DIGERATI GAMES

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

PS3 WORLD #8

ACIMA DE TODAS AS EXPECTATIVAS:

grand theft auto IV

34 PÁGINAS COM ABSOLUTAMENTE TUDO SOBRE O GAME MAIS AGUARDADO DA NOVA GERAÇÃO

ANÁLISE COMPLETA # DETONADO MATADOR # MISSÕES EXTRAS # FAÇA TODOS OS FINAIS # MODO MULTIPLAYER # TODAS AS NAMORADAS E AMIGOS # DICAS # DECISÕES # SOCIAL CLUB # CORRIDAS # FAÇA 100% NO JOGO

ÁLISES PRECISAS
UEFA 08 # Persona 3 (PS2)
As Crônicas de Nárnia: Príncipe Caspian

PS3 VS. PC
Veja a comparação entre o poder do PlayStation 3 e de um PC voltado para games

GUIA IRON MAN
Estratégia rápida com todas as fases do novo game do Homem de Ferro

PREVIEWS
Sonic Unleashed
Saints Row 2
Mercenaries 2 (PS2)

AINDA HEI$T | YAKUZA 2 | BAJA | SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS | SIREN: BLOOD CURSE
IFAMOUS | CIVILIZATION REVOLUTION | SNK CLASSICS ARCADE VOL. 1 E MUITO MAIS

PS3World | Ano I | #8 | R$9,90 | €2,90
00008
9 771982 261000
ISSN 1982-2618


EXISTEM DOIS JEITOS
DE CURTIR UM GOSTINHO
REFRESCANTE:
O JEITO
LHAMA
McCANN
E O JEITO
CHICLETS
NOVO
Chiclets
COM TEMPO DE SABOR
Hortelã
ADAMS®
NÃO ADIANTA:
LHAMA É LHAMA.
CHICLETS É CHICLETS.

Enfim, GTA IV

TEAM



Allan André
Editor

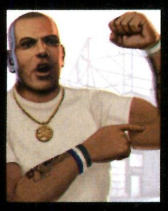
Quando colocamos as mãos em GTA IV, decidimos: vamos dar quanto espaço for necessário para tudo sobre o game. Depois de horas e mais horas de jogo, chegamos a duas conclusões. A primeira é de que, mesmo que quiséssemos, não conseguiríamos colocar todo o conteúdo possível do game em uma só edição. A segunda é de que, se aumentássemos o espaço que demos ao GTA IV nesta edição, não sobraria espaço para mais nada e teríamos em mãos uma edição especial.

O que vem mudando e deve continuar é o grande espaço cedido a alguns títulos. Games como esse merecem muitas páginas, e a tendência é continuar. Metal Gear Solid 4 está chegando. Vocês podem esperar um conteúdo de primeira.

> *mesmo que quiséssemos, não conseguiríamos colocar todo o conteúdo possível do game em uma só edição*

Esperamos que vocês gostem das novidades e apreciem um belo detonado de Grand Theft Auto IV.

Allan André
Editor



Ricardo Caetano
Editor-assistente
Após GTA e suas inúmeras possibilidades, RC aguarda um game que remete aos seus primeiros anos de jogo: Alone in the Dark



Luciane Haguihara
Chefe de arte
Luciane voltou de férias no dia do fechamento da revista só para esta edição não passar em branco



Claudio Prandoni
Colaborador
Este mês foi hostil para o Prandoni. Ele mergulhou de cabeça na matéria sobre violência e jogos eletrônicos



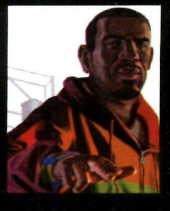
Milena Wiek
Assistente editorial
A Milena está na contramão de toda a indústria e ameaça quem chega perto falando sobre GTA IV



Rodrigo Guerra
Assistente editorial
Este mês o Guerra não trabalhou: ele passou mais de 72 horas jogando GTA IV. O resultado é o detonado na página 46



Rafaela Caetano
Colaboradora
A Rafinha teve de suar para fazer rápido a estratégia do Iron Man, só para liberar o videogame para o irmão



Hudson Rodrigues
Designer
Mano Hud é daqueles que pega o controle da mão dos outros só para roubar carros e causar nas ruas de Liberty City



Ronie Anderson
Redator
Enquanto sua versão de GTA IV fica presa na alfândega, Ronie aproveita para matar a saudade de San Andreas



Douglas Vieira
Colaborador
Enquanto o Guerra ficava em casa enrolando para entregar o detonado, o Douguinha deu uma força para a galera na Redação



Sérgio Bergocce
Designer/Capista
Uma edição simples para o Bergocce. Desta vez ele não precisou tratar nenhuma imagem para a capa de GTA IV



Viviam Luis
Designer
Passou mais horas diagramando o detonado do GTA do que se divertindo com o Blokus que acabou de comprar



Ronaldo Testa
Colaborador
Mais uma vez o Testa fez valer seu sobrenome: testou todas as dicas que entraram na revista este mês

Choose your destiny!

SELECT

OPTIONS

Loading

11 Restart
Reviva os grandes clássicos

14 Incoming
Lançamentos de junho

16 Outworld
O que acontece fora do universo PlayStation

18 Plus
Entretenimento

15 Vox
Opinião

20 Hi-tech
Tecnologia de ponta no PS3

22 Network
As novidades da Playstation Network

Previews

24 Sonic Unleashed

26 Hei$t

30 Saints Row 2

32 Siren: Blood Curse

Reviews

40 Grand Theft Auto IV

82 UEFA 08

84 Iron Man

85 Narnia: Prince Caspian

SOS

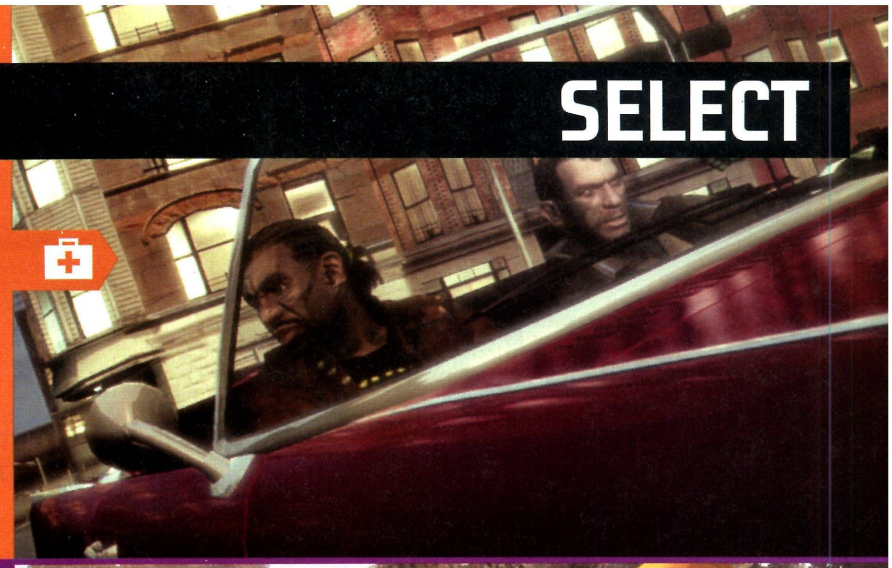
46 Detonado
Grand Theft Auto IV

ALive

92 Dicas
Dragon Ball Z: Shin Budokai Tenkaichi 3

88 Previews
Yakuza 2, Spider-Man: Web of Shadows e Mercenaries 2: World in Flames

94 Reviews
Shin Megami Tensei: Persona 3 FES, SNK Arcade Classics Vol. 1, Chameleon, Platypus e muito mais



46
Grand Theft Auto IV: Perdido em Liberty City? Confira a nossa estratégia e saiba quais são os melhores caminhos para terminar este grande clássico



36
Jogos violentos afetam o jogador? Descubra se isso é verdade ou mentira nesta matéria especial que aborda o tema





88
Yakuza 2: Confira o que lhe aguarda no novo jogo da máfia japonesa para PS2

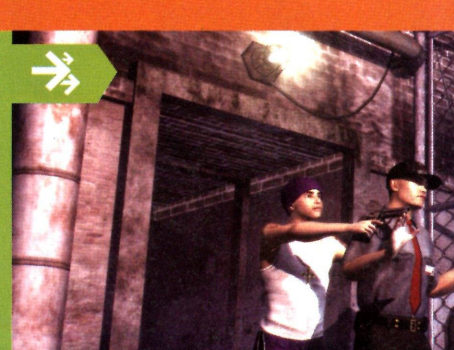
90
Spider Man: Web of Shadows: Fique por dentro da nova aventura do herói aracnídeo

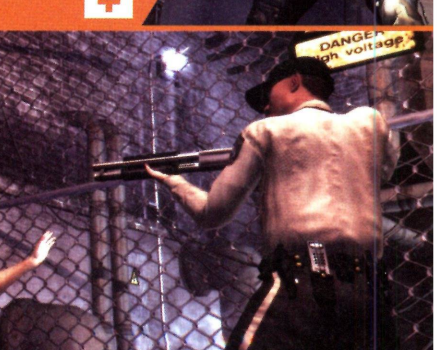




74
Iron Man: Guia para acabar com tudo e todos que estiverem no caminho do Homem de Ferro

80
As melhores dicas de Grand Theft Auto IV, Devil May Cry 4, Army of Two e muito mais





30
Fique por dentro das novidades de Saints Row 2 e prepare-se para um novo confronto de gangues em Stillwater



Voce ainda vai ficar na dúvida ?

Melhor preço, atendimento e garantia é só aqui!

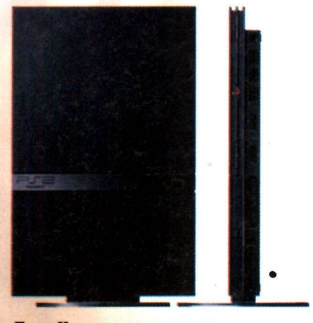
Qualidade
13 anos no mercado
Procedência

Oficina Própria
Assistência Técnica
Técnicos Qualificados

Garantia Estendida
1 ano nossa Garantia*
A maior do Brasil

SLIM
(Nova geração)

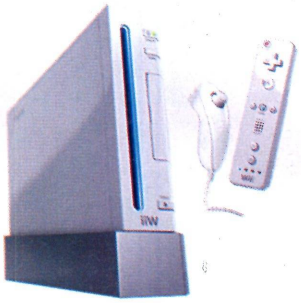
Loja autorizada
THUNDER PRO II



Escolha como pagar:
6X R$ 87,40
12X R$ 50,63
24X R$ 33,21
36X R$ 27,34
à partir de:
R$ 399,90
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$ 260,29
12X R$ 149,78
24X R$ 93,87
36X R$ 76,96
à partir de:
R$ 1.290,00
à vista. *

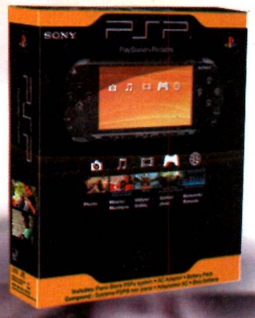
PLAYSTATION 3
(acompanha 1 controle original e 1 filme spider man 3 em blu-ray)

Hard drive atualizável 40 GB e Drive Blu-ray



Escolha como pagar:
6X R$ 298,29
12X R$ 170,88
24X R$ 106,64
36X R$ 87,09
à partir de:
R$ 1.490,00
à vista. *

New!



KIT PSP BLACK
6X R$ 144,39
12X R$ 83,33
24X R$ 50,36
36X R$ 43,54
ou apenas:
R$ 690,00
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!

Em frente ao Shopping Metrô
Boulevard TATUAPÉ

Central de atendimento:
Fone: (11) 3362.2206

Fratello Games®

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

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

LOJA TATUAPÉ
Rua Tuiuti,1547 loja 38
Fone: (011) 6190-2528 - Box Center Tatuapé

LOJAS CENTRO
Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 2º andar loja 215/216 -
Fone: (011) 3333-2092 / 3362-2206 - Fone/Fax: (011) 3224-9418
Loja 2 e 3 - Galeria São Paulo - principais entradas:
Rua Sta. Ifigênia, 364 - Rua Aurora, 200 - Rua Vitoria, 257
Loja 118 - Fone: (011) 3331-7006 - Loja 238 - Fone: (011) 3331-7014

* 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 nossos estoques. Preços desatualizados poderão sofrer alteração.

VIA PIXEL COMUNICAÇÃO



© DISNEY / WALDEN. NARNIA™

Promoção

Ganhe um jogo para PS3

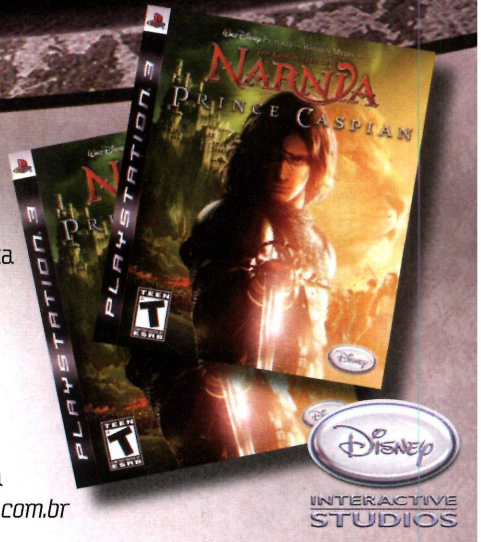
Para participar da promoção, basta responder em até 20 palavras:

O que você faria para ajudar Pedro, Suzana, Edmundo e Lúcia a expulsarem os Telmarinos de Nárnia?

As duas respostas mais originais e criativas ganharão um jogo *As Crônicas de Nárnia – Príncipe Caspian* para PS3.

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

O resultado da promoção será divulgado na edição 10 da *PS3W* e no site *www.ps3world.com.br*



1 – A promoção *Nárnia* é aberta à participação de leitores ou não da revista *PS3W*; **2 –** Não poderão participar os funcionários do Grupo Domo nem colaboradores de suas publicações, bem como seus parentes; **3 –** Para participar, o leitor deve preencher corretamente ou enviar os dados e as respostas por e-mail, respondendo à pergunta: *o que você faria para ajudar Pedro, Suzana, Edmundo e Lúcia a expulsarem os Telmarinos de Nárnia?*; **4 –** Cópias dos cupons são permitidas e podem ser enviadas no mesmo envelope; **5 –** As cartas e e-mails devem ser enviados até o dia 10/07/2008, sendo comprovante o carimbo dos Correios ou a data de recebimento do e-mail; **6–** O não-cumprimento de qualquer uma das regras ocasionará desclassificação; **7 –** A equipe da *PS3W* avaliará a criatividade e a qualidade do texto, sem possibilidade de contestação; **8 –** Ao participar da promoção, você concordará com os termos e as regras, e concederá autorização para publicar seu nome e texto; **9 –** Os prêmios da promoção são pessoais e intransferíveis e não podem ser substituídos; **10 –** A entrega dos prêmios será efetuada em até 60 dias a partir da data de divulgação do resultado; **11 –** Não havendo resposta dos vencedores após a divulgação do resultado, o direito aos prêmios prescreverá em 90 dias.

Nome completo: _____

Endereço: _____

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

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

Frase: _____

PROMOÇÃO As Crônicas de Nárnia Príncipe Caspian

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

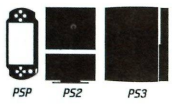
O PS2 e o PSP em seu lugar de destaque: aqui você encontrará todas as informações, detonados e dicas para essas importantes plataformas.

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.







O antidetonados
(carta do mês)

MEU NOME É ANDERSON ALVES e tenho 25 anos de idade. Sou gamer e leitor desde criança, e o fato é que esse "mal" realmente é cravado como algo necessário pela maioria dos jogadores e leitores – e não é de agora. Ainda não consegui entender como essa idéia se espalhou, mas atualmente se tornou uma parte quase obrigatória nas revistas de games. Pergunto: quem foi o responsável por promover tal desestímulo à criatividade dos gamers atuais? Será que foi a preguiça de pensar e analisar as opções disponíveis que o game oferece em determinados puzzles? Será que a culpa é das produtoras de games, que, cada vez mais, lançam títulos mais complexos devido à constante evolução? Ou será que as revistas publicam os detonados porque acham que os jogadores são incapazes, ou – pior – sabendo que os leitores são incapazes, fazem isso apenas para "vender o peixe"? Afinal, de onde veio a idéia de alguém dizer o que deve ser feito a ponto de todos os meses sermos privados de possíveis novas seções, curiosidades, traduções dos enredos ou até mesmo de um conteúdo maior de outros mercados como vocês fazem na seção "Plus"? Vejo uma infinidade de opções que são simplesmente substituídas por comodismo do público gamer que não quer realmente jogar, mas ser meramente um fantoche. Será que alguém assim pode bater no peito e dizer "eu já terminei este game"? O ditado "não dê o peixe, mas ensine a pescar" não se aplica ao mundo dos games. De outra forma, como é possível avaliar uma esplendorosa criação se você simplesmente não se deu ao trabalho de parar para raciocinar em um enigma que levou meses para ser idealizado? Acordem, leitores! A *PS3W* tem profissionais excelentes, que estão gabaritados a trazer o melhor que o mercado pode nos oferecer. Por que exigir que eles pensem por nós? A nossa função como gamers é encarar os desafios que os jogos propositalmente proporcionam. Os games estimulam a pensar, então façam isso. Não sou totalmente contra esse trabalho, mas acho que, se a revista quer publicá-los, que o façam em uma versão que só trate deles, exclusivamente para as pessoas que precisam, pois não são todos que dispõem de tempo para ficar dias ou semanas em um game difícil. Mesmo assim, tais leitores nunca sentirão a verdadeira satisfação de jogar e descobrir sozinhos o que deveria ter sido feito antes ou de saber que a resolução do enigma exigia um pouco mais de dedicação. Digam não ao detonado! Esta é a segunda vez que eu uso essa palavra, porque ela não faz parte do meu cotidiano.

Anderson S. Alves

PS3W | *Fala, Anderson! Que raiva dos detonados, hein? As estratégias existem por vários motivos. O principal deles é ajudar jogadores que travam em certos momentos do jogo. Há quem não tenha tempo útil para procurar e procurar até achar a solução que o game exige. É fato que um detonado pode estragar a diversão do jogo, mas nem todos se importam tanto com isso. Tenha certeza de que a* PS3W *não questiona a inteligência de leitor algum. Um grande abraço!*

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

- Na *PS3W* 7, a página correta da coluna Vox é a 13, e não a 12, como foi publicado no "Select".
- No review do game Crisis Core: Final Fantasy VII, os prós e contras foram invertidos.

PS3W no ORKUT

- *Faça parte da comunidade da primeira e única revista de PlayStation 3 da América Latina*
- *Crie tópicos para esclarecer suas dúvidas, fazer sugestões ou criticar*
- *Comente e discuta as matérias que foram publicadas nas edições anteriores com os integrantes da Redação e outros amantes do universo PlayStation. Acesse: orkut.com/Community.aspx?cmm=324228*

Double Shot

Saudações a todos os integrantes da *PS3W*. Gostaria que vocês publicassem o detonado do jogo Assassin's Creed. Também quero que vocês me ajudem no game Army of Two, pois não estou conseguindo fazer o comando para os dois personagens atirarem ao mesmo tempo. Por favor, gostaria que vocês me dessem uma explicação detalhada do que devo fazer para executar esse comando. Estou travado no começo do jogo, quando tenho que fazer isso. Gosto muito do jeito como vocês passam as informações para nós, leitores, na revista. Um grande abraço a todos vocês e muito obrigado!

Gerson Lourenço Bezerra

PS3W Se você quiser conferir o detonado de Assassin's Creed é só acessar o site da *PS3W*: *www.ps3w.com.br*. *Para eliminar dois alvos ao mesmo tempo, você deve selecionar seu rifle Sniper. Com a arma nas mãos, segure o botão R1 e escolha a opção Sniper. A tela ficará dividida e, quando você efetuar o disparo, seu parceiro fará a mesma coisa. Vale ressaltar que o sucesso desse comando depende de alguns fatores. Você não conseguirá fazer isso a todo momento. É preciso que haja mais de um inimigo no seu campo de visão e que eles não estejam muito longe um do outro. Utilize o detonado se você estiver travado em alguma parte e lembre-se de que em nenhum momento do jogo você dependerá desse comando para passar de qualquer fase. Obrigado pelos elogios e um grande abraço para você também!*

Futuro dono de um PSP

Olá, pessoal da *PS3W*. Estou escrevendo para agradecer o trabalho que vocês desenvolvem para nós, meros mortais, que amamos de coração o glorioso PlayStation. Alguns dias atrás, tive de emprestar o meu querido PS2 para jogar God of War: Chains of Olympus, mas até que valeu a pena. No início, estranhei um pouco a jogabilidade, mas depois do primeiro chefe já havia me acostumado. Fiquei tão empolgado que estou até pensando em comprar um PSP. Gostaria mesmo é de comprar um PS3, mas, além de ser muito caro, é necessário ter uma conexão de banda larga para aproveitar o que o console tem de melhor para oferecer, além de um cartão de crédito internacional. Mas tudo bem. Agora vamos a algumas dúvidas que eu tenho:

1 – Metal Gear Solid 4 será lançado apenas para o PS3?
2 – Dá para jogar direto do cartão de memória do PSP?
3 – Existe PSP destravado?
4 – Até quando os jogos de PS2 serão lançados?

Felipe Aparecido Duarte

PS3W | *Beleza, Felipe! Muito obrigado pelos seus elogios. Com certeza deve ter valido a pena emprestar o seu PS2 para jogar GoW: Chains of Olympus, já que trata-se de um jogo excelente, assim como todos os outros da série. Se você comprar um PSP, estará fazendo uma ótima aquisição. O console é tão bom quanto o PS2, além de ter a vantagem de ser portátil. Você poderá jogar em qualquer lugar, e títulos exclusivos estão sendo lançados. Agora vamos às suas dúvidas:*

1 - Pelo menos por enquanto, sairá apenas para o PS3. Mas a indústria é imprevisível. Só para lembrar um exemplo, Resident Evil 4 era um lançamento exclusivo do GameCube, mas depois de um ano a Capcom anunciou o lançamento do jogo para o PS2.
2 - Sim, por meio de atos ilegais.
3 - Sim, há pirataria no PSP.
4 - Ainda não existe uma data definida para os jogos de PS2 pararem de ser produzidos. Só a Sony sabe quando isso acontecerá.

Jogador desesperado

Esta é a segunda vez que estou pedindo ajuda para vocês. Estou jogando Metal Gear Solid 3: Snake Eater e não consigo matar o chefe The Sorrow. Não sei se estou fazendo alguma coisa errada, pois não consigo usar a Revival Pill que citam no detonado. Ao chegar ao final do pântano, entro no menu e tento usar o item, mas não consigo. Se não for pedir muito, gostaria que vocês me ajudassem. Dêem-me uma luz, pois já estou quase desistindo do jogo.

Marcelo do Prado

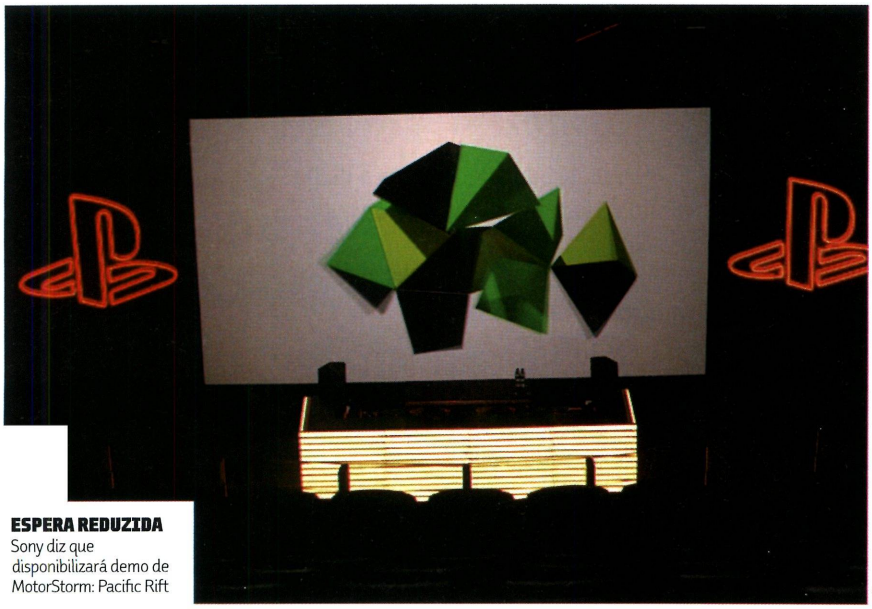
PS3W | *Calma, Marcelo, não precisa ficar desesperado nem desistir do jogo. Você deve utilizar a Revival Pill mesmo. O problema é que você está tentando usar na hora errada. Quando estiver enfrentando The Sorrow, não se preocupe em fugir dos espíritos ou chegar até o final do pântano. Deixe os fantasmas tirarem toda a sua energia até você morrer. Na tela de game over, abra o menu e utilize a Revival Pill. Nessa tela, o item estará liberado.*

DIA DE PLAYSTATION

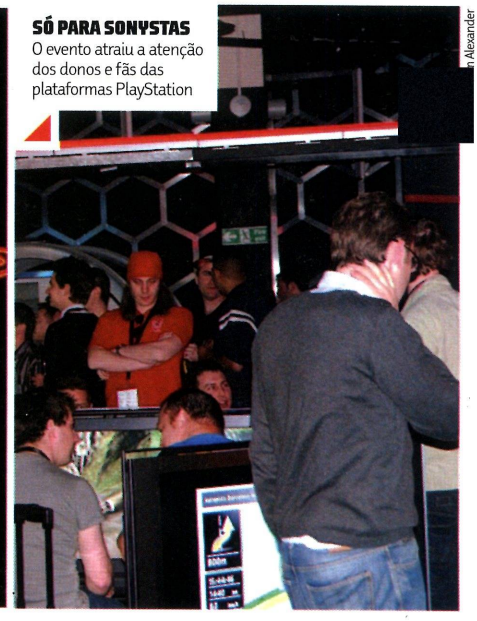
PLAYSTATION DAY MOSTRA GAMES DE 2008

Sony revela novos detalhes de jogos para PlayStation 3 e PSP

Jem Alexander



ESPERA REDUZIDA
Sony diz que disponibilizará demo de MotorStorm: Pacific Rift



SÓ PARA SONYSTAS
O evento atraiu a atenção dos donos e fãs das plataformas PlayStation

Jem Alexander

O DIA 6 DE MAIO TROUXE muitas novidades para os fãs da família PlayStation. Nessa data, foi realizado, em Londres, o PlayStation Day 08, evento promovido pela Sony para mostrar as novidades de seus consoles. Porém, mais que detalhes sobre alguns jogos, a empresa aproveitou para divulgar datas de lançamento de títulos aguardados.

LittleBigPlanet foi um dos jogos apresentados que ganhou data de lançamento: outubro deste ano. Enquanto a felicidade de alguns pode ter sido grande pela divulgação dessa informação, a de que Killzone 2 (que antes tinha lançamento previsto para este ano) será lançado em fevereiro de 2009 é frustrante.

Mais títulos foram mencionados no evento. A segunda versão de MotorStorm é um deles, que agora passa a ter o nome MotorStorm: Pacific Rift. A ocasião também serviu para revelar um dado interessante para os fãs do título: sua versão demonstrativa estará disponível para download pouco antes do lançamento, marcado para novembro deste ano.

Vídeos de alguns jogos também foram apresentados no PlayStation Day 08. O de Mirror's Edge mostra a protagonista em ação saltando obstáculos e lutando contra alguns inimigos em primeira pessoa. MotorStorm: Pacific Rift, Resistance 2 (que agora terá um modo cooperativo para oito jogadores), Killzone 2, LittleBigPlanet e LEGO Batman também tiveram vídeos apresentados.

Durante o evento, a Sony aproveitou para anunciar que a partir do segundo semestre deste ano serão disponibilizados na PlayStation Store alguns clássicos de PSP para download, como aconteceu com LocoRoco. Na demonstração foram utilizados os jogos Wipeout e Gran Turismo Mobile 4 - apesar de o lançamento deste estar marcado para o terceiro trimestre deste ano, ele apareceu no PlayStation Day.

> "Vendemos mais PlayStation 3 na Europa do que Xbox 360"

Kaz Hirai, presidente da Sony Computer Entertainment International, aproveitou o evento para divulgar os dados de venda dos consoles da empresa no último ano: enquanto 127 milhões de PlayStation 2 foram adquiridos, o PSP e o PlayStation 3 venderam 34 milhões e 10,5 milhões de unidades, respectivamente.

David Reeves, presidente da divisão européia da Sony Computer Entretainment, também apareceu no evento para divulgar os dados de vendas dos consoles PlayStation no continente. Segundo ele, 12 milhões de aparelhos foram comprados, sendo 5 milhões de PS3. "Vendemos mais PlayStation 3 na Europa do que Xbox 360", disse ele, aproveitando para mencionar que o andamento da comercialização de PlayStation 3 pode ser comparado à mesma época do PlayStation 2. | **DOUGLAS VIEIRA**

RESTART

Grandes clássicos que fizeram história

GRAND THEFT AUTO III *(2001)*





A TRADIÇÃO ENTRE OS donos de um console Sony de aguardar ansiosamente o lançamento de um título da série Grand Theft Auto não começou recentemente. Talvez um dos grandes responsáveis por isso tenha sido Grand Theft Auto III.

Lançado em 2001 para PlayStation 2, GTA III marcou a transição da série para o mundo 3D e a inclusão de ângulos variados de visão (nos dois primeiros, a câmera mostrava tudo do alto), permitindo ao jogador acompanhar melhor as diversas ações que ocorriam ao redor de Claude, o protagonista do jogo.

Graças ao poder do software gráfico do PlayStation 2, também foi possível a inclusão de alguns elementos, como efeitos de luz, chuva e outras alterações climáticas. Soma-se como novidade a presença de metrô e trem.

As missões também sofreram algumas variações. Foi acrescentada a possibilidade de invadir prédios, assaltar bancos, agir como atirador de elite e outras coisas que fizeram GTA III se tornar mais violento que os antecessores, cair no gosto do público e trazer novos fãs para a série. | **DOUGLAS VIEIRA**

FICHA TÉCNICA: **Produção** DMA Studios | **Distribuição** Rockstar Games | **Plataforma** PS2 | **Site** rockstargames.com/grandtheftauto3

RANKING

Os 10 personagens mais interessantes de GTA

1º TOMMY VERCETTI
GTA: VICE CITY

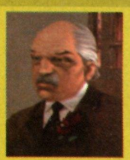




2º TONI CIPRIANI
GTA III

3º NIKO BELLIC
GTA IV

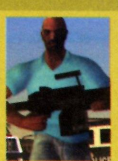




4º SALVATORE LEONE
GTA: SAN NDREAS

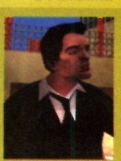
5º DIMITRI
RASCALOV - GTA IV





6º VICTOR VANCE
GTA: VICE CITY
STORIES

7º DONALD LOVE
GTA: VICE CITY

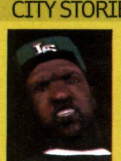




8º CATALINA
GTA: SAN ANDREAS

9º MASSIMO TORINI
GTA: LIBERTY
CITY STORIES





10º SEAN "SWEET"
JOHNSON
GTA SAN ANDREAS

FINISH HIM

Ed Boon confirma fatalities em MK vs. DC

Os golpes finais estarão no jogo, mas serão menos violentos

O ANÚNCIO DE QUE TALVEZ os fatalities, marca registrada da série Mortal Kombat, não seriam acrescentados em Mortal Kombat vs. DC deixou muitos jogadores preocupados. Porém Ed Boon, um dos criadores da série Mortal Kombat, confirmou que eles estarão no jogo.

"Houveram muitas suposições de que não haveria fatalities no jogo. Minha resposta a isso é 'não', mas estamos modificando os fatalities", disse Boon entrevista ao site *GameTap*.

Ao que tudo indica, essa pode ter sido uma das limitações impostas pela DC, que pretende focar o título num público mais amplo. "Certamente existirão limitações. Minha intenção é forçar o selo T-Rated (para pessoas com 13 anos ou mais) ao máximo, mas sem atingir a classificação M-Rated (a partir de 17 anos)", conclui Boon. | **DOUGLAS VIEIRA**



RESTRITO Sub-Zero não poderá congelar Batman e quebrá-lo ao meio

TURBO NEWS

Novos Tomb Raider e Hitman a caminho



Um relatório financeiro divulgado pela SCi, proprietária da Eidos, revela que novos jogos das séries Tomb Raider e Hitman chegarão ainda este ano. Especula-se que a nova aventura de Lara seja Tomb Raider Underworld, apesar de o relatório não esclarecer isso. Sobre Hitman, não há dados revelando nem mesmo o nome do título.

Novo jogo de Crash anunciado



Crash: Mind Over Mutant é o nome da nova aventura do marsupial, para PS2 e PSP, que tem lançamento previsto para outubro deste ano. O título deve manter o estilo 3D já visto nos jogos anteriores, com o acréscimo do sistema de controle, captura de monstros e um modo multiplayer.

ACTIVISION

Boas novas para o PS2

Call of Duty 5 deve ser lançado também para o console

MIKE GRIFFITH, diretor-presidente da Activision, revelou alguns detalhes sobre Call of Duty 5. Ele afirma que o game terá toda a intensidade de Modern Warfare, mas com cenários baseados num ambiente militar, voltando um pouco às raízes da série. Segundo Griffith, isso será feito para "envolver a base de fãs significativamente maior e que se duplicou no ano passado à medida que novos usuários chegaram à franquia".

Griffith disse ainda que Call of Duty 5 será lançado "para as mesmas plataformas que receberam a edição anterior, PlayStation 3, PC, Xbox 360 e Nintendo DS, e também para PS2 e Wii". Nada foi dito sobre as diferenças entre as versões, mas, para os proprietários de PS2, a notícia é mais do que bem-vinda.

| DOUGLAS VIEIRA



É GUERRA Call of Duty 5 será tanto para fãs como novos jogadores

NÚMEROS

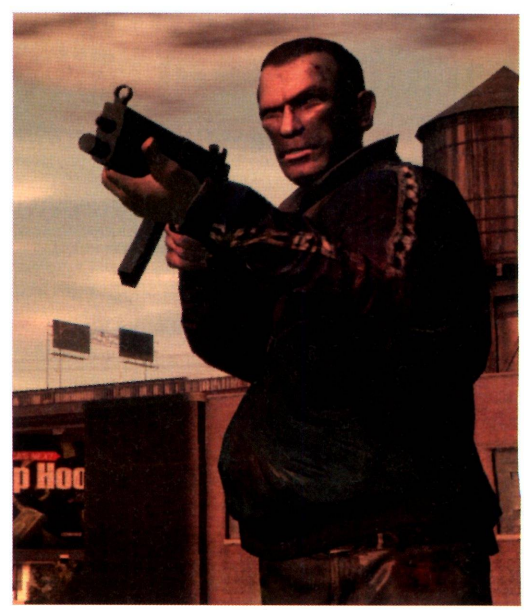
GTA IV bate Halo 3 em vendas

Game é o novo recordista no primeiro dia de vendas

HALO 3 DETINHA O POSTO de título com maior quantia arrecadada no primeiro dia de vendas ao atingir a marca de US$ 170 milhões. Agora, esse recorde passa a ser de Grand Theft Auto IV.

De acordo com estimativas da Take Two, GTA IV conseguiu render US$ 310 milhões nas primeiras 24 horas, nas quais foram vendidas 3,6 milhões de unidades do jogo. Os últimos dados divulgados pela companhia apontavam mais de seis milhões de unidades adquiridas e faturamento na casa dos US$ 500 milhões.

"O desempenho da primeira semana de Grand Theft Auto IV representa o maior lançamento na história do entretenimento interativo, e acreditamos que o nível de vendas supera qualquer lançamento de filme ou música até hoje", disse Strauss Zelnick, presidente de conselho da Take-Two. **| DOUGLAS VIEIRA**



RECORDE Sucesso de GTA IV é refletido no primeiro dia de vendas

FÓRUM

Os 10 tópicos mais acessados em março

1. Tradução de jogos de PS2 e PSP!!LINKS ATUALIZADOS!!!!!!!! (echoes)
2. Que Jogo Você Espera (MaTeR)
3. O que vcs acharam de GTA IV? (renan_7)
4. top 10 (gabao)
5. Quem tem PS3???? (renan_7)
6. Melhor jogo de PS one? (walksrick)
7. God of War vs. Devil May Cry (Daniel Fodovsk)
8. Reunião dos tópicos de problemas do fórum (M47R1X)
9. Podem começar saltar fogos o ps3 ta perto de ser destravado!!!! (Daito-ryu)
10. Qual foi seu primeiro game de ps2?bom ou ruim? (Daito-ryu)

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!

GUIA

PERSONA 3 FES

Levamos até você a melhor e estratégia para a mais nova e sombria caça aos demônios japoneses



MANTENDO AS RAÍZES
O título parte para um novo enredo, mas não abandona as características que deixaram a série conhecida

 # TODOS OS meses você confere detonados na faixa acessando o site da *PS3W*. O jogo da vez é Shin Megami Tensei: Persona 3, que faz parte de uma das séries mais populares do Japão. Seguindo as dicas do detonado, você não terá dificuldades para completar as mais de 50 horas de jogo. Desperte o poder de Persona no seu PS2 para vencer as criaturas das trevas, conhecidas como Shadows.

CONTEÚDO DE PRIMEIRA



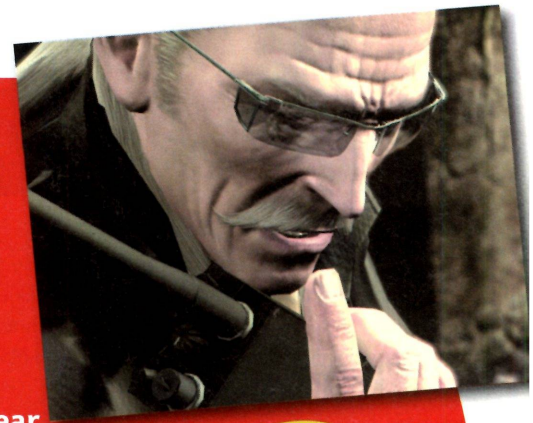
DETONADOS DA SÉRIE GRAND THEFT AUTO

No embalo do novo GTA IV, você pode conferir no site da *PS3W* os detonados de GTA: Liberty City Stories e GTA: San Andreas, além dos extras de GTA: Vice City Stories. Para conferir o conteúdo, acesse *www.ps3w.com.br*.



FÓRUM

O que você está achando da *PS3W*? Dê sua contribuição para a revista participando do fórum. Envie sugestões, críticas ou reclamações. Os dez tópicos mais acessados serão publicados na revista.



ENQUETE

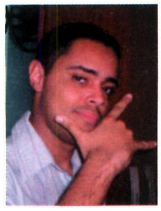
Quem você acha que será o último chefe de Metal Gear Solid 4?

a) Ocelot-Liquid
b) Big Boss
c) Vamp
d) Uma nova versão de Metal Gear

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

VOTE NO SITE PS3W.COM.BR PARTICIPE!

Douglas Vieira
é jornalista de games, repórter do site PS3W e mais um jogador que acha que certos crossovers nem deveriam existir.





ENCONTROS HISTÓRICOS
Raiden, de Fatal Fury, e Ken, de Street Fighter II, se encontraram quando a SNK e a Capcom eram as maiorais no mundo da luta.

CROSSOVER SEM SENTIDO

Não é de hoje que personagens de mundos diferentes se encontram, seja nos quadrinhos, nos cinemas seja nos jogos. Conhecidas como crossovers, essas junções são responsáveis por mostrar batalhas ou situações que ficaram apenas na imaginação de leitores, espectadores ou jogadores e que às vezes mostram o resultado esperado pela maioria - ou não.

Lembro até hoje de quando o jogo X-Men vs. Street Fighter foi lançado para arcade e da euforia que tomou conta de muitos. Em comparação a outros títulos que haviam sido lançados na mesma época, era maior a quantidade de pessoas que esperavam (e muito) para ver qual era a sensação de soltar um hadouken no Apocalipse ou utilizar os poderes dos personagens de Street Fighter com a Vampira. É óbvio que, depois disso, várias outras empresas perceberam que tais junções são rentáveis e acabaram entrando na onda dos crossovers.

Não vamos discutir a diversão proporcionada por esses jogos, mas imaginar que, por exemplo, alguém como Chun-Li pudesse vencer facilmente o Hulk em combate é algo incompreensível para alguns; da mesma maneira, a luta de Haomaru contra Akuma (Capcom vs. SNK 2) ou de Mega Man contra Onslaught (Marvel vs. Capcom). Essa lista pode aumentar sem muito esforço.

Trazendo tais comparações para jogos atuais, inevitavelmente caímos na discussão acerca de Mortal Kombat vs DC. Para alguns, Mortal Kombat já mostra sinais de cansaço há tempos, e a junção do universo dos "kombatentes" mortais com o dos personagens da DC Comics parece ser a idéia mais louca que poderia passar pela cabeça de Ed Boon - basta pesquisar nos mais diversos fóruns de jogos para perceber isso.

Não por coincidência (ou talvez sim), o motivo é o mesmo apresentado alguns parágrafos antes: combates impossíveis de imaginar. Fazendo uma análise rápida, percebe-se que o mundo criado por Boon e o da DC são totalmente distintos: enquanto os habitantes do primeiro lutam até que o adversário esteja morto, os do outro não têm o mesmo intuito na maioria das vezes. Se levarmos em conta outras coisas, como o fato de que o arpão utilizado por Scorpion certamente não acertaria o Superman, teríamos discussão para mais algumas linhas.

> **... o arpão utilizado por Scorpion certamente não acertaria o Superman...**

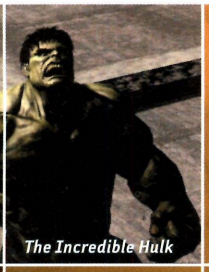
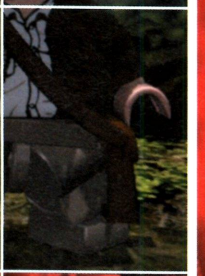
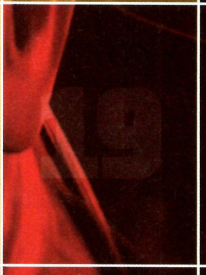
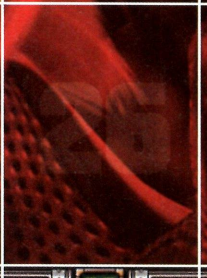
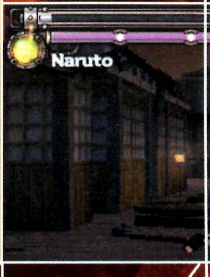
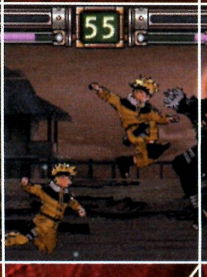
O raio de ação dos crossovers já se expandiu para outro gênero de jogo: o RPG. Além de Kingdom Hearts (que mistura personagens da Disney com alguns de Final Fantasy), recentemente foi anunciado o lançamento de Cross Edge, para PlayStation 3, que reunirá personagens de cinco séries: DarkStalkers, Ar Tonelico, Disgaea, Spectral Souls e Mana Khemia 2. Os comentários a respeito desse jogo ainda são poucos, uma vez que ele tem lançamento previsto - até o momento - apenas para o Japão, mas já é possível perceber que, enquanto há vários jogadores empolgados com o lançamento, outros estranham e não conseguem imaginar qual será a história que envolverá a união dos cinco jogos.

Assim como não é possível agradar gregos e troianos, raramente teremos um crossover em que tudo faça sentido para os fãs mais ardorosos. Enquanto isso, os que quiserem se arriscar nesse campo devem ignorar alguns detalhes.

INCOMING

JUNHO 2008

OS PRINCIPAIS LANÇAMENTOS DO UNIVERSO PLAYSTATION

DOMINGO	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA	SÁBADO
	 *The Incredible Hulk*	**3** • The Incredible Hulk (PS2, PS3) • Kung Fu Panda (PS2, PS3) • LEGO Indiana Jones: The Original Adventures (PS2, PS3, PSP) • GRID (PS3)	• Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy (PS3) • Singstar (PS3) • Hot Shot Golf: Open Tee 2 (PSP) • Fatal Inertia EX (PS3)	*LEGO Indiana Jones: The Original Adventures*		
8	**9** • Jeep Thrills (PS2)	**10** • Dragon Ball Z: Burst Limit (PS3) • NASCAR 09 (PS2, PS3)	11	**12** • Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (PS3)		
Secret Agent Clank 		**17** • Code Lyoko: Quest for Infinity (PSP) • Secret Agent Clank (PSP) • Space Invaders Extreme (PSP) • Pipe Mania 2008 (PSP, PS2)	**18** • Space Chimps (PS2)			
22	**23** • Top Spin 3 (PS3) • 17 anos do lançamento de Sonic the Hedgehog	**24** • Alone in the Dark (PS2) • WALL-E (PS2, PS3, PSP) • Hail to the Chimp (PS3) • Hellboy: Science of Evil (PS3, PSP) • Overlord: Raising Hell (PS3) • Naruto: Ultimate Ninja 3 • Heroes 2: The Phantom Fortress (PSP)	25			
29 • Guitar Hero: Aerosmith (PS2, PS3)	**30** • Pilot Academy (PSP). • Há um ano foi lançado Hitman Trilogy, para PS2				 *Naruto: Ultimate Ninja Heroes 2: The Phantom Fortress*	

As datas podem ser alteradas pelas empresas sem aviso

XBOX 360

NOVO CONTROLE em forma de skate

Rumores sobre um controle sensível a movimento para Xbox 360 existem há meses, e finalmente algo do gênero se confirmou. No segundo semestre, a empresa Actiga lançará um controle em forma de skate para o videogame de nova geração.

O acessório é aprovado pela Microsoft, terá o tamanho real de um skate e apresentará compatibilidade com todos os títulos da série Tony Hawk's e o simulador da EA, Skate.

Para utilizá-lo, o jogador deve subir sobre ele e equilibrar o peso do próprio corpo, forma de funcionamento extremamente semelhante à da Wii Balance Board, da Nintendo, que vem junto com o game Wii Fit.

O periférico ainda não tem preço, e a expectativa é de que outros periféricos equipados com essa tecnologia sejam produzidos. | **CLÁUDIO PRANDONI**



SKATE O game da EA ganhará uma nova maneira de ser jogado

PC

Botox em WORLD OF WARCRAFT?

UM DOS ELEMENTOS responsáveis pela popularização e pelo sucesso de World of Warcraft são os baixos requerimentos do sistema para rodar o jogo. Porém a empresa agora estuda a possibilidade de realizar uma certa melhoria no que diz respeito à parte gráfica.

De acordo com uma entrevista publicada pelo site *Eurogamer*, o produtor de World of Warcraft, J. Allen Brack, diz que é bem provável que cedo ou tarde haverá a necessidade de incrementar o visual do MMORPG. Esse tópico, aliás, é abordado em toda expansão, segundo ele, e Wrath of the Lich King deve trazer algumas pequenas alterações, mas nada revolucionário. Entretanto, Brack ainda questiona a validade e eficácia de tal postura, já que acredita que muitas pessoas se acostumam ao client original e preferem manter-se fiéis a ele. | **GUSTAVO HITZSCHKY**



OBSOLETOS Os gráficos ultrapassados de WoW devem ser melhorados

Sam & Max: os INTOCÁVEIS NO STEAM



FÓRMULA DE SUCESSO O Steam é a melhor alternativa de compras online

A DUPLA DE DETETIVES mais sagaz e perspicaz de toda a história dos videogames atende pelo nome de Samuel e Maximus, ou quase. Já está disponível via Steam a segunda temporada completa de Sam & Max, que conta com cinco episódios.

Nesta fase, os heróis de todos os povos enfrentam ameaças bem sérias - sendo o Papai Noel a mais notória e perigosa - e terão de lidar com alienígenas, o deus das lavas vulcânicas, um vampiro fortemente afetado pelo movimento emo e o próprio Capeta.

Se você quiser comprar as duas temporadas, vai desembolsar US$ 59,99 por 11 capítulos. Porém, se preferir somente a segunda, pagará US$ 34,99. | **GUSTAVO HITZSCHKY**

NINTENDO

Nova ordem dos VAMPIROS

KOJI IGARASHI havia prometido. Depois de Castlevania: The Dracula X Chronicles do PSP, seria anunciado um capítulo da imortal saga dos seres hematófagos para DS. E se cumpriu. Castlevania: Order of Ecclesia é o terceiro episódio para o portátil, sucedendo Dawn of Sorrow e Portrait of Ruin. Pouco se sabe sobre o jogo, apenas que trará uma personagem principal feminina. Menos ainda se conhece do Castlevania para Wii, confirmado pelo executivo da Konami, Shinji Hirano, em evento do lançamento oficial de GTA IV e Iron Man pela NC Games, em São Paulo. Nem sequer há um título. Fica a dúvida: o Wiimote simulará o indispensável chicote? | **ALEXEI BARROS**



PROMESSA É DÍVIDA Order of Ecclesia é a prova de que Koji Iragashi tem palavra

DAS SEMENTES para a platina

RECORDA-SE DA SEEDS? Provavelmente não. A desenvolvedora, formada em 2006 por ex-membros da Clover Studio (Okami), permanecia no ostracismo até agora. Redenominada Platinum Games, finalmente revelou jogos a serem publicados pela SEGA. Dirigido por Hideki Kamiya (Devil May Cry), Bayonetta é de ação, para PS3 e X360, com uma protagonista que enfrenta inimigos angélicos. As plataformas da Nintendo saíram privilegiadas em termos de quantidade.

O DS terá Infinite Line, RPG de ação científica com direção de Hifumi Kouno, do estúdio Nude Maker, em que a exploração espacial acontece em uma nave. O Wii receberá MadWorld, de visual monocromático, similar ao filme *Sin City*, e direção de Shigenori Nishikawa. Existe ainda um quarto projeto, cuja única informação é de que está aos cuidados de Shinji Mikami, de Resident Evil. | **ALEXEI BARROS**



ALTERNATIVO MadWorld conta com um visual fora dos padrões comerciais

CELULAR

Investigações NO CELULAR

QUEM É FÃ DA SÉRIE CSI sabe que a busca por informações para desvendar diversos assassinatos é uma constante em todos os episódios. Agora, o clima do programa também estará nos celulares com CSI: Crime Scene Investigation The Mobile Game, distribuído no Brasil pela Gameloft.

