DIGERATI GAMES

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

PS3 OXO

#15



DETONAMOS A ÚLTIMA SAFRA DE 2008

Need for Speed Undercover
Modos e estrutura de jogo, os ajustes para seu carro

Call of Duty World at War
Estratégia completa com localização de todos os Death Cards

Mirror's Edge
Aprenda a usar suas habilidades e superar todos os estágios. Lista completa de troféus!

Street Fighter IV
Megapreview com todos os detalhes de Ken, Ryu e cia.

Conexão sem fio
Testamos três roteadores para conectar seu PS3 à internet

GUIA ARRASADOR

PRINCE of PERSIA

Final secreto # Lista de troféus # Roupas extras
Domine os combos, acrobacias e técnicas de combate

DICAS PARA:
Guitar Hero: World Tour
Midnight Club: Los Angeles
MK vs. DC Universe

REVIEWS DE: **F.E.A.R. 2:** *Project Origin* # **RESISTANCE:** *Retribution* # **PHANTASY STAR PO**
KINGDOM HEARTS RE: *Chains of Memories* # **PATAPON 2** # **SUPER STREET FIGHTER II H**

9,90 | €2,90

PS3WORLD . .

1377750

7 898357 609723

00015

ISSN 1982-2510

A Amazon Pc recomenda o Windows Vista® Home Premium.

Windows Vista™
Home Premium

Deixe o Windows Vista tornar o seu dia a dia muito mais simples.

VEJA O MUNDO POR OUTROS ÂNGULOS.

DESCUBRA A VERSATILIDADE DO AMAZON PC TABLET.

Estilo e performance como você nunca viu.

TELEMÍDIA



AMAZON PC TABLET

» Processador Intel® Core™ 2 Duo T8100 2.10 GHZ Cachê L2 3MB
» Sistema Operacional Windows Vista® Home Premium 64 bits
» 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
» Entradas e Saídas: 3 portas USB 2.0, 1 entrada para microfone, 1 saída de áudio, 1 mini IEEE1394, 1 express card 54/34MM, 1 saída SPDIF, 1 saída VGA,
» Placa de rede 10/100/1000 Lan, placa de modem 56 KBPS, leitor de cartões 7 em 1 (MMC/RSMMC/MS/MSPRO/MS-DUO/SD/MINI-SD)*
» WebCam 2.0MP
» Wireless
» Leitor Biométrico Digital
» Grátis licença de 6 meses do Norton Internet Security 2008
» Código AMZL97T81425P2B - BLACK PIANO / AMZL96T81425P2W - WHITE

CONSULTE PREÇOS E CONDIÇÕES DE PAGAMENTO.

+ tecnologia para suas idéias.

Onde comprar: AMERICANAS.com extra.com.br magazineluiza.com vem ser feliz mcgrow TELEVENDAS EMPRESAS (11) 2224-6909 BUTANTÃ - (11) 3817-3817 | TATUAPÉ - (11) 2090-9500 SANTANA - (11) 2224-6900 | www.mcgrow.com.br Saraiva .com.br shoptime.com Submarino www.submarino.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 até 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.

A imprensa que ainda não vomitou a crise

TEAM



O ano de 2009 começa com uma diferença fundamental em relação aos anteriores. Estou falando da famosa crise financeira que toma o planeta. Junto com as demissões em massa e quebras de bancos, há os meios de comunicação e o modo como tratam o assunto.

Editorias que não dominam o assunto proferem opiniões nada embasadas, regurgitando goela abaixo dos leitores, ouvintes, telespectadores e internautas, informações pouco precisas, geralmente pregando pânico.

> *...a imprensa de games brasileira, até o momento, é a única editoria que não me fez chorar de tristeza ao ler sobre a crise.*

Mesmo ainda imatura, seja por distância dos polos e outros fatores menores, a imprensa de games brasileira, até o momento, é a única editoria que não me fez chorar de tristeza ao ler sobre a crise. Que minha língua não queime.

Allan André
Editor



Ricardo Caetano
Editor-assistente
Contente com o lançamento de Conquest, RC espera que God of War 3 não seja o último game da série.



Buguno
Chefe de arte
Ficou feliz por encontrar um patch que adiciona o Bayern de Munich a Pro Evolution Soccer 2009.



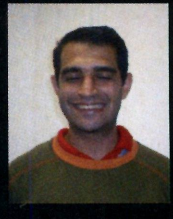
Cláudio Prandoni
Colaborador
A grande personalidade do jornalismo de games manda uma piscadela para as fãs. Meninas, ele é comprometido.



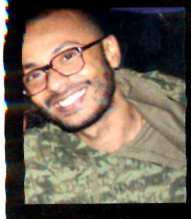
Henrique Minatogawa
Assistente editorial
Minato ama mesmo sua cidade. E dá parabéns a São Paulo. Ela a faz lembrar de Faith.



Ronie Anderson
Repórter
FFXIII? RE5? Que nada! Ronie quer jogar em 2009 Guitar Hero Metallica (e quem sabe um GH: Iron Maiden).



Rodrigo Guerra
Colaborador
Ficamos mesmo na dúvida: Guerra gostou mais de Prince of Persia ou de ir ao show da Madonna?



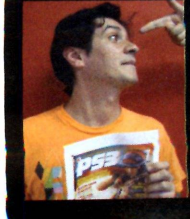
Hudson Rodrigues
Designer
Mano Hud pede a ajuda da galera. Ele costuma perder óculos em baladas com facilidade.



Luciano Alves
Designer
Efetivado e feliz com o hexa do São Paulo, Luciano deseja um 2009 melhor que 2008 para todos.



Douglas Vieira
Colaborador
Douguinha exibiu um sorriso mais do que feliz depois de jogar seis horas seguidas do novo Kingdom Hearts.



Sérgio Bergocce
Designer | Capista
Novo adepto das corridas no Ibirapuera, Bergocce almeja entar para o time de futebol da Digerati.



Rafaela Caetano
Colaboradora
Pronta para o segundo ano de Jornalismo, Rafinha vai continuar detonando os melhores games do PS3 em 2009.



Gustavo Lanzetta
Colaborador
Gustavo tinha apenas um ano quando o Street II original foi lançado. Ele é mesmo da geração HD Remix.

Choose your destiny!

SELECT

#15

OPTIONS

Loading

13 Restart
Reviva os grandes clássicos

14 Outworld
O que acontece fora do universo PlayStation

16 Plus
Entretenimento

18 Network
As novidades da PlayStation Network

21 Incoming
Lançamentos de janeiro

Previews

24 Street Fighter IV

30 Fear 2: Project Origin

Especial

32 Melhores de 2008

Reviews

76 Prince of Persia

80 SSF II Turbo HD Remix

82 Pain: Movie Studio

83 Soldner-X: Himmelssturmer

84 SingStar ABBA

SOS

38 GPS
Mirror's Edge

46 GPS
Call of Duty: World at War

54 Manual
Need for Speed Undercover

68 Detonado
Prince of Persia

Alive

85 Previews

86 Resistance: Retribuition

92 Reviews

92 Kingdom Hearts RE: Chain of Memories

95 *Madagascar 2*

96 Patapon 2



62
Prince of Persia - doze páginas de estratégia para você ajudar o Principe e a princesa Elika, na mais nova obra-prima da Ubisoft Montreal

32
Especial Melhores de 2008 - a *PS3W* fez uma seleção com os lançamentos que mais agradaram os jogadores. Confira também outros games que estiveram bem próximos de entrar na lista.

OS MELHORES DE 2008

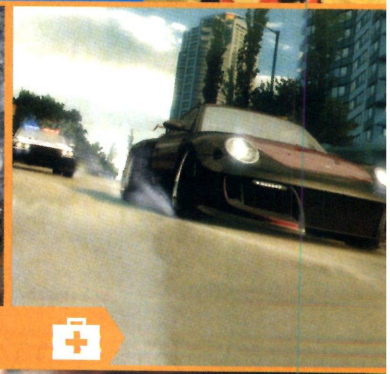




86
Resistance: Retribuition - a invasão alienígena chega também no PSP e você confere uma prévia do que está por vir

92
Kingdom Hearts RE: Chains of Memories - veja qual foi nosso veredicto na mais nova aventura com os personagens da Disney





36
Call of Duty: World at War - guia passo a passo para você aniquilar soldados japoneses e alemães na Segunda Guerra Mundial

54
Need for Speed Undercover - GPS com a descrição de todos os carros e muito mais no game de corrida da EA



24
Street Fighter IV - seis páginas com todas as informações que você precisa saber antes de jogar o próximo título da maior franquia de luta de todos os tempos

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

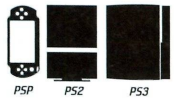
O PS2 e o PSP em seu lugar de destaque: aqui você encontrará todas as informações, detonados e dicas para essas importantes plataformas.

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.





RESULTADO DA PROMOÇÃO



1º Colocado | Olindo Lemos Santos
Data de nascimento: 06/10/1983 | Belo Horizonte – MG

REVIEW

PS3

Veredicto 100

GRÁFICOS 25 SOM 25 JOGABILIDADE 25 DIVERSÃO 25

FICHA TÉCNICA

Produção
Kojima Productions

Distribuição
Konami

Jogadores
1-16

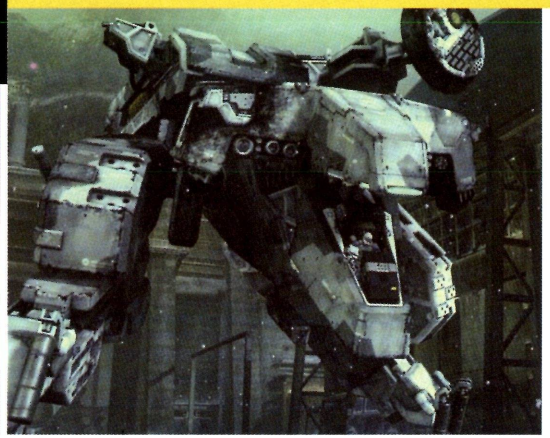
Site
metalgerasolid.com

Online
Sim

SIXAXIS
Sim

VERSÃO AMERICANA
AÇÃO







Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Quando se fala na consagrada série Metal Gear, é bem provável que os jogadores fiquem sem palavras para definir qualquer um dos games da franquia, tamanha a criatividade e genialidade da obra e, com Metal Gear Solid 4 não é diferente. O título pode ser considerado uma obra-prima, milimetricamente trabalhada, com atributos que enchem os olhos, a mente e o coração dos jogadores.

Cinco atos em uma trama complexa e envolvente, como todas as outras da série. Título-resposta para questões que ficaram no ar nos jogos anteriores, Metal Gear 4 arrasa em suas numerosas cutscenes cinematográficas, repletas de slow motions e boas doses de ação no melhor estilo John Woo e Ang Lee.

É comum ficar boquiaberto com as cenas de luta ou perseguição protagonizadas por Raiden ou Snake. Lágrimas nos olhos podem ser inevitáveis em meio a diálogos tocantes e inspirados, ditos por personagens cativantes e dublados pelos melhores atores. Drebin tem um macaco que fuma, vilão com senso de humor e um soldado atrapalhado com intestino solto.

O quarto ato é um espetáculo à parte. Voltar ao local onde toda a aventura começou, há dez anos. Presenciar na pele de Snake a mesma ambientação tomada outrora pelo gelo, em clima de abandono, do que foi e do que não é mais, traz à memória anos brilhantes: o herói Solid Snake jovem, o começo de uma história brilhante. Os flashes durante a exploração da área fazem da memória de Snake a própria memória de quem começa também a viajar no universo da série. Uma saudade que aperta porque Metal Gear 4 aposenta de vez o lendário companheiro de aventuras, o inesquecível protagonista da série, Solid Snake.

Gráficos soberbos, soundtrack impecável, a melhor tática de jogo, isso e mais tantos outros fatores, fazem de Metal Gear 4 um título histórico. Ele vai muito além do que um simples e bem feito game de espionagem. O jogo bebe de sua própria fonte para amarrar muito bem todo o sucesso de uma trajetória vitoriosa. Marca o fim e o início, viaja ao passado para fechar o presente. Abre espaço para um novo começo. Ao mesmo tempo, a já consagrada franquia Metal Gear alcança um patamar nunca alcançado: uma legítima lenda viva que jamais será esquecida.

RESULTADO DA PROMOÇÃO



2º Colocado | *Fernando Gabriel Vieira*
Data de nascimento: 17/11/1982 | Brasília – DF

REVIEW

Veredicto 90

GRÁFICOS 25 SOM 20 JOGABILIDADE 22 DIVERSÃO 23

FICHA TÉCNICA

Produção
EA Canada

Distribuição
Electronic Arts

Jogadores
1 - 20

Site
fifa09.ea.com/net

Online
Sim

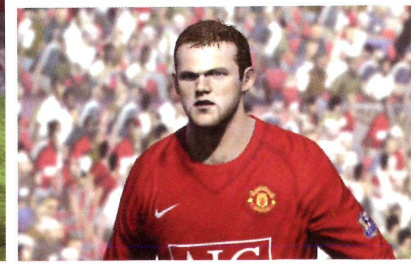
SIHAHIS
Não

VERSÃO AMERICANA









FIFA 09

Já faz algum tempo que ouvimos: "jogo de futebol para videogame é Winning Eleven, o resto é porcaria". Alguns jogadores preferem FIFA e, de certo modo, foram até ridicularizados pelos fanáticos, que endeusam o game da Konami. Segundo estes, "FIFA é até um jogo bonitinho, mas nunca alcançou uma jogabilidade como a de Winning Eleven. Em 2007, esse cenário começou a mudar, após o lançamento de FIFA 08. Com uma jogabilidade totalmente reformulada, gráficos superiores e um ótimo sistema online, o game atraiu um grande número de jogadores. É verdade que a Konami se "esforçou" para permitir a reação da série da EA, lançando um PES 2008 fraquíssimo. Eis que o ano de 2008 surge e a EA aposta mais uma vez na fórmula do ano anterior. Mais uma vez deu certo.

Os gráficos são os mesmos da versão anterior, exceto por algumas melhorias na modelagem dos jogadores. Destaque para os estádios, que foram muito bem reproduzidos. O ponto negativo fica por conta da aparência dos jogadores. Apenas os mais famosos são parecidos.

Na parte de som, destaque para o patch lançado na PSN, com narrações adicionais gratuitas (incluindo o português utilizado no Brasil).

As partidas estão mais truncadas e a dificuldade está mais alta. Um dos pontos negativos é a IA da arbitragem, que erra bastante. São vários os modos de jogo, além de ligas licenciadas (uma vantagem que a série FIFA sempre teve sobre PES). O modo Be a Pro está reformulado e mais divertido.

O multiplayer online de FIFA 09 está muito à frente da concorrência. Os servidores da EA são excelentes, pois conseguem reduzir a quase zero os lags. Além disso, introduzu-se o Adidas Live Season, sistema em que é possível comprar conteúdos extras e atualizações por meio da PSN. Os patches são disponibilizados semanalmente. Os atributos técnicos dos jogadores são alterados de acordo com o desempenho e condição na vida real.

FIFA 09 prova que a nova engine da EA veio para ficar. A briga para descobrir quem consegue oferecer o melhor título de futebol está muito mais acirrada. Quem ganha com isso somos nós, felizes gamers apaixonados pelo esporte bretão.



Participe

SE VOCÊ TEM SUGESTÕES, RECLAMAÇÕES OU DÚVIDAS, ESCREVA PARA RUA HADDOCK LOBO, 347, 12º ANDAR, CEP 01414-001, SÃO PAULO – SP OU ENVIE UM EMAIL 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

O nome correto de nosso colaborador é Gustavo Lanzetta e não Gustavo Lanzeta, como está no review do game Mirror's Edge, publicado na página 55 da edição passada.

O game LocoRoco 2 será lançado em 2009 e não em 2008, como informa a ficha técnica do review que foi publicado na página 74, na seção Alive.

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.

CARTA DO MÊS

Blu-ray versus HD DVD



OLÁ, RAPAZIADA DA PS3W! Comprei um PS3 há um ano e um dos muitos motivos pelos quais escolhi o console da Sony foi o uso da mídia Blu-ray. Além de assistir a vídeos em altíssima definição, o que já é fantástico por si só, em teoria a mídia proporcionaria o desenvolvimento de jogos com tamanho de até 50 GB, portanto, com maior e melhor conteúdo. Estou satisfeito com alguns jogos multiplataforma lançados até o momento, como Devil May Cry 4, Army of Two, Star Wars: The Force Unleashed, Dead Space, Grid e Call of Duty 4. No entanto, é inegável a superioridade dos games exclusivos, como Uncharted, LittleBigPlanet, Resistance 2 e o fantástico Metal Gear Solid 4, o qual ocupa totalmente o disco Blu-ray de dupla camada, com 50 GB, além de Killzone 2, que será o primeiro jogo a utilizar mais de 4 SPEs do Cell. Isso me causa um certo descontentamento com os jogos multiplataforma, por saber que estão longe do potencial que o aparelho pode alcançar. Meu descontentamento se fez mais presente ao saber que a EA planeja "aproveitar" o espaço de sobra em seus jogos multiplataforma lançados para o console com demos jogáveis de outros títulos vindouros. Eis minha dúvida e questão para o pessoal da Redação:
1 – O Xbox 360 nivela por baixo a qualidade dos títulos multiplataforma por conta de suas limitações?
2 – Vocês acreditam que a médio ou longo prazo a tendência é que, com o crescimento da base de consoles e jogadores do PS3, as produtoras passem a optar por jogos desenvolvidos para o Blu-ray, cabendo ao Xbox 360 o uso de múltiplos DVDs?
Agradeço se me responderem em publicação, pois sou leitor cativo da revista e julgo que a informação a ser publicada será de ganho geral. Ah, as edições 13 e 14 estão sensacionais em seu novo formato. Abraços!

Plínio Fonseca

PS3W *| 1 – Fala, Plínio! Antes de qualquer coisa, nós o parabenizamos pela carta, que levanta uma questão interessante e fez com que vários pontos de vista diferentes fossem expostos aqui na Redação. Depois de uma longa e sadia discussão, chegamos à conclusão de que se trata de um assunto relativo: você tem razão quando afirma que os games exclusivos do PlayStation 3 são superiores aos títulos multiplataforma. Porém, nós não concordamos com a ideia de que o Xbox 360 nivela os games por baixo. Os jogos exclusivos do Xbox 360 – Gears of War, Halo 3, Mass Effect e Lost Odyssey, por exemplo – são excelentes.*
2 – O fato de um arquivo ser maior ou menor não significa que o conteúdo seja melhor ou pior. Gears of War 2, por exemplo, é, talvez, o melhor game já lançado para o Xbox 360, com gráficos sensacionais. Todos os arquivos do jogo couberam em apenas uma mídia de DVD, graças ao eficiente sistema da Microsoft para comprimir arquivos.

Parabéns por sua carta, Plínio, e um grande abraço de todos os integrantes da Redação!

RESSUCITANDO GABE LOGAN

ESTOU JOGANDO Syphon Filter 2 e não consigo passar da terceira fase. Preciso libertar alguns reféns. O que realmente preciso fazer? Desde já agradeço a vocês. Abraço!

Eloi Dornelles

PS3W | *Entre no túnel pela passagem à esquerda e esconda-se. Espere os dois guardas passarem e então siga em frente. Chegue na parte traseira do caminhão sem ser visto e mate o inimigo com a faca. Verifique o caminhão e complete o primeiro objetivo. Pegue as armas, retorne à parte descoberta e mate os inimigos. Seu amigo aparecerá. Volte ao túnel e você verá uma cena. Agora, há inimigos dos dois lados e você fica no meio com o lança-chamas. Mate primeiro os da frente. Depois vire-se para trás e dê conta de mais alguns inimigos. Vire-se novamente para a frente e acabe com o último grupo de guardas. Depois disso, pegue os itens. Vá para a outra parte descoberta e corra em direção ao guarda. Mate-o apenas quando estiver bem próximo e abaixe-se atrás do carro para se esconder. Siga abaixado e mate todos os atiradores, um a um, devagar, com tiros na cabeça. Corra em direção ao outro carro e esconda-se novamente. Repita o processo matando os outros guardas.*

Na primeira entrada à esquerda há um inimigo de colete. Atire na cabeça dele e siga em frente para assistir a outra cena. Esconda-se atrás do caminhão que está à direita e espere até que os guardas rendam seu amigo. Ande abaixado pelo lado direito do caminhão e pegue as granadas que estão atrás dele. Você não será visto se andar sempre abaixado. Volte para a parte da frente do caminhão pelo mesmo caminho e mate os dois guardas que rendem seu amigo. Espere até que eles se cruzem e use a mira manual para atirar na cabeça dos dois. Depois, volte até a porta que você viu no início do túnel, siga pela passagem da direita e arremesse uma bomba dentro da sala. Após a explosão, o cenário ficará às escuras, mas você estará usando óculos de visão noturna. Volte mais uma vez até o túnel e avance até os tanques. Agora eles não podem mais enxergá-lo. Acabe com os inimigos que surgirem durante o trajeto e siga em frente para passar dessa fase.

Conectando o PS3 à internet

FALA, RAPAZIADA! Meu nome é Luiz Roberto e sou assinante da *PS3W* há pouco tempo. Gostaria de aprender a conectar meu PS3 à internet. Tenho o console há pouco mais de um ano, mas ainda não utilizei o serviço. Será que vocês não podem publicar um passo-a-passo sobre o assunto? O cabo de rede utilizado para executar o procedimento pode ser um cabo de rede comum? Parabéns a todos os integrantes da Redação pela edição 13. A revista ficou muito boa e está me ajudando bastante com o game FIFA 09. Abraços a todos!

Luiz Roberto Baltuilhe

PS3W | *Vários leitores já nos escreveram com dúvidas a respeito disso. Nós publicamos dois manuais que ensinam todos os passos para se conectar à internet a partir do PS3. Um deles foi publicado na primeira edição da PS3W. O segundo manual foi publicado na edição seguinte e dá todas as informações para se conectar à internet por meio de sistema wireless. Você não deve ter as duas primeiras edições da PS3W, já que escreveu em sua carta que é assinante há poucos meses. Porém, não há motivos para se preocupar. As duas revistas podem ser adquiridas no site da Loja Digerati. Acesse www.lojadigerati.com.br.*

Rodando no talo

MEU NOME É Zedson e moro no Amapá. Gostaria de saber se já existe algum game que utiliza toda a capacidade do PS3. Vocês poderiam também citar alguns jogos cuja qualidade fez jus à plataforma correspondente? Obrigado!

Zedson Amorim

PS3W | *Nenhum game conseguiu utilizar toda a capacidade do PS3 até agora. O que chegou mais perto foi Metal Gear Solid 4. No PS2, por exemplo, os games que rodaram no talo foram: GoW, GoW II, Gran Turismo 4 e Resident Evil 4. Abraço!*

JÁ PARA AS AULAS DE INGLÊS

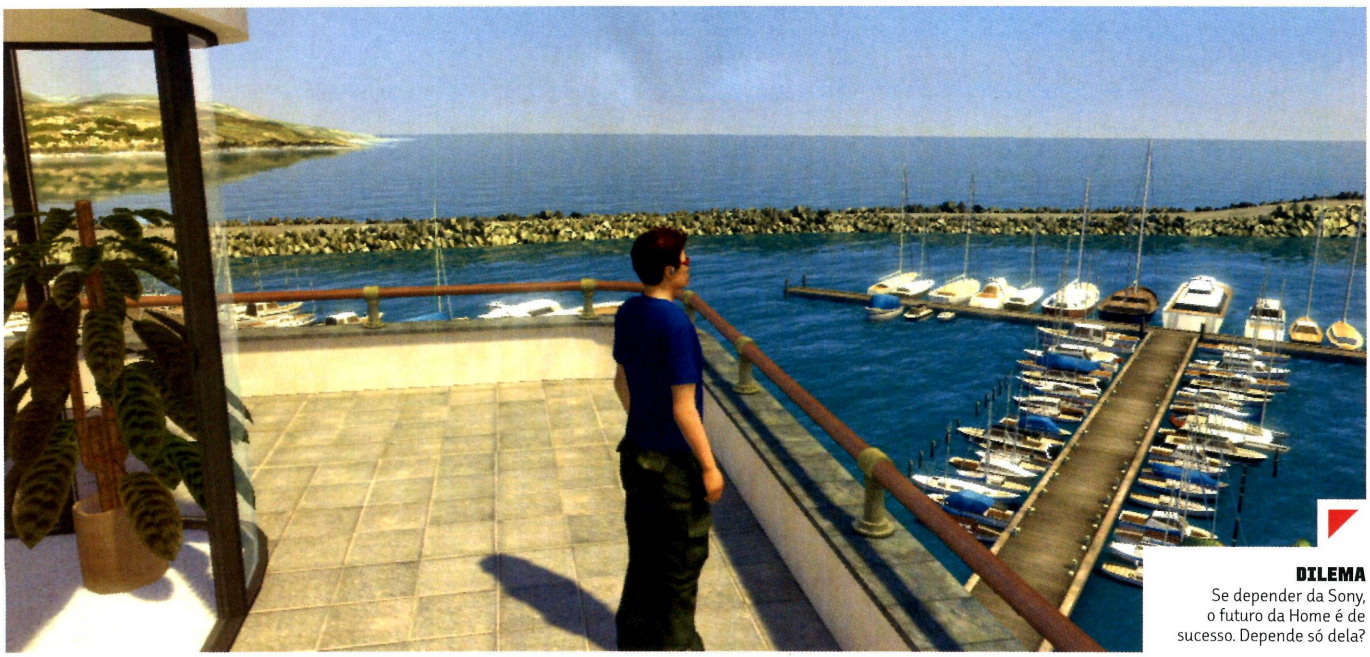
OLÁ, PESSOAL DA PS3W, meu nome é Gissele Locatelli e moro na cidade de Linhares, Espírito Santo. Estou escrevendo porque gostaria de saber se vocês podem me ajudar de alguma forma. Ganhei recentemente o game Sid Meier's Civilization Revolution, mas estou com dificuldades para jogar porque não entendo quase nada escrito em inglês. Será que vocês podem me ajudar de alguma maneira? Muito obrigada pela atenção.

Gissele Locatelli

PS3W | *Olá, Gissele, tudo bem? Quanto ao seu problema, pode ser até que demore um pouco, mas uma boa maneira para conseguir entender os menus e diálogos é utilizando um dicionário de inglês. Em caso negativo, não precisa comprar um, pois há diversos dicionários que podem ser baixados da internet. Escolha um deles e instale em seu computador. Isso não apenas a ajudará com o jogo, mas você também irá aprender diversas expressões. É evidente que você não entenderá tudo o que está escrito, mas, pelo menos, terá alguma ideia do que está se passando, baseando-se também nos acontecimentos do game. Quando você tiver uma oportunidade, matricule-se em um bom curso de inglês. Isso certamente ajudará bastante. Um grande abraço!*

HOME DE PORTAS ABERTAS

Entre trancos e barrancos, a fraca versão beta mostra um futuro promissor



Divulgação

DILEMA
Se depender da Sony, o futuro da Home é de sucesso. Depende só dela?

AS PORTAS DO NOVO LAR DA SONY foram abertas oficialmente ao público no dia 11 de dezembro, e não nos referimos ao lançamento definitivo da comunidade virtual que não deve nada ao conhecido Second Life, mas sim ao período de testes abertos.

Por alguns dias, diversos jogadores puderam experimentar as novidades trazidas pela PlayStation Home: interatividade com outros jogadores e conteúdos voltados a alguns jogos já disponíveis no mercado são apenas algumas das coisas possíveis de se realizar no novo ambiente que, como já era de se imaginar, agradou alguns e fez outros torcerem o nariz.

Visão do passado

Uma das críticas feitas recentemente ao projeto da Sony veio de Aaron Greenberg, diretor de produtos da Xbox Live, que afirmou que a PlayStation Home *parece um projeto* do passado retocado para os dias atuais.

"Para mim, a Home parece um Second Life para os jogadores *considerados 'hardcore'*. Não parece que vai ampliar a experiência e atrair as pessoas, era mais inovador na época em que foi revelado. O que aconteceu é que estamos aqui dois anos depois e precisamos de algo além disso, é como uma tecnologia de 2005 trazida para 2008. Não tenho certeza se é isso o que as pessoas querem", comentou Greenberg.

O comentário feito pelo concorrente parece uma tentativa óbvia de defender o espaço adquirido pela rede do Xbox 360. Entretanto, em um ponto ele está certo: a PlayStation Home tem semelhanças com o ambiente virtual criado pela Linden Lab.

> *"Resta saber se a PlayStation Home também dará aos jogadores a oportunidade de melhorar seus rendimentos reais de alguma forma"*

Visão do futuro

Um dos maiores sucessos vistos na época áurea do Second Life foi a quantidade de empresas de renome que decidiram investir no ambiente para divulgar seus produtos ou apenas deixar seus logos estampados em algumas ilhas, e a PlayStation Home parece caminhar por esse mesmo lado.

A primeira empresa a criar um espaço dedicado dentro da comunidade da Sony foi a Red Bull, conhecida por seus energéticos. Além de possuir diversos pontos em uma região específica, a companhia também pretende levar para o mundo virtual algo que acontece no mundo real: corridas de avião.

"O jogo nos dá a oportunidade de recriar, em um mundo virtual, o que tentamos no mundo real: facilitar a interação, propiciar às pessoas histórias, memórias, experiências e uma boa oportunidade de interagir com a marca", afirmou John Beasley, gerente de marketing da Red Bull.

Resta saber se a PlayStation Home também dará aos jogadores a oportunidade de melhorar seus rendimentos reais de algum modo, mas independente disso, uma coisa é certa: a "casa" da Sony é, com certeza, uma maneira extra de se divertir numa das várias vidas virtuais. | **DOUGLAS VIEIRA**

2009 PROMETE



CONFUSÃO
Nathan está encrencado em Uncharted 2 e nós só podemos comemorar.

GOW3, UNCHARTED 2 E FF XIII DÃO AS CARAS NO VGA 2008

Premiação mostra vídeos de três dos jogos mais esperados do ano

A PRIMEIRA COISA que muitos imaginam quando se fala em premiação é uma cerimônia chata com um apresentador que às vezes fala mais do que deveria e uma platéia que já sabe, de antemão, quais serão os vencedores. Porém, nem todos os eventos seguem o mesmo estilo e alguns são capazes de chamar a atenção por apresentar diversas novidades. Foi o que aconteceu no 2008 Video Game Awards.

Encerrando o ano com chave de ouro

Realizado pelo canal americano Spike no dia 14 de dezembro, o 2008 Video Game Awards, além de eleger o melhor game do ano (que você confere mais à frente), mostrou alguns vídeos de jogos que já são considerados promessas de 2009. Dentre eles encontram-se God of War 3, Uncharted 2: Among Thieves e Final Fantasy XIII.

O primeiro certamente é um dos mais aguardados pelos jogadores e, de acordo com a própria Sony, o título que encerrará as aventuras do espartano no mundo dos games - no que depender da companhia, God of War 3 fechará a série com chave de ouro, e o vídeo exibido no evento dá um gostinho do que está por vir. Nele, é possível ver um Kratos com mais sede de vingança e aquilo que muitos queriam ver: cenas de batalhas. Num determinado momento, o protagonista aparece realizando um movimento que é muito comum na série Prince of Persia: correr utilizando a parede como apoio. Além disso, em determinadas cenas Kratos aparece utilizando uma nova arma que parece uma espécie de soqueira com cabeça de cachorro.

Já o trailer de Uncharted 2: Among Thieves mostrou uma prévia daquilo que parece ser o início do jogo: Nathan está ferido dentro de um vagão de trem, quando o veículo tomba e tudo o que está dentro, inclusive o herói, é lançado para fora. O personagem se segura em um apoio a tempo, e é então que a câmera dá um zoom e percebemos a fria (literal) em que o protagonista se meteu. O vídeo também informa a data de lançamento: final de 2009.

Por fim, há aquele que já é prometido há algum tempo: Final Fantasy XIII. Assim como os demais, a sequência apresentada mostrou uma qualidade gráfica impressionante, mas pecou em um único aspecto: não trouxe nada relacionado ao sistema de batalha - o jeito é esperar para ver o que o futuro nos reserva.

Os campeões

Aclamado por muitos durante 2008, Grand Theft Auto IV recebeu o prêmio de melhor jogo do ano. Além dele, Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, LittleBigPlanet, Soulcalibur IV e Fallout 3 também receberam as "estatuetas" de melhor gráfico e trilha sonora, melhor jogo de PlayStation 3, melhor jogo de luta e melhor RPG, respectivamente.

| DOUGLAS VIEIRA

VOX



Claudio Prandoni
é colaborador da PS3W e colunista do blog hadouken.wordpress.com

claudioprandoni@hotmail.com

A vez dos jogos vendidos online

Em tempos de crise, o mercado de games não parece demonstrar muito abalo. É claro que as recentes demissões em vários estúdios mostram que a vida não anda tão colorida assim para o universo dos games, mas fato é que outros números mostram saúde e vigor.

A quantidade de títulos com boas médias de análise em publicações é grande, assim como as vendas tanto de softwares quanto de consoles. Porém, isso não deve se manter sempre assim e as softhouses buscam constantemente novos meios de vender. O ano de 2008 marcou a consolidação de uma das alternativas mais criativas e práticas: a distribuição online.

Super Street Fighter II Turbo HD Remix, Mega Man 9, Burnout Paradise, Warhawk e The Last Guy: excelentes títulos lançados para download a partir da PSN (alguns deles exclusivos da rede online).

Prova do sucesso são os recordes de vendas quebrados sucessivamente a cada lançamento - SSFIITHDR, lançado há pouco mais de dois meses, lidera com folga a lista de títulos online mais vendidos. Não é por menos: games distribuídos assim são mais baratos, pois cortam gastos com mídia física, distribuição em lojas e outras burocracias. E esse é apenas um dos atrativos, já que a facilidade de inserir novos conteúdos, realizar ajustes e preservar jogos assim (basta deixar no disco rígido, nada de disco, cartucho etc.) os tornam ainda mais tentadores.

A iniciativa emperra no Brasil em um ponto: forma de pagamento. Exige-se cartão de crédito internacional. Quem sabe o sucesso não instigue a Sony a lançar a PS Store no Brasil para pagarmos mesmo em reais com boleto bancário ou débito automático?

TURBO NEWS

DC Universe Online pode chegar neste ano



O jogo online dos personagens da DC para PlayStation 3 pode ser lançado ainda este ano, revelou o escritor Geoff Johns ao site de jogos da MTV norte-americana. "Ele será lançado até o início de 2010, mas também há a possibilidade de que isso ocorra no final de 2009", comentou.

Tekken 6 ganha data de lançamento



Fãs de jogos de luta, preparem-se: a Namco Bandai anunciou que Tekken 6 estará disponível no quarto trimestre deste ano e virá com diversos ajustes que tornarão a versão para console melhor que a lançada para Arcade.

AVENTURA DUPLA

Activision divulga detalhes de X-Men Origins: Wolverine

Violência fará parte da nova saga de Wolverine

WOLVERINE, um dos X-Men mais célebres, prepara-se para uma jornada dupla de aventuras em X-Men Origins: Wolverine, que está previsto para chegar tanto aos cinemas como aos consoles em maio deste ano.

Segundo informações divulgadas, o jogo apresentará mecânica parecida com a que foi vista nos títulos mais atuais de Ninja Gaiden. Assim, podemos esperar por um Wolverine violento.

"X-Men Origins: Wolverine amplifica a ação ao trazer à vida as habilidades únicas de Wolverine, como sua força bruta, habilidade mutante de regeneração e seu esqueleto e garras inquebráveis de adamantium, em uma experiência de imersão que está de acordo com um dos personagens mais populares e duradouros de todos os tempos", disse Rob Kostich, vice-presidente da administração de marcas da Activision.

X-Men Origins: Wolverine será lançado em versões para PlayStation 2, PlayStation 3 e PSP. | **DOULGAS VIEIRA**

FUTURO

OS PRÓXIMOS GAMES DA ACTIVISION

Franquias como Call of Duty, Tony Hawk e James Bond estão nos planos

A ACTIVISION REVELOU alguns dos planos para o próximo ano em uma conferência realizada nos EUA. Dentre as novidades estão novos jogos das franquias Call of Duty, Tony Hawk e James Bond.

Sobre a série de guerra, afirmou-se que ela se chamará Call of Duty: Modern Warfare 2 e, como o nome sugere, trocará os cenários da segunda guerra por batalhas atuais. O game está previsto para o final de 2009.

Tony Hawk's terá como novidade o fato de trazer um novo tipo de controle à franquia - segundo a Activision, as pessoas "não vão jogar Tony Hawk com um controle na mão". Por fim, declarou-se que a próxima aventura do espião britânico não terá qualquer relação com algum filme já lançado.

| **DOUGLAS VIEIRA**

PLÁGIO?

SONY DEMITE 8 MIL FUNCIONÁRIOS

Crise mundial também afeta a companhia

A CRISE FINANCEIRA que atingiu diversos setores nos últimos meses ainda mostra sua força em alguns locais do mundo, obrigando diversas empresas a reduzirem gastos e demitirem funcionários. A Sony Corp., sediada no Japão, por exemplo, anunciou que demitiu 8 mil empregados como parte de um plano de reestruturação para economizar dinheiro. Além disso, a empresa pretende diminuir investimentos e desativar negócios que não sejam rentáveis com o intuito de reter em caixa algo em torno de 100 bilhões de ienes (equivalente a 1,1 bilhão de dólares). Vale lembrar que a medida também inclui os setores de entretenimento, do qual faz parte a divisão que cuida dos produtos da família PlayStation. Por ora, a companhia não se manifestou mais especificamente sobre este último ponto. | **DOULGAS VIEIRA**

RESTART

Grandes clássicos que fizeram história

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA (1997)



COM O SUCESSO do CD-ROM como mídia na época do primeiro PlayStation, o 3D se estabeleceu como padrão para o desenvolvimento da maioria dos games. Um dos baluartes do 2D, Street Fighter, recebeu sua primeira versão poligonal em 1997, com Street Fighter EX Plus (alpha).

Soul Edge e Tekken 2 (ambos de 1996) provaram que o formato funcionava no console estreante da Sony. Entretanto, SFEX não era exatamente 3D. Os personagens eram poligonais e, em alguns golpes (especialmente arremessos), se movimentavam tridimensionalmente pelo cenário pré-renderizado, semelhantes aos de Resident Evil. A jogabilidade, porém, ainda era a tradicional 2D. Os personagens se moviam de maneira natural e a física funcionava bem, demonstrando um bom trabalho de programação e motion capture.

Aproveitando a ocasião, muitos personagens novos foram apresentados: Hokuto, Skullomania, Cracker Jack, Doctrine Dark, Pullum Purna, Blair, Allen, Kairi, Darun e o chefe Garuda. Além destes, havia Evil Ryu, Evil Hokuto e Cycloid Beta/Gamma, que combinavam habilidades de outros lutadores. Mesmo sendo carismáticos, eles não conseguiram se firmar na série. A versão para o console contava ainda com Dhalsim e Sakura, ausentes na versão de arcade.

O Hadouken ficou notavelmente pequeno, mas todos os golpes estão presentes. A barra do Super Combo funciona como em SF Alpha – com três níveis. Ao efetuar um Super Combo Finish, em vez de a tela "explodir", há um efeito de meteoro, lembrando uma magia de Final Fantasy VIII.

Passado o estranhamento inicial e o repúdio dos puristas, Street Fighter EX recebeu mais duas continuações, sendo EX3 exclusivo para PS2. Trata-se de uma série que deixou saudades e que, mais de uma década atrás, nos deu uma pista do que virá em SF IV. | **HENRIQUE MINATOGAWA**

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

VOX



Ricardo Caetano
levava a sério a fase bônus de Sonic The Hedgehog, já que os "continues" eram preciosos para evitar o Game Over.

rcaetano@digerati.com.br

Cadê o Game Over?

Camaradas! O videogame é um meio de diversão. Ponto. O jogo não é feito para a IA vencer sempre. Ponto. O game dá ao jogador a oportunidade de ser o vencedor de acordo com sua performance. Ponto. São vários pontos que formam a estrutura de um jogo eletrônico. O problema é que um dos pilares do início dos games – diretamente ligado aos tópicos acima – está desaparecendo: o Game Over. Prova disso é o recém-lançado Prince of Persia. Errou o pulo? Elika (personagem do game) salva. Caiu no fosso? Elika salva. "Morreu?". Os novos games dão uma nova chance.

Voltando ao pensamento: "O jogo não é feito para a IA vencer sempre" poderia responder este Vox, mas não é bem assim. Para os mais velhos, jogar Sonic e perder todas as vidas significava Game Over! O jogo dizia: comece outra vez e jogue melhor! O conceito "vidinhas" parece ser pouco atual, mas a dificuldade dos jogos tem de ser revista. Niko deveria perder todas as suas armas se morresse ou fosse preso. Sem discussão. Solid Snake não poderia ter tantas oportunidades de tentar outra vez após escutar a célebre frase "SSSNNNAAAAKKEEE!!!!".

A ideia "Game Over" deve fazer parte do game. Além de todos os desafios e perigos do jogo, o jogador precisa ter o "medo" de perder tudo no final. Resumindo: o Game Over deve ser o inimigo mais temido do gamer.

TURBO NEWS

Fases extras chegarão a LittleBigPlanet



A produtora Media Molecule revelou que está criando novas fases para LittleBigPlanet, mas ainda não há uma data definida para o lançamento dos estágios extras. Além disso, também foram anunciadas mudanças no sistema de criação de fases e ajustes em sua moderação.

Gran Turismo 5 em 2009 na Europa

Falando ao jornal espanhol *El Financero*, James Armstrong, um dos executivos da divisão européia da Sony, revelou que o jogo de corrida será lançado na Europa até o final deste ano. Por ora, nada foi dito sobre a versão norte-americana de Gran Turismo 5.

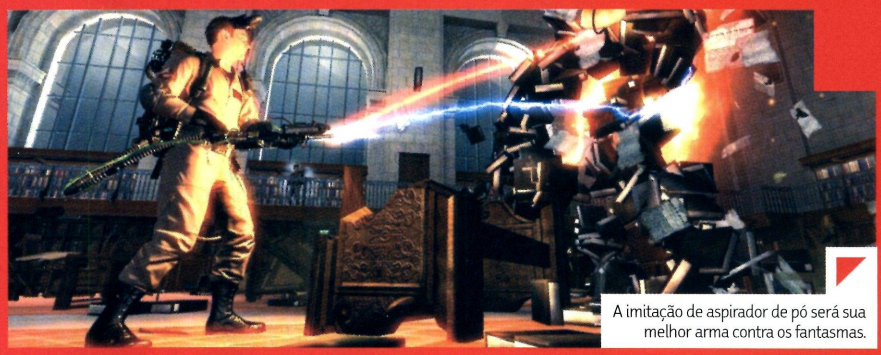
Troféus serão obrigatórios em 2009

Uma coisa é fato: muitos títulos que diversos jogadores esperavam não foram agraciados com a adição de troféus. Porém, no que depender da Sony, todos os jogos que saírem este ano deverão ter suporte ao sistema, que passará a ser obrigatório. *A comunidade agradece.*

AGORA VAI!

Ghostbusters no primeiro semestre de 2009

O quarteto que resiste ao tempo volta à ativa



A imitação de aspirador de pó será sua melhor arma contra os fantasmas.

DEPOIS DE MUITA ESPERA, vaivéns e troca de produtoras (caso não se lembre, o jogo seria lançado inicialmente pela Activision), o próximo game baseado na série cinematográfica *Ghostbusters* (*Os Caça-Fantasmas*, aqui no Brasil) teve sua data de lançamento revelada pela Atari: junho de 2009.

"Ghostbusters: The Videogame foi escrito por Harold Ramis e Dan Aykroyd e traz à cena o elenco que participou das filmagens no passado. Bill Murray, Harold Ramis, Dan Aykroyd e Ernie Hudson emprestaram suas vozes para os personagens da história, que se passa anos depois de *Ghostbusters II*, com Manhattan novamente tomada por fantasmas e forças sobrenaturais", anunciou a companhia em nota.

Ghostbusters: The Videogame terá versões para PlayStation 2 e 3. | **DOULGAS VIEIRA**

OUTWORLD

As novidades dos plataformas concorrentes

NINTENDO

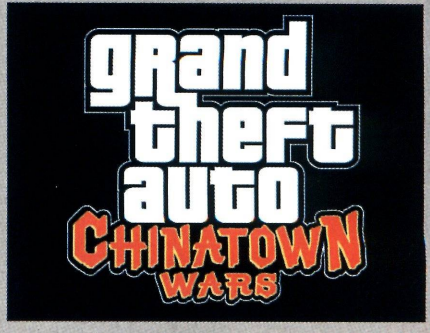
WII TERÁ GAME INÉDITO DAS TARTARUGAS NINJAS

A Ubisoft revelou que está trabalhando em um novo título baseado na franquia Tartarugas Ninjas para Wii. Por enquanto, sabe-se apenas que será um jogo com personagens tridimensionais, cenários em 2D e modalidades para um ou mais jogadores (story para o primeiro caso e versus e torneio para o outro).

NINTENDO

ROCKSTAR ANUNCIA DATA DE LANÇAMENTO DE GTA PARA DS

Depois de conquistar jogadores de diversas plataformas, a série GTA se prepara para aportar no Nintendo DS com Grand Theft Auto: Chinatown Wars. O game será exclusivo para o portátil e tem lançamento marcado para o dia 17 de março.



SEM PSP 2

SONY NÃO TEM PLANOS DE DESENVOLVER UM PSP 2

Afirmação da empresa descarta boatos que surgiram na rede



SE VOCÊ ERA MAIS UM DAQUELES que comemorava (ou xingava) os boatos que surgiram na rede dizendo que um suposto PSP 2 estava em desenvolvimento, eis a resposta oficial da Sony: por enquanto não há planos de lançar um novo portátil no mercado.

Falando ao site MCV, David Reeves, presidente da Sony Computer Entertainment europeia, explicou que a empresa ainda pretende concentrar seus esforços na geração atual do portátil.

"O PSP está tendo tanto sucesso quanto o PS2, mas seu ponto fraco é o software, pois os desenvolvedores, quando se trata de fazerem suas apostas, têm de escolher entre PS3 e Xbox 360, depois Wii e talvez o PS2 antes do PSP. Em nossos estúdios é a mesma coisa - o foco está no PS3 -, mas os jogos de PSP virão; eles só demoram um pouco mais", comentou o executivo. | **DOULGAS VIEIRA**

PC

SITE DIZ QUE PC TERÁ FABLE II

Segundo o site alemão Gamona, Fable II seguirá o mesmo caminho do antecessor e terá uma versão dedicada ao PC. Citando uma fonte ligada à produtora, o site informa que a edição em questão estará disponível em 15 de fevereiro e trará conteúdo extra em relação ao game original do Xbox 360.

XBOX 360

GEARS OF WAR 3 CHEGA ATÉ O NATAL DE 2010

Não, você não leu errado: de acordo com um comentário feito na seção de rumores da revista norte-americana EGM, Gears of War 3 chegará às lojas dos EUA em 2010 com um fantástico modo multiplayer cooperativo para cinco jogadores. Até o fechamento desta edição, a Epic Games não havia feito nenhum pronunciamento oficial.



VOX



Ronie Anderson
é jornalista, são-paulino e tem plena convicção de que o PlayStation 3 ainda fará muito sucesso

rsales@digerati.com.br

Vacas magras

A Sony é, sem dúvida alguma, uma das empresas que mais lucrou em todos os tempos com a venda de seus consoles. Apenas com o PSone e o PS2, a gigante japonesa comercializou mais de 230 milhões de unidades. Durante muito tempo a marca PlayStation não teve adversários à altura.

O sucesso absoluto no ramo fez com que a Sony colocasse em prática o desenvolvimento de seu mais ambicioso projeto: o PS3. O que era para ser um sonho da nova geração acabou se transformando em um grande pesadelo para a produtora nipônica, por conta de vários motivos. O Xbox 360 e o Wii fizeram com que o console da Sony perdesse muito terreno. A dificuldade para programar títulos para o console, o alto preço e, principalmente, a carência de jogos na etapa inicial, foram fatores decisivos para a formação do atual cenário no mercado de videogames. E, como desgraça pequena é bobagem, ainda existe outro problema (e dos grandes) para ser superado: a crise econômica mundial.

Um dos reflexos da crise enfretados pela empresa foi a recente demissão em massa de 8 mil funcionários. O objetivo é economizar mais de US$ 1 bilhão. Ainda não se sabe como o corte vai afetar as divisões de entretenimento da Sony. O fechamento de algumas fábricas e outras demissões ainda não foram descartadas. Aos sonystas, resta apenas a esperança de que a "tempestade" passe logo e de que os bons dias voltem.

TURBO NEWS

Killzone 2 ganha data de lançamento



Apresentado ao público durante a E3 2005, Killzone 2, um dos jogos mais aguardados para PlayStation 3, finalmente teve sua data de lançamento divulgada: 27 de fevereiro de 2009.

White Knight Chronicles terá comunidade online



Embarcando na onda das *comunidades* virtuais, White Knight Chronicles também contará com um espaço para a interação dos jogadores fora do jogo. Intitulada GeoNet, a área permitirá que os aventureiros criem blogs para compartilhar as experiências vividas em WKC e até mesmo uma lista de amigos para agilizar as partidas multiplayer.

QUADRINHOS

Marvel anuncia série de Wolverine para coincidir com filme



WOLVERINE PARA LEIGOS Weapon X contará alguns aspectos da história de Logan sem complicações.

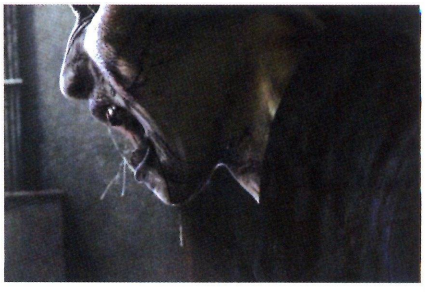
WOLVERINE É, sem dúvidas, um dos X-Men mais querido dos fãs. Ele será o protagonista do filme *X-Men Origins: Wolverine*, que tem estreia marcada para 1º de maio de 2009. Para não deixar passar em branco a oportunidade de tornar o acontecimento multimídia, a Marvel não perdeu tempo e já anunciou que o herói também ganhará uma série mensal de gibis.

