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

PS3W

#19



DETONADOS

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA
...ia de sobrevivência, estratégia para ...das as fases e lista de troféus

NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA 4 [PS2]
...dos os personagens, golpes, ...tsus e missões extras

THE GODFATHER II
...ia com todas as missões ... negócios e das famílias. ...calização de todos os ...rruptos, soldados e cofres

TODOS OS DETALHES DE

 # NEED FOR SPEED SHIFT

Silent Hill: Shattered Memories

 # TRANSFORMERS: REVENGE OF THE FALLEN

Indiana Jones and the Staff of Kings

 # TERMINATOR SALVATION

Guitar Hero Smash Hits

...OGAMOS

FINAL FANTASY XIII

...ONFIRA O QUE ROLA NA DEMO JOGÁVEL COM UMA HORA DE GAMEPLAY

...ICAS E CÓDIGOS:

 # RESIDENT EVIL 5
...estrave personagens e roupas

 # GUITAR HERO METALLICA
...bere instrumentos, músicas e personagens

 # SKATE 2

 # SONIC ... LEASHED

 # BEN 10: ALIEN FORCE

E AINDA:

 # ASSASSIN'S CREED 2

 # WINNING ELEVEN 2010

 # LEGO ROCK BAND

 # GOD OF WAR III

EXCLUSIVO
SONY PROCURA DIRETOR PARA **PLAYSTATION NO BRASIL**

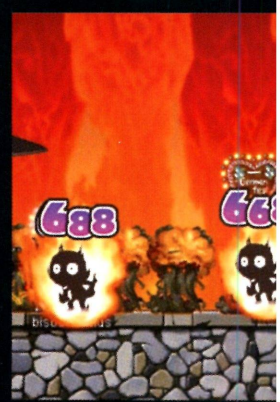
PS3World | Ano II | #19 | R$9,90 | €2,90
ISSN 1982-2618







MAIS DE 5.000 JOGOS PARA SE DIVERTIR. MAIS DE 5.000 MOTIVOS PARA ASSINAR UOL.











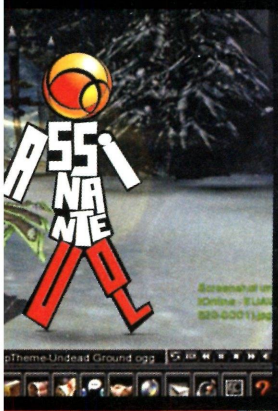




UOL JOGOS

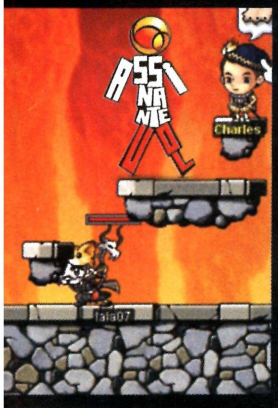
O Assinante UOL não é um assinante qualquer. Ele compra games com menores preços, joga online, tem um fórum completo, vê vídeos de lançamentos e descobre todas as dicas. Falando em dica, olha a primeira aí ao lado: o telefone pra você assinar.

Acesse UOL também no seu celular









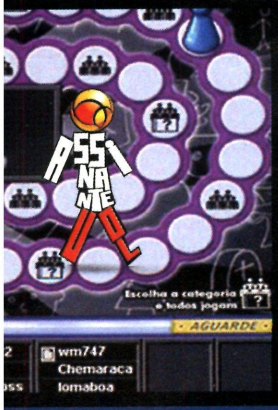
















BORGHERHILOKE

UOL LOJA DE JOGOS

UOL
O MELHOR CONTEÚDO

ASSINE UOL:
0800 703 1000

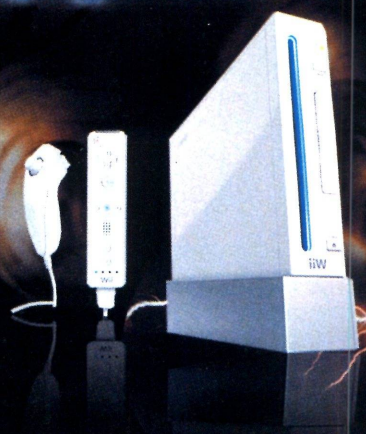
www.uol.com.br

14 ANOS ATENDENDO VOCÊ

SEU GAME COM TUDO!

Fratello Games®



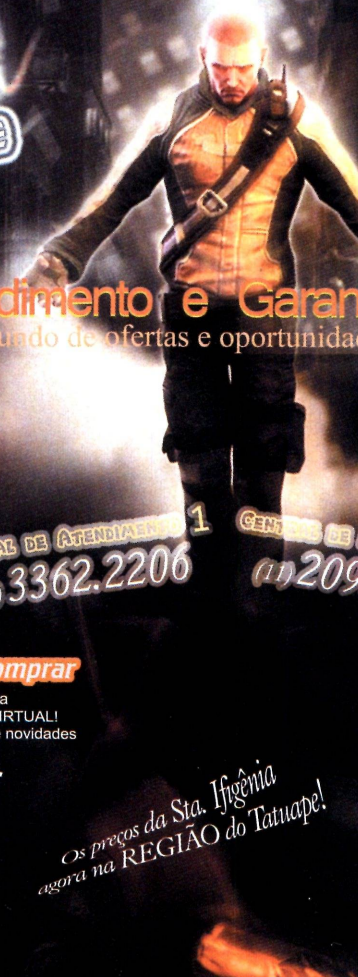


FINANCIE sua compras em até **36x**

À VISTA **R$ 159,00**







Melhor Preço, Atendimento e Garantia... Vem pra Fratello!

Um mundo de ofertas e oportunidades para você.

Central de Atendimento 1 (11) 3362.2206

Central de Atendimento 2 (11) 2093.2092

Nova LOJA VIRTUAL

Agora ficou ainda MAIS FÁCIL de comprar

COMPRA 100% SEGURA

Compre com toda a comodidade e segurança, pague de forma segura e receba em casa sua mercadoria com nossa LOJA VIRTUAL! Faça seu cadastro, ganhe brindes, participe das promoções e novidades que a Fratello reservou para você. CONFIRA!!

www.fratellogames.com.br

Fale ON LINE com nossa equipe pelo MSN:
atendimentofratello@hotmail.com

SEDEX

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

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

LOJA Centro

Rua Sta. Ifigênia, 295
2º andar - Loja 215/216
Fone: (011) 3333-2092 ou 3362-2206

Fone/Fax: (011) 3331-3029

LOJA TATUAPÉ

Box Center Tatuape

Rua Tuiuti, 1547
Loja 38
Fone: (011) 3513-4601

LOJA Pça. Silv. Rome

Rua Serra de Bragança, nº 306
Fone: (011) 2093.2092 / 2093. 2095

Assistência Técnica Especializada

Os pagamentos de vendas a financiamento deverão ser feitos com cheques. Aceitamos todos os cartões.

O décimo terceiro chegou mais cedo

> ...não há nada mais esclarecedor do que colocar o game em seu PS3 e começar a jogar...



Final Fantasy XIII foi anunciado, mesmo que não oficialmente, na metade do ano de 2005. Desde então, muito foi falado sobre o game, seja sobre a exclusividade que o PS3 perdeu ou sobre os mistérios do sistema de batalha.

Muitas das principais dúvidas dos jogadores já foram respondidas por produtores e outros funcionários da Square Enix. Porém, não há nada mais esclarecedor do que colocar o game em seu PlayStation 3 e começar a jogar, mesmo que por apenas uma hora.

Caso você também queira experimentar a versão demonstrativa de FFXIII, basta comprar a versão japonesa em Blu-ray de Final Fantasy Advent Children Complete. Junto com o filme vem a demo. Deveria ser o contrário, pois um filme de 2005 vale muito menos que um trecho de um jogo deste porte.

Allan André
Editor



Ricardo Caetano
Editor-assistente
Fã de carteirinha da franquia Terminator, RC espera que seja possível controlar um T-1000 em Salvation.



Buguno
Chefe de arte
Buguno quer se tornar um Rock'n'Rolla para comprar um clube inglês e bancar um magnata russo.



Cláudio Prandoni
Colaborador
Prandoni fez o review de Riddick, mas ainda faz questão de dizer que não é fã dos filmes de Vin Diesel.



Henrique Minatogawa
Assistente editorial
Minato acha que Real Madrid: The Game está mais para Boyacá Chicó: El Juego.



Ronie Anderson
Repórter
Fã de Vin Diesel, Ronie vibrou com *Velozes e Furiosos 4*. O problema é que ele não tem carteira de motorista.



Rodrigo Guerra
Colaborador
Guerra esteve de férias no último mês. Mas ainda arranjou tempo para analisar The Godfather II.



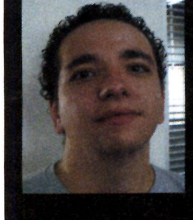
Marcos Mazzei
Designer
O gênio do WE está de volta, trazendo consigo o toque para lateral, o chute vertical, gol de R1...



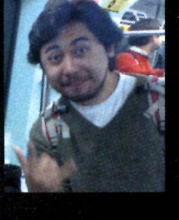
Rafaela Caetano
Colaboradora
Rafa é fã de Harrison Ford e seu Indiana Jones. Ela espera que Staff of Kings não estrague a imagem do arqueólogo.



Douglas Vieira
Colaborador
O senhor do Loading está sempre antenado com as notícias do mundo dos games.



Luciano Alves
Designer
Guitar Hero Aerosmith... Metallica... Van Halen... Luciano quer mesmo é um jogo musical com Racionais MCs.



Jefferson Kayo
Colaborador
Jefferson estreia na *PS3W* e traz um detonado completo de Naruto Shippuden Ultimate Ninja 4.



Douglas Pereira
Colaborador
Douglas quase surtou ao saber que teria em mãos a demo de Final Fantasy XIII. O resultado você confere na página 60.

#19

OPTIONS

Loading

13 Restart
Reviva os grandes clássicos

14 Outworld
O que acontece fora do universo PlayStation

16 Plus
Entretenimento

17 Incoming
Os lançamentos de março

18 Network
As novidades da PlayStation Network

Previews

22 Need for Speed: Shift

26 Terminator Salvation

28 Call of Juarez: Bound in Blood

29 G.I. Joe: Rise of Cobra

30 Transformers: Revenge of the Fallen

Hands-On

60 Final Fantasy XIII

Reviews

66 The Godfather II

70 CoR: Assault on Dark Athena

72 Flock

73 Dynasty Warriors: Gundam 2

74 Watchmen

SOS

Detonados

32 The Godfather II

46 CoR: Assault on Dark Athena

58 Dicas

Alive

Previews

78 Silent Hill: Shattered Memories

Detonado

84 Naruto Shippuden: Ultimate Ninja 4

Reviews

90 Guitar Hero: Metallica



60
Final Fantasy XIII – colocamos as mãos com antecedência na versão demo de um dos jogos mais aguardados e polêmicos dos últimos tempos. Tudo sobre a primeira hora desta obra-prima.



22
Need for Speed: Shift – quatro páginas com todas as informações do game que promete colocar novamente a famosa franquia de corrida no topo. Conheça os carros, pistas, modos de jogo, marcas e todos os outros detalhes do jogo da Electronic Arts.



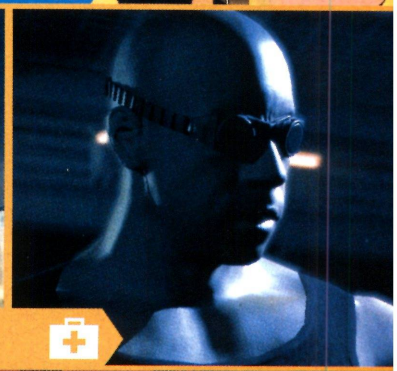
78
SH: Shattered Memories – Harry Mason volta à tenebrosa Silent Hill, mas algumas coisas mudaram. Confira o nosso veredicto.



84
Naruto Shippuden: Ultimate Ninja 4 – Siga a nossa estratégia completa para chegar ao final do jogo sem problemas.



32
The Godfather II – 14 páginas de estratégias para o segundo game do Poderoso Chefão.



46
Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena – superdetonado do game traz o fortão Vin Diesel como personagem principal.



66
The Godfather II – o império da Máfia construído pela família Corleone aparece novamente no mais recente game de ação da Electronic Arts. Confira quatro páginas de review e veja o nosso veredicto.

NAVEGANDO PELA PS3W

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

Conhecendo as seções da revista

SOS

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

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

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

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

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

DICAS
Truques e macetes para os mais diversos jogos.

Loading

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

Preview

Os jogos que serão lançados nos próximos meses. Aqui você descobre quando deve começar a juntar dinheiro para garantir o game que parece legal.

Review

Depois de juntar o dinheiro, ficou indeciso se vale gastá-lo com o jogo que você aguardava? Confira as análises e fique tranqüilo na hora da compra.

Alive

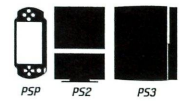
O PS2 e o PSP em seu lugar de destaque: aqui você encontrará todas as informações, detonados e dicas para essas importantes plataformas.

Selo de classificação



O selo ao lado mostra a origem do jogo (de cima para baixo: Europa, Japão e EUA) e o gênero. Assim é fácil saber de que tipo o jogo é.

Selos de consoles



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

Filosofia de avaliação

Todos os jogos são avaliados em quatro quesitos técnicos, estabelecidos com o intuito de indicar se merecem entrar em sua prateleria ou não. A nota é somada e o resultado é mostrado no veredicto, que pode ir de 0 a 100.







Participe

SE VOCÊ TEM SUGESTÕES, DÚVIDAS OU RECLAMAÇÕES, ESCREVA PARA RUA HADDOCK LOBO, 347, 12° 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 GANHA UMA ASSINATURA SEMESTRAL DA *PS3W*.

Mea culpa

A versão de Final Fantasy Agito XIII será lançada para PSP e não para celular, como publicamos na seção de cartas da edição anterior, na página 9.

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

Dúvidas do Polonca



E AÍ, REDAÇÃO, TUDO BEM? Meu nome é Guilherme Polonca, tenho 13 anos de idade e escrevo este email para vocês com o intuito de solucionar algumas dúvidas. Aí vão elas:

1 - Já faz vários meses que vocês não publicam a seção Versus. Gostaria de saber se existe alguma chance de ela retornar à revista. Eu achava esta seção bastante criativa e ficaria muito feliz se ela retornasse nas próximas edições.

2 - Também reparei na 18ª edição da revista que o Top 10 também não está mais sendo publicado. Não haverá mais Top 10 na revista?

3 - Gostaria de saber se há necessidade de utilizar o microfone oficial no jogo Singstar Queen.

4 - É preciso utilizar microfone e outros instrumentos exclusivos do jogo na série GH?

Guilherme Polonca

***PS3W** | 1 - Realmente, a seção Versus era bastante criativa e divertida, mas todos os integrantes da Redação optaram por utilizar o espaço da seção Versus para colocar um conteúdo um pouco diferente, que a PS3W ainda não possuía.*

2 - Na verdade, a PS3W # 11 foi a última em que a seção Top 10 foi publicada. Foi um processo similar ao do Versus. Aos poucos, a PS3W passou por uma reforma editorial e nós decidimos utilizar o espaço do Top 10 para publicar outras coisas.

3 - Não é preciso que você tenha o microfone exclusivo do jogo. Pode ser qualquer um que tenha uma entrada USB.

4 - Assim como no jogo Singstar Queen, é possível jogar todos os games da série Guitar Hero com instrumentos paralelos, ou não-originais.

Branco e Preto

OLÁ, REDAÇÃO, meu nome é Carlos Eduardo Citti de Moura e moro na cidade de Lorena, São Paulo. Atualmente, possuo 4 games de PlayStation 3: The Golden Compass, Splinter Cell Double Agent, o excelente Street Fighter IV e Sonic's Ultimate Genesis Collection. Minha televisão é um modelo da marca CCE de 14 polegadas. Todos os jogos funcionam muito bem, exceto Sonic, que só roda em branco e preto. Gostaria de saber por que isso acontece? Há uma solução para o problema?

Carlos Eduardo

***PS3W** | Temos quase certeza de que seu jogo do Sonic Ultimate Genesis Collection seja europeu. É possível verificar isso na embalagem do game. Se este for o caso, não há solução para o seu problema. Abraço!*

AJUDA

MEU NOME É THALES LENZ e moro na cidade de Camboriú, Santa Catarina. Estou com um problema e gostaria que vocês me ajudassem, pois não consigo entrar na PlayStation Store. Quando tento entrar, até carrega, mas depois de algum tempo aparece uma mensagem dizendo que a PlayStation Store não está disponível no local escolhido. O que isso significa? Também não consigo jogar online. Tentei com PES 2008 e apareceu uma mensagem dizendo que "não há como jogar por esta rede". Além destas, tenho outras dúvidas:

1 - Qual conteúdo eu posso baixar na PlayStation Store?

2 - Qual jogo é melhor: Gran Turismo 5 Prologue ou Need for Speed Undercover?

Thales Lenz

PS3W | *Thales, apenas pela sua carta não é possível afirmar com certeza qual é o problema. No entanto, vamos dar algumas dicas para que você consiga jogar online e acessar a PlayStation Store. O primeiro passo é conectar corretamente seu PS3 à internet. Nas duas primeiras edições da PS3W nós publicamos manuais que ensinam todos os passos para você conectar seu console à internet, tanto via cabo como wireless. Estas duas edições (1 e 2) podem ser adquiridas no site da Loja Digerati por meio do endereço www.lojadigerati.com.br. Depois que seu console estiver conectado corretamente e você já tiver feito seu cadastro na PlayStation Network, suas chances de conseguir jogar online serão maiores. Agora vamos a suas outras dúvidas:*

1 - A PlayStation Store é a loja virtual da PSN. Lá, você pode baixar todo o conteúdo online disponível para o PS3. A maioria deles é pago, mas alguns são gratuitos. Para ter acesso a estes arquivos, você deve fazer download e sua conexão de internet tem que ser de banda larga.

2 - Apesar de Gran Turismo 5 Prologue ser considerado uma versão demo de luxo de Gran Turismo 5 e oferecer poucas opções ao jogador, é infinitamente superior a qualquer jogo da série Need for Speed lançado até agora, ainda mais se a comparação for com Undercover, que é um dos piores da franquia. Talvez Shift, o próximo game da série Need for Speed, possa ser comparado aos games da série Gran Turismo.



ASSASSIN'S CREED 2 CONFIRMADO PARA O FINAL DE 2009

Ubisoft promete manter fórmula acrescentando novidades



SUBSTITUIÇÃO
Sai Altair e entra o carcamano Ezio Auditore

ASSASSIN'S CREED, A OBRA MÁXIMA da beldade do mundo gamer Jade Raymond, se prepara para aportar novamente no PlayStation 3 e no Xbox 360 no final deste ano.

Diversas novidades estão previstas para o jogo e a primeira delas é a alteração de protagonista, que se chamará Ezio Auditore. O personagem que substituirá Altair vive no ano de 1476 e poderá visitar alguns pontos da era renascentista, como a Basílica de São Marcus, o Grande Canal, os canais menores e a Ponte de Rialto. Além disso, já está confirmado que Florença também estará entre as localidades em que Ezio se aventurará.

Sobre as mecânicas de jogo, agora o protagonista pode nadar (sim, diga adeus às mortes bizarras por quedas em locais com água), planar ao utilizar um novo equipamento (uma espécie de par de asas), desarmar oponentes em combate, utilizar novas armas (sendo que cada uma delas possui funcionalidades diferentes e conta com uma habilidade especial) e se esconder em montes de feno para assassinar quem passar por perto, ainda que isso denuncie sua posição. Outra novidade é que agora o personagem terá uma espécie de sistema de notoriedade, que influenciará no tratamento dispensado pelos soldados e a população em geral - seria esse o indício do acréscimo de mais de um final ao jogo, baseado na reputação de Ezio?

Por fim, haverá um ciclo de passagem do dia para a noite e a presença de personagens reais na aventura, como Nicolau Maquiavel, Caterina Sforza e Lourenço de Médici. Somado a isso, o jogo contará com 16 tipos únicos de missões e não haverá mais os momentos em que o protagonista precisa furtar bolsos. Os objetos secretos também retornam (lembra das bandeiras existentes na primeira edição?), mas agora haverá uma recompensa para o que for encontrado durante a jornada.

Patrice Desilets, diretor de criação na Ubisoft, afirma que "foram feitas melhorias em todos os aspectos do jogo e nos baseamos na história fantástica da Itália Renascentista, para assim oferecer aos fãs uma experiência única, variada e inovadora de Assassin's Creed", disse à revista *Game Informer*. A continuação parece promissora e um forte candidato a jogo do ano. Vale lembrar que seu antecessor causou grandes expectativas que não foram atendidas, pelo menos na opinião de nossa equipe. | **DOUGLAS VIEIRA**

VOCÊ DECIDE

Sony pode incluir versões anteriores em God of War III

Acesse o blog oficial do PlayStation e vote



GOD OF WAR III é um dos jogos mais desejados pelos donos de PlayStation 3. Fato. Agora, não restam dúvidas de que o lançamento da última aventura de Kratos seria ideal se viesse acompanhado das primeiras edições do jogo, que elevaram a fama da franquia no PlayStation 2 (e do próprio console em si). Pois bem, isso está a um passo de se tornar real.

Para que isso aconteça, basta participar da pesquisa iniciada pela Sony que tem o intuito de saber quais itens os jogadores gostariam de ver numa edição especial de God of War III. Entre as opções há camisetas, discos com extras e, claro, God of War I e II compilados no mesmo Blu-ray.

O formulário em questão está no blog oficial do PlayStation (*blog.us.playstation.com*) e para participar basta efetuar o login na área indicada com os dados da conta da PlayStation Network e fazer valer a sua vontade.

EFEITO FIFA

KONAMI REVELA PRO EVOLUTION SOCCER 2010

Após estagnação, franquia corre atrás do prejuízo

A EDIÇÃO 2010 PROMETE diversas melhorias, como a inteligência artificial dos atletas, que será elevada graças ao novo sistema Teamvision 2.0. Além disso, jogadores e juízes sob o comando do computador também serão mais eficientes.

Quanto aos gráficos, PES 2010 também sofrerá reformulações que buscarão deixar os personagens ainda mais realistas. Somam-se a inclusão de animações, novos movimentos e mais detalhes nos estádios.

Por fim, a Konami promete dar atenção ao modo online e ao conteúdo para download, além de alterações para aumentar a vida útil da modalidade Master League.

PES 2010 terá versões para PS2, PS3, PSP, Xbox 360 e PC e está previsto para chegar às lojas até o final de 2009.

DISTRIBUIÇÃO DIGITAL

PATAPON 2 REFORÇA IDEIA DE VENDA POR DOWNLOAD

Experiência pode definir nova estratégia de venda

PATRICK SEYBOLD, diretor sênior de comunicação corporativa da Sony Computer Entertainment americana, explicou que a opção pela distribuição digital de Patapon 2 é um teste para o futuro, no qual todos os jogos de PSP serão vendidos digitalmente. "Estamos considerando um formato somente digital para Patapon 2 como parte de um teste único para saber a preferência dos consumidores em relação ao formato digital", comentou Seybold, falando ao site Ars Technica.

Não é novidade o fato de que a Sony pretende abandonar o UMD no que diz respeito à distribuição de jogos para PSP, e a forma de lançamento de Patapon 2 no ocidente reforça tal teoria.

MANIFESTO



Ricardo Caetano
acha que Allan André's PS3W, Caetano's X360, Ronie Anderson's Topgames site ou mesmo Minatogawa's Kids não seriam boas ideias.
rcaetano@digerati.com.br

Jogos apadrinhados

Vin Diesel tem Riddick e Wheelman sob sua tutela. FIFA tem seu próprio game. Os jogos de guerra de Tom Clancy saíram das páginas de seus livros para o mundo eletrônico. Tony Hawk faz manobras nunca vistas antes no mundo real. Até o Real Madrid resolveu jogar em novos campos. O que tudo isso tem em comum? Jogos com assinaturas de nomes conhecidos no meio do entretenimento. Bom ou ruim? A segunda opção é quase sempre a mais frequente.

O mais novo caso de jogos apadrinhados é Wheelman. Feito pela produtora de Vin Diesel, o próprio protagonista, Wheelman tenta usar o sucesso do ator em filmes de ação para tentar alavancar suas vendas. Em vão. Mais um game que pode até entreter alguns, mas não entrou para o hall da fama. Real Madrid: The Game: um verdadeiro gol contra do time merengue. Muito ruim. Era mais fácil fazer uma expansão a partir de FIFA ou PES. Série Tony Hawk. Parada no tempo, a franquia do skatista americano perdeu espaço para o game Skate. Sem falar dos genéricos Peter Jackson's King Kong ou mesmo Clive Barker's Jericho. Há exceções, como as rentáveis franquias de esportes da EA, incluindo FIFA que suportou o reinado de Winning Eleven e agora faz frente à franquia da Konami.

Pedir emprestado fama, prestígio ou simplesmente o nome de outrem costuma não dar certo. Parece mais um indício de que o game não aguenta com as próprias pernas. Há um nome de alguém junto ao título de um lançamento? Comece a torcer o nariz. A não ser que seja um Ayrton Senna's Super Monaco GP ou Bulls vs. Lakers da vida...

TURBO NEWS

Inferno de Dante no PSP



Em um comunicado oficial feito pela Electronic Arts, Dante's Inferno, jogo baseado no livro A Divina Comédia de Dante Alighieri, também terá uma versão para PSP, mas, até o momento, imagens ou detalhes da versão portátil - que está sob os cuidados do estúdio Redwood Shores, da EA, e da Artificial Mind and Movement - ainda não foram divulgados.

Bethesda revela Fallout New Vegas

A Bethesda revelou que está trabalhando num novo jogo da série Fallout chamado New Vegas, em um evento dedicado à imprensa, no Reino Unido. O game está cercado de mistérios e teve apenas uma informação divulgada: trata-se de um episódio que será ambientado no mesmo universo da franquia, e não uma continuação de Fallout 3.

Capcom cancela Devil May Cry para PSP

Segundo a Famitsu, a versão portátil de Devil May Cry foi cancelada pela Capcom, que ainda não se pronunciou explicando os motivos que a fizeram abandonar o projeto.

EXCLUSIVO

SONY PROCURA CEO PARA A MARCA PLAYSTATION NO BRASIL

A PS3W teve acesso a um e-mail do processo de seleção

DESDE O LANÇAMENTO DO PS3 surgiram boatos de que a Sony tem planos de lançar seus consoles em território brasileiro. Entre as verdades, boatos e especulações estava inclusive uma novidade inusitada produção do PlayStation 2 na Zona Franca de Manaus.

A nova pista, desta vez muito mais convincente, é um e-mail que a *PS3W* teve acesso com exclusividade. No documento consta a procura da Sony por um profissional para assumir o cargo de CEO, uma espécie de Diretor Geral. Entre os requisitos: experiência mínima de cinco anos no mercado de games ou eletrônicos, atuando em vendas, marketing ou comunicação, entre outras qualificações.

A *PS3W* entrou em contato com a empresa responsável pela caça ao sortudo e nada foi declarado em relação a qual plataforma ou modelo de negócios a Sony está trazendo ao país.

Até o fechamento desta edição, a vaga ainda não havia sido preenchida.

MOMENTOS GLORIOSOS

Novos rumores de Uncharted 2 ganham a rede novamente

Entre eles está uma possível demo na E3



PRÓXIMO: O game pode chegar ao PS3 em setembro.

JÁ HÁ ALGUM TEMPO que diversas informações referentes a Uncharted 2: Among Thieves circulam pela internet. Desde o seu anúncio, já surgiram dados sobre o enredo e novidades na jogabilidade, e agora mais duas notícias ganham espaço na rede - e a atenção dos jogadores.

A primeira delas diz respeito a uma demonstração do jogo, algo divulgado no microblog Twitter de Evan Wells, produtor da Naughty Dog. De acordo com Wells, a versão deve ser mostrada na E3 2009 e, aparentemente, não se trata de algo voltado para download na PlayStation Network. Entretanto, se a informação que você ler na sequência se confirmar, é provável que versão mais curta do jogo apareça próximo ao evento referido.

A respeito do lançamento, que, de acordo com o site da divisão portuguesa da Sony, estará disponível em setembro. Claro que tal deslize foi "arrumado" minutos depois e substituído por um "a confirmar", mas como o jogo está prometido para algum dia entre setembro e novembro, pode ser que isso se concretize.

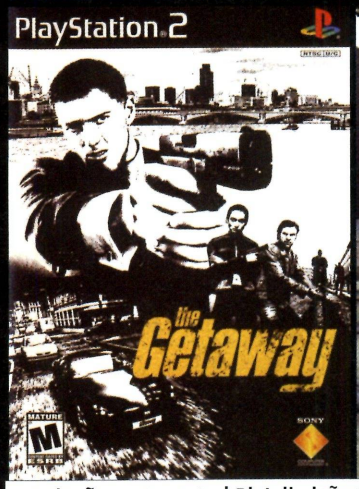
RESTART

Grandes clássicos que fizeram história

THE GETAWAY (2003)









Produção Studios Soho | **Distribuição** SCEA | **Plataforma** PS2 | **Site** *thegetaway.playstation.com*

EXCLUSIVIDADE DO PLAYSTATION 2, The Getaway muitas vezes é lembrado como mais um dos clones após o sucesso avassalador de Grand Theft Auto III. Entretanto, a comparação com o game da Rockstar nem sempre é pertinente, uma vez que as influências de The Getaway dirigem-se mais a Driver e Headhunter. Além disso, falta-lhe o conceito do "mundo aberto", pois a interação com o cenário é muito limitada. As missões são lineares e têm desenvolvimento semelhante ao roteiro de um filme. O enredo do jogo é dividido em duas partes: na primeira, o protagonista é Mark Hammond, enquanto na segunda, é Frank Carter quem comanda a ação.

Hammond é um ex-membro da gangue Collins Crew que tem a esposa assassinada e o filho sequestrado pela Bethnal Green Mob. Assim, ele é forçado a executar trabalhos para Charlie Jolson, o líder rival. Carter é um policial que persegue Jolson e, consequentemente, encontrará Hammond em algumas situações.

As missões acontecem a pé e em carros. Depois de perseguições, tarefas que envolvem ir de um ponto a outro em determinado limite de tempo e fugas em alta velocidade; já as missões a pé seguem o estilo dos shooters em terceira pessoa. O game apresenta algumas falhas na jogabilidade, como respostas imprecisas dos comandos, especialmente da mira. O ponto forte é a construção dos cenários, reprodução fiel de Londres. Também os personagens receberam cuidados especiais, com rostos digitalizados e animação com a técnica motion capture.

Originalmente, The Getaway era para ser lançado no primeiro PlayStation, mas acabou saindo para PS2, assim como sua continuação, Black Monday (2005). A versão para PS3, entretanto, foi cancelada em 2008. | **HENRIQUE MINATOGAWA**

ÓRBITA



Henrique Minatogawa
... não joga games de guerra desde Blazing Angels.

hminatogawa@digerati.com.br

Seis Dias em Fallujah

Então leio a notícia de que queriam proibir o game Six Days in Fallujah, que acabou mesmo cancelado pela Konami. O game era inspirado no episódio real da ocupação norte-americana no Iraque, em que os soldados tinham de andar sob a ameaça dos rebeldes escondidos e armadilhas à espreita. Visando à reprodução fiel dos acontecimentos, a Atomic Games (desenvolvedora) entrevistou soldados americanos que participaram da operação, rebeldes iraquianos, moradores de Fallujah, historiadores e militares (o modus operandi de Kojima deve ter sido inspiração).

O projeto, naturalmente, causou polêmica. Alguns veteranos e seus familiares afirmaram que é muito cedo para essa guerra ser retratada na ficção ou que simplesmente é uma ideia de mau gosto. A Segunda Guerra terminou em 1945, cerca de 60 anos atrás (nada, em termos históricos). A imagem da bomba atômica aparece estilizada até em desenhos animados infantis. O que é realmente mau gosto e hipocrisia? Outros militares foram mais cautelosos, dizendo que, se o game fosse desenvolvido de uma forma séria, poderia ser capaz de mostrar ao público um pouco do horror de uma guerra e a importância do trabalho dos soldados. Além disso, é chato ver o modo como a imprensa não especializada tratou o assunto, como se fosse mais um ingrediente da pauta "games causam violência?", e também a especializada, que, em geral, vinha considerando Six Days apenas um game normal no banalizado ramo dos jogos de guerras reais. O cancelamento tem razões baseadas no mercado, já que a rejeição foi grande e o momento não é propício para arriscar. Porém, ainda há uma chance de vermos o game, caso a Atomic encontre uma distribuidora disposta.

TURBO NEWS

Prototype vem em 9 de junho



A Activision anunciou que Prototype, jogo de ação que se apoia no conceito de mundo aberto, estará disponível para PlayStation 3, Xbox 360 e PC a partir de 9 de junho.

No game, os jogadores passarão por diversas localidades de Nova York enquanto enfrentam inimigos que farão de tudo para parar o protagonista, Alex Mercer. Ele foi transformado em uma arma biológica e tem o poder de adquirir as habilidades dos adversários e usá-las contra eles.

Novo Star Ocean para PSP



Depois de revelar Ninja Gaiden Sigma 2, a revista *Famitsu* traz mais uma boa notícia para os donos de PlayStation 3, o lançamento de Star Ocean: The Last Hope para o console da Sony.

Segundo a publicação, o título chegará às lojas japonesas no terceiro trimestre deste ano, mas nada foi dito sobre uma edição ocidental.

COMBINAÇÃO INUSITADA

Harmonix confirma produção de LEGO Rock Band

Ninguém esperava por esta mistura



DEPOIS DE IDAS E VINDAS, a Harmonix confirmou a produção de LEGO Rock Band, título musical que está sob os cuidados da Traveller's Tales e da Warner bros. Entertainment e tem lançamento previsto para algum dia entre novembro e dezembro.

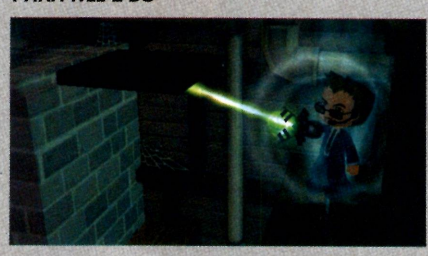
Como todos os outros jogos da franquia LEGO, a versão Rock Band não pretende ser muito séria e possui temática voltada para um público mais jovem, com idade entre 10 e 12 anos. Mas uma prova de que há preocupação também com o público mais velho está em algumas canções já confirmadas: Boys and Girls (Good Charlotte), Song 2 (Blur), Kung Fu Fighting (Carl Douglas), Final Countdown (Europe) e So What (Pink).

Mais uma mudança diz respeito aos objetivos do jogo, que ao contrário dos anteriores, não dizem respeito a seguir carreira como uma estrela do rock, mas usar a combinação do som de todos os instrumentos para criar tempestades, demolir prédios inteiros e até destruir robôs gigantes (sabe-se lá para quê). Além disso, o progresso rende peças que poderão ser usadas para montar os carros que levarão a banda para os locais de show, além de comprar acessórios para enfeitar a garagem do grupo.

OUTWORLD

NINTENDO

SIMS RETORNAM EM MYSIMS AGENTS, PARA WII E DS



Depois de invadir um reino em MySims Kingdom, os avatares mais carismáticos do mundo dos games retornam em um novo jogo em que a meta não é gerenciar vidas, mas frustrar os planos de bandidos.

Previsto para sair no quarto trimestre deste ano, em MySims Agents o jogador pode recrutar um time de MySims que terão a missão de acabar com os planos de uma organização criminosa, e tanto na versão portátil quanto na da Wii será necessário realizar diversas tarefas para prosseguir na missão, como perseguir suspeitos e invadir sistemas de computadores.

PC

BATTLEFIELD HEROES CHEGA NO PRÓXIMO SEMESTRE

A Electronic Arts lançará mais um episódio

À PROCURA DE DISTRIBUIÇÃO

KONAMI NÃO DISTRIBUIRÁ SIX DAYS IN FALLUJAH

O game pode ser lançado se houver um publisher



POLÊMICO
Game mostraria confronto real ocorrido no ano de 2004.

DESDE QUE FOI ANUNCIADO, Six Days in Fallujah gerou polêmicas entre pessoas não ligadas ao setor de games porque o enredo era baseado em um confronto real que aconteceu em 2004 na cidade de Fallujah e no qual soldados americanos e combatentes iraquianos morreram.

Apesar de diversas críticas feitas pela mídia e até por membros do exército norte-americano, o projeto estava caminhando, mas a Konami cedeu a todas as pressões e anunciou o cancelamento do jogo, que contou com os depoimentos de 40 soldados que participaram do confronto para tornar tudo um pouco mais real.

"Depois de ver as reações ao jogo nos EUA e ouvir opiniões enviadas por telefonemas e emails, decidimos não publicar o jogo", disse um funcionário da empresa. "Pretendíamos transmitir a realidade das batalhas aos jogadores de forma que eles pudessem sentir o que era estar lá".

As novidades das plataformas concorrentes

de Battlefield, intitulado Battlefield Heroes, no terceiro trimestre deste ano após uma série de testes fechados, que já estão ocorrendo a todo vapor - para o restante do público, está prevista uma etapa aberta no verão do hemisfério norte, que corresponde ao nosso inverno.

Battlefield Heroes apresentará soldados em estilo cartunizado e contará com um sistema para compra de armas e outros itens que ajudarão na empreitada. Vale lembrar que isso acontecerá enquanto o jogo for gratuito, e só a produtora sabe dizer como será no futuro. As informações são do site Giant Bomb.

XBOX 360

NOVO PACOTE DE XBOX 360 TRARÁ JOGOS CLÁSSICOS

Em um anúncio oficial, a Microsoft confirmou que o novo pacote do modelo Elite do Xbox 360, chamado Game of the Year Bundle, trará dois jogos consagrados em sua embalagem: Halo 3 e Fable II. Além dos títulos em questão, a edição contará com o modelo de 120 GB.

Com preço sugerido de 400 dólares, o Game of The Year Bundle está previsto ainda para este mês em todas as regiões onde o console é lançado, exceto no continente europeu.

NA LATA



Ronie Anderson
é a favor do processo e pensa que a não utilização de mídia física reduzirá bastante os preços dos games.

rsales@digerati.com.br

Uma tendência do futuro

Cada vez mais, títulos são lançados sem a necessidade de uma mídia física, ou seja, precisam apenas ser comprados pela internet e adquiridos via download. É claro que em um nicho tão grande, eles são minoria, mas para os jogadores este processo pode ser bastante vantajoso.

Antes de qualquer coisa, é preciso analisar as vantagens e desvantagens. O lado bom de não haver mídia física é que os games ficariam bem mais baratos e acessíveis ao jogador, além disso, todos os jogos ficariam armazenados no HD do console, sem o risco de serem perdidos ou danificados.

É claro que isso é apenas uma teoria, já que atualmente isso está bem longe de acontecer, por inúmeros motivos. O primeiro deles é que não são todas as pessoas que tem acesso à internet de banda larga de qualidade. Outro problema é o tamanho dos HDs dos consoles que, no momento, não tem condições de armazenar uma grande quantidade de títulos.

Mas deixando as atuais adversidades de lado, vamos voltar às vantagens. Por meio de download, alguns games podem ser baixados por capítulos. Siren: Blood Curse e o recente Watchmen exemplificam bem o processo.

Sem dúvida alguma, os jogadores teriam muito mais flexibilidade e liberdade de escolha no sentido de não se sentirem obrigados a jogar e terminar o game apenas porque o comprou há pouco tempo. É um bom caso para as produtoras de games pensarem no assunto e uma tendência mais do que certa para um futuro não tão distante.

TURBO NEWS

GameStop lista GH: Van Halen



Ao que tudo indica, Guitar Hero: Van Halen realmente será lançado, ainda que a Activision não tenha dado qualquer informação oficial.

De acordo com um anúncio da loja online GameStop, que incluiu o título em seu sistema de pré-venda, o jogo sairá para PlayStation 2, PlayStation 3, Xbox 360 e Wii e a entrega está prevista para 4 de agosto.

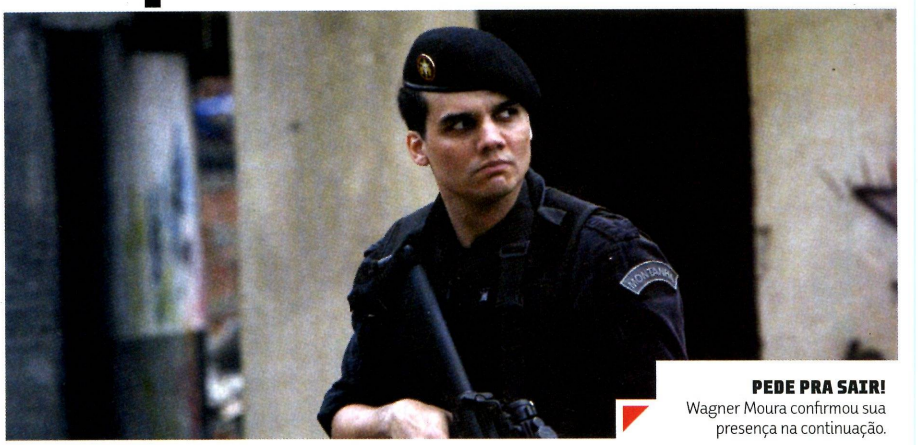
Final Fantasy VII: ACC vende 100.000 em um dia



O Blu-ray de Final Fantasy VII: Advent Childern Complete vendeu 100.000 cópias no mercado japonês em apenas um dia de comercialização - evidentemente, parte de tal sucesso deve-se à demonstração de Final Fantasy XIII, dada com "brinde" e que acabou sendo um dos principais atrativos para a compra do produto, de acordo com o site Kotaku. A versão americana da animação está prevista para chegar ao ocidente em junho.

CINEMA

Cap. Nascimento em Tropa de Elite 2



PEDE PRA SAIR! Wagner Moura confirmou sua presença na continuação.

DESDE O JULHO DE 2008 circula o boato de que já está sendo escrito o roteiro de *Tropa de Elite 2*, dando continuidade ao fenômeno que foi o primeiro filme. De boato à realidade, Wagner Moura, que interpretou o icônico Capitão Nascimento, disse em entrevista ao jornal *O Globo* que isso é verdade e ele também estará presente na continuação, encarnando mais uma vez o papel do policial do BOPE.

Tropa de Elite 2 deve ter suas filmagens iniciadas em janeiro de 2010, já que o diretor José Padilha está atualmente encabeçando projetos em Hollywood. Segundo Rodrigo Pimentel, ex-membro do BOPE e co-autor do roteiro do primeiro filme, a continuação deve contar três histórias entrelaçadas.

QUADRINHOS

HQS SOFREM COM A CRISE

DADOS DIVULGADOS PELO site ICV2 indicam que março de 2009 foi o primeiro mês desde 2001, ano em que o site começou a analisar as vendas de quadrinhos nos EUA, em que nenhum gibi ultrapassou a marca de 100 mil unidades vendidas.

A informação vem para contrariar a crença de que a indústria do entretenimento seria um porto seguro durante a crise que afeta o mundo. Para enfrentar o período difícil, as editoras estão aumentando o preço dos gibis, mas segundo o ICV2, os lucros de março registraram uma queda de 7% em relação ao mês anterior, indicando que as vendas estão mesmo encolhendo.

MÚSICA

20 ANOS DE PEARL JAM

A BANDA PEARL JAM planeja a comemoração de seus 20 anos de estrada em 2011. Com metade de seu 9° disco gravado, já está com uma turnê pelos EUA marcada ainda para esse ano e há a possibilidade de realizarem alguns shows na América Latina em 2010. A última vez que eles deram as caras no Brasil foi em 2005, quando a banda tocou pela primeira vez por aqui.

Há também um documentário entre os planos. Segundo o guitarrista Mike McCready, a ideia é reunir todo material que a banda tem gravado dos shows, viagens, bastidores e gravações em um único filme, que deverá contar com a direção de Cameron Crowe, que assinou a direção do cult *Quase Famosos*.

INCOMING

MAIO 2009

OS PRINCIPAIS LANÇAMENTOS DO UNIVERSO PLAYSTATION

01 SEX

- X-Men Origins: Wolverine (PS2, PS3 e PSP)



11 SEG

- Short track Racing: Trading Paint (PS2)

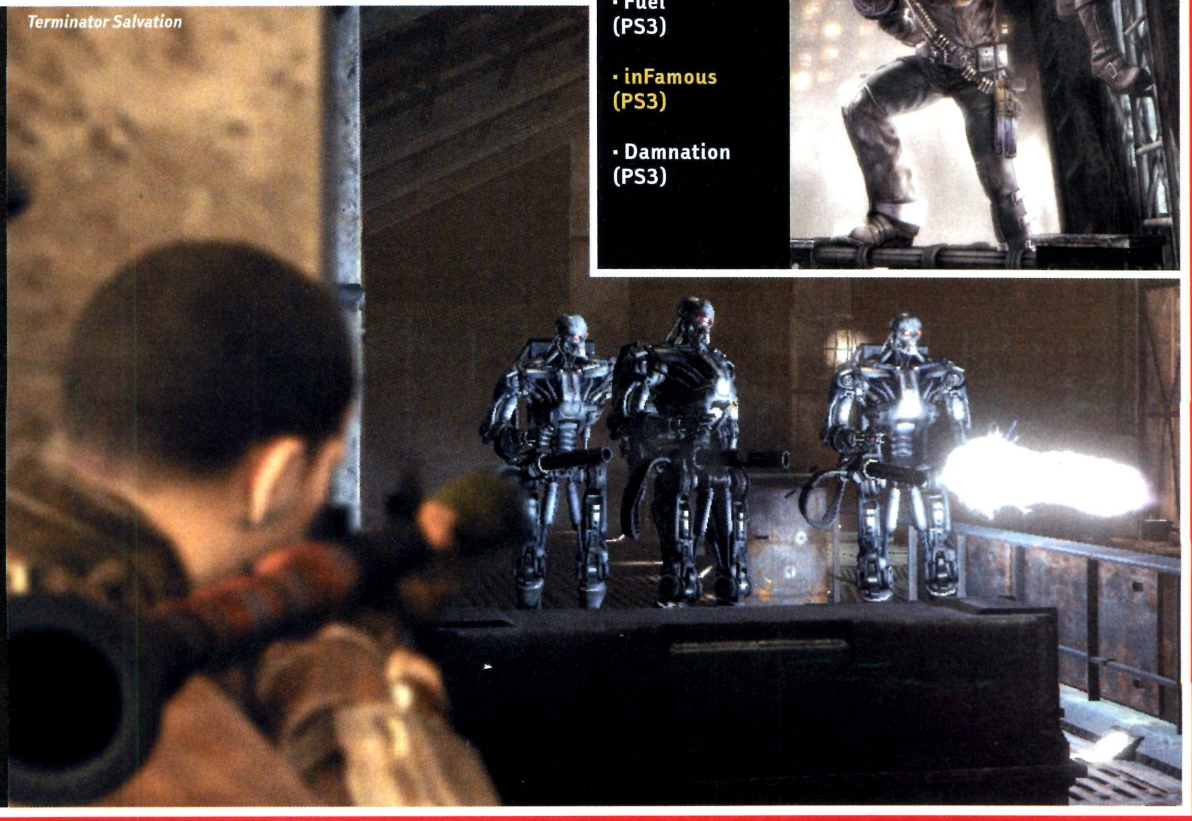


12 TER

- Shin Megami Tensei: Devil Summoner 2: Raidou Kuzunoha vs. King Abaddon (PS2)
- Sacred 2: Fallen Angel (PS3)

19 TER

- Rock Band Classic Rock Track Pack (PS2, PS3)
- Cross Edge (PS3)
- Terminator Salvation (PS3)
- Virtua Tennis 2009 (PS3)
- Bionic Commando (PS3)
- UFC 2009 Undisputed (PS3)



26 TER

- Secret Agent Clank (PS2)
- Up (PS2, PS3 e PSP)
- Fuel (PS3)
- inFamous (PS3)
- Damnation (PS3)



SEM ONLINE



i **TAMANHO:** 91MB | **Preço:** US$15

RAG DOLL KUNG FU: FISTS OF PLASTIC

Falta alguma coisa

É UM JOGO DE LUTA BEM SIMPLES, que lembra um pouco a série Smash Bros da Nintendo. São quatro lutadores em cenários com plataformas e alguns modos de jogo bem interessantes. É claro que esse é um jogo muito focado no multiplayer, por isso os jogadores solitários não se divertirão por muito tempo. Entretanto, há um problema fatal para todo tipo de jogador: não há multiplayer online, apenas local, o que é algo imperdoável para um game desse tipo.



i **TAMANHO:** 91 MB | **Preço:** US$15

FLOCK!

Alienígenas, ovelhas e porcos. Nada demais.

Jogo da Capcom, bem diferente. Você controla uma pequena nave alienígena sobre pequenos campos cheios de ovelhas (e outros bichos). Sua missão é assustá-las para conduzi-las para a grande nave e abduzi-las. São dezenas de fases e ainda há um editor de mapas. Depois de criar seu estágio, você pode colocá-lo online para outros baixarem. É um jogo interessante, *mas o problema é o preço de 15 dólares* - um pouco mais salgado do que deveria.



i **TAMANHO:** 1,23GB | **Preço:** Grátis

QORE

Mais uma vez, na faixa

Mais uma edição grátis do Qore apareceu na PlayStation Network. O programa de abril tem uma matéria que mostra os trabalhos musicais do exclusivo InFamous, um preview sobre Red Faction: Guerrila, e uma visita ao time de produção do simpático jogo Fat Princess, que inclusive tem um tema exclusivo disponível. Para os assinantes, há uma demo do game High Velocity Bowling.



i **TAMANHO:** 85~224MB | **Preço:** US$5 cada

VALKYRIA CHRONICLES DLC

Uma segunda chance

Valkyria Chronicles é um excelente jogo de RPG/estratégia, que infelizmente passou longe do radar de muitos em meio ao monte de games do fim do ano passado. Aos felizes donos do jogo - e você também deveria ser, se gosta do gênero - há três pacotes de conteúdo, oferecendo uma dificuldade extra e dois capítulos inéditos (com várias missões em cada um), a cinco dólares cada.

DEMO

KILLZONE 2: BEHIND THE BULLET DEMO

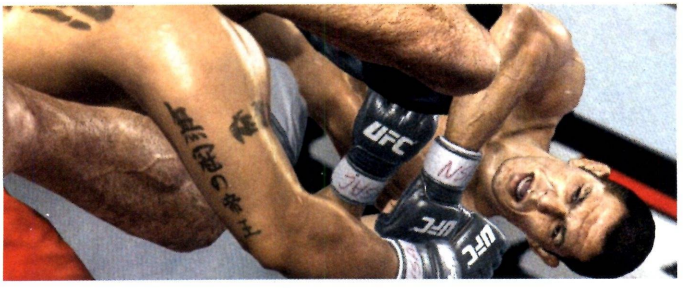


Não se engane pelo nome, isso não é bem uma demo. É o comercial Bullet, porém com os gráficos do jogo, em vez de um vídeo. Assim, você pode circular a câmera pelo cenário e ver cada detalhe da produção, incluindo os comentários de um dos produtores, falando sobre alguns efeitos que nem apareceram em Killzone 2.

Tamanho: 1.90 GB | Preço: grátis

VALE-TUDO

UFC 2009 UNDISPUTED DEMO



A THQ faz os jogos da WWE, aquele vale-tudo de mentira que muita gente gosta. Felizmente, também fazem jogos do UFC, o vale-tudo de verdade que pouca gente aguenta ver. A demo só tem dois lutadores, mas um tutorial bem extenso ajuda a entender a tonelada de opções de golpes de cada um. Os gráficos são bons e os comandos parecem bem feitos. Vale o download, sem dúvida.

Tamanho: 561MB | Preço: grátis

PUZZLE INTELIGENTE

PIXELJUNK EDEN ENCORE



Você já deve conhecer PixelJunk Eden, aquele jogo com visual diferente no qual você deve polinizar flores alienígenas. Enquanto o novo PixelJunk não é anunciado (isso só vai acontecer na E3) a Q-Games lança um update para o Eden, com cinco novos jardins, novos gráficos e músicas, e vários novos troféus. Para os fãs - e aparentemente existem muitos - é um bom pacote com um preço válido.

