

## Detonados

**DETONADO 1 PS3**

**SAW – JOGOS MORTAIS** – Encare este mórbido desafio com as soluções de todos os enigmas

**DETONADO 2 PS3**

**NINJA GAIDEN SIGMA 2** – Estratégia para vencer os chefes e a localização das caveiras secretas

**DETONADO 3 PS2**

**GRAN TURISMO 4** – Guia profissional para uso de peças e Challenges passo a passo



### GUIA DE TROFÉUS

Descubra como conseguir todos os troféus de Tartarugas Ninjas, Prototype e Cloudy With a Chance of Meatballs

**DETONADO 4**

# Uncharted 2

**O jogo que revolucionou o PS3!**  
Encontre os 100 tesouros de Marco Polo e “platine” a aventura que desbancou Tomb Raider

**PSP**

Novidades e história por trás do novo **Metal Gear Solid Peacewalker**

**SPOILER**

**SONHO AMERICANO**  
Revelamos todos os segredos da trama de GTA IV

# X-MEN ORIGINS WOLVERINE



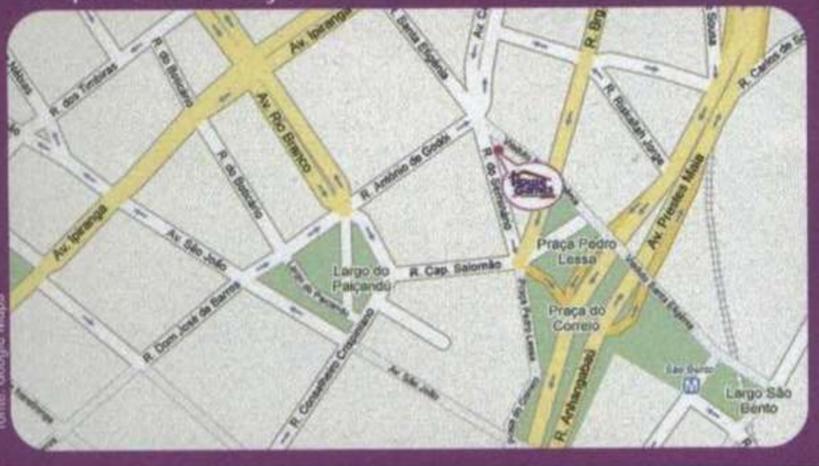
NOVO X-MEN ORIGINS: WOLVERINE.  
SOLTE AS SUAS GARRAS E LIBERTE SEU LADO ANIMAL.  
VENHA PARA A HOUSE GAMES E COMPRE JÁ O SEU!



## Afie suas garras e prepare-se para navegar

PLAYSTATION 3   XBOX 360   **Wii**   PlayStation 2   PSP   NINTENDO DS   PC

### mapa de localização



Venha conhecer nossa loja, são 250 m<sup>2</sup> de pura diversão. Aguardamos sua visita.