No jogo, sua missão é buscar informações para desvendar um caso de assassinato. Entre os informantes estão diversos personagens baseados nos que existem no seriado, e conversar com cada um deles é essencial para concluir o objetivo principal, que também inclui passar por diversas provas e minigames.

Com relação à trama, Anthony E. Zuiker, criador da série, é um dos responsáveis para que toda atmosfera do seriado seja transportada fielmente para o título. | **DOUGLAS VIEIRA**

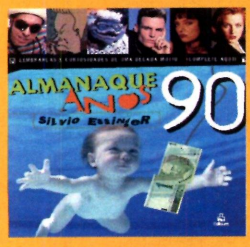


DA TV PARA O TELEFONE Nick Stokes e Gil Grisson em versão digital

CURTAS

Livro

ALMANAQUE ANOS 90

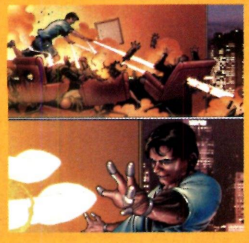


Divulgação

Se você está quase na casa dos 30 anos ou além, talvez se lembre de uma época em que o Brasil ainda era tricampeão e seu priminho gritava "não é a mamãe" todo domingo de manhã. Além disso, também tivemos Mangue beat, axé, Vanilla Ice e, claro, *Nevermind*, do Nirvana - tudo isso nos anos 90. O autor é o jornalista Silvio Essingere o livro é lançado pela Ediouro, 288 páginas.

Quadrinhos

HOMEM DE FERRO VS. OPEN SOURCE


Marvel

Invincible Iron Man é nova HQ do herói, lançada nos EUA simultaneamente com o filme. No enredo, há a questão de a facilidade do acesso à tecnologia ter conseqüências ruins. O vilão é Ezekiel Stane, que pode ser considerado o oposto de Tony Stark - um inimigo imprevisível é muito mais difícil de combater. O momento é bom para o Homem de Ferro. Além da nova série em quadrinhos, o sucesso do filme garantiu uma seqüência, anunciada para 30 de abril de 2010.

CINEMA

Múmia 3 vai para a China



Divulgação

MÚMIAS CHINESAS Sem Rachel Weisz, muita gente pode reclamar.

EM ÉPOCA DE OLIMPÍADAS de Pequim, todo mundo quer ir para a China. Até as múmias. Assim, o enredo de *A Múmia 3: Tumba do Imperador Dragão* se passará no Império do Meio. A ameaça agora vem da múmia do Imperador Han (Jet Li, de *Era uma vez na China* e *Rise to Honor*), que desperta de um sono de 2.000 anos. Ele quer restaurar seu exército, transformado em estátuas de terracota por um feitiço, para então dominar o mundo. Para evitar isso, surge a família O'Connell, com Brendan Fraser de novo como Rick e Maria Bello (de *As Torres Gêmeas*) como Evelyn. A saída de Rachel Weisz causou revolta entre os fãs, assim como a mudança de ambiente. Desta vez, o casal ainda terá a ajuda de Alex, o filho do casal (que pode virar protagonista de uma nova série). Completam o elenco Michelle Yeoh (*O Tigre e o Dragão*) e Isabella Leong (*Visões 2*). *Múmia 3* tem estréia prevista para 15 de agosto no Brasil. | **HENRIQUE MINATOGAWA**

ANIME

Evento de anime em Fortaleza



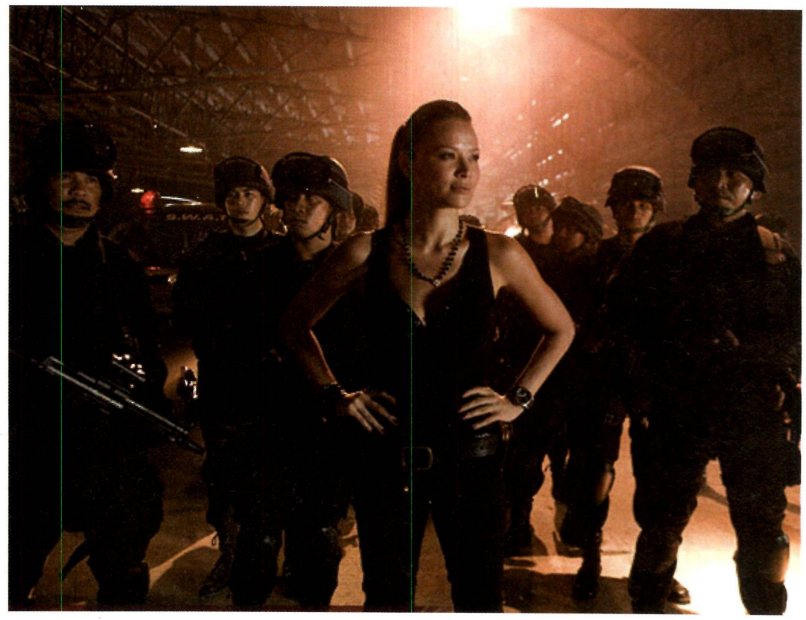
Divulgação

SANA 8 Evento terá shows musicais para os aficionados por anime e mangá, além de atrações para os gamers cearenses.

NOS DIAS 11, 12 E 13 DE JULHO acontece o SANA, Super Amostra Nacional de Anime, em Fortaleza. O evento, que já está em sua oitava edição, vem crescendo a cada ano, ampliando sua programação e consolidando sua importância regional. Neste ano, estão confirmadas as presenças dos cantores Kouji Wada (Butterfly), Ricardo Cruz (Jam Project), Yumi Matsuzawa (Chikyugi) e Nobuo Yamada (Pegasus Fantasy). Em virtude do Centenário da Imigração Japonesa, haverá uma área dedicada, com workshops, apresentações culturais e comidas típicas. Além disso, os visitantes também poderão se divertir em uma área com games. A organização promete misturar novidades com os clássicos. Na comunidade do SANA no Orkut, é possível enviar sugestões de games. Local: Centro de Convenções, Avenida Washington Soares, 1.141. Ingressos no local a R$ 12 por dia. Maiores informações, *www.portalsana.com.br.* | **HENRIQUE MINATOGAWA**

Nova personagem para Legend of Chun-Li

RECENTEMENTE, FORAM REVELADAS as primeiras imagens concretas do filme *Street Fighter: The Legend of Chun-Li*. A primeira delas mostrava Liu Kang, ou melhor, o ator Robin Shou (dos filmes de *Mortal Kombat*), no papel de Gen. Outra imagem trazia a detetive Maya Sunee, inédita. Ela é interpretada pela atriz Moon Bloodgood (do seriado *Journeyman*, já cancelado nos EUA, mas em exibição no Brasil pela Fox). A nova personagem é uma policial da Tailândia e, segundo descrição de Aaron Horwitz (membro da equipe de produção), é uma mulher de poucas palavras e muita atitude. Entre seus atributos menos interessantes está pilotar uma Ducati. Será que ela aparecerá em algum futuro game da série? Relembrando o elenco: Kristin Kreuk (Chun-Li), Michael Clarke Duncan (Balrog) e Chris Klein (Nash). As filmagens estão acontecendo em Bangcoc, Tailândia, e a previsão de estréia é 2009. Confira novas informações no blog do filme, *streetfightermovie.net*. | **HENRIQUE MINATOGAWA**



Divulgação

NOVA CONCORRENTE Primeiro foi Cammy que tentou superar Chun-Li na preferência dos fãs. Será que Maya Sunee conseguirá tornar-se a mulher mais forte do mundo?

O Cavaleiro das Trevas no cinema

O NOVO FILME DO BATMAN tem estréia mundial para 18 de julho, mas acontecimentos fora da tela também chamaram a atenção. Heath Ledger, que interpreta o Coringa, foi encontrado morto em 22 de janeiro em Nova York. Houve boatos de que algumas cenas com o ator australiano seriam cortadas na edição final, mas o diretor Christopher Nolan (o mesmo de *Batman Begins*) afirmou que não haveria cortes. No enredo do novo filme, Batman começa a combater efetivamente o crime em Gotham City. Também será mostrada a primeira luta contra o Coringa, com direito a lança-mísseis e risadinhas do mal. Veremos o Promotor Harvey Dent, que se tornaria o vilão Duas-Caras. Além do Bat-tanque de guerra, Batman vai pilotar uma Bat-moto e um Lamborghini. No elenco, temos a volta de Christian Bale, Michael Caine, Gary Oldman e Morgan Freeman, mas é provável que Ledger roube a cena. | **HENRIQUE MINATOGAWA**



Divulgação

MERCADO NEGRO Nos EUA, bonecos de Heath Ledger como Coringa se esgotaram rapidamente e já estão em sites de leilão.

COMPUTADOR DE JOGO

Pode um PC bater de frente com o PS3? | **RODRIGO GUERRA**

OS COMBATENTES



Evolute Gaming Flame

Processador: Intel Core 2 Quad Q6600 LGA775
Placa de vídeo: GeForce 880GT 512 MB
Memória RAM: 4 GB
HD: 500 GB
Preço médio: R$ 3.599

Um peso-pesado do mundo dos jogadores de PC, traz a configuração mais simples da Evolute - e já achamos que ela seria páreo duro para o PS3. O processador Intel Core 2 Quad Q6600 LGA775 é um dos mais avançados da atualidade e possui quatro núcleos de processamento, o que o torna bem parecido com o PS3. A vantagem dele é que, mesmo tendo que compartilhar sua memória RAM com o sistema operacional, seus 4 GB dão conta do recado até para trabalhar com programas de edição de imagem.

Para quem quer jogar, assistir a filmes em DivX, usar o MSN Messenger, fazer downloads no Bit Torrent, escrever em blogs...

PlayStation 3

Processador: IBM PowerPC "Cell (Broadband Engine)", 3.2 GHz, 64-bit, 8 Núcleos
Placa de vídeo: nVidia RSX "Reality Synthesizer", 256 MB
Memória RAM: 256 MB
HD: 20, 40, 60 ou 80 GB
Preço médio: R$ 1.999

O sistema da Sony pode parecer mais fraco do que o computador de shorts azuis, mas ele tem uma vantagem: seu sistema operacional é totalmente personalizado para utilizar quase nada dos recursos do console. Isso significa que é possível ter todo o processamento dedicado a jogos. A memória RAM pode não parecer muita coisa, mas é utilizada em sua totalidade para os jogos, o que não ocorre com os computadores.

Para quem quer jogar sem complicações ou assistir a filmes em Blu-ray.



CADA VEZ MAIS PRÓXIMOS

Apesar de o PC seguir uma linha evolutiva muito reta, consoles, como o PS3, estão em uma curva que os aproxima cada vez mais dos computadores. Atualizações, hardwares divididos em memória RAM, armazenamento e chips gráficos estão levando os videogames para um universo cada vez mais parecido com o do PC.

Quando o PlayStation 3 ainda era um projeto, Ken Kutaragi, seu criador, definiu que ele não seria apenas um videogame, mas sim o melhor computador que você poderia ter na sala de sua casa. É claro que os jornalistas do mundo inteiro não deram bola para essa frase, afinal, computador de verdade precisa de um monte de acessórios, como teclado e mouse. Muita água passou por baixo da ponte até que chegou o lançamento do PlayStation 3. Realmente, é possível fazer que o PlayStation 3 seja um computador competente, mesmo que para isso seja usado o Linux, o único sistema operacional de código aberto da atualidade.

O resultado não é dos melhores, afinal o PlayStation 3 tem seu poderoso chip Cell de 3.2 GHz de 64 bits e oito núcleos (SPE) trabalhando em equipe, porém seus 256 MB de memória RAM não ajudam muito. Diga-se de passagem, na computação atual, 256 MB não é nem memória, é uma vaga lembrança. Mas ele é um videogame, e disso ninguém tem que reclamar. Os jogos feitos para ele são incrivelmente fantásticos, como Uncharted, Heavenly Sword e Unreal Tournament, só para citar três.

Mas e se virássemos o jogo e desenvolvêssemos um computador dedicado a jogos? Seriam games mais bonitos do que no PlayStation 3? Propusemos esse desafio para a Evolute, uma empresa brasileira que tem uma série de máquinas feitas exclusivamente para games.

O palco foi armado, e você verá agora como foi o nosso reality show para ver qual é a plataforma definitiva para jogos de modo a aproveitar ao máximo a profundidade que o jogo ou o filme poderá oferecer.

JOGOS TESTADOS

Unreal Tournament III



Jogo fluído em 60 frames por segundo. Algumas texturas estouradas, mas nada que incomode. Esse foi o resultado do PS3. Já no PC, as texturas eram levemente mais limpas, mas nada demais.
Resultado: Empate



Lost Planet: Extreme Condition



Um planeta gelado e cheio de monstros e armas com efeitos de explosão - a condição extrema para efeitos de partículas flutuantes. O caso do PlayStation 3 é que o jogo sofre de sérios problemas, como queda de framerate e texturas pobres, o que não aconteceu no Flame que testamos.
Resultado: PC



DiRT



Batidas e destruição de veículos em alta velocidade. DiRT é um games de corrida mais divertidos que existe no PS3 e no PC. Em ambas as plataformas, o jogo roda lisinho, sem nenhum problema. A única diferença é que no PS3 é possível notar serrilhados, que desaparecem no PC quando todos os filtros estão ligados. Difícil é jogar usando o teclado, o que contou pontos para a vitória apertada do PS3.
Resultado: PS3



RECURSOS

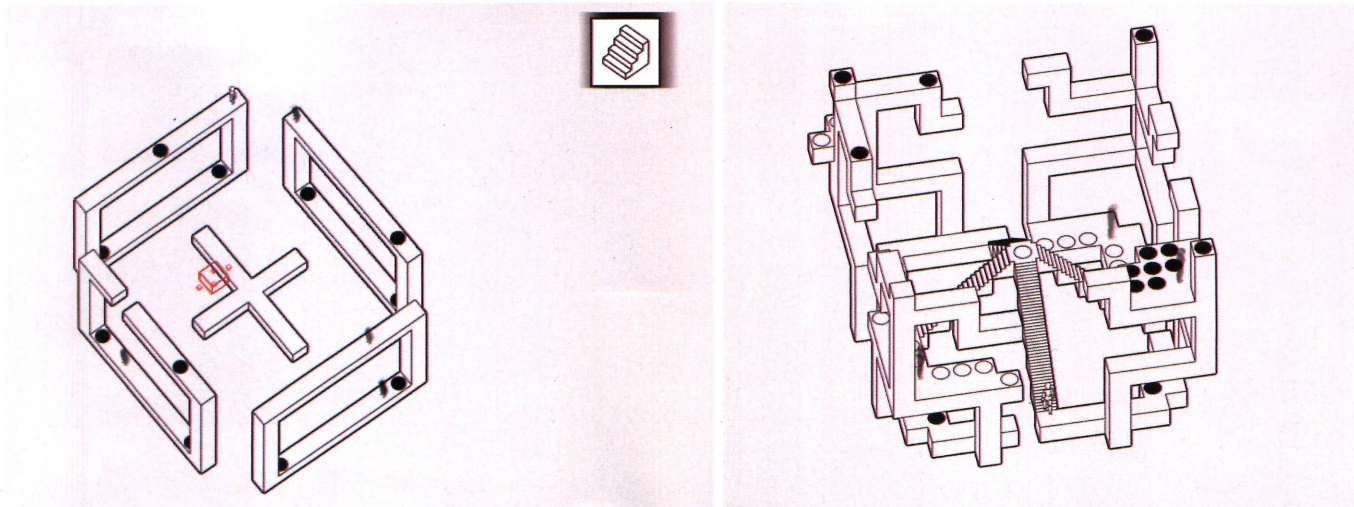
Internet
O navegador de Internet do PS3 é bom, mas não tem a mesma flexibilidade que os navegadores disponíveis para PC. Existe também um problema no PS3 que demonstra a falta de memória: você pode abrir no máximo cinco janelas do navegador, recurso que não tem limite no Flame.
Escolha: PC

Multimídia
Para visualizar vídeos em alta definição e ouvir músicas, ambos os sistemas são magníficos. O PS3 leva vantagem por ter saída em HDMI e tocar Blu-ray, o que não é possível fazer no Flame, da Evolute, mas sim em outros PCs da companhia. O Slide do PS3 também impressiona, principalmente com o efeito que demonstra imagens caindo como se fossem fotos.
Escolha: PS3

Editor de texto, planilhas, imagens etc.
O PS3 não tem nada disso, mas mesmo se tivesse não teria a mesma versatilidade do PC. Afinal, mesmo sendo um computador para jogos, o ainda é um PC e suas possibilidades de uso são limitadas apenas pela imaginação do usuário.
Escolha: PC

Veredicto
Mesmo tendo um valor acima do PS3, o Evolute Flame é um excelente PC, principalmente para jogos de tiro em primeira pessoa, MMORPGs e estratégia em tempo real. Não vimos jogos das duas ultimas categorias saírem para o PS3 ainda, mas desde já temos certeza de que o PC vence. O interessante seria ter as duas plataformas, assim você poderia ter o melhor de dois mundos - o conforto de jogar com o PS3 no sofá e com o PC em uma cadeira bem estilosa.

JOGOS EM DESTAQUE



PREÇO: US$ 10 | **TAMANHO:** 86.4 MB | **DISTRIBUIÇÃO:** SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

ECHOCHROME

Inteligência espacial e raciocínio em forma de jogo

É MEIO COMPLICADO definir um jogo como Echochrome com algo que não seja "só jogando pra saber como é bom". É o jogo mais simplista que apareceu nos últimos tempos e é sensacional. A única coisa que você tem a fazer é chegar à saída. Para isso, você terá de aprender a dominar as cinco leis da perspectiva e desafiar seus olhos para passar as fases. E depois ainda dá para criar seus próprios estágios! A versão de PlayStation 3 tem 64 fases que não existem na versão de PSP e vice-versa. Falando nisso, você também pode baixar o jogo de PSP na PS Store de PC.







Dark Sector Demo

O disco da sorte

HAYDEN TENNO é mandado para uma missão de assassinato no leste europeu. Algo dá errado quando ele descobre umas coisas bem estranhas sobre o local, e tempos depois ele acorda cheio de poderes sobre-humanos, graças a uma infecção bizarra. Sua principal arma é um disco de metal capaz de voltar para suas mãos após ser lançado. Esses são os ingredientes de Dark Sector, game que mistura ação e ficção científica. Confira a demo, que traz uma fase do game.

Grid Demo

Teste a velocidade de Grid

ESTE É O NOVO JOGO da série Race Driver, que sai dos circuitos e vai queimar borracha nas ruas e nas pistas de drift (desafio de derrapagens). A demo de RD Grid vem com três pistas, uma para cada modalidade, e vale cada minuto gasto com o download, só por causa do circuito de rua. É sensacional e conta com o replay mais bem-feito da história dos videogames. Teste um grande concorrente da série Gran Turismo e tire suas conclusões.

R-Types

A volta de um clássico

SIM, É UM JOGO DE PlayStation, mas não quer dizer que não é divertido. O clássico game de navinha simboliza um gênero muito famoso entre os gamers através dos tempos. R-Types vem com os dois primeiros jogos da série, que ficou conhecida por ter uma jogabilidade mais lenta e estratégica. Custa apenas US$ 6 e serve para aqueles que sentem cada vez mais falta de jogos nesse estilo.



DEMO EM DESTAQUE

HAZE Demo

O jogo que finalmente decidiu ser exclusivo do PS3 por um tempo também ganhou uma demonstração. Além de passar pela primeira fase inteira, os programadores foram legais o suficiente para deixar o multiplayer para até quatro jogadores, seja no modo cooperativo seja em deathmatchs. O game é muito bonito; vale o download. **Tamanho: 1,43 GB**

THE EYE OF JUDGEMENT: Biolith Rebellion 2 (Expansion Set Two)



Se você realmente joga este game e de alguma maneira está conseguindo comprar as cartas da nova expansão, não se esqueça de que deve fazer este download para que as cartas apareçam na tela, além de novas magias e habilidades. O download é muito pequeno, mas ainda assim custa US$ 25.
Tamanho: 118 KB

VÍDEO

Mortal Kombat vs. DC Universe Gamer's Day Trailer



O vídeo tem apenas 47 segundos e não mostra muita coisa, além de uma troca de sopapos entre o ninja do gelo, Sub Zero e o Homem-Morcego de Gotham City. Assista apenas para ver como uma série que já foi boa pode chegar ao fundo do poço.
Tamanho: 32 MB

Naruto: Ultimate Ninja Storm Announcement Trailer



O vídeo não é muito grande, mas vale por mostrar como estão ficando os gráficos desta primeira versão para o PS3. Parece mesmo um desenho animado! Além disso, é Naruto, então não há por que não baixar. Vai dizer que você não gosta?
Tamanho: 78 MB

ATUALIZAÇÕES DE JUNHO

Jogos completos

Echochrome ($9,99)

Conteúdo Add-on

The Eye Of Judgement: Biolith Rebellion 2 (Expansion Set Two) ($14.99)
Call of Duty 4: Modern Warfare Variety Map Pack ($9.99)
Army of Two SSC Challenge Map Pack ($7.49)
Karaoke Revolution Presents: American Idol Encore sownloadable songs ($1.49)
Pixel Junk Monsters Encore ($5,99)

MÚSICAS ROCK BAND

"Saints of Los Angeles" - Mötley Crüe ($0.99)
"Screaming for Vengeance" - Judas Priest ($1.99)
"(Take These) Chains" - Judas Priest ($1.99)
"You've Got Another Thing Comin'" - Judas Priest ($1.99)
"The Hellion/Electric Eye" - Judas Priest ($1.99)
"Riding on the Wind" - Judas Priest ($1.99)
"Pain and Pleasure" - Judas Priest ($1.99)
"Fever" - Judas Priest ($1.99)
"Devil's Child" - Lynyrd Skynyrd ($1.99)
"Bloodstone" - Judas Priest ($1.99)
"Screaming For Vengeance" Album ($14.99)
"Zero" - Smashing Pumpkins ($1.99)
"Time-Sick Son of a Grizzly Bear" - The Mother Hips ($1.99)
"Red Tandy" - The Mother Hips ($1.99)
"Date with the Night" - Yeah Yeah Yeahs ($1.99)
"It Hurts" - Angels & Airwaves ($1.99)
"This Ain't A Scene, It's An Arms Race" - Fall Out Boy ($1.99)

 # MÚSICAS GUITAR HERO

Def Leppard Track Pack ($6.25) ["Nine Lives", "Photograph (Live)" e "Rock of Ages (Live)", da banda Def Leppard]
Muse Track Pack ($6.25) ["Exo-Politics", "Stockholm Syndrome" & "Supermassive Black Hole", da banda Muse]

DEMO

Echochrome | Iron Man | Dark Sector | HAZE
The Bourne Conspiracy | Race Driver GRID

GAME VIDEOS

Resistance 2 Teaser Trailer | GT5 Prologue Techno Video
Army of Two SSC Challenge Teaser Trailer |
FIFA 08 Features Video | Iron Man Action Trailer
PROTOTYPE - Discover Evolution | echochrome Trailer
Battlefield Bad Company Redford Blog | Kung Fu Panda Trailer
Dead Space Announcement Trailer
Dead Space Ship Date Trailer | Turok - "Kane" Gameplay Trailer
Turok "Bring It" Trailer | NBA Ballers: Chosen One TV Spot
Wyclef's "Fast Car" Music Video | WipEout HD Trailer
PLAYSTATION 3 "What You Need" Video
Mirror's Edge Gameplay Trailer
Mercenaries 2 Payback Trailer | Overlord Raising Hell Trailer
The Wheelman Trailer | TNA iMPACT! Gamers' Day Trailer
NARUTO: Ultimate Ninja Storm Announcement Trailer
MK vs. DCU Gamers' Day Trailer

TEMAS E WALLPAPERS

THE EYE OF JUDGEMENT Theme #2 | Sports Theme
Gran Turismo 5 Prologue Wallpaper (x4) | HAZE Theme
Echochrome Wallpapers (x4) | Overlord Raising Theme
Kung Fu Panda Wallpapers (x3) | PixelJunk Monsters Theme 3
Echochrome Themes | Overlord Raising Wallpaper (x5)

PS2 PSP PS3

FICHA TÉCNICA

Lançamento
2008
Produção
Sonic Team Japan
Distribuição
Sega
Jogadores
1
Site
www.sega.com/sonicunleashed
Online
Não
Expectativa
Alta

\+ O retorno às raízes pode devolver qualidade à série

\- Os últimos games do Sonic só são bons na promessa

VERSÃO AMERICANA

AV AVENTURA



Sonic Unleashed

Libertando a vocação retrô

SOMBRAS
Mesmo depois do fiasco chamado Shadow, a Sega insiste em variáveis obscuras do ouriço.

Sonic bom é Sonic 2D. A máxima que há alguns anos poderia ser uma dúvida pertinente consolidou-se como triste verdade. O argumento derradeiro para essa convicção é o deplorável Sonic the Hedgehog, lançado em 2006 para PlayStation 3 e Xbox 360.

Câmera problemática, controles horrendos, história bisonha e outros pontos absurdamente negativos. Um legado a se esquecer, como prova a nova investida do Sonic Team japonês com o personagem que batiza a equipe. Mais do que uma nova tentativa, é uma verdadeira renovação.

O ouriço e o monstro?

Como o primeiro trailer e imagens revelam, Sonic Unleashed marcará a volta oficial do adorado e maltratado herói a uma aventura bidimensional em consoles caseiros após 14 anos afastados deles – o último foi Sonic & Knuckles, para Mega Drive. Contudo, não é uma jornada unicamente plana, mas no estilo 2,5D, ou seja, gráficos tridimensionais, mas jogabilidade clássica com scroll lateral, a mesma adotada nos dois Sonic Rivals, de PSP.

Entretanto, a herança das explorações em três eixos não será totalmente abandonada. Eventualmente, as fases mudarão de esquema em tempo real, alternando para uma perspectiva por trás de Sonic, assemelhando-se muito a Sonic and the Secret Rings, exclusivo do Wii. Nele acompanhamos o protagonista pelas costas, movendo o Wii Remote lateralmente. Esse sistema deve ser reutilizado em Unleashed, provavelmente até tirando proveito do sensor de movimento do SIXAXIS e do DualShock 3, na versão PS3.

Entre as promessas, figura também um dos sistemas de combate mais aprofundados que já foi feito na franquia, oferecendo novos golpes e um bem-vindo medidor de velocidade na tela, cuja função ainda não foi revelada – mesmo que não sirva para nada, ao menos finalmente nos dará a noção real da velocidade do ouriço azul.

Ouriço das trevas

Desta vez, haverá transição entre dia e noite, que influenciará na jogatina. Não foi apregoado ainda se tal evento ocorrerá em tempo real ou em fases

TIMELINE



Sonic the Hedgehog 2 | 1992
Considerado por muitos o melhor Sonic 2D. Superou em tudo o predecessor.



Sonic Adventure | 1999
Não bateu os clássicos de Mega Drive, mas encantou muitos.



Sonic the Hedgehog | 2006
Controles nojentos, bugs mil e um enredo fraco. Lixo é pouco para defini-lo.

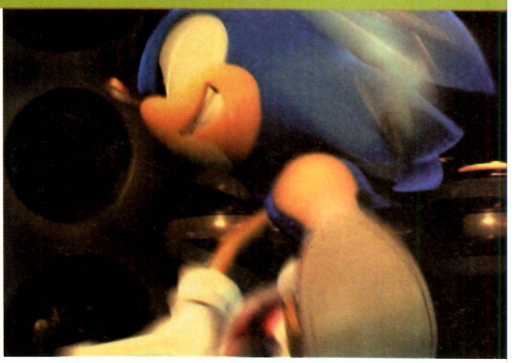
EXTRA +++ Além de versões para PS2 e PS3, Sonic Unleashed aportará também no Xbox 360 e Wii. No videogame da Nintendo, a jogabilidade será otimizada para o Wii Remote e haverá níveis inéditos desenvolvidos pela Dimps, da série Sonic Rush, para DS.



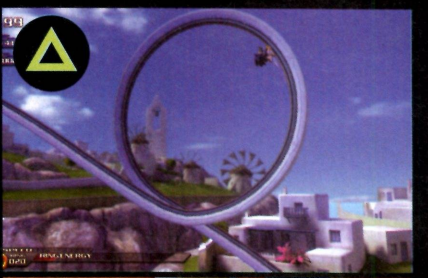
COMO NO MEGA Mesmo com um visual em três dimensões, a jogabilidade será 2D.



VIAJANDO Sonic deve passar por todos os cantos do globo nesta nova aventura.

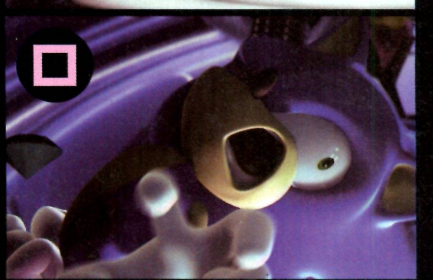


- Go, Sonic, go! Os loopings não poderiam faltar, ainda mais na volta ao mundo 2D!
- Sonic passa um rapa à la Super Mario 64. Combate será um dos focos de Unleashed.
- Como manda a tradição, o ouriço saiyajin retorna para detonar os planos do Dr. Eggman.
- Unleashed promete grandes emoções. Até Sonic está mais impressionado do que o normal.









determinadas, mas sob a luz da lua nosso herói se transformará numa fera bestial, um lobisomem (ou seria lobisouriço?) com habilidades próprias. Essa polêmica estará justificada no enredo, mesmo que não tenha sido explicado de que maneira.

Sonic normal e a versão lupina não serão os únicos personagens jogáveis. O dourado Super Sonic estará presente, assim como os companheiros Tails e Knuckles, com poderes distintos, obviamente.

Por ora, sabemos apenas que o vilão principal é Dr. Eggman e que a missão de Sonic envolverá fases por sete continentes que estão se desfragmentando, o que afeta a integridade do planeta.

Correndo em velocidade frenética, em meio a cenários detalhados, efeitos de luz impressionantes serão proporcionados pela nova engine Hedgehog, que está em produção pela Sega há três anos especialmente para as desventuras do mascote. A trilha sonora não teve detalhes revelados, mas, pelo trailer, remete às faixas exóticas e animadas da série Rush, para DS. Todavia, é bem provável que o guitarrista Jun Senoue, da banda Crush 40, participe de alguma forma como fez nos principais games recentes do velocista azul-cobalto.

Sonic Unleashed causa boa impressão com o requisitado retorno às raízes 2D. A tal versão lobisomem, porém, parece mais um tiro nos pés já tão furados do Sonic Team. Será que o apelo retrô aliado ao poderio da nova engine conseguirão sobrepujar as eventuais falhas dos elementos de jogabilidade e alçar Sonic novamente ao posto de estrela dos games que ele tanto merece? | **CLAUDIO PRANDONI**

PS3

FICHA TÉCNICA

Lançamento
01/07/2008

Produção
inXile Entertainment

Distribuição
Codemasters

Jogadores
1

Site
codemasters.com

Online
Não

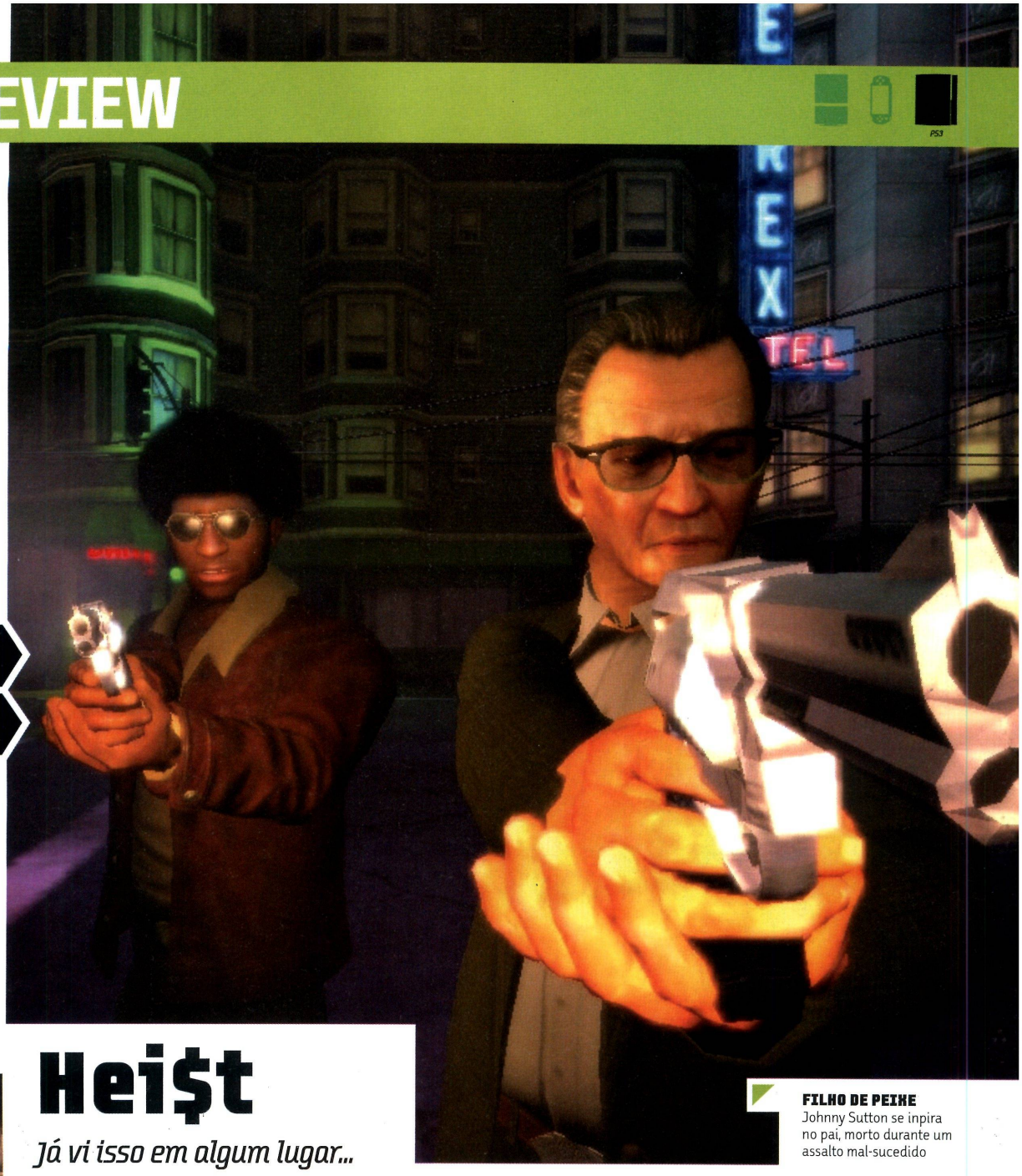
Expectativa
Média

+ Possibilidade de dar ordens usando a própria voz

– Soa como outro clone murcho de GTA

VERSÃO AMERICANA

AÇÃO



FILHO DE PEIXE
Johnny Sutton se inpira no pai, morto durante um assalto mal-sucedido

Hei$t

Já vi isso em algum lugar...

Quando se abre um precedente de sucesso no recentemente inovador universo dos videogames, jogos que apresentam abordagem similar àqueles que obtiveram a glória não tardam em aparecer. Basta refletir por um instante sobre a quantidade de produtos que tentam, de alguma maneira, incorporar elementos da série GTA, por exemplo. Sim, Hei$t aparenta ser mais um deles. Sim, a execução e o resultado, novamente, devem viver à margem daquilo que a série da Rockstar representa.

Seguindo a trilha de papai

Com a premissa de um mundo aberto e a possibilidade de subir na vida por meio de atividades criminosas, o clichê é inevitável no segundo trabalho da desenvolvedora inXile, cujo primogênito é The Bard's Tale. Ambientado na São Francisco de 1969, com direito a penteados estilosos, óculos escuros gigantes e bandas clássicas (como The Doors), Hei$t o coloca sob o comando de Johnny Sutton, figura que saiu da prisão há pouco e que quer seguir os passos do pai. Ele foi morto durante uma tentativa frustrada de assalto. Como que para ter êxito naquilo em que o genitor falhou, Johnny almeja se tornar o bandido mais malandrão de São Francisco.

A partir dessa motivação pouco original, Johnny vai atrás de ajuda para roubar os principais bancos da cidade, e para tal conta com o auxílio de uma trupe de outros quatro meliantes, cada qual com uma habilidade única. Cracker é o especialista na arte de arrombar cofres; The Kid se encarrega de pisar fundo o acelerador para "vazar" dos locais; Crumb utiliza sua força de troglodita para fazer os serviços que exigem brutalidade. Talvez a peça mais fundamental do quebra-cabeça seja o Tio Sal, encarregado de angariar diversas informações sobre o lugar que estão por invadir

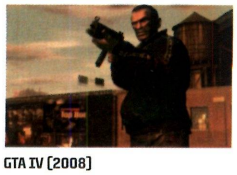
TIMELINE



The Warriors (2005)
Violência sem justificativa é o que há, ainda mais em um jogo que veio do *Domingo Maior*.



Saints Row (2006)
Cada gangue no seu galho, firmeza? Foi um dos primeiros clones de GTA na nova geração.

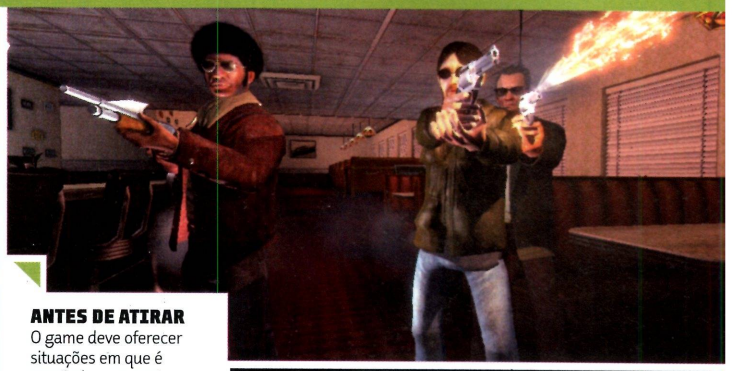


GTA IV (2008)
Inspiração de todos os bandidos do mundo. Só que aqui os bandidos têm classe.

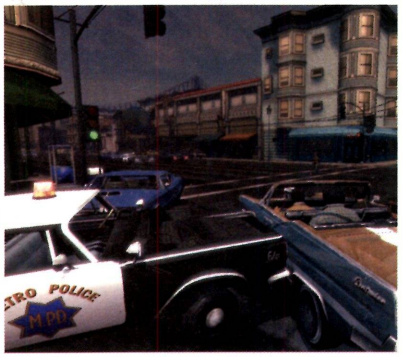
EXTRA +++

A julgar pela demo que alguns sites gringos obtiveram, a produtora inXile terá bastante trabalho para melhorar a área de exploração de Hei$t, extremamente sem vida e com texturas pobres - praticamente um lugar deserto. Ainda mais em tempos de *GTA 4*.





ANTES DE ATIRAR
O game deve oferecer situações em que é possível pensar antes de atirar



SOLTANDO A VOZ

Hei$t permitirá aos jogadores gravar frases com a própria voz, que serão usadas ao longo dos assaltos a bancos. Poderemos ativar os comandos por meio de um botão e desferir sentenças, como "mãos ao alto, isso é um assalto!". Também haverá a possibilidade de relatar as ordens aos comparsas com o mesmo sistema. Calibre o gogó e vá praticando inglês.



BRUTALIDADE
Das influências de GTA, a violência é uma das mais evidentes

- posicionamento de câmeras, quantidade de guardas, enfim, tudo que envolve a logística na hora da ação.

É importante em Hei$t expandir a rede de relacionamentos para que as missões fiquem mais fáceis. Em dado trabalho, por exemplo, você pode se aliar aos lixeiros a fim de que eles bloqueiem as vias com um caminhão para retardar a ofensiva da polícia. Além disso, as missões secundárias - destruir bares, restaurantes, clubes, carros - estão lá e garantem acesso a novas técnicas, porém podem ser ignoradas e não devem acrescentar muito à trama.

Pense primeiro, aja depois

O que diferencia Hei$t dos demais é a veia de estratégia que tem. Em vez de simplesmente arrebentar a porta do banco e render as pessoas, é interessante agir de maneira sutil e ligeira. Assim que o assalto tem início, um relógio surge na tela e você tem pouco tempo para realizar o trabalho. Deve-se distribuir as tarefas e operar para que ninguém saiba o que está acontecendo, já que um guarda pode criar coragem e tentar descer a bala em você, gerando um ruidoso tiroteio, que fatalmente alertará os transeuntes na rua. Algum funcionário também pode se esgueirar e acionar o alarme. Seus companheiros, como cachorros adestrados, agem de acordo com a reação que se tem a partir dos atos. Por exemplo, se você cumprimentar um deles por ter socado alguém que gritava de pavor, ele fará a mesma coisa em ocasiões futuras. Do contrário, caso você o reprima, o criminoso entenderá o recado e não usará esse expediente em operações vindouras. | **GUSTAVO HITZSCHKY**

△ Soluções diplomáticas não funcionam; prefira negociações agressivas.

○ Nada mais inspirador e poético do que um assalto em noite de lua cheia.

✕ Eles até podem ser malvados, mas têm um estilo impecável

□ Usar escudos humanos é uma das maiores maldades. Aproveite!









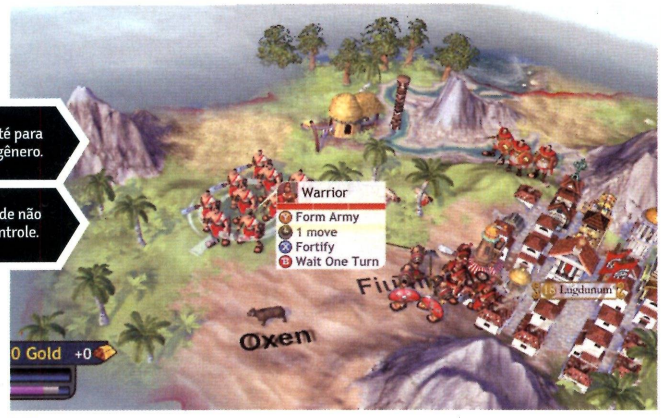
PS3

FICHA TÉCNICA

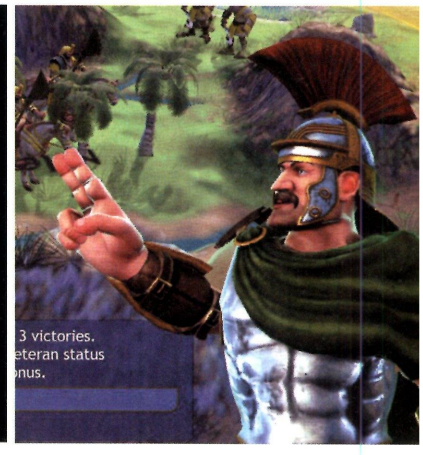
Lançamento
07/07/2008
Produção
Firaxis
Distribuição
2K Games
Jogadores
1-4
Site
civilizationrevolution.com
Online
Sim
Expectativa
Média



VIDA AOS GRÁFICOS A versão para consoles ganha um visual mais colorido e caricato que os tradicionais da série.



SIMAXIS Grandes mudanças nos comandos serão feitas em relação às versões para PC.



+ Estratégia simples, até para quem não domina o gênero.

– O sistema de jogo pode não funcionar bem no controle.

EXTRA

+ O jogo ganhou novas características, como a possibilidade de fuga de batalhas. Não pense como covardia, mas como uma retirada puramente estratégica.

VERSÃO AMERICANA

Et ESTRATÉGIA

Sid Meier's Civilization Revolution

Estrategicamente nos consoles

A história é uma coisa que demorou para acontecer. Parece ridículo ouvir essa frase, mas qualquer um que jogou as encarnações passadas da série Civilization terá de concordar. Se você nunca ouviu falar, saiba que é uma renomada franquia de jogos de estratégia em que os jogadores podem escolher entre várias civilizações, evoluir e conquistar o mundo. Em um passado cujo foco ficava principalmente no PC, o game era caracterizado por suas partidas longas e pela demorada evolução histórica de cada uma.

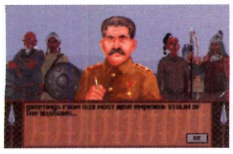
Jogadores de videogames e de PC buscam experiências diferentes, e é claro que a jogabilidade seria incompatível. O mundo dos videogames torcia o nariz para o que seria um game lento, mas o dos PCs resmungava contra uma jogabilidade rápida demais.

Mudanças, sim. Revolução, não

O game apresentará algumas mudanças em relação aos títulos clássicos. Agora, a jogabilidade será simplificada e o ritmo, acelerado – de acordo com o time, num ponto adequado para videogames, porém sem trair os fãs tradicionais. Não necessitaremos, por exemplo, de dar ordens a trabalhadores individualmente, mas mesmo assim não perdemos o controle sobre o que queremos fazer.

O game contará com 16 civilizações, cada uma com diferentes habilidades e tecnologias, além de líderes sendo figurões históricos, como Cleópatra ou César. Junte a isso o estilo gráfico colorido e movimentado e teremos caricaturas que fariam qualquer aula de História ser mais divertida, demorada e, talvez, mais aprofundada. | **RODRIGO ORTIZ**

TIMELINE



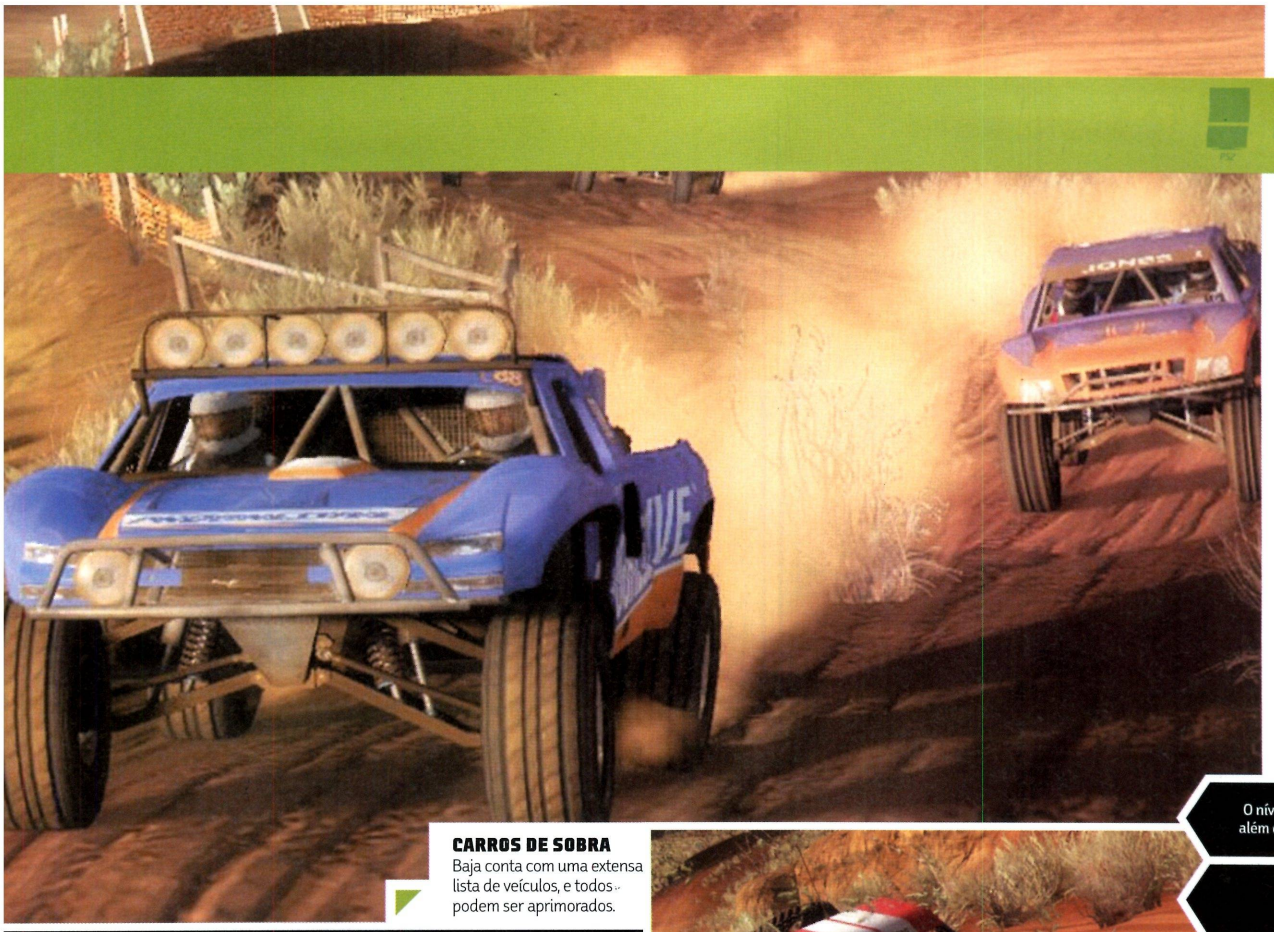
Civilization (1991)
Sid Meier acertou em cheio criando a franquia que continua até hoje.



Colonization (1994)
Também de Sid Meier, a série não teve tanto sucesso quanto Civilization.



Age of Empires (1997)
Quem nunca ouviu falar de Age, o bicho-papão do gênero?



CARROS DE SOBRA Baja conta com uma extensa lista de veículos, e todos podem ser aprimorados.

EXTRA +

Para as corridas longas demais, como a Baja 1000, o game conta com uma opção de deixar a inteligência artificial do game assumir seu controle temporariamente. Não é a mesma coisa, mas ajuda na hora de dar uma pausa.

Baja

Lama, pedras e areia

Baja, ao que tudo indica, tem boas chances de se tornar um notável título off-road. Trata-se de um simulador realista, que leva os jogadores a ambientes naturais cobertos de poeira, lama e muitos, mas muitos buracos.

O realismo de Baja não se limita apenas aos gráficos. Para progredir, você deve, como em qualquer corrida da vida real, conseguir vitórias e ganhar dinheiro. Mas não é só com o cheque de vencedor que se lucra – são 400 patrocinadores que podem encher seu bolso caso a prova seja um sucesso para a marca deles no seu carro. Mas cuidado! Como se as corridas já não fossem difíceis o suficiente, seu pagamento dependerá de como o logotipo deles vai terminar. Se estragar muito, esqueça a grana.