Tamanho: 34 MB | Preço: US$6

ATUALIZAÇÕES DE MAIO

JOGOS COMPLETOS

Comet Crash ($9.99) | Rag Doll Kung Fu: Fists of Plastic ($9.99) | FLOCK ($14.99)

CONTEÚDO ADICIONAL

LittleBigPlanet Patapon Costume Pack ($1.99) | LittleBigPlanet Rag Doll Kung Fu Costume Pack ($5.99) | LittleBigPlanet Heavenly Sword Mini-Pack ($2.99) | LittleBigPlanet Asian Competition Winner (Monkey King) (grátis) | LittleBigPlanet Creator Pack 1 (grátis) | PAIN: Brock Lee Character ($0.99) | Command & Conquer Red Alert 3: Isles of Conflict Map Pack (grátis) | PixelJunk Eden Encore ($5.99) | F.E.A.R. 2: "Toy Soldiers" Map Pack (grátis) | Magic Ball Booster Pack ($2.99) | Midnight Club Los Angeles - South Central Vehicle Pack 1 ($2.99) | Midnight Club Los Angeles - South Central Vehicle Pack 2 ($2.99) | Sonic Unleashed Spagonia Adventure Pack ($2.99) | Sonic Unleashed Chun-nan Adventure Pack ($2.99) | Sonic Unleashed Holoska Adventure Pack ($2.99) | Valkyria Chronicles - Hard EX Mode ($4.99) | Valkyria Chronicles - Edy's Mission "Enter the Edy Detachment" ($4.99) | Valkyria Chronicles - Selveria's Mission "Behind Her Blue Flame" ($4.99) | Confira a lista completa em *www.ps3w.com.br*

MÚSICAS ROCK BAND

"I Can't Keep My Eyes Off of You"– SpongeBob SquarePants ($0.99) | "The Best Day Ever"– SpongeBob SquarePants ($0.99) | "Where's Gary?"– SpongeBob SquarePants ($0.99) | "Geraldine"– Glasvegas ($1.99) | "Don't Stop Believing"– Journey ($1.99) | Confira a lista completa em *www.ps3w.com.br*

DEMOS

Sonic's Ultimate Genesis Collection Demo | Flock Demo | Red Faction: Guerrilla Demo | UFC 2009 Undisputed Demo

VÍDEOS

Killzone 2 TV Spot (Short) | Ratchet and Clank Future: A Crack in Time Teaser Trailer | Command and Conquer Red Alert 3: Ultimate Edition Launch Trailer Modern Warfare 2 Teaser | Wanted: Weapons of Fate Launch Trailer | PAIN: The Hoff Behind the Scenes | Pulse 4/9 Edition | DC Universe Online - Custom Player Characters Video | DC Universe Doomsday First Look | Alpha Protocol Gameplay Trailer 1 | Burn Zombie Burn Trailer | Virtual Tennis 2009 Trailer 1 | PixelJunk Eden Encore Trailer | Split/Second Announcement Trailer | Stormrise: Launch Trailer | Virtual Tennis 2009 Developer Diary Trailer | Wheelman Launch Trailer | Patapon 2: Hero Trailer | Alpha Protocol Developer Diary 1 | Alpha Protocol Developer Diary 2 | Bayonetta Story trailer

TEMAS E WALLPAPERS

Resistance: Retribution PS3 Theme (free) | PAIN - Ao No Kutsu Character Theme (free) | Cyber Girls ($1.49) | Tuner Hotties ($1.49) | PixelJunk Eden Encore Theme (free) | Rag Doll Kung Fu Theme (free) | Disney Sing It: High School Musical 3: Senior Year Theme (free) | F.E.A.R. 2 Theme ($0.99) Rag Doll Kung Fu Wallpaper - Master | Sonic's Ultimate Genesis Collection wallpaper | Confira a lista completa em *www.ps3w.com.br*

A HEGEMONIA DO LCD

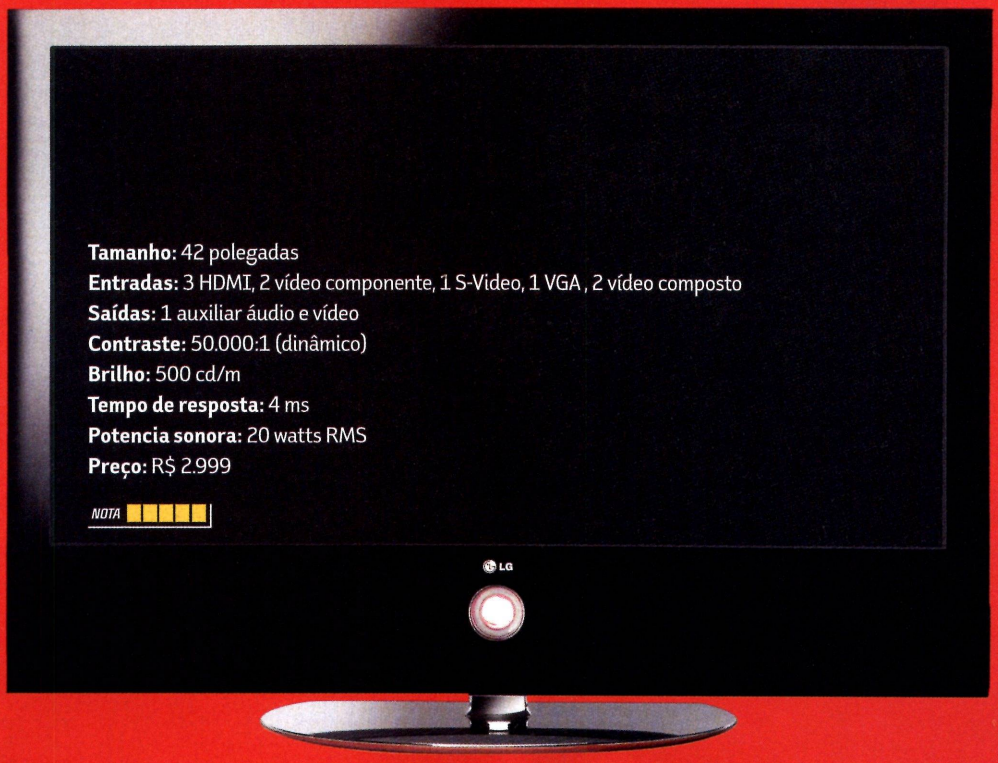
Saiba quais são as TVs de cristal líquido mais indicadas para sua jogatina | **FERNANDO WIEK**

Quem diria que o uso de duas lâminas de vidro preenchidas com cristal líquido seria tão popular atualmente nos dispositivos eletrônicos?

A carreira do LCD (Liquid Cristal Display, ou tela de cristal líquido) começou bem lentamente em relógios de pulso, calculadoras e outros dispositivos móveis. Felizmente, esta tecnologia evoluiu bastante nos últimos 10 anos e hoje domina todos os setores em que está presente. Na área da computação, possibilitou a fabricação de monitores mais finos e que consomem menos energia elétrica. Já na sala de estar, conseguiu substituir as velhas TVs CRT e superar a qualidade técnica dos modelos de plasma com um preço bem convidativo, várias opções de modelos disponíveis no mercado e uma qualidade de imagem excepcional.

Nesta edição da *PS3W*, reunimos e avaliamos as melhores LCDs do mercado brasileiro. Mas antes, tomamos cuidado para observar algumas questões importantes para nós, jogadores. Primeiro: todas elas são Full HD, ou seja, conseguem atingir a resolução de 1920 x 1080 pixels em varredura progressiva. Isso significa que, se tiver um PlayStation 3, você poderá extrair tudo o que o console pode oferecer em termos gráficos. Segundo: mesmo com toda a tecnologia empregada, não custam pequenas fortunas. Se você não conseguir pagar o preço à vista, a maioria das lojas divide o pagamento em várias vezes sem cobrar juros. Basta pesquisar os preços, condições de pagamento e o modelo que mais lhe agrada.

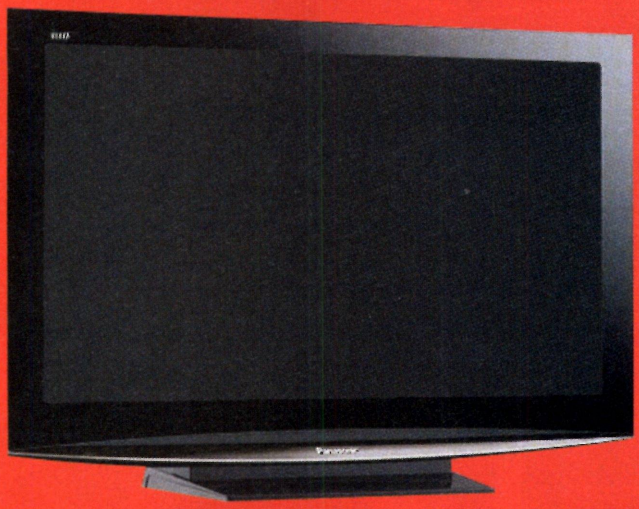
LG SCARLET 42LG60FR



O que chama mais a atenção na Scarlet 42LG60FR, da LG, é o seu visual ousado, com a parte traseira avermelhada e um botão circular sensível a toque na parte da frente. Os alto-falantes ficam escondidos para deixar o design ainda mais harmonioso. O tempo de resposta da tela é de 4 ms, o menor da categoria. O contraste de 50.000:1 possibilita um alto nível de detalhes nas imagens mais escuras e a taxa de atualização é de 60 Hz.

Um grande diferencial dessa TV é sua entrada USB multimídia. Com ela, é possível visualizar imagens no formato JPEG, músicas em MP3 e vídeos codificados no padrão DivX. Assim, com um único eletrônico você terá uma central de entretenimento bem completa, dispensando a conexão de outros aparelhos para essas tarefas.

PANASONIC VIERA TC-37LZ800LB

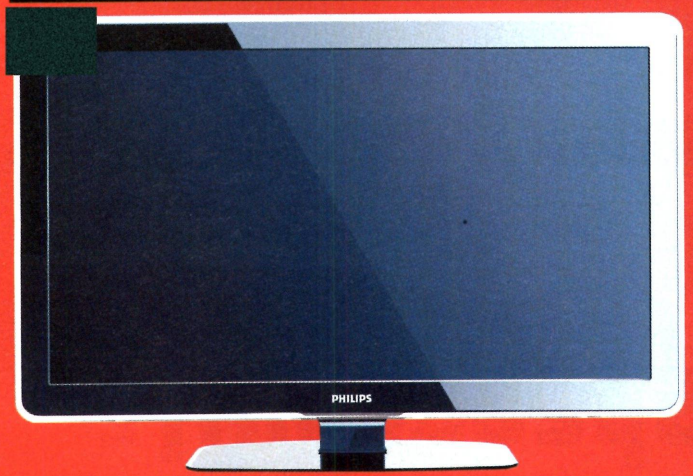


A Viera TC-37LZ800LB tem 37 polegadas. A medida foi feita para pessoas que não querem mudar o local dos outros móveis da sala. Outra diferença é a capacidade em alterar automaticamente as regulagens da TV de acordo com a luz ambiente. O tempo de resposta é de 6 ms, o que minimiza a percepção do efeito fantasma. A taxa de atualização é de 120 Hz. A TV tem uma entrada para cartões SD que permite a visualização de fotos em formato JPEG.

Tamanho: 37 polegadas
Entradas: 3 HDMI, 2 vídeo componente, 1 S-Video, 1 VGA , 3 vídeo composto
Saídas: 1 auxiliar áudio e vídeo
Contraste: 10.000:1 (dinâmico)
Brilho: 500 cd/m
Tempo de resposta: 6 ms
Potencia sonora: 20 watts RMS
Preço: R$ 3.199

NOTA ■■■■

PHILIPS DESIGN COLLECTION 42PFL7403



A aparência desse televisor é bem sofisticada, com linhas sóbrias e coloração prateada. A TV tem quatro entradas HDMI, a maior quantidade da categoria, a tela tem um tempo de resposta de respeitáveis 5 ms e atualização de 120 Hz, que melhora bastante a fluidez do vídeo em exibição. As caixas de som também dão o seu recado: são 30 watts totais de potência. Só faltou algum tipo de conectividade externa como slot para cartões SD ou entrada USB.

Tamanho: 42 polegadas
Entradas: 4 HDMI, 2 vídeo componente, 1 S-Video, 1 VGA , 3 vídeo composto
Saídas: 1 auxiliar áudio e vídeo
Contraste: 29.000:1 (dinâmico)
Brilho: 500 cd/m
Tempo de resposta: 5 ms
Potencia sonora: 30 watts RMS
Preço: R$ 3.199

NOTA ■■■■

SAMSUNG SERIE 5 LN40A550P3RX



O televisor tem 40 polegadas, um padrão que não é seguido por todas as fabricantes, e consegue exibir imagens com um ótimo nível de detalhes por conta seu nível de contraste e tempo de resposta de 6 ms. O televisor tem taxa de atualização padrão de 60Hz e a tela de LCD conta com um bom ângulo de visão (178°). O visual da TV é simples, com acabamento em preto brilhante e linhas arredondadas. Um extra interessante é a entrada USB 2.0 que permite exibir fotos e a execução de músicas no formato MP3 diretamente da TV.

Tamanho: 40 polegadas
Entradas: 3 HDMI, 2 vídeo componente, 1 S-Video, 1 VGA , 2 vídeo composto
Saídas: 1 auxiliar áudio e vídeo
Contraste: 30.000:1 (dinâmico)
Brilho: 500 cd/m
Tempo de resposta: 6 ms
Potencia sonora: 20 watts RMS
Preço: R$ 2.999

NOTA ■■■

PS2 PSP PS3



FICHA TÉCNICA

Lançamento
22/09/2009

Produção
Slightly Mad

Distribuição
Electronic Arts

Jogadores
1 - 16

Site
needforspeed.com/portal/site/nfs

Online
Sim

Expectativa
Alta

\+ O sistema de colisão e danos promete ser bem divertido.

– A quantidade de carros é pequena se comparada a outros títulos.

VERSÃO AMERICANA

Co CORRIDA

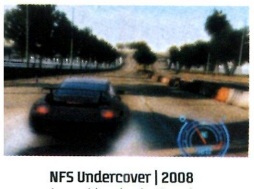
TIMELINE



NFS ProStreet | 2007
ProStreet trouxe corridas de rua e gráficos fotorrealistas e alavancou um pouco o nome da franquia.



Gran Turismo 5 Prologue | 2008
Shift será um simulador de corridas, mas ao contrário do concorrente, terá física de danos bem realista.



NFS Undercover | 2008
As corridas clandestinas de Need for Speed Undercover não agradaram os jogadores.

Need for Speed: Shift

Em processo de renovação

Quando o assunto é Need for Speed, logo nos vem à cabeça a lembrança de uma franquia que começou com tudo, mas está em decadência. Isso porque apesar de uma alta quantidade de títulos vendidos, o número de críticas feitas pelos jogadores e fãs da série em relação a cada nova versão lançada só aumenta.

Tendo isso em vista, o time de produção da Electronic Arts decidiu repensar os conceitos da franquia para colocá-la novamente em uma posição de destaque entre os jogos de corrida, assim como aconteceu na época em que a primeira versão do game foi lançada para o 3DO, em 1994.

É claro que os tempos eram outros. Os consoles da época não contavam com recursos de uma tecnologia tão avançada como acontece atualmente. NFS: Carbon foi um dos jogos que colocou o nome da franquia na lama de tão ruim que foi. Logo depois, ProStreet conseguiu alavancar, mesmo que pouco, o nome da série. No entanto, o lançamento de Undercover foi um fracasso total e fez com que tudo voltasse à estaca zero. E foi exatamente do zero que o time de produção decidiu lançar um novo game, mas nada parecido com os anteriores. Renovação foi a palavra de ordem.

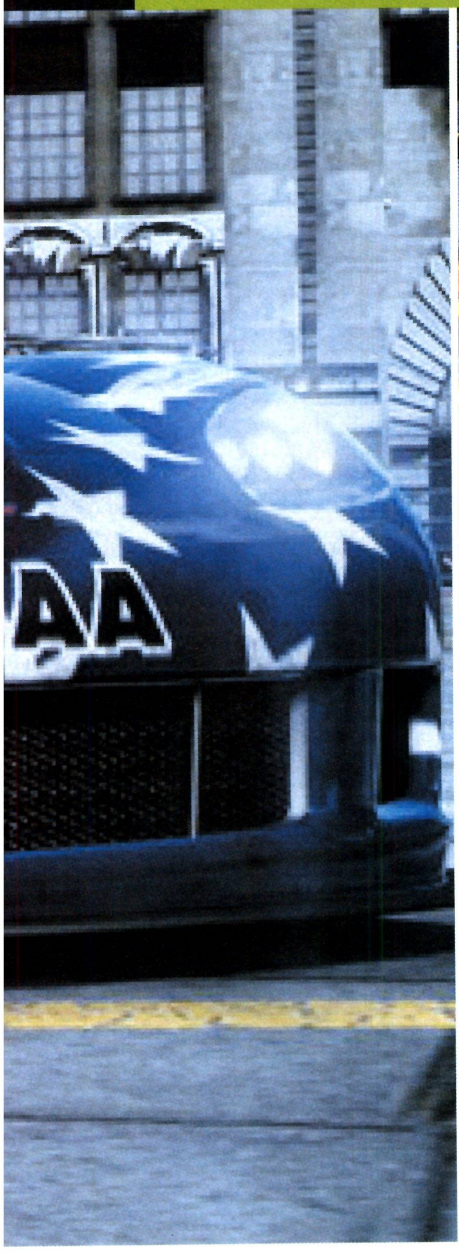
O lançamento de novos títulos, como os da série Gran Turismo, e mais recentemente do Forza, além do próprio desgaste da fórmula antiga do game da EA, fez com que uma parcela considerável de jogadores migrasse para outras franquias e a Electronic Arts está apostando tudo em seu próximo game, que promete ser a cartada certeira para colocar o nome Need for Speed novamente em evidência.

Mudança de foco

Diferentemente das versões anteriores, Shift será muito mais

EXTRA +++

Além do PlayStation 3, Need for Speed: Shift também será lançado para PC, PSP e Xbox 360, da Microsoft. Os proprietários do PS2 ficarão apenas chupando o dedo.







REALISMO AO EXTREMO
Shift não trará apenas uma visão de cockpit. Todos os marcadores funcionarão de forma bem convincente.

um simulador de corridas do que propriamente um game de perseguições em alta velocidade. Para isso, a EA dispensou o trabalho da Black Box e agora conta com a colaboração dos estúdios Slightly Mad e seus experientes programadores, que trabalharam no desenvolvimento dos jogos GT Legends, GTR FIA Racing e GTR 2.

Além disso, vários membros da equipe de produção contam com experiência de corridas reais, o que, com certeza, acrescentará bastante no sentido de reproduzir no game a sensação e a adrenalina de manejar um volante em altíssima velocidade.

Shift trará coisas inéditas à série, como a perspectiva de seu piloto dentro do cockpit. Muito mais do que um mero ângulo de visão, o jogador poderá ver a movimentação da cabeça do piloto durante as corridas, reproduzindo também os efeitos de força de gravidade e velocidade exercidas sobre ele.

Superando a concorrência

Uma das maiores promessas de Need for Speed: Shift é a física de danos. Segundo membros da equipe de desenvolvimento do game, este será um dos diferenciais de Shift em relação aos outros jogos do gênero. Após as batidas, por mais leves que elas sejam, os veículos não ficarão apenas danificados em sua aparência (o que já seria um grande feito se considerarmos que games do calibre de Gran Turismo 5 Prologue não apresentam), mas também no desempenho (jogabilidade), graças ao novo sistema de colisão e deformação dos veículos. Se o carro do jogador tiver sua aerodinâmica comprometida após uma batida, o efeito será claramente perceptível. Quando seu carro perder um spoiler traseiro, por exemplo, ficará mais difícil de controlá-lo na pista, já que ele perderá estabilidade. A ideia parece promissora e tem tudo para dar certo.

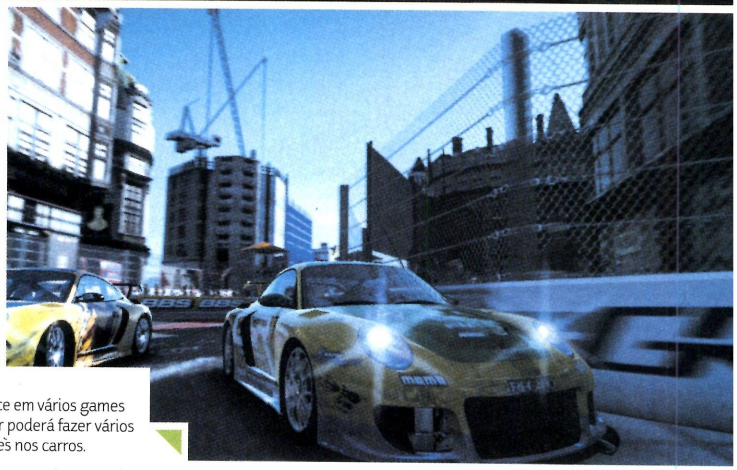
IA de verdade

Já foi o tempo em que apenas você cometia erros e via seus adversários passarem como flechas. A IA dos carros pilotados pelo computador promete ser a mais incrível já vista nos games de corrida. Os oponentes também cometerão atos de barbeiragem, como curvas abertas ou fechadas demais. Eles também poderão sofrer com quebras nos carros, abandonando as provas.



BARREIRA DE FUMAÇA
A poeira levantada da pista pelas freadas e derrapagens dos outros carros comprometerá bastante o campo de visão do piloto.





TUNADOS
Assim como acontece em vários games de corrida, o jogador poderá fazer vários tipos de modificações nos carros.

Por atacado

Além de Shift, a Electronic Arts está desenvolvendo outros dois games da série Need for Speed. Um deles se chamará NFS: Nitro. O jogo está a cargo da EA Montreal e focará uma mecânica visual menos realista em relação a Shift. Ao mesmo tempo, a produtora trabalha em um outro título online sem limite de jogadores, que se chamará NFS: World Online. O game é, ao lado de Shift, uma das maiores apostas para fazer a franquia voltar a entrar nos eixos.

Shift trará, pelo menos, 15 pistas reais, como Brands Hatch, com suas retas e curvas desafiadoras que fazem sucesso desde a época em que apareceu na Fórmula 1, ou o novo circuito de rua de Londres, que passa por conhecidos pontos turísticos, como a roda gigante London Eye e o relógio símbolo da cidade, o Big Ben. Além das pistas reais, o game disponibilizará diversas outras fictícias, que foram produzidas exclusivamente para o jogo.

> *Após as batidas, por mais leves que elas sejam, os veículos não ficarão apenas danificados em sua aparência [...], mas também no desempenho*

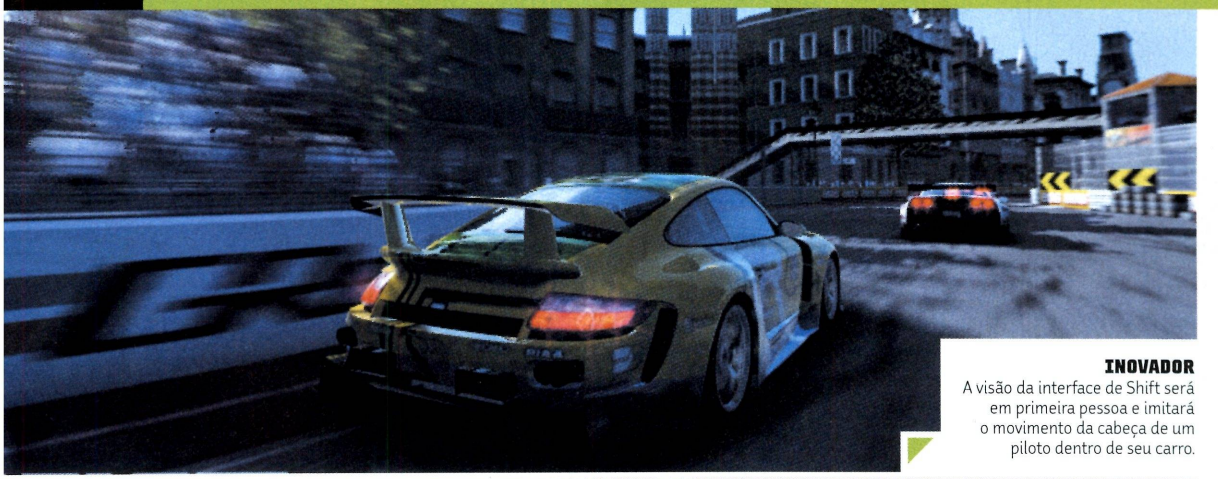
Todos os circuitos terão uma aparência completamente real, com a reprodução perfeita de detalhes tanto do percurso em si como do ambiente que o cerca. Haverá mudanças climáticas durante as corridas, o que obrigará o jogador a adotar a estratégia correta para vencer. Além disso, inúmeras corridas acontecerão à noite, o que, mesmo com o auxílio dos faróis, dificultará muito a visibilidade do piloto. Outro efeito que promete dificultar a visibilidade durante as provas é a fumaça que sobe da pista após freadas e derrapadas mais intensas.

Mais de 70 tipos de carros estarão em Need for Speed: Shift. Alguns já foram confirmados. Entre eles estão o Porsche 997 GT 2, o Audi RS4, o Lotus Elise 111R, o Shelby Terlingua (um modelo modificado do Ford Mustang feito exclusivamente para o jogo), o Chevrolet Corvette Z06 e o Pagani Zonda F.

Todos os modelos foram produzidos a partir de uma técnica totalmente inovadora de captura de imagens 3D, que consegue mostrar ao jogador todos os detalhes da funilaria

EXTRA +++

Apesar de ter anunciado oficialmente apenas três títulos, a EA está trabalhando em, pelo menos, mais um game da série Need for Speed. Essa versão seria supostamente a legítima sucessora de Undercover, a mais recente edição da série.



INOVADOR
A visão da interface de Shift será em primeira pessoa e imitará o movimento da cabeça de um piloto dentro de seu carro.



dos veículos. Para que tudo no jogo ficasse mais crível, as montadoras passaram várias informações de seus projetos para serem inseridos no game.

A sensação de velocidade, uma marca registrada dos games da série Need for Speed, estará presente em Shift e deve influenciar diversos elementos da tela, como o efeito de borrão e os medidores do painel de cada veículo (velocímetro e o tacômetro), que estarão mais reais do que nunca. A câmera também mudará a todo instante, teremos a impressão de que está seguindo um carro que passa por ruas cheias de buracos que a fazem trepidar.

Se a Slightly Mad Studios conseguir colocar em prática todas estas ideias, com certeza, Shift será o melhor game da franquia Need for Speed. Tomara que o jogo seja tudo isso mesmo e que ele nos faça esquecer os últimos lançamentos que destoavam desta que é uma das mais populares séries de corrida de todos os tempos. | **RONIE ANDERSON**



NO CONTROLE

Need for Speed: World Online é um dos games da EA paralelos a Shift e um dos que os produtores apostam todas as fichas.



Need for Speed: Shift trará, pelo menos, 15 pistas reais, como o novo circuito de rua na cidade de Londres.

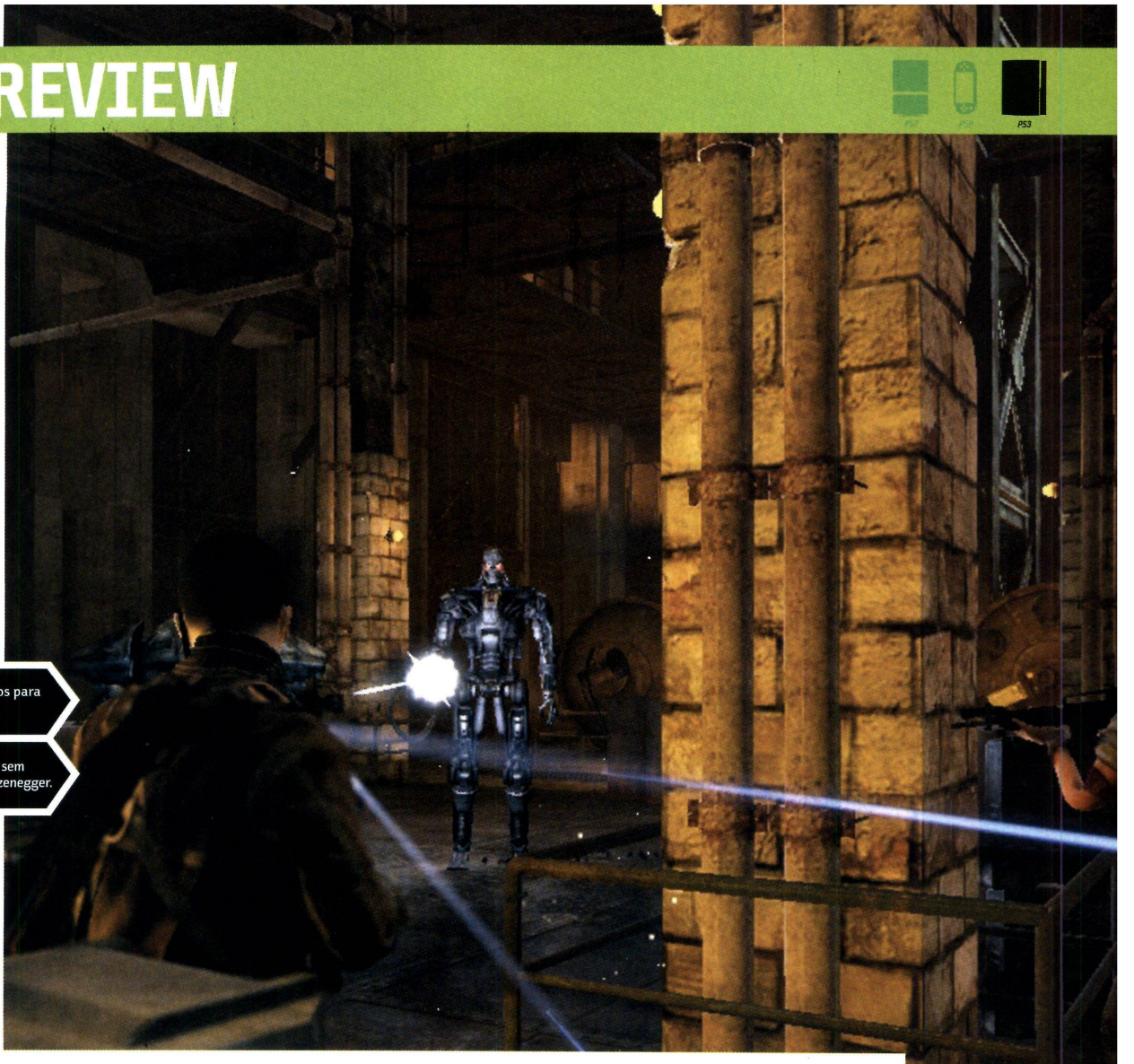


Agora, os jogadores terão que ser muito mais cautelosos nos momentos de ultrapassagem. Qualquer erro de manobra pode significar o fim da prova.



A Audi é uma das muitas marcas que já estão confirmadas para queimar o asfalto em Need for Speed: Shift.





FICHA TÉCNICA

Lançamento
19/05/2009

Produção
GRIN / Halcyon Co.

Distribuição
Evolved Games / Equity Games Productions (EGI)

Jogadores
1 - 2

Site
evolvedgames.com

Online
Não

Expectativa
Média

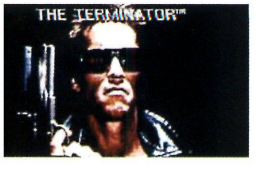
\+ Exterminadores criados para o game | Cooperação.

– John Connor genérico e sem participação de Schwarzenegger.

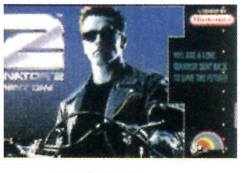
VERSÃO AMERICANA

SHOOTER

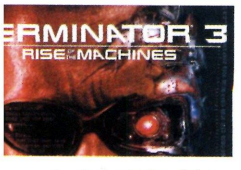
TIMELINE



The Terminator | 1993
Kyle Reese deve proteger Sarah Connor do exterminador mandado do futuro.



Terminator 2: Judgment Day | 1993
Um exterminador deve proteger Sarah Connor de outro exterminador.



Terminator 3: Rise of the Machines | 2003
Um exterminador deve proteger John Connor de uma exterminadora.

Terminator Salvation

Guerra aberta contra as máquinas

Não teve jeito. Em três tentativas (três filmes) de acabar com a guerra não houve sucesso para ambos os lados. Os humanos não conseguiram evitar o Juízo Final e as máquinas não conseguiram eliminar o líder inimigo antes que ele se tornasse um símbolo para a humanidade. Portanto, é hora de lutar na guerra em si. Terminator Salvation é o game representante do quarto filme da série *Exterminador do Futuro*, que leva o jogador aos devastados campos de batalha da Terra após o Holocausto Nuclear.

Você é John Connor, agora com 30 anos e recém-promovido a líder de esquadrão. As forças da Skynet, inteligência artificial de alta tecnologia que comanda as máquinas, estão por todos os lados e buscam a aniquilação total dos humanos. Para isso, a IA conta com vários modelos de Exterminadores, muitos deles criados especialmente para o game. O game se passa uma década após os ataques da Skynet começarem e dois anos antes do filme que está para estrear nos cinemas. Especificamente na área de Los Angeles, EUA, com o mundo rumo à extinção. Cabe a você liderar seus exércitos para uma virada na guerra.

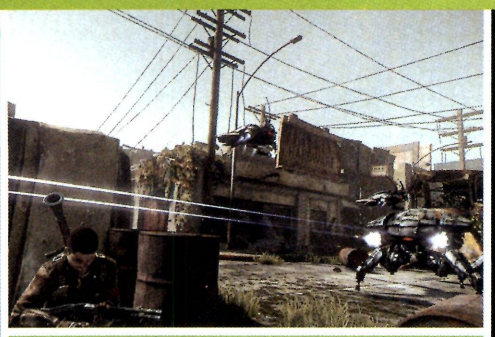
Nas trincheiras do futuro

Com ação em terceira pessoa, o game usa licença parcial do filme. Christian Bale não é fonte do visual de Connor, ou seja, você não verá o personagem do game com a cara do ator que fez o *Cavaleiros das Trevas* recentemente. Terminator Salvation terá modo de cooperação (com tela dividida). O soldado que acompanha Connor no campo de batalha será Blair Wilson. As fases serão lineares e o jogador contará com arsenal pesado para enfrentar exterminadores como Harvester (robô estilo Transformer) e aeronaves HK (vistas anteriormente nos filmes da franquia).

Bastante usado atualmente, o sistema de cobertura também está presente em Terminator Salvation. Ignorar o sistema de cobertura será a morte certa para

EXTRA +++

Além dos três filmes da franquia Terminator, os fãs podem conferir *Terminator: The Sarah Connor Chronicles*, série televisiva que traz os acontecimentos entre o segundo e terceiro filme. A série é transmitida pelo canal a cabo WBTV.





INFANTARIA
O famoso modelo T-101 será o inimigo mais numeroso do game.

CACHÊ ALTO

O mais famoso dos exterminadores, Arnold Schwarzenegger, recebeu 15,3 milhões de dólares para interpretar o T-101 em *Terminator 2: Judgement Day*. Já em *Terminator 3: Rise of the Machines*, ganhou a bagatela de trinta milhões de dólares, considerado o segundo maior cachê pago a um ator num único filme na história. O primeiro da lista de atores milionários ainda é Jack Nicholson, que recebeu 60 milhões de dólares para estrelar o Coringa no *Batman* de Tim Burton.



EM COMBATE
Exército robótico contra exército humano: a tônica de Terminator Salvation

Connor e seus aliados. Já as máquinas, devido a sua blindagem, não usarão cobertura e atacarão os jogadores pelos flancos, para evitar a cobertura dos soldados. Vale então a estratégia de se movimentar em campo enquanto ataca o inimigo mecânico. Dentre as modalidades de enfrentamento, haverá fases tanto diurnas quanto noturnas, em locais devastados pela guerra, onde a estrutura oferecida é totalmente precária. Várias vezes o jogador terá de combater os inimigos sobre veículos portando grandes armas. Essa modalidade será muita usada contra os grandes jatos HK.

O sistema de dano ao personagem será um pouco diferente do usual. Não haverá sistema de regeneração automática e nem itens recolhidos que recuperem a energia no campo de batalha. A energia só será recuperada nos checkpoints presentes nas fases.

> *...a IA (inteligência artificial) conta com vários modelos de Exterminadores, muitos deles criados especialmente para o game.*

Abaixo a Skynet

Não há futuro definido. É você que o constrói. Esse era o pensamento dos pais de John Connor, Sarah e Kyle Reesse (que será comandado por você durante o game). Portanto, cabe a John, Wilson, a vários soldados da Resistência e a você parar a perigosa líder das máquinas, a Skynet. O game promete ser interessante, principalmente para os fãs da série. Pela humanidade e pelo fim da Skynet! | **RAFAELA CAETANO**

NO CONTROLE

Não será futurista, mas o arsenal será de calibre pesado. Ambientado no início da guerra, algumas armas são bem conhecidas.



Elemento obrigatório entre os jogos de ação atualmente, o game contará com sistema de cobertura dos ataques inimigos.



O jogador terá o auxílio total da Resistência Humana durante as fases, tanto na hora de atacar como na defesa.



Novos tipos de exterminadores serão inimigos em Terminator Salvation, alguns criados especialmente para o game.



PS2 PSP PS3

FICHA TÉCNICA

Lançamento
Junho de 2009

Produção
Techland

Distribuição
Ubisoft

Jogadores
1 - 2

Site
callofjuarez.uk.ubi.com

Online
Sim

Expectativa
Média









+ Um western de qualidade com bons duelos e tiroteios.

− A falta de um modo cooperativo pode tirar o brilho do jogo.

VERSÃO AMERICANA

FPS
1ª PESSOA

Call of Juarez: Bound in Blood

Bangue-bangue com joystick

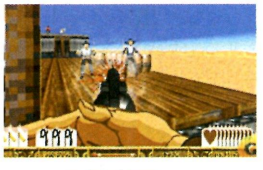
O faroeste já foi cenário para muitos duelos nos consoles, mas poucos tão bem sucedidos quanto Call of Juarez, game que estreou em 2007 e terá sua sequência muito bem-vinda no meio deste ano. Com o sobrenome Bound in Blood, o jogo é uma introdução ao original e contará a história de Ray McCall, um dos personagens do primeiro episódio, e seu irmão Thomas McCall.

Com a intenção de retratar o Velho Oeste mais selvagem já visto, muita coisa está prometida neste FPS. O jogador poderá assumir qualquer um dos irmãos McCall e viver um verdadeiro bangue-bangue à italiana. Cada um dos pistoleiros tem suas características próprias, proporcionando muito mais diversão. Enquanto Ray é um expert em combates de curta distância, Thomas é uma boa escolha se você prefere ficar de longe, ao melhor estilo franco-atirador.

Neste western conhecido pela violência de seus tiroteios, um dos principais destaques é obviamente o sistema de duelos. No lugar de simplesmente ver quem saca mais rápido sua arma, desta vez será possível, por exemplo, controlar a mão do personagem, movendo-a em diversas direções para provocar o oponente, dando mais tensão para cada embate. Além das inovações no Concentration Mode, um tipo de bullet time que deixa tudo em câmera lenta, uma das adições mais bem-vindas é a possibilidade de usar coberturas no cenário para se proteger, algo que fazia muita falta no primeiro jogo.

O jogo terá modos multiplayer como o Sheriffs versus Outlaws, em que os jogadores se enfrentam até a morte, e o interessante Wanted Mode, em que é preciso ganhar dinheiro para aumentar o valor de suas cabeças. Ao que tudo indica este é um game que vale a pena conferir. | **MATHEUS CLEMENTE**

TIMELINE



Outlaws | 1997
James Anderson vai atrás dos responsáveis pelo assassinato de sua esposa e o sequestro de sua filha.

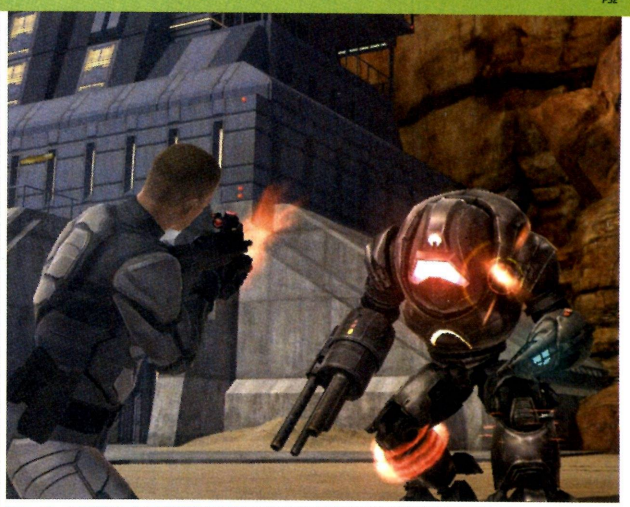


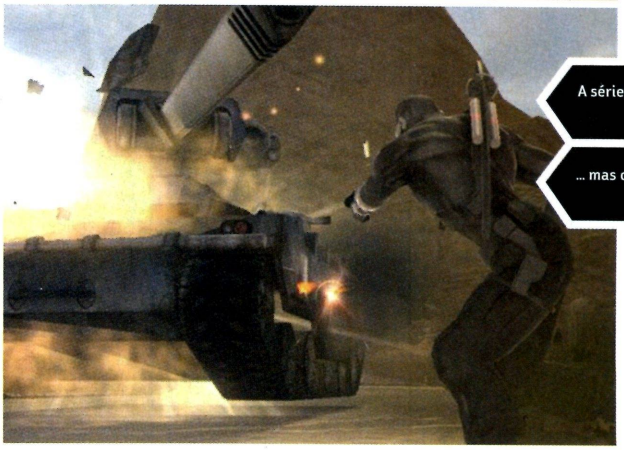
Gun | 2005
Após ter seu pai assassinado, Colton White parte em busca de vingança em um game que revitalizou o estilo.



Call of Juarez | 2007
Ray é um religioso que acredita ser o emissário da fúria divina na Terra. Um bom game que poucos jogaram.







FICHA TÉCNICA

Lançamento
Terceiro trimestre de 2009

Produção
Electronic Arts

Distribuição
Eletronic Arts

Jogadores
1

Site
gijoe.ea.com

Online
Não

Expectativa
Média

A série fez parte da infância de muita gente... +

... mas o jogo terá fôlego nos dias de hoje? −

VERSÃO AMERICANA

Pt PLATAFORMA

G.I. Joe: Rise of Cobra

Comandos em ação!

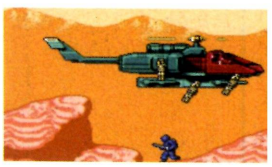
Se você pertence ao gênero masculino e tem em torno de trinta anos, com certeza teve um G.I. Joe (ou Comandos em Ação, como eram mais conhecidos por aqui), um daqueles bonecos articulados de soldados que vinham com mochilas e armas (que sempre perdíamos) e cujos dedões tinham o péssimo hábito de quebrar. Caso não saiba do que estamos falando, G.I. Joe - Rise of Cobra vem para apresentar aos mais novos uma das maiores manias do anos 80.

Voltando das trevas do esquecimento graças ao lançamento do filme *G.I. Joe - Rise of Cobra*, cujo lançamento está previsto para o começo de agosto deste ano, a famosa franquia de bonecos que fez sucesso nos anos 80 e 90 está de volta para agradar desde os garotões nostálgicos até a nova geração. Toda a história gira em torno do surgimento da Organização Cobra, um grupo do mal liderado por um traficante de armas, inimigo jurado da elite militar americana conhecida como G.I. Joe, os astros.

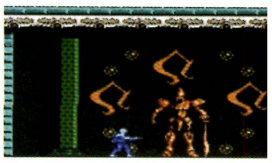
O jogo homônimo se passará após os eventos que virão na telona e será lançado para vários consoles, agradando a gregos e troianos. Em um jogo de plataforma 3D, o jogador poderá escolher um dos 12 soldados do esquadrão G.I. Joe, que estão separados em três classes diferentes: Commando, Heavy e Combat. Cada uma tem habilidades únicas e divide respectivamente os personagens em especialistas em combate a curta ou longa distância e os que são equilibrados nas duas. Cada soldado terá um golpe diferente, além de ser possível usar diversos veículos para dar mais trabalho aos inimigos.

Não esperamos o jogo mais complexo, nem o filme com a história mais original, mas essa linha de brinquedos inspirou toda uma geração de fãs que atormentava os pais para comprar cada modelo novo de boneco que aparecia nas lojas. Então, EA, por favor, não nos desaponte. | **MATHEUS CLEMENTE**

TIMELINE



A Real American Hero | 1991
Assuma o controle do time G.I. Joe para por um fim no reinado da Organização Cobra.



The Atlantis Factor | 1992
A última aparição dos minimilitares nos consoles conta o ressurgimento do Cobra Commander.



Army Men: Sarge's War | 2004
Esses soldadinhos sabem que são de brinquedo e saíram da animação Toy Story para seu próprio game.

PS2 PS3



FICHA TÉCNICA

Lançamento
3º trimestre de 2009

Produção
Luxoflux (PS3) e Krome (PS2)

Distribuição
Activision

Jogadores
1 - 2

Site
transformersgame.com

Online
Sim

Expectativa
Média

+ Todo mundo gosta das brigas dos clássicos robôs gigantes.

– O jogo baseado no primeiro filme foi bem ruinzinho.





VERSÃO AMERICANA

AV AVENTURA

TIMELINE



G.I. Joe – Rise of Cobra | 2009
Série de brinquedos que virou filme, jogo. Da mesma Hasbro, os soldados voltarão com tudo este ano também.



Transformers: The Game | 2007
O jogo do primeiro filme não fez muito sucesso, pois era repetitivo e sem graça, mas os robôs eram bem feitos.



Lego: Indiana Jones | 2008
Outro brinquedo da infância de muitos, mas que resolveu encaixar suas peças com filmes famosos (e games também).

Transformers: Revenge of the Fallen

Eles voltaram e não estão de brincadeira

A guerra entre os Autobots e os Decepticons novamente é tema para mais um filme e, seguindo os padrões hollywoodianos de marketing, mais um jogo. Vindos de uma série de brinquedos da Hasbro nos anos 80, os Transformers, robôs alienígenas que podem se transformar em diversos veículos, nasceram acompanhados de uma série de quadrinhos, desenhos animados, games e longas-metragens, sendo que os dois últimos tiveram suas versões mais recentes lançadas em 2007.

No novo capítulo da história, o herói *humano* Sam Witwicky, após descobrir sobre as origens dos robôs na Terra, é aprisionado pelas forças malignas dos Decepticons, agora comandadas por Starscream. O grandão decide retornar ao planeta para acertar as contas de uma vez por todas com a galera de Optimus Prime, líder dos Autobots. Como se já não faltassem problemas, o corpo do maligno Megatron é roubado da instalação militar em que estava guardado e revive para buscar vingança pela surra que tomou.

O jogo baseado no primeiro filme foi um tremendo tiro no pé. A ação repetitiva e as campanhas curtas tiraram toda a magia da série e acabou decepcionando muitos fãs. Parece que a ideia é se redimir agora, usando a visão em terceira pessoa para um game recheado de combates entre robôs gigantes, sequências com veículos e fases inteiras aéreas.

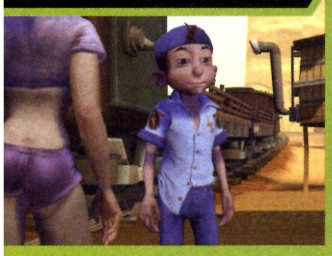
Como o jogo será lançado para vários consoles, muitas produtoras estão envolvidas no negócio. A Luxoflux (que fez a série True Crime) ficou responsável pela versão para PS3 enquanto a Krome (responsável, por exemplo, pelo ótimo Star Wars: The Force Unleashed) adaptará para PS2. Não está clara a data exata para o lançamento, mas achamos que deve vir junto com o filme (e sabe Deus mais o quê) para aproveitar a onda no mercado. | **MATHEUS CLEMENTE**

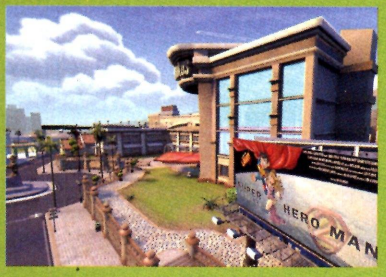


+ Pode ser engraçado para alguns | Linguagem explícita.

− As versões para PC e Xbox 360 já saíram e foram mal.

Participam da dublagem as atrizes Shannon Elizabeth e Carmen Electra, famosas pelos papéis de gostosas.





Leisure Suit Larry: Box Office Bust

Repita a piada

FICHA TÉCNICA

Lançamento
Maio de 2009

Produção
Team17 Software

Distribuição
Codemasters

Plataforma
PS3

Jogadores
1

Site
codemasters.com

Online
Não definido

Expectativa
Baixa

VERSÃO AMERICANA

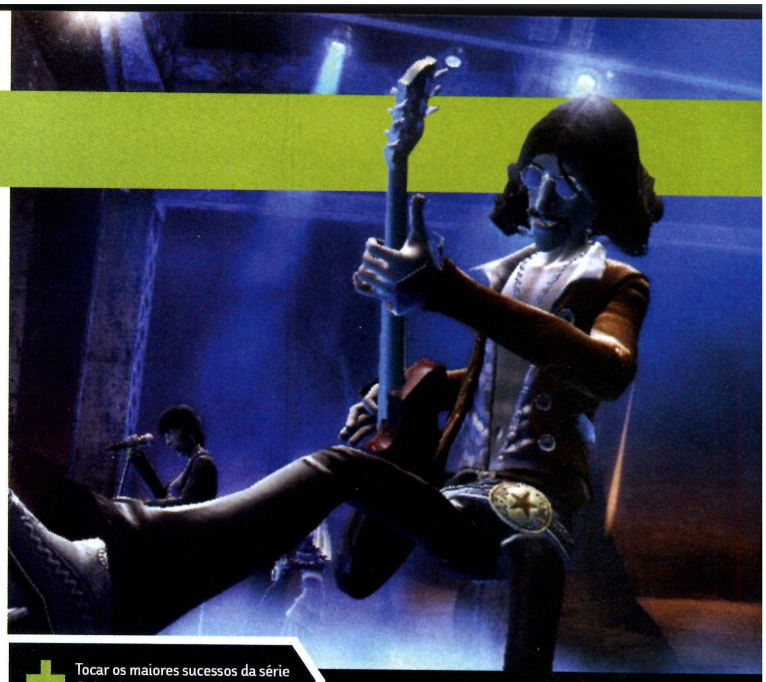
Av
AVENTURA

A nova investida da série Leisure Suit Larry (consagrada no PC) será no PlayStation 3, com Box Office Bust. Apesar de já ter sido lançado para PC e Xbox 360, até o fechamento desta edição, não foi divulgado se o PS3 receberá conteúdo extra ou modificação para justificar a diferença de tempo.

Larry (o original) virou um grande empresário do ramo do cinema. Mas a produtora rival sempre sabe o que ele está produzindo. Para descobrir quem é o espião, Larry chama seu sobrinho, Larry Lovage (de Magna Cum Laude) para trabalhar no estúdio enquanto investiga o caso.

A jogabilidade será baseada em minigames, com algumas sequências de plataforma, luta e até tiro. Como marca da franquia, os diálogos maliciosos marcarão presença.

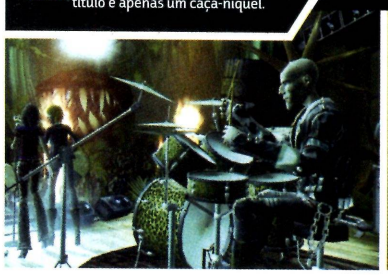
Com um ambiente aberto para explorar, Larry vai conversar com artistas, participar de filmagens de sátiras de clássicos do cinema, além de uma paródia do vídeo musical "Thriller", de Michael Jackson. | **HENRIQUE MINATOGAWA**



+ Tocar os maiores sucessos da série Guitar Hero com novos instrumentos.