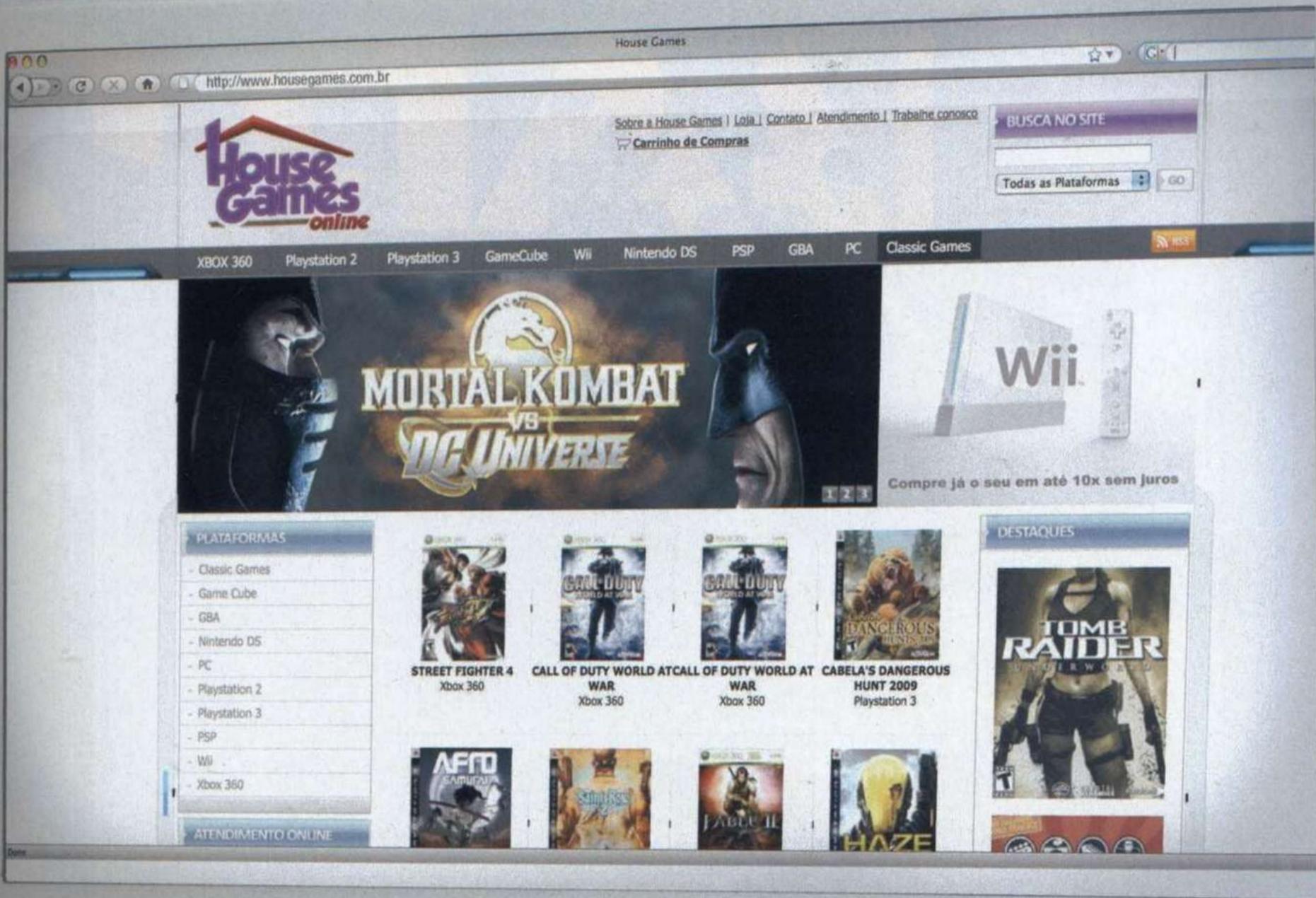
Rua do Seminário, 222 - Centro - São Paulo - Em frente a igreja Sta. Ifigênia (esquina c/ viaduto Sta. Ifigênia) - A 200 metros da estação São Bento do Metrô.

Horário de funcionamento: Segunda a sexta das 9h às 18:30h, sábados das 9h às 17h.

Aceitamos os cartões



Imagens ilustrativas - \*sujeito aprovação de crédito junto ao financeiro c/ juros



www.NaçãoDesign.com.br

# na nova loja online da House Games.

ACESSE NOSSO SITE, TEREMOS O PRAZER EM ATENDÊ-LO 24H POR DIA, ONDE QUER QUE VOCÊ ESTEJA.



**Rock Band 2 e Guitar Hero.**

Venha fazer um teste grátis.



# House Games online

Visite nosso site: [www.housegames.com.br](http://www.housegames.com.br)

(11) **3326-0045** • [housegames@hotmail.com](mailto:housegames@hotmail.com)



Enviamos nossos produtos via Sedex para todo o Brasil.  
Financiamos em até 36 vezes\*

# EDITORIAL



Filipe

## PlayStation



Edição Nº 130 - Novembro/2009

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz  
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretores  
Aydano Roriz  
Luiz Siqueira  
Rodolfo Carrara  
Tânia Roriz

Diretor Editorial e Jornalista Responsável:  
Roberto Araújo - MTb.10.766 - araujo@europanet.com.br

Redator-chefe: Humberto Martinez  
Redação: Leandro Rodrigues  
Chefe de Arte: Welby Dantas  
Editor de Arte Assistente: Filipe Dal Gallo (Projeto Gráfico)  
Revisão de Texto: Eliane Pereira  
Colaboraram nesta Edição: André Forte,  
Gilsomar Livramento, Makotron, Vitor Tritto e Nelson Alves Jr.

