A PRIMEIRA E **ÚNICA** REVISTA DE PLAYSTATION 3 DA AMERICA

PS3



DETONADO STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

Estratégia completa com localização dos Holocrons para liberar todas as roupas e sabres de luz

PREVIEWS

NFS: Undercover
As grandes mudanças e as novas modalidades

MK vs. DC Universe
Conheça os personagens, fatalities e modos de jogo

Prince of Persia
Veja como funcionará o sistema de batalha e puzzles

Call of Duty: World at War
O novo sistema de cooperação e o modo multi-player

TERCEIRO MUNDO

PS2 MADE IN BRAZIL
Como a chegada do console afeta o mercado nacional

EXCLUSIVO: HOME

TESTAMOS A COMUNIDADE DO PS3

#12

ISSN 1982-2618
PS3World | Ano 1 | #12 | R$9,90 | €2,90

OUTROS DETONADOS

MERCENARIES 2
Aprenda a fazer as missões de todas as facções, todos os finais e montar um time de destruição

YAKUZA 2 (PS2)
Estratégia completa para você se tornar membro de uma das maiores máfias do mundo

CONTEÚDO EXTRA NA WEB
Acesse www.ps3w.com.br e confira os extras de todos os detonados desta edição

DIGERATI GAMES

DURACELL DESENVOLVEU A PILHA IDEAL PARA VOCÊ JOGAR MAIS.

CHEGOU DURACELL ULTRA M3.



- Tecnologia M3: maior durabilidade.
- Power Check: saiba quanta energia resta em sua pilha.

*Pode variar de acordo com as configurações da câmera.



Desenvolvida para aparelhos de alta tecnologia.

CONHEÇA TAMBÉM
OS LANÇAMENTOS: DURACELL POWER PIX E DURACELL RECARREGÁVEL.



Duracell Power Pix: para câmeras digitais, que dura até 200 fotos*.



Duracell Recarregável: para milhares de fotos e músicas.

Leo Burnett Brasil

P&G - Out/08.

Uma boa safra se aproxima do PS3

TEAM



Daqui até o final do ano vai ser muito fácil produzir revistas de videogames, isso porque uma boa safra de jogos está se aproximando. Em setembro, os ventos começaram a soprar com mais intensidade e bons jogos compõem as páginas desta edição. Em destaque, o game da capa: Star Wars: The Force Unleashed, que leva a série de George Lucas a um alto patamar de qualidade.

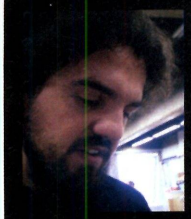
Alguns decepcionaram, pois nossa expectativa era muito alta, como Pure e até mesmo Mercenaries 2, que ficou devendo um pouco.

Agora em outubro jogaremos Silent Hill: Homecoming, FIFA 09, Rock Revolution, Saints Row 2 e mais um punhado de promessas. E o ritmo continua intenso até dezembro. Isso significa que, nas próximas duas edições, páginas recheadas de análises e estratégias de games de peso não vão faltar.

Um grande abraço!

Allan André
Editor

> *...em outubro, jogaremos Silent Hill: Homecoming, FIFA 09, Rock Revolution, Saints Row 2 e mais um punhado de promessas.*



Ricardo Caetano
Editor-assistente
Fanático por História e por conflitos históricos, RC celebrou a volta de Call of Duty à Segunda Grande Guerra.



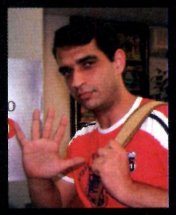
Buguno
Chefe de arte
Convocado para chefiar a Arte de novo, não titubeou (ainda mais porque ele está bem próximo dos consoles da Redação).



Felipe Levra
Colaborador
Levra foi um dos privilegiados a testar a versão Beta da Home e deixou suas considerações para você conferir.



Henrique Minatogawa
Assistente editorial
Como já havia jogado Yakuza em japonês, Minato sabia o que fazer. Principalmente porque ele entende o que os japoneses falam. Ou não.



Rodrigo Guerra
Assistente editorial
Esta é a última edição de Guerra na *PS3W*. Mas ele vai continuar colaborando com a revista. Valeu, Guerra!



Rafaela Caetano
Colaboradora
Aí está a Rafa com suas melhores amigas, que estão com ela desde o primeiro detonado. Homenagem para vocês, meninas!



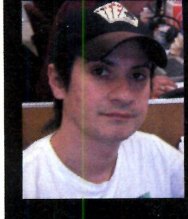
Hudson Rodrigues
Designer
Remanescente da última formação da Arte, Hud ficou nervoso com Mercenaries 2, já que o primeiro é excelente.



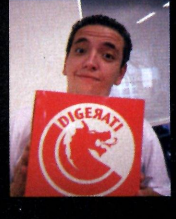
Ronie Anderson
Redator
Todo cuidado é pouco quando o Ronie resolve bancar o padawan e sai testando seu sabre de luz na Redação.



Douglas Vieira
Colaborador
Inspirado no preview de Quantum of Solace, Douguinha vestiu um terno e finge receber orientações da MI6 a todo o momento.



Sérgio Bergocce
Designer | Capista
Bergocce teve uma queda de rendimento no torneio de WE da Redação, mas ele já está treinando para aniquilar seus adversários no 2º turno.



Luciano Alves
Designer
O designer novato adorou produzir sua primeira *PS3W*. E ele também não vê a hora de escolher o Milan e detonar seus adversários.



Gustavo Lanzetta
Colaborador
Gustavo analisou as melhores opções de um aparelho que logo você usará: gravadores de Blu-ray. Confira na página 20.

Choose your destiny!

SELECT

OPTIONS

Loading

09 Restart
Reviva os grandes clássicos

13 Incoming
Lançamentos de outubro

15 Vox
Opinião

16 Outworld
O que acontece fora do universo PlayStation

18 Plus
Entretenimento

22 Network
As novidades da PlayStation Network

Previews

24 Need for Speed: Undercover
28 Prince of Persia
32 Mortal Kombat vs. DC Universe
34 Tom Clancy's EndWar
36 SOCOM: Confrontation
38 Call of Duty: World at War

Especial

40 Home

Reviews

68 Star Wars: The Force Unleashed
70 Pure
72 Mercenaries 2: World in Flames

SOS

46 GPS
Star Wars: The Force Unleashed

54 Detonado
Mercenaries 2: World in Flames

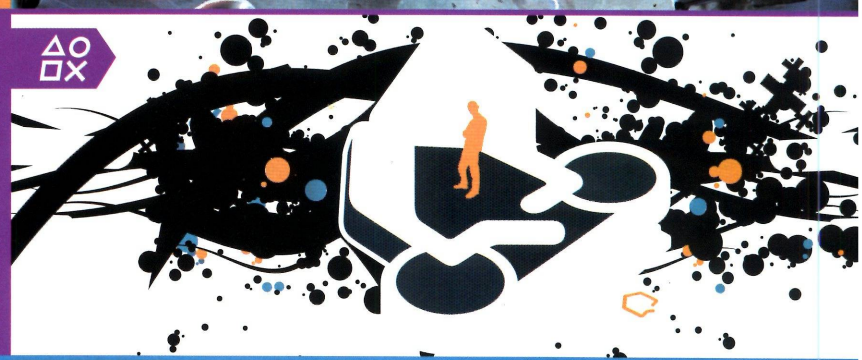
Alive

80 Detonado
Yakuza 2

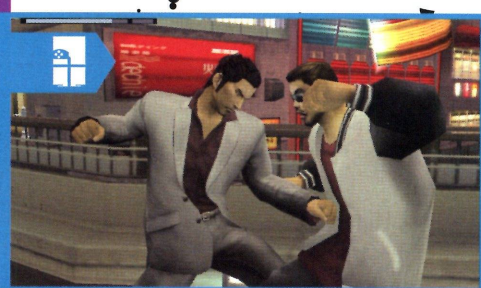
90 Dicas
Códigos para o novo Star Wars: The Force Unleashed e outros jogos para PS2 e PSP

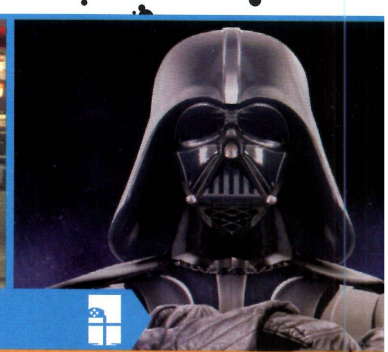


46
Star Wars: The Force Unleashed: Conheça o lado negro da Força na pele de Darth Vader e de seu aprendiz Starkiller em um GPS que ensina todos os passos do jogo



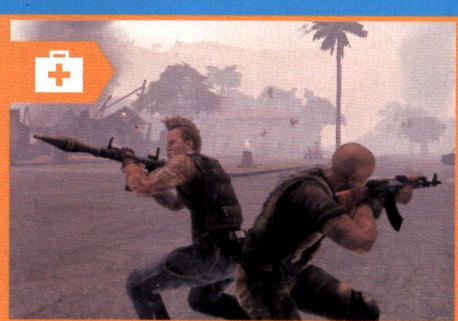
40
Especial Home: Aprenda todos os segredos da comunidade virtual do PlayStation 3

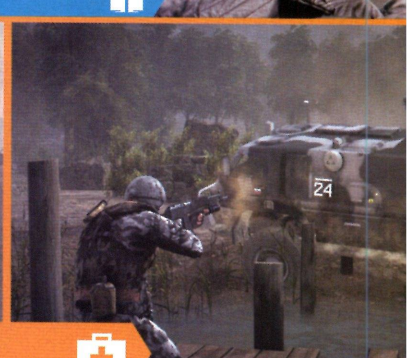




80
Yakuza 2: A máfia japonesa chega para mostrar que o PS2 ainda manda bem

90
Dicas para Star Wars: The Force Unleashed, Sega Genesis Collection e muito mais





54
Mercenaries 2: Vença o confronto armado no território venezuelano seguindo nosso superdetonado de 12 páginas

66
Dicas para quem quer se dar bem no front: Mercenaries 2 e Battlefield: Bad Company



24
Need for Speed: Undercover e Prince of Persia: Além de entrevistar os produtores (*www.ps3w.com.br*), você ainda confere duas prévias com todas as informações sobre estes dois grandes jogos do PS3

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

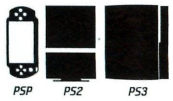
O PS2 e o PSP em seu lugar de destaque: aqui você encontrará todas as informações, detonados e dicas para essas importantes plataformas.

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



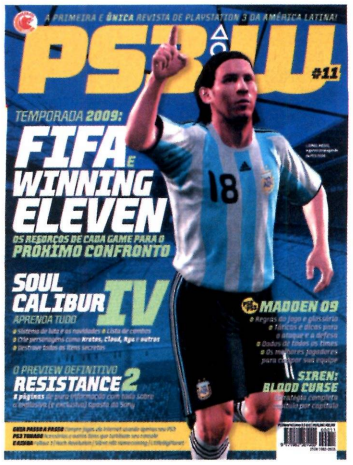
Quer saber se o jogo é para a sua plataforma? Se estiver apagado, não, mas se estiver preto, você pode ficar feliz.

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.







Convocação ao público feminino (Carta do mês)

OLÁ, GALERA, MEU NOME É JULIANA e acompanho o trabalho de vocês desde a edição # 35 da *PSW*. Confesso que sou fã da revista, que, na minha opinião, é a melhor do Brasil no segmento. Gostaria de fazer algumas recomendações:

1 - Aproveitando a onda de notícias sobre o lançamento de Final Fantasy XIII, que tal se vocês fizessem uma matéria especial sobre a série?

2 - Façam mais reviews e previews na seção Alive.

3 - Falem mais sobre Guitar Hero: World Tour e Guitar Hero: Metallica.

Aproveitando o espaço, gostaria também de convocar as garotas que lêem a *PS3W* para que enviem mais cartas para a revista. Vamos participar um pouco mais deste mundo que é dominado pelos homens. Muito obrigada pela atenção!

Juliana de Lima Oliveira



PS3W | *Muito obrigado pelo elogio, Juliana. Agora vamos às respostas:*

1 - Dica anotada sobre a matéria especial sobre a série Final Fantasy.

2 - O tamanho da seção Alive varia de acordo com os lançamentos dos meses anteriores e com a previsão de lançamentos futuros para PS2 e PSP.

3 - Ainda não há informações disponíveis sobre Guitar Hero: Metallica, mas Guitar Hero: World Tour está previsto para ser lançado dia 26 de outubro e será o sexto jogo da série. Assim como Rock Band, o game terá todos os instrumentos utilizados por bandas reais: guitarra (que pode ser usada como baixo), microfone e bateria. A novidade é que todos os instrumentos foram aperfeiçoados. A bateria, por exemplo, terá três tambores, dois pratos, pedal e bumbo. As peles dos tambores serão feitas de silicone, o que garante batidas mais silenciosas. Todas as peças prometem ser sensíveis à pressão, registrando as pancadas mais fortes e as mais leves; também será possível abafar o som dos pratos segurando-os com os dedos. Além de tudo isso, a bateria será wireless. A guitarra também será mais real que a de Rock Band, já que terá um botão giratório perto da alavanca. O botão terá dupla função: servirá para detectar o acionamento do Star Power (poder que multiplica os pontos) e dentro do editor servirá para determinar a oitava nota. Perto da lingüeta de palhetada, haverá um outro botão que será utilizado para ativar o efeito "palm muting", nota breve que some logo após a distorção, muito característica do rock pesado. O list de músicas promete ser outro ponto positivo do game. Ainda não é oficial, mas há a expectativa de que o jogo apresente 85 músicas, além de um modo para criação e edição de canções. Astros do rock marcarão presença como chefões ou personagens secretos. Ozzy Osbourne é um dos nomes que já estão confirmados. Billy Corgan, líder do Smashing Pumpkins é outro que pode dar o ar da graça em Guitar Hero: World Tour. Já deu para perceber que novidades não faltarão. Agora é só esperar até o dia 26 de outubro.

É muito legal ver que as garotas estão, cada vez mais, participando do universo gamer. Quem sabe um dia as mulheres possam dividir igualmente este espaço com os homens? Abraço, Juliana, e até a próxima!

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 edição 11 da *PS3W*, na página 97, seção Alive, a verdadeira nota do review do jogo B-Boy é 72 e não 71, como foi publicado.

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



Herói da guitarra

E aí, Redação, tudo em cima? Meu nome é Carlos Roberto e estou escrevendo pela primeira vez para a *PS3W*. Saibam que vocês fazem a melhor revista de games do Brasil, tanto em conteúdo como no visual, que é muito maneiro na minha opinião.
Gostaria muito que vocês publicassem a minha carta. Sou totalmente viciado nos games da série Guitar Hero. Se não for pedir muito, mandem também algumas dicas de GH: Aerosmith, pois eu sou muito fã dessa banda. Muito obrigado e um grande abraço a todos os integrantes da equipe *PS3W*.
Carlos Roberto Merenguini

***PS3W** | Fala, Carlos, belezinha? Nós ficamos muito felizes quando recebemos elogios como os que você fez. Muito obrigado! Vamos às suas dicas:*
No menu principal, selecione Options, Cheats, Enter New Cheat e então digite um dos códigos para destravar as trapaças correspondentes. Para escolher a trapaça, pressione a tecla verde.
- Destravar todas as músicas: pressione vermelho + amarelo, (verde + vermelho) duas vezes, (vermelho + amarelo) duas vezes, verde + vermelho, (vermelho + amarelo) duas vezes, (verde + vermelho) duas vezes, (vermelho + amarelo) duas vezes, verde + vermelho, vermelho + amarelo e vermelho + azul para destravar todas as músicas, exceto "Pandora's Box".
- Não falhar nunca: pressione verde + vermelho, azul, verde + vermelho, verde + amarelo, azul, verde + amarelo, vermelho + amarelo, laranja, vermelho + amarelo, verde + amarelo, amarelo, verde + amarelo, verde + vermelho.

Narutomania

Ficaria agradecido se vocês me mandassem dicas do jogo Naruto: Ultimate Ninja 3. Gostaria de saber como destravar todos os lutadores. Já terminei o jogo, mas ainda faltam oito personagens para habilitar. Gosto muito da *PS3W* e admiro o trabalho de vocês. Obrigado!
Braian Ramon Rodrigues dos Santos

***PS3W** | Fala, Braian! Aqui vai a dica para você habilitar os personagens-bônus:*
- No menu principal, segure R1+R2 e pressione ■, ▲, ■, ▲. Solte R1 e R2 e, então, segure L1+L2 e pressione →, ↑, → e ↑. Solte L1 e L2 e, então pressione L3+R3. Se o código foi executado corretamente, você irá ouvir um som. Todos os personagens serão destravados, exceto Hyuuga Hanabi e Yondaime (Hokage 4).

Relembrando clássicos

Fala, pessoal, tudo bem? Preciso muito da ajuda de vocês. Estou enroscado em uma parte do jogo Final Fantasy VII. Não consigo sair da Sleeping Forest, pois ela não tem saída. Preciso encontrar um item chamado Luna Harp. Vocês poderiam me dizer onde posso encontrá-lo? Muito obrigado e um grande abraço a todos vocês.
Robson Oliveira

***PS3W** | Depois que você enfrentar o Demon's Gate, o local onde você está irá se desfazer, e Cloud entregará a Matéria Negra para Sephiroth. Neste momento, Cloud tenta matar Aeris, mas os outros fazem ele dormir. Quando ele acorda, está na cidade de Gongaga. Pegue o Tiny Bronco e vá até o Bone Village, no continente norte. Peça aos escavadores para cavar o item Luna Harp. Ele está enterrado na parte de cima, perto do vapor e da saída da cabana. Depois de pegar o item, é só atravessar a floresta.*

Boleiro na fissura

Fala, rapaziada da Redação! Meu nome é André Solani Salgado e estou escrevendo para que vocês me esclareçam uma dúvida. Gostaria de saber se o jogo Pro Evolution Soccer 2009 já tem data prevista para ser lançado? Li em alguns sites que FIFA 09 sairá no dia 14 de outubro, mas até agora, não vi nenhuma informação sobre Pro Evolution Soccer 2009. Admiro muito o trabalho de vocês. Continuem fazendo a felicidade dos gamers.
André Solani Salgado

***PS3W** | Fala, André, tudo bem contigo? A data de lançamento de Pro Evolution Soccer 2009 foi divulgada recentemente. Até o fechamento da edição #11 da PS3W, ainda não havia sido confirmada pela Konami, tanto que a matéria sobre PES 2009 e FIFA 09 não deu a data de lançamento. O jogo está previsto para o dia 11 de novembro. Abraço.*

MADE IN BRAZIL

PLAYSTATION 2 SERÁ PRODUZIDO NO BRASIL

Com fabricação em Manaus, o PS2 pode ser mais acessível no mercado nacional



Imagem meramente ilustrativa

O BRASIL NO MAPA
O console deve ser o primeiro membro da família PlayStation produzido no país.

O PLAYSTATION 2 É O CONSOLE com a maior base instalada do mundo, com mais de 120 milhões de unidades vendidas desde seu lançamento. Isso você já sabe, é claro, mas sabia que existem estudos que afirmam que mais de oito milhões de consoles estão no Brasil? Independente do motivo de compra, o console conquistou boa parte da população local, o que fez com que a Sony tomasse uma decisão no mínimo interessante tanto para os jogadores quanto para o mercado de games nacional: produzir o PS2 no Pólo Industrial de Manaus.

A aprovação para a produção foi dada pela Superintendência da Zona Franca de Manaus (SUFRAMA) no último mês e, segundo informações fornecidas por sua assessoria ao site *UOL Jogos*, o projeto envolve um investimento fixo de R$ 504 mil e total de R$ 8,8 milhões, com 450 mil unidades produzidas no primeiro ano, chegando à marca de 520 mil no terceiro. Além disso, 74 novos postos de emprego devem ser abertos.

O projeto envolve um investimento fixo de R$ 504 mil e total de R$ 8,8 milhões, com 450 mil unidades produzidas no primeiro ano, chegando à marca de 520 mil no terceiro

Procurada pela reportagem da *PS3W*, a assessoria da Sony limitou-se a dizer que "a Sony Brasil submeteu, recentemente, um projeto à SUFRAMA para assegurar a possibilidade de investimento no Pólo Industrial de Manaus, caso decida-se pela comercialização da linha PlayStation no Brasil. No momento adequado, a imprensa será notificada e informada sobre a decisão da empresa".

Games também devem ser fabricados em Manaus

Tudo bem, a notícia da produção do PlayStation 2 no Pólo Industrial de Manaus é interessante, mas é apenas uma parte do que vem por aí, pois há grandes chances de que os DVDs de games para o console passem a prensados no Brasil - a Sony DADC, responsável pela produção de CDs e DVDs da empresa em nosso país, não se posicionou oficialmente sobre o assunto, mas isso é algo que também diminuiria diversos custos quando o produto final chegasse até o consumidor.

O site da SUFRAMA emitiu um comunicado dizendo que "há projetos para diversificação na área de eletrônicos, como os telejogos PlayStation 2, da Sony Brasil". Mais uma prova de que os planos são concretos e já estão encaminhados.

Por que o PlayStation 2?

Essa é a pergunta que muitos devem estar se fazendo, levando em consideração que o PlayStation 3 já tem mais de um ano de vida e muitos jogadores brasileiros consideram comprar o console assim que seu preço for mais acessível. A resposta é que alguns videogames mais antigos ainda são bastante populares no Brasil, como é o caso do Mega Drive 3 (relançado recentemente pela Tec Toy).

Ainda que não anunciado de forma oficial, essa pode ser uma iniciativa relacionada à produção de consoles da Sony na América Latina dita por Jack Tretton durante a coletiva da companhia na E3 deste ano. A chegada oficial do PS2 em terras brasileiras pode significar muito mais que a ampliação do console no mercado, mas a abertura do caminho para um videogame muito mais poderoso, o PS3. | **DOUGLAS VIEIRA**

RESTART

Grandes clássicos que fizeram história

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC *(2003)*





EXCELÊNCIA. ESSA PALAVRA RESUME Star Wars: Knights of the Old Republic. O game, que mistura elementos de RPG, ação, enredo de primeira (considerado por muitos superior aos dos longa-metragens) ao tão consagrado universo Star Wars, caiu nas graças dos fãs . KOTOR é ambientando 4.000 antes da saga original. A Velha República tem entre seus membros os Sith, indivíduos que seguem uma doutrina egoísta e costumam contar com adeptos que seguem o lado Negro da Força. Dentre es Siths que detêm a Força, dois se destacam: Darth Raven e Darth Malak. Cabe ao jogador então enfrentar esses dois lordes que desejam dominar a República.

O jogador cria seu personagem e viaja por vários planetas enfrentando Raven e Malak. Durante as missões, ele deve decidir os rumos de suas ações de acordo com as opções do lado Negro ou da Força. Essas decisões criam o caráter do personagem, além de influenciar seus companheiros. Knights of the Old Republic é um belo exemplo de união entre o grande uso de uma franquia de sucesso, aliada à qualidade técnica e grandes idéias. | **RICARDO CAETANO**

FICHA TÉCNICA: **Produção** BioWare | **Distribuição** LucasArts | **Plataforma** PC, Xbox | **Site** bioware.com/games/knights_old_republic

DEMO

Novidades da versão demo de FFXIII

Mais uma alternativa para quem quer jogar antes

DEPOIS DE CONFERIR na última edição da *PS3W* que a versão demo de Final Fantasy XIII estará inclusa no Blu-ray de *Final Fantasy VII: Advent Children*, que tem lançamento previsto para março do próximo ano no Japão, uma outra notícia promete deixar os fãs da série ainda mais ansiosos: a de que a demonstração de FFXIII pode ser vendida separadamente.

A revelação foi feita numa entrevista com Tetsuya Nomura, um dos artistas da décima terceira fantasia, mas não há uma data definida para que isso aconteça ou a confirmação oficial por parte da Square Enix. | **DOUGLAS VIEIRA**



GRANDE POTENCIAL | A Square Enix sabe que uma versão demonstrativa de FFXIII tem mais apelo comercial que muitos games completos.

RANKING

Os melhores games da série Star Wars

1º KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC (PC E XBOX)





2º KOTOR II: THE SITH LORDS (PC E XBOX)

3º THE FORCE UNLEASHED (PS3, PS2 E PSP)





4º JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST (PC E XBOX)

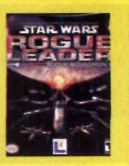
5º LEGO STAR WARS: THE COMPLETE SAGA (PC E PS3)





6º GALACTIC BATTLEGROUNDS SAGA (PC)

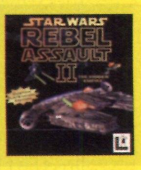
7º ROGUE SQUADRON II: ROGUE LEADER (GC)

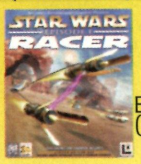




8º JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY (PC E XBOX)

9º REBEL ASSAULT II (PC E PSONE)





10º EPISODE I: RACER (PC E NINTENDO 64)

TURBO NEWS

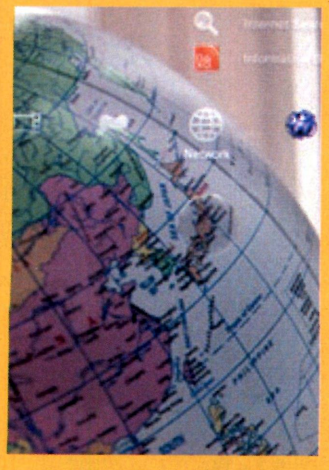
Curiosidade em Heavy Rain

Divulgação



David Cage, produtor de Heavy Rain, deixou escapar um fato interessante durante uma entrevista ao site *Videogaming247*: a de que a protagonista do jogo pode morrer e que a história continuará mesmo que isso aconteça. Apesar do anúncio, nenhum outro detalhe do enredo foi revelado na conversa.

Life With PlayStation chega



Antes previsto para ser lançado em julho, o serviço Life With PlayStation foi disponibilizado para os donos de PlayStation 3 no dia 18 de setembro, trazendo serviços como notícias, previsão do tempo e outras novidades que aumentam ainda mais a lista de conteúdo interativo planejado pela Sony.

NEGÓCIOS

Tecmo é vedete no mercado japonês de ações

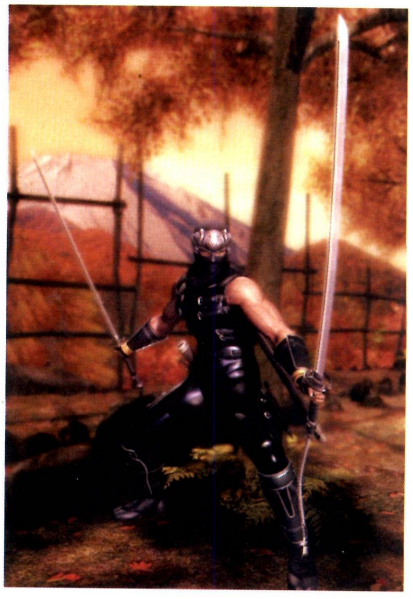
Empresa quase foi comprada pela Square Enix

A SQUARE ENIX ESTÁ EM busca de aumentar seu poder como maior publisher japonesa e seu último passo foi a tentativa de comprar as ações da Tecmo, empresa criadora de Ninja Gaiden, Dead or Alive e Fatal Frame. Porém, a proposta oferecida para os acionistas da Tecmo, ¥ 920 (US$ 8,48) por ação - 30% acima do valor de mercado -, foi declinada. Em nota oficial, a Tecmo anunciou que a oferta foi feita repentinamente, quase não havendo tempo hábil para ponderar sobre a proposta.

Dias depois, foi especulado que a Koei (de Samurai Warriors) estava na parada, o que foi confirmado no dia 19 de setembro, quando a Tecmo anunciou que o processo de fusão foi iniciado e que será completado nos próximos meses.

Há boatos que dizem que a Square Enix está de olho agora em outra empresa, de menor expressão no mercado, a D3 (da série Simple 2000).

| DOUGLAS VIEIRA



UPDATE

Motos em Paradise City

Atualização traz motos para Burnout Paradise

OS JOGADORES DE BURNOUT Paradise comemoraram muito no mês de setembro. O motivo? Foi colocada na PlayStation Network, gratuitamente, a atualização que acrescenta motos como veículos no jogo, dando uma nova dinâmica às corridas que ocorrem em Paradise City.

Além disso, o game também ganhou 38 novos eventos contra o relógio nas modalidades Burning Ride e Midnight Ride, 70 desafios Freeburn, o acréscimo de personagens femininas e um ciclo de passagem de tempo entre dia e noite, que alterará o desenrolar de alguns eventos e o fluxo do trânsito. **| DOUGLAS VIEIRA**



EM DUAS RODAS
Com as motos, a cidade-paraíso vai ficar mais viva do que nunca.

FÓRUM

Os 10 tópicos mais acessados em setembro

1. Qual o jogo q vc aguardava muito e quando comprou...se decepcionou? (Y.v)
2. Melhor animação final... (madox)
3. Qual o game mais aterrorizante de todos os tempos? (Tamerson Ribeiro)
4. Quais jogos vc ja zerou? (Lub)
5. Qual o chefe mais dificil que vc enfrentou? (Lub)
6. Qual game da geração 32 bits que você queria na geração atual ou na nova? (solid_snake)
7. GTA INFLUENCIA PESSOAS A COMETERM CRIMES? (bbum)
8. Meninas também jogam? (Tamerson Ribeiro)
9. Indústria de games supera a de cinema. (Seung Mina)
10. O FIM DA PSW!? (R_MaTeR_M)

Seja um colaborador

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

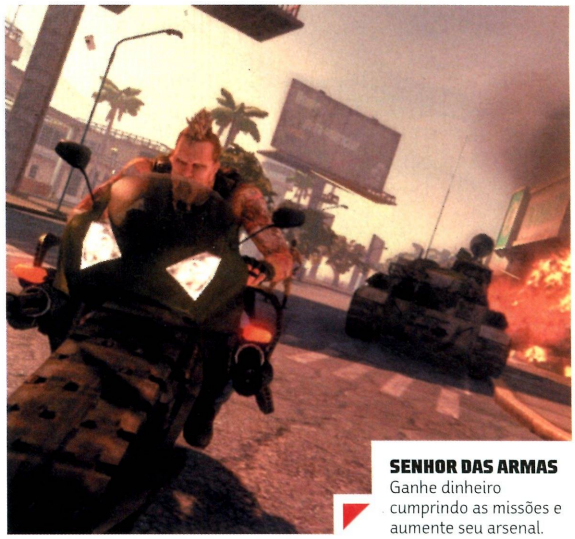
O site da *PS3W* está de portas abertas para você e seus textos. Envie reviews, previews, detonados, dicas ou qualquer outro material relacionado ao universo PlayStation para *ps3w@digerati.com.br*. Caso ele passe por nossa avaliação de qualidade, será automaticamente publicado na homepage, com direito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

É GUERRA!

MERCENARIES 2

Todos os extras para você detonar em território venezuelano no mais novo game de guerra da EA

 # QUEM ACESSAR o site da *PS3W* este mês pode conferir na faixa todos os extras do explosivo e divertido Mercenaries 2: World in Flames. O detonado completo do game de guerra da Electronic Arts pode ser visto na seção SOS desta edição. Você também confere os extras de Yakuza 2 e Star Wars: The Force Unleashed. Para aproveitar todo esse conteúdo, acesse *www.ps3w.com.br*.



SENHOR DAS ARMAS
Ganhe dinheiro cumprindo as missões e aumente seu arsenal.

CONTEÚDO EXCLUSIVO



PRINCE OF PERSIA

Confira uma entrevista exclusiva com Ben Mattes, produtor do próximo game da série Prince of Persia. Conheça a história do jogo, as diferenças em relação aos anteriores e muito mais acessando *www.ps3w.com.br*.



NEED FOR SPEED: UNDERCOVER

Exclusividade é o que não falta no site da *PS3W*. Entrevistamos também o produtor de Undercover, o próximo game da série Need for Speed. Acesse o nosso site e fique por dentro de todas as novidades do jogo, que faz parte de uma das mais famosas franquias de todos os tempos.

DIGERATI GAMES BLOG

A grande novidade da equipe da *PS3W* e da *X360* é o blog da Digerati Games. Acesse *www.digeratigames.com.br/blog* e confira notícias, opiniões e comentários dos integrantes da Redação, além de vários outros assuntos relacionados ao universo dos games.
Novidades sobre todas as plataformas, video reviews e um humor que vai além do visto nas revistas da Digerati Games, você só encontra no blog.
Todos os dias, novas atualizações entram no ar. Fique ligado, pois as capas da *PS3W* aparecem lá com antecedência, revelando tudo que há de destaque em cada edição.



TURBO NEWS

Criações podem render emprego em LittleBigPlanet

divulgação



LittleBigPlanet irá oferecer mais do que um mundo aberto e cheio de possibilidades. Aqueles que se destacarem por suas criações poderão conseguir um emprego na Media Molecule – mais uma oportunidade para se empenhar no game e conquistar o trabalho dos sonhos.

Ryan Payton se desliga da Kojima Productions

1up.com



Conhecido por trabalhar em MGS4: Guns of the Patriots, Ryan Payton, que foi produtor-assistente da Kojima Productions, deixou seu cargo. Segundo Payton, a saída foi por motivos pessoais, pois ele pretende trabalhar nos EUA e ficar mais próximo da família.

ENGOLE ESTA, CENSURA

Garota salva família de acidente e se diz inspirada por GTA IV

Como Niko Bellic, garota quebra vidros do carro e retira vítmas antes da explosão

GRAND THEFT AUTO tem sido alvo de pesadas críticas de políticos, advogados, pais e da mídia não-especializada, mas uma família dos Estados Unidos deve agradecer ao game por estar viva.

De acordo com o jornal *The Times*, no dia 27 de agosto, a família de Audrey Plique, 11, voltava de um passeio quando o pai perdeu a direção do carro, que rodopiou e parou de ponta-cabeça no acostamento. Tendo visto uma situação igual no game, Audrey saiu pelo vidro traseiro do carro (que quebrou durante a capotagem) e retirou os irmãos menores e os pais do veículo.

"Eu sabia que o carro poderia explodir por causa de GTA IV", disse a garota após salvar os familiares. | **DOUGLAS VIEIRA**



Divulgação

DESTA VEZ, NÃO FOI ROUBO
Inspirada pelo protagonista de GTA IV, Audrey deu um bom sentido para quebrar vidros de carros.

TOKYO GAME SHOW

Resident Evil 5 terá novo sistema de controle

Viu uma barreira? Proteja-se atrás dela

HÁ ALGUM TEMPO, circulavam rumores na rede dizendo que o sistema de controle de personagens em Resident Evil 5 apresentaria modificações. Depois de tantas especulações, a Capcom revelou que tais alterações serão mesmo feitas no próximo jogo, que tem lançamento marcado para 13 de março de 2009.



Divulgação

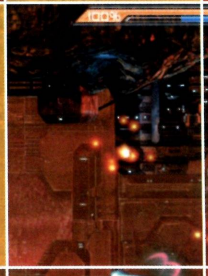
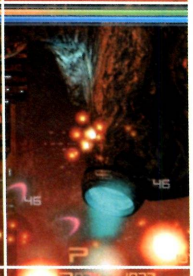
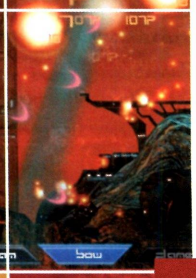
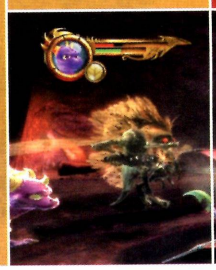
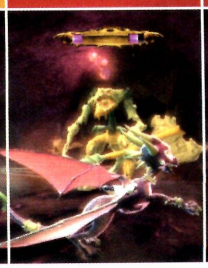
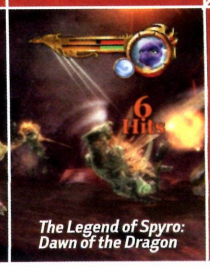
NADA SE CRIA
Copiado por dezenas de séries, RE5 também se inspira em outras.

O novo sistema será mostrado na Tokyo Game Show deste ano, mas o produtor Jun Takeuchi antecipou que, no quinto episódio da série, haverá a possibilidade de utilizar barreiras e quinas para se proteger enquanto atira nos oponentes, da mesma forma que acontece em Gears of War (Xbox 360). | **DOUGLAS VIEIRA**

INCOMING

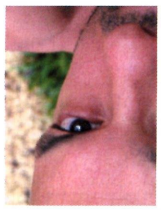
OUTUBRO 2008

OS PRINCIPAIS LANÇAMENTOS DO UNIVERSO PLAYSTATION

DOMINGO	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA	SÁBADO
		*Fracture* 	**1** • Valhalla Knights 2 (PSP)	2	**3** • Rock Band Track Pack Volume 2 (PS2, PS3)	4
		**7** • Crash Bandicoot: Mind • Over Mutant (PSP, PS2) • Disney Sing It (PS2, PS3) • Fracture (PS3) • My Spanish Coach (PSP) • NBA '09: The Inside (PSP, PS2, PS3) • NBA 2K9 (PS2, PS3) • NBA Live (PSP, PS2, PS3) • The Dog Island (PS2)		**9** • Soldner-X: Himmelssturmer (PS3)		
12	**13** • Avatar: The Last Airbender - Into the Inferno (PS2) • Blitz: The League II (PS3)	**14** • Army Men: Soldiers of Misfortune (PS2) • Dead Space (PS3) • FIFA 09 (PSP, PS2, PS3) • Golden Axe: Beast Rider (PS3) • Rise of the Argonauts (PS3) • Rock Revolution (PS3) • Saints Row 2 (PS3) • SCORE International Baja 1000 (PS2, PS3) • SOCOM: Confrontation (PS3)		*Soldner-X: Himmelssturmer* 		
19 • Rock Band 2 (PS3)	**20** • NHL 09 (PS2)	**21** • KOF Collection: The Orochi Saga (PSP, PS2) • Backyard Football '09 (PS2) • BioShock (PS3) • Eternal Sonata (PS3) • Far Cry 2 (PS3) • Hei$t (PS3) • Legendary (PS3) • LittleBigPlanet (PS3) • Midnight Club: LA (PS3, PSP) • Spider-Man: Web of Shadows (PSP, PS2, PS3) • Star Ocean: First	23	24 • Guitar Hits (PSP)	25
26 • Guitar Hero: World Tour (PS2, PS3) • Há oito anos, o PlayStation 2 foi lançado na América do Norte	27	**28** • Ben 10: Alien Force The Game (PSP, PS2) • Fallout 3 (PS3) • Monster Jam: Urban Assault (PSP, PS2) • MotoGP 08 (PS2, PS3) • MotorStorm: Pacific Rift (PS3) • PES 2009 (PSP, PS2, PS3) • SBK-08: Superbike World Championship '08 (PSP, PS3) • SingStar Vol. 2 (PS3) • The Legend of Spyro: Dawn of the Dragon (PS2, PS3)	**29** • DT Carnage (PSP)	30	31	
					 *The Legend of Spyro: Dawn of the Dragon*	

As datas podem ser alteradas pelas empresas sem aviso

Alessio Fon Melozo
é diretor editorial da Digerati, mestre Shaolin nas horas vagas, além de chicoteador da galera da Redação.



UM DIA DE EVENTO
Para ver a GC inteira, você levaria no mínimo duas horas. Para ver direitinho, umas seis horas.

COMO SE ESTIVESSE EM OUTRO PLANETA

OK, todo gamer brasileiro sabe que o mercado na América do Norte, na Europa e no Japão está anos-luz à frente do nosso. Mas chegar ao Leipziger Messe, o centro de eventos onde acontece a Games Convention, é um choque que começa ao bater os olhos no prédio e só termina depois de debulhar os cinco pavilhões do lugar. É outro mundo. Um mundo em que os games ocupam lugar de destaque entre os "produtos" de diversão que as pessoas podem comprar.

O Leipziger Messe é um gigante de 272.300 m², dividido ao meio por um domo de vidro que deixa a luz de fora entrar. Neste ano, a área reservada a negócios ocupou um pavilhão e meio, meio pavilhão a mais que em 2007 (além do centro para palestras). Na seqüência, havia dois pavilhões para consoles, um para PC e meio pavilhão para jogos de família, educativos e cia. Para fechar, a área abaixo do domo de vidro também era ocupada por stands variados.

Para ver a GC inteira, você levaria no mínimo duas horas. Para ver direitinho, umas seis horas; em outras palavras: um dia inteiro. E, acredite, a primeira hora é a que deixa as marcas mais fundas na memória. Porque é tudo muito novo e inesperado, os stands são maiores do que você pode imaginar, tem muita coisa que aqui no Brasil não chega ou só vai chegar em muitos meses e é divertido demais.

Mas passada a euforia, este que vos escreve foi acometido de um blues persistente a cada novo stand que via. Os pés já cansados da caminhada entre pavilhões, a mochila pesando nas costas, a cabeça bombando. Stands já visitados e games já conferidos a essa altura: Mirror's Edge, LittleBigPlanet, Duke Nukem Forever, FIFA 09, Guitar Hero: On Tour, Rock Band 2, Dead Space, Street Fighter IV, NFS: Undercover, um surreal stand de jogos para Dreamcast (!!!) - daria para fazer uma lista de encher esta página.

Por que bateu uma tristeza? Porque a gente, eu, você, seu amigo, todo mundo que está lendo esta revista, estamos à margem dessa indústria. Imagine se os filmes mais bacanas do mundo nunca viessem para o Brasil ou só chegassem aos cinemas com ingressos a R$ 150. E sem legendas. Se os discos das bandas mais bacanas não estivessem oficialmente disponíveis aqui, só em cópias piratas, sem caixa, encarte e nome das músicas.

Por que bateu uma tristeza? Porque a gente, eu, você, seu amigo, todo mundo que está lendo esta revista, estamos à margem dessa indústria.

Então lá estava eu, dia 20 de agosto de 2008, cercado de coisas que fariam qualquer gamer virar os olhos de alegria, sentindo uma profunda melancolia. O pensamento longe, lá no meu planeta do carnaval, futebol e praia, localizado no mesmo sistema solar dessa terra alienígena na qual passeava. Patropi abençoado por Deus, bonito por natureza, mas onde vemos da geral, lá longe atrás do gol, a indústria de games dando um show de bola no mundo livre civilizado.

Creio que, em uns cinco anos, este artigo aqui vai ser só retrato de uma realidade ultrapassada. Economia bombando, consoles começando a chegar oficialmente, luzes no fim do túnel. Mas para chegar perto do que eu vi em Leipzig, vai levar uma encarnação. Como diria Bono Vox, "OK, Edge... Play the blues"...

Amazon Pc recomenda o Windows Vista® Home Premium.

Windows Vista™
Home Premium

tecnologia para suas idéias



TELEMÍDIA



4GB RAM

250GB HD SATA



LANÇAMENTO

AMAZON PC PERFORMANCE

» Processador Intel® Core™ 2 Duo T8100 2.10 GHZ Cachê L2 3MB
» Sistema Operacional Windows Vista® Home Premium
» Chipset Intel® GM 965
» Placa de Vídeo 512MB de memória dedicada NVídia GeForce 8600
» Tela LCD Widescreen 15.4" (1280x800)
» Memória 4GB DDRII
» HD 250 GB Sata
» DVD-RW
» WebCam 2.0MP e microfone integrados
» Wireless
» Leitor Biométrico Digital
» Entradas e Saídas: 4 portas USB, 1 entrada para microfone, 1 saída para fone de ouvido, 1 porta VGA 15 pinos, Placa de Rede 10/100/1000, placa de modem 56 KBPS, S-Vídeo, PCI Card (54MM), Kensington Lock, leitor de cartão 3 em 1 [SD/MMC/MS]*.
» Grátis licença de 6 meses do Norton Internet Security 2008
» Código AMZL93T81425P5

AMAZON PC TABLET

» Processador Intel® Core™ 2 Duo T8100 2.10 GHZ Cachê L2 3MB
» Sistema Operacional Windows Vista® Home Premium
» Chipset Intel® GM 965
» Placa de Vídeo Intel® GM 965 Integrated Graphic memória até 256MB com tecnologia Intel® DVMT, Suporta DirectX 9.0 3D Graphics Engine Accelerator, suporta 2 monitores em dual view
» Tela LCD Widescreen 12.1" (1280x800) com painel de toque
» Memória 4GB DDRII
» HD 250 GB Sata
» DVD-RW
» WebCam 2.0MP
» Wireless
» Leitor Biométrico Digital
» Entradas e Saídas: 3 portas USB 2.0, 1 entrada para microfone, microfone interno e saída para fone de ouvido, 1 porta IEEE1394, Saída VGA, Placa de rede 10/100/1000 Lan, placa de modem 56 KBPS, 1 saída dogital SPDIF, leitor de cartão 7 em 1 [MMC/RSMMC/MS/MSPRO/MS-DUO/SD/MINI-SD]*.
» Grátis licença de 6 meses do Norton Internet Security 2008
» Código AMZL97T81425P2B - BLACK PIANO / AMZL96T81425P2W - WHITE

CONSULTE PREÇO E CONDIÇÕES DE PAGAMENTO

ONDE COMPRAR:

mcgrow
TELEVENDAS EMPRESAS (11) 2224-6909
BUTANTÃ - (11) 3817-3817 | TATUAPÉ - (11) 2090-9500
SANTANA - (11)2224-6900 | www.mcgrow.com.br

AMAZON PC®
COMPUTADORES
A evolução sem limites.
www.amazonpc.com.br

2008 da Microsoft® Corporation nos Estados Unidos e em outros países. Foto Ilustrativa. Reservamo-nos o direito de corrigir possíveis erros gráficos. Oferta válida é o termino do estoque. Unidade sujeita a disponibilidade e prazo de entrega conforme determinação da loja. *Em alguns casos é necessário o uso de adaptador.

XBOX 360

PREÇO DO X360 CAI DE NOVO

A MICROSOFT BRASIL ANUNCIOU NOVA queda de preço no kit nacional do Xbox 360. Desde o dia 3 de setembro, o videogame de alta definição passou a custar R$ 1.899 e ainda recebeu alterações no pacote.

Agora está sendo comercializado o mais recente modelo do console, mais resistente aos aquecimentos e com disco rígido de 60 GB (em contraste com os 20 GB vendidos até então) e saída HDMI (sendo que o cabo vem na caixa). Os jogos também foram trocados: saem Perfect Dark Zero e Kameo: Elements of Power, entra Too Human, que agora faz par com Project Gotham Racing 4.

Com o reajuste, a Microsoft Brasil espera que as vendas do aparelho aumentem em 40%. Sobre a rede online Xbox Live, que ainda não está presente oficialmente no país, não há nenhuma previsão de chegada. | **CLAUDIO PRANDONI**

Divulgação



SEM PROBLEMAS | No novo modelo do 360, as três luzes vermelhas são raras.

KOF 98 ONLINE NO X360

A SNK PLAYMORE ANUNCIOU QUE lançará uma edição de The King of Fighters 98 Ultimate Match para Xbox 360. Ainda não foi informado o método de distribuição, mas acredita-se que o jogo será lançado por meio da Xbox Live Arcade, o serviço de download de jogos da Microsoft.

O game será o mesmo lançado no Japão para PlayStation 2, apresentando uma revisão do clássico da franquia de luta. Notório por ser o episódio da série com mais lutadores (64 no total), esta versão conta também com estilos adicionais de luta - baseados naqueles implantados posteriormente - e modo multiplayer online.