− Os jogadores podem pensar que o título é apenas um caça-níquel.

O tracklist incluirá "Killing in the Name", "I Wanna Rock", "Barracuda", "Through the Fire and Flames" entre outros sucessos.





Guitar Hero: Smash Hits

Reciclando boas ideias

FICHA TÉCNICA

Lançamento
16/06/2009

Produção
Neversoft Ent

Distribuição
Activision

Plataforma
PS3 e PS2

Jogadores
1 - 8

Site
activision.com/games

Online
Sim

Expectativa
Baixa

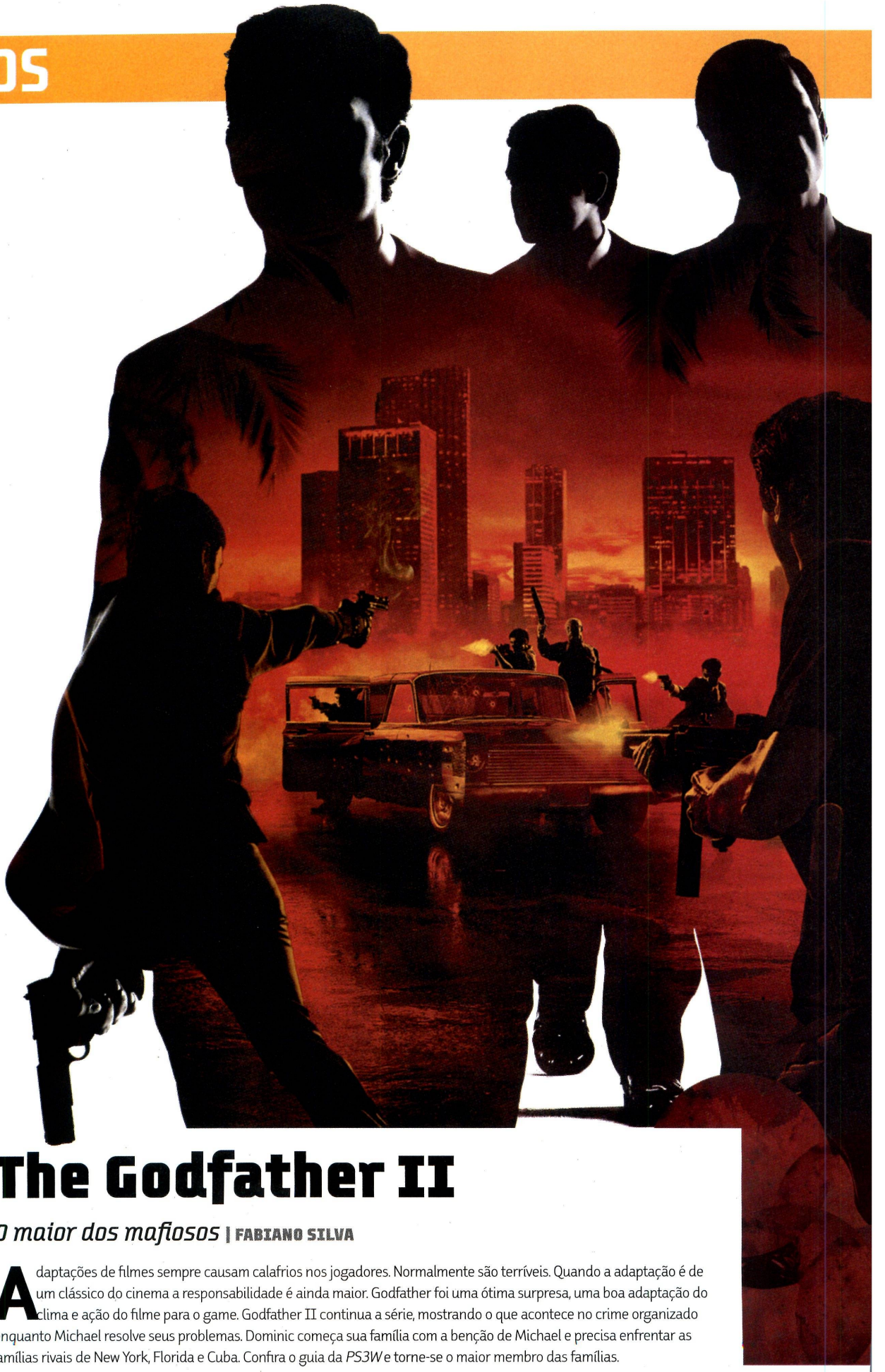
VERSÃO AMERICANA

Mu
MUSICAL

Os jogadores mais radicais dirão que se trata de mais um caça-níquel, mas não é bem assim. Da mesma forma que muitas bandas lançam coletâneas baseadas em seus álbuns de estúdio, as produtoras de games também têm o direito de fazer isso com os seus jogos. É mais ou menos isso que acontecerá com Guitar Hero: Smash Hits.

O título apresentará as melhores músicas de Guitar Hero, Guitar Hero II, Guitar Hero Encore: Rocks the 80s e Guitar Hero III: Legends of Rock. No total, serão 48 canções. Além disso, os jogadores terão a oportunidade de tocar as velhas músicas com os instrumentos que foram adicionados a partir de Guitar Hero: World Tour.

Smash Hits trará o tradicional modo carreira e no modo multiplayer online, até 8 jogadores poderão formar duas bandas e se enfrentar no Battle of the Bands. Será possível também criar seu próprio personagem no modo Create a Rocker e compor suas próprias músicas no Music Editor, que foi introduzido em World Tour. Para você que é fã da série, esta coletânea não pode passar batida. | **RONIE ANDERSON**



FICHA TÉCNICA

Produção
EA Redwood Shores

Distribuição
Electronic Arts

Jogadores
1 - 4

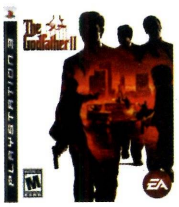
Site
godfather2.ea.com

Online
Não

SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

AÇÃO



CONTROLES PRINCIPAIS

△
Interagir (conversar, abrir porta)

✕
Correr

R1
Defender

R2
Soco com a direita / *atirar*

L2
Soco com a esquerda / mirar

L1
Sacar a arma

The Godfather II

O maior dos mafiosos | FABIANO SILVA

Adaptações de filmes sempre causam calafrios nos jogadores. Normalmente são terríveis. Quando a adaptação é de um clássico do cinema a responsabilidade é ainda maior. Godfather foi uma ótima surpresa, uma boa adaptação do clima e ação do filme para o game. Godfather II continua a série, mostrando o que acontece no crime organizado enquanto Michael resolve seus problemas. Dominic começa sua família com a benção de Michael e precisa enfrentar as famílias rivais de New York, Florida e Cuba. Confira o guia da *PS3W* e torne-se o maior membro das famílias.

CONTROLES PRINCIPAIS

A PÉ
Start | Mapa
Select | Menu
△ | Interagir (conversar, abrir porta)
✕ | Correr
R2 | Soco com a direita / atira
L2 | Soco com a esquerda / mira
R3 | Proteger
L3 | Abaixar
R1 | Defender
L1 | Saca a arma
Direcional Direita | Move a câmera
Direcional da Esquerda | Movimenta o personagem
D-PAD | Conversa / escolhe os explosivos

CARRO
△ | Entra e sai do carro
○ | Freio de mão
✕ | Acelera
□ | Ré
R2 | Acelera
L2 | Ré
R1 | Freio de mão
L1 | Manda seus comparsas atirarem
Direcional Direita | Move a câmera
Direcional da Esquerda | Move o carro

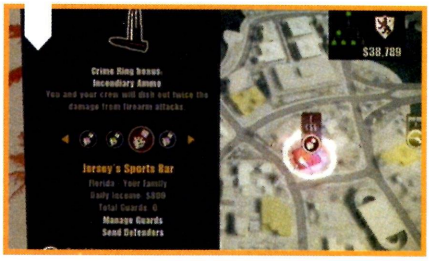
ATAQUE
R2 + L2 | Agarrar
R2 + L2 + Direcional da esquerda | Jogar o inimigo para os lados
R2 + L2 + R3 + L3 | Enforcar
R3 | Executar
R1, R1, R1, L1 | Quebrar o braço
R1, R1, L1 | Chutar a barriga
L1, L1, R1 | Chutar a virilha
L1, L1, L1, R1 | Socar a garganta

DICAS

Business | São apenas negócios. A frase-chave de Godfather marca o jogo. Tudo são negócios. Para ser um Don de sucesso, Dominic precisa ter sucesso nos negócios. Dominic precisa de dinheiro para fazer upgrade em seus soldados, contratar guardas e administrar sua família.
Rackets | A principal fonte de renda das famílias são os Rackets, ou pontos, as lojas das cidades. As lojas podem ser de um Crime Ring ou Extortion. Cada loja pertence a uma família e tem um dono. Para dominar a loja, não é necessário eliminar os guardas, apenas convencer o dono da loja a e se juntar a Dominic, com a extorsão.



Crime Ring | Crime Ring são grupos de pontos de um mesmo tipo de negócio que formam um monopólio. Quando uma família domina todos os pontos de um Crime Ring recebe um bônus.
Alguns bônus são muito melhores que outros, como o colete à prova de balas.



Extortions | As lojas de Extortion são lojas que não pertencem a um Crime Ring. Elas são independentes, mas a família que controla a loja ganha um bônus em seus negócios.
Intimidação | A base dos negócios é a intimidação. Dominic precisa convencer os donos de lojas a aceitá-lo. Para isso, ele precisa intimidá-los. Ao se aproximar, você verá uma barra abaixo da barra de vida do dono. Essa barra tem dois pontos vermelhos. O primeiro representa a resistência do dono da loja, a segunda sua coragem. Ao intimidá-lo, a barra será preenchida por uma linha verde. Quando ela passa a primeira linha vermelha, o dono está intimidado e aceita ajudá-lo. Se passar a Segunda, ele fica com raiva e não aceitará. O valor que o dono pagará diariamente a Dominic pode variar. Quanto mais intimidado, maior a linha verde, maior o bônus, mas tenha cuidado para não forçá-lo demais.
Weak Spot Bonus | Além disso, toda loja tem um Weak Spot Bonus. O ponto de fraqueza é uma ação que vai ajudar a intimidar o dono da loja. Descobrindo esse ponto, a família tem um bônus de 25% no total de receita diária.
O Weak Spot Bonus pode ser: soco, empurrão, arremesso, danificar a loja, estrangular, agarrar, ameaçar socar, apontar a arma, atirar na perna, ameaçar consumidores e especiais. Se você não descobrir o Weak Spot, espere e volte mais tarde.



Family | As famílias são a base dos negócios. Cada família tem sua estrutura de comando. A família de Dominic aumenta com o passar da história. Ele poderá promover um de seus soldados, ganhando uma nova especialidade. Escolha especialidades que se completam para ajudar nos negócios: médico, explosives e safecracker são as mais importantes.
Favors | Tudo nos negócios italianos é resolvido com favores. Dominic terá de fazer favores para receber dinheiro, informações ou bônus.
Key | Alguns desses favores são os Key Condition. Os pedestres que têm o ícone de chave sobre a cabeça são os Key Condition. Eles pedem que você faça um favor entre: espancar alguém, eliminar alguém, explodir um prédio ou destruir uma loja. Você recebe informações sobre as famílias rivais.



Famílias Rivais | As famílias rivais têm soldados. Esses soldados lideram ataques e comandam a família. Sem eles a família fica fraca. Para facilitar sua jornada, elimine os soldados das famílias, mas eles só podem ser eliminados com a Key Condition. Cada soldado deve ser morto de uma maneira especial. Você descobre isso fazendo favores para pedestres. Se o soldado for eliminado de outra forma, ele volta após se recuperar. Ao descobrir a Key Condition, a localização do soldado é marcada no mapa e a maneira de eliminá-lo fica disponível. Importante, o jogo têm bugs. Você pode descobrir o hangout de um soldado, mas ao chegar ele não

está lá. Marque o soldado para eliminá-lo e volte mais tarde. Se o soldado está marcado como Alive, ele está atacando um ponto. Se estiver Recovering, está no hospital. Se estiver no hangout, está no ponto marcado.
Corruptos | Além dos pedestres, existem membros do governo que precisam de ajuda. Eles são marcados no mapa como Corrupts. Eles pedem um favor a Dominic e depois dão um bônus para ele. Aproveite para utilizá-los.



Armas | As armas são importantes para os combates. As batalhas são rápidas, mas perigosas. Algumas armas são bem poderosas, mas a munição é limitada. Muito limitada. Existem diversos pontos de munição pelas ruas e sempre há munição na safehouse, mas a munição que você pode carregar é pequena, por isso, troque de arma quando puder.
Combate | Negócios são combates. Tudo se resolve com batalhas. Não exploda um ponto inimigo, não há necessidade. Vá até lá e tome dos inimigos. Sempre tenha um médico no seu grupo. Ele pode reerguer soldados caídos. Avance sempre com cuidado usando as paredes para se proteger.

Soldiers

Toda família é formada por soldados. Os soldados são o braço da família. São eles que administram os negócios e lutam contra as famílias rivais. Durante sua ascensão, Dominic poderá escolher diversos soldados para sua família. Eles lutam ao seu lado, defendem seus negócios ou podem atacar pontos rivais. Cada soldado tem uma especialidade. Ao promover um soldado ele pode escolher outra especialidade. É importante ter no mínimo um soldado com cada especialidade, já que cada um pode ajudar em um momento do jogo. Porém, é sempre importante ter: um médico, um demolition e um safecracker com você. Veja as classes:

Demolition | Especialista em bombas, ele pode abrir caminho em qualquer parede ou obstáculo para você. O demolition pode explodir prédios.



Medic | O médico pode ressuscitar soldados caídos em combate. É essencial ter sempre um em seu grupo.
Arsonist | O Arsonist é o soldado especialista em fogo. Ele pode explodir tanques ou portas, para abrir passagem a sua família. Ajuda em alguns combates.
Safecracker | Pode abrir os cofres de todas as lojas e fechaduras de casas inimigas. Pode abrir as portas para a invasão de prédios rivais.
Enginieer | O engenheiro pode cortar cerca para abrir caminho aos seus soldados. Ele também pode eliminar a energia de um prédio impedindo que solicitem reforços.
Bruiser | Bruiser é o capataz da família. Ele consegue intimidar testemunhas e arrombar portas com sua força. Ele também pode eliminar inimigos sem chamar a atenção.

Armas

Existem oito tipos de armas no jogo. Cinco são armas de fogo, com três níveis de upgrade. Assim que você encontra o upgrade sua arma melhora.

Automáticas | A metralhadora automática é uma boa arma para emboscadas. Porém seu poder de fogo é muito limitado.
Level 1 | Tommy Gun | Dominic já começa com ela.
Level 2 | MP38 | Granados Compound, no segundo andar.
Level 3 -AK-47 Modificada | Battaglia Masonry, no subsolo.
Magnum | A Magnum é uma das melhores armas do jogo. Ela acaba com os inimigos com um tiro. Guarde para momentos difíceis.
Level 1 | 357 Magnum | Dominic já começa com ela.
Level 2 | 44 Magnum Force | Carmine Rosato Compound, no segundo andar.
Level 3 | 501 Magnum Enforcer | Battaglia Quarry Chop Shop, no farol.
Pistola | A pistola começa como uma arma fraca, mas seus upgrades fazem dela uma arma eficiente.
Level 1 | Pistola | Dominic já começa com ela.
Level 2 | Pistola com Silenciador | Na Florida, na primeira missão quando você resgata o soldado de Roth.
Level 3 | Delta M1911 com Silenciador | Mangano Compound, no segundo andar.
Rifle | Os rifles têm um grande poder de fogo e mira a distância. São bons para atacar inimigos de longe, sem que eles percebam.
Level 1 | Rifle Sniper | Dominic já começa com ela.
Level 2 | Spitzer Centerfire | Emilio Packing Company, no telhado.
Level 3 | Vintoka SR-98 | Almeida Compund, no segundo andar.
Shotgun | A arma mais forte do jogo. Um tipo que acerta todos os inimigos à frente. Pode eliminar inimigos a uma grande distância.
Level 1 | Shotgun | Dominic já começa com ela.
Level 2 | Sawed-off | Corleone Compound, coloque fogo no tanque a esquerda, a arma está atrás dele.
Level 3 | Schofield Semi-auto | Global Storage Chop Shop, dentro da pequena casa.
Melee | Existem dezenas de armas Melee: taco de bilhar, cacetete, taco... Elas são similares entre si.
Garrote | O garrote serve para enforcar os inimigos pelas costas sem que eles percebam.
Explosivos | Dominic pode usar três tipos de explosivos: dinamite, que explode uma grande área; coquetel molotov, que coloca fogo no alvo; e explosivos.

DETONADO

Importante: para descobrir o Weak Spot Bonus de cada ponto, leia a área especial com todas as lojas e os Weak Spot Bonus deste detonado.

Cuba



Converse com Michael para começar. Vá até Hyman, fale com Fredo e ele. Siga para a esquerda e atravesse o corredor. Fale com os dois membros das famílias na sala. Desça a escada até o primeiro andar. Vire a esquerda e continue até Aldo. Fale com ele. Após a conversa, o presidente fará um anúncio. Você tem que escoltar Michael até a saída dos fundos. Volte na direção da escada e siga até a cozinha a esquerda. Dois guardas vão surgir pela porta. Lute com eles. Saia. Agora puxe sua pistola. Elimine os rebeldes na saída do Hotel.

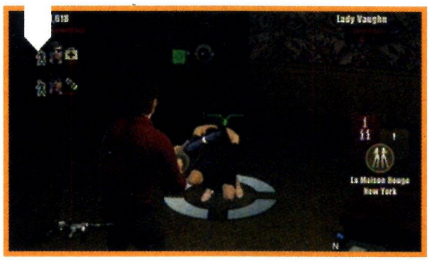
Avance pela rua a sua frente. Ao chegar nas barracas, dois guardas vão atacá-los. Atire. Agora corra até a barricada no final da rua. Proteja-se e pegue os soldados. Continue até o ponto à esquerda. Atire no guarda na casa para abrir a ponte. Atravesse a ponte e pare na barricada. Elimine os soldados nas barracas e o guarda na casa a esquerda. Continue pela rua à esquerda até o aeroporto.

Sweet Life Bakery

De volta a New York, converse com Michael. Depois siga para a sala e fale com Roy e Joe. Você deve escolher um dos dois para começar sua família. Roy é especialista em fogo, Joe é medico. Um médico é melhor. Ao terminar fale com Michael. Agora você deve seguir até Sweet Bakery para começar seu domínio de Nova York. Pegue o carro e dirija até a loja. Entre. Intimide o guarda para deixá-lo entrar. Desça e atire nos guardas. Entre na sala à direita para encontrar o chefe. Fale com ele. Depois, intimide-o até que ele aceite sua proteção. Antes de continuar, coloque alguns guardas para proteger o Sweet Life Bakery. Volte para a entrada e fale com Frank.

Carmines Properties

Agora você deve tomar duas lojas dos Carmines. A mais próxima é a loja de TVs, Appliance King. Ao chegar elimine os guardas. Depois fale com o dono. Basta quebrar TVs até intimidá-lo. Logo à frente está o Empire Room. Vá até a dona e intimide-a. Ao terminar, atenda ao telefone ao lado do balcão. Volte a mansão e fale com Michael. Converse com Frank. Volte ao carro e dirija até Bill. Recrute-o para a família. Agora dirija até a La Maison Rouge para dominar o Ring de prostituição. Vá até os fundos da casa e exploda a porta. Entre e siga até a sala central. Proteja-se e elimine os inimigos. Suba, mas cuidado com os guardas que saem da porta à direita. Entre e converse com a dona do bordel. Socos e chutes são suas fraquezas.



Carmine Attack

Carmines vão atacar uma de suas propriedades. Pegue o carro e vá protegê-la. Eles vão atacar pela rua. Você identifica os soldados pela cor de suas roupas. Elimine os soldados de Carmine. Agora procure um telefone. Vá até a Safehouse. Aqui você pode fugir da polícia quando precisar. Fale com Frank na entrada e suba.

Contra-ataque

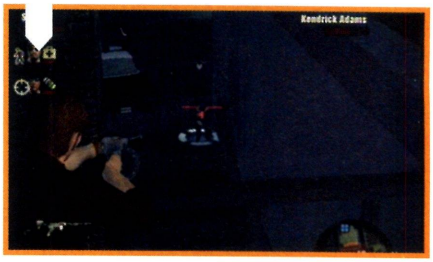
Converse com Michael sobre os Carmines. Saia e fale com Frank sobre os próximos passos. Desça e fale com o informante no beco à frente. Ele pede que você bata em seu pai. Dirija até ele e bata, sem matá-lo.



Agora você tem informações sobre Franklin Credi. Você deve enforcá-lo. Abra o menu e marque a posição dele no mapa. Vá até ele e enforque-o. Vá até um telefone. Carmine quer encontrá-lo.

Ambush

É uma emboscada. Dominic é salvo pelos policiais, mas eles cercam a loja. Derrube o policial no bar e suba. Vire à direita. Ataque o policial no beco. Suba as escadas até o final.



Mais policiais atiram. Elimine o policial no alto do prédio a esquerda . Ande até o final do telhado e vire à esquerda. Pule o muro e se proteja. Elimine os policiais e corra até a escada. Arrebente o vidro para fugir. Para continuar, atenda ao telefone. Volte ao Compound e fale com Michael. A guerra começa.

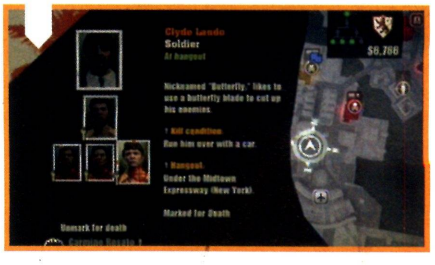
Carmine War

Agora você deve tomar todos os pontos de Carmine. Antes, encontre mais um soldado para a família. Escolha um que complete sua equipe. Um Safecracker ou um Bruiser são boas opções. Você pode escolher como começar a guerra, atacando os pontos ou eliminando os soldados. Para saber a localização dos soldados faça algumas missões para pessoas com o símbolo da chave na cabeça.

Soldados

Jimmy Guidalatto | Jimmy está nas proximidades do rio. Você deve jogá-lo no rio. Ele só tem um guarda. Basta se aproximar e empurrá-lo.

Clyde Lando | Clyde está no SaniCo Dump Disposal. Para eliminá-lo você deve atropelá-lo. Faça com que ele saia do prédio e entre com um carro.



Norman Rossi | O capo dos Carmines está no hangout. Você precisa eliminá-lo com uma pistola. O handgout é uma construção e ele está no último andar. Suba a escada no meio e vá dando a volta. Avance com cuidado, cada andar tem dezenas de guardas. Use as caixas como proteção.

Pontos Carmine

SaniCo Dump and Disposal | Entre pelo portal eliminando os guardas. Ao entrar no prédio, cuidado com os guardas na sala do cofre. Cuidado para não ser surpreendido pelos guardas que entram. Convença o dono a pagar.

SaniCo Incineration | Entre pelos fundos e siga até a garagem. Elimine os soldados na entrada e suba. Alguns guardas vão surpreendê-lo no segundo andar. Continue até a sala ao fundo para convencer o dono.

Ao tomar todos os pontos de Carmine, o telefone vai tocar. Volte ao Compound e fale com Michael. Arme seus soldados e vá até o Compound Carmine.

Carmine Compound

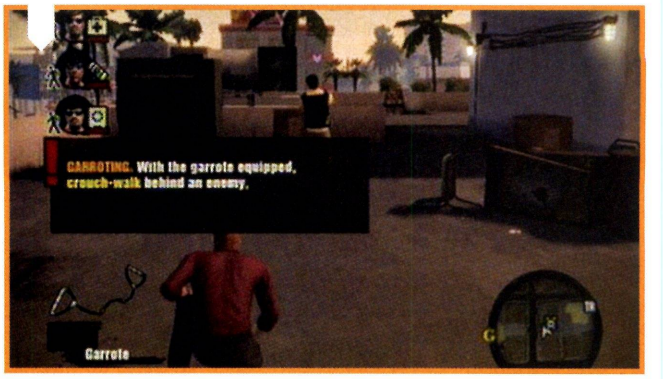
Siga até a entrada da casa. Avance até o portão e proteja-se. Elimine os guardas. Vá até a porta e abra. Elimine mais soldados dentro da casa, mas não entre. Volte e elimine os guardas que surgem à direita e à esquerda. Cuidado com o guarda no alto da casa. Siga pela esquerda e exploda a porta. Entre e depois entre na porta à esquerda. Pegue a munição.



Siga para a cozinha. Tenha cuidado novamente com os inimigos. Entre na sala e elimine o guarda. Suba a escada. Entre na segunda porta à esquerda. Siga com cuidado até a última sala. No caminho, pegue o Upgrade da Magnum. Elimine Carmine. Se tiver um Safecracker abra o cofre. Ao terminar, coloque a bomba na casa. Corra até a saída. Os Carmines não vão mais atrapalhar seus negócios. Vá a um telefone.

Florida

Agora dirija até o aeroporto e compre um ticket para Florida. Ao chegar fale com Fredo. Pegue o carro e vá até a casa de Roth. Um de seus soldados foi sequestrado e você terá de libertá-lo. Pegue o carro e dirija. O soldado está em um posto de gasolina. Ande até a escada dos fundos e pegue o garrote. Agora abaixe-se e ande até o guarda. Use o garrote para eliminá-lo. Siga até o *próximo guarda e faça o mesmo*. Próximo ao inimigo, você acha o upgrade da pistola level 2. Suba e elimine os inimigos antes que o tempo acabe. Fale com o soldado de Roth. Procure um telefone para prosseguir.



Granados Ring

Ao voltar para a casa de Roth, ele oferece o lugar como sua Safehouse. Na saída, fale com Fredo. Sua família tem uma posição de Capo. Promova um de seus soldados. Ele ganha mais uma especialização. Agora aproveite para recrutar mais um soldado. Sua missão é tomar um dos Rings dos Granados ou Tiny. Aproveite para atacar um que você já tenha dominado. Veja a lista de pontos neste detonado.

Soldados

Ao dominar um dos Crimes Rings o telefone toca. Roth pede que você vá até sua casa. Antes de continuar aproveite para eliminar alguns soldados e tomar outros pontos das famílias rivais. Quando chegar na casa de Roth, vocês conversam sobre seus soldados e você poderá recrutar mais um. Fale com Fredo para a próxima tarefa. Agora você deve eliminar dois soldados dos Granados ou Tony Rosate. Faça favores para descobrir as key conditions e a localização dos soldados e veja a seção das famílias.



Elimine o Comunista

Quando terminar, o telefone toca novamente. Michael precisa de você em New York. Dirija até o aeroporto. Ao chegar, você percebe que os aviões não estão saindo. Fale com Fredo. Vá até Roth no aeroporto. Fale com Henry Michael. Os sindicatos estão em greve. Agora vá até a frente do aeroporto e interrogue o líder dos grevistas. Dirija até o depósito abandonado. Suba a escada e proteja-se. Use seu rifle para eliminar os guardas à distância. Continue subindo pela escada à esquerda. Dê a volta até a casa. Pegue a munição e desça. Ao atravessar a porta, vire à direita e suba. O líder sindical está bem no alto. Pegue-o e jogue-o da plataforma.

The Senator

Agora volte ao aeroporto e voe até New York. Ao chegar, pegue um carro e dirija ao compound. Tom Hagen se junta a você. Fale com ele no Compound. Agora vá a La Masion Rouse e procure Rosa. Ele pede que você vá até o prédio Federal e roube as provas contra ela. Adicione um safecraker ao seu grupo. Vá até o prédio e entre. Vire à esquerda e entre na porta à esquerda. Abra o cofre. Pegue as provas e saia. Volte até Rosa e mostre as evidências.

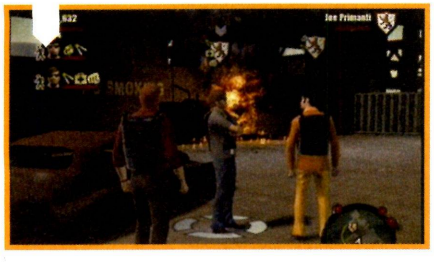
Desça e fale com Tom. Dirija até o bar. Comece a conversa com o Senador. Primeiro fale de Business. Depois escolha Connections. Depois, escolha Hard-Work. Em seguida Respect e Only you and me. Para terminar escolha Girls. Você volta a La Maison Rouge onde tudo está pronto. Após o flagrante, fale com o Senador. Converse com Tom. Volte ao aeroporto e voe para Florida. No aeroporto, fale com Michael. Vá até a mansão dos Mangano. Fale com Don Mangano.

Expand Territory

Ao voltar para Florida chegou a vez de expandir seu território. Domine alguns pontos e Crime Rings. Não esqueça de eliminar soldados rivais. Concentre-se nos Granados. Assim que conseguir expandir seus negócios, você será chamado. Atenda ao telefone.

Manganos

Volte até seu hangout. Após o ataque fale com Fredo. Pegue o carro e dirija até o sindicalista Charlie Green. Ele pede que você elimine um adversário. Ele está no mesmo prédio que vocês. Basta eliminá-lo. Agora vá até o warehouse dos Manganos. O guarda vai abaixar o portão. Avance até o final da ponte e continue. Você precisa de um Arsonist e Explosives. Antes de descer elimine os guardas à direita.



Desça e coloque fogo no warehouse. Guardas vão sair de trás. Elimine-os. Suba e exploda a porta à direita. Suba a escada e saia do prédio. Proteja-se e elimine os inimigos no telhado. Vire à esquerda e suba no telhado. Desça e siga pela passarela até o telhado em chamas. Desça e elimine mais soldados. Desça e saia do prédio. Siga até o guindaste e suba até o chefe. Basta intimidá-lo. Agora procure um telefone. Os Manganos querem conversar. Vá até o depósito.



Cuba

A guerra tem início. Fale com Fredo. Roth espera por você no Pier. Após a conversa, fale com Henry. Você deve viajar até Cuba. Siga até o aeroporto e pegue o avião. Ao chegar, procure um telefone. Em Cuba existem guardas por todos os lados. Evite roubar ou atacar pessoas na rua. As ruas também estão bloqueadas, por isso é melhor andar.

Dissidentes

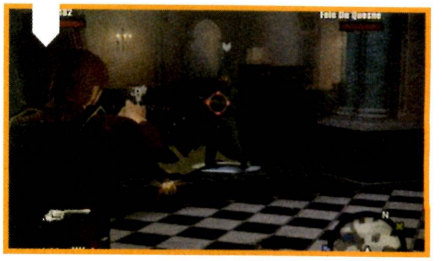
Vá até Henry. Sua missão é eliminar 10 dissidentes cubanos. Eles estão espalhados pelo mapa, mas não há guardas. Basta eliminá-los. Siga as marcas do mapa. Todos eles vestem roupas marrons de segurança e têm um símbolo vermelho na cabeça. Ao terminar procure um telefone. Você conseguirá a atenção do governo. Vá ao palácio do governo.



Castro

Após entrar você deve vagar pelo palácio (sem chamar a atenção dos guardas) até Fidel. Saia do quarto e ande até o parapeito. Agora se agache e volte até a escada. Você precisa eliminar os inimigos sem fazer barulho ou em 15 segundos. Desça. Vire a esquerda e estrangule o guarda. Siga até o final e vire à direita. Elimine o guarda que está contando o dinheiro.

Vá até a pilha de caixas e espere. Assim que o guarda parar, elimine-o. Continue até o final do corredor e estrangule o guarda que urina. Pegue a pistola. Vire à direita e ande até a escada. Use a pistola nos dois guardas. Suba pela direita. Vire à esquerda e entre na porta. Pegue o guarda e siga até a varanda.



Agora use a arma e mire em Castro. Você consegue acertá-lo, mas não mata o presidente. Ao voltar, corra para a porta a sua frente. Pegue a munição e desça. Vire à direita e siga até a saída. Agora, pegue qualquer carro e corra para o aeroporto. O caminho estará bloqueado por muitos inimigos. Se estiver ferido, proteja-se e espere.

Michael Trial

Ao chegar, pegue o telefone. Michael quer vê-lo. Dirija até o compound. Veja a cena de Michael e Fredo. Fale com Michael. Depois, fale com Tom. Vá até o safehouse. Vincenzo foi raptado. Procure um telefone e fale com Tom. Agora você terá oito testemunhas. Fale com todas. Elas vão dar várias dicas, mas duas mais essenciais: La Maison Rouge e Docks.

Vá até o La Maison Rouge e suba. Bata em um dos sequestradores até que ele fale. Interrogue-o. Saia e continue até a safehouse onde está Vincenzo. Siga até a segunda construção e desça. Cuidado ao abrir a porta. Pegue a escopeta e abra a porta à direita. Ande até Vincenzo e fale com ele. Ao terminar o julgamento, fale com Tom. Saia e vá até Michael.

War

Na sala, fale com Michael, o senador e Tom. Agora começa a guerra. Você deve eliminar todas as famílias rivais. Comece pela mais fraca. Concentre-se em uma família. Elimine seus soldados e pegue todos os seus pontos. Depois, ataque seu compound.

Não tente destruir todas de uma vez. Você já poderá ter dois grupos de soldados. Ande sempre com um médico, um safecracker e explosivos. Ataque os pontos inimigos e use o segundo grupo para proteger seus pontos atacados. Quando estiverem prontos vá para Cuba.

CIA Henry
Dirija até Henry. Suba as escadas até o primeiro andar. Saia e elimine os guardas no prédio ao lado. Entre na outra sala e continue. No terraço vire à direita. Henry espera por vocês, mas com poucos guardas.

Hyman Roth
Ao eliminar todas as famílias procure um telefone. Michael e Tom esperam por você na safehouse de Florida. Converse com Michael. Tom tem mais detalhes sobre o ataque. Você deve ir ao aeroporto para eliminar Roth. Entre pela entrada à direita do aeroporto. Suborne o guarda. Abra a porta e suba. Agora, vem a parte mais difícil de Godfather II. Ao sair, dezenas de guardas vão atacá-lo. Avance com calma. Elimine todos antes de continuar. Pegue todos os guardas do salão e vá até o corredor.



Agora use a parede para se proteger e pegue um por um os guardas. Atire nos inimigos à direita e à esquerda. Ao terminar ande até a metade. Mais inimigos atacam pelos cantos. Entre à direita e dê a volta para pegá-los por trás. Siga pelo corredor para encontrar o traidor. Roth. Faça com Roth o que quiser. São apenas negócios.



Saia correndo do aeroporto e volte ao compound dos Manganos. O Godfather Dominic.

BUSINESS

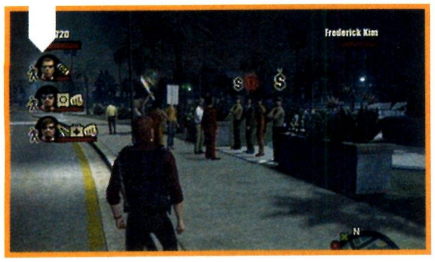
Os negócios são o que há de mais importante para sua família. Tome os pontos, rackets, para expandir sua receita diária e ganhar os bônus de Crime Ring. Cada ponto tem um chefe que é vulnerável a um tipo de extorsão. Quando você descobre, ganha um bônus de 25% na receita.

Crime Rings
Os pontos do mapa são divididos em Crime Rings. Um Crime Ring reúne um grupo de pontos com o mesmo tipo de crime.
Quando você domina todos os pontos de um Crime Ring, ganha um bônus especial.

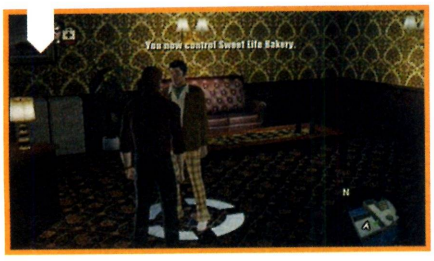
Prostitution Crime Ring (Soco Inglês, aumenta o dano sem arma)
La Maison Rouge (New York) | Esta é a casa de prostituição mais conhecida da cidade de New York. Ela é bem grande e tem muito espaço aberto. Os guardas ficam na sala principal, e a dona no andar de cima.
Weak Spot Bonus: socos e chutes.
Sweet Life Bakery (New York) | Sweet Life Bakery é seu primeiro ponto em New York. Ele é pouco protegido. Basta entrar e intimidar o dono.
Weak Spot Bonus: agarrar.
Gun Running Crime Ring (Aumenta o total de munição)



Basso Oil Deposit (Florida) | Entre pelos fundos da loja. Cuidado com os guardas que atacam pela lateral. Entre no prédio e abra a porta da direita. O chefe é intimidado com armas de fogo. O cofre da loja só pode ser aberto se você tiver um Bruiser para arrombar a porta.
Weak Spot Bonus: aponte uma arma.
Basso Oil Express (Florida) | Um posto de gasolina muito lucrativo. Ignore os capangas no andar inferior. Vá até os fundos e suba até o teto. Fale com o dono do posto.
Weak Spot Bonus: jogue-o na parede ou coloque-o contra a grade ameaçando jogá-lo.
Basso Oil Refinery (Florida) | Ao se aproximar você verá uma cerca fechada. Vire a esquerda e entre na fábrica. Elimine o guarda na torre a esquerda e suba a escada. Continue subindo até o alto da fábrica. Entre e fale com o chefe.
Weak Spot Bonus: estrangulamento.
Basso Oil Fill & Go (Florida) | A loja é pequena. Os guardas ficam escondidos dentro da sala do chefe. Entre com cuidado. Estrangule-o para controlar o depósito.
Weak Spot Bonus: estrangulamento.
Emilio Packing Company (Florida) | A loja é um labirinto. Você deve entrar pelos fundos e subir até o telhado. O dono é vulnerável a estrangulamento. Ao seu lado está uma grade fechada. Abra e pegue a Spitzer Centerfire, Sniper level 2.
Weak Spot Bonus: estrangulamento.



Bertolli Thrift Company (Florida) | Dê a volta na loja e entre pelos fundos. Arrombe a cerca e suba. O dono está no alto do prédio. Ataque as mercadorias para convencê-lo.
Weak Spot Bonus: destrua a loja.
Lansky's Deli (Florida) | Ao entrar, arrombe a porta da frente que esconde a fachada das jóias. A sala dos fundos é aberta, cuidado para não ser atacado.
Weak Spot Bonus: jogue-o na parede ou coloque-o contra a grade ameaçando jogá-lo.
Gambling Crime Ring (Balas incendiárias, aumenta o dano das armas).
Jersey's Sport Bar (Florida) | Uma loja de apostas no fundo do bar. Entre e suba até o segundo andar. Elimine os guardas e destrua a loja para intimidar o dono.
Weak Spot Bonus: destrua a loja.
Ausiello's Bar and Grill (Florida) | Mais um bar pequeno. Entre pela varanda na rua. Os guardas estão no salão principal. Entre nos fundos e fale com o dono.
Weak Spot Bonus: atire, mas não elimine.
Casino Imperial (Cuba) | O cassino fica em Cuba. Ao entrar siga para a área aberta a esquerda. Depois, volte e suba as escadas. Elimine os guardas e fale com o chefe. Dê socos para intimidá-lo. Agora desça e exploda a porta. Abra o cofre e pegue o dinheiro.
Weak Spot Bonus: socos e chutes.



Casino Havana (Cuba) | A configuração do Cassino Havana é igual a do Imperial. Suba para encontrar o dono.

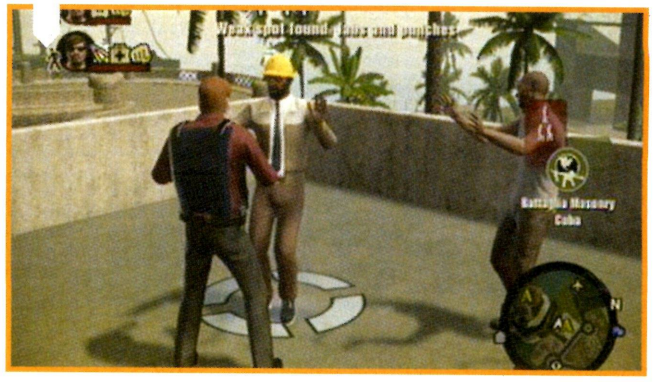
Você precisa de um Bruiser para abrir a porta. Traga um explosivo e Safecracker para abrir o cofre.

Weak Spot Bonus: agarre.
Adult Entertainment Crime Ring (Diminui o custo diário dos guardas)
The Aristocrat (Florida) | O bar de strip-tease. Os guardas não estão muito bem preparados. Basta entrar pelos fundos e subir.
Weak Spot Bonus: jogue-o no chão.
Fireplay Pictures (Florida) | Um bordel bem discreto. Entre pela porta da frente e siga até os fundos. Elimine os guardas e fale com o chefe.
Weak Spot Bonus: jogue-o na parede ou coloque-o contra a grade, ameaçando jogá-lo.
Luscious Entertainment (Florida) | O estúdio de filmes pornôs pode ser bem lucrativo. Entre pela porta da frente e suba. Suba até o telhado e elimine os guardas. Desça e vire à esquerda. Desça até o rio e vire à esquerda. O chefe está no fundo.
Weak Spot Bonus: jogue-o no chão.

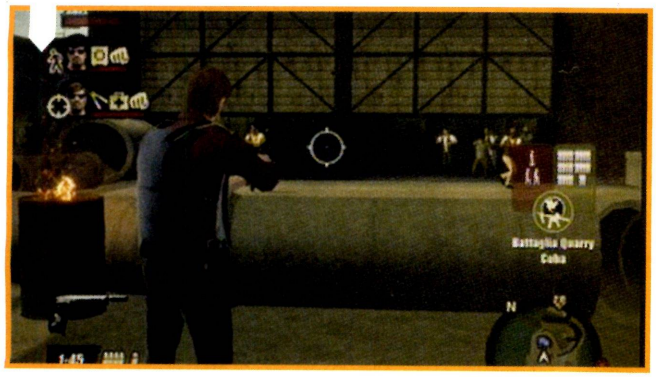


Corazon de Oro (Cuba) | Precisa de um Safecracker e Bruiser. Entre pela porta da frente e vá até a porta adiante. Abra e proteja-se. Elimine os guardas no salão principal. Vire à direita e arrombe a porta. Espere os guardas e pegue-os. Entre e abra a porta dos fundos.
Weak Spot Bonus: jogue-o no chão.
Chop Shops Crime Ring (Pode usar carros blindados)
Global Storage (Florida) | Precisa de Arsonist. Esse é o mesmo armazém que você invadiu, o dos Manganos. Desça a rampa principal e coloque fogo no tanque de gás. Volte e entre na construção à esquerda. Elimine os guardas e suba. Ao chegar no telhado ataque os inimigos no telhado do prédio à frente. Atravesse a ponte e desça a escada. Elimine mais guardas e desça até o fundo. Saia do armazém e suba no guindaste.
Weak Spot Bonus: jogue-o no chão.
Global Crushers (Cuba) | Precisa de um Explosives. Entre pela porta da frente. Vire à direita e abra o cofre. Elimine os guardas e entre na segunda sala. Exploda a porta dos fundos. Entre na área de conserto e vire à esquerda. Cuidado com os guardas no telhado. Agarre o dono para intimidá-lo.
Weak Spot Bonus: agarre o dono da loja.
Global Towing (Cuba) | Entre pela porta à direita. Atravesse e suba a escada. No segundo andar, abra o cofre e siga para a área de desmanche. Elimine os guardas no andar inferior. O dono está no lado oposto, atravesse pelo teto dos carros.
Weak Spot Bonus: socos e chutes.
Global Imports (Cuba) | Entre pela porta da frente e siga até os fundos. Ao sair, dê a volta e suba no telhado. Cuidado com os guardas. Continue dando a volta pela direita até chegar na escada. Suba e intimide o dono.
Weak Spot Bonus: socos e chutes.
Drugs Crime Ring (Aumenta a receita com drogas)
SaniCo Truck Depot (Florida) | Siga pela direita, com cuidado. Entre pela porta dos fundos e suba a escada. Aponte a arma para o dono para intimidá-lo.
Weak Spot Bonus: aponte uma arma.
SaniCo Hauling Depot (Florida) | O último depósito de drogas é bem fácil de tomar. Basta invadir pela porta da frente e eliminar os guardas. Para ganhar o bônus basta empurrar.
Weak Spot Bonus: empurre-o.
SaniCo Dump and Disposal (Florida) | Entre pelo portal eliminando os guardas. Ao entrar no prédio, cuidado com os guardas na sala do cofre. Cuidado para não ser surpreendido por guardas que entram. Convença o dono a pagar.
Weak Spot Bonus: aponte uma arma.
SaniCo Incineration (Florida) | Entre pelos fundos e siga até a garagem. Elimine os soldados na entrada e suba. Alguns guardas vão surpreendê-lo no segundo andar. Continue até a sala ao fundo para convencer o dono.
Weak Spot Bonus: atire.
Construction Crime Ring (diminui o tempo de recuperação após uma bomba)
ABF Ltd Construction Site (Florida) | Para entrar, dê a volta no prédio e suba até o último andar. Agora comece a descer. Guardas vão atacar em cada andar. Elimine os inimigos antes de seguir. No primeiro andar, você encontra o chefe. Use a arma para intimidá-lo.
Weak Spot Bonus: aponte uma arma.





Astoria Construction Site (Florida) | Ande até a frente da construção e abra a grade. Suba a escada e vire a esquerda. Continue subindo até o ultimo andar. Se precisar, desça e pegue a munição no subsolo.
Weak Spot Bonus: jogue-o na parede ou coloque-o contra a grade, ameaçando jogá-lo.
S&L Construction Site (Florida) | O prédio em construção é fácil de ser dominado. Entre e siga pela esquerda. Dê a volta no prédio, ignorando os guardas e entre no trailer nos fundos. Intimide o chefe.
Weak Spot Bonus: atire.
Arms Smuggling (carrega mais explosivos)
Battaglia Cement Depot (Cuba) | Ignore a porta central e siga pela entrada lateral, à direita. Entre no pátio principal e ataque os guardas. Suba a escada e atravesse a plataforma. Desça e continue pelo pátio. Cuidado com os guardas que descem pela direita. Elimine os guardas na escada e suba. Continue subindo até o topo da fábrica.
Weak Spot Bonus: arremesse e empurre.
Battaglia Quarry (Cuba) | Precisa de Engineer e Bruiser. Mesmo sendo pequeno, a Quarry é bem complicada para entrar. Siga pela estrada até a entrada. Desligue a força na casa e saia. Siga pela esquerda e entre no prédio. Suba e abra a porta com engineer. Continue subindo até o alto do prédio. Siga até a escada em frente e desça à direita. Agora proteja-se dos guardas que atacam o armazém. Elimine os guardas e entre. Arrombe a porta à esquerda.
Weak Spot Bonus: socos e chutes.



Battaglia Masonry (Cuba) | Entre pela porta da frente e siga para a sala de máquinas loja. Abra o cofre e saia pelos fundos. Fique grudado na parede e espere os guardas descerem, depois suba a escada. Suba a outra escada e passe pela passarela. Intimide o chefe.
Weak Spot Bonus: socos e chutes.
Battaglia Coment Factory (Cuba) | É muito fácil dominar esta fábrica. Entre pela esquerda da fábrica. Elimine os guardas no pátio e vá até o dono pela esquerda.
Weak Spot Bonus: socos e chutes.

Extortable
Empire Room (New York) | Loja de eletrodomésticos. Entre e siga para a sala dos fundos. Cuidado com os guardas.
Weak Spot Bonus: jogue-o no chão.
Appliance King (New York) | Uma das primeiras lojas que você encontra. O dono está no balcão.
Weak Spot Bonus: danifique a loja.
Richie's Tavern (New York) | Pequeno bar em New York. Destrua o estabelecimento para intimidar o dono.
Weak Spot Bonus: jogue-o na parede ou coloque-o contra a grade, ameaçando jogá-lo.
Corman Drive-in Theater (Florida) | O Drive-in é um ótimo ponto de ataque e defesa. A loja tem apenas uma entrada e uma grande sala. Elimine os guardas e siga para a dona no depósito. Intimide-a com uma arma para controlar o ponto.
Weak Spot Bonus: arma de fogo.
Berry Pawnbrokers (Florida) | Mais uma loja simples. Basta eliminar os guardas, que não usam armas, e intimidar o dono. Ataque suas mercadorias para que ele aceite a proteção.
Weak Spot Bonus: destruir mercadorias.



Active Electronics (Florida) | Mais uma loja de TVs. O dono está nos fundos. Aproveite para quebrar as TVs e intimidá-lo com facilidade.
Weak Spot Bonus: destruir mercadorias.

Elite Dinner (Florida) | Um pequeno restaurante na Florida. Entre e elimine os guardas na cozinha.
Weak Spot Bonus: empurre o dono na grelha.
Las Palmas (Florida) | Mais uma casa de prostituição. Las Palmas é pequena. Entre pela porta da frente ou pela janela e suba. Entre na sala à esquerda para falar com o chefe.
Weak Spot Bonus: jogue-o na parede ou coloque-o contra a grade, ameaçando jogá-lo.
Juan Sizzlio (Cuba) | A loja é pequena. Entre e elimine os guardas. O dono está na sala principal.
Weak Spot Bonus: destrua a loja.

Famílias

Existem cinco famílias em Godfather II: Carmine Rosato, Tony Rosato, Granados, Manganos e Almeida. Elas aparecem com o tempo, mas Dominic deve eliminar todas para ser o Godfather. Todas as famílias têm pontos e soldados. Eliminar os soldados ajuda a diminuir a atividade da família. Pegue todos os pontos de uma família para habilitar seu compound. Vá até ele, mate o Don e exploda o compound para acabar com os negócios da família.

Carmine Rosato

Carmine Rosato é a família mais fraca de Godfather. Eles têm poucos negócios em New York e poucos soldados.

Jimmy Guidalatto (New York) | Jimmy está nas proximidades do rio. Você deve jogá-lo no rio. Ele só tem um guarda. Basta se aproximar e empurrá-lo.
Kill Condition: jogá-lo no rio.
Clyde Lando (New York) | Clyde está no SaniCo Dump Disposal. Para eliminá-lo você deve atropelá-lo. Faça com que ele saia do prédio e entre com um carro.
Kill Condition: atropelamento.
Norman Rossi (New York) | O capo dos Carmines está no hangout. Você precisa eliminá-lo com uma pistola. O handgout é uma construção e ele está no último andar. Suba a escada no meio e vá dando a volta. Avance com cuidado, cada andar tem dezenas de guardas. Use as caixas como proteção.
Kill Condition: pistola.
Franklin Fredi (New York) | Franklin fica no estacionamento do prédio federal. Ele tem poucos guardas e está em uma área aberta.
Kill Condition: estrangulamento.

Granados

Os Granados são os principais rivais de Dominic na Florida. Eles têm um grande número de negócios e uma longa família. Aproveite para eliminá-los sempre que tiver a oportunidade.
Paul Morales (Florida) | Você precisa de um soldado Bruiser. Paul está escondido entre os containeres em baixo do viaduto. Chegue de surpresa e elimine os guardas. Jogue-o no chão e mande seu Bruiser eliminá-lo.
Kill Condition: execute de Bruiser.
Thomas Ramos (Florida) | Thomas está escondido dentro de um prédio em construção. Entre por trás e elimine os guardas. Agora pegue uma dinamite e jogue em Thomas. Se ele não for eliminado, aproveite enquanto se recupera e jogue outra.
Kill Condition: dinamite.
Harry Reyes (Florida) | Harry está observando o rio, longe dos pedestres. Avance com calma e elimine os guardas de longe. Harry precisa ser morto com um tiro na cabeça.
Kill Condition: tiro na cabeça.
Bruce Rivera (Cuba) | Bruce está em Cuba, próximo a praça central. Ele está com vários guardas próximo ao mar. Corra em sua direção e ataque com socos. Você precisa eliminá-lo com socos.
Kill Condition: socos e chutes.
Theodoro Ruiz (Florida) | Theodore está pegando sol com seus amigos próximo ao rio. Você precisa de um engennier. Chegue pela lateral e atire nos guardas no alto do prédio. Abra a cerca e suba. Você precisa eliminar Theodoro com uma arma Melee.
Kill Condition: arma Melee.
Johnny Salazar (Florida) | Johnny fica em um estacionamento. Suba até o segundo andar e pegue alguns coquetel-molotov. Suba ao terceiro andar. Elimine os guardas e jogue os coquetéis-molotovs em Johnny.
Kill Condition: coquetel molotov.
Anthony Espinoza (New York) | Anthony está em um grande depósito. Entre pela frente e ignore os guardas. Suba a escada à direita e procure Anthony nos fundos. Atire com seu rifle para eliminá-lo. Depois, pegue os guardas.
Kill Condition: tiro com sniper rifle.
Stanley Jimenez (Florida) | O Segundo no comando da família Granado, Stanley se esconde em uma fábrica. Você precisa ter cuidado, a fábrica tem buracos sem saída. Além disso, você dele estrangulá-lo, mas seus homens podem matá-lo por acidente. Entre pelos fundos e suba até encontrá-lo, dentro da fábrica.
Kill Condition: estrangulamento.
Granados Compound (Florida) | Os Granados defendem muito bem seu compound. Entre e proteja-se no jardim. Elimine a primeira leva de guardas e entre na área central. Guardas sairão da direita e da esquerda. Proteja-se e elimine com calma os inimigos. Ao terminar vire à direita e entre no corredor. Suba a escada. Atravesse o corredor e arrombe a porta. Finalmente Don Rico. Elimine-o. Pegue o upgrade da metralhado level 2. Abra a porta e coloque os explosivos.