Internet  
Rodrigo Mourão e Ivan Bastos (Coordenadores);  
Rodrigo Blasco e  
Anderson Ribeiro

Publicidade São Paulo  
E-mail: publicidade@europanet.com.br  
Diretor de Publicidade  
Maurício Dias (11) 3038-5093  
Executivos de Negócios  
Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Flavia Pinheiro, Claudia  
Alves, Elisângela Xavier e Rodrigo Sacomani  
Executivos de Contas  
Leandro Blotta, Marcos Roberto e Renata Naomi

Criação Publicitária  
Rodrigo Barros e João Paulo Gomes - (11) 3038-5103  
Tráfego Renato Peron (11) 3038-5097

Publicidade - Outros Estados  
Brasília: New Business - (61) 3323-0205  
Paraná: GRP Midia - (41) 3023-8238  
Rio Grande do Sul: Semente Associados - (51) 3232-3176  
Santa Catarina: MC Representações - (48) 3223-3968

Publicidade - EUA e Canadá  
EUA e Canadá +1 (650) 306-0880,  
Fax: +1 (650) 306-0890 - Global Media

Propaganda: Felipe Silva

Circulação e Promoção  
João Alexandre (Gerente)  
Eduardo Teixeira e Eveline dos Santos Silva

Desenvolvimento de Pessoal  
Tânia Roriz e Elisângela Harumi

Produção e eventos  
Aida Lima (Coordenadora) e Marília Ramos

Atendimento ao assinante e à pessoa jurídica  
Fabiana Lopes (Coordenadora) fabiana@europanet.com.br;  
Anne Iris, Juliana Rolandi, Liliam Lemos, Mari Ehrentreich,  
Paula Hanne, Roberta Maciel, Tamar Biffi e Vanessa Araújo  
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900  
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050  
Telefone outros Estados: 0800-557667  
Pela Internet: www.europanet.com.br  
E-mail: atendimento@europanet.com.br

Administração  
Cecilia Tomazelli (Gerente), Angeia Marques, Gustavo  
Barbosa, Mauro Oba e Rodrigo Tanikado

Logística  
Ezio S. Vicente (Gerente), Davi de Souza Alves, Liliam Lemos,  
Luís Henrique e Marcio Policeno

Suporte Técnico  
Ivan Bastos (Coordenador)  
Leonardo Theodoro (11) 3038-5070  
suporte@europanet.com.br

A Revista Dicas & Truques para PlayStation  
é uma publicação da Editora Europa Ltda.  
(ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza  
pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo: Fernando Chignalia Distribuidora S.A.  
Rua Teodoro da Silva, 907 - CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica  
IVC - Instituto Verificador de Circulação

Somos Filiados à ANER  
Associação Nacional dos  
Editores de Revistas

\* PLAYSTATION é uma marca registrada da Sony Computer  
Entertainment Inc.



Luizão



Roberto

**S**er jornalista, no mínimo, exige ceticismo e crença apenas nos fatos. Ainda mais quando se trata de videogames e suas promessas. Afinal, todo santo futuro lançamento exibe imagens convenientemente maravilhosas para impressionar o público. E são raros os casos em que o produto final é tão bom quanto o que prometia oferecer. Além disso, há uma fórmula infalível: quanto maior a expectativa criada (hype), maior será a exigência dos jogadores e maiores ainda serão as chances de decepção. Felizmente, *Uncharted 2*, um dos jogos mais alardeados do ano, faz parte de um grupo ainda mais raro: o daqueles títulos que são realmente muito melhores do que pareciam em suas campanhas publicitárias.

*Uncharted 2* ganhou todos os prêmios a que tinha direito antes mesmo de seu lançamento. Foi considerado o melhor jogo da E3 2009 por diversos veículos e passou a ser considerado aquele que mostraria o que realmente significa o poder do PlayStation 3; tomando o lugar de *God of War 3*, cuja expectativa acabou ofuscada pelo brilho dos fatos de *Uncharted 2*.

A nova aventura de *Nathan Drake* é magnífica, dona de cenas que vão ficar na sua memória, tamanha qualidade gráfica e composição cinematográfica. É difícil reparar em todos os abundantes detalhes técnicos e no excelente ritmo de ação e não ficar abismado. Mais impressionante é notar a evolução do game em comparação ao seu antecessor, um salto tão grande que parece que se passaram quatro capítulos e não apenas um.