Batizada de Wolverine: Weapon X, a série servirá como porta de entrada para os fãs mais novos de Logan, deixando referências mais complexas de lado. Ela também apresentará alguns personagens-chave do projeto Arma X. Contando com os roteiros de Jason Aaron e traços de Ron Garney, *Weapon X* fará parte da mitologia X-Men, mas será paralela aos grandes acontecimentos que marcaram a história dos mutantes. Wolverine já é a estrela de três séries mensais no EUA: *Wolverine*, *Wolverine: Origins* e *Wolverine: First Class*. Cada uma delas cobre um momento diferente da trajetória do mutante e até agora não há informações se alguma delas será cancelada para dar espaço a *Weapon X*.

DVD

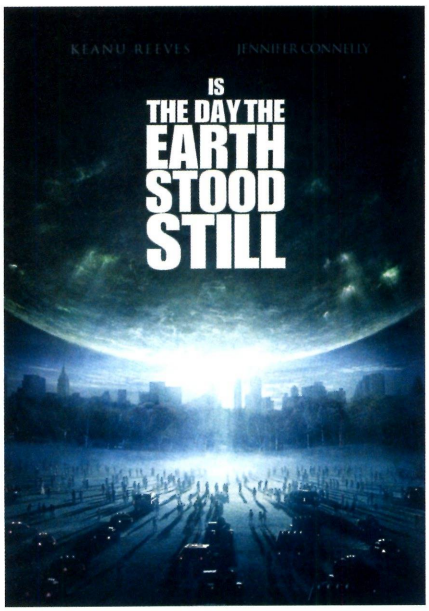
RESIDENT EVIL: DEGENERAÇÃO SERÁ LANÇADO NO BRASIL

28 DE JANEIRO DE 2009 é a data prevista pela Sony Pictures Home Entertainment para o lançamento do filme *Resident Evil: Degeneração* no Brasil. Esse é o quarto longa baseado no survival horror da Capcom e o primeiro a ser feito totalmente em computação gráfica, narrando acontecimentos após os eventos de Raccoon City.



CINEMA

O DIA EM QUE A TERRA PAROU TAMBÉM PARA OS ETS



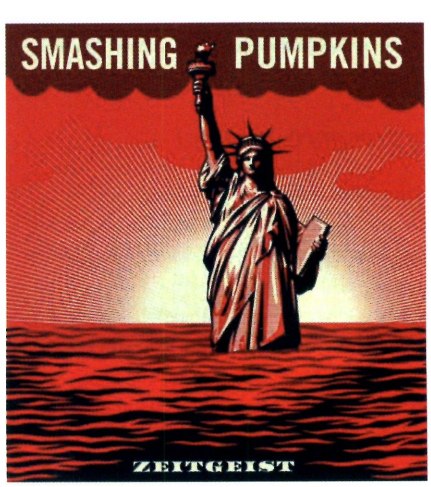
PARA QUEM AINDA NÃO CONHECE, *O Dia em que a Terra Parou* é um remake do clássico homônimo de 1951, que contava a história do alienígena Klaatu, interpretado, na nova versão, por Keanu Reeves, que chega à Terra com um ultimato: ou a humanidade aprende a viver pacificamente ou será destruída. Para lidar com o visitante, o governo dos EUA designa a Dra. Helen Benson, dessa vez vivida por Jennifer Connely, para tentar poupar o planeta da destruição mostrando ao alienígena o que temos de bom.

Se os terráqueos quiserem ver o filme, as opções são ir ao cinema ou esperar o lançamento em DVD. Já os extraterrestres que estiverem de bobeira pela galáxia podem curtir a megaprodução na faixa. Desde o dia 12 de dezembro, a 20th Century Fox está transmitindo o longa-metragem espaço afora com a ajuda da Deep Space Communication Network. O sinal está sendo enviado a uma velocidade de 299 mil quilômetros por segundo, o que, apesar de ser bem rápido, só deve chegar à Alpha Centauri, a estrela mais próxima de nosso sistema solar, em quatro anos.

MÚSICA

SMASHING PUMPKINS NÃO LANÇARÁ MAIS ÁLBUNS

BILLY CORGAN, vocalista e líder da banda Smashing Pumpkins, parece não estar muito feliz com a recepção que *Zeitgeist*, o último álbum da banda, teve. Em entrevista ao jornal *The Chicago Tribune*, Corgan avisou que os Pumpkins não lançarão mais álbuns, já que, segundo ele, as pessoas não se dão mais ao trabalho de ouvir um disco na íntegra. Isso não significa que a banda deixe de compor, mas o formato de divulgação das músicas deve mudar. As novidades devem vir em forma de singles ou músicas avulsas, algo que a banda já vem fazendo há algum tempo.



VOX



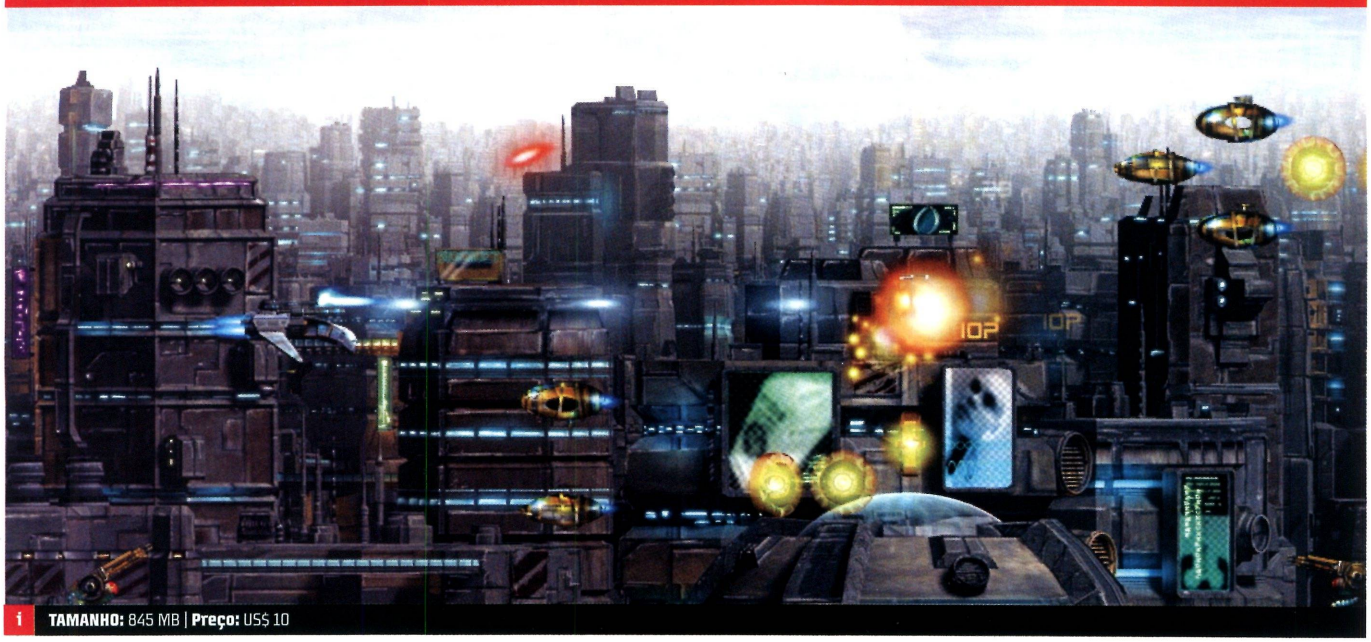
Henrique Minatogawa
...viu e aprovou RE: Degeneração.

hminatogawa@digerati.com.br

Crise

Você já deve saber que a economia mundial encontra-se em crise. Resumidamente, a causa foi a falta de garantia real de títulos no mercado financeiro norte-americano, o que repercute no mundo todo. Com o clima de insegurança, as empresas não conseguem dinheiro para investir na produção e o consumo se retrai. Antes da deflagração da crise, o ramo de games já vinha tomando providências em relação aos altos custos de produção, com fusões como Namco-Bandai. Nintendo, Microsoft e Sony também perceberam que é preciso diversificar o modelo de negócio. As microtransações online e a distribuição digital de conteúdo (jogos, filmes, música etc.) são experimentos que podem ampliar as fontes de renda e reduzir custos. Entretanto, até que eles se provem eficazes, ainda veremos notícias preocupantes. A EA afirmou que só irá investir em novas franquias se elas se mostrarem rentáveis e desistiu de um novo estúdio no Canadá. A *EGM* em espanhol, produzida no México, acabou em virtude das incertezas da versão americana. A Sony pretende demitir 16 mil empregados no mundo todo, até 2010. Na Europa, a EUK, uma das maiores distribuidoras de produtos de entretenimento do Reino Unido, faliu. Nos EUA, milhares de demissões estão acontecendo, especialmente em bancos. A situação afeta nitidamente os jogadores brasileiros. Consoles e jogos da atual geração estão mais caros e, por causa do dólar, comprar no exterior também não está fácil. Mesmo assim, é seguro pensar que os jogadores hardcore é que levarão a indústria adiante, pois, diferente dos casuais, provavelmente não abandonariam os jogos facilmente – para nós, eles são mais que um passatempo.

GAMES EM DESTAQUE



TAMANHO: 845 MB | **Preço:** US$ 10

SOLDNER-X: HIMMELSSTÜRMER

Mais navinhas na PSN

AQUI ESTÁ UM novo jogo "de navinha" que fez um certo sucesso no PC há um tempo. Trata-se de um shooter espacial 2D no estilo do clássico R-Type, com visão lateral e progressão horizontal. O game possui uma excelente trilha sonora, ótimo visual, dificuldade na medida certa e alguns incentivos para continuar jogando por diversas vezes. Mais um ótimo jogo da PSN que vale o investimento, isto é, se você é um dos que ainda adora esse estilo (se for o caso, a PSN conta também com Super Stardust HD e Everyday Shooter). Confira o review de Soldner-X: Himmelsstürmer nesta edição.



TAMANHO: 77 MB | **Preço:** grátis

PLAYSTATION HOME

Demorar é pouco

Depois de tantos adiamentos, o tal mundo virtual da Sony chegou ao estágio no qual qualquer um pode acessar. E devemos dizer que essa experiência não é lá grande coisa. Além dos problemas de conexão que arruinaram os primeiros dias, é fácil perceber que o produto ainda está incompleto. Há poucas coisas para fazer, os itens não são gratuitos e não há controle sobre o que é dito nos headsets por garotos sem educação. Baixe, dê uma olhada e espere melhorar.



TAMANHO: 134 KB | **Preço:** grátis

QORE

Um presente especial

Costumamos falar das demos exclusivas do Qore, mas o programa não é tão ruim assim. Se quiser tirar a prova, passe na PlayStation Store e baixe o episódio de dezembro, de graça! Essa é a chance de conhecer a tão polêmica revista digital e ainda ter acesso a um wallpaper do Killzone 2. Para os assinantes que se sentirem lesados com a edição gratuita, a boa notícia é que a versão demonstrativa de Flock ainda é exclusiva para você.



TAMANHO: 171 KB | **Preço:** US$ 10

GRID 8-BALL ADDITIONAL CONTENT

O retorno às pistas

Quando ninguém pensava que haveria conteúdo adicional, somos agraciados com esse pacote (o primeiro de três) com oito carros extras, além de mais dois eventos online. Metade dos carros é totalmente ignorante, como McLaren Mercedes F1 e o VW Nardo, enquanto a outra é de mais "populares", tais como o Honda S2000 e o novo Lancer Evolution.

DEMO

DEAD SPACE DISMEMBERMENT

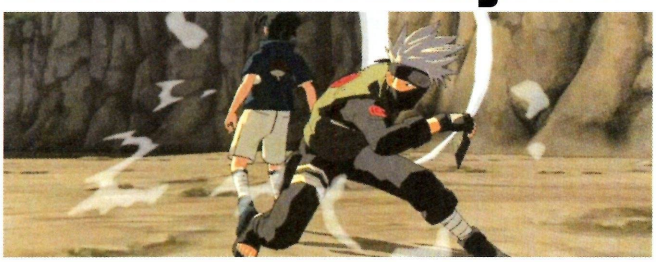


O grande survival horror de 2008 finalmente tem uma demo para você avaliar se ele merece seu dinheiro. O trecho disponível tem poucos sustos, mas muitos inimigos, e dá uma boa idéia do jogo. Dead Space é possivelmente o melhor jogo que a Electronic Arts fez em 2008, e o download tem pouco mais de 500 MB, então você não tem desculpa para deixar essa oportunidade passar.

Tamanho: 506 MB

CONTEÚDO

NARUTO ULTIMATE NINJA STORM



Uma das reclamações do Naruto de PS3 era o elenco não muito grande, se comparado às versões de PS2. Isso está sendo resolvido aos poucos, pois a Namco Bandai já lançou quatro pacotes de conteúdo com personagens novos, todos de graça. Mês passado tivemos Shizune e Kurenai, e esse mês foi a vez de o jounin Asuma integrar o time de lutadores.

Tamanho: 100 KB cada

VIDEO

GOD OF WAR III



Sim, esse é um védeo do próximo God of War. Sim, é um mísero teaser de 45 segundos que, segundo David Jaffe, criador da série - e que havia feito muitos elogios sobre a qualidade gráfica - não faz jus à atual condição da produção. Mesmo assim, é um trailer de um dos jogos mais esperados da plataforma, então você deve assistir sem pensar.

Tamanho: 50 MB

ATUALIZAÇÕES DE NOVEMBRO

JOGOS PARA DOWNLOAD

Brain Challenge ($ 9.99) | Soldner-X: Himmelssturmer ($ 9.99) | PowerUp Forever ($ 9.99)

CONTEÚDO ADICIONAL

Age of Booty Map Pack 1 (free) | Age of Booty Map Pack 2 (free) | Age of Booty Map Pack 3 (free) | Age of Booty Map Pack 4 (free) | Age of Booty Map Pack 5 (free) | Far Cry 2 Fortunes Pack ($ 9.99) | GRID 8-Ball Additional Content ($ 9.99) | NARUTO: Ultimate Ninja STORM Pack 4 (free) SOULCALIBUR IV Customization Equipment 3 ($ 1.99) | LittleBigPlanet Street Fighter II costume kit ($ 5.99) | High Velocity Bowling - Tiff's Big Zero Trick Shot Pack (free) | High Velocity Bowling - Gearhead Ball Pack ($ 0.99) | Tom Clancy's EndWar Escalation Expansion Pack ($ 9.99) | Star Wars:The Force Unleashed Apprentice Mission Pack ($ 9.99) | Star War: The Force Unleashed Character Pack 2 ($ 4.99) | Mercenaries 2 Blow It Up Again Content Pack (free)

MÚSICAS ROCK BAND

"Mr. Brightside" - The Killers ($ 1.99) | "Smile Like You Mean It" - The Killers ($ 1.99) | "Spaceman" - The Killers ($ 1.99) | "Caprici Di Diablo" - Yngwie Malmsteen ($ 1.99) | "Damnation Game" - Yngwie Malmsteen ($ 1.99) | "Red Devil" - Yngwie Malmsteen ($ 1.99) | "Pretty Noose" - Soundgarden ($ 1.99) | "Jesus Christ Pose" - Soundgarden ($ 1.99) "Laid to Rest" - Lamb of God ($ 1.99) | "Real World" - All - American Rejects ($ 0.99) | "Ready, Set, Go!"- Tokio Hotel ($ 0.99) | "I Don't Want to Go to School" - Naked Brothers ($ 0.99) | "Headphones On" - Miranda Cosgrove (free) | "Hay Poco Rock N Roll" - Platero y Tu ($ 0.99) | "Body I Occupy" - Naked Brothers ($ 0.99) | "Are You Dead Yet?" - Children of Bodom ($ 0.99) | "Tutto E Possibile" - Finley ($ 0.99)

DEMOS

Dead Space Dismemberment Demo

VÍDEOS

Mortal Kombat vs. DC Universe Fighting Mechanics Trailer | Mortal Kombat vs. DC Universe Story Mode Preview TrailerNBA 2K9 Iguodala Trailer | NBA 2K9 J In Your Face Trailer | Prince of Persia - Art Video | Prince of Persia | Dev Diary 1 | Soldner-X: Himmelssturmer Trailer | Prince of Persia Dev Diary 2 | Prince of Persia Dev Diary 3 | Mercenaries 2 Blow It Up Again Trailer | Facebreaker Audition Video #4

TEMAS E WALLPAPERS

Prince of Persia Wallpaper (x3) | Super Street Fighter II HD Turbo Remix Wallpaper | Lingerie Girls Theme ($ 1.49) | University of Florida Theme ($ 1.99) | European Highlands Theme ($ 1.49) | Bloodwork Theme ($ 1.49) Atomic Acid Theme ($ 1.49) | Metal Battalion Maidens Theme ($ 0.99) Soldner-X: Himmelssturmer Wallpaper 1 | Soldner-X: Himmelssturmer Wallpaper 2 | SOULCALIBUR IV Holiday Hilde Wallpaper | SOULCALIBUR IV Holiday Ivy Wallpaper | Resistance 2 Americana Theme (free) | Resistance 2 Man vs. Chimera Theme (free) | Resistance 2 SRPA Team Theme (free)| Xam'd Lost Memories Theme (free)

FÓRUM

Os 10 tópicos mais acessados em novembro

1. vc é a favor ou contra a pirataria (Gustavo H)
2. Qual a sua produtora de games favorita? (Lub)
3. Enquete para melhorar a revista (adminpsw)
4. GTA Rio de Janeiro (gabriel0708_silveira)
5. PSW especial (guilherme)
6. Qual a mina mais gata das séries need for speed? (solid_snake)
7. Ninguém nunca usará 100% da capacidade do PS3, diz Sony (Lub)
8. Herrar é Umano (Allan Andre)
9. pegadinha do joao kleber (CJ)
10. GUERRA DE MIL ANOS!!! (God-Kain)

Seja um colaborador

Envie seu texto para a PS3W e veja-o 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!

A TODA VELOCIDADE

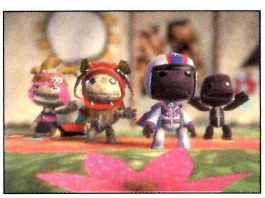
SONIC UNLEASHED

O mascote mais popular da Sega volta as suas origens no mais novo game da série que fez história no Mega Drive



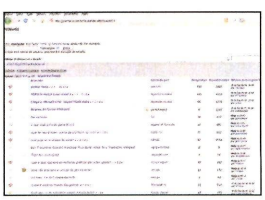
 # AS PESSOAS que acessarem o site da *PS3W* este mês podem conferir inteiramente na faixa um superdetonado do mais novo game do porco-espinho azul. Entenda todos os mistérios que cercam as transformações noturnas de Sonic e frustre os planos do malvado Dr. Eggman, seguindo todos os passos da estratégia. Não deixe de conferir: acesse *www.ps3w.com.br*.

FAÇA DO SEU JEITO



LITTLEBIGPLANET

Acesse o site da *PS3W* e confira um manual gigantesco de LBP. Veja a localização dos itens, ideias para modificação de cenários e interação com o ambiente, além de muitas outras possibilidades no game em que cada jogador cria as suas própria regras, de acordo com os itens e habilidades dos personagens.



FÓRUM

Você quer dar sugestões, opiniões ou fazer alguma crítica em relação à revista? Entre no site da PS3W e cadastre-se no fórum. Veja o que outros leitores e jogadores pensam a respeito da revista. Os dez tópicos mais acessados do mês serão publicados na seção Link.

INFORMAÇÃO E DIVERSÃO TODAS AS TERÇAS E SEXTAS-FEIRAS

GAME NEWS E GAMER TIME

Todas as terças e sextas-feiras você pode acessar o Digerati Games Blog e ficar por dentro de todas as novidades do universo PlayStation. Acompanhe tudo o que está rolando e confira a opinião dos integrantes da Redação. Informações quentinhas em www.digeratigames.com.br/blog.

Acesse: *www.digeratigames.com.br/blog*



INCOMING

JANEIRO 2009

OS PRINCIPAIS LANÇAMENTOS DO UNIVERSO PLAYSTATION

02 SEX

- Earache Extreme Metal Racing (PS2)





13 TER

- The Lord of the Rings: Conquest (PS3)



19 SEG

- 50 Cent: Blood on the Sand (PS3)



Cid the Dummy

06 TE

- Brain Challange Deluxe (PS3)
- Cid the Dummy (PS2 e PSP)
- Ski and Shoot (PS2)

20 TER

- Ar Tonelico 2: Melody of MetaFalica (PS2)
- PDC World Championship Darts 2008 (PS2 e PSP)
- Mana Khemia: Alchemists of Al-Revis Portable (PSP)
- Star Ocean: Second Evolution (PSP)



Star Ocean: Second Evolution

21 QUA

- SKATE 2 (PS3)





Afro Samurai

27 TER

- Afro Samurai (PS3)
- Coraline (PS2)
- Nobunaga's Ambition: Iron Triangle (PS2)
- The King Of Fighters '98 Ultimate Match (PS2)

WIRELESS É MELHOR

Os melhores roteadores para montar sua rede sem fio | **RODRIGO GUERRA**



Como anda a fiação atrás de sua televisão ou monitor? Cabos para todos os lados, certo? Esse era o mal da tecnologia dos anos 90. Havia cabo para tudo: para ligar o videogame, cabo do controle, diversos cabos para o home theater, para o DVD, TV a cabo... Eram fios que não acabavam mais. Não que o PlayStation 3 seja totalmente isento de cabos, mas ao menos ele tenta reduzi-los ao máximo. Um desses, o de rede, também pode ser eliminado. Como? Utilizando um roteador Wi-Fi.

Atualmente, tudo está conectado à internet. Seu videogame favorito também. Como a maioria dos consoles atuais conta com o recurso de conexão Wi-Fi, a *PS3W* resolveu ajudá-lo a escolher um roteador *sem fio. Mas antes de partir* para a compra, é necessário entender como essa tecnologia funciona.

A vida sem fios

O termo Wi-Fi foi escolhido como uma brincadeira, para lembrar o "Hi-Fi" (Alta Fidelidade). O padrão Wi-Fi opera em faixas de frequências que não necessitam de licença para instalação e/ou operação. Para se ter acesso à internet a partir de rede Wi-Fi, é necessário que o dispositivo que possui esse recurso esteja no raio de ação ou área de abrangência de um ponto de acesso - que, no caso, é um roteador sem fio. O ponto de acesso transmite o sinal sem fios em uma pequena distância - que varia conforme o aparelho, mas que, no geral, fica na casa de alguns metros.

Isso significa que, se seu PlayStation 3, PSP ou qualquer outro dispositivo estiver no raio de alcance do roteador, ele conseguirá "enxergar" a rede. Isso não quer dizer, necessariamente, que o aparelho poderá se conectar à rede. Hoje em dia, todos os roteadores sem fio possuem sistemas que permitem que o usuário crie uma senha, de modo que somente quem a tiver conseguirá navegar pela internet sem fio.

Roteadores são equipamentos que podem agilizar sua conexão à internet. Com eles, basta conectar seu modem da operadora de banda larga que eles lidam com o processo de manutenção e conexão à internet (mantendo seu acesso sempre disponível em todo e qualquer momento).

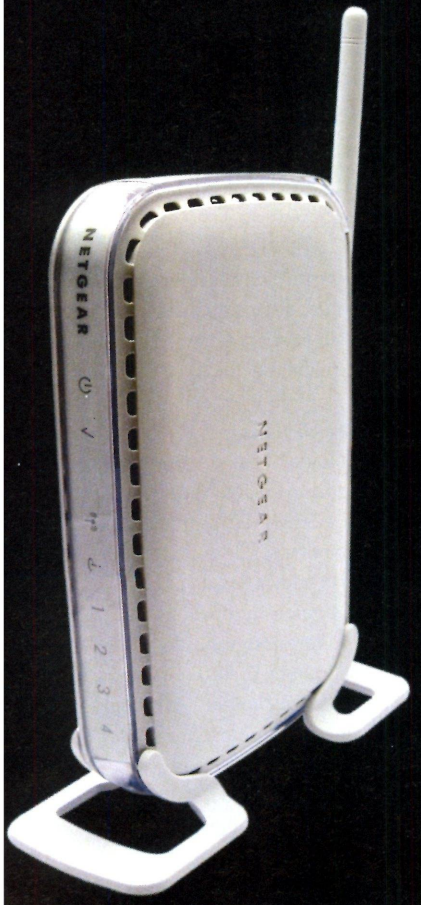
Os produtos que você vai encontrar este mês na seção High-Tech são destinados a isto: compartilhar sua conexão à internet com segurança, conforto e praticidade. Vai dizer que este não é um bom método de ao menos diminuir um de seus cabos atrás da estante? Se você se interessou pelo assunto, dê uma olhada na página ao lado e conheça os aparelhos que escolhemos nesta edição.

WI-FI PARA PSN

Netgear WGR614

O Netgear é um roteador barato, o que não quer dizer que ele não tenha qualidade. Por R$ 200 você terá um bom equipamento, com taxa de transmissão de 54 mbps, que permite que você jogue games não muito exigentes, como é o caso de Burnout Paradise. Além disso, oferece velocidade razoável na hora de fazer download de jogos e demonstrações da PSN e possibilita que você utilize rede por fios, pois conta com quatro portas para cabos de rede, isto é, você tem a liberdade de escolher se vai ficar atado aos fios ou não.

HUB por fio: quatro portas
WLAN: 32 pontos de acesso a 54 mbps
Alcance: 100 m
Filtro por MAC Address: sim
Protocolo: 802.11g
Compatível com: 802.11b
Preço: R$ 200
NOTA ■■■■



WI-FI PARA JOGOS

3Com 3CRWER300-73

A marca 3Com é sinônimo de qualidade. A empresa sempre produziu excelentes produtos destinados a redes internas. O roteador sem fio 3CRWER300-73 não é exceção. Ele permite transmissão de até 300 mbps (3 MB por segundo), o que indica que é ótimo para quem joga online. Isso mesmo: quanto mais rápida a transmissão de dados entre o PS3 e o roteador, melhor será a qualidade de conexão com os jogos online. O produto foi testado com jogos que utilizam taxas de transferência absurdas, como Resistance 2 e Gran Turismo 5 Prologue. Aliado a uma banda larga decente (4 mbps ou mais) você pensará que está jogando em uma LAN.

HUB por fio: quatro portas
WLAN: 32 pontos de acesso a 300 mbps / 256 a 54mbps
Alcance: 300 m
Filtro por MAC Address: sim
Protocolo: 802.11n
Compatível com: 802.11e, 802.11a e 802.11b
Preço: R$ 650
NOTA ■■■■■



WI-FI BARATINHO

Linksys WRT54G

De todos os produtos que encontramos, o Linksys WRT54G foi o melhor em termos custo-benefício. Ele não é bonito nem aceita tantas conexões para rede, mas se você quer ligar somente um laptop, um PSP e um PS3 – como na maioria dos casos –, este aqui não apenas quebra o galho, como é uma opção barata. Esse roteador utiliza o padrão 802.11g, que serve para rodar alguns games de seu PS3 online, como o caso de Mercenaries 2: World in Flames, mas esqueça jogos como Metal Gear Solid 4 – que requerem uma taxa de transmissão absurda. Ele é encontrado em todos os lugares, até mesmo em grandes papelarias. Fique esperto na hora da compra, pois este mesmo aparelho foi encontrado por R$ 250 em algumas lojas online.

HUB por fio: quatro portas
WLAN: 16 pontos de acesso a 54 mbps
Filtro por MAC Address: sim
Protocolo: 802.11g
Compatível com: 802.11b
Preço: R$ 130
NOTA ■■■



PS2 PSP PS3

FICHA TÉCNICA

Lançamento
17/02/2009
Produção
Dimps/Capcom
Distribuição
Capcom
Jogadores
1 - 2
Site
streetfighter.com
Online
Sim
Expectativa
Altíssima

\+ Inspirado em Street Fighter II | Muito fan service | Online

\- Os novos lutadores novos são pouco carismáticos

VERSÃO AMERICANA

Lu
LUTA

TIMELINE



Street Fighter II | 1991
O clássico original. Marcou toda uma geração de gamers e inspirou vários clones.



Street Fighter Zero 3 | 1998
Último game da série Alpha/Zero. Um dos melhores pela variedade de lutadores e estilos de luta.



SF III: Third Strike | 1999
Versão mais refinada de SF III. Pouco conhecido, mas um dos favoritos dentre os hardcore.



Street Fighter IV

Hadouken next-gen

Desde que Street Fighter III chegou às casas de fliperama do mundo todo, em 1997, exibindo uma falta de carisma retumbante, os fãs da série esperam por este Street Fighter IV. Por mais que o terceiro capítulo apresentasse um visual fantástico graças ao uso da então avançada placa CPS3, uma mecânica de jogo arrojada e instigante e um rol de lutadores renovado, repleto de figuras interessantes (uma vez que se investisse tempo para conhecê-los), era pouco para fazer jus ao legado de Street Fighter II. Campeão absoluto no gênero de luta no início dos anos 90, SF II inspirou empresas a criar vários clones e abriu espaço para a concorrência aparecer (notavelmente a série Mortal Kombat e produções da SNK como Art of Fighting, Fatal Fury e outras que culminaram em The King of Fighters). De 1997 para cá sucederam-se duas revisões de SF III - que, tentando resgatar simpatia, incluíram Akuma e Chun-Li - assim como episódios da vertente Alpha/Zero, a tridimensional EX e uma série de coletâneas e remakes.

Boatos sobre SF IV sempre existiram, meio em tom de piada, até ganharem mais força em 2005. Falava-se sobre mudança de visual de 2D para 3D e nova alteração radical dos lutadores. Na época o rumor não deu em nada e morreu. Eis, então, que em outubro de 2007 um teaser trailer foi exibido, pegando todos de surpresa e confirmando: depois de dez anos de espera, finalmente Street Fighter IV tornava-se realidade.

Relembrar é vencer

Na cronologia oficial da série Street Fighter, o quarto episódio se situa entre SF II e SF III. Isso serve como desculpa para trazer de volta todos os World Warriors favoritos do público, com visual e golpes intocados. Além dos oito lutadores originais de SF II - Ryu, Ken, Chun-Li, Guile, E. Honda, Blanka, Dhalsim e Zangief - as versões originais de arcade apresentavam também quatro chefões clássicos - Balrog (o boxeador americano), Vega (o espanhol com garras), Sagat

EXTRA +++

A versão arcade de SF IV não chegará oficialmente ao Ocidente. Em declaração ao site *Edge*, Chris Kramer, diretor de comunicação da Capcom, afirmou que o jogo "não vai revitalizar uma indústria que morreu oito anos atrás".



e o agora ex-inimigo final M. Bison (o ditador tailandês).

Além do plantel de guerreiros e golpes, também foi preservada boa parte dos cenários. Contudo, estes se tornaram muito mais coloridos, animados e cheios de detalhes, graças ao uso de visual 3D e ao poder gráfico da placa Taito Type X2. Prepare-se para ser reapresentado ao mercadinho chinês, à base aérea do exército norte-americano, à vila de pescadores na Amazônia e a outros ambientes familiares, acompanhados, claro, por locações inéditas pelo mundo.

No time de novos desafiantes, contamos com um quarteto: Crimsom Viper, uma misteriosa espiã que traja roupas sociais masculinas e parece mais ter vindo de um King of Fighters do que de um jogo da Capcom; El Fuerte, lutador de lucha libre mexicana, cujo estilo se baseia em agarrões; Abel, um truculento guerreiro sem memória, dono de golpes de grande força e impacto; e Rufus, um fanfarrão gorducho que curiosamente pula alto e distribui ligeiros safanões.

Mudança também no último mestre: sai M. Bison, supostamente morto por Ryu ou Akuma no último torneio Street Fighter, entra Seth, chefe da divisão de armas da Shadaloo. Ele leva adiante a tradição erguida por Gill, chefão final de SF III: aparece quase que totalmente nu (traja apenas uma espécie de sunga) e possui uma esfera especial no lugar do estômago, a quale lhe permite copiar vários golpes dos outros lutadores, a exemplo do Sonic Boom, Shoryuken e até dos braços elásticos de Dhalsim.

No controle dos World Warriors

Apesar da inspiração clara em SF II, tanto no que se refere a visual quanto a conteúdo, os controles de SF IV apresentam muitas reminiscências do terceiro game da série.

Como exemplo, ainda há corrida para frente e para trás, agarrões realizados ao pressionar os botões de chute e soco fraco juntos e provocações com os ataques fortes. Os EX Moves retornam, sendo versões aprimoradas dos golpes especiais tradicionais - realize um Hadouken com dois botões de soco em

Street Fighter na PS Home

A série também vai marcar presença na Home: já foram divulgadas imagens de estatuetas dos personagens enfeitando salas de estar virtuais. Yoshinori Ono, produtor, afirmou que espera que a quarta versão resgate as grandes disputas de SF II, sendo a Home um meio eficiente de encontrar bons jogadores para um desafio online.



DETALHES MAIS NÍTIDOS
Dan sempre foi um dos personagens mais divertidos. Imagine então com expressões faciais mais nítidas.

vez de um e o resultado é uma bola de fogo rápida que causa mais acertos do que de costume.

Os superespeciais que estrearam em SF II Turbo também voltam ao original: apenas um por personagem e só é possível encher a barra uma vez - são os chamados Super Combos. Quando são utilizados e acertam em cheio, desencadeiam um show visual de ângulos dramáticos de câmera.

Os Super Combos, no entanto, não são a etapa mais alta na cadeia de golpes especiais. Como de costume, a barra deles é preenchida ao causar dano. Agora contamos também com a Revenge Gauge, que é completada conforme se apanha e que, ao ficar cheia, permite realizar um Ultra Combo - basicamente uma versão do Super Combo que causa maior dano e vem acompanhada de muitos efeitos especiais.

Apesar de arrojado, o complicado sistema de Parry que tanto marcou SF III, será substituído pelo Focus Attack. Ativado ao pressionar os botões de chute e soco médio, pode ser carregado para causar mais estrago e coloca seu lutador em uma pose característica. Enquanto estiver daquela forma, o personagem absorverá os danos sofridos, mas não mudará de posição. Ao soltar os botões médios, há um rápido contra-ataque (o qual, se estiver carregado no máximo, é indefensável) e ainda recupera todo o dano causado pelo adversário quando em estância de Focus Attack. Detalhe: um Super Combo pode ser cancelado em um Focus Attack e um Focus Attack pode ser cancelado em um corrida para frente ou para trás, possibilidades que aumentam muito o leque de estratégias possíveis. De acordo com o produtor Yoshinori Ono, a intenção é criar uma atmosfera semelhante ao boxe, em que um lutador deve prever o golpe do adversário com base em seus movimentos para saber como revidar e, também, facilitar a aproximação quando o adversário estiver no chão, uma vez que nos títulos anteriores predominam as abordagens aéreas por meio das tradicionais voadoras.

> *[Super Combos] Quando são utilizados e acertam em cheio, desencadeiam um show visual de ângulos dramáticos de câmera.*

Pacotes especiais

Em 20 de fevereiro, edições limitadas para colecionadores serão lançadas na Europa e Austrália. O pacote conterá o disco do jogo, bonecos de Ryu e Crimson Viper, um guia de comandos dos lutadores novos, trailers e um anime produzido especialmente para o lançamento de SF IV. Por fora, a embalagem terá artworks da série.

EXTRA +++

A Capcom tem experiência em lançar games com estilos visuais diferentes. Okami e Viewtiful Joe (desenvolvido pelo estúdio Clover), Auto Modellista e Capcom Vs. SNK (Capcom Production Studio 1), Killer 7 (CPS4) e a série Street Fighter EX (Arika).

MUITO ALÉM DAS LUTAS VIRTUAIS

A última temporada de 2008 foi marcada, por parte da Capcom, pela adoção de uma postura extremamente pro-fan service. Basta reparar na quantidade de alarde e itens promocionais que a empresa criou para Bionic Commando Rearmed, Mega Man 9 e Super Street Fighter II Turbo HD Remix, além daqueles que já prometeu para Resident Evil 5.

É óbvio que com Street Fighter IV, a jóia da coroa da Capcom em muitos anos, não poderia ser diferente. Todavia, ainda há dúvidas sobre quais serão os itens a integrar a edição especial do jogo – que ainda não foi anunciada oficialmente, mas certamente virá. Até o momento, a única traquitana confirmada é uma réplica da faixa vermelha usada por Ryu, adornada com o logo de SF IV.

Durante meses também rolou uma enquete no site oficial ocidental questionando os jogadores a respeito de quais itens gostariam de ver na edição para colecionadores. Dentre as possibilidades estão um livro com ilustrações, CD com trilha sonora, DVD com making of e até miniaturas exclusivas. A pesquisa já foi encerrada, mas o resultado ainda não foi revelado.

Um quitute adicional confirmado é o DVD *Street Fighter IV - Aratanaru Kizuna* (em inglês, *Renewed Bonds e*, em português algo como *Laços Renovados*). O desenho animado longa-metragem apresentará a história que fará a ponte entre SF II e IV, explicando exatamente os motivos para cada um participar novamente do torneio realizado pela Shadaloo.

Fora dos domínios da Capcom já foi revelado que será utilizado suporte da Mad Catz, tradicional e renomada produtora de acessórios. Também foram confirmados quatro controllers (modelos de Chun-Li, Akuma, Ryu, Ken e Blanka) e dois joysticks estilo arcade, um claro e outro escuro.

Apesar de apresentar poucas novidades, a simples produção de Street Fighter IV é um passo ousado da Capcom, que busca resgatar a glória estonteante de Street Fighter II.

Os ajustes na jogabilidade prometem agradar os lutadores hardcore aficionados de SF III e o retorno do plantel clássico de lutadores deve acertar em cheio os fãs de longa data da franquia. Caso o detalhado visual caia nas graças dos gamers e o modo online funcione de maneira competente, é bem provável que encontremos em Street Fighter IV um sucessor que consiga alcançar o sucesso arrebatador de SF II.

















INVASÃO STREET FIGHTER
Do jogo até uma animação explicando o que aconteceu entre Street Fighter II e IV, passando por controles exclusivos da saga, tudo para reviver a antiga glória da maior saga dos games de luta.



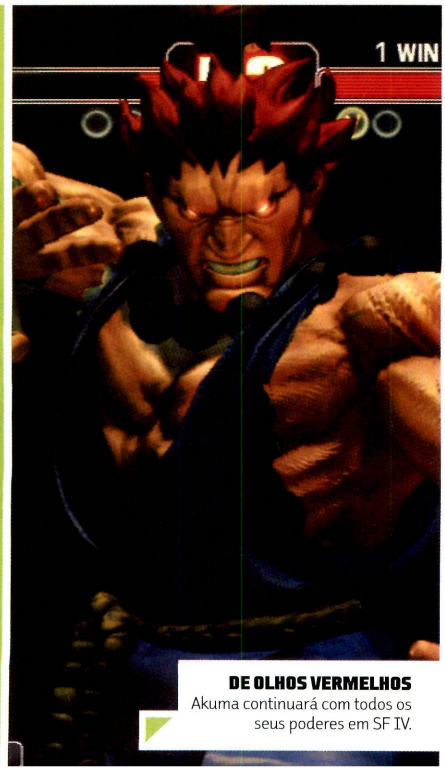
CHAMAS DE VELHAS RIXAS
O clássico duelo Ryu *versus* Ken ganhará novos contornos.



LEMBRETE IMPORTANTE
Veteranos devem lembrar que o Rekaken de Fei Long é mortal.

SF Online: Mouse Generation

Conforme o nome já sugere, essa versão exclusiva para PC no Oriente tem todos os seus controles baseados no mouse em partidas online. O jogo pode ser baixado gratuitamente, pagando-se apenas por itens extras. Neste caso, são partes do corpo dos personagens. Ou seja, é possível montar um ser com pernas de Chun-Li e braços de Zangief. Haverá lutadores inéditos e uma comunidade online.



DE OLHOS VERMELHOS
Akuma continuará com todos os seus poderes em SF IV.

O ANO DE STREET FIGHTER

Street Fighter IV será a cereja no topo de um bolo que a Capcom preparou e assou durante todo o ano de 2008. Além do quarto episódio, são inúmeras outras atrações relacionadas à série. Conheça-as:

Super Street Fighter II Turbo HD Remix - Remake em alta definição da versão definitiva de Street Fighter II. Sprites redesenhados, trilha sonora remixada e partidas online competentes.



Street Fighter IV - Aratanaru Kizuna - Desenho longa-metragem em DVD que mostrará a história de cada World Warrior antes de Street Fighter IV. Lançamento confirmado no Japão, mas (ainda) não no Ocidente.

Street Fighter: Legend of Chun-Li - Filme protagonizado por Kristin Kreuk, atriz que interpretava Lana no seriado Smallville, que mostrará um pouco da origem de Chun-Li.

Gibis - Nada menos do que quatro séries de HQs diferentes estão sendo produzidas pela UDON com a marca Street Fighter:

- Street Fighter Legends: Chun-Li
- Street Fighter II Turbo
- Street Fighter III
- Street Fighter IV

Street Fighter Tribute - Sensacional livro de ilustrações homenageando a série de luta mais famosa do planeta. Acabamento de luxo e mais de cem ilustrações de artistas do mundo todo. Assim como os gibis, também é produzido pela UDON.

LittleBigPlanet - Nem a Capcom nem a Sony confirmaram oficialmente, mas vazaram na Internet imagens de Sackboys superfofos de Ryu, Guile, Zangief e Chun-Li. Muito provavelmente downloads pagos para o game exclusivo do PS3.

Pinball FX - O game de pinball exclusivo para Xbox 360 recebeu uma mesa especial de Super Street Fighter II Turbo.

Por fim, uma grande inovação à série, mas que praticamente já é item de série obrigatório em títulos desde porte na atual geração de videogames: disputas online. Com a experiência obtida em Street Fighter II: Hyper Fighting e o recente Super Street Fighter II Turbo HD Remix (principais investidas da empresa com a série em ambiente online), a Capcom procura oferecer uma conexão estável e sem lags, não importando de que lugares do planeta sejam as pessoas a se enfrentar. Em contrapartida, as disputas online não devem oferecer muitas opções, limitando-se a embates mano-a-mano, no máximo algum tipo de disputas em dupla ou um sistema de fila como se fosse um fliperama (tal qual em SSFIITHDR).

No início do desenvolvimento do game, o produtor Yoshinori Ono cogitou incluir acessórios para personalizar os lutadores, tal qual consolidado em Virtua Fighter 5 e Soulcalibur IV. A versão para arcade, entretanto, não apresenta essa característica e nada foi dito sobre ela aparecer nos consoles caseiros. | **CLAUDIO PRANDONI**

EXTRA +++ O número quatro significa azar no Japão, mas nos games, tem sido o contrário. Metal Gear Solid 4 e Grand Theft Auto 4 foram os grandes sucessos de 2008. Para a Capcom, em especial, idem. Resident Evil 4 revigorou a série e Devil May Cry 4 também fez bonito.

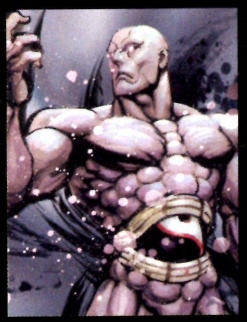
EXCLUSIVIDADES CASEIRAS

Na transição para consoles caseiros as novidades serão tantas que é quase como se fosse criada uma versão Turbo de SF IV (ou Super, Hyper Fighting, Champion Edition...).

Logo de cara, os acréscimos mais bacanas são os personagens exclusivos. Confira abaixo a lista completa de lutadores que estarão presentes e uma breve apresentação de cada um.



Rose - resultado de experimentos psíquicos, Rose é encarnação da "parte boa" de M. Bison e uma das guerreiras mais técnicas da série Zero. Ressurge com seu cachecol mágico para acertar definitivamente as contas com o ditador.



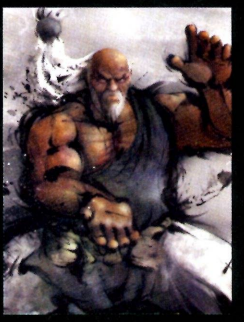
Seth - seguindo outra tradição de SF III, o chefão final do game poderá ser escolhido na edição caseira com direito a todas as apelações com as quais ele destroça os adversários no modo Arcade. Seth é o chefe da divisão de armas da Shadaloo e vencê-lo não deverá ser nada fácil.



Fei Long - representando as cores de Hong Kong e ladeando Cammy, encontraremos o também New Challenger clone de Bruce Lee. Visual e golpes clássicos sem grandes novidades. Prepare-se para mais velocidade e gritos alucinados.



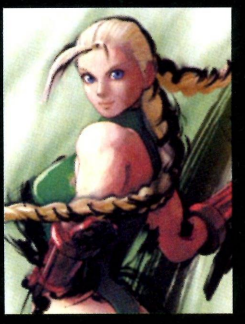
Dan - paródia de Ryo Sakazaki e Robert Garcia (Art of Fighting, da SNK), o herói-clichê-sátira se beneficiou muito do visual elaborado e em alta definição de Street Fighter IV: suas feições cômicas ficaram, acredite, ainda mais engraçadas!



Gouken - lendário mestre de Ryu e Ken, supostamente assassinado por Akuma. Apresenta variações dos golpes clássicos: um Hadouken para a diagonal superior, Tatsumaki Senpuukyaku (o helicóptero) para o alto e outras minúcias.



Akuma (Gouki no Japão) - o carateca demoníaco é um personagem secreto no arcade, mas no PS3 será um lutador selecionável. Todas as apelações continuam presentes, como o Hadouken aéreo e o teletransporte.



Cammy - integrante dos New Challengers originais de Super SF II, a inglesinha loira foi selecionada para SF IV por meio de uma enquete no site oficial japonês do jogo - sua beleza e agilidade conquistaram o público.



Sakura - direto do túnel do tempo, surge um quarteto de integrantes da série Alpha/Zero em SF IV. A favorita é a colegial Sakura, fã inveterada de Ryu, que mesmo muitos anos após os episódios Zero continua usando a roupa da escola.



Gen - o velho assassino possuidor de dois estilos de luta distintos (garça e louva-a-deus) faz uma misteriosa reaparição, dessa vez com um visual mais decrépito do que nunca. Tem rivalidade especial com Akuma.

NO CONTROLE

△

Hadouken! O lutador de Hong Kong Fei Long é um dos New Challengers que já vai chegar levando magia na cara em SF IV!



○

O sol se põe e o tempo passa, mas Sakura continua com esse lindo rosto de mocinha desde sua estréia em Rival Schools.



✕

Gouken contra Ryu. Mestre contra discípulo. O lendário combate finalmente será transformado em realidade em Street Fighter IV.



□

Veteranos que jogaram Super Street Fighter II Turbo até o final provavelmente perceberão algo familiar nesta cena.





FICHA TÉCNICA

Lançamento
Primeiro trimestre de 2009

Produção
Monolith

Distribuição
Warner Bros.

Jogadores
N/D

Site
projectorigin.warnerbros.com

Online
Não

Expectativa
Alta

\+ O terror e a ação estarão ainda mais presentes

\- Que não tenha tantos altos e baixos quanto o primeiro

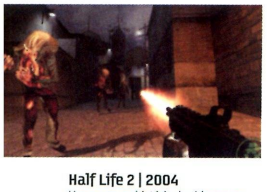
VERSÃO AMERICANA

FPS
1ª PESSOA

TIMELINE



Doom 3 | 2004
Pertencente a uma das maiores séries de FPS de todos os tempo, Doom 3 uniu a ação de um FPS e terror.



Half Life 2 | 2004
Um marco na história do videogame, Half Life ditou o estilo e a estrutura da maioria dos jogos FPS.



F.E.A.R. | 2005
O game original inovou no gênero terror e ação, tornando-se um dos melhores lançamentos do ano.

F.E.A.R. 2: Project Origin

Espalhando o terror

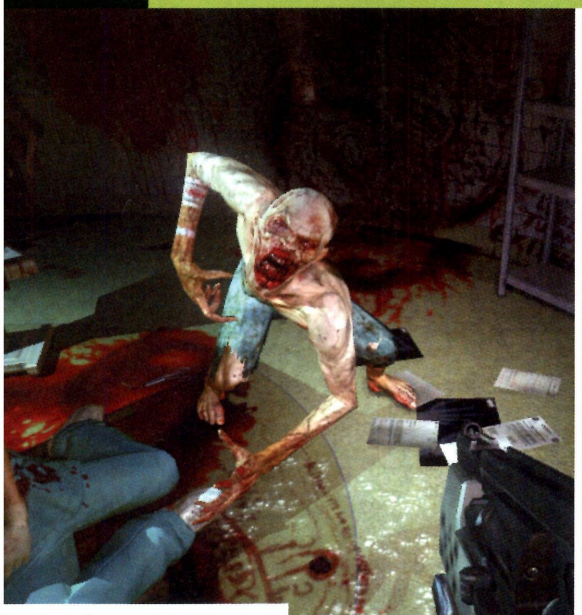
Ação, medo, terror e uma garota assustadora de cabelos longos. Vocês podem pensar que estamos nos referindo ao famoso filme *O Chamado*, mas estão enganados. Essa mistura de elementos pertence ao game F.E.A.R., lançado em 2005, que se tornou um sucesso entre os jogadores de todo o mundo. O título trouxe a história de Paxton Fettel, um comandante militar que controla uma tropa de soldados clonados e que pretende libertar a pequena Alma, uma garota com poderes sobrenaturais que está conectada a ele. Sendo um membro da equipe F.E.A.R., especializada em questões paranormais, o jogador deve investigar as ações de Paxton e descobrir o que está por trás dos eventos estranhos que envolvem a menina. F.E.A.R. foi aclamado pelo público por unir o terror do cinema japonês a uma inteligência artificial inigualável, além de competir com jogos consagrados como Half-Life e Doom, por conta de sua estrutura de jogo. Para a alegria dos fãs, a continuação da série promete ser ainda mais chocante e desafiadora.

F.E.A.R. 2: Project Origin dá ênfase à personagem Alma, que voltará ao game para tentar se vingar dos homens que a aprisionaram. Com seu grande poder mental, ela tentará arruinar uma cidade dos Estados Unidos, deixando-a de acordo com a realidade que imaginar. Em meio a tal enredo, a missão do protagonista é impedir que essa catástrofe aconteça, nem que para isso seja preciso derramar sangue, muito sangue. E se você pensa que acabou por aí, é melhor ir se preparando, pois também deverá suar a camisa para encontrar a presidente da Armacham, Genevieve Aristide, que é uma das responsáveis pelo projeto Origin.