Tony Rosato

Tony Rosato é o segundo Don importante na Florida. Ele tentará se vingar de Dominic por eliminar seu irmão. Assim como os Granados são fortes e têm muitos pontos.
Philip Giotti (Florida) | Giotti se esconde no alto de uma fábrica. Chegue pelo lado esquerdo. Abra a cerca usando um engineer e suba. Elimine os guardas e corra até Philip. Leve o soldado até a grade e empurre-o.
Kill Condition: jogue-o de um prédio
Jerry Gallo (Florida) | Jerry está no hotel, bebendo, acima do túnel. Suba as escadas e pegue uma garrafa na mesa. Use em Jerry para derrubá-lo.
Kill Condition: jogue garrafas nele.
Clarence Pucci (Florida) | Clarence se esconde entre os trailers, à direita do viaduto. Abra a cerca e pegue os guardas. Elimine Clarence estrangulando-o.
Kill Condition: estrangulamento
Gary Lamberteschi (New York) | Gary está em New York. Dirija até o parque. Ande até a pequena ponte, ele está embaixo, conversando com seus guardas. Ataque-o com chutes e execute-o com os golpes.
Kill Condition: *execute-o com um soco.*
Jimmy Vecchio (New York) | Jimmy está no cemitério de New York. Avance com calma sem que ele perceba. Quando avistá-lo, use seu rifle e atire em sua cabeça.

Kill Condition: atire em sua cabeça.
Bill Compy (New York) | Bill está no terraço do prédio. Suba pela escada a esquerda. Pegue o garrote e se agache. Ande lentamente até Bill e execute-o com o garrote.
Kill Condition: elimine-o com o garrote.
Leroy Castellani (New York) | Entre nas docas e ande até os fundos. Siga entre os containeres. Elimine os guardas no canto direito e caminhe até Leroy. Ele está bem no canto. Use suas armas Melee para derrotá-lo.
Kill Condition: armas Melee.
Richard Ciechi (New York) | Richard está nas docas de New York. Entre pela porta da frente e vire a esquerda. Richard estará na escada ou no alto do prédio. Ataque com uma arma Melee e execute Richard.
Kill Condition: execute-o com uma arma Melee.
Tony Rosato Compound (New York) | Precisa de Explosives ou Bruiser. Entre e proteja-se dos guardas na escada. Vire a esquerda e exploda a parede. Corra até um balcão e se proteja dos guardas. Elimine todos eles e suba a escada. Nos fundos, mais guardas tentam cercá-los. Atire nos guardas com o rifle.



Continue, mas não entre. Vários guardas vão atacar da janela, entre eles Don Tony Rosato. Atire com escopeta. Entre na casa e siga à direita. Desça a escada e abra o cofre. Abra a porta e elimine os últimos soldados. Coloque os explosivos e saia.



Manganos
Os Manganos são uma importante família siciliana que começa os negócios na Florida. Eles começam fracos mas seus soldados são bem mais perigosos que os dos Granados e Tony Rosato. Elimine o máximo de soldados Manganos e não deixe que eles tomem pontos na cidade.

Giorgi Strozzi (Cuba) | Giorgi é um dos soldados mais difíceis de eliminar. Ele está no segundo andar do prédio em Cuba. Ao se aproximar exploda a parede para abrir caminho. Você terá de eliminar uma dezena de guardas. Suba a escada até a varanda. Suba até o terraço. Você precisa eliminá-lo com uma execute de arma Melee, mas ele usa uma escopeta que pode derrotá-lo com poucos tiros. Deixe-o com pouco HP e use a arma Melee.
Kill Condition: execute-o com uma arma Melee.
Baldo Campi (Cuba) | Baldo é difícil de matar. Ele está entrincheirado em um buraco com guardas por todos os lados. Primeiro elimine os guardas. Agora pegue um carro e desça a rua a frente de Baldo. Corra e use a rampa para saltar em Baldo. Você precisar atropelá-lo.
Kill Condition: atropelamento.
Guccio Ferrara (Cuba) | Guccio está em uma pequena praça em Cuba. Pegue-o e leve até uma parede. Jogue-o contra a parede para eliminá-lo.
Kill Condition: bater nele contra a parede.
Provenzano Porco (New York) | Nas docas de New York, avance até o final onde estão os dois containeres redondos. Suba na última escada e elimine os guardas abaixo. Desça e vire a esquerda. Exploda a parede e entre. Suba a escada. Provenzano está no alto com dois guardas. Você precisa jogá-lo, mas ele usa escopeta. Corra até ele e pegue-o para empurrá-lo antes que ele possa atacar.
Kill Condition: jogue-o do alto.
Jacopo Vanni (Florida) | Jacopo está escondido dentro de uma fábrica. Entre e vire à direita. Passe os containeres e ataque os guardas através da grave. Vire à esquerda e dê a volta na grade. Ataque Jacopo e elimine-o com um execute de Magnum.
Kill Condition: execute com uma Magnum.
Luchino Uliari (Florida) | Vá ao hospital e entre no estacionamento. Desça até o ultimo andar e pule com o carro. Use o carro para eliminar Luchino.
Kill Condition: atropelamento.
Doffo Spini (Florida) | Doffo está no terraço ao lado da delegacia. Dê a volta no prédio e suba pela escada dos fundos. A varanda é um grande corredor com muitos guardas. Ataque com cuidado para que ele não fique ferido. Pegue-o e bata na parede até eliminá-lo.
Kill Condition: bata na parede.
Giovanni Corbinelli (Florida) | Giovanni está em um bar no centro da Florida. Aproxime com calma para evitar seus guardas. Use o beco para fugir.
Kill Condition: tiro sniper.
Paul Riccitello (Florida) | Paul é o *consigliere* dos Manganos. Você precisa explodir o compound para matá-lo, por isso, ele só deve ser eliminado quando você atacar o compound.
Kill Condition: explodir o Mangano Compound.
Manganos Compound (Florida) | Atravesse a ponte até a entrada do compound. Corra até o jardim e elimine os guardas a frente e a esquerda. Vire e siga pelo corredor à esquerda. Ande entre as pilastras. Ao chegar na metade um grupo de guardas tente emboscá-los. Ao terminar, continue até chegar no fundo do compound. Agora pegue seu rifle e acabe com os guardas do outro lado. Suba e entre na porta do meio.



Entre na casa e siga pela porta a esquerda até a escada. Antes de subir, desça e pegue a pistola level 3. Volte e suba. Entre na porta à direita. Elimine os guardas e se prepare. Quando estiver pronto entre e ataque o Don. Tenha sua Vendetta. Abra a porta para a varanda e coloque a bomba.

Almeida Capo

Os Almeida dominam os negócios em Cuba. Eles possuem poucos pontos na Florida, mas são os donos da ilha. Seus soldados também são protegidos e difíceis de eliminar. Pegue seus pontos em Cuba assim que possível, são muito lucrativos.

Jaime Fesser (Florida) | Jaime está no cemitério da Florida. Existem poucos lugares para se esconder, avance com cautela. Você deve ter cuidado ao atacá-lo. Agarre Jaime e ataque até que ele caia. Depois pegue-o e jogue contra as caixas.

Kill Condition: jogue-o contra as caixas.

Raul Limonta (Cuba) | Raul está atrás da Safehouse em Cuba. Dê a volta para encontrar a pequena passagem para o jardim onde ele está. Proteja-se nas paredes e elimine os guardas. Depois, ataque Raul com uma arma Melee. Elimine-o com um execute da arma.

Kill Condition: execute-o com arma Melee.

Pablo Benitez de Lugo (Cuba) | Pablo está nos fundos do Global Crushers. Dê a volta até encontrar uma escada. Suba e entre no prédio. Dê a volta e suba a escada. Pablo está com seus guardas tomando uma bebida. Pegue sua metralhadora e atire em Pablo. Quando ele estiver ferido, execute-o.

Kill Condition: atire com uma arma automática e execute-o.

Baltasar Barreto (Cuba) | Baltasar está em uma praça com seu guardas atrás do Cassino Imperial. Ao entrar, ignore os guardas e corra até ele. Pegue um coquetel-molotov e jogue em Baltasar. Assim que ele cair jogue o segundo.

Kill Condition: coquetel-molotov.

Payo Saavedra (Cuba) | Precisa de um Bruiser. Payo está no alto dos muros que protegem Cuba. Suba a primeira escada e vire à direita. Abra a porta com o Bruiser. Suba até o terceiro piso.



Agora se proteja e elimine os guardas. Avance até Payo e atire. Quando ele estiver ferido, elimine-o.

Kill Condition: execução com shotgun.

Alejandro Almeida (Florida) | Alejandro será eliminado conforme o andamento do jogo.

Juan Mazon (Cuba) | Juan é difícil de matar. Ele está nos fundos das docas. Elimine os guardas e ande até Juan. Suba a escada e se proteja. Atire com seu rifle uma vez e se aproxime, elimine-o.

Kill Condition: execute com tiro de rifle.

Ramon Valiente (Cuba) | Ramon está no prédio a frente do Global Towing. Aproxime-se pela frente e ataque os guardas. Suba as escada. A varanda é dominada por inimigos. Ande até Ramon e atire em sua perna. Elimine-o.

Kill Condition: atire na perna e depois execute.

Angel de la Paz (Cuba) | Angel é o consigliere dos Almeida. Assim que você atacar o compound vai eliminá-lo.

Kill Condition: explodir o Almeida compound.

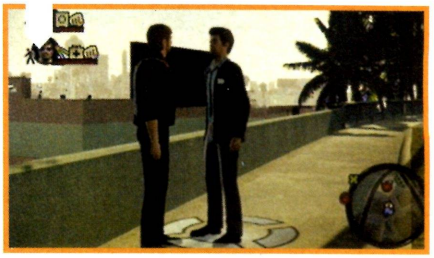
Almeida Compound (Cuba) | O compound Almeida é o mais fácil. Entre pelo portão, onde está o caminhão do exército. Elimine os guardas e entre no corredor à esquerda. Proteja-se e pegue os guardas no fundo. No final do corredor, vire à esquerda e suba a escada.



Agora, elimine os guardas no prédio à esquerda. Ao terminar entre na casa. Vire à esquerda e abra o cofre. Suba. Don Almeida aguarda vocês em seu escritório. Pegue o rifle level 3 e siga até os canos. Exploda a casa.

Corrupts

Em todas as cidades existem políticos, policiais, agentes do governo que podem ser corrompidos para ajudá-lo. Você deve ir até eles e fazer um favor para ativar seus favores. Eles podem pedir outros favores a Dominic.



Leon Brinker (New York) | Um lobista de Washington. Ele fica a oeste do aeroporto. Ele pede que você roube documentos que incriminam seus clientes. Os documentos estão no cofre da SaniCo Incenaration, bem próximo de Leon.

Favor: soldados se curam mais rápido no hospital.



Victor Grosser (New York) | Chefe do sindicato de New York. Victor fica jogando dados na quadra logo após o monumento na saída da ilha do aeroporto. Ele pede que você exploda o banco de New York.

Favor: conserta prédios mais rápido após um ataque.

Ken Jamenson (New York) | Chefe de polícia de New York. Ele está no distrito policial. Ele pede que você destrua as mercadorias do Appliance King.

Favor: faz a polícia parar de persegui-lo.

Joey Kats (Florida) | Joey está próximo ao Elimio's Packing Company. Ele quer que você exploda o Basso Oil Express.

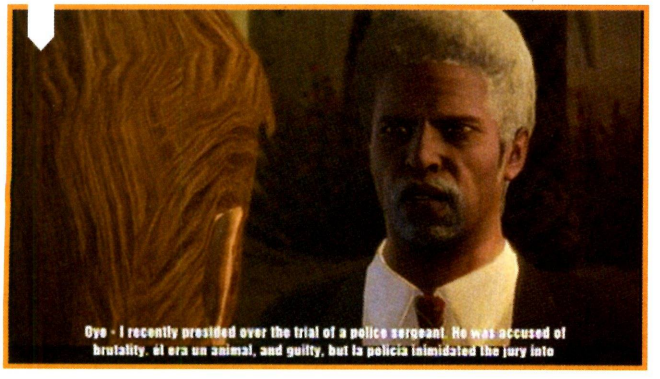
Favor: coloca na cadeia membros da Tony Rosato.

Candidato a Governador Rizzo (Florida) | O candidato Rizzo está olhando o mar em frente a Active Electronics. Ele pede que você remodele o rosto de seu adversário. O político está fazendo um comício na frente do banco. Fale com os dois seguranças para deixá-lo em paz. Bata no adversário.

Favor: soldados se curam mais rápido no hospital.
Charlie Green (Florida) | Líder do sindicato de Florida, Dominic ajuda Green durante a história principal. Charlie está no beco ao lado de Las Palmas.
Favor: conserta prédios mais rápido após um ataque.
Pedro Llievarra (Florida) | Pedro é um detetive particular. Ele está nos fundos de Bartelli Thrift Company. Pedro pede que você roube documentos no aeroporto. Vá até o aeroporto e suborne os guardas para entrar na sala de evidências.
Favor: faz a polícia parar de persegui-lo.
Wayne Reisdorf (Florida) | Wayne é o chefe de polícia da Florida. Você encontra com ele durante suas conquistas na Florida.
Favor: faz a polícia parar de persegui-lo.

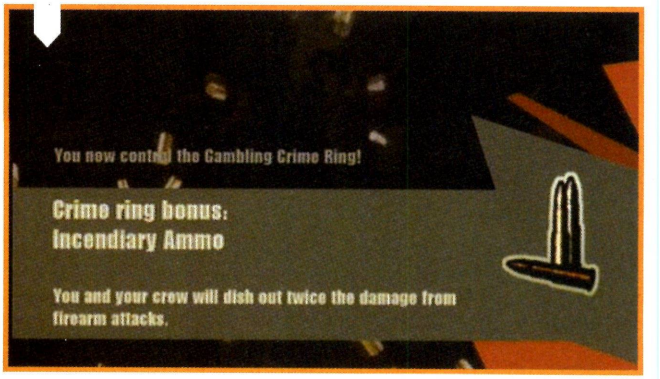


Matthew Tilden (Florida) | Dentro do Luscious Entertainment. Ele pede que você destrua o Elite Diner, quebrando o bar.
Favor: coloca um membro dos Granados na cadeia.
Juan Pablo Del-Monte (Cuba) | Juan Pablo está no palácio de justiça de Cuba. Ele pede que você bata em um policial corrupto. Dirija até a delegacia. Ele está na porta do distrito.
Favor: pode libertar um soldado da cadeia.



Maria Torres (Cuba) | Maria está na praça próximo ao aeroporto. Ela quer que você mate um político. Vá até o palácio presidencial. Seu alvo está conversando com outros políticos na porta do palácio, com dezenas de seguranças. Ande até a outra rua e pegue seu rifle. Atire de longe para eliminá-lo.
Favor: coloca algum inimigo na cadeia.
Jaime Agassir (Cuba) | O chefe da polícia está nos fundos da delegacia. Ele pede que você exploda o Battaglia Cement Depot. Basta ir até os canos da fábrica e colocar a bomba.
Favor: coloca um inimigo na cadeia.

Crime Rings Bonus
Gun Running | Aumenta o número de balas por arma
Chop Shops | Pode usar carros blindados.
Construction | Os prédios de recuperam duas vezes mais rápido após uma bomba.
Diamond Smuggling | Colete a prova de balas.
Gambling | Balas incendiárias.
Arms Smuggling | Pode carregar mais explosivos.
Adult Entertainment | O custo diário dos guardas fica mais barato.
Prostituition | Recebe soco inglês.
Drugs | Dobra os fundos das drogas.



Cofres
Existem dezenas de cofres espalhados pelas lojas. Você precisa de um safecracker para abri-los, mas todos tem dinheiro.

New York
La Maison Rouge
Carmine Rosato Compound
The Empire Room
SaniCo Dump and Disposal
Liberty Banking
Richies Tavern
New York Federal Building
Tony Rosato Compound
SaniCo Incineration
Appliance King

Florida
Jersey's Sports Bar
Elite Diner
Las Palmas
Bertolli Thrift Company
Barry's Pawnbrokers
Basso Oil Fill & Co.
Active Electronics
Lansky's Deli
Security First Savings & Loan
ABF Ltd. Construction Site
Emilio's Packing Company
Basso Oil Express
SaniCo Truck Depot
Basso Oil Depot

Corman Drive-In Theater
Basso Oil Refinery
Astoria Construction Site
Luscious Entertainment
SaniCo Hauling Depot
The Aristocrat
Foreplay Pictures
Granados Compound
Merit Credit Union
Ausiello's Bar and Grill
S&L Construction Site
Florida Airport



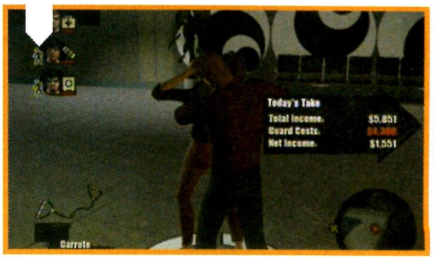
Cuba
Safes to Crack
Casino Imperial
Global Crushers
Casino Havana
Juan Sizzlio's
Corazon de Oro
Global Towing
Battaglia Cement Depot
Global Imports
Almeida Compound
Battaglia Quary
Battaglia Masonry
Battaglia Cement Factory
Banco de Cuba

Soldados
Os soldados são os membros das famílias. Dominic pode recrutar diversos soldados. Os recrutas ficam nos pontos dominados por Dominic esperando seu chamado. Os soldados normais têm apenas uma especialização e porte de arma básico. Alguns soldados são especiais e já começam com mais de uma habilidade específica e porte de arma avançado.



Alvin Uzzano: Richie's Tavern (New York) | Safecracker/Medic com Advanced Gun License.

Bernard Uzzano: Goldenrest Cemetery (Florida) | Bruiser/Medic com Advanced Gun License.
Leroy Petriboni: Jersey's Sport Bar (Florida) | Safecracker/Engineer com Expert Gun License.
Ray Fogliano: No prédio em frente a Corman's Drive-In (Florida) Arsonist/Demolitions.
Ray Ricci: Entre o Cassino Imperial e o prédio presidencial (Cuba) | Demolitions/Engineer com Expert Gun License.
Roy Mancini: No aeroporto (Cuba) | Bruiser/Engineer com Expert Gun License.
Tommy Cipolla: Precisa usar o código de Pre-Order. Corleone Compound (New York) | Arsonist/Medic.
Jimmy Lira: Precisa ser baixado pela PlayStation Network | Arsonist/Medic/Safecracker/Engineer.



LISTA DE TROFÉUS

100 Whacked (Bronze) | Eliminar 100 guardas.
25 Massacred (Bronze) | Eliminar 25 guardas.
250 Iced (Bronze) | Eliminar 250 guardas.
500 Empty Suits (Bronze) | Eliminar 500 guardas.
750 Sleeping With The Fishes (Silver) | Eliminar 750 guardas.
Accept This As A Gift (Silver) | Conseguir todos os tipos de favores.
Ambush (Bronze) | Eliminar quatro famílias rivais.
Bag Man (Silver) | Roubar todos os bancos.
Bank Job (Bronze) | Roubar seu primeiro banco.
BlackHand Brutality (Bronze) | Eliminar 25 guardas usando as mãos.
CIA? DOA (Bronze) | Eliminar Henry Mitchell.
Contract Killer (Bronze) | Eliminar cinco soldados usando Kill Condition.
Double Crossed (Bronze) | Eliminar duas famílias rivais.
Enforcer (Bronze) | Completar dez execuções.
Executions In Style (Gold) | Fazer todas as execuções.
First Crime Ring (Silver) | Controlar um Crime Ring.
Five Crime Rings (Bronze) | Controlar cinco Crime Rings.
Fortified Venue (Bronze) | Contratar o máximo de guardas em um ponto.
Full Of Lead (Bronze) | Eliminar 150 guardas usando armas de fogo.
Getting Made (Bronze) | Recrutar seu primeiro soldado.
Gun Smuggler (Bronze) | Achar uma arma level 2.
It's Not Personal (Silver) | Eliminar um compound. de família.
It's Only Business (Gold) | Eliminar Hyman Roth.
Last Family Standing (Silver) | Eliminar cinco famílias rivais.
Let Me Upgrade You (Bronze) | Upgrade dos skills de um soldado.
Lockpicker (Bronze) | Arrombar cinco cofres.
MobFace (Bronze) | Criar um mobster usando MobFace.
Modified Firepower (Bronze) | Achar uma arma level 3.
Organized Crime (Gold) | Controlar todos os Crime Rings.
Paying Tribute (Bronze) | Abrir todas as safehouse.
Pulling The Strings (Bronze) | Enviar seus homens para um ponto.
Right Hand Man (Bronze) | Promover um soldado a Capo.
Safecracker (Gold) | Arrombar todos os cofres.
Second In Command (Bronze) | Promover um soldado a underboss.
Shakedown (Silver) | Controlar todos os Extortable business.
The Counselor (Bronze) | Aceitar Tom Hagen como seu Consigliere.
This Thing Of Ours (Silver) | Recrutar todos os postos na família.
Three Crime Rings (Bronze) | Controlar três Crime Rings.
Torch The Joint (Bronze) | Enviar seus homens para explodir um ponto.
Vendetta (Bronze) | Eliminar três famílias rivais.
Welcome To The Gun Show (Silver) | Coletar todos os upgrades 2 e 3.

FICHA TÉCNICA

Produção
Starbreeze AB

Distribuição
Atari

Jogadores
1 - 12

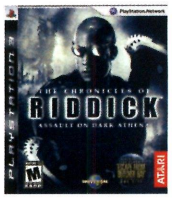
Site
riddickgame.com

Online
Sim

SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

FPS
1ª PESSOA



CONTROLES

R1
Menu de armas

L1
Inclina o personagem

L2
Defesa/aproxima mira/morte stealth

R2
Atira/dá socos

L3
Corrida

R3
ataque com a arma

Select
Menu

Start
Pausa

Analógico esquerdo
Movimentar o personagem

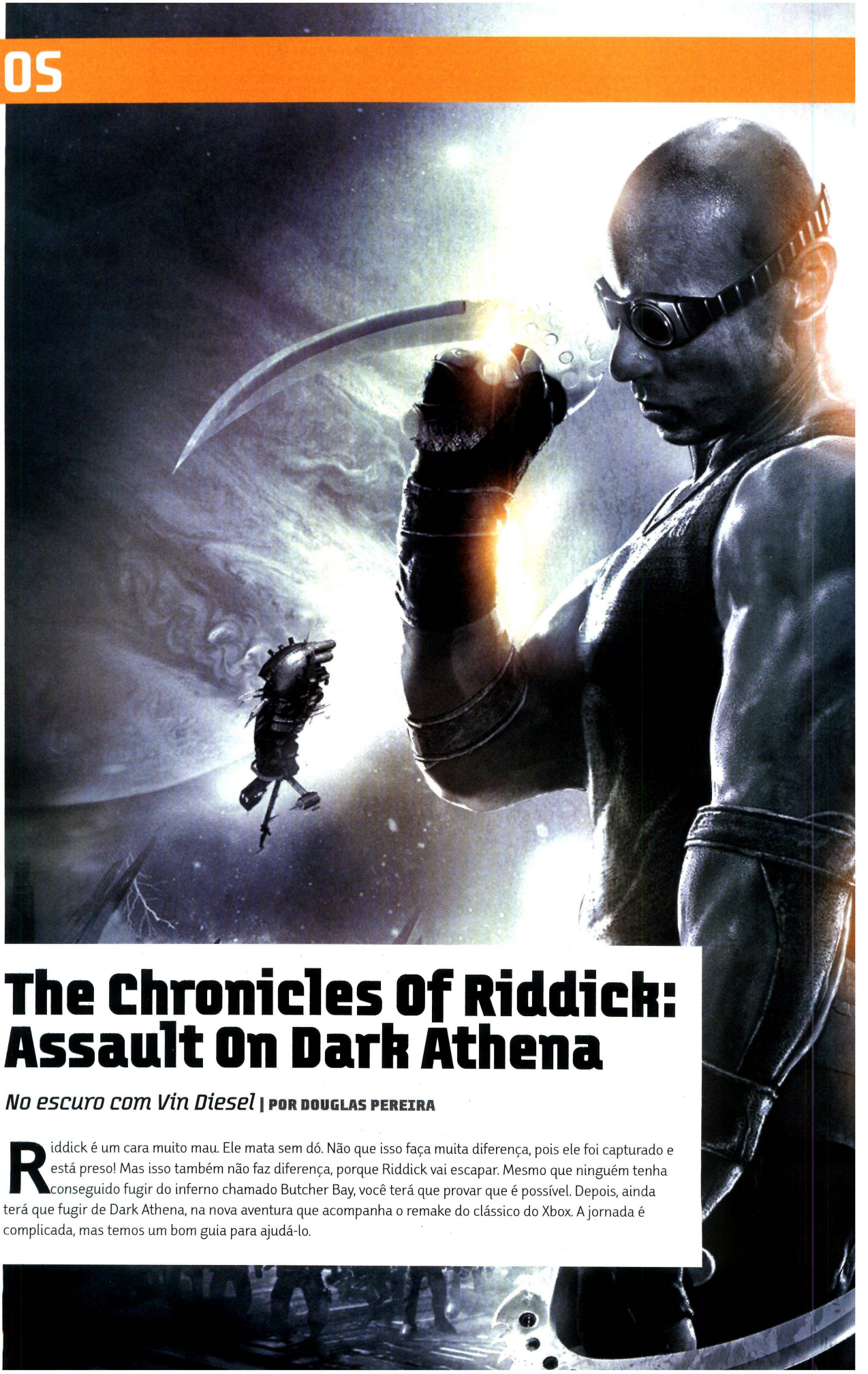
Analógico direito
Mirar

Modo Stealth/abaixa

Pula

Botão de ação

Recarrega arma



The Chronicles Of Riddick: Assault On Dark Athena

No escuro com Vin Diesel | **POR DOUGLAS PEREIRA**

Riddick é um cara muito mau. Ele mata sem dó. Não que isso faça muita diferença, pois ele foi capturado e está preso! Mas isso também não faz diferença, porque Riddick vai escapar. Mesmo que ninguém tenha conseguido fugir do inferno chamado Butcher Bay, você terá que provar que é possível. Depois, ainda terá que fugir de Dark Athena, na nova aventura que acompanha o remake do clássico do Xbox. A jornada é complicada, mas temos um bom guia para ajudá-lo.



MANUAL DE SOBREVIVÊNCIA

Seja discreto

Isso é essencial. É meio estranho ficar se escondendo tanto em um jogo de tiro, mas você vai morrer bem menos se não sair correndo por aí. Até porque em boa parte do jogo Riddick não tem armas para se defender, então é uma boa ideia ficar na moita. Por isso...

Sempre ande abaixado

Quando Riddick assume a posição stealth em uma sombra, o cenário fica com uma coloração azul, e ele estará praticamente invisível. E assim que você conseguirá matar a maioria dos inimigos, esperando eles ficarem de costas e executando-os sem dó. Em Butcher Bay, o botão L2 dá uma morte silenciosa, enquanto o R2 dá uma mais rápida, mas com um pouco de barulho. Em Dark Athena, apenas o R2 pode ser usado.

Apague as luzes

Este conselho completa o anterior. Você precisa estar nas sombras para se esconder, então crie sombras! Atire em todas as luzes sempre que entrar em um novo lugar. Mesmo que os inimigos percebam e vão investigar, você estará devidamente escondido e poderá pegá-los de surpresa.

Combate direto

Como dissemos, você estará sem armas por boa parte do jogo. O jeito é usar suas próprias mãos. As lutas com as mãos são simples e muito eficientes. Você defende com o L2, e ataca com R2. Apertando para um lado e R2 ao mesmo tempo, o tipo de ataque varia. Experimente as combinações e terá ótimos resultados. Em Dark Athena, esteja sempre com os Ulaks equipados.

Contra-ataques são vitais

Em Butcher Bay, haverá muitas lutas com guardas armados. O único jeito é usar um contra-ataque neles. Chegue perto e, em vez de atirarem, eles virão pra cima. Quando um guarda for atacá-lo, aperte R2. Se fizer no momento certo, Riddick contra-ataca e mate o infeliz de uma vez. Em Dark Athena isso vai servir apenas na primeira metade do jogo. Domine esta técnica e tudo ficará mais fácil.

Tranquilizer Gun e SCAR Gun

A chamada Tranq Gun é a arma mais útil do jogo. Ela não faz barulho e paralisa qualquer inimigo, além de poder apagar luzes. E tem munição infinita! Em Butcher Bay você a compra mais ou menos na metade do jogo e vai com ela até perto do final. Em Dark Athena, isso dura menos tempo. Em compensação, há a SCAR Gun, que de silenciosa não tem muito - ela atira minas que podem ser explodidas remotamente - porém também é a arma que, quando você colocar as mãos nela, não deve trocar por outra.

OS CAPÍTULOS

Talvez isso não fique muito claro à primeira vista, mas, geralmente, sempre que a tela ficar cinza e aparecer a barra de loading, você foi para outro capítulo. Os nomes dos capítulos não são mostrados durante o jogo, apenas no menu de checkpoints, e servem basicamente para facilitar sua vida na hora de procurar por itens extras, além de ajudar muito a escrever este detonado!

Eye Shine

A famosa habilidade de Riddick de poder enxergar no escuro é adquirida na metade de Butcher Bay. Basta apertar para cima no D-pad para ativar. Lembre-se de voltar ao normal quando estiver em áreas com luz. Tenha em mente que ficar com a visão normal em áreas semi-iluminadas também pode ser útil, pois o Eye Shine às vezes não deixa você ver as lanternas dos inimigos.

Escape from Butcher Bay



Quando John der as costas para você, quebre o pescoço dele e fuja pelo alçapão. Lá embaixo, mate o técnico na porrada, pegue o cartão dele e use-o na porta. Mate o soldado no corredor e esconda o corpo dele no escuro, além de pegar o item Vent Tool. Depois de subir umas caixas, agarre-se ao corrimão suspenso e saia pelo duto.

Na sala com o guarda armado, fique perto dele e, quando ele tentar dar um golpe com a arma, aperte R2 para desarmá-lo e matá-lo. Suba pelas caixas e pelo elevador, e desarme outro lá em cima. Desça para os esgotos por uma pequena escada de mão e atire no cadeado da porta. Nos corredores escuros, basta atirar em quem aparecer.



Fale com Barber, ao lado da sua cela. Fale com Shabby, próximo ao portão da enfermaria, e Waman, em uma cela junto com outro cara, e responda a segunda opção para eles. Vá ao pátio e fale com Mattson. Entre na cela dele e acabe com dois caras, e volte a falar com ele. Vá para sua cela.

Mate Molina, que está na cela em frente a de Wamman, e fale com ele - vá falar com Shabby também. Agora siga para a entrada do outro lado do pátio.



Acabe com todo mundo que estiver nos corredores até encontrar Rust. Equipe um Shiv para lutar contra ele. Chegue perto, desvie do golpe e ataque, repeta isso até que ele morra. Volte tudo e fale com o guarda atrás do portão para ir à enfermaria

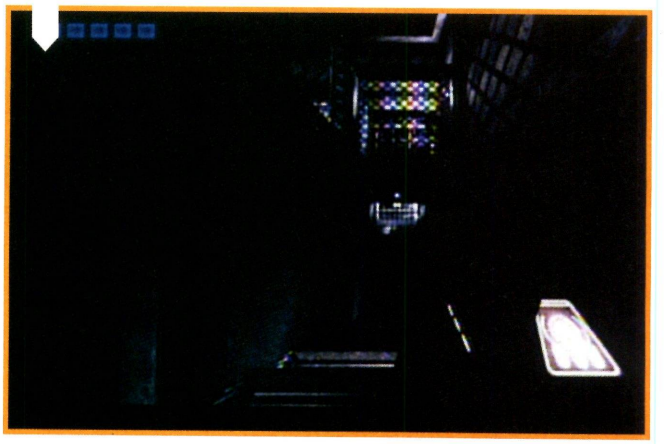
Mate os dois guardas e esconda-os na primeira sala. Pegue o cartão que um deixou cair e abra a outra porta. Entre na máquina estranha para aumentar sua energia. Depois de uns corredores pelos quais você deve passar abaixado, há uma sala com um guarda e mais dois lá fora. Um deles tem o cartão para a porta mais à frente. Só abra quando a luz não estiver passando. Siga até o Mainframe.



Caia para o andar inferior, mate o cara e dê uma amostra de seu DNA para a máquina. Agora você pode pegar os rifles dos guardas. Pegue o que está próximo e mate os inimigos que aparecerão. Em uma sala com um ventilador, desligue-o no botão à esquerda, e então suba as caixas e passe por ele.

No corredor escuro cheio de gás, gire a válvula próxima para dispersar o gás.

A última sala do Mainframe é um tanto difícil. A porta se fecha e você é recebido a granadas. Não se esconda, saia correndo e atirando nos cinco inimigos da área. Um Riot Guard vai chegar pelo elevador, esconda-se em alguma sombra. Quando ele estiver de costas, descarregue um pente do seu rifle no meio de suas costas e ele deve morrer. Suba de elevador.



O caminho à sua frente tem uma válvula no final, acione-a. Desça a escada e tome muito cuidado não só com os soldados, mas também com as pequenas câmeras com metralhadoras que ficam nas paredes. No final do caminho à direita, o portão estará trancado. Volte até o portão em frente à escada que você desceu e mate os guardas. Um deles deixa cair um rádio, pegue-o para Riddick enganar os guardas. A saída agora está aberta, vá até lá.

São seis minutos para conseguir sair antes que a lanterna se apague. Caia pelo buraco e vire à direita. O local é quase um labirinto, mas não muito grande, então os seis minutos são suficientes. Você estará no caminho certo quando achar uma válvula para girar.



Também dá para se orientar pelos inimigos: se eles continuarem a aparecer na sua frente, você ainda não explorou esse corredor. Siga o estranho no final.



Fale com Pope Joe e pegue alguns flares aí perto. Volte ao elevador e desça. Siga pelo corredor da esquerda até encontrar um rádio. Pegue-o e volte ao elevador. Se sua lanterna apagar, use alguns flares e desvie dos monstros. Fale com Pope Joe.



Agora, podendo enxergar no escuro, tudo fica mais tranquilo. Siga o corredor à direita até achar um corredor à esquerda que possui um barril explosivo, vá pela esquerda, depois vire à direita para achar uma escada que leva até o vestiário.



Volte à sua visão normal nas áreas com luz. Chegando na área com os armários, procure uma roupa de civil em um deles. Fique desarmado e você poderá passar livremente pelos guardas adiante. No final de tudo, haverá uma porta de garagem trancada, com um guarda perto e um leitor de retina. Mate o guarda e use o leitor para ser descoberto, e entre na porta do corredor à direita.

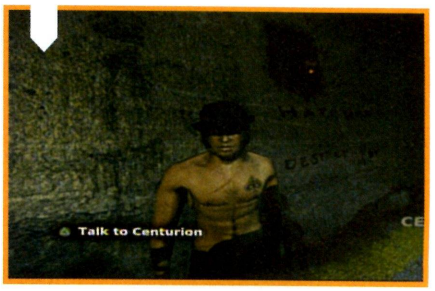


Seu disfarce continua a funcionar aqui. Fale com Jenkins, que está sentado no banco, e depois com o carinha do balcão - pergunte a ele sobre Abbott. Ele lhe dará uma encomenda. Suba pelo elevador e vá para a esquerda. Na outra bifurcação, esquerda novamente. Tente entrar no apartamento de Abbott (o nome dele está escrito, acima), escolhendo a última opção de diálogo, dizendo que vai entregar uma encomenda. Equipe uma arma quando passar pela porta.

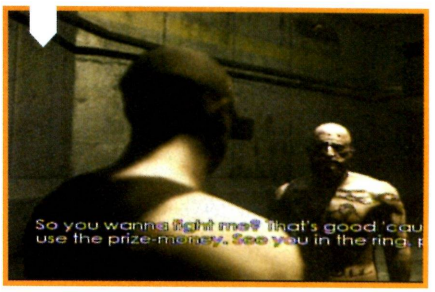


Não precisa ficar abaixado, apenas fique atrás de alguma parede e atire ou movimente-se bem rápido antes que ele mate-o primeiro.
Entre no elevador à direita.

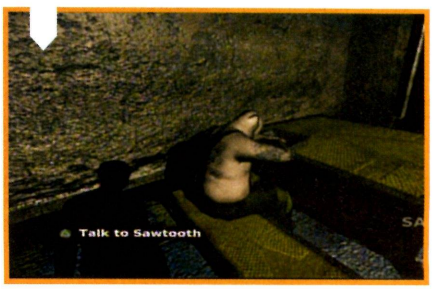




Fale com o cara na sua frente, depois com Dogbone no pátio. Fale com Centurion e aceite lutar. Fale com Harman no final do pátio, depois com Centurion de novo e vença a luta contra Harman. Fale mais uma vez com Centurion e pague 5 UDs. Vá para a área de recreação.



Entre pela grande porta. Você estará na ala A. A porta à esquerda leva à ala B, que leva à C e D. Fale com Baasim na ala B e volte a falar com Centurion para ter outra luta. Fale com ele novamente, pague os 5 UDs e vá para o Feed Ward.



Desafie Sawtooth, que está comendo em uma mesa, e volte até Centurion. Depois da luta.

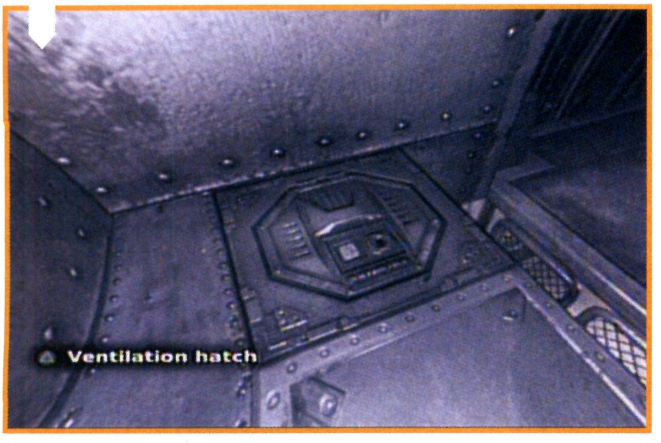
Dê mais cinco dólares e desafie Cusa, que está na ala D da recreação. Volte, lute, e basta falar com Centurion pela última vez para enfrentar Bam, que virá até você.

Depois de vencê-lo, Riddick será levado até Abbott. Depois das cenas, o jeito será matá-lo na base da porrada. Não dê chance a ele e bata sem parar, pois ele

é rápido e seu bastão causa bastante dano.Pegue o cartão dele e entre na máquina no corredor para ganhar mais um bloco de energia. Use o cartão no leitor e vá para o final do Feed Ward. Fale com Monster e compre o Vent Tool por 15 UD. Agora siga para a ala D e fale com Flores (escolhendo a segunda opção) e saia pela porta que leva ao Work Pass.

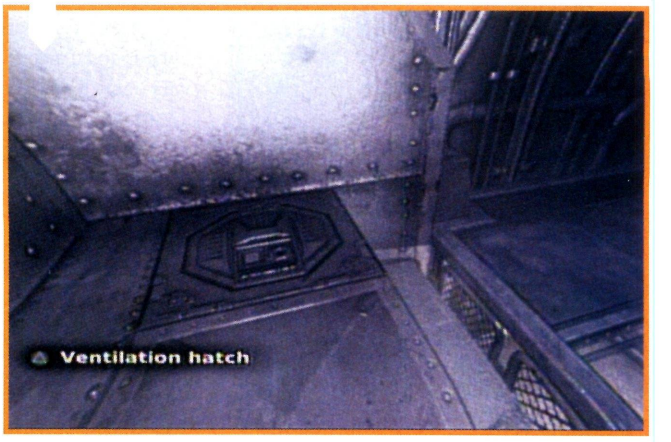


Entre na porta à direita e fique stealth. As luzes se apagarão e você poderá matar os dois guardas. A saída está do lado esquerdo, em um dos dutos de ventilação. Suba a escada no final dele e você chegará ao topo de um elevador. Desça com ele, mas não vá para dentro dele, pois há guardas lá.



Não desça para o elevador. Pule no duto de ventilação e abra a escotilha. No final do caminho, espere o guarda passar e quebre a grade para sair do duto. Mate-o e entre pela escotilha mais à frente (você precisa de um Vent Tool pra isso, mas dissemos para comprar do Monster no Feed Ward, lembra?). Não vire à esquerda no duto. Saindo, dê um curto na energia e a luz acabará, e os ventiladores vão parar. Caia e entre no Security Checkpoint.

Esta área é bem difícil, mesmo sendo apenas uma sala. Passe escondido pelas caixas da esquerda e, quando o outro guarda e o Riot Guard não estiverem olhando, mate o guarda próximo. Há duas saídas: a porta atrás do Riot Guard, que dá para uma área complicada, ou a porta no andar superior - que será nossa referência para a próxima área.



Você deve subir nas caixas em frente ao soldado que você matou, mas isso é muito difícil de fazer sem chamar a atenção. Suba todas as caixas, depois no corrimão, para chegar à passarela e à porta que leva às Upper Mines.



A vantagem de pegar o caminho de cima é que você consegue desviar dos guardas mais facilmente. Corra até a parte escura e esconda-se. Na penúltima janela, caia nas caixas do lado de fora, mate os dois guardas patrulhando aí com cuidado e vá até o final do corredor. Suba as escadas e entre na outra porta. Mate o guarda e fale com Mosely. Fique escondido atrás da porta em frente a que você entrou, espere o guarda sair pela direita e mate-o. Pegue o cartão dele e use na porta atrás de Mosely.



Recupere sua energia, e espere o elevador que desce, da esquerda (repare na direção das luzes). Lá embaixo fale com Armadaro. Compre a Tranq Gun por 30 UD, talvez a arma mais útil do jogo.



Sua Tranquilizer Gun Pode apagar luzes e atordoar inimigos, e tem munição infinita. Depois de atordoar alguém, aperte R2 para terminar o serviço. Lembre-se disso e não desista, pois essa é a área mais longa do jogo.

Mate o guarda na primeira área e pule para a parte de baixo (não vá pela porta). Fique atrás das caixas e pegue uns dois guardas. Quebre o painel de serviço brilhante para desligar as câmeras e vá para o corredor, apagando todas as luzes no caminho.

Muito cuidado com o Riot Guard na área. Quando chegar ao corredor com uns andaimes à esquerda, fique à direita e procure uma entrada atrás das caixas para encontrar Jagger Valance. Você precisa chegar a uma entrada com uma rampa, à esquerda na grande área. Use o caminho por trás das caixas para se manter no escuro o máximo possível (e mate quem aparecer na frente). O grande problema é o Riot Guard. Seja paciente.

Entre na porta à direita e fique escondido na pequena sombra ao lado dos barris até um guarda passar. Acabe com outro lá embaixo e abra a porta da sala de gás. Pule as caixas e abaixe, passe por um buraco na parede e pegue o pacote de Jagger. Volte tudo e fale com ele.

Agora vamos voltar mais ainda, até a sala dos elevadores, onde você comprou a Tranq Gun. Use o elevador ao lado daquele que você desceu - espere a comporta abrir com uma caixa e fique em cima dela - e suba dois andares.

Entre no duto e no final há uma queda bem pequena, que dá em outro duto. No meio do caminho, há uma escotilha em cima, entre por ela e você estará perto daquele elevador usado anteriormente. Caia nele e acione-o.

A próxima área tem paredes eletrificadas e uma caixa no final. Suba nela e pendure-se na parede. Vá para a esquerda o máximo que puder e fique de pé no topo da parede, para poder se pendurar no corrimão que passa por cima da sala adjacente. Caia no final - lembra daí? É o lugar por onde você saiu da ala D - desarmado e em pé para o Riotguard não meter bala em você. Vá para a sala à esquerda, que agora está iluminada. À direita há uma porta que não podia ser aberta antes. Mate o guarda e entre por ela, depois entre no duto.



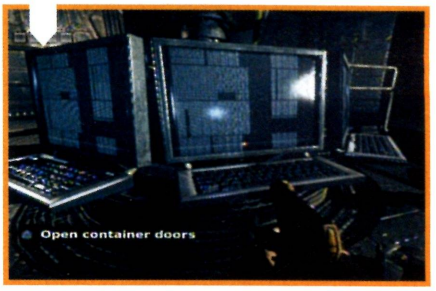
Depois de passar por um ventilador, há uma área com um guarda patrulhando em cima. Atire nas luzes, suba e mate-o. Acabe com o técnico arrumando o painel, pule para o andar de baixo e suba uma pequena escada para controlar um Riotguard.

Entre pela porta à direita e comece seu caminho da destruição. Nem os outros Riotguards são páreo para você, apenas atire neles sem dó e rapidamente. Entre pela porta com a inscrição C12 em cima.



Mate todos na sala escura. Saia do Riotguard, suba nas caixas da direita e pendure-se no corrimão que leva ao andar de cima. Mate o guarda na pequena sala e acione o interruptor para ligar as luzes. Volte ao Riotguard e continue. Os outros Riotguards não oferecerão muitos problemas, contanto que você encare um por vez. Na parte em que você enfrenta dois robôs diferentes - chamados Flamingos - destrua-os e saia da armadura. Suba as caixas e entre no duto.

Quando cair, entre na única porta e continue pela esquerda. Não entre no duto ao lado, continue pela outra área e vire à direita na bifurcação, tomando cuidado com o guarda ali. Entre na escotilha que está na parede.

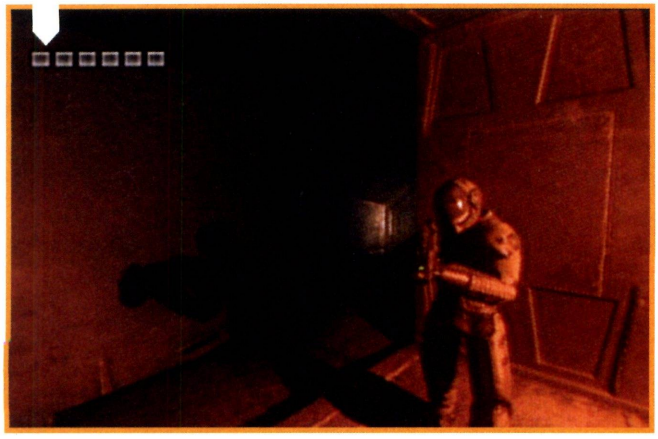


Caia em cima do guarda e pegue seu cartão. Use-o no computador e depois na porta. Fale com Jupiter e, assim que receber a bomba, esconda-se em uma das celas. Perceba que há um transportador de containeres que sobe e desce. Quando ele estiver descendo corra e pule na direção dele para ativar uma cena.



Caia pela esquerda em um buraco que fica na sombra. Suba a escada no final, depois a outra e entre no duto. Caia e suba outra escada para prosseguir.

Mate os guardas que ficam na área chamada Central Station A e pegue o Red Keycard de um deles. Use-o no computador adiante e veja o vagão bater.
Agora você precisa voltar até aquela sala cheia de gás. Seria um caminho ridiculamente longo, mas temos um atalho. Há um elevador nessa área. Acione-o, mas não entre nele. Ele vai descer. Depois, acione-o novamente, o que o vai subir de volta. Antes de o elevador chegar ao seu andar, pule em cima dele. Isso dará acesso a uma escotilha no teto. Basta pegar esse caminho para sair em frente à sala de gás. Vá até o fundo atrás das caixas, veja a cena, saia e veja outra cena.



Acabe com o guarda na sua frente, saia e veja a cena do buraco. Caia pelo buraco. Pegue a Shotgun e granadas, e corra para a direita em direção ao corredor, evitando o grande alienígena. Daqui em diante você terá que cuidar de vários aliens pequenos que não param de chegar, por isso ataque apenas os que lhe causarem algum dano. Suba a rampa à esquerda, pule, suba outra rampa e depois suba as caixas. O final do outro corredor dá em uma sala com um vent tool em cima da caixa, pegue-o e abra a escotilha próxima.



Não se importe com a grande máquina agora, siga pela direita e pegue a Toolroom Key à esquerda, no mesmo lugar onde você deve pular para se pendurar no corrimão que leva ao outro lado do morro. Continue até sair naquela sala das rampas de novo, e faça o mesmo caminho até subir as caixas. Agora você pode abrir a porta à esquerda.

Mexa no painel para abrir a porta, atravesse o corredor e pegue o Power Cell na sala no final. Volte à sala do painel e coloque o Power Cell no gerador. Agora volte para aquela escotilha pela qual você entrou quando chegou nessa área pela primeira vez. Quando cair, mate o grande alien com granadas, e use o Power Cell na máquina. Empurre-a para abrir passagem. Passe por baixo da porta à direita e entre no duto à esquerda.

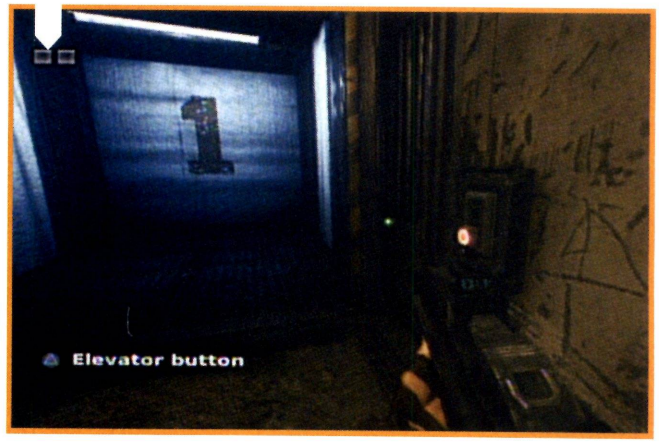
Avance até chegar ao precipício e pendure-se no corrimão, seguindo para a direita. Entre no corredor e você chegará a uma sala com um guarda matando aliens, mate-o. Entre pela porta à direita, mate alguns aliens e use a escotilha que está dentro do elevador.

Acione o botão em cima do elevador para descer e, lá embaixo, passe correndo pelos dois Riotguards que estão brigando com os ETs. Se por acaso conseguir matar um deles, você pode pegar a excelente Minigun.



O começo é bem complicado. Corra para a esquerda o mais rápido que puder, matando apenas o que impedir sua corrida, e entre na porta. Mate o cara e chame o elevador. Lá em cima, mate mais um e pegue outro elevador. Na grande área, vá para o enorme elevador.

No topo, você deverá matar um Riotguard. Atire de trás da caixa que está no elevador. Na próxima porta, siga pelo corredor à esquerda e entre na sala à direita para usar mais uma cabine de energia. Na última área, desça pelo elevador de carga.