Ao passo que no ocidente o game aporta no PS2 no final do ano (confira o review da versão japonesa na *PS3W* #10), a adaptação para Xbox 360 ainda não tem data ou preço definidos. | **CLAUDIO PRANDONI**

Divulgação



FIGHT! | Kyo e seus amigos vão chegar também ao Xbox via download.

PC

Limitações em Spore

DEPOIS DO LANÇAMENTO bem sucedido de Spore, surgiram reclamações dos usuários que não conseguiam criar mais de uma conta de usuário no site oficial do jogo. Segundo a EA, estas limitações serviam para frear a ação da pirataria. Porém, após milhares de reclamações, a empresa resolveu dar o braço a torcer e está preparando um update para o jogo. "Será possível instalar o game em até três computadores; o que o usuário não poderá fazer é distribuir milhares de cópias online", explicou Marian Sughayer, do departamento de comunicações da EA. | **DOUGLAS VIEIRA**



SEM CHANCE | Se seu computador fosse compartilhado com mais pessoas em sua casa, corria o risco de ficar sem jogar Spore em seu login.

NINTENDO

Nomes de peso em 7th DRAGON

NA PRODUÇÃO, RIEKO KODAMA (Phantasy Star e Skies of Arcadia). Na direção, Kazuya Niinou (Etrian Odyssey e Trauma Center). Na composição da trilha sonora, o mago do som, Yuzo Koshiro (Streets of Rage e The Revenge of Shinobi). Essa trinca de mentes brilhantes trabalhará em 7th Dragon, para Nintendo DS. Produzido pela Sega, o RPG ostenta visual retrô – nostalgia que provavelmente deve se estender às músicas old school como mostram os samples no site oficial. A empresa irá exibi-lo na Tokyo Game Show 2008. | **ALEXEI BARROS**



DE RESPEITO | 7th Dragon tem um time de respeito, quase dos sonhos, para fazer este RPG sensível ao toque.

DESTAQUES DO GTA PARA DS

A NINTENDO SEMPRE CARREGOU o estigma de carecer da série Grand Theft Auto – há casos raros, como GTA Advance (2004) de GBA – ao passo que a Sony desfruta dos principais episódios no PS3, PS2 e PSP. Para mudar o panorama parcialmente, a Rockstar ataca com GTA: Chinatown Wars, planejado para DS. Assim como os capítulos portáteis, as missões são mais curtas para sessões pequenas de jogatina. Exibindo gráficos em cel-shading e visão isométrica, o jogo será controlado pela tela de toque, com menu que imita um PDA e permite mexer no tocador de música, e-mail e GPS. Não terá multiplayer, e sairá até o fim do ano nos EUA. | **ALEXEI BARROS**



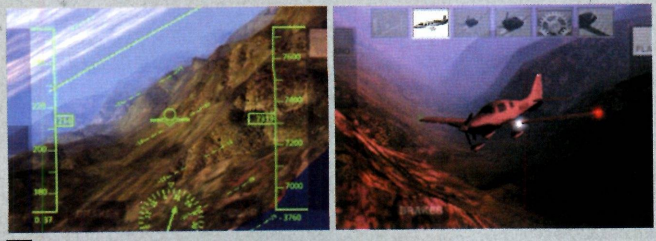
Divulgação

INCÓGNITA | Faltando pouco tempo para ser lançado, ainda não foram divulgadas imagens do GTA para DS em ação.

CELULAR

iPhone ganha os céus virtuais

DEPOIS DE UM game de corrida, os aparelhos iPhone agora têm mais um título em seu acervo: Flight Sim X-Plane 9, que, como o próprio nome sugere, o colocará nas alturas para combater diversos inimigos a bordo de um dos quatro modelos de aviões, que são guiados ao utilizar o acelerômetro do celular. X-Plane 9 apresenta também indicadores laterais que mostram dados como altitude e velocidade, aumentando ainda mais a experiência de vôo. O game está disponível na App Store por US$ 9,99. | **DOUGLAS VIEIRA**



SIMULADOR | O iPhone está se mostrando o melhor celular para jogos.

Sonic volta aos celulares

O PORCO-ESPINHO MAIS famoso do mundo dos games já acelerou algumas vezes nos aparelhos celulares, e retornará em breve para uma nova aventura em Sonic Jump 2. No novo jogo, Sonic deverá usar as molas espalhadas pelo cenário e todo impulso possível para atravessar sete estágios verticais repletos de inimigos. Sonic Jump 2 custará aproximadamente R$ 10 e estará disponível para diversas operadoras. Mais informações, visite o site *www.ttmobile.com.br.* | **DOUGLAS VIEIRA**



MAIS SONIC | Sonic Jump 2 é um game simples e divertido. Vale a compra.

CURTAS

Esporte

GP BRASIL DE F-1



Divulgação

No fim de semana a partir de 31 de outubro, acontece a última etapa da temporada 2008 da Fórmula 1 em Interlagos. O campeonato pode ser decidido no Brasil, o que seria a quarta vez consecutiva. A disputa entre Felipe Massa (Ferrari) e Lewis Hamilton (McLaren) promete continuar acirrada. Para os palmeirenses, uma atração a mais: até o fechamento desta edição, o Palmeiras negociava com seu patrocinador a produção de uma camisa comemorativa com o nome da Ferrari. Mais informações em *www.gpbrasil.com.br.*

Música

A VOLTA DO GORILLAZ

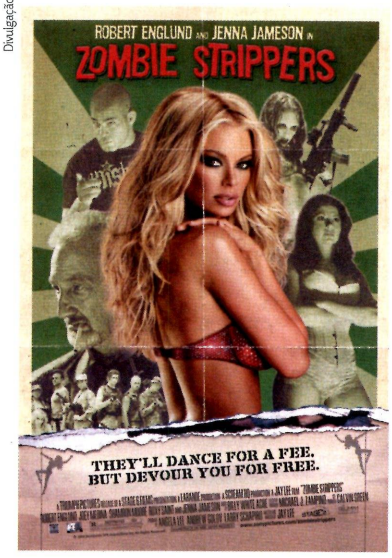

Divulgação

Damon Albarn (vocalista do Blur) e Jamie Hewlett (desenhista) anunciaram que retornaram aos trabalhos com a "banda virtual" Gorillaz, dos hits "Clint Eastwood" e "Tomorrow Comes Today". Depois dos álbuns *Gorillaz* (2001) e *Demon Days* (2005), os dois chegaram à conclusão de que era hora de revitalizar a banda de desenho animado, formada por Russel, Murdoc, 2D e Noodles. Como os integrantes não existem mesmo, a liberdade para fazer o que quiserem é algo fundamental, o que fez com que Hewlett fosse convencido por Albarn a retomar o projeto.

DVD

Sony Pictures lança filme trash com strippers

Divulgação



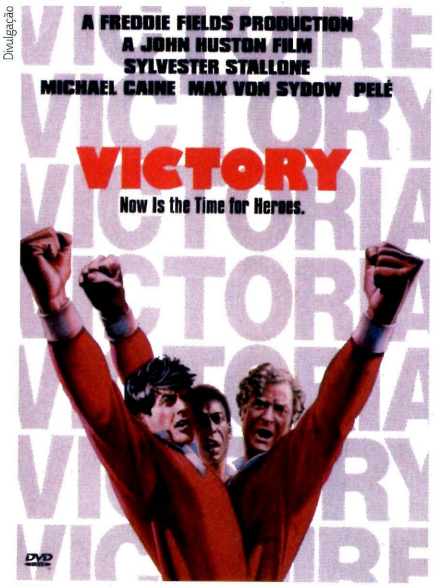
ELAS DANÇAM POR DINHEIRO, mas de graça devoram você inteiro, é o que dizem.

SEM DÚVIDA, os gêneros terror e comédia permitem idéias das mais absurdas. *Zombie Strippers* (EUA, 94 minutos, 18 anos) reúne as duas coisas. No elenco, Jenna Jameson, que emprestou sua voz para Candy Suxxx em GTA: Vice City, mas é mais famosa mesmo pelos filmes pornográficos; Robert Englund, o Freddy Krueger de *A Hora do Pesadelo*; e uma participação de Tito Ortiz, lutador de Ultimate Fighting Championship. Mas o melhor é o enredo: em um futuro próximo, Bush está em seu quarto mandato e um vírus que seria usado pelo exército se espalha e infesta, adivinhe, uma boate de strip-tease. Kat é infectada e se transforma em um zumbi, porém, isso melhora suas habilidades de dança - ainda que alguns clientes morram no processo. O dono do local resolve manter a moça mesmo assim, já que ela se tornou a atração da casa. Isso provoca inveja nas outras, que resolvem também virar zumbi. Nos extras, há comentários e cenas excluídas.Disponível a partir de 22 de outubro. | **HENRIQUE MINATOGAWA**

DVD

Stallone e Pelé jogam futebol em filme clássico

Divulgação



BOLEIROS Mesmo com momentos engraçados e lances de futebol-arte, *Victory* foi inspirado em uma história verídica.

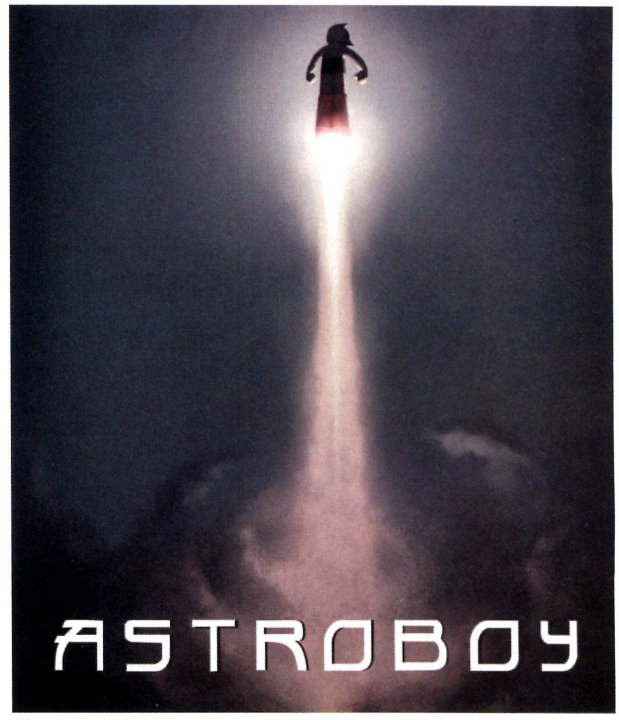
A SEGUNDA GUERRA MUNDIAL já foi muito usada em filmes e games, mas nenhuma vez como em *Fuga para a Vitória* (*Victory,* EUA, 1981, 115 min.), dirigido por John Huston e lançado em DVD pela Warner Home Video. Em um campo de concentração na França ocupada pelos nazistas, um general alemão desafia os prisioneiros para uma partida de futebol. Por um lado, o jogo seria usado pelo alto comando nazista para mostrar a superioridade ariana, mas também era parte de um plano de fuga dos prisioneiros. Na tensão da guerra, surgem questões envolvendo honra, liberdade e a própria vida. No time dos prisioneiros, estão Sylvester Stallone (como goleiro) e Pelé, que interpreta o Cap. Luis Fernandez, que diz que aprendeu a jogar futebol nas ruas de Trinidad. Há outras participações ilustres de jogadores de verdade, como o inglês Bobby Moore (campeão da Copa de 1966) e o argentino Osvaldo Ardiles (campeão em 1978). Com Max von Sydow (*O Exorcista*) e Michael Caine (*Batman Begins*).

| **HENRIQUE MINATOGAWA**

CINEMA

Anunciado filme de Astro Boy

CRIADO POR Osamu Tezuka em 1952 na forma de mangá, Astro Boy (Tetsuwan Atom, no original) vai ganhar um filme em animação computadorizada pelo estúdio Imagi (do recente *TMNT*), com direção de David Bowers, que já trabalhou em diversas animações de Hollywood, como *Por Água Abaixo* e *O Espanta Tubarões*. No original, Astro Boy tratava de temas como preconceito, rejeição, procura por identidade, lealdade e justiça. A história do filme, em comparação ao mangá e anime, é mais enxuto. Em um futuro em que andróides convivem com humanos, Astro Boy foi criado por um cientista que perdera o filho. Em seguida, o robô parte em busca de sua identidade e destino, aprendendo valores e emoções humanas. Mas Metro City, sua cidade, é ameaçada por robôs malignos, então Astro Boy retornará para defendê-la. A dublagem contará com as vozes de Nicolas Cage *(Motoqueiro Fantasma)*, Eugene Levy *(American Pie)*, Donald Sutherland (voz de Cid em *Final Fantasy: The Spirits Within*) e Freddie Highmore *(A Fantástica Fábrica de Chocolate)*, na voz do protagonista. Até hoje Astro Boy é um personagem muito querido no Japão e no mundo. O lançamento está previsto para 23 de outubro, mas de 2009, nos EUA. Ainda sem data para o Brasil. | **HENRIQUE MINATOGAWA**



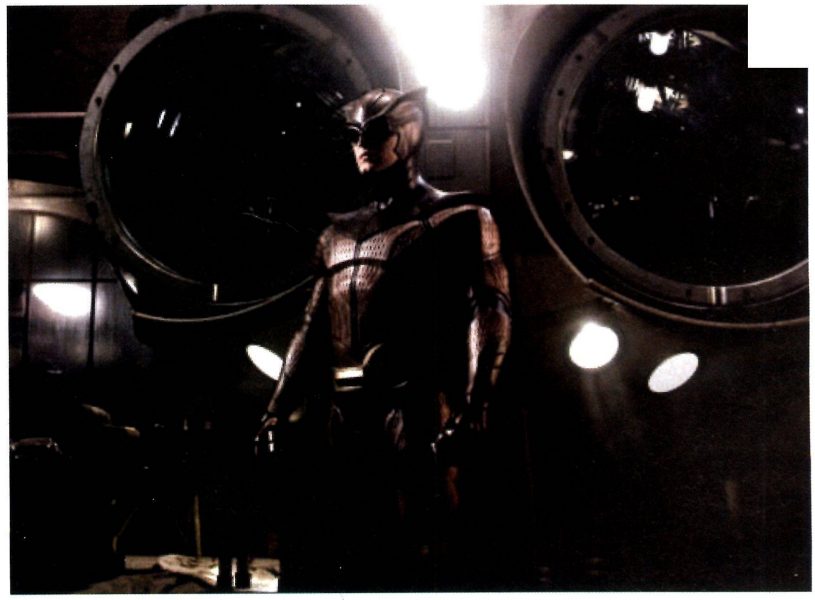
Divulgação

ANIMAÇÃO EM CG Por que *Speed Racer* e *Dragon Ball* são com atores reais?

CINEMA

Fox quer impedir lançamento do filme de Watchmen

A FOX está processando a Warner pelos direitos de desenvolvimento, produção e distribuição de *Watchmen*. A questão é complicada e tem início no fim dos anos 80. Em resumo, a Fox detinha os direitos sobre a franquia, mas o filme não saiu. Agora a Warner resolveu tocar o projeto e já até concluiu o filme. A audiência está marcada para janeiro de 2009. Segundo o site *Omelete.com.br*, um provável acordo financeiro pode envolver até o seriado do Batman dos anos 60, pois a Fox quer lançar a clássica série em DVD, mas a Warner detém os direitos sobre o personagem, como dona da DC Comics. De qualquer forma, tudo isso está atraindo cada vez mais atenção para *Watchmen*, já considerada a melhor adaptação de quadrinhos para o cinema. Essa conversão vem rendendo também pesadas críticas de seu criador, o inglês Alan Moore, que não quer se associar de forma alguma ao filme, e afirmou que "a indústria atual de HQs serve apenas para alimentar de storyboards uma indústria de cinema debilitada". | **HENRIQUE MINATOGAWA**



SOC! POW! O Batman dos anos 60 pode ajudar os Watchmen a finalmente terem o seu filme no cinema.

GRAVAÇÃO BLU-RAY

Demos uma olhada nos gravadores de Blu-ray que já estão no mercado | GUSTAVO LANZETTA



A guerra dos formatos acabou neste começo de ano, tornando o Blu-ray o substituto oficial do DVD. Você que tem um PlayStation 3 ou um player de filmes em Blu-ray já conferiu a ótima capacidade de 25 GB por camada que esses discos oferecem. Mas para aproveitar o espaço dos BDs gravando seus vídeos em alta definição, que usam cada vez mais gigabytes em seu HD (o que vem se tornando comum, já que as câmeras que filmam em HD estão ficando bem acessíveis) ou para fazer backup de seus arquivos, você precisará de um drive que grave Blu-rays.

No Hi-Tech deste mês, nós avaliamos três drives, cada um para um segmento: econômico, high end e com o melhor custo-benefício. Dê uma olhada e veja qual é o melhor para você. E diga adeus à falta de espaço em seu disco rígido. PS3W

BLU-RAY BURNER E O PS3

Se você tem um PS3 e quer ver seus arquivos de mídia nele, um drive gravador de Blu-ray pode ser uma ótima solução. Se seu modelo não tem entradas para cartões de memória e você não pode/quer montar uma rede entre seu computador e seu console, gravar Blu-rays com seus arquivos pode ser uma boa forma de aproveitar músicas, filmes e fotos na tela da sua TV.

LiteOn DH-4B1S-08

Este gravador da LiteOn foi o primeiro triple writer a ser lançado, ou seja, grava Blu-ray, DVD e CD – os primeiros drives gravadores de Blu-ray não gravavam CDs. Este modelo é muito lento para gravar mídias se comparado aos concorrentes, mas a qualidade de gravação não deixa a desejar, pois como todos sabemos, quanto mais lenta a gravação, melhor será a leitura dos dados.

Como a maioria dos Blu-ray burners, o DH-4B1S-08 conta com uma interface SATA, o que não deve ser problema para ninguém que tenha um PC capaz de gravar/reproduzir BDs.

Fabricante: LiteOn | **Preço:** US$ 150 NOTA

Sony BWU-200S

Este é o único Blu-ray burner standalone que a Sony vende hoje em dia, já que a companhia está mais focada em seus PCs, laptops, um tal de PS3 e outros BD players de mesa. Ele é bem mais caro que a maioria dos concorrentes, mas excede-os em velocidade de gravação em todas as mídias (CD, DVD e BD) por uma boa margem, o que é ótimo para quem vive com pressa. Um dos contras deste drive SATA é o de não ser compatível com a versão 64 bits do Windows Vista. O design é elegante e lembra a linha Vaio de PCs e laptops da própria Sony. Se você quer um drive mais rápido e duradouro, vale o investimento.

Fabricante: Sony | **Preço:** R$ 559,99 NOTA

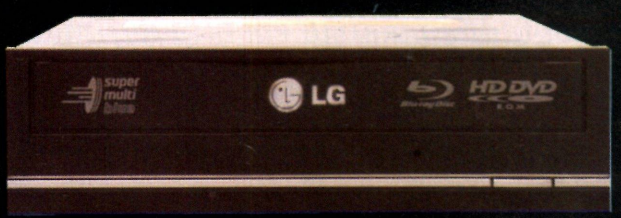


Divulgação

LG GGW-H20LK

Este não é um dos drives mais recentes da LG, mas grava Blu-rays em 6X e tem todas as especificações dos modelos mais novos e mais caros. A diferença? Este drive lê HD DVDs, que mesmo sendo uma mídia morta, pode ser uma vantagem. Se você está procurando um gravador de BD barato, com boas velocidades e ainda por cima ter a possibilidade de comprar e assistir a HD DVDs baratos, este modelo é para você. A qualidade de gravação é ótima e torna este drive a provável melhor escolha para a maioria.

Fabricante: LG | **Preço:** US$ 234,99 NOTA

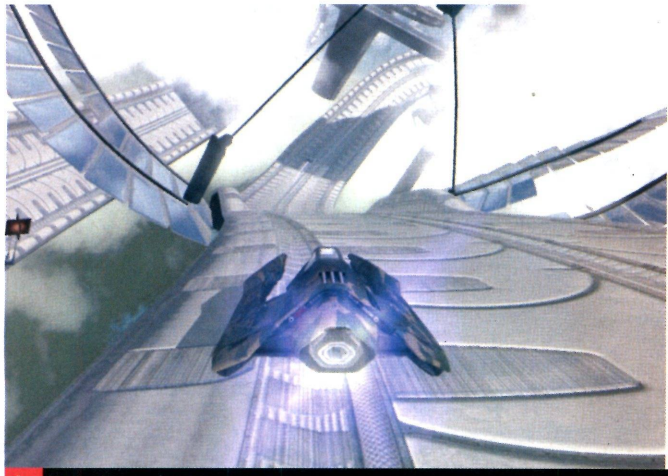


Divulgação



Divulgação

DESTAQUE





CLÁSSICO
Famoso no PSone, a série WipEout aparece turbinada em WipEout HD.

i **TAMANHO:** 1 GB | **PREÇO:** US$ 19,99

WIPEOUT HD

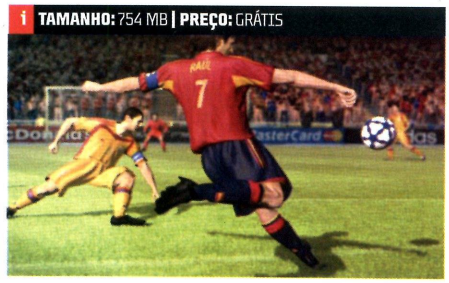
Velocidade máxima em alta definição

WIPEOUT E WIPEOUT XL eram verdadeiros clássicos do PSone e nunca saíram da memória de quem jogou. WipEout HD era para ser uma versão em alta definição dos dois jogos de PSP, mas os produtores foram adicionando várias coisas, como corridas online, um modo single player bem desafiador, tudo a 60 fps em 1080p. As músicas são o melhor que o ritmo eletrônico pode oferecer, o que já é uma marca registrada da série. Caso não conheça o game ou se ainda lembra a primeira vez que ouviu Prodigy em WipEout XL, este jogo é muito recomendado, um dos melhores na PSN.

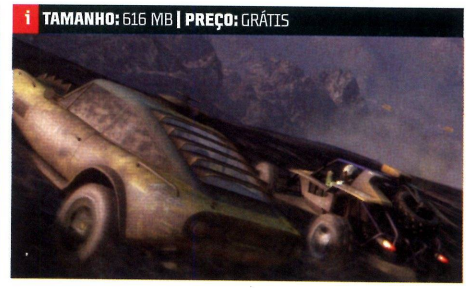
DESTAQUES DO MÊS



i **TAMANHO:** 63 MB | **PREÇO:** US$ 9,99



i **TAMANHO:** 754 MB | **PREÇO:** GRÁTIS



i **TAMANHO:** 616 MB | **PREÇO:** GRÁTIS

MEGA MAN 9

Direto do túnel do tempo

TODO MUNDO ficou chocado quando soube que o novo Mega Man teria gráficos de 20 anos atrás. Para os saudosistas – o público-alvo deste game – isso não é um problema muito grave e sim uma qualidade. É difícil, feio, tem o mesmo esquema de usar a arma certa no chefe certo... como os velhos Mega Man. Ainda assim é melhor que qualquer jogo do robô azul que tenha saído para PS2. Se você é das antigas, este é o jogo que você estava esperando.

FIFA 09 DEMO

Futiba de primeira

TODO ANO temos novos FIFA e PES, e a série da Konami sempre leva a melhor. No entanto, FIFA 09 mostra que a EA anda se esforçando bem mais que a Konami para inovar seu jogo. Na demo, você pode conferir o novo sistema de movimentos e os novos gráficos. Dá para jogar com meia dúzia de times – incluindo o Manchester United e o Milan – em uma partida curta. Este ano vai ser mais difícil decidir qual é o seu game de futebol favorito.

MOTORSTORM: PACIFIC RIFT DEMO

Poeira em alta definição

ESTA DEMO é só para quem comprar o episódio 4 da Qore ou é assinante anual, por isso o "grátis". É um acesso de 30 dias para a prévia do famoso jogo de corrida na lama. A demo só tem três tipos de veículos para escolher – moto, caminhonete e monster truck – mesmo que na corrida todos os veículos estejam presentes. Há alguns problemas, pois a demo é da época da E3, feita em cima da engine do primeiro game, mas ainda dá para se divertir por um tempo.



DEMO

PURE

Acabamos de falar de Motorstorm, e aqui estamos falando de seu concorrente, Pure. Tudo bem, aqui só pilotamos quadriciclos, só que o sistema de manobras, os pulos insanos e as belíssimas vistas fazem uma grande diferença. É um jogo que merece ser comprado, e esta demo pode provar isso para você. Melhor: jogue esta, depois a de Motorstorm, e escolha a melhor.

Tamanho: 1,24 GB

REVISTA DIGITAL

QORE EPISODE 4



A última edição da Qore foi uma das melhores. O programa teve LittleBigPlanet, as novidades de BioShock no PS3, uma entrevista com os produtores de Prince of Persia e um preview de Motorstorm: Pacific Rift. Você ainda ganha um tema de LBP e acesso à demo do novo Motorstorm! Na boa, é muita coisa por apenas três dólares.

Tamanho: 1,54 GB

VIDEO

MIDNIGHT CLUB LOS ANGELES



A série de corrida da Rockstar está voltando, desta vez com a engine RAGE, que deu vida ao fantástico GTA IV, e que foi melhorada de uns tempos para cá. Pelos trailers, a nova versão está tão rápida quanto os melhores Burnout. São trailers que deixam-no interessado em ver como o jogo vai ser quando chegar, no fim do ano.

Tamanho: 70 MB

LISTÃO

GAMES PARA DOWNLOAD

The Last Guy ($9,99) | NHL Head Coach 09 ($49,99) | JEOPARDY! ($14,99) | WipEout HD ($19,99) | Burnout Paradise ($29,99) | Geon Emotions ($9,99) | Mega Man 9 ($9,99) Bionic Commando: Rearmed ($ 9.99) | Street Fighter Alpha ($ 5.99)

CONTEÚDO ADICIONAL

Warhawk Fallen Star Pack ($7.99) | Warhawk Booster Combo ($15.99) | HAZE Destruction Pack ($9.99) | PAIN Amusement Park ($5.99) | PAIN Characters ($0.99 cada) | BUZZ! QuizTV Packs ($7.99 cada) | Soulcalibur IV Customization Equipment 2 ($1.99)

MÚSICAS ROCK BAND

"Livin' at the Corner of Dude and Catastrophe" - MC Frontalot ($0.99) | "This Calling" - All That Remains ($0.99) | "Chiron" - All That Remains ($0.99) | "Charlene (I'm Right Behind You)" - Stephen and the Colberts (Gratis) | Album - Megadeth ($10.99) | "Hands Down" - Dashboard | Confessional ($0.99) | "One of THOSE Nights"– The Cab ($0.99) | "She's a Handsome Woman"– Panic at the Disco ($0.99) | "Natural Disaster"– Plain White T's ($0.99) | "Limelight (Original Version)" - Rush ($1.99) | "Red Barchetta" - Rush ($1.99) | "The Camera Eye" - Rush ($1.99) | "Vital Signs" - Rush ($1.99) | "Witch Hunt" - Rush ($1.99) | "YYZ" - Rush ($1.99) | "Bandage" - Hot Hot Heat ($1.99) | "Love Spreads" - Stone Roses ($1.99) | "She Sells Sanctuary - The Cult ($1.99) | "Shoot the Runner - Kasabian ($1.99) | "Sorrow" - Bad Religion ($1.99) | "You're No Rock n' Roll Fun" - Sleater Kinney ($1.99) | E muitas outras

GUITAR HERO III

Metallica - Death Magnetic - Álbum completo ($17,99)

DEMOS

NHL 09 Demo | SOULCALIBUR IV Demo | PURE Demo | FIFA 09 Demo | Guitar Hero: Aerosmith Demo | Fracture Demo Mercenaries 2 Demo | Motorstorm: Pacific Rift Demo (exclusivo Qore) | NBA 09 The Inside Demo | NBA Live 09 Demo | Mega Man 9 Trial

TEMAS E WALLPAPERS

The Last Guy Wallpaper (x3) | PAIN Amusement Park Wallpaper (x3) Soulcalibur IV Wallpaper (x2) | Mirror's Edge #1 Theme NFS Undercover Theme | Buzz! Quiz TV | WipEout HD Theme - All Teams #1 | PAIN Amusement Park Theme | PAIN: Kenneth Character Theme | PAIN: Tati Character Theme | PAIN: Yeony Character Theme

GAME VIDEOS

SOCOM Confrontation Extraction trailer | LittleBigPlanet Leipzig "Sackzilla" Trailer | Motorstorm Pacific Rift Leipzig Trailer PAIN Trauma Mode Trailer | GT5 Prologue Play the Pros with Tanner Foust! | Brothers in Arms: Hell's Highway (x3) | FaceBreaker Audition (x3) | Madden NFL 09 (x3) | Top Spin 3 Player Creator Trailer JEOPARDY! Trailer | Super Stardust HD Tips Video (x2) Legendary Behind the Scenes Episode 1 | Midnight Club Los Angeles Trailer (x2) | Red Baron Arcade Trailer | Saints Row 2 (x2)

PS2 PSP PS3

FICHA TÉCNICA

Lançamento
18/11/08

Produção
Black Box Studios

Distribuição
Electronic Arts

Jogadores
Indefinido

Site
needforspeed.com

Online
Sim

Expectativa
Alta

+ Melhorias na física e IA | Perseguições policiais.

− Parece muito com Need for Speed: Most Wanted.

VERSÃO AMERICANA

Co

CORRIDA



BONITÃO
Se o jogo ainda nem foi lançado, o que dizer destas cenas em tempo real? É de cair o queixo.

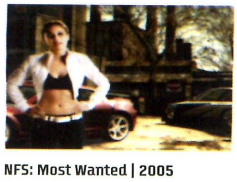
TIMELINE



Velozes e Furiosos | 2001
Carros tunados, cultura underground e um policial que se infiltra numa gangue.



NFS: Hot Pursuit 2 | 2002
Perseguições policiais, carros tunados e nenhuma gata ou história pra contar.



NFS: Most Wanted | 2005
Cultura underground, carros tunados, perseguições policiais e uma gata maneira.

Need for Speed: Undercover

Meliante em alta velocidade

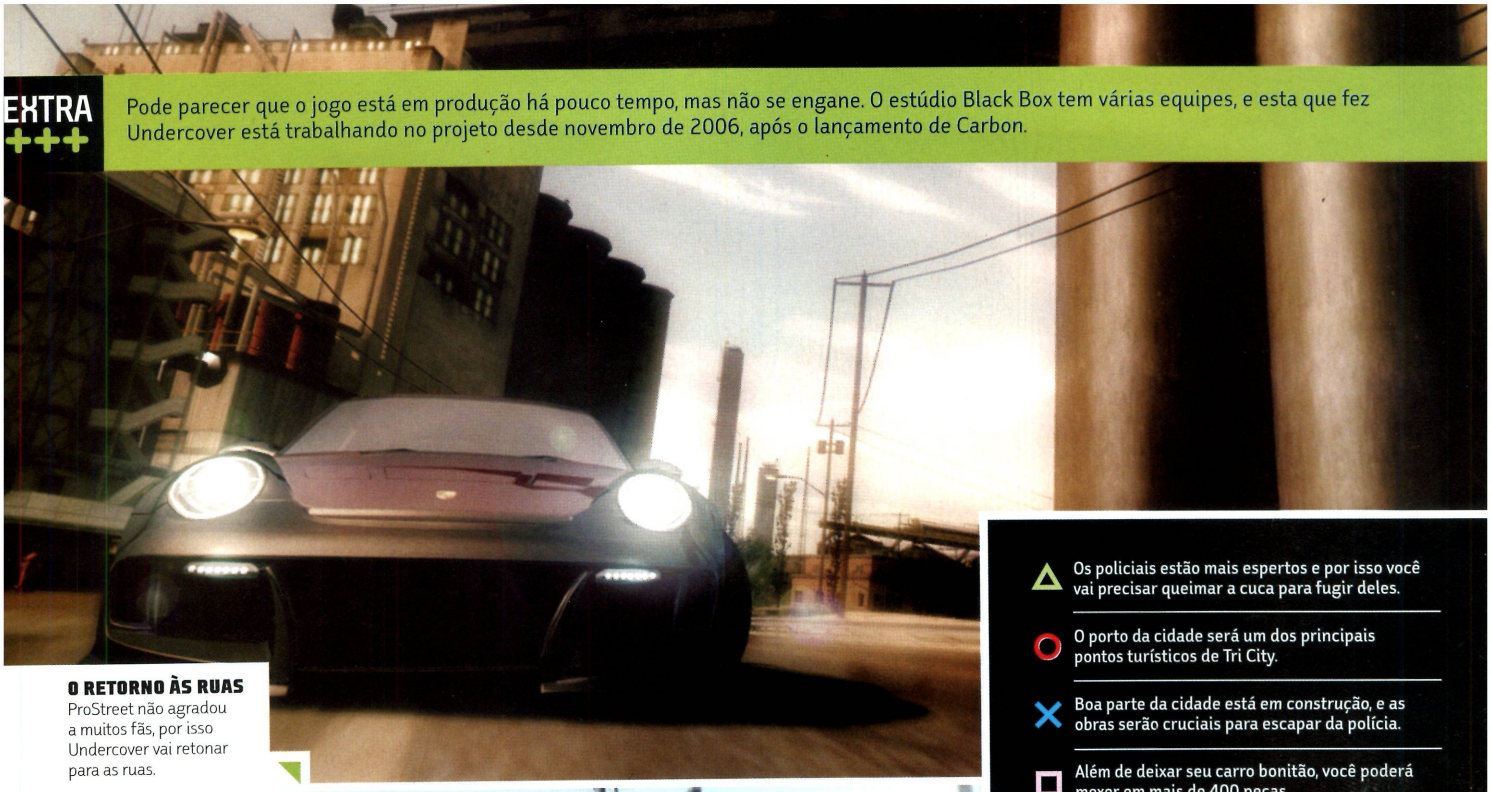
As coisas andam quentes em Tri City. As gangues estão tomando conta da metrópole situada ao sul dos Estados Unidos, e a polícia está trabalhando duro para dar um basta nisso. Parece enredo de filme de ação do *Tela Class*, mas é na verdade o pano de fundo para apresentar mais um jogo. Não é um jogo de ação também, é de corrida. Não é um game qualquer, trata-se da série mais bem sucedida de todos os tempos – é o novo Need for Speed: Undercover. Sim, NFS volta com toda velocidade típica do gênero e chegará às prateleiras das lojas exatamente um ano após ProStreet. Por falar nisso, você consegue se lembrar de um ano sem Need for Speed?

Tudo diferente, mas tudo igual

Eles bem que tentaram no ano passado com ProStreet, uma tentativa de mudar o foco da série, mas talvez alguma coisa não tenha dado muito certo. Seja pelo fato das corridas serem em locais fechados, totalmente longe do trânsito das cidades, seja pelo fato de entrar nas corridas usando menus ou até mesmo o espírito de corridas de fim de semana. Nós da *PS3W* gostamos muito do jogo, tanto que foi capa de nossa segunda edição, porém, talvez os fãs não tenham se sentido atraídos pelo game, tanto que o estúdio Black Box resolveu dar uma olhada em seu arquivo.

EXTRA +++

Pode parecer que o jogo está em produção há pouco tempo, mas não se engane. O estúdio Black Box tem várias equipes, e esta que fez Undercover está trabalhando no projeto desde novembro de 2006, após o lançamento de Carbon.



O RETORNO ÀS RUAS
ProStreet não agradou a muitos fãs, por isso Undercover vai retonar para as ruas.



PERSEGUIÇÃO
Os policiais são osso duro de roer e não vão largar do seu pé até que seu carro esteja detonado.

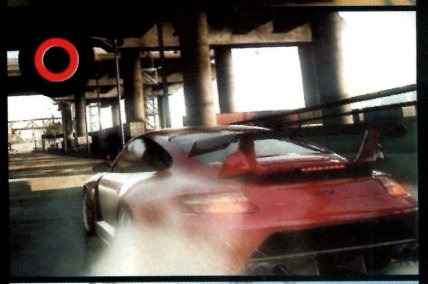
Voltemos ao mês de novembro de 2005. O jogo da vez é Need for Speed: Most Wanted, talvez o maior sucesso da série desde que ela pisou nesta nova geração. O game tinha evoluído da experiência de mundo aberto de Underground 2, porém, retornando com algo que não se via desde NFS: Hot Pursuit 2: as perseguições policiais. Depois dessa pequena retrospectiva, você já deve ter sacado. Sim, Undercover vai levá-lo para uma cidade aberta apinhada de policiais que querem sua pele para forrar os assentos das viaturas.

Mas você também deve ter se lembrado que o boom de NFS veio após o filme *Velozes e Furiosos*, certo? Pois bem, as similaridades começam a ficar mais nítidas quando descobrimos que em Undercover você vai encarnar na pele de um detetive que está investigando crimes envolvendo corridas clandestinas. Ok, ok, não podemos dizer que a Black Box seja um poço de originalidade, mas que eles fazem bons jogos de corrida, ninguém discorda.

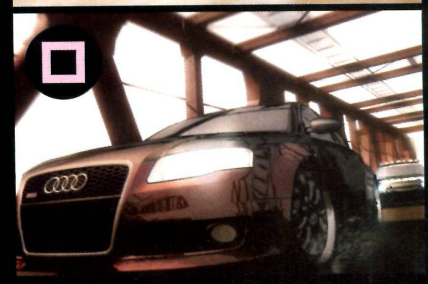
Agora vamos esquecer Most Wanted só por um momento e falar mais desse novo game que está chegando no dia 17 de novembro. A história foi toda gravada em estúdios profissionais do cinema americano com atores que já estão na área há muito tempo, como é o caso da gata Maggie Q, que interpreta Chase Lynn, uma agente federal

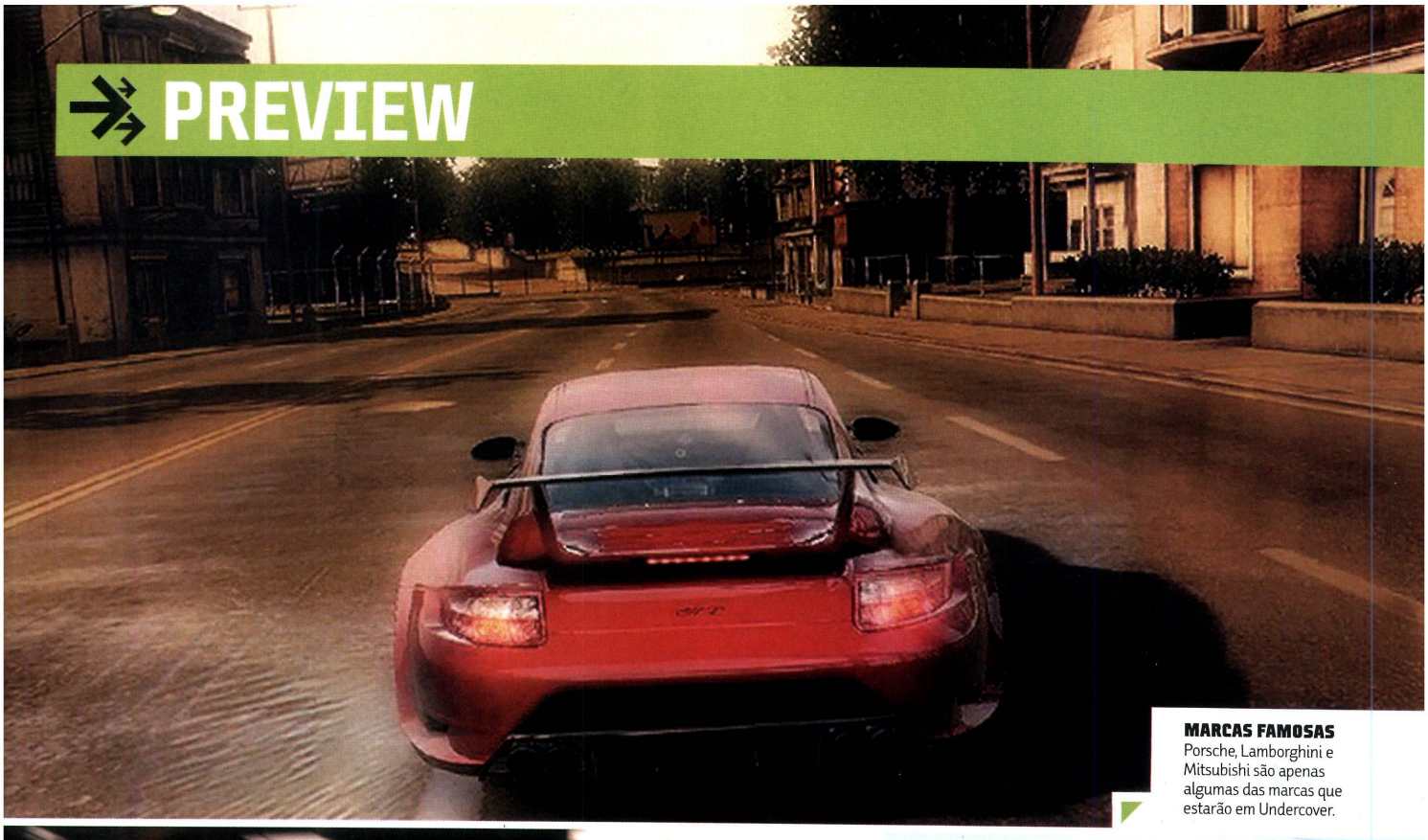
- Os policiais estão mais espertos e por isso você vai precisar queimar a cuca para fugir deles.
- O porto da cidade será um dos principais pontos turísticos de Tri City.
- Boa parte da cidade está em construção, e as obras serão cruciais para escapar da polícia.
- Além de deixar seu carro bonitão, você poderá mexer em mais de 400 peças.











MARCAS FAMOSAS
Porsche, Lamborghini e Mitsubishi são apenas algumas das marcas que estarão em Undercover.



QUEIMANDO PNEU
Você verá velocidades absurdas neste jogo. Será o NFS mais rápido de todos os tempos.



que será a parceira de seu tira. Diferente dos jogos anteriores, as cenas não terão um filtro de imagem para fazer com que os atores se pareçam com personagens de videogame. Será tudo ali, na cara, com direito a produção digna de Hollywood – convenhamos que para a EA isso é baba, afinal, os caras estão no país da superprodução, não é? Mas a produção não ficou parada só nas cenas, pois muita coisa vai mudar, inclusive na estrutura de jogo.

Pega ladrão

Pega mesmo, pois as coisas em Undercover estão muitos anos à frente do jogo de 2005, não só cronologicamente, é claro. Aqui os tiras vão fazer de tudo para tirá-lo das ruas de Tri City. Quando você é perseguido pelos policiais, vai surgir uma barra dividida em duas partes, uma vermelha e outra azul. Estar mais próximo do vermelho significa que você está sendo capturado, já quando estiver na marca azul seu carro estará despistando os homens da lei. Para ajudar, é possível criar obstáculos, seja usando elementos do cenário, seja saindo das ruas. Por exemplo, se atrás de seu carro houver duas viaturas, você poderá passar por um beco estreito, dar um cavalo-de-pau próximo a um precipício ou usar uma caixa d'água para impedir o tráfego em uma viela. Tudo isso em mais de 130 km de ruas espalhadas pela cidade. São muitas possibilidades e todas serão mostradas no mini-mapa, o que pode ajudá-lo na hora do perigo iminente.

Mas nem todos conseguem escapar do longo braço da lei, e quando seu policial-disfarçado-de-piloto for preso, vai rolar uma cena mostrando o momento da entrada no camburão. Porém, não será desta vez que seu carinha terá uma... cara, pois seu rosto será sempre coberto por quadriculados. Ok, isso é bem melhor que um capacete, não é?

Outra novidade de Undercover será o modo Highway Battle, no qual você vai disputar uma corrida contra um adversário em uma estrada e vence quem chegar primeiro. Porém, como é de se esperar, a estrada sempre terá uma série de obstáculos, como outros carros ou trechos em reparos. Considere apenas chegar já uma vitória, pois além dos obstáculos naturais, em determinada altura da corrida, a polícia entra no páreo para tirar os dois abusados da via.



À TARDE
Todas as imagens exibidas até agora mostram o jogo rodando em plena luz do dia.



CEGANDO
A ilumiação HDR volta com tudo e vai cegar quando sairmos de túneis escuros.

Pimpe seu carro

Desde que mundo é mundo, carros tunados têm que ter a cara do dono. Segundo Bill Harrison (que jura que não é parente do ex-presidente da Sony WWS, Phil Harrison) serão mais de 400 peças para serem ajustadas no carro. "Todos os ajustes, por menores que sejam, vão afetar na direção dos carros", completa. Além dessa enormidade de peças para serem ajustadas, o jogo terá a mesma engine de criação de skins de ProStreet. Depois de deixar seu carro bem bonitão, você terá que tomar cuidado com as batidas, porque todo e qualquer impacto pode arranhar seu bólido, fazendo com que o trabalho de artista vá para o ralo.

Quanto ao modo online, nada foi dito além de que será "o mais divertido da série". Se isso for verdade e tudo sair como a EA planeja, logo esqueceremos Most Wanted e estaremos prontos para nos embrenhar por esta cidade, nos sentindo em casa. E uma coisa temos que admitir: ano após ano, o pessoal do estúdio Black Box se supera nos trazendo um NFS diferente, mesmo que ele não seja tão diferente assim. | **RODRIGO GUERRA**

MAGGIE Q

QUEM É ESSA GATA?

A atriz principal de Undercover não é o seu cara, mas a gata Maggie Q, que interpreta Chase Lynn. Maggie nasceu no Havaí há 29 anos e nesse tempo, além de crescer e estudar, a gata atuou em diversos filmes de Hollywood, como *Duro de Matar 4.0* e *Missão: Impossível III*. Seu papel no jogo é importante, pois ela será seu único elo com os federais. Maggie disse que adorou trabalhar em Undercover e tem certeza de que o jogo é bom.



PS2 PSP PS3

FICHA TÉCNICA

Lançamento
15/11/2008

Produção
Ubisoft Montreal

Distribuição
Ubisoft

Jogadores
1

Site
prince-of-persia.ubi.com

Online
Não

Expectativa
Alta

\+ Uma nova história que promete revolucionar o gênero.

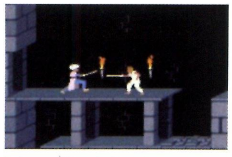
\- Se Elika não for bem programada, tudo pode ir por água abaixo.

VERSÃO AMERICANA

Pt

PLATAFORMA

TIMELINE



Prince of Persia | 1989
Um príncipe em busca de sua amada em um dos maiores clássicos do PC.



ICO | 2001
Um garoto e uma princesa se unem para escapar de um castelo numa boa.



Prince of Persia: The Sands of Time | 2003
O Príncipe da Pérsia usa as areias do tempo para voltar e corrigir os erros do passado.

Prince of Persia

Uma nova aventura nas arábias

Diz a lenda que a Pérsia teve vários príncipes. É uma lenda e, honestamente, não fomos até lá para saber se isso era verdade ou não, pois preferimos nos ater aos jogos que os arqueólogos da Ubisoft nos trazem. No começo de tudo, um Príncipe tinha o dever de salvar uma princesa que estava no fundo de uma masmorra. Houve outro Príncipe que tinha o poder do tempo em suas mãos. Agora, a empresa francesa nos mostra a história de mais um futuro rei que agora não está sozinho, como você vê nas imagens destas páginas, e vai descobrir quem ela é e qual seu papel na história nas próximas linhas.