Falando em personagens importantes, vale lembrar que o herói da jogada é o oficial Michael Beckett, que passará por transformações cirúrgicas para ter os mesmos poderes do protagonista do primeiro game. Em seu comando, você terá em mãos poderes sobrenaturais que o auxiliarão na luta contra as criaturas

EXTRA +++

F.E.A.R. 2: Project Origin está proibido de ser lançado na Austrália. Segundo o órgão responsável pela classificação etária do país, o jogo foi acusado de apresentar um conteúdo altamente violento.



HÁ!
Além de se preocupar com os inimigos, o jogador ainda precisa se preocupar com os sustos.





CRIATURAS DE ALTO Q.I.

Sim, camarada. Bons tempos aqueles quando as criaturas eram estúpidas e não sabiam correr das balas. Em F.E.A.R. 2: Project Origin, os inimigos conhecem as melhores estratégias para atacar e costumam aparecer durante seus momentos mais vulneráveis.

mais assustadoras dos últimos tempos. Com gráficos dignos de sua magnitude, o segundo título de F.E.A.R. será ainda mais aterrorizante e realista. Se você tem estômago fraco, recomendamos que passe longe do jogo, pois será comum ver algumas cabeças rolando e sangue aos litros. Terrível? Mais terrível ainda é imaginar que as criaturas podem aparecer a qualquer hora e em qualquer lugar. Isso também se deve à excelente IA (Inteligência Artificial) atribuída aos inimigos desde o primeiro título da série, que acabou se tornando uma das principais características de F.E.A.R. Um confronto com uma criatura torna-se bem mais interessante quando ela prevê seus movimentos e se posiciona em lugares estratégicos. Portanto, não basta entrar em uma sala atirando feito louco e virar um alvo fácil para os inimigos. Mais do que tudo, é preciso planejamento.

Minuciosamente fantástico

Na questão do visual, F.E.A.R. não deixa nem um pouco a desejar. Assim como no primeiro game, a esfera opressora estará presente nos cenários, fazendo com que os sentidos fiquem mais apurados, atentos a cada barulho estranho ou aparições bizarras. Com o gênero de tiro em primeira pessoa muito bem construído, Project Origin consegue mesclar momentos de absoluta tensão com a mais pura das carnificinas. Quantos aos efeitos especiais, você poderá usar o famoso Bullet Time, com o qual o tempo é desacelerado para que seja possível, por exemplo, eliminar vários inimigos que estejam atacando ao mesmo tempo. Outro ponto alto é a oportunidade de interagir com o cenário e seus objetos, podendo movê-los ou destruí-los. Essa interatividade também está presente nos inimigos, que podem apresentar diversos tipos de reação ao serem atingidos por suas balas.

F.E.A.R. 2 será lançado no primeiro trimestre de 2009 e conta com todos os atributos necessários para torná-lo um dos melhores jogos do ano. Prepare-se para as fases aterrorizantes e deixe o medo tomar conta de você! | **RAFAELA CAETANO**

NO CONTROLE

△ Cenários e objetos estão mais interativos do que nunca e você poderá destruí-los quando bem entender.



○ Repare como os mínimos detalhes foram tratados com cuidado especial. Parece até que as faíscas irão acertá-lo.



✕ Você pensa que a criatura está desprevenida? Então é melhor tomar cuidado, pois ela pode atacar quando você menos esperar.



□ Mas que situação, hein? Cenas como esta são comuns em Project Origin. É o verdadeiro terror elevado à máxima potência!



OS MELHOR

Elegemos aqui todos os jogos que fizeram bonito nos videogames da família PlayStation na temporada de 2008 | Por Cláudio Prandoni

São cinco escolhidos para cada uma das quatro categorias, sendo que ainda há uma lista com outros jogos que chegaram muito perto desse pódio e também merecem um bocadinho de sua atenção. Vamos aos escolhidos!



Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

O título mais esperado desde que o PS3 foi revelado ao mundo finalmente chegou ao mercado e não decepcionou. Pelo contrário: a obra mais ousada de Hideo Kojima impressionou, arrebatou críticas apaixonadas e notas estelares. Mais do que isso: elevou o padrão dos jogos para o console, exibindo um potencial gráfico jamais visto até então, uma jogabilidade complexa e instigante, um roteiro cinematográfico e até mesmo modos de partida multiplayer competentes. Além disso, trata-se também do desfecho de umas das franquias mais conhecidas e amadas no mundo dos games.

Para fãs da série, o jogo é obrigatório. Para donos de PlayStation 3, uma excelente opção para conferir os limites do aparelho.

ES DE 2008

PLAYSTATION 3



Grand Theft Auto IV

Outro quarto episódio de uma série popular muito esperado. Ele foi lançado no primeiro semestre, mas é tão grande que até hoje deve haver pessoas tentando completar tudo o que o game tem a oferecer. A epopeia de Niko Bellic pela megalópole de Liberty City será sempre lembrada como uma das experiências mais detalhadas, imersivas e impactantes de 2008.

Mas tudo bem, é possível também deixar a história de lado e aproveitar as inúmeras possibilidades do game. Andar de carro, moto, trocar a roupa do protagonista, disputar rachas, roubar carros por encomendas, assassinatos de aluguel, vôos de helicóptero, comer cachorro-quente na sarjeta, caçar pombos etc.

Para completar, há vários modos de jogo multiplayer online com muitas dessas atividades para você curtir com os amigos e, ainda, a promessa de novidades fresquinhas de tempos em tempos. Já ouviu falar dos zumbis em Liberty City?





LittleBigPlanet

Outra das grandes promessas da Sony que desponta não apenas como um título à altura das imensas expectativas, mas sim como uma plataforma de criação a ser lembrada por gerações a fio.

LBP resgata a tradição dos jogos de aventura de plataforma 2D, tão marcantes no passado, e acrescenta elementos de interação online e uma ferramenta de criação de estágios tão versátil e completa que nem os próprios produtores do estúdio Media Molecule (que criou o game) devem ter plena consciência do potencial. De quebra, o jogo ainda concedeu à família PlayStation uma mascote carismática: SackBoy!

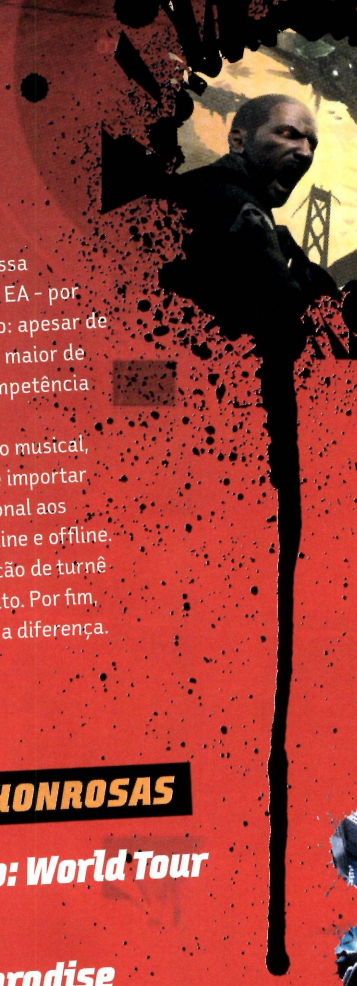




Rock Band 2

A disputa entre RB e Guitar Hero é acirrada, mas nessa temporada o troféu vai para o simulador musical da EA - por conta de uma diferença mínima, que fique bem claro: apesar de o concorrente GH: World Tour apresentar uma dose maior de novidades e uma bateria bem mais elaborada, a competência de Rock Band 2 torna-o uma escolha mais certeira.

RB2 abraça a personalidade de plataforma de jogo musical, apresentando uma setlist imensa, a possibilidade de importar todas as músicas do primeiro game, conteúdo adicional aos baldes e inúmeros estilos de partida multiplayer online e offline. Os desafios foram incrementados, assim como a opção de turnê mundial, dando ainda mais brilho ao que já era bonito. Por fim, até o visual recebeu retoques sutis, mas que fazem a diferença.



Resistance 2

Os donos de Xbox 360 podem se gabar o quanto quiserem da exclusividade de Halo 3, pois apenas o PS3 tem Resistance 2. Não é à toa que o game foi considerado o melhor FPS do console até o momento. Além de dar continuidade ao enredo do ótimo primeiro jogo, traz novidades fantásticas e inovadoras, como o modo multiplayer cooperativo para até oito pessoas simultaneamente e uma quantidade imensa de chefes gigantescos.

Tudo isso vem acompanhado de um arsenal criativo e divertido, gráficos fabulosos e batalhas épicas a todo momento - seja na campanha principal ou nos multiplayers online com capacidade para até 60 pessoas simultaneamente.

MENÇÕES HONROSAS



Guitar Hero: World Tour



Burnout Paradise



FIFA 09



Pro Evolution Soccer 2009



Mirror's Edge



BioShock



GRID



Gran Turismo 5 Prologue

EXCLUSIVOS DA PSN



Bionic Commando Rearmed

Outra pérola online. No intuito de promover o novo Bionic Commando, que chega em 2009 para PS3, a Capcom contratou o estúdio GRIN para produzir um remake do BC original. O resultado: um jogo tão divertido, bem feito e impressionante que corre o risco até de ofuscar a nova edição.

O visual alia um clima retrô e nostálgico a efeitos de luz e animação proporcionados apenas pelos atuais consoles. A trilha sonora segue o mesmo caminho, remixando faixas clássicas com uma batida industrial eletrônica que gerou um resultado único e contagiante. A aventura conta também com novas armas, locações e até mesmo quebra-cabeças que casam bem com a extensa enciclopédia específica embutida no game. Para ficar perfeito, só se o divertido – e inédito – multiplayer contasse com partidas online. Ah, e tem a cabeça que explode no final!



Mega Man 9

Poucos acreditaram quando a Capcom começou a ensaiar o lançamento do nono capítulo da franquia original do robozinho azul. Menos ainda puderam segurar as mandíbulas ao saber que a empresa utilizaria o mesmo visual retrô 8-bits pixelado do saudoso Nintendinho.

Fato é que, mesmo assim, trata-se de um dos games mais absurdamente difíceis da temporada. No entanto, a diversão é alta graças a esse desafio constante. Para embalar a nova jornada do Blue Bomber, uma eletrizante trilha sonora regada a batidas frenéticas e ritmos grudentos, desafios praticamente impossíveis e uma grande quantidade de conteúdo extra para download.



The Last Guy

Fotos de satélite não servem apenas para fazer mapas que ajudem a chegar a uma festa ou entrevista de emprego: elas também foram cruciais para a produção deste divertido e exclusivo jogo de ação e quebra-cabeça.

O tal do último cara é um verdadeiro super-herói, que se arrisca em cidades do mundo real para salvar pessoas de um ataque de zumbis e monstros. Ande pelas ruas, fuja das aberrações e proteja a imensa fila que anda atrás de você - tudo isso em avenidas e praças de verdade!

A premissa pode parecer simples, assim como o visual, mas esconde uma das experiências mais divertidas e viciantes da temporada. O visual dos menus, a empolgante trilha sonora e as frases e diálogos conferem ao game um tom cômico de filmes de ação e terror de segunda categoria, o que aumenta ainda mais a diversão.



Super Street Fighter II Turbo HD Remix

Há muito tempo, um dos jogos mais aguardados da PlayStation Network. Remake em alta definição de um dos jogos de luta mais clássicos e competitivos da história dos videogames, apresentando um fantástico visual produzido pela editora de quadrinhos UDON.

Como uma espécie de parceria com os fãs hardcore, a quem tanto a Capcom procurou agradar em 2008, a trilha sonora foi toda remixada pela comunidade do site OverClocked Remix, composta por aficionados de game music. Ajustes na jogabilidade foram feitos para evitar apelações e equilibrar as disputas que agora podem tanto acontecer com os amigos em casa ou online, havendo até mesmo a possibilidade de lutas por posições em um ranking mundial ou torneios com várias pessoas.



Ratchet & Clank Future: Quest for Booty

Jogo curto não é sinônimo de má qualidade, como muito bem provou esta produção da Insomniac Games. Apesar de reaproveitar a engine de Tools of Destruction, as locações são inéditas – e de visual absolutamente impressionante. Ritmo de jogo agradável, trilha sonora bacana e o estilo de aventura 3D já consagrado pela franquia. Diversão rápida, mas de excelente qualidade.

MENÇÕES HONROSAS

Prince of Persia Classic

Wipeout HD

1942: Joint Strike

PixelJunk Eden

PSP





LocoRoco 2

Sucesso absoluto em 2006, o game original dá lugar agora a esta nova edição, repleta de melhorias e novidades. Os gráficos em si pouco mudaram, primando agora pela existência de muitas outras criaturas no universo dos LocoRocos.

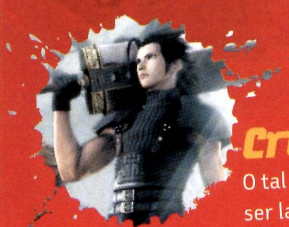
A história é mais elaborada, os níveis, mais criativos, e agora temos até alguns minigames musicais durante os níveis (reflexo, provavelmente, da onda avassaladora de simuladores musicais). E não é só isso: é possível agora escolher livremente qual LocoRoco usar, optar dentre diversas fases e até mesmo coletar itens para enfeitar a casa das bolotas cantantes.



God of War: Chains of Olympus

O ano de 2008 realmente foi uma temporada de sonhos e promessas realizados para os consoles da Sony. Metal Gear Solid 4 no PS3, Super Street Fighter II Turbo HD Remix na PSN e, finalmente, a chegada de Kratos ao mundo portátil.

A produtora era uma novata na série, a Ready at Dawn, mas a qualidade se manteve a mesma. Ou seja, diminuiu o videogame e manteve-se o altíssimo nível de qualidade. A história explica melhor o passado do guerreiro de Esparta e, para tanto, vale-se de um dos visuais mais bonitos já vistos no PSP. Quanto ao restante, não há grandes inovações, o que nem de longe é um problema: continua a épica trilha sonora e a brutalidade do herói e seus adversários.



Crisis Core: Final Fantasy VII

O tal Final Fantasy que foi anunciado antes mesmo de o PSP ser lançado em 2005. Promessa de belos gráficos, controles inovadores para a série e uma história que explicasse muitos eventos e personagens misteriosos do clássico Final Fantasy VII. Como é de se esperar da Square Enix, todas as expectativas foram cumpridas com esmero.

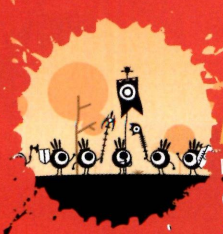
Crisis Core apresenta ao mundo, em detalhes, o herói quase desconhecido Zack Fair, crucial para a trama de FF VII. Ao acompanhar a sua história, nos deparamos com novas figuras e velhos conhecidos (a exemplo dos futuros rivais Cloud e Sephiroth). A jogabilidade apresenta uma versão melhorada do sistema visto em Kingdom Hearts, com direito a características próprias, como uma espécie de caça-níqueis. Não bastasse tudo isso, o game ainda apresenta um dos finais mais emocionantes dos últimos anos.



Secret Agent Clank

Ratchet fez bonito na aventura para PS3 e o colega Clank não deixa por menos no PSP. Embarcando em uma aventura que tira sarro dos filmes do agente secreto James Bond, o robô participa de uma divertida aventura com muitos minigames engraçados e uma variedade absurda de estilos.

Ratchet faz algumas breves participações especiais e o engraçadíssimo Capitão Qwark também, em níveis hilários protagonizados por ele mesmo. Uma ótima opção para PSP, a qualquer momento.



Patapon

Pata, pata, pata, pon. Pon, pon, pata, pon. É difícil esquecer os ritmos de batuque após experimentar, nem que seja por meia hora, este encantador game de ação que mescla música e combate – e até um pouco de bichinho virtual, é verdade.

Espécie de primo distante de LocoRoco, o jogo apresenta um visual colorido e caricato, quase infantil. Contudo, isso não implica em facilidade: Patapon é um título que esconde atrás dos gráficos fofinhos uma alta dificuldade e, para ser vencido, exige muita dedicação.

MENÇÕES HONROSAS

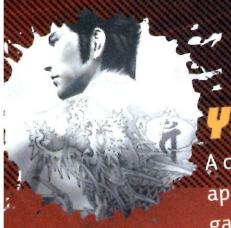
Space Invaders Extreme

KoF Collection: The Orochi Saga

Pro Evolution Soccer 2009

flow

PLAYSTATION 2



Yakuza 2

A continuação do sucessor espiritual de Shenmue finalmente aporta no ocidente após dois anos de espera. Compensou. O game da SEGA apresenta uma história envolvente e duradoura, lutas intensas com controles precisos e divertidos e uma ampla variedade de minigames e outras atividades para realizar.

O jogo fecha com chave de ouro a longa linhagem de ótimos games de ação do PS2 e pavimenta caminho para o já anunciado Yakuza 3, que dará continuidade à jornada urbana do herói Kazuma Kiryu.



Guitar Hero: World Tour

Rock Band 2 pode ter levado a melhor no PS3, mas, no irmão mais velho, Guitar Hero ainda reina supremo. Com a chegada de World Tour, o PS2 continua também como o único videogame em que é possível jogar todos os títulos da série!

O visual pode não ser um dos melhores já vistos e não há a opção de baixar músicas ou jogar online, mas, mesmo assim, a qualidade sonora é das melhores e os controles-instrumento são tão fantásticos quanto em qualquer outra plataforma.



Persona 3 FES

O terceiro episódio da série de RPGs da Atlus foi um dos melhores games do PS2 na temporada passada e a edição FES melhora ainda mais o título. Além dos extras costumeiros, como itens, armas e inimigos, encontramos aqui um epílogo à aventura original que apresenta o verdadeiro final da misteriosa trama vivida pelos estudantes colegiais de poderes paranormais da aventura.



Persona 4

Nem Final Fantasy nem Dragon Quest: quem apaga a luz do PS2 honrosamente é Persona 4. Mantendo o costume da franquia, esta é uma aventura totalmente nova que preserva o tema de estudantes enfrentando demônios.

Há outros costumes que foram mantidos: excelentes dublagens e trilha sonora, enredo envolvente e um sistema de batalha bem similar ao de Persona 3, o que é uma ótima notícia.



KOF Collection: The Orochi Saga

Há tempos a série The King of Fighters navega por mares turbulentos, alternando boas ideias e versões com outras um tanto deploráveis. Assim, nada mais reconfortante do que recordar os tempo áureos em que a franquia batia de frente com todo e qualquer tipo de jogo de luta que a Capcom colocasse no mercado.

KOF Collection: The Orochi Saga é um verdadeiro item de colecionador, englobando os episódios da série desde a estreia, em 1994, até a megafesta realizada na edição 98, tudo isso acompanhado de galerias de extras, como ilustrações e músicas, e vários desafios a serem batidos.

Menção honrosa

Sonic Unleashed

FICHA TÉCNICA

Produção
DICE

Distribuição
Electronic Arts

Jogadores
1

Site
mirrorsedge.com

Online
Sim

SIXAXIS
Sim

VERSÃO AMERICANA

AÇÃO



CONTROLES

L1
Pula

L2
Abaixa

R1
Gira 180°

R2
Ataca/atira

Start
Pausa

Select
Mostra objetivos

Analógico esquerdo
Controla o personagem

Analógico direito
Movimenta a *câmera*

Desarma inimigo/ *joga arma fora*

Aciona botões/ gira válvulas

Câmera lenta

Mostra direção certa



MIRROR'S EDGE

Saltos mirabolantes testam sua fé no PS3 | **DOUGLAS PEREIRA**

Cansada de produzir apenas jogos da série Battlefield, a DICE resolveu fazer um game diferente. Muito diferente, devemos dizer. Parkour com visão em primeira pessoa é muito estranho, mas, mesmo assim, divertido. Mirror's Edge é bem curto, e não muito difícil de entender. A sempre útil seção GPS aparece para lhe dar dicas de cada fase, para os momentos em que não está muito claro o que se deve fazer.

Usando suas habilidades

Faith faz muita coisa com poucos botões. Basicamente, você só deve seguir tudo o que é vermelho na tela. Para chegar a esses pontos (que mostram que você está avançando ao lugar certo), não tenha medo de dar pulos enormes ou não pense que não consegue alcançar lugares altos.

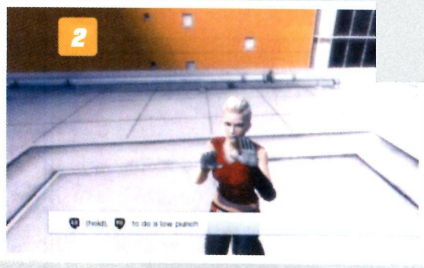
Correr em frente à parede faz Faith subir. Pular lateralmente em uma parede faz Faith correr por ela, como o príncipe de Prince of Persia faz. Abaixar enquanto corre faz a moça deslizar. Abaixar enquanto pula deixa Faith se encolher, o que ajuda a passar por cercas com arame farpado. As combinações também são válidas, então você pode correr pela parede, girar 180° e pular. Em outras palavras, tudo o que lhe for ensinado no tutorial será utilizado exaustivamente pelo jogo inteiro.

TRAINING AREA

1 Essa área é só para se acostumar com os controles - basta fazer o que aparece na tela para passar a primeira parte do percurso.

2 Celeste irá lhe ensinar os comandos de luta. Soque em pé, depois abaixado, pule e chute, deslize e chute. Desarme com △, duas vezes, então desarme depois de apertar ○ (para deixar tudo em câmera lenta).

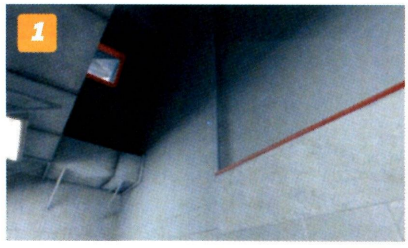




PRÓLOGO – THE EDGE

1 O primeiro puzzle, na área coberta, é bem simples: agarre-se à borda vermelha, vire para o outro lado e pule no duto, apertando L1.

2 Fuja dos guardas que irão persegui-lo até você sair do prédio, mas derrote os dois que estarão em cima de um telhado. Depois, pule para a escada azul no prédio vizinho, corra pelos obstáculos e pule para o helicóptero no final.





Localização das Runner Bags

1 Esta é obrigatória, está em cima de um tubo.

2 Depois de subir as escadas, fugindo dos primeiros guardas, você passa por uma porta. Antes de entrar na outra porta à direita, vá para a esquerda e pegue a mala em cima da prateleira mais ao fundo do corredor.

3 No telhado em que se encontram dois seguranças, ela está embaixo da escada azul, onde o segundo guarda está posicionado.



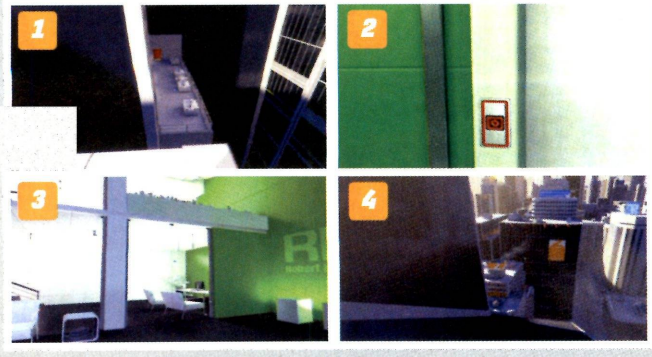




CHAPTER 1

1 Depois de pular dois prédios, fique na parte mais alta e pule na barra horizontal. Caia do outro lado da cerca, suba na parte mais alta e pule para o prédio que parece estar bem distante, com uma porta vermelha no final.

2 Isso é algo que você fará constantemente durante o jogo. Aperte os botões vermelhos para chamar elevadores.



3 Depois da cena com a irmã de Faith, você deve fugir, eventualmente subindo escadas e passando por um elevador. Pouco depois parece não haver saída - basta quebrar a porta de vidro para continuar.

4 Fora do prédio, o único jeito de continuar é deslizando pelas janelas de vidro (enquanto se move para a esquerda) e pulando para o prédio lá embaixo. Siga pelos vários prédios laranja e no último pule para as escadas azuis.



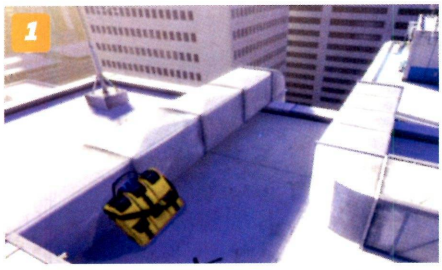
5 Depois de chegar no nível da rua e passar por vários túneis coloridos, acabe com os guardas nessa área, suba as escadas e suba lá no final. Ande pelo caminho estreito e pule pelo cabo para terminar a fase.

Localização das Runner Bags

1 Logo após pular a segunda cerca elétrica, suba na casa à esquerda para encontrar a mala entre dois dutos.

2 Durante a fuga contra o helicóptero, ela está à direita na plataforma que você utiliza para pular para as escadas azuis.

3 No grande pátio, onde encontram-se dois guardas e uma escultura, entre na área embaixo da escada, perto da escultura. Ao fundo há uma grade - pule e encontre a mala na parte totalmente escura, à esquerda.







CHAPTER 2

1 No enorme canal de água, não fique na parte mais baixa e corra sem parar. A porta de saída do local estará do lado direito, no final, e lá dentro você deve girar a válvula a fim de parar o vazamento de vapor e poder prosseguir pelo estágio.

2 Na área com o enorme buraco, suba nos contêineres vermelhos e pule nas vigas suspensas, depois nas outras. Elas vão cair um pouco e você poderá descer até o fundo do buraco.

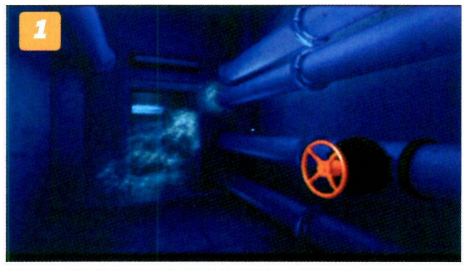
3 Na parte mais baixa do buraco, aperte um botão que abrirá uma porta enorme do outro lado. Ela fecha depois de alguns segundos, portanto, seja rápido.

4 Neste local da imagem, deslize pelo cabo e ande pela beirada em direção à porta verde. Aperte o botão ao lado dela para abri-la.

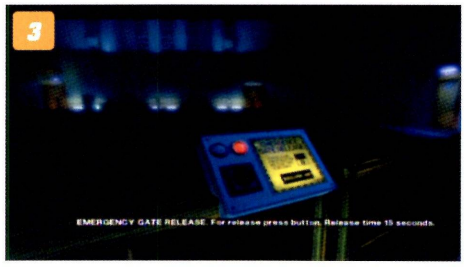
5 Quando chegar ao topo da subida do buraco, aperte o botão, que vai mudar de vermelho para verde. Pule na viga e espere a outra que está subindo. Pule assim que ela ficar vermelha e ela te levará à superfície.

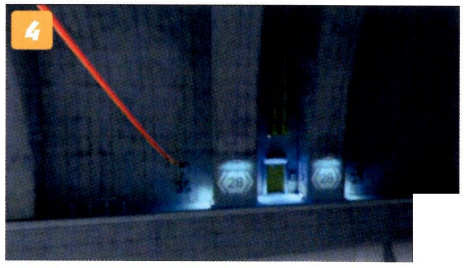
6 Livre-se dos guardas (um de cada vez) e pule de cima do contêiner mais próximo da grade para o outro lado dela - talvez você precise pressionar L2 durante o pulo - para poder entrar pela porta vermelha.

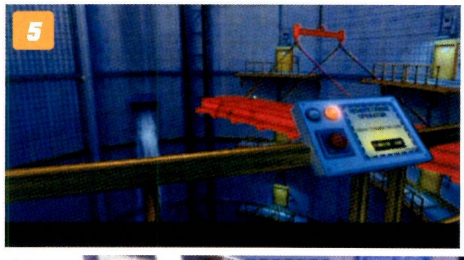
7 A perseguição contra o outro runner não tem um caminho complicado - basta fazer tudo o que ele faz - mas você deve ser rápido, pois Faith pode perdê-lo de vista. Depois que ele se esborrachar no chão, ainda é preciso dar uma volta pelos prédios para chegar até o cara.















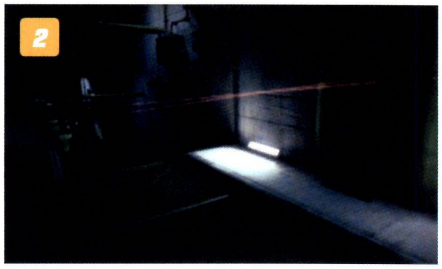
Localização das Runner Bags

1 Durante a corrida pelo canal gigante, no início da fase, tente sempre ficar na parte elevada da esquerda e, eventualmente, você encontrará a mala.

2 Na área enorme e escura, com plataformas verdes e atiradores snipers, suba até que seja preciso pular plataformas de concreto. Na segunda, vire à direita, pule mais algumas e a última fica em frente de uma pequena plataforma verde com uma porta (à esquerda está a plataforma com os dois atiradores snipers). A mala está na frente da porta.

3 Quando sair do buraco gigante e der de cara com os soldados, procure a empilhadeira à esquerda dos contêineres. A mala está atrás dela.







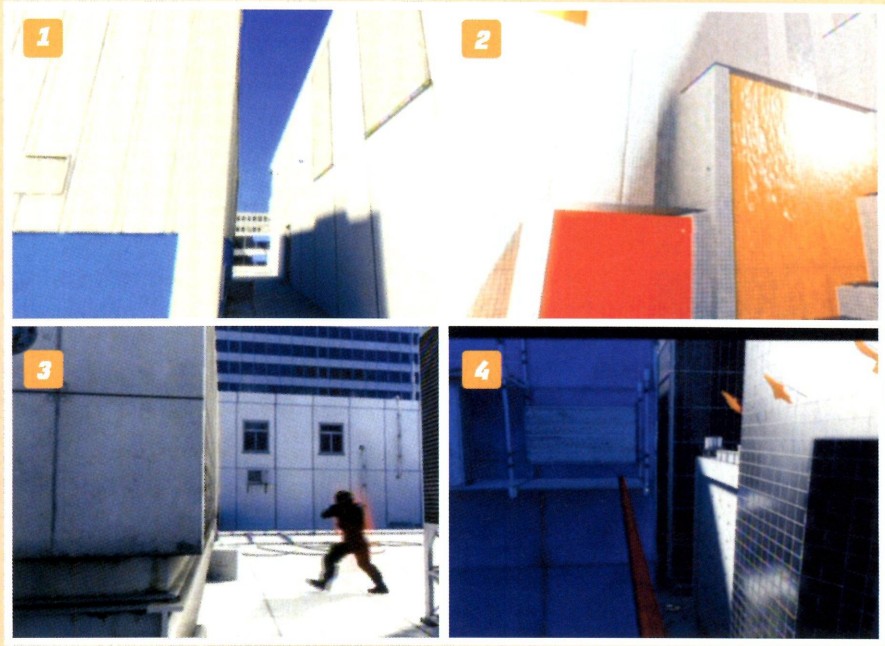
CHAPTER 3

1 Para subir no topo da casa do segundo telhado, fique no pequeno espaço entre ela e a grande parede. Pule na parede, vire e pule até o local necessário.

2 Depois de ver a cena no escritório, saia da sala e suba as plataformas pelas quais a água escorre. Pule e quebre o vidro antes de cair para poder continuar pela parte de cima. Será necessário quebrar mais alguns vidros pelo caminho.

3 Quando estiver bem adiantado, fugindo do helicóptero pelos prédios, você chegará à área com três soldados. É muito difícil conseguir subir pelo cano sem acabar com os soldados antes. Quando subir e pular para outro prédio, passe pela abertura da grade, que está embaixo do grande objeto mostrado na foto.

4 Na parte em que você corre por vários andaimes, tente sempre subir mais. Você saberá que está no caminho certo quando passar por um cano para os andaimes do prédio ao lado.

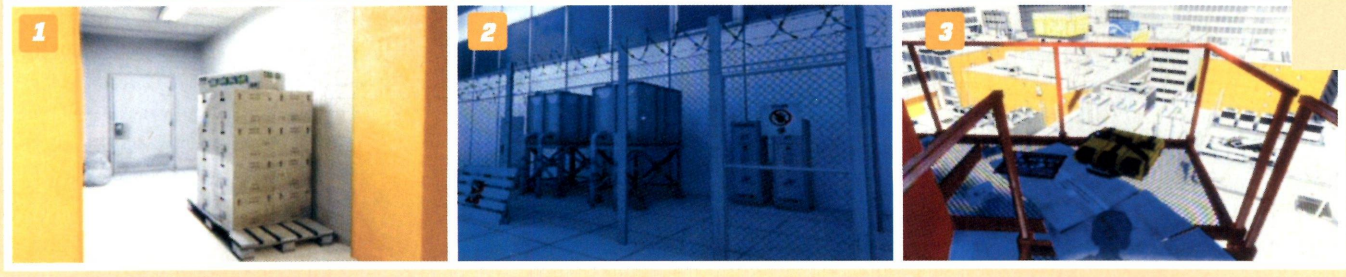


Localização das Runner Bags

1 Quando descer pelo duto no primeiro prédio, procure a mala atrás das caixas a sua frente.

2 Depois de enfrentar os soldados que descem do helicóptero que o persegue (parte 3 deste capítulo) e pular para o outro prédio, encontre a mala à esquerda da cerca não eletrificada.

3 Bem no final da fase, *depois de pular os dois* guindastes, pule de volta para o segundo deles (use a parte fofa na qual você pousou).



CHAPTER 4

1 No começo, pule para o outro prédio e depois para o cano do outro lado. Procure um botão quando subir - ele vai desativar a rede elétrica e assim você poderá passar pela grade sem se preocupar.

2 Na sala de luzes fortes e parede vermelha, suba no forro de isopor para encontrar uma passagem.

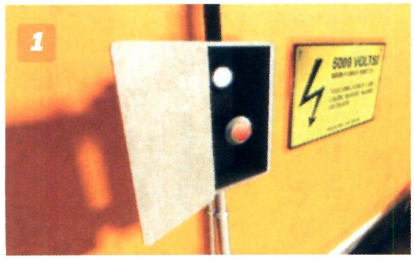
3 Caso o vapor esteja impedindo você de subir uma certa escada, volte um pouco e suba por uma parede próxima, na qual há uma válvula para liberar o caminho.

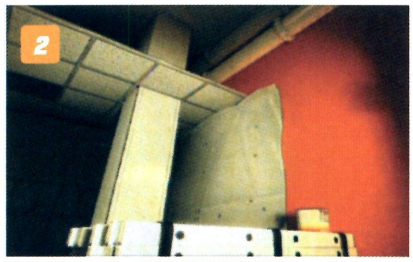
4 Faith será atacada pelo velho. Se ele acertar o golpe com o pedaço de pau, já era. É meio difícil adivinhar o momento exato para desarmá-lo, por isso, pressione ◻ para deixar tudo em câmera lenta e ter mais chances.

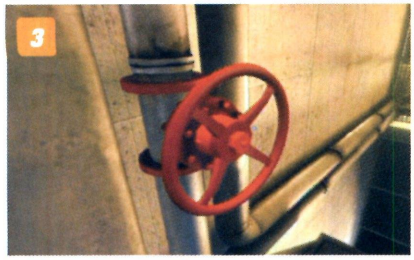
5 Voltando a uma sala anterior, ignore os guardas e entre no elevador, suba pelo buraco no teto e aperte o botão acima para descer o elevador.

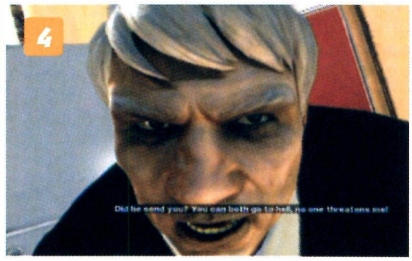
6 Na área com a porta vermelha e com os dizeres "Out of order", pule da parede para a barra vermelha para poder alcançar uma sala lá em cima. Nela há um botão que abre a porta mencionada há pouco.

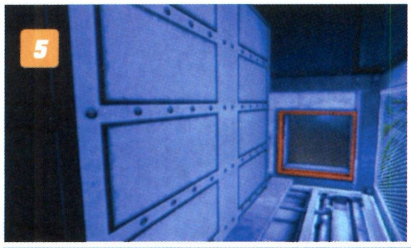
7 Ative o botão do outro lado da sala para desligar temporariamente o ventilador e passar por baixo dele. Logo depois, a única saída é pular em cima de um trem. Fique esperto durante a viagem, pois, quando outro trem surgir no trilho ao lado, você deve pular nele. Quando ele parar, corra para a porta ali perto antes que outro trem apareça e bata na traseira.

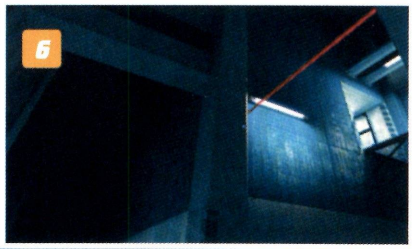


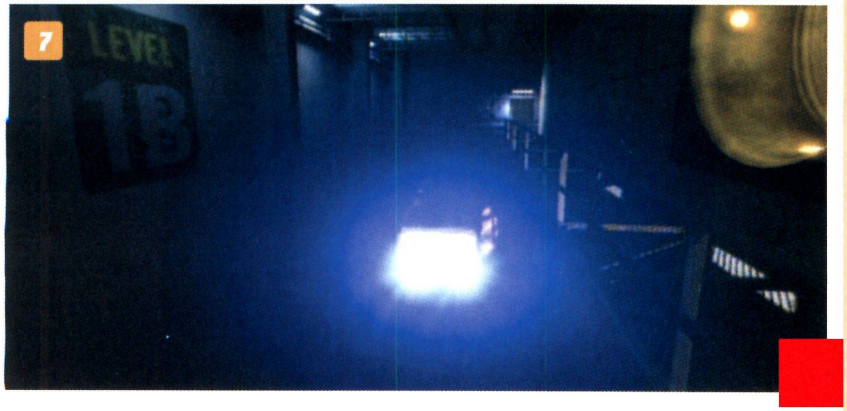










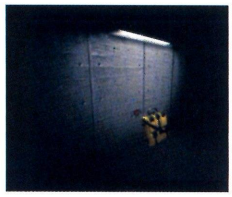


Localização das Runner Bags

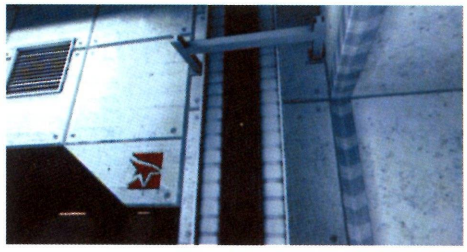
1 Antes de entrar na primeira porta da fase. A mala está na plataforma ao lado do cano que você usa para descer até a porta.

2 Depois de vencer o velho e descer o elevador (em cima dele), há um buraco escuro na parede à direita do elevador. Há um guarda sozinho lá, protegendo a mala que está sob a luz atrás dele.





3 Logo depois de cruzar a linha do trem pela primeira vez (à direita de onde há vários guardas), passe pelo pequeno duto e não caia. Pule na barra mais próxima, depois nas outras duas, até alcançar uma passagem alta. Ao lado há o símbolo do jogo na parede, e bem ao lado dele é possível se agarrar a uma pequena beirada. A mala está acima, à direita dessa beirada.



CHAPTER 5

1 Andando sobre as linhas do trem, mantenha-se no meio, mas olhe para a direita para avistar um cabo vermelho que dá acesso a um local do outro lado da rua.

2 Chegando ao lugar com três guardas, você só precisa acabar com o que estiver mais próximo. Dificilmente os outros dois vão conseguir te matar enquanto você está subindo o cano vermelho. Depois que entrar pela porta, desça pelos canos do elevador quebrado.

3 Quando chegar a mais uma área com dois guardas, ignore-os (eles sempre ficam juntos, tornando tudo mais difícil), vá direto para os tijolinhos vermelhos e pule no cabo. Quando estiver escorregando, você terá de se soltar e cair no outro cabo abaixo.

4 Depois de seguir o cara misterioso por um tempo, muitos guardas irão aparecer. Não tente encará-los. Entre no elevador à esquerda e suba. O vidro vai quebrar e você poderá pular para o segundo andar.

5 Quebre o vidro e aproveite que o cara está de costas. Vá para a esquerda e suba por uns tijolinhos na sala ao lado. Depois de passar pelo forro, deixe os policiais atirarem nos vidros para estourá-los. Corra pela parede, jogue-se para o meio da barra vermelha e dela para a plataforma à frente. Faça isso bem rápido, pois há muitos tiros vindo de baixo.

CHAPTER 6

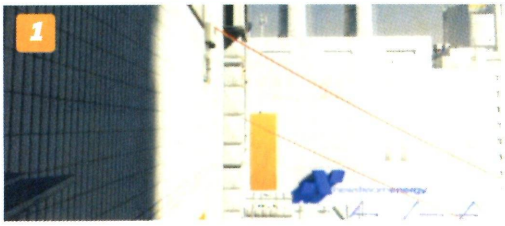
1 No começo, use o montinho de areia para subir até o nível superior. Quando usar o cabo para sair do prédio, você deverá cair no outro cabo para chegar mais facilmente ao outro lado.

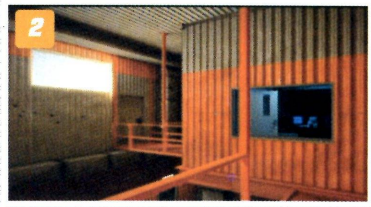
2 O galpão da porta que deve ser aberta acionando um botão é um dos lugares mais frustrantes do jogo. O método mais eficiente é subir a escada à direita, acabar com o guarda mais próximo, se esconder para recuperar energia e só então pegar o guarda do corredor central, para poder chegar à cabine elevada.

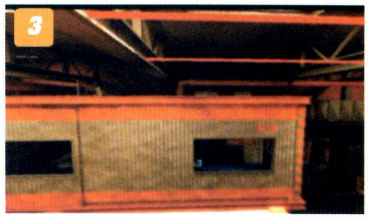
3 No enorme depósito, você precisa chegar até o topo da cabine e descer pelo buraco no telhado. Aperte um botão lá dentro, saia pela outra porta e continue pelas esteiras lá embaixo.

4 Na última parte do capítulo, depois da cena no computador, outro tipo de inimigo vai aparecer. Eles são meio ninjas, por isso, não tente enfrentá-los. Corra o máximo que puder, pois eles te perseguirão até o final da fase.

5 Sim, no final você terá de pular da rampa direto para um dos trens que estiverem passando na linha logo abaixo.











Localização das Runner Bags

1 Bem perto do início da fase, você deve andar pela parede e escorregar por um cabo. Não faça isso. Desça as escadas e, no final, pule para o duto que está na parede. Continue pelo duto e pule para o telhado onde está a mala.

2 No galpão cheio de soldados (parte 2) chegue até a cabine lá em cima. No final do corredor, dentro dela, a mala está ao lado das estantes à esquerda.

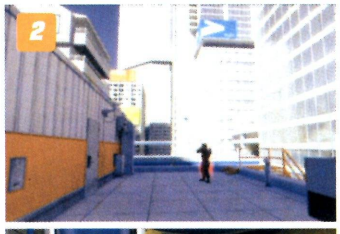
3 No depósito cheio de caixas, vá para a extrema direita, onde há a inscrição "A1" na parede. Fique embaixo dela e use a parede para pular na prateleira ao lado. Lá está a mala.

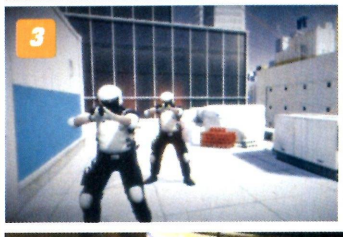


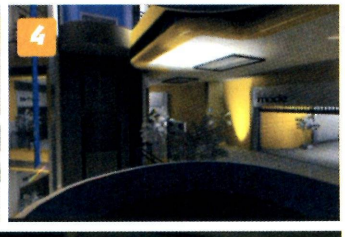


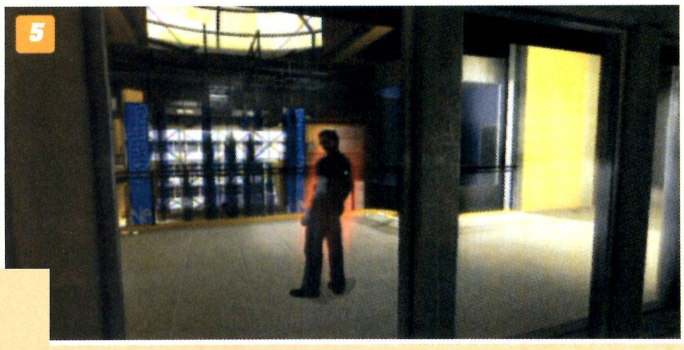








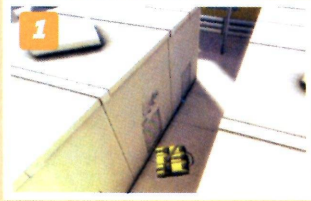




Localização das Runner Bags

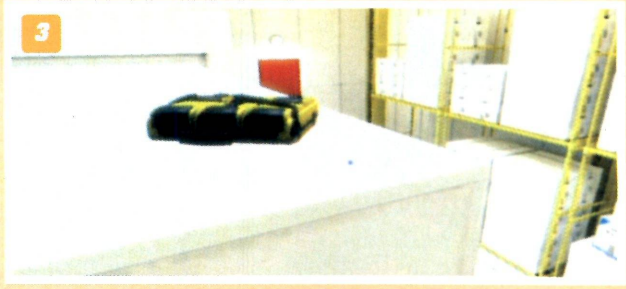
1 A mala ejncontra-se no telhado que você alcança depois de pular por dois canos e correr pela parede. Há uma cerca com arame farpado à esquerda. Use a parede próxima para pular a cerca e pegue a mala entre as duas caixas de eletricidade.

2 Depois de escorregar pelos dois cabos (parte 3), continue até pular ao próximo prédio. A mala está na caixa d'água na beirada. Use a plataforma do outro lado e corra pela parede.





3 Passe pelo grande pátio do shopping center e entre no caminho à esquerda. Depois de subir a parede e pular na barra, você entra em um duto. Quando cair, haverá um caminhão a sua frente. A mala está em cima dele.



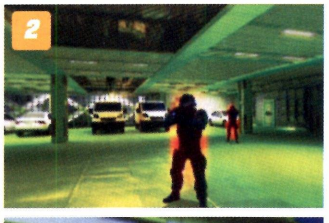
CHAPTER 7

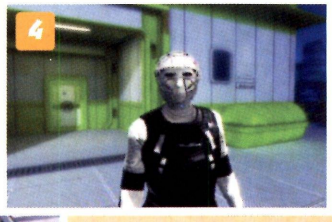
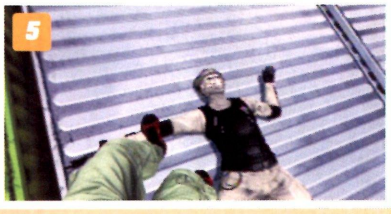
1 Esta é a fase mais chata do jogo inteiro. Uma das partes mais enfadonhas é logo ao sair da van em um estacionamento com meia dúzia de guardas. Tente se movimentar bastante e sempre encarar um de cada vez. Você deve subir pelo cano atrás do caminho ao fundo.

2 Pouco tempo depois aparecerá outro estacionamento. Atraia os guardas para um lugar vazio. O último permanecerá sempre perto da porta que você precisa abrir. Esconda-se atrás dos carros para diminuir os tiros tomados.

3 Na sala em que você entra escorregando (com os dizeres "Line C", ao lado), encontre as beiradas vermelhas e depois pule para cima do duto à esquerda. Suba até o outro andar e corra pela parede, virando e pulando no final para a esquerda, onde você se agarrará a outro duto que levará à saída (quebre a grade).

4 Depois de passar pelo pátio desviando dos tiros de atiradores sniper e chegar no safado mascarado, não dê três socos seguidos, pois ele contra-ataca. Dê uma voadora e dois socos. Ele fica tonto e a arma, vermelha. Desarme-o para que ele fuja e comece a perseguição.

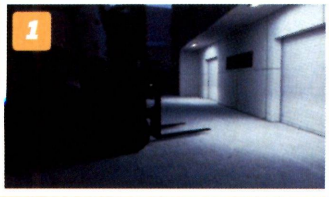
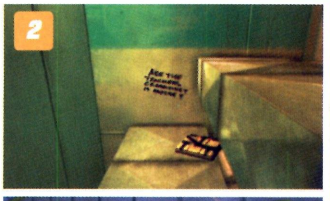



5 Quando for lutar contra o inimigo mascarado novamente, em cima dos contêineres, desarme-o novamente para terminar o capítulo com sucesso.

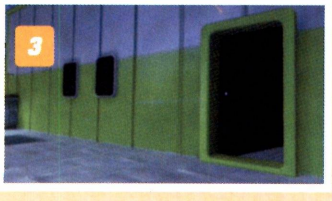
Localização das Runner Bags

1 Quando chegar ao chão, logo no início da fase, vá para a direita e procure uma empilhadeira. A mala está perto dela.

2 Suba pelo cano naquele estacionamento cheio de inimigos. No final, pule para o duto ao lado e faça o caminho de volta por ele. Ele faz uma curva para a esquerda no final - lá está a mala.

3 No pátio onde o sniper atira em você, vá para a direita para achar uma passagem para uma cabine bem escura. A mala está lá, em um canto (você precisa pular sobre uns objetos pequenos, no canto).



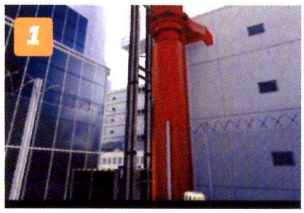
CHAPTER 8

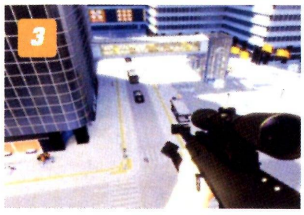
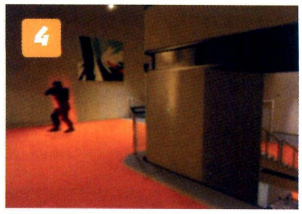
1 Após fugir dos ninjas e dos outros guardas (lembre-se: é bem melhor não enfrentá-los), chegue à plataforma atrás dessa coisa enorme vermelha e use a parede para chegar até o contêiner suspenso. De lá você alcançará a porta.