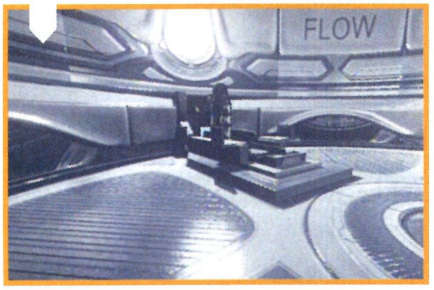


Você terá que matar mais um Riotguard no topo. Se tiver granadas, será bem simples. Caso contrário, terá que atraí-lo para a sombra e ficar circulando até conseguir chegar às costas dele. Pegue a Minigun se quiser e continue até uma sala com um Nanomed vazio e um botão de cada lado. Acione o da direita (que não está perto do Nanomed) e entre na passagem.

É uma única sala com um chefe para enfrentar. Deixe sua Minigun no chão para se mover com maior facilidade. Você só precisa ficar se escondendo do inimigo e atirar nos tanques que passam por cima dele até ele morrer. Pegue sua Minigun e continue pela fase.



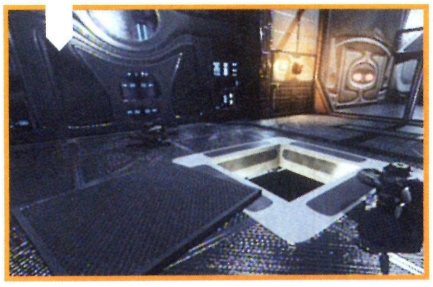
Esse é o motivo para ter trazido sua Minigun: acabar com os dois Riotguards sem muito problema. Mate três guardas e entre na nave.



Isso é meio chato, mas não há o que fazer. Riddick vai ficar acordado apenas dois minutos por dia, de segunda a sexta, até descobrir como fugir. A partir de sexta (Friday), simplesmente use uma das cabines de outro prisioneiro para ativar uma cena e escapar.



Tente andar. Depois do desmaio, dê uns socos no pequeno robô que está ferindo-o. Uma porta com três grandes inimigos vai abrir, e você precisa passar por ela. Não há como derrotá-los, por isso atraia-os para longe da porta e corra até ela.



Avance até os portões fecharem. Acabe com os dois pequenos robôs e encare mais quatro no túnel. Fique pendurado na saída e espere o guarda ficar de costas, então suba e pegue-o desprevenido - e pegue a arma dele. O outro túnel tem mais cinco robôs.

Suba as escadas, acabe com dois guardas e mexa no computador. Agora volte tudo, até o início desse capítulo. Tente se esconder para não ser acertado pelos mísseis dos robôs (que agora podem ser aniquilados com sua pistola, mesmo) e continue até tomar o controle de um Heavy Guard. Acabe com os robôs na sua frente e entre no elevador.



Essa é uma das partes mais simples do jogo, é só avançar com seu robô atirando em todo mundo. Caso sofra muito dano, fique parado por um tempo para recuperar energia. Quando entrar em um elevador, teremos o último Loading e chegaremos à última área do jogo.



Continue matando quem aparecer e destrua o Heavy Guard com mísseis. Riddick terá que sair do robô. Acione o botão da porta e saia correndo lá pra fora.

Depois das cenas, pegue a Minigun que está no chão, à direita, e vá para um dos lugares de onde os mechas vermelhos saíram. Espere um deles aparecer e atire sem parar. Eles vão ficar sumindo constantemente, mas esse lugar não deixará você ser pego desprevenido. Quando derrotar os dois, você termina Escape from Butcher Bay.

Assault on Dark Athena



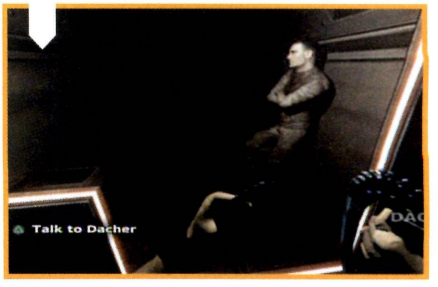
Entre pelo cano, fale com o cara e suba a escada. Caia em cima do Drone e coloque-o no escuro. Fique esperando no escuro até outro drone aparecer e acabe com ele. Perto do corpo, escolha a opção "Use Drone Gun" para usar a arma nos outros que aparecerão. Lá fora, pegue a arma do primeiro inimigo e mate todos os outros, entrando pela porta com a luz verde para terminar o tutorial.

Na sala no final do corredor, mexa no Keypad e se esconda. Mate o drone e use a arma dele para atirar nos vidros ao lado. Suba as caixas, pendure-se no corrimão e veja a cena com Lynn.

Depois de passar por dois drones e dar a volta pendurado (onde rola uma cena com Revas), volte e caia. Depois de Riddick matar o cara pegar a arma, suba a escada no meio da sala. Seu objetivo é uma porta que fica à direita nesse enorme galpão. Há um caminho constante de sombras por quase todo o caminho.

Ative o botão depois da sala e mexa no computador depois da pequena ponte. Desça pela escada, vire à direta e caia no final do guindaste. Chame a atenção dos inimigos e mate-os no escuro. Pule a grande caixa no final do caminho e caia do outro lado. Pule na caixa à direita e vá até a caixa do lado direito da plataforma para achar um duto de ventilação.

Quando chegar na sala circular, acabe com os três guardas para pegar um cartão de um deles. Use-o no computador e entre na área das celas. Ative as celas e fale com Dacher, Silverman e Jaylor, nessa ordem.



Volte ao computador e abra outra porta. O caminho será bem simples, e os inimigos também. Eles são lentos, ótimas vítimas para contra-ataques. O único problema será o Iron Lord, um cara grandão que é imune a isso e bate muito forte. Depois de derrotá-lo, vá até o final e entre no duto, para sair na cela de Mergo. Mate-o e arranque o dente dele. Leve-o para Jaylor.



Agora mexa no painel ao lado da entrada para as celas para pegar uma chave de fenda. Volte para onde você matou o primeiro inimigo daqui (antes da sala do computador) e abra a escotilha no chão.



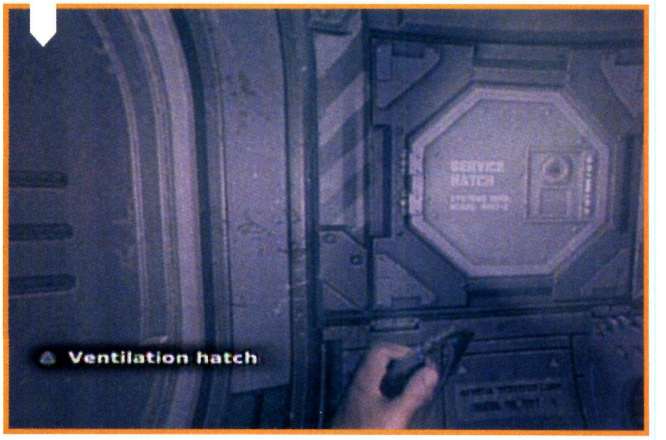
Mate o drone e use sua arma para destruir todos os vidros inferiores. Siga por um caminho estreito à direita em direção a uma pilha enorme de caixas. Você deve subir por elas e evitar a grande luz que sobe e desce. A cada duas ou três subidas, há um lugar para se esconder da luz. Quando não conseguir pular para a próxima caixa, você provavelmente terá que chegar até ela pendurado. Lá no topo, entre pelo duto.

Mate o drone, quebre a grade no chão e leve o corpo junto. No final, use a arma para atirar nos vidros - e lembre-se de usar a estação médica para aumentar sua energia.

Depois da escada, caia por um pequeno buraco que leva à parte de baixo de uma pequena escada. Há um técnico arrumando alguma coisa, mate-o e pegue a ótima Tranquilizer Gun. Entre pela porta acima.

Depois de uma sala com três drones, da qual você deve sair por uma porta no andar superior, há um galpão enorme, com muitas caixas e uma luz o perseguindo. Fique sempre atrás das caixas e vá para o elevador que fica na extrema direita. Você terá que subir mais uns dois andares fazendo o mesmo esquema.

Pule no guarda que está sozinho e pegue as Tool Parts. Acione o elevador e não atire em ninguém. Se ficar imóvel, ninguém vai vê-lo até o fim da descida (a não ser que o guarda sozinho tenha te visto você). Suba a escada no final do caminho e você estará em território familiar. Volte até as celas e fale com Silverman, depois com Dacher.



Vá para aquele corredor no qual matou o Iron Lord e Margo. Apenas tome cuidado com os drones, que agora possuem lanternas. No final do corredor, na parte de cima, há uma escotilha que você agora pode abrir.

Mate todos na área do refeitório e pendure-se em um cano na última mesa da área. Ele vai até outra escotilha. Caia no final do duto e siga para a direita, onde há uma sala com duas portas. Entre na da esquerda (Comms Station) e pegue o Data Pad. Volte até o corredor do duto e entre na outra porta, que já sai quase nas celas. Fale com Dacher e volte à sala em que pegou o Data Pad. Mexa no computador e desça.

Interrompa a conversa abaixo e use o computador. Entre por onde os guardas vieram e continue até chegar a uma sala onde você pode controlar os drones. Com o primeiro, avance até o grande ventilador, atire na pequena luz colorida e se jogue no ventilador para ele parar. Controle outro drone e continue pelo ventilador, matando a dúzia de inimigos que aparece. Mesmo quando todos acabarem, outros virão pelas costas.



Quando voltar a controlar Riddick, passe pelo ventilador e vire à esquerda. Suba a escadinha e desça pela outra logo em frente e atravesse o grande corredor.



Tome cuidado redobrado. O centro gravitacional te puxa constantemente para o buraco, o que atrapalha não só seus movimentos, mas sua mira também. Haverá um corredor normal, depois outra parte com gravidade alterada - na qual você deve continuar por um duto no chão.

Depois do segundo corredor com os tubos laranja, tome muito cuidado. É um corredor com cinco inimigos e um círculo de vidro no chão. Se atirar nesse vidro, todo mundo será sugado, incluindo Riddick, se não estiver protegido.

Depois de mais uns corredores, há uma sala com dois inimigos e um computador. Ative-o e pule em um dos robôs levados pelo trilho.

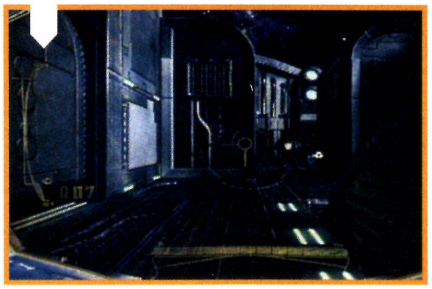


Quebre os vidros à esquerda e vá até a sala de cirurgia. Fale com Miles, quebre o outro vidro e entre pela escotilha no chão. No final do duto temos uma sala com uma dezena de inimigos. Atire em todas as luzes e seja cauteloso, pois ter pouca energia vai atrapalhar mais adiante. Quebre os vidros e caia.

Outra sala cheia de inimigos, desta vez, drones. Fique atrás das caixas e fique atento aos dois lados. Suba na plataforma, use o computador para falar com Dacher e encha toda sua energia.

Quando sair pela porta lá de baixo, um mech o perseguirá. Corra como se não houvesse amanhã, de preferência atirando nos dois guardas no caminho. Suba a pequena rampa e fique perto do botão vermelho. Ative-o quando o mech ficar em cima da parte diferente do chão. Ele cairá e Riddick seguirá junto.

A batalha com o mech consiste em ficar dando voltas pela pilha de caixas. Fique sempre do outro lado, abaixado. Levante, atire (de frente mesmo) e abaixe para evitar os tiros. Vencendo, tome controle do mech e vá atirando pelo corredor até chegar ao local para consertá-lo.



Essa fase é bem curta e simples. Não acerte os pequenos robôs que flutuam, apenas os outros mechs. São apenas uns quatro ou cinco, e o único que realmente dará trabalho é o que está numa posição elevada. Para melhorar, há uma estação de recuperação no caminho. Entre pela grande porta.



Um mech virá ao corredor, e outros dois estarão na área das celas. Encha-os de mísseis. Vá até a porta e saia do mech. Pegue a carta de Miles na cela à direita e saia pelo duto perto da porta.

Depois da trágica cena, deixe as mãos vazias como arma (não equipe nem mesmo os ulaks) e enfrente Jaylor. Depois que ele aparecer de mãos vazias, você já pode equipar qualquer arma para matá-lo.

Vá até a Comms Station (usando uma das portas da sala do computador, lembra?) e use o computador para falar com Dacher. Depois da conversa, mexa de novo para mandar a mensagem de Miles. Volte até a sala da luta contra Jaylor e ative o elevador (ao lado da porta das celas).



Comece abaixado e vá para a esquerda para fugir do mech. Caia para o isso inferior e entre no duto. Do outro lado, suba na plataforma central e pule para o andar superior, sob fogo pesado dos mechs. Mate o guarda na cabine e acione o computador. Saia, pule na plataforma que se elevou e mexa na arma da nave. Volte à cabine e acione o terceiro computador.

Agora que os mechs foram destruídos e a nave está pronta, fale com Dacher à esquerda. Espere a porta abrir e recarregue a energia no caminho. Depois da cena, enfrente Revas com suas ulaks - apenas ataque sem parar.



Entre pelo cano, vire à direita e continue avançando. Quando chegar à escada quebrada, pule para a outra parte sem medo. A próxima área tem três guardas. Depois deles o caminho não tem mais oponentes. É uma longa caminhada até chegar ao topo da praia, mas tudo se resume a pular e usar beiradas para se pendurar.

A sala final tem um dispositivo que muda um dos caminhos, mas você terá que usar outra porta para sair. Desça as escadas e depois pela escada de mão. Refaça parte do caminho do lado de fora para poder se pendurar no cano que mudou de lugar.

Depois da parte escura, você está de volta ao ar livre. Em vez de entrar pela porta à direita, caia em uma minúscula plataforma em frente a ela. Você poderá subir a escada que está do outro lado da cerca, e a outra porta o levará a uma estação médica que aumentará sua energia. Desça por essa área e entre no túnel.



Suba a escada no final do túnel. Olhe para a esquerda e veja outra escada, que o levará para o andar de cima e o livrará dos drones. Ande pelas tábuas à esquerda até chegar a um lugar com dois drones tentando abrir uma porta. Mate-os e fale com o velho. Ele lhe dará uma chave para abrir o portão do Supply Depot. Esse lugar fica do outro lado da cidade, à direita da escada que lhe trouxe a essa área.

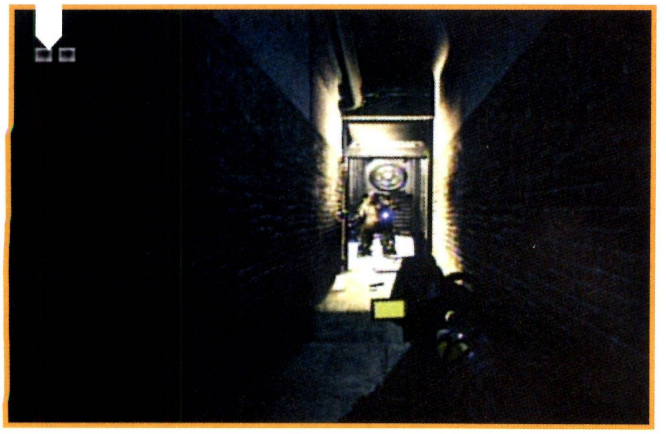
Siga o longo e simples caminho até o Supply Depot, suba a escada de mão e entre no duto. Pegue a máscara de gás e a SCAR Gun na sala. Com essa arma você atira cápsulas com o R2 e as explode com L2. Faça isso para sair do lugar, estourando caixas e a porta.

Agora você deve voltar até o velho. Apenas tome muito cuidado com os novos robôs pequenos. Atire sempre o mais longe possível, eles podem acabar com você com poucos tiros. Chegando lá, você percebe que o velho morreu. Atravesse a ponte e suba a construção adiante. Lá dentro, caia para o andar inferior e entre pela porta.

Exploda a plataforma de madeira à esquerda e suba. Mate todo mundo do outro lado. Existem dois túneis nessa área, estoure as luzes deles.

Quando se aproximar do portão de saída, o Alpha Drone vai estourar tudo. Corra para o túnel mais próximo e fique abaixado. Espere que ele fique em frente a uma das saídas e atire umas minas nele. Você precisa deixar pelo menos três minas plantadas nele antes de detonar. Quando explodi-las, ele vai ajoelhar. Corra até ele e dê o golpe final.

Depois da luta, pegue uma granada do corpo dele e arremesse no portão de onde ele veio para abrir um pequeno buraco. Cruze a ponte.



Mate todo mundo e estoure o pequeno interruptor do outro lado para ligar a ponte. Estoure a porta de madeira à direita e suba. Estoure as duas outras e você dará de cara com o outro Alpha Drone. O esquema para matá-lo é o mesmo, basta se proteger no corredor. Suba pela direita.

Depois de algumas descidas, há uma área com uns seis guardas. Conforme for eliminando os caras, pegue as armas e munições deles. No final, atire nas quatro travas do elevador lá em cima para que ele desça e você possa usá-lo.

Depois da pequena ponte à direita, exploda um interruptor numa cabine para ativar a porta da arena - e chamar dois drones. Lá dentro, corra para um canto escuro e comece a limpar o lugar. São dois em cima e mais dois em cada porta, sem contar o Alpha que chega depois (use o elevador central para se proteger e derrote-o como de costume).

Todos morreram? Suba no elevador e atire no interruptor acima dele. Lá em cima, caia pela direita e aperte o botão na sala. Desça para a arena e saia pela porta que se abriu. Lá fora, dê toda a volta pelo cenário para chegar a uma ponte onde você pode lutar contra o outro Alpha. Dê um tiro, esconda-se, dê outro, até poder detonar as minas e terminar o serviço. Vá para a refinaria, de elevador.

Atire em uma das caixas para ir empurrando até a parede da direita. Suba na caixa e depois na parede. Pendure-se no corrimão, mate todos lá embaixo e mexa no computador. Entre pela porta da qual vieram mais soldados.

As próximas áreas não têm segredo, mas fica a dica: tome muito cuidado com os pequenos robôs, eles estão grudados por toda parte. Vasculhe as áreas com sua mira - ela fica maior quando está sobre um inimigo.

Depois de uma área onde você vira à esquerda no final e passa por uma porta trancada, há uma área com grandes cilindros. Suba no da esquerda e vá até o mais afastado da direita para achar um computador. Acione-o e volte para a área anterior, onde aquela porta estará aberta e você poderá seguir para o Spaceport.



Quando chegar a um grande corredor onde você mata dois guardas, procure à direita um lugar com duas travas brilhando. Atire duas minas nelas para uma escada descer. Suba e ande pelas vigas. Passe a grande ponte (cuidado com os robôs) e caia depois da porta.

Depois de subir um elevador, siga o corredor até o final e enfrente um Alpha (circule alguma construção). Suba a escada de mão à direita e entre por uma passagem na parede. Mate os três caras lá embaixo e acione o computador para poder entrar pela esteira ao lado.

Você terá que enfrentar dois Alphas, um de cada vez. Use as caixas para se proteger. Assim que o segundo morrer, corra para o que estiver mais afastado

da grande porta e comece a jogar granadas na porta. Spinner vai aparecer em um mech, que só pode ser atingido com as granadas. Arremesse sem parar até que ele morra (é mais simples do que parece). Pegue o cartão dele e entre na Dark Athena.



Cruze o grande galpão com inimigos e entre do outro lado. Use o computador e veja a cena. Os drones agora estão do seu lado. Vá matando os mercenários e suba pelo elevador até chegar à sala onde você pode controlar um Alpha Drone.

Atire mísseis com L2, mas não fique próximo das explosões. Na sala ao final do caminho, Lynn vai chamá-lo, ela está no duto verde. Continue com ela, matando todo mundo e seguindo as instruções, até deixá-la em outro duto. Riddick vai sair da máquina. Recupere sua energia e entre na sala final.

Antes de ir para o centro da sala, exploda o interruptor do elevador à frente. Agora sim, avance. A batalha consiste em jogar Revas no buraco do elevador. Para isso, atire nela com a SCAR Gun e exploda quando ela estiver passando em frente ao buraco. Ela cairá no chão. Atire outra vez enquanto ela estiver caída, espere que se levante e, assim que ela começar a se mover, estoure. Ela vai cair de novo. Repita isso até ela cair no buraco. Parabéns, o jogo acabou!



LISTA DE TROFÉUS

Platinum – Consiga todos os troféus
Medium Security Jail Break – Termine Escape from Butcher Bay no nível normal (prata)
High Security Jail Break – Termine Escape from Butcher Bay no nível hard (ouro)
Chain Smoker – Colete todos os maços de cigarro (bronze)
Bell Boy – Complete todas as missões paralelas (bronze)
Main Frame Deck – Dê uma amostra de seu DNA (Butcher Bay - bronze)
Eye Shine – Consiga o Eye Shine (Butcher Bay - bronze)
Kill Abbott – Mate Abbott (Butcher Bay - bronze)
Ring Fight Champion – Vença todas as lutas no ringue da Tower 17 (Butcher Bay - bronze)
Control a Riot Guard – Assuma o controle de um Riot Guard (Butcher Bay - bronze)
Kill a Heavy Guard – Mate um Heavy Guard (Butcher Bay - bronze)
Control a Heavy Guard – Assuma o controle de um Heavy Guard (Butcher Bay - bronze)
Kill Rust – Encontre e mate Rust (Butcher Bay - bronze)
Master of Athena – Termine Assault on Dark Athena no nível normal (prata)
Champion of Athena – Termine Assault on Dark Athena no nível hard (ouro)
Open The Vents – *Consiga o Vent Tool* (Dark Athena - bronze)
Stealth Master – Passe por todo o Cargo Bay sem ser visto (Dark Athena - bronze)
Control an Alpha Drone – Assuma o controle de um Alpha Drone (Dark Athena - bronze)
Kill na Alpha Drone – Mate um Alpha Drone (Dark Athena - bronze)
Melee Master – Mate o Iron Lord (Dark Athena - bronze)
Kill Spinner – Mate Spinner (Dark Athena - bronze)
Ulaks – Consiga e equipe o par de Ulaks (Dark Athena - bronze)
Rebel – Comece a rebelião em Dark Athena (Dark Athena - bronze)
Master of Drones – Mate todos no Main Decks usando só dois Drones (Dark Athena - bronze)
Control a Mech – Assuma o controle de um Mech (Dark Athena - bronze)
Honest Fighting – Mate Jaylor usando só as mãos (Dark Athena - bronze)
Basic Weapon Handling Level 2 – Mate 1000 oponentes (multiplayer - bronze)
Basic Weapon Handling Level 3 – Mate 10000 oponentes (multiplayer - prata)
SCAR Gun – Encontre a SCAR Gun (Dark Athena - bronze)
Sniper Rifle – Encontre e equipe o Sniper Rifle (Dark Athena - bronze)
Margo's Locker – Abra o armário de Margo (Dark Athena - bronze)
Mile's Letter – Transmita a mensagem de Miles (Dark Athena - bronze)
Gabril – Encontre e ajude Gabril (Dark Athena - bronze)
Advanced Weapon Handling – Prove que você consegue usar sua arma sob condições difíceis (multiplayer - bronze)
Killer – Mate quatro oponentes seguidos, faça um double kill e a primeira morte da partida (multiplayer - bronze)
Bounty Hunter – Encontre todos os Bounty Cards (Dark Athena - bronze)
Murderer – Mate oito oponentes seguidos, faça um triple kill e a última morte da partida (multiplayer - bronze)
Winner Level 1 – Vença 10 partidas (multiplayer - bronze)
Winner Level 2 – Vença 100 partidas (multiplayer - prata)
Winner Level 3 – Vença 1000 partidas (multiplayer - ouro)
Basic Weapon Handling Level 1 – Mate 10 oponentes (multiplayer - bronze)
Trigger Happy – Não pare de atirar até ficar sem munição (multiplayer - bronze)
Dominator – Mate doze oponentes seguidos, faça um quadruple kill, a primeira e a última morte da partida (multiplayer - prata)
Underdog – Nunca desista (multiplayer - bronze)
Sniper Master – Faça muitas mortes com o rifle sniper (multiplayer - bronze)
Explosive Master – Faça muitas mortes com granadas (multiplayer - bronze)
Melee Expert – Mate muito na base do soco (multiplayer - bronze)
Funwrecker – Estrague o dia de alguém (multiplayer - bronze)
Hero – Capture um Powercell e vença um round sozinho contra pelo menos três inimigos (multiplayer - bronze)
Escape the Athena – Consiga escapar da Athena (Dark Athena - bronze)



Guitar Hero: Metallica

Modo cheat

No menu principal, selecione "Options", em seguida "Cheats", depois "Enter New Cheat", e insira um dos códigos a seguir para habilitar a dica desejada. Basta apertar o botão da nota e dedilhar. Se você fizer o código corretamente, uma mensagem aparecerá.

Slide infinito: Aperte verde, verde, vermelho, vermelho, amarelo, vermelho, amarelo, azul. Obs.: não será possível conquistar Trophies depois de habilitar este código.

Bateria sempre cheia: aperte vermelho, vermelho, vermelho, azul, azul, verde, verde, amarelo.

Pedal de base automático: Aperte amarelo, verde, vermelho, azul, azul, azul, azul, vermelho. Não funciona online. Obs.: não será possível conquistar Trophies depois de habilitar este código.

Hyperguitar, Hyperbass e Hyperdrums: aperte verde, azul, vermelho, amarelo, amarelo, vermelho, verde, verde.

Efeitos Line 6 no estúdio: aperte verde, vermelho, amarelo, azul, vermelho, amarelo, azul, verde.

Modo Performance: aperte amarelo, amarelo, azul, vermelho, azul, verde, vermelho, vermelho.

Roupas do Metallica: aperte verde, vermelho, amarelo, azul, azul, amarelo, vermelho, verde.

Personagem invisível: aperte verde, vermelho, amarelo, amarelo, amarelo, azul, azul, verde.

Instrumentos invisíveis: aperte vermelho, vermelho, azul, amarelo, verde, verde, verde, amarelo.

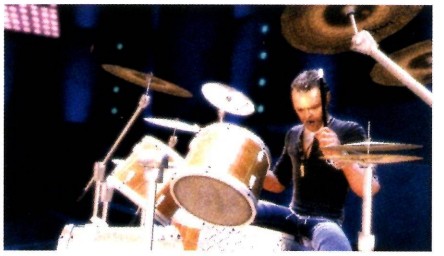
Habilitar Black Highway: aperte amarelo, vermelho, verde, vermelho, verde, vermelho, vermelho, azul.

Habilitar Flame Color :aperte verde, vermelho, verde, azul, vermelho, vermelho, amarelo, azul.

Habilitar Gem Color: aperte azul, vermelho, vermelho, verde, vermelho, verde, vermelho, amarelo.

Habilitar Star Color: aperte vermelho, vermelho, amarelo, vermelho, azul, vermelho, vermelho, azul.

Habilitar Vocal Fireball: aperte vermelho, verde, verde, amarelo, azul, verde, amarelo, verde.



Personagens bônus

Complete os seguintes objetivos para habilitar o personagem desejado:

James Hetfield (clássico): consiga 150 estrelas no vocal.
James Hetfield (zumbi): consiga 200 estrelas no vocal.
James Hetfield: consiga 100 estrelas no vocal.
King Diamond: complete a música "Evil" com qualquer instrumento.
Kirk Hammet (clássico): consiga 150 estrelas na guitarra.
Kirk Hammet (zumbi): consiga 200 estrelas na guitarra.
Kirk Hammet: consiga 100 estrelas na guitarra.
Lars Ulrich (clássico): consiga 150 estrelas na bateria.
Lars Ulrich (zumbi): consiga 200 estrelas na bateria.
Lars Ulrich: consiga 100 estrelas na bateria.
Lemmy: complete a música "Ace Of Spades" com qualquer instrumento.
Marcus Fretshreder: consiga 55 estrelas na guitarra.
Matty Cannz: consiga 55 estrelas na bateria.
Riki Lee: consiga 55 estrelas no vocal.
Rob Trujillo (clássico): consiga 150 estrelas no baixo.
Rob Trujillo (zumbi): consiga 200 estrelas no baixo.
Rob Trujillo: consiga 100 estrelas no baixo.
Shirley Crowley: consiga 55 estrelas no baixo.
Zach Harmon (clássico): consiga 150 estrelas com a banda.
Zach Harmon (zumbi): consiga 200 estrelas com a banda.
Zach Harmon: consiga 100 estrelas com a banda.

Instrumentos bônus

Complete os seguintes objetivos no modo Career para habilitar o instrumento desejado:

Baixo Klown: consiga 45 estrelas no baixo.
Baixo Mean Green: consiga 25 estrelas no baixo.

Músicas bônus

Complete os seguintes objetivos no modo Career para habilitar a música desejada:

Broken, Beat & Scarred: complete a música "The Thing That Should Not Be" com qualquer instrumento.
Cyanide: complete a música "The Thing That Should Not Be" com qualquer instrumento.
My Apocalypse: complete a música "The Thing That Should Not Be" com qualquer instrumento.

Wanted: Weapons Of Fate

Códigos secretos

Entre com os códigos abaixo na tela "Secret Codes" para habilitar a dica desejada. Para ativar o efeito do código, pause o jogo, e escolha a opção "Game Enhancements". Obs.: quando uma dica é habilitada, a fase em que você usar o código não fica disponível para replay depois que o jogo for completado.

Adrenalina infinita: 01101101
Armas melhoradas: 01001111
Destruir com um tiro: 01110010
Jogue como Cross: 01010100
Jogue como Janice: 01000100
Jogue como o guarda-costas de aviação:

01010111
Jogue como Wesley: 01000011
Melhorar energia: 01001100
Modo Cinematic: 01110100
Modo Close Combat: 01100101
Modo Headshot: 01100111
Munição infinita: 01101111
Roupa especial: 01100001

Personagens bônus
Complete os seguintes objetivos para habilitar o personagem desejado:

Airplane Bodyguard: complete o modo Headshot.
Brummel: derrote Brummel.
Nightmare: complete o modo Close Combat.
SWAT Leader: derrote SWAT Leader.
The Immortal: derrote The Immortal.
The Original Spider: derrote The Original Spider.

Resident Evil 5

Bônus
Complete o jogo em qualquer dificuldade para habilitar o modo Mercenaries, modo New Game+, a opção "History Of Resident Evil", a opção "Infinite Ammo", Sheva Alomar como personagem jogável, e roupas Chris' Safari e Sheva's Clubbin.
Complete o jogo na dificuldade Amateur para habilitar a opção "Classic Horror Filter".
Complete o jogo na dificuldade Normal para habilitar a opção "Retro Filter".
Complete o jogo na dificuldade Veteran para habilitar a dificuldade Professional e a opção "Noise Filter".
Complete o jogo em qualquer dificuldade, em menos de cinco horas, para habilitar o Rocket Launcher infinito.



Melhores armas
Melhore as armas indicadas ao máximo, para habilitar novas opções de compra no shop:

Gatling Gun (Chris): melhore a arma VZ61 Machine Gun.
Hydra Triple Barrel Shotgun: melhore a arma Ithaca M37 Shotgun.
Longbow (Sheva): melhore a arma S75 Rifle.
M93R Pistol (Samurai Edge): melhore a arma M92F Pistol.
Smith Wesson M500 Magnum: melhore a arma Smith Wesson M29 Magnum.

Personagens bônus no modo Mercenaries
Conquiste o rank "A" ou maior na missão indicada para habilitar o personagem desejado:

Chris (Safari): missão "The Village".
Chris (S.T.A.R.S.): missão "Experimental Facility".
Jill (Battle Suit): missão "Ship Deck".
Jill (B.S.A.A.): missão "Public Assembly".
Sheva (Clubbin): missão "Ancient Ruins".
Sheva (Tribal): missão "Missile Area".
Wesker (Midnight): missão "The Mines".
Wesker (S.T.A.R.S.): missão "The Prison".

Personagens bônus no "Versus" DLC
Compre os personagens que desejar no menu "Bonus Features" pela quantidade de Exchange Points indicados. Obs.: os personagens possuem pequenas diferenças quando comparados com suas versões do modo Mercenaries.

Chris (Safari): 8.000 Exchange Points
Chris (S.T.A.R.S.): 13.000 Exchange Points
Jill (Battle Suit): 7.000 Exchange Points
Jill (B.S.A.A.): 5.000 Exchange Points
Sheva (Clubbin): 6.000 Exchange Points
Sheva (Tribal): 15.000 Exchange Points
Wesker (Midnight): 30.000 Exchange Points
Wesker (S.T.A.R.S.): 50.000 Exchange Points

Roupa Chris' S.T.A.R.S.
Colete 25 emblemas B.S.A.A.

Roupa Sheva's Tribal
Colete 30 emblemas B.S.A.A.

Itens Resident Evil 5 na Home
Complete os seguintes objetivos para habilitar o item desejado na PlayStation Home:

Ornamento Chris Redfield: tenha um save de Resident Evil 5 e faça o login na Home.
Ornamento Jill Valentine: complete o jogo na dificuldade Veteran.
Ornamento Sheva Alomar: complete o jogo na dificuldade Normal.
Ornamento Treasure Chest: colete todos os tesouros.
Ornamento Wesker: complete o jogo na dificuldade Professional.

Skate 2
No menu principal, selecione a opção "Extras", em seguida "Enter Code", e insira uma das dicas a seguir para habilitar o código desejado:



Habilitar Big Black
Escreva "letsdowork" na tela "Enter Code" para habilitar Big Black nos modos Freeskate, Online e Party Play.

Modo 3-D
Escreva "strangeloops" na tela "Enter Code" para habilitar um efeito em três dimensões como se estivesse usando um óculos 3D vermelho e azul.

Fases bônus
Complete os seguintes objetivos para habilitar a fase desejada:

Etnies GvR Plaza: complete todos os desafios Street.
Monster Skate Park: consiga um patrocinador, depois acesse a opção "Team Film Challenges" nos contatos do seu telefone. Complete estes desafios para habilitar uma campanha com Rob Dyrdek para angariar dinheiro para uma nova pista. Feito isso, você poderá comprar a propriedade por $200,000.
S.V. Dam: complete todos os desafios Thrasher Magazine para drenar a barragem.
S.V. Mega-Ramp Stadium: vença todos os Tranny Contests.
S.V. Summit: complete todos os Death Races para habilitar a fase na Cougar Mountain.
Training Park: complete todos os desafios Team Film.



FICHA TÉCNICA

Lançamento
04/2010

Produção
Square Enix

Distribuição
Square Enix

Jogadores
1

Site
www.finalfantasyxiii.com

Online
Sim

VERSÃO AMERICANA

RPG

RPG

Final Fantasy XIII

Square Enix dá uma prévia do maior RPG do PlayStation 3

MÚSICA PARA SEUS OUVIDOS

O aspecto sonoro se tornou uma das partes mais conceituadas da série. Excelente, com certeza uma das melhores. A trilha sonora de FFXIII está sendo composta por Masashi Hamauzu. Ele colaborou na trilha de FFX e compôs para Dirge of Cerberus, além de vários outros títulos menos expressivos da Square Enix. A música tema ainda está a cargo de Nobuo Uematsu.

Final Fantasy deixou de ser uma simples série de videogame há muito tempo. Desde a famosa sétima versão - que tornou não apenas a marca FF, mas os RPGs em geral extremamente populares no ocidente - a série ganhou inúmeros jogos paralelos, remakes, dois filmes, e sem dúvida a maior lista de produtos que um jogo já teve (perdendo apenas para Pokémon, obviamente). São roupas, estátuas, pelúcias, jóias, réplicas, discos, DVDs e até mesmo bebidas, que sempre se esgotam rapidamente, tamanha a devoção dos fãs.

A mais nova "loucura de fã" foi o lançamento de *Final Fantasy VII Advent Children* Complete, a versão estendida do filme de 2006, em Blu-ray, com quase 30 minutos a mais. Seria normal, se não houvesse uma edição especial com uma demo do superaguardado Final Fantasy XIII. O melhor: como o PS3 não tem travas de região para jogos, a demo japonesa funciona sem problemas em qualquer lugar do mundo. Pois é, fãs de Final Fantasy chegam ao ponto de comprar um filme, não com o intuito de assisti-lo. Para sua sorte, nós somos esse tipo de fã. Portanto, confira nas próximas páginas o que a tal demo traz e como tudo funciona.

Bem feito não é o suficiente

Ao iniciar a demo, já somos apresentados a uma das costumeiras CGs da Square Enix. É impressionante, mas eles conseguiram, de novo, fazer as cenas mais bonitas da história dos videogames, chegando perto do que foi visto no filme *Advent Children*. A cena é um trem, onde Lightning e Sazh estão disfarçados esperando o momento para atacar. Tudo é perfeito, desde o reflexo nas armas dos soldados até o cabelo Black Power de Sazh.

Contudo, sabemos que FF tem CGs bonitas desde FFVIII, e isso não significa bons gráficos na hora de jogar. Felizmente, FFXIII se dá ao luxo de se destacar nos dois quesitos. A transição para os gráficos em tempo real é bem perceptível, porém é o jogo da série que mais se aproximou das cenas em computação gráfica - um feito incrível, pois, como já dissemos, são as melhores já apresentadas.

Olhando apenas para o lado técnico do jogo, devemos dizer que ele fica atrás de jogos como Metal Gear Solid 4 e o todo-poderoso Killzone 2. A contagem de polígonos e efeitos de cenário são mais refinados nesses dois jogos. Mesmo assim, ousamos dizer que Final Fantasy XIII será o jogo mais bonito do PlayStation 3. Isso porque o aspecto artístico e os detalhes o transformam em um jogo muito mais agradável aos olhos. O principal motivo é a grande variedade de cores. Killzone 2 é totalmente cinza e marrom, MGS4 tem um pouco mais de variedade... Ainda assim não chegam perto do que é visto em FFXIII.

A demo apresenta um cenário até sem graça, mas a constante luz verde batendo em todo lugar, e as roupas muito







coloridas e variadas - algo bem comum para os RPGs japoneses - dão o toque especial. Não que os modelos poligonais sejam ruins: a engine Crystal Tools (que estreará em FFXIII e será usada em vários outros jogos da Square Enix) é realmente incrível, perfeita para os jogos desse estilo. É só olhar para o corpo magro ao estilo anime da protagonista Lightning, e depois tentar imaginá-lo se fosse feito com a Unreal Engine 3.

A animação dos personagens é outro quesito digno de nota, e também se destaca nos detalhes. O lenço de Lightning dando a sensação de movimento, as excelentes expressões faciais de Snow. É claro que não há perfeição aqui, e dá para dizer isso apenas olhando para o problema de todo jogo: os cabelos. Evoluímos bastante desde o super gel que Tidus usava em FFX - que deixava seu cabelo imóvel mesmo depois de um mergulho - mas ainda é preciso mais empenho para fazer algo que tenha uma movimentação convincente. Porém, a demo é baseada em uma versão antiga do jogo, por isso há a possibilidade de os gráficos serem ainda melhores do que o visto aqui.

A câmera e o cenário

Assim como no último jogo da série, aqui você pode controlar a câmera livremente. Alguns poucos lugares deixam-no com uma visão fixa, para algum efeito mais dramático ou em alguma passagem mais estreita. A novidade é que, mesmo que você não possa movimentar seus personagens durante as batalhas, a câmera ainda está sob seu controle a qualquer momento. Na verdade, isso é um pouco necessário, já que seus guerreiros não ficam mais parados em uma linha.

É um pouco difícil falar sobre o cenário, pois a Square Enix colocou uma parte terrivelmente simples. A área, chamada "Hanged Edge", é basicamente uma linha reta com alguns escombros no caminho, por isso não temos como saber o nível de interatividade ou coisas do gênero (se bem que Final Fantasy nunca foi conhecido por esse aspecto). Só é necessário andar até algum ponto brilhante para algo acontecer - no caso, pular escombros automaticamente - ou apertar um botão para mexer em um computador. Ah, e os baús continuam presentes, embora não sejam baús, mas sim uma espécie de esfera flutuante.

Mas... Como Funciona?

O nome do sistema da vez é Command Synergy Battle, ou simplesmente CSB. É uma mistura um tanto bizarra entre o clássico ATB (Active Time Battle, sistema usado de FFIV até FFIX), com um pouco do CTB (Conditional Turn-Based Battle, de FFX) e uma pitada do ADB (Active Dimension Battle, de FFXII). Você deve ter ficado um pouco confuso agora, mas não há nada de tão complicado.

A barra de tempo agora está intimamente ligada à escolha de ataques. Percebeu que ela está dividida em três partes? Então, agora cada

SÓ UM BÔNUS NOS DISCOS?

Pois é, por mais que alguns nem se lembrem, a demo é apenas um disco extra na primeira tiragem do filme *Final Fantasy VII Advent Children* Complete. Mesmo que você já tenha assistido ao original - e provavelmente o fez, se é fã da série - vale a pena assistir em alta definição. A única coisa estranha é ter a opção de áudio em japonês e inglês, mas legendas apenas em japonês!

DEMO















É TUDO A MESMA COISA

Fabula Nova Crystallis é composto por três jogos: Final Fantasy XIII, Final Fantasy Versus XIII e Final Fantasy Agito XIII - esse último para o portátil PSP. Porém, mais jogos podem fazer parte desse imenso universo. O Haeresis XIII foi registrado pela empresa Square Enix tempos atrás, e foi dito que FNC pode durar até dez anos.

comando que você escolhe ocupa um determinado espaço na barra de tempo. Um ataque simples, ou uma magia de primeiro nível, preenchem apenas um espaço da barra. Portanto, você pode fazer até três ataques, se a barra estiver totalmente cheia. Caso escolha três ataques e ela ainda não tenha se preenchido totalmente, terá que esperar até que isso aconteça.

Obviamente, existem ataques mais poderosos que gastam mais quantidade de tempo da barra. Na demo, o único ataque desse tipo são as magias Firaga e Blizzaga, que ocupam todos os três espaços. No decorrer do jogo, será possível aumentar o tamanho dela, para poder usar os maiores ataques.

Embora pareça muito simples (e é *mesmo*), esse sistema é muito versátil. Você pode atacar um inimigo duas vezes e terminar com uma magia fraca, ou, por razões estratégicas, usar apenas um pedaço do tempo disponível. Isso é bem útil, caso seu inimigo esteja quase morrendo, pois você irá matá-lo do mesmo jeito, mas sua barra encherá mais rapidamente.

Os comandos podem ser dados a qualquer momento, dependendo apenas de ter tempo o suficiente para executá-los. Falando nisso, deve-se apertar o botão triângulo para que seu personagem faça o que você mandou. Para facilitar, o cursor já vai direto para a opção Command Action - que fica logo acima dos comandos - quando se usa toda a barra de tempo. Caso ainda não tenha usado a barra completamente, o jeito é apertar triângulo mesmo. Sem usar o Command Action, você só terá escolhido o que quer fazer, mas não terá mandado o personagem executar o comando.

Estratégias ilimitadas

A única restrição às combinações é que todos os comandos devem pertencer a uma mesma categoria principal. Sendo assim, você pode usar um ataque normal e uma Black Magic na mesma combinação, pois ambos estão disponíveis quando se escolhe a opção Técnica. Entretanto, não é possível adicionar uma magia de cura no mesmo combo, pois ela só está disponível na categoria White Magic. Lembrando que essas são as condições dessa versão demo, e podem ser diferentes no jogo completo.

Embora você não possa movimentar seus personagens durante a batalha, eles andam pelo cenário. Cada golpe costuma apresentar uma investida e um tipo de recuo diferente. Ao soltar uma magia Firaga, por exemplo, Lightning apenas dá um passo para trás, porém, ao final de três ataques simples, o recuo é um salto mortal. Isso vai separando seus guerreiros no campo de batalha, e pode resultar em estratégias diferentes.

Por exemplo, o chefe que Lightning enfrenta costuma dar investidas com sua lança. Entretanto, caso a protagonista fique parada, apenas soltando magias de longe, ele começa a soltar magias de eletricidade que causam um bom dano, tanto a ela



quanto a seu companheiro Sazh. O chefe de Snow é pior ainda: se recuar demais, você provavelmente ficará preso em um canto tomando golpes muito fortes até morrer.

Tudo parece influenciar o andamento dos confrontos. Soltar uma magia Firaga faz o inimigo ser jogado para o alto e cair atordoado, dando tempo de sua barra de tempo se encher quase por completo e já começar outra sequência. Embora seja mais eficiente lançar inimigos com o comando próprio para isso, pois seus ataques causam muito mais dano. Se conseguir sincronizar seus movimentos, é possível fazer com que seus companheiros também ataquem o oponente durante a queda e aumentar em muito o seu Chain.

Depois da batalha

Depois de vencer uma luta, aparece uma tela com os resultados. Agora você recebe uma nota de uma a cinco estrelas por sua performance, influenciada por muitos fatores, como o tempo gasto para eliminar o inimigo, variedade de golpes etc. Os produtores dizem que isso terá alguma importância durante o jogo.

No canto superior esquerdo, temos outras estatísticas: o tempo gasto na batalha, o número do Chain mais alto, e o número de Breaks durante o confronto. Na parte inferior direito, há algo chamado TP Points, que sempre está sem qualquer ponto. Isso não foi adicionado à demonstração, mas sabemos que está ligado de alguma forma às invocações.

Mudanças antecipadas

Embora seja a primeira vez que o público tem acesso ao jogo, essa demo é baseada em uma versão de desenvolvimento não muito recente. Em uma entrevista à revista japonesa *Dengeki PlayStation*, o diretor Motomu Toriyama falou sobre algumas das mudanças feitas desde então.

Sobre o controle de personagens: a demo só permite que Lightning e Snow sejam controlados. Isso mudará na versão final, que terá um sistema para comandar os outros membros do grupo.

Sobre as batalhas: quando um inimigo morrer no primeiro golpe de uma sequência, o personagem vai continuará dando golpes no ar. O clássico tema da vitória estará presente, assim como as poses finais. Será mais simples selecionar seus alvos. E o principal: as batalhas serão bem mais difíceis. Toriyama chegou a dizer que "talvez este seja o Final Fantasy mais difícil de todos".

Sobre o sistema: FFXIII ainda será baseado em níveis, ao contrário de FFX. Mesmo assim, haverá um sistema de evolução que concederá novas habilidades, entre elas a possibilidade de aumentar o tamanho da barra de tempo. Na demo, mesmo que você inicie um confronto pegando o inimigo de costas, nada acontece, porém, na versão final, diferentes condições se aplicarão caso consiga pegá-los de surpresa.

Está faltando algo, não?

Ah, claro. O que seria de um Final

JÁ FAZ TEMPO DESDE...

Sabia que Final Fantasy XIII começou como um projeto para PlayStation 2? Pois é, a produção começou ainda em 2004. Os produtores perceberam que levaria muito tempo para ser feito e acabaram migrando para o PlayStation 3 no ano seguinte. Duvidamos que eles sabiam que iria demorar tanto para o game chegar ao mercado de games.

NO CALOR DA BATALHA

Vamos então ao que interessa: como funciona o sistema de batalha. Ante de tudo, devemos avisar que a demo apresenta apenas 50% do sistema. Não sabemos como funcionam as summons, alguns elementos básicos não estão presentes, outros serão levemente modificados e alguns foram colocados para fins de demonstração. Para se ter uma ideia, não há itens, e a energia se recupera completamente a cada batalha. Estamos entendidos? Pois bem, vamos lá.

Para começar, não há encontros aleatórios. Todos os inimigos estão visíveis no cenário, e você saberá muito bem quando uma batalha terá início. Quando entrar na luta de fato – com uma transição quase imperceptível, diga-se de passagem – temos esse monte de informações e escolhas na tela. Vamos ver o que cada um deles representa:

COMANDOS
Os comandos estão divididos em três categorias principais:

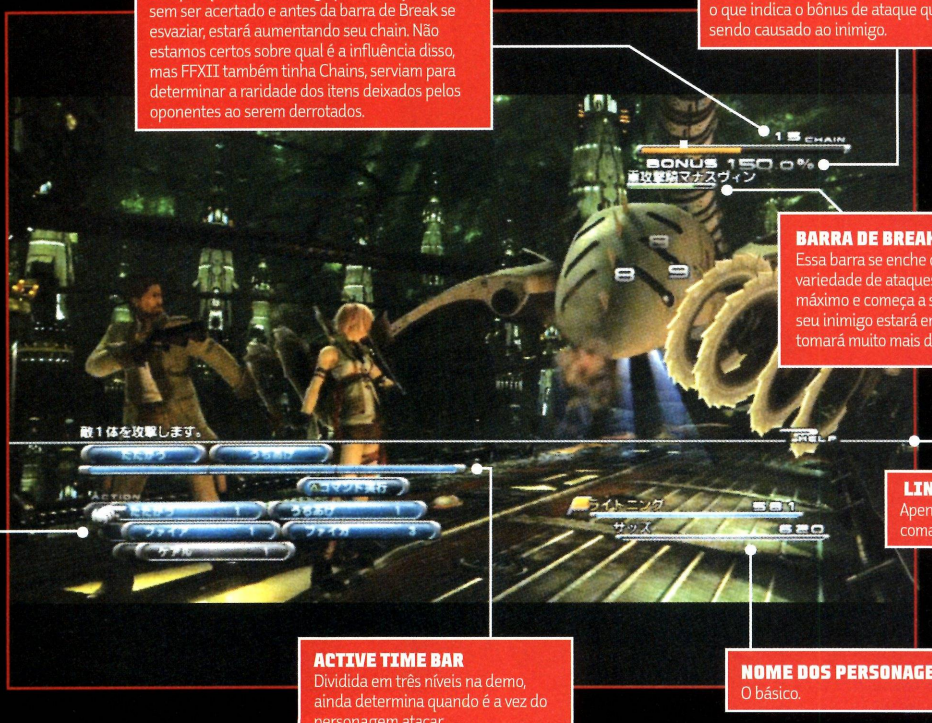
わざ TÉCNICA
Perceba que o primeiro comando não é necessariamente "ataque", mas sim "técnica". Isso porque, ao selecioná-lo, você pode escolher não apenas seu ataque normal, mas também outras habilidades como o うちあげ (uchiage), que lança o oponente para o alto. Na verdade, até as Black Magics podem ser escolhidas por meio da primeira opção. Isso na verdade é para ajudar (e ao mesmo tempo restringir) o sistema da barra de tempo, de que falaremos daqui a pouco.

黒魔術 BLACK MAGIC
As Black Magics disponíveis na demo são Fire (ファイア) e Firaga (ファイガ) para Lightning, e Blizzard (ブリアト) e Blizzaga (ブリザガ) para Snow.

白魔術 WHITE MAGIC
A única White Magic é o Cure básico. Ela só pode ser selecionada por meio do menu White Magic, não aparecendo caso a opção Técnica seja escolhida.

NÚMERO DE CHAIN
Sempre que você acerta golpes na sequência, sem ser acertado e antes da barra de Break se esvaziar, estará aumentando seu chain. Não estamos certos sobre qual é a influência disso, mas FFXII também tinha Chains, serviam para determinar a raridade dos itens deixados pelos oponentes ao serem derrotados.

PORCENTAGEM DE BÔNUS NO DANO
Esse número embaixo da barra de Break é o que indica o bônus de ataque que está sendo causado ao inimigo.



BARRA DE BREAK
Essa barra se enche com velocidade e variedade de ataques. Quando ela chega ao máximo e começa a se esvaziar lentamente, seu inimigo estará em estado Break, e tomará muito mais dano que o normal.

LINHA DE AJUDA
Apenas mostra o que o comando selecionado faz.

ACTIVE TIME BAR
Dividida em três níveis na demo, ainda determina quando é a vez do personagem atacar.

NOME DOS PERSONAGENS E ENERGIA
O básico.

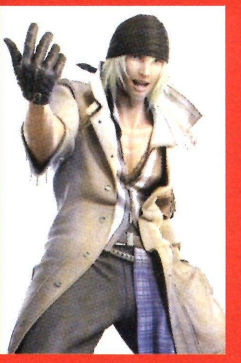
QUEM É QUEM



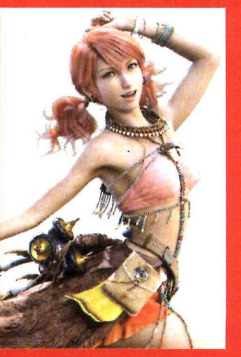
LIGHTNING
Ela não lembra seu verdadeiro nome, por isso é conhecida por esse apelido. Aparentemente, ela pertencia ao exército de Cocoon, se rebelou e agora faz parte da resistência. Tem um poder antigravitacional que lhe permite flutuar e fazer movimentos incríveis. Isso é possível graças a botões nas pontas de seus dedos, e basta um estalo para acioná-los.