Garagem extensa

O game coloca o jogador como piloto de até 168 veículos divididos em nove categorias. De buggies aos poderosos Trophy Trucks, todos contam com mais de 400 peças para melhorar a performance e o visual. Isso deve influenciar a sensação de controle do carro e se trata de outra novidade no gênero. Durante a corrida, medidores de óleo, água, pressão dos pneus e outros controles estarão disponíveis para você ficar de olho e evitar problemas.

Curtas e longas

No single player, há nove tipos de corrida, que variam de tempo de duração, incluindo a longa Baja 1000, que leva cerca de quatro horas de tempo real para ser terminada. A inteligência artificial aprende o seu estilo de direção, o que pode favorecer os pilotos mais habilidosos. No modo online, até dez corredores podem participar da mesma partida. Se você não tem acesso à PlayStation Network, sem problemas: o jogo oferece suporte a partidas divididas a tela para até quatro jogadores. | **RODRIGO ORTIZ**



SIMULADOR REALISTA Baja deve situar-se em uma linha mais real, diferente da grande maioria dos games de corrida do gênero.

PS2 PSP PS3

FICHA TÉCNICA

Lançamento
09/2008
Produção
2XL Games
Distribuição
THQ
Jogadores
1-10
Site
bajagame.com
Online
Sim
Expectativa
Média

O nível de realismo deve ir além dos títulos do gênero. +

Provas muito longas podem não agradar –

VERSÃO AMERICANA

Co

CORRIDA

TIMELINE



Sega Rally Championship [1995]
O clássico do gênero contava com uma jogabilidade bem arcade.



MotorStorm [2007]
Apesar de explosivo, o game foi o primeiro do gênero a chegar ao PlayStation 3.



DiRT [2007]
Mais próximo de Baja, é um marco entre os games de rali.

PS3

FICHA TÉCNICA

Lançamento
26/08/2008

Produção
Volition

Distribuição
THQ

Jogadores
1

Site
saintsrow.com

Online
Sim

Expectativa
Alta

+ O modo de edição parece ser bastante interessante.

– Seu concorrente é GTA IV, que pode ofuscar o game.

VERSÃO AMERICANA

AÇÃO



Saints Row 2

O game que vai tentar enfrentar GTA IV

ATAQUE Máquinas de destruição estão entre os inimigos de SR2.

Quando lançado em 2006, Saints Row surpreendeu a todos que o tachavam como apenas mais um clone de GTA. O fator de sucesso do primeiro Saints Row não se deve apenas à jogabilidade em estilo "mundo aberto", igual à do concorrente, visto que outras franquias, como True Crime: NY e The Getaway, já haviam se aventurado sem fazer muito barulho. O que diferenciou esta guerra urbana entre gangues de Stillwater dos seus concorrentes foi a produção de qualidade, que apresentou uma cidade impecavelmente populosa e uma física maravilhosa.

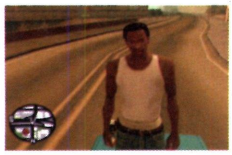
O reinado de Saints Row como o único jogo de mundo aberto da nova geração durou até o mês passado, com a chegada do quarto episódio da saga da Rockstar. Agora, Saints Row 2 promete esquentar essa disputa oferecendo um jogo tão surpreendente quanto o primeiro. Será que a THQ irá nos surpreender novamente?

Stillwater em obras

A história de Saints Row 2 começa 15 anos após os acontecimentos do primeiro jogo. A gangue The Saints se dispersou e três novas gangues apareceram para tomar conta das ruas da cidade. Cabe a você reagrupar os "manos" para reassumir o controle e mostrar quem é que manda nas quebradas de Stillwater.

Assim como a Liberty City de GTA IV, a Stillwater que você conhece está passando por uma grande reformulação. A THQ promete até 50% de aumento nas áreas exploráveis da cidade, sendo que alguns trechos vistos no primeiro jogo passarão por reformulações devido ao tempo de intervalo dos acontecimentos. Algumas edificações serão demolidas ou reformadas, outras continuarão da mesma forma, porém com aspecto mais antigo devido à depreciação dos 15 anos. De qualquer forma, quem já conhece a Stillwater do primeiro jogo provavelmente deverá reconhecer o local, mesmo com as mudanças.

TIMELINE



GTA San Andreas | 2004
A aventura de CJ é fonte de inspiração para o universo hip-hop visto em...

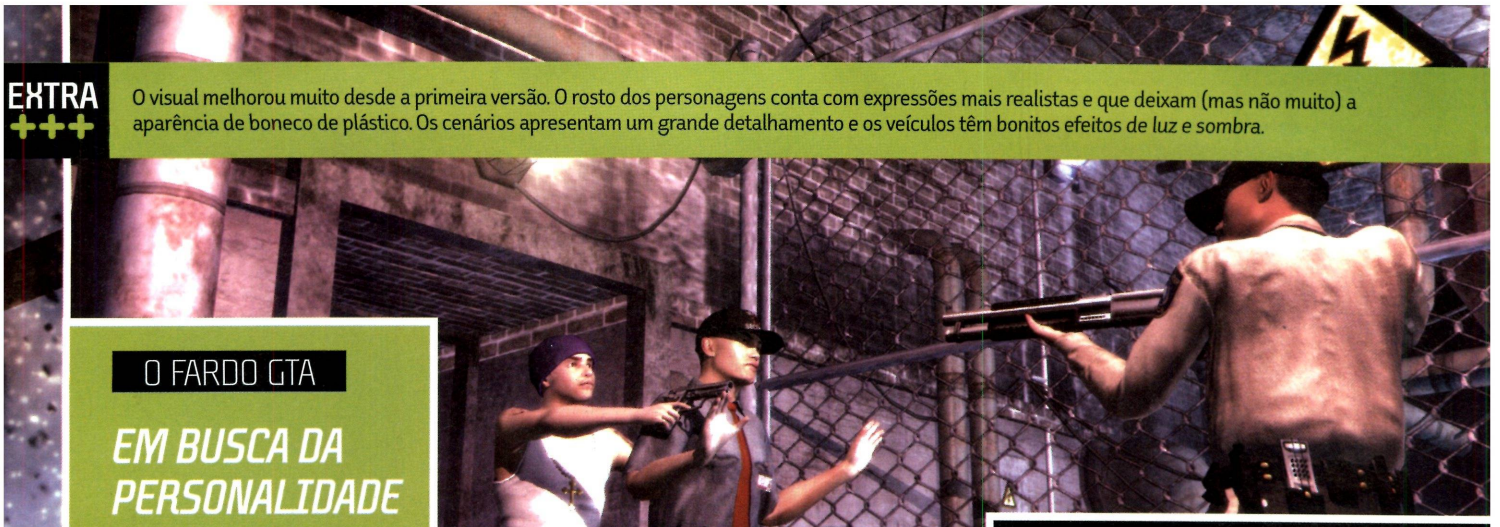


True Crime: NY City |2005
Que contou com uma boa premissa, mas a qualidade geral perde para...



Saints Row / 2006
Que até agora só chegou ao Xbox 360 e se tornou o melhor clone de GTA.

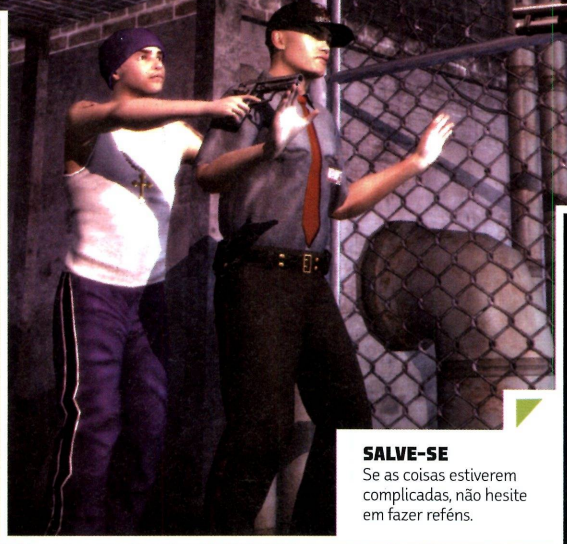
EXTRA +++ O visual melhorou muito desde a primeira versão. O rosto dos personagens conta com expressões mais realistas e que deixam (mas não muito) a aparência de boneco de plástico. Os cenários apresentam um grande detalhamento e os veículos têm bonitos efeitos de *luz e sombra*.



O FARDO GTA

EM BUSCA DA PERSONALIDADE

Sabendo que GTA IV pode prejudicar seu desempenho mercadológico, a THQ está apostando em elementos que diferenciam seu título. A opção pela personalidade pode render bons frutos, mas é preciso ser notado nas prateleiras, e ficar ao lado de GTA IV é um grande fardo a ser carregado.



SALVE-SE
Se as coisas estiverem complicadas, não hesite em fazer reféns.



VEÍCULOS
Utilitários destruidores também estarão disponíveis no jogo.

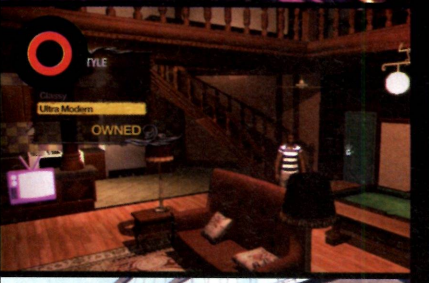
△ O sistema de combate promete o fim dos socos ao vento. A meta é realmente acertar os inimigos.

○ Você pode escolher três estilos diferentes de decoração: ralé, clássica ou descolada.

✕ Além dos carros, Saints Row 2 terá outras formas de locomoção, como jet-skis e helicópteros

□ A física realista retornará na segunda versão. Será divertido destruir propriedades privadas.









Fabriquinha de "manos"

Outra grande novidade de Saints Row 2 é o completo modo de edição. Logo no início, é possível criar o seu personagem com um enorme leque de opções de personalização para deixar qualquer fã de The Sims feliz da vida. A criação do protagonista vai além do básico sexo, peso e altura, oferecendo opções muito mais complexas, como modo de andar, de agir, de provocar e de se vestir.

Novas armas farão parte do seu arsenal, como bombas-relógio, escopetas e rifles, além de diversas armas brancas, como os já tradicionais (e divertidos) tacos de beisebol.

Se em Saints Row a casa era considerada apenas um lugar para salvar os progressos do jogo, nesta continuação os jogadores provavelmente voltarão mais vezes para o seu lar para fazer outras coisas.

A THQ promete um inovador sistema de personalização de sua residência, que irá afetar inclusive a sua relação com os membros da gangue. A decoração pode ser mais moderna, clássica, descolada ou até inexistente. Isso mesmo: sua casa pode ser um verdadeiro salão de festas decorado com todo o bom gosto que o dinheiro pode dar ou simplesmente um pulgueiro, com móveis velhos e imundos.

Saints Row foi além dos games que seguem a linha de GTA, e a THQ parece estar caprichando em detalhes em que a Rockstar não se apoiou muito. Só precisamos saber se todo o esforço vai ser o suficiente para bater de frente com o bicho-papão dos jogos atualmente. | **ANDRÉ FORTE**

PS2 PSP PS3

FICHA TÉCNICA

Lançamento
24/07/2008
Produção
SCE Japan
Distribuição
Sony CEI
Jogadores
1
Site
jp.playstation.com
Online
Não
Expectativa
Média

\+ Os cenários e personagens serão bem detalhados

\- Dividir o jogo em episódios pode não dar certo

VERSÃO JAPONESA

SH SURVIVAL HORROR



SEM SAÍDA Em alguns momentos, fugir será a melhor escolha, porém haverá situações em que os confrontos serão inevitáveis

Siren: Blood Curse

Previously on Siren

Inicialmente chamada de New Translation, a terceira versão de Siren terá algumas diferenças em relação aos dois jogos anteriores. Agora com o subtítulo Blood Curse, vai recuperar alguns elementos do primeiro Siren, mas utilizando uma outra forma de contar a história.

A primeira grande diferença é o visual, que aproveita o poder do PS3, com cenários e personagens muito mais detalhados. Entretanto, não deve alcançar o mesmo nível do futuro Silent Hill: Homecoming. De qualquer forma, gráficos sempre ficaram em segundo plano na série. O enredo, que costuma ser o ponto-chave, foi fortemente influenciado por filmes de terror oriental.

Periodicamente, a vila de Hanuda (localizada em uma região montanhosa no interior do Japão) fica cercada por um mar vermelho, de onde emergem os Shibito (pessoas mortas, em uma tradução livre), os mortos-vivos.

Os protagonistas serão os membros de uma equipe norte-americana de televisão que foi fazer uma reportagem sobre misteriosos acontecimentos do lugar. Por conta disso, mesmo a versão japonesa do game contará com diálogos em inglês. Entretanto, até o momento, apenas a versão européia (além da japonesa, claro) foi confirmada - assim como aconteceu com Siren 2, para PS2, não lançado nos EUA.

TIMELINE



Silent Hill | 1999
O game usou uma sirene para avisar ao jogador sobre trocas de dimensão



Siren | 2003
Três dias de maldição em uma vila rural nas montanhas do Japão



Siren 2 | 2006
Um tsunami de águas vermelhas faz com que jovens fiquem presos em uma ilha

EXTRA +++ As sirenes de defesa civil foram criadas na Segunda Guerra Mundial para alertar sobre bombardeios aéreos. Atualmente, são usadas para anunciar qualquer tipo de perigo, incluindo furacões e tsunamis. E também a contratação de jogadores...

SIREN, O FILME



Em fevereiro de 2006, foi lançado no Japão um filme baseado em Siren 2. No enredo, uma família se muda para a ilha de Yamijima (Ilha da Escuridão, em uma tradução livre), onde acredita-se que há um cemitério de soldados americanos. O povo local diz que, quando a sirene soar, ninguém pode sair de casa. A partir disso, outros mistérios surgirão. *Siren*, o filme, não chegou ao Ocidente nem tem previsão de receber um remake.



MATA-SOLUÇO
Os sustos prometem ser constantes ao longo do jogo



CARNIFICINA
Sangue é um dos elementos que não faltarão em Siren: Blood Curse

Em muitas imagens divulgadas até o momento, vemos muitas armas sendo usadas e conflitos diretos com os mortos-vivos, o que pode significar uma mudança de jogabilidade, uma vez que os games anteriores da série davam ênfase a movimentos stealth e, quase sempre, à fuga desesperada.

Mas a principal diferença está na forma de comercialização e distribuição. Siren: Blood Curse será dividido em 12 capítulos disponibilizados periodicamente na PlayStation Network. Está praticamente confirmado que haverá também um pacote vendido na forma tradicional, ou seja, nas prateleiras das lojas. Isso deve depender da popularidade que sistema de download fracionado vai atingir.

O que permanece são os ambientes escuros, as situações insanas e o sistema de observar a ação pelos olhos de outros personagens - inclusive inimigos. O sistema, chamado de Sight-Jack, é o principal diferencial da série. Outra característica marcante da série é alternar o controle entre diversos personagens, contando a história em partes - perfeito para ser dividido em diversos capítulos.

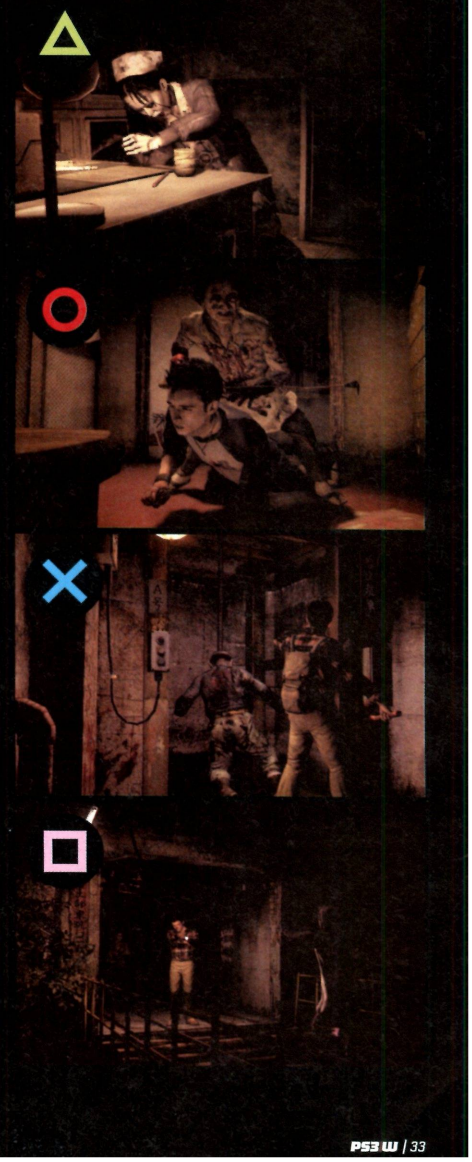
Por enquanto, os jogadores já podem baixar uma versão demo de 500 MB disponível na PlayStation Store do Japão. | **HENRIQUE MINATOGAWA**

△ Repetir indefinidamente suas ações cotidianas após a morte faz parte da maldição.

○ Isto definitivamente não está incluído na etiqueta japonesa para receber turistas.

✕ Antes de entrar, ele devia ver se o elevador estava parado no andar.

□ A capacidade de segurar lanterna e arma ao mesmo tempo é importante.



FICHA TÉCNICA

Lançamento
Final de 2008
Produção
Sucker Punch
Distribuição
Sony CEA
Jogadores
1
Site
suckerpunch.com/detail.php/games/infamous
Online
Não
Expectativa
Média

+ Possibilidade de escolher entre herói ou vilão

− Pode ser apenas mais uma cópia de GTA

VERSÃO AMERICANA
AÇÃO



O PODER DO TROVÃO
A emissão de raios é só uma parte do repertório de habilidades do novo concorrente de Niko Bellic.



SIHAXIS Grandes mudanças nos comandos serão feitas em relação às versões para PC.

EXTRA +

A história de inFamous é um mistério que a Sucker Punch insiste em manter, só que o ponto de partida é igual para super-heróis ou vilões. Suas decisões nas missões é que mostrarão de que lado você está e nortearão o progresso do jogo.



APENAS UMA FATIA
Segundo seus produtores, inFamous deve usar cerca de 30% da capacidade gráfica do PS3.

inFamous

Super-heróis e vilões da infâmia

A supremacia incontestável do estilo sandbox – termo dado aos jogos com mundo aberto não-linear – é de GTA, mas é inegável que a fórmula mágica deu origem a um sem-número de variações respeitáveis, como Mafia, The Godfather, The Simpsons: Hit & Run, Scarface, Saints Row... Cada um soube aproveitar de uma forma a liberdade dos universos em questão, inserindo até mesmo novidades inexistentes na série da Rockstar. O próximo a explorar a amplitude de um espaço não contínuo é inFamous, que iniciou no PS3 os trabalhos da Sucker Punch Productions, autora da trilogia Sly.

Seja para o bem, seja para o mal

A atmosfera de escuridão de inFamous foi inspirada confessadamente pelo produtor Brian Fleming no filme Batman Begins. Durante a realização, ainda estreou o seriado do qual os desenvolvedores se tornariam fãs, o aclamado *Heroes*. O MMO City of Heroes e a seqüência, City of Villains, naturalmente também são mencionados como fonte de idéias.

O jogo é sobre heróis. E também vilões. Ser um beneficente aventurado ou um facínora inescrupuloso? Para Fleming, essa é a inspiração de inFamous, de fazer com que todos os acontecimentos passem a sensação de serem vivenciados pelo jogador. Cumprir as missões vai interferir na reação dos indivíduos à sua volta. É o dilema do bem e mal, retratado em Star Wars: Knights of the Old Republic. Escolher um dos lados acarreta no ganho de habilidades diferentes.

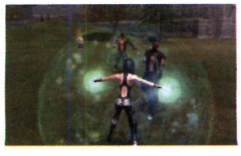
Encantado com o processador Cell, do PS3, Fleming diz que, com todos os efeitos especiais e diversos itens e personagens simultaneamente em uma mesma cena, usufrui apenas 30% da capacidade de processamento do console. Ele acredita que, se pudesse colocar dez vezes mais a quantidade de elementos, a taxa de quadros por segundo permaneceria estável.

Lançar um jogo sandbox no primeiro semestre, próximo de GTA IV, seria suicídio. Além do mais, a aparição nas prateleiras de inFamous é nebulosa. Há cerca de um ano a Sucker Punch não dá novas informações do título, que deve sair em 2008. Até lá, você decide: herói ou vilão? | **ALEXEI BARROS**

TIMELINE



Star Wars: Knights of the Old Republic | 2003
Do lado negro ou do da luz? Faça a escolha.



City of Heroes | 2004
Aglomeração de super-heróis em contendas acirradas.



Saints Row | 2006
Um belo exemplo de clone de GTA aproveitável.

A REVOLUÇÃO SONORA JÁ COMEÇOU!



TODOS OS MESES NAS BANCAS!



GAMES E VIOLÊNCIA

O CAMPEÃO DAS LAN HOUSES
No quesito games violentos, o jogo de tiro Counter-Strike está entre os mais populares

É mais do que comprovado: títulos violentos não devem ser disponibilizados a crianças. Mas quais são os efeitos em quem está liberado oficialmente para jogá-los? | CLAUDIO PRANDONI

O tema é batido, mas não deixa de suscitar interesse, ainda mais quando um título da magnitude de Grand Theft Auto IV - grande tanto pela qualidade técnica como polêmica - arrebata o primeiro lugar como produto mais lucrativo em toda a história da indústria do entretenimento.

Não apenas isso, o colosso, que faturou 310 milhões de dólares em apenas um dia, sucede Halo 3 no trono, o icônico game de tiro e ficção científica do Xbox 360, e vai encarar como principal rival pela hegemonia no PlayStation 3 o aguardado Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, que tem como foco espionagem bélica e, especialmente neste capítulo, ênfase em guerras urbanas. Isso sem contar a extensiva lista de produções que seguem o mesmo caminho e chegaram recentemente, a exemplo de Ninja Gaiden Sigma, Ninja Gaiden II, Haze, Call of Duty 4 e tantos outros.

Atualmente, a violência está presente em toda parte no mundo dos games de alta definição e, mais importante ainda, faz sucesso como os números e expectativas comprovam. O tópico é um dos principais debatidos atualmente na sociedade, principalmente por conta do impacto que essas obras exercem sobre crianças e adolescentes.

Como citado acima, a questão não é nova e possui uma ampla variedade de opiniões, argumentos e soluções, tanto que já existem mecanismos sociais criados a fim de evitar o contato desse tipo de público com obras que não lhe convém, tal qual o recém-renovado sistema de Classificação Indicativa. Esses procedimentos são passíveis de críticas em relação à sua eficácia ou mesmo relevância, mas não há como negar que estão lá visando a resolver de alguma maneira o problema da possível influência de games com temáticas agressivas.

Todavia, pouca luz foi jogada sobre outra extremidade do tema: quais os efeitos sobre pessoas com idade liberada pela classificação?

Afinal, todos esses games que enumeramos acima são para plataformas de nova geração, às quais dificilmente crianças têm acesso. Dados comprovam isso: uma pesquisa da revista Época indica que a idade-média do gamer gringo é de 33 anos, ao passo que estatísticas da Microsoft Brasil apontam que o jogador brasileiro tem cerca de 27 anos.

"os jogos têm essa função de extravasar a agressividade contida" – Olga Tessari, psicóloga

A porrada pode até ajudar

Conforme explica a psicóloga Olga Tessari, profissional há mais de 20 anos, "pessoas emocionalmente saudáveis fazem uso do jogo por pura distração, passatempo, não se tornam ansiosas para jogar nem deixam de lado a sua vida por conta dele; ao contrário, pessoas com conflitos internos mal resolvidos, baixa auto-estima, insegurança e problemas de relacionamento buscam no jogo uma satisfação que não possuem dentro de si mesmas".

Ela conclui dizendo que "a violência levada para fora do jogo revela apenas uma pessoa problemática, que necessita de tratamento psicológico para aprender a lidar de forma positiva com sua agressividade".

De fato, games violentos não apenas estão isentos de qualquer influência negativa sobre pessoas equilibradas como também apresentam certos benefícios.

Tal como é de esperar, já existem diversas pesquisas relacionadas a violência em jogos eletrônicos. Uma de março deste ano oferece prospecto positivo. Pesquisadores da Universidade de Middlesex, nos Estados Unidos, avaliaram o comportamento de 292 jogadores antes e depois de uma sessão de duas horas de jogatina. O game em questão era o MMO World of Warcraft, que não possui indicação de faixa etária no Brasil por não ter sido lançado oficialmente, mas em outros países ostenta sugestão moderada, variando entre 12 e 16 - ou seja, não é exatamente um dos títulos institucionalmente mais violentos por aí.

De qualquer maneira, os resultados foram bons: "As pessoas mostraram grandes níveis de relaxamento ao jogar o game, antes e depois", explicou a psicóloga responsável pelo experimento, a dra. Jane Barnett. O único fator que diferia entre as pessoas era o grau de intensidade dessa tranqüilidade.

A dra. Olga complementa com outra vantagem propiciada por jogos agressivos a adultos. "Todos temos dentro de nós uma agressividade



TÁTICAS DE ESPIONAGEM Solid Snake pode ser um ótimo professor de técnicas de espionagem, se alguém tentasse fazer isso na rua, é claro.

O FALSO CULPADO

Virou clichê: sempre que ocorre uma tragédia em escola ou universidade norte-americana em que um ou mais jovens saem atirando pela instituição, os culpados são os games. Doom e Duke Nukem 3D encabeçam a lista dos preferidos; se houver atropelamentos envolvidos, Carmageddon entra na lista; se houver ataques físicos inclua Mortal Kombat.

Games sempre são apontados como entretenimento preferido dos autores dessas barbáries, mas fato é que isso é uma manipulação de fatos. Uma pesquisa recentemente divulgada pelo site *Games Radar* e realizada pelo serviço secreto norte-americano mostra que outras atividades absolutamente comuns possuem influência ainda maior por parte desses indivíduos. Enquanto 12% dos criminosos demonstravam apreço por jogos eletrônicos, cerca de 24% e 27% do total se interessavam por leitura e cinema, respectivamente.



BRUCE WILLIS Personagens interpretados pelo ator geralmente são mais violentos que muitos jogos.

inata, relacionada à preservação da espécie, que, de tempos em tempos, precisa ser descarregada; os jogos têm essa função de extravasar a agressividade contida".

O aspecto de usar games como forma de aliviar tensões e extravasar sentimentos intensos não é exclusividade dos jogos. Há uma pesquisa que quantificou a redução de crimes nos Estados Unidos quando filmes violentos são exibidos. O estudo desenvolvido pela Universidade da Califórnia, nos EUA, aponta que nos finais de semana com produções do tipo em cartaz apresentavam redução de 1,3% na taxa criminal, ao passo que obras mais amenas acarretavam em queda menor, de 1,1%.

PARECE UM JOGO...

... mas poderia ser verdade

Por mais que tenhamos consciência de que o game é mera ficção, uma situação artificial, o cérebro vivencia a experiência tal como se fosse realidade. Isso é o que sugere uma pesquisa realizada por Klays Mathia, da Universidade de Aachen, na Alemanha. O estudo comportamental colocou 13 homens entre 18 e 26 anos para jogar um game no qual os objetivos são fugir de um labirinto, matar inimigos e salvar reféns. Conforme os rapazes entravam em combate no jogo, as áreas ativadas do cérebro correspondiam às mesmas de soldados em conflitos reais. Todavia, não se comprovou se isso significava um estímulo de comportamento violento.



VIOLÊNCIA DESLEAL
Violência nos jogos não faz jogadores mais violentos nem instiga a usarem explosivos como material de autodefesa



ACREDITA EM ORCS? Então você corre risco de ser violento toda vez que se logar em World of Warcraft.

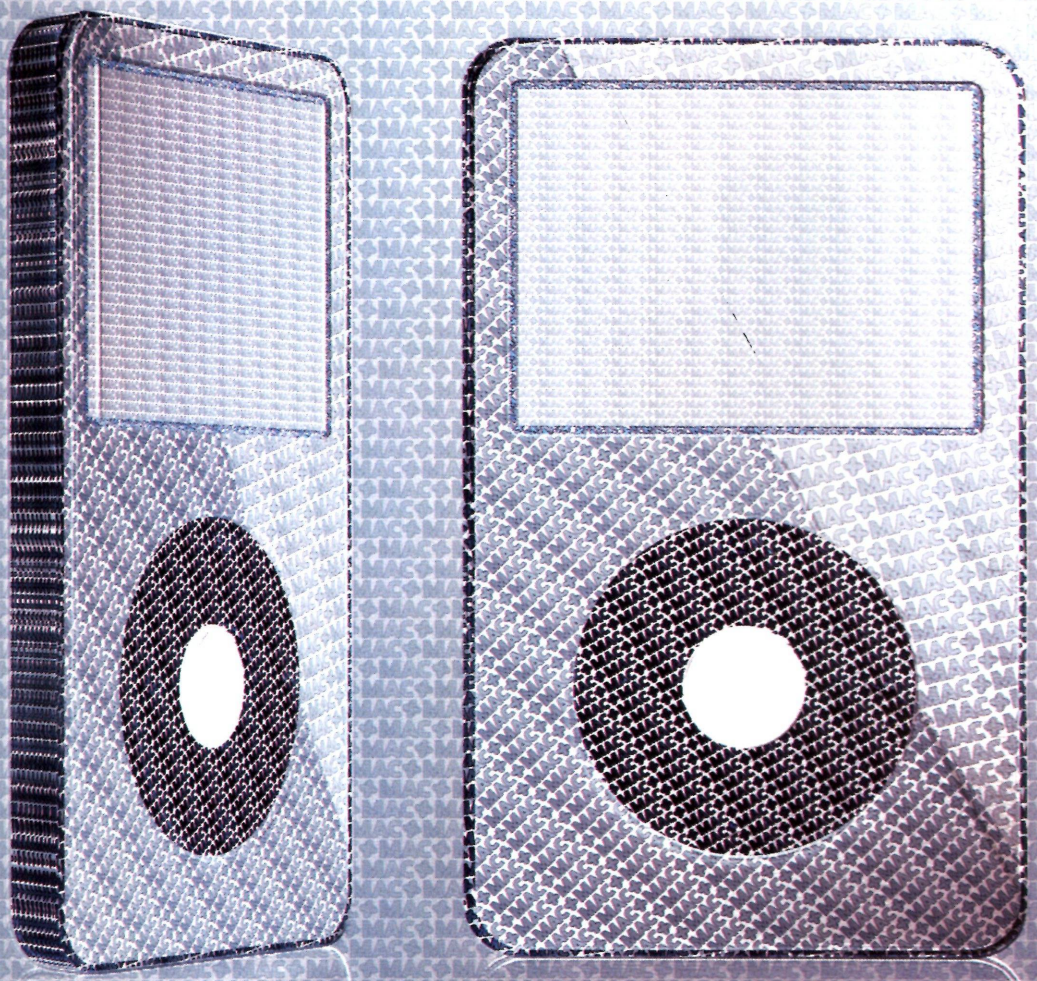
Questão de consciência

Por mais que o tema dos jogos violentos seja extremamente delicado na sociedade, podemos comprovar por análise e apuração de fatos que eles possuem um espaço bem definido - tudo isso levando em conta e respeitando os preceitos defendidos pela Classificação Indicativa.

Se você é alguém que sente certa preocupação por se divertir com títulos de conteúdo agressivo, mas está dentro da faixa etária recomendada, pode ficar tranqüilo. PS3W

VIOLÊNCIA IRREAL
Por mais realistas que sejam os jogos, um pequeno detalhe pode pôr tudo a perder, como o caso de Haze, que se passa no futuro. Você tem uma armadura assim no seu armário?

MAC+



+ iPod
+ iPhone
+ Apple TV
Mais informação para quem curte o estilo Apple de vida digital.

www.macmais.com.br

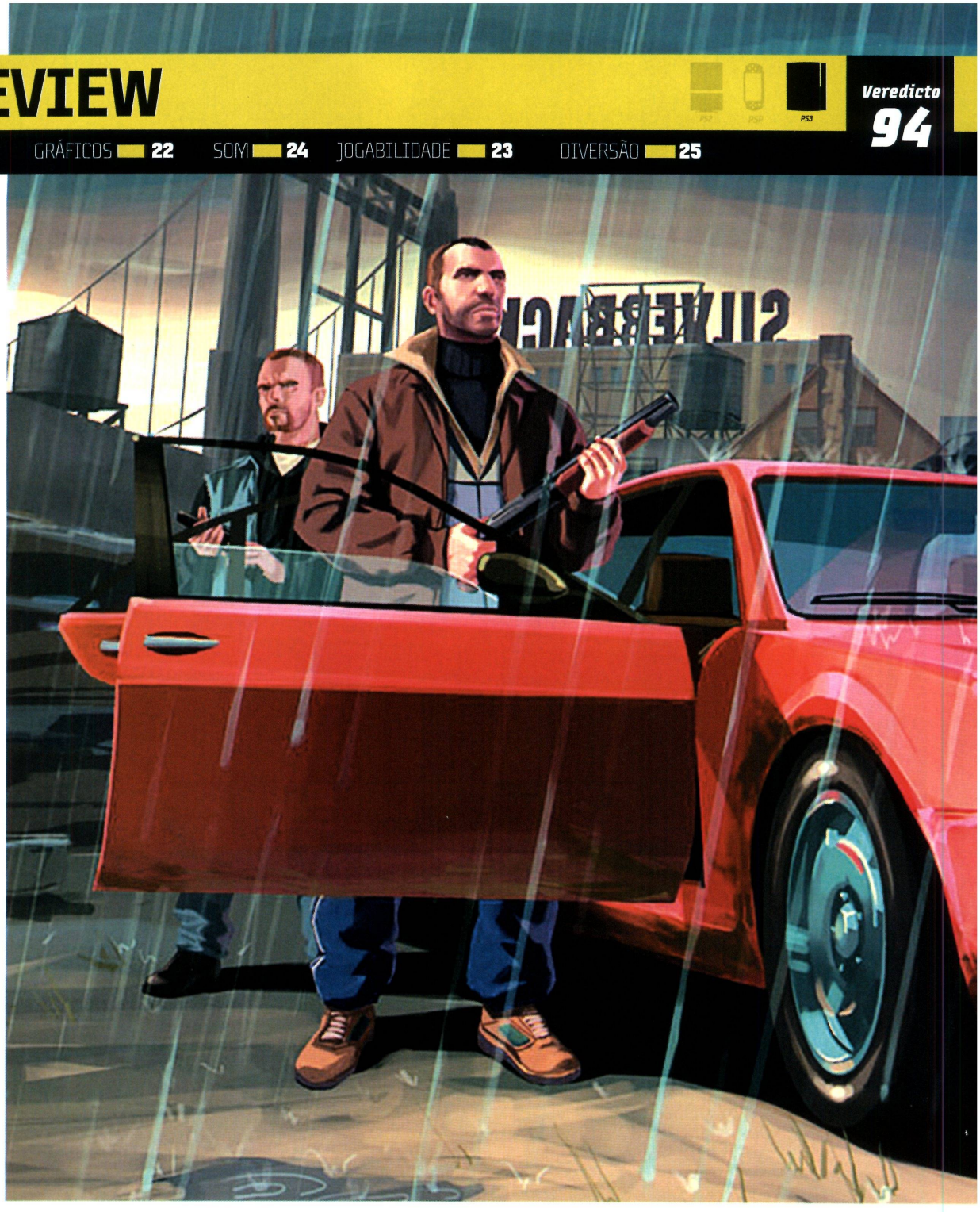


DIGERATI

PS2 PSP PS3

Veredicto 94

GRÁFICOS 22 SOM 24 JOGABILIDADE 23 DIVERSÃO 25



FICHA TÉCNICA

Produção
Rockstar North

Distribuição
Rockstar Games

Jogadores
1-16

Site
rockstargames.com/IV

Online
Sim

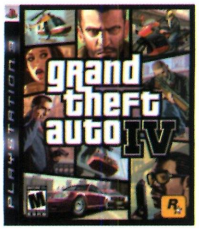
SIXAXIS
Sim

VERSÃO AMERICANA

Aç
AÇÃO

Liberdade | Exploração | Sistema de combate | Nova mira

Câmera | Freio ruim | Conexão com a Rockstar



SIXAXIS

A presença de SIXAXIS em Grand Theft Auto 4 é genérica. Assim como a maioria dos games da atualidade, a função de movimento do controle se limita ao comando de barcos, motocicletas, carros e outros tipos de veículo. Basta fazer os movimentos para os lados para que eles repitam o movimento.

Grand Theft Auto IV

O rei das polêmicas chega à nova geração

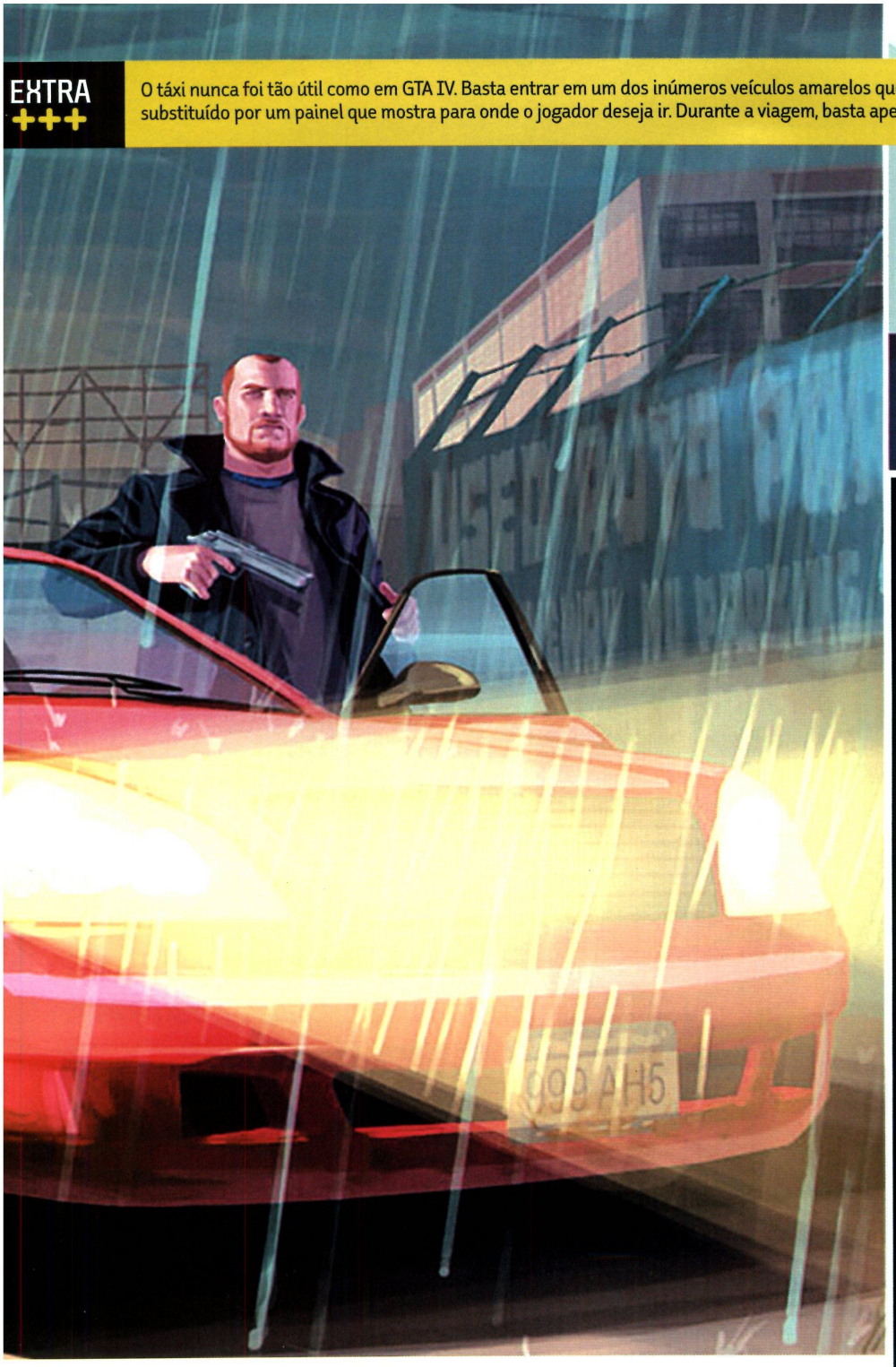
Aguardamos por muito tempo. Quando começamos a jogar os primeiros jogos para PS3, GTA IV estava entre os que mais gostaríamos de ver na nova geração. Sendo assim, aguardar a estréia nessa tão promissora geração foi um ato de paciência. Estar de volta à cidade que deu origem e depois consagrou a série GTA é instigante, interessante, apaixonante, irritante e muitos outros "antes" disponíveis no vernáculo. Não é um game 100%, mas chega muito perto.

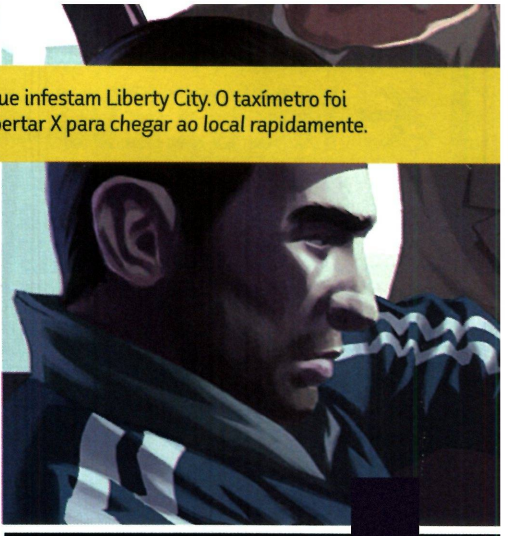
Sem novidades de verdade

A Rockstar conseguiu criar mais um capítulo da série sem muitas características revolucionárias; preferiu apostar em idéias simples e não usadas anteriormente. Pegar

EXTRA +++

O táxi nunca foi tão útil como em GTA IV. Basta entrar em um dos inúmeros veículos amarelos que infestam Liberty City. O taxímetro foi substituído por um painel que mostra para onde o jogador deseja ir. Durante a viagem, basta apertar X para chegar ao local rapidamente.

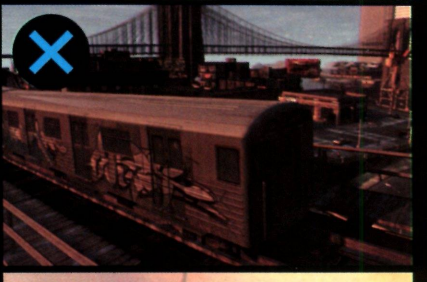




- O símbolo da liberdade ganha um novo nome em Liberty City: Estátua da Felicidade
- A Times Square foi batizada com Star Junction. Junção Estelar, em português
- As linhas imundas de trem de Nova Iorque são retratadas com fidelidade em Liberty City
- Rotterdam Tower é o nome que os governantes da cidade deram à cópia do Empire State Building









um taxi é muito mais útil para ganhar tempo, locais para diversão do jogador e não do personagem, como casas de show ou pubs com jogos de dardos; isso sem falar na própria Liberty City, a cidade que pulsa sozinha. Ela é a maior personagem do game. Pontos turísticos baseados em locais reais da Nova Iorque, como o Empire State Building, o Middle Park (Central Park) e a Estátua da Felicidade (Estátua da Liberdade) dão a oportunidade para aqueles que só podem ter a sensação, mesmo que digital, de conhecer notórios locais. E mais uma vez a experiência de liberdade, a maior marca de Grand Theft Auto, é sensacional.

A variedade de modelos de cidadãos está muito maior e dá uma sensação de realidade bem mais convincente neste aspecto. Agora, atropelamentos, quedas causadas por tiros e qualquer outra ação de transeuntes está muito mais real, graças ao novo sistema de física. Às vezes, dirigir em alta velocidade e atropelar um cidadão desperta uma sensação



ARSENAL Com o progresso do game, Niko tem acesso a armas melhores, e muitas possuem mais de uma versão



NO TOPO O uso de telhados e andares altos é frequente em GTA IV. Niko tem de pular, fugir e perseguir em várias missões do game

NOVIDADE POLÊMICA

Beber, cair, levantar!

Entre as novidades está a possibilidade de ficar embriagado. A sensação de estar bêbado foi tão bem elaborada que podemos desconfiar que a equipe de produção tomou muitas garrafas de vodca para transmitir a tontura para o jogador. A maneira como a tela se movimenta chega a causar tonturas. A forma com que os personagens alcoolizados se movimentam também foi bem desenvolvida. Tombos e entrelaçamentos de pernas são constantes. A coisa piora se você tenta assumir a direção de um veículo. Propagandas de conscientização sobre álcool e trânsito deveriam utilizar GTA IV como referência. É impossível dirigir por alguns metros sem perder o controle do veículo. Acelerar demais com certeza resulta em acidentes.

CAOS Um simples passeio ao parque pode representar a morte se Niko Bellic estiver por perto





SUMÁRIO
Foi incluida a ação de execução em GTA 4. Você pode escolher onde acertará seu inimigo e como irá eliminá-lo

de culpa, tamanha a semelhança com um corpo real sendo arremessado pelos ares.

As possibilidades para namorar são bem maiores e, mesmo sem um hot-coffee, as cenas de envolvimento com prostitutas são mais pesadas que nas versões anteriores. Não são exibidos apenas um carro balançando, mas os próprios atos sexuais, porém sem nudez.

Muitos prédios possuem interiores a serem explorados. Encontrar e eliminar os mais procurados pela polícia estão entre muitas opções. Fazer o normal e o imponderável forma GTA IV.

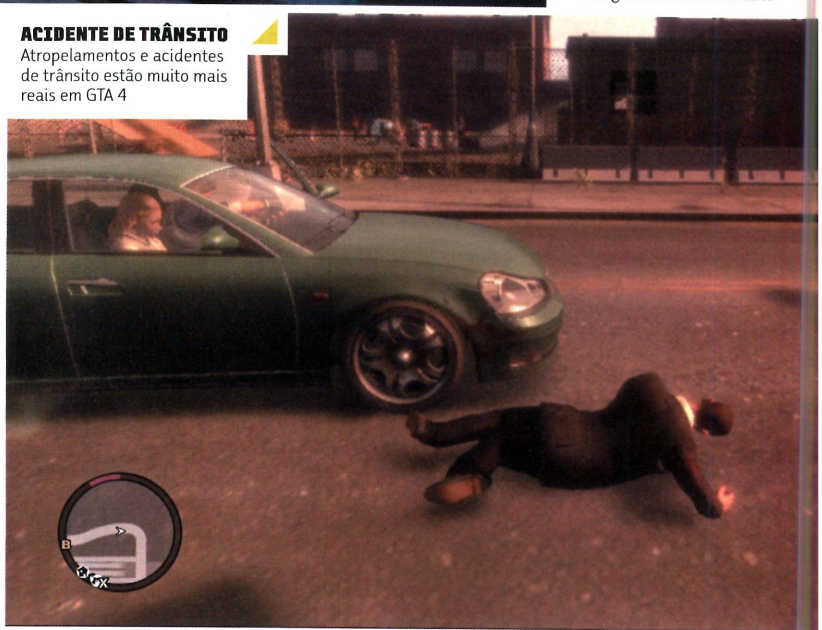
A comunicação

Talvez seja maior a utilização dos meios de comunicação. Na busca da aproximação do game com uma realidade mais verdadeira, GTA tem em seus meios de comunicação peças-chave para o andamento do game. Ponto positivo, já que estamos na era da comunicação e da tecnologia. Redes de TV, celulares e a Internet são usadas como elos entre os personagens e suas missões. Informação é poder. E poder nas máfias e no submundo de Liberty City pode ser o divisor entre rios de dinheiro ou a vala comum. Na parte técnica, continua soberbo na trilha e efeitos sonoros. Mas seu grande ganho ficou na jogabilidade e novo sistema de mira. Melhorou 100%. Ficou muito mais fácil eliminar os atiradores e alvos inimigos.

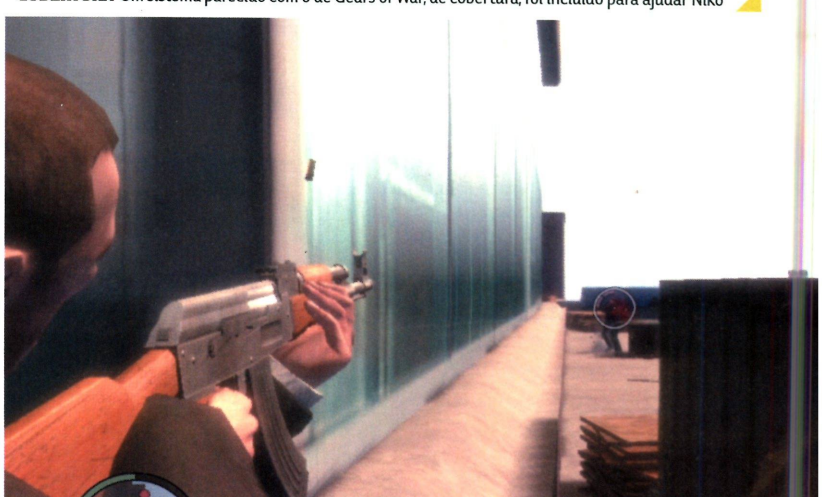
Escorregadas

E como nenhum jogo é perfeito, as partes ruins de GTA IV também devem ser levadas em consideração. Dois deles são herança da própria série. A primeira fica por conta dos gráficos. São interessantes e evoluídos, principalmente a água do mar e das chuvas, vista com a mesma qualidade em raríssimos games, mas que acabam não acompanhando o alto nível do som e de outros atributos. A outra é não contar

ACIDENTE DE TRÂNSITO
Atropelamentos e acidentes de trânsito estão muito mais reais em GTA 4



COBERTURA Um sistema parecido com o de Gears of War, de cobertura, foi incluído para ajudar Niko





AMIZADE Niko conta com diversos amigos (e inimigos) para conseguir trabalho e dinheiro. Manny Escuela (à direita) é um dos exemplos de camaradas que ajudam o imigrante em sua nova vida na América

MULTIPLAYER

Galera online

Uma coisa que sempre fez falta em todos os GTA foi o modo para vários jogadores. Felizmente isso foi resolvido com louvor pelo pessoal da Rockstar. São 14 modos que conseguem captar todo o espírito de GTA, como o Team Mafiya Work, onde dois times trabalham para a máfia fazendo trabalhos gerais de capangas, como roubar um carro ou matar uma gangue rival. Tem o clássico polícia e ladrão no modo Cops N Crooks sem falar do clássico Deathmatch, onde todos se matam pelas ruas de Liberty City. Quem gosta de dirigir não ficará triste, pois também existe o modo de corrida, ou o GTA Race, em que você pode usar armas e dar uma forcinha para chegar em primeiro.