2 A sala enorme em construção ambienta boa parte do capítulo. Sua missão é chegar até o topo. Comece pelo andaime da direita, usando sempre as corridas pelas paredes para alcançar plataformas maiores. Depois de algumas subidas, serão misturados andaimes com corredores. O princípio é o mesmo, mas você deverá dar voltas maiores pela sala.

3 Depois de finalmente chegar lá em cima, na outra sala, pegue o rifle sniper e mire (pressione R3) pela janela. Quando a escolta com o camburão chegar pela rua à frente, atire no carro da frente e no camburão.

4 A fuga escada abaixo é tensa, portanto, não tente acabar com todo mundo. A porta da saída não é a que está em frente à última escada, mas a do outro lado do hall. Por isso, talvez seja melhor pular do corredor mais baixo para o meio do hall, dando tempo de chegar à porta antes de morrer.

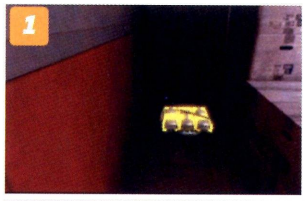


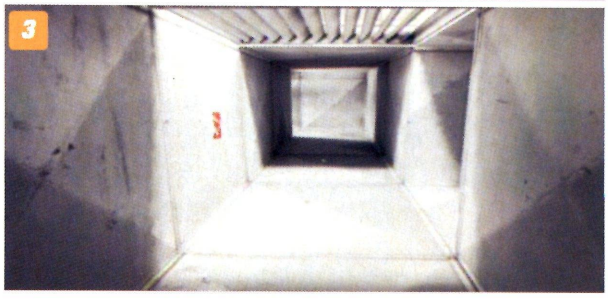



Localização das Runner Bags

1 Logo quando estiver na primeira área coberta, em frente ao elevador, olhe atrás das caixas do corredor para encontrar a mala.

2 Na sala gigante que você precisa escalar, basta subir na pequena construção à esquerda, mostrada na imagem.





3 Quando terminar de subir a sala e entrar no duto, caia no primeiro buraco e depois continue reto no duto, em vez de virar para a direita. A mala está no final.

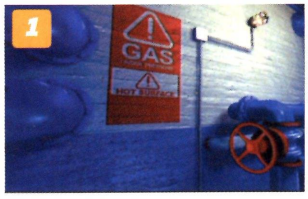
CHAPTER 9

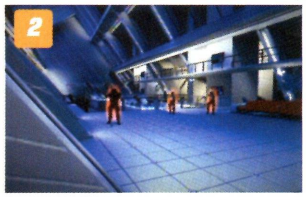
1 Há um corredor com uma porta vermelha defeituosa, soltando faíscas, e uma válvula em frente. Gire a válvula e volte pelo corredor, subindo a parede da direita e permanecendo na parte de cima, para ver o gás encontrar as faíscas, causar uma explosão e destruir a porta.

2 Depois da cena em que Faith toma um soco na cara, temos mais uma sala cheia de guardas. Avance pela extrema direita e seja rápido, assim você só precisará desarmar o último guarda. Chame o elevador e corra sem rumo (para desviar das balas) na frente da porta da direita até ele chegar.

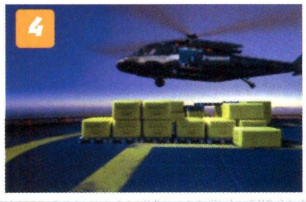
3 Veja só, a parte mais chata do jogo é a última! Após passar aperto nos telhados, a última grande sala tem cinco guardas e você deve acabar com todos se quiser alguma chance. Comece com o da direita. Volte e se esconda, esperando o outro vir para perto. Recupere-se e parta para os fundos, pela esquerda. Lá atrás há uma escadinha e é possível pegar dois guardas ali. Agora resta apenas o do meio, que não se move. É difícil de acreditar, mas essa parte é pura sorte. Se ele estiver a fim de errar muitos tiros, você conseguirá chegar perto dele para dar umas porradas.

4 Quando terminar com todos, chute um dos grandes computadores brancos em cada uma das quatro divisões pela sala. Uma mensagem será anunciada. Suba as escadas e saia para o heliporto. Depois da cena, corra para o helicóptero e pule nele. Fim de jogo!





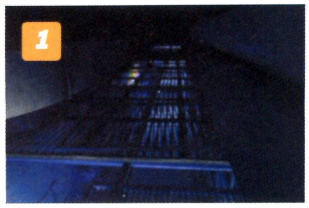




Localização das Runner Bags

1 No corredor onde você liga o gás para estourar a porta. A mala está na parte de cima do corredor.

2 Na sala repleta de soldados (após Faith tomar o soco na cara) vá para a extrema direita, logo no começo, e pule a cadeira vermelha. A mala estará a sua frente.





3 Depois da parte em que você pula barras e anda sobre dutos, onde tudo é meio dourado, você entrará em um duto. Caia no primeiro buraco e siga pelo caminho da esquerda. Eventualmente você conseguirá ficar de pé. Use a parede para subir e lá em cima estará a última bag do jogo!



Aprenda a lutar

Se você não pretende conseguir todos os troféus, pode pegar armas dos guardas caídos e atirar. Do contrário, deve saber umas dicas básicas. A voadora e a rasteira funcionam muito melhor que os soquinhos. Uma sequência quase imbatível é: rasteira, joelhada na cara (pois o guarda fica atordoado com o golpe anterior) e mais dois ou três socos. Geralmente o inimigo fica fora de combate com essa combinação. Policiais caem com menos golpes.

Quando for preciso ser rápido, tente desarmar o adversário, pois ele ficará fora de ação imediatamente. Para isso, basta pressionar △ no momento em que a arma dele ficar vermelha. Mas todos sempre estão armados e prontos para atirar, portanto, sempre que puder, evite contato direto com os guardas.

LISTA DE TROFÉUS

Back on the job
Complete o tutorial.

Prologue Complete
Complete o tutorial.

Chapter 1 Complete
Complete o primeiro capítulo (o mesmo vale para todos os outros capítulos).

That's a wrap
Complete o jogo em qualquer dificuldade.

Pro Runner
Termine o jogo no hard.

Bag Lady
Consiga as três Runner Bags secretas de um capítulo.

Ran out of fingers
Consiga 11 Runner Bags.

Packrat
Consiga todas as 30 Runner Bags.

On the Clock
Complete qualquer Time Trial abaixo do tempo.

Access All Areas
Destrave todas as áreas de Time Trial.

Baby Steps
Consiga 20 estrelas no Time Trial.

A for effort
Consiga 35 estrelas no Time Trial.

Still Counting
Consiga 50 estrelas no Time Trial.

Prologue Speedrun
Termine um Speedrun do Prologue abaixo do tempo.

Chapter 1 Speedrun
Termine um Speedrun do primeiro capítulo abaixo do tempo (vale para todos os outros capítulos).

Vrooom!
Consiga ficar 30 segundos correndo na velocidade máxima.

Up, over, under, onwards
Faça a combinação pulo, encolher (sobre um obstáculo) e deslizar.

Free Flowing
Corra pela parede, pule, agarre-se a uma barra e pule dela sem ficar balançando.

May I have this Dance?
Corra pela parede, vire e pule para outra parede, vire e pule para a parede anterior.

Aaand safe!
Corra pela parede, pule, encolha-se no ar e caia com uma cambalhota (um dos únicos lugares para fazer isso é no segundo checkpoint do Time Trial "Playground Two").

Head Over Heels
Passe um capítulo inteiro sem se machucar quando pousar.

Untouchable
Complete um capítulo sem levar um tiro.

Pacifist
Complete um capítulo sem usar uma arma.

Test of Faith
Passe o jogo inteiro sem atirar em nenhum inimigo.

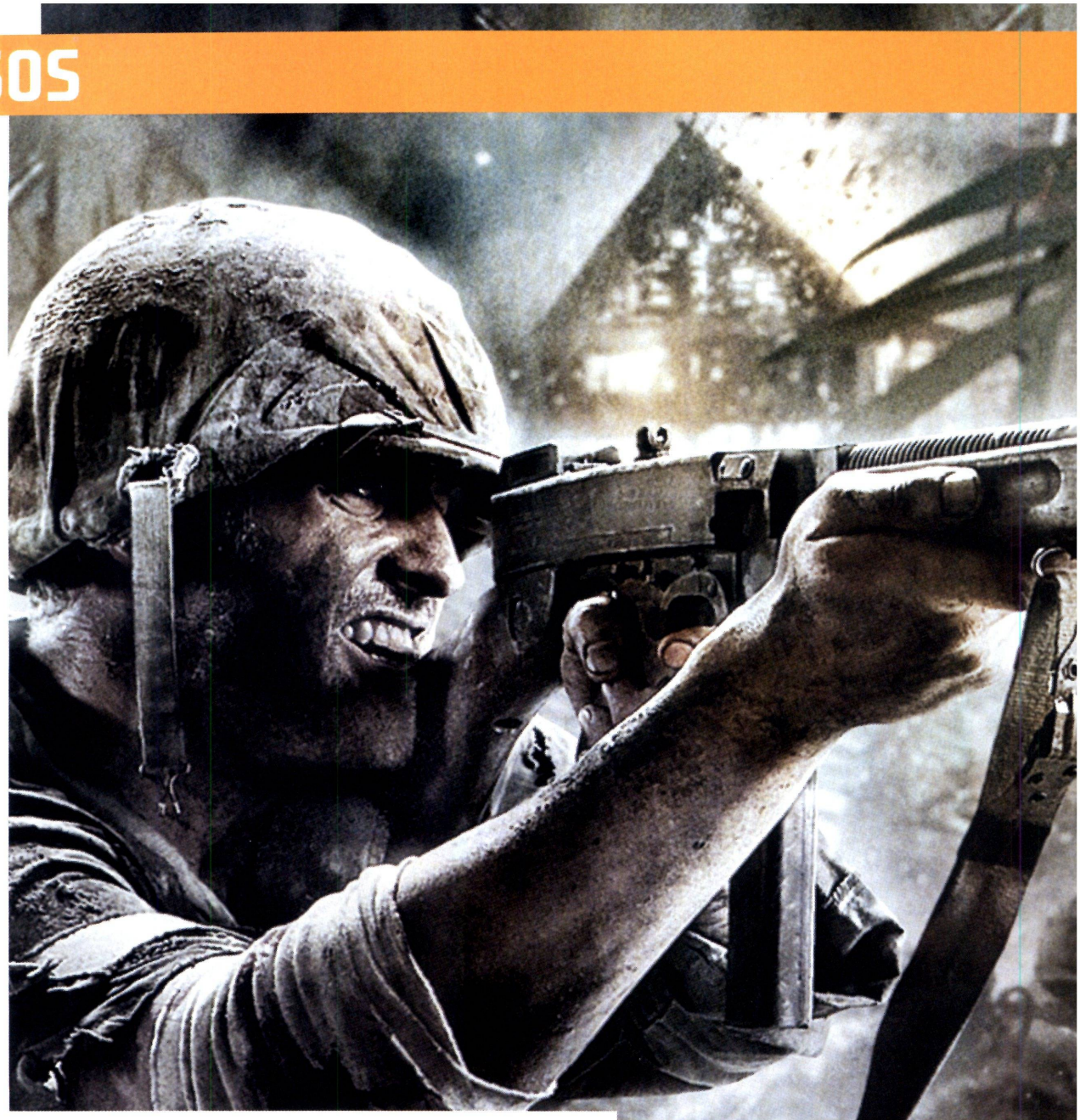
Martial Artist
Corra pela parede e acerte um inimigo.

Mine!
Desarme 15 inimigos (não vale desarmar Celeste 15 vezes no tutorial).

Tango Down
Acabe com 20 inimigos na base de muita porrada.

Sweet Goodbye
Quando um inimigo estiver correndo atrás de você, pule e rapidamente aperte R1 e em seguida R2 para Faith fazer um sinal a ele e despistá-lo.

Hey, it's-a-me!
Pule de um lugar alto em cima de um inimigo apertando o botão de ataque para dar uma voadora com os dois pés em um inimigo.



Call of Duty World at War

Avançar, camaradas! | RAFAELA CAETANO

Call of Duty retorna a suas origens e o jogador é levado novamente a enfrentar o eixo Roma-Berlim-Tokyo. Em duas campanhas importantes na Segunda Guerra Mundial, o jogador assume o comando de dois soldados, um soviético e outro norte-americano, na luta contra o nazismo e seus aliados.

Com a ajuda do guia a seguir, você tem todos os passos para combater nos vários terrenos do game, das florestas às estações de metrô, chegando finalmente à capital do terceiro Reich, Berlim. Além das dicas de combate, você confere a lista de localização dos Death Cards para poder trapacear e aumentar a diversão do game. Hora de combater, soldado!

FICHA TÉCNICA

Produção
Treyarch

Distribuição
Activision

Jogadores
1 - 4

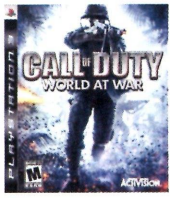
Site
callofduty.com

Online
Sim

SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

FPS
1ª PESSOA



CONTROLES

L1
Lançar objeto inflamável

L2
Mirar

R1
Bomba

R2
Atirar

R3
Zoom

Start
Menu do jogo

Analógico esquerdo
Movimentação

Analógico direito
Câmera

Trocar de Arma

Ação

Ação

Abaixar



Missão 01 – Semper Fi

1 Use a casa à direita para eliminar os primeiros inimigos. Prossiga até a construção à esquerda e passe por algumas rampas. Siga pela trilha da floresta ao norte. Na praia, derrube o guarda na torre de vigília. Vá para a esquerda e, após a explosão, use a construção como defesa.

2 Derrube os soldados e avance pela trilha. Derrube as trincheiras, aproxime-se do caminhão e pressione ✕. Após a explosão, invada a base japonesa. Corra para a esquerda e desça a rampa. Plante a bomba no local indicado e saia. Abra caminho para a direita (leste) e siga até a praia para pegar o bote.





Missão 02 – Little Resistance

1 Após o desembarque, siga rapidamente à esquerda e fique atrás do tanque de guerra. Aperte ➔ no controle digital para pegar seu rádio. Aponte para o local onde estão posicionados as metralhadoras inimigas à frente e pressione R2. Após as explosões, avance pela praia e passe pelo primeiro bunker. Vá para a direita e utilize o rádio mais uma vez para bombardear o bunker inimigo à frente.

2 Siga à esquerda e passe pelos corredores de madeira. Avance pelo gramado e siga à direita até uma passagem subterrânea. Quando sair, elimine a resistência e utilize o rádio para destruir mais um bunker. Entre na construção, suba um andar e vá para a direita. Use a metralhadora e elimine os soldados. Utilize o rádio mais uma vez e mire nos dois tanques inimigos. Saia pelo fundo do bunker.





Missão 03 – Hard Landing

1 Avance até o avião derrubado. Siga pela trilha e entre nas trincheiras. Corra para a esquerda e entre no bunker. Um ninho à frente atira sem parar. Utilize bombas de fumaça para enganá-los. Após o soldado que carrega o lança-chamas tombar, pegue sua arma. Aproxime-se dos orifícios e atire as chamas contra os operadores das metralhadoras. Entre no bunker e saia pelo outro lado. No campo aberto, siga à esquerda e queime os inimigos escondidos. Siga pela trincheira à esquerda.

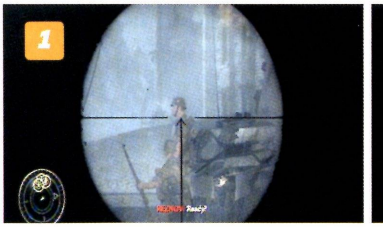
2 Com o lança-chamas em punho, corra e invada pelo flanco direito. Entre no local e despeje suas chamas. Siga à esquerda e suba a escada. Saia pela parte de trás do bunker e encontre uma espécie de aeroporto. No local ocorre uma disputa entre tanques. Use as máquinas aliadas como escudo. Você deve destruir três tanques japoneses. São necessários dois tiros para cada um deles. Você pode reconhecê-los por meio das bandeiras do sol nascente estampadas nas laterais. Use a metralhadora e elimine os soldados. Utilize o rádio mais uma vez e mire nos dois tanques inimigos. Saia pelo fundo do bunker.

3 Avance até a construção e invada pelo lado direito. Passe por alguns corredores e chegue ao segundo andar. Elimine os operadores do primeiro AA e assuma o controle. Os outros três estão mais à frente. Limpe o telhado e prepare-se para o contra-ataque. No muro oeste do local (W na bússola) há algumas metralhadoras. No campo haverá um verdadeiro enxame de japoneses. Quando os caminhos aparecerem, atire até que explodam. O maio desafio é enfrentar os quatro tanques que aparecem. Você pode usar os AA crew como arma para destruí-los. Após destruir os quatro tanques, você recebe ajuda de aviões e termina a fase.



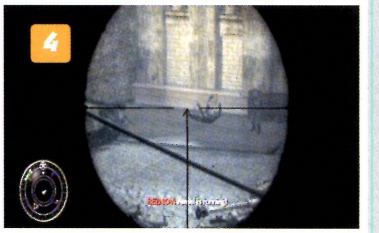












Missão 04 – Vendetta

1 Rasteje com Reznov. O objetivo é eliminar três duplas de soldados sem chamar a atenção. Espere os aviões passarem e atire nas duplas (uma à direita, uma central e outra à esquerda). Mire para o centro e derrube o cachorro e seu dono. Caso o cachorro se aproxime, pressione RS quando ele abrir a boca para eliminá-lo.

2 Siga Reznov até o segundo andar do prédio. Para eliminar o sniper inimigo, mire nas janelas mais altas do prédio à frente. Espere ele se movimentar e tome cuidado com os tiros. Quando ele estiver na mira, atire. Desça. Após ser descoberto, rasteje até o outro lado da sala e atire no soldado na janela. Continue abaixado e suba a escada. Siga Resznov até pular pela parede. No lado de fora, suba a escada de metal e prepare-se para dar suporte a sua companhia. Quando derem o sinal, atire no tanque de combustível nas costas do portador de lança-chamas inimigo.

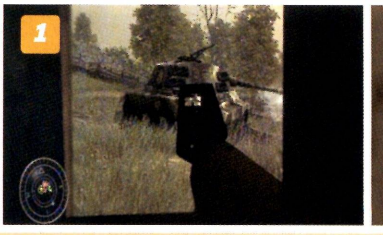
3 Suba mais um andar. No corredor, elimine os soldados que encontram-se atrás das caixas e tome cuidado com dois cachorros. Mire para a rua à esquerda e ajude seus soldados a avançarem. Derrube um inimigo com metralhadora no centro do prédio do outro lado da rua. Derrube também dois soldados sobre tanques, um à esquerda e outro à direita.

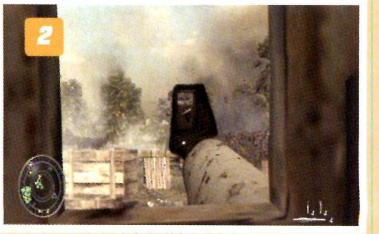
4 Na borda de outro prédio, seu objetivo é eliminar o general alemão Amsel. Você deve eliminar Amsel antes que ele cruze a praça e fuja. Para reconhecê-lo, basta encontrar um inimigo com a famosa farda dos comandantes alemães: toda na cor preta. Ele aparece no canto superior esquerdo da praça. Quando ele aparecer pela primeira vez, já é um bom momento para pegá-lo. Caso erre, acompanhe sua movimentação e atire nele quando puder. Corra pelos últimos corredores e pule na água.

Missão 05 – Their Land, Their BLood

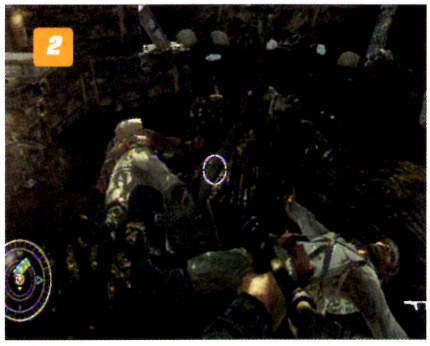
1 Circunde a plantação pela direita. Siga pelo norte e passe por uma cerca. Avance até a bifurcação e escolha um dos lados para prosseguir. Avance pelas trincheiras e elimine o grande grupo de inimigos no final de uma delas. Avance pela esquerda e siga até a parte que está pegando fogo. Passe por baixo da ponte e chegue até um vilarejo. Seu objetivo é destruir quatro tanques. São necessários dois tiros de bazuca para destruir cada um.

2 Siga para o norte e fique à direita do celeiro. Quando a porta se abrir, destrua mais um tanque. Passe pelo celeiro e siga o comboio de tanques. Entre no acampamento alemão e siga à direita. Prossiga até mirar na torre. Utilize sua bazuca para destruí-la. Siga nessa direção e continue pela direita. Destrua mais dois tanques (um à frente e outro à esquerda). Destrua dois caminhões e avance até poder seguir à direita.









Missão 06 – Burn 'em Out'

1 Seu objetivo é destruir três ninhos de soldados com morteiros. O primeiro está logo no início. Utilize o lança-chamas para queimar o local. Volte e continue pelo corredor. Em cada esquina atire chamas para eliminar os soldados. Suba a rampa de terra e chegue ao segundo ninho. Vá para a esquerda, derrube os japoneses das árvores e queime os três soldados que atacam pela esquerda.

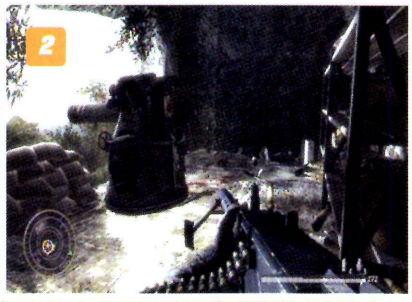
2 No próximo local aberto, utilize fumaça para realizar um ataque surpresa. Destrua mais um mini-bunker à esquerda e siga pelo túnel à direita. Utilize smoke para atrapalhar os inimigos. Derrube a barricada, siga à direita e elimine o terceiro ninho.

Missão 07 – Relentless

1 Corra para a esquerda e elimine os soldados que saem da vegetação. Avance com cautela até chegar ao ninho com artilharia anti-tanque. Derrube os inimigos e libere o local. No próximo ninho, use a grande metralhadora em seu favor e libere o pântano. Prossiga pelas trincheiras à esquerda. Elimine mais um ninho e suba pelo caminho entre as árvores à esquerda.

2 O próximo local a atacar é uma pequena base japonesa. Siga até a caverna à direita da base. O objetivo é invadir o local até chegar à artilharia anti-naval. Entre até chegar ao primeiro salão. Siga à direita e entre em mais um corredor. Comece a subida e entre sempre nas cavernas à direita. No segundo salão, derrube a grande defesa e alcance a artilharia inimiga para concluir a missão.





Missão 08 – Blood & Iron

1 Avance até o pequeno morro e destrua o primeiro ninho com artilharia à esquerda. No celeiro ao lado há dois soldados com caça-mísseis. Mire à esquerda e destrua mais um ninho. Outro tanque aparece pela direita. Mire novamente à esquerda e destrua o terceiro ninho. Volte à formação e ataque três tanques à direita. Seu objetivo agora é chegar à torre de rádio. Para avançar até o final da área, destrua as torres de madeira e os dois bunkers de concreto.

2 Siga à direita e contorne a curva. Destrua o bunker à esquerda, dois tanques que atacam pelo lado direito e um pelo esquerdo. Destrua a grande torre de metal e rume para a estação de trem. Siga pelo caminho à esquerda. Do alto da montanha, você tem uma boa visão do local. Há cerca de nove tanques espalhados pela área, além de torres de inimigos com mísseis. Aproveite a posição elevada e comece a descarregar sua munição. Quando descer, siga à esquerda e comece a fazer o caminho para a direita. Contorne e chegue à estação.

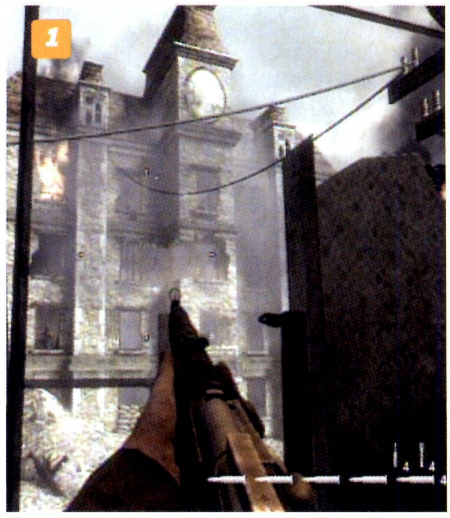


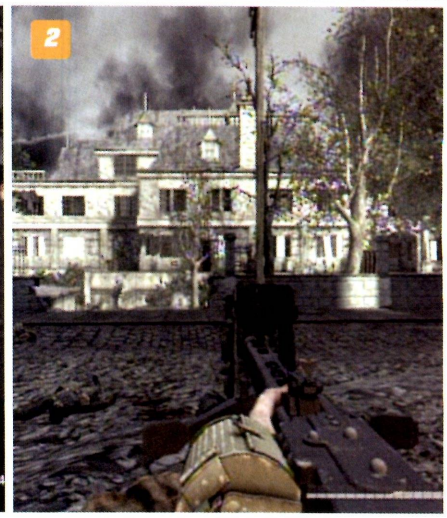


Missão 09 – Ring of Steel

1 Siga à direita e suba pela escada. Elimine os soldados nas janelas do prédio à frente. Desça e elimine os soldados no chão. Quando estiver limpo, vá para a direita e entre no prédio. Elimine os sobreviventes e avance até que o tanque abra caminho. Para avançar até o asilo, utilize as paredes da direita para avançar. Elimine os soldados e avance até a frente do prédio branco.

2 Vá para a direita e elimine o soldado inimigo no andar de cima. Entre no local pela direita e vasculhe o primeiro andar. Suba a escada e vá até o local com vapor. Destrua a leva de inimigos e vá para a direita. Recolha o lança-mísseis e avance pelas salas do asilo, eliminando a resistência. Saia do asilo e comece a batalhar nas ruas. Você pode seguir pelas paredes à direita e utilizar os becos como proteção ou os tanques como escudos. Destrua as trincheiras e atire nos soldados que estão nos andares superiores, até ouvir a voz de Reznov.



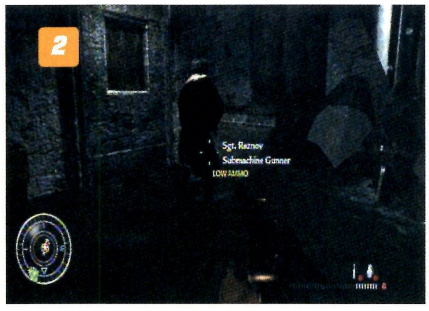


Missão 10 – Eviction

1 Siga pelos corredores, desça alguns andares e elimine os primeiros alemães na sala de estratégia. No andar inferior, corra para a esquerda da sala e utilize a plataforma de metal para iniciar seu ataque. Na próxima sala, um local aberto com uma escada central, tome cuidado com os ataques dos inimigos com lança-mísseis. Use o buraco no chão à direita para descer e surpreender os nazistas que encontram-se no andar inferior. Suba a escada central e elimine os soldados. Vá até os fundos do andar, desça uma escada e surpreenda o inimigo com uma grande metralhadora. Siga à direita e desça mais um andar. Na área alagada, abra caminho até as ruas de Berlim.

2 Use as barricadas como proteção. Avance devagar e com cuidado. Elimine os soldados inimigos à frente antes de poder avançar. No final da rua, entre na estação de metrô. Na bifurcação, você pode seguir pela esquerda ou pela direita. Cada direção leva a uma plataforma de metrô. Na direita, basta avançar entre os inimigos, como você fez na rua. Na esquerda, você deve eliminar o operador da MG 42. Use as salas que ficam ao lado dos corredores para poder encontrar espaço para se recuperar. No final do túnel, você deve aguentar o máximo quer puder. Fique atrás da trincheira e devolva os tiros lançados pelo inimigo. Suporte o ataque até o final da fase.

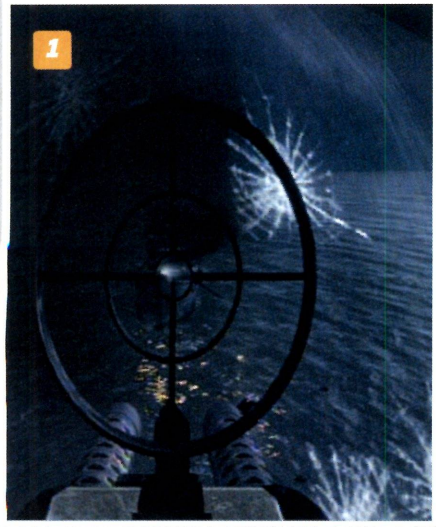


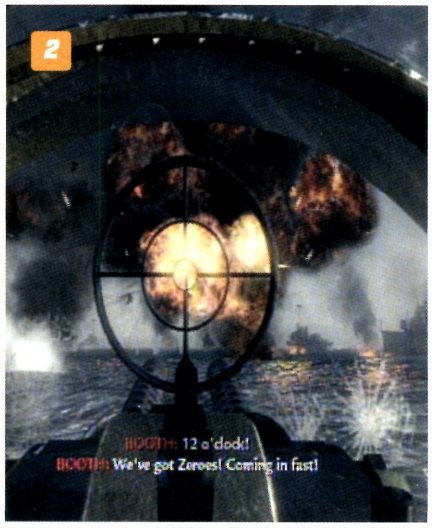


Missão 11 – Black Cats

1 Você controla as várias armas do avião. Sempre que surgir um aviso na tela, pressione ■ para trocar de arma. Você começa na lateral do avião, mas os primeiros alvos serão acertados com a ajuda da artilharia frontal de seu avião. Siga para a parte da frente e acerte os barcos que acompanham os destróieres - são os menores. Quando o avião passar sobre eles, siga para a arma traseira do avião e comece a atirar em todo o casco dos destróieres inimigos. Quando você perder a traseira, siga para a arma lateral e destrua os botes japoneses. Nesse momento, quando passar pelo destróier, atire nos reservatórios de combustível (tanques brancos). Troque de arma e continue atirando nos botes e nos tanques.

2 Quando retornar à parte frontal, pressione R1 e atire nos destróieres até destruí-los. Após várias trocas de armas, a força aérea japonesa começa a atacar. Siga as instruções de direção, apontando de acordo com as orientações. As direções são equivalentes às horas do relógio. Após aterrissar, troque de arma. Resgate o primeiro sobrevivente ■ e atire nos botes à frente. Resgate o segundo e afunde mais dois botes à direita. Resgate o terceiro e troque de arma. Resgate mais dois prisioneiros e afunde outros seis botes. Troque de arma mais uma vez e assuma a frontal. Derrube os grupos de kamikazes até receber a ajuda da força aérea americana.





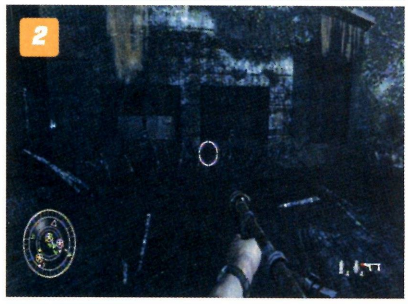
Missão 12 – Blowtorch & Corkscrew

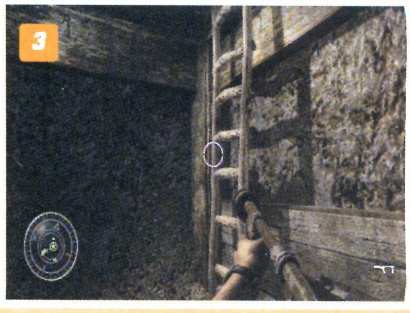
1 Utilize o lança-chamas nos soldados que surgem dos buracos e avance até o campo aberto. Avance até a montanha e entre nas cavernas (esquerda ou direita). Para usar os explosivos, pressione → no controle digital, aponte o local em que elas devem ser plantadas e pressione L2. Afasta-se e detone com o botão R2. Eles serão utilizados nos próximos objetivos: destruir três bunkers. Siga à direita e encontre o primeiro deles.

2 Use o lança-chamas para eliminar os inimigos de dentro. Arremesse as três cargas de explosivos e detone. Avance e encontre o segundo. Pegue explosivos para repor sua munição. Passe por uma ponte e encontre o terceiro. Seja rápido e arremesse os explosivos para eliminar os soldados dentro do terceiro bunker. Passe pela porta de madeira e encontre alguns taques. Há uma espécie de fortaleza à frente.

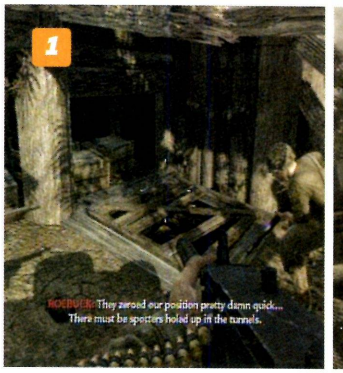
3 Utilize bombas de fumaça para despistar os inimigos e avance pela direita. Derrube os inimigos e contorne a fortaleza. Encontre uma entrada pelos fundos. Comece a invadir a fortaleza por dentro e suba uma escada. No segundo andar, elimine os inimigos e encontre mais uma escada. O terceiro andar possui o maior número de soldados. Utilize o lança-chamas e transforme o local em um inferno. Mais uma escada leva ao topo da fortaleza e ao final da fase.

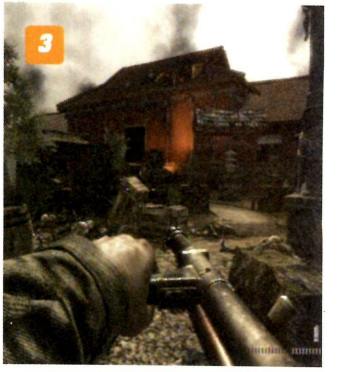


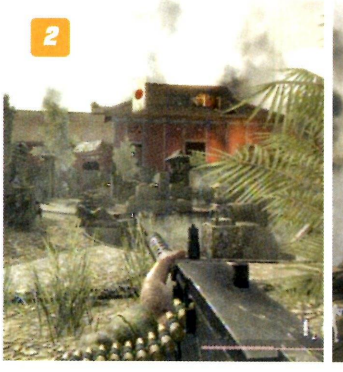




Missão 13 – Breaking Point







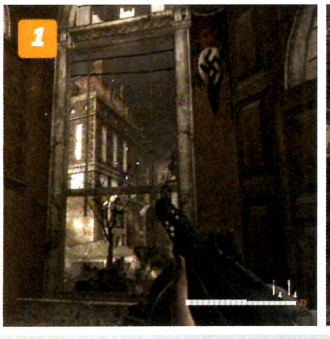


1 Corra até a bolsa e pegue armamento. Elimine os primeiros soldados e derrube os inimigos nas árvores. Entre na trincheira e espere que seu companheiro levante a tampa. Entre no túnel e elimine o grupo em reunião.

2 Saia e prepare-se para avançar. Próximo ao templo, use bombas de fumaça para enganar o inimigo. Passe pela estrutura principal e vá para a direita. Utilize as casas à direita para cortar caminho e ficar atrás das linhas inimigas. Contorne pelo corredor e suba uma escada. O próximo objetivo é destruir quatro ninhos com morteiros. Próximo ao primeiro, você pode utilizar a própria munição dos morteiros como arma. Pressione ■ para recolher a munição e R3 para arremessá-la. Use explosivos para derrubar a grande estrutura vermelha.

3 Vá para a direita e, na próxima área, encontre o local onde estão os outros três ninhos. Antes de eliminá-los, destrua a casa em que há um MG atirando. Destrua os três ninhos (há munição de morteiros espalhados pelo local), avance pela estrutura ao fundo e chegue à parte frontal do Shuri Castle. A área é grande e há vários inimigos ali – todos eles devem ser eliminados. Comece atacando pelo flanco esquerdo. Use os escombros como defesa. Elimine os inimigos no chafariz central e nas escadas no fundo da área. Contorne o local e elimine os últimos inimigos do outro lado.

4 Entre no castelo e use a MG para eliminar os inimigos. Vá pela direita e desça um andar. Passe pelas cavernas até sair em outra escada. Suba e prepare-se para a parte final da missão. Seu objetivo é dar as coordenadas para que os aviões destruam os dois grandes prédios (norte e leste). Enquanto isso, você deve se defender. Aperte → no controle digital e aponte para o prédio norte. Pressione R2 para disparar. Após alguns segundos, o ataque estará pronto outra vez. Realize dois ataques no prédio leste (o maior) e complete a campanha em terras nipônicas.



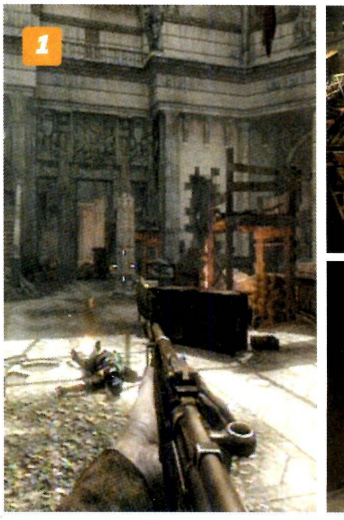


Missão 14 – Heart of Reich

1 Siga à esquerda e defenda-se do primeiro ataque. Contorne pela esquerda e siga até o prédio à direita. Passe pela biblioteca e, antes de sair, recolha munição na pequena sala. Saia pela janela destruída e fique no grande pátio à frente do destruído prédio do Parlamento Alemão (Reichstag). Quando começar a corrida, corra para a direita e se abrigue.

2 Avance pela área com cuidado, ziguezagueando entre as trincheiras. Seu objetivo é destruir quatro Flanks 88 (dois à direita e dois à esquerda). Basta se aproximar dos grandes canhões e pressionar ■. Afaste-se. Para entrar no Parlamento, você deve derrubar os soldados que protegem a entrada. Quanto mais você avançar e derrubar inimigos, mais seus aliados avançam em campo. Quando chegar à última barricada, proteja-se enquanto seu grupo abre uma passagem. Entre no prédio.

Missão 15 – Downfall







1 Chegue à área central do Reichstag. Corra para a esquerda e entre no buraco da parede. A partir dessa área, mire nos soldados que estão na parte central da área, sobre andaimes e no chão, e elimine todos. Suba as escadas e derrube a linha de defesa. Siga pelo corredor e chegue à área principal do Reichstag. Suba pela escada à direita. Percorra o mezanino e encontre um rifle sniper.

2 Comece a dar suporte ao seu exército. Atire no operador da MG que encontra-se no palanque do Reichstag e todos os soldados que carregam caça-mísseis. Elimine soldados até que seu grupo avance. Atire nos soldados que estão do outro lado do mezanino. Quando um operador de lança-chamas surgir no térreo, atire no reservatório de combustível para causar uma grande explosão. Desça pelas escadas e ataque o exército alemão. Atire nos operadores de lança-chamas. Cruze o parlamento e suba a pequena escada.

3 Siga pela porta dupla à esquerda e suba até o mezanino. Atire em tudo o que se mover e comece a escalada rumo ao topo do Reichstag. Na última batalha, utilize as salas laterais para ter um lugar para se recuperar. Entre e atire nos inimigos que estão à frente e prossiga até a próxima sala. Atire nos soldados sobre os andaimes e armações de madeira. Pressione ■ para plantar a bandeira e terminar a batalha por Berlim.

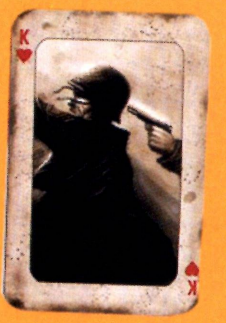
LOCALIZAÇÃO DOS DEATH CARDS



Card: Thunder (Eight of Hearts)
Missão: Semper Fi
Efeito: Headshots fazem com que o inimigo exploda.
Localização: No início do game, após sair da cabana, você verá outra à direita com o cartão dentro (sobre uma mesa).



Card: Hard Headed (Four of Clubs)
Missão: Little Resistance
Efeito: Inimigos sofrem menos dano.
Localização: No final da missão, antes de entrar no último edifício (bunker), olhe para a direita. O card está no canto com os arbustos, sobre um capacete.



Card: Suicide King (King of Hearts)
Missão: Hard Landing
Efeito: Balas explosivas das pistolas.
Localização: No meio da missão, você verá um edifício todo destruído. Entre nele e permaneça no andar térreo. Siga pela sala à esquerda e vire à direita.



Card: Cold Dead Hands (Five of Diamonds)
Missão: Vendetta
Efeito: As armas dos inimigos não ficam disponíveis quando seus portadores morrerem.
Localização: Após seguir Reznov pelo primeiro prédio, espere ele abrir o acesso ao bar. No balcão à esquerda, encontre o card.



Card: Sticks & Stones (Joker)
Missão: Their Land, Their Blood
Efeito: Seu arsenal é composto apenas por uma faca e pedras para atacar os inimigos.
Localização: Após destruir os tanques alemães, siga até o celeiro. Destrua o tanque que sai e encontre o card em uma das baias à direita.



Card: Vampire (Queen of Hearts)
Missão: Burn 'Em Out
Efeito: Você só recupera sua energia matando os inimigos.
Localização: Antes do segundo ninho de morteiros há um bunker à esquerda, com o card. Ele encontra-se à esquerda antes de você subir a rampa de terra.



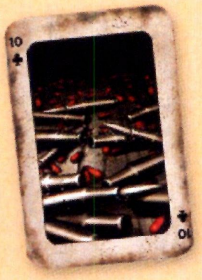
Card: Flak Jacket (Nine of Diamonds)
Missão: Relentless
Efeito: Inimigos levam menos dano com explosivos.
Localização: No final da missão, pegue o caminho da esquerda ou da direita. Os dois caminhos se encontram mais à frente. O cartão está nessa conexão, bem no centro.



Card: Body Armor (Jack of Spades)
Missão: Ring of Steel
Efeito: Inimigos só morrem por tiros na cabeça (headshot).
Localização: Entre no pátio do asilo e siga à esquerda pela área com grama. O card Jack of Spades está em uma varanda no final da área.



Card: Undead Soldier (Ace of Spades)
Missão: Eviction
Efeito: Inimigos voltam após morrerem.
Localização: Logo após a cozinha, você vê uma sala à direita do grande buraco. Desça e pegue o card.



Card: Painkiller (Ten of Clubs)
Missão: Blowtorch & Corkscrew
Efeito: Atire em companheiros caídos para ressuscitá-los.
Localização: Siga à esquerda do segundo bunker por um grande trecho . Encontre o corpo de um soldado japonês demarcando o local do card.



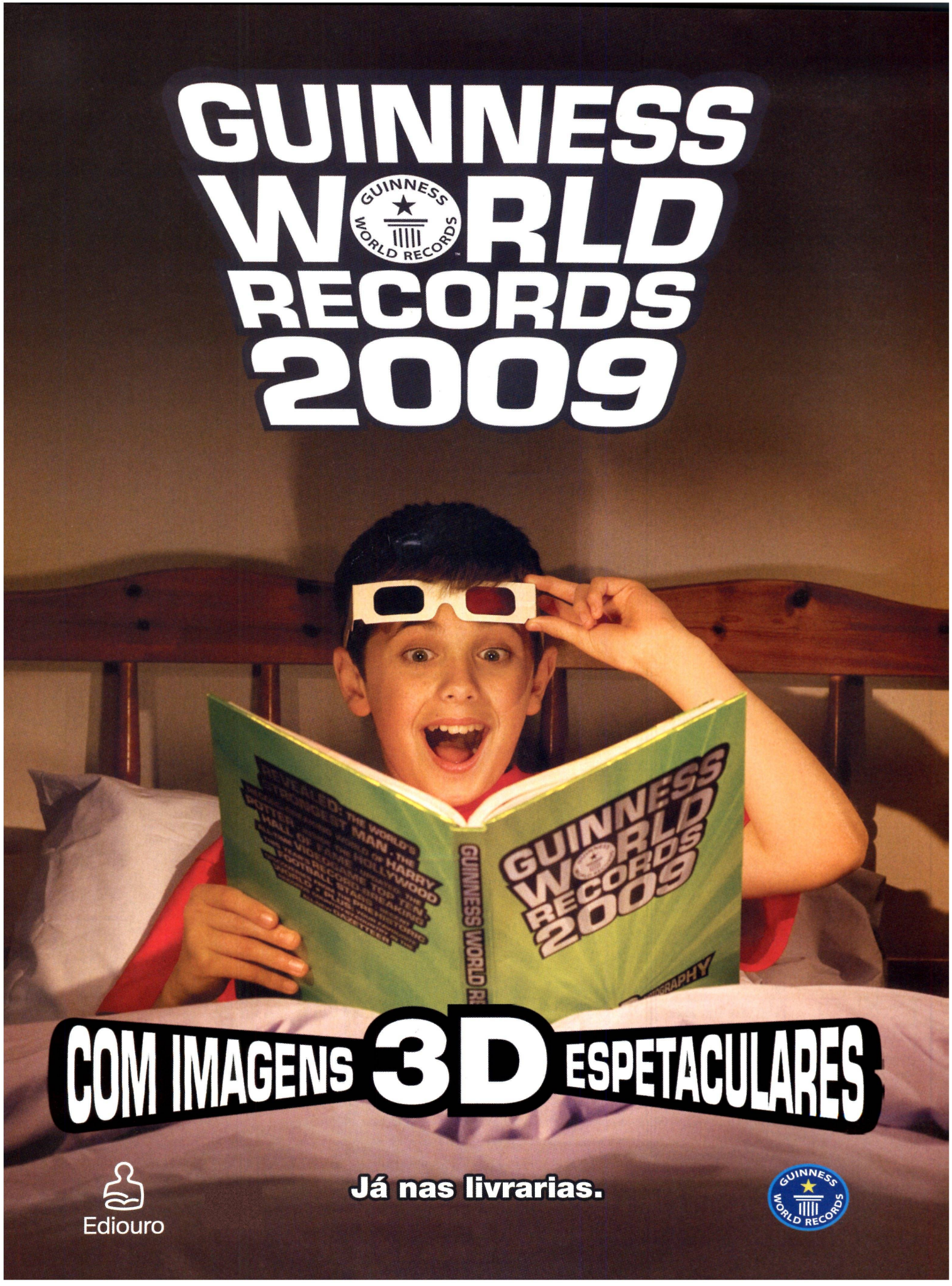
Card: Berserker (Three of Diamonds)
Missão: Breaking Point
Efeito: Mate três inimigos em cinco segundos e vire um Berserk.
Localização: Domine os quatro ninhos de morteiros e siga em direção à saída da área. À direita, entre em uma casa e pegue o card.

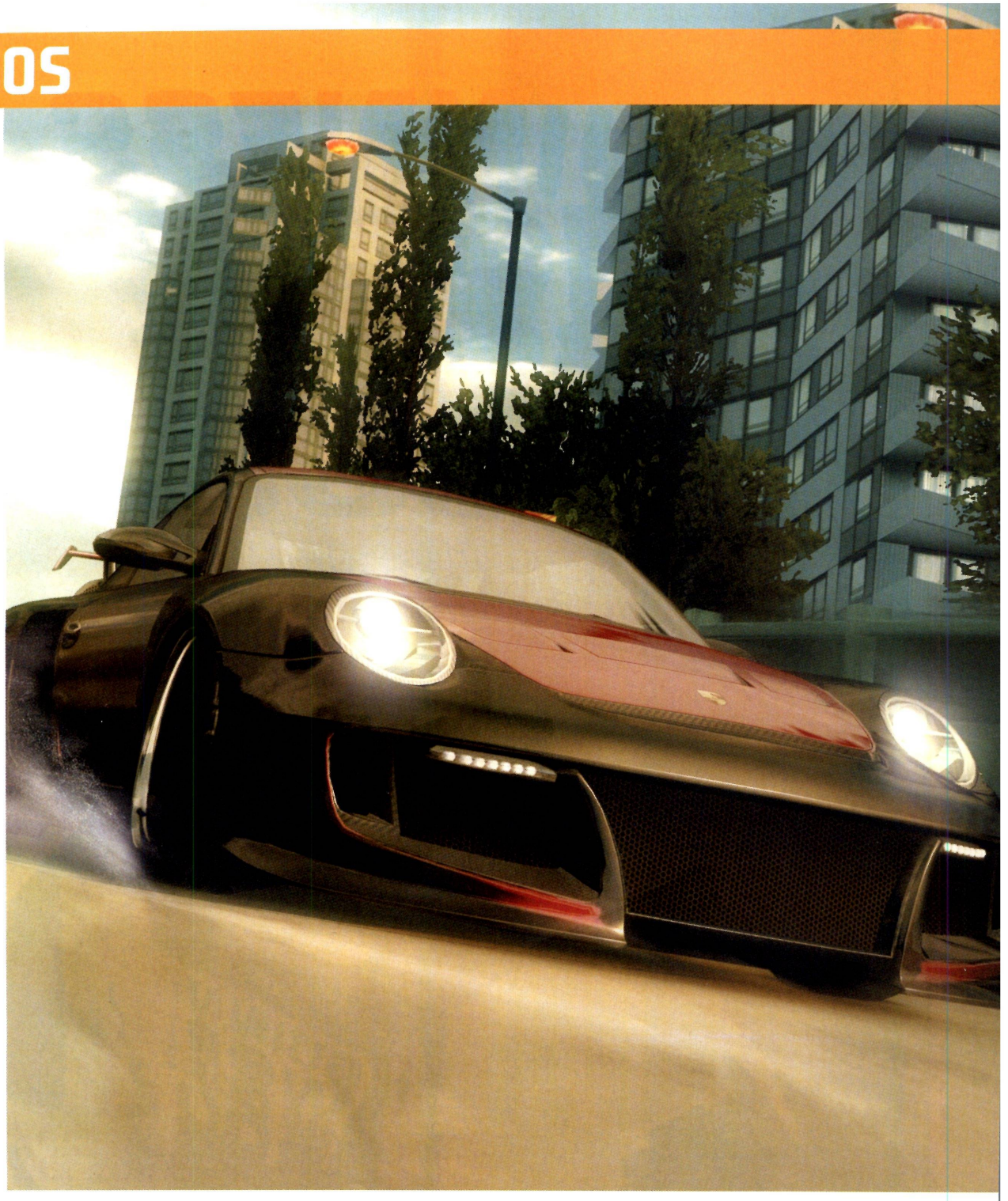


Card: Paintball (Six of Clubs)
Missão: Heart of the Reich
Efeito: Munição de Paintball
Localização: Logo no início da fase Hearth of the Reich, vá para a esquerda e encontre uma entrada para o metrô, no outro lado da rua. Desça e pegue o card.