Prepare-se para conhecer nesta edição o maior jogo já lançado para PlayStation 3, um título que mostra como será brilhante o futuro deste console.

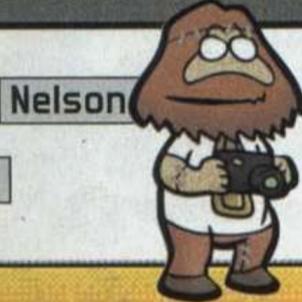
 Humberto  
Martinez



Amer



Gil



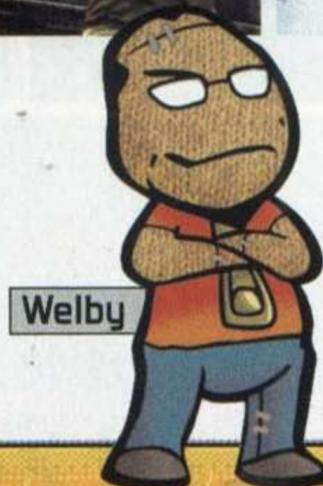
Nelson



Sombra



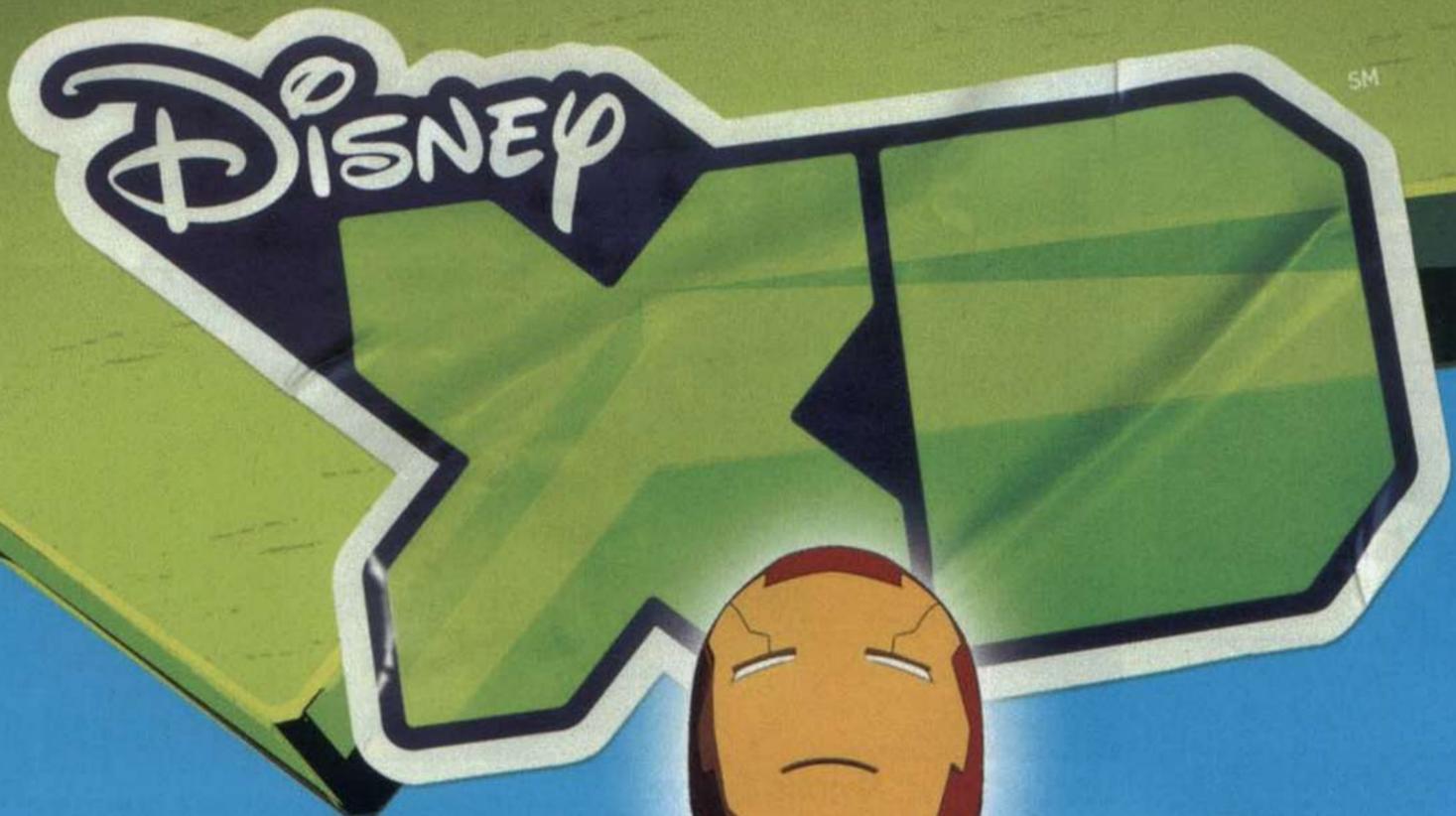
Makoto



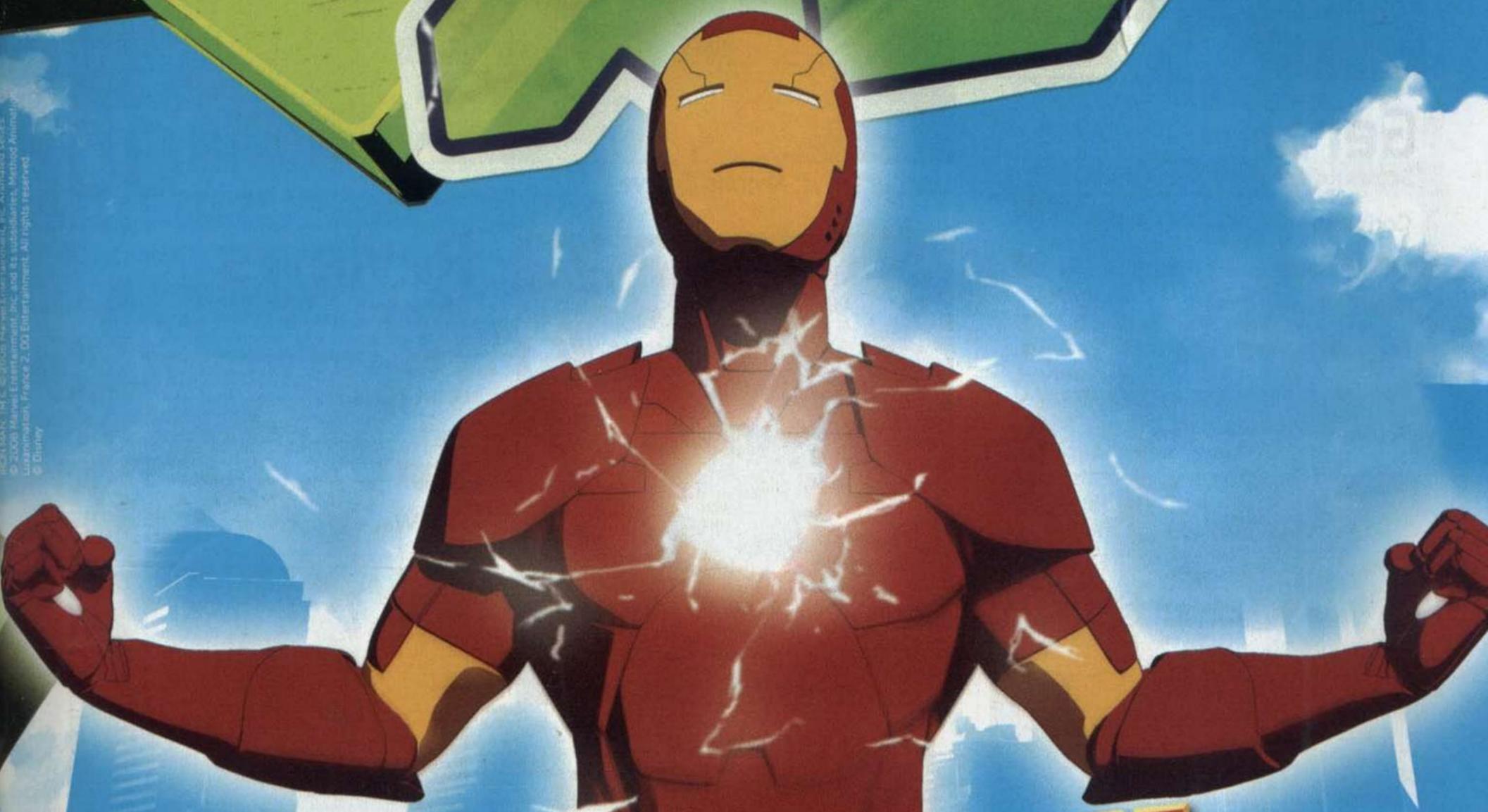
Welby



Fabão



IRON MAN, TM & © 2008 Marvel Entertainment, Inc. Animated Series.  
© 2008 Marvel Entertainment, Inc. and its subsidiaries. Method Animation  
Lussumpton, France 2008 Entertainment. All rights reserved.  
© Disney