São 16 pessoas competindo, se digladiando para conseguir status, ser o primeiro em alguma coisa. Tudo pode ser conferido na sua página do Rockstar Social Club (*www.rockstar.com/social-club*). O mais interessante é que essas histórias o manterão se divertindo por dias e mais dias, mesmo após o final do jogo, depois de completar 100%, pois ao longo dos meses a Rockstar vai colocar desafios para cumprir no modo online. Definitivamente, este é o GTA com mais coisas para se fazer do que você imagina.

com licenças de veículos. Será um sonho realizado de qualquer jogador o dia que jogarmos um GTA com carros oficiais, um verdadeiro Gran Turismo aliado a Grand Theft Auto.

GTA IV possui em seus carros um sistema de freio muito ruim e o uso do freio de mão é complicado. Fica difícil o uso desses atributos em perseguições e corridas. Alguns bugs como a entrada forçada em carros (Niko abre o pino da porta após estilhaçar o vidro, mas abre a porta facilmente se simplesmente atirarmos na vidraça da porta), ou mesmo as eternas invasões dos personagens em locais sólidos são alguns detalhes menores. A falta de aviões diminui em muito a diversão dos que gostam de vagar pelos céus da cidade. O mapa de Liberty não é o maior da série, mas a falta desses veículos empobrece o título (agradeça ao 11 de setembro por esse fato).

Gente como a gente

Talvez o ponto que mais chamou a atenção de todos seja a história, diferente de todos os outros GTAs, pois ela é concisa, densa e madura. Niko não está lá apenas por estar, ele veio para Liberty City por um motivo aceitável - não acredite naquela história que foi espalhada por aí, que diz que ele é apenas um imigrante ilegal tentando ter sorte na Terra da Oportunidade, assim como a maioria das pessoas com as quais ele se envolve, como seu primo Roman Bellic ou o jamaicano Little Jacob.

Estas personagens, inclusive algumas namoradas, estão no jogo e têm suas ambições, como o caso do boa-vida Brucie, que quer ser um cara popular e bem fortão - além de querer pegar um monte de mulheres. As suas relações com elas podem conceder algumas habilidades especiais, como vender armas em qualquer lugar do mapa ou eliminar perseguições da polícia. Para elevar o grau de amizade, basta colocar para cima no direcional digital, escolher o nome de seu amigo e chamá-lo.

Para fortalecer esses laços, Liberty City tem muitas coisas para fazer, como ficar bêbado, jogar dardos, boliche, jantar, dançar ou ir a uma casa de espetáculos. Todos esses locais são espalhados pela cidade de forma inteligente. Por exemplo, no centro, Algonquin, existem mais variedades de restaurantes do que na periferia, Dukes. Essas minúcias contam muito no final das contas, pois Liberty City



Comparando com San Andreas

As comparações com San Andreas, o último grande GTA (os Stories estão muito abaixo do padrão que estamos acostumados), são inevitáveis. No lado San Andreas, tínhamos uma troca maior de cenários (deserto, zona urbana, rural, montanhas etc.), mistérios e aviões, além de um mapa para exploração maior. Do lado de GTA IV (e toda a tecnologia a seu favor), um enredo mais sólido, modo multiplayer e outros pontos já citados. Apesar de adorar o game que carrega o IV em seu nome, San Andreas ainda está acima e dificilmente será batido para muitos jogadores.

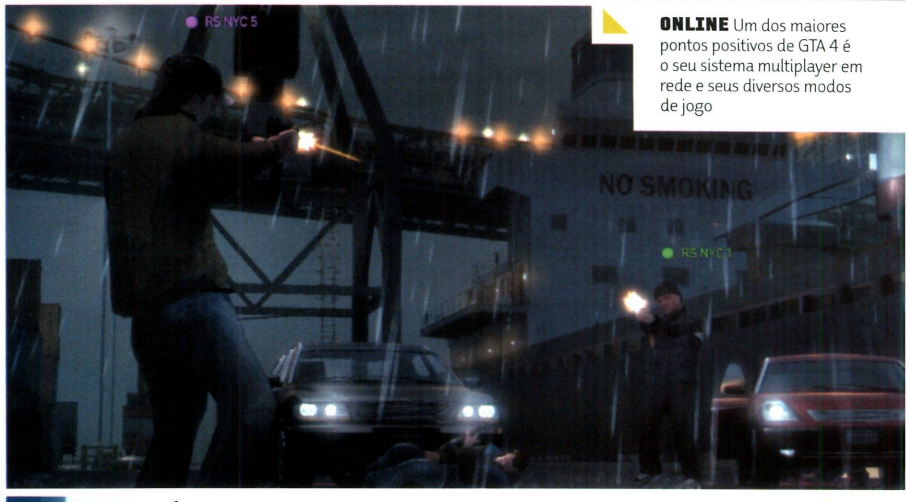
é realmente a cidade mais crível já inventada no mundo do videogame.

Detalhes nem tão pequenos

É de detalhes que se vive. Eles estão espalhados em todos os cantos de GTA IV. Começando pelo GPS, um sistema simples e que muita gente nem se dá conta de quão necessário é para transitar pelas mais de 200 ruas de Liberty City. Ele mostra o caminho e a menor distância necessária para chegar a algum ponto, respeitando todas as leis de trânsito, como retornos e vias de mão única. Mesmo quando você opta por não seguir pelo caminho indicado, o computador de bordo continuará a calcular e indicar o melhor trajeto. Outro detalhe são as rádios de notícias, que têm programas que informam aos cidadãos da cidade quais crimes aconteceram recentemente, o que significa que muitas vezes você ouvirá uma notícia mais ou menos assim: "um imigrante foi visto saindo da cena de um crime macabro em Algoquin". Sem falar que, se você acessar a Internet horas depois de matar alguém, verá a notícia no site. Por falar na Rede, prepare-se para ficar limpando sua caixa de e-mail dos spams, que estarão lá a cada vez que se logar.

É muito bom estar em Liberty City

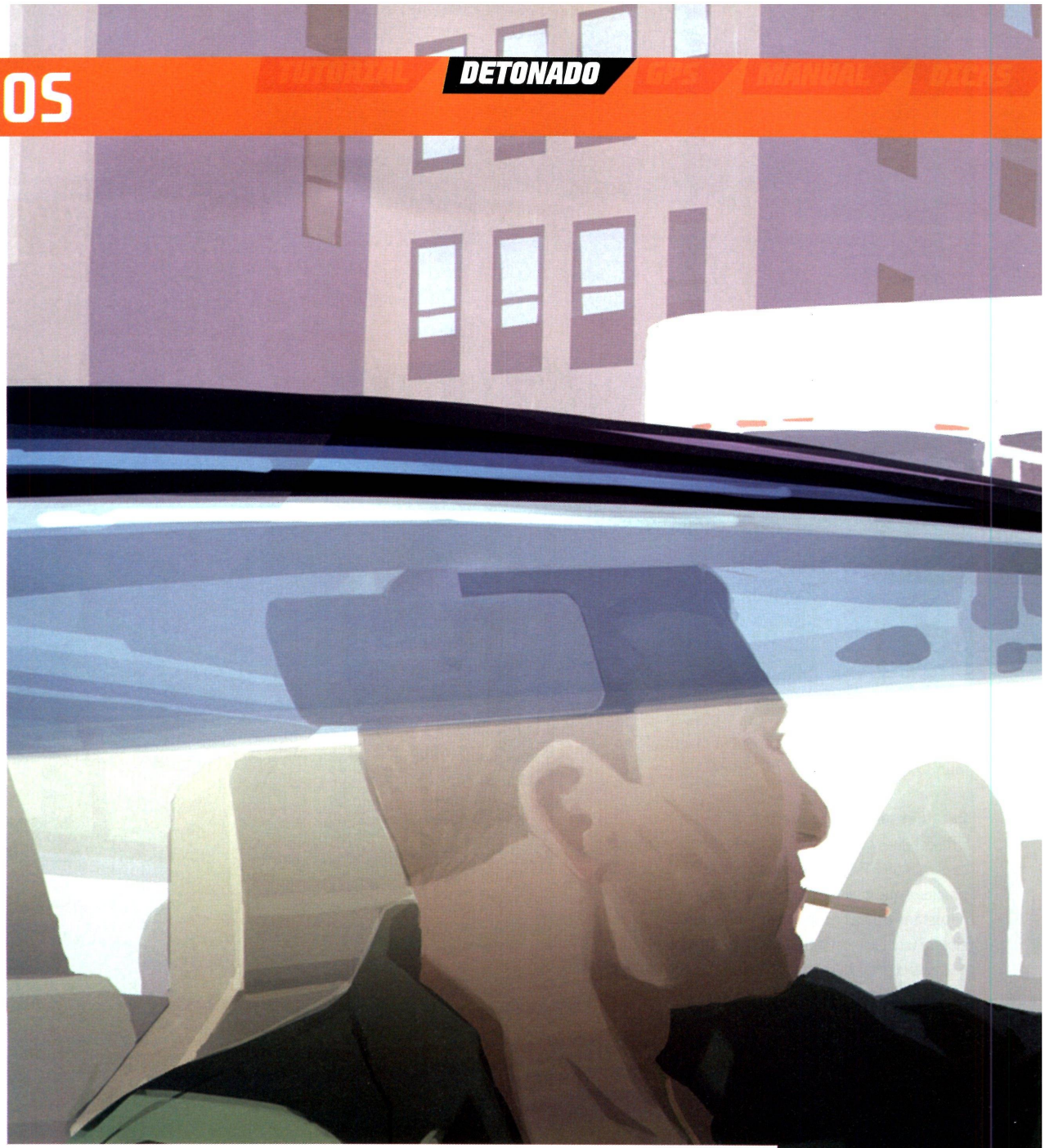
A Rockstar estava sob pressão. Superar GTA San Andreas era um verdadeiro trabalho de Hércules. A produtora acabou conseguindo realizar um grande feito. GTA IV transforma as novas possibilidades técnicas em liberdade, a marca da franquia. Estar de volta à cidade mais famosa da franquia é mais um exercício do que é capaz a diversão promovida por um jogo. | **ALLAN ANDRÉ, RICARDO CAETANO E RODRIGO GUERRA**



ONLINE Um dos maiores pontos positivos de GTA 4 é o seu sistema multiplayer em rede e seus diversos modos de jogo



TÁXI Andar de táxi por Liberty City tornou-se uma maneira interessante de ganhar tempo



Grand Theft Auto IV

A vida de imigrante ilegal | RODRIGO GUERRA E GUSTAVO LANZETTA

Bem-vindo a Liberty City, a cidade mais louca da América! Uma cidade em que tudo é considerado normal: crimes, armas, prostituição e roubo de carros. É nela que você conhecerá Niko Bellic, um imigrante ilegal que quer mudar de vida e conhecer a Terra da Oportunidade.

Se tudo desse certo para ele, sua história não seria contada. É com ele que você conhecerá todos os pontos turísticos de Liberty City, da Estátua da Felicidade à Star Junction, dos cyber cafés aos clubes de strip-tease. Membros da sociedade também são meio estranhos, como traficantes de drogas, advogados corruptos, religiosos assassinos, mafiosos sanguinários e muito mais. Você acompanhará a partir de agora não só o melhor detonado, mas também o mais completo, pois, além da estratégia, você encontrará extras, mapas, amizades, namoradas, corridas e muito mais. Comece pela página ao lado - você se surpreenderá.

FICHA TÉCNICA

Produção
Rockstar North

Distribuição
Rockstar Games

Plataforma
PS3

Jogadores
1-16

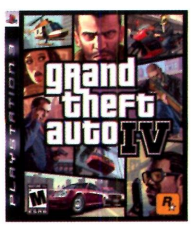
Site
rockstargames.com/iv

Online
Sim

SIXAXIS
Sim

VERSÃO AMERICANA

AÇÃO



CONTROLES

L2
Mirar

Start
Pausa

Select
Mudar câmera

Analógico esquerdo
Câmera

Analógico direito
Mover

↓
Mapa

△
Soco

○
Soco / Contra-ataque

□
Chute

✕
Defender / Esquivar



Dicas básicas

Agache antes de atirar: Ao agachar-se, você estabiliza a mira, o que permite disparos mais precisos.

Mudança de tempo: Existem várias mudanças de tempo, mas as que mais influenciam é o dia e a noite. Durante o dia, você tem uma visão melhor, mas à noite o tráfego e o número de pessoas na rua são menores.

Ajuste o contraste: Aumentando o contraste, você conseguirá ver melhor os seus inimigos, principalmente se não utiliza a mira automática.

Colete à prova de balas: Invariavelmente você enfrentará missões difíceis. Para ajudar, use colete à prova de balas, que vai dobrar a quantidade de energia que você possui.

Morra em vez de ser preso: Se você for capturado pelos policiais, vai perder não só uma boa grana, mas também todas as suas armas. Se morrer, vai parar no hospital, que, além de ser mais barato, vai deixar que você saia pela porta da frente com todas as suas armas.

Use waypoints: Como diz o manual do jogo, homens de verdade não pedem informações na rua e preferem ficar perdidos. Para isso inventaram o GPS, assim você não fica zanzando por Liberty City e vai para o seu destino pelo caminho mais rápido.

Use táxis para ir mais rápido: É mais fácil achar um táxi em Liberty City do que você imagina. Se você tiver pressa, chame um táxi (L1) e entre no carro mantendo o botão Triângulo pressionado. O taxista vai levá-lo a qualquer lugar da cidade num piscar de olhos, bastando definir o local aonde quer ir e apertar o botão ✕. Você vai gastar uma ninharia e economizar um tempão.

O peso importa: Carros grandes e pesados são mais lentos e difíceis de controlar, porém são mais resistentes a danos. Carros esportivos são mais rápidos e fáceis de manobrar, permitindo fugas em ruas estreitas.

Saúde no máximo sempre: Nunca, em hipótese alguma, entre em uma missão sem estar com sua energia no máximo.

Munição nunca é demais: A pior coisa que pode acontecer em uma missão é ficar sem munição. Portanto, se as balas estiverem acabando, vá para uma loja de armas.

Use o Sleep Mode: Se você quiser dar uma volta pela cidade, ative o Sleep Mode do seu celular. Isso vai evitar que pessoas façam ligações para você nas horas mais divertidas. Caso não vá a um encontro com um amigo, você perde afinidade com ele, o que pode significar perder habilidades de seus amigos.

CONTROLES

A pé

✕
Correr

○
Recarregar

□
Pular

△
Entrar no carro

R1: Freio de mão
R2: Acelerar
R3: Agachar
L1: Atirar
L2: Freio / Ré
L3: Resetar câmera
Analógico Esquerdo: Câmera
Analógico Direito: Mover

Cima: Celular
Baixo: Mapa
Esquerda/Direita: Trocar armas
Start: Pausa
Select: Mudar câmera

No Carro

✕
Freio de mão

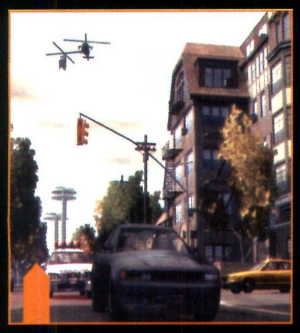
○
Câmera dinâmica

□
Mudar arma

△
Sair do carro

R1: Freio de mão
R2: Acelerar
R3: Buzina
L1: Atirar
L2: Freio / Ré
L3: Resetar câmera
Analógico Esquerdo: Câmera
Analógico Direito: Mover
Esquerda/Direita: Trocar armas
↓: Mapa
Start: Pausa

Dukes & Broker



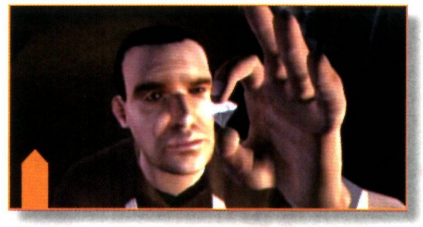
Assim que Niko chega à América, ele descobre que seu primo o enganou em suas cartas, convidando-o a viver o sonho americano. Roman vive em uma das regiões mais pobres de Liberty City, em uma casa simples, sem nenhum luxo. É nessa área que as primeiras missões do jogo são feitas. As outras ilhas do mapa estão bloqueadas, e você deve se contentar em passear apenas por Dukes & Broker.

A primeira ilha corresponde a quase um terço de Liberty City. Por não ser rica como os territórios vizinhos, os carros que circulam pelas ruas são mais baratos e seu comercio é menos requintado. Há poucas áreas ricas, como o condomínio fechado em que Faustin mora, mas concentra apenas casas.

O aeroporto de Liberty City também está localizado nessa ilha, na parte leste. Infelizmente, desta vez não é possivel pilotar aviões, o que torna a visita às pistas de decolagens menos excitante. Para conpensar, se você botar os pés na área de taxiamento das aeronaves, o nível de procura pela polícia sobe para *quatro estrelas*.

MISSÕES DE ROMAN

The Cousins Bellic



Contato: Roman
Requisitos: Iniciar o jogo
Dificuldade: Muito Fácil
Falha: Destruir o carro | Matar Roman

Após a cena inicial, você joga com Niko Bellic. Leve seu primo, Roman Bellic, bêbado como um gambá, para casa usando o caminho indicado no minimapa.

It's Your Call



Contato: Roman
Requisitos: The Cousins Bellic
Dificuldade: Fácil
Falha: Roman ser preso

Depois da cena, grave o jogo e siga para local com o R. Você pode roubar um carro ou ir a pé. Assim que chegar à marca, rola outra cena mostrando Vlad e a namorada de Roman, Mallorie. Depois, vá para o local indicado no mapa. Depois que Roman sair do carro, use a alavanca direita para olhar ao redor. Quando dois homens chegarem, aperte ↑ e depois selecione Roman na lista que aparece em Phone Book. Quando Roman voltar ao carro, leve-o até o Car Service para acabar esta missão.

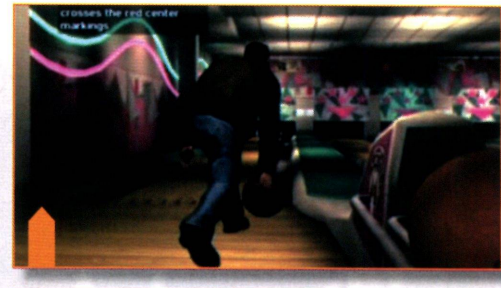
Three's a Crowd



Contato: Roman
Requisitos: It's Your Call
Dificuldade: Muito Fácil
Falha: Destruir o carro com as garotas dentro

Ande pela cidade para receber uma mensagem de texto. Assim que ela for lida, vá para a agência de Roman. Depois da cena, siga com um carro para o local indicado no minimapa para pegar Mallorie e sua amiga, Michelle. Leve-as para o local indicado no mapa. Após isso, Niko liga para seu primo. Ao desligar o telefone, vá para a loja de roupas e compre algo.

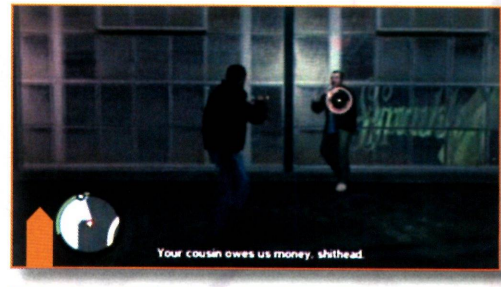
First Date



Contato: Michelle
Requisitos: Three's a Crowd
Dificuldade: Muito Fácil
Falha: Destruir carro da Michelle

Depois de comprar uma roupa nova, Michelle liga marcando um encontro. Vá até a casa dela e leve-a para o local indicado no mapa. Chegando lá, desça do carro e vá para o boliche, jogue uma partida e leve-a de volta para casa.

Bleed out

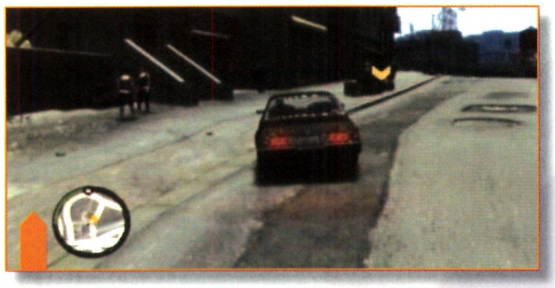


Contato: Roman
Requisitos: Three's a Crowd, First Date
Dificuldade: Médio
Falha: Dardan escapar

Após o encontro, Roman liga pedindo ajuda. Vá para o local indicado no mapa e lute contra os dois valentões. Assim que o segundo cair, vá até Roman para rolar uma cena. Após isso, corra para o carro e siga o carro

de Dardan até chegar a um galpão perto do porto. Suba as escadas e lute contra Dardan. Após derrotá-lo, volte para o carro e leve Roman para a companhia de táxi.

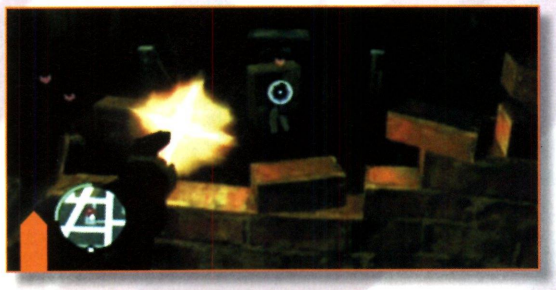
Easy Fare



Contato: Roman
Requisitos: Bleed out
Dificuldade: Médio
Falha: Jeramie ser preso ou morrer

Volte para o escritório de Roman e, após a cena, pegue Jeramie no local indicado no mapa e leve-o até seu destino na Masterson's Street colocando o carro de ré no local indicado. Depois da cena, despiste a polícia saindo da área iluminada no minimapa. Evite pegar as principais vias por muito tempo e sempre entre em uma rua onde não haja viaturas. Após tirar os policiais da cola, leve Jeramie para o local indicado no mapa.

Jamaican Heat



Contato: Roman
Requisitos: Easy Fare
Dificuldade: Médio
Falha: Little Jacob morrer

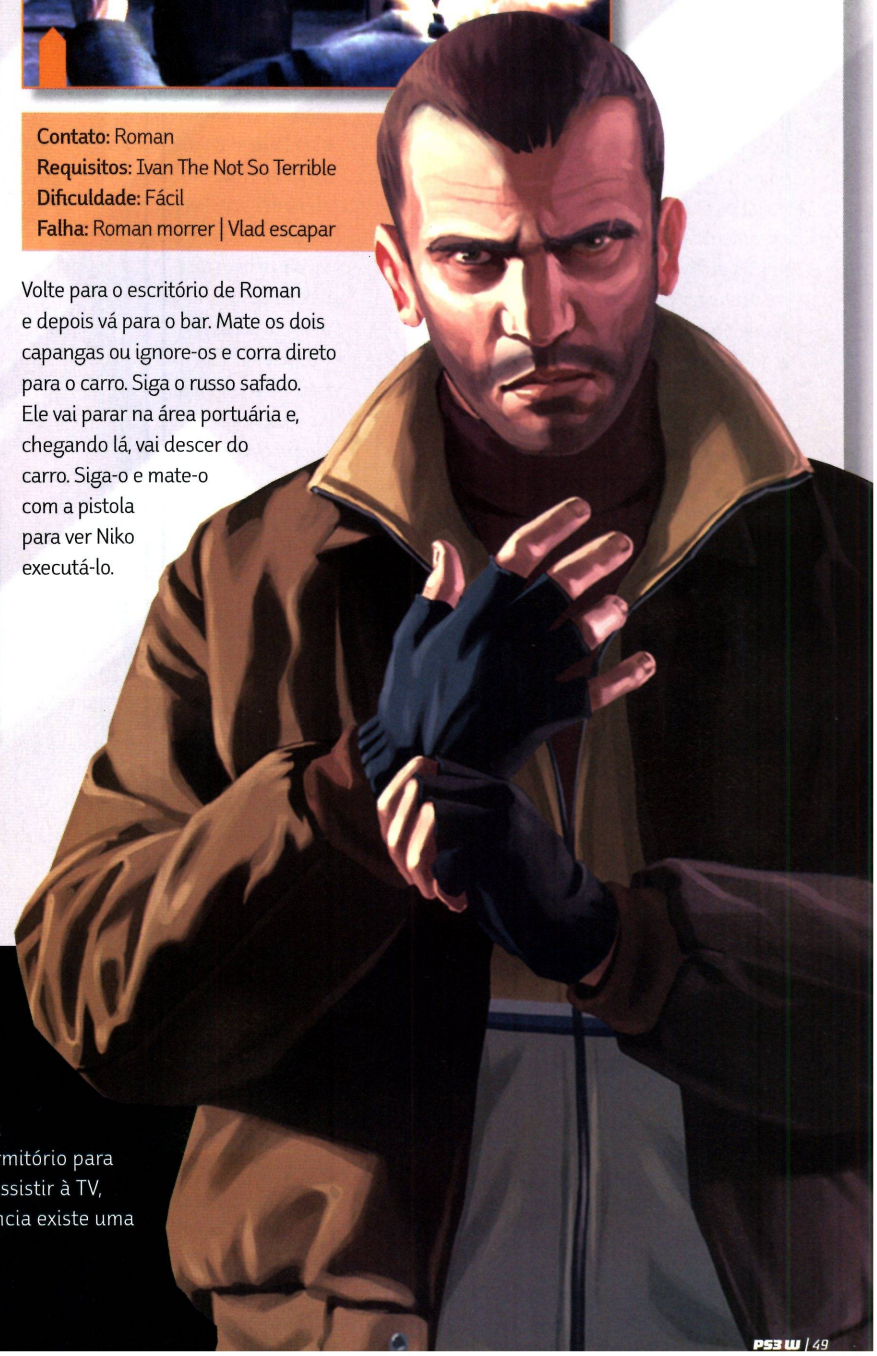
Volte para o escritório de Roman e, após a cena, vá para o local indicado para pegar Little Jacob. Leve-o até o local indicado, saia do carro e suba para a borda da escada. Após a cena, dispare contra os traficantes. Fique atento, mais um maluco vai aparecer no seu lado esquerdo. Depois de sentar o dedo, vá para o carro com Little Jacob e leve-o para casa.

Uncle Vlad



Contato: Roman
Requisitos: Ivan The Not So Terrible
Dificuldade: Fácil
Falha: Roman morrer | Vlad escapar

Volte para o escritório de Roman e depois vá para o bar. Mate os dois capangas ou ignore-os e corra direto para o carro. Siga o russo safado. Ele vai parar na área portuária e, chegando lá, vai descer do carro. Siga-o e mate-o com a pistola para ver Niko executá-lo.



Safe House

Como o próprio nome diz, as Safe Houses são locais de segurança para Niko. Lá é possível, com segurança e calma, administrar vários elementos do game. A principal opção é a gravação do progresso do jogador: basta usar a cama do dormitório para salvar o andamento do game. Além dessa opção, é possível assistir à TV, trocar de roupa e guardar o carro. Do lado de for ência existe uma faixa amarela. Basta deixá-lo na área demarcada

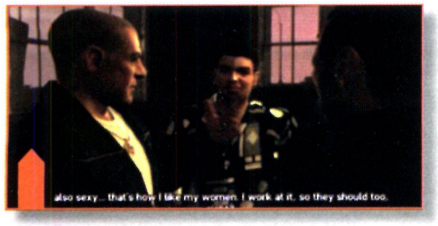
Crime and Punishment



Contato: Roman
Requisitos: Uncle Vlad
Dificuldade: Médio
Falha: Deixar a van com as TVs de LCD chegar ao porto

Ligue para Roman e encontre-o no local indicado no minimapa. A cena mostra mais dois personagens importantes, Faustin e Dimitri. Após isso, aguarde, pois um carro de polícia vai parar na casa ao lado da do Faustin. Pegue-o e siga os pontos do mapa. São três vans em movimento, e você tem de pará-las para verificar se elas estão carregando TVs de LCD. Para isso, basta chegar perto das peruas e acionar a sirene pressionando L3, parar o carro e chegar ao lado da janela do motorista. Caso não seja a van que você precisa, volte para a viatura e encontre a próxima van. Quando encontrar a perua que está com o carregamento, roube-a, vá para o local indicado no mapa e deixe o veículo na garagem.

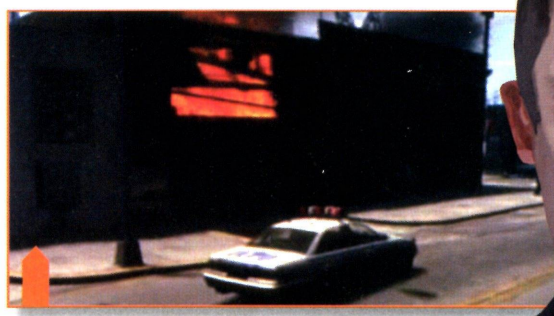
Logging On



Contato: Roman
Requisitos: Final Destination
Dificuldade: Muito Fácil
Falha: Apagar o e-mail de confirmação | Responder negativamente

Vá para o escritório de Roman e assista à cena que apresenta Brucie. Após isso, vá para o cybercafé, converse com a atendente e use um computador. Clique em Check e-mail e responda-o usando a resposta com sorriso. Saia do cybercafé, aguarde alguns instantes e volte. Você terá quatro e-mails. Um deles será de uma missão opcional.

Roman's Sorrow



Contato: Roman
Requisitos: Russian Revolution
Dificuldade: Muito fácil
Falha: Ser preso

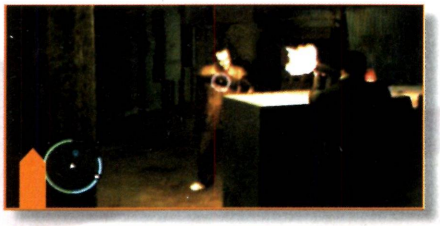
Ligue para Roman e encontre-o no local marcado. Depois da cena, entre em um carro e siga pelos pontos marcados no mapa. A missão é bem fácil, basta não chamar atenção da polícia (respeitando o trânsito e pagando o pedágio) que logo você a concluirá.

Internet

Após a missão Logging On, Niko é capaz de acessar a Web. Basta ir a uma Lan House para acessar a Internet de GTA IV. Nela é possível ver e-mails (de amigos ou para realizar missões, como os roubos de Brucie), marcar encontros e saber das notícias de Liberty City. Dois sites merecem destaque. O primeiro é o *www.littlelacysurprisepageant.com*, que, quando acessado, eleva seu nível de procurado para 4 estrelas. O segundo é o *www.whattheydonotwantyoutoknow.com*, que libera as armas mais fortes do jogo e preenche o life e a barra de armadura. Confira alguns websites na lista ao lado e divirta-se numa rede mais insana que a Internet.

www.area53site.com
www.autoeroticar.com
www.bruciesexecutivelifestyleautos.com
www.burgershot.net
www.craplist.net
www.dragonbrainthemovie.com
www.electrictit.com
www.fistfans.com
www.hand-jobs-online.com
www.homecremation.com
www.hornyhighschoolreunions.com
www.ilovetoblow.org
www.libertycitypolice.com
www.love-meet.net
www.money2makemoney.com

Hostile Negotiation



Contato: Roman
Requisitos: ...The Holland Play
Dificuldade: Difícil
Falha: Roman morrer

Após receber a mensagem de Dimitri, um ponto aparecerá no mapa. Só inicie a missão se tiver bastante munição para todas as suas armas, incluindo umas cinco granadas. Feito isso, vá para o ponto marcado no mapa.

O galpão está infestado de capangas e, depois da cena, você estará perto de dois deles. Use a escopeta para acabar com ambos. Há dois inimigos à esquerda usando colunas para se proteger. Granada neles. Corra para o local onde eles estavam e elimine os adversários que estão no térreo e no primeiro andar. Suba e use os botijões de gás para ajudar na tarefa de eliminar as ameaças. Continue matando todos que encontrar. Tome cuidado quando chegar ao segundo andar, pois ali se escondem dois caras em cima do telhado. Logo você vai chegar ao local onde Roman está. Quando isso acontecer, dê um tiro na cabeça do cara que o mantém como refém. Após a cena, siga Roman e entre no carro. Depois, basta seguir o ponto indicado no mapa para acabar com esta missão.

MISSÕES DE VLAD

Bull in a China Cup



Contato: Vlad
Requisitos: Easy Fare, Bleed Out
Dificuldade: Muito Fácil
Falha: Chamar atenção da polícia

Vá para o bar próximo à Safe House para encontrar com Vlad. Após a cena siga para o local indicado no mapa (se tiver pressa, vá de táxi). Depois da cena, vá para o local de construção que fica ali perto, pegue um tijolo e arremesse-o na loja.

Hung Out to Dry



Contato: Vlad
Requisitos: Bull in a China Cup
Dificuldade: Muito Fácil
Falha: Deixar o dono da lavanderia escapar

Volte a se encontrar com Vlad e, após a cena, vá para o local indicado no mapa. Siga o dono da lavanderia roubando o carro que está atrás da loja. Para fazê-lo parar, bata na van quando tiver carros ou uma parede em frente dela. Desça do carro e fale com o russo novamente.

Clean Getaway



Contato: Vlad
Requisitos: Hung Out to Dry
Dificuldade: Fácil
Falha: Destruir o carro

Vá para o bar para falar com Vlad mais uma vez. Após a cena, vá ao metrô, pegue o trem e desça na estação indicada. Continue seguindo o mapa e você verá o carro que Vlad quer. Não é necessário matar o indivíduo que está perto do carro - assim você evita confrontos com a polícia. Basta entrar no carro e levá-lo para o local indicado. Depois que lavar o carro, leve-o para a garagem de Vlad no local indicado.

Ivan The Not So Terrible



Contato: Vlad
Requisitos: Clean Getaway
Dificuldade: Muito Fácil
Falha: Ivan escapar

Vá para o bar e após a cena pegue o carro que está mais próximo e siga para o local indicado. O carro de Ivan vai sair em disparada. Siga-o até chegar a uma construção. Suba as escadas até chegar aos telhados. Continue seguindo-o e então você deverá decidir o destino do assaltante. Tanto faz a sua decisão, pois ela não afeta a evolução da história.

MISSÕES DE LITTLE JACOB

Concrete Jungle



Contato: Little Jacob
Requisitos: Easy Fare, Bleed Out
Dificuldade: Médio
Falha: Little Jacob Morrer

Vá para a casa de Little Jacob e leve-o para o local indicado no mapa. Estacione no beco. Atropele os três traficantes e leve LJ à casa deles. Encoste na parede para se proteger dos disparos dos traficantes que estão na escada. Vá para a esquerda e use a janela para disparar contra os bandidos que estão na sala de estar. Entre na casa e mate o último meliante que está na cozinha. Pegue as armas e leve Jacob para casa.

Shadow



Contato: Little Jacob
Requisitos: Do You Have Protection?, Final Destination
Dificuldade: Médio
Falha: Ser visto pelo traficante

Vá para a casa de Little Jacob indicada no mapa. Após a cena, vá para o ponto indicado no mapa e siga o traficante. Tome cuidado para que ele não o veja, vá andando mesmo, não precisa correr. Quando o traficante chegar ao prédio onde mora, siga-o até seu apartamento e, lá dentro, mate todos os malucos.

MISSÕES DE FAUSTIN

Do You Have Protection?



Contato: Faustin
Requisitos: Crime and Punishment
Dificuldade: Muito Fácil
Falha: Assassinar um dos donos do Sex Shop

Vá para a casa de Faustin, após a cena, leve Dimitri para o local indicado. Desça do carro, entre no Sex Shop para ver mais uma cena. Após, aponte a arma para os pervertidos, e, quando Dimitri mandar, atire na perna de um deles. Feito isso, vá com Dimitri para o local indicado. Entre na porta branca que está no beco e compre uma arma na conta de Faustin. Volte para o carro e leve Dimitri para a casa de Faustin.

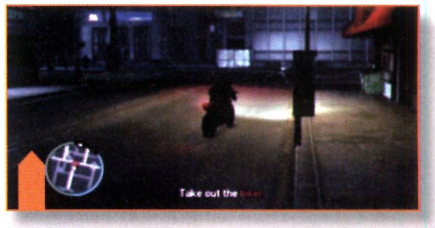
Final Destination



Contato: Faustin
Requisitos: Do You Have Protection? **Dificuldade:** Médio
Falha: Deixar Lenny escapar

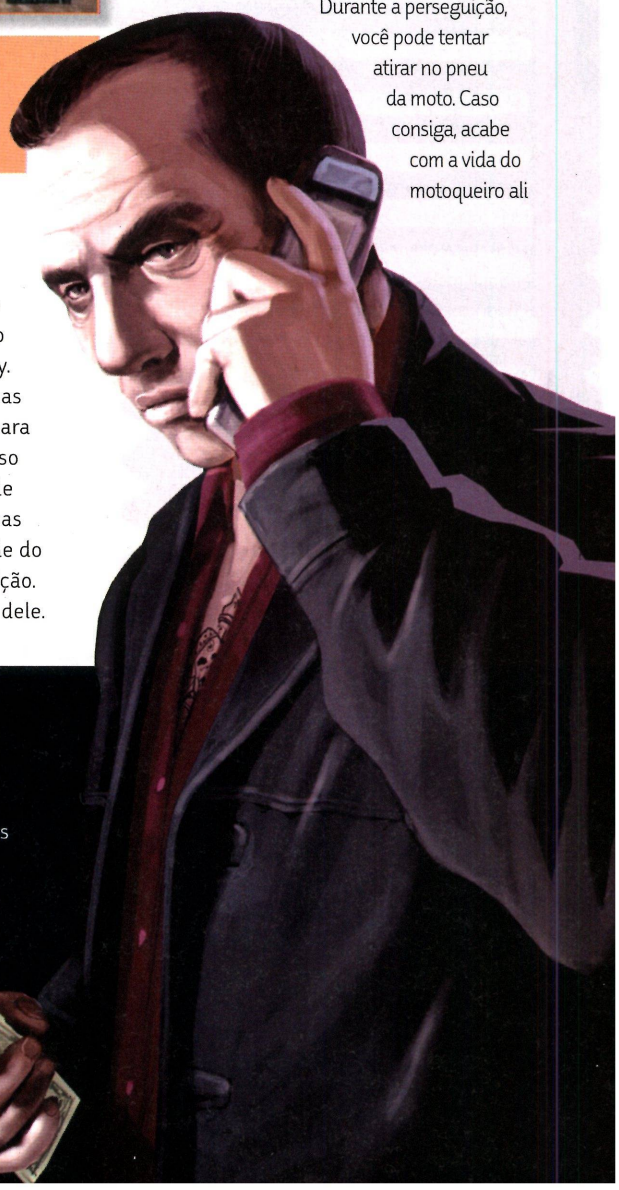
Após a cena, você terá acesso à ilha de Bohan. Siga para o local indicado e entre na estação do trem. Após a cena, espere os trens passarem, mate o cara que está do outro lado da estação e siga Lenny. Se você for rápido, vai ver o cara nas escadas. Dê um tiro de escopeta para ele cair e dê cabo da vida dele. Caso contrário, você terá que segui-lo de carro. Se isso acontecer, dê tiros nas rodas para que ele perca o controle do veículo, facilitando a sua perseguição. Ao encurralá-lo, acabe com a vida dele.

No Love Lost



Contato: Faustin
Requisitos: Final Destination
Dificuldade: Médio
Falha: Morrer | Deixar o motoqueiro escapar

Vá para a casa de Faustin e após a cena, siga para o parque de diversões indicado no mapa. Após a cena, siga o motoqueiro. Para isso serve tanto a moto que está ao lado de Niko ou um carro qualquer que estiver passando pela rua. Durante a perseguição, você pode tentar atirar no pneu da moto. Caso consiga, acabe com a vida do motoqueiro ali



Amigos

Você pode ser amigo de muitos personagens do jogo, sendo que cada um deles possuem habilidades interessantes. Para habilitá-las, é necessário que eles gostem de Niko em um valor acima dos 80%. Confira as habilidades de cada um deles:

Roman: Táxi gratuito.
Little Jacob: Leva um carro cheio de armas para um local em que você esteja, permitindo fazer compras a qualquer momento.
Dwayne: Manda uma dupla de amigos para ajudá-lo em qualquer missão..
Packie: Packie faz um carro-bomba e entrega no local em que você estiver.
Brucie: Chame Brucie. Ele vai buscá-lo de helicóptero e deixá-lo em qualquer heliporto da cidade.

Namoradas

Você pode conhecer muitas garotas e ter várias namoradas ao mesmo tempo (o que não é recomendado, já que elas vão começar a ligar sempre). Para conhecê-las, vá para um cybercafé, entre no site de arranjo de encontros e selecione a garota que você quer conhecer. Volte para o cybercafé alguns dias depois para conferir o seu e-mail. Se a garota gostar de você, será marcado um encontro. Se tudo der certo, você vai ganhar uma namorada e seu telefone.

Além de ser legal sair com uma mina, algumas possuem habilidades especiais. Confira:

Carmen Ortiz
- **Apelido:** Soboho
- **Habilidade:** Restaura energia
- **Gosta de:** Bares
- **Roupas:** Modo e Perseus
- **Carro:** Stallion

Kiki Jenkins
- **Apelido:** Lawchik
- **Habilidade:** Retira até três estrelas de procurado
- **Gosta de:** Jerkov's Bar e Club Liberty
- **Roupas:** Russas
- **Carros:** Washington Chavos e Willard.

Alex Chilton
- **Habilidade:** Desconto de 50% nas lojas de roupas
- **Gosta de:** Boliche, bilhar e clubes de strip-tease Jerkov's Bar e Club Liberty
- **Roupas:** Perseus
- **Carros:** Turismo e Infernus.

Kate McReary
- **Gosta de:** Dardos e boliche
- **Roupas:** Russas
- **Carros:** Super GT, Comet, e Habanero.

mesmo no meio da rua; do contrário, ele vai encontrar seus colegas de gangue. Siga-os até chegar a um parque, pare na entrada e vá se protegendo dos disparos usando as árvores como proteção. Elimine todos os motoqueiros para que a missão seja cumprida.

Rigged to Blow



Contato: Faustin
Requisitos: Final Destination
Dificuldade: Fácil
Falha: Ser preso | Destruir o caminhão

Vá para a casa de Faustin e assista a mais uma cena. Depois, vá para a área marcada no minimapa e entre no caminhão. Após a ligação, leve o veículo para a garagem marcada no mapa tomando cuidado para não chamar a atenção da polícia pagando o pedágio e respeitando as leis de trânsito. Chegando ao local determinado, aperte L1 para concluir a missão.

MISSÕES DE DIMITRI

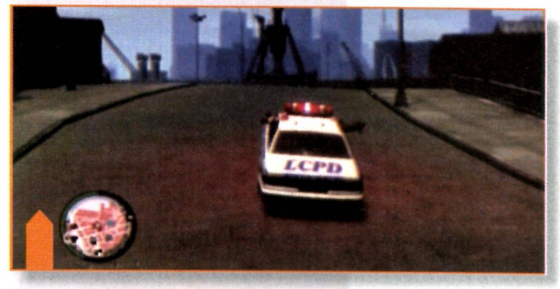
The Master and the Molotov



Contato: Dimitri
Requisitos: Rigged to Blow
Dificuldade: Difícil
Falha: Morrer | Faustin escapar

Vá para o parque de diversões e assista à cena. Depois, vá para o local indicado no mapa. Vai aparecer um ponto ao lado do clube Perestroika, é um colete à prova de balas; pegue-o e entre no inferninho. Após a cena, mate todos os capangas de Faustin e siga o russo subindo as escadas do beco. Lá em cima, mude para a pistola e execute seu antigo patrão.

Russian Revolution



Contato: Dimitri
Requisitos: The Master and the Molotov
Dificuldade: Difícil
Falha: Morrer | Little Jacob morrer | Ser preso

Após concluir a missão anterior, Dimitri ligará em seu celular. Siga em direção ao porto e Jacob também vai ligar. Continue para o ponto marcado no mapa. Após a cena em que você conhece o vilão Bulgarin, elimine os capangas até chegar ao outro lado. Para isso, use os canos para se proteger e tome cuidado para não matar Jacob. À direita, você encontra um coquetel molotov; use-o para eliminar os bandidos que estão escondidos atrás das vigas. Não se esqueça de atirar nos caras que estão em cima do galpão. Ao acabar com todos, saia por qualquer uma das portas, a polícia estará aguardando. Mate os policiais, entre em uma viatura e fuja. Evite as vias principais, prefira andar sempre as ruas mais estreitas - por serem mais difíceis de pilotar, geralmente as viaturas colidem e ficam para trás. Após a poeira baixar, leve Jacob para casa.

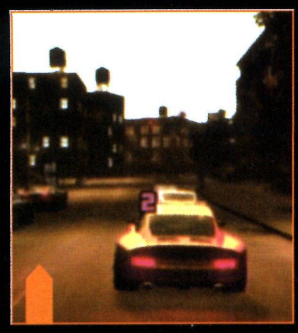
MISSÕES DE BRUCIE

Search and Delete



Contato: Brucie
Requisitos: Rigged To Blow
Dificuldade: Médio
Falha: Deixar Rivas fugir

Corridas



Após completar a missão de Brucie No. 1, você pode participar de corridas feitas pelas ruas e avenidas de Liberty City. Basta escolher a opção Race no número de Brucie para marcar a corrida. Feito isso, siga até a ponto de largada com um carro veloz para que a corrida comece. O objetivo é passar pelos checkpoints que formam as corridas. Cada checkpoint mostra a direção que você tomar para alcançar o próximo ponto. Fique atento ao radar, pois, além de mostrar a posição do próximo checkpoint a ser atingido, ele mostra o seguinte.



Ligue para 911 e chame a polícia. Roube a viatura e perca seu wanted level. Aperte o L1 para acessar o computador de bordo e selecione "Search Police Records" depois "Search by Name" e digite "Rivas". Se aparecerem dois nomes, selecione Lyle Rivas. Saia do computador de bordo e vá ao local indicado no mapa. Depois de bater na porta do apartamento de Rivas, siga-o de carro e meta bala.

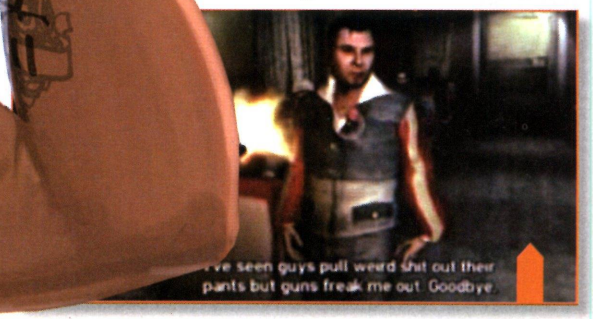
Easy As Can Be



Contato: Brucie
Requisitos: Search and Delete
Dificuldade: Médio
Falha: Se o carro for destruído

Vá ao beco e roube o carro. Leve-o para a garagem de Brucie.

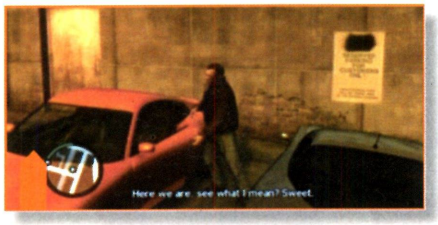
Out of The Closet...



Contato: Brucie
Requisitos: Easy as Can Be, Roman´s Sorrow
Dificuldade: Muito Fácil
Falha: Responder negativamente ao e-mail

Vá ao cybercafé e entre no love-meet.com. Clique em Male e depois na foto de French Tom. Selecione Date e vá matar um tempo, o e-mail de resposta vai demorar um pouco para chegar. Depois de ler o e-mail, você terá um compromisso marcado no Organizer de seu celular. Vá ao restaurante na hora e dia combinados e mate Tom.
Se tiver curiosidade, acesse o perfil de Sweet Belic para ver o que Roman escreveu sobre Niko.

No. 1

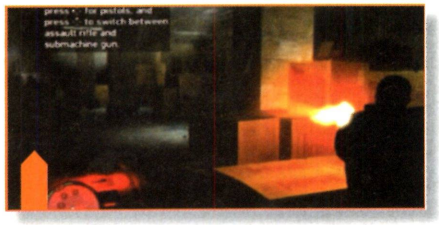


Contato: Brucie
Requisitos: Out of The Closet...
Dificuldade: Fácil
Falha: Se o carro for destruído | Se Brucie morrer | Se você matar outro corredor | Perder a corrida | Sair do carro por mais de 20 segundos

Vá pegar o carro do amigo de Brucie e siga para o começo da corrida. Vá rápido, mas não perca o controle do carro. Mantenha-se numa velocidade que lhe permita fazer curvas mais fechadas sem parar completamente o carro. Depois de ganhar a corrida, deixe Brucie em casa.

MISSÕES DE MANNY

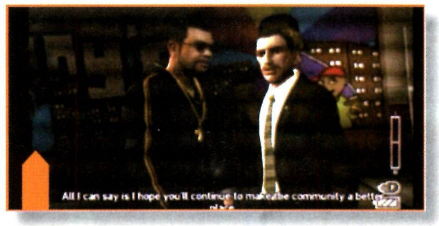
Escuela of The Streets



Contato: Manny
Requisitos: Roman´s Sorrow
Dificuldade: Médio
Falha: Bater no carro do traficante | Deixá-lo fugir | Sair do depósito durante o tiroteio

Vá à casa do traficante com Manny. Siga-o até o depósito sem se aproximar muito. Suba as escadas no beco e ande pelos telhados até uma abertura logo acima do depósito. Entre por ela, meta bala, dê um tiro na maçaneta da porta e vá embora.

Street Sweeper



Contato: Manny
Requisitos: Escuela of The Streets
Dificuldade: Fácil
Falha: Deixar um dos membros da gangue escapar

Vá ao deposito e dê uns tiros sem sair do carro. Persiga os dois bandidos que fogem de carro e mate-os. Volte à garagem e mate os outros três.