Uma nova história

Quem não estava enterrado nos últimos cinco anos deve saber que a série Prince of Persia renasceu das cinzas em The Sands of Time, que mostrava um Príncipe diferente daquele do pré-histórico PoP do PC. Depois de SoT, vieram Warrior Within e The Two Thrones, dois games muito bons, mas que ficaram à sombra do primeiro da nova série. Para evitar comparações e entrar de cabeça na nova geração, a Ubisoft resolveu iniciar tudo de novo. "Nós tivemos a oportunidade de começar de novo, de fazer uma nova história, com novos elementos que não combinariam com a história da trilogia anterior. A única coisa que este jogo tem em comum com os outros são os fundamentos da franquia: um jovem carismático que utiliza suas acrobacias para salvar o mundo", diz Ben Mattes, produtor, que falou com exclusividade com a *PS3W* sobre o novo jogo.

A história conta que o espírito maligno conhecido como Ahriman escapou de sua prisão e está invadindo

EXTRA +++ A garra do Príncipe possui poderes especiais que permitem que ele escale ou desça paredes sem se machucar. Além disso, ela servirá como uma boa peça de defesa dos ataques inimigos.



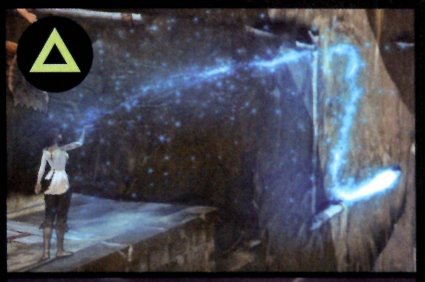
PELAS PAREDES
A garra do Príncipe permite que ele desça pelas paredes e salte com mais controle.





LUTANDO
As batalhas serão mais acrobáticas, permitindo ver movimentos mais suaves e sincronizados.

- Um dos poderes de Elika é mostrar o caminho que o Príncipe deve seguir.
- Um dos novos movimentos do Príncipe é andar pelo teto. Tudo isso graças à ajuda de Elika.
- Outro Príncipe em outra história. Desta vez ele não tem superpoderes.
- Elika é superpoderosa e vai salvar o Príncipe das maiores enrascadas.









o nosso mundo através de um portal que surgiu na Tree of Life (Árvore da Vida). O Príncipe é levado para o oásis onde se passa o jogo e pelo mais puro azar se vê no meio de uma confusão que pode acabar com o mundo. Quando questionado sobre o enredo, Mattes tenta se esquivar, mas dá uma dica dos acontecimentos do game: "Não vou estragar a surpresa do jogo, mas Elika e a garra que o Príncipe usa têm uma ligação com a Tree of Life e a forma de prender Ahriman".

Já tendo uma vaga idéia do que virá pela frente, ainda estávamos com dúvidas se realmente esse novo PoP iria revolucionar. Realmente, tudo mudou, desde os gráficos que utilizam cenários em 3D com a técnica cel-shading utilizada nos personagens. Até mesmo a forma de resolver os puzzles deste PoP é diferente, pois como não teremos mais a ajuda das areias do tempo, o Príncipe terá um toque de magia vindo de outro lugar, quer dizer, de outra personagem. Trata-se de Elika, uma das últimas



MENINA PODEROSA
Elika é uma sacerdotisa que vai ajudar o Príncipe em sua próxima aventura.

SUPERPRODUÇÃO

TRABALHO DE SOBRA

As imagens de Prince of Persia são simplesmente incríveis. E não é à toa. O jogo já está em desenvolvimento há mais de três anos. A equipe de produção conta com mais de 100 pessoas, sendo que sozinho ele absorveu o grupo responsável pelos dois últimos jogos da série (Warrior Within e The Two Thrones). O terceiro time, que criou Sands of Time, ficou responsável pelo jogo Assassin's Creed, lançado no ano passado. É, pelo visto, o trabalho na Ubisoft é puxado, mas vale a pena todos os esforços para fazer um jogo tão bonito como este.

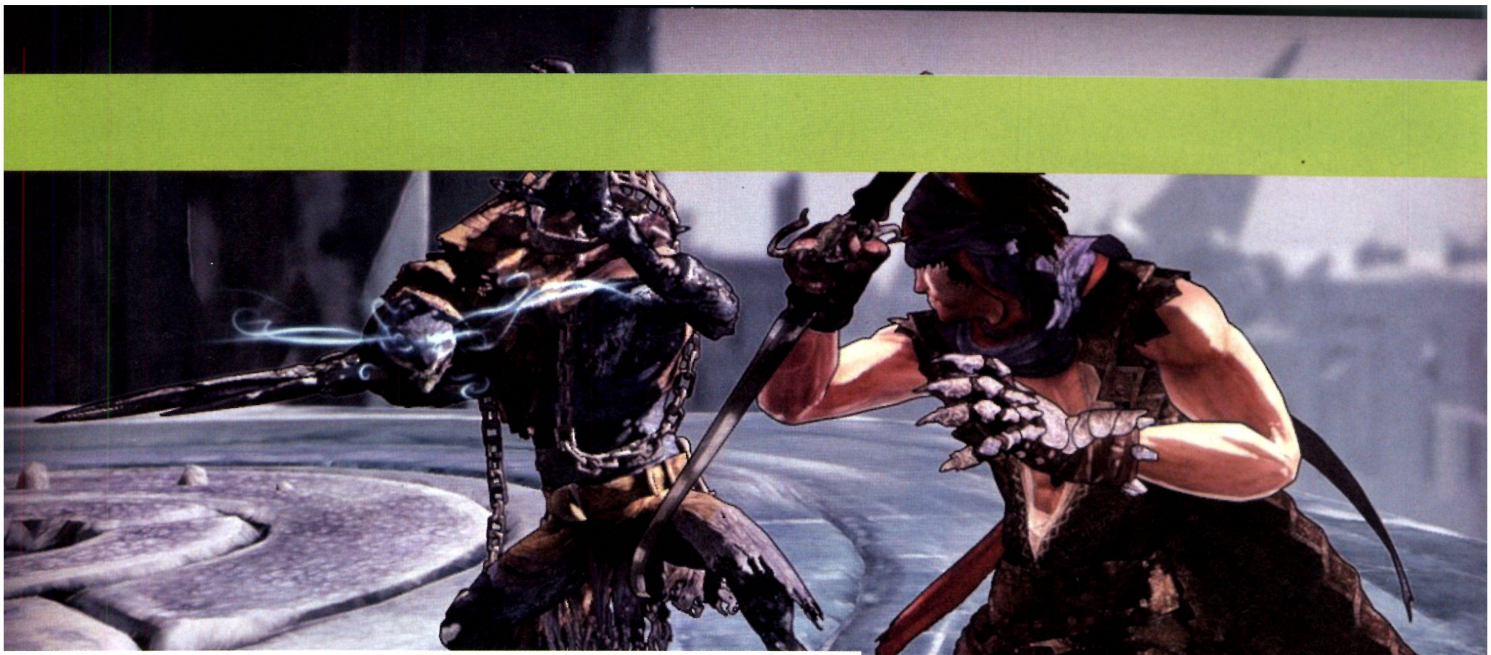


sacerdotisas da tribo Ahura que tem como mote proteger o mundo de toda e qualquer forma de mal. "Elika não será apenas uma garota chata que atrapalha o Príncipe, ela é na verdade um ser muito mais poderoso que ele", explica Mattes. Os poderes dela são incríveis, sendo capaz de flutuar no ar por um curto período de tempo, fazendo com que o herdeiro do trono da Pérsia consiga alcançar locais distantes e até mesmo ajudando-o nas batalhas. Em um determinado ponto do jogo, o Príncipe precisa alcançar o topo de uma torre e Elika ajuda levitando-o até chegar lá em cima. Em outra passagem, a sacerdotisa ajuda o protagonista segurando-o pelas mãos antes que ele caia em um precipício, arremessando-o para uma plataforma que fica mais adiante.

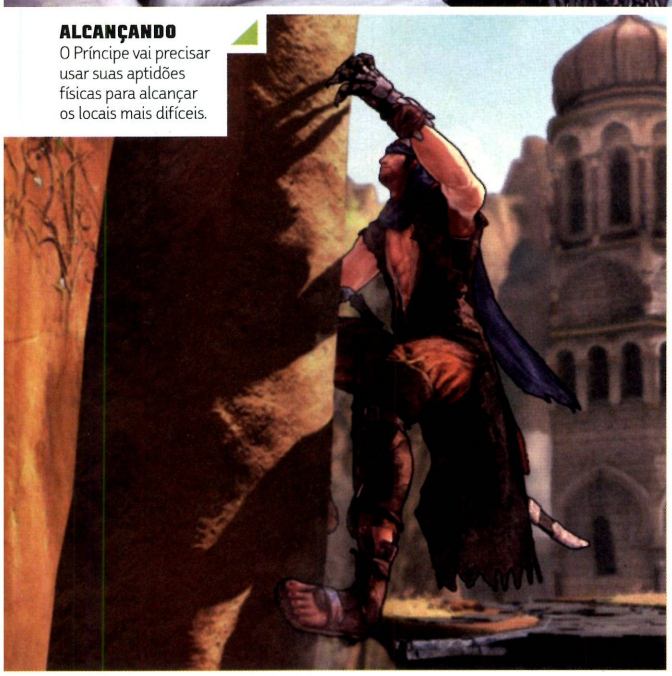
Além de toda essa reviravolta na resolução do jogo, temos também uma grande mudança quanto à progressão da história. O termo "mundo aberto" está intrinsecamente ligado com Grand Theft Auto, mas pelo jeito que as coisas andam, o pessoal da Ubisoft aprendeu a lição quando produziu Assassin's Creed, que foi lançado no ano passado. A comparação com GTA e AC acaba aqui, pois o protagonista está em uma ilha semi-deserta, sem multidões, sem muitas coisas que vão impedir ou distrair seu progresso. Basta ter foco e, com a ajuda de Elika, você conseguirá chegar a qualquer parte do jogo, como acontece em The Elder Scrolls IV: Oblivion. A única barreira que haverá é que você terá que terminar todos os objetivos do game antes de enfrentar o chefe final.

Acrobacia das arábias

Correr pelas paredes, saltar em colunas, tudo isso é batido, afinal, Lara Croft e Ryu Hayabusa também fazem-no com certa facilidade.



NOVOS GRÁFICOS
O visual cel-shaded mostra como o game será bonito por estas imagens incríveis.



ALCANÇANDO
O Príncipe vai precisar usar suas aptidões físicas para alcançar os locais mais difíceis.



A diferença é que agora, com a ajuda de Elika, o Príncipe terá mais alguns movimentos bem legais. Um deles é o Roof Run, em que o herói usa pontos de apoio no teto para chegar a um local onde não existem paredes ou chão. Tudo isso usando movimentos suaves e cheios de graciosidade.

Como já dito anteriormente, Elika não será uma menina chata para ser protegida, como era o caso da princesa de ICO ou Ashley de Resident Evil 4. Elika faz as mesmas manobras do Príncipe e sabe ficar longe de encrencas, principalmente em batalhas. Para utilizá-la, haverá um botão que faz com que ela ajude o Príncipe, por exemplo, em um confronto, quando o herói defender um ataque, basta apertar o botão da Elika que ela vai atacar o inimigo pelos flancos e até fazer um combo que pode levantar o inimigo para os ares.

A idéia de ter uma heroína ao lado do herói é interessante, mas não se afobe, pois os produtores já deixaram claro que ela não será controlada, nem mesmo haverá um modo online cooperativo e isso tudo veio da boca de Mattes, como ele diz a seguir: "O nome do jogo é Prince of Persia e por mais que exista um personagem tão forte e tão marcante como Elika, este é um game para um jogador. Ela está ali para ajudar o Príncipe e tem funções específicas. Colocá-la nas mãos do jogador não é uma opção, sabe? Este é um jogo em que as acrobacias é que contam. Em outras palavras, se uma pessoa colocar as mãos em Elika, será impossível manter a coreografia que planejamos para este game".

Ok, sem coreografia, sem jogo. Faz sentido? Talvez não, mas entendemos o que o pessoal da Ubisoft quer fazer. E para deixar mais claro, Mattes fala por nós: "Queremos fazer um game para um jogador. Queremos fazer um jogo incrível, que vai afastar de sua mente qualquer outro game. Tomb Raider, Ninja Gaiden... nenhum outro fez o que Prince of Persia fará". Realmente, nunca vimos um jogo em que o personagem controlado pelo computador seja realmente inteligente e que não atrapalhe nos momentos cruciais. Se PoP vai conseguir fazer isso, só vamos saber no dia 15 de novembro, quando o próximo herdeiro do trono da Pérsia chegar às lojas. Estaremos esperando ansiosos para ver se tudo isso será verdade ou se este game também vai ficar sob a sombra de Sands of Time. | **RODRIGO GUERRA**



FARRAPOS
À medida que os personagens sofrerem danos, seus uniformes ficarão rasgados.

FICHA TÉCNICA

Lançamento
10/11/2008

Produção
Midway Games

Distribuição
Midway Amusement Games

Jogadores
1-2

Site
worldscollide.com

Online
Sim

Expectativa
Média

+ Os novos mecanismos Klose Kombat e Freefall Kombat

– A redução drástica de violência e sangue nos Fatalities

VERSÃO AMERICANA

LUTA

Mortal Kombat vs. DC Universe

Apenas pela diversão

Uma reunião de personagens de universos diferentes em uma mesma obra é conhecida como crossover, o que não é novidade no mundo dos games. Na década de 90, a Capcom já fizera isso com X-Men vs. Street Fighter, que assim como seu título sugere, coloca frente a frente os mutantes da Marvel e os personagens do mais popular game de luta de todos os tempos.

Agora, a Midway Games tenta fazer a mesma coisa, colocando os guerreiros da série Mortal Kombat para tretar com os super-heróis e vilões da editora rival da Marvel, a DC Comics.

O game, batizado de Mortal Kombat vs. DC Universe, trará um enredo, no mínimo, genérico para seu Story Mode, no qual um fenômeno cataclísmico fez com que os universos de MK e DC se fundissem, no melhor estilo filme de ficção de quinta categoria. Assim, mesmo sendo meros mortais, os lutadores da série *MK poderão* utilizar poderes místicos e enfrentar de igual para igual heróis como o Superman. Será que os idealizadores do jogo não conseguiram pensar em algo melhor?

Os jogadores poderão escolher tanto os personagens de MK como os da DC, conferindo pontos de vista distintos no andamento do jogo. Isso foi decidido para não desagradar aos fãs das séries.

Tapando o sol com a peneira

Uma das imposições da DC para aceitar a parceria com a Midway foi que o game não apresentasse os famosos golpes de finalização, mais conhecidos como Fatalities, pois a editora não queria ver seus poderosos super-heróis sendo despedaçados. O problema é que Mortal Kombat sem Fatality não é Mortal Kombat. • A série ficou mundialmente conhecida pelo excesso de violência que apresentava em seus games e os jogadores sempre se divertiram muito mais com as finalizações que propriamente com as lutas.

TIMELINE



Mortal Kombat | 1992
O game impressionou os jogadores pelo alto grau de violência em suas lutas.



X-Men vs. Street Fighter | 1996
O game foi um dos pioneiros a misturar personagens de universos distintos.



Justice League Heroes | 2006
Foi o último jogo a ser lançado que utilizou os famosos super-heróis da DC Comics.

EXTRA +++ A engine gráfica de Mortal Kombat vs. DC Universe será a Unreal Engine 3, a mesma que foi utilizada em BioShock e Gears of War. O time da Midway se inspirou nos trabalhos do desenhista Alex Ross para modelar os personagens da DC.



ALIANÇAS
Os super-heróis e vilões de ambos os mundos farão suas alianças para aumentarem suas chances de vitória.



EXPLICAÇÃO
Após o cataclisma que uniu os dois mundos, os poderes de todos os personagens ficaram equiparados.

BOA NOTÍCIA

REFORÇOS

A Midway anunciou recentemente que Mortal Kombat vs. DC Universe receberá mais quatro lutadores, chegando a uma lista final de 22. Pelo lado da série MK, os reforços serão Raiden e Kano. A DC será representada pela dupla Mulher Maravilha e Deathstroke, este, mais conhecido no Brasil como Exterminador.

Para a alegria dos jogadores, a Midway e a DC chegaram a um acordo e decidiram que os personagens do jogo poderão executar os golpes de finalização após as lutas. Porém, como nem tudo são flores, haverá uma redução drástica de violência e sangue nos golpes finais.

Cada lutador terá apenas um estilo de luta e não possuirão armas, apenas acessórios particulares. Para compensar, foram inseridos novos mecanismos de luta, Klose Kombat e Freefall Kombat.

O primeiro é um modo que pode ser ativado quando a Rage Meter (Medidor de Fúria) estiver cheio. Ao acioná-lo, o jogador terá seis segundos para atacar o oponente, sendo que durante esse tempo, os golpes serão indefensáveis. Freefall Kombat é uma seqüência iniciada pelo jogador que começa quando ele arremessa seu oponente para fora da arena de luta. Em vez de ficar apenas observando o corpo cair, o agressor poderá persegui-lo e golpeá-lo durante a queda livre até chegar ao chão. O personagem que for arremessado poderá inverter a posição em relação ao seu inimigo durante a queda. O lutador que chegar ao chão por baixo receberá um dano bem maior.

Cenários conhecidos como as cidades de Metrópolis e Gotham City, da DC, além do inferno e o cemitério de Mortal Kombat, estarão presentes no game. Outras arenas de combate formadas com as características dos dois universos completarão a lista de cenários. Se por um lado Mortal Kombat vs. DC Universe não será o que os jogadores e fãs das séries queriam, pelo menos está despertando curiosidade. O resultado, todos nós já sabemos qual será... | **RONIE ANDERSON**

- Muitos marmanjos adorariam ser laçados pela bela Mulher Maravilha.
- Vários personagens tiveram a roupa modificada, exceto o Batman, que está mais para Adam West.
- Só mesmo no mundo dos games Sonya Blade teria alguma chance contra o Homem de Aço.
- Gotham City será uma das diversas arenas de luta de Mortal Kombat vs. DC Universe.











O MUNDO EM RUÍNAS
No game, locais famosos como a cidade de Paris ficarão totalmente destruídos após os combates da Terceira Guerra Mundial.

FICHA TÉCNICA

Lançamento
04/11/2008
Produção
Ubisoft Shangai
Distribuição
Ubisoft
Jogadores
1-12
Site
endwargame.us.ubi.com
Online
Sim
Expectativa
Média

\+ IA acima da média | Comando de voz em tempo real.

\- Se o jogo não tiver toda a ação que está prometendo.

VERSÃO AMERICANA

ET ESTRATÉGIA

Tom Clancy's EndWar

A Terceira Guerra Mundial vai começar

EndWar será o próximo game baseado nas obras do escritor Tom Clancy, cujos livros já serviram de mote para Rainbow Six e Splinter Cell, duas das mais bem sucedidas franquias da produtora francesa Ubisoft.

Ambientado nos campos de batalha da Terceira Guerra Mundial, o jogo promete levar a tecnologia a um nível além, seja na IA, gráficos, física e animações, para um patamar de precisão impossível antes do lançamento dos consoles next-gen.

A culpa é sempre do petróleo

EndWar se passa em 2020. O planeta passa por uma crise energética e a Rússia detém quase que totalmente as reservas de petróleo. A economia mundial entra em colapso e o preço do barril de petróleo chega a custar US$ 800 (atualmente, custa em média US$ 105). Tornando-se a maior potência, a Rússia se reergue economica e militarmente. Não satisfeitos com essa situação, os países europeus (exceto Inglaterra e Irlanda) se unificam e formam a European Federation, uma nação que nasce com o objetivo de se tornar a maior superpotência do planeta. Os EUA também entram na guerra para manter sua hegemonia. Esses fatos dão início à Terceira Guerra Mundial.

Grande promessa

Os fãs de RTS (Real Time Strategy), aguardam ansiosamente o lançamento de EndWar, já que o jogo promete revolucionar o gênero com diversos mecanismos, como comando de voz em tempo real e IA muito acima da média em relação aos outros games do estilo.

No modo single, o jogador estará na pele do general Scott Mitchell da companhia Ghost Recon e comandará as facções norte-americanas contra a Rússia. Ao completar os objetivos, é possível fazer upgrades nas unidades com o dinheiro obtido após a conclusão das missões.

Os combates oferecerão diversas opções de veículos de combate, como tanques, helicópteros e aviões. Todos eles

TIMELINE



Age of Empires | 1997
Ao lado de Starcraft, o game figurou como um dos primeiros grandes nomes do gênero RTS.



C O H: Opposing Fronts | 2007
O jogo se baseou em grandes confrontos armados entre as superpotências do planeta.



C&C 3: Kane's Wrath | 2008
Foi um dos últimos títulos do gênero RTS a ser lançado.

EXTRA +++

Não dá para acreditar em todas as promessas feitas pelas produtoras de jogos, mas se todos os recursos que foram prometidos estiverem presentes no jogo, EndWar tem tudo para ser o melhor game de estratégia de 2008, superando inclusive Halo Wars, do Xbox 360.





SOB SEU COMANDO
Em EndWar, os jogadores poderão controlar os personagens através de comandos de voz em tempo real.



SERÁ?

EXPECTATIVA

A Ubisoft ainda não fez nenhum pronunciamento oficial, mas alguns rumores indicam que há a possibilidade de EndWar ser lançado para as plataformas portáteis. Por enquanto, o game está confirmado apenas para PS3, Xbox 360 e PC.



SERÁ?
Os produtores de EndWar prometeram que o jogo apresentará a melhor IA já vista em games. Será que é verdade?

possuirão artilharia pesada e poderão atacar os inimigos a curta ou longa distância. Como é típico nos games de estratégia, todos terão seus pontos fortes e vulnerabilidades.

Será possível também utilizar armas de destruição em massa, mas o jogador deverá ter cautela, já que os outros exércitos também dispõem deste poderio bélico. Uma guerra nuclear poderá acabar com todos os tipos de vida no planeta.

Além do single, EndWar oferecerá outros modos, como Annihilation, Conquest, Assault e Siege. No Annihilation, cada jogador controlará seis unidades em disputas individuais, que poderão acontecer em 29 mapas. O time vencedor comandará o território e o perdedor terá cinco minutos para recuperar a área; caso contrário, o time estará eliminado.

O Assault é o tradicional Deathmatch, e o Siege é quase igual, porém, a equipe que estiver defendendo, terá dez minutos para proteger o maior número de pontos no mapa, sendo estes localidades reais, como a Torre Eiffel ou o US Capitol, sede do congresso dos Estados Unidos.

Os combates serão vencidos pelos jogadores que souberem equilibrar suas equipes balanceando as unidades.

É possível controlar as facções da Rússia (Spetsnaz), dos Estados Unidos (Joint Strike Force) e da European Federation (Enforcer Corps). Todas as facções poderão fazer mais de 90 upgrades diferentes em suas unidades.

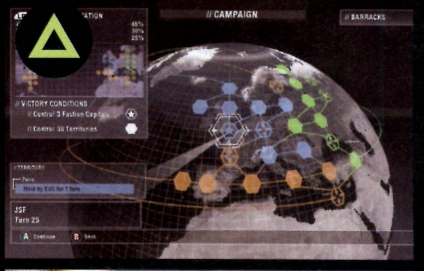
O visual promete ser o mais real já visto nos jogos do gênero, assim como a IA aprimorada. Os produtores afirmam que a ação de EndWar rodará a, no mínimo, 30 frames por segundo. Se tudo isso for verdade, Tom Clancy's EndWar tem tudo para ser o melhor jogo de estratégia de 2008. | **RONIE ANDERSON**

△ As pessoas que baterem o olho nesta tela se lembrarão do clássico jogo de tabuleiro WAR.

○ Estes tanques serão o pesadelo dos pilotos de aviões e helicópteros.

✕ Os upgrades das unidades serão um procedimento obrigatório para dominar o mundo.

□ O modo multiplayer de Tom Clancy's EndWar disponibilizará 29 mapas.











NA LINHA DE FRENTE
Mesmo contando com tecnologia avançada, a estratégia é a principal ferramenta em um game da série SOCOM.

FICHA TÉCNICA

Lançamento
14/10/2008

Produção
Slant Six Games

Distribuição
Sony Computer Entertainment

Jogadores
1-32

Site
socom.us.playstation.com/

Online
Sim

Expectativa
Média

+ Interatividade online é algo difícil de ver em consoles.

– A jogabilidade exibida na versão Beta é preocupante.

VERSÃO AMERICANA

SHOOTER

SOCOM: Confrontation

A releitura online do combate tático

Dia 14 de outubro de 2008 marca a estréia da série SOCOM no PS3. Passaram-se seis anos após o primeiro jogo e mais de 10 milhões de unidades foram vendidas, o que ajudou a fazer de SOCOM um verdadeiro legado de jogos de combate tático. A franquia chega ao console em grande estilo e com uma missão bem ambiciosa: tornar-se um sucesso de vendas e ser uma autêntica referência em jogos multiplayer online. Mais do que nunca, as publishers do jogo e a SCEA acreditam que o futuro do gameplay está na interação online. SOCOM: Confrontation é uma das apostas mais altas que alguém já fez no mercado de entretenimento eletrônico interativo.

Em relação à jogabilidade, alguns mapas clássicos da série estão confirmados, como Crossroad (o destaque da versão Beta), Frostfire e Desert Glory. Serão sete no total. Cada mapa suportará até sete modos de batalha e até 32 jogadores poderão se enfrentar simultaneamente em cada mapa.

A impressão geral prévia de Confrontation é que você deverá ter uma boa banda de internet para rodá-lo. Apenas baixar a atualização 1.30 da Beta tornou-se um parto, fora os 1,5 GB do jogo de demonstração, são 200 MB exclusivamente para a atualização.

O menu tem um design classudo, mas o que chama a atenção é a tradução total para o português. De Portugal. Sim, assim como outros games, SOCOM enxerga o idioma do sistema e automaticamente traduz o jogo para a língua nativa. O resultado é um tanto estranho. É impossível ouvir as vozes de comando in-game em português de Portugal e não se desconcentrar. Infelizmente, não é possível trocar o idioma pelo menu principal.

As opções de personalização fina, tradicionais da franquia, já ficam evidentes no momento de personalização de soldado. É possível escolher entre comandos de guerra e mercenários. No jogo factual, será possível escolher entre cinco opções de

TIMELINE



Tom Clancy´s Rainbow Six | 1998
Um dos jogos que revolucionaram o combate tático em equipe.

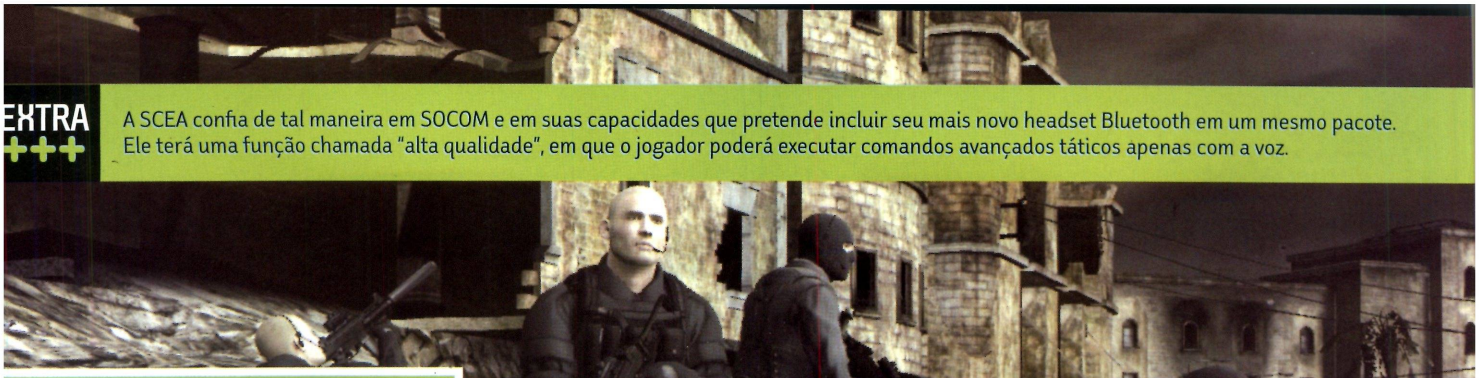


Delta Force | 1998
Conhecido pela verossimilhança em equipamentos e táticas.



Rainbow Six: Vegas 2 | 2008
Trouxe mais agilidade e dinâmica à guerra silenciosa e ao jogo de nervos.

EXTRA +++ A SCEA confia de tal maneira em SOCOM e em suas capacidades que pretende incluir seu mais novo headset Bluetooth em um mesmo pacote. Ele terá uma função chamada "alta qualidade", em que o jogador poderá executar comandos avançados táticos apenas com a voz.



ANTES DE TODOS

BETA DE SOCOM

Se você também quiser participar da Beta de SOCOM: Confrontation , assine a revista eletrônica Qore número 01 ou simplesmente compre sua versão anual. Um e-mail com um código a ser inserido na PSN será enviado. O pior já passou: a primeira versão da Beta contava com inúmeros problemas, já resolvidos com a última versão, 1.30.



CAMUFLAGEM
Missões de reconhecimento e furtividade requerem equipamento especial, como roupas com cores específicas.





EM FORMAÇÃO
Táticas e formações em grupo são decisivos durante os combates. Uma boa mira (à direita) também ajuda.

- O visual da série ganhou novo fôlego com os gráficos next-gen do PS3.
- Há a possibilidade de jogar como o "inimigo", neste caso, os mercenários.
- Explodir usando o lançamento de granadas com o SixAxis nunca foi tão fácil.
- Alguns saltos serão tão altos que você poderá dar dois ou três giros no ar.









forças especiais, como os fuzileiros navais americanos e a famosa SAS britânica. Cada um tem seu próprio armamento, roupas e itens exclusivos. De maneira parecida com Rainbow Six: Vegas, é possível visualizar as mudanças no ato e com muitos detalhes.

As diversas salas de jogos (os chamados lobbies) mostram que SOCOM pretende também reunir clãs de jogadores e gamers de uma mesma região do mundo, o que facilitará a integração de uma mesma comunidade. Encontrar um jogo para integrar-se não é uma tarefa difícil.

A jogabilidade é bastante interessante. A adoção plena das funções de reconhecimento de movimento do SixAxis é bem adequado para jogar granadas por cima e por baixo, bastando apenas empurrar o controle. Pode-se ainda encostar nas paredes usando um recurso parecido. Entretanto, os demais comandos são bem confusos e complexos. Ajustar os modos de visão de terceira pessoa exige apertar um incômodo botão direcional para cima. É preciso tempo adicional para acostumar-se com eles.

Muita atenção também foi dada aos gráficos, que reproduzem com fidelidade os raios de luz solar, poeira e explosões. Os modelos dos personagens, contudo, poderiam ser mais bem trabalhados. Há muitos serrilhados desnecessários para uma versão de jogo next-gen como essa.

A Beta de SOCOM somente faz com que a ansiedade em torno de Confrontation seja ainda maior. Uma vez que os pepinos da Beta sejam resolvidos, quem sabe a ambição multiplayer online de SOCOM possa se concretizar? | **FELIPE LEVRA**

PS2 PSP PS3



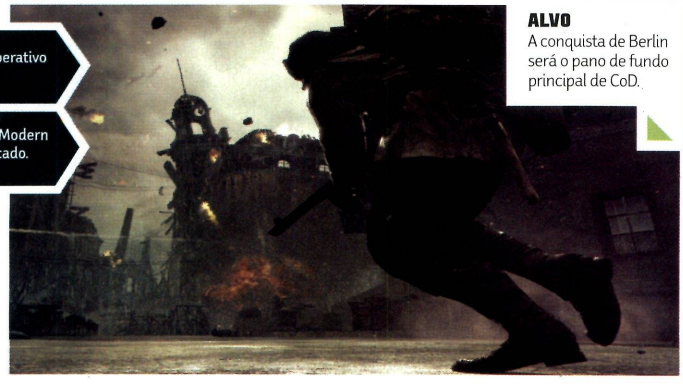
NOVIDADE
Call of Duty: World at War terá um foco especial nas partidas cooperativas.

FICHA TÉCNICA

Lançamento
11/11/2008
Produção
Treyarch
Distribuição
Activision
Jogadores
1-4
Site
callofduty.com
Online
Sim
Expectativa
Alta

\+ Sistema de jogo cooperativo inédito na série.

\- Bater Call of Duty 4: Modern Warfare será complicado.



ALVO
A conquista de Berlin será o pano de fundo principal de CoD.

EXTRA +

A conquista da capital alemã no final da Segunda Guerra ficou conhecida como "Corrida por Berlin". Aliados vindos do oeste e soviéticos vindos pelo leste buscavam dominar Berlin primeiro. Próximo do fim, perguntaram a Dwight D. Eisenhower, comandante-chefe das forças aliadas, quando o exército aliado deveria avançar. Ele respondeu: "Berlin já não é mais um alvo militar". Os soviéticos já haviam chegado primeiro à capital do 3º Reich.

VERSÃO AMERICANA
FPS
1º PESSOA

Call of Duty: World at War

Dois fronts. Vários soldados. A clássica guerra

Call of Duty volta à Segunda Guerra Mundial. A franquia que revolucionou e enriqueceu o gênero "FPS ambientado em guerras" retorna a seu conflito original. A tarefa de Call of Duty: World at War, porém, é complicada. A herança deixada por Call of Duty 4: Modern Warfare é uma faca de dois gumes: elevou a franquia a patamares que ainda não foram alcançados pelos concorrentes e, ao mesmo tempo, tornou a expectativa de um novo Call ainda maior entre os fãs.

A Segunda Guerra Mundial é mais uma vez o conflito em questão. Em dois fronts diferentes, o jogador controla exércitos Aliados contra Hitler e a Wehrmacht (exército alemão). As duas campanhas são denominadas "Batalha do Pacífico" e a "Conquista de Berlin". A Batalha do Pacífico acontece entre os EUA e o Japão. As ilhas japonesas tornam-se palco dos conflitos, com direito a terrenos montanhosos e florestas. Já no lado europeu, a Conquista de Berlin, o jogador já se encontra em 1945, na busca pela queda da capital alemã. O jogador controla americanos e soviético no *entorno e dentro* da cidade já arrasada por bombardeios.

Ajuda no calor da batalha

O clima cinematográfico será mais uma vez o ponto alto. Seqüências de ação marcarão presença entre as inúmeras batalhas que o jogador travará. Mas a grande novidade fica por conta da atenção dispensada no quesito multiplayer. Claro que as partidas online continuarão a promover batalhas entre os jogadores pelo mundo nos clássicos sistemas de batalha como Deathmatch, entre outros. Mas é a campanha single player que traz a diferença, pois um novo sistema cooperativo fará com que jogadores possam cumprir as missões solo. Denominado Coordinated Assault and Support, o inédito sistema de cooperação (para até quatro jogadores online ou dois em tela dividida) será o diferencial. Privilegiando a tática em grupo, os jogadores poderão cumprir as missões em conjunto, como um verdadeiro exército faria. Essa é a grande arma de Call of Duty: World at War para bater seu antecessor, CoD4: Modern Warfare. Será possível? A verdade é que nessa guerra doméstica, vence o jogador. | **RICARDO CAETANO**

TIMELINE



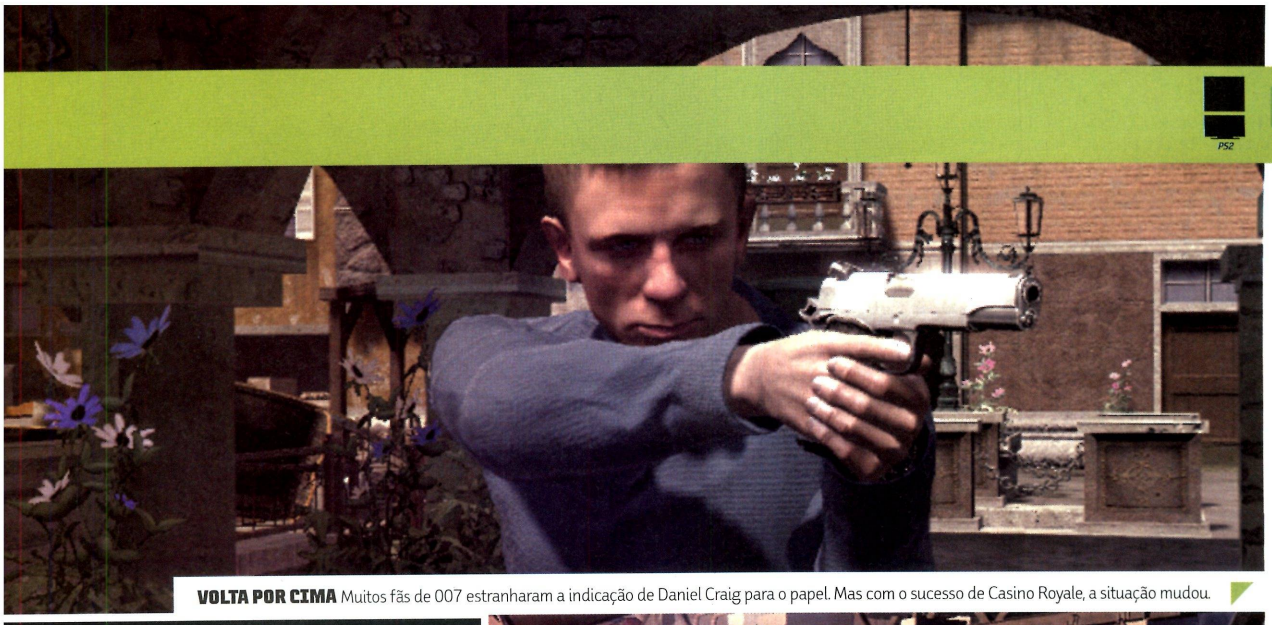
Wolfenstein 3D | 1992
Os nazistas já eram os inimigos a serem derrotados no primeiro FPS da história.



Call of Duty | 2003
O Call of Duty original introduziu o conceito cinematográfico ao gênero FPS de guerra.



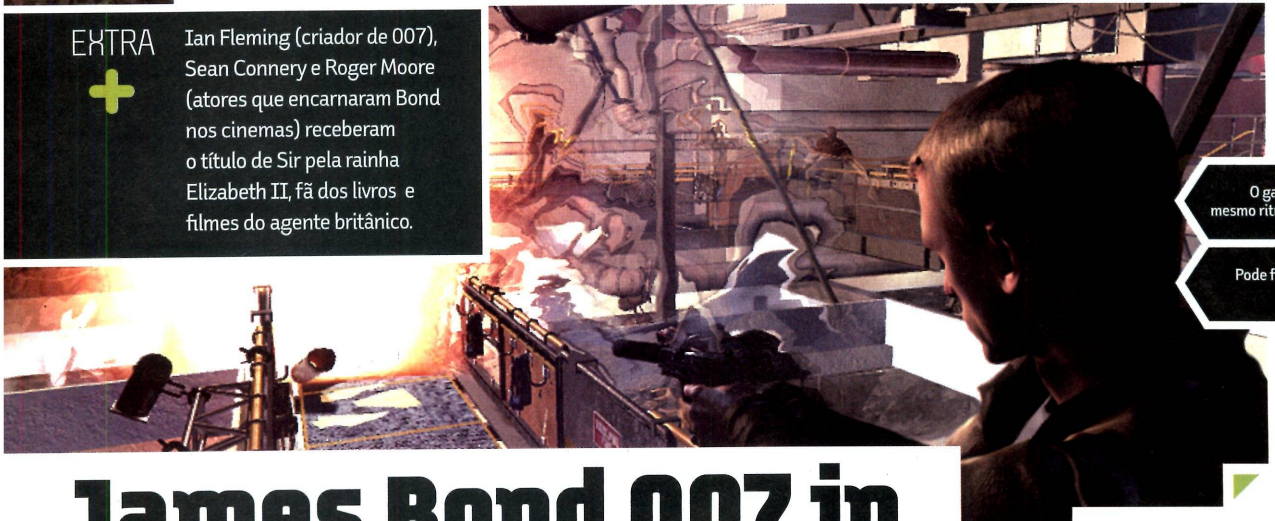
CoD 4: Modern Warfare | 2007
O combate foi disputado no futuro e não na Segunda Guerra Mundial.



VOLTA POR CIMA Muitos fãs de 007 estranharam a indicação de Daniel Craig para o papel. Mas com o sucesso de Casino Royale, a situação mudou.

EXTRA +

Ian Fleming (criador de 007), Sean Connery e Roger Moore (atores que encarnaram Bond nos cinemas) receberam o título de Sir pela rainha Elizabeth II, fã dos livros e filmes do agente britânico.



O game tem que seguir o mesmo ritmo de Casino Royale. +

Pode ficar à sombra de The Bourne Conspiracy. −

TRABALHO
Assim como nos filmes, o jogador terá que ser esperto para fugir das armadilhas inimigas.

FICHA TÉCNICA

Lançamento
04/11/2008
Produção
Treyarch
Distribuição
Activision
Jogadores
1-12
Site
007thevideogame.com
Online
Sim
Expectativa
Média

VERSÃO AMERICANA
Aç
AÇÃO

James Bond 007 in Quantum of Solace

Um agente secreto movido a vingança

Vida nova para o agente secreto britânico mais famoso do mundo no cinema: agora é a vez de agir nos videogames. Com a chegada do filme *Quantum of Solace*, os responsáveis por James Bond pretendem também chamar atenção no jogo James Bond 007 in Quantum of Solace. Com o uso da franquia cinematográfica, vídeos, trilha sonora e imagem de Daniel Craig (o atual 007), o game promete uma experiência completa aos fãs do agente secreto e de bons games de ação.

O game se passa tanto em *Quantum of Solace* (o novo filme) e *Casino Royale* (o primeiro com Craig), em localidades como Montenegro, Veneza, Bolívia e Áustria. Cenas do filmes farão parte das fases para ilustrar a ação de 007, que busca vingança após os acontecimentos de *Casino Royale*. Além do enredo, ângulos de câmera com estilo cinematográfico e divisão de tela entre as cenas darão o tom do game.

Ação, tiros e estratégia

Variando entre câmeras em primeira e terceira pessoa, Quantum of Solace mistura muito do que é visto nos filmes. Você pode esperar muitos inimigos e armas pesadas, mas com inclusão de puzzles que testam a inteligência do agente. Vários objetos interativos estarão nos cenários e farão parte da ação, como barris explosivos e extintores de incêndio que bloquearão a visão dos inimigos ao serem atingidos.

Usando a mesma engine de Call of Duty 4, o jogo terá efeitos interessantes, como tiros varando determinadas superfícies. Outro ponto importante do game é a inclusão de combate corpo-a-corpo, semelhante ao de The Bourne Conspiracy, no qual James Bond terá que derrubar seus inimigos usando técnicas de defesa pessoal. Bourne, inclusive, é parâmetro para Quantum of Solace, já que o game do agente sem memória foi bem recebido pela crítica. É uma nova missão para 007: vejamos como ele se sairá. | **RICARDO CAETANO**

TIMELINE



James Bond | 1983
A primeira missão de Bond no mundo dos games foi no clássico Atari 2600.



GoldenEye 007 | 1997
Já no mundo dos 64 bits, GoldenEye 007 ficou famoso por seu excelente modo multiplayer.



From Russia with Love | 2005
Inspirado no filme de mesmo nome, conta com a participação virtual de Sean Connery.



PLAYSTATION HOME

Testamos a comunidade virtual do PS3 | FELIPE LEVRA

Desde o início concebida para ser uma verdadeira comunidade virtual para os proprietários de PS3, a Home foi criada como uma plataforma para anunciar novos produtos, um shopping virtual para venda de itens add-ons para jogos e outras finalidades, um showcase de lançamentos e um espaço para a consolidação da marca PS3 e, conseqüentemente, da própria Sony. Mas talvez o mais importante seria derrubar a Microsoft do trono no quesito integração console-internet e sua ótima relação com a comunidade gamer virtual. A *PS3W* teve acesso às primeiras vagas de teste da PS Home e conta aqui todas suas funcionalidades em primeira mão.

Home: O começo



ESTILO A tela de início da PS Home é um logo animado que mostra o status de conexão.

Para ter acesso à Home, a reportagem foi convidada pela Sony a inserir na Gestão de Contas da PlayStation Network um código promocional (Redeem Promotion Code). Após a inserção do código, uma espécie de voucher especial foi emitido. Nós fomos levados a uma página de download, na qual um aplicativo de 85 MB deveria ser baixado. Depois do download, ao acessar o software, há uma tela de inicialização com o logo da PS Home. O primeiro estágio é o de customização de roupas e corpo.

Customização de roupas e corpo

Este setor da PlayStation Home é bem parecido com a criação de personagens em The Sims. Há diversas opções de customização de personagens, como cor da pele, altura, formato do corpo, tamanho da cabeça, cor dos olhos etc. Todas as opções de formatos de corpo são bastante completas. Há de fato milhões de combinações possíveis, sendo possível realizar ajustes finíssimos. Com o uso dos botões analógicos, altera-se facilmente as diversas proporções de formatos de corpo. O que



CRIAÇÃO As opções de customização de corpo são quase infinitas.

chama a atenção são os detalhes dos gráficos. Exemplos são os feixes de luz solar que entram pelos vãos das janelas, refletem nas superfícies e criam uma espécie de névoa nos locais mais iluminados. Outro exemplo são as dobras e texturas das roupas, tudo extremamente definido.

Há alguns defeitos também, justificáveis por não se tratar de uma versão finalizada. Enquanto as opções de customização de corpo já estão bastante avançadas e funcionam muito bem, são pouquíssimas as opções de roupas. Há somente três ou quatro seleções de calças, sapatos e acessórios. Na opção joalheria, só há dois brincos. Apenas dois tipos de chapéu. Uma coisa que pode ser considerada um detalhe, mas faz toda a diferença, é que não há opção de barba, apenas de bigode. Para as mulheres, pode inclusive ser importante fazer com que o lábio inferior fique mais grosso que o superior - não dá para mudar na Home.