Card: Victory (Two of Spades)
Missão: Downfall
Efeito: Limita as informações de sua tela, aciona o fogo amigo e reduz sua energia pela metade.
Localização: Após entrar no parlamento e subir as grandes escadas, corra para a direita. Encontre uma sala com um card.


GUINNESS WORLD RECORDS 2009
COM IMAGENS 3D ESPETACULARES
Já nas livrarias.
Ediouro



FICHA TÉCNICA

Produção
Black Box

Distribuição
Electronic Arts

Plataforma
PS3, PS2, PSP

Jogadores
1 - 16

Site
needforspeed.com

Online
Sim

SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

CORRIDA



CONTROLES

L1
Retrovisor

L2
Freio / ré

R1
Mudança de visão

R2
Acelerador

Analógico esquerdo
Direção

Start
Menu principal

Select
Reset

Analógico direito
Mudança de marcha

Sem função

Nitro

Freio de mão

Câmera lenta

Need for Speed Undercover

As direções para você não se perder | RAFAELA CAETANO

Tri-City Bay é, à primeira vista, apenas mais uma grande cidade, com seu trânsito infernal, pessoas e todo o resto. Mas ela esconde uma realidade baseada na velocidade dos motores de carros que participam do submundo dos rachas. As gangues dominam as ruas e desafiam a lei com seus carros modificados e competições nas quais o que vale é pisar fundo no acelerador. Undercover é assim. O mais novo game da série Need for Speed leva o jogador às competições de Tri-City Bay. Quanto mais vitórias alcançadas, maior é a fama e o prestígio junto aos corredores. E para que você não se perca e domine as ruas, a *PS3W* elaborou um manual de pilotagem. São informações dos modos de jogo, pistas, carros e muitos outros dados que podem fazer a diferença na hora das corridas. Use o guia com sabedoria e pise fundo nos carros virtuais de Need for Speed Undercover.

MODOS DE JOGO

Race Events

Os Race Events são as competições que envolvem os corredores de Tri-City Bay. Ao longo das ruas, avenidas e freeways da cidade, o jogador sempre encontra competidores prontos para as mais rápidas disputas. Confira os tipos de desafios:

Circuit: é a competição mais comum em Tri-City Bay. O desafio é chegar primeiro depois de determinado número de voltas. Os circuitos são formados pelas vias da cidade.

Sprints: são corridas ponto-a-ponto nas quais o primeiro lugar é de quem cruza a linha de chegada. Não possuem voltas e costumam ser disputadas nas vias mais largas de Tri-City Bay.

Highway Battle: é uma disputa um contra um na qual há duas maneiras de vencer. A primeira, claro, é chegar na frente de seu oponente na linha de chegada. A segunda consiste em atingir determinada distância à frente de seu oponente. Caso você consiga manter uma distância de 300 metros (1000 pés) de seu oponente, a vitória é instantânea. O contrário provoca sua derrota. Highway Battle é disputada nas freeways de Tri-City Bay, locais com várias pistas e tráfego pesado.



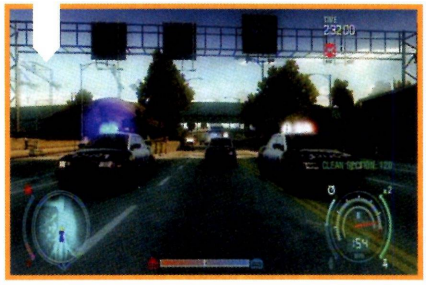
Outrun: novo modo de disputa que aproveita a estrutura de "cidade aberta" utilizado em Need for Speed Undercover. A disputa é feita um contra um, em que vence aquele que conseguir despistar seu oponente por mais de um minuto.

Chasedown: mais um novo modo de competição da série Need for Speed. Ele utiliza o sistema de disputa aberta, no qual qualquer via pode ser usada. O Chasedown envolve você e outro corredor. O objetivo é inutilizar o carro de seu oponente por meio de batidas e acidentes. Você deve ter cuidado enquanto acerta o adversário para não deixar seu carro em péssima situação. Tente empurrar o oponente contra os limites da pista ou contra outros carros que fazem parte do tráfego. Tome cuidado para não deixar o adversário fugir, ou será o fim da disputa.

Checkpoint é um evento no formato do Sprint (ponto-a-ponto) com várias marcações durante o trajeto denominado checkpoint. Uma contagem regressiva aparece na tela e você deve passar pelo próximo checkpoint antes que o tempo acabe. Caso você atravesse no tempo necessário, uma contagem é adicionada ao seu tempo. Caso você não cumpra o tempo, será o fim da disputa.

Wanted Events

Os Wanted Events são acontecimentos que ocorrem durante o game e envolvem os corredores ilegais e a força policial de Tri-City Bay. Conheça os modos:



Escape: É uma competição no estilo "gato e rato". Várias viaturas são convocadas para perseguir e prender você. Resta ao jogador usar as ruas da cidade para despistar e fugir da força policial. Você deve escapar antes que o tempo acabe.

Cop Takeout: o jogador tem determinado tempo para inutilizar viaturas policiais e ainda escapar com sucesso. Mais uma vez, tome cuidado com seus ataques às viaturas para não comprometer seu carro e seja rápido no fim para escapar da perseguição.

Cost to State: evento destinado ao caos. O objetivo do jogador é causar o maior estrago possível, batendo em viaturas, destruindo grades e atropelando objetos nas ruas. Com a destruição, o jogador acumula pontuação e deve chegar a determinado patamar.

ESTRUTURA DE JOGO

Correndo pela lei



Em Undercover, o jogador assume o papel de um agente do FBI que deve se infiltrar nas competições ilegais a fim de desmantelar o crime organizado em Tri-City Bay. Para ajudar, a bela Maggie Q interpreta outra agente do FBI, que passa informações sobre as gangues e as competições. O modo single player do título possui vários vídeos que ilustram o enredo e são acompanhados pelas aberturas das competições que formam o jogo. As disputas são abertas de acordo com o progresso do game.

Ação da Polícia



A força policial de Tri-City Bay tenta a todo custo eliminar as competições ilegais das ruas e avenidas da cidade. Durante as corridas do enredo e as competições avulsas, o jogador pode se deparar com viaturas que tentarão barrá-lo. Toda vez que isso acontecer, *você deve tomar* certas atitudes para despistar os oficiais. Essas etapas são simbolizadas por duas barras que aparecem no canto inferior da tela.

1ª Barra: na primeira barra, aparecem as figuras do corredor de um lado e da polícia de outro lado. Quando você vai mais rápido que o policial ou desvia-se pelas ruas, a barra começa a ir para o lado do corredor. Quando ela chega ao limite, você passa pela primeira fase da fuga. Caso ela vá para o outro lado, você será preso.

2ª Barra: na segunda barra, você deve completar a barra de energia. Para isso, faça curvas fechadas, mudanças bruscas de direção e use alta velocidade para deixar os *policiais* para trás.

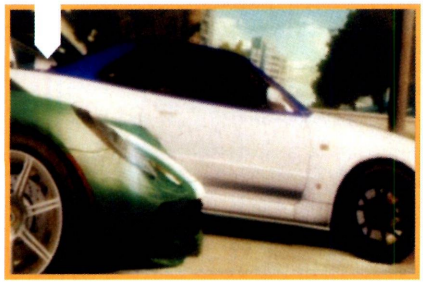
Photo mode: opção ilustrativa, em que é possível admirar e compartilhar o visual de seu carro. São diversas opções para que o jogador possa tirar fotos de seu carro a partir de vários ângulos.

Circuit Parts: possui as opções necessárias para você administrar seus carros. Cada seção apresenta tópicos para você mudar, turbinar ou realizar outras ações para gerenciar seus veículos. Confira as opções:

Garage: nesta opção o jogador acessa todos os seus carros. Além de conferir os atributos deles, é possível definir com qual veículo o jogador participa das competições.

Shop: o jogador compra novos carros. São várias opções que funcionam como lojas, divididas entre as marcas dos veículos. Os dados de automóveis são exibidos, além da quantia necessária para que o corredor compre o novo carro.

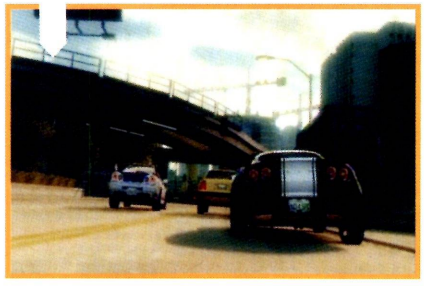
Visuals: na opção Visuals, o jogador altera o visual de seus carros. É possível mudar as cores, adicionar acessórios e colocar marcas ou números no carro.



Performance: Em Performance o jogador *modifica* os atributos do carro, visando um melhor desempenho. A compra de novas peças altera velocidade, dirigibilidade, controle e aceleração. São vendidos grupos de peças ou peças separadas. Confira a lista de modificações e o que você deve alterar para alcançar o resultado esperado:

Engine: aceleração e velocidade máxima.
Nitrous Oxide: aceleração.
Forced Induction: aceleração.
Suspension: controle
Drivetrain: aceleração e velocidade máxima.
Brakes: controle.
Tires: controle.

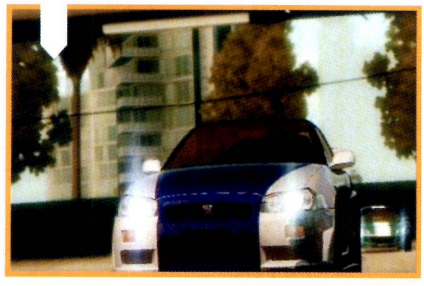
Competições: são divididas em avulsas e principais. As principais formam o enredo do jogo e são necessárias para a conclusão da história. Já as avulsas são eventos que permitem o acúmulo de prestígio e dinheiro. Para acionar as missões principais, basta entrar no mapa em GPS da cidade (direcional para cima no controle digital) e acessar a opção desejada. Para iniciar nas avulsas, basta apertar "para baixo" no controle digital quando estiver no local da competição (o nome da competição aparece na tela).



AJUSTES EM SEU CARRO

Motor (Engine)

Ajuste o motor de seu carro, alterando o torque e força (horsepower), para obter algumas vantagens. Para ter melhores pulos ou aproveitar melhor as esquinas na hora de fazer curvas, dê mais torque ao motor. Aumente o Horsepower para ter maior velocidade final. Ela é útil principalmente em provas como Highway Battles ou mesmo para fugir da polícia. Já o torque também pode fazer a diferença, principalmente em pistas curtas e cheias de curvas. Um torque melhor auxilia a aceleração do carro.



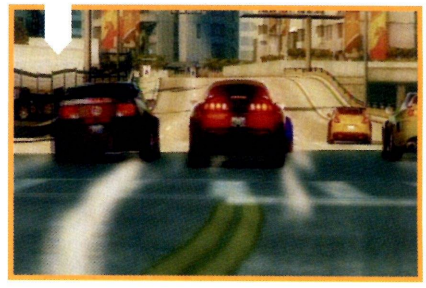
Suspensão (Suspension)

Os ajustes entre uma suspensão mais macia (soft) e dura (hard) podem afetar drasticamente o desempenho de seu carro. Quando você o deixa com a suspensão macia, os saltos ficam mais fáceis de controlar, mas com maior risco de perda de controle. Se deixar a suspensão dura, ocorre o contrário. Guiar fica mais fácil, já que o carro se fixa mais no cão. Mas na hora dos saltos, a perda de controle é mais provável.

Câmbio (Drivetrain)

O câmbio faz parte da configuração para aumentar aceleração e velocidade. Para melhorar a sintonia, mova a configuração do carro para esquerda. Esse é o segundo método para turbinar seu carro.

Pneus (Tires)



Um ajuste difícil, mas muito importante para o veículo. Os pneus definem se o carro fica mais preso ao chão ou mais voltado para derrapagens. Se você deseja maior precisão nas curvas, escolha ter mais grip.

Nitro (Nitrous)

O Nitro é uma ferramenta utilizada para momentos cruciais das competições. Tratam-se de descargas de energia que aumentam temporariamente a velocidade do carro.

Sugestões de configuração para os eventos

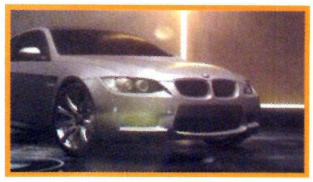
Item	DRIFTING (derrapagens)	PRECISION (precisão)
Engine	0.0	+10.0
Suspension	-10.0	+10.0
Drivetrain	0.0	+10.0
Tires	-10.0	+10.0
Nitrous	-10.0	+10.0

CARROS

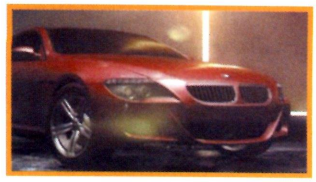
A lista de carros a seguir contém nome, ano de fabricação, custo, classe (Sport, Exotic, Muscle ou Turner), chassi (FWD - motor na frente e difícil de derrapar, RWD - motor atrás e ideal para derrapagens ou AWD - estável e equilibrado, potência (cavalos-força), torque, zona vermelha de rotação. limite de RPM e a velocidade máxima alcançada pelo veículo.



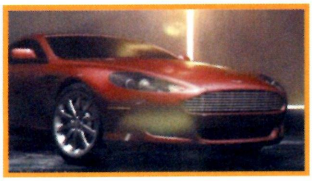
Audi TT 3.2 quattro
Ano: 2007
Custo: $79.000
Classe: Sport
Chassi: AWD
Motor: -
Potência: 250
Torque: 236
Zona vermelha: 6.300
RPM: 7.300
Velocidade máxima: 155



BMW M3 E92
Ano: 2008
Custo: $145.000
Classe: Sport
Chassi: RWD
Motor: -
Potência: 420
Torque: 295
Zona vermelha: 8.300
RPM: 9.300
Velocidade máxima: 155



BMW M6
Ano: 2008
Custo: $159.000
Classe: Exotic
Chassi: RWD
Motor: -
Potência: 500
Torque: 383
Zona vermelha: 8.250
RPM: 9.250
Velocidade máxima: 155



Aston Martin DB9
Ano: 2006
Custo: $172.000
Classe: Exotic
Chassi: RWD
Motor: -
Potência: 450
Torque: 420
Zona vermelha: 6.800
RPM: 7.800
Velocidade máxima: 186



Audi R8
Ano: 2008
Custo: $220.000
Classe: Exotic
Chassi: AWD
Motor: -
Potência: 420
Torque: 317
Zona vermelha: 8.000
RPM: 9.000
Velocidade máxima: 187



BMW M3 E46
Ano: 2003
Custo: $145.000
Classe: Sport
Chassi: RWD
Motor: -
Potência: 333
Torque: 262
Zona vermelha: 8.000
RPM: 9.000
Velocidade máxima: 155



Bugatti Veyron 16.4
Ano: 2006
Custo: $375.000
Classe: Exotic
Chassi: 4WD
Motor: Quad Turbo
Potência: 1001
Torque: 922
Zona vermelha: 6.500
RPM: 7.500
Velocidade máxima: 253



Audi RS4
Ano: 2006
Custo: $185.000
Classe: Sport
Chassi: AWD
Motor: -
Potência: 420
Torque: 317
Zona vermelha: 8.250
RPM: 9.250
Velocidade máxima: 155



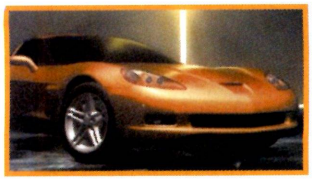
Audi S5
Ano: 2009
Custo: $161.000
Classe: Sport
Chassi: AWD
Motor: -
Potência: 354
Torque: 325
Zona vermelha: 7.250
RPM: 8.250
Velocidade máxima: 155



BMW Z4 M Coupe
Ano: 2007
Custo: $0 (Edição de Colecionador)
Classe: Sport
Chassi: RWD
Motor: -
Potência: 343
Torque: 269
Zona vermelha: 8.000
RPM: 9.000
Velocidade máxima: 155



Cadillac CTS-V
Ano: 2006
Custo: $42.000
Classe: Muscle
Chassi: RWD
Motor: -
Potência: 400
Torque: 396
Zona vermelha: 6.500
RPM: 7.500
Velocidade máxima: 155



Chevrolet Corvette Z06
Ano: 2006
Custo: $200.000
Classe: Sport
Chassi: RWD
Motor: -
Potência: 505
Torque: 470
Zona vermelha: 7.000
RPM: 8.000
Velocidade máxima: 198



Chevrolet Camaro Concept
Ano: 2008
Custo: $75.000
Classe: Muscle
Chassi: RWD
Motor: -
Potência: 400
Torque: 400
Zona vermelha: 6.500
RPM: 7.500
Velocidade máxima: 180



Dodge Charger R/T
Ano: 1969
Custo: $89.000
Classe: Muscle
Chassi: RWD
Motor: -
Potência: 425
Torque: 480
Zona vermelha: 7.000
RPM: 8.000
Velocidade máxima: 130



Dodge Charger SRT8 Super Bee
Ano: 2007
Custo: $81.500
Classe: Muscle
Chassi: RWD
Motor: -
Potência: 425
Torque: 420
Zona vermelha: 7.000
RPM: 8.000
Velocidade máxima: 155



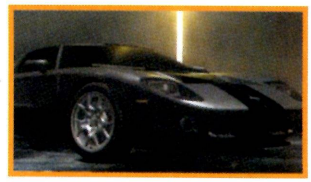
Chevrolet Chevelle SS
Ano: 1970
Custo: $150.000
Classe: Muscle
Chassi: RWD
Motor: -
Potência: 450
Torque: 500
Zona vermelha: 7.000
RPM: 8.000
Velocidade máxima: 130



Chevrolet Corvette Stingray
Ano: 1967
Custo: $70.000
Classe: Muscle
Chassi: RWD
Motor: -
Potência: 435
Torque: 460
Zona vermelha: 6.000
RPM: 7.000
Velocidade máxima: 145



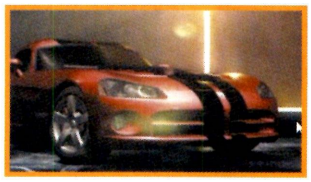
Dodge Challenger
Ano: 1971
Custo: $115.000
Classe: Muscle
Chassi: RWD
Motor: -
Potência: 385
Torque: 480
Zona vermelha: 7.000
RPM: 8.000
Velocidade máxima: 125



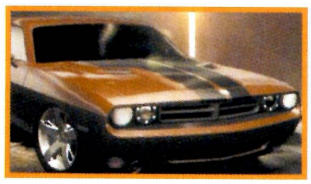
Ford GT
Ano: 2006
Custo: $235.000
Classe: Super
Chassi: RWD
Motor: Supercharger
Potência: 550
Torque: 500
Zona vermelha: 6.500
RPM: 7.500
Velocidade máxima: 212



Chevrolet Camaro SS
Ano: 1967
Custo: $38.000
Classe: Muscle
Chassi: RWD
Motor: -
Potência: 325
Torque: 410
Zona vermelha: 5.600
RPM: 6.600
Velocidade máxima: 121



Dodge Viper SRT10
Ano: 2006
Custo: $195.000
Classe: Sport
Chassi: RWD
Motor: -
Potência: 510
Torque: 525
Zona vermelha: 6.000
RPM: 7.000
Velocidade máxima: 190



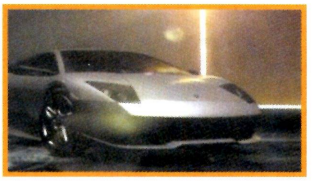
Dodge Challenger Concept
Ano: 2008
Custo: $0 (Edição de Colecionador)
Classe: Muscle
Chassi: RWD
Motor: -
Potência: 425
Torque: 420
Zona vermelha: 6.000
RPM: 7.000
Velocidade máxima: 174



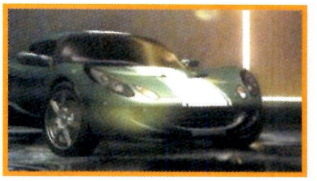
Ford Escort Cosworth RS
Ano: 1996
Custo: $36.500
Classe: Yurner
Chassi: AWD
Motor: Turbo
Potência: 227
Torque: 220
Zona vermelha: 6.750
RPM: 7.750
Velocidade máxima: 140



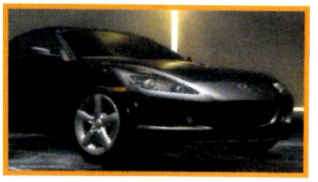
Ford Mustang GT
Ano: 2006
Custo: $85.000
Classe: Muscle
Chassi: RWD
Motor: -
Potência: 300
Torque: 320
Zona vermelha: 6.250
RPM: 7.250
Velocidade máxima: 145



Lamborghini Murciélago LP640
Ano: 2006
Custo: $250.000
Classe: Super
Chassi: AWD
Motor: -
Potência: 640
Torque: 487
Zona vermelha: 8.000
RPM: 9.000
Velocidade máxima: 211



Lotus Elise
Ano: 2006
Custo: $42.500
Classe: Sport
Chassi: RWD
Motor: -
Potência: 190
Torque: 130
Zona vermelha: 8.000
RPM: 9.000
Velocidade máxima: 147



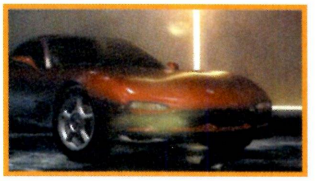
Mazda RX-8
Ano: 2006
Custo: $22.000
Classe: Turner
Chassi: RWD
Motor: -
Potência: 238
Torque: 159
Zona vermelha: 9.000
RPM: 10.000
Velocidade máxima: 145



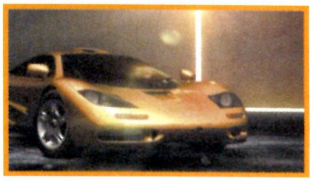
Ford Focus ST
Ano: 2006
Custo: $48.000
Classe: Turner
Chassi: FWD
Motor: Turbo
Potência: 220
Torque: 263
Zona vermelha: 7.000
RPM: 8.000
Velocidade máxima: 150



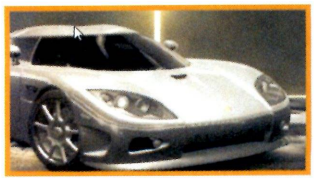
Lamborghini Gallardo LP560-4
Ano: 2009
Custo: $190.000
Classe: Exotic
Chassi: RWD
Motor: -
Potência: 560
Torque: 398
Zona vermelha: 8.000
RPM: 9.000
Velocidade máxima: 202



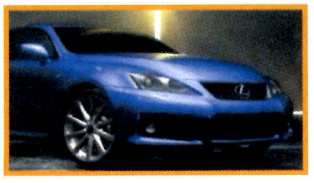
Mazda RX-7
Ano: 1995
Custo:$73.000
Classe: Turner
Chassi: RWD
Motor: Twin Trbo
Potência: 255
Torque: 217
Zona vermelha: 8.000
RPM: 9.000
Velocidade máxima: 140



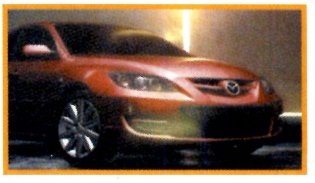
McLaren F1
Ano: 1994
Custo: $290.000
Classe: Exotic
Chassi: RWD
Motor: -
Potência: 627
Torque: 479
Zona vermelha: 7.500
RPM: 8.500
Velocidade máxima: 240



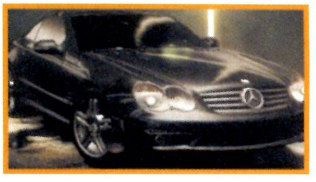
Koenigsegg CCX
Ano: 2009
Custo: $0 (Edição de Colecionador)
Classe: Exotic
Chassi: RWD
Motor: Supercharged
Potência: 806
Torque: 678
Zona vermelha: 7.600
RPM: 8.600
Velocidade máxima: 245



Lexus IS F
Ano: 2008
Custo: $164.000
Classe: Turner
Chassi: RWD
Motor: -
Potência: 416
Torque: 371
Zona vermelha: 6.800
RPM: 7.800
Velocidade máxima: 170



Mazda Mazdaspeed3
Ano: 2006
Custo: $52.500
Classe: Tuner
Chassi: FWD
Motor: Turbo
Potência: 263
Torque: 280
Zona vermelha: 6.700
RPM: 7.700
Velocidade máxima: 155



Mercedes-Benz SL65 AMG
Ano: 2005
Custo: $0 (Edição de Colecionador)
Classe: Exotic
Chassi: RWD
Motor: Twin Turbo
Potência: 604
Torque: 738
Zona vermelha: 5.950
RPM: 6.950
Velocidade máxima: 155

SOS



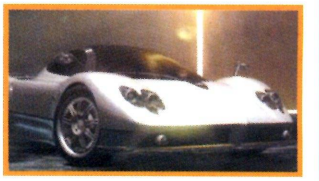
Mercedes-Benz SLR McLaren 722
Ano: 2007
Custo: $225.000
Classe: Exotic
Chassi: RWD
Motor: Supercharged
Potência: 641
Torque: 605
Zona vermelha: 7.000
RPM: 8.000
Velocidade máxima: 209



Mitsubishi Lancer EVOLUTION IX MR
Ano: 2006
Custo: $95.000
Classe: Turner
Chassi: AWD
Motor: Turbo
Potência: 286
Torque: 289
Zona vermelha: 7.000
RPM: 8.000
Velocidade máxima: 165



Nissan Silvia (S15)
Ano: 2000
Custo: $28.000
Classe: Turner
Chassi: RWD
Motor: Turbo
Potência: 250
Torque: 202
Zona vermelha: 7.500
RPM: 8.500
Velocidade máxima: 146



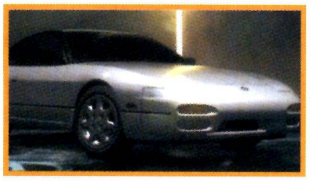
Pagani Zonda
Ano: 2006
Custo:$320.000
Classe: Super
Chassi: RWD
Motor: -
Potência: 602
Torque: 561
Zona vermelha: 7.000
RPM: 8.000
Velocidade máxima: 214



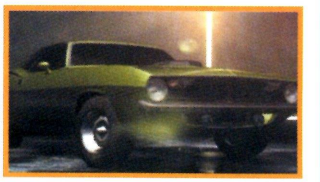
Mercedes-Benz CLS 63 AMG
Ano: 2006
Custo: $151.000
Classe: Sport
Chassi: RWD
Motor: Supercherged
Potência: 476
Torque: 516
Zona vermelha: 6.500
RPM: 7.500
Velocidade máxima: 155



Nissan GT-R (R35)
Ano: 2007
Custo: $275.000
Classe: Tuner
Chassi: AWD
Motor: Twin Turbo
Potência: 480
Torque: 430
Zona vermelha: 8.500
RPM: 9.500
Velocidade máxima: 195



Nissan 240SX (S13)
Ano: 1989
Custo: $20.000
Classe: Turner
Chassi: RWD
Motor: -
Potência: 140
Torque: 152
Zona vermelha: 6.500
RPM: 7.500
Velocidade máxima: 112



Plymouth HEMI® Cuda
Ano: 1970
Custo: $36.000
Classe: Muscle
Chassi: RWD
Motor: -
Potência: 425
Torque: 425
Zona vermelha: 5.600
RPM: 6.600
Velocidade máxima: 130



Mitsubishi Lancer EVOLUTION
Ano: 2008
Custo: $120.000
Classe: Turner
Chassi: AWD
Motor: Turbo
Potência: 300
Torque: 325
Zona vermelha: 7.000
RPM: 8.000
Velocidade máxima: 165



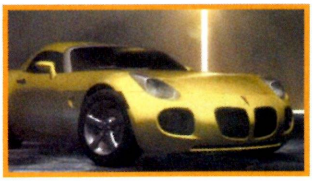
Nissan Skyline GT-R (R34)
Ano: 1999
Custo: $135.000
Classe: Tuner
Chassi: AWD
Motor: Twin Turbo
Potência: 280
Torque: 293
Zona vermelha: 8.000
RPM: 9.000
Velocidade máxima: 155



Nissan 370Z (Z34)
Ano: 2009
Custo: $92.500
Classe: Turner
Chassi: RWD
Motor: -
Potência: 330
Torque: 290
Zona vermelha: -
RPM: -
Velocidade máxima: -



Pontiac GTO
Ano: 1965
Custo: $32.000
Classe: Muscle
Chassi: RWD
Motor: -
Potência: 335
Torque: 431
Zona vermelha: 5.200
RPM: 6.200
Velocidade máxima: 122



Pontiac Solstice GXP
Ano: 2006
Custo: $25.000
Classe: Turner
Chassi: RWD
Motor: Turbo
Potência: 260
Torque: 260
Zona vermelha: 6.300
RPM: 7.300
Velocidade máxima: 145



Porsche Cayman S
Ano: 2006
Custo: $0 (Edição de Colecionador)
Classe: Sport
Chassi: RWD
Motor: -
Potência: 295
Torque: 251
Zona vermelha: 7.000
RPM: 8.000
Velocidade máxima: 170



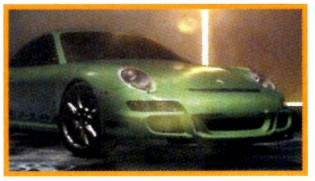
Renault Mégane Coupé
Ano: 2008
Custo: $65.500
Classe: Turner
Chassi: FWD
Motor: Turbo
Potência: 200
Torque: 222
Zona vermelha: 7.000
RPM: 8.000
Velocidade máxima: -



Toyota Supra
Ano: 1998
Custo: $100.000
Classe: Turner
Chassi: RWD
Motor: Twin Turbo
Potência: 320
Torque: 315
Zona vermelha: 7.000
RPM: 8.000
Velocidade máxima: 150



Porsche 911 GT2
Ano: 2008
Custo: $212.000
Classe: Super
Chassi: RWD
Motor: -
Potência: 530
Torque: 505
Zona vermelha: 7.100
RPM: 8.100
Velocidade máxima: 204



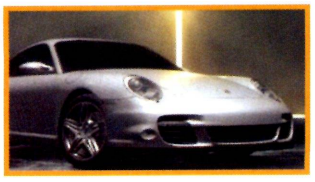
Porsche 911 GT3 RS
Ano: 2006
Custo: $215.000
Classe: Exotic
Chassi: RWD
Motor: -
Potência: 415
Torque: 300
Zona vermelha: 8.400
RPM: 9.400
Velocidade máxima: 193



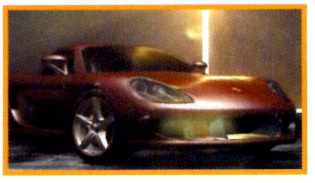
Shelby GT500
Ano: 1967
Custo: $132.500
Classe: Muscle
Chassi: RWD
Motor: -
Potência: 355
Torque: 420
Zona vermelha: 6.500
RPM: 7.500
Velocidade máxima: 132



Volkswagen R32
Ano: 2006
Custo: $41.000
Classe: Turner
Chassi: AWD
Motor: -
Potência: 247
Torque: 236
Zona vermelha: 6.900
RPM: 7.900
Velocidade máxima: 155



Porsche 911 Turbo
Ano: 2006
Custo: $218.000
Classe: Sport
Chassi: AWD
Motor: Twin Turbo
Potência: 480
Torque: 460
Zona vermelha: 7.100
RPM: 8.100
Velocidade máxima: 193



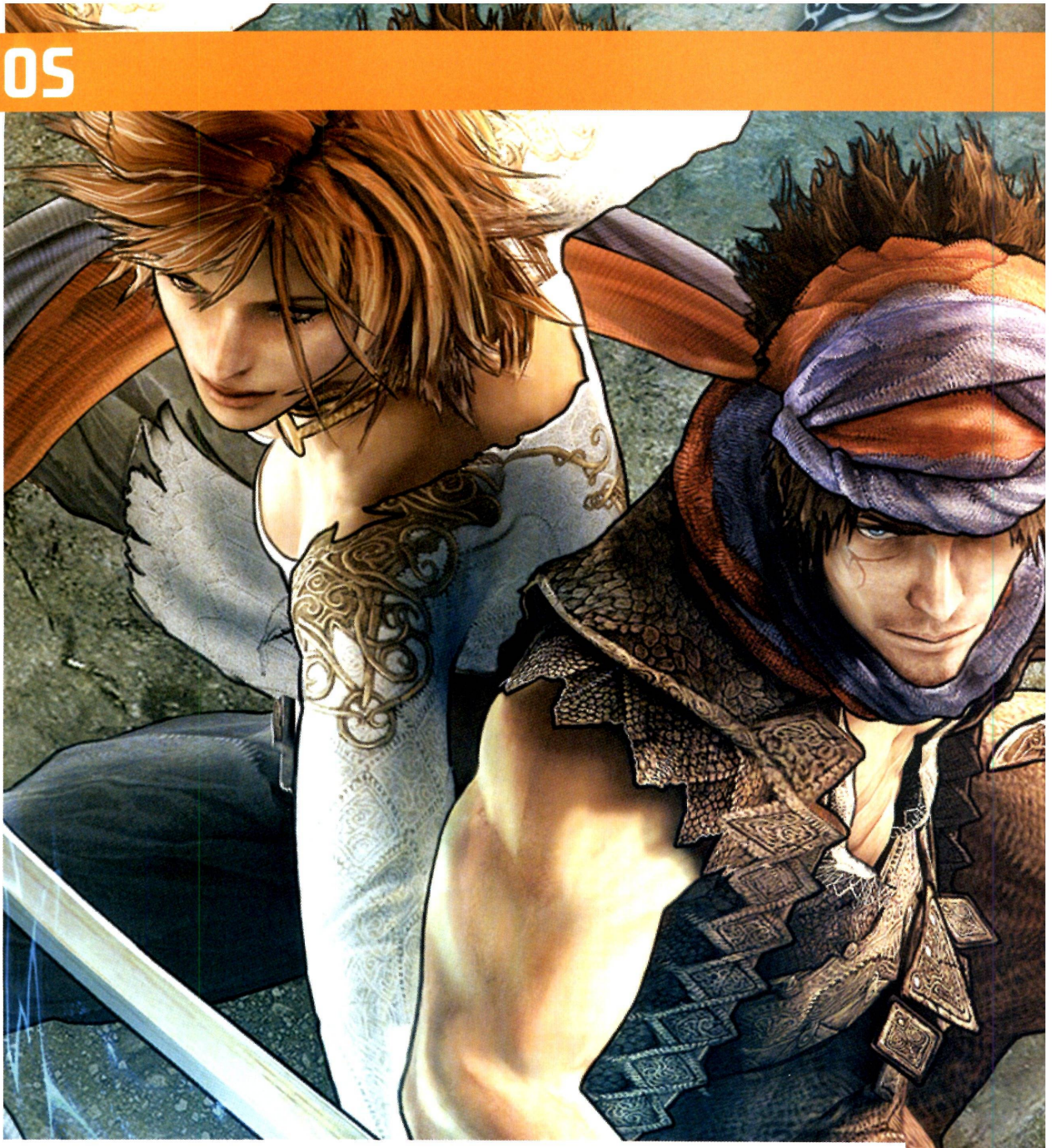
Porsche Carrera GT
Ano: 2005
Custo: $300.000
Classe: Exotic
Chassi: RWD
Motor: -
Potência: 605
Torque: 435
Zona vermelha: 8.400
RPM: 9.400
Velocidade máxima: 205



Shelby GTR500KR™
Ano: 2008
Custo: $169.500
Classe: Muscle
Chassi: RWD
Motor: Supercharged
Potência: 500
Torque: 475
Zona vermelha: 6.000
RPM: 7.000
Velocidade máxima: 150



Volkswagen Scirocco
Ano: 2008
Custo: $50.000
Classe: Turner
Chassi: FWD
Motor: Turbo
Potência: 197
Torque: 207
Zona vermelha: 5.900
RPM: 6.900
Velocidade máxima: 146



PRINCE OF PERSIA

A jornada do príncipe | FABIANO SILVA

Quando o bolso aperta, não existe fórmula mais aproveitada do que requentar nomes antigos. Hollywood faz isso com suas dezenas de trilogias sem sentido e a indústria de games segue o mesmo exemplo. A maioria das continuações só tem o letreiro de bom, mas há exceções.

Lançado originalmente em 1989 pela Broderbund, uma das mais importantes empresas de games da época, Prince of Persia revolucionou o mercado por ser considerado o primeiro jogo a utilizar um sistema de captura de movimentos, isto é, as animações do personagem eram reais e não quadrados desenhados e colados. O jogo recebeu inúmeras continuações, para várias plataformas, mas aos poucos foi se afastando da idéia original: um simples jogo de ação em que o príncipe deveria salvar a princesa.

A Ubisoft traz a nova e aguardada versão desse clássico que carrega o mesmo nome do original e não tenta revolucionar mais uma vez os videogames, mas apenas agradar fãs antigos e recentes - e consegue. O título tem um sistema simples e muito divertido que lembra bastante o original, sem parecer ultrapassado. Não precisa de história nem grandes enredos, apenas de um poço para saltar e uma princesa para salvar.

FICHA TÉCNICA

Produção
Ubisoft Montreal

Distribuição
Ubisoft

Jogadores
1

Site
princeofpersiagame.com

Online
Não

SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

AV
AVENTURA



CONTROLES

L1
Lança objeto inflamável

L2
Conversar

R1
Descer a parede

R2
Defesa

R3
Zoom

Start
Menu do jogo

Analógico esquerdo
Move o personagem

Analógico direito
Move a câmera

Poder de Elika / ataque de Elika

Pular / esquivar

Ataque com espada

Utiliza argola / ataque com luva



Seeds

Para abrir os portais você precisa de Seeds - as luzes brancas que aparecem após curar um terreno. Elas ficam espalhadas por toda área. Assim que aparecem, você pode seguir para a próxima área ou aproveitar e pegar todas. É necessário explorar cada canto do mapa para pegar todas as Seeds. Após curar uma região, recomendamos que pare e pegue as Seeds.



Combos

Os ataques mais fortes são os combos, sequências de golpes com Elika e Prince. Abra a tabela de combos e descubra como utilizá-los. Alguns inimigos exigem combos para serem derrubados.



Vida

O herói não tem HP. Quando ele cai, Elika o resgata e ele retorna à plataforma anterior. No combate ele também não pode ser derrotado, apenas debilitado, recuperando assim parte da energia do oponente. Isso não significa que os desafios sejam fáceis. Algumas combinações de saltos são complicadas e uma queda pode fazer com que você volte muitas partes.



Destino

Elika pode mostrar o caminho do próximo Fertile Ground, as áreas que precisam ser curadas. Tais regiões são muito grandes e complexas. Marque seu próximo caminho no mapa e use Elika para lhe mostrar a direção. Siga a energia branca para não se perder.

Acrobacias

Todos os desafios do jogo estão prontos para o jogador encarar. As paredes ficam marcadas por onde ele deve passar - onde há argolas ele pode subir. Procure as marcas pelo mapa para saber qual direção seguir.



Combate

Os inimigos que surgem durante o jogo possuem características diferentes - eles podem ficar imunes a ataques com espada, quando ficam magros, ou imunes a golpes de luva, no caso de se tornarem azuis. Não tente tirar toda a vida dos Corrupteds - jogue-os das regiões.

Defesa

A melhor tática a ser adotada durante os combates é a defesa. Sempre que o símbolo de bloqueio surgir, o inimigo irá atacar e você pode bloqueá-lo. Se você fizer isso no momento certo, ele fica vulnerável. Utilize também suas habilidades para desviar de um golpe, deixando o inimigo exposto.



Chefes

Todos os chefes possuem mecânicas de combate similares. Eles modificam sua vulnerabilidade durante a luta: só levam golpes de espada quando ficam azuis, da luva quando estão roxos e de magia quando se tornam escuros. De tempos em tempos eles irão lançar poderosos golpes, os quais você deve contra-atacar apertando o botão que aparece na tela. Fique longe dos cantos da sala para não ser agarrado pelo Corrupted.

Conversa

Sempre que o símbolo de Elika aparece você pode conversar com ela, a fim de obter informações sobre os inimigos e a região em que se encontra. Além disso, parte da história do jogo está escondida nas conversas, assim como citações aos jogos antigos.

Caminho

Prince of Persia é um jogo grande. Você pode chegar a qualquer área a partir de um Fertile Ground. Por isso, existem dezenas de caminhos para seu próximo objetivo. Para seguir o guia com mais facilidade, inicie sempre pela região indicada.

INTO THE STORM

Siga a mulher misteriosa - que depois você descobre ser Elika. Pule sobre as pedras. Quando ela pular na parede, faça o mesmo para correr. Suba na pedra à frente. Ao cair, lute contra o soldado e utilize os comandos determinados para vencer. Agora você vê a passagem no alto da montanha com um pequeno espaço à direita. Pule duas vezes na parede para subir e depois pule para o lado oposto. Faça isso até chegar ao alto, onde está a plataforma. Pule na parede para chegar à próxima plataforma. Agora você esta em um precipício: siga à esquerda.



A ponte cairá e você será salvo por Elika. Pegue-a no colo e ande até a próxima sala. Use seus ataques aéreos contra o inimigo para derrubá-lo. Ao terminar, fale com Elika três vezes. Suba a parede à sua frente e pule até a ponte. Corra pela parede à esquerda para chegar à próxima passagem e, em seguida, corra pela direita. Agora, você deve pular na parede à direita e correr. Quando for cair, pule para a esquerda e continue correndo. No final, pule e ataque os dois inimigos com seus golpes e combos.

Utilize sua luva para descer e siga até o templo. Suba as escadas até a porta. Vire à esquerda e pule sobre a fissura. Agora, pule sobre a segunda fissura e vá até o andar superior. Gire a alavanca para abrir a porta, desça e entre. Avance até o final do corredor. Pule sobre o mecanismo à direita e abra a porta. Desça a rampa até a árvore.



King

Agora você deve lutar contra o pai de Elika, tomando cuidado com os combos. Defenda e contra-ataque. Ao derrotá-lo, um inimigo das sombras surge, mas você pode usar Elika e seus golpes sequenciais para criar combos poderosos. Vire à direita e pule sobre a plataforma próxima à porta. Pule mais três plataformas até encontrar a saída, situada no alto. Pule na parede, corra até a outra parede à sua frente, pule para a esquerda e alcance a fissura. Ande pela fissura até a passagem à esquerda. Suba até a porta e derrote o inimigo.

No corredor, espere o chão cair antes de prosseguir. Vá pela direita no primeiro buraco. Pule na parede à esquerda e atravesse o segundo buraco. Aproxime-se do terceiro, mas não pule. Quando o teto cair, ande pela parede e salte sobre a plataforma. Pule a passagem a seguir e depois use Elika para chegar ao final.

Agora você deve liberar os Fertile Grounds. Comece por King's Gate.

KING'S GATE

Ruined Citadel

Siga a energia que mostra o caminho até o Fertile Ground, no canto esquerdo do mapa. Corra até a entrada e, ao chegar, não pule - fale com Elika para conhecer toda a história do inimigo. Pule e use Elika para chegar até o outro lado. Pule sobre a fissura à esquerda e corra até a passagem. No final, pule na parede e segure a argola de ferro para subir. Pule direto na próxima passagem até alcançar mais uma argola à esquerda. Pule na direção da argola e use-a para passar.

Vire à esquerda e pule no pedaço de madeira para atravessar. Agora, utilize as argolas para subir. À frente, utilize as varas para chegar à próxima plataforma. Pule e suba. Salte sobre o pequeno pedaço de madeira e, em seguida, até a próxima área. Suba na fissura e vá até a passagem acima. Pule em mais dois pedaços de madeira. Você chegará em uma parede - pule e suba na madeira. Pule sobre a fissura e siga à direita. Ande pela parede até alcançar mais uma fissura e continue. Ao subir, fale com Elika.



Pule até chegar à passagem à frente do Fertile Ground e fale novamente com Elika. Vire à direita e pule na coluna para atravessar. Agora, suba na parede à esquerda, até as raízes. Atravesse e desça. Passe pelas colunas, corra pelas paredes e salte até as raízes. Na coluna seguinte, pule e suba até o andar superior. Pule na coluna e suba. Ande pelo teto, até o argola de ferro, para descer à frente. Na próxima coluna, pule e vire para saltar na coluna à frente. Agora, tome cuidado. Corra pela parede até as raízes e suba. Vá até o Fertile Ground.



Hunter

O primeiro inimigo com o qual você se depara é Hunter, que possui golpes fracos e cujo ataque especial é sujar a tela. Quando ele jogar corrupção em você, ataque-o para voltar ao normal. Não é difícil derrotá-lo, basta se defender.

THE CAULDRON

The Vale

Antes de seguir, escolha um novo caminho: The Cauldron. Pegue a Seed dentro da sala e pule na alavanca para abrir a passagem e pegar outra Seed. Pule e use Elika para chegar à coluna à sua frente. Pule sobre as raízes e desça. Ande até a plataforma na frente da coluna e pule para o outro lado. Vire à direita e pule. Suba e pegue mais uma Seed.



Agora, pule na próxima coluna e suba até o teto. Continue à esquerda para pegar mais uma Seed. Pegue a última na coluna e volte até achar outra em uma coluna à frente. Salte e desça. Vire à direita e passe por um caminho repleto de Seeds. Pule até a plataforma, ande pela parede e utilize a argola para chegar à próxima área.



Desça pela fissura e vire à direita. Siga pelo caminho até as raízes e suba para descer do outro lado da plataforma. Corra pela parede e pule sobre a passagem. Pule novamente na parede e atravesse as fissuras até chegar ao lado oposto. Pule na parede à direita e ande até as raízes. Faça o mesmo na parede esquerda. Ao chegar na próxima passagem, pule e suba nas raízes à direita. Ande pela parede e pule na plataforma à esquerda. Vire na passagem à esquerda. Suba nas raízes, fale com Elika e siga até o escorregador. Pule sobre a próxima plataforma e suba. Pegue o próximo escorregador e suba. Pule na primeira coluna e suba até o teto. Ande pelo teto até a segunda coluna e prossiga. Utilize a argola, suba, pule à esquerda e retorne. Use Elika para chegar à rampa e ao Fertile Ground.



Alchemist

O Alchemist não é muito poderoso e apresenta uma série de golpes medianos de curta distância. Quando ele tentar pegá-lo, aperte o botão ininterruptamente, até se soltar. Cuidado com a corrupção situada no canto da sala.

ROYAL PALACE

The Cavern

Pule na pilastra à sua frente e use Elika para chegar às raízes. Desça, coletando as Seeds. Pule na parede à sua frente e corra para pegar mais uma Seed. Suba na raiz e saia na plataforma. Vire à esquerda e ande pela parede, pegando mais Seeds. Siga sempre à esquerda até mais uma passagem. Entre à esquerda e pule na coluna.



Agora, pule nas colunas para chegar às plataformas. No final, pule e vire para ficar de costas para a passagem à direita e pule novamente. Suba pelas paredes até a entrada da próxima área. Fale com Elika e descubra tudo sobre Concubine. Pule sobre as barras até alcançar a coluna. Suba e use Elika para chegar à segunda coluna. Agora, procure as três coluna à frente do portão.

Pule para descobrir uma surpresa. Ao cair, vire e ande até a plataforma. Pule na coluna e suba. Pule e utilize o círculo para subir. Vire à direita e pule. Use as barras para alcançar a plataforma. Pule na parede, corra até Concubine, ataque-a e retorne à plataforma central.



Ande até a próxima passagem e pule na coluna. Suba e vire à esquerda. Ao cair, tome cuidado com o chão escorregadio. Siga até a próxima ilusão e retorne à plataforma. Pegue mais uma plataforma e pule na pilastra. Utilize o círculo para chegar no alto, siga à esquerda e deslize pela rampa até as duas barras. Pule sobre a próxima rampa e salte até o portão. Ataque rapidamente.

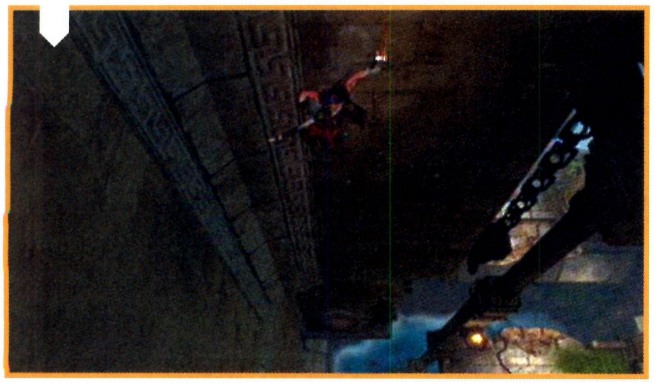
Concubine

O combate agora é similar ao Alchemist. Concubine possui alguns golpes lentos e com pouco dano. Use seus combos e fique colado nela. Concubine pode se teleportar fugindo de você, porém não faz nada além disso durante a luta.

CITY GATE

City of Lights

Agora chegou a vez de ir para City Gate. Você já deve ter Seeds suficientes para abir o primeiro portal. Se desejar, vá até o templo e abra-o. Para continuar, ande até a parede com a argola. Pule na coluna e suba pela argola. Suba na parede à frente para chegar à passagem e vire à direita. Pule na coluna e use Elika para chegar à segunda. Corra pela parede à esquerda e utilize as argolas. Com a ajuda de Elika, pule na coluna. Salte na parede à esquerda e ande até a passagem. Atravesse as colunas até alcançar mais uma área e vire à esquerda.



Pule sobre a rampa e salte até a próxima passagem. Suba e chegue a uma série de rampas. Seja rápido para saltar no final da rampa e tome cuidado com a corrupção. Suba pela parede com argolas. Pule na rampa à esquerda e siga até a plataforma. Fale com Elika, pule na rampa e esteja preparado para saltar à direita quando ela cair. Suba nas raízes. Na parte superior, ande pela parede até as raízes e desça na outra passagem. Continue pelas colunas até o Fertile Ground.



Warrior

Agora não há combate. Você não pode derrotar Warrior com seus golpes. Vá até a ponta do Fertile Ground e vire para deixá-lo de costas para o precipício. Ataque e utilize os comandos para Elika derrubá-lo.
Você liberou os quatro Fertile Grounds abertos. Para continuar, você deve pegar as Seeds e abrir os novos caminhos, na ordem que preferir. Para conseguir mais Seeds, retorne ao início de cada região e refaça seu caminho. Quando você abre um dos quatro portões - vermelho, azul, amarelo e verde -, os círculos no mapa ficam ativos - você pode utilizá-los para coletar mais Seeds.