The Puerto Rican Connection



Contato: Manny
Requisitos: Blow Your Cover
Dificuldade: Médio
Falha: Ficar muito longe do trem | Perder o alvo depois dele descer do trem

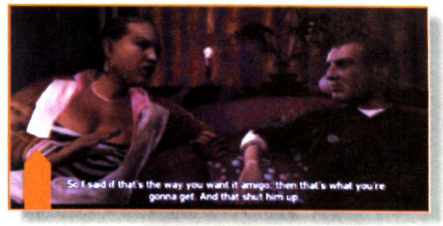
Assassin Missions

Você terá de fazer as 10 missões para conseguir completar 100% do jogo. Elas podem ser iniciadas após a missão "Truck hustle". Diferentemente das outras missões paralelas, estas aparecem no radar com a indicação de um X.

Vá até o destino indicado no mapa. Vá seguindo os trilhos do trem. Quando os alvos descerem do trem, suba na estação e mate-os.

MISSÕES DE ELIZABETA

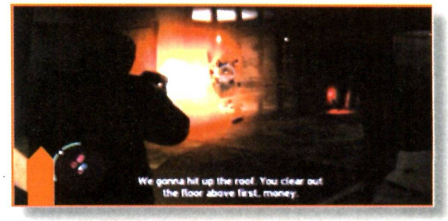
Luck of The Irish



Contato: Elizabeta
Requisitos: Street Sweeper
Dificuldade: Fácil
Falha: Packie morre | Interromper a reunião | Algum dos bandidos escapa

Vá ao prédio e suba até a cobertura para pegar o sniper. Observe Packie e os bandidos. Assim que eles começarem a atirar, mate todos com o sniper, menos Packie e seu capanga.

Blow Your Cover



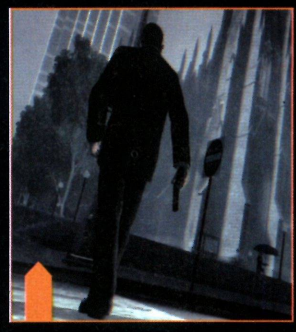
Contato: Elizabeta
Requisitos: Luck of The Irish
Dificuldade: Médio
Falha: Se Playboy X morrer | Ficar muito longe de Playboy X durante o tiroteio

Brucie Vehicle Thefts

Assim que você conhecer Brucie, você terá 10 missões especiais para fazer a ele - 10 carros que você deve roubar para o bombado. Para iniciar as missões você deve usar um computador e selecionar "Check e-mail" e responder o e-mail do Brucie positivamente. Siga para a localização do carro. Basta ir ao local, pegá-lo e levá-lo a Brucie. Tente não danificá-lo para receber mais dinheiro na entrega.



Algonquin



O centro comercial de Liberty City é mais do que um amontoado de prédios. Aqui está a nata, sem a pobreza indiscriminada de Bohan e Dukes. Para estar em Alhonquin é necessário ter grana no bolso - muita grana.

Além dos ricaços, a ilha tem o maior parque da cidade, o Middle Park, que, além de ser uma referência ao Central Park, tem seus atrativos para os visitantes, como a pista de cooper e o chafariz, que atrai jovens para namorarem no final da tarde.

É nesta ilha que você terá acesso aos helicópteros. Assim que você entrar em um, conseguirá ter a mínima idéia da grandiosidade de GTA IV - apenas tome cuidado para não passar das áreas delimitadas ainda, pois algo drástico pode acontecer quando você estiver voando pela cidade com o seu novo meio de transporte.

Uma nova casa de espetáculos estará disponível, a Split Sides, que será um local divertido para levar seus amigos para se distraírem. Por falar em amigos, saiba que aqui é a região que mais possui restaurantes por habitante. Não é só a comida trash que está disponível, pois tem muita coisa gostosa em China Town e próximo à Star Junction.

Por fim, porém não menos interessante, recomendamos que você circule pelos becos para aprender onde cortar caminho, já que o GPS não mostra esses trajetos. Isso vai ajudá-lo nos momentos em que a polícia sempre fica no pé, o que invariavelmente acontece nas horas mais impróprias.

Vá ao prédio com Playboy. Depois da cutscene, vá matando todo mundo que aparecer pela frente. Da cobertura, vá para o prédio anexo. Desça até a rua e pegue um carro. Despiste a polícia e deixe Playboy X em casa.

Snow Storm



Contato: Elizabeta
Requisitos: The Puerto Rican Connection
Dificuldade: Difícil
Falha: Morrer ou ser preso

Coma um hambúrguer na frente da casa de Elizabeta para estar com o medidor de vida completo. Se você não tiver um rifle automático, compre um e muitas balas. Vá ao hospital abandonado e mate os primeiros seis caras, dois do lado de fora e quatro logo na entrada. Dê a volta por fora e suba a escada na parede dos fundos do hospital. Mate o máximo de bandidos que conseguir sem descer do teto. Use superfícies estreitas para se locomover nesta parte superior. Pegue a cocaína e o colete a prova de balas do lado da mesa. Vá matando os policiais, mas sempre seguindo rumo à porta da frente. Chegando lá, corra para um carro e fuja. Despiste a polícia e vá se encontrar com Little Jacob.

Have a Heart

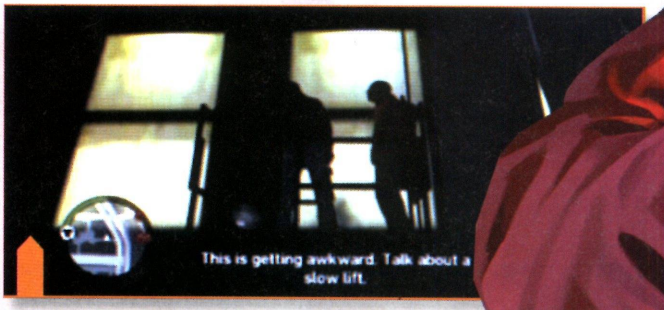


Contato: Elizabeta
Requisitos: Snow Storm
Dificuldade: Muito Fácil
Falha: Destruir o carro ou perder os corpos perto da casa de Elizabeta

Leve o carro com os corpos para o médico em Dukes ou destrua o carro longe da casa de Elizabeta.

MISSÕES DE PLAYBOY X

Deconstruction For Beginners



Contato: Playboy X
Requisitos: Blow Your Cover
Dificuldade: Médio
Falha: Se Playboy X morrer

Vá ao beco e entre no carro para pegar as armas. Use o andaime para subir até a cobertura. Use o sniper para matar os três vigias que estão no topo dos guindastes. Desça pelo andaime e vá à construção. Meta bala em todos e mate os três chefes do sindicato.

Photo Shoot



Contato: Playboy X
Requisitos: Deconstruction For Beginners
Dificuldade: Médio
Falha: Os bandidos perceberem você antes de Playboy X confirmar seu alvo | Marlon fugir

Vá ao parque e, com a câmera do seu celular, tire uma foto do cara de casaco azul com capuz amarelo. Mande a foto para Playboy X. Quando ele confirmar a identidade de Marlon, meta bala.



The Holland Play



Contato: Playboy X
Requisitos: Undress to Kill
Dificuldade: Médio
Falha: Se o alvo escapar depois de você entrar no apartamento dele

Depois de ir à casa de Playboy X e ele pedir que você mate Dwayne, dê um tempo e, se nenhum deles ligar, ligue para Dwayne e depois para Playboy. Assim você ativa a última parte da missão. Escolha qual dos dois matar e vá ao seu respectivo apartamento para acabar com esta história. Matando Playboy X, você ganha o apartamento dele, a amizade de Dwayne e a roupa de Claude de GTA III.

MISSÕES DE DWAINE

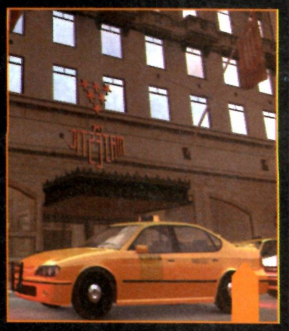
Ruff Rider



Contato: Dwayne
Requisitos: Deconstruction For Beginners
Dificuldade: Fácil
Falha: Deixar Jayvon escapar

Vá ao arcade em China Town. Depois da cutscene, você poderá matar ou não Cherise (isso não altera a história, mas se ela sobreviver, você terá uma Street Mission para fazer que não conta nos 100% de Game Completion). Persiga Jayvon, mate-o, pegue a grana de Dwayne e leve-a para ele no Cluckin´ Bell perto da Star Junction.

Transportes

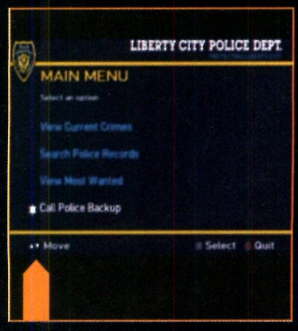


Por ser uma cidade grande e populosa, Liberty City precisa ter um sistema de transporte eficiente. Além de tomar os carros dos outros, Niko também pode usufruir desse sistema coletivo de transporte. As opções são:

Trem e Metrô
Há várias estações que servem Liberty City (exceto a ilha de Alderny). Basta entrar nelas e usufruir dos trens e do metrô.

Táxi
Basta avistar um tradicional carro amarelo e apertar o botão L1 para chamar um táxi. Com ele você pode chegar a qualquer marcação no mapa. Basta indicar o ponto que Roman deseja seguir no painel do carro. Apertando ○ durante a corrida você corta caminho e ganha tempo. Lembre-se também de que Roman é dono de um sistema de transporte. Ligue para ele quando desejar ser transportado e escolha a opção Call service. Reconheça os carros de Roman pela cor cinza e pelo ponto azul no radar.

Most Wanted



Aqui você encontra missões que vão mostrar os criminosos mais perigosos de Liberty City. Elas são necessárias para você completar os tão queridos 100% do jogo, adicionando mais 2.50% no seu marcador de porcentagem. Assim que você terminar a missão "Crime and Punishment" você pode entrar em qualquer carro de polícia e acessá-las. Para isso, basta pressionar o botão L1 e selecionar a opção "View Most Wanted". O computador do carro mostrará uma lista com os criminosos mais próximos da sua região que estão atuando no momento da consulta. Você não pode ficar fora da viatura por mais de 30 segundos, do contrário terá de esperar mais um pouco antes de tentar novamente.

Undress to Kill



Contato: Dwayne
Requisitos: Ruff Rider
Dificuldade: Médio
Falha: Se um dos gerentes escapar

Esteja com a vida cheia e vá ao strip club. Chegando lá, entre na salinha à sua esquerda, logo onde você entra no salão principal. Mate este gerente com um taco de baseball ou uma faca rapidamente (ou até na mão), para não alertar o resto do strip club. Siga para o fundo, onde as dançarinas fazem as lap-dances. Lá você verá um cara na porta de um quarto. Dentro deste quarto, está outro gerente. Mate o gerente que está perto do palco conversando com uma stripper, mas fique o mais perto possível do quarto dos fundos, assim você poderá matar Jesus (o gerente que está lá) rapidamente.

MISSÕES DE FRANCIS MCREARY

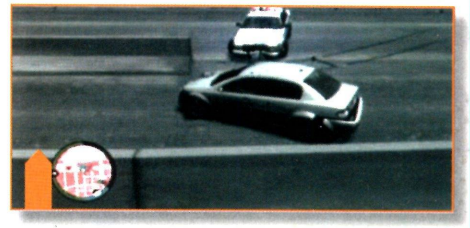
Call and Collect



Contato: Francis McReary
Requisitos: Portrait of a Killer
Dificuldade: Fácil
Falha: O chantagista fugir

Vá ao local indicado. Depois de receber a mensagem de Francis, ligue para o chantagista. Enquanto fala com ele, tente encontrá-lo lá embaixo (ele é o cara branco, careca com uma blusa amarela e um casaco preto). Mate-o e pegue o pen drive. Despiste a polícia e leve o pen drive para Francis.

Final Interview



Contato: Francis McReary
Requisitos: Portrait of a Killer
Dificuldade: Fácil
Falha: Assustar as pessoas no prédio | Fugir sem pegar os arquivos | Fugir sem matar Goldberg

Vá ao cybercafé e clique no banner do site da empresa de advocacia. Vá em Carreers e clique em "Submit Resumee". Um tempo depois você receberá uma ligação agendando uma entrevista. Compre um terno e sapatos na loja Perseus. Vá ao escritório na hora marcada e fale com a recepcionista para que ela mostre o caminho para o escritório de Goldberg. Mate-o, pegue os arquivos na mesa, quebre uma das janelas e pule para fugir da polícia. Quando tudo estiver tranqüilo, leve os arquivos para Francis.

Holland Nights

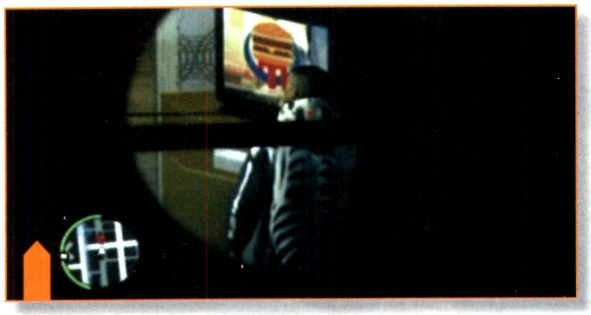


Contato: Francis McReary
Requisitos: Final Interview
Dificuldade: Médio
Falha: Clarence fugir | Começar a atirar antes de Francis ligar

Vá ao prédio de Clarence. Depois da cutscene, entre no prédio e suba as escadas até o primeiro

andar. Neste ponto, os capangas de Clarence vão começar a atirar em você, revide. Vá subindo atrás de Clarence, matando quem aparecer. Chegando à cobertura, você verá uma cutscene e terá a opção de matar ou não Clarence (isso não afeta a história nem a porcentagem de Game Completion, só haverá uma Street Mission a mais se ele viver). Agora você terá de escapar do prédio rapidamente (não se importe muito em matar os policiais), corra para um carro e despiste-os. Há um jeito muito mais rápido de se completar a missão: depois da ligação de Francis, não entre no prédio, siga pela calçada para a esquerda. Você verá Clarence na varanda do segundo andar. Com um sniper, é possível matá-lo, mas você terá de ser rápido, ou ele fugirá.

Lure



Contato: Francis McReary
Requisitos: Holland Nights
Dificuldade: Médio
Falha: Afastar-se muito do alvo

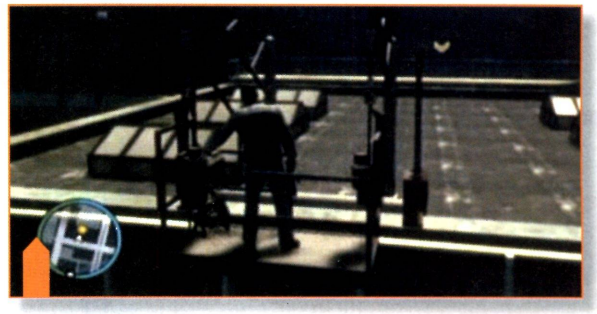
Vá pegar as armas no carro. Siga para o apartamento do traficante. Depois da ligação para Francis, suba na cobertura do prédio em frente e use o sniper para estourar a TV do traficante. Quando ele for à janela ver o que aconteceu, dê um tiro bem na cabeça dele.

Stevie Vehicle Thefts



Após roubar o carro, leve-o até "S&M Auto Sales", em Bohan. Quanto mais danificado, menos dinheiro você ganha. Portanto, dirija com cautela.

Blood Brothers



Contato: Francis McReary
Requisitos: Lure | Tunnel of Death | I Need Your Clothes, Your Boots and Your Motorcycle
Dificuldade: Médio
Falha: Não matar algum dos irmãos | Tentar matá-los sem subir à cobertura | Não evacuar a área.

Vá à praça. Depois de Niko ligar para Francis, use o andaime na frente de um dos prédios (o ponto amarelo no mapa) para subir à cobertura. De lá use um sniper para matar um dos irmãos. Depois de matar um deles, evacue a área. Matar Derrick permite que você ligue para Francis fora de uma missão para perder seu wanted level. Matando Francis, nada acontece.

MISSÕES DE PACKIE MCREARY

Harboring a Grudge



Contato: Packie McReary
Requisitos: Call and Collect | Have a Heart
Dificuldade: Fácil
Falha: Destruir o caminhão

Após concluir as missões de Elizabeta e a "Call and Collect" de Francis, você vai ganhar o contato de Packie (aparece como "P" no mapa do jogo). Após a cena, leve o irlandês para o local indicado no mapa, próximo à Algonquin Bridge. Chegando ao local, siga as instruções da tela até chegar ao telhado do depósito. Após uma breve cena, desça do telhado usando a bancada à direita. Posicione-se atrás das caixas e mate

os adversários do lado de fora tomando cuidado para não usar granadas perto do caminhão. Dentro do galpão, há mais quatro capangas, dois à esquerda e dois à direita do caminhão. Depois que eles esticarem as canelas, suba no caminhão e espere por Packie. Feito isso, leve o carregamento para o local indicado no mapa. Literalmente esqueça dos caras que vão seguilo - eles vão chamar a atenção da polícia ou vão bater em um cruzamento.

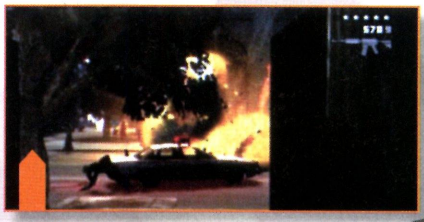
Waste Not Want Knots



Contato: Packie McReary
Requisitos: Harboring a Grudge
Dificuldade: Difícil
Falha: Qualquer integrante morrer | Destruir o bote

Antes de ir para esta missão, é recomendado comprar coletes à prova de balas, as melhores armas e muita munição. Após chegar à casa de Packie, rola uma cena e após ela, roube um carro de quatro portas e leve Packie e os outros para o local indicado. Chegando lá, desça do carro e siga os outros. Assim que pular a cerca, corra para se proteger dos disparos dos inimigos. Mate todos os que você encontrar pelo caminho o mais rápido possível, evitando que seus amigos sejam alvejados. Assim que eliminar os caras do lado de fora, corra para dentro do galpão. Repare que existe um mezanino, mate o bandido que está lá e suba as escadas, tomando cuidado de continuar matando quem você encontrar pela frente e pegue a bolsa. Feito isso, desça e saia pela porta indicada no minimapa. Não se preocupe com os outros e pule na água para chegar ao bote. Assim que Packie subir na embarcação, pilote para o local indicado e finalizando assim a missão.

Three Leaf Clover



Contato: Packie McReary
Requisitos: Waste Not Want Knots
Dificuldade: Muito Difícil
Falha: Algum parceiro morrer

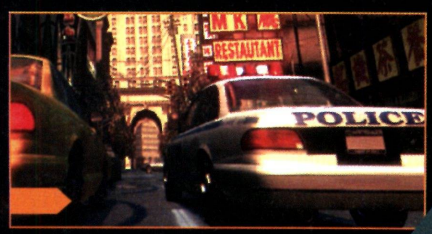
Prepare-se para uma das missões mais difíceis do jogo. Antes da missão, será necessário que você compre um paletó e sapatos sociais. Para isso, vá para uma das lojas Perseus. Depois disso, não vá correndo para o local de início da missão, a não ser que você tenha muita munição para suas armas e muitas granadas. Quando tudo estiver pronto, inicie a missão na casa de Packie.

Após a cena, pegue um carro de quatro portas e vá para o banco em Chinatown. Depois da animação, praticamente toda a força policial estará na frente do banco. Corra para a pilastra que fica na porta da frente do banco e mate os policiais mais próximos e depois os que estão se protegendo nos carros de trás.

Feito isso, corra para o beco que se encontra à direita e mate os vigilantes que vão aparecer. Quando tudo estiver livre, Packie vai seguir em frente e parar no final do beco. Mate mais alguns policiais, sempre se protegendo dos disparos. Para facilitar as coisas, jogue granadas nos carros - que eliminam a proteção e alguns policiais.



Vigilante



Completando todas você adiciona 2.50% no seu marcador de porcentagem. Elas podem ser feitas à partir da missão "Crime and Punishment". Para iniciá-las, você precisa usar um carro de polícia e sem nenhuma estrela de perseguição. São 20 missões deste tipo e para realizá-las você precisa acessar o computador de uma viatura e selecionar "View Current Crimes". O computador vai gerar uma lista aleatória que pode ser de carros roubados, atividades de gangues ou criminosos em fuga.

Continue seguindo Packie quando ele passar para o próximo beco, certificando-se de matar os policiais que vierem pelas costas. Logo vocês chegarão a uma intersecção. Use o zoom da sua arma para matar os membros da SWAT que estão nas escadas de incêndio e quando chegar o furgão, jogue uma granada. Quando as coisas estiverem mais calmas Packie vai entrar no metrô, continue seguindo o irlandês. Logo no primeiro corredor existem dois policiais escondidos direita, cuide deles e desça a escada. Mais três policiais, o problema é que aqui não tem muito onde se proteger, por isso seja ágil, entre e mate o cara que está perto do portão, o cara que está no fundo e o policial que está próximo às catracas. Corra para uma pilastra e mate todos os membros da SWAT que subirem as escadas. Quando tudo estiver limpo, desça para a área de embarque e mate os policiais que estarão do outro lado da estação.

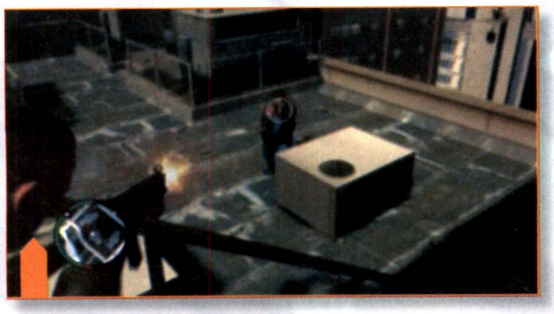


Depois que o metrô passar, Packie vai descer nos trilhos, siga-o e continue atirando nos seus perseguidores, tomando cuidado para não ser atropelado pelo metrô que virá à direita e depois à esquerda. Continue pelo caminho e logo você chegará à superfície.

Ao sair da estação, corra para a picape que está do outro lado da rua e fuja. Evite cruzar pontes e utilizar as principais vias, como a Union Drive. Depois de despistar a polícia, vá para a casa de Packie e ganhe sua parte do roubo.

MISSÕES DE RAY BOCCINO

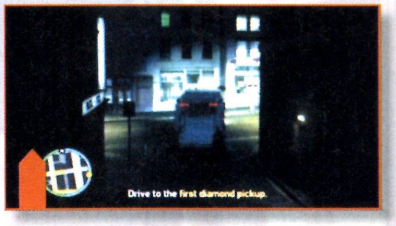
A Long Way To Fall



Contato: Ray Boccino
Requisitos: Waste Not Want Knots
Dificuldade: Médio
Falha: Matar Alonzo antes de saber onde Teddy está | Se afastar de Alonzo antes de saber onde Teddy está | Deixar o prédio depois de falar com Alonzo

Vá ao prédio de Teddy e fale com Alonzo (de camisa branca com o número 72 em azul). Aponte uma arma para ele para fazê-lo confessar a localização de Teddy, depois disso você pode matá-lo, ou não, tanto faz. Entre no prédio e suba ao vigésimo andar pelo elevador. Vá matando os capangas de Teddy e subindo ao seu apartamento. Quando Teddy fugir para a cobertura, siga-o e mate-o.

Taking In The Trash



Contato: Ray Boccino
Requisitos: Long Way To Fall | Three Leaf Clover
Dificuldade: Muito Fácil
Falha: Quebrar o caminhão | Deixar um dos capangas morrer

Entre no caminhão de lixo junto com os homens de Ray. Faça as duas coletas de lixo. Leve todos para o lixão.

Meltdown



Contato: Ray Boccino
Requisitos: Taking In The Trash
Dificuldade: Fácil
Falha: Deixar Luca escapar | Matar Luca antes de chegar ao parque

Armas

Para se dar bem em LC, Niko tem de andar maquinado. Se você tinha alguma dúvida sobre as armas do jogo, agora é a hora de ficar por dentro do submundo do crime.

Pistol
Disponível: Beat Do You Have Protection? | **Preço:** $600

Combat Pistol
Disponível: Beat Museum Piece
Preço: $1500

Pump Shotgun
Disponível: Beat Do You Have Protection? | **Preço:** $1200

Combat Shotgun
Disponível: Beat Blow Your Cover | **Preço:** $2500

Micro-SMG
Disponível: Beat Do You Have Protection? | **Preço:** $1200

SMG
Disponível: Beat Luck of the Irish | **Preço:** $2500

Assault Rifle
Disponível: Beat Deconstruction For Beginners | **Preço:** $3500

Carbine Rifle
Disponível: Beat Three Leaf Clover | **Preço:** $5000

Sniper Rifle
Disponível: Beat Luck of the Irish | **Preço:** $6000

Combat Sniper
Disponível: Beat Luck of the Irish | **Preço:** $8500

RPG
Disponível: Beat Babysitting |
Preço: $15000

Bat
Disponível: Beat Do You Have Protection? | **Preço:** $5

Knife
Disponível: Beat Do You Have Protection? | **Preço:** n/a

Molotov
Disponível: Beat Master and The Molotov |
Preço: $500

Grenade
Disponível: Beat Deconstruction For Beginners |
Preço: $1000

Decisões

Em alguns momentos do jogo você precisa tomar algumas decisões importantes, como a que acontece nesta parte, durante a missão "The Holland Play". Escolher entre qual amigo matar é dureza, mas as vantagens de mandar o Playboy X para a terra dos pernas esticadas são muito maiores do que ferrar de vez com a vida de Dwaine. Esta não será a primeira vez que isso acontece, mas é a primeira vez que isso influi diretamente na história.

Futuramente, você terá de tomar mais decisões. É bom começar a gravar em locais diferentes para quando esses momentos chegarem. Se estiver em dúvida, fique ligado nas missões de Francis McReary e veja a frieza com que ele pede que você o ajude em um "negócio de família".

Siga Luca e seus capangas pelas ruas de Algonquin até eles capotarem no Middle Park. Mate os capangas e vá ao banheiro matar Luca. Depois de pegar os diamantes, vá à ponte do Middle Park e os entregue para Ray.

Museum Piece



Contato: Ray Boccino
Requisitos: Meltdown
Dificuldade: Difícil
Falha: Deixar Johnny ou Isaac morrer

Vá ao parque. Depois da cena, esconda-se e mate o cara da esquerda. Aqui existe muito lugar para se esconder, porém os inimigos fazem o mesmo. Use granadas para mata-los. Quando descer as escadas, use o zoom da metralhadora para matar os inimigos mais distantes e tome cuidado com os inimigos que aparecerem no andar de cima. Continue seguindo e mate todos os inimigos que encontrar até chegar ao lado de fora. Pegue um carro e despiste o resto dos capangas de Isaac ou mate todos e fuja da polícia. A decisão é sua.

No Way on the Subway



Contato: Ray Boccino
Requisitos: Museum Piece
Dificuldade: Fácil
Falha: Deixar os motoqueiros escaparem

Vá encontrar os motoqueiros. Siga-os até que eles entrem no túnel do metrô. A partir daqui, você poderá começar a atirar para matá-los. Se estiver muito complicado, atire nos pneus das motos para eles errarem as curvas e dar mais oportunidade para você eliminá-los. Acabando com os dois, você conclui a missão.



Weekend at Florians



Contato: Ray Boccino
Requisitos: No Way on the Subway
Dificuldade: Muito fácil
Falha: Destruir o carro

Após receber uma ligação de Ray, Niko vai ligar para Roman. O primeiro passo é ir ao local indicado no mapa para encontrar o primo. Depois disso, vá ao próximo ponto no mapa para encontrar o informante que Ray mencionou. Após a cena, siga as orientações do cara. Quando ele disser "Straight", siga em frente, "Right" é para virar para a direita e "Left" é para entrar à esquerda. O percurso vai dar em Ivy Drive, entre a Silicon Street e Quartz Street.

Late Checkout

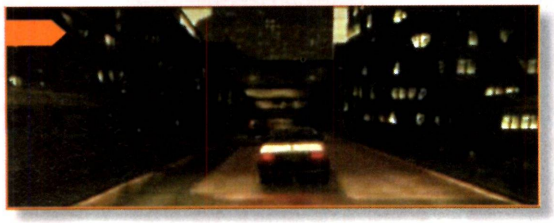


Contato: Ray Boccino
Requisitos: No Way on the Subway
Dificuldade: Médio
Falha: Morrer ou ser preso

Vá ao hotel bem armado, com vida e colete. Suba pelo elevador e vá metendo bala em todos os capangas e Isaac usando as beiradas dos corredores como proteção. Suba à cobertura para matar Isaac e depois desça as escadas à sua esquerda, use o andaime para descer até um beco. De lá, roube um carro e fuja.

MISSÕES DE U. L. PAPER

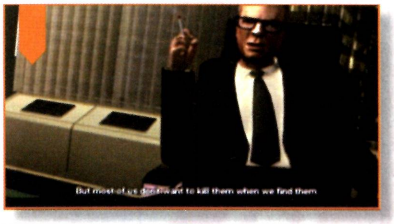
Wrong Is Right



Contato: U.L. Paper
Requisitos: The Snow Storm | Photo Shoot
Dificuldade: Médio
Falha: Oleg escapar

Vá ao apartamento de Oleg e leia seus e-mails no computador. Vá encontrá-lo na joalheria, persiga-o sem atirar até chegar em um beco em Algonquin onde ele derruba canos para bloquear seu caminho. Dê uma ré e continue pela rua onde você estava, agora seus tiros causam dano ao carro de Oleg.

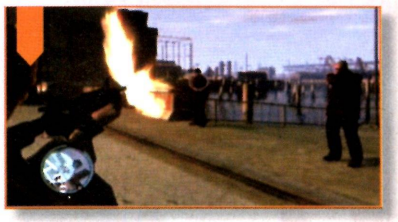
Portrait of A Killer



Contato: U.L. Paper
Requisitos: Wrong Is Right
Dificuldade: Médio
Falha: Morrer ou ser preso

Depois de receber a mensagem com a foto de seu alvo, roube um carro de polícia. Acesse o computador de bordo e use a opção "Search Police Records"->"Search by Photo". Quando você obtiver o resultado, simplesmente aperte o ⊗ para adicionar o local do alvo ao mapa. Vá até o ponto indicado e mate Dimayev e seus capangas.

Dust Off



Contato: U.L. Paper
Requisitos: Portrait of a Killer
Dificuldade: Médio
Falha: Chamar a atenção dos guardas no heliporto antes de o helicóptero pousar | Perder o helicóptero de vista | Destruir o helicóptero

TV

A TV, junto com o telefone celular, é a grande novidade entre os meios de comunicação. Basta ir para casa e ligar o aparelho para assistir a versões cômicas de programas que reproduzem toda a inutilidade da TV americana. É em pontos como esses que GTA vai muito além dos outros games e apresenta uma crítica extremamente elaborada sobre os meios de comunicação, além de sobre o próprio Estado. Já era assim com rádios desde GTA III, e agora está em um estágio muito mais avançado.

I'm Rich
Imagine uma espécie de TV Fama, só com reportagens falando sobre pessoas ricas e futilidades. Entre a luxúrias, há casos de implantes de diamantes em seios em vez de silicone e altos índices de golpes do baú.

Space Rangers
O desenho animado conta a trajetória de três soldados que viajam pelo espaço tentando propagar a democracia americana pelos planetas.

American's Next Top Hooker
Trata-se de um reality show inspirado no American's Next Top Model, porém as moças disputam a vaga de maior prostituta da América.

Man's Room
Estrelado por Bas Rutten, um marombado 100% macho, e Jeremy St. Ives, um rapaz sensível e afeminado, o Talk Show mostra como duas personalidades masculinas lidam com os problemas dos telespectadores que ligam "ao vivo".

Vá ao ponto indicado. Quando o helicóptero decolar, comece a segui-lo até o porto onde ele vai pousar. Quando o pouso estiver completo, mate todos os capangas e pegue o helicóptero. Leve-o para a área de carga do aeroporto.

Paper Trail



Contato: U.L. Paper
Requisitos: Dust Off
Dificuldade: Fácil
Falha: Se o alvo escapar | O seu helicóptero é destruído | Little Jacob morrer

Você receberá uma ligação algum tempo depois de completar a missão Dust Off falando para você encontrar LJ em Nothwood. Siga para o local indicado e suba no helicóptero com Jacob. Siga o alvo pela cidade. Depois de voar por baixo de uma ponte, LJ pegará o lança-mísseis. Mantenha-se próximo ao alvo e na mesma altitude. Depois que Jacob explodir o helicóptero do alvo, leve-o para o heliporto em Fishmarket South.

MISSÕES DE GERRY MCREARY

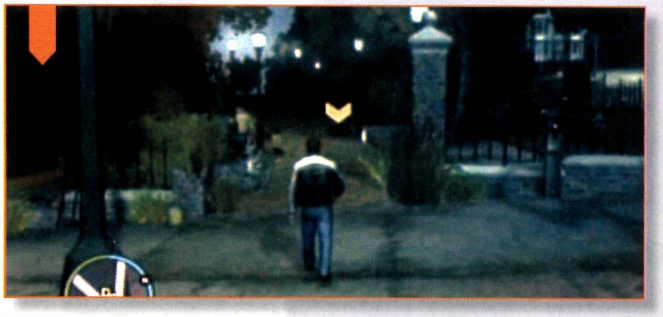
Action Speak Louder Than Words



Contato: Gerry McReary
Requisitos: No Way on the Subway
Dificuldade: Muito fácil
Falha: Ser visto pelos inimigos | Deixar os mafiosos escaparem

Após se encontrar com o irmão de Packie, siga o caminho que aparece no radar para pegar a bomba que está escondida no beco, pegue-a e siga para o ponto indicado no mapa. Desça do carro e siga as instruções da tela para colocar a bomba na traseira do carro. Volte para seu carro e dê a volta no quarteirão. Logo você verá os gangsteres saindo do prédio e entrando no carro em que você colocou a bomba. Siga-os mantendo uma certa distância. Quando eles chegarem ao galpão, ligue para Gerry para que ele detone a bomba. Nem todos os mafiosos vão morrer com a explosão, então complete o trabalho sujo, não deixando ninguém vivo para contar história.

I'll take her



Contato: Gerry McReary
Requisitos: Action Speak Louder Than Words
Dificuldade: Fácil
Falha: Destruir o carro | Gracie escapar | Gracie morrer

Depois que falar com Jerry na cadeia, Packie vai ligar para você dando os passos para o seqüestro da filha de Acelotti. Vá para um cybercafé para usar um computador. Clique no link "Autos" e depois dê uma olhada nos modelos de carros. Assim que você encontrar o modelo do carro de Gracie, o telefone dela será adicionado no seu celular. Ligue para a garota entre 9:00 da manhã e 9:00 da noite para marcar um test drive. Chegue à casa da garota e siga para a praia indicada no mapa. Quando o ponto mudar de lugar, você terá que levá-la para a safe house de Patrick. O problema é que a garota vai tentar chamar atenção e fugir. Para evitar tudo isso, dirija em baixa velocidade até que Niko dê um soco na cara dela e consiga dirigir em paz. Deixe a estressada com Packie e dê uma volta pela cidade. Logo Packie vai dizer que precisa de uma foto de Gracie. Volte para a safe house, chegue perto dela e aperte o botão L1. Use o celular para tirar uma foto da garota e envie para Packie cuidar da negociação do resgate.

She's a Keeper



Contato: Gerry McReary
Requisitos: I'll take her
Dificuldade: Muito Fácil
Falha: Destruir o carro

Alderney

Se Bohan é a área mais pobre da cidade e Algonquin é a região mais rica, fica para Alderney a região mista, que tem indústrias, comércio, áreas de classe média e muita gente rica e famosa – como a família Pegorino, os mafiosos de LC.
O principal ponto turístico daqui é a prisão, a Alderney State Correctional Facility. Sim, é aqui que os caras mais perigosos da cidade estão pagando por seus crimes. Não pense que será fácil entrar na prisão por mera diversão. Basta passar pelo espaço aéreo e você ganhará as lindas seis estrelas. Caso consiga sobreviver para contar história, fique à vontade para correr por quase toda Liberty City para se manter vivo.
Alderney também é o lar da "casa de homens" mais famosa da cidade, o Honkers – o que significa que as garotas mais sensuais estão lá dentro aguardando por suas verdinhas.



Packie vai ligar pedindo para que você encontre Gerry. Vá para o local indicado no mapa e depois da cena vá para o cativeiro onde Gracie está. Entre no carro de Packie e leve-o até o Pay'n'Spray da Frankfourt Avenue.

Diamonds are a Girl's Best Friend

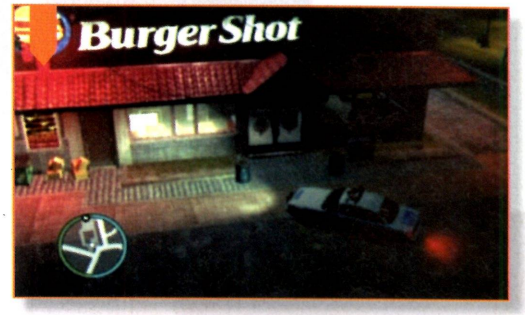


Contato: Gerry McReary
Requisitos: She's a Keeper
Dificuldade: Fácil
Falha: Packie Morrer

Depois que Packie combinar o local para troca, ele vai ligar. Quando isso ocorrer, vá para o Pay'n'Spray da Frankfourt Avenue. Chegando lá, rola uma cena. Após isso, você e Packie terão que dar cabo dos capos de Ancelotti. Nada muito complicado, já que a área tem bastante local para se esconder. Basta seguir os pontos vermelhos do mapa para matar todos os capangas. No final, rola uma cena e, depois dela, você terá que levar Packie para casa.

MISSÕES DE DERRICK MCREARY

Smackdown



Contato: Derrick McReary
Requisitos: I'll take her, Three Leaf Clover
Dificuldade: Médio
Falha: Bucky Sligo fugir

Vá para a praça onde Derrick mora. Depois que rolar o diálogo, você terá que roubar um carro da polícia. Essa parte é fácil, pois ao lado da praça há um carro parado. Entre e use o computador apertando L1. Busque o nome Bucky Sligo para saber onde ele se encontra, siga para o ponto indicado no mapa. Logo você chegará a um Burger Shot em Alderney. Espere o carro de Bucky sair e siga-o. Logo o mafioso vai parar em sua residência. Aqui existem duas alternativas, a primeira é simples, basta entrar e atirar em todos. Já a segunda é mais divertida, saia do carro e ligue para 911 e escolha a opção 1. Um carro da polícia vai chegar e os policiais vão entrar em confronto com os capangas de Sligo. Nos dois casos, após Bulky morrer, a polícia vai persegui-lo. Basta despista-los para a missão ser concluída.

Babysitting



Serviços públicos

A saúde pública e a segurança em Liberty City são de primeira. Digitando 911 em seu celular, você será atendido por uma gravação eletrônica que vai levá-lo para o seu serviço necessário. A ambulância vai até o local em que Niko está e recupera a sua energia cobrando um determinado valor, que varia conforme o quanto foi recarregado. O tempo de espera sempre depende da distância entre a central do serviço e o local da chamada, que é de no máximo 30 segundos.

Contato: Derrick
Requisitos: Smackdown
Dificuldade: Médio
Falha: Destruir o barco do coreano | Destruir seu barco | Derrick morrer

Após encontrar com Derrick no porto de Alderney, siga o local indicado no mapa para encontrar o coreano. No primeiro momento, você deve segui-lo, mas depois de alguns instantes alguns barcos vão aparecer e começar a disparar contra o barco do seu amigo. Nem tente pilotar a lancha e atirar ao mesmo tempo. Além de ser bem complicado, é inútil. Apenas siga o barco o mais próximo possível que Derrick vai dar conta do recado.

Depois que Derrick destruir uma série de botes, um helicóptero vai aparecer. Continue seguindo o coreano até uma posição mais distante. Feito isso, equipe o RPG e destrua o helicóptero. Depois use uma metralhadora para acabar com os barcos que estão na área. Falta só levar o seu amigo muambeiro para o porto e concluir a missão.

Tunnel of Death



Contato: Derrick
Requisitos: Babysitting
Dificuldade: Médio
Falha: Chamar a atenção da polícia antes de entrar no túnel | Destruir o carro de transporte | Matar o prisioneiro

Após encontrar com Derrick na praça de Alderney, Packie vai ligar para Niko. Depois do contato, siga para o ponto indicado no mapa para pegar o caminhão. Feito isso, vá para o túnel indicado no mapa evitando chamar a atenção da polícia. Chegando ao local, estacione o caminhão entre as flechas para parar o trânsito local. Depois da cena, use o RPG nos carros da polícia tomando cuidado para não acertar o veículo que transporta o prisioneiro. Depois de acabar com a polícia local, entre no caminhão de transporte e fuja com o prisioneiro e Packie. Para despistar a polícia em Alderney, é necessário usar os becos, mas não é necessário que você vá rápido - basta passar em vários locais estreitos em seqüência para que os carros fiquem para trás. Depois que despistar a polícia, vá para o local indicado no seu GPS. Conclua sua missão matando o canalha.

MISSÕES DE BERNIE

Hating the Haters



Contato: Bernie
Requisitos: Weekend at Florian's
Dificuldade: Médio
Falha: Deixar o homofóbico fugir

Após a cena, pegue um carro e siga para o ponto indicado, que será em frente ao acesso ao Middle Park. Siga Bernie a pé, mas mantendo certa distância e logo ele encontrará com o cara preconceituoso. Se você tiver uma AK, mate-o antes de ele subir a escada, caso contrário, siga-o até encontrar com Bernie. A perseguição se dará pelas ruas. Quando o cara parar de acelerar e começar a conversar, será seu momento de atirar e acabar com sua raça. Feito isso, siga para a loja Perseus, na Amethist Street.

Union Drive



Contato: Bernie
Requisitos: Hating the Haters
Dificuldade: Médio
Falha: Deixar os capangas de Dimitri fugir

Após a cena, pegue carro que fica perto da casa de Bernie e siga para o ponto indicado, perto da ponte Northwood Heights. Mais uma cena e depois dela, será sua vez de persegui-los. Vá com calma, mantendo os caras em vista e logo eles vão bater o carro no final da Union Drive, desça do carro e mate-os. Volte e leve Bernie de volta para casa.

Buoys Ahoy

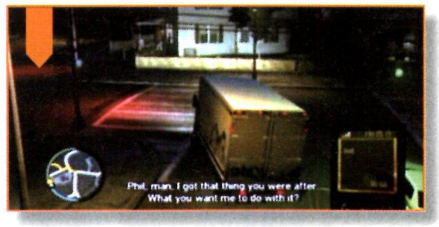


Contato: Bernie
Requisitos: Union Drive
Dificuldade: Médio
Falha: Destruir o bote | Bernie Morrer | Os Russos fugirem

Após terminar a missão Union Drive, Bernie vai ligar. Encontre-o no porto de Algonquin para iniciar a missão. Após a cena, pilote a lancha para o ponto indicado no mapa, próximo à Firefly Island. Depois da cena, siga os russos. Como você estará de barco, as coisas serão mais difíceis, apenas fique perto dos caras e evite bater nos obstáculos, como pilastras, pedras e navios. Logo os capangas de Dimitri vão ancorar no porto de Dukes. Preste atenção, pois será um parque movimentado, tanto de dia, quanto de noite. Siga os pontos vermelhos para acabar com os russos e depois disso, volte para o bote de Bernie para concluir a missão.

MISSÕES DE PHILL BELL

Truck Hustle

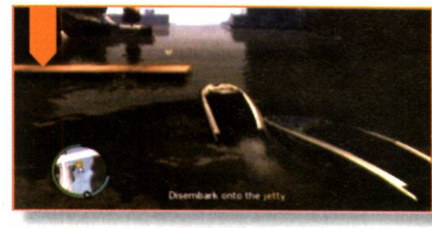


Contato: Phill Bell
Requisitos: Babysitting
Dificuldade: Médio
Falha: Destruir o caminhão | O caminhão fugir

Após concluir algumas missões dos mafiosos italianos, Ray vai lhe apresentar Phill Bell. Depois da cena de apresentação, pegue o carro da frente do escritório de Phill e vá para o local indicado no mapa. Chegando lá, suba a escada para alcançar a flecha. Depois da cena, você terá que matar todos os traficantes. Cuide primeiro dos caras mais próximos para depois ir chegando perto do caminhão, tomando cuidado para ficar sempre protegido por um canto, seja de uma lixeira, seja de um container.

Quando você chegar perto do veículo, ele vai sair em disparada. Siga os comandos indicados na tela para que Niko suba no teto do caminhão. Coloque para cima no direcional analógico esquerdo para ir em direção da cabine. Eventualmente, o veículo vai virar e, com isso, Niko escorrega. Quando isso acontecer, coloque para os lados até que o russo fique no meio do teto. Chegando perto da cabine, Niko pula dentro dela e liga para Phill. Após a ligação, você vai receber o local de entrega. Leve o caminhão até lá e conclua a missão.

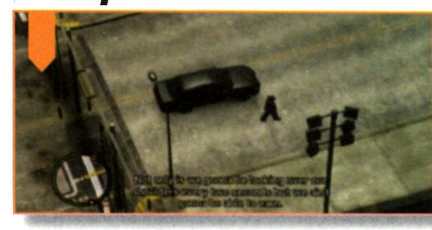
Catch The Wave



Contato: Phill Bell
Requisitos: Babysitting
Dificuldade: Médio
Falha: Phill morrer | Destruir o barco

Após a cena, vá para o ponto indicado no mapa para pegar o caminhão que Phill quer. Leve-o até o local indicado no mapa, em Charge Island. Você vai encontrar mais alguns bandidos no caminho. Mate-os e siga até chegar ao porto para pegar o bote com a cocaína. Pise fundo, pois dois botes virão atrás de vocês - deixe que Phill tome conta deles - e continue até chegar ao ponto indicado no mapa e concluir a missão.

Tresspass



Perversão

Quem tem dúvidas de que Liberty City é uma cidade completa? Aqui tem de tudo, incluindo garotas de programa - sim, é verdade. Em alguns pontos da cidade, você pode encontrá-las perambulando de um lado para o outro. Pegue um carro e ande na manha em vias, como Crockett Ave e Lorimar St. As garotas vão dar três opções de pagamento pelo determinado tipo de "serviço", e se você levá-las para algum local deserto as coisas ficam ainda mais quentes - bem mais quentes do que você já viu com suas namoradas quando "tenta a sorte".

Contato: Phill Bell
Requisitos: Babysitting
Dificuldade: Difícil
Falha: Deixar o traficante fugir

Antes de partir para esta missão, é altamente recomendado que você tenha as melhores armas repletas de munição, inclusive o RPG. Após a cena, siga para o ponto indicado. Você estará em frente a um condomínio. Siga em direção ao terceiro andar, logicamente matando todos os que você encontrar pela frente. Vai chegar um momento em que o traficante que você quer matar vai chegar ao telhado. Siga-o e acabe com a vida dele.

Essa confusão toda vai chamar a atenção da polícia. Não fique marcando bobeira e fuja antes que os homens da lei cheguem.

To Live and Die in Alderney

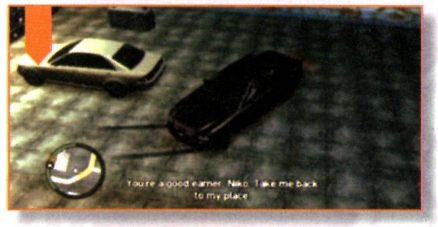


Contato: Phill Bell
Requisitos: Babysitting
Dificuldade: Médio
Falha: Phill morrer | Phill ser preso

Após a cena, siga para o ponto marcado. Você já esteve aqui, é a casa abandonada onde você deixou o caminhão na missão "Truck Hustle". Após a cena, fuja dos federais seguindo o carro de Phill. Aqui não tem problema, basta não perder o cara de vista. Logo vocês chegarão a um beco, atire em todos os policiais que aparecem para abrir caminho e Phill mostrar onde está o carro de fuga. Suba na van e despiste os policiais. Phill vai falar que você deve destruir o helicóptero. Pegue o Rocket Launcher ou uma metralhadora para destruir esta mosca. Feito isso, leve Phill para o local indicado para terminar a missão.