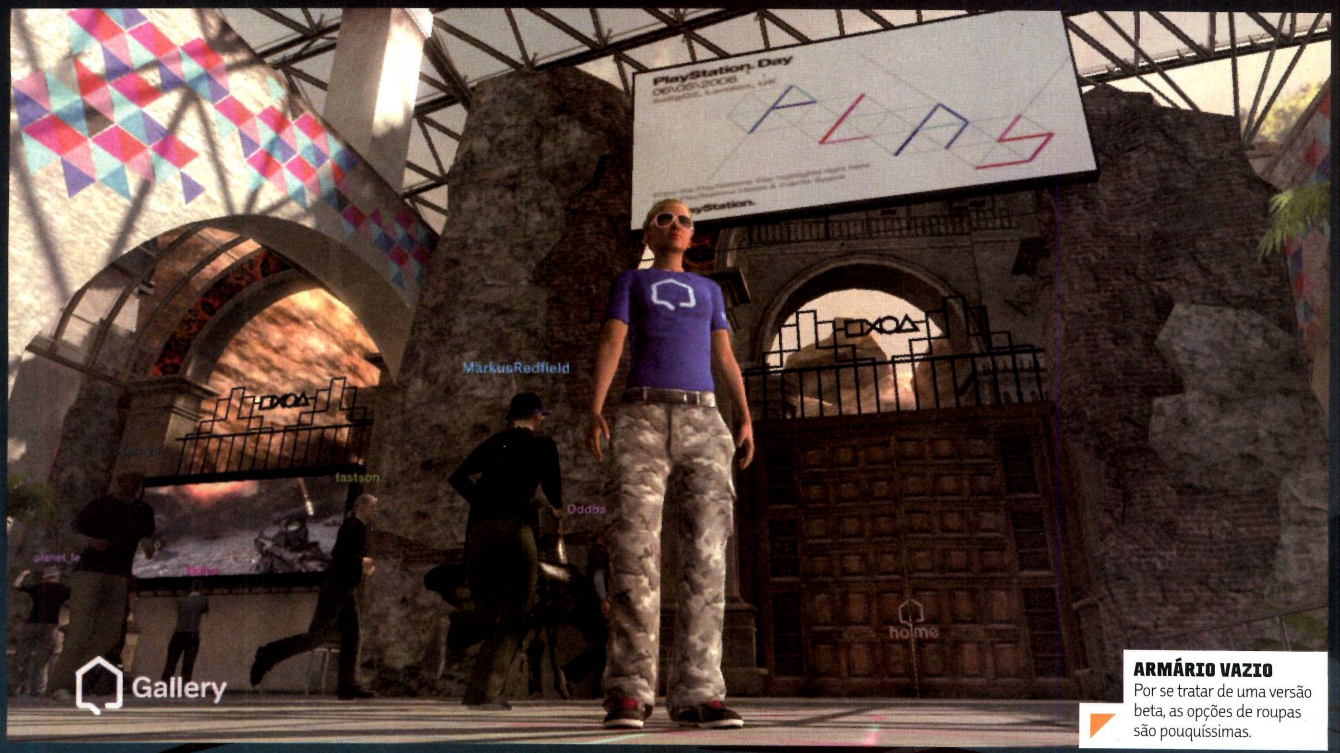
A impressão geral é que a Home tem um serviço bastante decente de personalização, mas peca ainda em detalhes básicos. Comparações são inevitáveis. Jogos de PS2 e da primeira geração de PS3 (como The Godfather) têm sistemas muito mais avançados de edição, com mecanismos mais fáceis de execução. Mas, como a Home ainda está em sua versão Beta, tudo pode melhorar.

Harbour Studio



BELEZA PURA De tão real, dá quase para sentir o cheiro de mar.

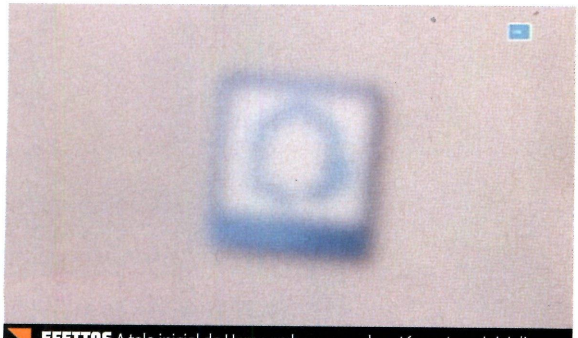
Depois de criar seu avatar, esta é a sua verdadeira casa. Trata-se de um apartamento posicionado em um local belíssimo, à beira do mar,



ARMÁRIO VAZIO Por se tratar de uma versão beta, as opções de roupas são pouquíssimas.

Banda de internet

A PS Home, por natureza, é uma aplicação que requer internet para as coisas mais básicas. Desde a leitura do layout das opções de customização de roupas até os vídeos, pôsteres e roupas dos diversos avatares que habitam o mundo virtual, tudo é regido pela velocidade da conexão com a internet. Os loadings da Home na verdade são os downloads dos mapas que a compõem. Quanto mais rápida sua conexão, mais rápidos os downloads serão. Em uma conexão de 500 Kbps, a Home rodou sem maiores problemas, mas seria muito melhor ter uma banda larga de, no mínimo, 1 MB.



EFEITOS A tela inicial de Home embaça quando está prestes a inicializar.

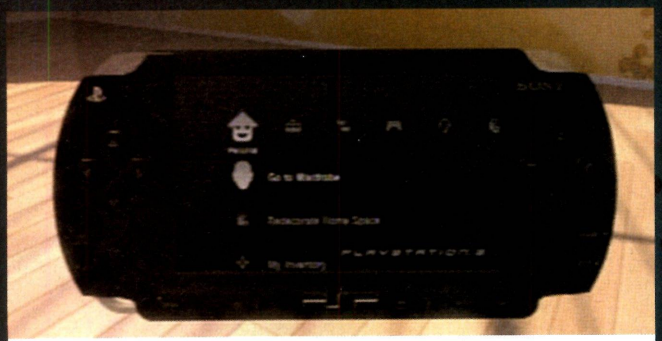
em uma espécie de vila mediterrânea. É um local pequeno, discreto, mas que possui uma excelente vista devido à sua ampla varanda. É possível redecorar este local à vontade. Ao apertar Start, você liga seu PSP, que se torna uma espécie de guia para o mundo virtual de Home. Ali, é possível selecionar "Redecorate Home Space" e "Add Furniture", o que abre uma seleção de itens domésticos para colocar em seu apartamento. São eles: porta-retratos, cadeiras, mesas, armários, tapetes, ornamentos, cubos, lâmpadas, sofás e eletrodomésticos.

Dentre as poucas opções disponíveis, o sofá já dá uma boa cara de apê moderno. Ao selecioná-lo, é possível rotacionar, levantar ou abaixá-lo, o que garante posicionamento inclusive em locais com escadas. No caso das lâmpadas e outros artigos menores, há vãos e pequenos orifícios nos quais podem ser encaixados, como prateleiras fechadas. Os gráficos aqui mais uma vez impressionam. A textura do tecido, por exemplo: acompanhando a câmera de posicionamento, é possível aproximar a visão e enxergar as tramas de fios que compõem o sofá.

Ao tomar um ar na varanda, vê-se uma bonita marina, com uma grande lancha estacionada. Será possível dar uma voltinha nela quando a Home for efetivamente operacional? Tomara que sim.

O PSP

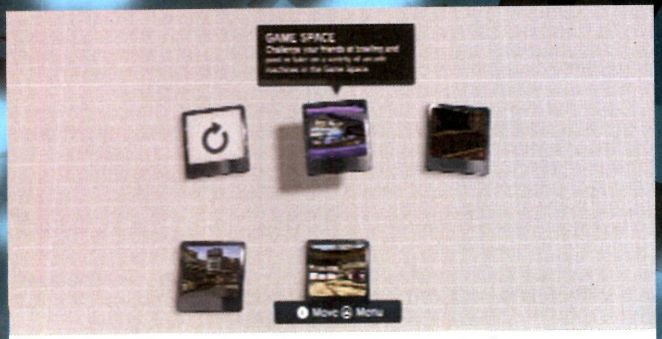
Para se guiar no mundo da Home, a Sony criou uma espécie de guia, um atalho às diversas funcionalidades virtuais. Espertamente, deu a ele a cara de um PSP. Trata-se de uma cópia extremamente fiel ao original, com detalhes bem nítidos. Há uma série de opções, escolhidas a partir de uma X-Cross Media Bar, exatamente como se fosse na vida real. Conheça cada uma delas detalhadamente:



PSP Mais do que um console virtual, o PSP torna-se seu guia na PS Home.

Personal
Aqui, você pode voltar ao guarda-roupa, redecorar seu apartamento, acessar o inventário, ver as compras e verificar o seu perfil. Os primeiros foram discutidos anteriormente. Já o inventário guarda alguns objetos pessoais para suposta utilização com outros usuários. Na ocasião do teste, havia apenas um item disponível: uma máquina de bolhas de sabão. Quando selecionada, ela fica postada no chão apenas soltando bolinhas de sabão. É bem divertido vê-la funcionar. Ainda não é possível ver as compras porque o sistema de comércio online aparentemente não estava funcionando. Já o perfil contém o logo do seu utilizador da PSN e a bandeira do seu país.

Settings
Aqui, é possível escolher o tema do seu PSP (é isso mesmo, dá inclusive para personalizar seu PSP virtual). Há inclusive como mudar a cor do PSP em si, mas, no momento, a única opção é a cor preta. Dá para alterar a cor dos vários boxes de seleção espalhados pela Home. Você poderá ainda alterar as opções de áudio e microfone, janelas de chat, controles e comunicação.

Locations


WORLD MAP O mapa é animado e exibe todas as locações da Home.

Há uma seleção interessante aqui, porém, indisponível no momento. Trata-se de World Map, um mapa global da comunidade. É uma espécie de cubo mágico que se desdobra em diversos pedaços, cada um corresponde aos locais que a Home disponibiliza. É possível fazer marcações no mapa, selecionar alguns locais favoritos etc. É possível também visitar todos os locais que você possui, o que é um indício de que será permitido comprar diversas casas e propriedades em Home.

Help
Reúne todas as informações de ajuda para integração na PS Home.

Game Launching
Há uma seção reservada exclusivamente à criação e compartilhamento de jogos multiplayer, o que confirma a ambição da Sony de catapultar a Home como uma plataforma de integração online. Em "Create Game", é possível criar jogos online a partir daqueles que você já possui. Isso faz com que você fique com um ícone de um controle SixAxis em cima de seu avatar. Qualquer outro usuário que veja tal ícone saberá que você está pronto para começar uma partida multiplayer. De fato, é possível fazer algo que o PS3 ainda não fazia: pular de uma aplicação em andamento e dar prosseguimento a uma segunda sem sair da primeira. Muito fácil de se fazer.

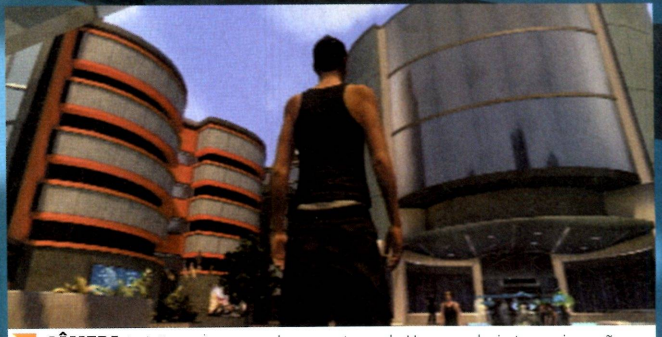
Communication
É como se fosse um telefone virtual. Você pode fazer ligações a todos os seus amigos online, o que é bastante interessante para contatá-los naquele momento em particular. Dá para aceitar ligações de terceiros e interromper todas as chamadas também.

Community
Uma opção que ainda não está plenamente ativa. Presume-se que terá informações sobre novas funcionalidades, espaços acrescentados e atualizações de versões.

Messages
É possível ler mensagens de seus amigos.

Friends List
Assim como na XMB do seu PS3, você também pode verificar se seus amigos estão online ou não. Pode-se então mandar mensagens, conversar, convidá-los para visitar um certo lugar e ver perfis.

Controles
O controle do PS3 poderia ter sido mais bem aproveitado para mais funcionalidades. É inevitável comparar esta versão Beta de Home com o que pode ser considerado resultado de verdadeiros estudos sobre movimentação de personagens, como GTA IV. A câmera é relativamente vacilante e um pouco confusa, além de lenta. Isso atrapalha um pouco a ambientação. Também não há um botão exclusivo para correr, o que faz as distâncias ficarem muito maiores. Uma possível solução para estes problemas é que os próprios usuários pudessem configurar o mapa de controles da PS Home.



CÂMERA A visão que acompanha os avatares da Home poderia ter mais opções.

Conversação

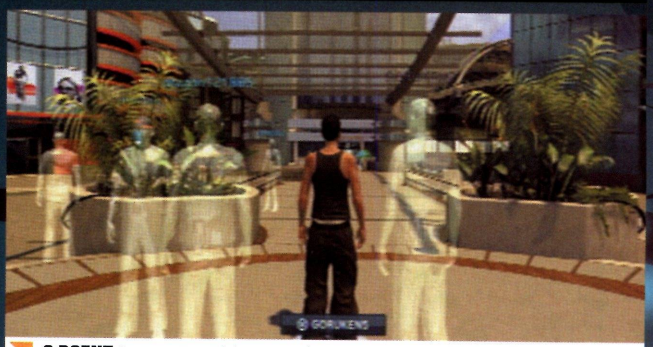
Conversar na PS Home é bem interessante. No que foi uma boa sacada da Sony, ao apertar o botão △, abre-se uma caixa de texto. Pode-se digitar, e então o texto resultante aparece acima do personagem. Os diversos diálogos são sobrepostos uns aos outros para manter o registro lógico do que foi dito primeiro. Tudo com a aparência de balões de conversação do tipo quadrinhos. Mas conversar com fluidez não é uma das tarefas mais fáceis. Principalmente se você estiver envolvido com algum jogo ou tarefa. É difícil conciliar um teclado com um SixAxis. É interessante usar, preferencialmente, um teclado sem fio. A Sony promete diminuir um pouco essa dificuldade com um acessório que integra um teclado especial e o SixAxis, chamado PS3 Wireless Keypad.



DIGITAÇÃO FACILITADA O Wireless Keypad será lançado em novembro de 2008 nos EUA.

Em geral, os controles são simples. O botão Select abre uma caixa de seleção de segurança do sistema. Ali, você pode mudar suas configurações de comunicação, bloquear uma pessoa (basta inserir a ID para nunca mais conversar com a mesma), ir ao seu apartamento, abrir a lista de amigos e denunciar algum abuso cometido na comunidade. O botão Start abre o PSP. Os direcionais aparentemente ainda não têm funcionalidade (uma pena, porque poderiam ser atalhos para algumas opções escondidas dentro do PSP). Tradicionalmente, o botão ○ volta ou cancela as opções e o ✕ as confirma. O botão △ abre uma caixa de texto para conversação. L1 faz com que mensagens pré-gravadas de conversas apareçam (uma pena não poder incluir mais mensagens personalizadas, assim como no dicionário de termos do PS3). O botão R1 abre modos de interação com outros usuários, como danças e sinais positivos/negativos, bem ao estilo The Sims. R3 muda os posicionamentos de câmera: mais distante e mais perto do personagem.

Central Plaza



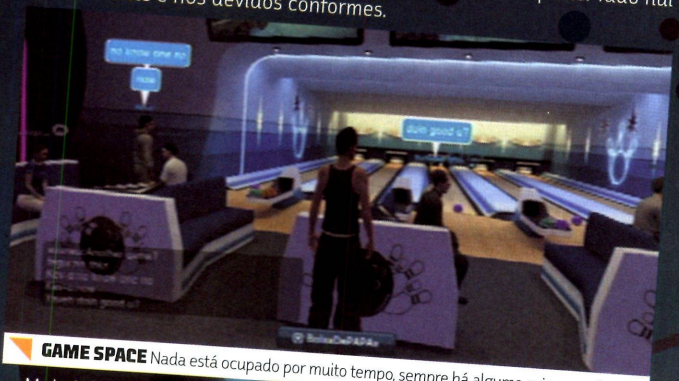
O POINT A praça central é o ponto de encontro para até 64 usuários simultâneos.

A Central Plaza é como se fosse um ponto de encontro para muitos usuários, já que a entrada do sistema muitas vezes é ali mesmo. A Sony construiu um lounge, uma espécie de deck de madeira na porção central do cenário que reúne a maioria dos usuários que entram no sistema. Ao redor, há diversas edificações muito modernas que enfeitam o local. Tudo é feito de vidro e cercado de fontes, acessos abertos e muitas árvores. Em um canto do cenário, a Sony disponibilizou um aparelho protótipo do que se assemelha a uma jukebox moderna, chamada de Listen@Home Prototype. Ali, as pessoas dançam, conversam e se divertem. E ligam suas maquininhas de fazer bolinhas de sabão. Dá para alterar o setlist das canções. Também não adianta tentar entrar nos lagos e nem dá para pular nos bancos, muito menos socar os outros usuários. Tudo é muito limpo e organizado. Andando pelas passagens, há diversos pôsteres de lançamentos da PSN. Em outros lugares, há painéis horizontais que exibem vídeos diversos.

Game Space

É um lounge exclusivamente dedicado aos jogos. Apesar do salão não ser lá muito grande, é bem espalhado e reúne muitas funcionalidades interessantes. Logo de cara, há três mesas de bilhar. Você pode jogar sozinho ou com algum amigo recém-conhecido. Os controles são

fáceis e o jogo é divertido, mas para quem jogou GTA IV, o mini-game será relativamente entediante, se comparado ao similar embutido no jogo da Rockstar. É interessante perceber que baixando apenas 30 MB, a engine deste jogo, assim como de todos os outros, roda sem maiores problemas, sem bugs e glitches de nenhuma espécie. Tudo flui normalmente e nos devidos conformes.



GAME SPACE Nada está ocupado por muito tempo, sempre há alguma coisa para jogar.

Mais à frente, há algumas máquinas de arcade, com diversos jogos interessantíssimos e muito divertidos. Pode-se ficar ali jogando por boas horas.

Mas a estrela do local é mesmo a pista de boliche. O sistema é muito bem desenhado, possibilitando ao jogador, assim como no bilhar, escolher jogar sozinho ou acompanhado. Dá para teclar enquanto se joga. O curioso é que este boliche "inocente" é mais inteligente e divertido do que foi um jogo exclusivamente dedicado para isso, como High Speed Bowling.

Mall

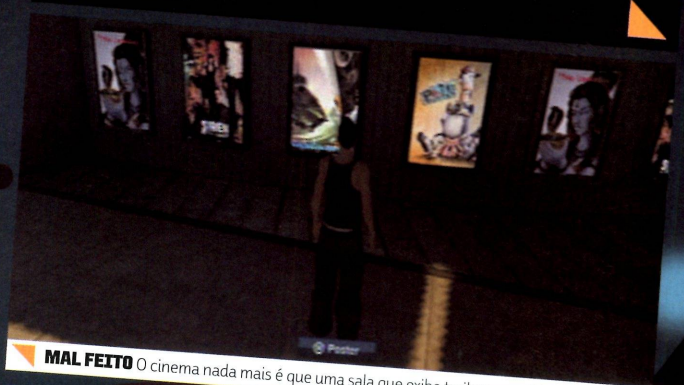


SHOPPING Com o Mall, os usuários poderão comprar itens exclusivos de personalização

O segundo edifício da Central Plaza é o Mall, o shopping center da PS Home. O local tem dois andares com cerca de três lojas em cada piso. Ao chegar à loja de roupas, não há araras nem corredores com lojistas, caixas e outros compradores. Uma tela branca inócua aparece, mostrando os itens para aquisição em forma de grade. Pode-se dizer que é um pouco frustrante chegar a um verdadeiro mundo virtual e ter que fazer compras de uma maneira tão impessoal.

Tudo dá a entender que a Sony abriu um modelo de faturamento realmente interessante. Se alguém quiser personalizar algo de maneira realmente exclusiva, terá de fazer assim como na vida real: gastando muito dinheiro.

Theater



MAL FEITO O cinema nada mais é que uma sala que exibe trailers repetidos.

Este é o cinema da PS Home. Infelizmente, é o menor dos locais visitados e também o mais simples. Há apenas (poucas) poltronas dispostas em algumas fileiras diante de um grande telão.

Desenhado para mostrar diversos vídeos, trailers e até filmes, o cinema da PS Home exibiu apenas o trailer de Siren: Blood Curse diversas vezes, repetidamente. Realmente decepcionante.

Infelizmente, parece que tanta atenção não foi dispensada ao cinema, já que poderia haver uma bomboniére, um lounge pré-sessões, corredores com diversas salas etc.

Últimas impressões

O que mais marca na Home é a sua capacidade de aproximar os gamers. A sensação era a de que estávamos todos desconectados, jogando isoladamente. Home chega para nos reunir e fazer com que todos se conheçam de uma maneira distinta da de fóruns espalhados pela internet. A diferença é marcante: na internet, para marcar uma partida online no PS3, é necessário sair do mundo virtual, ligar o PS3, entrar em um determinado jogo e chamar seu amigo. Enquanto que na Home, tudo isso é feito ao mesmo tempo, sem sair do lugar, inclusive sem sair da própria Home. As possibilidades são inúmeras.

Espera-se que a Sony também resolva rapidamente as questões de bugs no sistema. Perde-se a conta de quantas vezes o sistema cai só de sair da Central Plaza e voltar à Harbour Studio. A conexão com o sistema em si é frágil, pois cai constantemente sem nenhuma razão aparente. Infelizmente, muitas opções ainda não estão disponíveis. Um outro ponto negativo é que os lugares visitados também parecem ser muito pequenos e restritos, o que limita consideravelmente as andanças e faz com que a Home mais pareça uma prisão que um mundo virtual.

Prepare espaço no seu HD. Se a Home tiver muitos cenários como é provável que tenha, você terá que baixar megas e mais megas de espaços para visitação.

Enfim, apesar de todos os desafios e defeitos da versão Beta, a Home é algo perto daquilo que a Sony anunciou. Moderno: é a palavra que melhor resume toda a experiência de visita a essa comunidade. Tudo é muito novo, desde a aparência dos gráficos até as funcionalidades online. Em um mundo com constantes mudanças tecnológicas, ter a sensação de experimentar algo realmente inovador não é muito comum. Mas é a sensação mais comum quando se está navegando no mundo de Home. **PS3 W**



Star Wars: The Force Unleashed

A verdadeira forma de usar a Força | RAFAELA CAETANO

O astro de The Force Unleashed é Starkiller, o jovem padawan de Darth Vader que nunca foi revelado nos filmes *Star Wars*. Você verá pelos olhos dele tudo o que ocorreu entre os *Episódios III* e *IV*, como a construção do Cruzador Imperial e até a Estrela da Morte. Mas antes disso tudo, The Force Unleashed consegue transmitir a sensação de controlar um verdadeiro Sith e todo o poder da Força.

Você vai acompanhar todos os passos do Aprendiz e, com este guia GPS, você não vai ficar perdido em nenhum ponto do jogo – isso porque o game se passa em diversos planetas da galáxia. Fique sossegado, prepare o sabre de luz e que a Força esteja com você.

FICHA TÉCNICA

Produção
LucasArts

Distribuição
LucasArts

Jogadores
1

Site
lucasarts.com/games/theforceunleashed

Online
Não

SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

AÇÃO



CONTROLES

L1
Force Dash

L2
Defender

R1
Travar mira

R2
Force Grip

Start
Menu do jogo

select
Menu Força

Analógico esquerdo
Movimentação

Analógico direito
Movimentar câmera

Force Lightning

Pular

Golpe com sabre

Force Push

DICAS BÁSICAS

Menus

The Force Unleashed possui dois menus de jogo, o principal e o do jogador. No primeiro, há as opções do próprio game, como salvar o progresso, entrar nas opções técnicas, treinar etc. Apertando R1 ou L1, você entra no Player Options, que é o menu que controla os upgrades da Força, faz upgrades no sabre de luz ou troca de roupa.

Force Upgrade

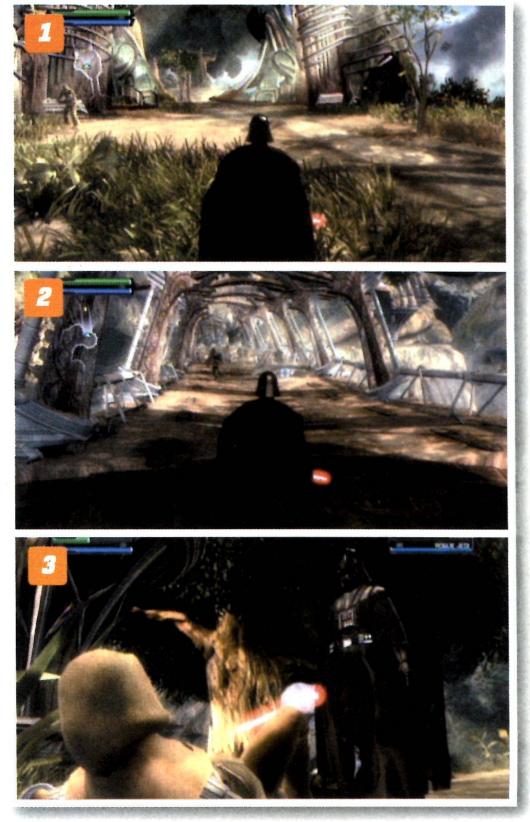
Para melhorar estes atributos, Starkiller ganha experiência ao derrotar seus inimigos ou coletando holocrons espalhados pelo jogo. Os upgrades estão divididos em três grupos: o grupo vermelho está relacionado aos poderes Sith. No azul, os poderes se referem ao lado da Força. E no grupo amarelo, os poderes se referem aos atributos físicos do Aprendiz.

Prologue

1 No controle do todo-poderoso Darth Vader, use os poderes do lado negro da Força e o sabre de luz para derrotar os inimigos e eliminar os obstáculos pelo caminho. Vários elementos do cenário, como pedras e troncos de árvore, podem ser usados como armas com a telecinese da Força. Derrube os três primeiros Wookiees e use ● para colocar o portão abaixo.

2 Derrube os Wookiees guerreiros e use o obstáculo com pontas de metal contra os inimigos. Depois da passarela, derrube alguns troncos e siga para a direita, dando acesso ao elevador. No topo, abra caminho entre os inimigos até uma área circular. Hora da primeira batalha Jedi.

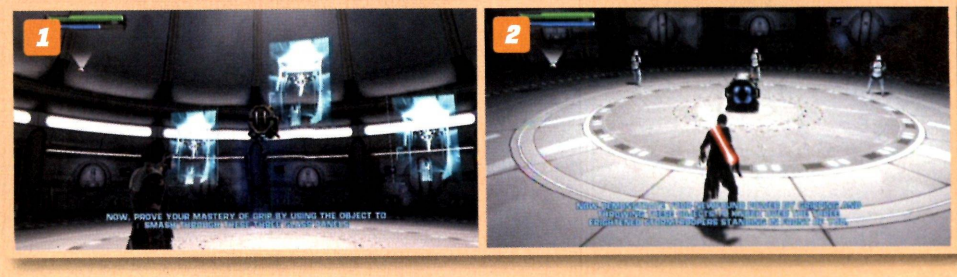
3 Seu adversário é Jedi Rogue. Abuse do botão ● para retirar energia de seu oponente. Pular e apertar ■ também é útil. Tome cuidado, pois Rogue arremessa naves imperiais contra Vader. Ataque o inimigo, faça a seqüência de botões que aparece na tela até derrotá-lo. Veja o vídeo que fecha a fase e prepare-se para um pequeno tutorial a bordo da frota imperial.



Tutorial

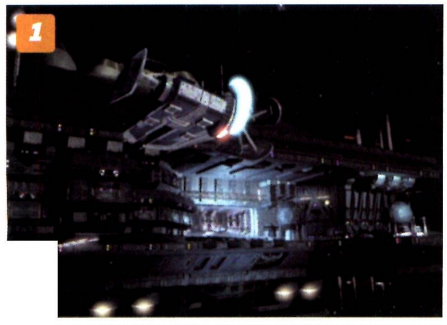
1 Na primeira lição, aperte R2 para usar a telecinese. Use as alavancas para mover o objeto. Na segunda, destrua as placas de vídeo com seu poder.

2 Na última lição, arremesse o objeto contra os Stormtroopers. Para realizar outras lições, basta entrar na opção Training Room no menu de opções para realizar outras tutoriais.



The Fighter Factory

1 Agora no controle de Starkiller, avance pelos corredores da fábrica até a porta de metal dupla e use ● para abri-la usando a Força. Derrube os primeiros inimigos e pegue o item vermelho ao fundo.



2 Com a energia da Força ilimitada por certo tempo, teste os poderes de Starkiller nos inimigos que estão no hangar. À esquerda, use a Força (R2) para empurrar o primeiro painel para esquerda e o segundo para cima. Derrube mais uma porta de aço. Passe por alguns corredores e derrube tanto os Stormtroopers quanto os Rebeldes.



3 Na plataforma, você encontra a sub-missão da fase. Derrube cinco Tie Fighters que passam rapidamente para realizar uma tarefa que rende experiência e pontos de upgrade. Use os objetos no hangar e arremesse-os contras as naves usando a Força. Aperte e segure R2 para agarrar os objetos. Use as alavancas para arremessar os objetos contras as naves.



4 Pule sobre o buraco e derrube alguns inimigos. Entre à esquerda, elimine os inimigos e suba pelo elevador. No segundo andar, vá para o outro lado do hangar e pule sobre mais um buraco à esquerda, seguindo até o final do hangar.



5 Passe pelas portas duplas e siga pela porta à direita. Continue até a arena e quando chegar lá, você deve eliminar o grande grupo de inimigos. Para facilitar as coisas, arremesse-os contra o campo de força que circunda a arena. Quando terminar, use a telecinese para remover a peça no painel e desligar o campo de força.



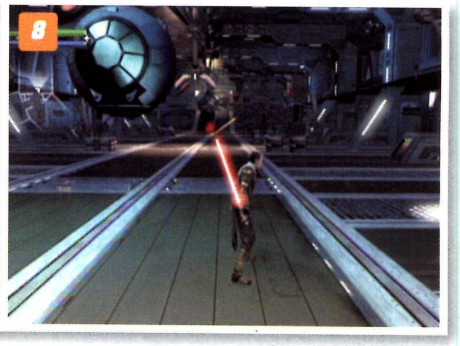
6 Passe por várias salas até chegar a um fosso aparentemente sem saída. Use a Força para puxar duas plataformas e abrir caminho para o corredor acima. Na próxima área, derrube primeiro os soldados e depois parta para cima do robô. O ataque do inimigo é feito com o arremesso de objetos. Desvie e faça o mesmo. Realize a seqüência de botões para derrotá-lo.



7 Use as plataformas para alcançar a parte alta da área e, de lá, elimine os operadores das armas. Use a Força para colocar uma placa na parede, alcançando a parte superior e tendo acesso ao elevador.



8 Quando encontrar dois campos de energia, remova o painel com a Força para desligá-los. Siga a linha de produção até a próxima área e elimine os inimigos que estão nas plataformas superiores. Passe pela porta dupla e suba um elevador para poder prosseguir.



9 Você vai enfrentar o General Kota. Quando ele invocar os objetos, proteja-se logo abaixo dele. Basta usar os combos comuns, pois Kota não é um grande espadachim. Após remover parte da energia do General Kota, a arena muda de configuração, mas sua tática, não. Após passar pela seqüência de botões, você fecha a fase.



Raxus Prime

1 Vá até a área abaixo e aperte △ para lançar um projétil. Prossiga até a plataforma abaixo, avance para a esquerda e aperte R2 para fazer uma plataforma emergir do rio poluído para ter acesso ao outro lado e mais um projétil.

2 Destrua a nave de transporte para cumprir uma tarefa paralela (são 10 naves no total). Volte para a plataforma anterior e pule apertando o botão L1 para ganhar impulso e alcançar o item de invencibilidade. Continue até chegar à parede que você destruiu.

3 Avance pela área circular e prossiga até ver uma torre com plataformas giratórias. Passe por elas, siga pela plataforma de canos de metal e avance para a esquerda até encontrar diversos inimigos atirando. Continue em frente, destrua a parede à esquerda. Derrote-os e veja uma plataforma por onde caem gotas de lava. Use a Força para dobrar as colunas e se proteger das gotas. Prossiga pelo caminho à frente e chegue a uma nova área.

4 Use a Força para subir a grande plataforma à direita. Suba nela e pule com impulso (botão L1) para alcançar a cúpula. Use △ para destruí-la, entre nela e siga por outro buraco à esquerda. Enfrente os inimigos e destrua duas naves. Siga pelo caminho à esquerda, destrua a porta e avance pelo corredor. No final do caminho, destrua a porta à frente e pule para alcançar a passagem acima.

5 Chegando à nova área, avance pelas plataformas, passe pelo grande portão e prossiga para a direita. Entre pela abertura na parede e desça usando o elevador. Avance e você verá no centro da área uma máquina emitindo raios. Aproxime-se dela e use a Força para empurrá-la para a esquerda. Siga pelo caminho que foi liberado, avance pelo corredor e suba no elevador. Enfrente alguns inimigos e siga pelo caminho à direita. Avance pelo túnel, pule até a plataforma à esquerda e aperte △ para lançar um raio no cilindro.

6 Espere alguns segundos e um monstro surgirá. Para enfrentá-lo, você deverá realizar a seguinte estratégia: fique em cima das plataformas e lance um raio no monstro. Quando ele for eletrocutado, desça e acerte-o sem parar até que ele volte ao normal. Volte a uma das plataformas e espere a chance de acertá-lo. Repita até conseguir derrotá-lo.

7 Use os raios na grande estrutura próxima ao cilindro e avance pelas plataformas para o outro lado e use a Força para formar mais uma plataforma. Ao chegar ao outro lado, avance pelo caminho à direita e encontre mais um monstro. Derrote-o com a mesma estratégia da criatura anterior e passe pelo grande portão. Siga até o final do caminho para subir pelo elevador.

8 Você vai enfrentar o mestre final da fase. Prepare-se para se defender dos ataques da criatura Jedi. Ataque-a usando o combo formado pelo raio e golpes de repelir (como □, □, ○). Logo vão aparecer comandos na tela que você deve executar. Depois o chefe chamará um aliado. Enfrente-o e depois execute uma seqüência de botões contra o mestre para finalmente derrotá-lo.





Felucia

1 Você irá aprender um novo golpe para dispersar alguns inimigos (L2 + ●). Ao chegar a uma área verde, você verá várias plataformas e passarelas que levam ao topo. Avance por elas e siga pelo caminho à direita para sair da caverna.



2 Mate o chefe da equipe para que seus ataques sejam efetivos contra os outros inimigo. Siga pelo caminho à esquerda e avance. Na grande área aberta, você deverá enfrentar um grande monstro. Use raios para derrotá-lo.



3 Prossiga pelo caminho à direita e passe por uma floresta azulada repleta de inimigos. Você chegará a uma grande área com três monstros gigantes. Derrote os três para finalizar a tarefa paralela e avance pelo estreito caminho à frente.



4 Você encontrará Shaak-Ti. A mestra irá atacá-lo com bolas de energia e combos, portanto, procure sempre ficar em movimento. Use seus raios e, principalmente, golpes de repelir. Quando a energia dela chegar à metade, o cenário mudará.



5 Durante a luta com a mestra, os tentáculos tentarão acertá-lo. Fique pulando para se esquivar e golpeie Shaak-Ti até que apareça uma seqüência de botões. Execute-a corretamente para derrotá-la.



The Empirical

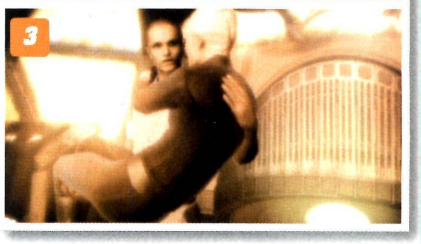
1 Quebre o vidro para sair de sua "cela" e, rapidamente, vá para a direita e use a Força para mover a peça azul. Siga pela porta e avance pelos corredores eliminando os soldados até chegar a uma sala com colunas eletrizadas e um robô negro. Pule para escapar de suas investidas e ataque-o com seus raios (mantenha-se distante das colunas).

2 Após derrotá-lo, siga pela porta à frente. Primeiro, derrote todos os inimigos do andar de cima e procure manter sua energia alta. Desça e enfrente dois robôs negros. Se você perder muita energia, mate algum soldado para recuperá-la.

3 Após limpar a área, use a Força para erguer as duas peças azuis e volte à plataforma superior e aproxime-se da mulher que está presa para finalizar a fase.







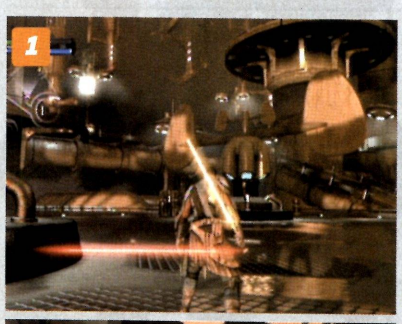
Cloud City

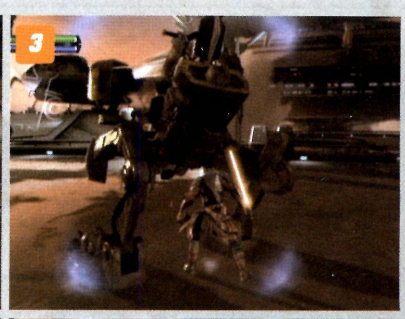
1 Siga pelo corredor à esquerda e vá a uma área circular com inimigos. Mate-os e avance pelo caminho à direita.

2 Na área com máquinas giratórias, siga pela rampa à direita e prossiga pelas plataformas seguintes até encontrar uma rampa que leva até a área inferior.

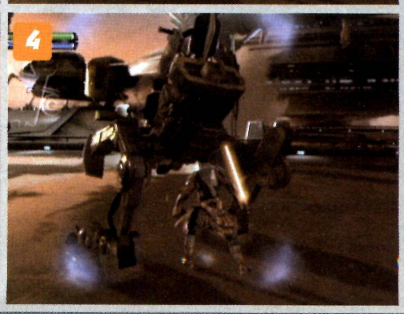
3 Você verá duas máquinas controladas por pequenos soldados. Para destruí-las de forma eficaz, use o mais novo golpe que você aprendeu.

4 Após limpar a área, elimine todas as forças inimigas que aparecerem. Para derrotá-los, lance seus raios e espere-os ficar paralisados para poder atacá-los. Após eliminá-los, a fase estará terminada.









Imperial Kashyyyk

1 Siga pelo caminho à frente e veja uma animação, em seguida, você será atacado por soldados com lança-chamas. Desvie de suas investidas e ataque-os. Mais à frente, você deverá enfrentar uma grande máquina. Para derrotá-la, use combos elétricos como □, △, △. Use a Força para abrir o grande portão e avance pela plataforma.

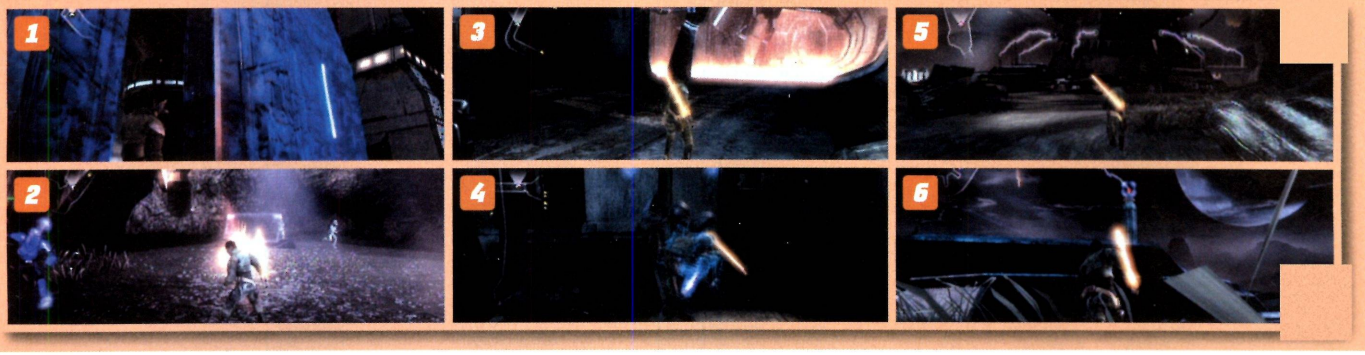
2 Siga pela passarela à direita e prossiga pelas plataformas até alcançar o outro lado da área. Use a Força para abrir outro grande portão e entre no laboratório. Chegue à sala de comando à direita e enfrente um guarda imperial dando prioridade aos golpes com sabre de luz.

3 Siga para a sala à direita e entre pelo portão azul à esquerda. Depois da animação, avance pelo caminho à frente e enfrente alguns inimigos. Você verá duas celas em forma de trapézio. Acerte-as para libertar os Wookiees e siga para o próximo ponto com soldados à direita. Após limpar a área, passe pelo portão e chegue a uma área bloqueada por um campo de energia. Para desativá-lo, use a Força no cabo suspenso à esquerda.

4 Avance enfrentando mais inimigos e mova outro cabo. No próximo corredor, remova outros dois campos de energia para encontrar dois robôs pretos.

5 Siga pela porta à frente e veja uma torre com sete pequenos pilares de energia. Todos eles são protegidos por inimigos e alguns robôs negros. Dê a volta na torre eliminando os inimigos e aproveite os itens vermelhos que são oferecidos à sua volta (deixe pelo menos um de reserva).

6 Após conseguir limpar a área, use a Força para erguer os sete pilares. No meio do procedimento, uma grande máquina aparecerá. Derrote-a com o auxílio do item vermelho que você reservou e continue erguendo os pilares para finalizar a fase.



Imperial Felucia

1 Siga em frente e enfrente os soldados e, no final do caminho, avance pela passarela à esquerda. Elimine mais soldados e pule para chegar à parte inferior do cenário.

2 Prossiga e mate o inimigo no canto à direita antes de enfrentar os outros e siga em frente para que uma grande máquina apareça. Acabe com ela usando seus raios.

3 Depois de derrotá-la, prossiga pela fase e encontre alguns inimigos. Use raios para destruir a planta assassina e siga pelo caminho à frente até encontrar uma construção gigantesca.

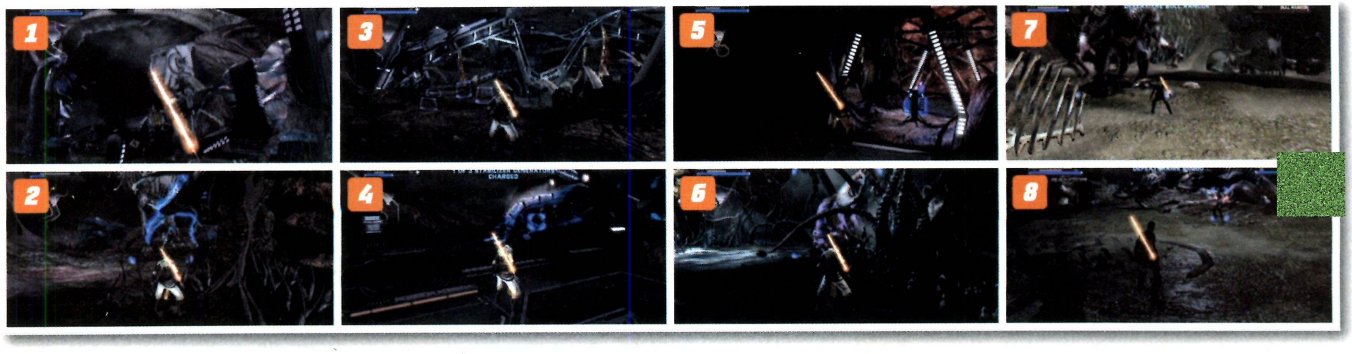
4 Desça, elimine os soldados e siga para a direita. Suba no enorme equipamento e veja um gerador brilhando. Lance raios nele e volte ao chão para seguir pela ponte à esquerda. Você deverá lançar raios em outros dois geradores. Eles estão localizados nos enormes equipamentos à direita e à esquerda no cenário. Após acionar todos os geradores, vá até a sala que liga as três pontes.

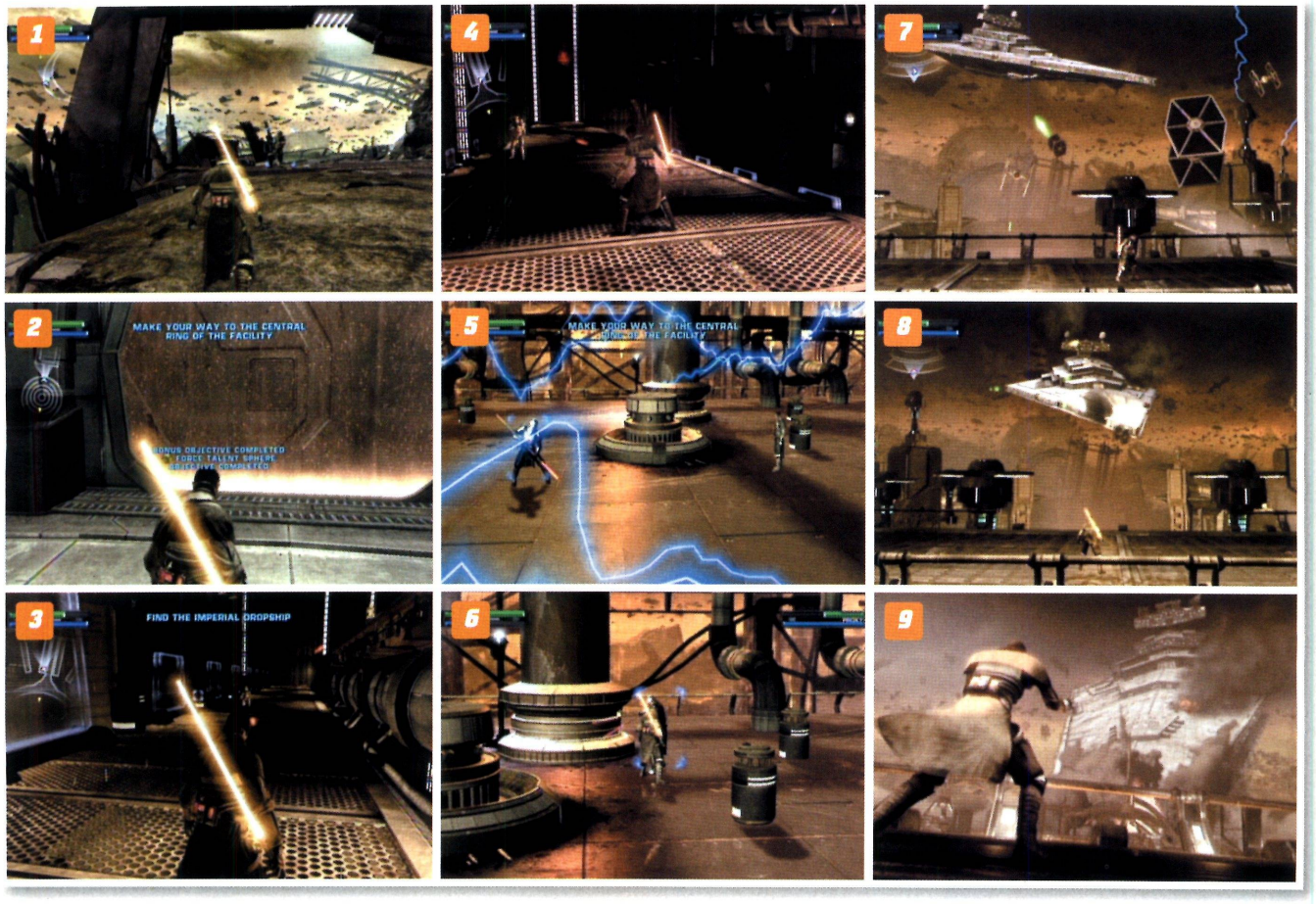
5 Siga em frente e tome cuidado para não ser pego pela criatura-planta. No final da passagem, pule para alcançar a área abaixo e espere o buraco se abrir para poder passar por ele. Siga à direita passando por vários obstáculos até chegar a uma área onde o vento impede o avanço.

6 Para chegar ao outro lado, espere o vento parar de soprar. Ao alcançar a última área, você verá uma animação. Enfrente os inimigos da área e siga para a direita para encontrar um grande monstro roxo. Ataque-o usando seus raios e avance pela montanha à direita.

7 Siga pela passagem à frente derrotando os inimigos e chegue ao túnel. Vire à esquerda na bifurcação e desça até a área abaixo. Você deverá enfrentar Bull Rancor. Ele é uma espécie de touro que ficará correndo pelo cenário. Aproveite este momento para pular e acertá-lo com o sabre de luz. Após derrotar Bull Rancor, você deverá enfrentar a Maris Brood.