Temple

Assim que tiver Seeds, retorne ao Temple e abra os poderes para descobrir novos caminhos. Agora, tome cuidado, pois o pai de Elika irá atacá-lo. Ele fica mais forte à medida que você abre portais, mas sua mecânica é similar à de outros chefes. Contra-ataque e utilize combos.

RUINED CITADEL

The Sun Temple

Comece pelo Ruined Citadel e teleporte-se para King´s Gate. Pule na coluna, desça e vire à direita. Passe pelas barras, até a raiz, e suba na passagem. Salte mais barras até a rampa. Pule na parede à esquerda e, quando chegar ao final, pule na parede à direita e salte até a barra para encontrar um inimigo. Pule sobre a fissura à frente e vire à esquerda. Corra e pule na parede do outro lado. Corra pela direita até chegar à nova plataforma.

Agora você deve utilizar os símbolos vermelhos para se locomover. Pule em direção ao primeiro, à sua frente. Use Elika para ser jogado no centro da sala.

Hunter

Agora Hunter está mais forte e ataca com maior rapidez. Mantenha-se em posição de defesa o tempo todo e não deixe que ele o derrube usando as garras. Quando estiver ferido, ele irá jogar corrupção em sua tela. Fique na defensiva, mas não pare de atacar.

Após a luta, utilize o primeiro símbolo para saltar até o segundo e ser levado à passagem. A corrupção está na parede. Suba na fissura à direita e espere a corrupção passar para seguir. Siga pelas fissuras até o símbolo. Use-os até alcançar mais uma área. Agora, suba na fissura e corra para cima até não conseguir mais e pule para pegar a coluna. Suba até o final da coluna e depois na parede para agarrar a fissura. Continue subindo na parede e pule sobre a parte de cima da coluna. Pule de volta na parede e suba até a fissura. Atravesse e olhe para baixo. Desça desviando das corrupções. Pule na parede e utilize os símbolos até chegar às barras. Pule com a ajuda de Elika no Fertile Ground.

Marshalling Ground

Em Sun Temple, utilize o símbolo vermelho à esquerda. Pule nas barras à direita até chegar ao final da parede. Segure na fissura e suba. Continue subindo e, ao chegar no topo, lute contra o inimigo. Corra até a fissura à direita e espere a corrupção sumir para passar. Siga pelas fissuras atravessando a parede, mas tome cuidado com as corrupções. Agora, olhe para a fissura abaixo. Espere a corrupção passar e, desviando, desça até ela. Corra até a fissura à direita, desça e solte a fissura para cair na parte inferior. Espere a corrupção passar e corra até a próxima passagem.



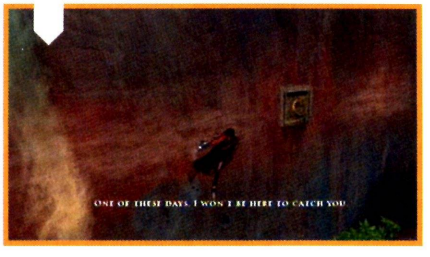
Pule na parede à sua frente e corra pela esquerda. Pule nas raízes. Corra pela parede, pule a água até alcançar mais raízes e pule novamente. Ande até avistar o círculo amarelo e ative-o. Agora você deve desviar das paredes. Primeiramente, vire à esquerda e depois à direita. Após a curva, vire à direita. Abaixe e utilize o próximo círculo amarelo. Passe por baixo da passarela e pelo meio das próximas. Vire à direita no próximo círculo. Chegando ao último, a viagem fica mais rápida. Mantenha-se abaixado para evitar os obstáculos. No final, lute com Hunter. A luta é igual às anteriores. O Fertile Ground está acima.

The Windmills

Vá para Marshalling Ground. Suba, utilize o círculo, vire à direita e pule na parede. Use as argolas até alcançar a barra. Siga pelas paredes até mais uma passagem. Pule na parede à esquerda, corra e pule na da direita. Salte até a coluna e não suba. Salte e Elika irá jogá-lo na passagem. Lute com o inimigo, atacando-o ou jogando-o pelo caminho. Pule sobre as barras e, na próxima passagem, pule sobre as outras duas barras e, no final, use Elika para chegar à argola. Suba.



Desça a rampa e utilize a os círculos vermelhos - com o segundo você encontra a parede. Pegue a argola e corra pela parede até o terceiro círculo. Você precisa alinhar os dois círculos com a grade para utilizá-los. A alavanca da direita move a grade à esquerda. Há, acima, dois painéis - o da esquerda exibe o status da roda à esquerda e o da direita do círculo à direita. Quando o símbolo está vazio, o painel não se move. Quando está azul se move uma casa e vermelho, duas casas. Mova as alavancas para que os dois fiquem alinhados.



Ao conseguir, utilize o círculo para pular. Corra pela parede e pegue o próximo círculo. Ao chegar à passagem, pule com Elika, suba e vire à direita. Agora você vê as corrupções na parede e, à frente, uma roda azul. Você deve atravessar entre as corrupções quando a roda azul estiver com a parte larga virada para você. Ao alcançar o centro, espere-a virar para cima e suba. Pule para chegar a mais um grupo de rodas.



Aqui, o procedimento é igual ao do outro desafio: girar as rodas até que as três fiquem abertas. Gire a alavanca da esquerda até que o primeiro símbolo fique azul e o segundo, vermelho. Gire uma vez a da direita. Volte e gire a da esquerda até o primeiro ficar vazio e os outros azuis. Gire três vezes a da direita até a abertura ficar à direita dos círculos. Volte para a alavanca esquerda. Gire-a até a direção dos três símbolos azuis. Finalmente, gire a da esquerda.

Utilize os círculos até a passagem. Atravesse a parede até o final do corredor e suba, utilizando as argolas, para chegar a Windmill.

Martyrs Tower

Comece no Fertile Ground de Windmill. Salte sobre a barra e caia. Vire à direita e siga pelas rampas até a parede. Corra e utilize as argolas para chegar à passagem em que se encontra um inimigo. Use Elika para chegar até a barra e pule na parede, tomando cuidado com a corrupção. Siga pela parede até encontrar o círculo amarelo à direita. Não há muitos obstáculos dos quais desviar. Utilize os três círculos para chegar até o Hunter.



Pule sobre a fissura e desça. Siga pela parede à esquerda, fugindo das corrupções. Ande rapidamente enquanto eles descem pela parede até uma passagem. Vire à direita e pule sobre a barra. Suba e siga pelas barras de madeira,

dando a volta nas colunas. Pule na parede, suba pela fissura, corra para a direita e pule na barra. Pule na parede e corra até a próxima passagem. Ande até a fissura e suba.

Você encontrará Hunter novamente e a luta é parecida. Defenda-se e utilize contra-ataques. Derrote-o e suba na fissura da parede. Siga à direita pelas barras até mais uma fissura. Suba até a passarela, onde você verá um círculo amarelo - use-o. Pule na parede para chegar ao outro lado. Suba na fissura e atravesse até a barra. Pule na barra à frente do círculo. Voe até as barra, pule na parede, vá até a próxima barra e suba para o Fertile Ground.



Hunter´s Lair

Siga para o Fertile Ground de Windmills, abra o portal, suba e vá na direção do círculo vermelho. Você será jogado para um círculo amarelo - desvie pela esquerda dos objetos até alcançar o outro círculo vermelho. Ande pela parede para ser jogado e desvie dos obstáculos enquanto voa.

Hunter

Os ataques de Hunter estão bem mais rápidos, portanto, deixe sua defesa sempre pronta. Ele joga corrupção em você durante toda a luta. Quando ele ficar azul, está invulnerável a golpes de magia e luva. Ataque até tirar 25% de sua vida, quando o chão cai. No segundo andar ele fica ainda mais nervoso. Use combos e não pare de andar. Ao perder 75% de vida, ele derruba o chão e você cai - pule sobre a corrupção para cair na rampa. Desça pulando com Elika até a parede, avance e use-a para chegar à próxima rampa. No final, salte com Elika para chegar ao centro da sala. Agora, tome cuidado, pois há corrupção nos cantos da sala. Fique atento aos comandos que surgem na tela. Ao derrotá-lo, utilize os poderes vermelhos para sair do castelo e voe até a saída.

THE VALE

Construction Yard

Inicie a fase no Fertile Ground de Cauldron. Pule e desça pelas raízes até o final, vire à esquerda e entre pelo corredor. Pule na parede à esquerda e atravesse até o final. Salte até a parede à direita e siga. Lute com o inimigo e suba pelas paredes. No alto, siga pela fissura à esquerda, até a passagem. Salte na parede à esquerda e prossiga.

Pule sobre o rio e vá até o círculo verde. Desça até o segundo círculo e utilize-o. Continue até o terceiro e, em seguida, o quarto. Suba, usando as argolas até a barra. Pule com Elika até a plataforma com alavanca. As alavancas movem a direção da plataforma. Mova a alavanca e pule. Use a alavanca na segunda plataforma e pule. Na terceira, vire até a passagem da plataforma com a grande ponte ficar ao lado Fertile Ground. Retorne à segunda plataforma, mova-a e pule para a quarta plataforma. Utilize a alavanca para chegar até a plataforma com a ponte. Mude a alavanca para a ponte ficar próxima ao Fertile Ground.

Machinery Yard

Vá para Construction Yard e pule na passagem abaixo das plataformas. Siga até o rio e, ao descer, vire à direita. Ande pela parede até as raízes. Desça e siga à esquerda. Pula na parede para abrir as passagens e atravesse até avistar um inimigo. Agora, pule sobre as duas barras e faça a volta para a esquerda. Espere a corrupção passar e pule na parede. Utilize a argola e corra. Pule com Elika até a barra e continue pela esquerda. Siga até o círculo vermelho. Lute com Alchemist, adotando a mesma tática das lutas anteriores. Quando ele estiver com 25% de vida, irá atacá-lo com um poder. Pule até a passagem à sua frente e suba na argola até uma barra de madeira. Em seguida, pule novamente e utilize as argolas para subir até a raiz. Corra pela parede, espere a roda girar e pule. Siga pela parede até outra passagem. Pule na parede à direita e avance até outra roda. Desvie das corrupções, suba até as raízes, passe pela roda novamente e continue.



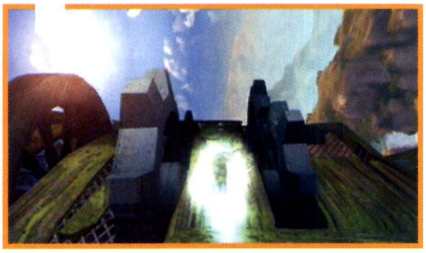
Pule na coluna e ande pelo teto, utilizando as argolas para subir até a raiz. Continue correndo pela parede à direita. Pule na coluna e ande pelo teto. Pule na parede à sua frente e passe pela roda. Desça e pule na passagem. Use a argola para dar a volta até a raiz. Passe por mais uma roda. Salte pelas barras, até uma fissura. Agora, desça até uma argola e faça a volta. Suba até o Fertile Ground.

Heaven´s Stair

Pule no círculo vermelho e utilize o segundo para cair no meio da região. Vire à esquerda, pule na barra vermelha e corra pela parede até a próxima passagem. Pule sobre a rampa e suba na área em que está um inimigo. Corra para a rampa e vá até a raiz. Pegue a outra rampa, mas não siga por ela - pule na coluna. Ande pelo teto e pelas colunas até o círculo verde. Desvie das rodas até a sala, onde surgirá um novo inimigo, mais forte que os outros - mantenha-se na defensiva e descubra as vulnerabilidades dele.



Vá até o círculo verde e ande com cuidado pela passagem até a próxima sala. Agora, suba. Na sala há quatro círculos verdes - você deve subir em cada um deles e puxar a argola para desativar os gases. Depois, entre no elevador e vire a alavanca. Pule na coluna e siga pela varanda até o círculo verde. Ande com cuidado.



Reservoir

Siga para Construction Yard. Pule na passagem abaixo das plataformas, suba e vá até o rio. Atravesse e vire à esquerda. Pule sobre as barras até a passagem. Corra pelas paredes para chegar nas raízes e continue à esquerda. Pule das raízes para uma plataforma em que se encontra um inimigo. Derrube-o e suba na raiz. Atravesse a parede, desviando das corrupções. Pule na parede do outro lado e pegue a raiz, mas não demore muito, ou será atacado pelos insetos corrompidos. Quando voltar à parede da direita, suba. Siga pela raiz à esquerda corra e pegue a argola para sair da nuvem de corrupção.



Siga pela parede até chegar ao centro da região. Ande até o círculo vermelho. Agora, você deve saltar diversas vezes. Cuidado com as rampas, pois é preciso pular bem no final para agarrar a parede e utilizar o próximo círculo.



The Observatory

Siga para Heaven's Stair, onde Elika abrirá o portão. Entre. Toda a região é uma grande viagem. Você deverá voar com os círculos vermelhos e andar pelas paredes com os verdes. Fique pronto para utilizar as argolas, a fim de alcançar os círculos. Quando chegar à primeira passagem, pule na parede e use a argola para chegar ao círculo verde. Agora, fique atento aos círculos vermelhos, pois você precisa correr até eles, que situam-se todos à direita, mas tenha cuidado com os obstáculos.

Lute contra Alchemist até que ele chegue a 25% de vida. A sala ficará mudando de forma, deixando um lado exposto à corrupção - fique sempre no meio.

Quando ele fugir, utilize o círculo para subir. Derrote o inimigo e siga até o próximo. Use os círculos até chegar à plataforma final. A área de combate é bem menor, portanto, mova-se sempre para longe dos cantos. Ao derrotar Alchemist, utilize os círculos para sair.

Alchemist

Assim como os outros Corrupteds, Alchemist tem uma série de ataques que precisam ser contra-atacados. Nas primeiras lutas, você ainda pode jogá-lo do Fertile Ground, facilitando muito a luta. Alchemist muda muito de forma, portanto, escolha os ataques certos. Quando ele ficar coberto pela corrupção, caracterizada por uma aura negra, apenas Elika poderá acertá-lo. Faça combos juntamente com Elika e fique longe dos cantos com corrupção.



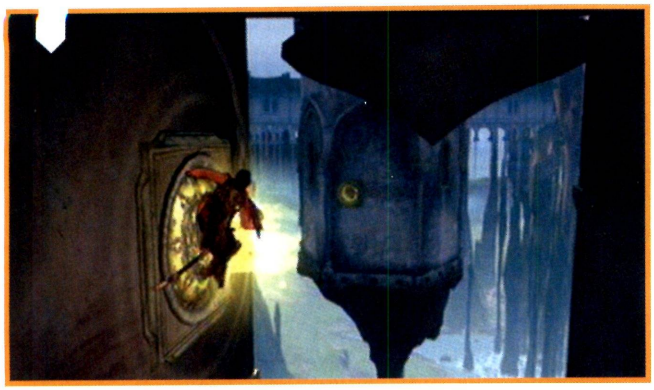
ROYAL PALACE

Royal Gardens

Siga até The Cavern. Pule sobre a coluna que leva à parede com a argola. Suba até a próxima área e utilize as argolas para subir. Salte nas barras à direita até chegar a uma entrada à esquerda. Ande pela tábua à direita e pule na coluna. Use Elika para pular as colunas. Ande pela parede e siga até a próxima coluna. Siga até alcançar as argolas, suba e ande sobre a tábua à esquerda. Pule até a passagem, pegue o inimigo e pule na parede. Utilize as colunas para ir até a entrada.



Desça até o círculo amarelo, voe até o segundo, à sua frente, e siga para o terceiro, que irá conduzi-lo às fontes. Cada poça possui algumas marcas ao seu redor, as quais indicam a direção seguida pela água. Você deve girar as válvulas até que a água chegue ao portão. Primeiro, vá para as poças à esquerda e gire uma vez a válvula mais ao norte. Depois, gire a válvula abaixo desta até que o poço abaixo fique com as três bordas conectadas a um poço. Gire a válvula à direita dela para abrir caminho. Saia e siga para os poços à direita. Essa é mais complicada - você deve girar a válvula superior à direita uma vez e depois a inferior, até alinhar as quatro da direita. Em seguida, mova as da esquerda até alinhá-las. Prossiga até encontrar Concubine.



Concubine

Concubine está bem mais forte agora, sempre na defesa, esperando para atacar. Ela pode ficar invulnerável a tudo, até mesmo à espada e à luva.

Coronation Hall

Vá para o Fertile Ground de Spire of Dreams. Pule sobre as barras à direita e corra até a porta. Entre no corredor, salte até a parede e utilize a coluna para chegar ao outro lado. No final, pule sobre a passagem e repita o procedimento na próxima passagem até o círculo. Desvie dos objetos até chegar ao Ground e ataque Concubine para que o portão se abra. Pule e desça pelas rampas até alcançar a outra sala. Acerte Concubine para que a ilusão acabe, suba na parede, ande até a argola e pule para a área acima.

Pule sobre as barras até a próxima passagem. Corra pela parede e salte na coluna. Cuidado com os enxames de corrupções. Na próxima passagem, pule na argola e suba a coluna para o Fertile Ground.



Spire of Dreams

Inicie a fase em Royal Gardens. Pule na varanda à frente e ande pelas barras até uma descida. Pule na parede e depois na barra para chegar à plataforma com um inimigo. Vire à direita e salte. Suba e pule na parede, evitando as corrupções, e siga pela passagem. Pule sobre as colunas e entre na torre. Vire à esquerda, pule sobre a barra e corra até a passagem. Corra até o círculo e ande pela parede, pegando as argolas para chegar aos círculos. Use-os até chegar ao elevador e puxe a alavanca para subir.



Ataque Concubine, vire à direita e corra pela parede até a coluna. Suba e ande no teto. Pule na parede e ataque Concubine novamente. Retorne à passagem inicial para encontrar a inimiga e, quando Elika se soltar, repita o trajeto anterior, mas ao chegar à coluna final, não pule, suba. Ande até a segunda coluna e pule na parede. Ande até a passagem.

Pule na parede e ande até o círculo azul. Pule da barra, junto a Elika, e ande até o círculo. Agora, pule novamente com Elika, tomando cuidado ao chegar. Ande e pule sobre a barra. Você chega a mais uma barra - pule com Elika para o círculo. Ao chegar na parede, pegue a argola e pule sobre a barra. Mais uma barra. Cuidado. Ande pela parede e pule com Elika para segurar a barra. Salte as barras e ande até o próximo círculo. Corra pela fissura, salte e puxe a alavanca. A luta com Concubine é a mesma. Ataque com calma.

Royal Spire

Comece em Coronation Hall. Pule no círculo amarelo e, ao chegar no portão, vire à direita. Pule na parede e pegue a argola até chegar a coluna. Siga pelas colunas para chegar ao corredor. Suba na coluna e continue no teto. Passe pelo inimigo e siga pelo teto até a torre. Salte na parede à esquerda e ande até a fissura. Pule até a base da máquina com o círculo azul. Espere ele aparecer e suba.



Ande até a coluna, espere a corrupção passar e siga para o círculo. Corra pela parede e pule sobre a próxima coluna. Espere a corrupção e pule com Elika para o próximo círculo azul. Na plataforma, espere o mecanismo à sua frente virar. Pule com Elika até o círculo para chegar ao próximo. Cuidado: você termina no meio da torre e precisa de Elika quando cair para alcançar a plataforma. Em seguida, precisará dela para chegar ao próximo círculo. Pulem juntos para agarrar a coluna e, em seguida, salte até outro círculo e pule com ela novamente. Siga até encontrar a passagem.

The Palace of Rooms

Aqui você precisa apenas desviar dos objetos enquanto voa até o palácio de Concubine.

Concubine

Na primeira parte da luta, Concubine é bem fraca. Apenas ataque sem parar para tirar mais da metade de sua vida e ela some. Cuidado com o raio roxo que faz você andar ao contrário. Ao terminar, entre pela porta que se abriu e corra até o círculo azul. Ande pela parede para chegar até os círculos e utilize-os. Quando chegar à entrada da sala, pule com Elika. Na segunda fase, Concubine ainda luta bem devagar. Mantenha-se na defensiva e contra-ataque. Continue até o último andar, onde Elika irá sumir. Pule para fora da sala para que ela reapareça. Quando o combate começa, a adversária usa as mesmas táticas das outras lutas. Desvie e contra-ataque.



CITY OF LIGHT

Tower of Ahriman

Comece em City Gate. Pule sobre a rampa ao lado da porta. Suba nas raízes e siga à esquerda. Na coluna, ande pelo teto e pule na rampa à esquerda até a plataforma à frente. Vire e pule na rampa à direita. Pule na parede e ande entre as raízes, até a rampa. Suba, derrote o inimigo e pule sobre a rampa. Agora, ande pela parede sem parar. Se você demorar, a fumaça de corrupção irá derrubá-lo. Siga até a entrada.



Suba a coluna, ande pelo teto e utilize a argola para subir. Pule até o círculo, suba pelas fissuras, até a passarela, vá até a porta e vire à esquerda. Em seguida, pule na fissura e suba. Na varanda, pule na fissura e suba novamente. Ande na parede à direita até a alavanca. Puxe-a, pule na fissura e suba. Na segunda fissura, corra à esquerda para mais uma fissura na parede. Pule na passagem com alavanca. Gire-a até que a roda fique com a fissura para cima. Pule e suba. Continue à direita até outra argola. Suba na fissura e siga à esquerda até alcançar outra alavanca.



Gire a primeira alavanca até formar um L. Corra à parede até a segunda plataforma, puxe a argola e empurre a alavanca até o segundo círculo formar um L. Retorne à primeira plataforma e suba na fissura. Corra para o círculo à esquerda e suba até a outra fissura. Ande até o segundo círculo, suba e corra pela parede à direita até o círculo azul. Suba a coluna e pule com Elika.



Warrior

Não cause danos no Warrior. Corra para a borda do Fertile Ground e espere por ele. Quando estiver perto, dê a volta e deixe-o virado para a borda. Ataque-o até ele cair.

Tower of Ormazd

Vá para Tower of Ahriman. Pule na parede que se abriu e desça. No fim, pule sobre a rampa à direita, desça e pule na parede. Desça mais e pule na rampa à esquerda. Salte na parede à esquerda, desça e pule em mais uma rampa. Siga pelo caminho até outra parede à direita. Pule na rampa para alcançar a fissura à esquerda. Desça até a porta.

Desça pela parede, pegue a argola. Ande pela parede e desça a coluna. Vire para a porta ao norte. Pule até a rampa, suba na coluna e vá até a caverna. Entre e siga até a passagem com um inimigo. Pule na coluna com fumaça e siga em meio à corrupção. Ao chegar à próxima passagem, pule até a sala central e suba para o círculo. Use-o. Ao subir, desvie da corrupção e entre pela grade.

Warrior

Ele continua invulnerável. A sala tem três pilares nos cantos. Fique próximo a eles e espere o Warrior se aproximar. Dê a volta e empurre-o para o pilar. Derrube os três pilares e ele irá tombar.

Suba no pilar restante até a varanda, corra na parede, suba nas raízes até o andar de cima, pule na parede à esquerda e salte no balcão. Corra pela parede à sua frente e suba. Vire à esquerda, do lado de fora, e pule na parede. Corra pelas argolas, suba, veja as argolas à direita e corra até outro balcão. Pule na parede e corra até a raiz. Continue subindo. Siga à direita, pegue a argola e, antes de tocar na corrupção, pule na parede à direita. Pule de volta à esquerda e suba na raíz. Continue à direita até o círculo.

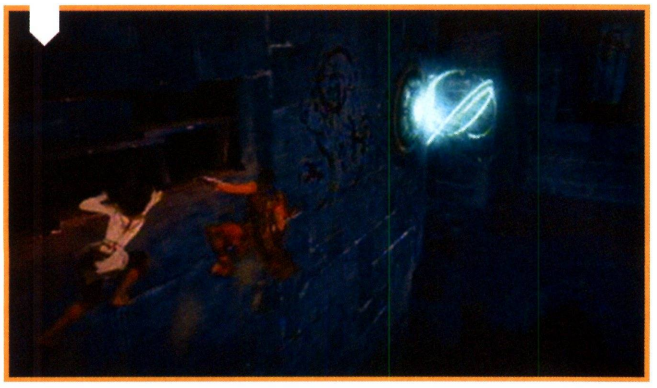
O chão irá cair. Agora pule na rampa e desça. Siga descendo pelas paredes e pela rampa. No lado de fora, utilize a argola e desça até a porta.

City of Light

Vá até Tower of Ormazd. Siga até a grade que se abriu. Escorregue até a parede com o círculo, mas vá até o final, sem utilizar o círculo. Pegue o caminho à frente, pule na barra e desça a rampa. Pule na parede e use Elika para saltar até a rampa. Pule nas três barras até a passagem, derrube o inimigo e pule na barra à esquerda. Siga pulando com Elika até a fissura e suba. Salte sobre as barras à frente. Agora, você chega ao portal. Ande até o meio da plataforma e desça até o círculo.



Pule na parede quando as corrupções estiverem escondidas. Salte na parede e corra até a fissura. Siga à esquerda, espere a corrupção sumir e desça até a outra fissura. Repita o procedimento para chegar ao círculo. Ande pela parede até outro círculo e corra rapidamente para evitar as corrupções do terceiro círculo. Ao escorregar, fique de olho nas corrupções. Pule na parede e corra quando elas desaparecerem. Pare e veja as corrupções. Pule quando elas sumirem e corra. Não pare até conseguir alcançar a fissura. Agora você precisa correr entre as paredes até outro círculo.



Warrior

Você deve prender Warrior na jaula. Corra até ela e espere que ele se aproxime. Dê a volta e ataque-o até a grade cair.

Queen´s Tower

Vá para City of Light. Saia pela grade quebrada, pule na parede e vá até o círculo. Suba a plataforma, pule nas barras e escorregue até a sala central. Atravesse até a parede e pule. Corra até a outra barra. Pegue a rampa e suba na passagem. Vire à esquerda, pule sobre a rampa e siga até a passarela. Pule na parede com corrupção e avance. Ande pelo teto e pule sobre a rampa. Deslize até a coluna para chegar à segunda rampa. Suba, entre na torre e suba novamente, até o círculo verde. Pule a corrupção com Elika e vá até o círculo verde. Agora vem uma sequência bem longa de escalada. Os círculos irão fazê-lo subir. Desvie dos obstáculos no meio do caminho e tome cuidado com as corrupções, que aparecem em locais diferentes - você precisa desviar rápido. Na varanda, vire à direita e pule na parede. Passe a argola até o círculo verde.

Warrior

Ele continua imune. Ande até a porta e espere até que ele se aproxime. Ataque-o para que ele caia pela cidade.

Warrior´s Fortress

Comece em City of Light. Saia pela grade e pule na parede. Use o círculo. Salte nas barras até a rampa. Ande pela barra à esquerda e pule até o círculo verde. Pule pelas placas. Ao pegar um verde, desvie para chegar no próximo.

Warrior

A luta agora é similar às anteriores - Warrior ainda não toma dano, mas a sala está cercada por corrupção. Apenas uma pequena parte está livre - corra até ela e espere. Quando ele se aproximar, dê a volta e ataque para que ele caia. Você cai e ele reaparece. Quando ele está em chamas, apenas espere-o cair, fugindo de seus golpes.
Ao vencê-lo, ande na direção do círculo verde. Pule e siga pela passagem, saltando quando a ponte cair.

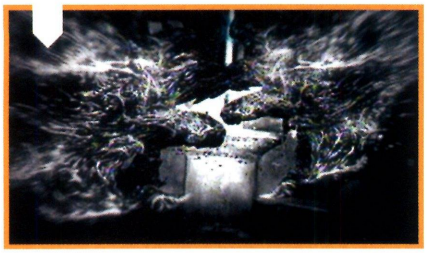


Temple

Com todos os Fertile Grounds curados é hora de retornar ao templo. Suba as escadas até a entrada do templo. Agora você entra no mundo das placas e terá de correr pelas paredes para alcançar o próximo símbolo e voar, desviando dos obstáculos. Isso não é complicado, mas é bem demorado.

King

No templo você reencontra o pai de Elika, que agora está mais rápido. King tem o poder de todos os quatro inimigos dos Fertile Grounds ele pode criar uma aura negra que dá dano à sua volta, o raio roxo de Concubine e o jato de corrupção que tampa sua visão. Apesar disso, não é difícil. Fique na defensiva e espere para contra-atacar. Quando estiver encurralado, ele tentará atacá-lo.
Agora resta apenas aprisionar Ahriman. Quando voltar, pule na parede à direita e ande pelas raízes até a fissura. Corra pela parede para atravessar a coluna. Do outro lado, corra para chegar à raiz. Continue até a placa e espere a corrupção passar. Avance até o Fertile Ground, pule na parede e siga até o círculo. Espere a corrupção e vá até a fissura. Pule nas argolas e atravesse a coluna. No lado oposto, pegue a raiz e suba. Pule até chegar ao círculo e espere a onda de corrrupção. Siga pelas raízes à direita até o próximo círculo, espere e pule no Fertile Ground.. Pule na raiz e siga até o círculo. Avance na raiz, até o final, e suba. Espere a corrupção no círculo e avance à direita. Agora, você chega à plataforma, mas não pode alcançar o Ground. Siga à direita, pulando quando a ponte cair. No final, pule na raíz e siga. Salte sobre as argolas e prossiga. Continue dando a volta e pare no círculo. Continue até chegar ao Fertile Ground, pule no círculo e fique pulando até entrar em Ahriman. Aperte o botão ininterruptamente.
Você venceu Ahriman... Mas ainda não acabou.



Final Secreto

Pegue Elika no colo e leve-a para fora do templo. Você encontrará quatro árvores com um raio azul. Corra para aquela que está mais à direita. Pule na argola e suba até a fissura. Dê a volta, pule até a árvore, destrua-a e corra até a segunda.



Suba na pedra à frente da árvore e pule na fissura. Ande até o final e pule na segunda fissura. Salte sobre a pedra com a árvore, corte-a e siga até a terceira árvore.
Pule na argola e suba na coluna. Suba no lado esquerdo e pule. Salte de volta para a esquerda e novamente à direita para segurar a fissura. Salte, corte a árvore e corra até a quarta.
Corra até a coluna com a argola, suba na fissura, ande até o final e corra. Pule na outra coluna e depois na árvore. Corte-a e retorne ao templo. Entre e vá até a sala central. Ande até a árvore e corte-a. Pegue a Seed e saia. Você salvou Elika, mas a que preço...



LISTA DE TROFÉUS

Alchemist Special (Bronze) - Derrotar Alchemist sem usar combo aéreo.
Assassin View (Bronze) - Achar a vista do assassino.
Be Gentle with Her (Gold) - Elika salvá-lo menos de 100 vezes durante todo o jogo.
Block Master (Bronze) - Bloquear mais de 20 vezes.
City of Light Runner (Silver) - Correr entre o Fertile Ground da Tower of Ahriman até a City of Light em sete minutos.
Climbing to New Heights! (Bronze) - Encontrar o ponto mais alto do jogo.
Combo Specialist (Bronze) - Descobrir todos os combos do jogo.
Compass (Bronze) - Utilizar o Compass.
Concubine Special (Bronze) - Derrotar Concubine sem usar a luva.
Death of a Concubine (Bronze) - Derrotar Concubine em seu palácio.
Death of a Warrior King (Bronze) - Derrotar Warrior em sua fortaleza.
Deflect Master (Bronze) - Refletir 20 vezes.
Explorer (Bronze) - Explorar todas as partes das regiões.
From Darkness... Light! (Silver) - Prender Ahriman.
Getting to Know You (Bronze) - Conhecer Elika, conversando com ela.
Good Company (Bronze) - Conhecer o mundo e Elika, conversando com ela.
Heal the Land (Silver) - Primeiro Fertile Ground curado.
Hunter Special (Bronze) - Refletir o ataque do Hunter cinco vezes em uma luta.
Improviser (Bronze) - Usar o ambiente contra o inimigo.
In Harmony (Bronze) - Fazer 500 saltos com Elika.
Into the Storm... (Bronze) - Entrar no Canyon.
Light Seeds Accumulator (Bronze) - Conseguir 800 Seeds.
Light Seeds Collector (Bronze) - Conseguir 200 Seeds.
Light Seeds Finder (Bronze) - Conseguir 100 Seeds.
Light Seeds Gatherer (Bronze) - Conseguir 700 Seeds.
Light Seeds Harvester (Bronze) - Conseguir 500 Seeds.
Light Seeds Hoarder (Bronze) - Conseguir 600 Seeds.
Light Seeds Locator (Bronze) - Conseguir 400 Seeds.
Light Seeds Master (Silver) - Conseguir 1001 Seeds.
Light Seeds Protector (Bronze) - Conseguir 900 Seeds.
Light Seeds Provider (Bronze) - Conseguir 300 Seeds.
Master (Platinum) - Conseguir todos os Thophies.
Now who's the Hunter? (Bronze) - Derrotar Hunter em sua morada.
Precious Time (Bronze) - Tirar um minuto para pensar.
Royal Palace Runner (Silver) - Correr entre o Fertile Ground da Royal Gardens até a Coronation Hall em quatro minutos.
Ruined Citadel Runner (Bronze) - Correr entre o Fertile Ground da Sun Temple até a Windmill, em cinco minutos.
Saved (Bronze) - Descobrir a habilidade de Elika de salvar.
Saviour of the City of Light (Gold) - Realizar o Healing em todos os Fertile Grounds.
Sinking to New Depths! (Bronze) - Achar o ponto mais baixo do mundo.
Speed Demon (Bronze) - Terminar o jogo em 12 horas.
Speed Kill (Bronze) - Derrotar dez inimigos antes que eles apareçam.
Sword Master (Bronze) - Realizar 14 ataques em um combo.
Throw Master (Bronze) - Jogar dez soldados de Ahriman no poço.
Titanic View (Bronze) - Encontrar a vista Titanic.
To be continued... (Gold) - Terminar o jogo.
Traitor's End (Bronze) - Derrotar o Alchemist em seu Observatory.
Up against it (Bronze) - Ganhar um mini-game da parede em combate.
Vale Runner (Bronze) - Correr pelo Fertile Ground da Construction Yard até a Heaven´s Stair em cinco minutos.
Wallrunner (Bronze) - Completar o Canyon.
Warrior Special (Bronze) - Desviar dos ataques do Warrior 20 vezes em combate.
Where's that Temple? (Bronze) - Conversar com Elika.

EXTRAS

Costumes
Sand of Time Costume - Vá a Skin Manager e digite 525858542.
Altair Costume (Roupa de Assassin's Creed) - Entre em Exclusive Content e inscreva-se no site da Ubisoft.
Jade Costume (Roupa de Beyond Good and Evil) - Após vencer o jogo uma vez, vá a Skin Manager.



Mega Man 9

Rush Jet Adapter

Derrote cinco Robot Masters para conseguir o Rush Jet Adapter de Roll e Auto.

Armas recomendadas

Utilize as seguintes armas para derrotar o inimigo indicado:
Galaxy Man: Mega Buster.
Jewel Man: Black Hole Bomb.
Plug Man: Jewel Satellite.
Tornado Man: Plug Ball.
Magma Man: Tornado Blow.
Hornet Man: Magma Bazooka.
Splash Woman: Hornet Chaser.
Concrete Man: Laser Trident.
Wall Shooters: Mega Buster.
Giant Machine: Laser Trident.
Blob Monster: Black Hole Bomb.
Dr. Wily, parte 1: Mega Buster.
Dr. Wily, parte 2: Mega Buster.
Dr. Wily, parte 3: Plug Ball.

Ordem para enfrentar os chefes

Enfrente os chefes na ordem indicada para vencer mais facilmente:
Splash Woman: use Mega Buster.
Concrete Man: use Lightning Trident.
Galaxy Man: use Cement Shot.
Jewel Man: use Black Hole Bomb.
Plug Man: use Jewel Satellite.
Tornado Man: use Plasma Ball.
Magma Man: use Tornado Blow.
Hornet Man: use Magma Bazooka.

Need for Speed: Undercover

No menu de opções, selecione "Secret Codes" e entre com um dos códigos a seguir para habilitar a dica desejada:
Receber $10,000: $EDSOC (letra "O") ou %%$3/".
Receber $15,000: S1D3K1CK.
Veículo Die-Cast BMW M3 E92:)B7@B=.
Veículo Die-Cast Lexus IS F: 0;5M2; (número "0") ou 0;6,2; (número "0").
Veículo Die-Cast Mitsubishi Lancer Evolution: 2<?P;G.
Veículo Die-Cast Nissan 240SX (S13): ?P: COL (letra "O") ou @/;#/+.
Veículo Die-Cast Porsche 911 Turbo: >8P:I;.
Veículo Die-Cast Volkswagen R32: !2ODBJ: (letra "O") ou !3/$"):.
Veículo NeedforSpeed.com Lotus Elise: -KJ3=E ou .+)3>$.



Guitar Hero: World Tour

No menu principal, escolha "Options", "Cheats", "Enter New Cheat", e utilize um dos códigos a seguir para habilitar a dica desejada:
Habilitar Aaron: azul, vermelho, amarelo, amarelo, amarelo, amarelo, amarelo, verde.
Habilitar AT&T Ballpark: amarelo, verde, vermelho, vermelho, verde, azul, vermelho, amarelo.
Habilitar cor "Flame": verde, vermelho, verde, azul, vermelho, vermelho, amarelo, azul.
Habilitar cor "Gem": azul, vermelho, vermelho, verde, vermelho, verde, vermelho, amarelo.
Habilitar cor "Star": vermelho, vermelho, amarelo, vermelho, azul, vermelho, vermelho, azul.
Habilitar instrumentos invisíveis: vermelho, vermelho, azul, amarelo, verde, verde, verde, amarelo.
Habilitar Johnny Viper: azul, vermelho, azul, azul, amarelo, amarelo, amarelo, verde.
Habilitar linah extra de seis tons: verde, vermelho, amarelo, azul, vermelho, amarelo, azul, verde.
Habilitar Nick: verde, vermelho, azul, verde, vermelho, azul, azul, verde.
Habilitar personagens invisíveis: verde, vermelho, amarelo, amarelo, amarelo, azul, azul, verde.
Habilitar Quickplay: azul, azul, vermelho, verde, verde, azul, azul, amarelo.
Habilitar Rina: azul, vermelho, verde, verde, amarelo, amarelo, amarelo, verde.
Habilitar slide infinito: verde, verde, vermelho, vermelho, amarelo, vermelho, amarelo, azul.
Habilitar Vocal Fireball: vermelho, verde, verde, amarelo, azul, verde, amarelo, verde.
Modo Hyperspeed: verde, azul, vermelho, amarelo, amarelo, vermelho, verde, verde.
Modo Performance: amarelo, amarelo, azul, vermelho, azul, verde, vermelho, vermelho.
ModoAuto Kick: amarelo, verde, vermelho, azul, azul, azul, azul, vermelho.

Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2

Habilitar M468 Assault Rifle

Na tela com a mensagem "Press Start", segure R1 e pressione ↑, △, ↓, ✕, ←, □, →, ○, ←, ←, →, □.

Habilitar TAR-21 Assault Rifle

Na tela com a mensagem "Press Start", segure R1 e pressione ↓, ↓, ↑, ↑, □, ○, □, ○, △, ↑, ↑, △.

Neutralizar com um tiro

No modo single player, pause o jogo, segure R1 e pressione analógico esquerdo, R3, L3, R3, ✕, ○, L3, R3, L3, R3, □, △.

Modo GI John Doe

No modo single player, pause o jogo, segure R1 e pressione L3, L3, ✕, R3, R3, ○, L3, L3, □, R3, R3, △. A mensagem "GI John Doe Mode" confirma a dica.

Habilitar efeito ragdoll

No modo single player, pause o jogo, segure R1 e ✕, ✕, ○, ○, □, □, △, △, ✕, ○, □, △.

Visão em terceira pessoa

No modo single player, pause o jogo, segure R1 e □, ○, □, ○, L3, L3, △, ✕, △, ✕, R3, R3.

Personagens com cabeça grande

No modo single player, pause o jogo, segure R1 e ○, □, ✕, △, L3, △, ✕, □, ○, R3.

Bônus Assault

Alcance o level indicado para receber os seguintes bônus:
Level 01: 250 pontos de experiência.
Level 02: 21E LMG.

Level 03: 500 pontos de experiência.
Level 04: Desert Eagle Pistol.
Level 05: 750 pontos de experiência.
Level 06: G3KA4 Assault Rifle.
Level 07: 1.000 pontos de experiência.
Level 08: MG36 LMG.
Level 09: 1.500 pontos de experiência.
Level 10: Raging Bull Pistol.
Level 11: 2.000 pontos de experiência.
Level 12: AKS 74U Assault Rifle.
Level 13: 2.500 pontos de experiência.
Level 14: M249 SAW.
Level 15: 3.000 pontos de experiência.
Level 16: FNC Assault Rifle.
Level 17: 4.000 pontos de experiência.
Level 18: AK 47 Assault Rifle.
Level 19: 5.000 pontos de experiência.
Level 20: Shield.

Bônus CQB

Alcance o level indicado para receber os seguintes bônus:
Level 01: 250 pontos de experiência.
Level 02: SPAS 12 Shotgun.
Level 03: 500 pontos de experiência.
Level 04: UMP 45 SMG.
Level 05: 750 pontos de experiência.
Level 06: XM29 L5S Shotgun.
Level 07: 1.000 pontos de experiência.
Level 08: Glock 18 Pistol.
Level 09: 1.500 pontos de experiência.
Level 10: P90.
Level 11: 2.000 pontos de experiência.
Level 12: MP7A1 SMG.
Level 13: 2.500 pontos de experiência.
Level 14: Skorpion VZ83 SMG.
Level 15: 3.000 pontos de experiência.
Level 16: Type 95 SMG.
Level 17: 4.000 pontos de experiência.
Level 18: AUG PARA Assault Rifle.
Level 19: 5.000 pontos de experiência.
Level 20: 500 Tactical Shotgun.

Bônus Marksman

Alcance o level indicado para receber os seguintes bônus:
Level 1: 250 pontos de experiência.
Level 2: SV 98 Sniper Rifle.
Level 3: 500 pontos de experiência.
Level 4: TAR21 Assault Rifle.
Level 5: 750 pontos de experiência.
Level 6: M468 Assault Rifle.
Level 7: 1.000 pontos de experiência.
Level 8: 92FS Pistol.
Level 9: 1.500 pontos de experiência.
Level 10: M40A1 Sniper Rifle.
Level 11: 2.000 pontos de experiência.
Level 12: AUG A3 Assault Rifle.
Level 13: 2.500 pontos de experiência.
Level 14: PSG1 Sniper Rifle.
Level 15: 3.000 pontos de experiência.
Level 16: M8 Assault Rifle.
Level 17: 4.000 pontos de experiência.
Level 18: L85A2 Assault Rifle.
Level 19: 5.000 pontos de experiência.
Level 20: L96 Arctic Warfare Sniper Rifle.

Prince of Persia

Habilite Prince Altair Ibn La-Ahad

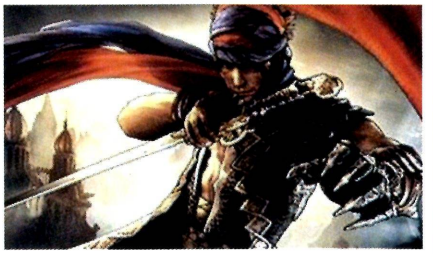
Registre seu jogo pelo menu de extras (isso vai vincular sua conta da PSN ao sistema da Ubisoft). Depois de destravar o personagem, acesse o seletor de skins para salvá-la no HD.

Habilite Classic Prince e Princess

No menu de extras, insira o seguinte código na tela de administrador de skins para habilitar o Classic Prince e Princess: 525858542.

Habilite Princess Jade Shauni Photowoman

Complete o Story Mode para obter uma skin de Jade, protagonista do game Beyond Good & Evil.



Midnight Club: Los Angeles

Encontre o número indicado de secretos da Rockstar para habilitar as dicas desejadas:
Habilidades especiais infinitas: 30.
Nitro infinito: 10.
Nunca sofrer danos: 20.
Sem multas: 60.
Sem polícia: 50.
Visão Top Down: 40.

Dinheiro infinito

Complete o modo Career.

Virtua Tennis 3

Habilitar Duke

Jogue no modo Tournament e vença todos os jogos Single com um rank "C" ou superior. Você será desafiado por Duke. Derrote-o para habilitá-lo.

Habilitar King

Jogue no modo Tournament e vença todos os jogos Single com um rank "D" ou inferior. Você será desafiado por King. Derrote-o para habilitá-lo.

Raquete de madeira

Complete o modo King Of Players.

Raquete frigideira

Consiga três strikes consecutivos no minigame Pin Crusher.

Raquete guitarra

Derrote Duke ou King na final da SPT.

Raquete pandeiro

Rebata 100 lobs.

Todas as quadras

No menu principal, ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →.
Um som confirma a dica.

Todos os acessórios

No menu principal, ←, →, ●, ←, →, ●, ↑, ↓.
Um som confirma a dica.

Vencer o torneio com apenas uma vitória

No menu principal, ●, ←, ●, →, ●, ↑, ●, ↓.
Um som confirma a dica.

Mortal Kombat vs. DC Universe

Habilitar Darkseid

Complete o modo DC Story e, então, na tela de seleção de personagens, pressione RB.
Obs.: Darkseid não tem Brutalities.

Habilitar Shao Kahn

Complete o modo Mortal Kombat Story e, na tela de seleção de personagens, pressione RB.
Obs.: Shao Kahn não tem Fatalities.

Roupas alternativas

Na tela de seleção de personagens, pressione Start para escolher o lutador.

Veredicto 93

GRÁFICOS 25 SOM 23 JOGABILIDADE 22 DIVERSÃO 23



Prince of Persia

Fechando o ano com chave de ouro

FICHA TÉCNICA

Produção
Ubisoft Montreal

Distribuição
Ubisoft

Jogadores
1

Site
princeofpersiagame.com

Online
Não

SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

Pt
PLATAFORMA

Acrobacias | Lutas | História profunda

Game curto demais | A dificuldade é baixa



É de platina

Prince of Persia é um dos jogos mais fáceis de se conseguir todos os troféus. Há troféus para tudo, desde conversar com a Elika pela primeira vez até saltar pelas paredes. O problema será conseguir levar para casa o caneco mais repetitivo "usar menos de 100 ajudas de Elika durante todo o jogo".

Antes de começar a ler este review, é preciso esquecer de Prince of Persia: Sands of Time, do PlayStation 2. Aquele jogo é um clássico. E clássicos não nascem todos os dias. A única coisa que ele tem em comum com o novo Prince of Persia é o fato de o protagonista utilizar acrobacias para chegar a locais de difícil acesso. O restante é completamente diferente. Prince of Persia é um novo mundo, um novo mal.

Agora que você sabe por onde começar, esteja preparado para conhecer um novo herói, o qual parece ter saído diretamente de um dos 1001 contos de Sherazade. Ele não parece ser um príncipe e a todo momento evita falar sobre seu passado. O "príncipe" é na verdade um aventureiro, que vive saqueando tumbas atrás de dinheiro fácil. Isso é o que explica suas habilidades e a maneira como foi parar nesta aventura.

Em uma dessas andanças, o herói vai parar em uma tempestade de areia. Quando ele dá por si, uma linda morena cai em seu colo. Desse momento em diante sua vida vira de cabeça para baixo. Tudo o que ele queria era uma vida simples, com sombra e água fresca, mas o que conseguiu foi ser jogado em uma guerra envolvendo dois deuses irmãos: Ahriman, o deus da escuridão, e Ormazd, o deus da luz.

A garota que cai em seu colo é Elika, uma princesa-sacerdotisa da tribo Ahura que serve ao deus da luz. Sua história também é envolta por mistérios e apenas no desenrolar da aventura é que você irá entender os motivos pelos quais ela ficava na moita. No início, o protagonista vai seguindo-a apenas pelo seu instinto masculino. Quando ele percebe que o buraco é mais embaixo, não a abandona e segue o curso do rio, pois o que está em jogo não é apenas um mundo mais escuro, mas também sua vida.

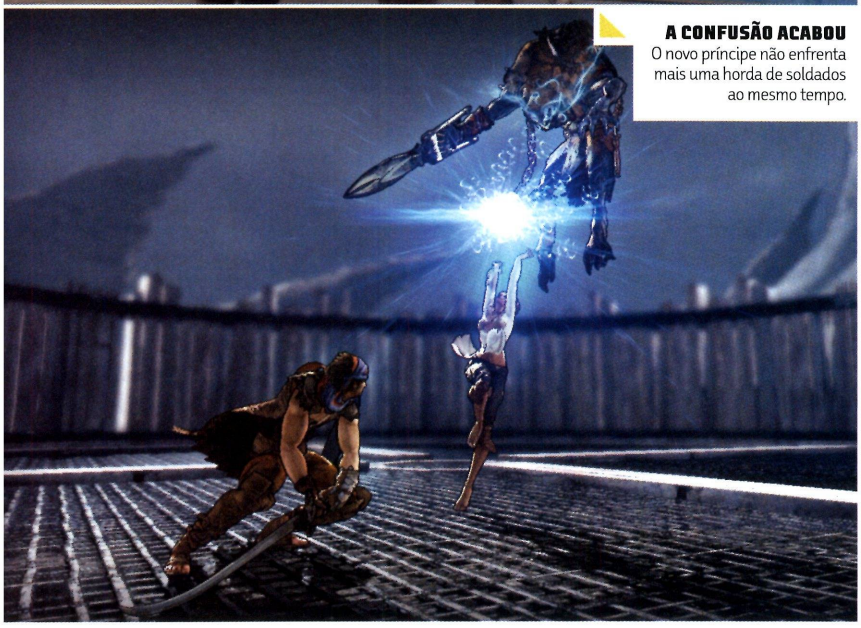
A missão dos personagens é evitar que o mundo seja tomado pela corrupção de Ahriman. Para isso, o príncipe e a princesa terão de entrar em locais já invadidos pela corrupção: os interiores do reino dos Ahura. Elika usa seu poder para banir toda a energia negativa do local.