MISSÕES DE JIMMY PEGORINO

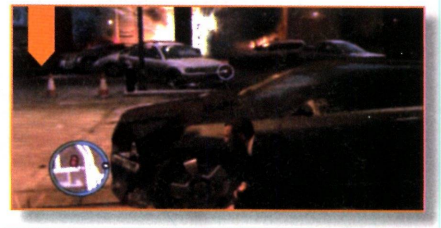
Pegorino's Pride



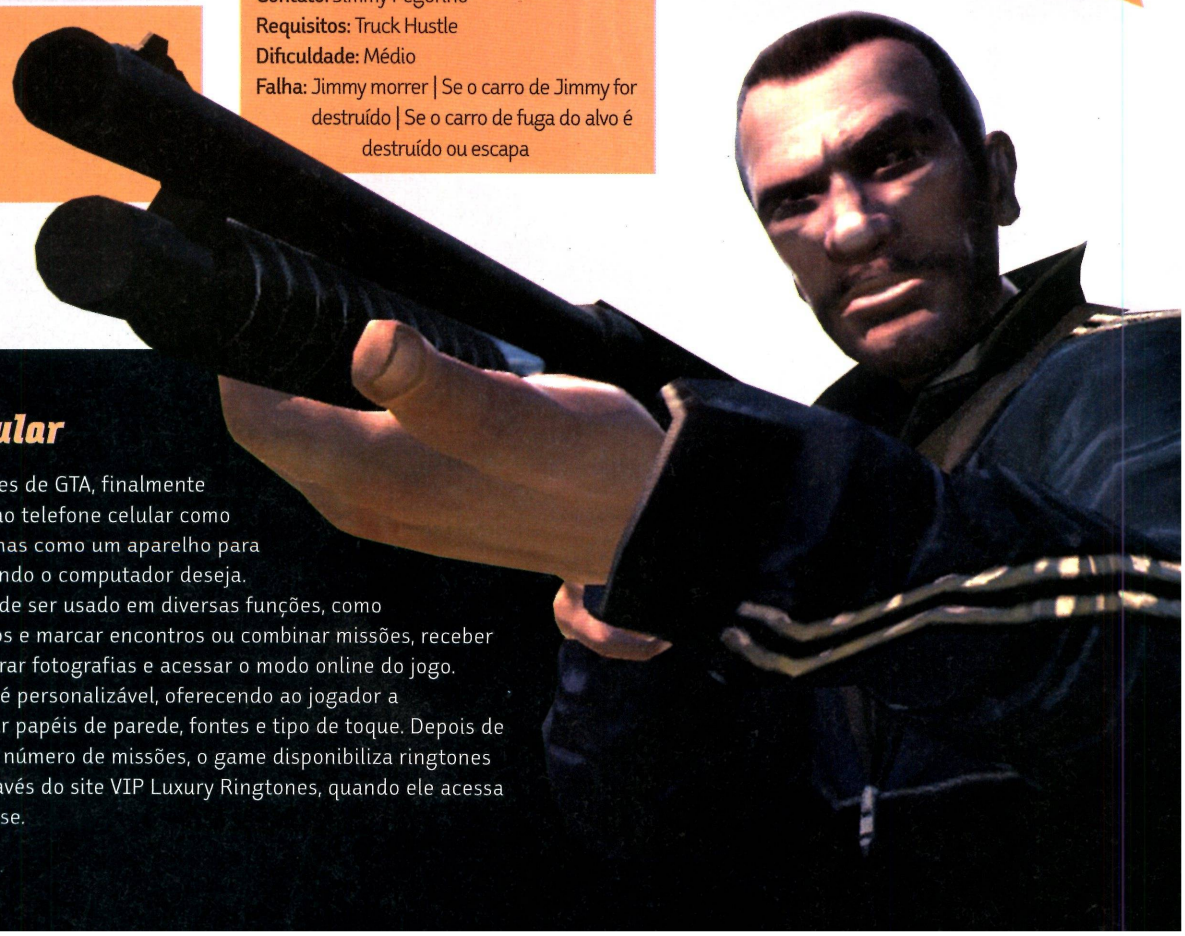
Contato: Jimmy Pegorino
Requisitos: Truck Hustle
Dificuldade: Médio
Falha: Jimmy morrer | Se o carro de Jimmy for destruído | Se o carro de fuga do alvo é destruído ou escapa

Leve Pegorino e seus capangas ao galpão abandonado e suba no prédio em frente. Fique na janela do terceiro andar com um sniper. Assim que a reunião for interrompida por tiros dos Pavano mate-os e desça as escadas para acabar com o resto deles. Limpe o galpão matando todos que achar pela frente até chegar a Pegorino. Agora você terá de perseguir os capangas que estão fugindo. Vá atirando até eles baterem (não exploda o carro) e saírem a pé. Mate-os e pegue o presente de Pegorino. Deixe-o em casa.

Payback



Contato: Jimmy Pegorino
Requisitos: Pegorino´s Pride
Dificuldade: Médio
Falha: Se os alvos escaparem



Telefone celular

Depois de várias versões de GTA, finalmente o jogador tem acesso ao telefone celular como ferramenta, e não apenas como um aparelho para efetuar chamadas quando o computador deseja.
O celular de GTA IV pode ser usado em diversas funções, como ligar para seus contatos e marcar encontros ou combinar missões, receber mensagens de texto, tirar fotografias e acessar o modo online do jogo.

O aparelho também é personalizável, oferecendo ao jogador a possibilidade de alterar papéis de parede, fontes e tipo de toque. Depois de jogar um determinado número de missões, o game disponibiliza ringtones para Niko comprar através do site VIP Luxury Ringtones, quando ele acessa a Internet na LAN House.

Vá até o restaurante onde os Pavano estão. Siga os capangas sem atirar. Chegando na concessionária você terá de matar todos mafiosos que estão lá, então é bom ter umas granadas ou até um rocket launcher. Depois de acabar com a raça dos Pavano é hora de dar no pé e perder seu wanted level.

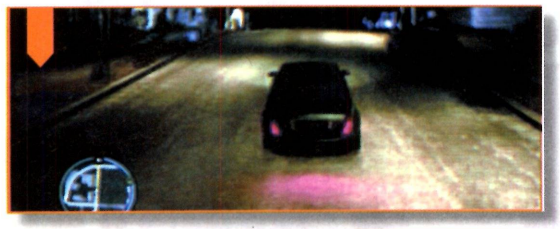
Flat Line



Contato: Jimmy Pegorino
Requisitos: Payback
Dificuldade: Médio
Falha: Morrer ou ser preso

Vá ao hospital (não esteja segurando uma arma). Chegando lá, entre no vestiário dos funcionários (à direita da porta de entrada) e troque de roupas. Agora que você está vestido para matar, siga o corredor até o quarto de Anthony. Chegando lá Niko irá pedir para ficar sozinho como o "paciente". Vá à máquina de respiração do lado da cama e aperte o L1 para desligá-la. Saia correndo mais rápido que o Papa-Léguas e saia do hospital. Agora é só despistar os policiais.

Pest Control



Contato: Jimmy Pegorino
Requisitos: Flat Line | To Live and Die in Alderney
Dificuldade: Médio
Falha: Destruir o carro de Ray antes dele sair da reunião | Se Ray chegar ao BOABO

Vá para East Holland. Depois de Niko ligar para Jimmy você deverá matar Ray e todos os seus guarda-costas. Isso pode ser feito de algumas maneiras:

1- Você pode seguir Ray e seus guarda-costas pacificamente até eles pararem no posto de gasolina e mandar uns tiros de rock launcher e todo mundo fica torradinho.

2- É possível dar uma de Agente 47 e seguir Ray até a cabine do pedágio onde ele sempre para (a da pista da direita). É só entrar na cabine para o atendente que está lá sair correndo. Com Niko no comando, a cancela não se levantará, aproveite essa chance para matar Ray e depois seus guarda-costas

3- A técnica clássica de dirigir e atirar não é inútil aqui, não. Mas, para fazer isso, concentre-se primeiro em Ray, ele vai tentar fugir, os carros dos seguranças vão frear. Vá atrás de Ray e depois volte para acabar com os guarda-costas.

MISSÕES DE GAMBETTI

Entourage



Contato: Gambettis (John Gravelli)
Requisitos: Payback | Weekend at Florian´s
Dificuldade: Médio
Falha: Se Bobby Jefferson morrer | Atacar Jefferson ou um de seus seguranças | Afastar-se do comboio antes da emboscada

Vá ao Grand Easton Terminal e fale com o guarda (marcado por uma flecha azul). Entre no carro do meio e espere que Bobby Jefferson entre também. Vá seguindo o comboio até a hora em que os mafiosos o encurralarem. Depois de uma breve cutscene você terá de matar todos os capangas que estão no local e entrar no carro para levar Bobby embora. Despiste os carros da máfia que vêm atrás de você correndo muito e fazendo algumas curvas aqui e ali. Depois disso é só deixar Bobby Jefferson no City Hall.

Dining Out



Multiplayer

Existem 14 modos multiplayer em GTA IV, e em cada um deles há espaço para até 16 jogadores, com exceção das modalidades "Deal Breaker", "Hangman's NOOSE" e "Bomb da Base II", onde o número máximo de jogadores é 4. Veja alguns exemplos:

Mafiya Work
Os jogadores recebem ligações de Kenny Petrovich, que vai passar uma missão típica, como roubar um carro ou matar alguma pessoa. O problema é que a maioria das missões só pode ser cumprida por um ou dois jogadores, resultando em uma busca contra o homem que está chegando ao objetivo.

Car Jack City
Você terá de encontrar e levar o carro para o ponto determinado no mapa para ganhar dinheiro. Carros com drogas (verdes) dão a mesma quantia de dinheiro, independente do estado em que forem entregues. Já os carros esportivos azuis devem ser entregues no melhor estado possível para uma recompensa ainda maior.

Cops 'n' Crooks
Dois times brincando de polícia e ladrão. Os ladrões devem ou levar o mafioso a determinado local ou devem chegar a um destino em um determinado tempo.

A polícia só tem um objetivo: acabar com a raça dos bandidos.

9 passos para 100%

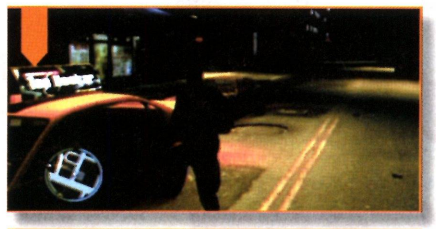
Achou que GTA IV foi curto? Está com medo de não fazer nada com ele depois de terminá-lo? Não se desespere. Além do modo multiplayer, você terá muita coisa para fazer antes de completar os 100%:

1. Complete as 90 missões do modo de história: 68%
2. Faça as 30 missões de Stevie Car Thefts: 2%
3. Realize os 50 Stunt Jumps: 2.5%
4. Mate os 200 pombos: 2.5%
5. Complete todas as missões dos transeuntes: 5%
6. Faça 20 missões como vigilante: 2.5%
7. Mate todas as 30 pessoas das missões de assassinato: 2.5%
8. Derrote amigos ou o computador em todas as atividades: 5%
9. Tenha todas as habilidades especiais de seus amigos (Dwayne ou Roman não contam): 10%

Contato: Gambettis (John Gravelli)
Requisitos: Entourage
Dificuldade: Médio
Falha: Se Kim escapar

Vá ao restaurante Mr. Fuk´s Rice Box. Antes de entrar, vá ao estacionamento nos fundos e destrua os veículos que estão ali, assim fica mais difícil para Kim fugir. Entre e fale com o gerente. Meta bala nele e continue em frente, antes de subir as escadas acabe com os capangas que estão lá em cima. Vá à sala do gerente e fique esperto, pois assim que sair haverá mais gente lá fora pra atirar em você. Corra para a cozinha e siga Kim. Depois que ele escapar do restaurante é só meter bala e, se você o deixou sem carros para usar, isso é fácil e rápido.

Liquidize the Assets



Contato: Gambettis (John Gravelli)
Requisitos: Dining Out
Dificuldade: Médio
Falha: Se um dos inimigos escapar com uma das vans

Tenha muitas granadas, um rocket launcher, bastante munição e um colete a prova de balas. Vá ao depósito onde estão as vans. Use o sniper para acabar com todos os bandidos que você conseguir ver. Vá entrando com cuidado e matando todo mundo que aparecer. Se um dos capangas fugir com uma van, siga-o e destrua a van. Volte ao deposito e detone todas as vans usando as granadas ou o rocket launcher.

That Special Someone

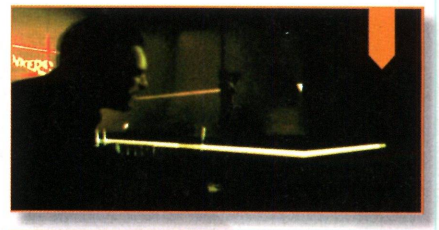


Contato: U.L. Paper
Requisitos: Weekend At Florian´s | Pest Control | Liquidize The Assets
Dificuldade: Médio
Falha: Se Roman morrer

Seu contato do U.L. Paper irá lhe ligar para avisar que a pessoa que você procurava está em Liberty City e vai ser "entregue" na área de carga do aeroporto. Niko irá ligar para Roman para avisá-lo, Roman não o deixará ir sozinho, então você tem de ir pegá-lo na Firefly Island. Vá até a área do aeroporto indicada no mapa. Escolha o destino de Drako, a sua escolha não afeta em quase nada o jogo, só alguns diálogos ficam um pouco diferentes, mas nada de mais. Deixe Roman na casa de Brucie para terminar a missão.

FINAL: ACORDO

One Last Thing



Contato: Jimmy Pegorino
Requisitos: Liquidize the Assets
Dificuldade: Muito Fácil
Falha: Sem Falhas

Cidade libertina

A cidade de Liberty City é como uma outra qualquer, com diversas áreas de lazer abertas ao público, como boliches, bares, casas de teatro ou até mesmo casas para adultos, com mulheres dançarinas de roupas bem pequenas - se é que elas usam alguma coisa além da calcinha...

Jogos
Ótimo para levar as namoradas, porém ainda mais divertido é ir sozinho ou jogar online com a sua turma, porque as mulheres do jogo são muito fáceis. Nestas atividades há boliche, dardos e bilhar.

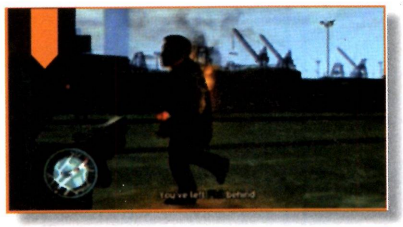
Restaurantes
São dezenas de restaurantes espalhados pela cidade, porém algumas garotas não gostam de fast food da rede Cluckin' Bell ou do Burger Shot, por isso leve-as para a região da Iron Street, em Algonquin, ou em China Town, onde a comida é da melhor qualidade.

Casas de shows
São apenas duas; uma fica em Broker, a Perestroika, e a outra fica em Algonquin, a Split Slides. Ambas servem para divertir os seus amigos, mas Niko fica boiando sempre.

Bares e Strip Clubs
Onde os homens de verdade vão. Nos bares, o engraçado é tentar pegar um carro e dirigir - você não vai conseguir ir muito longe. Nesses casos, evite dores de cabeça com a polícia e use um táxi. Nos strip clubs, Niko pode pagar para ver uma dançarina usar suas habilidades no escurinho, mas atenção: não pode encostar nas mulheres. Coitado do russo.

Basta assistir à cena. Ela o levará para a parte final do jogo. Após ela, Roman vai ligar e Niko vai ligar para Kate. Isso vai abrir duas opões para o final do jogo. Antes de tomar qualquer decisão, vá para casa e faça um save em um espaço diferente. Assim, você terá a oportunidade de ver os dois finais de GTA IV.

If the Price is Right

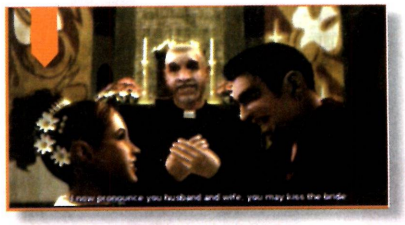


Contato: Jimmy
Requisitos: One Last Thing
Dificuldade: Difícil
Falha: Phill morrer

Vá para o local com a marca de "$" para que esta missão seja iniciada. Depois da cena, desça do carro e siga Phil até chegar ao teto do galpão. Feito isso, pule pela vidraça, esconda-se e comece a matar os inimigos. A maioria deles está no lado esquerdo, por isso, o melhor caminho é seguir pela direita, o que vai conceder mais espaço para se defender e ter mais calma para acabar com os caras do andar de baixo. Continue avançando lutando contra os bandidos, sempre tendo a cautela de seguir e se proteger até chegar ao local indicado no mapa.

Após a cena, siga Phil pela porta aberta e pegue o caminhão para perseguir o cara com sua grana. Atire nas rodas do caminhão e faça-o bater. Desça do caminhão, mate o cara, pegue a grana e fuja da polícia. Quanto tudo estiver calmo, leve Phil para casa.

Mr. and Mrs. Bellic



Contato: Roman
Requisitos: If the Price is Right
Dificuldade: Muito Fácil
Falha: Não comparecer no casamento

Vá para casa e vista um paletó bacana e calce um sapato. Aproveite o tempo de folga para comprar munição para todas as suas armas. Aguarde chegar o dia do casamento de Roman e, quando isso acontecer, vá para o local indicado no mapa. Após a cena, espere Jacob mandar uma mensagem para abrir a última missão do jogo.

A Revenger's Tragedy



Contato: Little Jacob
Requisitos: Mr. and Mrs. Bellic
Dificuldade: Difícil
Falha: Dimitri fugir

Vá para o local indicado e encontre com Jacob. Entre no carro e siga a picape. Não precisa pressa, basta segui-la bem de perto e quando ela entrar na contramão, significa que vocês estão chegando perto do local onde Dimitri se esconde. Chegando à praia de Alderney, vai rolar uma cena.

Antes de entrar no galpão, você terá que passar por uma turma de capangas. Se você comprou as armas e munições, será fácil. Logo em frente de onde inicia esta parte, há três carros, dispare um foguete no carro do meio. Isso vai fazer com que os outros dois veículos também explodam. Siga em frente, mas tomando cuidado, pois isso não eliminou todos os inimigos. Continue lutando e quando tudo estiver limpo no lado de fora, vá para a porta do galpão, mas não entre ainda, use a parede e a porta para eliminar os dois caras que estão logo em frente. Só depois disso você pode entrar e acabar com os outros. Após isso, siga para a parte indicada no mapa para assistir a uma cena. Depois do diálogo, siga Dimitri subindo a escada e depois passando pela porta. Cuidado com os assassinos que estão logo em frente e no telhado.



Continue correndo e logo você chegará a uma doca. Entre no barco e siga o helicóptero de Dimitri. Em um determinado momento, Jacob vai aparecer. Siga para baixo do helicóptero e siga as instruções da tela para subir. Continue perseguindo Dimitri e quando vocês chegarem à Happiness Island, vai rolar mais uma cena.

Personagens aleatórios

Quando você estiver andando pela cidade, vai reparar que existem pontos no mapa que não estavam ali antes. Esses pontos indicam que há personagens aleatórios na região. Essas missões são opcionais, mas devem ser realizadas para garantirem 100% do jogo e podem abordar diversos assuntos, como assaltos ou até mesmo flagrar um adultério.

Agora você terá que procurar Dimitri pela ilha. Como aqui não tem saída, logo você vai encontrá-lo. Cuidado com os inimigos que estão no local e com o pânico da multidão. Ao encarar Dimitri, você saberá o que fazer, afinal, ele é apenas um inimigo normal, sem nenhuma tática específica. Um tiro na cabeça dele já resolve o problema e você poderá assistir ao final do jogo.

FINAL: VINGANÇA

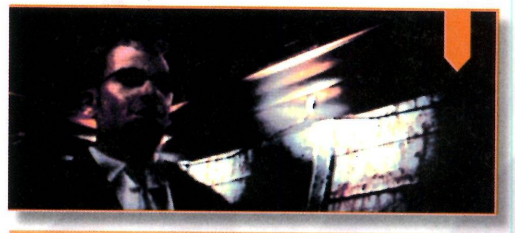
One Last Thing



Contato: Jimmy Pegorino
Requisitos: Liquidize the Assets
Dificuldade: Muito Fácil
Falha: Sem Falhas

Basta assistir à cena. Ela o levará para a parte final do jogo. Depois, Roman vai ligar e Niko vai ligar para Kate. Isso vai abrir duas opões para o final do jogo. Antes de tomar qualquer decisão, vá para casa e faça um save em um espaço diferente, assim, você terá a oportunidade de ver os dois finais de GTA IV.

A Dish Served Cold



Contato: Dimitri
Requisitos: One Last Thing
Dificuldade: Muito Difícil
Falha: Morrer

Vá para o local com a marca da adaga, lá perto da casa de Brucie, para que esta missão seja iniciada. Assim que chegar ao local, você terá três caras para dar cabo, por isso pare o carro antes do local e use-o como proteção, feito isso suba à bordo do navio. O caminho para o deck de controle é fácil, basta usar as caixas como proteção, sempre averiguando suas costas para que os capangas não o peguem desprevenido. Caso esteja difícil eliminar algum inimigo, use granadas, pois o impacto vai arremessá-los para longe da proteção, o que vai dar oportunidade para matá-los. A porta de acesso ao interior do navio está ao sul.

Chegando dentro da cozinha, há um med kit. Use-o só se tiver menos da metade da energia (tem outro no caminho adiante e esse será útil na volta). Mude para a escopeta, pois aqui o espaço apertado vai aumentar o poder de fogo. Suba a escada com cautela e elimine os inimigos que estão dentro das cabines. Na segunda à direita, há um colete à prova de balas; pegue-o se precisar. Continue o caminho e use o controle para abrir a passagem para o compartimento de carregamento.



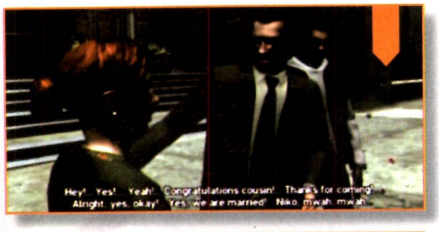
Prepare o caminho de volta, agora com poucos soldados de Dimitri, mas ainda perigosos por estarem em melhor posição de defesa. Não esqueça de pegar os itens que deixou para trás para ficar mais

bem preparado para o que vem a seguir.

Chegando ao lado de fora, suba em uma caixa e, em seguida, para o teto do compartimento de carga, mate os quatro capangas e pule o compartimento de carga.

Aqui o problema é que os locais que dá para se esconder não dão visão para os inimigos, então limpe o caminho usando uma ou duas granadas e se esconda atrás da empilhadeira. Dimitri estará escondido atrás das caixas do fundo à direita. Um tiro na cabeça é o que ele precisa para descansar em paz. Após a cena, volte para seu carro, afinal, seu primo vai se casar.

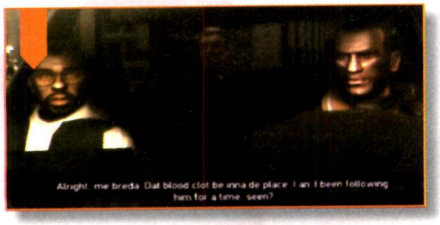
Mr. and Mrs. Bellic



Contato: Roman
Requisitos: A Dish Served Cold
Dificuldade: Muito Fácil
Falha: Não comparecer no casamento

Vá para casa e vista um paletó bacana e calce um sapato. Aproveite o tempo de folga para comprar munição para todas as suas armas. Aguarde chegar o dia do casamento de Roman e quando isso acontecer, vá para o local indicado no mapa. Após a cena, espere Jacob mandar uma mensagem para abrir a última missão do jogo.

Out of Commission



Contato: Little Jacob
Requisitos: Mr. and Mrs. Bellic
Dificuldade: Difícil
Falha: Pegorino fugir

Vá para o local indicado e encontre com Jacob e Roman. Entre no carro e siga a picape. Não precisa pressa, basta segui-la bem de perto e, quando ela entrar na contramão, significa que vocês estão chegando perto do local onde Pegorino se esconde. Chegando à praia de Alderney, vai rolar uma cena.

Antes de entrar no galpão, você terá que passar por uma turma de capangas. Se você comprou as armas e munições, será fácil. Logo em frente de onde inicia esta parte, há três carros, dispare um foguete no carro do meio. Isso vai fazer com que os outros dois veículos também explodam. Siga em frente, mas tomando cuidado, pois isso não eliminou todos os inimigos. Continue lutando e, quando tudo estiver limpo no lado de fora, vá para a porta do galpão, mas não entre ainda. Use a parede e a porta para eliminar os dois caras que estão logo em frente. Só depois disso você pode entrar e acabar com os outros. Após isso, siga para a parte indicada no mapa para assistir a uma cena. Depois do diálogo, siga Pegorino subindo a escada e depois passando pela porta. Cuidado com os assassinos que estão logo em frente e no telhado.



Continue correndo e logo você chegará a uma doca. Suba na moto e siga a lancha pela praia e logo você vai encontrar uma rampa. Use-a para cair no barco de Little Jacob e Roman. Continue perseguindo Pegorino e, quando vocês chegarem à Happiness Island, vai rolar mais uma cena.

Agora você terá que procurar pelo mafioso. Como aqui não tem saída, logo você vai encontrá-lo. Cuidado com os dois capangas que estão no local e com o pânico da multidão. Ao encarar o mafioso, você saberá o que fazer: um tiro na cabeça dele já resolve o problema e você poderá assistir ao final do jogo.

Rockstar Social Club

Quer saber se você jogou bem e quer comparar seus resultados com os dos jogadores do mundo todo? Fácil. Basta se associar ao Rockstar Social Club, um site que a criadora de GTA IV desenvolveu para unir todas as estatísticas malucas, como passos dados, kilômetros rodados, tiros disparados e muito mais. Para fazer parte desse mundo de novidades, criamos um minitutorial de que você não vai ficar de fora. Confira:

Criando uma conta

O primeiro passo para se cadastrar no Social Club é acessar o site *www.rockstargames/socialclub.* Já na página, será necessário preencher um formulário informando alguns dados, mas, antes disso, escolha um dos avatares dos personagens do jogo, que estão disponíveis no site para representar a sua conta. Após o cadastro, volte para o site e confirme sua senha.



Para colocar seus dados do jogo, será necessário que você una os dados de sua conta da PSN com a sua id do SocialClub. Basta clicar em "Link PlayStation Network ID" para que você seja direcionado ao site da PSN, onde deve colocar o seu e-mail cadastrado na PSN e a sua senha. Pode fazer tranqüilo, pois todo o processo é feito em ambiente seguro.

Agora que você está cadastrado, pode procurar os dados de seus amigos e ainda participar dos desafios que o pessoal da Rockstar vai criar nos próximos meses. Fique esperto e fique sempre de olho no site.



FICHA TÉCNICA

Produção
Secret Level

Distribuição
Sega

Plataformas
PS3, PS2, PSP

Jogadores
1

Site
ironmanthegame.marvel.com

Online
Não

VERSÃO AMERICANA

AÇÃO





CONTROLES

L2
Subir (jato)

L1
Voar

R2
Arma primária

R1
Arma secundária

Start
Menu do jogo

Analógico esquerdo
Movimentação

Analógico direito
Câmera

Controle digital
Direciona energia

Mísseis

Sem função

Campo de força

Pegar mísseis / Soco

Iron Man

Voar, mirar e atirar! | **RAFAELA CAETANO**

Um milionário, uma armadura futurista e inimigos poderosos. Tony Stark é Iron Man, o herói do momento. Com suas vestes de ferro e um grande poder bélico, ele deve enfrentar inimigos vistos também no filme, além de sentir a ótima sensação de voar pelas cidades e desertos. O game exige uma combinação de estratégias, muita habilidade para escapar de helicópteros velozes e grandes tanques de guerra e uma boa pontaria para destruir os inimigos, sem contar as dezenas de mísseis que cruzam os céus na sua direção. Preparado para tanta adrenalina? Então aproveite o show de inimigos, balas e muita diversão usando o GPS, que dá os pontos mais importantes do game.

Missões

Fase 1 – Escape

1 Avance e encontre alguns inimigos (marcações azuis e laranjas). Mate-os usando sua arma primária (botão R2).

2 Avance pelo cenário e encontre um tanque de guerra. Destrua-o usando sua arma. Prossiga e encontre outro tanque com vários soldados em volta. Use os socos (botão ○) para matá-los e destruir o veículo.

3 Siga em frente e elimine os inimigos que estão atacando-o. Destrua outro tanque de guerra.

4 Quando as miras verdes aparecerem nos inimigos, aperte △ para lançar mísseis e matá-los.

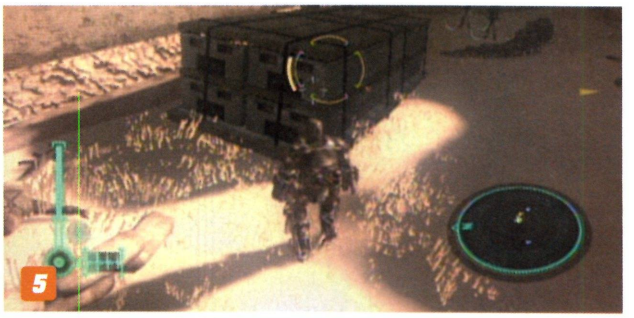
5 Sua missão é destruir todos os engradados que contiverem as munições do exército inimigo. As miras amarelas indicam a localização dos engradados.

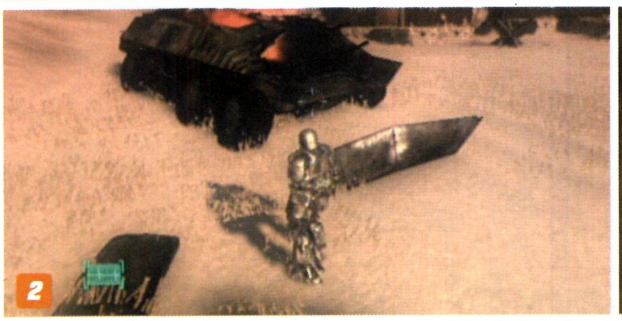
6 Siga pela rampa de areia à direita e elimine os inimigos. Destrua os explosivos nos barris e volte pela rampa. Siga em frente e aviste um helicóptero. Destrua-o com seus mísseis.

7 Prossiga pela instalação militar destruindo os tanques e matando todos os inimigos. Passe por um túnel, destrua dois tanques de guerra e siga pelo caminho à direita. Veja uma animação.

8 Você terá que enfrentar Raza. Ignore o helicóptero e os soldados que estão atacando e concentre-se apenas no mestre. Use seus mísseis contra ele e golpeie-o até destruí-lo.

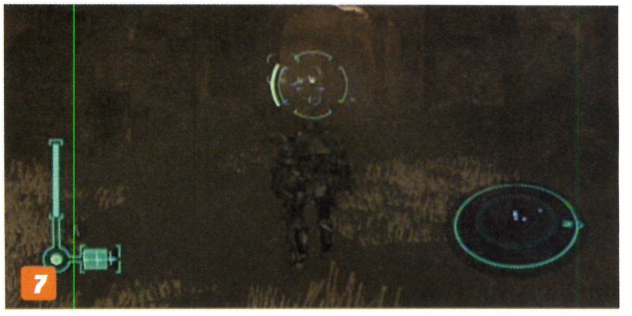


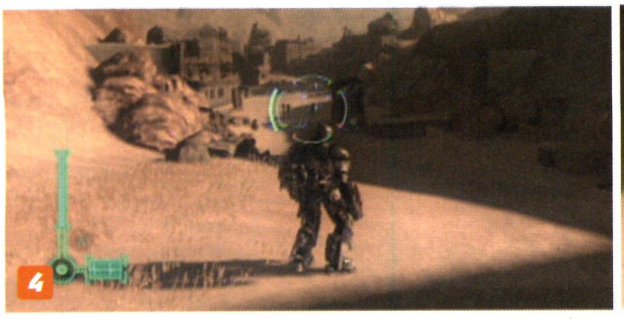


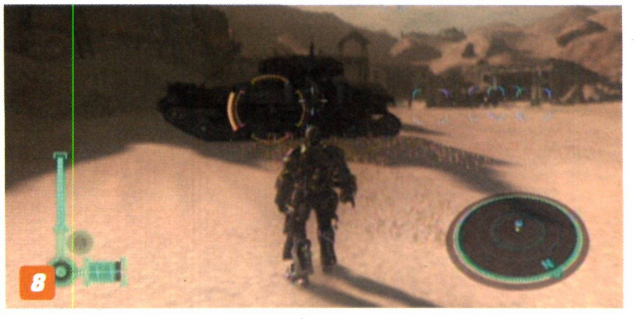












Fase 2 - First Fight

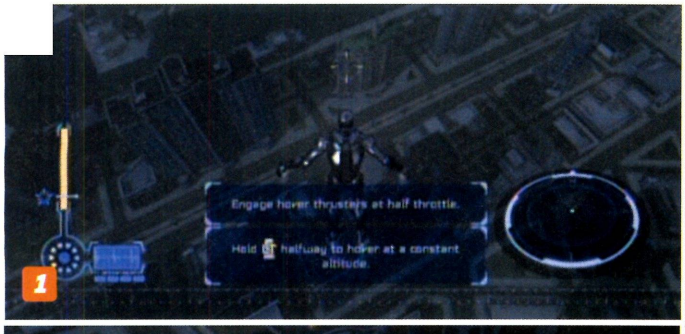
1 Segure L2 e voe alto sobre a cidade em direção ao norte. Ao chegar perto dos geradores de energia eólica, volte na mesma altitude até o prédio onde você iniciou a fase. Ganhe altitude durante três segundos para finalizar essa parte do tutorial de vôo.

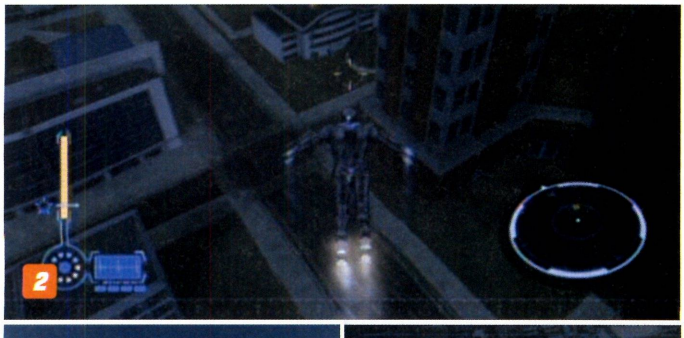
2 Aperte L1 e voe por cinco segundos. Uma seta laranja apontará para um prédio. Voe para chegar até ele. Então passe pelos próximos prédios e construções indicados pela seta.

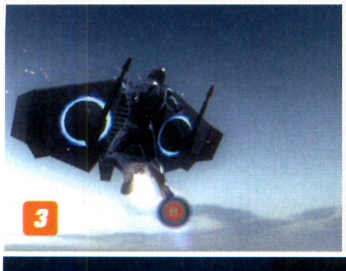
3 Após passar por todos os prédios indicados, voe até o local marcado no radar. Você verá algumas armas flutuando sobre os geradores de energia eólica. Para pegá-las, chegue perto delas e aperte ● repetidamente.

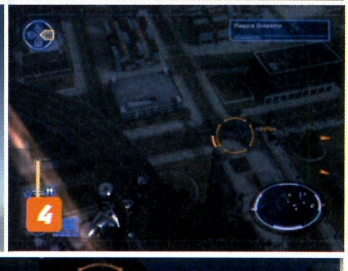
4 Veja suas opções de ataque no controle digital. Para destruir a última arma, apenas aperte R1. Após terminar seu treinamento, siga até os pontos laranjas perto de suas indústrias. Você verá vários soldados, tanques de guerra e helicópteros atacando-as. Elimine todos usando principalmente sua arma primária.

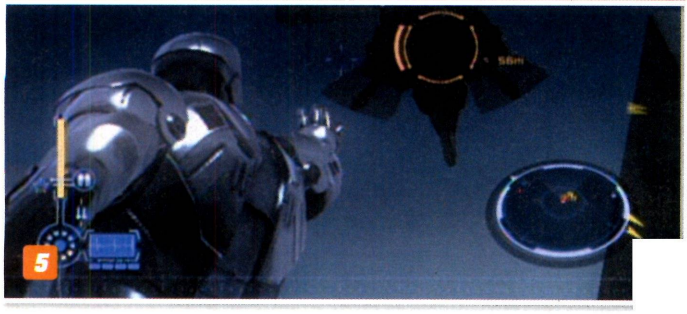
5 Após eliminar todos os helicópteros, você deverá enfrentar o Stark Gunship. Enquanto ele estiver voando, apenas persiga-o. Quando ele parar no ar, espere ele lançar mísseis contra você. Quando o míssil estiver próximo, agarre-o apertando ● e mire no helicóptero para poder contra-atacar. Repita o procedimento até derrotar o Stark Gunship.











Fase 3 - Stark Weapons

1 Sua missão é destruir todos os engradados de munição dos inimigos que estão nos sete depósitos. Eles estão indicados pelos pontos laranjas no radar.

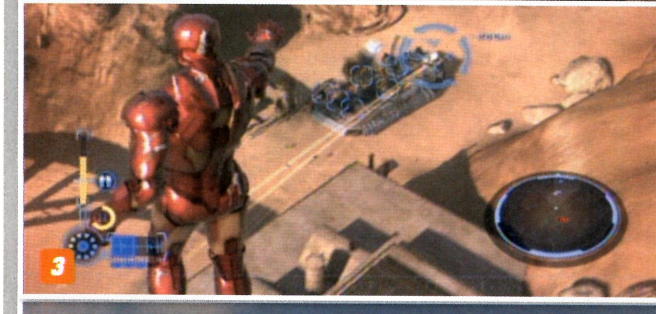
2 Após destruir todo o estoque de munições, você terá que destruir os caminhões espalhados pelo cenário. Cada dupla de caminhões estará protegida por um helicóptero. Após destruir todos, veja uma animação.

3 Você deverá enfrentar Maggia Dreadnaught. Acompanhe sua passagem e esquive-se de seus mísseis. Quando ele chegar ao outro lado da área, ele ficará parado. Como seu ataque é muito rápido, use as encostas das montanhas como escudo. Você deve pular, atirar e depois descer rapidamente. Isso fará com que os mísseis batam nas encostas. Destrua as armas e depois o ponto central do chefe (cor laranja).

4 Esquive-se dos primeiros ataques dos três jatos de guerra e depois os destrua para finalizar a fase.









Extras

Armaduras especiais para usar nos modos One Man Amy e Mission Archive
Todas as armaduras podem ser usadas no One Man Army Mode, mas você deve finalizar o game para poder usar todos os modelos no Mission Archive.

Armadura	Como Liberar
Classic	Vença o desafio "One Man Army vs. Mercs"
Classic Mark I	Vença o desafio "One Man Army vs. AIM"
Extremis	Vença o desafio "One Man Army vs. Maggia"
Hulkbuster	Vença o desafio "One Man Army vs. AIM-X"
Mark II	Vença o desafio "One Man Army vs. Ten Rings"
Mark III	Armadura padrão

Fase 4 - Maggia Factories

1 Sua tarefa será destruir as centrais militares das bases inimigas. Elas estão indicadas pelos pontos laranjas no radar.
2 Helicópteros ficam parados no ar e lançam mísseis no centro do mapa. Voe na horizontal e não pare de atirar nos alvos.
3 Proteja os pontos verdes (prédios civis). Destrua as fábricas e tanques que ameaçam os civis em torno do cenário.
4 Siga para o centro da área. Ataque os helicópteros que trazem os tanques. Destrua os inimigos e comece a atacar o ponto laranja resistente (Scarlotti).





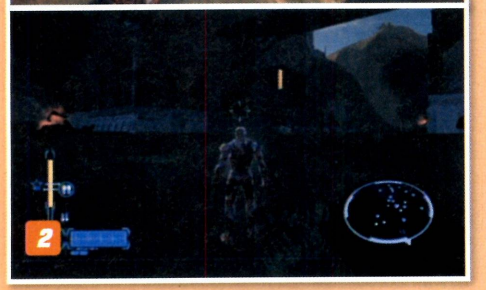




Fase 5 - Maggia Compound

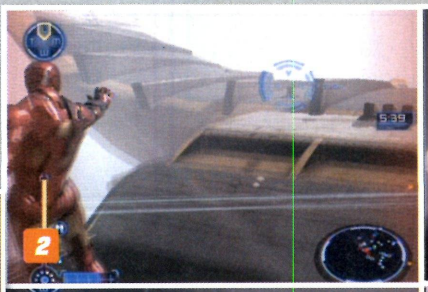
1 Avance em direção aos pontos laranjas do radar. Sua missão é destruir o sistema antiaéreo indicado pelos pontos laranjas no mapa. Entre a destruição dos pontos, alguns mísseis serão lançados. Siga rapidamente para os pontos amarelos para evitar o lançamento dos foguetes. Quando destruir os dez pontos laranjas, espere receber a nova missão.
2 Siga rapidamente para o centro do mapa. Seu alvo é um pequeno prédio embaixo da ponte. Destrua-o para fechar a missão.





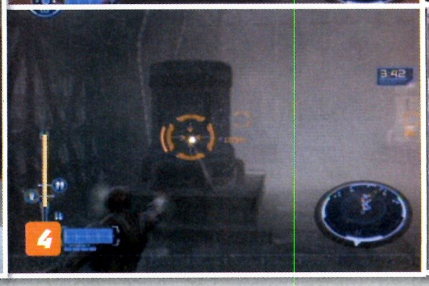
Fase 6 – Flying Fortress

1 Você tem 10 minutos para realizar as missões. Voe em direção à nave. Evite as bombas aéreas e voe para baixo do inimigo. Destrua dez armas antiaéreas (pontos laranjas). Dê preferência às que estão na parte inferior das asas.
2 Destrua quatro hangares que estão nas extremidades das asas (duas em cada asa).
3 Em cada asa, em suas partes interiores, você deve destruir quatro resfriadores (dois em cada).
4 Destrua quatro reatores. Avance pela parte frontal da nave e entre no compartimento. Elimine as defesas e destrua os alvos.
5 O objetivo final é destruir o reator principal da nave. Voe para a parte de cima do inimigo e encontre uma área fortemente defendida. Entre nela e aterrisse para encontrar algumas áreas com o nível abaixo da defesa. Use-as como escudo e atire no reator.











Fase 07 – Arctic Battle

1 Destrua 10 unidades de sistema antiaéreo. Siga pelo solo no último grupo para ter maior facilidade.
2 O próximo objetivo é Bullski. Ataque o primeiro alvo. É a torre onde está Titanium Man. Atire e espere a mudança de local. Atire na torre defendida por uma barreira de energia. Destrua três geradores de energia defendidos por naves.
3 Com o campo caído, destrua a torre antes que ela atire na usina atômica.
4 O último objetivo é derrubar Titanium Man. Fique no solo e use as torres da usina como escudo. Tome cuidado com o retorno de Titanium Man à sua torre, já que sua energia é recuperada.



Fase 08 – Lost Destroyer

1 Sua missão é destruir quatro bases de defesa. Cada uma delas possui vários helicópteros que as guardam, além de um campo de força. A primeira base possui um navio com o campo de força. Destrua todos os inimigos à sua volta para desativá-lo. Quando um outro navio emergir do solo, atire em seu canhão.
2 A segunda base é divida em duas partes. Destrua primeiramente a parte à direita atirando em todos os caminhões e tanques de guerra até o campo de força sumir. Destrua a parte à esquerda seguindo o mesmo procedimento e, após destruir o campo de força, espere o navio emergir do gelo para atirar em seu canhão.
3 Voe para oeste do segundo campo. Tome cuidado com o submarino, pois sua arma é muito potente. O terceiro campo tem formato de vale. A cada grupo eliminado, aparecem helicópteros para tentar derrotá-lo. Limpe a área para passar por mais uma etapa.
4 Ataque pelo norte do quarto alvo. É o campo com menos defesa. Use a fábrica como escudo e elimine os inimigos para fechar o campo.
5 Voe para o norte. O submarino tentará destruir o navio. Não deixe que isso aconteça. Toda vez que o submarino chegar à superfície, atire sem parar no ponto laranja. Não se preocupe com a arma do inimigo. Apenas desvie dos tiros enquanto ataca. Ela mergulha e volta em outro ponto. Derrote o submarino para fechar a fase.



Fase 09 – On Defense

1 Titanium Man é mais uma vez o inimigo. Antes de enfrentá-lo de frente, voe pelo cenário e destrua os quatro pontos amarelos. Eles são locais para recuperação de Titanium Man. Caso ainda não tenham aparecido os pontos, retire energia do inimigo.
2 Mantenha-se acima de Titanium Man. Atire para baixo com seu golpe básico e com o canhão de plasma. Não fique próximo do inimigo para evitar os agarrões. Não pare de atirar para eliminar o amigo.



Fase 10 Save Pepper

1 Siga até o complexo a frente. Você deve proteger esse local por toda a fase dos ataques inimigos. Destrua os pontos laranjas e derrube os helicópteros para passar pela primeira etapa da missão.
2 Mísseis serão lançados contra o complexo. Use sua arma primária para repelir as diversas ondas de explosivos. Fique atento ao mapa para saber a direção dos mísseis. Os ataques são marcados com a cor vermelha no radar.
3 Quando as ondas pararem, comece a proteger as torres secundárias do complexo que circulam o local. Elimine os atacantes e não deixe que elas caiam.
4 Uma última onda de ataques será lançada contra o complexo. Elimine o máximo de mísseis que conseguir antes que o local vá pelos ares.



Fase 11 – Island Meltdown

1 Seu objetivo é destruir quatro centrais (norte, sul, leste e oeste) que fornecem energia a um grande canhão. Cada central é guardada por vários canhões, robôs e helicópteros. O primeiro, o sul, está logo à frente. Ataque pela esquerda e use a montanha como escudo. Atire no ponto laranja para executar a primeira etapa. Fique atento, pois com o tempo, a energia é restabelecida. Portanto, seja rápido. Dica importante: antes de eliminar o ponto de energia, derrube os jatos que passam de tempos em tempos atirando mísseis. Seus ataques são chatos e atrapalham muito a execução das missões. Sem eles, fica muito mais fácil.

2 Voe para esquerda e entre no complexo para evitar os ataques inimigos. Destrua o segundo ponto e voe para o norte. Ataque pela esquerda e derrube os aviões que protegem o local. Elimine o terceiro ponto e voe em frente. No último ponto, use a estrutura como escudo e ataque de baixo para cima. Com os pontos destruídos, siga para a ilha central da fase.

3 São dois objetivos. Para ter mais facilidade na ação, circule a ilha e destrua o sistema de defesa. Com o local limpo, ataque Horgan (ponto laranja). Cuidado com sua arma secreta (fique atento ao som que ela faz). O segundo objetivo (ponto amarelo) é um canhão. Basta voar e atirar sem parar para destruir o canhão.



Fase 12 – Space Tether

1 Avance na direção do campo de força. Destrua quatro pontos de combustível em volta do centro dos cenários que dão energia ao campo. Destrua as defesas para poder se aproximar de cada ponto laranja.
2 Sem o campo de força, aproxime-se dos quatro pontos que prendem a máquina central à estrutura do solo.
3 O próximo objetivo é destruir vários pontos da estrutura central da máquina.
4 Siga para o topo e destrua os pontos amarelos para fechar a missão.



Fase 13 – Showdown

1 Hora de enfrentar o último chefe, Iron Monger. Você deve eliminar cinco barras de energia do mestre para iniciar o fechamento do game. Atire no inimigo para retirar sua energia e exaurir a barra. Quando ela termina, é automaticamente restaurada.

2 Nas cinco primeiras barras, o processo é o mesmo. Ele possui as mesmas armas que Iron Man. Use os prédios da cidade para evitar os tiros inimigos. Mantenha a luta sempre no chão para poder desviar dos golpes. Atire no inimigo com seu laser e vá para trás de alguma parede para evitar o contra-ataque.

3 Quando a sexta barra for acionada, você recebe um aviso de que a armadura de Iron Monger está em estado crítico e enfrete problemas. Acabe com a energia da última barra do inimigo e prepare-se para a ação final. Aproxime-se rapidamente do mestre a aperte ● para agarrá-lo. Continue apertando ● sem parar para derrotar Iron Monger e curtir o final do game.



Army of Two



Todas as armas primárias:
Complete o jogo na dificuldade Recruit ou Contractor

Todas as armas secundárias:
Complete o jogo na dificuldade Professional.

Dificuldade Professional:
Complete o jogo na dificuldade Recruit ou Contractor.

Trocar de personagens a qualquer momento no modo Campaign:
No menu do modo Campaign, selecione "Start New Campaign", escolha o personagem, volte para o menu do modo Campaign e selecione "Continue Campaign" para continuar seu jogo com um novo personagem.

SEGA Superstars Tennis

Quadras
Complete os seguintes objetivos no modo Planet Superstars para habilitar as seguintes quadras:
Alex Kidd: consiga um recorde de pontos na fase Space Harrier.
Outrun: complete o objetivo Hit Justice Shots, na fase Virtua Squad.
Space Harrier: complete o modo Tournament Singles na fase Space Channel 5 ou Virtua Squad.
Virtua Squad: complete o objetivo Hit The Big Zombies! Na fase Curien Mansion.
Outrun: complete o Exhibition Doubles na fase Outrun.
Puyo Pop: desconhecido.
Sonic The Hedgehog: complete o Exhibition Singles na fase Sonic the Hedgehog.

Personagens extras
Complete os seguintes objetivos no modo Planet Superstars para habilitar os seguintes personagens:
Alex Kidd: complete o modo Tournament Singles, na fase Alex Kidd.
Amy Rose: complete a Mission 2, na fase Sonic The Hedgehog.
Gilius Thunderhead: complete a Mission 1, na fase Golden Axe.
Gum: complete a Mission 12, na fase Jet Set Radio.
MeeMee: complete a Mission 8, na fase Super Monkey Ball.
Pudding: complete a Mission 1, na fase Space Channel 5.
Reala: complete a Mission 2, na fase NiGHTS.
Shadow the Hedgehog: complete a Mission 14, a fase Sonic The Hedgehog.

Minigames
Complete os seguintes objetivos no modo Planet Superstars para habilitar os seguintes minigames:
Puyo Pop Fever: consiga um recorde de ponto na fase Puyo Puyo Fever.
Space Harrier: consiga um recorde de ponto na fase Space Harrier.
Virtua Squad: consiga um recorde de ponto na fase Virtua Squad.





Grand Theft Auto IV

Modo Cheat
Durante o jogo, aperte ↑ para acessar o celular de Niko, e depois aperte ↑ novamente para ver o display e entrar com os seguintes códigos. Quando o código for inserido corretamente, uma nova opção aparecerá no menu "Cheats", disponível no celular perto de "Options", em que você pode acessar os códigos sem ter de digitá-los novamente.

Obs.: não salve o jogo depois de usar os códigos para evitar problemas. Você só pode habilitar um veículo por vez, mas, nesse caso, é possível deixar o veículo em frente ao seu esconderijo, salvar o jogo e depois habilitar outro automóvel. Ambos continuarão lá.

Armas 1: disque 4865550100 (GUN-555-0150). Este código habilita o bastão de beisebol, pistola, shotgun, MP5, M4, Rifle Sniper, RPG e granadas.
Armas 2: disque 4865550150 (GUN-555-0100). Este código habilita a faca, Molotov, pistola, shotgun, Uzi, AK47, Rifle Sniper e RPG.
Aumentar nível de procura: disque 2675550150 (COP-555-0150).
Diminuir nível de procura: disque 2675550100 (COP-555-0100).
Energia e armadura no máximo: disque 3625550100 (DOC-555-0100)
Energia, armadura e munição no máximo: disque 4825550100 (GTA-555-0100). Se você discar de dentro de um veículo, todos os danos serão reparados.
Habilitar Cognoscenti: disque 2275550142 (CAR-555-0142).
Habilitar Comet: disque 2275550175 (CAR-555-0175).
Habilitar FBI Buffalo: disque 2275550100 (CAR-555-0100).
Habilitar helicóptero da policia Annihilator: disque 3595550100 (FLY-555-0100). O Annihilator já vem equipado com metralhadoras.
Habilitar Jetmax: disque 9385550100 (WET-555-0100).
Habilitar NRG-900: disque 6255550100 (MBK-555-0100).
Habilitar Sanchez: disque 6255550150 (MBK-555-0150).
Habilitar SuperGT: disque 2275550168 (CAR-555-0168).
Habilitar Turismo: disque 2275550147 (CAR-555-0147).
Modificar clima e brilho: disque 4685550100 (HOT-555-0100).