8 Maris Brood é poderosa e ágil, mas é vulnerável a raios. Por isso, tente evitar ao máximo que ela se aproxime de você. Note que ela ficará invisível em alguns momentos, portanto fique sempre em movimento. Ela também pode sofrer bons danos se você derrubá-la e atacá-la no chão. Após derrotá-la, a fase estará terminada.





Imperial Raxus Prime

1 Siga pelo caminho à frente e suba pelos obstáculos até encontrar alguns ferros bloqueando a passagem. Empurre-os com o botão ● e avance até chegar ao lado de fora. Siga pela plataforma à direita e dê um salto duplo para chegar ao outro lado. Avance pela plataforma de ferro e desça até a área à esquerda. Pule na plataforma para alcançar o túnel e avance para encontrar uma grande área com inimigos.

2 Suba pelas plataformas à esquerda para alcançar outro túnel. Ao sair dele, desça até a área abaixo e acabe com todos os inimigos para que uma porta se abra e revele uma grande máquina. Derrote-a e entre na base que foi aberta. Vá até o elevador-plataforma e veja uma animação. Atravesse a área enfrentando mais soldados e suba por outro elevador-plataforma.

3 Siga pelas portas à frente para chegar a uma área circular e veja uma torre com cinco geradores. Lance raios para destruí-los e aproxime-se das salas com *campos de energia.Use a Força para* tirar outros dois geradores e avance pelo corredor central.

4 Desça pelo elevador e, na próxima área, elimine mais soldados. Atravesse o local e use a Força para erguer outros dois geradores que estão na parte inferior do cenário. Siga pela porta que foi liberada e avance pelo corredor à esquerda.

5 Entre na sala à esquerda e suba pelo elevador para encontrar Proxy. No início, esse Sith assumirá a forma dos mestres das fases anteriores, e você poderá acertá-lo facilmente com raios e golpes de sabre de luz. Quando a energia dele estiver próxima do final, ele assumirá a forma de Darth Maul, e sua energia será preenchida.

6 Darth Maul é veloz e ataca primordialmente com o sabre de luz. Por isso, fique sempre pulando para escapar de suas investidas e use os raios e os golpes do botão ● para derrubá-lo. No final da luta, execute a seqüência de botões para derrotá-lo. Derrube a golpes a porta à esquerda e chegue a uma grande área. Você deverá reativar as quatro torres do local. Para isso, vá até a base delas e lance raios. Após cumprir essa tarefa, você terá que enfrentar um Destróier e vários Tie Fighters.

7 Você terá que destruir os Tie Fighters para depois enfrentar o Destróier. Há duas opções para derrubar os Tie Fighters: a primeira é usar o objeto flutuante que aparece de vez em quando na tela. Vá para a esquerda e, quando ele surgir, arremesse-o contra as naves usando a Força. Na segunda opção, use a Força para dominar as Tie Fighters. Quando uma delas se aproximar, agarre-a e arremesse-a para destruí-las. Quando todas as Tie Fighters forem destruídas, fique no meio da área e use a Força para agarrar o Destróier.

8 Enquanto segura R2, mova os direcionais de acordo com as instruções da tela. Seu objetivo é mover o Destróier até que ele fique de frente para você. Quando as alavancas da tela ficarem verdes, quer dizer que você está quase lá. Quando o Destróier estiver em posição, as alavancas da tela farão um movimento para baixo. Faça o mesmo com seu controle para afetar o Destróier.

9 Após algum tempo, novos Tie Fighters aparecem. Largue o Destróier e destrua mais uma vez o grupo de Tie Fighters. Tente fazer isso com rapidez, pois o Destróier se moverá. Destrua os Tie Fighters e volte a agarrar o Destróier. Faça-o cair até ver um vídeo que indica o final da fase.

Death Star

1 Vá ao centro da área e use a Força no alçapão para erguê-lo (faça isso embaixo de uma plataforma para não ser atingido pelos inimigos que estão no alto). Siga pelo alçapão e chegue a um local com um laser verde. Você deve esperar ele sumir para poder avançar. Quando isso acontecer, atravesse a área e fique no canto à direita. Quando o laser sumir, golpeie o círculo verde e passe por ele.

2 Atravesse rapidamente a próxima área e quebre outro círculo. Esconda-se no canto mais próximo que encontrar e tome cuidado com as máquinas que atiram. Quando o laser sumir, destrua-as e enfrente alguns inimigos. Quebre os círculos de vidro do corredor seguinte e prossiga por outros dois corredores com inimigos. Ao chegar ao terceiro, passe pela porta à direita e atravesse a área.

3 Mate mais alguns soldados e encontre uma porta vermelha. Use a Força para abri-la e avance. Abra outra porta vermelha para encontrar um corredor com mais inimigos. Elimine-os e siga pela porta no final do caminho. Passe por outro corredor, siga para a esquerda e espere o laser sumir. Prossiga pelo corredor e entre no canto à direita.

4 Desça pelo elevador, siga para a direita e chegue a uma área em forma de globo com placas de metal que rodam. Espere o tiro ser dado para as placas voltarem a se mover. Use a Força para controlar cada uma das três placas e coloque-as na posição vertical e suba nas plataformas. Volte para o elevador, suba e passe pelas plataformas antes que o tiro de laser seja disparado para ir à próxima área. Repita a operação quando chegar ao hangar.

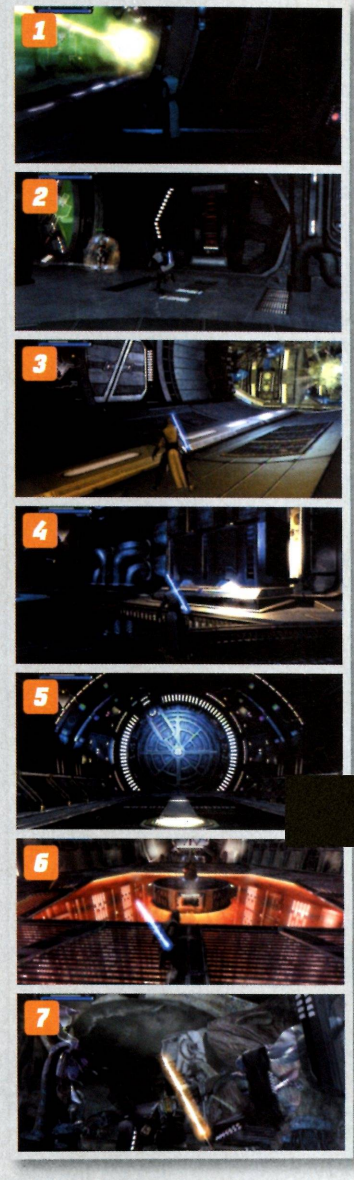
5 Um vídeo mostra o portal que leva ao observatório do Imperador. Vá para a esquerda e desça até o nível mais baixo. Há dois AT-ST que devem ser eliminados. Com a área limpa, acione o painel que brilha em azul. Alguns círculos aparecem na vertical. Vá para o centro deles para subir e pule ao portal de observação do Imperador.

6 Você deve enfrentar a guarda imperial. Para ajudar, há um power up à esquerda. Caso precise de energia, saia da arena de batalha e elimine os soldados que estão espalhados pelo cenário.
Derrote os soldados mais fracos, fugindo sempre do mais graduado. Quando sobrar somente este, derrote-o usando o Power Force e golpes de sabre. No final, execute a seqüência de botões. Use a Força no portão circular.

7 Hora de enfrentar Vader. Para derrotá-lo, espere que ele concentre a Força (aparece uma fumaça vermelha). Esquive-se do golpe ou dê a volta. Após soltar o golpe, ele ficará alguns segundos vulnerável. Ataque-o sem dó e repita a operação até que a arena mude.
Tome cuidado com os objetos arremessados e use a Força para arremessar objetos nele também. Quando acertar, Vader ficará tonto. Fique no centro do cenário e acerte vários golpes. Saia e repita a operação. Caso ele mude de local no cenário, siga-o. Faça a seqüência final de botões para derrotar Vader.

Hora de escolher o final. Para o final Jedi, siga na direção do Imperador e ataque-o. Caso queira o final Sith, ataque Vader. Após escolher um dos finais, você deve jogar mais uma vez em Death Star se quiser conferir o outro final.





Final Jedi

1 Tome cuidado com os raios e com os objetos que ele arremessa – fique atrás dos computadores. Depois de ele arremessar os objetos, aproxime-se do Imperador e comece a atacar. Use L2 + ● para abrir a guarda do Imperador e ataque sem parar.

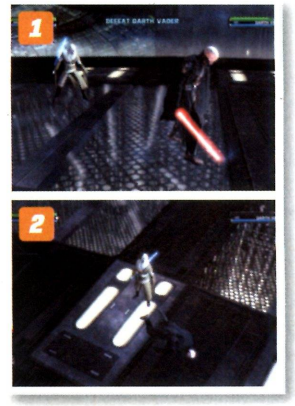
2 Ele invocará guardas imperiais. É um bom momento para recuperar a energia, pois os guardas são muito fracos em relação ao Imperador. Após remover a energia do inimigo, faça a seqüência de botões para terminar a luta.



Final Sith

1 Neste momento, Vader é um adversário mais perigoso que na vez anterior. Não fique longe dele, pois o mestre Sith abusa dos poderes da Força. Mantenha sempre o combate corpo-a-corpo.

2 Use o botão ● várias vezes para usar a Força e quebrar a guarda de Vader. Use esse momento para atacá-lo com seus combos. Prossiga até a seqüência de botões e, enfim, derrote Vader.





FICHA TÉCNICA

Produção
Pandemic Studios

Distribuição
Electronic Arts

Plataforma
PS3 e PS2

Jogadores
1-3

Site
Mercs2.com

Online
Sim

SIXAXIS
não

VERSÃO AMERICANA

AÇÃO





CONTROLES

L1
Mirar

L2
Granada/C4

L3
Correr

R1
Atirar

R2
Trocar de arma

✕
Pular

□
Recarregar

△
Ação/Entrar e sair do veículo

○
Coronhada

↑/↓
Entrega de itens/ Ataques aéreos

Mercenaries 2:World in Flames

Venezuela em estado de sítio | **POR RODRIGO GUERRA**

Você gosta de filmes do Rambo? Então, meu caro, este é o jogo do qual você sempre quis ser o astro. Em Mercenaries 2: World in Flames, você encarna um exército de um homem só (ou mulher, no caso de Jennifer) em uma guerra particular com um cara que tentou enganá-lo, o ditador Solano.

Depois de vários atrasos e adiamentos, finalmente este jogo foi lançado no final de agosto e está fazendo um sucesso estrondoso – mais de duas milhões de cópias foram vendidas nas duas primeiras semanas que seguiram o lançamento do game nos EUA e Europa – seria isso uma ótima estratégia de marketing?

Para ajudá-lo nesta batalha, a *PS3W* separou as missões da história do jogo pela ordem em que elas acontecem, além de indicar o local onde você as encontra – não existe forma de se perder. E não é só isso: por todo o detonado, você vai encontrar dicas de como se manter vivo sem dificuldades, como montar um time de destruição e ainda como fazer os dois finais do jogo.

Agora temos certeza de que, mesmo quando você estiver cercado por dezenas de inimigos, vai conseguir sair por cima e dando risada.

Por isso temos certeza de que Mercenaries 2 vai diverti-lo muito nesta pré-temporada de jogos de fim de ano.



CONTROLES AVANÇADOS

Carros, motos, tanques e barcos	Helicópteros
Analógico Direito	←
Mirar	Trocar câmera
Analógico Esquerdo	Reposicionar a câmera
Mover veículo	**Analógico Direito**
L1	Mirar/Girar
Freio de mão	**Analógico Esquerdo**
R1	Mover
Atirar	**R1**
R2	Atirar
Trocar de arma	**R2**
⊗	Trocar de arma
Acelerar	⊗/L2
□	Subir
Frear/Ré	□/L1
△	Descer
Entrar e sair do veículo	△
○	Entrar e sair do veículo
Buzinar	↑/↓
↑/↓	Mostrar dinheiro/Combustível
Mostrar dinheiro/Combustível	→
R3	Gancho

PERSONAGENS

A história do jogo mostra três mercenários que querem uma vida sossegada, sem muita agitação. Além de encherem os bolsos de grana, os três querem vingança. Conheça cada um dos protagonistas do jogo e escolha o que vai mais com o seu jeito de jogar - a história é a mesma com todos eles.

MATTIAS NILSSON

Mattias é sueco e muito louco. Ele recupera energia mais rápido que seus companheiros.

JENNIFER MUI

Essa chinesa, além de bonita, é muito rápida. É ótima para os estágios em que é necessário chamar um ataque aéreo.

CHRIS JACOBS

O cara é especialista em armas. Chris pode carregar mais munição que seus amigos.

ARSENAL DE GUERRA

Mercenaries 2 muda um pouco o conceito de armas pequenas. Na definição do jogo, todas as armas que você carrega nas mãos são armas pequenas. O outro tipo de arma são os veículos, ou seja, as armas grandes. Você pode circular pelas ruas da Venezuela usando veículos militares ou civis e ambos possuem uma espécie de disfarce. Caso você saia atirando para todos os lados ou buzinando, o disfarce vai para os ares e as forças inimigas vão partir para sua captura.

ATENÇÃO NA ENERGIA

A sua energia é algo muito importante para se dar bem em Mercs 2. e existe um esquema bem legal que você pode usar nas horas de desespero - roubar um veículo. Assim, sua energia se recupera enquanto você dirige.

BASES

Se estiver sem munição, a melhor coisa a fazer é passar em uma base de uma facção aliada para comprar suprimentos. Lá você encontra de tudo, desde armas pesadas, como foguetes RPG, até veículos, além de upgrades para combustível. Por isso, é sempre uma ótima opção fazer todas as missões Outposts de cada facção que você conhecer.

MISSÕES PRINCIPAIS

O jogo é dividido em duas partes, as missões obrigatórias para chegar ao final do jogo e as missões opcionais. As missões principais são divididas em cinco facções: Private Military Contractor (PMC), Universal Petroleum (UP), People's Liberation Army of Venezuela (PLAV), Allied Nations (AN) e People's Republic of China. Neste guia, você vai encontrar o contato principal da facção e a forma mais fácil de concluir a missão. As missões aparecem na ordem em que contam a história, e no site da *PS3W* estão disponíveis todas as missões bônus para aumentar sua grana no caixa.

PRIVATE MILITARY CONTRACTOR

Contato: Fionna Taylor
Área de operações: Toda a Venezuela
Bases: Solano's Villa

FREE GENERAL CARMONA

Local: PMC HQ



Esta é a primeira missão e ela vai ensinar os truques básicos do jogo. É aqui que você pode testar os três personagens do jogo e decidir com qual deles vai chegar ao fim.

Logo no início da missão, você estará em um bote. Leve-o até o local indicado no mapa e desça dele. Vá para a próxima marca, espere o helicóptero deixar a carga e quebre a caixa com o botão ○. Use o lança-granadas para matar os inimigos e, depois disso, use o PDA. Em seguida, aperte ↑ para chamar

um ataque aéreo e destruir o portão. Continue seguindo e matando os inimigos até o helicóptero deixar o veículo. Use-o para chegar ao outro portão. Mais uma vez, utilize o ataque aéreo e espere o helicóptero deixar o tanque. Suba no tanque e siga para o local indicado, em um morro próximo à favela. Simplesmente ignore todos os soldados e use o tanque para descer o morro. Lá embaixo, você verá um rio e uma casa. Destrua a arcada principal para limpar a área de inimigos, deixando tudo tranqüilo até o ponto final desta missão.

SEIZE SOLANO'S VILLA

Local: PMC HQ



Siga para o local indicado no mapa. Mate todos os soldados que estiverem no portão. Preste atenção que à esquerda existe uma caixa com C4, pegue-a e destrua o portão e a torre. Ao passar pela porta, você verá em seu mapa que há quatro alvos. Os dois primeiros estão no jardim da frente e os dois últimos estão nos fundos. Tome cuidado ao eliminar o alvo da esquerda, pois os seus capangas possuem lança-foguetes.

Depois de eliminar todos os quatro alvos, é hora de tomar a mansão. Entre e você será recepcionado por um tanque de guerra. Fique bem na frente dele para iniciar uma seqüência de ação. Siga os botões indicados na tela para matar o cara que está lá dentro. Depois de pegar o novo brinquedo, basta eliminar mais dez soldados para concluir a missão.

THE MISSING GUNS

Local: PMC HQ



Nesta missão, você deverá entregar algumas armas para a Universal Petroleum (UP). Sua recompensa vai variar conforme se sair nesta missão. Assim que retomar controle do seu mercenário, pegue o carro de Fionna e vá para o local indicado no mapa. Elimine todos, suba no caminhão e siga para o local marcado no mapa. Tome cuidado para que a carga não caia dele. Quanto mais armas forem desperdiçadas, menos dinheiro você vai ganhar. Ao final da missão, você terá mais um contato, a UP.

UNIVERSAL PETROLEUM
Contato: Dra. Lorraine Rubin
Área de operações: Maracaibo, Cabimas
Bases: Aeroporto de Maracaíbo, Alvos da UP em Cabimas e Altagracia

THE DEVASTATOR

Local: UP HQ



Depois de falar com o porteiro da UP, que vai pedir para você pegar o veículo chamado "O Devastador", siga para o local indicado e converse com o soldado. Você vai pensar que O Devastador é o tanque, mas na verdade é uma motoneta. Pegue-a e leve-a para o local indicado no mapa.

KIDNAPPED

Local: UP HQ



Os portões da UP estarão abertos para você. Siga para a marca que fica bem na porta da frente do prédio. Após ver a conversa com a Dra. Lorraine Rubin, você terá uma grande missão, por isso, salve o jogo. Seu objetivo é colocar três antenas em locais específicos - os pontos estão indicados no mapa. É possível fazer essas inserções em qualquer ordem e você estará livre para usar qualquer veículo da UP para chegar ao local desejado.

A antena que fica à noroeste do quartel general da UP possui um tanque pronto para ser roubado. Mate o atirador que fica em cima dele e depois vá para frente do tanque e acione o botão △. Siga os botões indicados na tela para se apoderar dele e depois elimine todos os seus adversários, tomando cuidado especial com a casa onde há diversos inimigos armados com RPGs e tanques. Quando tudo estiver calmo é que você poderá colocar a antena de escuta. Para isso, basta apertar ↑ e escolher a opção "Listening Post Delivery" para chamar o helicóptero de entrega.

Use o tanque para seguir para as outras duas bases e caso o perca, não se desespere, pois as outras bases são muito mais fáceis e possuem bem menos soldados. Após colocar a segunda antena, vai rolar um timer de 15 minutos para colocar a terceira antena, por isso, recomendamos que você deixe a base à leste por último. Colocadas as três antenas, será a hora de resgatar o vice-presidente da UP. O carro em que ele é transportado tem uma marca e você pode ver onde o veículo está no seu mapa. Vá para próximo do transporte, perto da porta de trás e inicie os comandos contextuais. Feito isso, leve o vice-presidente para o HQ da UP e conclua a missão.

PRIVATE MILITARY CONTRACTOR
Contato: Fionna Taylor
Área de operações: Toda a Venezuela
Bases: Solano's Villa

DOOM PATROL

Local: Garagem de Eva (Guanavare)



Converse com Ewan para que ele fale sobre a Eva para abrir um novo local no mapa. Eva é uma mecânica muito competente que será uma boa aquisição para seu time, pois é capaz de construir diversos veículos poderosos com itens escondidos no jogo, além de garantir que você roube helicópteros em pleno vôo.

Siga para o local indicado com uma chave no mapa para conversar com ela, porém, antes de partir, Eva quer que você teste o seu novo brinquedo, um monster truck. A missão é bem fácil, mas requer que você dome os controles de direção do jogo. Além disso, esse veículo pode saltar por obstáculos apertando R1. O caminho é bem simples, basta seguir os locais indicados no mapa.



HIRE MISHA

Local: Pirate Islands

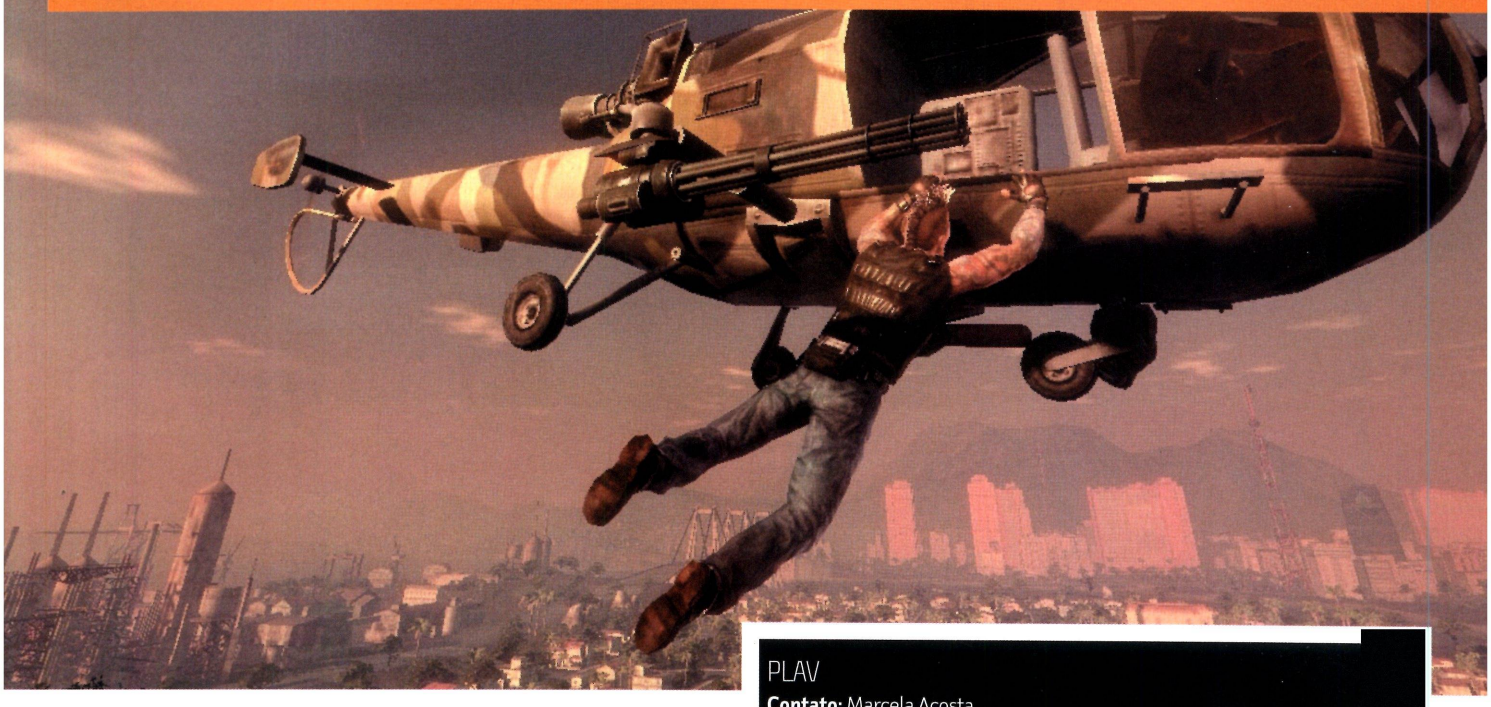


Montando um time
Antes de partir para a próxima parte da história, é melhor que você monte seu time. As próximas duas missões da PMC são opcionais, mas sem esses caras, a sua vida será bem difícil na Venezuela.

O piloto de avião Misha Milanich é quem pode fazer ataques aéreos, e você vai ficar sabendo desse cara quando conversar com Eva. Ele se encontra na Ilha dos Piratas, norte da Venezuela. Evite usar helicópteros, pois os piratas vão atacá-lo assim que você entrar no espaço aéreo da ilha, então o jeito é ir de barco mesmo. Misha é um bêbado que não inspira muita confiança e antes de partir para sua equipe, ele quer vingança. Ou seja, você vai ter que matar um monte de gente antes de ele ir com você para a PMC.

Para começar a missão, pegue o jet-ski e siga para a ilha indicada no mapa. Lá existem poucos inimigos e ainda tem um tanque aguardando para ser roubado. Mate os caras e siga o caminho. Use o seu novo brinquedo para destruir tudo, primeiro as construções e depois os soldados. Isso vai fazer com que eles parem de surgir e você terá caminho aberto para continuar o seu caminho. É possível usar os tanques de combustível para ajudar na carnificina. Você precisará chamar Ewan para pegar os Bunker Busters que estão nos locais do mapa e, para isso, não pode haver nenhuma alma viva por perto.

Quando chegar a uma estrutura, use C4 para destruir as torres. Cuidado com as casas com soldados armados com RPG, que são seus



Missões Bônus
Depois desta missão, seu trabalho com a UP chegou ao fim, sobrando apenas missões bônus. Infelizmente nosso espaço na revista não permite que coloquemos todas aqui, porém, elas estarão disponíveis no site da *PS3W* (*www.ps3w.com.br*).

alvos primários. Logo você verá o bunker onde se encontra o cara que Misha quer morto. Você precisará estar com 300 litros de combustível para usar o Bunker Buster. Basta um disparo no local indicado. Sua equipe está formada e você pode continuar as missões.

UNIVERSAL PETROLEUM
Contato: Dra. Lorraine Rubin
Área de operações: Maracaibo, Cabimas, setor leste do teatro
Bases: Aeroporto de Maracaíbo, Depósitos da UP em Cabimas e Altagracia

UP OUTPOSTS

Local: UP Depot Outpost

Missões Outpost são semi-obrigatórias por não fazerem parte da história do jogo, mas com elas você poderá abrir novas armas e abrir novas missões. Além disso, as bases permitem que você use os heliportos.

Seu objetivo é chegar ao local indicado, eliminar os inimigos e chamar reforços. Falando assim, parece fácil, o que é meia verdade, pois as bases da UP são muito fáceis de dominar, as das outras facções são mais complicadas, porém, a receita é sempre a mesma: C4 para destruir torres de vigia, torres de alarmes e prédios com soldados, eliminar soldados em metralhadoras montadas, chamar reforços sempre e, finalmente, não destruir a estrutura principal. Você terá que tomar as duas bases, uma em Altagarcia e a outra é o aeroporto de Maracaibo. Então vá lá e tome as bases, compre upgrades para combustível e armas. Feito isso, volte para o HQ da PMC para fazer um novo contato.

PLAV
Contato: Marcela Acosta
Área de operações: Amazonas, Mérida e Gunare
Bases: Southwest Amazon, Southeast Amazon, Orinco River e East Merida

PLAV OUTPOSTS

Local: Southeast Amazon



Como você já sabe, as bases são muito importantes por vários motivos e Marcela só vai lhe passar as missões dela se você pegar pelo menos um Outpost para os PLAV, o que não é difícil se você seguir as indicações que já fizemos antes: leve o C4 para destruir torres de vigia, torres de alarmes e prédios com soldados equipados com RPG. Depois elimine soldados em metralhadoras montadas enquanto chama reforços, lembrando que você não deve destruir a estrutura principal. Depois de pegar a base, volte para a Univeral Petroleum para fazer a última missão daquela facção.

UNIVERSAL PETROLEUM
Contato: Dra. Lorraine Rubin
Área de operações: Maracaibo, Cabimas, setor leste do teatro
Bases: Aeroporto de Maracaíbo, Alvos da UP em Cabimas e Altagracia



LEAVE NO TRACE

Local: UP HQ



Esta missão é bem difícil, principalmente se você não fizer upgrades no combustível e estocar algumas armas e ataques aéreos. Solano está para invadir uma refinaria da UP onde está um executivo. Sua missão é fazer com que ele destrua os documentos e chegue à base da UP são e salvo. O primeiro objetivo é chegar à refinaria. Pegue um Raven da UP e siga para o local indicado. Você pode chamar alguns soldados da UP para ajudá-lo nesta primeira parte apertando o botão ●.

Chegando ao local indicado, elimine todos os soldados inimigos e resgate o executivo apertando o botão ▲. Suba em um carro, espere o executivo entrar e vá para o escritório indicado no mapa. Feito isso, soldados de Solano vão começar a aparecer - destrua todos os que aparecerem usando as metralhadoras montadas, RPGs e granadas. Você não pode deixar que os inimigos destruam o local onde está o executivo.

Depois de um tempo, o funcionário da UP vai aparecer, leve-o para o carro e siga para o local indicado no mapa. Porém, pare o carro um pouco distante do galpão, pois agora os inimigos vão vir com mais armas e com mais vontade de matá-los. Deixe o executivo no círculo amarelo para que os soldados de Solano apareçam. Use um ataque aéreo bem na rua em frente ao galpão para evitar que os inimigos apareçam por lá. Depois que todos os inimigos morrerem, o executivo vai aparecer. Suba no veículo que você deixou antes e leve-o para a base da UP. Agora você pode continuar indo para a base dos PLAV.

PLAV

Contato: Marcela Acosta
Área de operações: Amazonas, Mérida e Gunare
Bases: Southwest e Southeast Amazon, Orinco River e East Merida

PAINT THE TOWN

Local: PLAV HQ



O primeiro passo é salvar a cidade de Mérida do poder de Mendez. Assim que sair do acampamento, você terá a oportunidade de pegar um tanque de guerra inimigo, e andar disfarçado para destruir o primeiro prédio. Feito isso, prepare-se, pois a cidade inteira vai atacá-lo e a melhor alternativa para se manter vivo é sair da área o quanto antes. Continue nesse esquema até que os três prédios marcados no mapa sejam destruídos.

Depois que os prédios vierem ao chão, é hora de proteger a igreja da cidade. E essa é a parte mais chata, pois a igreja fica bem no meio de uma praça, assim os tanques inimigos começarão a aparecer por todos os lados. Quando sua energia estiver crítica, corra para um tanque inimigo, roube-o e aproveite para destruir os tanques que estiverem por perto.

Quando uns 30 tanques forem destruídos, Fionna vai lhe passar as coordenadas de onde se encontra Mendez. Daqui para frente, você terá que ter muito cuidado caso queira o bônus por não eliminar civis, porque o vilão está em um estádio com muitos reféns. Chegando ao estádio, primeiro, acabe com os caras que estão no topo do prédio sem usar armas de destruição pesada. Entre no estádio e use C4 nos prédios de onde surgem soldados. Continue matando os soldados de Mendez e, quando tudo estiver calmo, ele vai aparecer. Então basta apertar ▲ perto dele e chamar o helicóptero para acabar com esta missão.

Atenção
As Allied Nations são opostas à China e caso deseje fazer estas missões, o lado oriental ficará hostil à sua presença. Você pode, sim, fazer as missões da China, mas dessa forma, a AN se tornará sua inimiga. É impossível ficar em cima do muro, portanto, escolha bem de que lado vai ficar.

JUNGLE CRUISE

Local: Orinoco River Outpost



Mesmo salvando a cidade, Marcela ainda acha que você não é um mercenário de confiança. Ela o coloca em xeque pedindo para testar um barco protótipo chinês. Desça o morro e suba

no barco. Esta missão é até fácil se você prestar atenção no caminho que surge no mapa a cada checkpoint que passa. Em certa altura, haverá torres de petróleo da UP protegidas por minas aquáticas. A melhor alternativa para a missão é atirar nas minas, porém, com parcimônia, pois se destruir muitas torres, soldados da UP vão vir atrás de você.

Aviso!
Caso queira completar 100% do jogo, você precisa fazer as missões da China antes do próximo contrato da AN.

TROPICAL ISLAND GETAWAY

Local: PLAV HQ



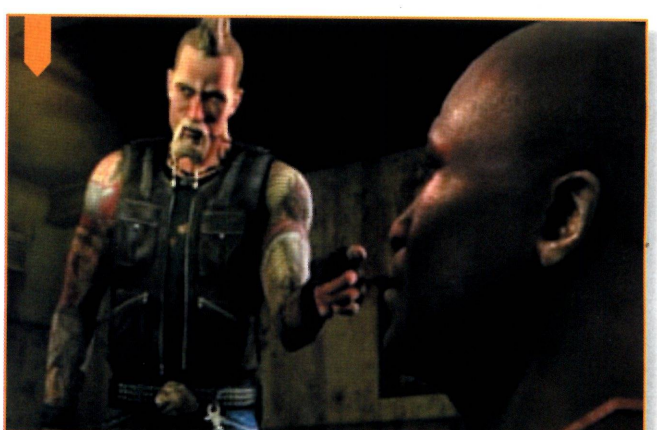
Esta é a última missão da PLAV e será uma bela missão demorada. Prepare-se com C4, Artillery Strikes e/ou Bombing Runs, pois a coisa vai ficar feia. Para destruir o castelo, será necessário usar muitos C4. A ilha que você deve invadir tem duas entradas: a sul é a principal e naturalmente a mais fortificada, enquanto a norte é bem menos resistente e suscetível à invasão. Os alvos em amarelo são seus objetivos principais, o que significa que se você quiser ganhar o bônus, deve deixar pelo menos um destes por último e destruir os alvos brancos antes.

Use mais ou menos a estratégia de invasão de uma base, ou seja, concentre-se eliminando os soldados mais próximos, depois acabe com os que estão nas torres, tomando cuidado extra com inimigos armados com RPGs. Quando chegar a um local marcado para ser destruído, coloque de três a cinco C4 espalhadas na estrutura antes de detonar. Para fazer isso, é fácil, basta apertar ← no direcional digital logo após colocar uma bomba, assim, ao invés de usar o detonador, você vai colocar mais bombas ao apertar o botão R2. Só quando as bombas estiverem plantadas é que você deve ativar o detonador. Ao final desta missão, você terá a localização de onde se encontra Blanco.

PRIVATE MILITARY CONTRACTOR
Contato: Fionna Taylor
Área de operações: Toda a Venezuela
Bases: Solano's Villa

FINDING BLANCO

Local: PMC HQ





Depois da cena, você vai ter que chegar à plataforma de petróleo que fica próxima da base da PMC. O jeito mais fácil de se completar esta missão é descer lá de helicóptero, porém, recomendamos que você chegue ao local usando um barco.

Se escolher a primeira opção, basta descer em um local próximo à porta da reunião e passar por ela. Entretanto, depois da cena, você terá que ser rápido, pois o deck estará apinhado de soldados inimigos. A segunda e mais trabalhosa opção é a mais segura, pois você pode eliminar todos os soldados com calma e sem pressa, apenas tome cuidado para não destruir a cabine onde Blanco se encontra. De qualquer forma, depois da cena em que seu mercenário encara Blanco, você terá duas opções: matar ou capturar Blanco. Capturar é a melhor opção, pois rende mais grana. Se optar por ela, chegue perto do negão e pressione △, chame um helicóptero de resgate e coloque-o lá. A primeira opção é mais fácil: basta sentar o dedo no cara que ele morre fácil.

Agora é a hora de botar tudo abaixo. Seja criativo - use mísseis antibunker ou C4 nas colunas de sustentação. Feito isso, você terá o gostinho de encontrar Solano.

GET SOLANO

Local: PMC HQ



Solano está em um bunker no meio da floresta amazônica. Antes de partir para a missão em si, certifique-se de que está tudo bem com as facções UP e PLAV, pois do contrário as coisas vão ficar ainda mais complicadas. Não se esqueça de ter uma grande reserva de munições de todos os tipos, inclusive de ataques aéreos.

Existem duas formas de chegar até Solano, a primeira delas é a mais fácil - basta pegar um helicóptero, descer no ponto indicado no mapa e ativar o míssil antibunker. Se optar por esta ação sem-graça, vá para a próxima missão.

Já para o fã de jogos de destruição, esta parte será um paraíso. Você vai passar por muitas bases inimigas. Encare-as como várias missões Outpost seguidas, ou seja, detone tudo e todos que encontrar pela frente. E vale tudo, menos usar o único míssil antibunker que você possui. A principal dificuldade será na base que precede a ponte. Ali, recomendamos usar duas rajadas de Bombing Runs, pois este ataque aéreo vai acabar com todos os prédios, inclusive com as duas torres com soldados armados com RPGs. Depois da ponte, continue pelo caminho que leva ao bunker de Solano, mate os soldados sniper em cima do morro e ative o míssil antibunker.

RESCUE THE PMC BASE

Local: PMC HQ



A base da PMC está sendo atacada, então você deve voltar para lá o quanto antes. Você tem dez minutos para fazer isso, e o melhor caminho é por cima. Espere um helicóptero aparecer e roube-o. Espere ele avançar em sua direção e pressione △, faça a seqüência de comandos que aparece na tela e depois que tomar conta do veículo, siga para a base da PMC. A melhor dica é pressionar ✕ por bastante tempo, assim os helicópteros inimigos não vão avistá-lo.

Aviso!
Caso queira completar 100% do jogo, você precisa fazer as missões da UN antes do próximo contrato da China.

Chegando à base, você verá que existem quatro tanques de guerra parados bem em frente a ela. Você pode até tentar destruí-los com o helicóptero, mas provavelmente não vai conseguir, então quando (ou se) isso acontecer, não perca tempo e roube um tanque para dar cabo dos outros. Assim que todos os tanques forem destruídos, você vai ver uma cena. Depois dela, você deverá perseguir Carmona. Pegue o primeiro jipe que aparecer e siga-o. Não se preocupe quando passar por tropas inimigas, pois seu jipe estará camuflado, apenas continue no encalço do cara até que ele entre em um terreno baldio. Continue ignorando os inimigos e, quando ele tentar entrar no helicóptero, fique esperto para apertar △ para roubá-lo. Siga as indicações na tela. Feito isso, volte para a base da PMC, pois agora o jogo se divide em duas partes. Você tem a opção de se aliar aos chineses ou às Allied Nations. No geral, você pode completar as missões dos dois grupos, mas terá que decidir de qual lado ficará.



Gasolina para o povo
Fique de olho no seu combustível. Ele é marcado com uma gota que é exibida quando você pressiona ↓ no direcional digital. Para abastecer, basta encontrar tanques de combustível espalhados pelo mapa do jogo, pressionar △ e chamar Ewan. Cuidado ao fazer isso em bases de facções aliadas, pois os caras não vão gostar muito disso.

ALLIED NATIONS
Contato: Agente Joyce
Área de operações: Caracas
Bases: Porto de Caracas, Sul e Sudeste de Caracas

AN OUTPOSTS
Local: Southern Caracas



Caso deseje se unir às Allied Nations, eles vão ajudá-lo, mas antes você terá que fazer uns servicinhos básicos. Como era de se esperar, agora é a vez das Nações Aliadas tomarem locais estratégicos para suas bases e, como você já sabe, a estratégia não muda: leve C4 para destruir torres de vigia, torres de alarmes e prédios com soldados equipados com RPG. Tudo isso enquanto você elimina os soldados inimigos e chama reforços, sem destruir a estrutura principal.

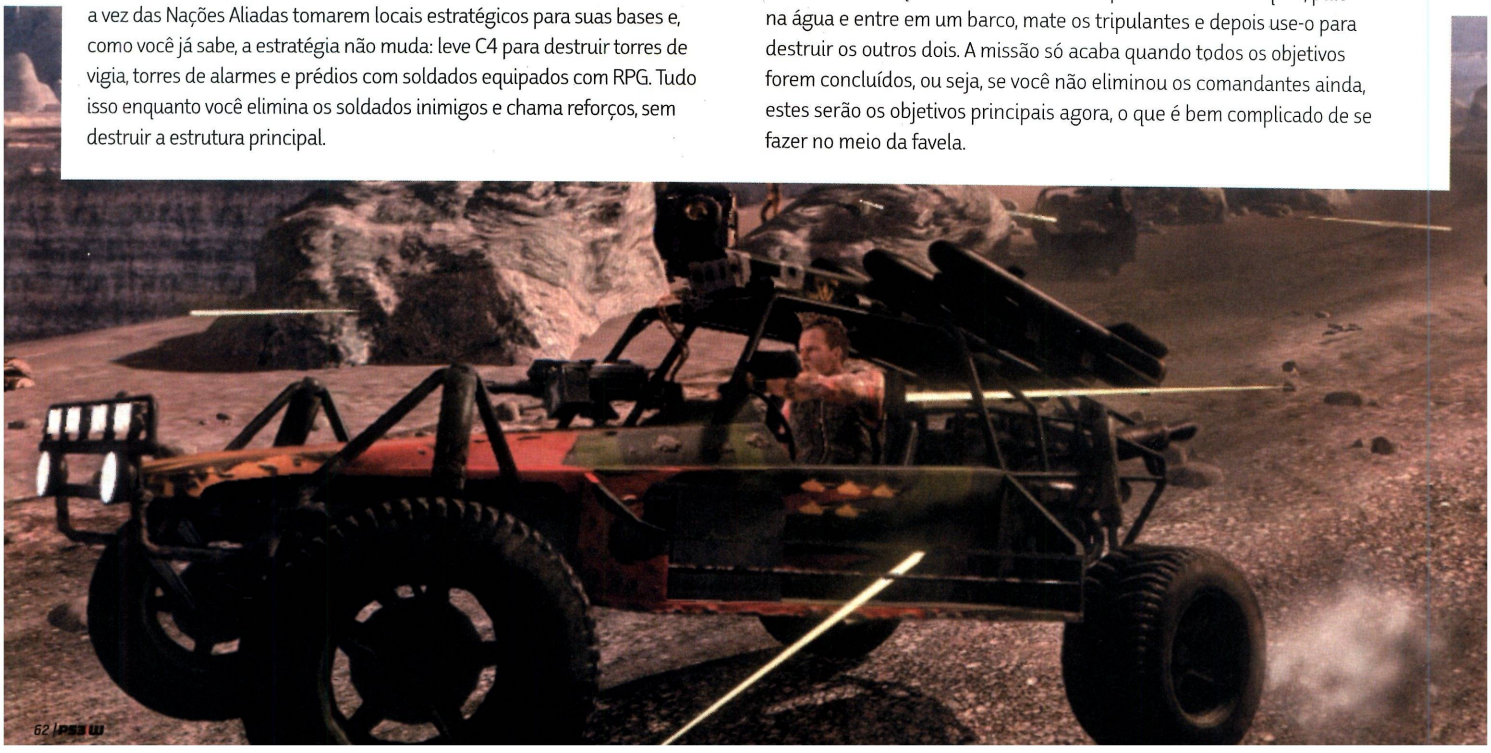
Por sorte, os chineses ainda não o consideram uma ameaça, o que lhe dá chance de fazer também algumas missões para eles. É interessante que você faça todas as missões Outpost da China para comprar todas as armas que eles vendem, além de fazer os upgrades no combustível.

MISSILE COMMANDO
Local: AN HQ



Sua primeira missão será destruir a artilharia chinesa que está atacando as tropas dos aliados. Os pontos amarelos marcados no mapa mostram tanques lança-mísseis que devem ser destruídos e são os objetivos principais. Já os pontos brancos são os secundários que representam comandantes chineses que devem ser mortos.

Você pode utilizar os tanques de artilharia para matar os objetivos secundários, mas antes de fazer isso, certifique-se de dar cabo de todos os soldados que estiverem por perto. Após destruir todos os tanques e seus objetivos secundários, mais três alvos vão aparecer no mapa que também devem ser destruídos.. A melhor forma de acabar com eles é utilizando ataques aéreos. Caso tenha poucos destes ataques, pule na água e entre em um barco, mate os tripulantes e depois use-o para destruir os outros dois. A missão só acaba quando todos os objetivos forem concluídos, ou seja, se você não eliminou os comandantes ainda, estes serão os objetivos principais agora, o que é bem complicado de se fazer no meio da favela.





Inimizades
Caso tenha se tornado inimigo de alguma facção, você poderá voltar a ser amigo deles fazendo missões-bônus ou pagando propina. Para fazer isso, volte à base da PMC e converse com Fionna e escolha a opção "Bribe". Ela vai mostrar uma lista das facções com quem você não se dá muito bem.

LOST AND FOUND

Local: AN HQ



Prepare-se para a missão mais difícil do jogo. Um avião da CIA caiu em uma ilha infestada de chineses e sua missão será destruir os restos do avião e resgatar os dois agentes mantidos como reféns. Fique esperto, pois você vai morrer muito, pelo menos umas quatro vezes, pois a ilha possui muitos daqueles prédios de onde surgem novos soldados.

A melhor forma de entrar nesta ilha é pelo lado sul usando um barco. Nesta parte da ilha, há menos soldados e ainda existe um tanque chinês que vai ajudá-lo a destruir a parede e as torres. Assim que destruir a parede sul, destrua a tenda e salve o agente apertando △, depois chame o helicóptero.

Com o primeiro soldado resgatado, roube um veículo novo e espere ele ficar disfarçado para depois ir para o primeiro ponto amarelo do mapa ignorando todos os inimigos e edificações. Chegando lá, seja rápido: chame um ataque aéreo atrás do navio para destruir a frente do avião e em seguida corra para o tanque de guerra. Feito isso, você pode destruir as torres e os prédios. Mais uma vez, espere o tanque ficar disfarçado e siga para o segundo ponto amarelo do mapa. Chegando lá, de novo, atire primeiro no seu objetivo para destruí-lo e depois nos soldados. Caso seu tanque não resista aos ataques inimigos, não se desespere, pois existe um tanque na área que pode ser roubado. Elimine todos os soldados da área e espere seu tanque ficar disfarçado.

Hora de resgatar o segundo agente, que se encontra em uma segunda ilha. Agora é hora de ser esperto. Chegando ao lado norte da ilha, ataque todos os soldados, mas deixe pelo menos um vivo, assim ele chamará por reforços que chegarão de helicóptero. Fique esperto, pois tem que ser muito rápido neste momento para roubá-lo. Do ar, mate todos os soldados e espere o helicóptero se disfarçar antes de partir para a segunda ilha. Use os mísseis do helicóptero para destruir os tanques e a artilharia antiaérea. Quando a costa estiver livre, desça e resgate o agente da CIA.

Falta apenas uma parte para ser destruída. Seja muito dissimulado agora e use o stealth do helicóptero para descer bem do lado onde está a última peça do avião. Coloque um C4 nela e a destrua; assim que você fizer isso, a missão será concluída.

BATTLE FOR CARACAS VS. CHINA

Local: AN HQ



Caracas está sitiada pelos tanques chineses. Sua missão é destruir os quatro tanques antiaéreos e depois acabar com o General Peng. O primeiro passo é se equipar com um kit antitanque, deixando o RPG de lado e equipando no outro slot uma metralhadora. Pegue um veículo da AN e siga para o ponto amarelo mais ao sul. Chegando lá, seja rápido,

Artilharia Pesada
Você já reparou que no mapa existem itens espalhados, certo? Eles são em sua maioria munição para ataques aéreos. Você pode pegá-los para serem usados depois. Apenas tome cuidado para não fazer isso em bases inimigas, pois, do contrário, Ewan não vai conseguir resgatar o item e você ainda terá que pagar uma grana preta para o reparo do helicóptero dele.

elimine o soldado que fica em cima do tanque e depois roube-o. Use o tanque para destruir o seu alvo e depois siga para o norte para atacar os outros três tanques-alvo. A estratégia é a mesma e por si só não vai dar muito trabalho para acabar com esses objetivos.

A segunda parte, eliminar ou capturar o general Peng, também é moleza. Basta pegar um veículo inimigo, de preferência um tanque, e seguir para o local indicado no mapa para encontrar o general. Use mais ou menos a tática de invadir um Outpost, só que aqui você não terá ajuda. Se não se lembra, concentre seus primeiros ataques nos dois prédios que abrigam soldados armados com RPG, depois destrua as torres e o alarme. Finalmente siga acabando com os inimigos que estão a pé. Seu caminho estará livre para tomar a decisão sobre o general. Após lidar com o general, você estará pronto para a missão final que você confere após a descrição das missões chinesas.

PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

Contato: General Peng
Área de operações: Cumana
Bases: Porto, Sul e Sudeste de Cumana

PRC OUTPOSTS

Local: Southern Cumana



A China vai ajudá-lo na sua questão quanto a Solano, mas antes você vai ter que sujar as mãos. O primeiro passo é ajudar a PRC a tomar locais estratégicos como base - e isso vai ser muito útil. A estratégia não muda: leve C4 para destruir torres de vigia, torres de alarmes e prédios com soldados equipados com RPG. Tudo isso enquanto elimina os soldados inimigos e chama reforços, sem destruir a estrutura *principal*.

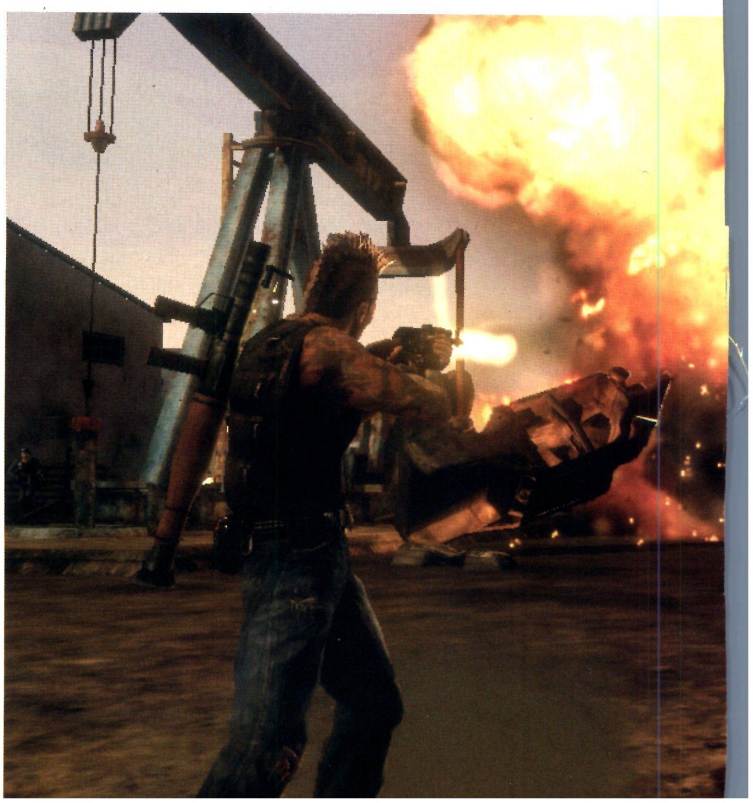
EXIT STRATEGY

Local: PRC HQ



O general Peng precisa que você o ajude a resgatar uma pessoa muito importante que está sob custódia da AN. Mesmo que você ainda esteja em situação amistosa com eles, esta é uma área restrita. O objetivo-bônus pede para que você destrua todas as bases americanas marcadas em branco, algo que será útil para você, já que isso faz com que menos soldados aliados apareçam para estragar a festa, permitindo que Ewan venha pegar as munições para ataques aéreos.

O lado norte é o mais tranqüilo, permitindo que você use um tanque antiaéreo para destruir as bases sem chamar atenção. Apenas tome cuidado com soldados e com outros tanques de guerra. Assim que a munição desse veículo acabar, suba em outro tanque e continue eliminando tudo que se mover.



Tome cuidado quando destruir o terceiro prédio da AN, pois os soldados vão começar a chamar reforços. Use isso em seu favor e roube-o, assim você terá um ótimo veículo para usar na fuga com seu passageiro VIP.

THE PRICE OF GAS

Local: PRC HQ



Comece causando uma confusão na ponte, assim os aliados vão enviar um helicóptero, roube e use-o para destruir a ponte. Rapidamente siga para o depósito norte onde existem diversos alvos para sua missão. Esses prédios devem ser destruídos por ataques aéreos como Cluster Bombs ou Bombing Runs, pois possuem uma grande área de ação. Assim que você jogar a granada de fumaça, corra para o outro lado da base e comece a destruir os prédios usando um tanque que está lá esperando por você.



Assim que todos os prédios forem destruídos, siga para a base da AN. A primeira coisa que você terá que fazer é destruir o muro, assim vai poder atuar com mais tranqüilidade para chamar um ataque aéreo para destruir o prédio gigantesco. Assim que acabar com este prédio, volte para a base da PRC e você poderá seguir para a última missão antes de ganhar um brinde nuclear dos chineses.

BATTLE FOR CARACAS VS. ALLIES

Local: PRC HQ



Esta será uma das missões mais chatas de conseguir passar, então esteja pronto para muitos Retry. O prédio mais próximo da base chinesa está protegido por muitos soldados e a melhor coisa a fazer é roubar o tanque antiaéreo e usar sua metralhadora para acabar com essas moscas e logo em seguida usar os mísseis no prédio marcado em amarelo. Antes de partir para o próximo alvo, chame Ewan para resgatar os brindes deixados pelos americanos.

Os outros prédios são bem mais fáceis, desde que você saiba usar ataques aéreos no momento certo, ou você pode simplesmente usar os helicópteros ou tanques para tomar conta do serviço. Depois que os quatro prédios estiverem no chão, é hora de levar Joyce para dar um rolê - caso queria levá-lo vivo, é claro. Lembre-se que o agente está armado e você precisará chegar muito perto dele para subjugá-lo.

PRIVATE MILITARY CONTRACTOR
Contato: Fionna Taylor
Área de operações: Toda a Venezuela
Bases: Solano's Villa

FINAL: GET SOLANO – PARTE 2

Ah, o doce gosto da vingança. Não importa se você chegou aqui com ajuda da AN ou da PRC, o final é o mesmo. Agora você tem que se preparar para ir para o bunker de Solano - que está no mesmo lugar de antes. Porém, antes de ir, é bom ser avisado que não adianta dar uma de espertinho e ir de helicóptero, pois a cidade ainda tem várias facções que não vão com a sua cara, sem contar com os soldados de Solano que estarão de olho nos céus da cidade esperando um ataque aéreo.

A melhor forma de chegar perto de lá é usando um veículo rápido, civil, de preferência. Perto, pois ao ultrapassar a primeira base você será massacrado. A estratégia para chegar à base é bem simples, basta tomar um veículo dos soldados de Solano e usar o disfarce para chegar até o bunker. O principal problema será a ponte bloqueada, mas basta um ataque aéreo para acabar com os obstáculos.

Chegando ao local indicado no mapa, acione o ataque nuclear tomando cuidado para não ficar embaixo da explosão. Isso vai abrir um buraco na base onde Solano está prestes a escapar. Você terá que roubar o helicóptero para acabar com o vilão e usar uma seqüência de botões para acabar o jogo. Preste atenção, pois você terá que executar os comandos rapidamente. Caso não consiga decorar, a ordem é ●, ←, ⊗, →, ■. Pronto! Agora você pode assistir à cena do final do jogo. Mas isso não quer dizer que você terminou o game - o mundo estará aberto e você poderá fazer todas as missões-bônus de todas as facções - menos a facção contra quem você lutou, seja a AN ou a PRC.

No site da *PS3W* você encontra a descrição de todas as missões-bônus à sua disposição. Tenha uma boa diversão causando o caos na Venezuela!

Piratas

Esta facção é totalmente opcional e não possui missões ligadas à história do jogo, mas é com ela que você encontra os melhores barcos - o que é mais que recomendado para aquelas missões em que você tem que atravessar os rios da Venezuela.

Battlefield: Bad Company

Armas bônus

Complete os seguintes objetivos para habilitar as armas bônus:

F2000: ligue o nome que você usa na PSN ao nome da sua conta Electronic Arts.

M60: acesse findallfive.com, selecione a opção "Join the Battlefield Community", logue em sua conta Electronic Arts e registre-se para receber um código único por e-mail que habilita a M60.

QBU-88: para habilitar esta arma, você precisa de um código que é enviado na pré-compra do jogo.

USAS-12: examine o seu status do modo Multiplayer online e esta arma já estará disponível na próxima vez que você iniciar o jogo.

Uzi: faça o download da versão demo, selecione a opção "Quick Match" e jogue partidas que valem rank até conseguir alcançar o Rank 4.

Wildcards

Complete os seguintes objetivos no modo Multiplayer para habilitar o Wildcard correspondente:

1 On 1 Air: em uma partida, destrua um veículo voador do mesmo tipo que o seu sem assistência.

1 On 1 Land: em uma partida, destrua um veículo terrestre do mesmo tipo que o seu sem assistência.

1 On 1 Sea: em uma partida, destrua um veículo marítimo do mesmo tipo que o seu sem assistência.

2 Pair: em uma partida, consiga dois troféus.

Airtime: em uma partida, permaneça no ar por mais de dois segundos com qualquer veículo terrestre.

Armor Buster: em uma partida, destrua cinco veículos blindados.

Avenger Trophies: no Global, consiga 50 troféus Avenger.

Beat the House: em uma partida, acabe com 15 oponentes usando granadas.

Cab Driver: em uma partida, dirija um veículo com passageiros por cinco minutos.

Chopper Chopper Kills: em uma partida, destrua cinco veículos aéreos.

Dead Eye Headshots: no Global, acerte 100 headshots usando o rifle sniper.

Destruction Site: em uma partida, destrua 50 objetos.

Dueces are Wild: em uma partida, acabe com dois inimigos com cada kit.

Five of a Kind: em uma partida, destrua cinco veículos do mesmo tipo.

Full Deck: em uma única partida, elimine 52 inimigos.

Full House: em uma partida, destrua três e depois dois veículos do mesmo tipo.

Gunslinger: no Global, destrua 80 oponentes com a pistola de mão.

Headshots: em uma partida, execute vinte mortes por headshots.

Parashooter: em uma partida, destrua quatro inimigos terrestres com um único veículo aéreo.

Santa's Litle Helper: em uma partida, consiga dez Kill Assists Points.

Savior Trophies: no Global, consiga o troféu Savior 50 vezes.

Snake Eyes: em uma partida, destrua 11 oponentes de duas classes diferentes.

Squad Avenger Card: no Global, consiga 100 Avenger Points para cada membro do esquadrão.

Squad Wild Card: em uma partida, consiga um troféu Squad Member por membro do esquadrão.

Staying Dry: em uma partida, permaneça no ar por dois segundos com um veículo marítimo.

Straight Flush: em uma partida, destrua um veículo de cada tipo.

Strike: em uma partida, destrua dez inimigos de uma só vez.

Tank Buster: em uma partida, destrua cinco blindados.

Three of a Kind: em uma partida, destrua três veículos do mesmo tipo.

Trophies

Complete os seguintes objetivos no modo Multiplayer:

Assault Rifle Efficiency: em uma partida, neutralize pelo menos seis inimigos com o assault rifle.

Avenger: em uma partida, consiga três Avenger Points.

Best Squad: basta terminar um round.

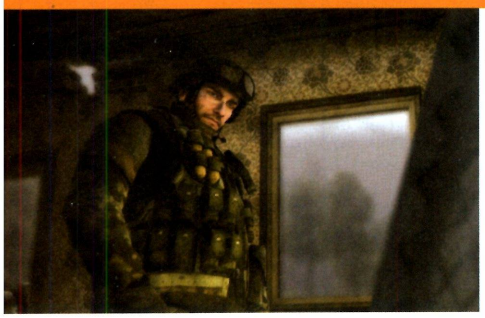
Big Guns: em uma partida, detone cinco oponentes com sua artilharia.

Carbine Efficiency: em uma partida, destrua seis inimigos usando a M16A2.

Clear Skies: em uma partida, detone cinco oponentes com uma arma fixa.

Combat Aviator: em uma partida, destrua cinco inimigos com um veículo aéreo.





Combat Efficiency: em uma partida, detone seis oponentes em série.
Combat Engineer: em uma partida, consiga 20 pontos por reparar veículos.
Compact Assault Rifle Efficiency: em uma partida, acabe com seis oponentes usando um rifle compacto.
Demo Pack Efficiency: em uma partida, destrua três inimigos usando C4.
Emplacement: em uma partida, detone cinco oponentes com uma arma fixa.
Explosive Efficiency: em uma partida, neutralize dez inimigos com explosivos.
Firearm Efficiency: em uma partida, destrua três inimigos com uma pistola de mão.
Frag Out Efficiency: em uma partida, destrua três inimigos com uma granada jogando com Demolitionists.
Grenade Launcher Efficiency: em uma partida, destrua seis inimigos com lançador de granadas.
Grenadier Efficiency: em uma partida, neutralize três inimigos com uma granada.
High Card: em uma partida, consiga a melhor pontuação IAR.
Kill Assists: em uma partida única, faça cinco assistências a seus companheiros.
Laser Designating Efficiency: em uma partida, detone três oponentes por laser.
Ligh Machinegun Efficiency: em uma partida, destrua seis inimigos com uma metralhadora.
Marksman: em uma partida, acabe com cinco oponentes com um rifle sniper.
Medic: em uma partida, faça dez pontos usando Medkit (cure dois soldados).
Melee Combat: em uma partida, destrua cinco inimigos no combate melee.
Mine Placement Efficiency: em uma partida, detone três oponentes com minas terrestres.
Mortar Strike Efficiency: em uma partida, destrua três inimigos com um morteiro.
Naval Surface Warfare: em uma partida, detone cinco inimigos comum veículo marítimo.
Objective Attack: em uma partida, complete o último objetivo.
Objective Defender: em uma partida, consiga 30 Defend Points.
Objective Destroyer: em uma partida, complete três objetivos.
Rocket Launcher Efficiency: em uma partida, detone três oponentes usando o lança-foguetes.
Savior: em uma partida, consiga três Savior Points.
Shotgun Efficiency: em uma partida, destrua cinco inimigos com usando a shotgun.
Squad Medication: em uma partida, consiga 40 Squad Member Heal Points.
Squad Member: em uma partida, dê assistência ou salve cinco membros de seu esquadrão.
SVU Efficiency: em uma partida, destrua cinco inimigos usando um SVU.
Tank Warfare: em uma partida, destrua cinco inimigos usando um blindado.
Target Tagging Efficiency: em uma partida, destrua dois inimigos com o Dartgun Tagging.
Transport Vehicle: em uma partida, destrua cinco oponentes usando um veículo.
UMP: em uma partida, destrua cinco inimigos usando a UMP.
Wheels of Hazard: em uma partida, detone dois oponentes com um veículo terrestre.
Winning Team: basta terminar um round.



Mercenaries 2: World in Flames

Equipamentos bônus

Complete os seguintes objetivos para habilitar o equipamento desejado:
Navio de guerra Ambassador: complete o level 3 da missão Helicopter Flying.
Blindado Diplomat: destrua todas as estruturas-alvo da Allied Nations.
MOAB bomb: complete todas as missões HVT da Allied Nations para pegar esta bomba devastadora.
Nuclear Bunker: complete a missão "Get Solano Part 2" para habilitar a Nuclear Bunker Buster para a compra na Eva, por US$ 1 milhão, que pode ser usado nas missões bônus.

Roupas alternativas

Complete o level 3 do desafio das armas de PMC Villa usando Fiona para habilitar a roupa desejada na ordem indicada. Há um total de três roupas para cada personagem:
Jennifer Mui: Tactical, Sleeveless e Catsuit
Chris Jacobs: Camo, Off Duty e Chicken
Mattias Nilsson: Suit, Jacket e Chicken

PS2 PSP PS3

Veredicto 90

GRÁFICOS 22 SOM 23 JOGABILIDADE 22 DIVERSÃO 23

FICHA TÉCNICA

Produção
LucasArts

Distribuição
LucasArts

Jogadores
1

Site
lucasarts.com/games/theforceunleashed

Online
Não

SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

AÇÃO

Poderes da Força | Enredo | Batalhas com mestres | Física

Curto | Diversidade de inimigos | Seqüências interativas simples



PODER SITH
Os poderosos raios do lado negro da Força fazem parte dos poderes do Aprendiz.



Star Wars: The Force Unleashed

O excelente uso da Força

A Força está na nova geração. E não poderia estrear de melhor maneira. Star Wars: The Force Unleashed é um game de pedigree. Usa bem a franquia que carrega em seu nome e segue os passos de Knights of the Old Republic, conseguindo ser um game independente. Ambientando entre os capítulos III e IV da saga da família Skywalker, período pouco explorado e que promete render muita história, o jogador presencia o início do Império. O Imperador começa a governar com mão de ferro a falida República. Para comandar seu exército, o vilão mais famoso da história do cinema está a seus serviços. Darth Vader viaja a mando do Imperador, eliminando focos de resistência e caçando os Jedi remanescentes. E o destino o leva ao planeta Kashyyyk, lar dos Wookiees (raça de Chewbacca). Lá ele sente um dos famosos "distúrbios na Força" na forma de um menino. Vislumbrando uma oportunidade de ouro, Vader toma o garoto como seu aprendiz secreto nas artes da Força e o denomina Starkiller. Com o passar do tempo, o Aprendiz passa a ser o comandado principal, realizando suas funções pela galáxia. Daí começa o controle do jogador em The Force Unleashed.

A serviço dos Sith

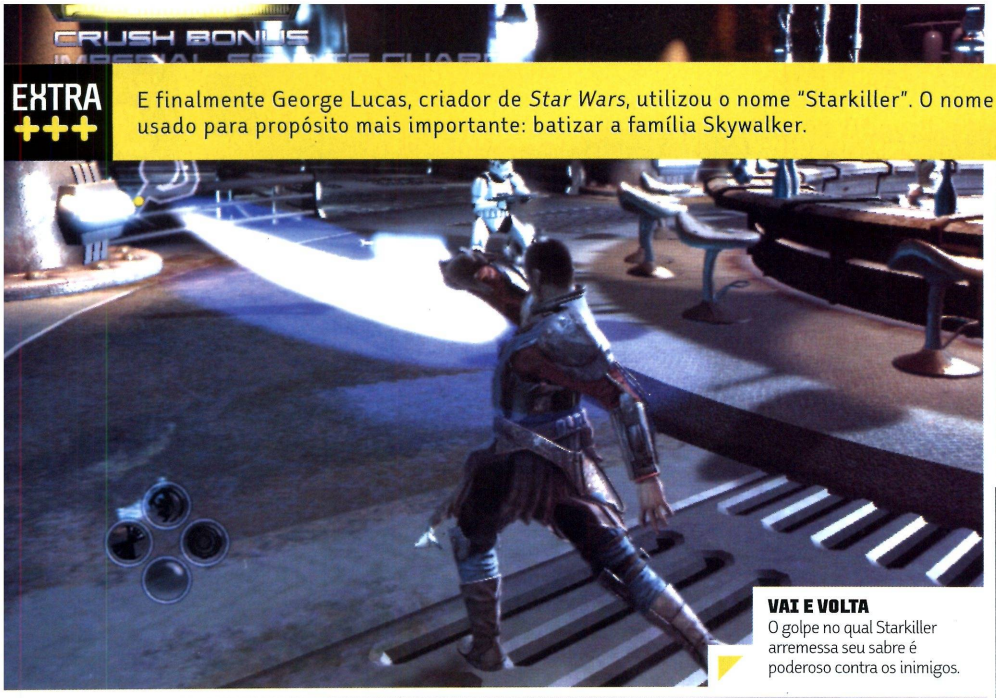
O game de ação Star Wars: The Force Unleashed se passa por vários cenários conhecidos pelos fãs da série, incluindo a recém-criada Estrela da Morte, até as origens da Aliança Rebelde. Por ser um agente duplo, o jogador ora enfrenta os Rebeldes, ora acaba batendo de frente com tropas imperiais. Aí entra o grande trunfo do game: os poderes da Força. São vários os artifícios do Aprendiz para derrotar seus inimigos. Agarrar, enforcar, arremessar o sabre e soltar raios são alguns dos exemplos do que o Aprendiz pode fazer. Aliado às grandes batalhas, o jogador

Vistos anteriormente

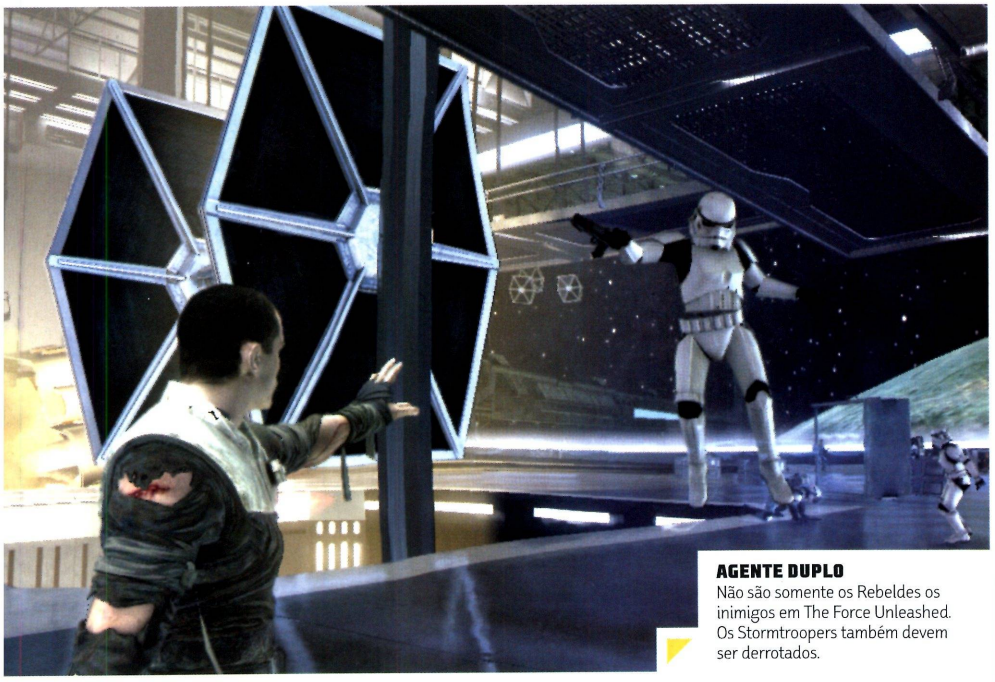
Os rostos de alguns personagens de The Force Unleashed foram digitalizados a partir de imagens dos atores reais. Portanto, prepare-se para ver, ao longo do game, a presença de personagens queridos e importantes na saga *Star Wars*.

EXTRA +++

E finalmente George Lucas, criador de *Star Wars*, utilizou o nome "Starkiller". O nome dado ao Aprendiz seria originalmente usado para propósito mais importante: batizar a família Skywalker.



VAI E VOLTA
O golpe no qual Starkiller arremessa seu sabre é poderoso contra os inimigos.



AGENTE DUPLO
Não são somente os Rebeldes os inimigos em The Force Unleashed. Os Stormtroopers também devem ser derrotados.

ainda usa seus poderes para resolver os puzzles do game, além de enfrentar perigosos mestres a cada final de fase.

A Força está em todo lugar...

Na parte técnica, The Force Unleashed mantém a qualidade do enredo. Gráficos e sons de qualidade, retirados diretamente dos estúdios da LucasArts, mantêm o clima Star Wars durante o game. Mas o destaque especial vai para a física do game. Usando a engine Euphoria, a mesma de GTA IV, TFU diverte e entretém por sua boa funcionalidade, incluindo a interação com o cenário e a Força afetando os inimigos. A destruição que o Aprendiz é capaz de realizar nos cenários é interessante e funciona aos olhos dos jogadores. Já nos aspectos negativos, parte devido à programação, parte devida à complexidade, o game possui alguns bugs, como ficar preso em partes do cenário. Menção negativa também para a curta duração do game e as seqüências interativas de botões muito ruins (fáceis e curtas).

The Force Unleashed honra sua série. Diverte, tem qualidade e acrescenta muito à saga *Star Wars*. Jogo obrigatório na nova geração e que abre um mundo de possibilidades com relação a franquias famosas, já que usa bem períodos de enredo ainda não explorados, aliado ao uso de tecnologia para recriação de personagens. A Força foi bem usada em The Force Unleashed. | **RICARDO CAETANO**



△ Rancors são perigosos inimigos que o Aprendiz deve enfrentar.

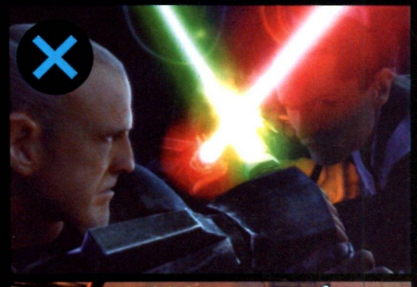
○ O Aprendiz percorre vários planetas para cumprir as missões de Vader.

✕ Alguns usuários da Força também estarão no caminho do Aprendiz.

□ O Aprendiz conta com os poderes tanto dos Jedi quanto do lado Negro.









PS2 PSP PS3

Veredicto 89

GRÁFICOS 23 SOM 22 JOGABILIDADE 24 DIVERSÃO 20

FICHA TÉCNICA

Produção
Black Rock Studios

Distribuição
Disney Interactive

Jogadores
1-16

Site
purevideogame.com

Online
Sim

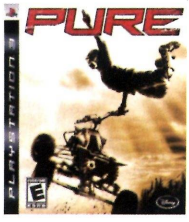
SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

CO
CORRIDA

\+
Sensação de velocidade | Criação de veículos

–
IA com problemas | Repetitivo





Pure

Voando alto

MANOBRAS RADICAIS
Em Pure, o que conta é fazer acrobacias. Tem de tudo o que é tipo e as mais legais são as mais difíceis de fazer.

Vento no rosto. Seu ATV – veículo híbrido de moto e carro – grita entre suas pernas, pedindo que você gire mais o pulso para ir mais rápido em direção ao precipício que aponta logo à frente. Seu instinto diz que é melhor dar meia-volta, mas seu cérebro sabe que a menor distância entre dois pontos é a linha reta. Você se agacha e se prepara para o salto. Ao perder o contato com o chão, é disparada em seu organismo tanta adrenalina que é necessário se mexer, fazer alguma maluquice, então você solta o guidão para rapidamente voltar com as mãos no controle. O pouso não é dos mais leves, pois você sente a pancada brusca e, graças a seu patrocinador, o assento é macio suficiente para agüentar o tranco sem sofrer danos permanentes em seu aparelho reprodutor. Mais adiante, você vê outro penhasco. O vento em seu rosto confirma: vai começar tudo de novo – e como isso é bom!

Esporte espetacular

O parágrafo anterior não foi uma viagem, mas a tradução de todos os sentimentos experimentados logo nas primeiras *voltas de Pure*, o novo jogo que chega pelas mãos da Disney Interactive que foi desenvolvido pelo Black Rock Studios – a mesma equipe responsável pelos jogos da série ATV vs. MX. Se você é jogador das antigas, deve se lembrar que este game vinha junto com o Network Adapter do PS2 "tijolão". Pois bem, imagine que agora esta equipe pegou todo seu know-how para fazer um dos melhores games off-road da temporada. Com exceção do vento, temos o pacote completo no quesito esporte radical: terra, barro, água, areia, velocidade e muitas acrobacias.

O ciclo é vicioso, quer dizer, viciante: salte e faça uma manobra para ganhar turbo, pois isso vai aumentar sua velocidade para pular mais alto, abrindo espaço para fazer mais loucuras aéreas. E não pense que fazer essas maluquices é algo complicado, na verdade, é mais simples do que parece, pois os comandos são fáceis – usam apenas uma direção e o apertar de um botão. Esses espetáculos de contorcionismo sobre rodas fazem com que até o mais cético dos esportistas radicais se empolgue e caia na brincadeira.

Para quem nunca pegou um jogo do gênero nas mãos, existem tutoriais que ensinam tudo de que você precisa. Tudo vem mastigado para que não restem dúvidas sobre qualquer

Só veteranos

Se você acha que Pure é só diversão para jogadores casuais é porque não sabe quantos elementos feitos para entusiastas estão presentes. Por exemplo, combinações de manobras. Aqueles que conseguirem saltar muito alto podem fazer duas ou três manobras, ganhando, assim, *mais boost*.

EXTRA +++

Pure pode ser comparado com a série Tony Hawk's Pro Skater pela facilidade de comandos das acrobacias aéreas, e com a série Burnout, em que o que importa é não soltar o botão de turbo. Mas acima de tudo, a personalidade de Pure é suficiente para outros jogos copiá-lo no futuro.



COMENDO POEIRA
Quanto mais boost, maiores serão as chances de ficar à frente de seus adversários.



MIL POSSIBILIDADES
Você pode montar seu ATV do zero. São tantas peças que dá para ficar perdido.

elemento presente no jogo. Dessa forma, não há desculpa para quem não usa boost ou não faz manobras radicais.

Fabriquinha de Veículos da Eliana

Uma das coisas mais legais é a opção de montar seu próprio ATV. E pense literalmente, pois você decide quais peças usar, começando do guidão, chegando a escolher até o banco, sendo que todas as peças têm algum grau de influência no desempenho de seu veículo.

Basicamente, você escolhe entre montar um ATV mais voltado para velocidade ou para manobras. Caso opte por usar as peças para velocidade, seu veículo será agraciado com maior poder de resposta e aceleração, o que é ótimo para os percursos curtos. Já a segunda opção permite que você salte mais longe e ganhe boost rapidamente, que é bom para as provas que duram mais tempo. Mas (sempre existe o "mas") há coisas que não agradam muito quando pensamos em inteligência artificial. É oito ou oitenta. Em certas pistas, os pilotos controlados pelo computador são burros demais, não tentam impedir seu avanço – muito pelo contrário, abrem espaço para você, mesmo que isso signifique uma queda. Em outros percursos, tudo se torna muito difícil e os oponentes somem de vista, ficando praticamente impossível alcançá-los.

Pure é divertido, Pure é legal, mas chega um momento que às vezes empapuça. A variedade de veículos e de pilotos (cada piloto tem especiais diferentes) não basta para mantê-lo empolgado por duas horas seguidas, pois de certa forma, os seus desafios são sempre os mesmos – faltou variedade nas provas. Adrenalina e emoção é o que não falta, por isso dizemos que Pure é o jogo definitivo para quem gosta de esportes enlameados – e do programa de esporte que passa nas manhãs de domingo.

| RODRIGO GUERRA



Quando você dá um salto alto, dá para ver as belas paisagens que ficam escondidas pelas montanhas.

Se você tem medo de altura, é melhor nem passar perto deste jogo.

Não é só de barro e lama que Pure é feito... Tem muita água também para esfriar os motores.

A poeira que vem na tela é um dos sinais de que você está correndo muito.









PS2 PSP PS3

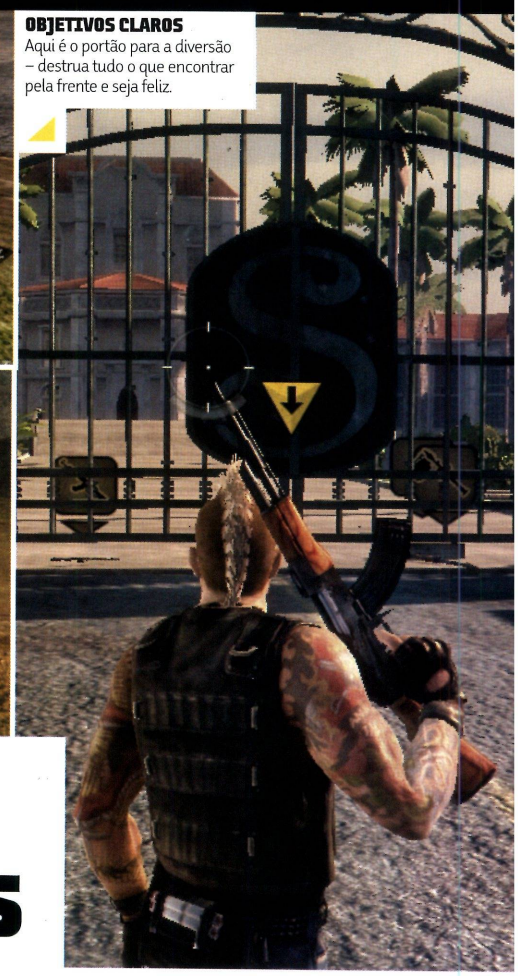
Veredicto 71

GRÁFICOS 18 SOM 16 JOGABILIDADE 16 DIVERSÃO 21



ARSENAL
Tem de tudo: desde metralhadoras no chão a tanques estacionados na esquina.





OBJETIVOS CLAROS
Aqui é o portão para a diversão – destrua tudo o que encontrar pela frente e seja feliz.

FICHA TÉCNICA

Produção
Pandemic Studios

Distribuição
Electronic Arts

Jogadores
1-2

Site
mercs2.com

Online
Sim

SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

Aç
AÇÃO

\+ Ação desenfreada e sem limites | Para relaxar sem exigir cérebro

– O jogo está recheado de bugs | Modo multiplayer sem fôlego



Mercenaries 2: World in Flames

A guerra mais divertida dos últimos tempos

A expectativa pode acabar matando um jogo antes de ele ser lançado. Isso poderia ter acontecido com Metal Gear Solid 4, GTA IV e pode acontecer com LittleBigPlanet e Resistance 2. A expectativa de um jogo pode ser um fator crucial para que ele venda bem. A estratégia de marketing pode não ser ideal para alguns títulos, o que é preocupante, pois acabamos de colocar nossas mãos em um jogo que tem uma expectativa exagerada causada por uma campanha de marketing que não era ideal para ele. Este jogo é Mercenaries 2: World in Flames.

Perigo: mercenários adiante

Para começar, a controvérsia. Ambientado na Venezuela, Mercenaries 2 mostra que o país é dominado por um estado de sítio permanente. Em todas as esquinas, há homens armados e loucos para atirar na primeira ameaça que surgir pela frente. Tudo trabalha em torno de milícias populares, rebeldes e até mesmo exércitos particulares. Claro que não é assim na vida real, mas este é um jogo que quer mostrar que a guerra está em evidência constante e que você vai se envolver nela através de um dos mercenários.

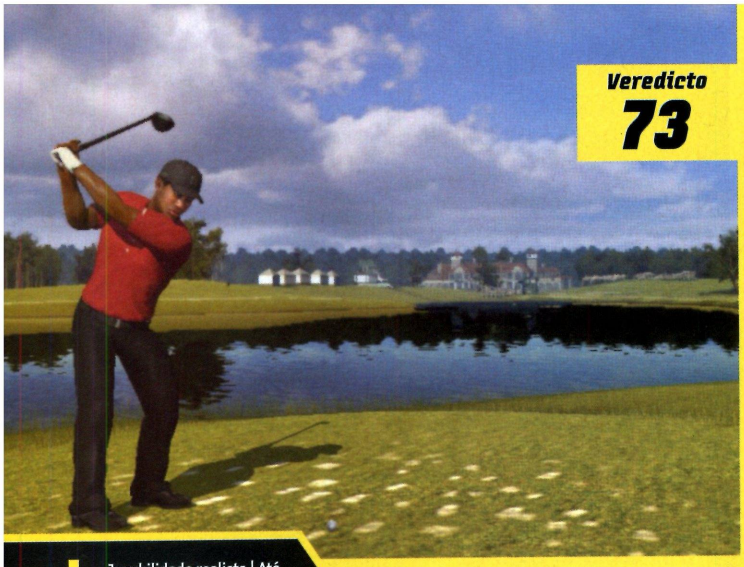
A premissa aqui é vingança. Um dos mercenários faz um trabalho sujo para um figurão da Venezuela chamado Solano. Só que este cara é muito sacana e depois do serviço pronto, quer acabar com o empregado em uma emboscada. São três protagonistas, mas o enredo não muda. Isso é ponto negativo, pois seria interessante que os três malucos tivessem acertos de contas diferentes contra este cara. Mas pelo visto o pessoal da Pandemic pisou na bola ao escolher se concentrar nas mais diversas formas de se destruir um prédio, preterindo dar identidade a cada um dos protagonistas.

A maioria dos objetivos é entrar e destruir um local ou matar alguma pessoa - o que depois de algum tempo se torna enjoativo e repetitivo. Além disso, existe uma série de outros problemas, principalmente os terríveis bugs que estão espalhados pelo jogo.

Esta é a identidade de Mercenaries 2: World in Flames, não aquela que é mostrada em trailers ou em propagandas que você vê pela internet. Ele é o simulador perfeito de filmes de ação. Sem compromisso com a realidade, sem compromisso com física perfeita - quem não quiser isso pode deixar este game de lado. | **RODRIGO GUERRA**

E no PlayStation 2?

Jogar Mercenaries 2 no PS2 é a pior das frustrações que você pode ter. As texturas são lavadas, os vídeos são em baixa qualidade, sem falar dos problemas técnicos em que objetos brotam do nada e deixam o jogador enfurecido. Além disso, os bugs que já existem no PS3 ficam piores no PS2.

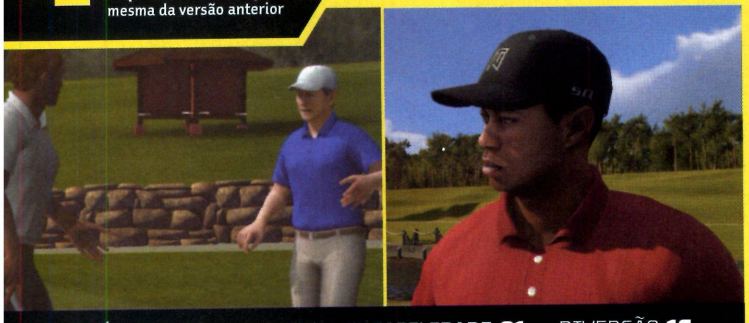


Veredicto 73

+ Jogabilidade realista | Até quatro pessoas podem jogar

− A quantidade de campos é a mesma da versão anterior

Uma das coisas mais irritantes de PGA TOUR 2009 é ser obrigado a ver todas as jogadas executadas pelos personagens controlados pelo computador.



GRÁFICOS **20** SOM **16** JOGABILIDADE **21** DIVERSÃO **16**

Tiger Woods PGA TOUR 2009

Tacada certeira

FICHA TÉCNICA

Produção
EA Tiburon

Distribuição
Electronic Arts

Plataforma
PS3, PSP e PS2

Jogadores
1-4

Site
easports.com/tigerwoods09

Online
Sim

SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

ES

ESPORTE

Na nova versão da franquia de golfe da EA, a característica mais marcante é a jogabilidade. Os controles estão diferentes em relação a TW 08. O jogador executa a tacada movendo a alavanca analógica para trás e depois para frente, bem parecido com o movimento real de um golfista. Não que a jogabilidade seja perfeita, mas agora é possível ter a sensação e ver na tela exatamente o movimento que o jogador executou.

A lista de jogadores profissionais é parecida com a anterior, com algumas adições. Há também como criar um personagem utilizando o sistema de edição. Para acumular dinheiro, é preciso vencer os eventos da PGA Tour em disputas individuais. No Tiger's Challenge Mode, seu técnico pode aumentar ou diminuir os atributos do personagem, tudo de acordo com a performance mostrada.

Mesmo que o golfe não seja tão popular entre os brasileiros, vale a pena jogar Tiger Woods PGA TOUR 2009 para conferir as melhorias do game, que inegavelmente foi bem produzido. | **RONIE ANDERSON**



Veredicto 71

+ Variedade de jogo, bom humor e muita queimação de neurônios

− Modo de jogar mal explicado | Dificuldades desnecessárias

No multiplayer, a abordagem é diferente: dois elefantes no alto de uma torre. Cada um deles deve tirar uma parte da estrutura sem derrubar tudo.



GRÁFICOS **17** SOM **15** JOGABILIDADE **18** DIVERSÃO **21**

Elefunk

Olha o passo do elefantinho...

FICHA TÉCNICA

Produção
8bit

Distribuição
Sony Computer Entertainment

Plataforma
PS3

Jogadores
1-2

Site
us.playstation.com

Online
Sim

SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

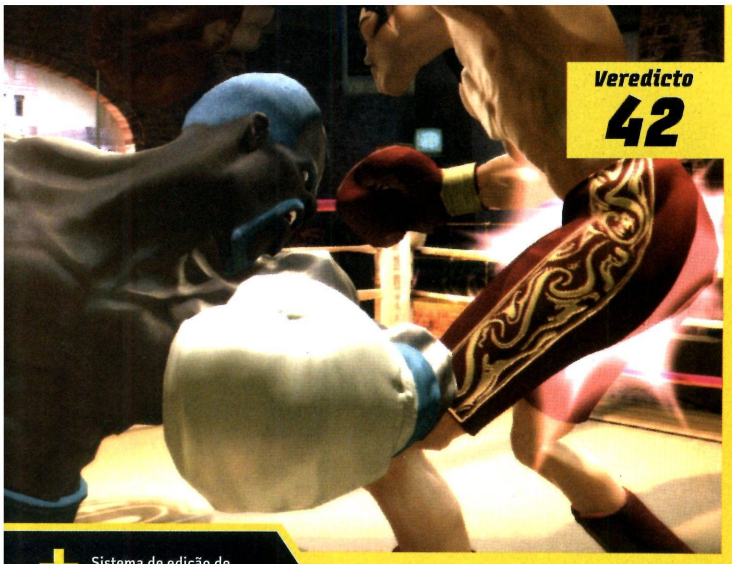
Pz

PUZZLE

Por que o elefante atravessou o vale? Porque você construiu uma ponte para ele. Piadas à parte, é basicamente disso que se trata Elefunk.

Quebra cabeça animal

Composto de cerca de 20 fases de quebra-cabeças, o game coloca em suas mãos o papel de engenheiro, disponibilizando peças para a construção de rampas, pontes e outros meios para levar seu paquiderme de um lugar para outro em fases diferentes. Isso é mais difícil do que parece - o jogo acaba pedindo algumas noções básicas de estruturas, e as explicações do tutorial não ajudam muito, o que acaba deixando confusos os já difíceis quebra-cabeças. Isso melhora conforme se pega o jeito, e em meio aos gráficos simples e simpáticos, podemos ter várias horas de diversão, ainda mais com o modo para vários jogadores e os desafios extras. | **RODRIGO ORTIZ**

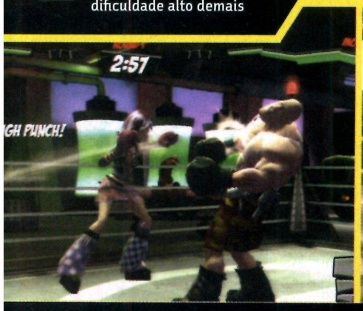


Veredicto 42

+ Sistema de edição de personagens | Bons gráficos

− Péssima IA | Nível de dificuldade alto demais

Uma das novidades de Peter Moore, presidente da EA Sports, foi a criação da linha Freestyle de jogos, com menor foco no realismo e voltado ao público casual.





GRÁFICOS **18** SOM **07** JOGABILIDADE **08** DIVERSÃO **09**

FaceBreaker

Nocaute na expectativa

FICHA TÉCNICA

Produção
EA Canada

Distribuição
EA Sports

Plataforma
PS3

Jogadores
1-2

Site
easports.com

Online
Sim

SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

LUTA

Quem esperava algo de FaceBreaker ficará decepcionado. Os controles são simples ao extremo, com dois botões de ataque e um para esquiva. A IA mal programada faz com que os lutadores se tornem praticamente invencíveis, adivinhando todos os movimentos que o jogador executa.

FaceBreaker também não pode ser considerado um game casual, pois os lutadores são agressivos demais para um estilo de jogo que não segue tal proposta. No Couch Royale, pode-se colecionar troféus, mas o mais atraente é o Photo GameFace. Nele, o jogador pode importar sua própria imagem ou baixar fotos de celebridades. Divertido, mas nada tão revolucionário quanto o departamento de marketing da EA gostaria que os jogadores acreditassem que fosse.

Nem o visual, que é bastante agradável e colorido, consegue fazer com que o jogo não seja considerado dispensável. Os gráficos não escondem a jogabilidade pobre e a péssima IA. FaceBreaker mandou para a lona a expectativa dos jogadores. | **RONIE ANDERSON**

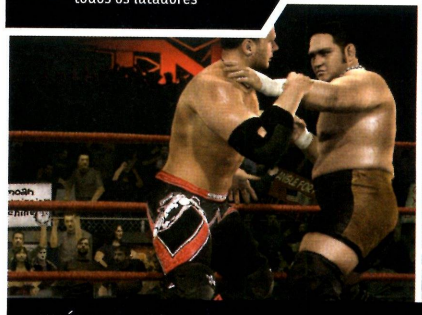


Veredicto 67

+ Lutas entre duplas no modo Tag Team

− O modo single é igual para todos os lutadores

Diversos nomes célebres do esporte, como Booker T, Kurt Angle e Kevin Nash marcam presença nos ringues hexagonais de TNA Impact.





GRÁFICOS **14** SOM **14** JOGABILIDADE **19** DIVERSÃO **20**

TNA Impact

Gigantes do ringue

FICHA TÉCNICA

Produção
Midway Studios LA

Distribuição
Midway

Plataforma
PS3 e PS2

Jogadores
1-4

Site
tnagame.com

Online
Sim

SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

LUTA

Quem gosta de luta livre irá se divertir com TNA Impact. O game teve origem no programa da liga de luta livre norte-americana, TNA (Total Nonstop Action), formada em 2002 para competir com a WWE (World Wrestling Entertainment).

Com um ringue no formato de hexágono e lutas teatrais, o game apresenta 25 lutadores oficiais e golpes bem exagerados, mas muito divertidos. Todos podem ser executados sem que o jogador tenha que fazer combinações mirabolantes no controle. Os lutadores também utilizam cadeiras para golpear os oponentes. O game disponibiliza um modo carreira. Além do single, os jogadores podem se divertir no multiplayer online, com direito a alterações nas regras e lutas rankeadas. Lutas entre duplas também acontecem no modo Tag Team. TNA Impact não tem nada de especial, mas diverte os jogadores. | **RONIE ANDERSON**



Veredicto 81

+ Excelentes gráficos | Ótima trilha sonora e dublagem

− O jogo é muito curto e não possui extras

Ao contrário do que alguns sites noticiaram, o game não foi lançado em disco na Europa e só pode ser adquirido via download na PlayStation Network.



GRÁFICOS **20** SOM **23** JOGABILIDADE **22** DIVERSÃO **16**

R & C Future: Quest for Booty

Tudo que é bom dura pouco

FICHA TÉCNICA

Produção
Insomniac Games

Distribuição
Sony Computer Entertainment

Plataforma
PS3

Jogadores
1

Site
insomniacgames.com

Online
Não

SIXAXIS
Sim

VERSÃO AMERICANA

Pt

PLATAFORMA

Embora os games da série Ratchet & Clank apresentem uma fórmula parecida, todos passam ao jogador uma experiência única. Em Quest for Booty, não é diferente. O jogo serve de ponte entre o capítulo Tools of Destruction, de 2007, e o próximo game da série, que deve ser lançado em 2009.

O game exige que o jogador pense mais para resolver os puzzles. Boa parte dos minigames e passagens que quebravam o ritmo do jogo foram excluídos. Quest for Booty equilibra bem os momentos de tiroteio, plataforma e puzzle.

A decisão de remover conteúdo serviu para diminuir o tamanho do arquivo, que é adquirido apenas por download e também para melhorar a qualidade da produção, que é excepcional. Pena que um ótimo game termine cedo demais, deixando algumas perguntas sem respostas e nenhum incentivo para que as pessoas joguem novamente. | **RONIE ANDERSON**



Veredicto 80

+ Jogabilidade simples e muito viciante

− A resolução das imagens poderia ser melhor

Todas as cidades abrigam quatro sobreviventes VIPs. Para abrir as fases extras, é necessário que o jogador salve todos eles.