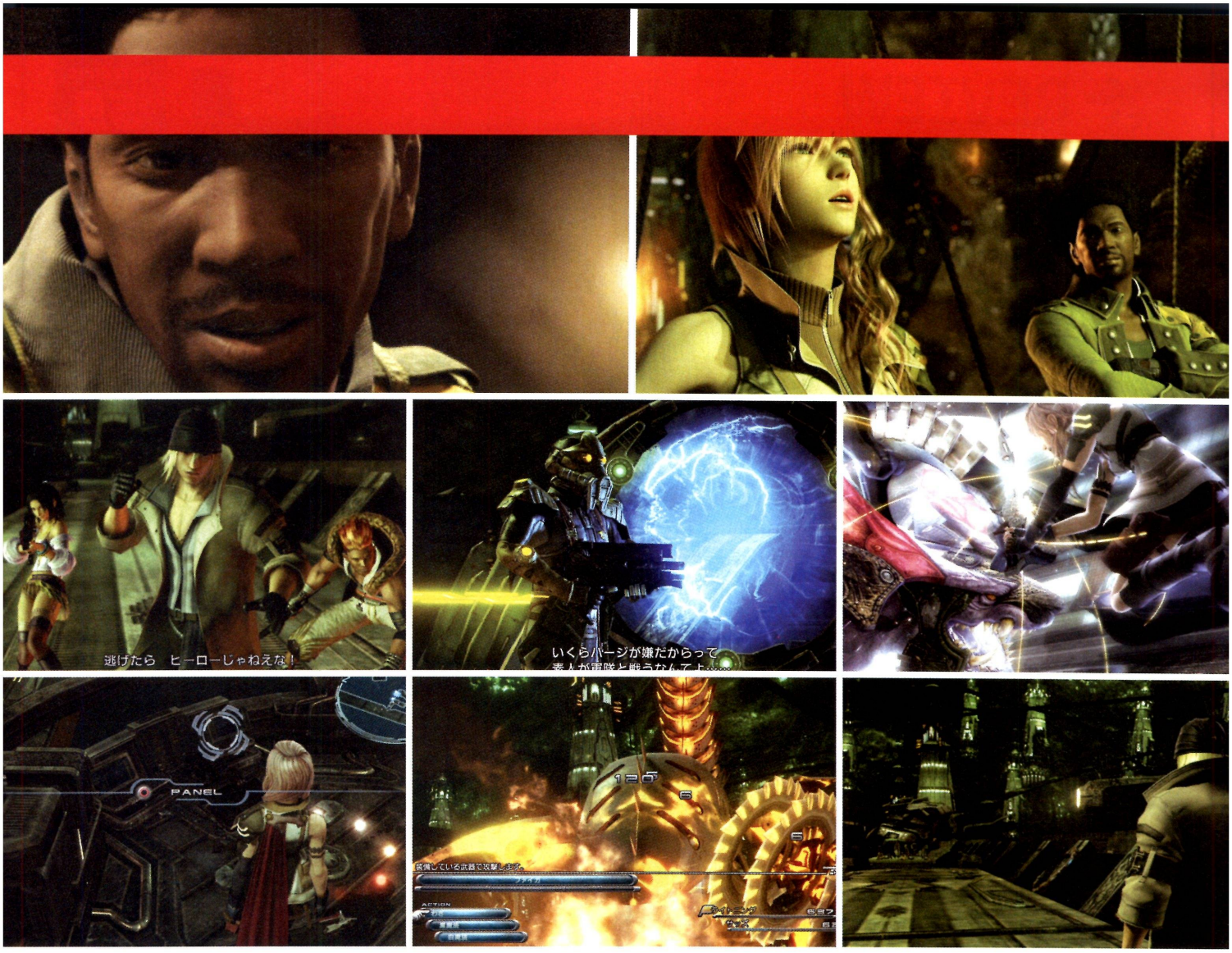
SAZH KATZROY
Amigo de Lightning desde tempos de exército, Sazh é o oposto de sua companheira. Fala demais e sempre tem uma frase engraçada. Está sempre andando com um pequeno Chocobo que vive em seu grande cabelo afro.



SNOW VILLIERS
Ele é o carismático líder do Team Nora, uma das divisões da resistência. Luta ao lado de seus companheiros Maqui, Gadot e LeBreu – todos usuários de armas de fogo, enquanto ele usa apenas as próprias mãos. Não se sabe porque ele ajuda Lightning ou o motivo de estar na resistência, e rumores dizem que ele pertence a uma linhagem chamada Rushi, que são considerados os protetores de Cocoon.



OERBA DIA-VANILLE
Oerba só aparece na demo em pequenas cenas, mas é vital para a história, por ser uma l'Cie que vive em Pulse. Muito pouco se sabe sobre a garota de tranças, a não ser que ela também está no grupo de Lightning e usa arco e flecha para se defender.



Fantasy sem uma ótima história, não é mesmo? Final Fantasy XIII traz de volta uma história sobre Cristais que dão equilíbrio ao mundo - o que era comum até o quinto game da série. Dessa vez, eles são seres conscientes, que tem o poder de dar vida e construir objetos. Aqui, o mundo como um todo é chamado de Pulse, e digamos que não é um lugar muito agradável para viver. Entre os habitantes, estão os fal'Cie, uma raça que tem o poder de se comunicar com os Cristais.

Por ordem dos Cristais, os fal'Cie construíram um lugar chamado Cocoon. É uma enorme redoma no céu que abriga as pessoas contra os perigos e turbulências de Pulse, e é dito que foi feito para proteger as pessoas contra uma espécie de infecção que estava tomando o mundo exterior. Cocoon tem seu próprio Cristal, que criou formas de vida e máquinas para que todos pudessem viver ali. Dezenas de milhões de pessoas vivem nesse chamado "paraíso", mas, teoricamente, quem vive em Pulse não tem o direito de entrar em Cocoon. Assim, cria-se uma divisão no mundo, sobre quem pode ou não habitar o lugar utópico. Ultimamente, os governantes têm se mostrado muito rígidos sobre qualquer tipo de contato com algum habitante de Pulse. Quem não segue as regras é expurgado para fora de Cocoon.

A demo começa em um dos trens que estão escoltando pessoas para serem expurgadas. Lightning e Sazh estão disfarçados e começam uma rebelião para salvar as pessoas dali. Na outra metade da demo, Snow e seu Team Nora também está ajudando a resgatar prisioneiros, lutando contra o exército. No final, percebemos que todos eles estão trabalhando juntos e que têm um objetivo em comum: capturar um fal'Cie que vive em Pulse.

As informações oficiais acabam por aí, mas sabemos que eles se tornarão os chamados l'Cie, nome dado pelo fal'Cie para aqueles que possuem um objetivo maior. Eles são predestinados a serem inimigos da humanidade e destruir Cocoon.

Fica difícil esperar

É isso o que podemos dizer sobre a tão esperada demo do jogo mais aguardado do PlayStation 3. Lembrando que, embora a versão japonesa seja lançada ainda em 2009, a versão americana só chegará em 2010, ou seja, ainda falta um ano para você jogar, se não quiser se aventurar pelos caracteres nipônicos. Até lá, muita coisa pode mudar e outras informações surgirão, mas temos certeza que a expectativa só vai aumentar. A demo foi feita para mostrar as batalhas e, mesmo tendo apenas metade do sistema disponível, adoramos cada momento. Sendo fãs incondicionais como você, podemos afirmar uma coisa depois de jogá-la: agora, ficou ainda mais difícil esperar. | **DOUGLAS PEREIRA**

SEM TROCAR O DISCO DE JOGO

Os jogos da série Final Fantasy costumam ser enormes e com dezenas de missões paralelas. Mesmo assim, a Square Enix garante que tudo vai caber em apenas um Blu-ray de dupla camada. Mesmo assim, isso significa 50GB de dados, e nos faz pensar em quantos DVDs serão necessários na versão para Xbox 360! Vale lembrar que um DVD de dupla camada armazena 9GB de espaço.

Veredicto 59

GRÁFICOS 10 SOM 18 JOGABILIDADE 18 DIVERSÃO 13



The Godfather II

Cosa nostra

FICHA TÉCNICA

Produção
EA Redwood Studios

Distribuição
Electronic Arts

Jogadores
1 - 16

Site
godfather2.ea.com

Online
Sim

SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

Aç
AÇÃO

\+
Novas formas de extorquir comerciantes | Sistema de controle da cidade.

−
Repetitivo | Inteligência Artificial precária | Gráficos deixam a desejar.



Os imigrantes italianos da família Corleone voltaram a dar as cartas no mundo dos games. The Godfather II é a continuação do primeiro game da série, que fez muito sucesso entre público e crítica. Mas ao contrário do segundo filme (considerado a melhor continuação da história do cinema), The Godfather II acabou decepcionando. O primeiro jogo baseado no filme *O Poderoso Chefão* estava mais para um "clone de GTA", ambientado nos anos 40. Desta vez a Electronic Arts quis fugir da comparação direta com a franquia da Rockstar e colocou elementos que, se não forem observados com cautela, vão dar a impressão errada ao jogador. Em The Godfather II vamos acompanhar a história de Dominic, um cara que é amigo e "afilhado" de Don Michael Corleone. A missão dele é ser o Don da cidade de Nova York e construir o nome de sua própria família. Ele vai seguir as ordens de Michael, o todo-poderoso Padrinho, fazendo tudo o que ele "pedir".

O jogo começa em 1958, na tentativa de assassinato de Frank Pentangeli, um Capo da família Corleone, em uma festa em Cuba. Claro que, como no filme, Pentangeli não morre, mas é a partir deste momento que Dominic começa a fazer seu nome crescer entre as famílias italianas.

Só que aqui as coisas são bem diferentes do filme. Nada, nenhum momento em que o filme mostrava o passado de Vito Corleone é exibido no jogo. Uma licença poética que possivelmente não vai agradar os fãs de *O Poderoso Chefão*.

O game também engloba a cidade da Flórida e depois o leva para Cuba. Mas nenhum dos três lugares é grande o suficiente para ser chamado de cidade. Por exemplo, Nova York não chega a ser um quinto do tamanho que era no primeiro jogo. Somando a área dos três cenários não vai dar a sensação de estar realmente em uma cidade grande.

Rede de influências

Todo Don tem como obrigação proteger os comerciantes de sua cidade de incidentes desagradáveis,

Poderoso Chefão na Home

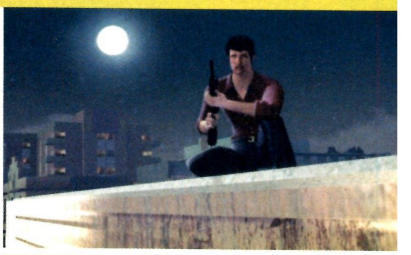
O fascinante universo mafioso de The Godfather II marca presença também no ambiente online PlayStation Home. É possível visitar um espaço temático do game no qual estão disponíveis mesas de pôquer ao estilo "No Limit Texas Hold'em". Além de jogar cartas, o usuário pode também ver trailers e imagens do game.

EXTRA +++

Dominic não aparece nos filmes. Ele é um personagem criado para o jogo e você verá o império de Michael Corleone crescer pelos olhos dele.



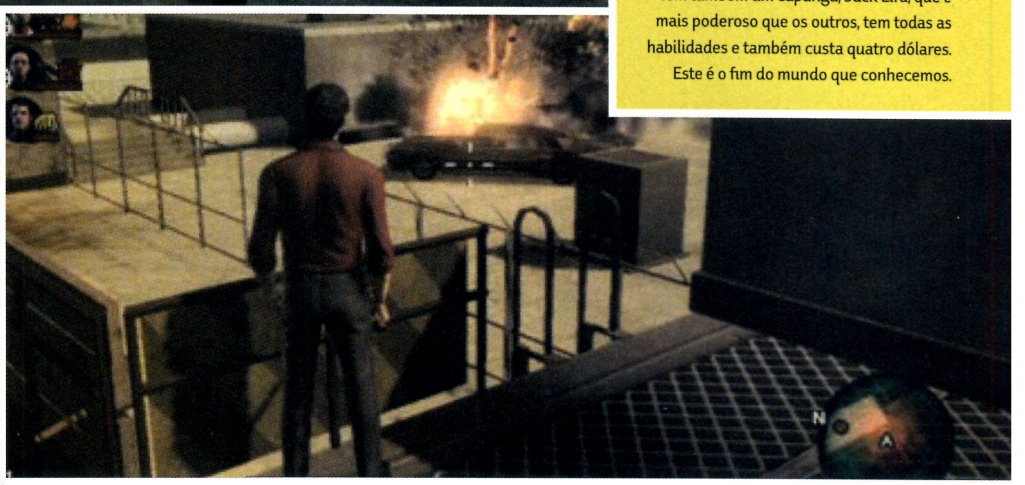
BÓLIDO
Nos anos 60 você tem à disposição carros velozes, como este esportivo que lembra um Corvette.



CONTEÚDO EXTRA?

Lembra da época em que usávamos dicas para ganhar itens em jogos? Pois é. Hoje em dia A Electronic Arts liberou para download na PSN um pacote chamado Level 4 Weapons Bundle que permite que o jogador compre as armas mais poderosas do jogo para serem usadas a qualquer hora. Elas sempre estarão em seu esconderijo por "apenas" quatro dólares. Isso mesmo. Quase R$10 por uma dica. Quer mais? Tem também um capanga, Jack Lira, que é mais poderoso que os outros, tem todas as habilidades e também custa quatro dólares. Este é o fim do mundo que conhecemos.





como assaltos, espancamentos e destruição de propriedades. Para isso ele tem que "convencer" os donos dos estabelecimentos de que eles precisam de proteção. Alguns aceitam numa boa. Outros precisam de estímulos, como uma vidraça quebrada ou alguns tapinhas. Sim, aqui você primeiro bate para depois proteger. E existem diversas formas de fazê-lo, como usar socos, apontar armas, bater em clientes etc. Fica claro que as várias formas de assustar os comerciantes foi o que mais tomou atenção dos programadores.

Essas ações constroem a rede de influências que fará de Dominic um bom chefão. Você deverá controlar todo tipo de comércio da cidade, desde vendas de drogas até casas de prostituição, entre uma grande variedade de negócios que acontecem em toda cidade normal.

Só que, na maioria das vezes, é outro chefão que cuida do estabelecimento e aí as coisas ficam mais quentes. Você terá que tomar este negócio na base da pancada. As lutas mano a mano usam golpes fracos e fortes, defesa e contra ataques, para isso você usa os botões do controle - no primeiro jogo todo o combate desarmado era feito com a alavanca analógica direita, o que era algo simplesmente horrível.

A parte de combates armados segue o padrão imposto em GTA IV, só que aqui você pode controlar melhor a mira automática para acertar tiros na cabeça dos seus adversários. Basta travar a mira e apontar com o direcional no seu alvo.

Você pode ver todos os estabelecimentos que podem ser dominados apertando o botão Start. Esta é a chamada "Don View". Lá você também pode ver os membros da sua família, descobrir quanto está recebendo pela proteção dos negócios, mudar as roupas de Dominic entre muitas outras opções. É nesta parte que você vai gastar algum tempo planejando seu próximo ataque. Conseguindo todos os estabelecimentos do mesmo ramo de atividade você ganha presentes, como carros blindados, coletes à prova de balas e mais munição para as armas. Depois de tomar todos os estabelecimentos de outra família, você terá o dever de destruir sua base e tomá-la para si.

Deslocado no tempo

Diferente do primeiro jogo que contava com diversos atores do longa redublando seus personagens, em The Godfather II só a presença de Robert Duvall foi sentida. Só que aqui temos um grande problema, Duval não tem a mesma idade de quando ele interpretou Tom Hagen, o filho adotado de Don Vito Corleone. Vê-lo com aquela cara novinha e com uma voz de um idoso de mais de 70 anos não é uma coisa interessante.







EFEITO
Algumas texturas, como a do asfalto, são borradas e mal feitas. Dá para vê-las se repetindo até aqui nesta foto.

Fazendo seu Don

Antes de começar o jogo você tem a oportunidade de fazer Dominic ficar com a sua cara. Mas novamente, diferente do primeiro jogo, *aqui as opções* são escassas. O que você vai fazer é alterar a cor dos olhos, o corte de cabelo e *alguns detalhes* como barba e o formato do rosto. Certamente era de se esperar coisa muito melhor.

Trabalho sujo

Claro que, como um bom Don que se presa, você terá que proteger seus negócios locais com diversos capangas. Os membros mais destacados farão parte da sua família. Para isso você vai escolher estes homens em diversos locais da cidade. Cada um destes camaradas tem uma habilidade, como arrombadores, médicos e demolidores e cada uma destas habilidades vai ajudá-lo na hora de invadir um local. Conforme sua família vai crescendo, você terá a opção de promover estes capangas para Capos, depois de Capos para Chefes. Cada vez que você evolui um membro da sua gangue, ele ganha mais uma habilidade, o que o torna mais útil em investidas futuras.

The Godfather II ainda tem um monte de missões paralelas, como roubar bancos, fazer favores para pessoas da cidade ou subornar a polícia. Isso significa que, se quiser fazer tudo que for possível, vai levar um tempão. Mas logo as coisas vão ficando meio que repetitivas, perdendo aquele gostinho de novidade.

Além disso, depois que você pega o jeito da coisa, logo percebe que tudo vai se tornando muito rápido de resolver. A dica mais útil é encher de capangas todos os estabelecimentos que você dominar. Com isso, dificilmente uma família adversária vai conseguir tomar aquele local novamente e você terá segurança para atacar outros locais.

Desespero em grupo

O que mais decepciona em quase todos os aspectos é o modo multiplayer. O primeiro ponto a se levar em consideração está na população online que chega a ser quase nula. É muito difícil achar alguém que esteja jogando The Godfather II online. Quando você conseguir encontrar alguém, vai descobrir que realmente não há motivos reais para largar qualquer outro game com esta opção.

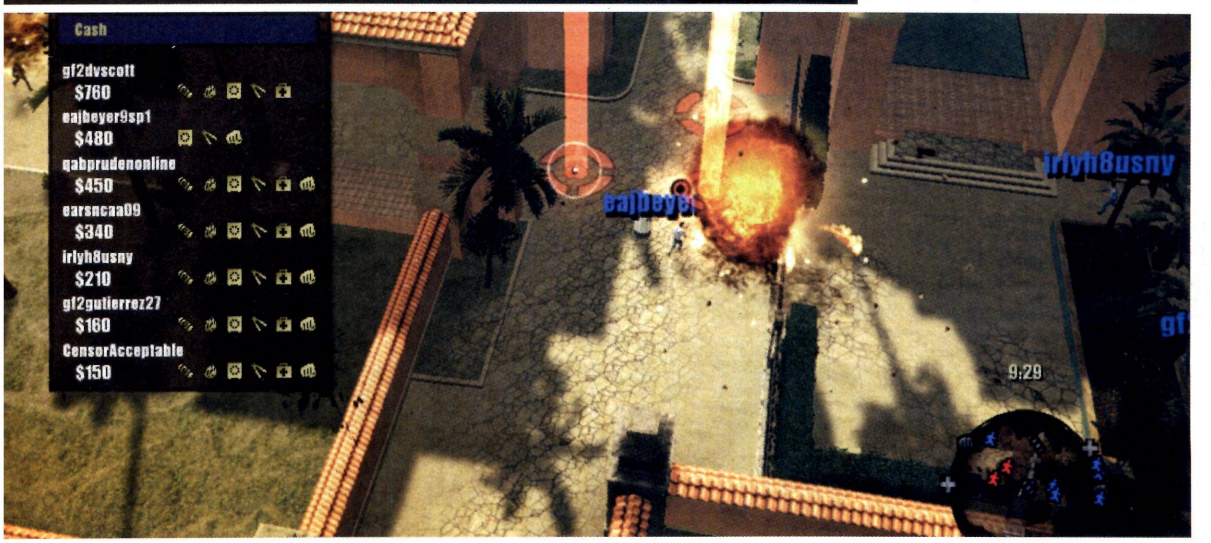
Os modos Team Deathmatch e Demolition Assault são muito básicos. O primeiro é o típico mata-mata entre times e o segundo é justamente o modo de colocar uma bomba em um local determinado no mapa. Já o modo Safe Craker é talvez um dos mais interessantes, onde vence quem conseguir roubar mais cofres no tempo determinado.

6 280 $

EXTRA +++ Um dos pontos mais interessantes de The Godfather II é que você elabora estratégias dominando comércios que dão itens de bônus para a sua famiglia.



SEM DÓ
O tratamento dado às prostitutas é o do pior nível em The Godfather II.



Acontece que em todos os modos a pior coisa que existe é a pontaria, pois no modo multiplayer a mira assistida é deixada de lado em favor de uma retícula que se move muito lentamente. Nem mesmo ajustando a velocidade da pontaria é possível conseguir reagir a tempo. Sua sorte será se conseguir encontrar alguém que está diretamente à sua frente. Se você conseguir pegar o adversário desprevenido vai conseguir colocá-lo para dormir com os peixes.

Desapontando a famiglia

Se há uma coisa que não falta em The Godfather II é uma série de problemas técnicos. A inteligência artificial dos seus capangas é quase nula. Eles não conseguem sequer fazer uma coisa direito. Eles sempre têm o dom de atirar em suas costas, não conseguem passar por portas e até entrar em carros é uma tarefa árdua para eles. Isso não se restringe aos seus aliados, os inimigos às vezes fingem que não o veem e o ignoram completamente. Eles não usam as mesmas táticas que você tem à disposição, como se esconder atrás de paredes ou usar granadas. A sensação é que eles querem morrer logo e que você não é o Don Dominic, aquele que todos querem ver morto.

Para piorar o quadro, temos ainda em mãos um dos jogos com visual mais pobre da atualidade. Parece que ele foi feito ainda na época do PlayStation 2 e com algumas texturas em alta definição - a grande maioria fica borrada quando você se aproxima demais de uma parede ou de uma porta.

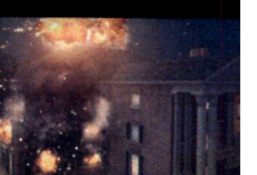
O resumo da ópera é que muita coisa foi feita em The Godfather II, porém nenhuma delas ficou excelente. O jogo é legal por alguns momentos, mas depois de algum tempo a empolgação passa e fica claro que tudo poderia ser bem melhor se algumas arestas fossem polidas. Talvez as coisas sejam diferentes em Mafia II, que será lançado pela 2K Games no final deste ano e que tem futuro bem mais promissor. Até lá, a família Corleone fica em recesso esperando uma hora melhor para voltar às ruas. | **RODRIGO GUERRA**

NO CONTROLE

△ O objetivo é fazer com que sua família cresça e dominar toda a máfia da cidade de Nova York.



○ Quando você destrói uma famiglia, você fica com a casa em que eles moravam. É como começou a crise imobiliária...



✕ Cuidado com o que você faz nas ruas. Geralmente a polícia vem atrás. Não que isso seja um problema, é claro...

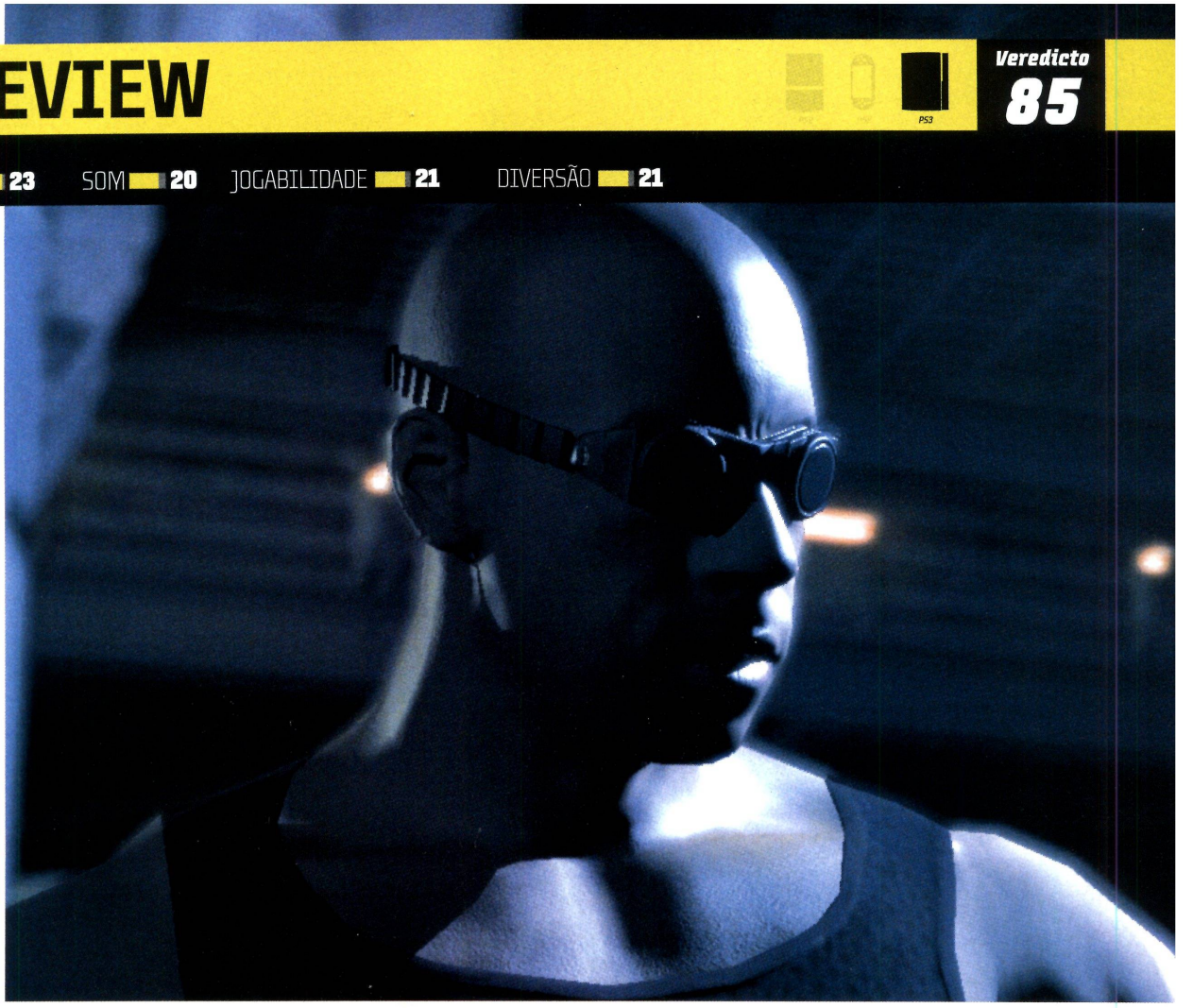


□ Ao conseguir tomar todos os negócios da cidade para a sua família, você ganha bônus, como coletes à prova de balas.



Veredicto 85

GRÁFICOS 23 SOM 20 JOGABILIDADE 21 DIVERSÃO 21



FICHA TÉCNICA

Produção
Starbreeze

Distribuição
Atari / Tigon

Jogadores
1 - 12

Site
riddickgame.com

Online
Sim

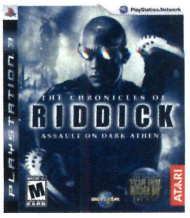
SIHAKIS
Não

VERSÃO AMERICANA

FPS
1ª PESSOA

Belos gráficos | Dublagem | Multiplayer competente.

Variação de estilos entre o remake e a expansão.



The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

Remake de qualidade

Vin Diesel é um cara que leva videogames muito a sério. Por mais que Wheelman não seja nenhuma pérola (conforme você leu no review da última edição da *PS3W*), não deixa de ser um jogo divertido e de dedicação visível. Contudo, prova maior ainda desta afeição é o game The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, um surpreendente jogo de tiro estrelado pelo próprio ator, baseado em filme. Simplesmente um dos melhores games de tiro em primeira pessoa da geração passada de consoles e computadores.

Esse brilho retorna com ainda mais fulgor ao PlayStation 3 neste remake e expansão, agora com o subtítulo Assault on Dark Athena. Na prática, o disco Blu-ray abriga três produções distintas: uma releitura de Escape from Butcher Bay com visual atualizado e em alta definição, uma nova aventura que dá continuidade à história e um módulo de partidas multiplayer online.

Relembrando a prisão

O visual do Escape from Butcher Bay original era dos mais bonitos no primeiro Xbox e PC. A tradição continua aqui neste remake. Os efeitos de iluminação são críveis e envolventes, e as texturas apresentam definição rara, mesmo para os padrões atuais.

Nos controles, poucas mudanças, o que é excelente. A jogabilidade furtiva tão bem executada não mostra sinais de envelhecimento e continua divertida e instigante. Esconda-se nas sombras para se esgueirar dos adversários e faça valer o poder especial de Riddick de enxergar no escuro para se dar bem. Nada muito diferente. Da mesma forma não mudou a inteligência artificial dos inimigos, permanece previsível demais - não custava ter elevado a dificuldade, nem que fosse para conferir um certo ar de novidade.

A expansão apresenta poucas, mas substanciais diferenças. Por exemplo, o visual, que aqui consegue harmonizar ainda melhor os efeitos luminosos, conferindo um aspecto meio cinematográfico, graças à fluidez de animações e um competente trabalho em esconder junções de polígonos e outros detalhes técnicos. Melhor ainda, a tecnologia de sincronia labial está

Partes e o todo de Riddick

Curioso para saber mais sobre a história de Riddick e o universo no *qual ele vive*? Pois saiba que ele vai muito além dos games. A franquia Chronicles of Riddick *conta também com* cinco filmes - duas animações e três longa-metragens com atores - que expandem ainda mais a história da série.

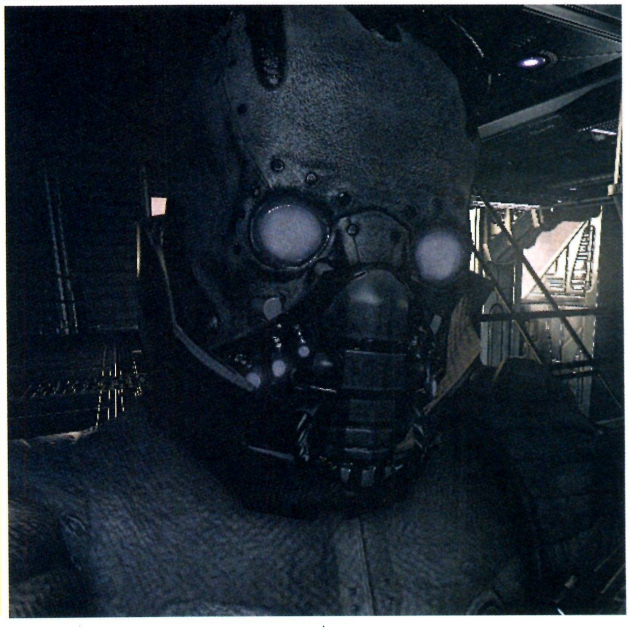
EXTRA +++

Além dos filmes e jogos de tiro, há também um adventure no estilo aponte-e-clique para jogar pela Internet. Intitulado Hunt For Riddick, nele você controla um mercenário que está à procura de Riddick. Para jogar basta visitar o site: hechroniclesofriddick.com/hunt









SERVIÇO SECRETO

Dentre os próximos projetos do estúdio Tigon, destaca-se Secret Service, game que será protagonizado por um agente secreto norte-americano e está sendo feito em parceria com o diretor Bryan Singer - o mesmo cara que dirigiu os dois primeiros filmes do X-Men e Superman: O Retorno. Como já é de se esperar, o personagem principal deve ser interpretado por Vin Diesel.

ainda mais aprimorada, ostentando resultados impressionantes.

Em contrapartida, Assault on Dark Athena perde muito da furtividade tão marcante, caindo no clichê de jogo de tiro em primeira pessoa recheado de balaços e ação. Não é exagerado - fique tranquilo, não é um Quake ou Unreal - mas a diferença é bem perceptível. Em termos de enredo, esse excerto adicional acrescenta bastante à história de Riddick, dando continuidade direta aos eventos de Escape from Butcher Bay.

Técnica impecável

Por fim, a terceira das atrações: o modo multiplayer. Ainda que não lá muito criativo, o modo de partida para vários jogadores é divertido e consistente. As partidas podem ser disputadas tranquilamente entre até 12 pessoas e chama atenção especial uma opção de jogo na qual uma pessoa assume o comando de Riddick em um cenário totalmente escuro. Cabe aos outros 11 guerreiros utilizar a luz das armas para fugir e tentar abater o Vin Diesel digital no labirinto de breu completo.

Ainda digno de menção é o fenomenal trabalho de dublagem. Já era excelente no game original e aqui mantém o alto nível, inclusive em Assault on Dark Athena, e ainda é valorizado graças ao esmero na sincronia labial. Vin Diesel consegue imprimir personalidade ao herói em poucas frases, mas de efeito. Da mesma maneira, os outros atores realizam com habilidade a tarefa, incluindo Ron Perlman (o cara que interpretou o herói-demônio Hellboy nos cinemas).

Raras vezes somos brindados com uma releitura tão competente, variada e cheia de conteúdo como essa. Vale lembrar que o remake de Escape from Butcher Bay é baseado na edição especial do diretor que ainda conta com um capítulo adicional.

Em uma situação pouco comum, The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena consegue reunir conteúdo suficiente para atrair aqueles que não conhecem a série ao mesmo tempo em que traz extras e melhorias o bastante para convencer até os veteranos a colocarem novamente os óculos escuros de Riddick e manejar as curiosas lâminas Ulak pela escuridão das sombras da prisão. | **CLÁUDIO PRANDONI**

NO CONTROLE

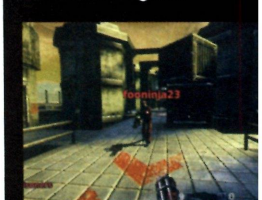
△ Além de seus punhos, Riddick conta com as perigosas facas Ulak para dar cabo de seus inimigos.



○ Esconda-se nas sombras para poder atacar os inimigos na porrada e acabar mais fácil com eles.



✕ O divertido modo multiplayer, mas pouco criativo, é uma das grandes novidades do game.



□ Outra novidade do game Dark Athena: Riddick pode usar novos tipos de armas neste remake.



PS3

Veredicto 66

GRÁFICOS 18 SOM 18 JOGABILIDADE 16 DIVERSÃO 14







FICHA TÉCNICA

Produção
Proper Games

Distribuição
Capcom

Jogadores
1 - 2

Site
www.motherflocker.com

Online
Não

SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

PZ
PUZZLE

\+ Criativo | Bonito visual | Jogabilidade instigante.

\- Controles podem irritar | Inteligência Artificial.

PLAYSTATION® Network

Flock

Rebanho de criatividade

Já comentamos por aqui: ao mesmo tempo em que a Capcom não hesita um segundo em reciclar à exaustão franquias consagradas (vide Street Fighter, Resident Evil e Mega Man) a empresa não abre mão também de investir em novas franquias.

Flock é mais uma prova disso e ainda aponta para novos experimentos da gigante nipônica. Trata-se de um quebra-cabeça e título de estreia do estúdio ocidental Proper Games. Apesar do visual fofinho e colorido, que pode remeter a uma experiência casual e infantil, é um jogo de puzzle criativo e instigante, ainda que, às vezes, justamente a inovadora mecânica seja um problema.

Cativa e irrita

O objetivo é controlar uma nave espacial e com ela guiar ovelhas e outros animais para serem abduzidos pela sua nave-mãe, localizada no início da fase. A luz do seu OVNI assusta as pobres criaturas indefesas e assim é possível agrupá-las em rebanhos e guiar pelas fases. Além disso, o objeto voador é munido de um raio trator com o qual consegue mover elementos dos cenários, muito útil para desobstruir passagens e até criar caminhos.

Com estes poucos elementos e muita criatividade, Flock consegue apresentar enigmas divertidos e instigantes. Um ponto bacana é que conforme se progride novos elementos vão aparecendo no cenário para interagir das mais diversas maneiras - até o Blanka pode ser habilitado e arremessado como uma bola de demolição para destruir obstáculos!

Eventualmente, até as condições climáticas influenciam nas mais de 50 fases, culminando em um sistema criativo e empolgante. O problema reside justamente na mecânica. A inteligência artificial dos animais é limitada demais e fica difícil guiar as criaturas pelos campos verdejantes. Mesmo com prática nos controles, eventuais falhas dos bichinhos podem colocar tudo a perder e frustrar.

Além da campanha principal (que oferece modo cooperativo) pode-se também criar fases e compartilhá-las com amigos pela rede. As ferramentas não são exatamente das mais versáteis já vistas em um editor de níveis, mas não deixa de ser uma opção interessante que confere alto valor replay.

O visual agradável e lindo faz tudo parecer feito de brinquedo e as músicas pecam um bocadinho por serem animadas demais. Vale o mesmo para os efeitos sonoros: às vezes é tudo tão cômico e exagerado que irrita, mas com o tempo dá para relevar numa boa. | **CLÁUDIO PRANDONI**

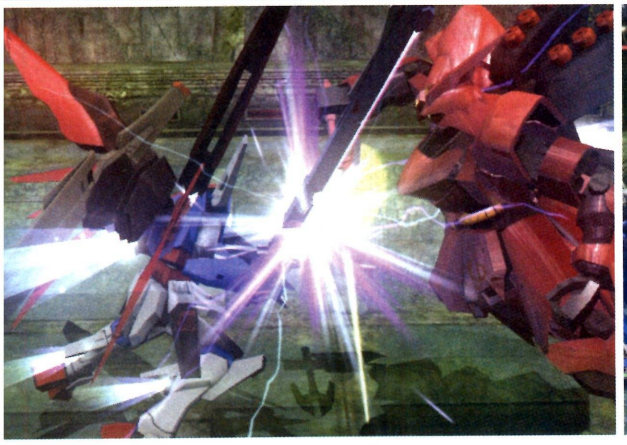
Bom para vender

A campanha de marketing da Capcom para Flock está forte. Na loja online da empresa já é possível até comprar uma linha de brinquedos baseados no jogo. Há também brinquedos de outros games da Capcom, com promoções de frete grátis para compras acima de determinado valor.

PS3

GRÁFICOS 10 SOM 10 JOGABILIDADE 08 DIVERSÃO 08







FICHA TÉCNICA

Produção
Omega Force

Distribuição
Namco Bandai

Jogadores
1 - 2

Site
dynastywarriors gundam.com

Online
Sim

SIHAHIS
Não

VERSÃO AMERICANA

AÇÃO

\+ Robôs fiéis ao anime | Inimigos gigantes.

– Jogabilidade repetitiva | Missões no espaço.

Dynasty Warriors: Gundam 2

O céu foi mesmo o limite

Vai chegar o dia em que haverá o crossover dos guerreiros do Japão feudal (da série Samurai Warriors), com os chineses de Dynasty Warriors e os robôs de Gundam. Mesmo que a série tenha suas qualidades (muitos inimigos simultâneos na tela e um lampejo de estratégia de guerra), elas se dissolvem na quantidade de games lançados anualmente com praticamente a mesma fórmula.

A repetição da jogabilidade é muito evidente em Dynasty Warriors: Gundam 2, pois houve uma mera substituição dos soldados humanos de Dynasty Warriors (que conta a história dos guerreiros chineses) e Samurai Warriors (com personagens extraídos do Japão feudal) pelos robôs do anime. Um dos atrativos do jogo, segundo a Koei, é a ação no espaço sideral. Porém, esse cenário é apenas uma paisagem, pois os personagens continuam limitados (tem até uma projeção de um chão). Não há a jogabilidade que se espera de um game de ação com robôs, armas, jatos propulsores e espadas laser, como Zone of the Enders bem realizou no PS2.

Se ainda existe alguém que não conhece nenhum jogo "estilo Koei", é simples: em um vasto mas pobre cenário, controle um guerreiro e derrote centenas de inimigos genéricos usando combos idem. Quando dois robôs rivais batem de frente, há uma seguência QTE em que se sairá melhor aquele que apertar corretamente os botões. Eventualmente, haverá itens para coletar e alguns chefes para derrotar seguindo o mesmo método. DW: Gundam 2 tem um bom diferencial, que é adquirir peças durante as missões para personalizar seu robô.

Mesmo com belos efeitos dos golpes especiais, visualmente, o game não impressiona porque falha ao passar a sensação de controlar um robô gigante. Exceto quando surgem inimigos ainda maiores que o seu personagem, praticamente não há referências que denotem alguma grandeza. Em nenhum sentido. | **HENRIQUE MINATOGAWA**



Apenas para seus olhos

Os fãs do consagrado anime Mobile Suit Gundam poderão aproveitar robôs de diversas gerações da série fielmente reproduzidos. Os respectivos pilotos também estão presentes, porém, aparecem no meio da batalha com uma caixa de texto e falando alguma coisa com uma dublagem ruim.

Veredicto
49



+ Cenas animadas baseadas nos quadrinhos.

− Muito curto | Muito caro | Repetitivo.

Os games de Watchmen foram planejados para venda apenas em formato digital e por episódios, assim como Siren: Blood Curse.





GRÁFICOS **15** SOM **17** JOGABILIDADE **07** DIVERSÃO **10**

Watchmen: The End is Nigh

FICHA TÉCNICA

Produção
Dead Line Games

Distribuição
Warner Bros. Interactive

Plataforma
PS3

Jogadores
1 - 2

Site
watchmenvideogame.com

Online
Não

SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

AÇÃO

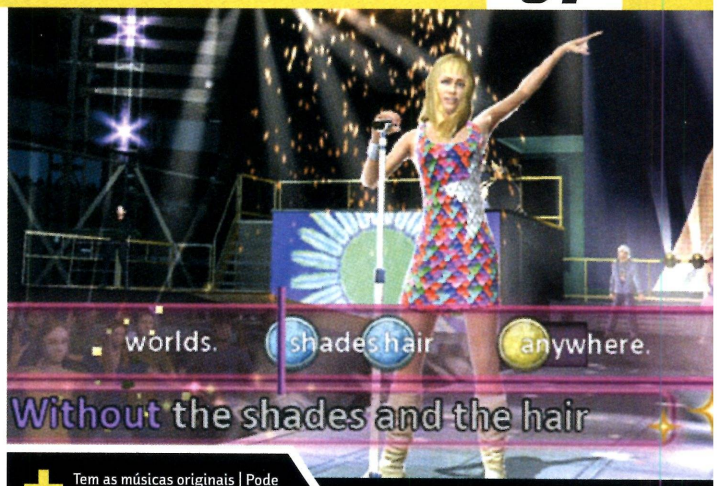
Muito caro pela diversão que proporciona

David Gibbons e Allan Moore foram os responsáveis por um dos maiores clássicos dos quadrinhos, Watchmen, que desconstruía tudo o que se pensava sobre super-heróis. O game Watchmen: The End is Nigh chegou à PlayStation Store na mesma semana em que o longa foi lançado nos cinemas.

O jogo se passa dez anos antes dos eventos originais, porém, o enredo não tem a mesma profundidade dos textos de Moore, mostrando Coruja e Rorschach trabalhando juntos para colocar o foragido Underboss atrás das grades.

The End is Nigh é um jogo de pancadaria à Streets of Rage, mas muito chato. Basta pressionar ○ do início ao fim, pois a coisa só muda quando do encontro com o único chefe, no final da aventura. Ademais, o jogo custa muito caro pelo o que proporciona de diversão - é possível terminá-lo em uma hora e meia. Com os mesmos $ 20, pode-se comprar um (bom) jogo completo na PlayStation Store. | **RODRIGO GUERRA**

Veredicto
37

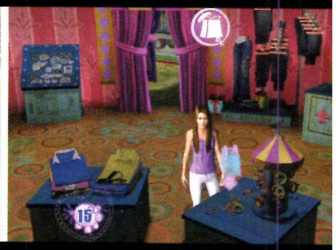


+ Tem as músicas originais | Pode agradar aos fãs mirins.

− Visual feio | Jogabilidade simplória e repetitiva.

Hannah Montana: The Movie é um jogo sobre uma cantora, mas que não deixa o jogador cantar. Para isso, opte por jogar Disney Sing It.





GRÁFICOS **10** SOM **15** JOGABILIDADE **6** DIVERSÃO **6**

Hannah Montana: The Movie

FICHA TÉCNICA

Produção
n-Space

Distribuição
Disney Interactive

Plataforma
PS3

Jogadores
1

Site
buenavistagames.go.com

Online
Não

SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

AÇÃO

Cante, dance e ignore

Infelizmente, já virou tradição esperar que um jogo baseado em filme seja ruim. Contudo, Hannah Montana: The Movie abusa demais desse direito.

O alvo da vez é o primeiro filme da estrela juvenil mais popular da Disney na atualidade. Ela enfrenta o dilema de viver como uma grande cantora ou então voltar a levar uma vida calma no interior dos Estados Unidos.

Predominam shows nos quais é necessário realizar comandos diversos para dançar e tocar instrumentos - nada de cantar, o que é estranho. O chato é que são movimentos bobos, repetitivos e que em nada afetam o que acontece na tela. Erre ou acerte, Hannah continua dançando.

Como Miley Stewart, a menina quando não está interpretando a popstar, o jogo é ainda mais enfadonho, consistindo em explorar uma cidade sem graça, conversando com pessoas e participando de minigames pouco empolgantes. O visual é feio, atolado de texturas mal feitas e animações simplórias. | **CLÁUDIO PRANDONI**



Veredicto 70

+ Conceito único | Engraçado | Cooperação entre jogadores.

− Sem objetivo | Difícil de progredir ao longo das fases.

Nobi Nobi, em japonês, significa "estica-estica", o que traduz literalmente a jogabilidade do game.





GRÁFICOS **13** SOM **17** JOGABILIDADE **20** DIVERSÃO **20**

Noby Noby Boy

Diversão esticada

FICHA TÉCNICA

Produção
Namco Bandai

Distribuição
Namco Bandai

Plataforma
PS3

Jogadores
1

Site
o--o.jp

Online
Sim

SIHAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

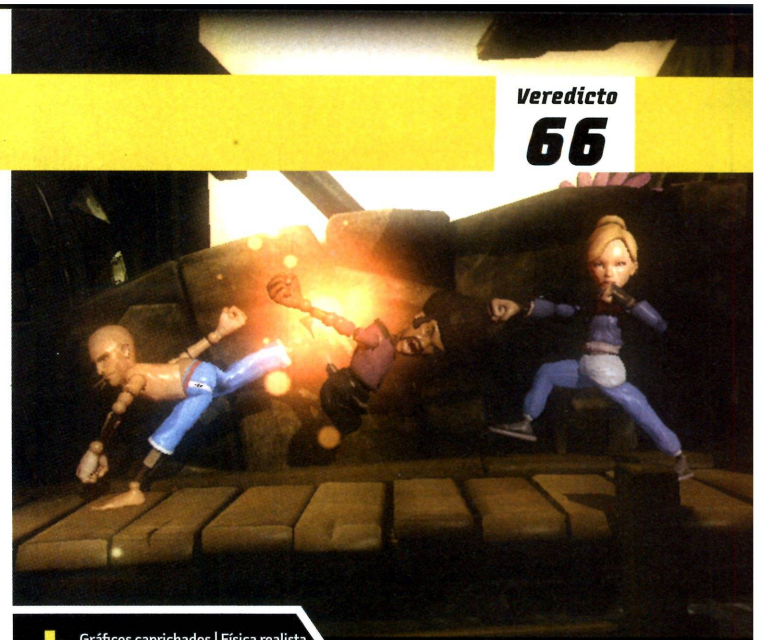
Pz

PUZZLE

Keita Takahashi não é apenas um produtor de jogos, mas de coisas que divertem. Depois de Katamari Damacy, ele decidiu criar algo inusitado: um parque de diversões. Agora ele volta ao mundo dos jogos em um título estranho e quase sem sentido: Noby Noby Boy.

Neste jogo você controla um garoto-minhoca que é apaixonado por Girl, uma menina que deseja conhecer seres de outros planetas. Para que isso aconteça, ela precisa viajar pela galáxia, *e você deve ajudá-la*. A tarefa é simples: quanto mais o menino se esticar, mais longe ela vai. Assim, ele deve comer tudo o que vir em sua frente, como frutas, pessoas e casas.

A mecânica é simples: cada alavanca analógica controla uma ponta do menino. Basta controlar cada uma das pontas para que ele se estique. Porém, as distâncias entre a Terra e outros planetas são medidas em valores reais. Tudo o que você fizer ajuda jogadores do mundo inteiro, pois todos estão colaborando para que a garota chegue a outros planetas. Noby Noby Boy é engraçado e estranho, para quem quer coisas realmente inovadoras. | **RODRIGO GUERRA**

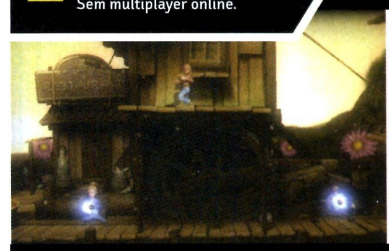


Veredicto 66

+ Gráficos caprichados | Física realista para personagens e cenários.

− Simples demais | Sem extras | Sem multiplayer online.

O Rag Doll Kung-Fu original (PC) foi criado por apenas uma pessoa. É possível baixar uma demonstração no site: www.ragdollkungfu.com.





GRÁFICOS **18** SOM **18** JOGABILIDADE **16** DIVERSÃO **14**

Rag Doll Kung-Fu: Fists of Plastic

Lutas de brinquedo

FICHA TÉCNICA

Produção
Tarsier Studios

Distribuição
Sony

Plataforma
PS3

Jogadores
1 - 4

Site
www.us.playstation.com

Online
Não

SIHAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

Lu

LUTA

Alardeado como uma das principais exclusividades para download no PlayStation 3, este jogo de luta cômico não justifica toda a publicidade, expectativa e até mesmo os quatro anos que ficou em produção.

Trata-se de um game de festa, ao melhor estilo Smash Bros., dos videogames da Nintendo. Arenas pequenas, milhares de itens para usar nas batalhas, comandos simples e falta de profundidade no sistema de combate.

O charme fica por conta do elaborado sistema de física, que confere aos poucos oito personagens o comportamento de bonecos de pano e a elementos do cenário reações realistas. E só.

Não há modos extras malucos, uma história para acompanhar e até o multiplayer para quatro jogadores só pode ser em rede local. O visual é muito caprichado e os personagens são engraçados, mas ainda assim é pouco demais para compensar os US$ 10 pagos pelo jogo. | **CLÁUDIO PRANDONI**

Veredicto 72



+ Fases criativas | Design limpo | Novidades criativas.

− Mudanças na jogabilidade o tornam difícil demais para novatos.

Uma novidade é uma espécie de bomba que, ativada ao abrir três sementes uma após a outra, elimina todos os inimigos da tela.





GRÁFICOS 17 SOM 16 JOGABILIDADE 21 DIVERSÃO 18

Pixeljunk Eden Encore

Um jardim mais espinhoso

FICHA TÉCNICA

Produção
Q-Games

Distribuição
Sony

Plataforma
PS3

Jogadores
1 - 3

Site
us.playstation.com

Online
Sim

SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

Pt

PLATAFORMA

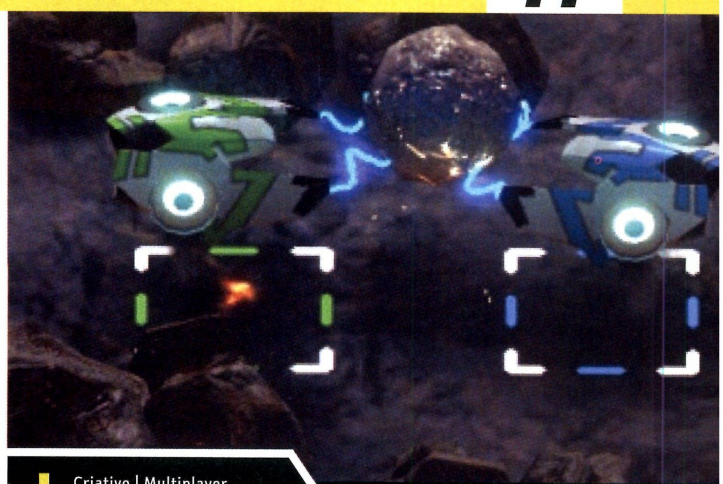
Mais do que uma expansão, Encore é também uma nova dificuldade para o cultuado jogo. Um novo jardim é adicionado e por meio dele é possível acessar as fases inéditas.