O enredo vai se desenrolando não apenas por meio de vídeos, mas também a partir daquilo que você deseja saber a respeito da história. Se você quiser

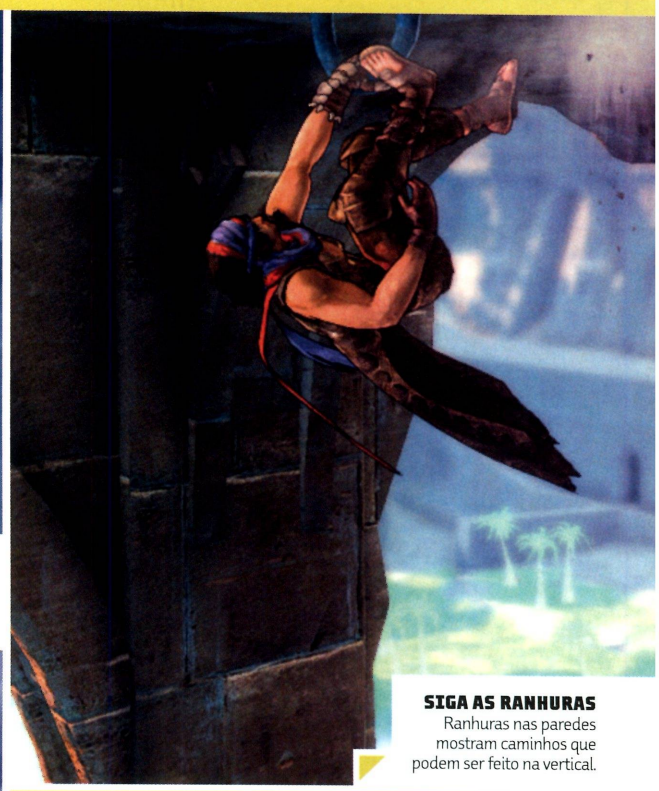
EXTRA +++

Este Prince of Persia levou exatos 29 meses para ficar pronto, contando com o empenho de mais de 390 funcionários da Ubisoft. Ben Mattes disse que se fossem somadas todas as pizzas consumidas durante esse período, o resultado seria mais de 1.000 caixas. Ufa!





A CONFUSÃO ACABOU
O novo príncipe não enfrenta mais uma horda de soldados ao mesmo tempo.



SIGA AS RANHURAS
Ranhuras nas paredes mostram caminhos que podem ser feito na vertical.

BOM HUMOR

Os papos entre o príncipe e Elika são sempre permeados por uma dose de humor. Muito se deve a Nolan North, que dublou o andarilho – é ele também o dublador de Nathan Drake em Uncharted: Drake's Fortune. Ele levou não apenas a voz, mas também a veracidade dos gritos e as piadas sarcásticas de seu papel anterior. E não é que isso caiu como uma luva para o novo protagonista? O melhor são as piadas que ele faz quando não tem mais nada para falar com Elika. É simplesmente demais.

saber mais sobre determinado assunto, pressione o botão R2. Desse modo, o príncipe continuará o assunto com a princesa. Essa é uma grande sacada, pois, assim, você vai se aproximando dos dois personagens, passa a entender os motivos pelos quais ambos foram entrar nessa roubada e, acima de tudo, compreenderá a razão pela qual deverá tomar sua última decisão antes do final do jogo – o qual, diga-se de passagem, foi o melhor final de 2008.

Uma nova visão

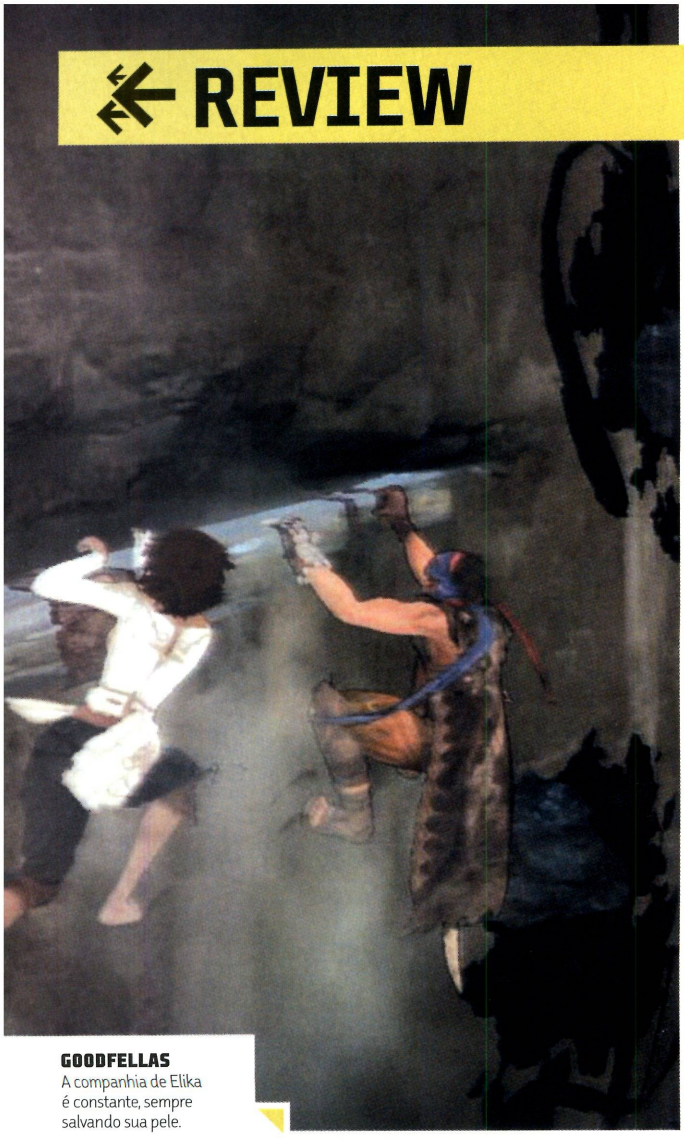
O primeiro ponto que fará você ficar de queixo caído não aparece nos primeiros minutos do jogo. Só depois de conhecer Elika e chegar ao Templo da Vida é que você vai entender o quão belo é este Prince of Persia. Parece que todo o mundo foi desenhado à mão e, ao mesmo tempo, com um grau de realismo incrível.

Os personagens são desenhados com uma técnica parecida com o cel-shading, mas não fica tão evidente que o que você está vendo é ou não um desenho, pois tudo possui as texturas e tons em dégradé a que estamos acostumados em jogos em 3D. O tom da pele do herói e de Elika são muito realistas, mas as roupas e os efeitos de luz utilizam uma gama de cores vivas, quase berrantes, típicos de desenhos manuais. As imagens paradas que estão cobrindo as páginas da revista dão apenas um quinto da idéia de quão belo é este jogo em movimento.

Os efeitos de luz são fantásticos. Quando o cenário está tomado pela corrupção, tudo fica muito escuro e é praticamente impossível enxergar um palmo a sua frente. Caso Elika não fosse portadora da magia do deus da luz, seria impossível prosseguir em certos ambientes. Além disso, há uma impressão de decadência, mas tudo muda quando o local é curado: as cores vivas voltam, a luz do sol preenche todos os espaços e é até possível ouvir o som de pássaros cantando em todos os pontos do mapa. É como se aquele pedaço do mundo voltasse a respirar e sorrir como uma criança feliz. Esse processo de revitalização parece muito com o que ocorre em outro jogo, Okami. Na verdade, todo o conceito do game se parece muito com o da Capcom (um deus da corrupção tomando conta do mundo e vem então outro deus para "curar" os locais corrompidos e deixar o mundo mais vivo... Sacou?).

Nos primórdios

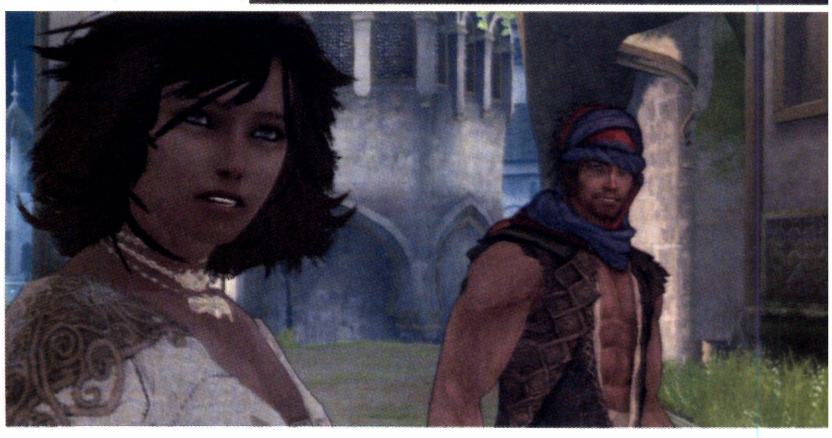
O primeiro Prince of Persia foi lançado em 1989 para PC e Mac. O jogo simples era um dos primeiros que utilizava movimentos corporais realistas e depois foi copiado por diversos jogos, como Flashback e Out of This World (ambos lançados para Mega Drive e Super Nintendo). Naquele game, o jogador tinha de chegar ao final em menos de uma hora, o que era complicado de se fazer, devido ao alto grau de dificuldade do jogo.



GOODFELLAS
A companhia de Elika é constante, sempre salvando sua pele.



ENERGY BALLS
As bolas de energia são sua moeda de troca para itens e locomoção.



Continua?

Este é o primeiro jogo de uma trilogia. Isso significa que nos próximos anos teremos mais jogos com o príncipe e Elika. O mesmo aconteceu na saga das areias do tempo, em que Sands of Time, Warrior Within e The Two Thrones, que mostravam as desventuras do príncipe em torno do poder de controlar o tempo.

Fique ligado no final deste jogo, pois ele abre diversas interpretações sobre o futuro do herói e da sacerdotisa tentando aprisionar Ahriman, o deus maligo da escuridão. A batalha com o último mestre é simplesmente demais!

A impressão é a de que os criadores de Prince of Persia pegaram tudo o que tinha de bom em Okami e reescreveram em cima, mudando apenas o essencial para manter o game com a identidade de PoP. Sai o Japão medieval, entra a Pérsia antiga. Sai o deus lobo, entra a princesa da luz. Sai pintura de estrelas, entram acrobacias. É claro que há muitas coisas diferentes, mas o cerne da história continua lá, intacto. Não que isso seja algo que vá estragar totalmente sua experiência de jogo. Muito pelo contrário - é possível sentir-se mais à vontade com o que está rolando nos bastidores enquanto você escala uma parede de 200 metros de altura.

Um novo mundo

O que faz de Prince of Persia um jogo inesquecível é o fato de nunca existir um caminho para seguir em frente. Para sair do ponto A e chegar ao ponto B é necessário atravessar os pontos C, D, E e F. Tais caminhos nunca são os mais intuitivos - você sempre deve seguir linhas acrobáticas, como andar pelas paredes, segurar-se em beiradas, saltar de pilastras e pendurar-se em mastros. Só depois de fazer tudo isso é que o protagonista chega a seu destino, tendo então de chegar a outro local, de acesso mais difícil ainda.

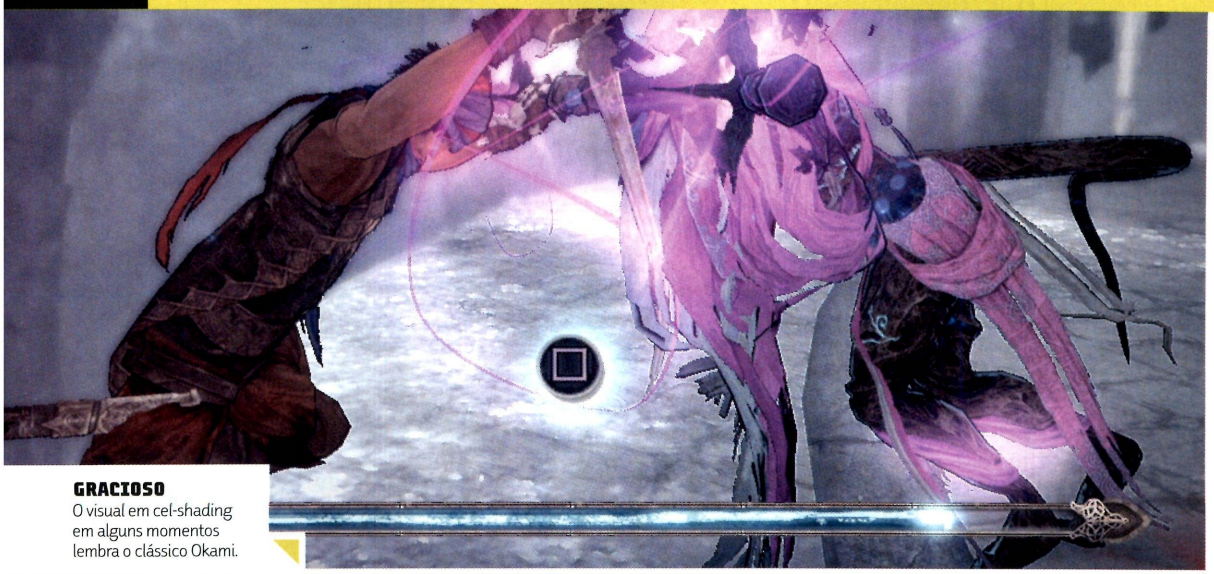
Dessa vez nosso herói não tem a habilidade de voltar no tempo - se errar, ferrou. Aliás, se o príncipe não estivesse acompanhado de Elika, a aventura acabaria logo nas primeiras partes, pois ela é um ser mágico e, em alguns poucos momentos, é capaz até de flutuar. Com isso, ela consegue dar um empurrão extra para o herói alcançar locais mais distantes. Até mesmo quando ele cai, Elika dá uma mãozinha e o leva até o último local seguro onde pisaram antes, conseguindo roubar a cena em determinadas partes do jogo. Com tudo isso, é possível chegar a duas conclusões interessantes.

A primeira é que todos os habitantes da antiga Pérsia eram praticantes de parkour - não importa a quantidade de movimentos difíceis que o príncipe realize, Elika vai logo atrás. A segunda diz respeito à extrema facilidade do jogo - se você errar, a princesa o salva. Não existe tela de "Game Over". Até mesmo o caminho que deve ser feito é mostrado pela princesa, bastando pressionar △.

Como se isso não fosse o bastante, você recebe ajuda até mesmo durante os combates - tentamos de tudo e chegamos à conclusão de que é impossível morrer em uma luta. O príncipe apanha, apanha, apanha e nada. Quando o inimigo está prestes a dar o golpe final, Elika surge para salvá-lo e impede o golpe derradeiro. No entanto, tudo isso acaba sendo deixado de lado, pois o que importa é que o jogador deve fazer arte na hora de lutar - os movimentos são lindos e

EXTRA +++

Existem duas roupas novas para o príncipe que você pode conseguir antes mesmo de jogar pela primeira vez. Um deles é registrando o jogo, apertando o botão △ no menu inicial. A segunda é só usar o código 525858542 no menu Extras.



GRACIOSO
O visual em cel-shading em alguns momentos lembra o clássico Okami.

NO PRÓXIMO CAPÍTULO

Prince of Persia terá extras para download – e eles podem vir na forma até de seqüências ou prólogos inteiros, pelo menos foi o que Ben Mattes, produtor do game disse. Ele falou que os downloads não serão simplesmente "uma nova cor ou novas armas. Se formos fazer isso, será uma nova história, uma nova experiência, talvez um prólogo, talvez uma sequência – faremos algo que realmente ofereça muito valor ao jogador", disse. Ele, porém, não sabe se haverá mesmo atualizações, tudo depende dos planos da empresa – que serão esclarecidos em janeiro. O certo é que se rolar essas novidades baixáveis elas vão aparecer "em algum momento do ano que vem".



mesmo havendo a impossibilidade de morrer, os combates são divertidos.

Coadjuvante

Conforme você joga, percebe que o príncipe não é o personagem principal, mas sim Elika. Ela é quem deve salvar o mundo. Ela é quem salva o príncipe. Ela é quem aprende novas habilidades. Isso mesmo. O andarilho nunca aprende nada de novo, ele tem suas características inatas desde o princípio do jogo. Conforme Elika vai curando o mundo, deve coletar Energy Balls – globos de luz espalhados pelos cenários restaurados. Com essas bolas de energia é possível abrir novas habilidades para acessar novos locais por meio das Ormazd Plates. Essas peças espalhadas pelos cenários permitem que a princesa salte mais longe, voe e até dê impulso para que o príncipe corra mais tempo pelas paredes.

A verdade é esta mesmo: o herói só serve para lutar contra os monstros corruptos e nada mais. Caso ele não estivesse no caminho, Elika conseguiria fazer praticamente tudo sozinha.

Vale a compra?

PoP dá um novo significado ao termo "mundo aberto". Diferente de todos os games da série, este jogo permite que você decida quais locais visitar. São 25 pontos divididos entre quatro áreas. Tudo isso está corrompido pela escuridão. Cada área possui um chefe, que se aproveita do local da melhor maneira possível e é seu dever derrotá-los antes de limpar as áreas e chegar ao final do game.

Falando assim, parece que o jogo leva uma eternidade para ser concluído, o que não é verdade. Depois que você pega os esquemas de controle, fica fácil chegar a locais aparentemente impossíveis – principalmente após conseguir todos os poderes de Elika. O tempo estimado para terminar este game pela primeira vez é de 13 horas. Na segunda rodada você vai conseguir concluí-lo muito mais rápido, em cerca de seis horas ou menos.

Fica aqui a dúvida: o jogo não tem nada além disso? Nada além da história para um jogador? A resposta é: não. Aí você pergunta: este jogo vale o preço cobrado? Bem, depende. O que você espera de um jogo single player? Uma boa história? Este aqui tem. Um bom sistema de jogo? Também está presente. Gráficos? Vai ser difícil achar outro game mais bonito, artisticamente falando. Pode não ser revolucionário como Sands of Time. O desafio que ele proporciona pode ser algo que realmente tire um pouco da longevidade, mas, no final das contas, este ainda é um game incrível. Caso esteja apertado por conta da chuva de jogos lançados em novembro, guarde dinheiro e compre-o depois. Mas, uma coisa é certa: você precisa jogar Prince of Persia, pois, sem ele, seu estimado PlayStation 3 não será um console completo. | **RODRIGO GUERRA**

NO CONTROLE

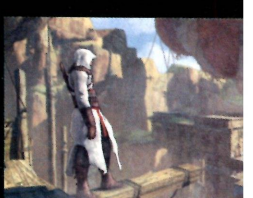
△

Quando o príncipe cai, não é Game Over! Elika vem ao resgate dele e o coloca em um local seguro.



○

Há locais que só podem ser acessados se o príncipe andar pelo teto. Tomara que você não tenha medo.



✕

Estas peças brilhantes, as Ormazd Plates, garantem que Elika leve-o para locais mais distantes.



□

Se você ficar perdido ou não souber para onde ir, pressione △ e a luz irá lhe mostrar o caminho correto.



PS3

Veredicto 92

GRÁFICOS 25 SOM 22 JOGABILIDADE 20 DIVERSÃO 25



FICHA TÉCNICA

Produção
Capcom

Distribuição
Backbone

Jogadores
1 - 8

Site
capcomdigital.com

Online
Sim

SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

Lu
LUTA

—

Gráficos | Nova leitura de um clássico

Modo Training | Lag em partidas online



Super Street Fighter II Turbo HD Remix

Uma homenagem a um clássico

Super Street Fighter II Turbo HD Remix é um verdadeiro remake. Sem mudar muita coisa na parte da jogabilidade e conteúdo, mas realmente refazendo os gráficos e músicas (nada daqueles filtros tosquinhos que só borram os pixels esticados), tudo no jogo foi redesenhado. Dos frames de animação dos personagens aos cenários e finais, tudo desenhado a mão, 100% 2D e em 1080p.

O modo Arcade é o mesmo de sempre - você enfrenta alguns dos world warriors, acaba com a raça de Bison e seus capangas e assiste a um final que consiste em algumas ilustrações e um texto sobre o destino de seu lutador. A inteligência artificial é inconsistente, sendo brutalmente difícil na maior parte do tempo, mas com alguns surtos catatônicos com os quais fica muito fácil ganhar. A não ser que você queira ver os finais de todos os personagens, esse modo não irá entreter por muito tempo.

O modo de treino é útil apenas para os jogadores realmente hardcore, mas é robusto e parece ter recebido bastante atenção por parte dos desenvolvedores. Há várias opções para customizar o comportamento da inteligência artificial e até mesmo habilitar a visualização das hitboxes. Enfim, uma adição voltada aos já viciados na série.

Inimigos pelo mundo

A parte mais importante de qualquer jogo de luta é o multiplayer e como este jogo não está em nenhum fliperama para gerar filas intermináveis, fica por conta do modo online saciar nossa busca pelo mais forte. Há um Tournament Mode em que oito jogadores se enfrentam em um modo tradicional, até restarem somente dois "hadoukeiros" pra decidir quem é o campeão. Há também as Ranked Matches, que são as velhas e boas lutas contra oponentes aleatórios em que são válidas apenas as regras normais. Por fim, há as Player Matches, em que você joga com até seis pessoas, simulando as filas dos fliperamas ou as velhas tardes de jogatina em casa: quem perde passa a vez para o próximo e quem ganha fica pra se gabar por mais alguns rounds.

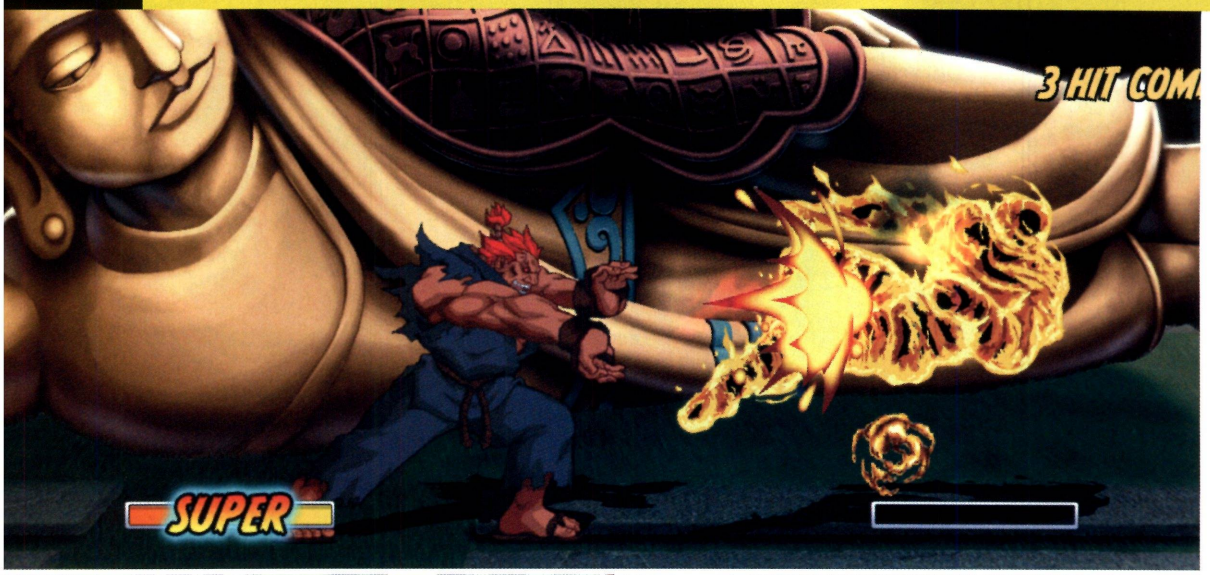
O melhor disso tudo é que o sistema

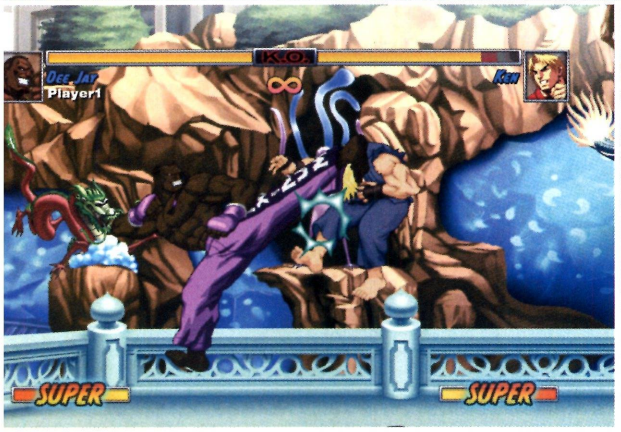
O Som do Hadouken

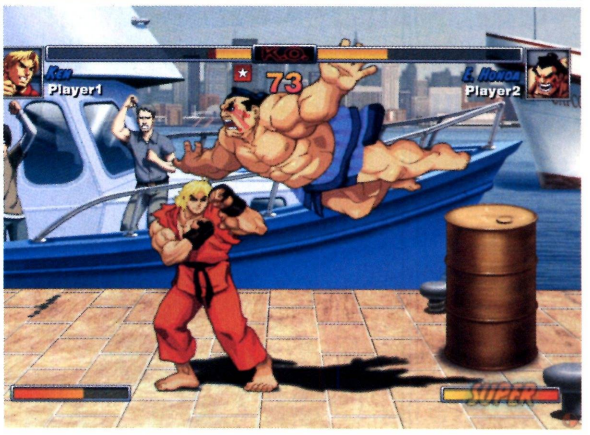
Os remixes que compõem a trilha sonora de HD Remix podem ser baixados de graça no site OCRemix.org, uma comunidade de fãs de músicas de games em que muitos usuários postam seus próprios remixes de game music. Além da trilha sonora criada por fãs, há cinco faixas criadas por diversos artistas de hip-hop, como Redman (do Wu Tang Clan).

EXTRA +++

Não é Sheng Long, mas quase: usar Akuma nesta versão não só é possível, mas é muito simples. Para selecioná-lo no modo single player, aperte ↑ quando estiver com o cursor sobre Guile. No multiplayer, aperte ↑ quando o cursor estiver sobre E. Honda.







online é muito bem feito, portanto, é raro as partidas sofrerem de lag, especialmente quando se joga com outros brasileiros. Fica a esperança de que o mesmo sistema seja utilizado no Street Fighter IV.

Erros e acertos

A jogabilidade também passou por um "remix" - ficou mais fácil utilizar alguns especiais e a parte técnica foi alterada para eliminar alguns combos infinitos e outros problemas dos quais jogadores de torneio reclamam há anos. Para aqueles que não querem nada disso, o Classic Mode está lá com tudo igual ao que era antes.

As músicas do jogo estão maravilhosas. Todas elas são novas versões das originais, feitas por fãs - elas, na realidade, nem haviam sido feitas para o jogo, pois eram criações feitas por puro amor à série e disponibilizadas gratuitamente na internet. A Capcom foi atrás dos criadores dos melhores remixes e pôs suas músicas no jogo. Vale salientar que as músicas originais também estão disponíveis no jogo.

O único problema na parte gráfica fica por conta dos poucos frames de animação, que permanecem os mesmos para preservar a jogabilidade, mas leva um tempo para se acostumar a ver sprites em altíssima resolução com a mesma movimentação dos primeiros jogos da série.

A maior decepção fica por conta da ausência de qualquer tipo de extra. Não há nem uma galeria para ver os personagens e seus finais. É possível entender que, por se tratar de um jogo distribuído por download, o tamanho foi uma preocupação, mas acho que uns 50 MB a mais não iriam irritar ninguém que utiliza conexão de banda larga, requisito mínimo para jogar online no PS3.

Outra reclamação de muitos jogadores, muito válida, é quanto à ausência da opção de utilizar os cenários originais. É difícil pensar em uma razão para isso, mas ela fica muito aparente, ainda mais por conta do fato de ser possível escolher os personagens e as músicas originais.

Vale a pena lutar

Super Street Fighter II Turbo HD Remix acabou sendo o melhor jogo de luta do ano e agradará os fãs do gênero, ainda mais porque é muito difícil ser um fã de jogos de luta e não de Street Fighter. O modo online é quase perfeito, o que dá ao jogo um ótimo fator replay, algo de que poucos jogos de luta atuais podem se gabar. A falta de extras e novidades mais impactantes podem decepcionar quem esperava por um jogo totalmente novo, portanto, se você é esse tipo de jogador, talvez seja melhor esperar até fevereiro e comprar Street Fighter IV.

| GUSTAVO LANZETTA

NO CONTROLE



A sequência do especial de Akuma é: soco fraco, soco fraco, →, chute fraco, soco forte.





O golpe mortal (e praticamente sem defesa) de Balrog deve ser feito com ←, → e qualquer botão de soco.





O soldado do exército norte-americano, Guile, conta com o golpe ↓, ↑, botão de chute para evitar os golpes aéreos.





Chun-li consegue tirar bastante energia dos inimigos, ao pressionar qualquer botão de chute rapidamente.



Veredicto 58

GRÁFICOS 14 SOM 14 JOGABILIDADE 13 DIVERSÃO 17





Pain: Movie Studio

Dói até no bolso

FICHA TÉCNICA

Produção
Idol Minds Digital Entertainment

Distribuição
CEA

Jogadores
1 - 4

Site
us.playstation.com

Online
Não

SIXAXIS
Sim

VERSÃO AMERICANA

PZ
PUZZLE

\+
Personagens engraçados | Jogabilidade simples

–
Bobo e desinteressante | Repetitivo e limitado

Pain, em inglês, significa dor. Digamos, então, que este jogo é um simulador de *Jackass*, porém, o objetivo aqui é fazer seu personagem sentir dor arremessando-o em prédios, caixas de explosivos e outros objetos espalhados pelos cenários. A brincadeira é simples: aponte para uma direção e dispare. É possível fazer poses enquanto salta, você pode agarrar objetos e assim por diante. Você ganha pontos ao realizar coisas malucas e destruir o cenário. Quanto mais coisas forem quebradas pelo caminho - incluindo seus ossos -, mais pontos você marca.

O pacote de expansão Movie Studio vai adicionar mais um cenário e mais objetos para serem quebrados, como cenários de filmes, cadeiras de diretor, câmeras de filmagem e outras coisas comuns a qualquer estúdio de gravação. No entanto, a estrela desta expansão não é o novo modo de jogo, mas o novo personagem, David Hasselhoff, o pseudo-ator de *SOS Malibu*, atual hoster do programa de televisão *America Got Talent*, exibido no Brasil no canal Sony. Você poderá usá-lo como bola de canhão para destruir tudo o que estiver em sua linha de tiro.

Falando francamente, Pain é divertidinho. Ele não será um game do qual você irá se lembrar pelo resto da vida. Na verdade, após gastar os US$ 12 (US$ 6 do jogo original, mais US$ 6 de Movie Studio), é provável que se sinta meio bobo. Não há nada de mais neste game, nem mesmo as promessas (como gravar vídeos e compartilhar com amigos) estão presentes. Parece que este é o típico jogo "pega-trouxa": o cara vai lá, compra o game e vê que ele não é completo - além do jogo, você deverá comprar os personagens adicionais.

Pulando esta parte, um novo modo, chamado Cratetastic, estará à disposição. Nele, explosivos estão escondidos no cenário e você terá de achá-los com o corpo do ex-salva-vidas. O modo multiplayer é jogado com apenas um controle, cada jogador deve esperar a sua vez para criar o caos.

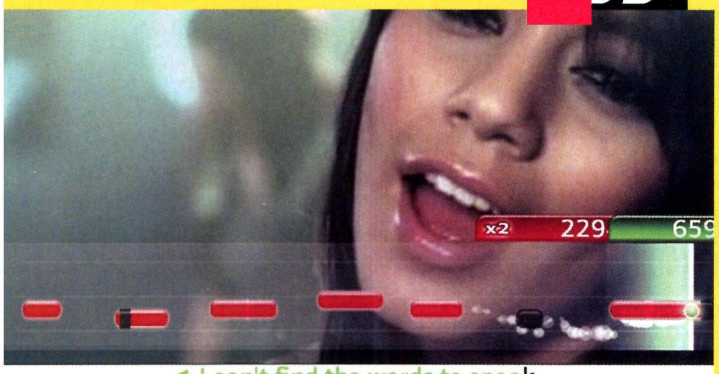
O que poderia salvar este jogo seria ganhar os troféus ou você sentir um ódio irracional por Hasselhoff. Honestamente, há muitas outras coisas com as quais você pode gastar seu dinheiro na PS Network. Como dizia o velho sábio: se um jogo não tem demonstração, desconfie - aí vem bomba. Ou um idiota disparado por um canhão. | **RODRIGO GUERRA**

Quem é David Hasselhoff?

Eswe ator norte-americano é muito conhecido pelos brasileiros. Ele atuou em *Supermáquina* - exibida por aqui entre 1982 e 1986. Além disso, já trabalhou em *SOS Malibu*. Atualmente voltou a ser o queridinho da América. Mas isso não quer dizer que ele deve sofrer menos em Pain - com suas partes baixas de encontro a um hidrante.

Veredicto

59



I can't find the words to speak

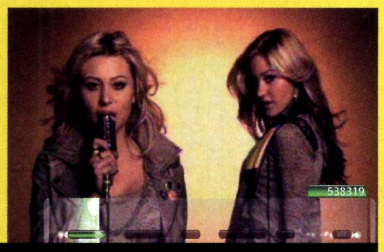
I feel sparks

+ Um ótimo game para distrair aquele seu priminho de nove anos.

− Quem não é fã do Disney Channel vai achar tudo bem chato.

São 35 músicas para escolher e há a possibilidade de aumentar o repertório via download da PlayStation Network.





GRÁFICOS **15** SOM **16** JOGABILIDADE **16** DIVERSÃO **12**

Disney Sing It

Cante (só) com a Disney

FICHA TÉCNICA

Produção
Zoë Mode

Distribuição
Disney Interactive Studios

Plataforma
PS3, PS2

Jogadores
1 - 8

Site
disney.go.com/disneyinteractivestudios/

Online
Sim

SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

Mu

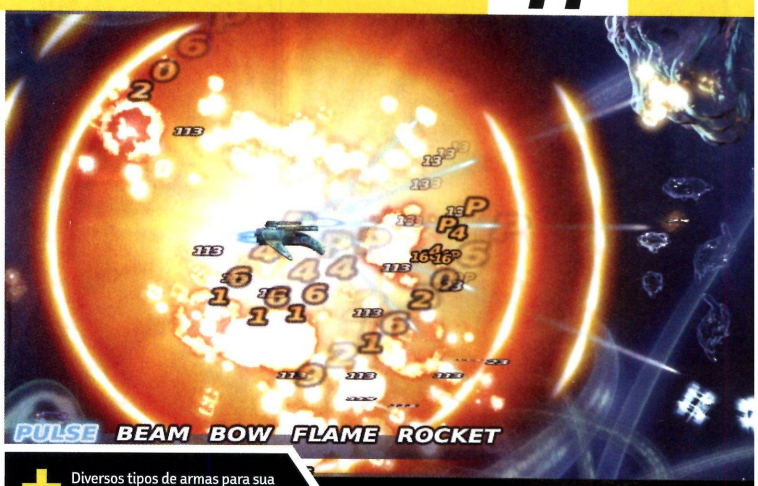
MUSICAL

Você já jogou ou pelo menos ouviu falar em SingStar? Apesar de o game não ser muito popular por aqui, ele faz enorme sucesso no exterior e, quando isso acontece, logo é copiado. É exatamente nesse ponto que surge Disney Sing It. Assim como seu modelo inspirador, o game da Disney consiste em escolher uma música e cantá-la seguindo as barrinhas que aparecem na tela, que indicam o tom. Tirando esse último elemento, tudo é bem parecido com um videokê.

Enquanto em SingStar (e no videokê), você pode escolher dentre diversos gêneros e artistas, em Disney Sing It você está limitado aos artistas que aparecem no Disney Channel. Se você é fã de Hannah Montana, High School Musical e esse tipo de coisas, encontrará diversão aqui. Caso não seja, passará boa parte do tempo escolhendo músicas desconhecidas de artistas de que você não gosta. Esso é o ponto fraco do game, algo que poderia ser contornado se músicas de clássicos da Disney, como "Hakuna Matata", estivessem presentes. | **RENATO SILVA**

Veredicto

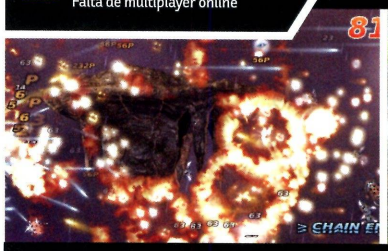
77



+ Diversos tipos de armas para sua nave | Desafio formidável

− Pequenos slow downs | Falta de multiplayer online

Soldner-X custa apenas US$ 10 e, levando em conta o preço dos jogos em disco da atualidade, está uma pechincha.





GRÁFICOS **23** SOM **15** JOGABILIDADE **20** DIVERSÃO **19**

Soldner-X: Himmelssturmer

Shooter das antigas

FICHA TÉCNICA

Produção
Ubisoft Shangai

Distribuição
Ubisoft

Plataforma
PS3

Jogadores
1 - 4

Site
ubisoft.com

Online
Sim

SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

St

SHOOTER

Soldner-X: Himmelssturmer é um shooter lateral futurista e, como todo jogo do gênero, o desafio é incrível. O jogo não o deixa respirar um só momento e, graças aos incríveis gráficos, é impossível não ficar embasbacado. O mais intrigante é o fato de ele rodar a 60 quadros por segundo e com diversos elementos na tela. Há poucos engasgos - é possível contar em uma das mãos quando eles ocorrem.

O jogo leva cerca de cinco horas para ser terminado, mas há diversas razões para voltar a jogá-lo, como mais níveis de dificuldades, itens desbloqueáveis e até mesmo a possibilidade de jogar com um amigo do lado. É um pouco estressante o fato de não haver opção de jogar online. Além disso, às vezes, são tantos objetos na tela que fica impossível distinguir o que é tiro e o que é sua nave. Soldner-X é um bom jogo de tiro e é perfeito para os órfãos do gênero - o último bom jogo do gênero foi Gradius V. Relembre os bons momentos do fliperama jogando esse excelente game de tiro. | **DOUGLAS VIEIRA**

REVIEW

Veredicto 57

singstar ABBA®

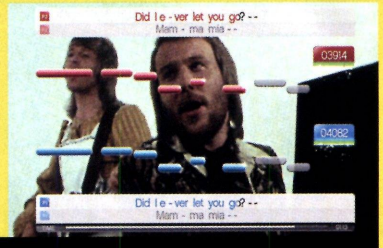


\+ Outros sucessos do ABBA | Perfeito para os fãs

\- Cantar "Dancing Queen" até enjoar | Inútil para os não-fãs

Este game tem quase todos os grandes sucessos do grupo, como "Dancing Queen", "Mamma Mia" e "The Day Before You Came".





GRÁFICOS **17** SOM **20** JOGABILIDADE **15** DIVERSÃO **5**

SingStar ABBA

Cantando e dançando

FICHA TÉCNICA

Produção
Sony CE Studios London

Distribuição
Sony CEA

Plataforma
PS3

Jogadores
1 - 8

Site
us.playstation.com

Online
Sim

SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

Mu MUSICAL

Há um milhão de motivos para que jogos como SingStar ABBA nunca apareçam no PlayStation 3. Pelo menos um deles é razoável o bastante: SingStar. Não faz sentido um jogo desse tipo, pois o game que foi lançado no dia 20 de maio deste ano conta com uma loja virtual para comprar músicas, assim como ocorre com Rock Band e Guitar Hero. Não dá para você pagar R$ 200 por 25 músicas, sendo que, se elas estivessem disponíveis na loja do game, seria possível obter todas por cerca de R$ 70.

SingStar ABBA tem os sucessos do grupo sueco e todas as novidades de SingStar Vol. 2 - possibilidade de jogar com até oito pessoas e apenas um microfone, gravar sua performance e colocá-la em seu profile online etc. Quanto ao jogo em si, ele é bem divertido para os cantores de chuveiro, porém, seria muito melhor se houvesse mais opções de música. Por que não fazer um jogo com os hits dos anos 70? Espaço em disco é o que não falta. Você é tão fã do ABBA para pagar por esse jogo? Se sim, não espere nem um segundo - aproveite e adicione 20 pontos à nota aí em cima. | **RODRIGO GUERRA**

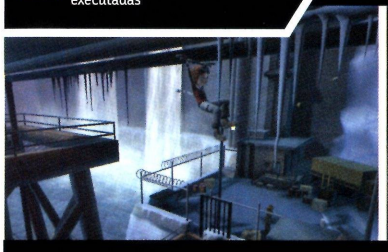
Veredicto 50



\+ Algumas idéias interessantes | Partes de ação stealth em plataformas

\- Todas elas miseravelmente mal executadas

Apesar do filme, a história do jogo é baseada na série de TV de Bolt, o que não quer dizer nada, já que ela é bem fraca.





GRÁFICOS **14** SOM **13** JOGABILIDADE **12** DIVERSÃO **11**

Bolt

Cão que ladra não morde

FICHA TÉCNICA

Produção
Avalanche Softwaret

Distribuição
Disney Interactive Studios

Plataforma
PS3, PS2

Jogadores
1

Site
disney.go.com

Online
Não

SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

Aç AÇÃO

Bolt sofre da terrível maldição que aflige grande parte dos jogos baseados em filme. Apesar de não ser a pior conversão já feita, não há nada aqui que valha uma compra ou mesmo um aluguel. No modo principal, a aventura será dividida por Bolt e sua dona Penny. Enquanto estiver no controle do cachorro, você passará o tempo enfrentando inimigos com raios lasers, latidos sônicos e alguns poucos outros golpes, tornando tudo um exercício de esmagamento de botões, que acaba ficando repetitivo após poucos minutos de jogo.

Quando a protagonista é a garota Penny, a jogabilidade ganha um aspecto de plataforma e ação stealth. O game pode se tornar ligeiramente melhor nessas ocasiões, mas ainda apresenta falhas que minam toda a diversão que poderia propiciar. Por exemplo: a habilidade stealth da garota é bem inútil, pois é possível enfrentar e vencer todos os inimigos da fase em simples Quick Time Events. Há ainda há alguns minigames, mas nada que consiga salvar o jogo do desastre pré-anunciado. Assista ao filme e passe longe do game. | **RENATO SILVA**

ALIVE

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



86 **Resistance: Retribuition**
Fique por dentro de todos os detalhes da aventura que foi adaptada para o PSP e protagonizará o ex-fuzileiro naval Nathan Hale. Análise completa do game em 3ª pessoa que promete arrebentar no portátil.



88 **Phantasy Star Portable**
Prévia com todas as informações do RPG de bolso de uma das franquias mais populares do Japão e que seguirá o estilo de Phantasy Star Universe. Detalhes do enredo, personagens, multiplayer e outros detalhes.



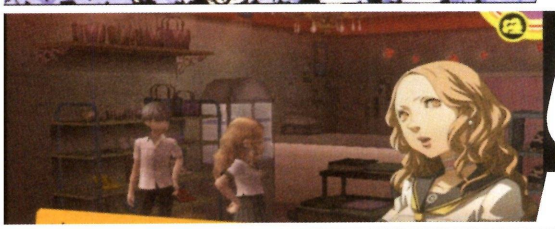
90 **Dicas**
Duas páginas com uma enxurrada de códigos para dois excelentes títulos. Muita pancadaria em WWE Smackdown! vs. Raw 2009 e diversos truques para Pro Evolution Soccer 2009 do PSP.



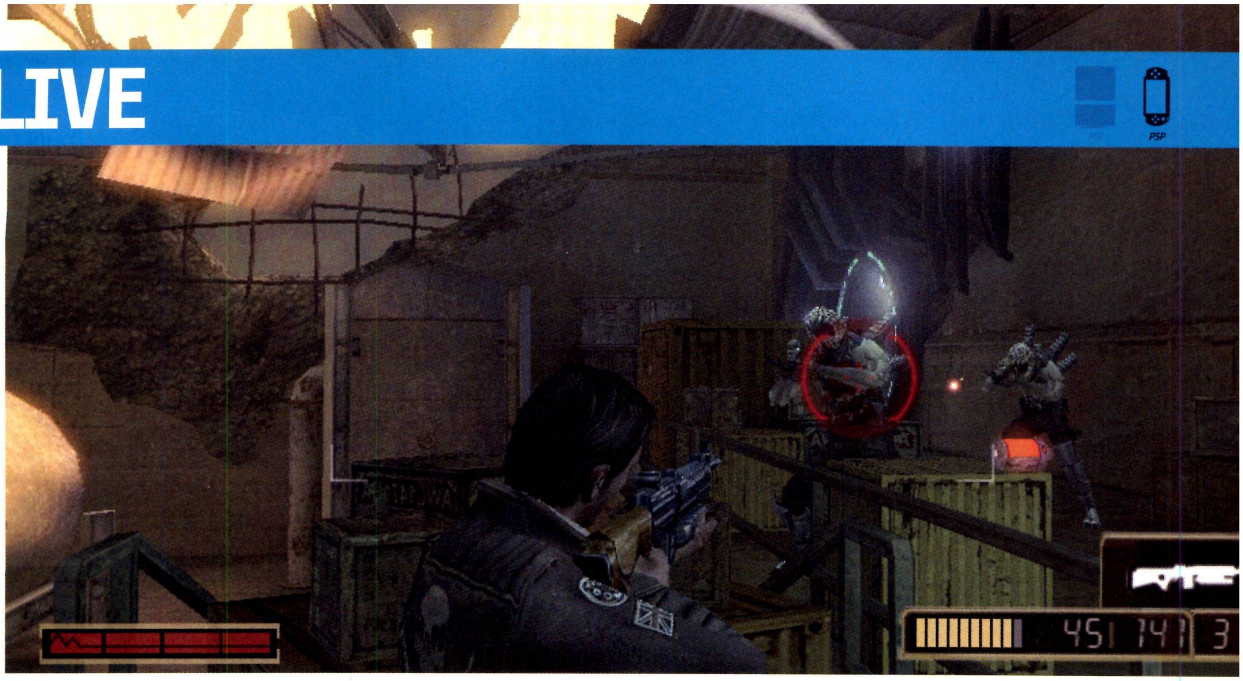
92 **Kingdom Hearts RE: Chain of Memories**
Os famosos personagens da Disney, Donald, Pateta e Sora precisam encontrar seus companheiros de aventura no mais novo game da série Kingdom Hearts. Confira o veredicto da Redação.



96 **Patapon 2: Don Chaka**
Conheça todos os novos elementos que turbinaram um dos melhores e mais engraçados puzzles do PSP. Upgrades, novos itens, modos de jogo e muito mais no review do título que mistura humor e muito ritmo.



97 **Shin Megami Tensei: Persona 4**
Confira um review matador do quarto episódio do aclamado RPG que continua onde o anterior parou e traz como protagonista um novo estudante capaz de invocar demônios.



FICHA TÉCNICA

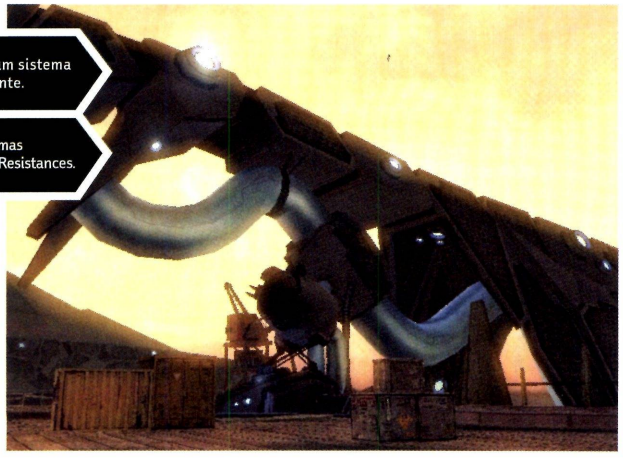
Lançamento
2009
Produção
Bend Studio
Distribuição
Sony Computer Entertainment
Jogadores
1 - 8
Site
us.playstation.com
Online
Sim
Expectativa
Alta

+ Na teoria, sugere um sistema de controles eficiente.

– Muitos inimigos e armas copiados dos outros Resistances.

VERSÃO AMERICANA

SHOOTER





TIMELINE



Resistance: Fall of Man | 2006
A série nasceu no PS3 e é considerado o primeiro game de respeito do console.



Resistance 2 | 2008
Resistance Retribution é o elo entre o primeiro e o segundo game da franquia.



God of War: Chains of Olympus |2008
Belo exemplo de game que é, ao mesmo tempo, independente e conectado aos outros títulos de sua série.

Resistance Retribution

Vingança na palma da mão

Resistance, de repente, tornou-se uma série de grande importância para a Sony. Além da sequência do original, que é um dos grandes jogos de PS3 do final de 2008, há também um outro time desenvolvendo essa versão para PSP. Trata-se do Bend Studio, responsável por um dos melhores jogos de ação do portátil - Syphon Filter. Ainda temos muito tempo até o lançamento (a previsão é para o meio 2009), mas o que foi apresentado até agora é promissor.

A história começa semanas depois do final do primeiro Resistance e explicará certas coisas que aconteceram entre os dois jogos de PlayStation 3.

Você controlará James Grayson, um fuzileiro britânico que teve de matar seu próprio irmão, o qual havia se transformado em um Chimera. Ele se revolta e sai destruindo todos os centros de conversão dos Chimera, até que descobre que os alienígenas desenvolveram uma técnica muito mais eficiente e estão começando a usá-la na Europa, onde perderam muita força (graças aos eventos de Resistance 1). Grayson se junta à resistência francesa, que o livrou da morte, e volta a invadir os tais centros com a ajuda deles. Segundo os produtores, isso é só um resumo, pois tudo indica que a história é um dos pontos altos do título.

Superando problemas

Quando se fala em Resistance, todo mundo se lembra de jogos de tiro em primeira pessoa. O problema é que esse não é um gênero que se dá muito bem com os controles do PSP. Por isso, Retribution é em terceira pessoa, seguindo um misto bem estranho - porém bem executado - entre Syphon Filter e Gears of War. James Grayson corre livremente, e quando chega perto de uma parede ou qualquer proteção, ele busca cobertura automaticamente. Pode parecer um sistema bobo e chato, mas funciona muito bem. Na verdade, isso teve de ser feito graças à falta de botões do PSP. Quando analisados de perto, nota-se que os controles são, na verdade, os de um FPS: move-se com o

EXTRA +++

Você não precisa saber o que aconteceu no primeiro jogo para aproveitar a história de Retribution. Anotações e personagens familiares vão deixá-lo a par dos acontecimentos anteriores que envolvem a resistência inglesa contra os alienígenas.



OS MESMOS PERIGOS
As perigosas criaturas de Resistance também marcam presença em Retribution



CUIDADO COM A MIRA
Os controles do PSP não combinam muito com jogos de tiro. Vai depender da calibragem feita pelos produtores

SEM AJUDA

James não está infectado pelo vírus Chimera como Nathan Hale, por isso não consegue recuperar energia automaticamente. E não, os caminhos dos dois heróis não se cruzarão durante o jogo, já que Hale foi capturado na época de Retribution.

analógico, olha-se para qualquer lado com os botões da frente, atira-se com L e R e alteram-se as armas com o D-pad. Só faltou usar o botão de diminuir o volume.