GRÁFICOS **16** SOM **20** JOGABILIDADE **22** DIVERSÃO **22**

The Last Guy

Salve o mundo de verdade

FICHA TÉCNICA

Produção
SCE Japan

Distribuição
SCE Japan

Plataforma
PS3

Jogadores
1

Site
jp.playstation.com/scej/title/lastguy

Online
Sim

SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

Pt

PLATAFORMA

A premissa parece estranha: guiar um herói por cidades reais recriadas com fotos de satélite e salvar pessoas de ataques de zumbis. Tudo isso em uma perspectiva aérea 2D - como nos antigos games da série GTA.

O objetivo é resgatar pessoas escondidas em prédios e guiá-las em segurança até as zonas de resgate. A jogabilidade lembra o clássico jogo Snake (aquele da cobrinha, para celulares): quanto mais pessoas pegar, maior fica a fila atrás do herói, sendo que todos imitam seus movimentos. Apesar dos controles simples, estabelece-se a necessidade de ter muita estratégia, a fim de evitar os inimigos.

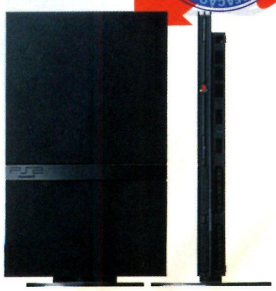
Tanta casualidade com profundidade vicia, ainda mais pela presença de tabelas online de pontuação e sobreviventes especiais em cada fase. Um modo multiplayer, imagens mais definidas das cidades e maior variedade de músicas deixariam o jogo mais completo. | **CLAUDIO PRANDONI**

VIA PIXEL COMUNICAÇÃO

No Mês das Crianças você escolhe seu Kit !!!

O PRESENTE que seu filho sempre quis agora mais próximo de você.

SLIM
(Nova geração)



Escolha como pagar:
6X R$ 74,10
12X R$ 41,14
24X R$ 24,90
36x R$ 19,75
Pode procurar, mas melhor preço
À VISTA só aqui: à partir de:
R$ 349,99*

NINTENDO WII
(acompanha 1 jogo original e 2 controles:1 Nunchuck e 1 remote)
Detecta: inclinação, mira e movimento



Escolha como pagar:
6X R$ 243,84
12X R$ 130,88
24X R$ 79,78
36x R$ 63,62
Pode procurar, mas melhor preço
À VISTA só aqui: à partir de:
R$ 1.199,99*

PSP



Acompanha + Memory Stick de 4gb

Escolha como pagar:
6X R$ 129,83
12X R$ 72,36
24X R$ 44,11
36x R$ 35,17
Pode procurar, mas melhor preço
À VISTA só aqui: à partir de:
R$ 649,99*

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



Escolha como pagar:
6X R$ 271,12
12X R$ 151,10
24X R$ 92,10
36x R$ 73,45
Pode procurar, mas melhor preço
À VISTA só aqui: à partir de:
R$ 1.390,00*

Na compra do console PLAY 2 escolha NA HORA uma das promoções do Mês das Crianças!

Guitarra Neo 2 em 1
PROMO 1
R$ 129,00



PS2 e PC - Acompanha Guitar Hero para PC.

Controle Neo sem fio
PROMO 2
R$ 69,00



Volante Neo
PROMO 3
R$ 99,00



Central de atendimento:
Fone: (11) 3362.2206

Fratello Games®

SEU GAME COM TUDO!

Os preços da Sta. Ifigênia agora na REGIÃO do Tatuapé!

Para conhecer essas e outras promoções acesse
www.fratellogames.com.br



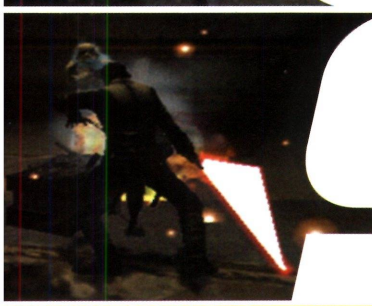
* O valor anunciado à vista é para pagamento somente em dinheiro. O aparelho anunciado é bloqueado de fábrica.
Os pagamentos de vendas a financiamento deverão ser feitos com cheques. Aceitamos todos os cartões.
Os produtos anunciados serão válidos enquanto durarem nosso estoque. Para financiamento crédito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

ALIVE

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



80 **Detonado**
Yakuza 2: os quase dois anos de espera valeram a pena e nós destrinchamos o game da máfia japonesa, que pode ser o último grande clássico do PS2



90 **Dicas**
As melhores dicas para grandes jogos do PS2 e do PSP: Star Wars: The Force Unleashed, Sega Genesis Collection, Capcom Puzzle World e muito mais



92 **Reviews**
Veja o nosso veredicto sobre os seguintes games: Yakuza 2, Yggdra Union, Ikke Tousen, Pilot Academy, Brave Warriors Tale e muito mais

FICHA TÉCNICA

Lançamento
21/10/2008

Produção
Square Enix

Distribuição
Square Enix

Jogadores
1

Site
square-enix.com

Online
Não

Expectativa
Alta



NOVAS CARAS
Em todos os jogos da série Star Ocean, você conhece novos personagens. São velhos conhecidos do Super NES.



EXTRA
Em janeiro do ano que vem, Star Ocean: Second Evolution será lançado. Será um remake totalmente reformulado do jogo lançado para PSone.



+ O primeiro Star Ocean totalmente traduzido e refeito

– Por ser um jogo muito antigo, pode estar um pouco defasado

VERSÃO AMERICANA

RPG

RPG

Star Ocean: First Departure

A primeira aventura na palma da sua mão

A série Star Ocean não nasceu no PlayStation, como muitos imaginam. Foi no final da vida do Super NES que o RPG espacial deu os seus primeiros passos. Naquela época, os games não tinham cenas em CG nem gráficos em três dimensões, e o pior: este jogo nem foi lançado nos EUA.
Mas a Square Enix quer se redimir com seus fãs e resolveu lançar Star Ocean totalmente repaginado, com novos gráficos, cenas animadas e sistema de batalha reformulado. Por mais que pareça que ainda seja cedo para afirmar, temos certeza de que esta aparição no PSP vai, sim, preencher o espaço de doze anos de longa espera.

Aventura renovada

Ano Espacial de 346. A tripulação da nave espacial da Federação Terran chega ao planeta Roak e, com o apoio dos heróis locais, os protagonistas desta aventura vão descobrir que estão envolvidos em uma trama perigosa que coloca em xeque toda a paz da galáxia conhecida pelo homem.

A frase anterior é a descrição do roteiro de Star Ocean: First Departure e, por mais genérica que seja, consegue transmitir o roteiro deste jogo. Além disso, First Departure vai agregar o sistema de combate dos últimos jogos da série, deixando de lado o utilizado no original, que era totalmente controlado por menus. Entretanto, isso é tudo o que a Square Enix revelou sobre o game, deixando-nos no escuro por mais um tempo. Ainda bem que falta pouco, afinal, o dia 21 de outubro está chegando e, com ele, a aventura que nunca foi mostrada no ocidente vai, finalmente, mostrar o motivo de Star Ocean ser uma das maiores e mais cultuadas séries do gênero. | **JOSHUA FREITAS**

TIMELINE



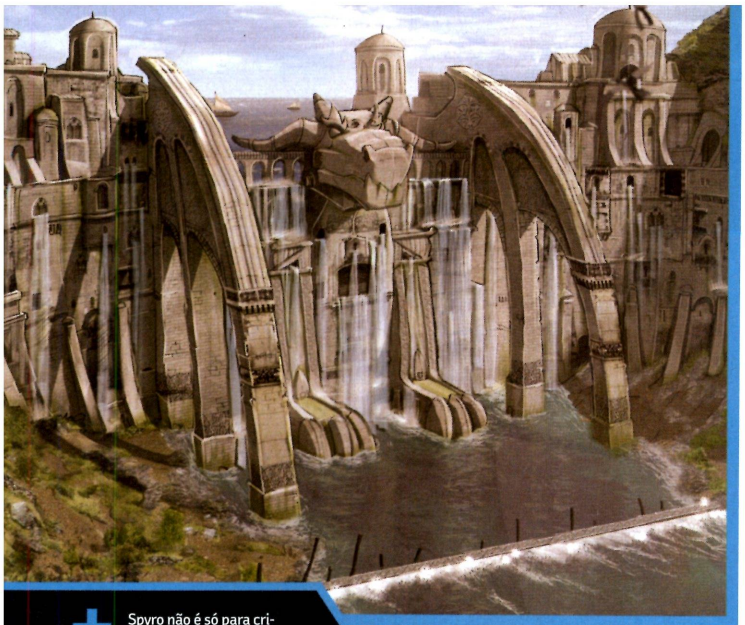
Star Ocean | 1996
O início da série chega ao Super NES em 1996, porém, sem lançamento no ocidente.



Star Ocean: The Second Story | 1999
Desta vez, a Enix leva ao ocidente a série que já tem uma legião de fãs no Japão.



SO: Till the End of Time | 2004
O terceiro jogo da série chega ao PS2 e mais tarde recebe a versão do diretor.

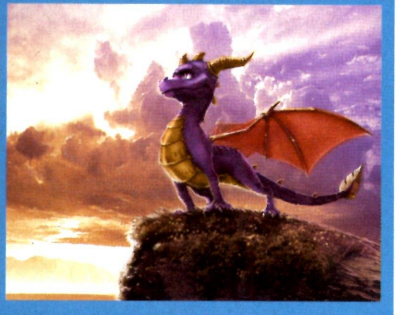


+ Spyro não é só para criancinhas | Belos gráficos

− O multiplayer é apenas local, não pode ser jogado online

As vozes do jogo são bem famosas. Elijah Wood (o Frodo, de *O Senhor dos Anéis*) faz o papel de Spyro, Mark Hamill (Luke Skywalker) dá voz a Cynder.





THE LEGEND OF SPYRO: DAWN OF DRAGON

Spyro cresceu!

FICHA TÉCNICA

Lançamento
21/10/2008
Produção
Etranges Libellules
Distribuição
Activision
Plataforma
PS3, PS2
Jogadores
2
Site
endwargame.us.ubi.com
Online
Não
Expectativa
Média

VERSÃO AMERICANA

Av

AVENTURA

Você nem deve saber (ou se importar), mas este jogo encerra a trilogia iniciada em Spyro: A New Beginning. Cada jogo tem passado pela mão de um estúdio diferente, e o último, francês, pensou em algumas coisas legais. Por exemplo, pela primeira vez desde que apareceu no PSone, Spyro pode voar livremente pelas fases - que possuem ótimos gráficos, inclusive - dando um senso de liberdade nunca antes visto na série. Desta vez, temos um modo cooperativo, em que um segundo jogador pode controlar ninguém menos que o grande rival de Spyro, Cynder. Dawn of Dragon já não parece ser aquele tipo de game voltado apenas para crianças, contando com um sistema de combos e aumentando suas opções de ataque conforme o progresso da aventura. | **DOUGLAS PEREIRA**



+ Para todos os tipos de jogadores | Muitas motos na pista

− Poucos modos de jogo | Os gráficos precisam melhorar

É possível correr em três categorias: 125cc, 250cc e MotoGP. Todas as pistas e equipes da temporada 2008 estão presentes, inclusive as pistas noturnas!





MOTOGP 08

Todo mundo se divertindo sobre duas rodas

FICHA TÉCNICA

Lançamento
28/10/2008
Produção
Capcom
Distribuição
Capcom
Plataforma
PS3, PS2
Jogadores
Indefinido
Site
capcom.com
Online
Sim
Expectativa
Média

VERSÃO AMERICANA

Co

CORRIDA

A oferta de jogos de motocicletas é absurdamente menor que os de carros. Mas a verdade é que games de moto são meio complicados, é quase impossível não cair durante uma corrida. Talvez por isso existam tantos games mais simples (de motocross, por exemplo). A Capcom quer dar uma mudada nisso, e oferece três níveis de controle em MotoGP 08: Arcade, Intermediate e Simulation. O último tem todos os detalhes de que os fãs gostam (física ultra-realista, freios diferenciados), enquanto Arcade faz de você um profissional sem esforço, em que basta fazer curvas sem medo de sair rolando pelo asfalto nos três modos básicos de jogo. MotoGP era uma ótima série quando estava nas mãos da THQ. Vamos ver se a Capcom consegue manter o alto nível da franquia. | **DOUGLAS PEREIRA**

FICHA TÉCNICA

Produção
Amusement Vision

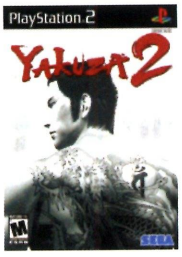
Distribuição
Sega

Plataformas
PS2

Jogadores
1

Site
sega.com/gamesite/yakuza2

VERSÃO AMERICANA
AÇ
AÇÃO





CONTROLES

L1
Defender

R1
Olhar inimigo

Select
Pausar

Start
Menu

Golpe forte/ Cancelar escolha

Agarrar inimigos/ objetos

Esquivar/ selecionar itens/ confirmar ação

Golpe fraco

Yakuza 2

Mergulhando no submundo japonês | DOUGLAS PEREIRA

O PlayStation 2 insiste em não morrer, graças a produtoras como a Sega, que trouxe o segundo Yakuza para os EUA. O game saiu no Japão em 2006, e chega ao ocidente intacto, incluindo as vozes originais – só legendas desta vez, nada de dublagens podres. A história é muito boa e você nem precisa ter jogado o primeiro game para acompanhar, pois o jogo se encarrega de mantê-lo a par de todos os acontecimentos anteriores com flashbacks.

Este guia vai ensinar como passar todas as missões principais da forma mais simples possível. Assim, você não terá dificuldades de se encontrar no enredo da história. E não é só isso: corra já para nosso site e acesse o conteúdo extra para saber como fazer todas as missões secundárias e como encontrar todos os itens secretos. Com tanta ajuda assim, será difícil você não se empolgar com um game tão profundo quanto este..

MENU

As opções importantes do menu são as três primeiras. ITEM permite usar itens de cura ou alguma arma que você tenha no estoque. São apenas 12 espaços para itens e três para armas, porém, existem alguns baús no estilo Resident Evil que guardam itens. Nesse menu também dá para colocar equipamentos para equipar em Kazuma, como alguns protetores. MAP dá uma visão mais detalhada do mapa das regiões, e ainda há uma lista acessada com o botão ● para você ver exatamente onde está cada estabelecimento. E a opção STATUS é para melhorar suas habilidades. Quando você luta, come ou completa uma missão extra, ganha pontos de experiência que podem ser gastos em três habilidades: Soul, Technique e Body. Soul geralmente envolve técnicas que usam sua barra de Heat, Technique ensina golpes novos, e Body melhora a energia, tempo de recuperação etc. Repare que em algumas oportunidades há mais de uma opção em uma categoria. Você só pode escolher uma delas.

CAPÍTULO 1
THE BLOODSTAINED NOTE

O game começa com vários vídeos. O primeiro mostra acontecimento de 26 anos atrás. Logo em seguida, outro vídeo exibe alguns estrangeiros arrumando briga em um bar e uma grande tensão entre os clãs de Tokyo e Osaka. Outra seqüência mostra nosso herói, Kazuma Kiryu, tendo pesadelos com os eventos do primeiro jogo. Quando ele estiver no cemitério, verifique o último túmulo da esquerda. Se quiser saber ou lembrar tudo o que aconteceu no primeiro Yakuza, responda "Yes". Caso contrário, responda "No", depois "Yes".

Você entrará em uma batalha tutorial. Na primeira parte, aperte ■ quatro vezes, depois ▲ para fazer um "rush combo". Faça isso cinco vezes. Depois, agarre um inimigo com o botão ● e aperte ■. Depois agarre e aperte ▲. Depois agarre e aperte ● de novo. Agora pegue uma arma do cenário (tem umas coisinhas em um balde próximo, e bata no inimigo três vezes (elas se quebram no primeiro hit, então pegue outra). Próximo passo é segurar o L1 para defender. Só vai defender se estiver de frente para o inimigo. Por fim, agarre um oponente e aperte ▲ com a barra azul cheia para fazer um Heat Action. Agora basta matar os que sobraram e pronto. Responda "No" para não passar pelo tutorial novamente. A próxima cena mostra o líder do clã Tojo (o de Kazuma), e o evento que desencadeia todas as outras histórias do jogo.



DE ONDE VEM O NOME?

Você deve se perguntar o que significa o nome Yakuza. Isso vem de um antigo jogo de cartas japonês chamado Oicho-Kabu. Era parecido com o nosso 21, mas o limite era 19. Em japonês, uma das leituras dos números 8-9-3 é ya-ku-za. Isso resulta 20, a pior pontuação possível no Oicho-Kabu - e nessa ordem de números, era pior ainda. Ou seja, os yakuza não se adequavam à sociedade, assim como 8-9-3 não combinavam como o jogo.

Find Daigo Dojima

Finalmente, você está na cidade e pode controlar Kazuma. Caminhe pela rua (Tenkaichi) em frente, e fale com um homem que está em frente ao primeiro beco do lado esquerdo. Continue pela rua até uma garota falar de uma briga que está acontecendo ali perto. Entre na rua ao lado (Public Park 3) e fale com o cara com a seta verde na cabeça. Continue e, no cruzamento, vá para o sul (Nakamichi).

Há uma aglomeração aí, vá para o meio para encarar uma luta. São três valentões nada difíceis. Depois de fugirem, o cara que ia ser surrado diz que Daigo deve estar no cinema. Vá para o norte até o final, vire à esquerda e depois ao norte até chegar ao ponto marcado no mapa. Você vai passar por mais um tutorial. Na primeira parte, aperte ← + ■ ou ▲ para atacar de costas. Faça isso cinco vezes. Depois, segure R1 para travar mira em um inimigo e fique andando olhando para ele, por 5 segundos. Por fim, segure R1 e aperte ✕ + algum lado para esquivar. Esquive três ataques. Agora acabe com os adversários.

A moça sabe onde Daigo está, é no bar onde ela trabalha. Chegando lá, você vai arrumar briga primeiro com os capangas dele. O corredor é estreito, então tente deixar todos de um lado só. Quando acabar, é hora de enfrentar Daigo. Ele não é grande coisa, só tem muita energia. Se quiser, é só ficar fazendo seqüências de quatro vezes o botão ■, depois ▲ até ele morrer, ou dê umas porradas com o item que está perto da máquina. Aqui há o último tutorial. Isso só vai acontecer com certos inimigos. Aperte R2 até encher toda sua barra azul, depois aperte ▲ para desferir um supergolpe no oponente. Se a barra já estiver cheia, não precisa apertar R2. Vencendo a luta, Daigo diz que vai para Osaka com Kazuma, pois tem contas a acertar com o outro clã.





Porradas
Há muitas combinações de golpes para serem feitas. Fique esperto e sempre verifique o menu de pausa para saber todas elas.

CAPÍTULO 2
THE DRAGON OF KANSAI

Daigo conta que caiu em uma armadilha do líder do clã Go-Ryu, e por isso ficou preso por cinco anos. O atual líder dos rivais é o filho daquele cara. Chegando à cidade de Osaka, Daigo vai para o hotel e Kazuma decide dar uma volta. Siga pela rua da esquerda (Sotenbori) até encontrar um folgado que vai lutar com você (escolha a segunda opção para xingar a mãe dele e não deixar barato). Continuando, um camarada vai parar você e conversar. O nome dele é Kurokawa, que é um daqueles homens que conhecem tudo e todos na cidade. Continue pelo lado esquerdo da rua até passar pelo Cabaret Grand, e entre no estabelecimento.

Fale com o cara logo na entrada, que foi expulso do segundo andar por causa dos yakuza. Saia e vá falar com Kurokawa, depois volte ao cabaré e suba as escadas. Um dos capangas chama o chefe de "Dragão de Kansai", e ele aparentemente não gosta muito desse apelido. Kazuma interfere, como sempre, e mais uma batalha acontece. Tente jogar os inimigos para o andar de baixo, é mais rápido. Depois, o chefe se apresenta: o segundo líder do clã Go-Ryu da Aliança Omi, Ryuji Goda. Kazuma diz seu nome, mas nega ser o Dragão de Dojima. Ryuji diz que isso é bom, porque o verdadeiro Kazuma iria ver fogos de artifício em breve em Kamurocho. Voltando à rua, todo mundo está comentando algo que acabou de acontecer. Vá falar com Kurokawa, depois continue descendo a rua, até ver no telão a explosão que houve em Kamurocho.



CAPÍTULO 3
THE YAKUZA EATER

Antes de prosseguir com a história, você pode fazer algumas missões extras. Quando estiver pronto, fale com Daigo e escolha a segunda opção. Vão rolar umas cenas com Kaoru, uma investigadora que vai cuidar do protagonista. Kazuma e Daigo chegam ao prédio da Aliança Omi, e devem ir até o andar mais alto. Basta subir as escadas e seguir os pontos rosas no pequeno mapa. Quando chegar à sala com o telefone, salve seu progresso e entre.

O acordo de paz é bem-vindo tanto para o clã Tojo quanto para a Omi. Jin Goda fala sobre como seu filho Ryuji não o escuta e mancha o nome da Omi. Falando nele, ele aparece para acabar com o acordo. Trai a Aliança e diz a Kazuma que o que mais lhe interessa é uma guerra entre leste e oeste. Hora de lutar! São muitos capangas de Ryuji, mas felizmente todos têm pouca energia. Depois da cena, tem mais caras para derrotar. Acabe com todos e vá seguindo a seta rosa no pequeno mapa. Basicamente, você deve sair do prédio pelo mesmo lugar por onde entrou. No caminho, teremos algumas batalhas. Sua energia não se recupera sozinha, então fique esperto e sempre defenda. O caminho vai ser um pouco diferente, já que algumas portas estão fechadas. Quando se deparar com um inimigo grande segurando um sofá, dê dois golpes e esquive para trás, repetindo isso até derrotá-lo. Carregue o sofá que ele deixou e continue até achar outro cara desses, aí é só enchê-lo de sofá na cara. Eventualmente você chegará lá ao térreo e será a hora de enfrentar Ryuji Goda.



Ryuji Goda

Esta batalha é difícil, especialmente se você só tiver um item de recuperação. Seu combo completo não vai funcionar, pois Ryuji vai quebrar seu último hit. Ele bate muito forte. Você precisa encaixar uns golpes fortes para ele cair e dar oportunidade para fazer um Special Heat. O maior problema é que Ryuji recupera energia, e mesmo que você bata nele enquanto isso, ele não vai parar. Fique com o botão R1 segurado o tempo todo para ficar de frente para ele. O sistema de luta tem graves falhas, por isso Kazuma pode ficar de costas para o inimigo sem motivo. Ao vencer, Kaoru chega e prende todo mundo.



CAPÍTULO 4 – OMI'S FOUR KINGS

No começo, rola uma longa conversa entre a polícia e o detetive Date. Ele precisa investigar se o dono de um bar em Kamurocho é da máfia coreana, que é suspeita de se aliar a Ryuji na explosão daquele prédio. Kaoru explica que está protegendo Kazuma, mas acaba se dando mal... Ela diz para encontrar um bar chamado Aoi.



Quando assumir o controle, siga reto, passe o primeiro cruzamento, e vire à esquerda quando puder. O Aoi está do lado esquerdo da rua, é uma escadinha, o terceiro bloquinho no mapa. Depois de falar com a mulher, volte até seu carro para buscar Kaoru. Agora você tem que levá-la antes que a energia dela acabe. É só correr o máximo que puder. Mas tem uma pegadinha: tem um velho chato que vai encher o saco no meio do caminho, e isso vai custar tempo. Por isso, assim que passar o cruzamento, fique à direita o tempo todo. Ele até vai tentar correr atrás de Kazuma, mas não vai alcançá-lo. Corra até o Aoi e deixe Kaoru lá.



Siga para a ponte Bishamon, à noroeste, em direção à rua Sotenbori. No meio do caminho, a mulher deve ligar para o celular de Kazuma, pedindo para comprar curativo. Se não acontecer, fique indo e voltando pela ponte. Compre-o na farmácia da rua Sotenbori – não fica muito longe da ponte, procure no mapa por "Osumi Pharmacy" – e volte para o Aoi. A dona do bar é mãe de criação de Kaoru. E a moça continua não gostando de Kazuma... Ela realmente odeia os yakuza. De qualquer forma, parece que o tiro de sniper não foi a mando de Ryuji, e nem foi com a intenção de matar. Para descobrir mais, você deve ir até a casa de Mahjong, próxima rua a leste (é só seguir a bola rosa do mapa).

Chegando lá, você não pode entrar, pois é uma noite de torneio em que só entram convidados. Fale mais umas vezes com o segurança, depois com o cara que está do outro lado da rua. Ele diz algo sobre um dos melhores jogadores ter desistido e agora só fica no fliperama. Então, vá para lá! Caso não saiba, o fliperama fica logo onde você chegou em Osaka, na parte leste da rua Sotenbori (o nome é Club Sega Sotenbori). O cara está à direita, na parte de trás das máquinas de pegar bichinhos. Fale com ele e ele pedirá para pegar um dos bonecos vermelhos na máquina ao lado.

Para pegar o boneco, primeiro você deve segurar o botão ⊗ para o pegador andar pelo primeiro eixo. Deixe-o em cima de um dos bonecos da frente, ajuda muito. Quando soltar o botão, a câmera já vai virar, para você mexer no outro eixo (embora você possa mexer a câmera depois). Se colocou em cima do bicho da frente, dê apenas um toque no botão ⊗. O pegador vai andar só o mínimo possível, e aí descer. Se der certo, você consegue o boneco. O pegador pega a parte de trás do boneco, e não a cabeça ou outro lugar. Tenha isso em mente e você conseguirá. Se conseguir antes da última tentativa, aperte Select e saia do mini-game.



Fale com ele mais duas vezes, e fique sabendo que os yakuza raptaram o filho dele. Vá para o sul da ponte Bishamon e encontre o cara que quer dinheiro logo depois dela. Recuse a pagar e vença a luta. Depois, desça as escadas que levam à beira do rio, nessa mesma ponte (existem escadas ao norte e ao sul; desça as do sul, mais próximas de onde o cara está). Lá embaixo, siga até o final e encontre... um gato. Sim, o "filho" do cara é um gato. De qualquer forma, ele dá o convite para o Mahjong.

Entrando no clube, vá aos fundos e veja o cara que está procurando. Fale com ele e responda "It's your call", e ele vai saber que você quer alguma coisa. Mesmo assim, vai ter que pagar ¥ 100 mil para ganhar a resposta. Se não tiver, procure algumas batalhas pela rua. O cara diz que a bala vem do clã de Takashima. Uma outra cena acontece, em que Takashima conversa com alguém, dizendo que fez tudo de propósito, para que Kazuma não confie em ninguém. O velho fala que tem mais informação, mas vai pedir

COMO SURGIU?

A Yakuza é bem antiga, datada de 1612. Nessa época, havia os chamados kabuki-mono (os loucos), bando de samurais desempregados e de vestimentas e costumes estranhos que aterrorizavam as cidades. Mais tarde esses se tornaram os yakuza. Mas os próprios membros dizem que a origem real é dos machi-yakko, camponeses que foram os responsáveis por expulsar os kabuki-mono das cidades e ajudar os necessitados. Ou seja, eles dizem que são os mocinhos da história. A organização começou a ser o que é hoje a partir do século XIX.

SEM OLHAR A QUEM

A Yakuza pode ser a máfia japonesa, mas não é preciso ser um japonês para fazer parte. Eles aceitam qualquer pessoa de qualquer classe social, de qualquer raça e país. Muitos dos coreanos que vivem lá são yakuza, por exemplo. A hierarquia segue um pouco parecida com a da máfia, em que há um padrinho que "adota" seus protegidos. Hoje em dia, isso é mais uma formalidade, mas o ritual ainda está presente em algumas ocasiões.

¥300 mil. Palhaçada. Vamos dar um jeito nisso.

Siga para a ponte Iwao (que leva à parte leste da Sotenbori). Por ali, está Kurokawa, aquele cara que sabe de tudo. Ele diz para você ir para o bar Stijl (na Sotenbori) e perguntar o preço de uma comida que interessa ao informante. Faça isso. O bartender vai dizer que custa uns ¥ 100 mil. Volte para a casa de Mahjong, e fale com o cara sobre "almonds", e ele vai dar a informação de graça. Ele recebe uma ligação e diz que agora a cabeça de Kazuma está a prêmio, e inicia-se uma batalha. Utilize as cadeiras para acabar com eles sem problemas. Termine e veja quem é o responsável pela caça a Kazuma. Volte para o Aoi.

Kaoru vai continuar seguindo Kazuma para saber o que realmente aconteceu com seus pais, que, segundo ela, foram mortos pelo clã Tojo. Um investigador fala com Kazuma e diz que o chefe Goda e Daigo foram seqüestrados por uma gangue de estrangeiros, que tinha carros com placas de Kamurocho. Sendo assim, é hora de voltar ao distrito anterior.



CAPÍTULO 5
A HIDDEN PAST

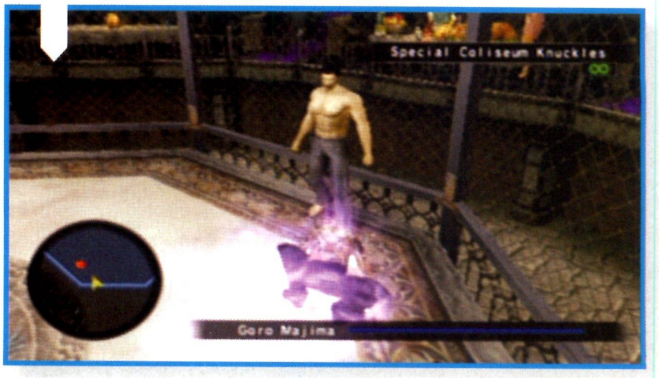
Head To Tojo Clan Headquarters

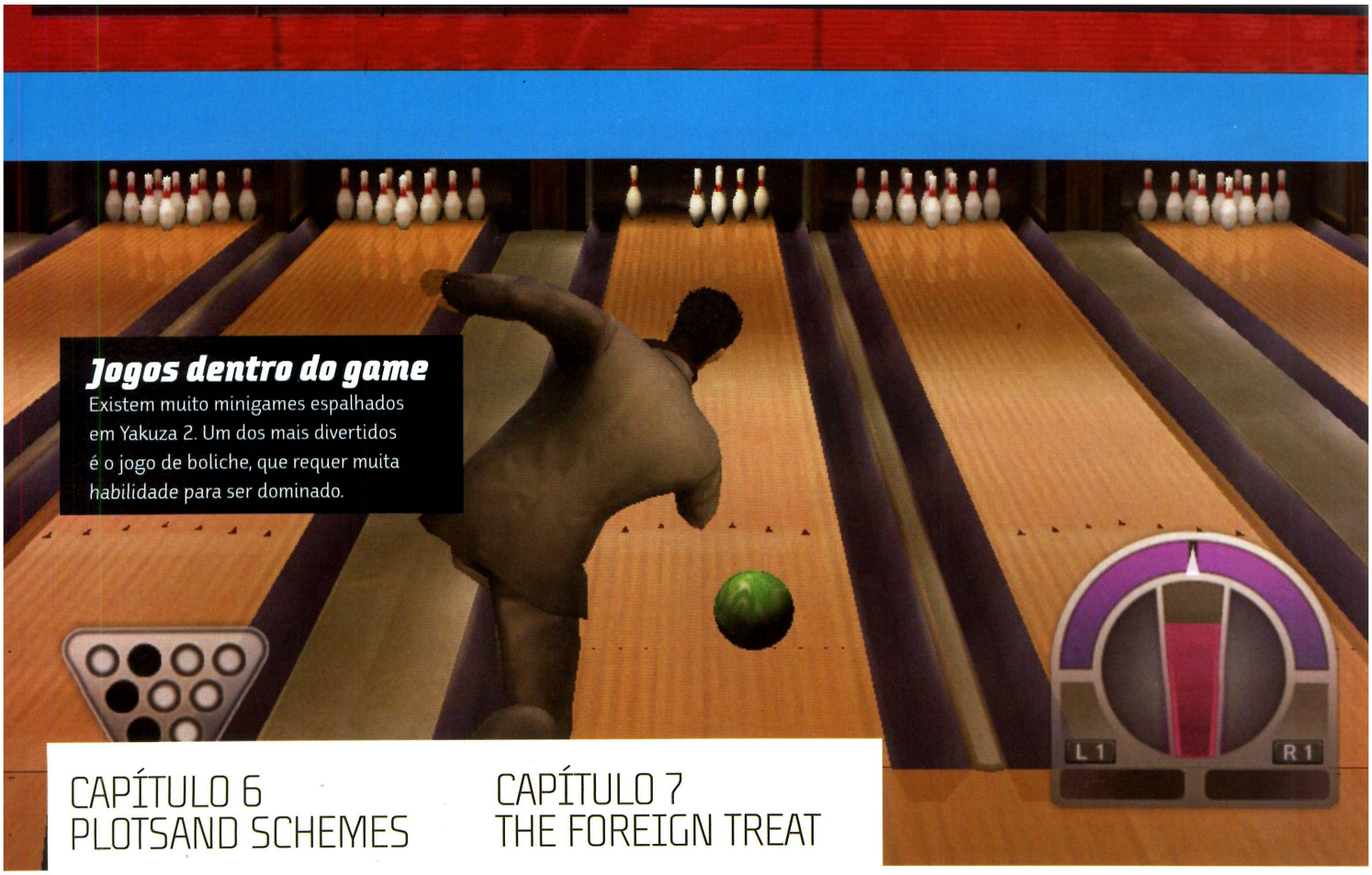
Saia da casa, siga ao sul depois à direita até encontrar um táxi. Fale para o motorista levá-lo ao Tojo Headquarters. Depois da cena, desça e fale com a senhora, que vai lhe dar uma chave. Vá para a portinha indicada no mapa, avance até chegar a um corredor que tem várias entradas, todas levando a uma área aberta. No final desse corredor, do outro lado das portas, tem um vaso e um pergaminho. Examine-os e uma parte do tatami vai subir. Entre lá e pegue um monte de itens - especialmente uma "Dagger". Fale com a velha novamente e saia da casa. Lá fora, você vai enfrentar um cara armado! Ele corre muito, mas é só você correr também para ele não poder mirar direito. Agora, sim, saia de volta para Kamurocho.

Kaoru pede para você comprar roupa de baixo e cerveja. Lembra onde você pegou o táxi para ir ao Tojo HQ? Vá até lá de novo, e em frente do táxi está uma loja que vende esses itens (Women's Underwear e Suntory Malt's Beer). Agora vá para o beco indicado no mapa e suba as escadas para chegar em casa. Depois da cena, você deve ir até o extremo nordeste do mapa. Se quiser, pegue um táxi para Park Blvd East. Entre no banheiro público. Lá dentro há uma entrada para um lugar bem diferente. Depois, siga até o final do caminho, para o norte, e entre. Depois da cena, fale com o cara e responda a terceira opção para entrar na área do torneio. Salve, deixe qualquer item que esteja equipado no baú (você não poderá usá-los no torneio) e então fale com o homem, escolhendo a última opção.



Os dois primeiros adversários são simples. Faça combos apenas com o botão ■, uns três ou quatro acertos, e esquive. Não tente dar muitos ataques fortes, eles serão contra-atacados. Esquive-se sempre, pois não dá para recuperar energia no meio da batalha. O problema é o terceiro oponente. Ele é bem difícil de derrotar na primeira vez. Os ataques são muito rápidos, e não dá para defender a maioria, pois ele usa uma faca. Fique com o R1 segurado para não perdê-lo de vista, mas solte o botão se ele começar a correr em círculos à sua volta. Tente encaixar uma seqüência de três vezes ■ e depois ▲. Ele também tem um Heat Action, que você deve desviar com ✕, ▲, ✕, ▲. Sua melhor chance de ganhar é conseguindo encher sua barra de Heat, por isso passe mais tempo esquivando do que atacando. Depois da vitória, volte para a sala de Majima para ter uma conversa. Depois volte para casa para terminar o capítulo.





Jogos dentro do game
Existem muito minigames espalhados em Yakuza 2. Um dos mais divertidos é o jogo de boliche, que requer muita habilidade para ser dominado.

CAPÍTULO 6
PLOTSAND SCHEMES

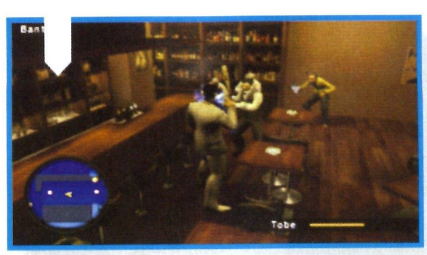
Siga ao norte em direção à praça dos cinemas, e fale com o cara ao lado das máquinas. Pergunte onde fica o Amano Building. Ele vai dar um local, no extremo oeste da rua Shichikufu. A porta está fechada e uns caras vêm lutar. Eles dizem que o chefe tem a chave e está no beco atrás da farmácia (Kotobuki Drugs, na Taihei Blvd.). Lá tem um cara jogando um videogame portátil, fale com ele e uns manos virão ajudá-lo. Só é necessário acabar com o cara que estava jogando videogame e o irmão dele, que é um grandão de colete azul. Os outros inimigos são infinitos. Depois que acabar com os dois, acabe com quem sobrou para terminar a luta e pegar a chave. Volte ao Amano Building.

Entre e já aperte o botão ✕ para se esquivar de uma caixa que é arremessada. Acabe com o cara de preto (use itens do cenário) e suba a escada, batendo nos caras lá em cima. Continue seu caminho, sempre subindo, arrebentando todo mundo que aparecer (inclusive o cara de preto, mais duas vezes).



CAPÍTULO 7
THE FOREIGN TREAT

Você tem que levar os baleados para um médico, mas não pode alertar os policiais três vezes. Eles estão sempre nos mesmos lugares, então faça uma rota baseada em tentativa e erro. Quando chegar à rua do médico, o lugar é a segunda construção à direita, uma portinha. Depois da cena, escolha "Let's Go to Bantam". Depois da conversa, vá até o ponto no mapa para chegar ao tal Bantam. Assista à cena, saia, atenda o telefonema de Kaoru e volte para a clínica. Dois caras fazem um estrago lá, e você tem que vencê-los. Eles são bem fortões, então abuse dos itens do cenário e golpes especiais. Vá com Kaoru para o Bantam. Brigue com os cretinos do restaurante. Depois volte para o Serena, sua casa, e termine o capítulo.



CAPÍTULO 8
SUSPECT

O próximo objetivo é ir para a Millenium Tower (que é o prédio onde houve a explosão, fica na Taihei Blvd). Antes de entrar lá, certifique-se de ter no mínimo três itens que recuperam energia. Depois da cena, saia e derrote todos os mascarados na sala do gerador. É chegada a hora de enfrentar o chefe mais difícil até agora.

Esse cara é um monstro! Tem nada menos que seis barras de energia, e uma defesa alta. Nas duas primeiras barras, ele é fácil, basicamente só defende. Depois disso, ele pega dois canos, e aí complica tudo. A estratégia é dar apenas dois socos e fugir. Isso porque ele começa um ataque indefensável, girando os canos. Faça assim: dê dois socos, uma esquiva para trás, e segure o botão △ para carregar um chute (você já deve ter aprendido essa habilidade). O inimigo estará longe o suficiente para acertá-lo. Assim que ele acabar o golpe, solte o botão para acertar o chute, e adicione dois socos. Esquive, carregue o chute, e assim por diante. Algumas vezes ele não faz o golpe, e tenta outra coisa. Nesse caso, desvie e fique nos dois socos até ele voltar a fazer o tal movimento. Duas barras depois, os canos quebram, e agora ele passa a ignorar seus golpes, quebrando seus combos. O jeito é continuar com dois ou três socos (o chute não vai funcionar aqui) e defender a seqüência *de quatro golpes dele*. Se der sorte, vai desencadear um Special Heat Action e tirar uma boa quantia de energia. Não tenha receio de usar itens, você vai precisar.

E AS TATUAGENS?

Você já deve ter ouvido falar que existe um certo preconceito contra tatuagens no Japão. Sempre foi assim, e os yakuza as usavam justamente por isso, para dizerem que não eram iguais e não seguiam as normas da sociedade. Também eram símbolos de força, e até hoje em dia servem para mostrar a qual clã ou escalão um membro pertence. Hoje elas são bem mais aceitas, mas ainda assim não é tão fácil encontrar clubes aquáticos ou saunas – ou outros lugares que exijam mostrar parte do corpo – que deixem pessoas tatuadas entrarem. Até mesmo certos hotéis proíbem isso. Então, antes de fazer aquele dragão legal no braço, torça para nunca precisar morar no Japão. Ah, e as tatuagens deles são feitas sem aparelhos elétricos – com estacas.



Próxima parada, um lugar chamado Shangri-la, que fica na última esquina leste da Taihei Blvd. É lá que Daigo está. Nem vamos enrolar nessa parte: apenas vá subindo os andares e destruindo todo mundo. Cuidado com os caras que arremessam facas. Chegando ao último andar, você encontra Daigo e alguns inimigos. Esses adversários são meio chatos, pois andam armados. Vá com tudo pra cima dos dois grandões e tente sempre estar com uma mesa ou caixa na mão.

CAPÍTULO 9
THE OMI INVASION

Fale com Kashiwagi e saia da casa. Vá pegar o táxi para o Tojo Headquarters. É o funeral de Terada, mas um monte de gente ainda não apareceu por algum motivo estranho. Entre e vá para o salão em frente, depois saia. Rola uma pequena cena. Saia da casa. Lá fora, os caras do clã Go-ryu chegaram para estragar o velório! Concentre-se no cara com a espada, pois ele pode fazer um grande estrago. Ryuji diz que vai dar três dias de luto, e depois disso vai começar a guerra em Kamurocho. Além disso, o clã Sengoku está agindo por fora, também querendo uma guerra.

Corra com Kaoru até a esquina da Taihei Blvd com a Nakamichi para encontrar Majima quase morto. Era tudo uma armadilha, pois nesse momento os Sengoku estão tomando a base dos Tojo. Corra para um táxi e vá para o Tojo HQ. Suba e vá até a sala onde ocorrem as reuniões. Vai começar uma luta contra Shindo. Nessa primeira parte, bata nele com os sofás. Ele vai fugir para o corredor. Esquive-se da seqüência de ataques e faça a sua em seguida. Depois ele vai fugir de novo, dessa vez para perto do lago (no caminho onde você precisou usar aquela chave, lembra?). Continue batendo até que Yayoi jogue uma espada para você. Tente apertar os botões certos para não levar muito dano. Depois dessa parte, é só continuar fazendo o que estava dando certo até ganhar a luta.

Volte para a sala de reunião, e já aperte o botão ⊗ para desviar de Shindo. Ele está com pouco HP, bastam uns golpes de sofá e ele perderá definitivamente.



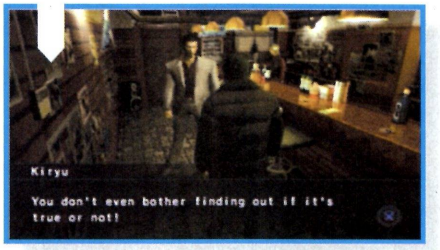


CAPÍTULO 10
SURVIVORS

O plano é voltar para Kansai, mas Kaoru precisa preparar umas coisas, e Kazuma fica sem ter o que fazer. Essa é uma ótima hora para fazer missões paralelas e afins. Ela não vai ligar tão cedo, então vamos arrumar algo para fazer.

Vá para a Theater Square e vai rolar uma cena com Takashi, um cara do primeiro jogo. No bar, responda a primeira opção. Pronto, temos algo para fazer. Vá ao ponto marcado no mapa (Millenium Tower). Fale com o Kage lá dentro (o garoto é filho dele), e volte para o bar onde o garoto está. Ele achava que a mina dele estava saindo com outro cara, mas era só o pai dela. Bom, depois da conversa fiada, Kaoru liga dizendo que está pronta. Vá para seu esconderijo de sempre.

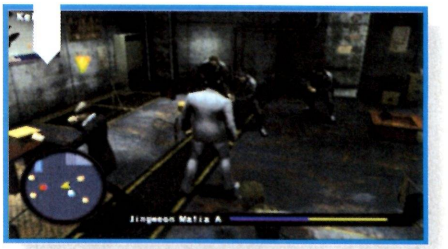
Voltamos para Kansai! Ainda se lembra onde fica o Aoi? Ele agora é seu novo esconderijo. Fale com a dona Tamiyo, ela diz que Kaoru deve estar no bar da rua Sotenbori (Stijl). O barman de lá diz que ela já saiu e foi para o rio. Vá para a beira do rio e acontece uma cena de uns caras enchendo o saco dela. Você já sabe o que fazer. Depois da luta, os dois saem juntos. Depois de tudo, vá para a esquerda de onde Kazuma está e desça uma rampa que leva para o rio. Acontece uma cena com um velho que quer jogar um desenho de tatuagem fora. Um aluno dele vai roubar o desenho. Siga para o prédio indicado no mapa e resolva isso na base da pancada.



CAPÍTULO 11
THE IRON CLAW

Kaoru está esperando na ponte Iwao. Corra com ela até o táxi. Agora chegamos à região de Shinseicho. Vá para a pequena rua que passa por trás da avenida, e veja uns caras jogando, no banco. Fale com o que está sentado. Ele tem informações, mas só irá falar se você vencê-lo em um jogo ou se pagar ¥ 80 mil. Sinceramente, pague, pois é muito mais rápido e menos chato. Feito isso, ele vai falar sobre o mendigo que pega grana da estátua ao sul (quanto você virou à esquerda para entrar nesse beco). Deixe ¥ 1.000 na estátua e espere ele passar. Ele vai tentar fugir. Alcance o cara e lute com ele. Agora vá para a Tsutenkaku Tower, no extremo norte.

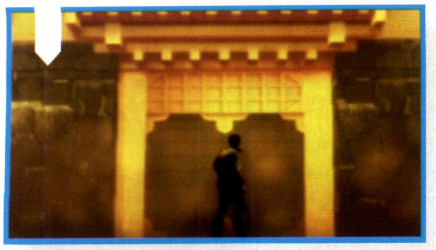
Lá em cima, procure um dos binóculos que tenha uma pequena faixa amarela no pedestal, e veja a placa lá longe. Agora entre em seu menu de itens, aperte R1 para ir aos itens valiosos, e escolha o "Memo about Hotel Laguna" para ligar para o hotel. Vão fazer uma pergunta, digite 503 para continuar. Saia da torre e vá para o restaurante Yotteya, à esquerda na rua principal. Peça a única comida disponível três vezes. Kaoru vai achar uma peça dentro da comida. Vá ao ponto marcado no mapa, e escolha a segunda opção quando falar com o cara na porta. Veja as cenas, mate todos os coreanos (cuidado com os arremessos de facas), assista a mais cenas, fim de capítulo.