Lugares secretos no mapa
Vá ao TW@ Internet Café e efetue o login no computador. Agora, entre com o endereço *www.whattheydonotwantyoutoknow.com* para ter acesso a um mapa com indicações de todas as armas, energia, armadura, veículos, pigeon, ramp/stunt e locais para entretenimentos.



Devil May Cry 4

upas e modos de jogo
Bloody Palace
Termine o game no nível de dificuldade Devil Hunter
Roupa Super Dante
Termine o game no nível de dificuldade Dante Must Die
Roupa Super Nero
Termine o game no nível de dificuldade Dante Must Die
Modo Son Of Sparda
Termine o game no nível de dificuldade Devil Hunter
Modo Heaven Or Hell
Termine o game no nível de dificuldade Son of Sparda
Modo Dante Must Die
Termine o game no nível de dificuldade Son of Sparda
Modo Hell And Hell
Termine o game no nível de dificuldade Dante Must Die

Seqüências finais alternativas
Termine o jogo. Durante o minigame que acontece nos créditos, proteja Kyrie dos monstros por 90 segundos



REVIEW

PS2 PSP PS3

Veredicto 78

GRÁFICOS 20 SOM 19 JOGABILIDADE 21 DIVERSÃO 18



FICHA TÉCNICA

Produção
Electronic Arts

Distribuição
EA Canada

Jogadores
1 - 6

Site
euro2008game.ea.com

Online
Sim

SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

ES

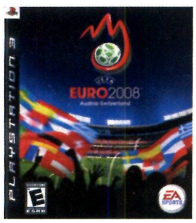
ESPORTE

\+

Modo Captain Your Country | Animações foram aperfeiçoadas

\-

Apenas quatro pessoas podem jogar no modo online



CIRURGIA PLÁSTICA
As expressões faciais dos jogadores foram ligeiramente melhoradas, principalmente dos mais famosos

UEFA Euro 2008

Rumo ao topo

Quem está acostumado a jogar FIFA Soccer 08 no PS3 não verá nenhuma novidade em UEFA Euro 2008. Pelo menos, essa é a primeira impressão que o novo game de futebol da Electronic Arts passa para os jogadores. Porém quem acha que o jogo foi apenas relançado com outro nome está redondamente enganado. É claro que vários aspectos de FIFA 08 estão presentes em UEFA Euro 2008, mas algumas boas novidades foram inseridas no título, o que acabou o deixando mais divertido ainda.

A engine gráfica utilizada é a mesma, mas agora as partidas fluem de forma mais rápida. Além disso, as animações estão ligeiramente melhores. Outra grande sacada dos produtores de UEFA Euro 2008 é que um novo sistema de comemoração foi introduzido no jogo, no qual é possível controlar o atleta após ele ter marcado um gol.

As partidas são praticamente iguais às de FIFA 08, exceto por um novo e avançado sistema de habilidade que permite que os atletas mais técnicos consigam se livrar da dura marcação adversária quando acionado.

A jogabilidade foi aprimorada, e agora o clima interfere de forma mais intensa nas partidas. Quando o gramado está molhado, por exemplo, a bola ganha muito mais velocidade ao quicar no chão. Já nas áreas mais barrentas ou esburacadas do campo, a

No caminho certo

Apesar de a maioria dos jogadores escolherem PES: Winning Eleven como a melhor série de futebol, parece que a EA está no caminho certo para superar a concorrência graças ao grande número de novidades a cada versão.

EXTRA +++

Como é que até hoje ninguém havia pensado em um mecanismo de comemoração como o de UEFA Euro 2008? Pode ser até que isso não aconteça, mas existem chances de que os futuros games de futebol incorporem esse mecanismo, uma ótima idéia.

UHHHHHHHHHHHH! Novos elementos de jogabilidade deixaram as partidas mais emocionantes





PASTO Quem foi que falou que não existem estádios com gramados ruins na Europa?



DUELO Os estádios de UEFA Euro 2008 foram fielmente reproduzidos e são idênticos aos da Eurocopa

bola quase pára, assim como acontece nas partidas reais nas quais os gramados são ruins.

A grande inovação de UEFA Euro 2008 fica por conta do modo de jogo Captain Your Country. Além do já conhecido Be A Pro, agora o jogador pode criar seu próprio atleta e controlá-lo durante toda a campanha de classificação, diferente do que acontece no modo Be A Pro, onde é possível controlar seu atleta durante apenas uma partida. O objetivo do Captain Your Country não é só acompanhar sua equipe conquistar a classificação, mas também conseguir alcançar um grande número de boas performances para fazer com que o capitão da sua equipe consiga chegar às finais. A pontuação de cada atleta é baseada em como ele consegue executar suas funções dentro de campo. O time mais fraco e fácil para se tornar capitão será o que encontrará mais dificuldades para chegar às finais.

Não se trata apenas de mais um título caça-níquel. Quem aprecia um jogo bem-feito não pode deixar de jogar UEFA Euro 2008. | **RONIE ANDERSON**

Não é ruim, mas...

Multiplayer mal trabalhado

Os produtores de UEFA Euro 2008 deram uma atenção especial ao modo multiplayer e o resultado não foi ruim, mas eles poderiam ter desenvolvido um sistema um pouco melhor, principalmente no modo online, em que apenas quatro pessoas podem se enfrentar simultaneamente. O lado positivo é que é possível participar de uma competição que premia os melhores jogadores. O desempenho de cada um é medido através de um sistema que quantifica a habilidade mostrada pelo jogador durante as partidas. Não são apenas os gols marcados que contam na pontuação, mas também outros quesitos, como precisão nas finalizações e assistências.

PS2 PSP PS3

Veredicto 58

GRÁFICOS 15 SOM 18 JOGABILIDADE 13 DIVERSÃO 12

FICHA TÉCNICA

Produção
Sega

Distribuição
Secret Level

Jogadores
1

Site
ironmanthegame.marvel.com

Online
Não

SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

AÇÃO

\+

Presença de todas as armaduras, além da vasta lista de armas.

Os gráficos são toscos | A jogabilidade é muito ruim.



Simplicidade

O sistema de aperfeiçoamento das armaduras é fácil de navegar e, assim como a interface do computador de Stark, compõe raros pontos positivos ao jogo. Poucas horas de jogo e algumas armaduras disponíveis são o suficiente para dominar o menu.



AO PÉ DA LETRA
Todas as armas criadas pela empresa de Stark vistas no filme estão presentes no jogo

BATERIA INFINITA?
Diferente do filme, a bateria não acaba e os vôos são ilimitados





ABAIXO DA MÉDIA
Os gráficos de Iron Man são decepcionantes e nem de longe lembram os jogos da nova geração

Iron Man

Stark de orelha quente

A Sega não aprende. Depois de uma péssima imagem deixada pelo game The Golden Compass, a empresa criadora de Sonic resolveu estragar mais um jogo baseado em filme: Iron Man. Caso você não tenha assistido ao filme e também não conhece a história dos quadrinhos, eis um resumo: Tony Stark é um playboy milionário que utiliza boa parte de sua conta bancária para inventar armamentos de última geração e combater o crime.

O jogo conta com todas as armaduras utilizadas pelo Homem de Ferro. A primeira é horrenda e pesada, mas o herói evolui até desenvolver o traje amarelo e vermelho, sua marca registrada nos quadrinhos. Obviamente, a movimentação e o arsenal mudam de uma armadura para outra. Nesse aspecto, a Sega fez um bom trabalho, oferecendo todas as armas vistas no filme.

Homem de lata

O mínimo que se espera de um título da nova geração é que seja bonito. Iron Man começa errado, pois é feio demais. Os cenários possuem texturas "lavadas" e sem muito detalhamento nas edificações. Conforme o jogo se desenrola, a coisa fica pior, pois o cenário urbano conta com muitos prédios e a Sega optou por mostrar a panorâmica da cidade nos vôos do Iron Man. Isso resulta em uma queda de detalhamento dos edifícios, pois eles passam a ser totalmente visualizados no alto.

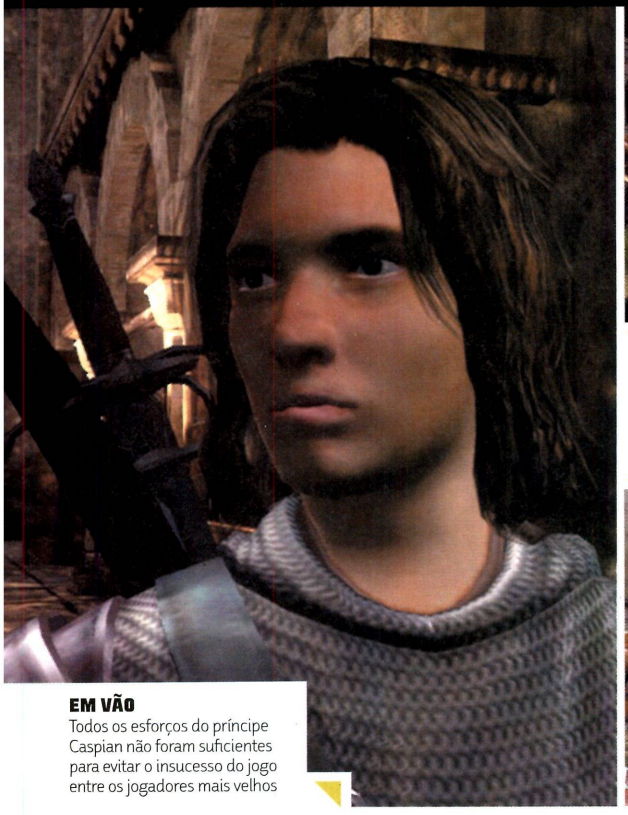
Além disso, a cidade lembra Silent Hill: não há carros, não há pessoas. Só faltou a neblina. Outro grave problema é a queda freqüente de frames por segundo nos giros de câmera, além de defeitos de colisão do cenário, com pedras, carros e itens tremendo constantemente.

A jogabilidade acabou completamente com a proposta de diversão. O controle sobre o personagem é impreciso, com velocidade variável de resposta e uma repetição exagerada de golpes e tiros. Pegar itens e inimigos do cenário e arremessá-los é até divertido, mas cansa rápido. | **ANDRÉ FORTE**

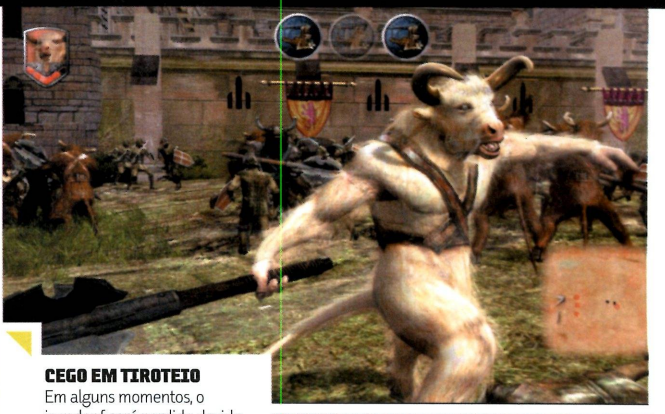
PS2 PS3

Veredicto 62

GRÁFICOS 16 SOM 17 JOGABILIDADE 15 DIVERSÃO 14



EM VÃO
Todos os esforços do príncipe Caspian não foram suficientes para evitar o insucesso do jogo entre os jogadores mais velhos



CEGO EM TIROTEIO
Em alguns momentos, o jogador ficará perdido devido ao grande número de inimigos



FICHA TÉCNICA

Produção
Disney Interactive Studios

Distribuição
Traveller's Tales

Jogadores
1 - 4

Site
disney.go.com/disneyinteractive studios

Online
Sim

SIHAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

AÇÃO

O jogo conta com um cenário extra que não existe no filme e no livro.

Parece que Nárnia não conseguirá agradar os maiores.

The Chronicles of Narnia: Prince Caspian

Fadado ao ostracismo

Já virou praxe por parte das produtoras de games lançar títulos baseados em filmes. Isso não é novidade para ninguém. Outra coisa que todos já sabem é que esses jogos são, na maioria dos casos, uma tragédia: Superman Returns: The Videogame e Spider-Man 3 são exemplos. Adaptação ruim e prazo curto para o lançamento são as desculpas mais usadas pelas produtoras para justificar os fracassos. Mesmo assim, pelo simples fato de esses jogos renderem algum dinheiro, continuam sendo produzidos. The Chronicles of Narnia: Prince Caspian não chega a ser desprezível, mas é mais um título que entra facilmente para o hall da mediocridade, ou seja, é um game mediano.

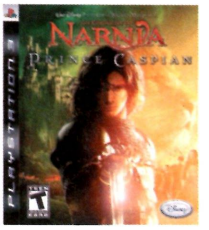
Seguindo a história

Baseado no segundo filme da épica série Nárnia, o enredo conta a história do príncipe Caspian, que encontra Lucy, Edmund, Susan e Peter. Caspian os leva de volta até Nárnia para que eles ajudem a protagonista do jogo a enfrentar o cruel rei Miraz.

The Chronicles of Narnia: Prince Caspian permite que o jogador assuma o papel de mais de 20 personagens do filme, incluindo os que não são humanos. O jogo tem suporte para apenas duas pessoas, que podem se divertir no modo coperativo, entrando ou saindo do jogo a qualquer momento. No online, até quatro pessoas podem jogar simultaneamente.

Outro ponto positivo do game é que há uma fase extra que não existe no filme e no romance. Ela se passa entre o primeiro e o segundo filme da série, acontece no castelo de Cair Paravel e conta como Nárnia caiu nas hordas de Telmarine. No jogo, Cair Paravel é visto apenas nas ruínas de Pevensies, que foram descobertas centenas de anos depois.

Desta vez, parece que lançar o jogo junto com o filme não foi a melhor escolha, já que com o barulho causado por Grand Theft Auto IV e com a grande ansiedade que precede o lançamento de Metal Gear Solid 4, fatalmente Prince Caspian passará despercebido. | **RONIE ANDERSON**



Já no cinema...

Ao contrário do jogo, o filme The Chronicles of Narnia: Prince Caspian promete fazer muito sucesso. Nos Estados Unidos, o longa foi o responsável por desbancar o Homem de Ferro, que ficou duas semanas consecutivas em primeiro lugar.

APRENDER INGLÊS?

VOCÊ ENCONTRA VÁRIOS CURSOS NA LOJA DIGERATI.

DOMINAR O EXCEL?

NA LOJA DIGERATI TEM TUDO SOBRE EXCEL.



DETONAR GAMES?

NA LOJA DIGERATI, VOCÊ ENCONTRA DETONADOS DOS MELHORES JOGOS.

QUER SABER COMO FAZER?

WWW.LOJADIGERATI.COM.BR

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



GRAVAR DVDS?

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

USAR O PHOTOSHOP?

NA LOJA DIGERATI VOCÊ ENCONTRA REVISTAS COM VÍDEOS TUTORIAS.



DIGERATI

ALIVE

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



88 **Previews**
Prévias dos principais games que estão por vir: Yakuza 2, Spider-Man: Web of Shadows e Mercenaries 2: World in Flames



92 **Dicas**
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3: Duas páginas completas com as dicas mais importantes do jogo, que conta com mais de 150 personagens



94 **Reviews**
Análises dos últimos lançamentos: Shin Megami Tensei: Persona 3, SNK Arcade Classics Vol. 1, Platypus e muito mais

PS2

FICHA TÉCNICA

Lançamento
2008

Produção
Amusement Vision

Distribuição
Sega

Jogadores
1

Site
yakuza.sega-europe.com

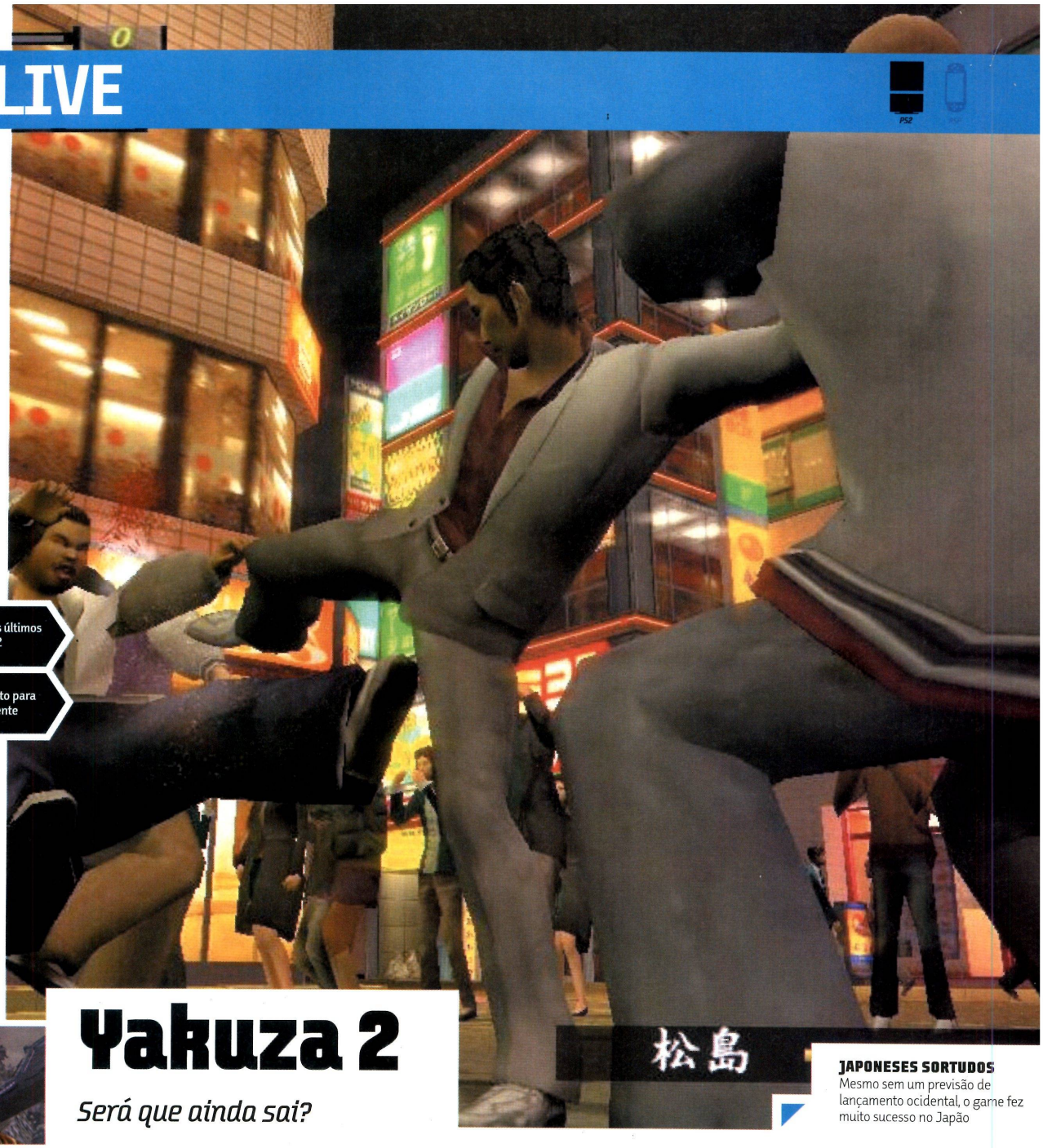
Online
Não

Expectativa
Média

+ Bom enredo e um dos últimos grandes jogos do PS2

– Está demorando muito para ser lançado no Ocidente

VERSÃO EUROPEIA
Aç
AÇÃO



JAPONESES SORTUDOS
Mesmo sem um previsão de lançamento ocidental, o game fez muito sucesso no Japão

Yakuza 2

Será que ainda sai?

Depois do anúncio na Tokyo Game Show 2007, pouco foi oficialmente dito sobre um lançamento americano. Entretanto, lojas, como a GameStop (*www.gamestop.com*), anunciam a pré-venda de Yakuza 2 para 9 de setembro de 2008, por US$ 29,99. Na Europa, o jogo foi confirmado vagamente com um "em 2008".

Parte da responsabilidade por essa demora pode ser atribuída ao desempenho relativamente fraco do primeiro game, contrariando as altas expectativas que o cercaram. Apesar de ter recebido nota 38 de 40 da *Famitsu*, principal publicação japonesa de games, e também ter sido recomendado pela imprensa especializada de outros países, o game não vendeu o quanto se esperava - algo que já aconteceu com Shenmue e Okami, ambos para PS2.

Outra hipótese apontaria Ryu ga Gotoku Kenzan (chamado informalmente de Yakuza 3), já lançado para PlayStation 3, como responsável pelo atraso. Neste momento, talvez a Sega esteja estudando para qual dos dois seria mais viável haver um lançamento americano. Como a Sega tem poucos títulos de expressão para PS3, um game com alta qualidade técnica como Kenzan talvez tenha preferência para o trabalho de localização e planejamento de marketing.

Especula-se também que Yakuza 2 não receberia dublagem em inglês, apenas legendas, o que, teoricamente, deveria ter agilizado o lançamento. Para o primeiro Yakuza, nomes famosos participaram da dublagem, como Mark "Luke Skywalker" Hamill, Rachel Leigh Cook (voz de Tifa em Crisis Core: FFVII), Michael Madsen (de Cães de Aluguel e Kill Bill), Eliza Dushku (Tru, de Tru Calling) e Michael Rosenbaum (Lex Luthor, de Smallville).

TIMELINE



Shenmue (DC) | 1999
Kazuma não tem horário para voltar para casa, sai com mulheres e bebe sake.



Grand Theft Auto: Vice City | 2002
Mesmo sendo tão bem-vestido e mafioso como Tommy, Kazuma não dirige.



Max Payne 2 | 2003
Kazuma também tem uma namoradinha policial, mas não lida direito com armas.

EXTRA +++ A Yakuza se concentra na região de Kansai, centro-oeste do Japão. No jogo, a região de Namba (Osaka) é fielmente representada. Entretanto, as principais famílias Yakuza atualmente estão em Kobe.



MÁFIA É ASSIM Violência é uma das marcas registradas da Yakuza

QUASE UM DRAGÃO

No final de 2007, foi lançado o filme Ryu ga Gotoku, dirigido por Takashi Miike (De Ichi the Killer). A história está repleta de subtramas, o que o torna confuso. Além disso, as inserções de elementos do game são risíveis. Destaque para a atuação de Goro Kishitani (Goro Majima).



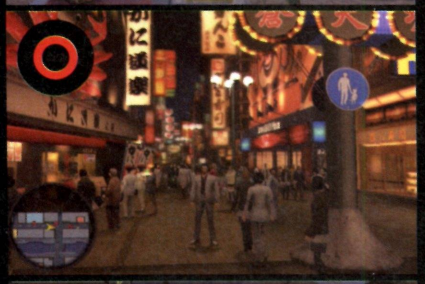


MUITA TRETA Um taco de beisebol pode salvar sua vida



- Praticar esportes faz bem para o corpo e a mente, além de garantir itens.
- Está é a região de Dotonbori, Osaka, fielmente reproduzida no game
- Depois desta luta, os cinco de preto já vão ficar no cemitério, mesmo.
- Tirar os sapatos antes de chutar a cabeça de alguém não é costume de um yakuza.









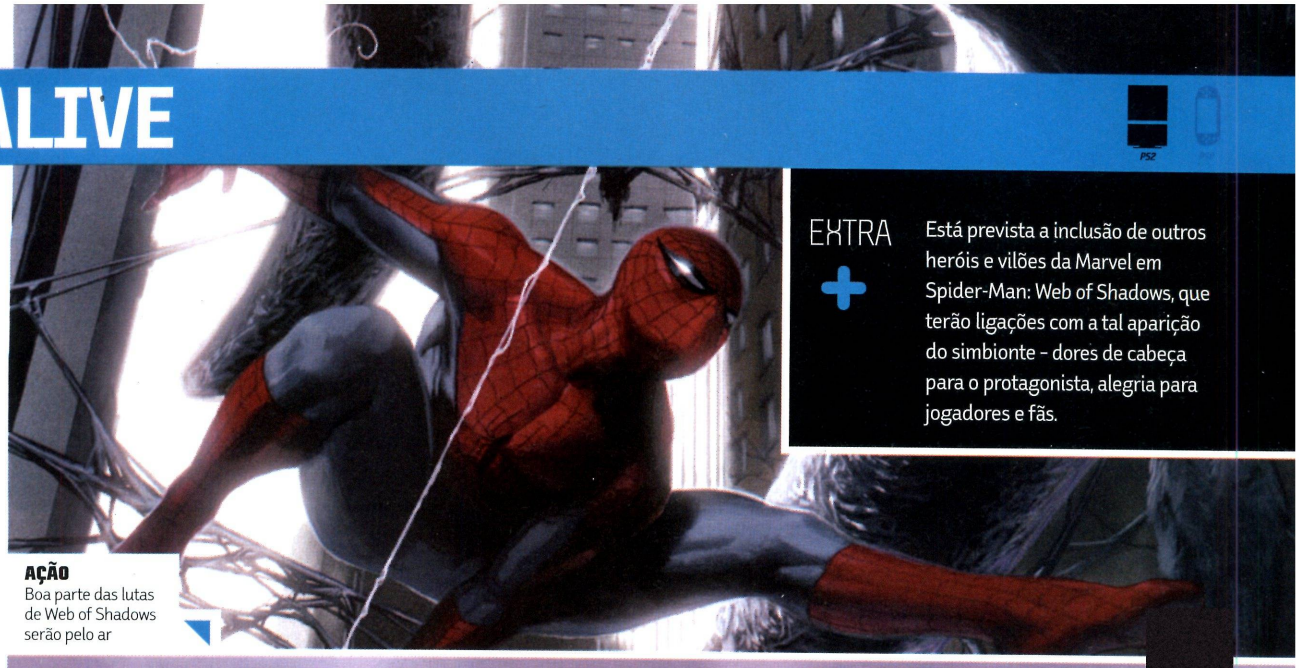
O drama de Kazuma

Yakuza 2 é um dos raros casos em que a continuação é legítima, ou seja, o enredo prossegue de forma natural e sensata. Após ficar dez anos na prisão injustamente, Kazuma Kiryu refaz o seu caminho dentro da máfia, reconquistando sua posição e, bem, "limpando" seu nome perante o submundo Yakuza. Kazuma deveria assumir a chefia do clã Tojo, mas renunciou. Quando o novo chefe é assassinado por um clã rival, a guerra entre gangues é iminente. Kazuma, então, vai até Osaka para tentar resolver a situação. Lá, ele encontra Ryuji Koda, que será seu grande rival. Alguns personagens do primeiro jogo, como a menina Haruka, participam. Até mesmo fatos do passado do protagonista serão abordados. Importante participação terá Kaoru Sayama, uma policial que investiga as gangues, mas que acaba se envolvendo com Kazuma.

A jogabilidade não apresenta alterações radicais. É possível visitar muitos estabelecimentos comerciais, como lojas e restaurantes, além de jogar golfe e beisebol. A movimentação nos combates está mais precisa e veloz, contando com golpes e movimentos novos.

Como são cada vez mais raros os lançamentos para PlayStation 2, Yakuza 2 poderia ser, realmente, a ponte para o Japão feudal de Kenzan - que, até o momento, não tem confirmação de lançamento ocidental, infelizmente. | **HENRIQUE MINATOGAWA**

PS2



AÇÃO
Boa parte das lutas de Web of Shadows serão pelo ar

EXTRA

Está prevista a inclusão de outros heróis e vilões da Marvel em Spider-Man: Web of Shadows, que terão ligações com a tal aparição do simbionte – dores de cabeça para o protagonista, alegria para jogadores e fãs.

FICHA TÉCNICA

Lançamento
Terceiro trimestre de 2008

Produção
Shaba Games/ Treyarch

Distribuição
Activision

Jogadores
1

Site
activision.com

Online
Não

Expectativa
Média

+ Liberdade de evolução e movimentação pelos cenários

– Será que este será tão ruim quanto os últimos títulos?

VERSÃO AMERICANA

AÇÃO



SUJOU
A aparição de um simbionte desconhecido trará problemas para o aracnídeo

Spider-Man: Web of Shadows

Aranha entre o bem e o mal

A notícia de que um novo jogo de Spider-Man estaria em produção e chegaria ainda este ano pegou várias pessoas de surpresa. Depois que essa informação apareceu em diversos sites, não demorou muito para que a Shaba Games e a Treyarch confirmassem a produção de Web of Shadows.

Mocinho ou não, eis a questão

O game coloca o herói na luta contra um simbionte espacial que está tentando destruir a cidade – não bastasse isso, ainda há o ataque de gangues locais, que farão de tudo para atrapalhar o aracnídeo.

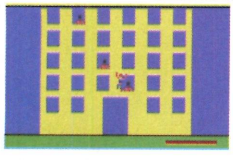
Spider-Man usará poderes já vistos em outros títulos, como os produzidos com teias ou as famosas seqüências de golpes físicos, ambos com liberdade de evolução.

O ambiente de ação é a megalópole Nova Iorque, que será livre para exploração. Como em Grand Theft Auto, haverá a possibilidade de visitar qualquer canto do mapa e balançar em teias por onde quiser.

Entre as novidades estão diversas lutas aéreas, mas não há detalhes sobre o assunto. Os combates em solo permanecem, mas o foco principal dos confrontos provavelmente será o ar.

Aqui também será inclusa a possibilidade de definir a índole do aracnídeo. SM: WoS terá uma estrutura de missões que permitirá traçar o perfil do herói, que pode ser prestativo ou egocêntrico. Tudo dependerá de quais delas serão cumpridas. Haverá até a possibilidade de lutar ao lado dos vilões do título. Será que isso vai dar certo? | **DOUGLAS VIEIRA**

TIMELINE



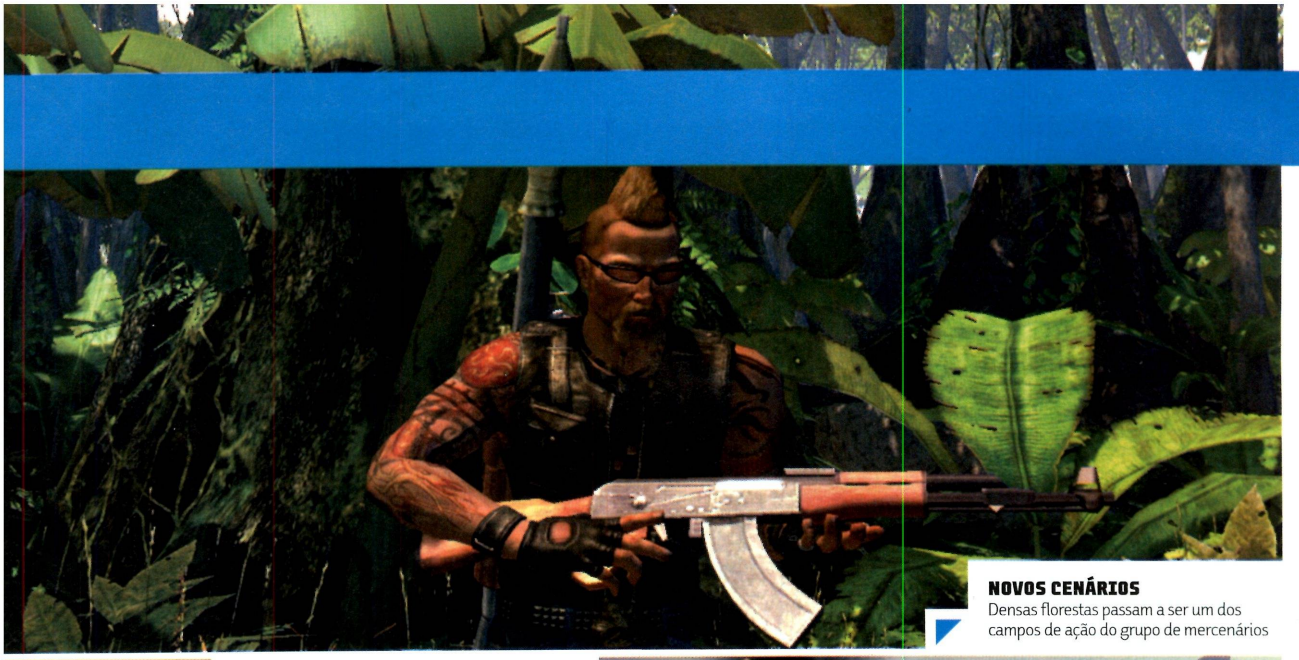
Spider-Man | 1982
A primeira aparição do aracnídeo no mundo dos jogos foi no finado Atari 2600.



Marvel Super Heroes | 1995
Spider-Man mostra que também sabe agir contra outros heróis.



Spider-Man | 2000
O primeiro título do herói para um console PlayStation foi lançado para PSone.



NOVOS CENÁRIOS
Densas florestas passam a ser um dos campos de ação do grupo de mercenários



DO ALTO
Em Mercenaries 2, suas investidas não precisam ser feitas em terra. Algumas vezes, elas podem vir do céu



PELOS ARES
Cenas como esta serão constantes durante a jornada em Mercenaries 2

FICHA TÉCNICA

Lançamento
31/08/2008
Produção
Pandemic Studios
Distribuição
Electronic Arts
Jogadores
1 - 2
Site
pandemicstudios.com/mercenaries
Online
Não
Expectativa
Média

+ Arsenal de armas vasto e destruidor

– A ausência de um modo multiplayer competitivo

VERSÃO AMERICANA

AÇÃO

Mercenaries 2: World in Flames

Jogando sujo por dinheiro

O ano de 2008 promete muita ação e diversas explosões para os que curtem jogos do gênero: além do recém-lançado Grand Theft Auto IV, teremos em breve Metal Gear Solid 4 e Saints Row 2. Os donos de PlayStation 2 não ficarão totalmente fora desse grupo com o lançamento de Mercenaries 2: World in Flames, que pode agradar tanto os fãs da série quanto novos jogadores.

Quem paga mais?

Desta vez, o palco da ação de Mercenaries 2 será a Venezuela. Por causa de um governante tirano e das incessantes disputas pela posse das reservas de petróleo existentes no território, o país entrou e crise e, para completar, uma guerra começou. Dado o desespero de alguns líderes dispostos a pagar grandes quantias para que tudo volte ao normal, o grupo de mercenários que protagoniza M2: WiF entra em ação.

Neste título, estão previstos diversos ambientes para colocar em uso todo o arsenal adquirido com o dinheiro obtido em cada missão cumprida. Agora, os campos de ação podem ser desde regiões montanhosas até favelas, garantindo uma variedade maior de cenários em relação ao antecessor. Por falar em arsenal, ele está mais vasto e destruidor. Há uma área repleta de inimigos? Sem problemas, peça a ajuda de um bombardeio aéreo e tudo estará resolvido.

Porém, em alguns momentos será melhor agir com cuidado, pois o sistema de relacionamento com outros grupos, como o visto no título anterior, permanece. Ao cumprir uma missão, é possível, por exemplo, ganhar a confiança de uma facção e a rivalidade de outra. Caberá a você definir quais relações serão mantidas durante a jornada.

Em M2: WiF haverá também a possibilidade de cumprir as missões com o auxílio de um amigo, tornando a empreitada mais divertida, porém não menos desafiadora. | **DOUGLAS VIEIRA**

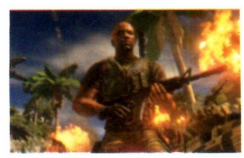
TIMELINE



Army Men: RTS | 2003
As primeiras explosões da Pandemic no PlayStation 2



Destroy All Humans! | 2005
Os ETs invadiram a Terra para destruir a raça humana



Mercenaries | 2005
Início da trajetória dos mercenários nos consoles

Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3



Personagens Red Potara

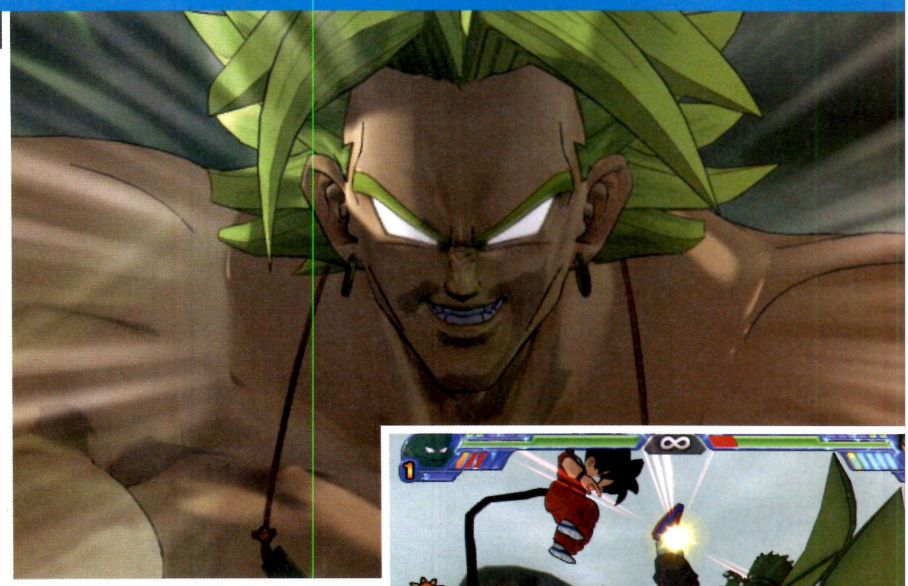
Entre com os seguintes códigos na tela de passwords para habilitar os novos personagens no modo Duel. Obs.: os códigos não utilizam as letras O (o) ou I (i).

Android #8
6kcf+ @lvj0 -yBz2 x?
V7W8H 8z?Hl C4!r# M9
Android #13
099T0 VW%5b 3t&Cm S!
s)fQL XlN5# hf#z$ CV
Android #16
$jY2f sK%*g jY55x pJ
S8&F(6&Ws@ 7Sb9? 1V
Android #17
F9@3% FYNtz @0#wD d2
Py602 J-q4& lwHZB fV
Android #18
mkSFw +DPnr nx6qW !x
GPJT? 6N2k@ $CJ?6 -
Android #19
2cGy) 1z0B3 63HCS Dt
pBk*T rmZyY L5c3q CZ
Appule
BLM@0 d*@nJ 8#8S+)f
q7f8D t+Yh(z$QPS 1!
Arale
0Qkc2 S#!nS #(y!$ C7
Mp8*s 3jX1M 6XXn2 P$
Babidi
DT+-z lQkHl WnHn% jp
q?@1Q @$90F 8Rd3x LV

Baby Vegeta
(&!!(B7886 WhYnn Lv
GLL$g xfLz$ t?R-l SL
Bardock
j0RHf *(YrP -j4ml #G
xK(CT -3Kjc 3rh50 9Y
Bojack
6cHZ7 WV)cY l+JC0 L&
*ynTD wKZV% qG*Jp bV
Broly
6*G?q +0P?p (?7LS Dj
(lgv4 5m4!k 8$v(8 v?
Burter
q*qR8 1kghT Nh9kS !v
NdMxP 4SG8T PNbfm j(
Cell
1yCbW 7rL#P nRcWP Rv
F5HYN X7sRf *BZ+4 1J
Cell Jr.
9hVKP 5F&%Q ?HmW2 !y
c*)W4 Z7f4f rbZzC +5
Chiaotzu
&hz9M bm3%2 pF+8W 7@
B)0BV p#YKv @0d9L 9*
Chi-Chi
VkQN(q#z?K 0?QBK Lq
PC$W(Rd7V2 w+Gj4 &S

Cooler
G3b9n fj?54 tCn+r Z!
!V4kq SkvHc 5DPX? Wf
Cui
n*cHH dkhCV JLCKq %C
SP+-8 (rXbv fXptR -d
Cyborg Tao
C79%0 B0%+- Xn!7n QH
F$*pJ DSVt6 9hyzN jN
Dabura
hp?lT vycM- @1z?3 @j
*LWC9 6GBdC B9@$R F)
Demon King Piccolo
TR-0J 7f12k gf?FS z8
9WB@j y9@B2 cPnCg mb
Devilman
BkgF3 NkMWF f5ff& 73
PTZJX V5@@r L)xZP DP
Dodoria
FQ+73 z#vDL MCGM0 cb
LnFvD 8fGB@ 7lfWz +3
Dr. Gero
pBSZc !nP0V ZjD*N +b
cmPxq dsSJ$ +Q-X% kx
Dr. Wheelo
)FsKb Q$2GC fYJNN ws
QhLGb 3SW7c zvzS) fZ
Evil Buu
lTWKx lLtLF y3+0$ @n
T5F1l h&0#t T)2+4 4+
Fasha
csn-c 3)C5J r)z(f 4t
fV?gQ W0T!y VblDs #f
Frieza
K3vBF dcrSD nYz9r NR
JLJS9 t4j4! Jr1z% 9k
Frieza Soldier
+66df LR8Qw 3HtY2 +2
$HzFh l*G0r)j69) D3
Future Gohan
zKtY@ 5dn#5 0%x6b Vy
Vf(8c chX?? fWq+k KQ
Garlic Jr.
Q*)Zq xs%&@ KgrjL mx
1Vg0j 04Jg? #fW5x Mw
General Blue
v2+Xb Bll#B Kcn8J XN
Ms5f9 HqnP2 Rh?zh x&
General Tao
15%lM xxySd h(fd? $K
gRzfc +CXy+ 0G)hW d2
Ginyu
19Myd mWdMK gB$HZ MS
@Q#4q HVWJ- bCX!SsH
Gohan
2kX?) 8kJQk j9X0q KD
b8RQ9 bq)Sv 8%V5Z ?C
Goku (criança)
S+2wR ffGkp F2R96 Y!
cQ*x2 K!0pC $NQXM $2
Goku (jovem)
?Pr8z NK@yv jDfF% xJ
F3xd% wQG@W BR0-W y4
Goku
bJGN) 1#&K5 *!%$ md
c0gsW NLsfH $lCZR -q
Goten
zk*9! $6h81 P%B&t Sg
@8MTZ T@11p (294n KD
Grandpa Gohan
cgjm Q8DFD zlBdG JD
Flrl0 XlvD4 cQ2H@ pw
GT Goku
TT5bz g1ky- Y-?fv 3L
H2X-g $yW!R #5B)q (?
Guldo
SGZQL @KBf9 PH5q0Kx
@VSX2 4&HKV ny!VM dF





Hercule
lH8c2 *7+5- #RT?# mB
sVzl% n3FVn 4D290 S7
Hirudegarn
%@93) s0jW5 TYvM8)m
rwc!H MynyB gdD)6 09
Janemba
@-w*& 3)sWx q0$m5 #3
R27nX 5mr8X *n9Qp -P
Jeice
4S@%D -XbNF #f)DT sC
CzkLX T+fFX K0yjM VL
Kid Buu
+kh8l ?Pxt$ mbv+t *g
$s?C2 XKYfx ZR&3J Z3
Kid Gohan
7MD-x vq3(1 %#BkJ j*
m@&c- MjZqB DT6D?Ns
Kid Goku
6cm9Q y6cZd (mTS0 Y6
+TBy2 hv#!L (q63b cg
Kid Trunks
S8k3j vFg0t WKWV! vL
CF@jS KPZyl C3?yp Pm
King Cold
pJjP5 q6WlX 2sWgb Qz
9*+Sr MhDtM n#KBt (-
King Vegeta
mSW4V ?HfTv 8p!*5 z*
S$YB(-sNg# yGQ98 bX
Krillin
c7wQ@ jjR64 T&glr F2
n$@%q 7!0r9 Pnysg DC
Majin Buu
Kc0g7 zM8P& 03YnZ)-
7%kGy K$)Q% fS0rX gY
Majin Vegeta
h5mQ7 94BKd lGZhW nd
kRbC$ (y%pJ 7c4T% Wv
Mecha Frieza
$*@Tg jwF9w BN5n4 #*
*?jHD tbvJM
psKDT lX
Meta-Cooler
lJwLy C!64m
x4*Rj *s
!%Yk3 ?g#+# Xh-
DX 2H
Nail
ZkcWC L$M%?
*ScHN YC
Dn*v$ fFDhs
d#(&M zd
Nam
rF1$R C(xfk 6l9Ld
rn
Rhf%c (x$34
clfMM xH
Nappa
gT+30 PGJhF 8lv99 Zn
(MZZm xgvTQ cG46Kq8
Nuova Shenron
@489V m4Nz% PrTpN zj
pnG4D pq)4? *yzlN 4K
Pan
l)hWr 0#9mm !hPx) Db
mXcMP J$lw7 snj7n z0
Piccolo (criança)
14qnm F$+vV rjqVm Nd
vyBd$ 6jt6g bWt1w g$
Piccolo
$mkc- rBKgX c4j*q (N
Bl4l? s2%dB J1bjp nH
Pikkon
Z7rY8 FLX4P 1Z%gq Y7
8+2Nq 9pn@t Hk%Yq vc
Pilaf Machine
0%fDD &x9kk xVZgC XJ
nrwps (+Tnx qTc(m w$
Raditz
mJbsF 3-N)9 nsLDl (Z
qbSg4 3Mt2* l?kK) Pl
Recoome
z5*0W &R(qD PQLF(4Y
C(D7L srl$G gD0%c ?%
Roshi
jK#dd 3)p+q #L0wf !#
Cc8@b 35Fg5 RdzsY DN
Saibamen
v9SKL &MbMb %)0SM ZB
3nK&) L$6qq 83Kwk Pj
Salza
kQ6d$ @qZd% r&Bn# 6$
6NRWW T5p5D y8Y(V Jb
Slug
G#65$ jd-Qk 9r5NL Wx
bPF2L XFjFL kpyp(db
Spopovich
t(7@x 7W?y( )7RXd cl
KTBlH Sp&+B *mYg6
rFSSJ4
Vegeta
3Njf# Sn&W* WM+jy Wj
+X-5+ CJH+4 Nby-3 0M
Super 17
4HZ@g lcfhb RW93b s8
yQ5Cz (LTQ$ KwL3C 9X
Super Buu
hlC-2 SGFTY r7HNR 2x
Cc!b$ Gs23& gt7sK 1C
Supreme Kai
$MS-n dzc$$ p#D8L 8b
@J(87 4kV++ %fZb5 4v
Syn Shenron
6&b+F 93)88 cpK6+ L$
xj+v% !grGW F@gSw &p
Tambourine
YhSvT dSP4$ MdRl# X$
kcBZ(+KKnM vdMrZ KD
Tapion
ghcFh 6+6t1 SMG9T 83
62#Y2 tXVNb)K5yy Hh
Teen Gohan
ZDK-V @c?v@ Cq(r7 z?
GbhlF !-bt) g7q-? jM
Tien
gTRYn hpJgn G)9%6 7H
&DyVf bbBYp 09hSf G7
Trunks
knL?2 w65wh T5(PQ QV
BsN$- cp?b6 7Wwf% Lf
Trunks (sword)
tpcBk kx(mW &NJ+? xm
wf9Nv z$M*7 8vM+2 -W
Turles
yt#P3 #rKW8 wJcB0 tY
MqTqc ?!4fF Dp$zr fg
Ultimate Gohan
8Gr7v VgXT+ J&-f0 w4
0p1g1 Y(%K# GSpF4 bt
Uub
F#cnL 7zjGj jfP)g CD
QQD$H 4M$F+ fkW$$ %k
Vegeta
H?vy# q%H8w 6F(Wx H3
DsW?c C3-NB vZ@Vf &#
Vegeta (Scouter)
S0VVV lfNjB $&$&# G5
*tT0l H07K2 Gj$4g 2?
Vegeta (forma 2)
kMPL8 JCC1s 9n96M7h
HvTBh #zmX0 *+BQf 5N
Videl
$Y0Hr 7HH3b 3Pck% 51
VyQjM 8f+c# cxFc1 wG
Yajirobe
Y%yL1 3JC%d d?W5+ hz
42rnX t7SgF D-T4G Jl
Yamcha
gk4T R5t7p ll&9P h9
Pf)@p nTLPh ZQjV9 +#
Zangya
sx#J% 1mdcl 4r6W3 w0
l7$V4 &XVH) hJ+jt Bs
Zarbon
-t5C8 r1rpj &Bj)? fs
(pWxS -*6rf 00C7j jr



Veredicto 84

GRÁFICOS 18 SOM 21 JOGABILIDADE 22 DIVERSÃO 23

FICHA TÉCNICA

Produção
Atlus

Distribuição
Atlust

Jogadores
1

Site
atlus.com/persona3/home

Online
Não

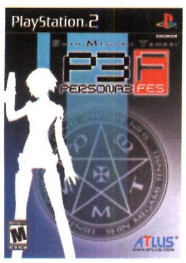
VERSÃO AMERICANA

RPG

RPG

Jogo inovador, moderno, com um sistema muito competente

Gráficos meio fracos, começo bem lento.



Shin o quê?

Persona 3 FES faz parte da série Shin Megami Tensei. Essa série é curiosa, pois nasceu lá nos tempos do Super Nintendo. Entre os jogos lançados para PS2 estão Devil Summoner Digital Devil Saga e Nocturne. Mas nem perca seu tempo com esses jogos, pois Persona é a melhor subsérie, humilhando todas as suas irmãs.



DESPERTADOR
As batalhas de Persona 3 ocorrem na hora negra, que acontece quando é meia-noite.





EXTRA +

Se você já jogou o Persona 3 original, há ainda mais motivos para jogar novamente. Além de um fluxo de jogo mais fácil e coerente, FES ainda traz o modo de jogo The Answer, que se passa pouco depois do final do modo The Journey (o P3 original) e responde muitas perguntas que ficaram no ar.

Shin Megami Tensei: PERSONA 3 FES

Cuidado quando o relógio marcar meia-noite

Ninguém esperava que Shin Megami Tensei: Persona 3 FES fosse tão legal, muito menos que o PS2 ainda tivesse um jogo tão bom na manga. Tudo bem que esta é uma versão turbinada de um jogo de 2006 no Japão, mas palmas para a Atlus, que o trouxe para o mercado ocidental.

Um RPG diferente

Persona 3 FES junta elementos de jogos de relacionamento, em que você deve apenas se relacionar com as pessoas escolhendo diálogos, e coloca uma história bem mais interessante e um ritmo bem mais condizente com os RPGs tradicionais. O resultado é um RPG com características conhecidas, porém com um apelo totalmente moderno, algo que não se vê muito por aí. Seu personagem vai para a escola todo dia, tem amizades e não sai de casa sem seu fone de ouvido. As músicas misturam pop, J-pop e hip-hop.