Essas limitações também surtiram efeito no sistema de mira. Há um retângulo no centro da tela. Qualquer inimigo que ficar dentro desse retângulo estará automaticamente na mira. Basta atirar para acertar um ponto qualquer - isso elimina muitos problemas nas horas de tiroteio intenso. No entanto, se você quiser uma mira mais precisa, pode migrar para uma visão sobre o ombro, como em Gears of War, e dar aquele belo tiro na cabeça de um Chimera fujão.

Ainda que o jogo não tenha sido desenvolvido pela Insomniac, conta com excelentes armas e funções duplas. Na verdade, muitas das armas presentes são dos dois Resistance do PS3, mas há também novas opções para o arsenal. As funções duplas são bem criativas - como o escudo protetor da Auger ou a pausa no míssil da LAARK. O mesmo vale para os inimigos: boa parte é aproveitada dos jogos maiores, embora tenhamos algumas novidades aqui e ali. E existem alguns bem grandes. Não em nível de Resistance 2, é claro, mas, ainda assim, maiores do que a maioria das coisas que você está acostumado a ver no PSP.

E com Resistance 2 colocando um multiplayer para até 60 jogadores simultâneos, seria estranho que Retribution ficasse somente na experiência para um jogador. O game de PSP terá suporte para até oito personagens, tanto em Ad Hoc como online, em cinco modos de jogo diferentes, um grande feito técnico para o sistema, quando percebemos que os gráficos são extremamente bem desenvolvidos, com efeitos de luz e partículas nunca antes vistos no portátil - os primeiros frutos da chamada terceira geração gráfica do PSP, segundo a Sony.

Retribution parece ser um ótimo game. A Sony Bend soube contornar os problemas de controle que assombram o portátil e ainda inclui um trabalho gráfico excepcional, uma história densa e ação ininterrupta. | **DOUGLAS PEREIRA**

NO CONTROLE



Inimigos aos montes. Se você não procurar proteção antes de atirar, não terá chance alguma.





Este inimigo é grande. Mas não se preocupe, há outros bem maiores para enfrentar.





Esta retícula se move para onde o inimigo está e facilita a mira do jogador durante a ação...





...mas, se quiser, existe a boa e velha mira manual, além deste sniper para tiros precisos.



PSP

FICHA TÉCNICA

Lançamento
Março de 2009
Produção
Alfa System
Distribuição
Sega
Jogadores
1
Site
sega.com
Online
Não
Expectativa
Alta







\+ Diversão tanto no modo individual como no cooperativo

\- Infelizmente, o jogo não tem modalidade online

VERSÃO AMERICANA

RPG

RPG

TIMELINE



Dragon Quest IV | 2008
Os games da série são bem populares no Japão, mas a versão japonesa de Phantasy Star já a superou em vendas.



Crisis Core: FF VII | 2008
O título de RPG e adventure foi mais uma prova de que o PSP é uma ótima plataforma para os games do gênero.



Phantasy Star Online | 2001
Ao contrário do principal foco do game lançado há oito anos, Phantasy Star Portable não terá modos online.

Phantasy Star Portable

Em algum lugar do universo

Responda rápido: qual jogo, ao lado de Shining Force, comandou a linha de frente dos RPGs para Mega Drive? Se você respondeu Phantasy Star, acertou.

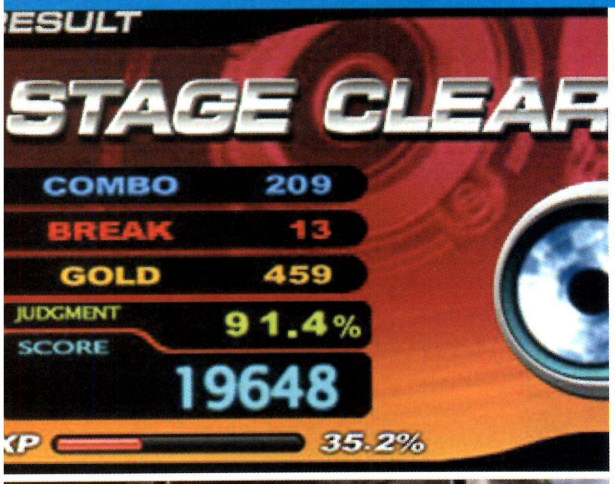
Lançado inicialmente para Master System, o jogo evoluiu e migrou para outras plataformas, sendo o PSP uma das que receberá um título da série este ano.

Mais do mesmo? Oba

Dando continuidade àquilo que foi apresentado inicialmente em Phantasy Star Online (lançado para Dreamcast no ano 2000), Phantasy Star Portable é um jogo focado na exploração em grupo (no PSP isso será feito ao utilizar a conexão Ad Hoc). Entretanto, teremos em mãos um título que promete agradar inclusive na campanha para um jogador, e a produtora garante que a inteligência artificial dos companheiros de grupo não será baixa - o que é bom, pois evitará desesperos desnecessários. Além disso, tudo o que foi visto nos outros jogos online da série permanecerá aqui; sendo assim, prepare-se para gastar algumas horas nas missões paralelas ou procurando equipamentos que farão diferença nos momentos críticos.

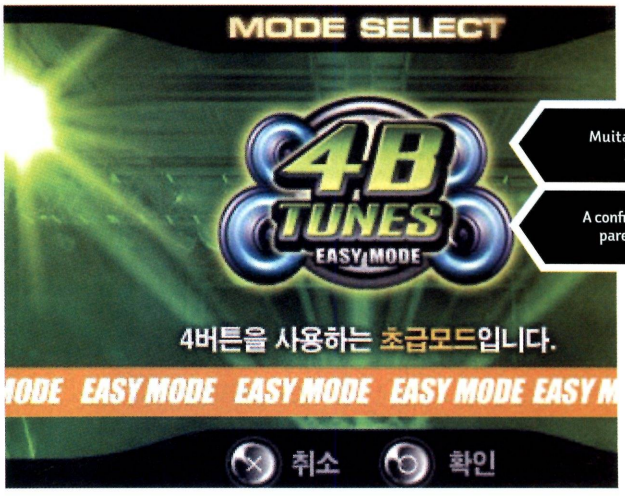
Algo que foi explicado pela Sega e que vale ser mencionado é o fato de que Phantasy Star Portable mistura elementos 3D com 2D, mas de modo diferente do que estamos acostumados a ver: quando seu personagem conversa com algum NPC, o ambiente em três dimensões é substituído pelo outro, que apresenta artes durante as interações. "Como estamos diante de um game para portátil, tentamos fazer algo mais simplificado e conveniente para a plataforma. Logo, algumas cenas e as interações com outros personagens, que seriam em 3D, passaram a ser em 2D", explicou Satoshi Sakai, diretor do jogo, em entrevista ao site 1UP durante a Tokyo Game Show deste ano.

Para concluir, uma explicação relacionada à expectativa que atribuímos a este jogo. No Japão, Phantasy Star Portable conseguiu uma proeza alcançada por poucos títulos do gênero lançados para o portátil: 90% das cópias disponibilizadas para comercialização sumiram das prateleiras na data de estreia - e dificilmente os japoneses investem seu dinheiro em algo que não seja, no mínimo, bom. | **DOUGLAS VIEIRA**









FICHA TÉCNICA

Lançamento
27/01/2009
Produção
Pentavision
Distribuição
PM Studios
Jogadores
1 - 2
Site
pm-games.com
Online
Não
Expectativa
Mádia

+ Muitas músicas | Modo Xtreme Challenge

– A configuração dos botões parece ser bem confusa

VERSÃO AMERICANA
Mu
MUSICAL

DJ Max Fever

Em busca da batida portátil perfeita

Games musicais são um grande filão hoje em dia. Apesar de o gênero ser muito mais antigo, o sucesso veio com o primeiro Guitar Hero e logo deu origem a outros títulos. Baseados na mesma mecânica que consiste em apertar determinados botões de acordo com o ritmo da música que está sendo tocada, vários consoles receberam jogos do gênero e a série DJ Max, que até então era exclusiva dos coreanos com as versões Portable 1 e 2, é um exemplo disso no PSP.

Para não deixar os jogadores ocidentais na mão, a produtora Pentavision está preparando um novo game da série. DJ Max Fever inaugura a franquia por essas bandas, juntando elementos dos dois games anteriores e adicionando novidades. Para começar, 100 músicas estarão disponíveis em diferentes modos de dificuldade. Como já é de costume, ao final da música o jogador será qualificado com uma nota que varia de acordo com sua performance e ganha pontos que servirão para habilitar os conteúdos extras, como novas músicas, imagens e vídeos.

Para variar a jogatina, diferentes modos de jogo estarão presentes. Um deles é batizado de Xtreme Challenge, em que cada estágio propõe um desafio ao jogador, com músicas predefinidas. Uma das fases pede que sejam feitos mais de 250 mil pontos enquanto outra exige que o jogador vença com 88% de notas certas. Para aqueles que gostam de desafiar os amigos, DJ Max Fever trará o modo Network Battle Mode, em que os jogadores competirão pelo melhor desempenho. Haverá também a possibilidade de criar seu próprio estágio para as disputas multiplayer.

Mas, como nem tudo são flores, uma coisa pode complicar a vida dos jogadores no início. Os botões utilizados estarão divididos entre o controle direcional e os botões propriamente ditos. Se no modo mais fácil você utilizará o ○ e △ de um lado e as direções para cima e esquerda do outro, imagine como será no mais difícil, no qual seis botões dificultarão sua vida. Talvez não seja tão confuso quanto pareça, mas mesmo assim é bom já ir calibrando sua coordenação motora. | **RENATO SILVA**

TIMELINE



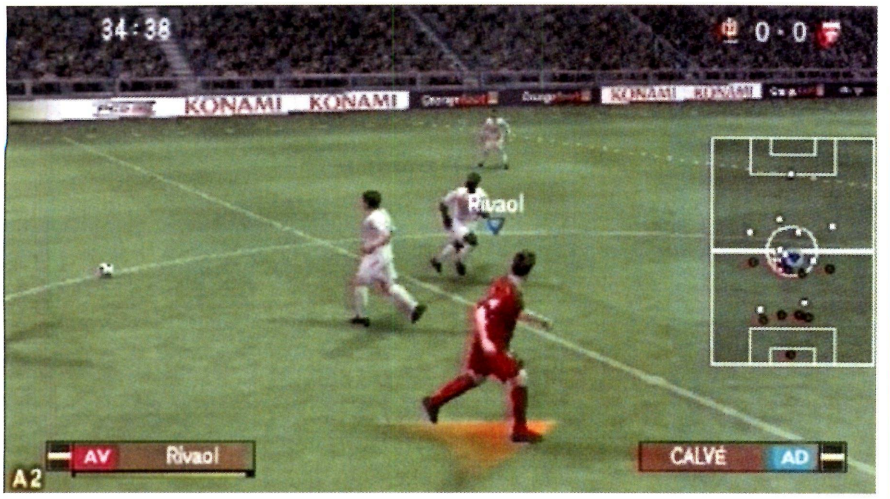
Dance Dance Revolution |1998
Siga o ritmo da música pisando em um tapete com sensores ou apertando seu direcional até superaquecer.



Gitaroo Man | 2001
Siga o ritmo da música para derrotar seus adversários, utilizando os analógicos para acompanhar as cordas



Guitar Hero | 2005
Siga o ritmo da música com um controle em forma de guitarra ou usando Ls e Rs de forma desenfreada.



Pro Evolution Soccer 2009 (PSP)

Jogadores clássicos: vença a American Cup, Asia-Oceania Cup e European Cup no modo Cup ou League para habilitar os jogadores clássicos.

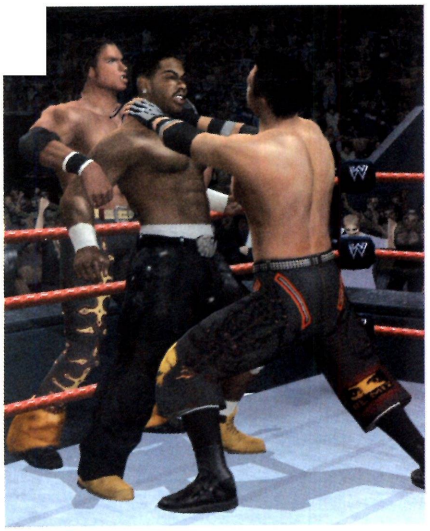
Nomes verdadeiros dos times (na ordem em que aparecem):

F.A. Premiership
Arsenal FC
Aston Villa FC
Blackburn Rovers FC
Bolton Wanderers FC
Chelsea FC
Everton FC
Fulham FC
Hull City AFC
Liverpool FC
Manchester City FC
Manchester United FC
Middlesbrough FC
Newcastle United FC
Portsmouth FC
Stoke City FC
Sunderland AFC
Tottenham Hotspur FC
West Bromwich Albion FC
West Ham United FC
Wigan Athletic FC

La Liga
UD Almeria
Athletic Club
FC Barcelona
Real Betis
R.C.Deportivo la Coruna
R.C.D. Espanyol
Getafe CF
Sporting De Gijon
Recreativo de Huelva
Athletico de Madrid
Real Madrid CF
Malaga CF
R.C.D. Mallorca
CD Numancia
CA Osasuna
Racing Santander
Sevilla FC
Valencia C. de. F
Real Valladolid
Villarreal CF

Jogadores em equipes antigas
Lista de jogadores que estão em equipes antigas e equipes em que deveriam estar:

Jogador	Time atual	Time no jogo
A.Ferdinand	Sunderland	West Ham
A.Traore	Portsmouth	Arsenal
Adu	Mônaco	Benfica
Aissati	Ajax	Psv
Almiron	Fiorentina	Juventus
Andrew Johnson	Fulham	Everton
Banega	Ath Madrid	Valencia
Baptista	Roma	Real Madrid
Baros	Galatasaray	Lyon
Bentley	Tottenham	Blackburn Rovers
Berbatov	Man Utd	Tottenham
Campbell	Tottenham	Man.Utd
Cattermole	Wigan Ath	Middlesbrough
Chimbonda	Sunderland	Tottenham
Coloccini	Newcastle	Deportivo
Cook	nenhum	Fulham
Corluka	Tottenham	Man City
Corradi	Reggina	Man City
Cousin	Hull City	Rangers
Crosas	Celtic	Barca
Cuellar	Aston Villa	Rangers
D.Cisse	Sunderland	Tottenham
Di Michele	West Ham	Torino Fc
Diouf	Sunderland	Bolton W
Eagles	nenhum	Man Utd
Fellaini	Everton	Standard Liege
Finnan	Espanyol	Liverpool
Friedel	Aston Villa	Blackburn Rovers
Gravesen	nenhum	Celtic
Healy	Sunderland	Fulham
Hoyte	Middlesbrough	Arsenal
Kavanagh	nenhum	Sunderland
King	Hull City	Wigan Ath
Ljungberg	nenhum	West Ham
M.Brown	nenhum	Celtic
Malbranque	Sunderland	Tottenham
Maloney	Celtic	Aston Villa
Mccartney	Sunderland	West Ham
Mcshane	Hull City	Sunderland
Meite	Hull City	Bolton W
Mineiro	Chelsea	Brazil Team
Muntari	Inter	Portsmouth
Oleguer	Ajax	Barca
Pavlychenko	Tottenham	Spartak Moscow
Pedro Mendes	Rangers	Portsmouth
Piquionne	nenhum	Monaco
Pizarro	nenhum	Chelsea
Quaresma	Inter	Porto
Reyes	Benfica	Athletico Madrid
Riera	Liverpool	Espanyol
Riordan	nenhum	Celtic
Robinho	Man City	Real Madrid
Saha	Everton	Man.Utd
Senderos	AC Milan	Arsenal
Shevchenko	AC Milan	Chelsea
Silvestre	Arsenal	Man Utd
Sinama	Ath Madrid Recreativo	Pongolle
Sno	Ajax	Celtic
Steven Taylor	Stoke	Aston Villa
Stokes	nenhum	Sunderland
Tainio	Sunderland	Tottenham
Voronin	nenhum	Liverpool
Xisco	Newcastle Utd.	Deportivo
Zabaleta	Man City from	Espanyol



WWE SmackDown! vs. RAW 2009

No menu de opções, selecione "Cheat Codes" e entre com um dos códigos a seguir:

Arena Saturday Night's Main Event: SatNightMainEventSvR.
Boogeyman: BoogeymanEatsWorms!!.
Chris Jericho (Attitude Era): AltJerichoModelSvR09.
Curt Hawkins e Zack Ryder: Ryder&HawkinsTagTeam.
Gene Snitsky: UnlockSnitskySvR2009.
Hornswoggle como gerente: HornswoggleAsManager.
Jillian Hall: PlayAsJillianHallSvR.
Layla (ECW): UnlockECWDivaLayla09.
Ric Flair: FlairWooooooooooooo.
Roupa alternativa de CM Punk: CMPunkAltCostumeSvR!.
Roupa alternativa de Rey Mysterio: BooyakaBooyaka619SvR.
Tazz (ECW): UnlockECWTazzSvR2009.
Vince McMahon: VinceMcMahonNoChance.

Bônus

Complete os seguintes objetivos no modo Road To WrestleMania para habilitar o bônus desejado:

Animação Generic Code Titan para entrada do Create-A-Superstar: jogue com Chris Jericho e faça Kennedy sangrar na Week 12.
Backstage: jogue com CM Punk e dê um pin em Morrison na luta Punk/Big Daddy V/ Morrison Triple Threat.
Boogeyman: complete o modo RTWM com The Undertaker.
Brothers Of Destruction Entrance: jogue com The Undertaker e faça Finlay sangrar na Week 8.
CAS Moveset 1: jogue com Batista/Rey e vença o Rumble com Batista, perca com Rey para Edge no No Way Out e perca os títulos Tag com Rey, jogando contra Morrison e Miz.
CAS Moveset 2: jogue com Batista/Rey e vença o Rumble com Rey, perca com Batista para Edge no No Way Out e perca os títulos Tag com Batista, jogando contra Morrison e Miz.
CAS Moveset 3: jogue com Triple H e dê um pin em Edge numa luta Triple Threat.
Chris Jericho clássico: jogue com Chris Jericho, e depois da Royal Rumble, questione Jeff Hardy sobre o The Masked Man, então, derrote-o.
Chris Jericho's Titantron for CAS: jogue com Chris Jericho e faça Mr. Kennedy sangra na Week 12.
CM Punk Attire B: jogue com CM Punk e coloque seu oponente na mesa na Week 2.
Curt Hawkins and Zack Ryder: jogue com Batista e lance Edge duas vezes na Week 7.
Entrada DX, animação, música e vídeo: jogue com Triple H e Pedigree Randy Orton três vezes na Week 12.
Entrada John Cena e Tony's Military Vehicle: complete o modo RTWM com John Cena.
Entrada Revolution, vídeo e música: complete o modo RTWM com Triple H depois de pegar o caminho Evolution.
Evolution música e vídeo: jogue com Triple H e vença Batista em menos de dois minutos na Week 12.
Finlay's Zombie Attire: jogue com The Undertaker e ajude Rey Mysterio a derrotar Finlay com um Pin na Week 8.
Generic IE pacote de animação 2: jogue com Triple H e dê um Pin em Edge na Week 1.
Hardcore Championship Belt: vença o Hardcore Championship.
Hornswoggle como gerente: jogue com The Undertaker e derrote finlay em menos tempo que Santino na Week 2.
Jillian Hall: jogue com Triple H e vença a luta Tag na Week 7.
Layla: jogue com CM Punk e derrote Big Daddy V no No Way Out Pay-Per-View em menos de dois minutos na Week 8.
Locker Room: jogue com CM Punk e dê um Pin em John Morrison na luta Triple Threat na Week 10.
Luta Gauntlet no modo Exhibition: jogue com John Cena e derrote Mr. Kennedy em menos de dois minutos na Week 12.
Old School Chris Jericho: jogue com Chris Jericho e derrote Jeff Hardy sem usar um golpe finalizador ao investigar The Masked Man.
Ric Flair: jogue com Triple H e derrote Randy Orton no WrestleMania durante o Evolution, e então complete o modo RTWM.
Roupa alternativa de Rey Mysterio: jogue com Batista/Rey e dê um Pin em John Morrison em uma luta Tag Team.
Roupas DX para Triple H e HBK: complete o modo RTWM com Triple H depois de fazer time com Shawn Michaels no No Way Out.
Santino Marella's Zombie Attire: jogue com The Undertaker e ajude Rey Mysterio a derrotar Santino com um Pin na Week 8.
Saturday Night's Main Event: jogue com Batista/Rey e acerte cada oponente com um golpe finalizador na Week 7.

Veja mais em *www.ps3w.com.br*



Veredicto 72

GRÁFICOS 19 SOM 18 JOGABILIDADE 17 DIVERSÃO 18



FICHA TÉCNICA

Produção
Jupiter Corp

Distribuição
Square Enix

Jogadores
1

Site
na.square-enix.com

Online
Não

VERSÃO AMERICANA

RPG

RPG

\+

Novo sistema de batalha | Modo com Riku

\-

Em alguns momentos a câmera será sua inimiga



Kingdom Hearts Re: Chain of Memories

Viva as memórias de Sora

Enquanto os donos de PSP aguardam ansiosos pelo lançamento de Kingdom Hearts: Birth by Sleep, os proprietários de PlayStation 2 têm motivos de sobra para comemorar a chegada da versão americana de Kingdom Hearts Re: Chain of Memories, edição refeita a partir daquela disponibilizada para o Game Boy Advance, da Nintendo.

Antes de tudo, vale lembrar que estamos falando do mesmo título que estava presente em Kingdom Hearts II: Final Mix + (em japonês), mas o simples fato de ter a versão traduzida para inglês já é um grande motivo para jogar novamente, além de ser uma boa aquisição para os que se divertiram com Kingdom Hearts I e II.

O coração das cartas

Diferente do que foi apresentado nos jogos anteriores, a maior das mudanças apresentadas aqui está no sistema de batalha, pois, diferente dos anteriores, Sora não terá a companhia de Pateta, Pato Donald ou qualquer outro personagem. Aqui os confrontos são definidos no sistema um contra todos, utilizando uma mecânica um pouco mais estratégica do que qualquer coisa já vista na série.

Como o subtítulo dá a entender, a chave para a vitória em Chain of Memories está na utilização de cartas que representam as ações do protagonista. Apesar de parecer estranho inicialmente , o método se torna extremamente fácil de dominar após algumas batalhas.

Existem quatro tipos de cartas (veja o box para saber quais são elas) que determinam as ações tomadas em combate. Cada movimento, seja ele ataque ou utilização de magia, é ditado pela quantidade de cartas disponível em seu deck. Entretanto, cada "turno" é limitado pela quantidade de Card Points, o valor utilizado para invocar cada poder concedido - as aspas foram utilizadas pelo fato de a ação correr desenfreadamente como nos antecessores, mas quando suas cartas acabam é possível recuperá-las ao

Deja vu

Apesar de resgatar vários momentos do primeiro Kingdom Hearts, Chain of Memories apresenta algumas cenas *que parecem ter* vindo do segundo *jogo. Um exemplo é* quando Axel dá as caras pela primeira vez, em um momento que lembra muito a aparição em Twilight Town no combate contra Roxas.

EXTRA +++

O sistema de defesa do jogo é bastante interessante: nas batalhas, é possível ver as cartas utilizadas pelos inimigos. Ao utilizar uma carta de valor maior ou zero, o ataque do adversário gerará um Card Break, o movimento defensivo dos personagens.





SOZINHO NA TRETA
Agora, Sora tem que enfrentar os adversários sem a ajuda de seus amigos.



O VELHO SORA
O protagonista continua com o mesmo visual das versões anteriores.

JOGANDO COM CARTAS

Em Kingdom Hearts Re: Chain of Memories existem quatro tipos de cartas que determinam suas ações: as vermelhas são responsáveis pelos ataques normais, as azuis pelas magias, as verdes pelos itens e as cinzas são as cartas dos chefes e inimigos (cada uma provoca um efeito diferente).

segurar o botão ✕ em cima da imagem da torre, indicando o tempo necessário para tê-las novamente. São detalhes que tornam cada batalha em CoM mais interessantes e divertidas.

Por falar em diversidade, outra coisa que chama atenção aqui é o fato de cada jogador ter a chance de construir os calabouços do modo que bem entender. Em cada mundo há portas que são abertas com cartas comuns e outras que necessitam de uma especial (de coloração amarela), aquelas que dão continuidade aos eventos do jogo. Nesse último caso, o que está atrás de cada porta é igual para todas as partidas, mas nas outras o leque de possibilidades é bem extenso e é aqui que está a grande sacada do game, pois dificilmente uma aventura será igual à outra (até porque as cartas vêm de modo aleatório quando se derrota seus os inimigos).

Já a história, como o próprio nome sugere, traz à tona algumas lembranças das primeiras aventuras de Sora, mas a parte que mais chama a atenção é o fato de ser possível jogar controlando Riku e ver alguns acontecimentos sob a ótica desse personagem - e, obviamente, acrescentando doses extras de novidades.

Vale a pena ver de novo?

É verdade que o jogo tem um probleminha aqui e outro ali (como sempre, um dos maiores vilões é a câmera - repare, por exemplo, na batalha contra o chefe em Wonder Land), mas nada que tire a diversão proporcionada por Kingdom Hearts Re: Chain of Memories. Além disso, todo o excelente trabalho feito nas partes sonora e gráfica merece menção, principalmente no que diz respeito às dublagens dos personagens.

Com tantas versões de Kingdom Hearts vindo por aí (além do PSP, Nintendo DS e celulares receberão edições exclusivas futuramente), é inevitável não pensar em uma coisa: quando finalmente a Square Enix anunciará uma versão do jogo para PlayStation 3? | **DOUGLAS VIEIRA**

NO CONTROLE

△ Cada porta de Chain of Memories esconde uma surpresa diferente - tudo depende de você.



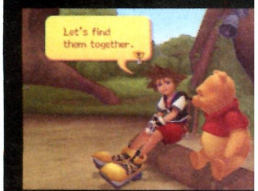
○ O amor é lindo... Cenas clássicas de alguns desenhos da Disney são recriadas em KH Re: CoM.



✕ Pluto é um dos amigos que Sora invoca durante as batalhas, mas ele não ataca os inimigos diretamente.

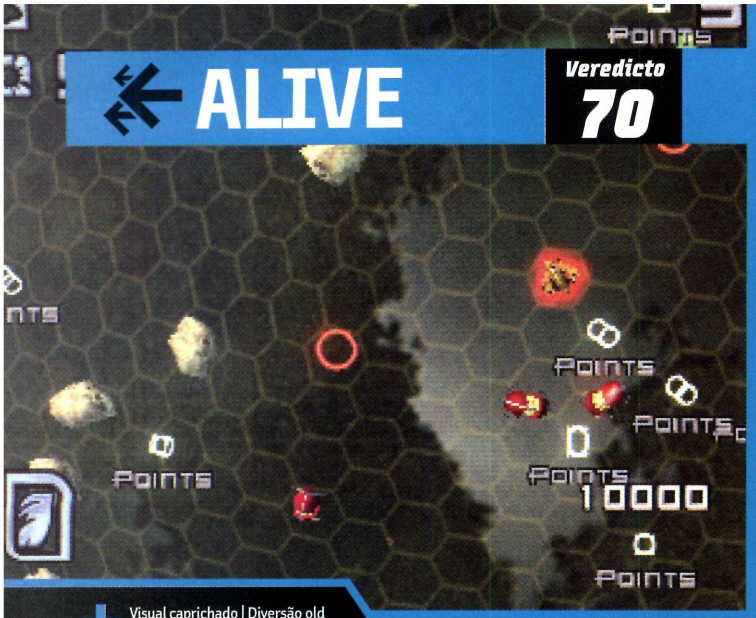


□ Um bom papo-cabeça com alguns amigos ajudará Sora a se lembrar de alguns momentos já vividos.



ALIVE

Veredicto 70



+ Visual caprichado | Diversão old school | Fases curtas

– Controles pouco eficientes | Menos modos de jogo em relação ao PS3

A empresa finlandesa Bloodhouse criou a primeira versão de Stardust em 1993, para a plataforma Amiga 500.



GRÁFICOS **18** SOM **18** JOGABILIDADE **15** DIVERSÃO **19**

Super Stardust Portable

A Terra não é mais tão redonda

FICHA TÉCNICA

Produção
Housemarque

Distribuição
SCE

Plataforma
PSP

Jogadores
1

Site
playstation.com

Online
Sim

VERSÃO AMERICANA

St

SHOOTER

Super Stardust Portable (US$ 9,99 na PSN) deriva da versão HD, lançada para PS3. É um shooter com perspectiva aérea e movimentação livre em 2D. Portable tem apenas alguns recursos que simulam um ambiente esférico, como a circunavegação e tiros que "somem" no horizonte. Atirando nos aerolitos de núcleo verde, ganham-se itens como pontos e upgrades. A nave conta com três tipos de tiros, uma bomba e o Boost, útil para escapar em velocidade. Embora tenha perdido modos como Endless, Survival e Bomber, ganhou o Impact, que utiliza o Boost para causar uma série de explosões.

O problema dos controles é que os tiros estão nos botões da face, o que não é muito eficiente. Para ajudar, pressionando de forma ritmada, o raio de alcance dos tiros aumenta. Conforme as armas ganham upgrades, fica mais confortável jogar. Não é possível trocar a arma enquanto se movimenta, o que pode ser fatal. Como os botões são configuráveis, tente encontrar algo mais adequado. | **HENRIQUE MINATOGAWA**

Veredicto 57



+ Fidelidade ao anime | Belo visual de cenários e lutadoras

– Jogabilidade repetitiva | Golpes sem graça

No enredo do anime, estudantes lutam guiados por joias místicas. A terceira temporada está em exibição no Japão.



GRÁFICOS **17** SOM **17** JOGABILIDADE **10** DIVERSÃO **13**

Ikki Tousen: Eloquent Fist

Menor é melhor

FICHA TÉCNICA

Produção
Marvelous

Distribuição
Marvelous

Plataforma
PSP

Jogadores
1

Site
mmv.co.jp

Online
Não

VERSÃO JAPONESA

Lu

LUTA

Na *PS3W 12* você encontra o review de Ikki Tousen: Shining Dragon para PS2, que, com justiça, não recebeu nota boa (37). Também havia menção a uma versão para PSP, que seria diferente. Ela é IT: Eloquent Fist, um jogo de luta 2D no estilo Final Fight (avance, elimine dezenas de inimigos até vir a mensagem de "Go!").

Impróprio para menores

Ao optar pelo visual bidimensional para o portátil, a Marvelous resolveu os problemas de movimentação e ainda preservou o aspecto do anime, com suas muitas lutadoras e cenários limpos. Entretanto, a jogabilidade é repetitiva, com golpes pouco variados; mesmo os especiais, só valem porque mostram as lutadoras mais de perto. Para os fãs mais hardcore, aliás, vale o esforço para ver as meninas com as roupas rasgadas. O jogo está totalmente em japonês, então, caso você não domine o idioma, preste atenção nas vozes para identificar as opções principais. | **HENRIQUE MINATOGAWA**

Veredicto 40



+ Jogo fiel ao desenho | Diversos personagens disponíveis

− Repetitivo | Genérico | Nome ruim para digitar

Em Alien Force, uma turma da pesada (Ben, Gwen e Kevin) se mete nas maiores confusões para resgatar vovô Max.





GRÁFICOS 10 SOM 10 JOGABILIDADE 10 DIVERSÃO 10

Ben 10: Alien Force

Sabe o que o Ben 10 mais?

FICHA TÉCNICA

Produção
Monkey Bar Games

Distribuição
D3 Publisher

Plataforma
PSP, PS2

Jogadores
1

Site
ben10thevideogame.com

Online
Não

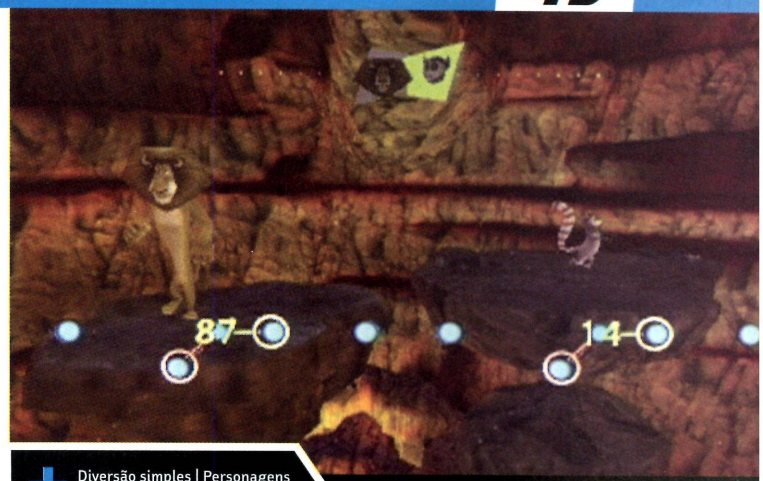
VERSÃO AMERICANA

AÇÃO

Ben 10 é um título que dá margem a diversos trocadilhos ruins, mas deixamos todos eles para as notas. Baseado no famoso (dizem que é) desenho da Cartoon Network, o jogo pega a engine dos games licenciados e monta um game de ação em 3D com um pouco de plataforma e alguns puzzles.

A jogabilidade é básica: derrote todos os inimigos para prosseguir. Acumule pontos para destravar os golpes dos personagens nos quais Ben pode se transformar: Swampfire, Big Chill, Spidermonkey, Jet Ray e Humungousaur, cada um com habilidades e golpes diferentes. Saber utilizá-las é fundamental, pois a transformação é temporária. De resto, basta esmagar botões para derrotar os inimigos. Como as fases são longas demais, o jogo acaba ficando chato e repetitivo. Nem para as crianças brasileiras pode ser recomendado, pois está em inglês e há alguns puzzles confusos a partir da segunda fase. Para piorar, o sistema de save automático não é confiável – você pode começar a terceira fase, salvar e, quando for jogar outra vez, verá que vai começar tudo de novo. | HENRIQUE MINATOGAWA

Veredicto 49



+ Diversão simples | Personagens do filme estão presentes

− Enredo superficial | Animações ruins | Repetitivo

Madagascar é um país situado no sudeste da África, sendo formado por uma grande ilha e outras menores adjacentes.





GRÁFICOS 11 SOM 11 JOGABILIDADE 15 DIVERSÃO 12

Madagascar: Escape 2 Africa

Hakuna matata? Não aqui

FICHA TÉCNICA

Produção
Idol Minds

Distribuição
Activision

Plataforma
PS2

Jogadores
1

Site
madagascarthegame.com

Online
Não

VERSÃO AMERICANA

AÇÃO

É época de férias é assim: Trapalhões na Sessão da Tarde, lançamentos infanto-juvenis nos cinemas e games licenciados nos videogames. Madagascar: Escape 2 Africa claramente tem como alvo quem provavelmente compraria um minilanche apenas para ganhar uma miniatura dos personagens.

A jogabilidade é baseada em diversos minigames (inclusive minigolf e futebol) envolvendo a turma, como o leão Alex, a hipopótama (sic) Gloria, a girafa Melman, a zebra Marty e os pinguins. As fases terão como paisagem florestas, savanas, cânions e até um vulcão. O enredo apresenta a missão de levar todos os animais para o zoológico de Nova York, de acordo com os acontecimentos do primeiro filme.

Esse é um jogo com o qual crianças e os ditos "jogadores casuais" podem se divertir, pois os controles são simples (com poucos comandos simultâneos) e os objetivos são de fácil entendimento. | HENRIQUE MINATOGAWA

PS2 PSP

Veredicto 72

GRÁFICOS 19 SOM 19 JOGABILIDADE 17 DIVERSÃO 17

FICHA TÉCNICA

Produção
Pyramid

Distribuição
SCE

Jogadores
1 - 4

Site
us.playstation.com

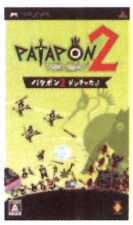
Online
Não

VERSÃO JAPONESA

PZ
PUZZLE

\+
Novos tipos de Patapon | Mantém o que era bom

\-
Poucas novidades de grande expressão









Patapon 2: Don Chaka

A batucada continua

Patapon é um exemplo de game que funciona bem no PSP, sem problemas em relação ao controle e tamanho da tela. O estilo diferente e a mistura de ritmo com estratégia logo conquistou aqueles que achavam LocoRoco constrangedor e feminino demais.

Algo ainda relativamente raro em puzzles, o game ganhou uma continuação, Patapon 2: Don Chaka. O problema é que esta sequência é muito parecida com o original. Há novidades, sim, mas a adição que elas oferecem condizem mais com uma expansão, não a algo que justificasse o "2" no título. Em todo caso, se tiver um save do primeiro jogo, receberá itens especiais imediatamente.

Um pedido dos fãs foi atendido: multiplayer Ad Hoc para até quatro jogadores. Em uma das missões, os jogadores devem proteger um ovo gigante e levá-lo até um altar especial para ser chocado e liberar itens valiosos. Assim como um RTS, novos soldados com habilidades especiais foram adicionados. Toripon, capaz de voar em pássaros; Robopon, bom para combates corpo-a-corpo; e Mahopon, que utiliza magias. Ao coletar itens nas fases, é possível fazer upgrades nos equipamentos de sua tropa e acompanhar as melhorias em um mapa de evolução.

Outra novidade vinda diretamente dos jogos de estratégia é Hero, um soldado especial mais forte que fica na linha de frente nas batalhas. Além dos upgrades comuns aos outros pons, é possível escolher sua classe, entre mestre-de-lança, arqueiro, infantaria e cavaleiro.

Quem nunca jogou Patapon não deve ter problemas para jogar este, afinal, todo o processo de aprender os comandos rítmicos é repetido. Trata-se de um jogo que pode ser cansativo no começo, mas no qual a persistência é recompensada. Depois de criar, equipar e evoluir, você terá uma tropa quase invencível, o que significa que a dificuldade baixou em relação ao primeiro jogo.

Patapon 2 chega para saciar a fome de multiplayer dos fãs e para chamar a atenção de novatos para as curiosas batalhas dos olhos guerreiros. A versão ocidental sai agora no começo do ano. | **HENRIQUE MINATOGAWA**

Intercâmbio

Patapon guarda muitas referências multiculturais, como tambores japoneses e gaitas de foles escocesas, além de desafiar a natureza ao gerar indivíduos a partir de uma árvore que lembra o logotipo dos 450 anos de São Paulo. E claro, as tradições de tribos de várias partes do mundo, principalmente da África, usando gritos de guerra e danças.

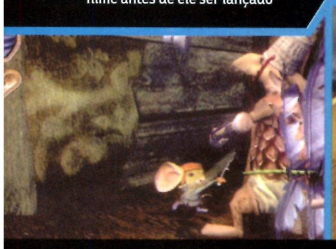
Veredicto
64



+ Um ótimo jogo para as crianças de dois a dez anos

− Ficar sabendo do que acontecerá no filme antes de ele ser lançado

Todo o elenco do filme participou da dublagem do jogo. Isso garante a fidelidade do título.





GRÁFICOS **15** SOM **18** JOGABILIDADE **15** DIVERSÃO **16**

The Tale of Despereaux

Jogo para crianças

FICHA TÉCNICA

Produção
Atari

Distribuição
Atari

Plataforma
PSP

Jogadores
1

Site
atari.com

Online
Não

VERSÃO AMERICANA

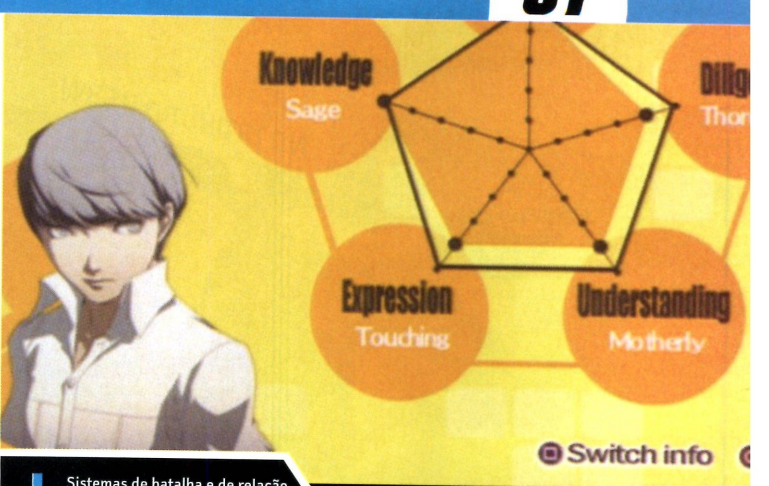
Pt

PLATAFORMA

The Tale of Despereaux é um jogo que seu irmãozinho vai adorar. Baseado em *O Corajoso Ratinho Despereaux* - que entrará em cartaz em 16 de janeiro -, trata-se de um game voltado ao público infantil. Como o filme ainda não havia sido lançado no Brasil na época em que o jogamos, não é possível dizer se o título segue fielmente os fatos. Contudo, é certo que o jogo vai divertir as crianças.

O ratinho Despereaux está representado em um jogo de ação divertido, repleto de quebra-cabeças inteligentes e batalhas fáceis. Os 15 estágios são simples e engraçados, garantindo um bom tempo de jogo para os que não têm muita habilidade no videogame. Ficamos realmente tocados com este game. As crianças adoraram. E é assim que ele deve ser encarado. Tecnicamente falando, The Tale of Despereaux não possui gráficos fantásticos. O que vale neste jogo é a paz - o dia fica tão tranquilo quando um pirralho está jogando videogame... | **RODRIGO GUERRA**

Veredicto
87



+ Sistemas de batalha e de relação social dos personagens

− Muitos elementos gráficos reaproveitados de Persona 3

A música de Persona 4 não tem a mesma profundidade daquela presente no terceiro jogo da série.





GRÁFICOS **20** SOM **23** JOGABILIDADE **20** DIVERSÃO **24**

Shin Megami Tensei: Persona 4

RPG de verdade no PlayStation

FICHA TÉCNICA

Produção
Atlus

Distribuição
Atlus

Plataforma
PS2

Jogadores
1

Site
atlus.com

Online
Não

VERSÃO AMERICANA

RPG

RPG

Persona 4 é um excelente RPG para videogame, e, como de praxe na série, inclui um vasto sistema de socialização.

Você acompanha a vida de um estudante que chega à cidade e descobre que possui poderes de invocar seres adormecidos em sua alma. Com essas criaturas, seu personagem entrará em uma grande aventura que se inicia todos os dias, sempre à meia-noite. O mistério se espalha para parte do dia, quando assassinatos assustam os alunos da escola. É incrível observar como o sistema de relações foi melhorado. Os gráficos continuam utilizando a engine de Persona 3, o que não é algo ruim.O destaque técnico fica por conta da dublagem: a melhor já feita pela Atlus - e isso porque a empresa sempre adapta bem os RPGs japoneses. Trata-se de um game que você vai jogar por muito tempo, principalmente por causa da função New Game +, que permite que você volte a jogar mantendo suas Personas e níveis adquiridos após o término do jogo. Recomendadíssimo. | **RODRIGO GUERRA**

NEXT STAGE

Na próxima PS3W



RESIDENT EVIL 5

#É a vez de a série Resident Evil debutar na nova geração. Tudo o que você precisa saber antes desse esperado lançamento



KILLZONE 2

#Preview especial para você entrar de vez nesse incrível game de ação



LORD OF THE RINGS: CONQUEST

#Guia para as maiores batalhas entre o bem e o mal na Terra-Média

PS3W

Coordenador editorial: Hudson de Almeida
Projeto gráfico: Sérgio Bergocce

REDAÇÃO
Editor: Allan André
Editor-assistente: Ricardo Caetano
Assistente editorial: Henrique Minatogawa
Repórter: Ronie Anderson
Chefe de arte: Buguno
Designers: Hudson Rodrigues e Luciano Alves de Souza
Capa: Sérgio Bergocce
Revisão: Sirlene Farias (chefe) e Rafael Faber
Colaboração: Cláudio Prandoni, Douglas Pereira, Douglas Vieira, Gustavo Lanzetta, Rafaela Caetano, Renato Silva, Rodrigo Guerra, Ronaldo Carlini Testa e Nízia Caetano (revisão).

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: Ibep Gráfica
Distribuidor para Europa e América Latina: Malta Internacional +55 11 3284-6444.

DIGERATI É UMA EMPRESA DO

GRUPO DOMO

MPA Magazine Publishers of America

ANER www.aner.org.br

FIPP

IVC

Melhor Preço, Atendimento e Garantia. Vem pra Fratello!

Um mundo de ofertas e oportunidades para você.

VIA PIXEL COMUNICAÇÃO

SLIM
(Nova geração)



Aqui você compra este produto por:

36X R$ 28,38

Pode procurar, mas melhor preço À VISTA só aqui. LIGUE e CONSULTE!

NINTENDO WII
(acompanha 1 jogo original e 2 controles:1 Nunchuck e 1 remote)

Detecta: inclinação, mira e movimento



Aqui você compra este produto por:

36X R$ 72,19

Pode procurar, mas melhor preço À VISTA só aqui. LIGUE e CONSULTE!

PSP SLIM



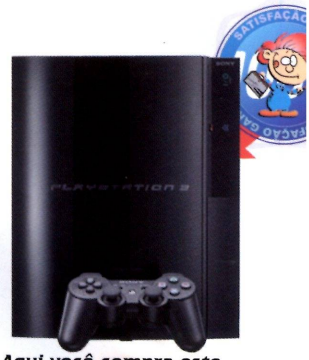
Acompanha + **Memory Stick de 4gb**

Aqui você compra este produto por:

36X R$ 44,30

Pode procurar, mas melhor preço À VISTA só aqui. LIGUE e CONSULTE!

PLASTATION 3
(modelo 40 Gb)



Aqui você compra este produto por:

36X R$ 83,13

Pode procurar, mas melhor preço À VISTA só aqui. LIGUE e CONSULTE!

Na compra do console PLAY 2 leve também uma das promoções abaixo a este preço imperdível!

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 com Câmbio
PROMO 3
R$ 129,00*





mpre com toda a **comodidade** e **segurança** nossa **LOJA VIRTUAL**!

ww.fratellogames.com.br

Fratello Games®

SEU GAME COM TUDO!



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

HuAu, e eu estou com NOVA LOJA, venham conhecer!

Fale **ON LINE** com nossa equipe pelo MSN:
atendimentofratello@hotmail.com

Central de atendimento:
Fone: (11) **3362.2206**



A minha é a 1ª loja há 13 anos!

A minha tem TODO DIA ofertas imperdíveis!

Mas a minha tem o melhor preço da região!!

LOJA CENTRO 1
Rua Sta. Ifigênia, 295
2º andar - **Loja 215/216**
Fone: (011) 3333-2092 ou 3362-2206
Fone/Fax: (011) 3331-3029

LOJA CENTRO 2
Galeria São Paulo
principais entradas:
Rua Sta. Ifigênia, 364 - Rua Aurora, 200 - Rua Vitoria, 257
Loja 238 -
Fone: (011) 3331-7014

LOJA TATUAPÉ
Rua Tuiuti, 1547
Loja 38
Fone: (011) 3513-4601
Box Center Tatuape
Metrô Tatuapé 2

NOVA LOJA

LOJA Pça. Silvio Romero
Rua Serra de Bragança, nº 30
Fone: (011)
2093.2092 / 2093. 2095
Tatuapé Pça. Silvio Romero
Metrô Tatuapé 1

Tem sempre uma Loja pertinho de você, confira o melhor acesso:

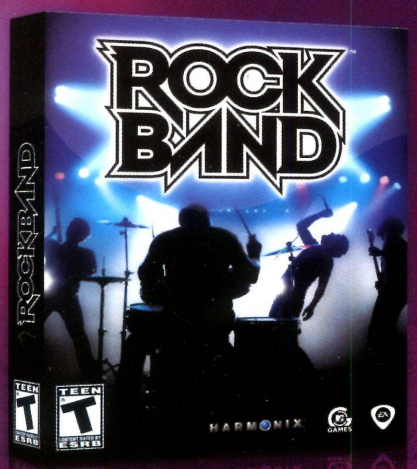
http://www.fratellogames.com.br

*** Os preços anunciados podem sofrer alterações decorrentes das variações do Dólar e do tempo de publicação desta revista.**
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.

shoptime

Muito mais diversão com os melhores games e acessórios sem sair de casa

ROCK BAND



Seja um rockstar!

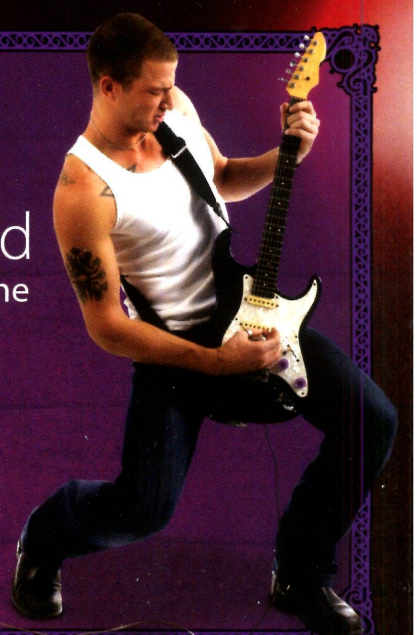
Game Rock Band

Bundle Bateria Guitarra e Microfone para PS3 PS2 e XBOX360

CÓD. PS3: 202458 - CÓD. PS2: 202559
CÓD. XBOX360: 202462

Por: R$ **1099,00**

12X R$ **91,58**



Controle Neo Flex - PC, PS1, PS2 e PS3
CÓD.: 200917

Por: R$ **49,00**



Volante Twin Turbo p/ PC e Playstation Leadership CÓD.: 159937

Por: R$ **189,90** 6X R$ **31,65**



Acesse:

www.shoptime.com/psw

As promoções deste anúncio são válidas somente através do link www.shoptime.com/psw ou através da nossa central de atendimento. Ligue 4003-1020 (capitais ou regiões metropolitanas) ou 023 11 4003-1020 (outras localidades) e informe que você faz parte da Promoção Revista PSW. A promoção de parcelamento em 12x sem juros ocorre para todos os cartões, nas compras com parcela mínima de R$30,00, exceto para os Departamentos de ELETROPORTÁTEIS, UTILIDADES DOMÉSTICAS, CAMA, MESA E BANHO E ESPORTE E LAZER *cuja parcela mínima* é de R$ 20,00. Produtos Sony, alguns produtos da linha HP, Epson, Brastemp e Cônsul têm parcelamento diferenciado. Para mais informações da promoção, confira o regulamento no site www.shoptime.com. Promoção válida até 31/01/2009 ou enquanto durarem nossos estoques.