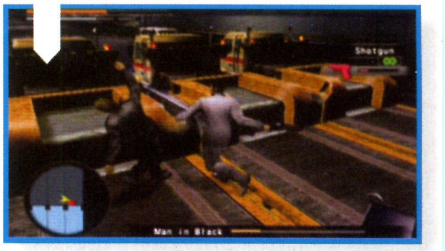
CAPÍTULO 12
THE OSAKA CASTLE

Depois das cenas, volte para o Aoi. Só fique esperto com os encrenqueiros no meio do caminho. Depois da pilantragem da Omi, vá falar com Kurokawa na ponte Iwao. Então, siga em direção à ponte Bishamon, mas pela rua Shofukucho. Antes de chegar lá, o telefone vai tocar, dizendo para ir até o centro de golfe (olhe o mapa). Fale com o dono do lugar que está caído no chão e vença o grandão que aparece. Quando sair, Kurokawa pede para encontrá-lo na beira do rio marcada no mapa. Derrote os capangas e ele, e depois pegue um táxi para Shinseicho. Siga para a casa de acupuntura (a única loja na pequena rua lateral). O cara que está lá é o Ezawa, da casa de Mahjong, lembra? Ele vai fugir. Corra para o norte, ele vai ficar andando pela rua principal um pouco mais pro norte logo depois de sair da ruazinha lateral. Ele será seu adversário, mas nem dará graça, pois é muito fácil. Vá pegar um táxi para ir até ao Osaka Castle.









É meio estranho, mas você realmente vai enfrentar samurais e ninjas aqui dentro. Antes de tudo, acabe com Kumieda, depois com os samurais. Suba mais dois andares eliminando todo mundo, e tomando cuidado com as armadilhas. Depois de passar pelo pequeno labirinto, enfrente Kumieda mais uma vez, de um modo diferente. Aperte o botão ○ na metralhadora e descarregue tudo nele, depois em todo mundo que sobrar - não estão só em cima, mas também no chão). Aperte ○ na beirada para pular para o andar de baixo e suba as escadas que levam ao outro lado. No próximo andar, tem um monte de ninjas e Kumieda de novo! Cuide dele primeiro. Suba mais um andar.

Isso é um tanto... inesperado. Você vai enfrentar dois tigres enormes. Tente não ficar muito perto deles, e sempre faça o ataque 3 vezes □, depois △. Tente concentrar-se em apenas um. Quando tirar metade da energia dele, acontece um Special Heat Action que vai tirar quase todo o resto. Quando sobrar um só, é mais fácil de esquivar. Veja o que Ryuji faz e passe ao próximo capítulo.

CAPÍTULO 13
SQUARING UP

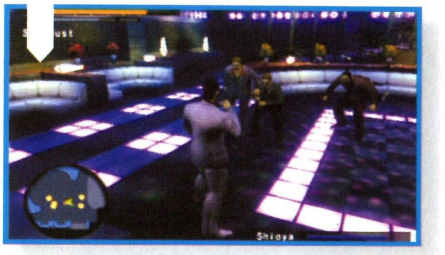
Vamos levar Haruka para dar uma volta por Osaka. Tente avançar para ver uma cena. Volte ao Aoi, atenda ao telefone, volte à agência de modelos (onde está o carro preto). Não importa o que você vai responder para o agente, vai rolar uma treta lá fora. Depois de desistirem do contrato, vá para o bar Stijl e veja a cena. Na ponte Bishamon, você escutará a moça cantando. Vá para a margem do rio para falar com ela. Volte ao bar e fale com o agente de modelos. Volte ao Aoi depois de tudo. Se estiver pronto, fale com Haruka e diga "All set" para voltar para Kamurocho.

E os caminhões aparecem! Aperte ○ para pular para o próximo caminhão quando necessário. Sempre cuide primeiro dos caras com armas de fogo. No final, aquele cara de preto vai aparecer de novo, utilize tudo o que tiver disponível no cenário. Voltando à cidade, vá para a Millenium Tower. Vamos enfrentar mais coreanos. Se quiser acabar rápido, basta matar o cara armado.

CAPÍTULO 14
THE GO-RYU MARCH

Saia da construção e pegue um táxi para Nakamichi, e vá para seu esconderijo no beco. Finalmente, o que todo mundo esperava aconteceu! Agora vá para a clínica onde você levou Kazuki nas costas, e fique sabendo que existem 31 bombas espalhadas pela cidade. Pegue um táxi para o Tojo Headquarters. Temos que admitir que Daigo é um cara muito legal. Date liga dizendo que há um problema, então pegue um táxi para Park Blvd East, entre no Purgatory e vá até a sala do chefe. Depois das cenas, saia do lugar. Você vai receber umas ligações... Parece que os Go-Ryu já chegou a Kamurocho! Estão atacando o bar Bantam e a clínica. Vá para esses dois lugares e ajude o pessoal. Um cara na clínica, de terno azul, é especialmente chato, tente cuidar dele primeiro. A última parada é a boate Stardust, indicada no mapa. Ryuji está lá, mas não se preocupe, você só vai enfrentar os capangas dele. No final do capítulo, Ryuji diz que não tem nada a ver com as bombas, que é idéia dos coreanos.

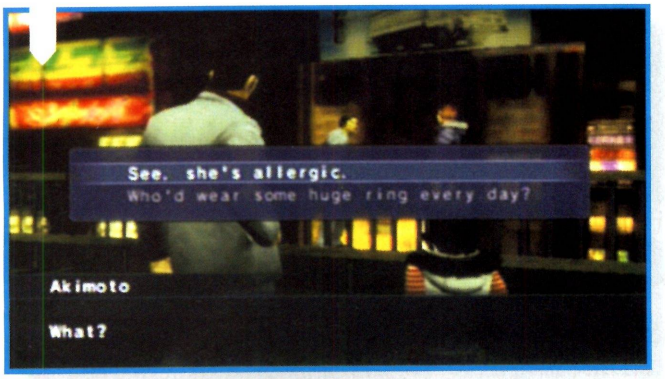




CAPÍTULO 15
OF BLOOD AND BONDS

Só para constar, a primeira cena com Majima é apenas um sonho de Kaoru. Vá com Daigo até o Purgatory. Agora eles ficam soltos na cidade com Haruka, sem rumo. Você pode esperar muito, muito tempo fazendo missões

paralelas até ligarem para Kazuma ou ir fazer um pequeno favor para isso acontecer mais rápido. Vá para o lugar que mostramos na imagem aqui em cima para ver uma cena de um doido que está querendo se matar junto com uma garota. Suas respostas não importam, apenas diga qualquer coisa para ele várias vezes. Depois que isso acabar, Date vai ligar pedindo para você ir ao esconderijo. Assista à cena e vá pegar um táxi com Date para o Tokyo Police HQ.



CAPÍTULO 16
ENDGAME

Este é o capítulo final. Vá comprar muitos itens de recuperação (Stamina Royales, de preferência), pois quando você disser "I'm Ready" para Date, não há mais volta. Quando estiver pronto, fale com ele e escolha a opção que já falamos. Virão três batalhas na seqüência. A terceira é bem difícil, são dois caras que têm uma defesa absurdamente alta. Nunca fique muito perto, sempre corra para longe e depois chegue perto por conta própria. Não gaste muitos itens de energia aqui. Se morrer, vai continuar a luta de onde parou. Chegando ao local de construção, mais lutas. Virão muitos inimigos. Sempre procure primeiro os que estão com pistolas ou escopetas. No elevador, você enfrentará pela última vez aquele cara de preto, que continua com os mesmos ataques. Só que não há objetos aqui, então você deve se concentrar em golpes que quebrem a defesa dele.



Suba as escadas e é chegada a hora da tão esperada batalha contra Ryuji. Ele basicamente ataca do mesmo jeito que na primeira luta lá do capítulo 3, mas a espada deixa tudo mais perigoso. Faça combos de 3 hits e esquive. Quando ele tiver perdido uma boa parte da energia, vai ficar com uma aura laranja, e isso traz dois problemas: ele pode recuperar energia, e pode ignorar os ataques de Kazuma para acertar os dele. Ah, quando ele fizer um ataque especial, a seqüência de esquiva é: ✕, □, ○, □, △.

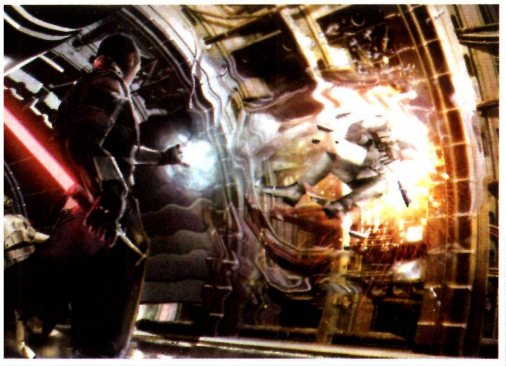
Pensa que acabou? Que nada. Vamos enfrentar Terada agora. É, isso mesmo. Ele tem uma sub-metralhadora que, se acertar, vai praticamente acabar com sua energia. O bom é que ele tem que ficar parado para atirar, então sempre saiba onde ele está e fique atrás dele, sempre fazendo combos longos. Não se preocupe muito com os capangas. Para desviar da viga que ele joga, aperte ○ e depois ✕. Termine essa luta com, no mínimo, três itens de recuperação. Menos que isso, você estará seriamente encrencado. Mais cenas. Tem uma bomba que vai explodir, porém Kazuma e Ryuji não estão nem aí. Baleados, mal se agüentando em pé, mas eles precisam terminar essa luta. É a batalha final!
A luta é a mesma da anterior, mas sem espada (se bem que ele causa o mesmo dano com os punhos). Dê apenas dois socos e esquive. Se estiver com o Heat cheio, não hesite em apertar △ perto dele. Ele também vai começar a recuperar energia quando estiver perto da morte. Você vai precisar de itens de energia aqui. Se estiver sem nenhum, vai ter que se esforçar demais ou então voltar desde o começo do capítulo e gastar menos itens. Você pode tentar fazer o esquema de agarrar, jogá-lo no chão, agarrar de novo... Às vezes Ryuji deixa isso acontecer várias vezes seguidas, mas não conte muito com isso. Venceu a luta? Então comemore! Você terminou Yakuza 2!



AMIGÕES DA VIZINHANÇA

Isso parece estranho, mas apesar de ser um grupo criminoso, a Yakuza meio que faz parte da vida de muitos japoneses. Em seus territórios, quem pisar na bola e fazer algo ruim contra os moradores vai ter que se ver com eles. Obviamente, isso vem através de pagamento de "segurança particular", porém, eles cumprem o que prometem. Um caso conhecido é o do terremoto de Kobe, em 1995, em que eles agiram mais rápido que o próprio governo, dando toda ajuda possível às pessoas, com alimentos e transporte. Escritórios da Yakuza até mesmo tem indicações na porta mostrando do que se trata. Ou seja, eles ainda são ilegais, mas não mexa com eles, que eles não vão mexer com você.

Star Wars: The Force Unleashed



Habilitar códigos

No menu principal, selecione "Options" e, em seguida, a opção "Enter Code". Entre com um dos códigos a seguir:

Aumentar dano: LIGHTSABER.
Armadura Sith Stalker: KORRIBAN.
Ceremonial Jedi Robes: DANTOOINE.
General Rahm Kota: MANDALORE.
Habilitar Kento's Robe: WOOKIEE.
Habilitar Sith Robes: HOLOCRON.
Máximo em força: KATARN.
Novo combo: MARAJADE.

Sega Genesis Collection

Versão arcade de Altered Beast:
Habilite e jogue pelo menos uma vez em todos os jogos para Genesis e arcade para habilitar a versão arcade de Altered Beast.

Versão arcade de Tac-Scan:
Chegue até a fase bônus na primeira fase de Ristar para habilitar a versão arcade de Tac-Scan.

Versão arcade de Zaxxon:
Consiga a Chaos Emerald em Sonic the Hedgehog para habilitar a versão arcade de Zaxxon.

Entrevista com Shun Nakamura:
Jogue Sonic the Hedgehog 2 pelo menos uma vez.

Entrevista com Tohru Yoshida:
Jogue Phantasy Star 2 pelo menos uma vez.

Entrevista Yuji Uekawa:
Jogue Sonic the Hedgehog pelo menos uma vez.



Habilitar trailer de Phantasy Star Universe:
Jogue Phantasy Star 2, 3 e 4 pelo menos uma vez.

Habilitar trailer de Virtua Fighter 5:
Jogue Virtua Fighter 2 pelo menos uma vez.

Ristar

Na tela de passwords, entre com os seguintes códigos:

Selecionar fases: ILOVEU.
Modo Configuration: MAGURO.
Modo Time Attack: DOFEEL.
Modo Boss: MUSEUM.
Modo Expert: SUPER ou SUPERB.
Revelar itens: MIEMIE.
Ver os créditos: AGES.
Desligar todos os códigos: XXXXXX.

Virtua Fighter 2

Opções secretas:
Na tela de opções, coloque o cursor sobre a opção Exit, depois aperte para →.

Habilitar Dural:
Na tela de seleção de personagens, segure ← até a contagem chegar a um.

Sem dano:
Ao selecionar a energia do jogador um na tela de opções, segure B até a mensagem "No Damage" aparecer, e então aperte Start.

Mais tempo para escolher o personagem:
Na tela de seleção de personagens, aperte



↓, ↑, →, A + ←.

Roupas alternativas:
Na tela de seleção de personagens, aperte ↓ + A, ↑ + A, ↓ + C ou ↑ + C.

Shinobi 3

Invencibilidade:
No menu de opções, selecione "S.E.". Aperte B para tocar as músicas "He Runs", "Japonesque", "Shinobi Walk", "Sakura" e "Getufu" (nesta ordem).

Armas infinitas:
No menu de opções, na opção "Shurikens", coloque o valor 0. Na opção "Sounds" escolha "Shuriken". Coloque o cursor sobre a opção "Shurikens" novamente e o 0 se transformará no símbolo de infinito.

Pontuação bônus:
Complete uma fase sem utilizar nenhum shuriken para receber um bônus.

Capcom Puzzle World

Seleção de fases no jogo Super Buster Bros.:
Na tela com a mensagem "Select Game", coloque o cursor sobre "Tour Mode" e então segure para baixo e aperte ⊗.

Jogar com Akuma no jogo Super Puzzle Fighter 2 Turbo:
Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Hsien-Ko e então aperte para ↓.

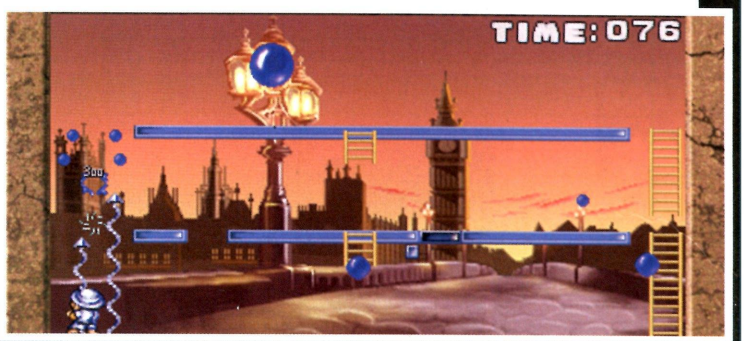
Jogar com Anita no jogo Super Puzzle Fighter 2 Turbo:
Na tela de seleção de personagens, segure L + R e selecione Donovan.

Jogar com Dan no jogo Super Puzzle Fighter 2 Turbo:
Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Donovan e aperte ↓.

Jogar com Devilot no jogo Super Puzzle Fighter 2 Turbo:
Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Morrigan e aperte ↓.

Jogar com a forma espírito de Hsien-Ko's Talisman no jogo Super Puzzle Fighter 2 Turbo:
Na tela de seleção de personagens, segure L + R e selecione Hsien-Ko.

Jogar com a forma morcego de Morrigan no jogo Super Puzzle Fighter 2 Turbo:
Na tela de seleção de personagens, segure L + R e selecione Morrigan.



Star Wars: Battlefront Renegade Squadron

Medalhas

Complete os seguintes objetivos para conseguir as medalhas desejadas:

-**Conqueror Supreme:** vença em todos os mapas.
Conqueror (bronze): vença 5 batalhas.
Conqueror (ouro): vença 30 batalhas.
Conqueror (prata): vença 15 batalhas.
Endor Day Hero: faça a melhor pontuação no modo Infrastructure jogando no dia 4 de julho.
Flag Carrier (bronze): capture 5 bandeiras.
Flag Carrier (ouro): capture 30 bandeiras.
Flag Carrier (prata): capture 15 bandeiras.
Galactic Overlord: complete o modo Galactic Conquest.
Hero Vanquisher: destrua dez heroes.
Jedi Master (bronze): destrua 25 inimigos jogando como herói.
Jedi Master (ouro): destrua 150 inimigos jogando como herói.
Jedi Master (prata): destrua 75 inimigos jogando como herói.
Multiplayer Maverick (bronze): destrua 50 inimigos online.
Multiplayer Maverick (ouro): destrua 300 inimigos online.
Multiplayer Maverick (prata): destrua 150 inimigos online.
Renegade Leader: complete o modo Campaign.
Rogue Leader (bronze): destrua 10 Starfighters.
Super Slicer: fatie 15 veículos.
Tank Buster (bronze): destrua 10 veículos.
Tank Buster (ouro): destrua 50 veículos.
Tank Buster (prata): destrua 25 veículos.
Wookiee Life Day Hero: faça a melhor pontuação no modo Infrastructure jogando no dia 25 de dezembro.



PS2

Veredicto 88

GRÁFICOS 21 SOM 22 JOGABILIDADE 22 DIVERSÃO 23

FICHA TÉCNICA

Produção
Amusement Vision

Distribuição
Sega

Jogadores
1

Site
sega.com/gamesite/yakuza2

Online
Não

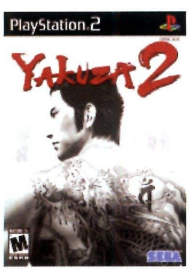
VERSÃO AMERICANA

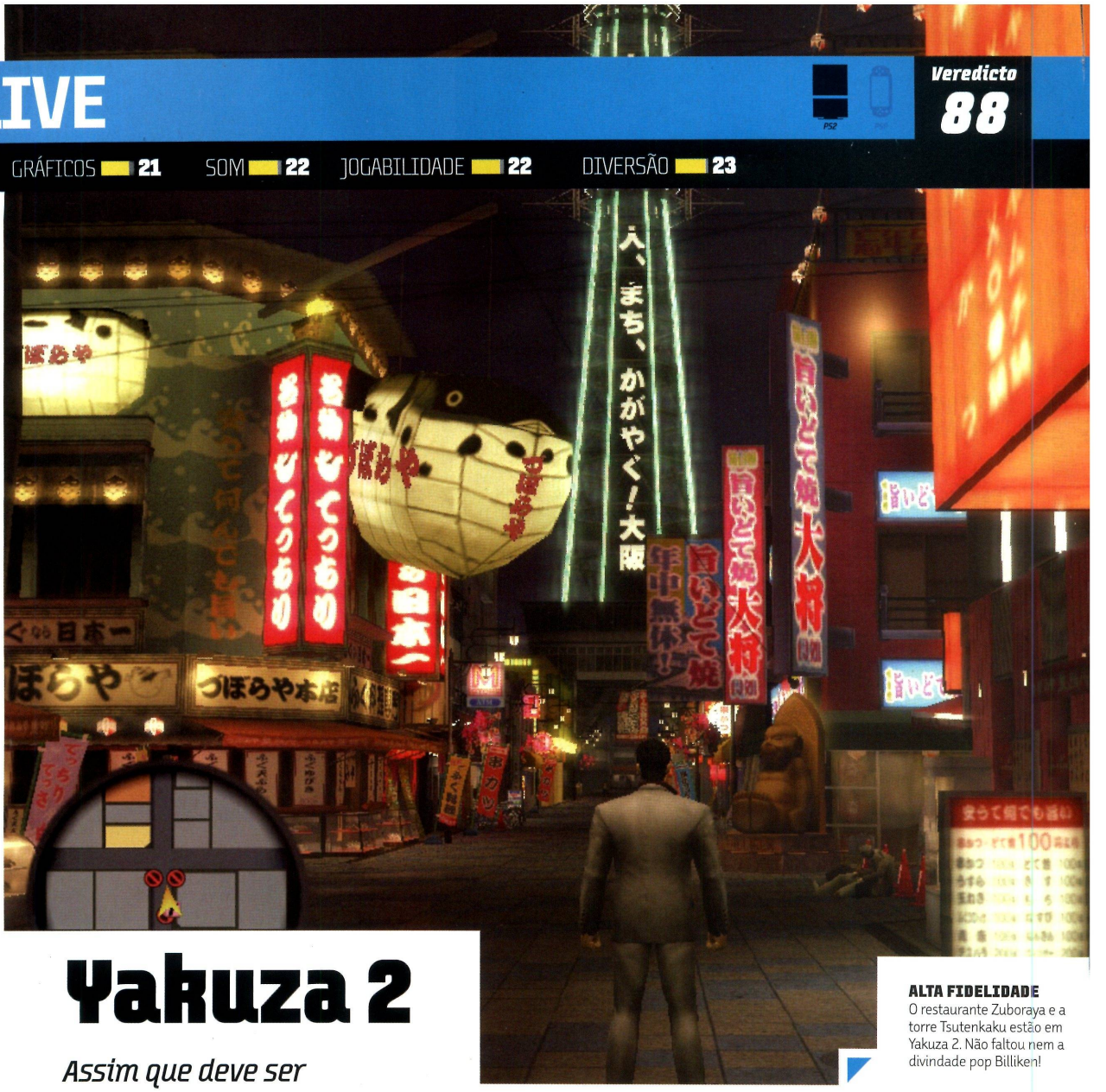
Aç
AÇÃO

\+

Áudio em japonês, legendas em inglês

Lançamento demorou quase dois anos





ALTA FIDELIDADE
O restaurante Zuboraya e a torre Tsutenkaku estão em Yakuza 2. Não faltou nem a divindade pop Billiken!

Yakuza 2

Assim que deve ser

Em entrevista ao site Gamesindustry.biz em setembro, Shuhei Yoshida, presidente do Sony Worldwide Studios afirmou que, com o avanço da tecnologia, é possível levar valores de produção (como personagens humanos realistas, enredo e humor), que são muito poderosos, mas podem não funcionar se estiverem fora de seu contexto cultural, continuou.

A questão é pertinente à trajetória de Yakuza. Lançado Ryu ga Gotoku no Japão em 2005, recebeu versão ocidental no ano seguinte. Apesar das boas notas da crítica, parecia ser o caso do jogo "japonês demais para o ocidente". Em 2006, RGG2 foi lançado no Japão, e logo começaram as especulações sobre a versão americana, que só saiu agora, quase dois anos depois.

A principal diferença refere-se à forma como a localização foi feita: em Yakuza 2, manteve-se a dublagem japonesa, com legendas em inglês - curiosamente, há a opção de desligá-las. Com isso, a parte sonora ganhou em autenticidade e permite notar a diferença de sotaque dos personagens nativos de Tokyo (Kamurocho) e Osaka (Sotenbori).

Mesmo que muitos já tenham até terminado a versão japonesa, vale jogar de novo para conferir se nenhum detalhe foi perdido e cumprir as ótimas missões secundárias. Conforme você viu no detonado, basicamente, anda-se pela cidade em busca de informações, cumprindo tarefas e lutando muito. Os controles estão mais precisos, com maior variedade de golpes, armas e especiais usando a barra de Heat (aproveite os elementos do cenário). Além disso, ajudando pessoas nas ruas, elas tornam-se aliadas e podem entregar armas e itens. Em algumas lutas, os amigos de Kazuma (como os policiais Date e Kaoru) também ajudarão, possibilitando ataques arrasadores em dupla.

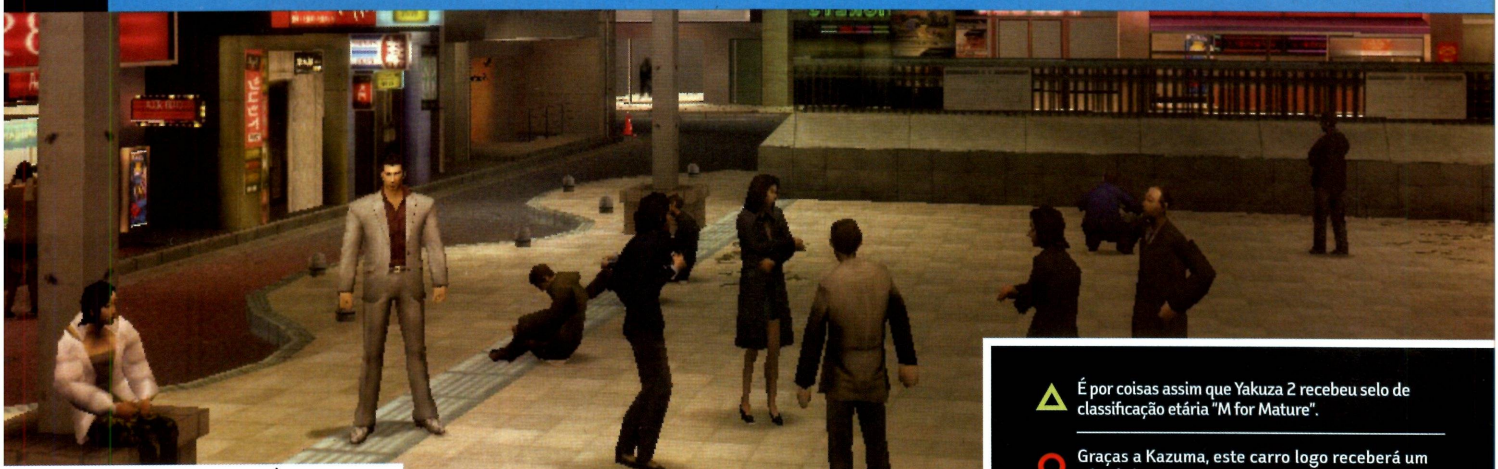
Enredo vermelho e branco

Yakuza 2 foi escrito por Hase Seishu, escritor de histórias policiais. Aqui, o enredo tem como base a rivalidade entre

Yakuza e a Sony

Yakuza combina com hardware poderoso, para poder exibir ambientes cada vez mais verossímeis. Na época do lançamento de Ryu Ga Gotoku Kenzan, o diretor Toshihiro Nagoshi afirmou que a escolha pelo PS3 foi para "concretizar todo o potencial do jogo". Não por coincidência, a série ainda é exclusiva da família PlayStation, com RGG3 já anunciado para PS3.

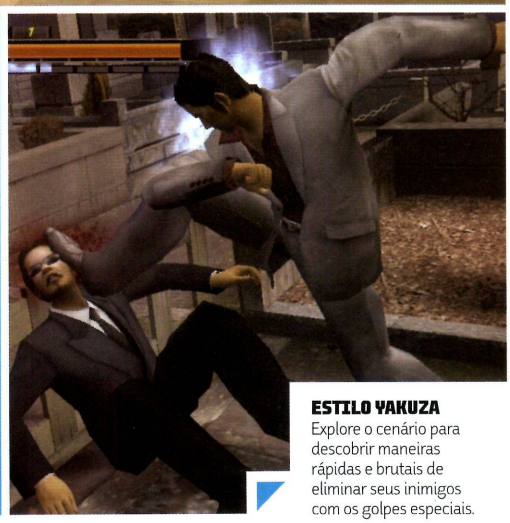
EXTRA +++ Em janeiro de 2007, foi lançada a trilha sonora de Ryu ga Gotoku 1 & 2, de autoria de Hidenori Shoji e Hideki Sakamoto. Entre os intérpretes, está Eri Kawai, que faleceu de câncer em 4 de agosto. A faixa "Silent Night, Holly Night" é um de seus últimos trabalhos.



A BOA E VELHA KAMUROCHO
Embora não seja imprescindível, ter jogado o primeiro Yakuza ajuda muito para conhecer lugares e entender as conversas ouvidas nas ruas.

SAIBA MAIS
Yakuza na internet

O site europeu de Yakuza (*http://yakuza.sega-europe.com/en*), apesar de desatualizado, tem muitas coisas interessantes, como quatro vídeos contando a infância de Kazuma e seus amigos no orfanato (cerca de 100 MB cada, legendas em inglês). O japonês (*ryu-ga-gotoku.com*) é sem dúvida o mais completo, com conteúdo dos três jogos já disponíveis, contando com vídeos e wallpapers e para download.



ESTILO YAKUZA
Explore o cenário para descobrir maneiras rápidas e brutais de eliminar seus inimigos com os golpes especiais.

Tokyo (região de Kanto) e Osaka (Kansai), que é mais ou menos como São Paulo e Rio de Janeiro, respectivamente. É possível notar em diversos diálogos algumas provocações e piadas.

Caso não tenha jogado o primeiro Yakuza, há um grande flashback no início e outros menores no decorrer da jornada. O segundo jogo começa mesmo quando Kazuma Kiryu se vê diante da ameaça de uma guerra entre gangues do leste e oeste provocada pela facção Omi. Para tentar evitar o conflito, Kazuma viaja para Kansai. Só que, ao começar as negociações, ele descobre que há muitas intrigas paralelas. Parte do enredo de Yakuza 2 trata do enfraquecimento das famílias mafiosas durante a transição de poder dos mais velhos para os mais novos, o que é um reflexo de certos setores da sociedade japonesa atual. Nesta continuação, a narrativa está mais próxima das tramas policiais ocidentais, repleta de conspirações, traições e tiros - armas de fogo eram raras no anterior. Mas a questão da honra, problemas familiares e longas cenas de diálogos evidenciam uma produção made in Japan.

Diferente dos recentes Grand Theft Auto, cujas cidades são inspiradas na América, Yakuza é ambientado totalmente no Japão. Naturalmente, quem conhece ou pelo menos tem interesse pelo país poderá aproveitar melhor tanto o enredo como referências culturais e de elementos reais. Por exemplo, há reproduções fiéis, como o Club Sega, a loja Don Quijote e a marca de café Boss - publicidade in-game inserida de maneira natural que aumenta o realismo e proporciona uma experiência mais intensa. | **HENRIQUE MINATOGAWA**

△ É por coisas assim que Yakuza 2 recebeu selo de classificação etária "M for Mature".

○ Graças a Kazuma, este carro logo receberá um pára-brisa novo.

✕ O tipo de musiquinha que toca na Don Quijote é comum em lojas e supermercados do Japão.

□ Agora você consegue ler que está batendo no Hashimoto com um Golf Club.









Veredicto 76

GRÁFICOS 19 | SOM 20 | JOGABILIDADE 17 | DIVERSÃO 20

FICHA TÉCNICA

Produção
Sting

Distribuição
Atlus

Jogadores
1

Site
atlus.com

Online
Não

VERSÃO AMERICANA

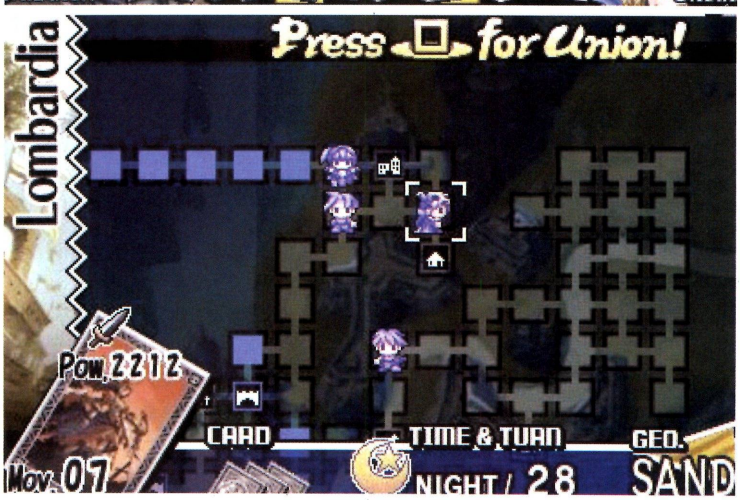
ESTRATÉGIA

+
Estratégia inteligente e divertida | Diálogos dublados

–
Tutoriais confusos | Muito difícil em determinados pontos



BATALHANDO
As batalhas exigem que você seja muito estratégico.

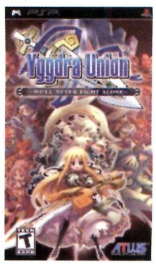




PERSONAGENS CATIVANTES
Yggdra Union não tem muitos personagens, mas todos os presentes são muito importantes.

COMPARANDO

Se comparado com o jogo de GBA, Yggdra Union é muito mais divertido no PSP, pois todos os diálogos são dublados e os poderes especiais são bem mais bacanas, pois usam vários efeitos visuais impossíveis de se fazer no portátil da Nintendo.



Yggdra Union: We Will Never Fight Alone

Qual é a pronúncia deste jogo?

Um momento! Antes de falar deste jogo, temos que voltar no tempo. Se chegarmos ao dia 14 de novembro de 2006, encontraremos este mesmo jogo nas prateleiras, só que para Game Boy Advance. É uma surpresa, pois ele tem cara e cheirinho de novo. Tudo por causa da bela operação plástica recebida nesta chegada ao portátil da Sony. Porém, em seu cerne, Yggdra Union continua o mesmo.

Mais legal do que parece

Falar que o jogo é um remake pode parecer meio chato, mas acontece que não é bem assim. Yggdra Union consegue passar a sensação de novidade, pois o seu estilo de jogo – RPG estratégico – combina muito bem com o PSP por "n" razões, mas, mais do que isso, ele tem personalidade marcante. Seus personagens têm carisma para dar e vender, o sistema de batalha é bem estratégico e a história é muito envolvente.

Vamos dar destaque maior para o sistema de batalha, pois é o que muitos se interessam em um jogo deste gênero. Pelas imagens deste review, você vê que cada lado possui vários personagens, pois cada um que você controla representa um exército. Cada batalhão tem uma característica, sejam eles lanceiros, espadachins, magos etc. Para movê-los e lutar, você tem que usar as cartas do poder. Com elas, seus exércitos podem se mover e criar efeitos especiais nas batalhas, como raios vindo dos céus e cura para seus aliados.

O espaço para falar sobre Yggdra Union é curto, mas saiba que se você comprar este game, terá muita diversão pela frente. Válido para quem estava esperando um jogo de estratégia após ter terminado há milênios Final Fantasy Tactics. | JOSHUA FREITAS

No gosto popular

No Japão, Yggdra Union foi lançado no ano passado e figurou por mais de três semanas na lista dos 10 jogos mais vendidos.
O mesmo está acontecendo nos EUA, onde Yggdra Union foi o jogo mais vendido do PSP no mês de setembro.



Veredicto 69

+ Belos aviões | Multiplayer | Variedade de fases

− Missões horríveis | Visual tosco dos cenários

Além de campanha para um jogador, Pilot Academy apresenta também um modo multiplayer que pode ser jogado por até oito pessoas.





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

Pilot Academy

Vôos de paz, não de guerra

FICHA TÉCNICA

Produção
Kuju Entertainment
Distribuição
Marvelous Interactive
Plataforma
PSP
Jogadores
1-8
Site
mmv.co.jp
Online
Não

VERSÃO AMERICANA

SI

SIMULAÇÃO

O PSP já está bem suprido de jogos de avião estilo arcade com as presenças de After Burner e Ace Combat e agora completa uma das vagas na parte de simulação com o lançamento de Pilot Academy. O gênero é popular no Japão (há mais de três títulos assim para o portátil lá) e agora faz uma boa investida no ocidente.

Dificuldades no ar

A curva de aprendizado é suave e as missões, variadas, então é possível aprender as complicadas manobras aéreas sem traumas. A única pane fica para o disco analógico, um tanto impreciso aqui, e ausência de alguns marcadores úteis na tela (como distância para os alvos). O problema nos controles não atrapalha as missões civis, mas as fases militares são péssimas, visto que é necessário se mover mais. O visual impressiona pela qualidade das aeronaves, mas peca pelos cenários sem graça. | **CLAUDIO PRANDONI**



Veredicto 38

+ Mais um título de puzzle na lista do PSP

− Depois de um tempo, muita irritação para pouca diversão

Fading Shadows é o primeiro game da Ivolgamus para PSP e o segundo na história da empresa, que trabalhou anteriormente em Falling Stars.





GRÁFICOS **09** SOM **07** JOGABILIDADE **10** DIVERSÃO **12**

Fading Shadows

Puzzle descartável

FICHA TÉCNICA

Produção
Ivolgamus
Distribuição
Agetec
Plataforma
PSP
Jogadores
1-2
Site
ivolgamus.com
Online
Não

VERSÃO EUROPEIA

PZ

PUZZLE

É verdade que o PSP carece de bons puzzles em seu acervo, tendo em vista que o portátil concorrente possui pouco mais que o dobro de jogos do gênero. Fading Shadows chega para diminuir essa marca, mas sua qualidade questionável o colocará em uma das últimas opções na lista de muitos jogadores.

Salvando alguém: você

Contando com uma história fraca como pano de fundo (salvar uma donzela enclausurada em bolas), Fading Shadows apresenta a mecânica de utilizar raios de luz para guiar as esferas até um determinado ponto do mapa. Durante o trajeto, é possível alterar o seu formato para utilizar novas habilidades, mas o desafio perde alguns pontos por conta do cenário pouco elaborado graficamente e da câmera que não pode ser ajustada verticalmente.

Os que *se arriscarem por aqui* perceberão, depois de um tempo, que talvez o jogo tivesse mais sucesso no PS3 por causa do sensor de movimento. | **DOUGLAS VIEIRA**

PS2 PSP

Veredicto 37

GRÁFICOS 10 SOM 11 JOGABILIDADE 09 DIVERSÃO 07

FICHA TÉCNICA

Produção
Valcon Games

Distribuição
Marvelous Interactive

Jogadores
1-8

Site
mmv.co.jp

Online
Não

VERSÃO AMERICANA

AVENTURA

\+
Somente para fãs ardorosos | Enredo e heroína inéditos

–
Visual ultrapassado | Jogabilidade simples demais











IKKI TOUSEN: SHINING DRAGON

DRAGÃO NOJENTO

O jogo é baseado em uma série de anime (desenho animado japonês) de mesmo nome que prima por apresentar muitas lutas entre mocinhas de medidas muito, muito generosas e roupas colegiais absolutamente mínimas.

Estes dois fatos - ser baseado em um desenho e o apelo sexual para o público masculino - acabam influindo diretamente na qualidade do game, visto que ele é claramente dedicado aos fãs que já conhecem a franquia. Além disso, IT: Shining Dragon é um jogo lançado originalmente no Japão em julho do ano passado para o persistente PlayStation 2, ou seja, defasagem cronológica e técnica.

Fan service e nada mais...

Detalhes de produção à parte, o game é um beat'em up simples e ligeiramente divertido. Há um total de dez heroínas jogáveis (algumas secretas), cada uma com enredo e fases *próprias - o que* não faz muita diferença e explicamos o motivo.

Ainda que a história entre cada uma e os cenários variem, a jogabilidade em si não é afetada. Você luta em um espaço quadrado, sem elementos interativos e contra uma horda quase infinita de inimigos genéricos. Ao final dessa onda, um duelo mano-a-mano, melhor, mina-a-mina, contra uma das personagens importantes e conhecidas da trama.

A falta de criatividade impera também nas lutadoras, já que os combos pouco variam e quase não há golpes especiais. Pior que tudo isso, é aliado a um visual extremamente simplista, com texturas chapadas, modelos quadradões, cores pouco vibrantes e ausência quase total de efeitos especiais. Ao menos as roupas rasgam como no desenho e mangá, adicionando parte do charme, por assim dizer, que a série carrega.

Os modos de jogos são poucos e se resumem aos triviais Story e Survival. Ao menos as boas cenas de animação, os roteiros novos e a personagem exclusiva do game podem apelar ao lado fanboy de quem aprecia o mangá e o desenho. | **CLAUDIO PRANDONI**

Peladas de bolso

Se Ikki Tousen: Shining Dragon for tosco demais para seu paladar gamístico, você poderá ser salvo ainda neste ano. Saque seu PSP do bolso em outubro, quando chega um novo game da série que mistura luta e aventura exclusivamente para o portátil.



Veredicto 47

+ Aplicação de golpes e pistas divertidas.

− Gráficos feios, jogabilidade e som deficientes.

Para o Wii, o jogo saiu no inicio do ano, junto com o filme nos cinemas. Só agorao jogo do PS2 chega acompanhado do DVD e Blu-ray do longa.





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

Speed Racer

Filme meia-boca, jogo pior

FICHA TÉCNICA

Produção
Sidhe Interactive

Distribuição
Warner Bros. Interactive Entertainment

Plataforma
PS2

Jogadores
1-2

Site
speedracerthevideogame.warnerbros.com

Online
Não

VERSÃO AMERICANA

Co

CORRIDA

Baseado no filme dos irmãos Wachowski (que, por sua vez, é baseado no anime dos anos 60), Speed Racer apresenta pistas tortuosas que dão a sensação de uma montanha-russa, diversas possibilidades de escolha de carros e golpes a serem aplicados nos adversários, os chamados "car-fu". Para vencer, é necessário combinar golpes, velocidade e malícia.

Derrapou na curva

Infelizmente, o jogo não empolga. Um dos principais motivos é a quase inexistência dos sons dos carros, pois a trilha sonora simplesmente abafa todos os outros canais de áudio. Além disso, a qualidade gráfica é tosca demais, sem falar da jogabilidade, esquisita, confusa e irresponsiva. É comum ficar preso nas laterais da pista ou rodando a esmo depois da aplicação de um golpe de car-fu. Com certeza, há jogos de corrida bem mais interessantes para o PS2. Pule este. | **ALESSANDRA PIMENTEL**



Veredicto 43

+ Simples e casual | Desafio progride naturalmente

− Controles pouco precisos | Jogabilidade repetitiva

Se quiser conferir, procure pelo jogo na internet. Há demos gratuitas para jogar online praticamente o mesmo game. Casual até enjoar de bolo.



GRÁFICOS **11** SOM **11** JOGABILIDADE **9** DIVERSÃO **12**

Cake Mania: Baker's Challenge

Direto da internet para sua mesa

FICHA TÉCNICA

Produção
Coresoft

Distribuição
Sandlot Games / Destineer

Plataforma
PSP

Jogadores
1

Site
www.sandlotgames.com

Online
Não

VERSÃO AMERICANA

Pz

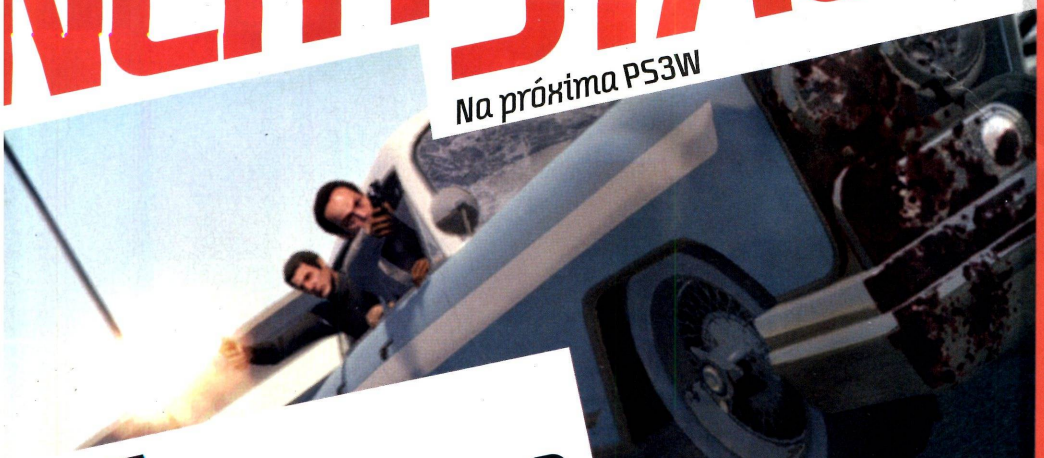
PUZZLE

Cake Mania é um puzzle que consegue transmitir a rotina estressante de uma loja e entretém por algum tempo. Recuperar a doceria dos avós é uma tarefa nobre, assim como servir bolos em diferentes formatos e coberturas para o Papai Noel, Coelho da Páscoa, Drácula, críticas gastronômicas, entre outras figuras. Para enfeitar (e faturar gorjetas), use velinhas e velhinhas. Há o modo Custom Kitchen, no qual é possível escolher o cenário (praia, cassino, circo, estação etc.), tipo de clientes, dificuldade e duração do expediente.

O problema é que Cake Mania foi criado para o PC e tem jogabilidade que combina mais com cliques de mouse que com botões. Na pressa, o direcional é pouco preciso para definir as ações. Em várias vezes, o cursor vai passar direto (e perder tempo) ou errar a receita. Gráficos e sons também notoriamente não estão no mesmo patamar de jogos do gênero do PSP. | **HENRIQUE MINATOGAWA**

NEXT STAGE

Na próxima PS3W



THE GODFATHER 2

Duas páginas com todas as novidades do game da Electronic Arts que virá para sair da sombra de GTA



SILENT HILL: HOMECOMING

O terror está de volta à sombria cidade de Silent Hill e você confere um GPS matador do survival horror



FIFA 09

Manual completo do simulador de futebol que promete tirar Winning Eleven do topo

PS3W

Diretor editorial: Alessio Fon Melozo
Coordenador editorial: Hudson de Almeida
Projeto gráfico: Sergio Bergocce

REDAÇÃO
Editor: Allan André
Editor-assistente: Ricardo Caetano
Assistentes editoriais: Henrique Minatogawa e Rodrigo Guerra
Repórter: Ronie Anderson
Chefe de arte: Buguno
Designers: Hudson Rodrigues e Luciano Alves de Souza
Capa: Sérgio Bergocce
Colaboração: Alessandra Pimentel, Alexandre "Jedi" Diniz, Alexei Barros, Cláudio Prandoni, Douglas Pereira, Douglas Vieira, Felipe Levra, Gustavo Lanzetta, Joshua Freitas, Rafaela Caetano e Ronaldo Carlini Testa

ASSINATURAS
Telefones: SP (11) 3512-9462 | RJ (21) 4063-6989
Horário de atendimento: De segunda à sexta-feira, das 9h às 18h.
Site: *www.assinedigerati.com.br*

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.

GRUPO DOMO

DIGERATI É UMA EMPRESA DO 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

PROMOÇÃO

ENTRE NO JOGO

COM KAKÁ

A ÚNICA MOLEZA QUE VOCÊ VAI TER É NA HORA DE FAZER A BARBA.



C.A. CAIXA nº 3-0664/2008.

Compre qualquer produto Mach3, cadastre-se no site e concorra a

200 consoles de videogame *e a uma viagem a Milão com a chance de enfrentar o Kaká.*

Gillette MACH3 Turbo VICTORY

Acesse o site e encare esse desafio.

www.gillettechampions.com.br

Período de participação de 01/10 a 31/12/08.



Leo Burnett Brasil
P&G - Out/08

shoptime

No Shoptime
você se diverte
com os melhores
games, consoles
e acessórios!



STAR WARS THE FORCE UNLEASHED PS3

Cód.: 213932

POR: 259,90

12X R$ 21,66



CONTROLE NEO FLEX PC, PS1, PS2 E PS3

Cód.: 200917

POR: 49,00

4X R$ 12,25



VOLANTE WIRELESS UNIVERSAL PARA PC/PS2/PS3 17 BOTOES - LEADERSHIP

Cód.: 212077

POR: 179,90

12X R$ 14,99



GUITARRA ROCK STAR NEO PS2/PC

Cód.: 201490

POR: 199,90

12X R$ 16,66



*Aproveite estas ofertas através do link:

www.shoptime.com/psw

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

*As promoções deste 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. Ofertas válidas até 10/11/2008 ou enquanto durarem nossos estoques. A promoção de parcelamento em até 12X *sem juros ocorre* para todos os cartões de crédito nas compras com parcela mínima de R$ 12,00 exceto para produtos Sony, alguns produtos da linha HP, Epson, Brastemp e Cônsul. Para maiores informações da promoção, confira o regulamento no site www.shoptime.com. As promoções não são cumulativas.