Os personagens invocam criaturas dando um tiro na própria cabeça. E, além disso tudo, ainda há uma história cheia de mistério, afinal, esse é um jogo da série Shin Megami Tensei, que, caso não conheça, sempre aborda temas um pouco mais sombrios do que outros jogos do gênero.

O sistema de jogo se divide entre batalhas em dungeons aleatórias e sua vida social, na qual você deve fazer amizades e deixá-las mais fortes para ter benefícios em suas batalhas. A melhor parte é que você escolhe com quem sair ou quando lutar, dando a sensação de estar no controle.

Mas o que chama a atenção são as Personas, seres que ajudam o protagonista e seus amigos durante as batalhas que ocorrem à meia noite - quando acontece a Dark Hour. Há ainda aqueles sistemas mais complexos, como a fusão de armas e Personas que aumentam ainda mais a experiência de jogo.

Mesmo que os gráficos não sejam incríveis e os menus sejam feios, quando o aspecto é o som, a coisa fica bem diferente, sem contar que as cenas em anime têm uma direção fantástica.

Se você gosta de RPG, não deixe de jogar Persona 3 FES. Além de ser um grande jogo, nenhum console da geração atual tem um game tão bom nesse gênero, e parece que ainda vai demorar para ter. | **DOUGLAS PEREIRA**



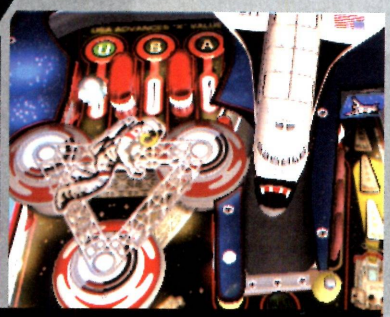
Veredicto 67

+ A diversão de jogar pinball em qualquer lugar

− Poderia ter uma variedade maior de mesas

As máquinas presentes em PhoF: TWC são baseadas nas mesmas que foram produzidas pela Williams no passado.





GRÁFICOS **11** SOM **12** JOGABILIDADE **21** DIVERSÃO **23**

Pinball HF: The Williams Collection

Para lá e para cá

Muitos podem não saber, mas diversas máquinas de pinball que existem agora têm como base as que surgiram antigamente, bem antes de muitos jogadores atuais nascerem. Uma das mais respeitadas empresas desse segmento é a Williams, a mesma que dá nome a este jogo e que fez a alegria de muita gente no passado.

Vida longa ao pinball

O game apresenta dez mesas com dificuldades e formas de jogo variadas. Como muitos devem imaginar, o objetivo é obter a maior pontuação em todas as mesas, tanto no modo principal quanto na modalidade de desafios.

Algo que pode chamar a atenção de alguns mais puristas é a forma com que o jogo foi transportado para o PSP, que apresenta ângulos variados de visão, que vão desde mais próximo até mais recuado e pouco acima da mesa. É possível, inclusive, jogar com o console na posição vertical. | **DOUGLAS VIEIRA**

FICHA TÉCNICA

Produção
FarSight Studios

Distribuição
Crave Entertainment

Plataforma
PSP

Jogadores
1 - 4

Site
cravegames.com

Online
Não

VERSÃO AMERICANA

Ac

ARCADE

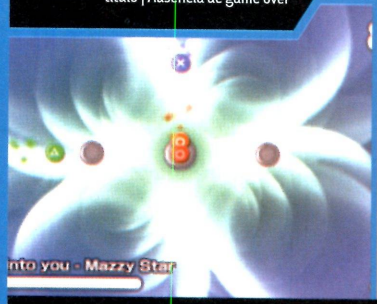


Veredicto 70

+ Jogar com músicas que estão gravadas no PSP

− Poucas músicas acompanham o título | Ausência de game over

Apesar de Beats aceitar as músicas que estão no cartão de memória do portátil, elas só serão executadas se estiverem no formato MP3.





GRÁFICOS **10** SOM **22** JOGABILIDADE **18** DIVERSÃO **20**

Beats

No ritmo do som

Beats não é um DJ Max Portable ou Gitaroo Man Lives!, mas tem de tudo para cair no gosto dos fãs de jogos musicais. Da mesma forma que nos jogos citados, sua missão aqui é apertar os botões indicados no tempo certo e no ritmo da música.

Dança do dedão

Ao iniciar o jogo pela primeira vez, você verá que a lista de canções que acompanham o título não é muito grande (são 12), mas as possibilidades são ampliadas quando se somam a essas outras músicas previamente gravadas no cartão de memória do PSP, aumentando bastante o tempo de vida do jogo.

Além da modalidade "siga a seqüência", em Beats há um modo chamado Jamming, no qual é possível criar canções para depois ouvi-las ou compartilhá-las utilizando a rede local. Também é possível disputar com até mais três amigos utilizando a rede.

Apesar de simples, Beats é a prova de que jogos musicais também são interessantes em portáteis. A única coisa estranha aqui é a ausência de game over: por mais que você erre, o jogo prossegue e você tem a chance de consertar os estragos. | **DOUGLAS VIEIRA**

FICHA TÉCNICA

Produção
SCEE London Studio

Distribuição
SCEA

Plataforma
PSP

Jogadores
1 - 4

Site
eu.playstation.com

Online
Não

VERSÃO AMERICANA

Mu

MUSICAL



Veredicto 55

+ O visual de massinha que o jogo apresenta é muito bonito.

− Nuvens e outros elementos serrilhados.

Ao vencer os dirigíveis, eles soltam itens frustrantes. Por qual motivo uma nave precisa de bananas, uvas ou cerejas?





GRÁFICOS **15** SOM **12** JOGABILIDADE **15** DIVERSÃO **13**

Platypus

Phantasy Zone genérico

FICHA TÉCNICA

Produção
Mumbo Jumbo
Distribuição
Idigicon
Plataforma
PSP
Jogadores
1
Site
mumbojumbo.com
Online
Não

VERSÃO AMERICANA

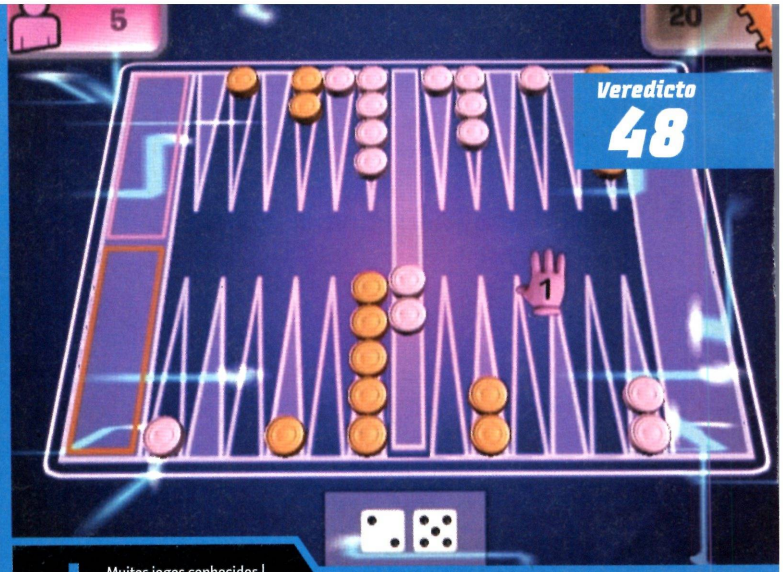
Pz

PUZZLE

Os mais veteranos fatalmente já ouviram falar de Phantasy Zone, o jogo de nave bonitinho do Master System. Platypus segue o mesmo visual do game da SEGA e oferece inimigos feitos de massinha, além de cenários bem coloridos. O título serviria para suprir uma carência que o PSP possui por não ter muitos jogos de nave em progressão lateral, mas copiou tanto PZ que acabou ficando sem personalidade.

Tudo muito estranho

As naves e os cenários foram modelados em massinha, o que causaria um belo visual se não contrastassem com nuvens e outros elementos serrilhados. Os cenários são enormes e parecem não ter fim. A música é irritante e recomeça a todo instante. Os inimigos não passam de meros discos voadores, mísseis e dirigíveis. O arsenal de armas é escasso e não oferece nenhuma novidade. É possível afirmar que Platypus é um dos piores jogos já lançados para o PSP. | **ANDRÉ FORTE**



Veredicto 48

+ Muitos jogos conhecidos | Jogar dama é sempre divertido

− Visual pobre, música irritante | Mecânicas de jogo malfeitas

A opção Trophy Screen não é apenas uma sala de troféus. Lá há dicas valiosas para conquistar cada um dos prêmios.



GRÁFICOS **12** SOM **11** JOGABILIDADE **10** DIVERSÃO **15**

Ultimate Board Game Collection

Deu velha...

FICHA TÉCNICA

Produção
Valcon Games
Distribuição
Mere Mortals
Plataforma
PSP
Jogadores
1-6
Site
valcongames.com/ubgc-psp.htm
Online
Sim

VERSÃO AMERICANA

Pz

PUZZLE

Ultimate Board Game Collection é uma coletânea definitiva dos jogos de tabuleiro. Poucas coleções de puzzle conseguiram reunir tantos clássicos dos tabuleiros, dados e peões. Em compensação, possui falhas técnicas que complicam a diversão.

Jogando os dados

São 24 jogos bem conhecidos, como dama, gamão, jogo-da-velha, ludo, xadrez e muitos outros. As disputas *contra os amigos* via conexão wireless poderiam ser fantásticas se alguns desses jogos não fossem tão malfeitos. A trilha sonora é irritante e repetitiva. O visual é fraco e os tabuleiros sofrem com a falta de brilho. A disputa contra o computador salva o jogo da tragédia total, com adversários bem espertos, principalmente nas partidas de dama e xadrez.

Apesar de toda a popularidades dos jogos de tabuleiro, tecnicamente Ultimate é um desastre. | **DOUGLAS VIEIRA**



Veredicto 78

+ Dezesseis jogos no mesmo UMD

− Quedas de frames em alguns títulos

A adição de objetivos torna SNK Classics ainda mais desafiador. Porém, alguns são extremamente complicados de completar.





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

SNK Arcade Classics Vol. 1

Clássicos que não envelhecem

FICHA TÉCNICA

Produção
SNK Playmore
Distribuição
SNK Playmore
Plataforma
PSP
Jogadores
1 - 2
Site
snkplaymoreusa.com
Online
Não

VERSÃO AMERICANA

C1

COLETÂNEA

Na década de 90, uma das empresas de mais respeito quando se falava em arcade era a SNK. Basta olhar para seus títulos, como Samurai Shodown, Metal Slug e a série The King of Fighters, para perceber isso. Com o tempo, vários desses sucessos foram convertidos para NeoGeo. Agora, os donos de PSP têm alguns deles à disposição.

Pérolas portáteis

Mais de 16 jogos estão na coletânea, que reúne desde os conhecidos até alguns que ficaram mais escondidos, como Last Resort e Shock Troopers.

Para aumentar a vida útil de SNK ACV 1, houve o acréscimo de alguns extras, que são liberados ao cumprir exigências. Uma delas é passar cinco minutos num mesmo estágio matando inimigos apenas com a faca, em Metal Slug.

Apesar de todos os títulos estarem em suas versões originais, em certos momentos alguns têm quedas de frame, que, apesar de irritantes, não tiram o brilho da coletânea. | **DOUGLAS VIEIRA**

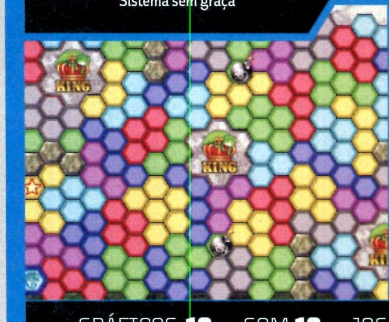


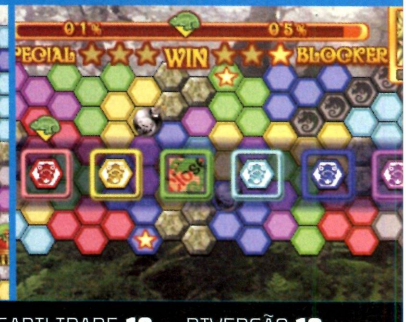
Veredicto 40

+ Fácil de aprender | Multiplayer com um UMD

− Gráficos simplórios | Sistema sem graça

Por mais que Chameleon não acrescente muito ao gênero puzzle, ao menos apela para o custo-benefício: o jogo custa só 20 dólares





GRÁFICOS **10** SOM **10** JOGABILIDADE **10** DIVERSÃO **10**

Chameleon

Simples demais

FICHA TÉCNICA

Produção
Starfish
Distribuição
Tommo
Plataforma
PSP
Jogadores
1-2
Site
ufointeractivegames.com
Online
Não

VERSÃO AMERICANA

Pz

PUZZLE

Exceção feita a Lumines, o PSP carece de bons games de puzzle. A seleção transborda de opções simplórias que cansam rápido, sem maiores desafios. Chameleon é mais um que entra para esse time. O jogo chega ao PSP com dois anos de diferença em relação à edição japonesa, fato que pesa duplamente: uma vez pela ausência total de extras, outra pelo desgaste da fórmula.

Disfarça, mas não engana

Chameleon lembra Hexic, puzzle de PC e Xbox 360, por envolver peças hexagonais e a necessidade de juntar as de cores iguais. Contudo, o sistema de jogo frustra.

O objetivo é conquistar a metade das peças do tabuleiro. Os gráficos simplórios nem de longe atestam a capacidade do PSP.

As músicas induzem à sonolência. A simplicidade extrema é parcialmente compensada pela variedade de opções. Há um modo história, partidas multiplayer com um UMD, gerador de puzzles aleatórios e personagens a escolher. Todavia, Chameleon fracassa onde mais interessa num game de puzzle: o sistema, raso e sem graça. | **CLAUDIO PRANDONI**

NEXT STAGE

Na próxima PS3W



METAL GEAR SOLID 4

Análise completa do título que marcará a despedida do espião Solid Snake em um dos enredos mais brilhantes de todos os tempos



LEGO INDIANA JONES

Aproveitando o embalo do novo filme, a versão LEGO da trilogia Indiana Jones invade o seu PS3. Nós o ajudaremos a desvendar todos os mistérios



THE BOURNE CONSPIRACY

A PS3W ajuda você a descobrir a verdadeira identidade de Jason Bourne, além de muitos outros segredos do filme de ação que consagrou o ator Matt Damon

PS3W

Diretor editorial: Alessio Fon Melozo
Coordenador editorial: Hudson de Almeida
Projeto gráfico: Sérgio 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, Gustavo Hitzschky, Gustavo Lanzetta, Henrique Minatogawa, Lilian Carvalho, Rafaela Caetano, Rodrigo Ortiz e Ronaldo Carlini Testa

ASSINATURAS
Teletarget, tel.: (11) 3038-1420

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.

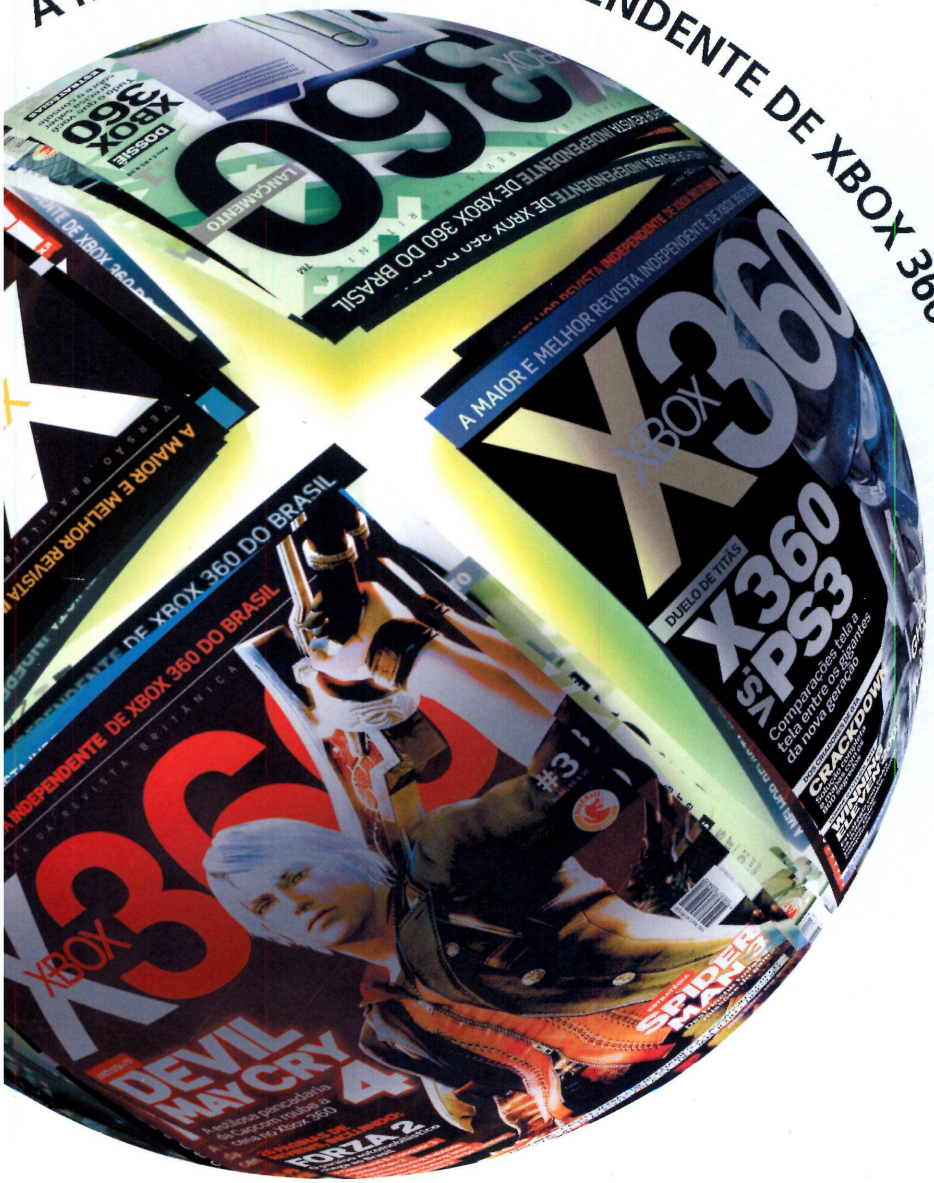
DIGERATI É UMA EMPRESA DO GRUPO DOMO

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

A MELHOR REVISTA INDEPENDENTE DE XBOX 360



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

XBOX360

A REVISTA INDEPENDENTE

www.revistax360.com.br

DIGERATI

shoptime

ACELERE! OS MELHORES GAMES, CONSOLES E ACESSÓRIOS CHEGAM PRIMEIRO NO SHOPTIME!

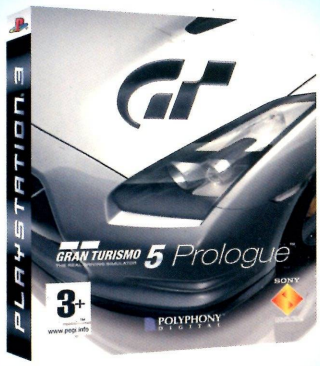


Mini Volante Speedy Wheel (PC, PS2)

Cód.: 207727

De: 99,90 | **Por: 89,90**

7X R$12,85

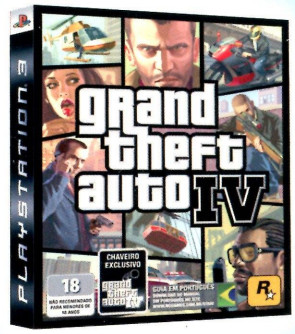


LANÇAMENTO
Game Gran Turismo 5 Prologue (PS3)

Cód.: 207390

Por: 169,90

12X R$14,16



LANÇAMENTO
Game Grand Theft Auto IV - PS3

Cód.: 207358

Por: 229,90

12X R$19,16



*Aproveite esses preços exclusivos através do link:

www.shoptime.com/psw

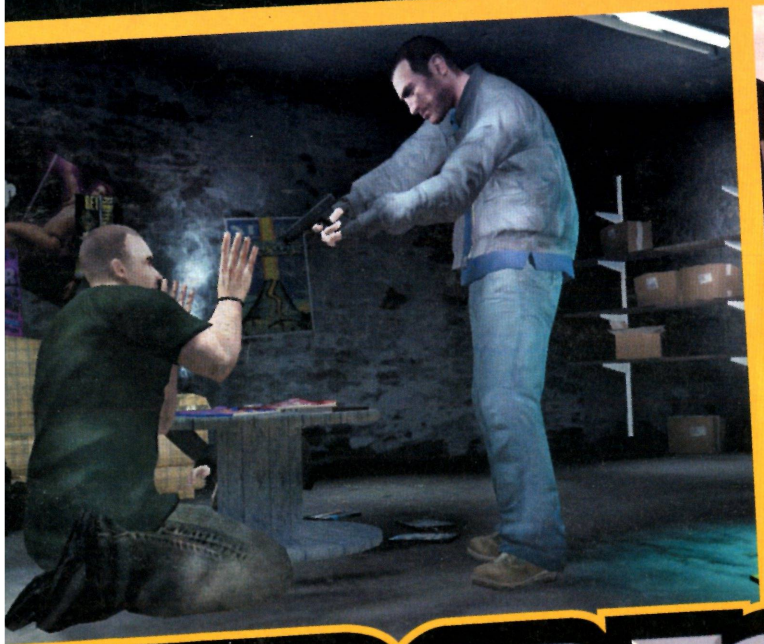
ou ligue (capitais) 4003 1020 (outras localidades) 023 11 4003 1020

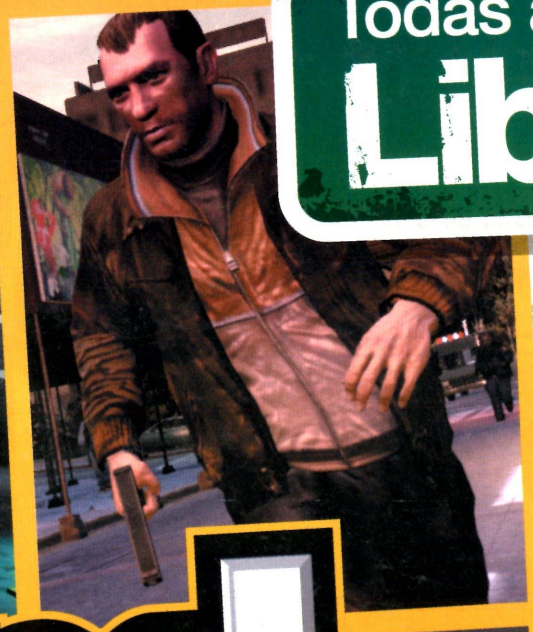
*As promoções desse anúncio são válidas somente através do link www.shoptime.com/psw ou através da nossa central de atendimento. Ligue 4003-1020 (nas capitais ou regiões metropolitanas) ou 023 11 4003-1020 (outras localidades) e informe que você faz parte da Promoção Revista PSW. Promoção válida até 15/07/08 ou enquanto durarem nossos estoques.

DOS EDITORES DAS REVISTAS X360 E PS3W OXM

Mapa GTA IV

Todas as localizações de Liberty City









- Missões Extras
- Stunt Jumps
- Flying Rats
- Locais para se alimentar
- Linhas de trem e metrô

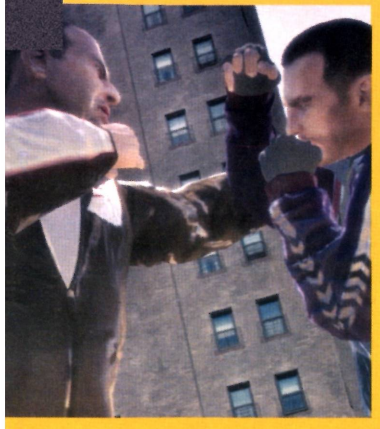

coletes e armas
• Venda de roupas
VEJA MAIS NO VERSO

DIGERATI GAMES

DOS EDITORES DAS REVISTAS X360 E PS3 OXM

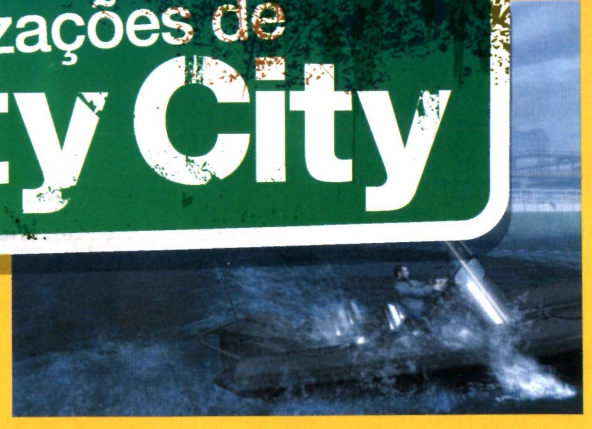
MAPA GTA IV

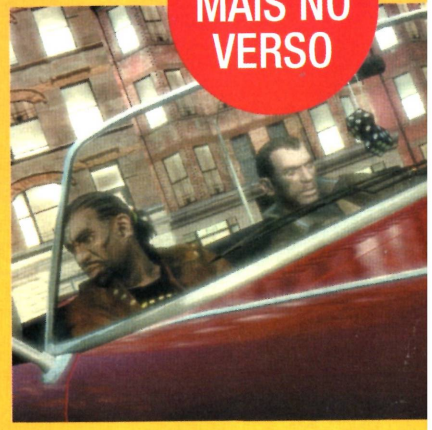
- Pontos de interesse • Marcações de energia, coletes e armas • Locais de entretenimento • Corridas
- Missões de assassinato, roubo, mais procurados e entregas • Stunt Jumps • Flying Rats





Todas as localizações de Liberty City



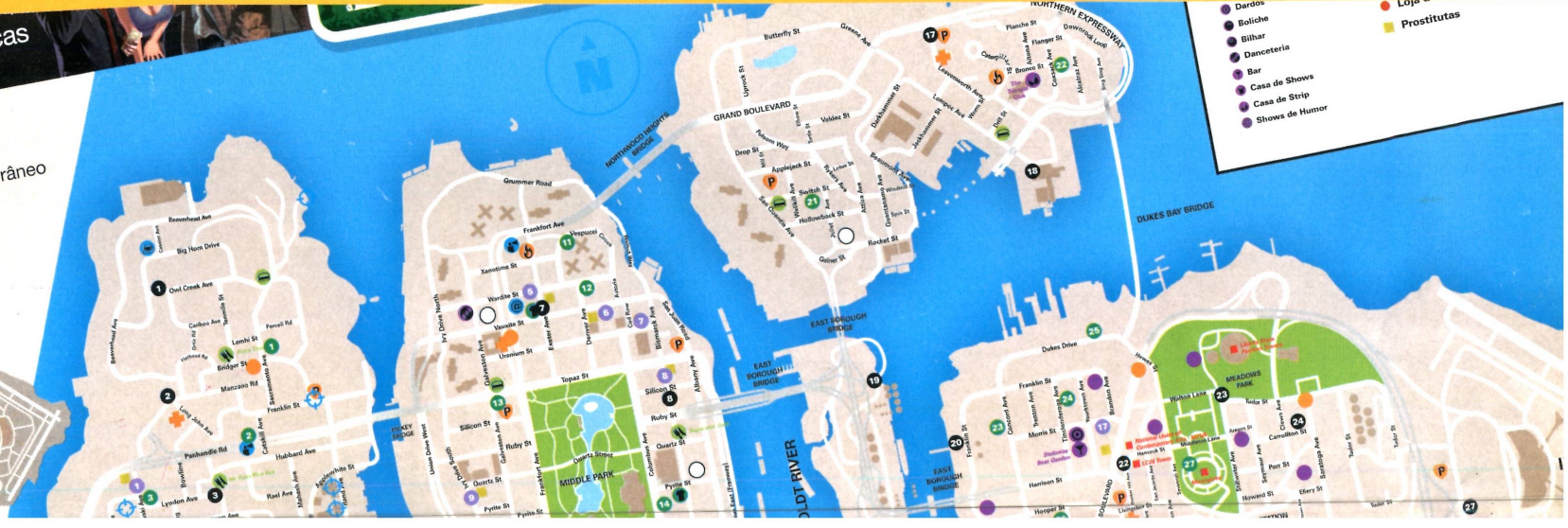


VEJA MAIS NO VERSO

e interesse, serviços esse
secundárias e atrações turísticas

a metroviária
estações de metrô de superfície e subterrâneo






Estações de Metrô
Linha Algonquin (de superfície). Trens para a Linha Broker
Linha Algonquin (subterrânea). Trens para a Linha Bohan
Linha Broker. Trens para a Linha Algonquin (de superfície)
Linha Bohan. Trens para a Linha Algonquin (subterrânea)
Bairros
Divisão política da
WEST RIVER
ALGONQUIN - DUKES EXPRESSWAY
BROKER BRIDGE
ALGONQUIN BRIDGE
FIREFLY ISLAND
HAPPINESS ISLAND
ALDERNEY
ALGONQUIN
BOHAN
PLUMBERS SKYWAY
South Parkway
Barsac Ave
Broker Expressway
Outlook Park
Leaper's Bridge
Colony Island
Grand Exeter Terminal
Rotterdam Tower
Chez Guido
Monterey Lanes
Split Sliders
Ottos Citadel
Hardtack Ave
Moog St
Schneider Ave
Edison Ave
Famsworth Rd
Cockrell Ave
Drebbel
Flemming St
Rotblock Rd
Brewer Ave
Kenmuir St
Arpiar St
Nabluk St
Falcrum Ave
Tinderbox Ave
Barners Rd
Lee Rd
Meadows Park
Hickcock Street
Deadwood St
Cisco St
Gibson St
Masterson St
Crockett Ave
Monterey Lanes
Firehouse
Cody St
Garnet St
Feldspar St
Emerald St
Diamond St
Calcium St
Berium St
Amethyst St
Lucille Ave
Albany Ave
Bismarck Ave
Frankfort Ave
Gabbertson Ave
Union Drive West
Union Drive East
Jade St
Kunzite St
Iron St
Hematite St
Lorimar St
Mudgeon St
Assharo Rd
Aston St
Bohan Dr
Bohan Ave
Bohan Rd
Bohan Tunnel
Algonquin Tunnel
Broker Tunnel
Dukes Tunnel
Dukes Expressway
Cassidy St
Dillon St
Earp St
Cherry St
Mahoney Ave
Maplewood Ave
Meadows Ave
Rhapsody Ave
Poncho St
Thornton St
Blantner St
Carlson St
Sunnyside Street
Ewing Ave
Cherry Ave
Broker Ferry Yard
Gilbert St
Tudor St
Ogden St
Jay St
Earl St
Cody St
Garnet St
Monterey Lanes
Firehouse
Ottos Citadel
Split Sliders
Grand Exeter Terminal
Rotterdam Tower
Chez Guido
Monterey Lanes
Pleasure Island (Under Freeway)
Pleasure Island (Over Freeway)
Broker Expressway
Dukes Expressway
Algonquin Bridge
Broker Bridge
Leaper's Bridge
Colony Island
Outlook Park
Meadows Park
Bohan
Alderney
Algonquin
Firefly Island
Happiness Island
Castle
West River
Plumbers Skyway
South Parkway
Barsac Ave
Broker Expressway
Dukes Expressway
Algonquin Bridge
Broker Bridge
Leaper's Bridge
Colony Island
Outlook Park
Meadows Park
Bohan
Alderney
Algonquin
Firefly Island
Happiness Island
Castle
West River
Plumbers Skyway
South Parkway
Barsac Ave



Todas as locali
Liberty

Beaverhead Ave
Cassiar Ave
Big Horn Drive
Owl Creek Ave
Tenmile St
Cariboo Ave
Ortiz Rd
Percell Rd
Lemhi St
Flathead Rd
Pizza This
Bridger St
Sacramento Ave
Manzano Rd
Long John Ave
Franklin St
Catskill Ave
Panhandle Rd
Bowline
Hubbard Ave
Mr. Fuks Rice Box
Lyndon Ave
Myung
Jonestown Ave
Rael Ave
Mahesh Ave
Applewhite St
Rand Ave
Koresh Sq
Asahara Rd
HICKEY BRIDGE
BOOTH
Union Drive West
Ivy Drive South
Silicon St
Galveston Ave
Ruby St
Quartz St
Pyrite St
Pyrite St
Obsidian St
Grummer Road
Frankfort Ave
Vespucci Circus
Xenotime St
Ivy Drive North
Wardite St
Vauxite St
Uranium St
Exeter Ave
Denver Ave
Astoria
Cod Row
Galveston Ave
Topaz St
Quartz Street
MIDDLE PARK
Frankfort Ave
Columbus Ave

za_ões de

y City



Butterfly St
Greene Ave
Uprock St
GRAND BOULEVARD
Elbow St
Turtle St
Valdez St
Folsom Way
Drop St
Mill St
Applejack St
Lotus St
Rykers Ave
Wallkill Ave
Switch St
21
Ave
San Quentin Ave
Attica Ave
Hollowback St
Joliet
Guantanamo Ave
Windmill St
Spin St
Rocket St
Gainer St
Beaumont Ave
Darkhammer St
Jackhammer St
Lompoc Ave
Worm St
Leavenworth Ave
17
Caterpillar St
Planche St
Flanger St
Altona Ave
Downrock Loop
Bronco St
The Triangle Club
Coxsack Ave
22
Alcatraz Ave
Sing Sing Ave
Drill St
18
NORTHERN EXPRESSWA
HWOOD HEIGHTS BRIDGE
Bismarck Ave
San Juan Rd
Albany Ave
EAST BOROUGH BRIDGE
EAST BOROUGH BRIDGE
8
n St
8
St
z St
Superstar Café
19
Dukes Drive
25
Franklin St
Concord Ave
Trenton Ave
Tinclonderoga Ave
24
Yourktown Ave
Brandon Ave
23
Morris St
20
Franklin St
17
Walt
East (Freeway)
T RIVER

Legendas do Mapa

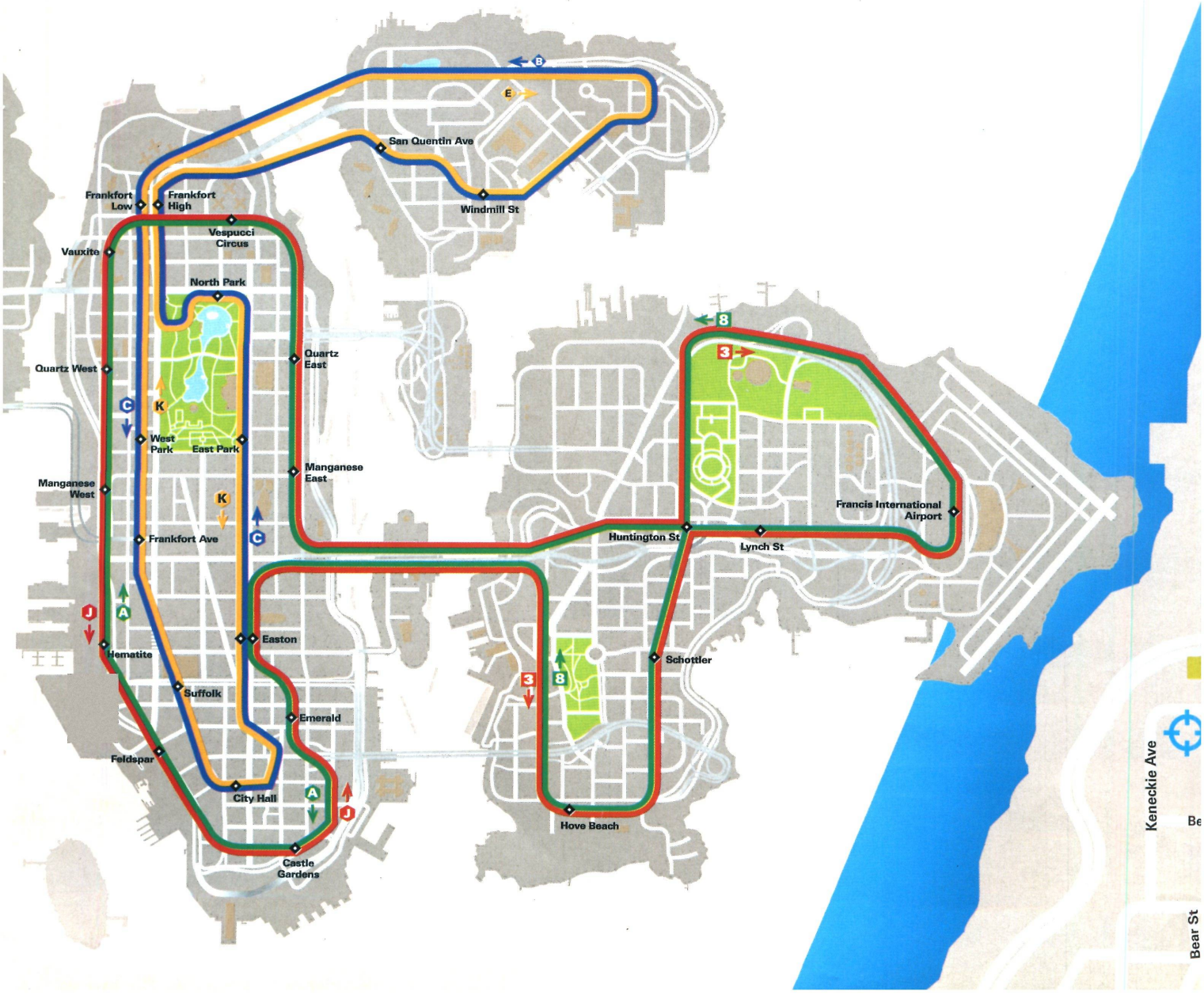
- **Pontos interessantes**
- **Restaurantes**
  - Restaurantes
  - Cluckin' Bell
  - Burger Shot
- **Lojas de Departamento**
  - Vestuário
- **Serviços**
  - Internet
  - Lava-Rápido
  - Pay 'n' Spray
- **Diversão e Vida Noturna**
  - Dardos
  - Boliche
  - Bilhar
  - Danceteria
  - Bar
  - Casa de Shows
  - Casa de Strip
  - Shows de Humor
- **Serviços de Emergência**
  - Delegacia de Polícia
  - Hospital
  - Corpo de Bombeiros
- **Roubos de Carros**
- **Missões de Personagens Avulsos**
- **Mais Procurados pela Polícia**
- **Missões de Assassinato**
- **Entregas para o Tráfico**
- **Corridas**
- **Safehouse**
- **Loja de Armas**
- **Prostitutas**



Pontos de interesse, serviços essenciais, missões secundárias e atrações turísticas

Malha metroviária

Linhas e estações de metrô de superfície e subterrâneo



Localização de segredos | Encont



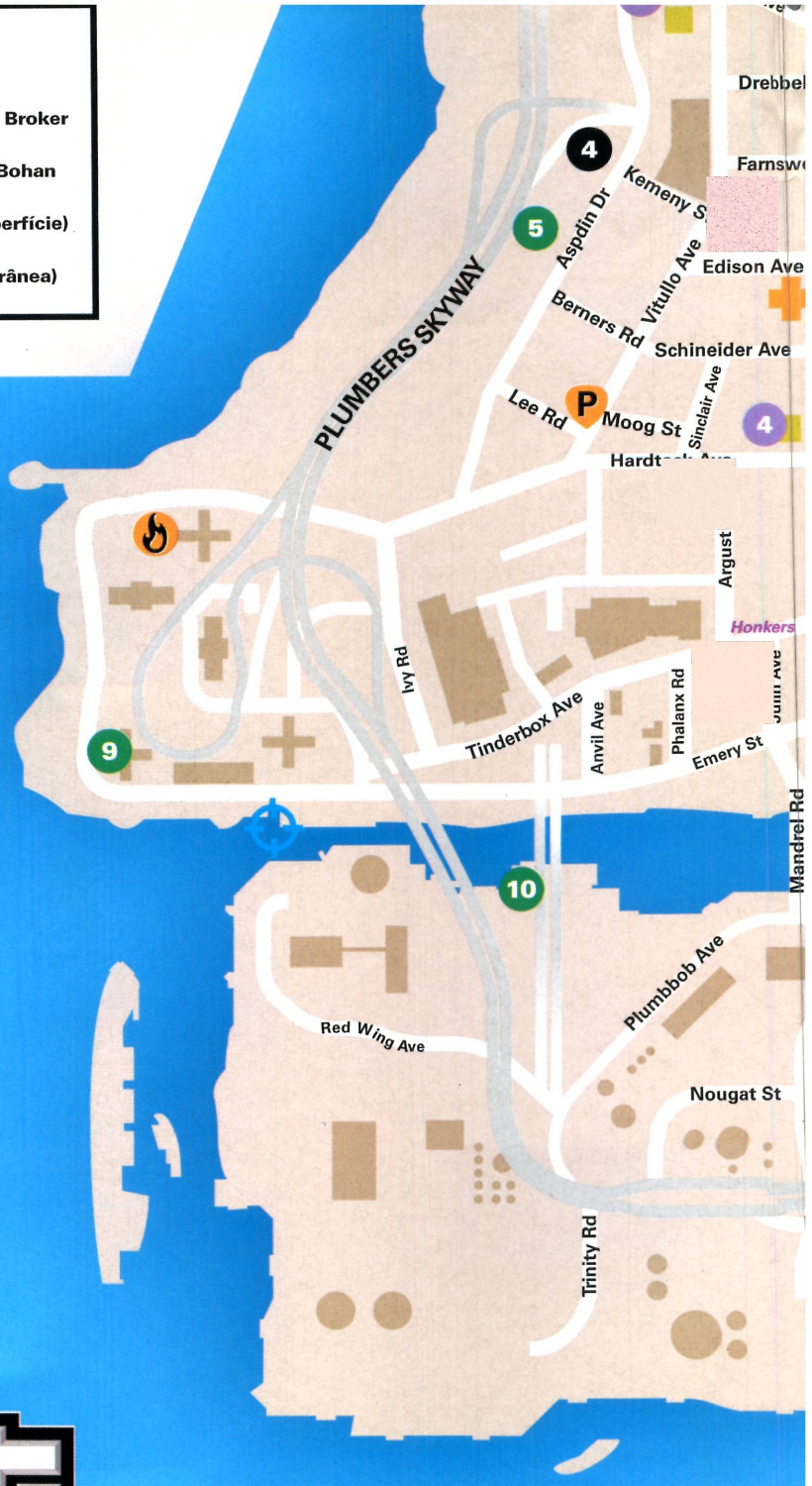
Localização de itens | Encontre kits de




Lane
Carrollton St
Stillwater Ave
Seymour Ave
Parr St
Howard St
Saratoga Ave
Tudor St
Tudor St
Ellery St
STATION SQUARE
Lynch St
Freetown Ave
Tudor St
FRANCIS INTERNATIONAL AIRPORT
ancho St
omebrew Cafe
24
26
27
28
P
Bairros e Distritos
Divisão política das ilhas de Liberty City
Boulevard
Northern Gardens
Little Bay
BOHAN
Fortside
Industrial
South Bohan
Chase Point
Westdyke
Northwood
Leftwood
North Holland
East Holland
Varsity Heights
Lancaster
Alderney City
Middle Park West
Middle Park
Middle Park East
ALDERNEY
ALGONQUIN
Berchem
Charge Island
Steinway
Meadows Park
DUKES
Normandy
East Island City
Acter
Purgatory
Star Junction
Hatton Gardens
Meadow Hills
Willis
Francis Internacional Airport
BOABO
Cerveza Heights
Tudor
Westminster
Lancet
Colony Island
Beechwood City
Schottler
Port Tudor
The Meat Quarter
The Triangle
Easton
Presidents City
Rotterdam Hill
Downtown
BROKER
East Hook
Outlook
South Slopes
Suffolk
Little Italy
Lower Easton
Fishmarket North
Castle Garden City
Acter Industrial Park
Alderney State Correctional Facility
City Hall
Chinathown
Fishmarket South
Hove Beach
Firefly Projects
The Exchange
Firefly Island
Beachgate
Happiness Island
Castle Gardens

Estações de Metrô

- J A — Linha Algonquin (de superfície). Trens para a Linha Broker
- K C — Linha Algonquin (subterrânea). Trens para a Linha Bohan
- E B — Linha Broker. Trens para a Linha Algonquin (de superfície)
- 3 8 — Linha Bohan. Trens para a Linha Algonquin (subterrânea)



grand theft auto IV

DIGERATI GAMES

PS3 XBOX 360 X360


WEST RIVER
Fleming St
Roebuck Rd
Rd
Mueri St
Strower Ave
Odhner Ave
Traeger Rd
Fulcrum Ave
Barsac Ave
Latchkey Ave
Grommet St
Toggle Ave
Praetorian Ave
Sculpin Ave
Grenadier St
Chariot Ave
Ranger Ave
Storax Rd
teer Ave
Alderney State Correctional Facility
Statue of Happiness
HAPPINESS ISLAND
Union Drive West
West Way
Hell Gate
Galveston Ave
Nickel St
Manganese St
Frankfort Ave
Lorimar St
Burlesque
Kunzite St
Star Junction
Jade St
Split Sides
Memory Lanes
Columbus Ave
Denver-Exeter Ave
Iron St
Hematite St
Rotterdam Tower
Garnet St
Back Passage
Ersatz Row
Feldspar St
Drusilla's
Liberty Ln
Brown Pl
Emerald St
Castle Drive
Liberty Ln
Denver Ave
Diamond St
Civic Citadel
Calcium St
Union Drive West
Barium St
Amethyst S
South Parkway
CASTL


HUMBO
Union
Harrison St
Hancock St
LC24 Tower
Hooper St
Livingston St
DUKES BOULEVARD
Bunker Hill Ave
San Jacinto Ave
Savannah Ave
Valley Forge Ave
Stone St
Creek St
Inchon Ave
Camden Ave
Charleston Ave
Huntington St
Brunner St
Thornton St
Bismarck Ave
Albany Ave
ation Commitee)
ALGONQUIN BRIDGE
ALGONQUIN - DUKES EXPRESSWAY
Mohanet Ave
Carson St
Chicory St
Mohawk Ave
Cassidy St
Munsee Ave
Dillon St
Montauk Ave
Tuscarora Ave
Seneca Ave
Cayuga Ave
Wenrohronon Ave
COLONY ISLAND
President Ave
Albany Av
Grand Easton Terminal
Asparagus Ave
Onion St
Earp St
Boone St
Conoy Ave
LEAPER'S BRIDGE
Chive St
Soldiers Plaza
Sundance Street
Erie Ave
Hickcock Street
BROKER - DUKES EXPRESSWA
Broker Navy Yard
Mohawk Ave
OUTLOOK PARK
Cisco St
Deadwood St
Mohegan Ave
Onondaga Ave
Saponi Ave
Luddite Row
Oneida Ave
Gibson St
Perestroika
Tulsa st
Iroquois Ave
Ringo St
Privateer Road (Under Freeway)
Union Drive East (Freeway)
Bridge Lane North
Bridge Lane South
BROKER BRIDGE
Oakley St
Masterson St
Kid St
James St
Starr St
Onondaga Ave
Cokanuk Ave
Cody St
Bart St
Hardin St
69th St Diner
Wappinger Ave
Oneida Ave
Garrett
Borlock Rd
Bismarck Ave
Albany Ave
Crockett Ave
Funland
Memory Lanes
Bus Lane
Hell Tours
FIREFLY ISLAND
Shinnecock Ave
Ketchum St
Claiborne St
Flatfish Place
NNEL


Primeiros Socorros (energia), Coletes e Armas
N
Butterfly St
Greene Ave
NORTHERN EXPRESSWAY
Planche St
Downrock Loop
Flanger St
Altona Ave
Bronco St
Cossack Ave
Alcatraz Ave
Sing Sing Ave
Caterville St
Leavenworth Ave
Lompoc Ave
Worm St
Drill St
Darkhammer St
Jackhammer St
GRAND BOULEVARD
Elbow St
Valdez St
Turtle St
Folsom Way
Drop St
Mill St
Applejack St
Lotus St
Nyeres Ave
Beaumont Ave
Windmill St
Switch St
Wellkill Ave
San Quentin Ave
Hollowback St
Joliet Ave
Attica Ave
Guantanamo Ave
Spin St
Rocket St
Gainer St
DUKES BAY BRIDGE
EAST BOROUGH BRIDGE
EAST BOROUGH BRIDGE
Dukes Drive
HUMBOLDT RIVER
Franklin St
Concord Ave
Trenton Ave
Ticonderoga Ave
Yourktown Ave
Brandon Ave
Hawkes St
Morris St
Walton Lane
MEADOWS PARK
Tudor St
Clews Ave
Aragon St
Middleton Lane
Hancock St
Harrison St
Carrollton St
Hooper St
Bunker Hill Ave
San Jacinto Ave
Savannah Ave
Stillwater Ave
Seymour Ave
Parr St
Saratoga Ave
Tudor St
Livingston St
DUKES BOULEVARD
Valley Forge Ave
Boston St
Inchon Ave
Camden Ave
Charleston Ave
Howard St
Ellery St
Creek St
Brunner St
Huntington St
STATION SQUARE
Lynch St
Freedom Ave
Tudor St
Thornton St
FRANCIS INTERNATIONAL AIRPORT
ALGONQUIN BRIDGE
ALGONQUIN - DUKES EXPRESSWAY
Mohanet Ave
Carson St
Cassidy St
Pancho St
Chicory St
Mohawk Ave
Munsee Ave
Dillon St
Montauk Ave
Tuscarora Ave
Seneca Ave
Cayuga Ave
Wennohonon Ave
Tutelo Ave
COLONY ISLAND
President Ave
Earp St
Onion St
Aspenhoe Ave
Chive St
Sundance Street
Erie Ave
Conoy Ave
Boone St
BROKER - DUKES EXPRESSWAY
LEAPER'S BRIDGE
Hickcock Street
Mohawk Ave
Cisco St
OUTLOOK PARK
Deadwood St
Mohegan Ave
Onondaga Ave
Saponi Ave
Gibson St
Ringo St
Tulsa st
Oakley St
Iroquois Ave
Privateer Road (Under Freeway)
Union Drive East (Freeway)
BROKER BRIDGE
Masterson St
Kid St
Barr St
James St
Columbia Ave
Cody St
Bart St
Hardin St
Wappinger Ave
Garrett
Crockett Ave
Memory Lanes
FIREFLY ISLAND
Glenwood Ave
Kenilworth St
Claiborne St
Bass Lane

os Stunt Jumps e os Flying Rats (pombos)