O grande charme delas é que são muito mais ousadas do que o título original em vários sentidos. Visualmente Encore é mais colorido e, portanto, propicia uma saudável variedade em relação à predominância de fases escuras do original. Em termos de jogabilidade, a expansão ousa ao inserir novos elementos, destacando-se a manipulação de gravidade.

Porém, Encore não é só novidades: truques da edição passada são revistos de formas criativas e, principalmente, mais desafiante. Isso confere uma variedade bacana à repetição e desafio para os mais experientes.

O único problema é justamente esse: Encore é difícil e só será aproveitado plenamente por quem já está familiarizado com PixelJunk Eden. Agrada os veteranos, mas dificilmente chamará atenção de novos jogadores. | **CLÁUDIO PRANDONI**

Veredicto 77



+ Criativo | Multiplayer divertido.

− Visual e música sem graça | Nenhuma opção online.

Gosta de "tower defense", mas Comet Crash é inovador demais para você? Experimente então Crystal Defenders, um game mais tradicional.





GRÁFICOS 18 SOM 17 JOGABILIDADE 22 DIVERSÃO 20

Comet crash

Defesa e ataque criativos

FICHA TÉCNICA

Produção
Pelfast

Distribuição
Sony

Plataforma
PS3

Jogadores
1 - 4

Site
cometcrash.com

Online
Sim

SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

Es

ESTRATÉGIA

O gênero de jogo casual "tower defense" é uma das atuais manias em games online para PC e aos poucos vêm surgindo para consoles, principalmente como títulos para download das redes online.

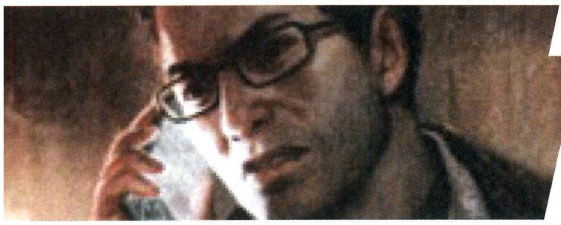
Comet Crash se encaixa nesta categoria, mas consegue fugir da mesmice e dos clichês com criatividade e competência. O grande diferencial está no próprio conceito de jogo: você não apenas precisa defender, como manda a tradição, mas também desenvolver uma estratégia de ataque para vencer o adversário.

Some a isso uma temática de ficção científica recheada de robôs e lasers, e a experiência se assemelha bastante à série de estratégia Starcraft, da Blizzard. Os controles são precisos e fáceis de dominar - mesmo com o excesso de comandos possíveis - e ajudam a acompanhar o ritmo frenético e empolgante das partidas.

Pena mesmo não ter qualquer tipo de partida online: os multiplayers cooperativo e competitivo são muito divertidos, mas só podem ser jogados em um único console. | **CLÁUDIO PRANDONI**

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



78 **Silent Hill: Shattered Memories**
Saiba o que vem por aí no novo game da melhor franquia de terror já lançada. O enredo é o mesmo de primeiro game, porém, agora a Konami reinventou alguns conceitos para inovar o terror da série. Harry Mason entra em cena novamente em Shattered Memories.



80 **Indiana Jones and the Staff of Kings**
Confira todos os planos da LucasArts para recolocar o clássico aventureiro Indiana Jones no caminho do sucesso no mundo dos games. Cenários, inimigos, modos de jogo, enredo e muito mais sobre a nova jornada do arqueólogo que ficou famoso nos anos 80.



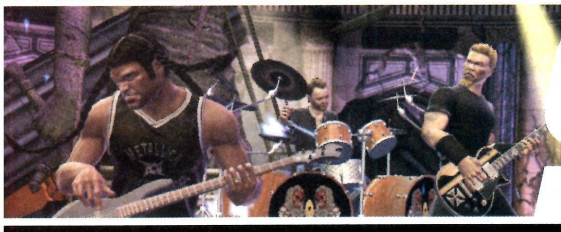
81 **Class of Heroes**
Mais de 80 horas de ação, 75 mapas tridimensionais, monstros, armadilhas, puzzles... Quer saber mais? Confira um superpreview do game que oferece mais de 500 possibilidades para customizar os personagens.



82 **Dicas**
Duas páginas recheadas de códigos para os melhores games de PlayStation 2 e PSP: Sonic Unleashed, Guilty Gear XX: Accent Core, Bratz: Rock Angelz, Naruto Shippuden: Ultimate Ninja 4, Ben 10: Alien Force e muito mais.



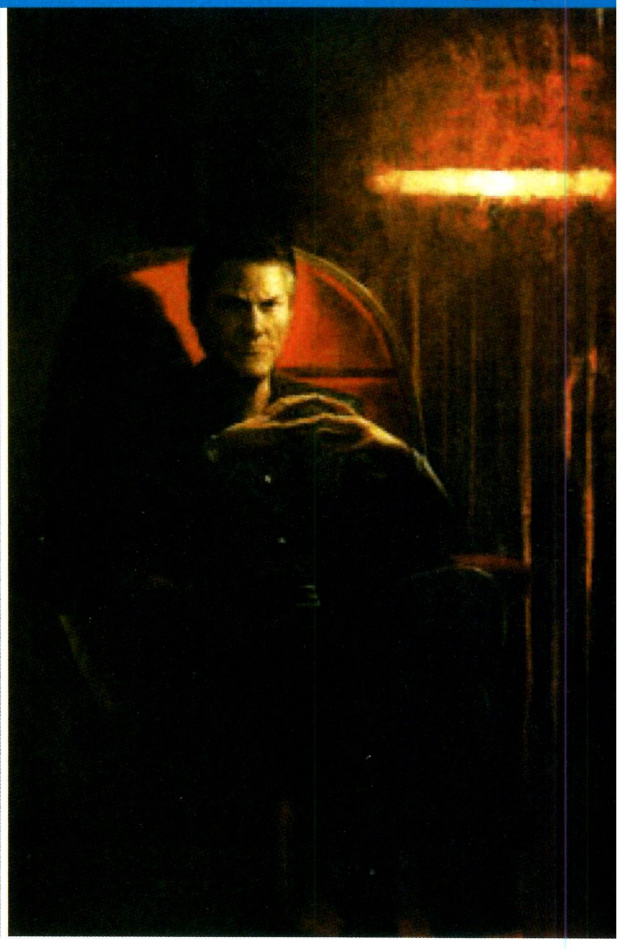
84 **Naruto Shippuden: Ultimate Ninja 4**
Quer chegar ao final do mais novo *game do ninja Naruto*? Siga uma estratégia de nove páginas mais do que completa que nós preparamos nesta edição. Todos os segredos para você chegar ao final do jogo sem problemas.



94 **Guitar Hero: Metallica**
Veja qual foi o veredicto da nossa equipe em relação ao melhor Guitar Hero lançado até o momento. Controle uma das maiores bandas de rock pesado em ação no mundo dos games.

PS2 PSP





FICHA TÉCNICA

Lançamento
3º trimestre de 2009

Produção
Climax Studios

Distribuição
Konami

Jogadores
1

Site
konami.com/games/shsm/

Online
Não

Expectativa
Alta

+ Uma volta triunfal a essência que se perdeu ao longo dos episódios.

– É quase como tentar refilmar o episódio IV de Star Wars.

VERSÃO AMERICANA

SH
SURVIVAL HORROR

TIMELINE



Silent Hill | 1999
Já se passou uma década desde do lançamento do clássico primeiro SH.



Silent Hill 2 | 2001
O apaixonado James recebe uma carta de sua amada esposa pedindo que a encontre em Silent Hill.



Silent Hill: Origins | 2008
Travis é um caminhoneiro que, após quase atropelar uma menina na estrada e acaba sem querer em Silent Hill.

Silent Hill: Shattered Memories

De volta às origens

A definição mais próxima de um remake seria algo como refazer com as mesmas referências e seguindo os mesmos passos do original, mas incrementando a nova peça com algumas melhorias, como em uma refilmagem. Quem imagina que Silent Hill: Shattered Memories segue por esse caminho está redondamente enganado. O novo rebento da franquia da Konami, desenvolvida pela Climax Studios desta vez, chega este ano para aterrorizar muita gente, num esforço para voltar às origens.

A série ganhou espaço por explorar um gênero diferente nos games, focando no "terror psicológico". A ambientação, os ângulos de câmera e até a trilha sonora - produzida por Akira Yamaoka, compositor de outros dos jogos - tem como único objetivo deixar o jogador em frangalhos. O objetivo não é tirá-lo da cadeira com sustos monstruosos, mas deixar tudo tão tenso que o barulho de uma porta abrindo é capaz de enfartá-lo.

Por novos caminhos

Estamos de volta à nossa querida Silent Hill, que conhecemos e amamos desde seus 32 bits do PSone, plataforma na qual o primeiro jogo foi lançado em 1999, e quem volta à cena é o mesmo Harry Mason em busca de sua filha adotiva que sumiu. Nosso velho amigo é obrigado novamente a vagar pela cidade em seu ambiente sombrio que dilacera os nervos até do mais corajoso matador de zumbis de qualquer Resident Evil. A cidade é um lugar vazio e congelado, cercado por uma névoa eterna e uma escuridão que penetra e tira as esperanças da alma. O interessante é que Silent Hill, na verdade, quase assume o lugar do protagonista. Você pode sentir que ela está observando a todo o momento, sempre pronta para tentar pegá-lo.

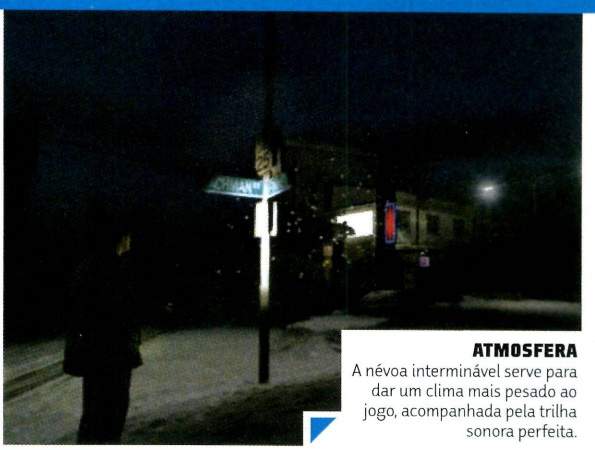
Bem no início do jogo já se percebem as diferenças nesta nova empreitada. Além do visual dos personagens não ser exatamente o mesmo, as escolhas levam agora para caminhos diferentes, surpreendendo até aqueles aficionados que sabiam o original de cor. A premissa pode ser a mesma, mas a história é contada de um jeito diferente, buscando

EXTRA +++

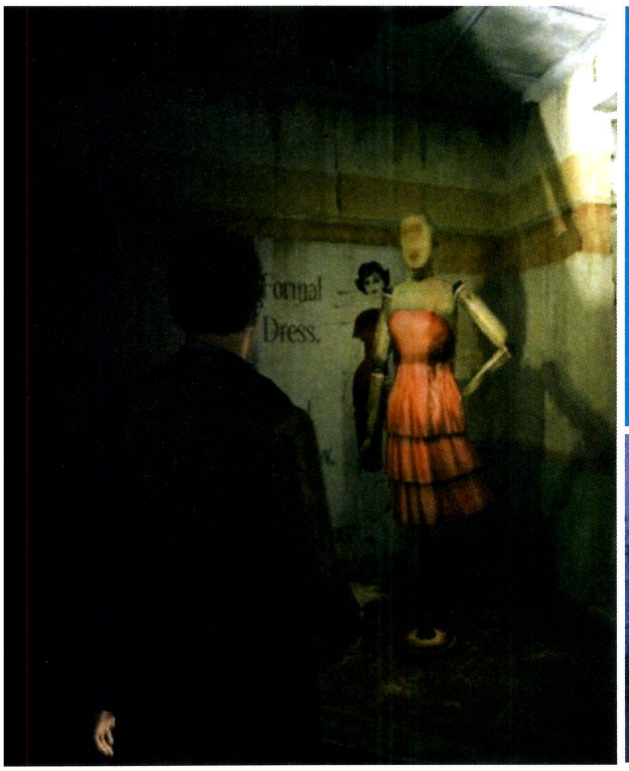
SH ganhou as telonas em 2006 pelas mãos do diretor Christophe Gans (O Pacto dos Lobos), com elementos de vários episódios. Rose é quem busca sua filha adotiva, atormentada por pesadelos, após também ser separada dela em um acidente de carro.



FORÇA POLICIAL
Cybil Benett é uma poucas pessoa sãs que você encontra em Silent Hill



ATMOSFERA
A névoa interminável serve para dar um clima mais pesado ao jogo, acompanhada pela trilha sonora perfeita.



ONDE ESTAMOS?

A localização exata de Silent Hill é um mistério e ao longo dos jogos as evidências que surgem dão mais nós na cabeça. No primeiro game, enquanto Harry fazia uma busca na escola, encontra afixado num mural um "Chicago News", cidade que fica no centro-oeste dos EUA. Sabe-se, porém, que SH fica próxima a um grande lago chamado Toluca, remetendo à Califórnia, na costa oeste. No terceiro jogo a cidade de Portland é citada, mas ela fica no Estado do Maine, extremo nordeste do país. A curiosidade é que o Maine é a terra natal e cenário de muitos livros de terror de Stephen King, sendo então a hipótese favorita de muitos.



uma experiência de terror "perfeita", segundo os produtores do game. O jogo "assistirá" você adaptando-se e remodelando a cada passo.

Uma das novidades é a passagem por uma clínica psiquiátrica no início, na qual o jogador responde algumas perguntas que acabam por definir a personalidade de Mason e abrir algumas das diferentes possibilidades. Questões como se você bebe para relaxar, se escuta sempre as pessoas ou até se é fiel à esposa são feitas para dar mais dinamismo ao personagem.

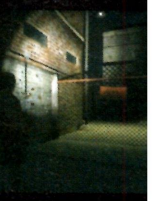
Logo de cara já se percebe que o acidente de carro, fato que marca a separação do protagonista de sua filha, acontece em uma rua diferente e somente com sua lanterna à mão, Mason parte em sua jornada pela gelada Silent Hill. Eis mais uma das grandes diferenças: os combates foram eliminados do episódio. A intenção dos produtores é exatamente tratar o game como um filme de terror no qual o personagem principal é uma pessoa "normal", mas com uma difícil missão, cercado por terríveis mistérios, com inimigos mais fortes nas canelas e isolado de toda e qualquer ajuda. O personagem terá de correr, saltar, escalar e buscar as mais criativas soluções para fugir dos monstros que espreitam e perseguem o pobre pai indefeso.

Ligar pra quem?

O celular de Harry desempenha um papel fundamental no game, sendo um tipo de faz-tudo que serve como mapa, lugar para salvar, para tirar fotos etc. Além disso, é por ele que você recebe mensagens da pequena Cherryl como "estou machucada" ou "corra, papai! Você não pode enfrentá-los! Corra!", o que acaba por criar uma tensão ainda maior. Disque 911 e você ouvirá a atendente perguntando qual a emergência, mas ela não o entenderá devido a uma misteriosa estática. Os inimigos podem se comunicar, se esconder, armar emboscadas, fazer de tudo para te impedi-lo fugir e tornam sua vida um inferno. Shattered Memories promete, podemos ficar realmente empolgados e ansiosos por mais uma nova incursão à cidade maldita. | **MATHEUS CLEMENTE**

NO CONTROLE

A lanterna ainda será um dos principais instrumentos para Mason, já que os locais de silent Hill costumam ser escuros.



Harry Mason tem motivos fortes para entrar em Silent Hill. Sua filha Cheryl Mason some meiteriosamente na neblina da cidade.



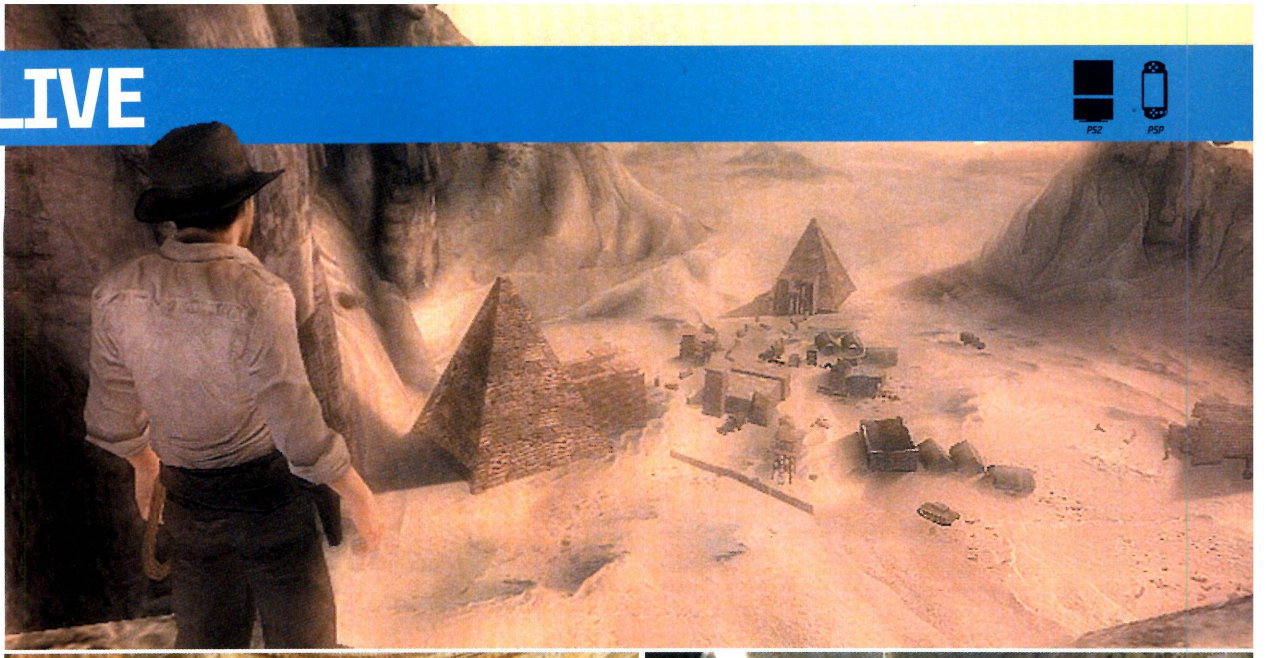
Restaurante, hospital municipal, escola e outros locais públicos são alguns locais para se explorar em Shattered Memories.



Dr. Michael Kaufmann é o médico local. Mas ele está envolvido com ações ilícitas que afetam diretamente os personagens em Silent Hill.



PS2 PSP

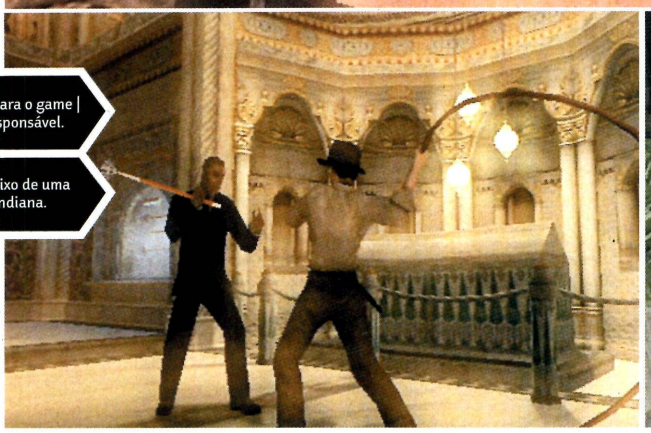


FICHA TÉCNICA

Lançamento
09/06/09
Produção
Amaze Entertainment
Distribuição
LucasArts
Jogadores
1
Site
lucasarts.com
Online
Não
Expectativa
Média

+ Aventura original para o game | LucasArts como responsável.

– Pode ficar bem abaixo de uma aventura da grife Indiana.





VERSÃO AMERICANA
AV
AVENTURA

Indiana Jones and the Staff of Kings

A procura pelo cajado bíblico

Vinte anos se passaram entre a trilogia original e *Caveira de Cristal*. Foram longos anos de espera para os fãs de Henry Jones Junior, mais conhecido por Indiana Jones. Mas por todo esse período, o arqueólogo/professor sempre protagonizou jogos eletrônicos. E já que o hype de Indiana subiu um pouco com o filme de 2008, nada melhor que fazer um novo game do herói. O título ainda não está confirmado para a nova geração, mas o PS2 e o PSP terão um título de Indiana.

Em Indiana Jones and the Staff of Kings, Henry deixa mais vez a sala de aula para se aventurar pelo mundo. A senda agora é pelo Staff of Kings (cajado dos reis), usado por Moisés (do Antigo Testamento da Bíblia) para conduzir o povo judeu da liberdade do Egito à terra prometida. Segundo os produtores Matt Vella e Johnny Szary, a história é original para o game e terá total inspiração em *Caçadores da Arca Perdida*, primeira aventura de Jones. O jogo se passa em 1939 (dezoito anos antes da *Caveira de Cristal* e um ano após *A Última Cruzada*).

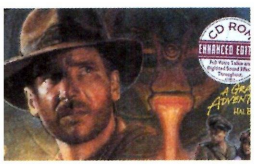
Sendo uma aventura original, novos personagens serão criados para Staff, incluindo o vilão Magnus Voller, que também quer pôr as mãos no artefato bíblico. As pistas do cajado levarão Indiana por várias partes do mundo, passando pelo Sudão, São Francisco (EUA), Panamá, Istambul e Nepal.

As tarefas de um arqueólogo

Além de seu conhecimento do passado e de sua esperteza, Indiana conta também com seu famoso chicote, objeto que será muito usado nas constantes lutas contras os vilões. Controlar aviões, correr com carros e até viajar com elefantes também serão atrações do game. Os quebra-cabeças serão partes importantes, já que Indiana Jones é estudioso, além de armadilhas que serão grandes testes ao jogador. Os extras do game serão liberados mediante a procura de artefatos.

Staff of Kings contará com trilha sonora nova baseada na obra de John Willams e a engine Havok para controlar sua física. | **RAFAELA CAETANO**

TIMELINE



Indiana Jones and the Fate of Atlantis | 1992
Game antigo que vem junto com a versão para o Wii de Staff of Kings.



Indiana Jones and the Emperor's Tomb | 2003
Jones se aventura entre artefatos e histórias da China.



Lego Indiana Jones: The Original Adventures | 2008
Três aventuras do arqueólogo na forma de peças de LEGO.









FICHA TÉCNICA

Lançamento
09/06/09

Produção
Zero Div

Distribuição
Atlus

Jogadores
1

Site
atlus.com/classofheroes/

Online
Não

Expectativa
Média

Diversidade de inimigos, tesouros e outras características. +

Membro de um gênero saturado de lançamentos. −

VERSÃO AMERICANA

RPG

RPG

Class of Heroes

Estudos e combates em dungeons

Lembrando muito o estilo de RPG Maker, exceto pela criação de cenários, Class of Heroes é um game de RPG de turnos, 2D e com gráficos no estilo anime. Simples em vários sentidos, o game vai na contramão dos RPGs atuais e não busca atrair jogadores por seus atributos técnicos, mas por sua qualidade. Vamos conferir o que ele poderá oferecer ao jogador.

O mundo de Class of Heroes está em constantes mudanças. E não é para menos. Há muito tempo, sem explicação aparente, misteriosos labirintos aparecerem em várias partes do mundo, num movimento constante que se espalhou por todo o globo. Conectando cidades, vilas, montanhas, lagos e desertos, os labirintos se tornaram parte importante da vida dos habitantes. Além dos perigos e dos mistérios, conta-se que aventuras aguardam aqueles que sonham ser ricos. Lendas e mitos cercam tais locais, criando assim uma intensa atmosfera em torno dos labirintos. Para enfrentar tais perigos, Class of Heroes é uma espécie de local para criação de heróis, ou simplesmente um colégio para futuros guerreiros.

Em várias partes do mundo de Class of Heroes, surgem locais para treinamento de novos heróis, as chamadas academias. A academia de Particus é destaque na formação de grandes guerreiros, incluindo os personagens de Class of Heroes. Neste local, os estudantes aprendem o uso de magias e luta com espadas, além das técnicas de outras habilidades. O jogador cria seu personagem, define seus atributos, aprende o necessário para sobreviver e torna-se apto a enfrentar os labirintos oferecidos pelo game.

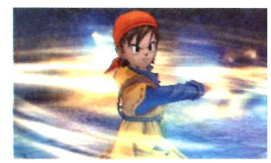
Os números prometidos pelos criadores do game são interessantes. Mais de 500 possibilidades diferentes de criação de personagem, dentre elas, 10 raças, dois gêneros, três tipos de alinhamentos, 15 especializações. O jogo deverá ter mais de 80 horas de exploração em dungeons e labirintos, somando 75 mapas recheados de puzzles, armadilhas e tesouros.

Os 1300 tipos de itens disponíveis durante as explorações estarão ligados às opções de alquimia disponíveis no game. Serão 400 substâncias para gerar novos itens, que vão gerar upgrades para seus equipamentos e o ajudarão nos atributos de seus personagens. Assim como no mundo real, estudar em Class of Heroes será muito importante. | **RAFAELA CAETANO**

TIMELINE



RPG Maker | 2000
Defina o enredo, os personagens, os mapas e os cenários para construir seu próprio RPG.



Dragon Quest VIII | 2005
Clássica franquia de RPG de turnos com simpáticos personagens no estilo anime.



Patapon | 2008
Game que mistura música e elementos RPG. Excelente exemplo de jogo voltado e adaptado para PSP.



Sonic Unleashed

Missão bônus Final Adabat
Colete todos os itens Art, Music, Secret Documents e Movies, exceto o #36, para habilitar a missão bônus Final Adabat.

Sequência Sonic Omake
Conquiste um rank "S" em todas as missões para habilitar o desafio final. Complete o último desafio com todos os itens escondidos para habilitar a sequência "Sonic Omake".

Largada rápida
Numa missão que acontece durante o dia, aperte ● durante a contagem regressiva entre o número "1" e o "Go". Se você fizer corretamente, Sonic largará mais rápido que o normal.

Guilty Gear XX: Accent Core

Fases GGXX Slash e Reload
Habilite todos os personagens EX.Os estágios GGXX Slash vão aparecer gradualmente na lista de fases após 48 horas de jogo. Depois que um estágio estiver habilitado, você pode jogar na versão 'Reload' escolhendo a fase com o R2 apertado.

Personagens EX
Derrote a versão 'Shadow' do personagem no modo Survival. Agora, na tela de seleção, coloque o cursor sobre o personagem desejado e aperte Start. Método alternativo: um personagem EX é habilitado a cada 48 horas de jogo acumuladas.

Personagens Gold
Acumule 48 horas de jogo. Então, na tela de seleção de personagens, mude o modo de cor para Slash, e escolha o seu lutador com Dust. Obs.: pode ser feito com personagens EX. Para conseguir acumular horas de jogo mais fácil, entre no modo training e deixe seu personagem parado.

Personagens Guilty Gear Generations: Acumule 48 horas de jogo para habilitar personagens Guilty Gear Generations.

Personagens Shadow
Acumule 48 horas de jogo. Então, na tela de seleção de personagens, mude o modo de cor para Reload, e escolha o seu lutador com Dust. Obs.: também pode ser feito com personagens EX. Para conseguir acumular horas de jogo mais fácil, entre no modo training e deixe seu personagem parado.

Lutar contra Boss Order Sol:
Complete o modo Arcade sem perder nenhum round.

Lutar contra personagens EX no modo Arcade
Coloque o cursor sobre 'Arcade Mode', então segure L2 e aperte ●. Obs.: não será permitido usar personagens Gold ou Shadow.

Lutar contra personagens Gold no modo Arcade
Coloque o cursor sobre 'Arcade Mode', então segure L1 e aperte ●. Obs.: não será permitido usar personagens Gold ou Shadow.

Arte EX Ending
Complete o modo Arcade com um personagem EX para habilitar sua arte conceitual.

Ilustrações especiais
Complete os seguintes objetivos para habilitar a galeria com ilustrações desejada:

Special Illustration 2, 3, 4 e 5: complete o 500 do modo Survival.
Special Illustration 6: habilite todos os personagens EX.
Special Illustration 7: habilite todos os personagens Gold e Shadow.
Special Illustration 8: habilite todas as artes no modo Arcade.
Special Illustration 9: habilite todas as artes EX.

Bratz: Rock Angelz

Insira os seguintes códigos no computador do Bratz Office para liberar o código correspondente:

Efeito	Código
1.000 Blingz	YASMIN
2.000 Blingz	PHOEBE
2.100 Blingz	DANCIN
6.000 Blingz	HOTTIE
Habilitar Dylan	MEYGEN
Ringtone 12	BLAZIN
Ringtone 15	FIANNA
Ringtone 16	ANGELZ
Roupa 01 (Chloe)	FASHION
Roupa 02 (Chloe)	SPARKLE
Roupa 03 (Chloe)	STRUT
Roupa 04 (Chloe)	FLAIR
Roupa 05 (Jade)	HOT
Roupa 06 (Jade)	SLAMMIN
Roupa 07 (Jade)	FUNKALISH
Roupa 08 (Jade)	TYLIN
Roupa 09 (Sasha)	ODEL
Roupa 10 (Sasha)	RETTY
Roupa 11 (Sasha)	CORCHIN
Roupa 12 (Sasha)	UNKY
Roupa 13 (Yasmin)	OCKIN
Roupa 14 (Yasmin)	OOL
Roupa 15 (Yasmin)	RAZY
Roupa 16 (Yasmin)	ASSY

Naruto Shippuden: Ultimate Ninja 4



Personagens bônus

Tenha um save de Naruto: Ultimate Ninja 3 no seu Memory Card para habilitar todos os personagens bônus, com exceção de Chiyo, Deidara, Itachi, Kisame, Sasori e Yondaime. Para habilitar estes personagens, faça o seguinte procedimento:

Chiyo: complete o modo Master (Story).
Deidara: derrote-o no modo Master (Story).
Itachi: derrote-o no modo Master (Story).
Kisame: derrote-o no modo Master (Story).
Sasori: derrote-o no modo Master (Story).
Yondaime: complete o modo Hero.

Habilitar formas Demon e Kyubi

Depois de habilitar todos os personagens bônus, incluindo Hokage, vá até a tela de seleção de personagens, segure R1 e aperte círculo na hora de selecionar um lutador.

Libere os outros personagens:

Realize as ações necessárias para liberar mais personagens:

Gaara (versão antiga): derrote Gaara usando Naruto, no modo Hero, quando estiver próximo de sua versão Shukaku.
Godaime Hokage (Tsunade): habilite a cena que mostra ela atacando Orochimaru, no modo Hero.
Haku: derrote Haku no modo Hero.
Jiraiya: habilite a cena que mostra Naruto protegendo Tsunade de Kabuto, no modo Hero.
Kabuto: derrote Kabuto usando Naruto, no modo Hero.
Kankurou (versão antiga): habilite a cena que mostra sua luta contra Shino, durante a Konoha's Invasion, no modo Hero.
Nidaime Hokage: habilite a cena que mostra o funeral de Sandaime, no modo Hero.
Orochimaru: lute contra Orochimaru usando Naruto, no modo Hero.
Sandaime Hokage: derrote Orochimaru usando Sandaime Hokage , durante a Konoha's Invasion, no modo Hero.
Shizune: habilite a cena que mostra onde Tsunade atacou Orochimaru, no modo Hero.
Temari (versão antiga): habilite a cena que mostra a luta de Temari contra Shikamaru, durante o Chuunin Exams, no modo Hero.
Zabuza: derrote Zabuza no modo Hero.

Dinheiro extra

Tenha um save de Naruto: Ultimate Ninja 3 no seu Memory Card para começar o jogo com 100.000 Yen.



Ben 10: Alien Force



No menu "Bonus Content", escolha a opção "Enter Code" e insira um dos códigos abaixo na tela "Secret Cheat", para habilitar a dica desejada:

Aliens infinitos: Ben, Swampfire, Gwen, Big Chill.
Fase Lord: Gwen, Kevin, Big Chill, Gwen.
Habilitar Alien X: Big Chill, Kevin, Swampfire, Gwen.
Habilitar Goop #1: Ben, Gwen, Kevin, Big Chill.
Habilitar Goop #2: Ben, Swampfire, Kevin, Big Chill.
Invencibilidade: Kevin, Big Chill, Swampfire, Kevin.
Todos os combos: Swampfire, Gwen, Kevin, Ben.

Bounty Hounds

Novo enredo

Complete o jogo pelo menos uma vez para habilitar o modo "New Game+", para continuar jogando em um novo enredo (diferente do original).

Dificuldade Hard

Complete o jogo na dificuldade Normal.



FICHA TÉCNICA

Produção
CyberConnect2

Distribuição
Namco Bandai

Jogadores
1 - 2

Site
bandainamco.co.jp/en/

Online
Não

SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

LUTA



CONTROLES

R1/L1:
Trocar itens

R2/L2:
Defender

Select:
Sem função

Start:
Menu

Analógico esquerdo:
Movimentação

Analógico direito:
Sem função

Direcional digital:
Movimentação

Ultimate Move

Pular

Disparar shuriken e usar item

Atacar

Naruto Shippuden Ultimate Ninja 4

O retorno de Naruto | JEFFERSON KAYO

Naruto Shippuden Ultimate Ninja 4 é o último jogo da franquia Ultimate lançado nos States. Com algumas inovações, a Cyberconnect2 leva o herói à fase atual de histórias. Mais adulto, Naruto está de volta à Vila Oculta da Folha depois de dois longos anos de treinamento com Jiraiya, seu mestre, e precisa reunir todos os seus aliados para impedir os planos da Akatsuki de sequestrar todos os hospedeiros de seres monstruosos e usá-los para dominar o mundo.



COMANDOS BÁSICOS DO MODO VERSUS

Direcional esquerdo | Movimenta o personagem
↑ | Provocação (aciona o Tension Mode de alguns personagens)
↓ | Carrega o chakra
□ | Shurikens e itens que você pega no cenário
△ | Aciona o chakra para os Ultimate e Reversal Ninjutsu
✕ | Pulo
✕, ✕ | Dash
○ | Ataque normal (repetindo o botão cria-se um combo)
↑ + ✕ | Vai para o fundo do cenário
↓ + ✕ | Volta ao plano inicial
L2 ou R2 | Defesa (se pressionada no momento certo, realiza kawarimi)
L1 ou R1 | Troca os itens durante a partida
↓ + ○ | Guard Crush
↑, ↑ + ○ ou ↓, ↓ + ○ | Ninjutsu (serve para todos os personagens)
↓ + ○ (vale no ar) | Agarrão
Mesmo sentido do golpe + ○ | Continuação do agarrão ou de um combo*
*Sujeito a contra-ataque via kawarimi

Combos básicos

Funcionam para todos os personagens

○, ○, ↑ + ○
○, ○, → + ○ ou ○, ○, ○, → + ○
○, ○, ↓ + ○ ou ○, ○, ○, ↓ + ○
○, ○, ← + ○ ou ○, ○, ○, ← + ○
○, ○, ○

MUDANÇAS

Tension Mode



Algumas mudanças foram adicionadas no modo versus do jogo. A principal delas fica por conta do comando de provocar (apertar ↑ e segurar por uns dois segundos). Agora ele não é mais apenas uma forma de humilhar seu adversário, pois tem um propósito bastante importante.

A provocação funciona como um "despertar" para a maioria dos personagens. Chamado de Tension Mode, ele pode assumir diversas formas. Força aumentada, velocidade, novos combos, ataques à distância e técnicas de ninjutsu especiais de personagens que possuem sangue de linhagem avançada.

Alguns personagens não precisam provocar para entrar no modo Tension. Basta que eles acertem alguns combos predefinidos e o status será ativado. Ao acionar a Tension Mode você também altera os Ultimate Moves do seu personagem, deixando-o mais poderoso.

Para os personagens que não possuem essa habilidade, uma outra maneira de acionar suas habilidades especiais se dá mediante alguns requisitos. Naruto, por exemplo, quando utiliza seu Ultimate no nível dois, automaticamente entra no modo Nove Caudas, possuído pela raposa demoníaca. Seus combos ficam completamente diferentes, assim como seu ataque final. Ele também possui um modo de chakra vermelho, que é acionado quando sua energia está perto do fim, em condição crítica.

Janken Po



Às vezes, durante as partidas, você e seu adversário podem colidir com um mesmo golpe – na maioria das vezes, um dash (✕, ✕). Nessa hora, os símbolos da pedra, papel e tesoura estarão disponíveis para a escolha (designados nos botões □, △ e ○, respectivamente), e a sorte decidirá o vencedor da disputa momentânea.

Ultimate Moves

Dê adeus para aquela lista imensa de golpes especiais que cada um dos lutadores possuía em Ultimate Ninja 3. Agora você não pode customizar seus Ultimate Moves e os níveis do golpe são

definidos de acordo com o status do jogador, não mais pela sua vontade.

Pré-requisitos como nível de energia e Tension Mode são levados em consideração para acionar cada um dos três níveis dos golpes mais poderosos do jogo. E agora eles foram divididos entre Ultimate Ninjutsu e Reversal Ninjutsu. No fundo, são a mesma coisa, o que muda é o dano causado por esses especiais.



Os Ultimate Ninjutsu são os especiais de nível um, relativamente fracos e podem ser acionados desde o início da partida, se você tiver chakra suficiente. Já os Reversal Ninjutsu funcionam apenas quando sua energia está pela metade ou perto do fim. Aí os especiais alcançam os níveis dois e três - esse último, na maioria dos casos, só é acionado quando a energia está no vermelho, bem perto do fim mesmo - e causam um dano considerável se o jogador conseguir uma margem de vitória na tradicional disputa de ataque e defesa desse tipo de golpe.

Essas disputas, por sinal, continuam à escolha do jogador. Na hora de customizar seu personagem, é possível escolher entre smash buttons (aperte como um louco determinado botão), comandos (sequência de botões e direcionais randômica) ou spin (giro de direcional). Escolha a versão que você mais gosta e boa sorte.

MODOS DE JOGO

Aqui não há muitas novidades. A história do jogo foi dividida em dois modos básicos, o Master Mode e o Hero Mode.

Master Mode

No Master Mode você vai encontrar o modo RPG do jogo, que traz um começo inédito e criado exclusivamente para o jogo, mostrando uma parte da longa viagem para treinamento de Naruto e seu mestre, o pervertido ninja Jiraya. Além disso, ainda temos a trama oficial que dá o subtítulo do jogo, Shippuden, mostrando o começo da nova fase do ninja alaranjado.

Enquanto você vai avançando no Master Mode, destrava todos os personagens novos do jogo. Chyo-ba, a avó do Gaara, Deidara, o louco dos explosivos e Sasori, o escorpião venenoso do deserto, além dos personagens remodelados para a fase Shippuden.

Hero Mode

No Hero Mode você pode jogar a fase clássica do herói. Seus embates desde o início de carreira, de mais de 10 anos, são recontados de uma forma bastante rápida e eficiente. Aqui uma dica bem legal: se você possui o save do Ultimate Ninja 3 no seu Memory Card, você já terá todos os personagens do Hero Mode liberados, sem esforço. Apenas o Quarto Hokage e as versões alternativas de alguns personagens não serão liberadas. Você terá que finalizar o Hero Mode para abrir tais personagens.

Mas nem tudo são flores. Para jogar o Hero Mode, antes você precisa passar pelo Master Mode e colher todos os fragmentos de memória (Memory Fragments) que estão espalhados pelos cenários do modo RPG. Eles são demarcados no mapa como pontos roxos. Não existem fragmentos escondidos, então é só ficar de olho no mini-mapa à direita da tela.



Com os fragmentos em mãos, basta fazer o caminho do Hero Mode, enfrentar os inimigos clássicos da série e assistir à pequenas cutscenes em forma de imagens congeladas.

Free Mode

Aqui é só mais do mesmo, o famoso modo versus do jogo. A diferença é que os personagens estão divididos entre arcos. Os personagens do Shippuden em destaque, depois temos os heróis na sua versão antiga e todos os outros personagens de Ultimate Ninja 3, já disponíveis se você tiver o save do jogo anterior no seu Memory Card, como dito anteriormente.

Training

Treine seus combos e estratégias para enfrentar seus oponentes.

Shop

Local para você gastar seu rico dinheirinho (do jogo, claro). Bonequinhos, vídeos de golpes especiais, vozes oficiais e até o personagem que você quer que narre o menu do jogo, tudo pode ser adquirido aqui.

Gallery

Tudo que foi comprado na loja pode ser visto e revisto no modo Gallery.

MASTER MODE

Como dito anteriormente, é o story mode do jogo. Aqui, ao contrário do modo versus, tudo foi refeito. Cenários, inimigos e a jogabilidade, tudo foi remodelado para a criação do novo jogo. Há uma maior liberdade

do personagem para explorar os cenários, enormes em sua maioria.

Mas essa liberdade (vigiada, já que as famosas paredes invisíveis ainda estão presentes no jogo) não quer dizer que o modo RPG de Ultimate Ninja 4 siga um padrão não linear com múltiplos caminhos e finais. Pelo contrário, o jogo dá tudo de mão beijada. É como andar em linha reta, sem quebra-cabeça ou passagem que deixe-o travado no jogo.

Eis a lista de comandos do modo RPG e uma introdução dos menus de navegação:



Comandos básicos

Direcional esquerdo (analógico e digital) | Controla os movimentos do personagem
Direcional direito | Move a câmera
● | Dispara shurikens
▲ | Aciona o golpe especial (rasengan)
● | Socos (apertado depois do ▲, lança o ninjutsu)
✕ | Pulo
Select | Liga e desliga o mini-mapa
Start | Abre o menu
L1 | Afasta a câmera
L2 | Foca a câmera no Naruto
R1 | Defesa (aciona o kawarimi durante as lutas)
R2 | Faz com que seu personagem se movimente mais rápido pelo cenário (basta segurar R2)
R3 | Centraliza a câmera nas costas do personagem

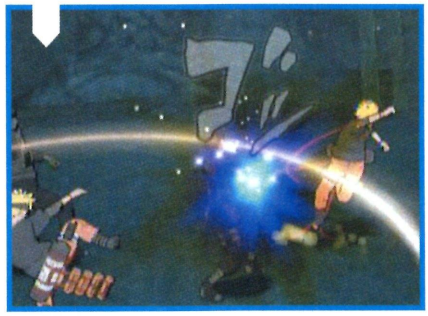
Movimentos adquiridos



Kage Bunshin Jump - Depois de ganhar o primeiro nível no modo RPG, Naruto será capaz de realizar um pulo triplo com a ajuda de um Kage Bunshin. Na medida em que seu nível aumenta, seu chakra permitirá que este artifício seja usado mais de uma vez.

Para realizar esse movimento, basta apertar ●, e depois, ▲.

Combos



Durante os combos é possível direcionar seu ataque para cima, para frente ou para os lados. Depois de um determinado tempo (contado como uma barra azul em cima da cabeça do Naruto) você pode dar sequência a um combo apertando o botão ▲ na hora exata que aparecer na tela.

Savepoints



São esferas brilhantes que estão localizadas em alguns pontos das fases. Depois de terminar o Master Mode, os savepoints servem como pontos de teletransporte, para evitar a fadiga de ter que andar os imensos cenários do jogo.

Menu

Para acionar o menu, aperte Start. Lá você vai encontrar todos os dados do seu personagem durante o modo RPG.

O caderno laranja serve para dar uma olhada no seu status. Tem todo tipo de informação, desde seu nível até informações a relação de inimigos derrotados, itens adquiridos, missões em andamento etc.

Pochete

Local que guarda seus itens para usar em batalha.

Pergaminho aberto

Mapa de todas as localidades do Master Mode.

Quarto

Sala de treinamento. Aqui você pode passar por um tutorial básico antes de iniciar o jogo.

Livro Preto | Bingo Book

Aqui você encontra a lista de todos os bandidos procurados e que você precisa encontrar

Pergaminho Fechado

Lista de todos os sapinhos que você encontra durante o Master Mode. É uma sidequest que você realiza se quiser. O Master Mode pode ser dividido em dois grandes arcos de história. O primeiro deles compreende toda a história inédita do jogo. O segundo, segue os primeiros acontecimentos da saga Shippuden, do anime de Naruto.

ARCO DO TREINAMENTO

Jiraya colocará em você uma espécie de pulseira no início. Essa pulseira muda de cor de acordo com a evolução de seu personagem, evolução conquistada seja derrotando inimigos ou recuperando alguns pergaminhos espalhados pelo cenário.



O primeiro mapa do jogo é uma introdução. Não há inimigos na tela, apenas algumas esferas de fragmentos de memória que são

mostradas no mini-mapa. Existem algumas paredes de pedra gigantes que são facilmente destruídas com o Rasengan (△ e depois ○).

A saída da fase é bem abaixo no mapa, no ponto vermelho.

Depois de muita conversa, chega a hora de invadir a caverna e impedir que a aldeã se sacrifique para salvar a vila.

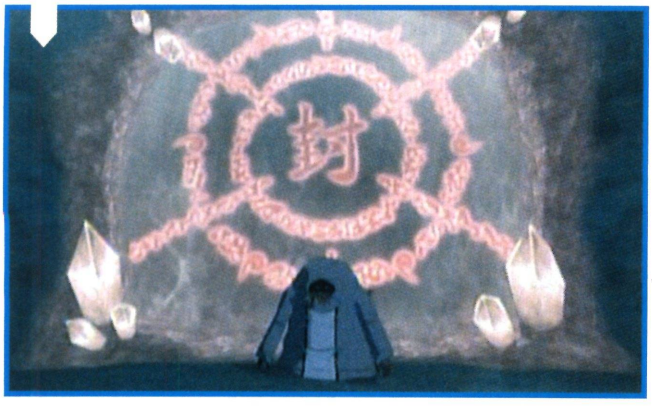
Quando você entra pela primeira vez na caverna, é preciso passar por dez salas. Siga sempre em linha reta que não haverá problemas. Apenas certifique-se de evoluir seu personagem ao máximo (deixando as pulseiras da cor vermelha) antes de alcançar a décima tela.

Você pode ir e vir das telas sempre que quiser. Toda vez que voltar para uma tela com inimigos, eles ainda estarão lá, prontos para serem surrados e humilhados. Assim, e com os pergaminhos de experiência que estão espalhados pelo cenário, fica fácil alcançar o próximo nível.

Na décima área da caverna há uma pequena cutscene e, depois de uma rápida luta, você encontrará uma grande muralha selada. Tente usar o rasengan para destruí-la, mas não vai adiantar. Tudo bem, isso faz parte da história. Volte todo o caminho até sair da caverna e retorne para a vila.

Converse com todos os moradores da vila e volte para a entrada da caverna. Lá chegando, converse com o velho, retorne para a vila e volte para a tela em que você começou o modo RPG (a saída mais acima e à esquerda).

O cenário está um pouco diferente. Agora ele possui uma densa neblina e alguns inimigos. O objetivo é o ponto vermelho do mapa, como sempre. Após a cutscene, volte para a entrada da caverna, converse com o velho e siga todo o caminho até a grande pedra com o selo em vermelho para prosseguir.



Use mais uma vez o rasengan e faça a pedra ir pelos ares. Quando você alcançar a vigésima sala da caverna, é recomendável salvar seu progresso e preparar-se para enfrentar o chefe da área. Depois da cutscene, você vai lutar contra um monstro gigante. Use o rasengan o máximo que você conseguir, fique de olho na sua energia (se precisar, não hesite em usar algum elixir para restabelecer sua vida) e quando você chegar à metade da vida do bichão, uma cutscene deve ser revelada. Quando o Naruto entrar no modo Nove Caudas, é só alegria. Continue batendo no bicho até o liquidá-lo.

Arco Shippuden

Vila Oculta da Folha

Agora que a história inédita já acabou, é hora de vivenciar alguns dos melhores momentos do início da fase na qual os heróis estão mais adultos e prontos para encarar as maiores confusões, bem ao estilo sessão da tarde.

Depois de todas as cutscenes, encontre-se com Kakashi e Sakura na área de treinamento (aquela região com o lago ao fundo) e você vai participar de um mini-game. É preciso que você pegue o Kakashi apertando ○ enquanto o persegue pelo cenário.

Depois disso, é a vez de se acertar com a Sakura em uma disputa tipo versus. Após a luta, volte até o local de entrada de Konoha e você verá uma cutscene.

Invasão da Akatsuki

Sua próxima luta é contra os ninjas renegados da Akatsuki. O desafiante da vez é Deidara, um dos personagens inéditos do jogo. No comando de Gaara, você precisa derrotá-lo. Depois da cutscene, Deidara torna-se um personagem selecionável no modo Versus.

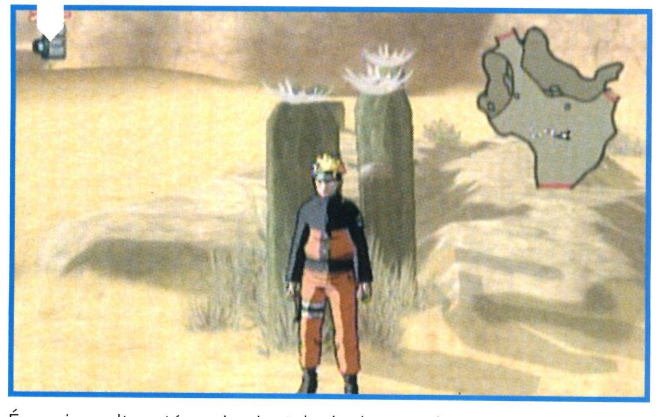
Vila Oculta da Folha - Parte 2

Depois das cutscenes e da conversa com a Sakura, vá para o prédio da Quinta Hokage. Seu objetivo é o ponto vermelho no mapa. Depois da conversa com Tsunade, pegue a saída mais ao norte à esquerda. Enfrente alguns bandidos, converse com Kakashi e Sakura e retorne para a vila. Volte para o escritório da Tsunade, converse com ela e depois vá ao encontro da Sakura no local que você a viu pela primeira vez. Enfrente-a novamente e você dará início à subquest do Bingo Book, que depois será explicada neste mesmo detonado.

Volte para o escritório da Tsunade e siga para a Vila Oculta da Areia.

Vila Oculta da Areia

Agora é hora de caminhar pelo mapa geral do mundo de Ultimate Hero 4. Não há muita dificuldade para atravessá-lo. Chegando à vila, certifique-se de pegar o item no baú localizado perto da loja. Depois das cutscenes, Sakura pedirá que você busque o ingrediente necessário para fabricar o antídoto que salvará a vida de Kankurou.



É preciso voltar até a primeira tela do deserto do mapa geral e pegar uma flor branca que está no topo dos cactus do local. Basta apertar ○ perto dele e pronto, retorne para a vila e salve a vida do pobre coitado.

Volte para o portão da vila e encontre-se com Chio-ba e seu irmão. Após as cutscenes, vá novamente até a primeira tela do deserto e assista a custcene que vai transferir a história para o Time Gai contra Kisame.

Luta contra Kisame

Depois da cutscene, prepare-se para as lutas. Serão três em sequência. Logo depois, siga pela saída ao nordeste da tela e continue em frente até a próxima cutscene. Depois, mais duas lutas. Para liberar Kisame para o modo Versus.

Depois, siga pelo deserto até a Floresta e prepare-se para mais cutscenes.

Luta contra Itachi
É hora de enfrentar Itachi, primeiro com a Sakura. Depois de outra perseguição, é hora de usar Kakashi. Mais algumas cutscenes e agora é hora do confronto final, Itachi contra Naruto.

E esse é o fim do modo história. Restam apenas as sidequests e as missões.

MISSÕES

Diferente das versões anteriores, nas quais você acessava as missões por meio de um menu separado por ranking de dificuldade, em Ultimate Ninja 4 elas estão distribuídas como sidequests do modo RPG.

Para encontrá-las, basta procurar pelos pontos da cor azul que ficam aparecendo no mini-mapa. Mas nem todas as missões estão disponíveis desde o começo, aparecerão novas tarefas de acordo com suas realizações.

Ao todo são 27 missões para serem destravadas e finalizadas.

Missão 1
Local | Segunda área da vila da Folha
Converse com o cara, vá para o norte da tela em que você está, derrote os bandidos e fale com o cara novamente.

Missão 2
Local | Área de treino
Fale com a mulher do topo da tela e vá para o mapa para começar o modo RPG. Você verá três pontos na tela. Comece com o da esquerda, depois vá para o mais acima e, por fim, no da direita.

Missão 3
Local | Área do restaurante de Lamen
Converse com Baki e leve-o para um passeio.

Missão 4
Local | Memorial dos Heróis
Converse com o garoto. Jiraiya deve aparecer logo em seguida. Derrote-o com um especial.

Missão 5
Local | Entrada do escritório da Tsunade
Converse com a Tsunade e saia da vila pela entrada principal. Derrote os bandidos e volte para falar com a Quinta Hokage novamente.

Missão 6
Local | Intersecção antes da área de treino
Converse com o garoto e derrote-o na corrida.

Missão 7
Local | Vila da Oculta da Areia
Converse com a velha da vila. Volte uma tela depois do portão principal e fale com o vendedor. Volte e converse com a velha novamente.

Missão 8
Local | Memorial dos Heróis
Converse com o garoto junto da Sakura. Derrote o Naruto e, no meio da luta, realize três kawarimis.

Missão 9
Local | Intersecção antes da área de treino
Converse com Ebisu e encontre para ele três coisas.
- No portão da cidade
- Perto de uma árvore na área do lago
- Atrás da pedra do Memorial dos Heróis

A ordem dos itens encontrados precisa ser essa.

Missão 10
Local | Vila Oculta da Areia
Converse com Kankurou e vá buscar materiais para a confecção dos seus bonecos. Vá para a Vila da Folha, na área da intersecção com o Savepoint. Suba no telhado da casa para alcançar um pequeno platô com uma árvore. Pegue o objeto brilhante e volte para falar com ele.

Missão 11
Local | Restaurante de Lamen
Entregue Lamen para as pessoas no mapa.
- Região do escritório da Tsunade
- Intersecção com o Savepoint
- Área mais a nordeste da intersecção
- Tsunade, na frente do seu escritório

OBS.: Não use o dash com R2.

Missão 12
Local | Área de treinamento
Converse com Iruka e encontre as duas crianças brincando de esconde-esconde na mesma área.

Missão 13
Local | Memorial dos Heróis
Converse com Gai e Lee. Siga para os portões da Vila da Folha e e converse com eles novamente. Vá para a Vila da Areia e converse mais uma vez. Por fim, vá para a área do Savepoint, próximo da onde você enfrentou o Itachi e converse mais uma vez. Volte para o Memorial dos Heróis.

Missão 14
Local | Área próxima ao Memorial dos Heróis
Converse com Tenten e siga para o Memorial dos Heróis. Converse novamente com ela, derrote-a e derrote Itachi também.

Missão 15
Local | Portão da Vila da Folha
Converse com Kakashi e procure por seu livro. Vá para a maior área do mapa sentido Vila da Areia (a que possui um buraco enorme no meio). Desça no buraco e procure por um objeto brilhante.

Missão 16
Local | Portões da Vila da Folha
Converse com a Sakura e depois vá para a Vila da Areia. Lá, converse com o vendedor e depois volte para falar novamente com ela.

Missão 17
Local | Portões da Vila da Areia
Converse com Kankurou, vá para a área do deserto (após o local da luta do Itachi) e procure por um objeto brilhante. Entregue o objeto à Kankurou.

Missão 18
Local | Escritório da Tsunade
Converse com Tsunade. Vá atrás de um homem para ela. Primeiro na área do lago, mas converse com o outro homem que está no mesmo local. Depois, vá para o restaurante e converse com ele. Agora, vá para a Vila da Areia, mas sem usar os Savepoints. Você o encontrará mais duas vezes, uma na segunda parte da floresta de Konoha e outra na Vila da Areia.

Missão 19
Local | Intersecção antes dá área de treino
Converse com Tsunade e vá atrás do Jiraiya. Vá para o terraço do escritório da Hokage e enfrente o ninja tarado (mas vença com mais de 50% de energia). Após a luta, enfrente alguns bandidos, vá para o restaurante e,

após o Jiraiya fugir, lute contra Kakashi (vença a luta em 60 segundos). Siga para a entrada do escritório da Tsunade e lute uma última vez com Jiraiya (vença-o com um Ultimate Ninjutsu).

Missão 20

Local | Perto do restaurante de Lamen

Converse, converse e converse.
- Converse com o vendedor na interseção com o Savepoint;
- Converse com o garoto parado bem ao lado do Shikamaru no restaurante;
- Converse com Gai no Memorial dos Heróis;
- Converse com a garota diante do escritório da Tsunade;
- Vá para o portão da Vila da Areia e converse com Temari;
- Volte para falar com Gai novamente;
- Converse com Kakashi no portão da Vila da Folha;
- Volte para o vendedor da Vila da Folha e;
- Por fim, volte e converse com Shikamaru.

Missão 21

Local | Portões da Vila da Folha

Converse com Shikamaru. Depois, vá para o terraço do escritório da Tsunade e enfrente alguns bandidos. Responda um questionário e depois fale com Tsunade.

Missão 22

Local | Memorial dos Heróis

Treine com os personagens:
- Lee vs Naruto (vença em 60 segundos);
- Tenten vs Neji (vença em 60 segundos);
- Neji vs Naruto (seu personagem está mais lento/ realize três sequências de kawarimi - direcional no sentido do agarrão + ●).

Missão 23

Local | Escritório da Tsunade

Converse com Tsunade e depois vá ao local do desafio dos 100 bandidos do Jiraya. Volte para o portão da vila e lute com Kankurou (vença em 60 segundos, com 30% ou mais de energia e realize três kawarimis). Vá para a área do lago, converse com a garota e depois volte para falar com Tsunade.

Missão 24

Local | Primeiro mapa do modo RPG

Converse com Tsunade, vença a série de lutas e depois volte para conversar com ela.

Missão 25

Local | Na frente do escritório da Tsunade

Converse com Kakashi, depois com Kankurou e Temari no deserto. Derrote os dois.
Temari - Derrote-a em 60 segundos e tenha 50% de energia ou mais.
Kankurou - Realize um combo de 20 hits e vença a luta com um Ultimate Ninjutsu.

Missão 26

Local - Na frente do escritório da Tsunade

Saia da Vila e enfrente alguns bandidos. Depois, converse com o garoto perto do portão principal e volte para falar com o Neji (Tenten estará com ele). Volte para o portão e converse com ele de novo. Vá para o deserto (na tela do buraco) e converse com Neji mais uma vez e enfrente Naruto. Você precisa realizar as seguintes condições: vencer sem usar especiais, usar seis vezes o kawarimi e manter pelo menos 30% de energia.

Missão 27

Local | Portão da Vila da Areia

Depois de conversar com Temari, vá para o escritório da Tsunade e fale com Shizune. Vá para a área do lago e converse com Sakura. Desça um degrau e vá para a esquerda em busca de um objeto brilhante. Converse novamente com Sakura e siga para o escritório da Tsunade. Converse com ela e depois volte para finalizar a missão com a Temari.

Missões de Rank D a A.

Ao finalizar o Master Mode uma vez, entre no escritório da Quinta Hokage para ver a Shizune ao lado da Tsunade. Converse com ela para saber das missões especiais. Diferente das missões sidequest, aqui você encontra apenas condecorações por alcançar determinados pré-requisitos como inimigos derrotados, itens destruídos (caixas e barris), tempo de jogo e até os passos dados durante o jogo. Cada condecoração lhe dá como prêmios itens especiais que podem ser acessados via o menu principal do jogo (a parte em que você encontra seus itens colecionáveis).

Missões para adquirir jutsus customizáveis

Ao derrotar cada um dos inimigos marcados como um ponto verde no mapa (não confundir com o Bingo Book), você adquire um jutsu novo (↓, ↓ + ● ou ↑, ↑ + ●) para ser usado no seu personagem.

Jutsu | Dinamic Entry

Converse com Lee no Memorial dos Heróis. Depois vá para o portão da vila da Folha e fale novamente com ele. Dispute uma corrida com ele e vença-o. Volte para o Memorial dos Heróis e enfrente Lee em um duelo. Não defenda e nem use os itens que aparecem na tela.

Jutsu | Falcon Kick

Na frente da caverna do modo RPG, fale com Gai e aceite seu desafio. Você terá cinco minutos para chegar até a metade da caverna. Lá, mais cinco minutos para chegar até o final. Depois, vença-o num combate.

Jutsu | Armadilha do Shikamaru

Encontre Temari no portão da Vila da Areia e realize uma tarefa para ela. Pegue os itens espalhados na segunda tela depois de deixar Konoha e as entregue a ela. Depois, vá falar com Shikamaru na Vila da Folha em frente ao escritório da Tsunade e responda suas questões na ordem: 2, 2, 3, 1, 3, 1, 2 e 3.

Jutsu | Super Punch (Sakura)
Converse com o garotinho no Memorial dos Heróis e a Sakura vai aparecer. Mais uma corrida terá início. Vença-a e depois enfrente-a numa luta.

Jutsu | Kuchiyose
Entregue alguns itens para Tenten que está no Memorial dos Heróis. O primeiro está com o vendedor na intersecção do Savepoint. Depois, vá para a caverna do início do modo RPG. Fale com o velho e pegue o item. Agora vá para a Vila da Areia e fale com o vendedor. Vá para a tela do buraco e siga a noroeste. Fale com o vendedor e ele lhe dará um item. Volte para Tenten e fale com ela.

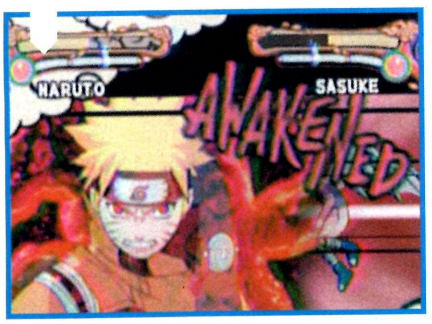
Jutsu | Gokakyuu
Após conseguir todos os jutsus, vá para o Memorial dos Heróis e converse com Kakashi.

MODO VERSUS

O modo versus divide os personagens do jogo em quatro categorias:

Personagens atualizados

Naruto



Normal Ultimate | Disponível desde o início.
Awakening Ultimate | Quando a barra estiver menor que 50%, ele ganha uma cauda da raposa.
Naruto com uma cauda
Reversal Ultimate | Depois de transformado, Disponível desde o começo.

Sakura
Normal Ultimate | Disponível desde o início.
Awakening Ultimate | Use Taunt para o awakening (segure ↑).
Reversal Ultimate | Quando a barra estiver menor que 50%.

Gaara



Normal Ultimate | Disponível desde o começo da luta.
Awakening Ultimate | Use Taunt para o awakening (segure ↑).
Reversal Ultimate | Quando a barra estiver menor que 50%.

Kankuro
Normal Ultimate | Disponível desde o início.
Awakening Ultimate | Use um combo de 20 hits para acionar Tension Mode.
Reversal Ultimate | Quando a barra estiver menor que 50%.

Temari
Normal Ultimate | Disponível desde o começo da luta.
Awakening Ultimate | Use Taunt para o awakening (segure ↑).
Reversal Ultimate | Quando a barra estiver menor que 50%.

Chiyo
Normal Ultimate | Disponível desde o início.
Awakening Ultimate | Use Taunt para o awakening (segure ↑).
Reversal Ultimate | Quando a barra estiver menor que 50% (envenena o adversário).

Sasori
Normal Ultimate | Disponível desde o começo da luta.
Awakening Ultimate | Quando a barra estiver menor que 90%.
Reversal Ultimate | Quando a barra estiver menor que 50%.

Deidara
Normal Ultimate | Disponível desde o começo da luta (deixa com chakra infinito e Bird Mode).
Awakening Ultimate | Quando a barra estiver menor que 50%.
Reversal Ultimate | Quando estiver no Bird Mode (segure ↑).

Neji
Normal Ultimate | Disponível desde o começo da luta.
Awakening Ultimate | Use um combo de 30 hits para acionar Tension Mode (ou esteja em modo Byakugan).
Reversal Ultimate | Quando a barra estiver menor que 50% (ativa Byakugan).

Tenten
Normal Ultimate | Disponível desde o começo da luta.
Awakening Ultimate | Use um combo de 25 hits (à distância) para acionar Tension Mode.
Reversal Ultimate | Quando a barra estiver menor que 50%.

Rock Lee
Normal Ultimate | Disponível desde o início.
Awakening Ultimate | Use Taunt para o awakening (segure 3) ou consiga acertar um Reversal.
Reversal Ultimate | Quando a barra estiver menor que 50%.

Shikamaru
Normal Ultimate | Disponível desde o início..
Awakening Ultimate | Use Taunt para o awakening (segure ↑).
Reversal Ultimate | Assim que a barra estiver menor que 50% (ativa o Wisdom Mode).

Kakashi
Normal Ultimate | Disponível desde o início..
Awakening Ultimate | Use Taunt para o awakening (segure ↑) ou acerte um Reversal.
Reversal Ultimate | Assim que a barra estiver menor que 50% (aciona o Canine Mode).

Itachi



Normal Ultimate | Disponível desde o início.
Awakening Ultimate | Use Taunt para o awakening (segure ↑) e acione o Tsukyomi Mode.
Reversal Ultimate | Quando a barra estiver menor que 50%.

Gai
Normal Ultimate | Disponível desde o começo da luta.
Awakening Ultimate | Use Taunt* para o awakening (segure ↑).
Reversal Ultimate | Quando a barra estiver menor que 50%.
***Depois do primeiro Taunt, é possível repetir o movimento.**

Kisame
Normal Ultimate | Disponível desde o começo da luta.
Awakening Ultimate | Faça um combo de, no mínimo, 20 hit para acionar o Tension Mode.
Reversal Ultimate | Quando a barra estiver menor que 50%.

Personagens clássicos

Naruto
Normal Ultimate | Disponível desde o início
Awakening Ultimate | Com a barra menor que 50%, ele ganha uma cauda da raposa.

Naruto com uma cauda
Reversal Ultimate | Uma vez transformado, pode ser usado desde o começo.

Sasuke
Normal Ultimate | Disponível desde o início.
Awakening Ultimate | Quando a barra estiver menor que 50%, ativa o selo.
Reversal Ultimate | Depois de transformado, pode usar desde o começo.

Rock Lee
Normal Ultimate | Disponível desde o começo da luta (transforma em Drunken Lee).
Awakening Ultimate | Com a barra menor que 50%, ativa os portais.
Reversal Ultimate | Depois de transformado, pode usar desde o começo.

Gaara
Normal Ultimate | Disponível desde o começo da luta.
Awakening Ultimate | Quando a barra estiver menor que 50% (transforma-se em Shukaku).
Reversal Ultimate | Summon (na forma Shukaku).

Shikamaru
Normal Ultimate | Disponível desde o começo da luta.
Awakening Ultimate | Use Taunt para o awakening (segure ↑).
Reversal Ultimate | Quando a barra estiver menor que 50% (ativa o Wisdom Mode).

Neji
Normal Ultimate | Disponível desde o começo da luta.
Awakening Ultimate | Use um combo de 15 hits para acionar Tension Mode (ou esteja em modo Byakugan).
Reversal Ultimate | Quando a barra estiver menor que 50% (ativa Byakugan).

Sakura
Normal Ultimate | Disponível desde o começo da luta.
Awakening Ultimate | Use Taunt para o awakening (segure ↑).
Reversal Ultimate | Quando a barra estiver menor que 50%.

Hinata
Normal Ultimate | Disponível desde o começo da luta.
Awakening Ultimate | Apenas com Byakugan ativado.
Reversal Ultimate | Quando a barra estiver menor que 50%.

Tenten
Normal Ultimate | Disponível desde o começo da luta.
Awakening Ultimate | Quando a barra estiver menor que 50% ativa o Quick Mode.
Reversal Ultimate | Aciona no modo Quick Mode.

Choji
Normal Ultimate | Disponível desde o começo da luta.
Awakening Ultimate | Quando a barra estiver menor que 50%.
Reversal Ultimate | Aciona no modo Super Chouji.

Ino
Normal Ultimate | Disponível desde o começo da luta (Ativa Flower Mode).
Awakening Ultimate | No Flower Mode.
Reversal Ultimate | Quando a barra estiver menor que 50%.

Kiba
Normal Ultimate | Disponível desde o começo da luta.
Awakening Ultimate | Use Taunt para o awakening (segure ↑) para o Soldier Pill Mode.
Reversal Ultimate | Quando a barra estiver menor que 50%.

Shino
Normal Ultimate | Disponível desde o começo da luta.
Awakening Ultimate | Use Taunt para o awakening (segure ↑).
Reversal Ultimate | Quando a barra estiver menor que 50%.

Kankuro
Normal Ultimate | Disponível desde o começo da luta.
Awakening Ultimate | Use Taunt para o awakening (segure ↑).
Reversal Ultimate | Quando a barra estiver menor que 50%.

Temari



Normal Ultimate | Disponível desde o começo da luta.
Awakening Ultimate | Use Taunt para o awakening (segure ↑).
Reversal Ultimate | Quando a barra estiver menor que 50%.

Personagens clássicos 2 Heróis

Jiraiya
Normal Ultimate | Disponível desde o início.
Awakening Ultimate | Use Taunt para o awakening (segure ↑).
Reversal Ultimate | Quando a barra estiver menor que 50%.

Sandaime
Normal Ultimate | Disponível desde o início.
Awakening Ultimate | Quando a barra estiver menor que 50% (entra em Dead Demon Mode).
Reversal Ultimate | Quando estiver em Dead Demon Mode.

Tsunade
Normal Ultimate | Disponível desde o começo da luta.
Awakening Ultimate | Use Taunt para o awakening (segure ↑).
Reversal Ultimate | Quando a barra estiver menor que 50%.

Shizune
Normal Ultimate | Disponível desde o começo da luta.
Awakening Ultimate | Use Taunt para o awakening (segure ↑).
Reversal Ultimate | Quando a barra estiver menor que 50%.

Shodaime
Normal Ultimate | Disponível desde o começo da luta.
Awakening Ultimate | Use Taunt para o awakening (segure ↑).
Reversal Ultimate | Quando a barra estiver menor que 50%.

Nidaime
Normal Ultimate | Disponível desde o começo da luta (Ativa o Limit Mode).
Awakening Ultimate | No Limit Mode (ativa o Hokage Mode).
Reversal Ultimate | Quando a barra estiver menor que 50%.

Asuma
Normal Ultimate | Disponível desde o começo da luta.
Awakening Ultimate | Use Taunt para o awakening (segure 3).
Reversal Ultimate | Quando a barra estiver menor que 50%.

Kurenai
Normal Ultimate | Disponível desde o começo da luta.
Awakening Ultimate | Use Taunt para o awakening (segure 3).
Reversal Ultimate | Quando a barra estiver menor que 50%.

Anko
Normal Ultimate | Disponível desde o começo da luta.
Awakening Ultimate | Use Taunt para o awakening (segure 3).
Reversal Ultimate | Quando a barra estiver menor que 50%.

Yondaime
Normal Ultimate | Disponível desde o começo da luta (Ativa o Limit Mode).
Awakening Ultimate | No Limit Mode (ativa o Hokage Mode).
Reversal Ultimate | Quando a barra estiver menor que 50%.

Konohamaru
Normal Ultimate | Disponível desde o começo da luta (Ativa o Limit Mode).
Awakening Ultimate | No Grandson Mode.
Reversal Ultimate | Quando a barra estiver menor que 50%, ativa Grandson Mode.

Hanabi
Normal Ultimate | Disponível desde o começo da luta (Ativa o Limit Mode).
Awakening Ultimate | No Limit Mode (ativa o Byakugan).
Reversal Ultimate | Quando a barra estiver menor que 50%.

Personagens clássicos 3 Vilões

Orochimaru
Normal Ultimate | Disponível desde o início.
Awakening Ultimate | Use Taunt para o awakening (segure 3).
Reversal Ultimate | Quando a barra estiver menor que 50% (summon).

Haku
Normal Ultimate | Disponível desde o início.
Awakening Ultimate | Quando estiver em Cold Mode.
Reversal Ultimate | Quando a barra estiver menor que 50% (ativa Cold Mode).

Zabusa
Normal Ultimate | Disponível desde o começo da luta.
Awakening Ultimate | Quando estiver em Ghost Mode.
Reversal Ultimate | Quando a barra estiver menor que 50% (Ativa Ghost Mode).

Kabuto
Normal Ultimate | Disponível desde o começo da luta.
Awakening Ultimate | Quando estiver em Regeneration Mode.
Reversal Ultimate | Quando a barra estiver menor que 50% (ativa o Regeneration Mode).

Jirobo
Normal Ultimate | Disponível desde o começo da luta.
Awakening Ultimate | Quando a barra estiver menor que 50% (ativa selo).
Reversal Ultimate | Quando estiver com o selo ativado.

Kidomaru
Normal Ultimate | Disponível desde o começo da luta.
Awakening Ultimate | Quando a barra estiver menor que 50% (ativa selo).
Reversal Ultimate | Quando estiver com o selo ativado.

Tayuya
Normal Ultimate | Disponível desde o começo da luta.
Awakening Ultimate | Assim que a barra estiver menor que 50% (ativa selo).
Reversal Ultimate | Quando estiver com o selo ativado.

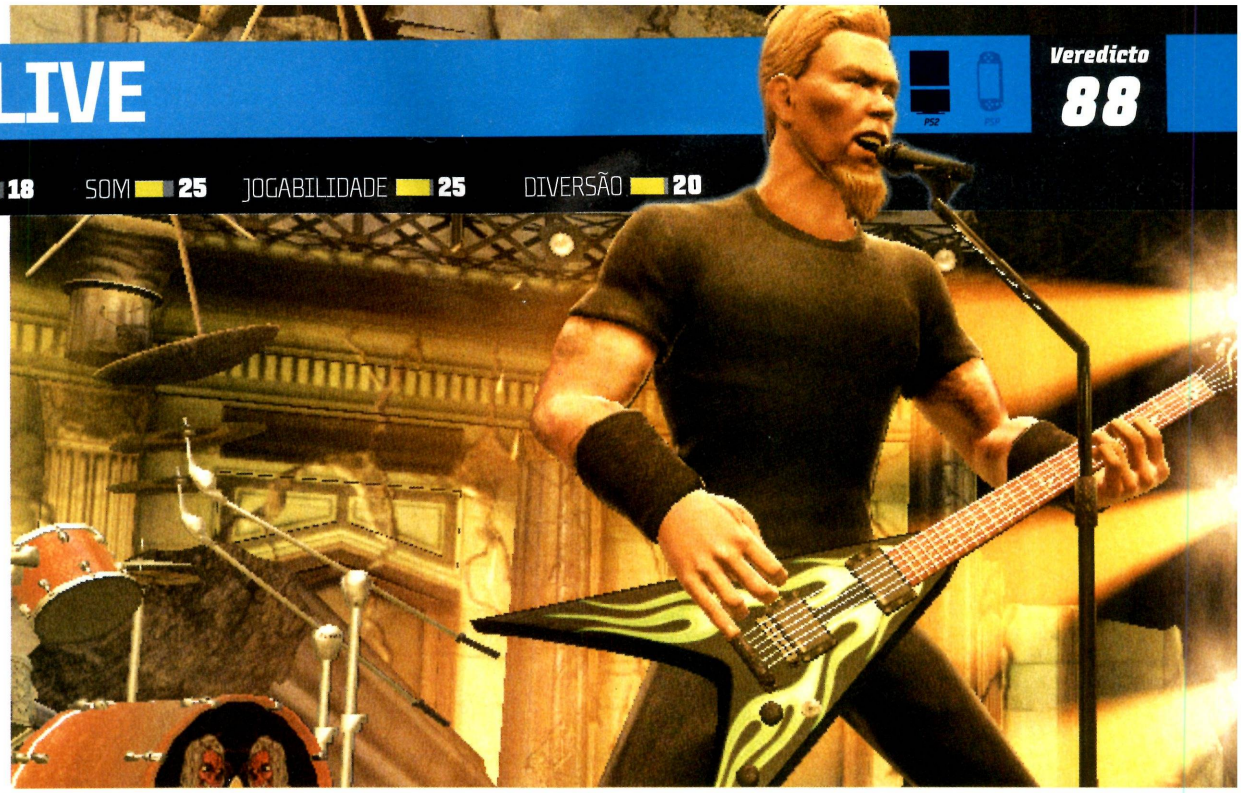
Ukon/Sakon
Normal Ultimate | Disponível desde o começo da luta.
Awakening Ultimate | Assim que a barra estiver menor que 50% (ativa selo).
Reversal Ultimate | Quando estiver com o selo ativado.

Kimimaro
Normal Ultimate | Disponível desde o começo da luta.
Awakening Ultimate | Assim que a barra estiver menor que 50% (ativa selo).
Reversal Ultimate | Quando estiver com o selo ativado.

ALIVE

Veredicto
88

GRÁFICOS 18 | SOM 25 | JOGABILIDADE 25 | DIVERSÃO 20









FICHA TÉCNICA

Produção
Budcat Creations

Distribuição
Activision

Jogadores
1 - 8

Site
activision.com

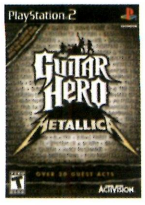
Online
Não

VERSÃO AMERICANA

MUSICAL

\+ Músicas | Performance da banda | Visual

\- Público | Falta de correias nas guitarras



Guitar Hero: Metallica

Tão bom quanto na nova geração

Há muito tempo que ouvimos de inúmeros jogadores que o PS2 está com os dias contados. No entanto, a grande verdade é que o tempo passa e o console mais popular de todos os tempos continua na ativa. É evidente que a plataforma já sofre há um bom tempo pela carência de títulos de qualidade. Mesmo assim, continua como um dos consoles mais jogados e vendidos no planeta.

Títulos como Guitar Hero: Metallica ajudam bastante nesse fenômeno. A conta é bem simples. Diversão e facilidade aliadas aos clássicos de uma das maiores bandas de rock pesado e a popularidade do PS2 só poderiam resultar em um grande sucesso.

O game que, além do Metallica traz outros 20 artistas, é exatamente o mesmo do PS3 e do Xbox 360, o que por si só já é um grande feito se considerarmos que o PS2 é tecnicamente bem inferior aos consoles da nova geração.

Os gráficos e a movimentação dos personagens não ficam devendo em relação às versões dos outros consoles, assim como todos os elementos do jogo. Os cenários continuam ricos em detalhes, com direito a todos os enfeites e efeitos visuais, como luzes e explosões.

Na versão do PS2, os roadies da banda também sobem ao palco para trocar os instrumentos dos personagens no intervalo entre uma música e outra. A pirotecnia e outros efeitos especiais não cessam um minuto sequer durante as canções.

Outro ponto do jogo que deve ser destacado é a quantidade de extras que são habilitados durante o modo campanha. Modelos raros e verdadeiros de guitarra, personagens em suas versões atuais e clássicas, como Kirk Hammet mais jovem e Lemmy Kilminster, do Motorhead, são liberados. Além disso, os jogadores também tem acesso a vídeos de entrevistas com os músicos, produtores do game e making of da produção.

Todas as músicas do jogo já aparecem liberadas no modo Quickplay, porém, não há como não jogar o Career Mode, que é, sem dúvida alguma, o mais divertido se comparado com todos os outros títulos da série Guitar Hero. É possível criar seu próprio personagem no modo Create a Rocker. Para isso, o jogador pode utilizar uma infinidade de acessórios, como camisetas, guitarras e vários outros, muitos deles com o nome da banda norte-americana estampado.

Para conferir os vídeos liberados, basta acessar a opção Backstage no menu principal. Guitar Hero: Metallica também apresenta dois novos níveis de dificuldade: Beginner e Expert Plus.

Para os jogadores que ainda se divertem com o bom e velho PS2, Guitar Hero: Metallica é um game que não pode faltar na coleção. | **RONIE ANDERSON**

Participação especial

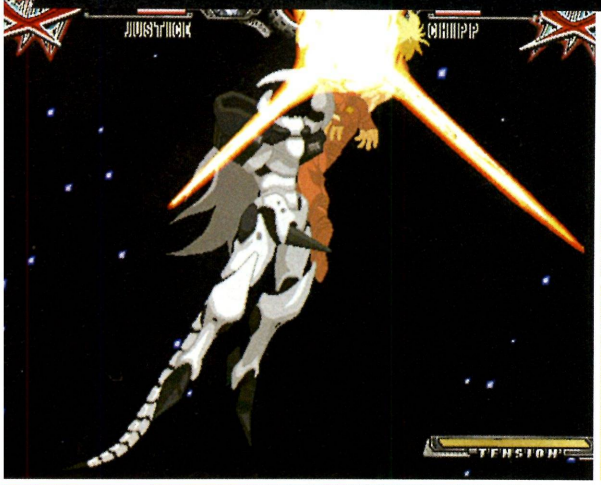
A música "No Leaf *Clover*", gravada no álbum *S&M*, em 1999, está no track-list de Guitar Hero: Metallica e o mais legal de tudo isso é que, durante a performance, é possível conferir a Orquestra Sinfônica de São Francisco ao fundo do palco atuando junto com o quarteto liderado por James Hetfield em perfeita harmonia roqueira.

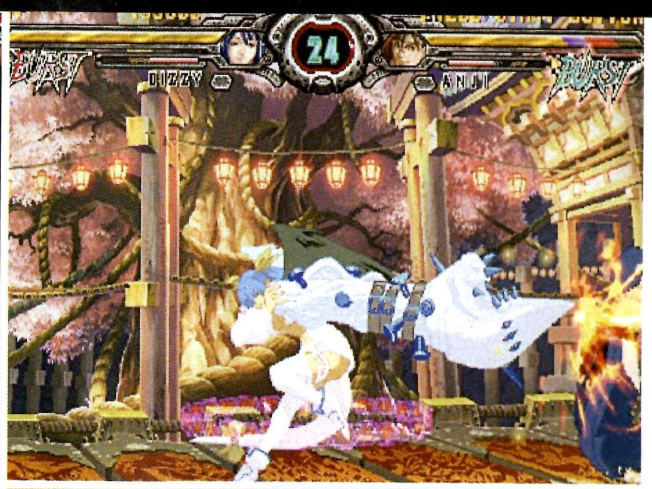


PS2 PSP

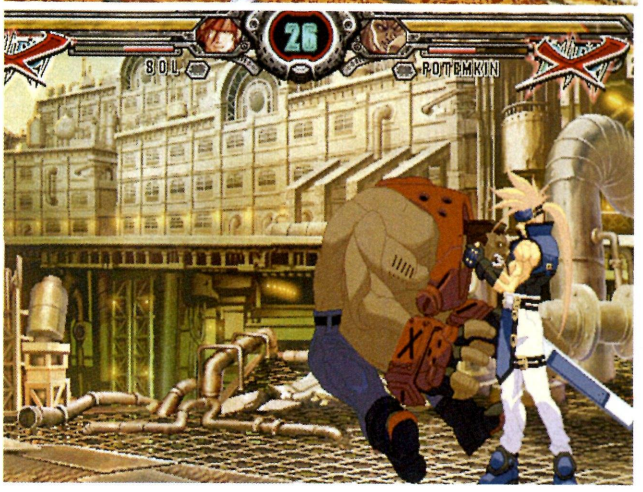
Veredicto
81

GRÁFICOS 20 SOM 18 JOGABILIDADE 21 DIVERSÃO 22









FICHA TÉCNICA

Produção
ARC System Works

Distribuição
Aksys Games

Jogadores
1 - 2

Site
aksysgames.com

Online
Não

VERSÃO AMERICANA

LUTA

\+ Personagens e modos novos | Combates técnicos

− Pode ser um pouco inacessível para novatos



Guilty Gear XX Accent Core Plus

Um plus para um game que já era bom

Vamos partir do básico. Se você jogou Guilty Gear XX Accent Core, lá nos idos de 2007, não notará muita diferença na versão Plus. Não é um game novo, já que as novidades se resumem a dois personagens extras e alguns novos modos de jogo. Mas isso não é um ponto fraco de forma alguma, já que Accent Core é um senhor jogo de luta. Tudo bem que a série Guilty Gear é algo mais underground, nunca recebendo a mesma fama que outras franquias, como Street Fighter ou Soul Calibur, possuem. Mas para quem gosta e entende da fina arte de trocar sopapos virtualmente, Guilty Gear é uma série que não pode passar em branco.

Os combates frenéticos, que são marca registrada da série, estão presentes melhores que nunca. É um jogo que premia os dedicados e concentrados, já que qualquer desvio de atenção pode resultar em uma derrota vergonhosa. A ação aqui ocorre em 2D, com golpes especiais e manobras de combate que exigem um certo tempo para serem aprendidas. Apesar de ser tudo muito rápido, não é o esmagamento de botões que vai garantir sua vitória. A habilidade e a rapidez de reação contam muitos pontos e pode tornar a vida dos novatos na série um pouco mais complicada, mas nada que algumas poucas horas de batalha não resolvam.

Os gráficos do game são bem bonitos, como em todos os outros jogos da série. São 25 personagens no total, todos representados com belos sprites. Por falar em personagens, os dois extras que aparecem em Plus são os veteranos Kliff e Justice, o que pode ser uma ótima notícia para os fãs da série. Outra coisa que também é muito boa e merece menção é que todos os personagens são bem diferentes entre si. Cada um traz um estilo único ao combate, resultando em variedade, que por sua vez resulta em diversão. Tudo bem que isso não é algo exclusivo dessa versão, mas a adição de dois personagens extras torna tudo ainda mais diversificado, contando com um lutador para cada estilo de jogador.

Se você é fã de games de luta, Accent Core Plus é obrigatório. | **RENATO SILVA**

A história se repete

Já dissemos que Plus é praticamente igual a Guilty Gear XX Accent Core. Mas o que não dissemos ainda é que Accent Core, por sua vez, é um edição revisitada de Guilty Gear XX, que já tem mais de cinco anos de carreira. Mesmo se não tiver jogado Accent Core, não estranhe se tiver aquela sensação de "já vi isso antes" quando jogar Plus.

ALIVE

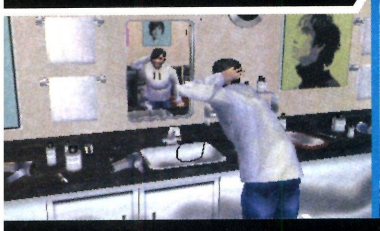
Veredicto 25

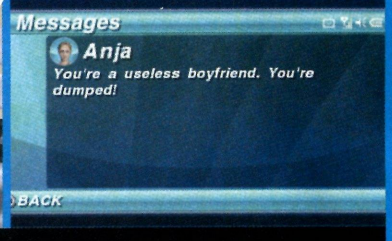


+ Humor involuntário | Simulador social.

− Gráficos e efeitos sonoros | Jogabilidade muito ruim.

Comprar carros e roupas, cortar o cabelo, participar de festas e ser dispensado pela namorada estão entre as situações possíveis.





GRÁFICOS **05** SOM **05** JOGABILIDADE **05** DIVERSÃO **10**

Real Madrid: The Game

Jogou futebol e foi ao barbeiro

FICHA TÉCNICA

Produção
Atomic Planet

Distribuição
v.2 Play

Plataforma
PSP

Jogadores
1

Site
www.v2play.com

Online
Não

AMERICANA
ES
ESPORTE

O começo do game é uma comédia. Você cria seu jogador, depois estará jogando bola na rua com um amigo: "Vou treinar muito para jogar no Real Madrid". "Duvido, você é ruim demais". Então aparece um cara de terno e gravata: "Eu ouvi o que você disse. Quer ter a oportunidade de treinar em um dos maiores clubes do mundo, o Real Madrid?". Segue uma apresentação das instalações da equipe merengue. Começa a rotina: treino físico, treino com bola e jogo oficial. Há pontos para conquistar e conseguir upgrades *nos atributos*. Os fabricantes definem o game como "simulador social e esportivo", coisa que não há em FIFA nem em WE (ainda). Só que a jogabilidade da parte esportiva é péssima, com as jogadas acontecendo em flashes aleatórios. Por exemplo, durante um ataque, você perde a bola e, imediatamente, o atacante rival já está chutando no seu gol; mesmo nos treinamentos, os controles são péssimos. A Atomic Planet, coincidência ou não, está em processo de falência. | **HENRIQUE MINATOGAWA**

HAMMERIN' HERO

Veredicto 79



+ Visual atraente | Diferentes tipos de roupas do personagem.

− Repetitivo | Só 12 fases | Pouca diferença entre as profissões.

Hammerin' Hero ainda oferece ao jogador duas dublagens diferentes: japonesa (original) e em inglês.





GRÁFICOS **20** SOM **18** JOGABILIDADE **22** DIVERSÃO **19**

Hammerin' Hero

Marretada na ganância

FICHA TÉCNICA

Produção
Irem Software Engineering

Distribuição
Atlus Co.

Plataforma
PSP

Jogadores
1 - 2

Site
atlus.com/hammerinhero

Online
Não

VERSÃO AMERICANA
AÇ
AÇÃO

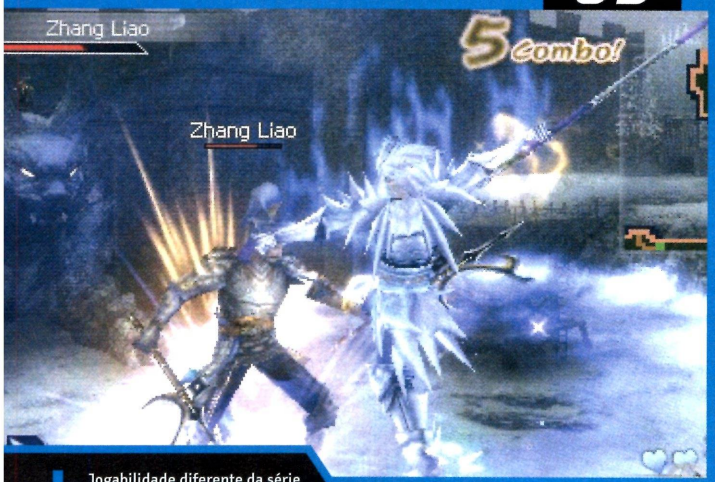
Trata-se da continuação do game Hammerin' Harry, desenvolvido pela Irem em 1990. Fãs do jogo que trabalham dentro da empresa resolveram resgatar a franquia, criando uma sequência que, na realidade, funciona como um remake.

No enredo, o jogador controla o jovem carpinteiro Gen, que tem a missão de marretar a ganância corporativa, defendendo as pessoas de seu bairro das garras de um empresário do ramo da construção civil, que planeja despejar todos os moradores e demolir tudo que existe lá para realizar uma nova obra.

Diversão relâmpago

Hammerin' Hero oferece apenas 12 estágios e, entre as missões, o jogador deve que enfrentar os capangas e sabotadores do cruel empresário, encarnando papéis nas mais variadas profissões, como pedreiro, sushiman, DJ, mergulhador, jogador de baseball, além de outros. Os gráficos lembram bastante Hammerin' Harry, com muita cor e estilo em todos os elementos. | **RONIE ANDERSON**

Veredicto
59



+ Jogabilidade diferente da série | Multiplayer.

– Ainda há combos repetitivos à exaustão.

Para quem quiser experimentar Strikeforce, há uma versão de demonstração na PlayStation Network.





GRÁFICOS **17** SOM **12** JOGABILIDADE **15** DIVERSÃO **15**

Dynasty Warriors: Strikeforce

Novos rumos fazem bem

Strikeforce é a versão que mais inova, apontando, finalmente, um novo caminho para a desgastada série. O PSP serve bem como experiência para uma jogabilidade mais próxima do megahit Monster Hunter Portable. Pela primeira vez na franquia, multiplayer cooperativo para até quatro pessoas (cada uma com seu disco UMD). A parte online se estende para a troca de itens com outro jogador e download de novas missões. A movimentação é mais livre, com menos inimigos na tela e mais ênfase no trabalho em equipe para derrotar os inimigos. Além disso, há uma cidade em que os jogadores se reúnem para escolher a missão, além de comprar itens e personalizar o equipamento. Os combates estão cada vez mais longe da realidade, com ataques aéreos incríveis, inclusive usando duas armas diferentes na batalha. Para completar, os ataques em Fury Transformation causam grandes estragos e bons efeitos visuais, o que combina com os inimigos gigantes e os cenários destrutíveis. | **HENRIQUE MINATOGAWA**

FICHA TÉCNICA

Produção
Omega Force

Distribuição
Koei

Plataforma
PSP

Jogadores
1 - 4

Site
dynastywarriorsstrikeforce.co.uk

Online
Não

VERSÃO EUROPEIA

Aç

AÇÃO

Veredicto
78



+ Coleção completa | Fiel aos originais | Áudio em japonês.

– Slowdowns na versão do PSP | Feito para os fãs da série.

Apesar de Samurai Shodown VI ser o último da série, Anthology traz sete games. É que Samurai Shodown V também conta com a versão Special.





GRÁFICOS **19** SOM **18** JOGABILIDADE **20** DIVERSÃO **21**

Samurai Shodown Anthology

Toda a história do "Ippon!"

Samurai Shodown é uma das franquias mais queridas da SNK. Trazendo lutadores bem peculiares e um sistema de luta que premia a técnica ao invés do esmagamento frenético de botões, a série foi toda empacotada em Samurai Shodown Anthology. Portanto, para quem já era fã, a coletânea é uma ótima pedida e, para quem não ia com a cara da série, não vai ser com Anthology que sua opinião vai mudar, já que os games estão representados aqui com a maior fidelidade possível às versões originais.

Tudo está intocado: sistema de luta, cenários, personagens e gráficos, que ainda conseguem ser bonitões até para os padrões atuais. Outra coisa legal é perceber a evolução da série, da origem simples em Samurai Shodown à possibilidade de escolher entre as dezenas de estilos diferentes em Samurai Shodown VI. A SNK ganha mais um ponto por trazer a opção de ligar áudio japonês original. Um aviso: no PSP, o game sofre com slowdowns horríveis, coisa inadmissível para um jogo de luta. | **RENATO SILVA**

FICHA TÉCNICA

Produção
Terminal Reality

Distribuição
SNK Playmore

Plataforma
PS2 e PSP

Jogadores
1 - 2

Site
ignitionent.com/ssa/

Online
Não

VERSÃO AMERICANA

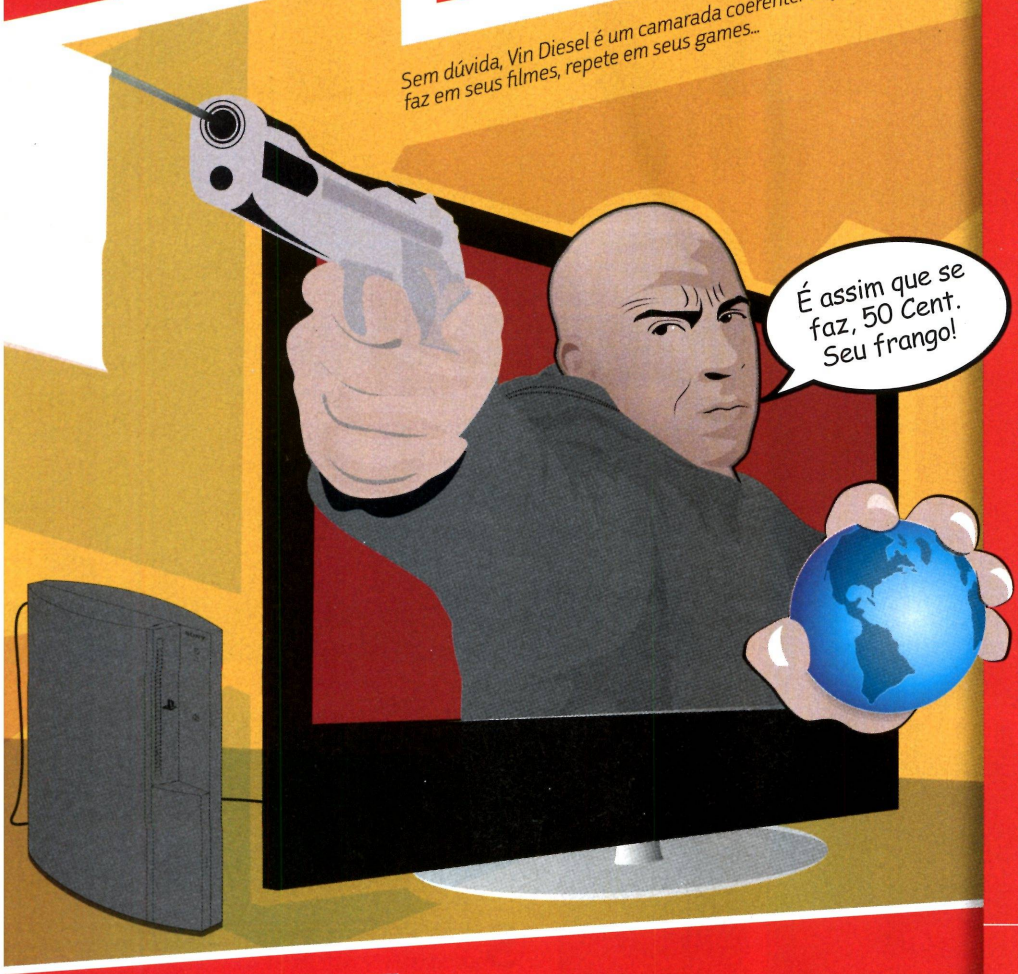
Lu

LUTA

CHARGE

o humor no mundo dos games

Sem dúvida, Vin Diesel é um camarada coerente. O que ele faz em seus filmes, repete em seus games...



LAST STAGE

Esta edição da PS3W não termina aqui. Acesse www.ps3w.com.br e confira:

SITE PS3W



Previews e Reviews dos melhores jogos para PS3, PSP e PS2



Dicas, lista de troféus e trapaças para os grandes lançamentos



Detonados com todos os extras e guias de sobrevivência para diversos jogos

PS3W OXO

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: Luciano Alves de Souza e Marcos Mazzei
Capa: Buguno
Revisão: Nízia Caetano (estagiária)
Colaboração: Cláudio Prandoni, Douglas Pereira, Douglas Vieira, Fabiano Silva, Fernando Wiek, Jefferson Kayo, Matheus Clemente, Rafaela Caetano, Renato Silva, Rodrigo Guerra, Ronaldo Carlini Testa (textos) e Marcos Mazzei (charge).

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
email: rcosta@digerati.com.br

ATENDIMENTO AO LEITOR – SUPORTE
Horário de atendimento das 9 às 18h
email: 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
email: 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
email: info@multimediausa.com
Marketing: tel.: (11) 3217-2607
email: marketing@digerati.com.br
Circulação: tel.: (11) 3217-2654
email: circulacao@digerati.com.br
Desenvolvimento de negócios: José Renato Mannis
email: jrmannis@grupodomo.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 3129-3377.

DIGERATI É UMA EMPRESA DO

GRUPO DOMO

MPA Magazine Publishers of America

ANER www.aner.org.br

FIPP

IVC

shoptime

AQUI VOCÊ SE DIVERTE COM
OS MELHORES GAMES E ACESSÓRIOS



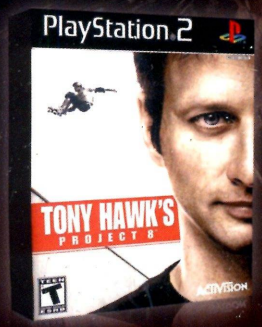
RESIDENT EVIL
PARA PS3
Cód. 108290046

POR: R$ 229,00
7X R$ 32,71

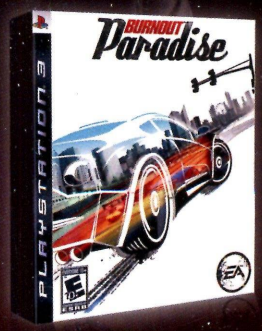




Controle Neo Flex
PC, PS1, PS2 e PS3
Cód.388664
Por: R$ 45,00



Game Tony Hawk Project 8
Ps2
Cód.368011
Por: R$ 69,90
2X R$ 34,95

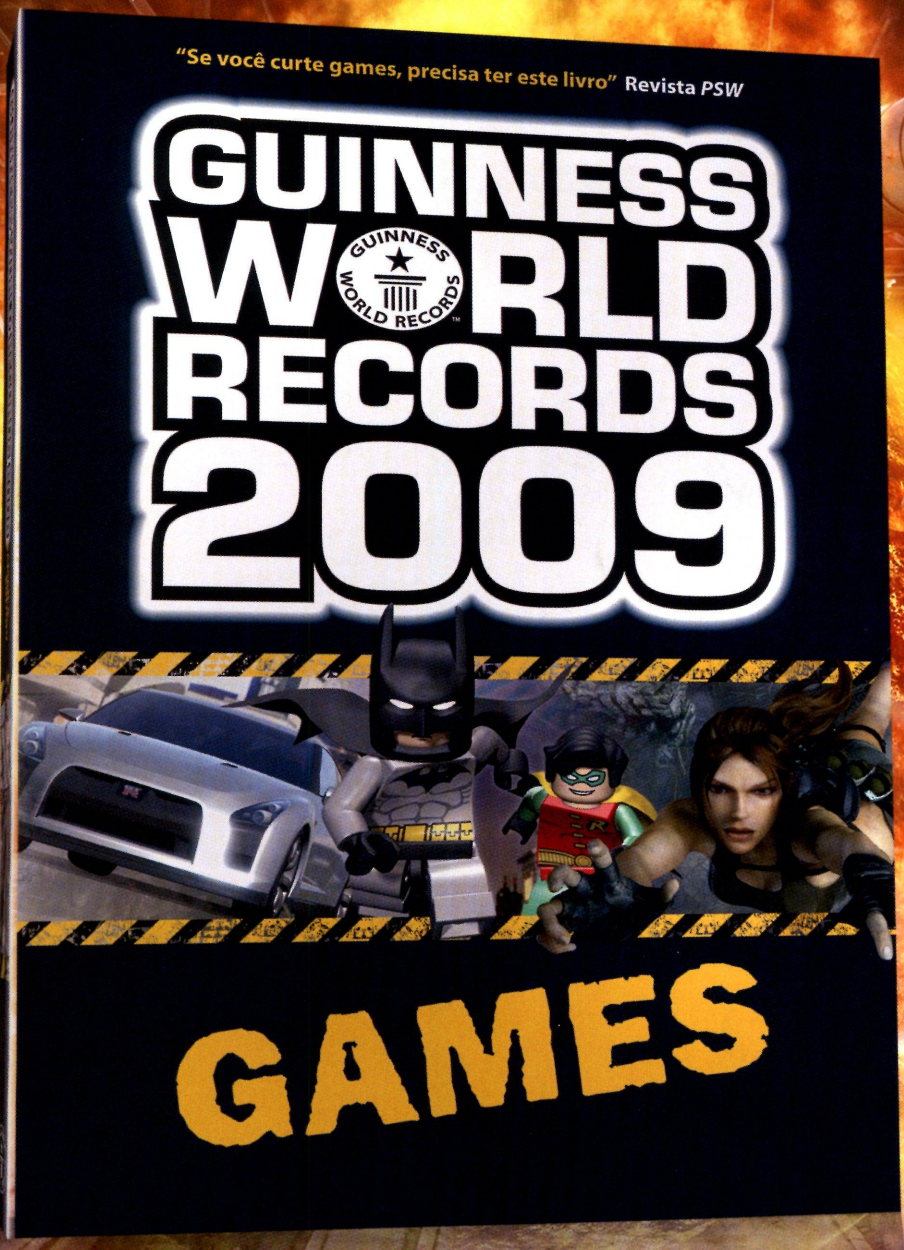


Game Burnout Paradise
PS3 - Electronic Arts
Cód.5096542
Por: R$ 159,90
5X R$ 31,98

www.shoptime.com/psw

As promoções deste anúncio são válidas somente através do link www.shoptime.com/psw ou pela nossa central de atendimento. Ligue 4003-1020 (capitais ou regiões metropolitanas) ou 023 11 4003-1020 (demais 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. Para mais informações da promoção, confira o regulamento no site www.shoptime.com/psw. Promoção válida até 31/05/2009 ou enquanto durarem nossos estoques.

NÃO HÁ LIMITES



O GUIA MAIS COMPLETO DE GAMES CHEGOU!

PRESS START

EDIÇÃO LIMITADA

www.guinnessworldrecords.com/gamers