# IRON MAN

## HOMEM DE FERRO

**ESTREIA 21 NOVEMBRO**  
**SÁBADOS E DOMINGOS 16H**

**NOVA SÉRIE**

[DisneyXD.com.br](http://DisneyXD.com.br)

**L** LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS



## Geral

Seções fixas que você verá sempre aqui

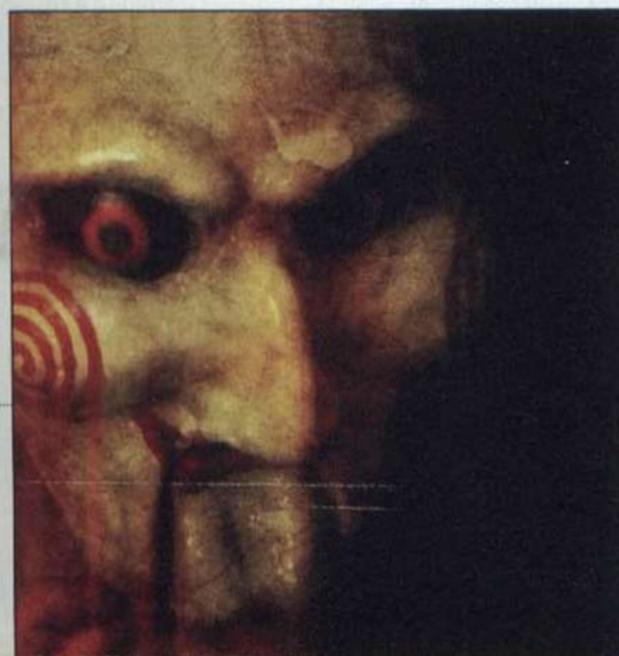
Compras .....	86
Fala, Galera! .....	08
News .....	10
Especial .....	14
Spoiler .....	70
Troféus .....	88



## Detonados

Estratégias e mapas completos

Uncharted 2: Among Thieves .....	30
Ninja Gaiden Sigma 2 .....	48
SAW .....	60
Gran Turismo 4 .....	96



# Capa



Uncharted 2: Among Thieves

# 30



## Previews

Expectativas dos futuros lançamentos

Metal Gear Solid: Peacewalker .....	18
Assassin's Creed II .....	24
Silent Hill: Shattered Memories .....	26



## Reviews

Críticas dos maiores lançamentos

Brütal Legend .....	76
Gran Turismo .....	78
WET .....	80
Trine .....	82
Star Wars: Clone Wars .....	84



Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!

Redação  
Fone (11) 3038-5099  
Fax (11) 3819-0538  
e-mail: [playstation@europenet.com.br](mailto:playstation@europenet.com.br)



Publicidade  
Fone (11) 3038-5098  
Fax (11) 3819-0538  
e-mail: [publicidade@europenet.com.br](mailto:publicidade@europenet.com.br)



Atendimento: (11) 3038-5050 (São Paulo),  
0800-557667 (Outras localidades)  
Fax (11) 3097-8583 das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h  
e-mail: [atendimento@europenet.com.br](mailto:atendimento@europenet.com.br)



CORRESPONDÊNCIA - Rua M.M.D.C., 121  
CEP 05510-900 - São Paulo - SP  
Fax (11) 3819-0538  
Site: [www.europenet.com.br](http://www.europenet.com.br)



# O Claro Idéias apresenta os novos games para você se divertir no celular

## IMPORTANTE

Antes de comprar o jogo, consulte a disponibilidade do serviço, as tarifas e a compatibilidade com o seu aparelho em [www.claroideias.com.br](http://www.claroideias.com.br) ou ligue para 1052.

## NEED FOR SPEED SHIFT

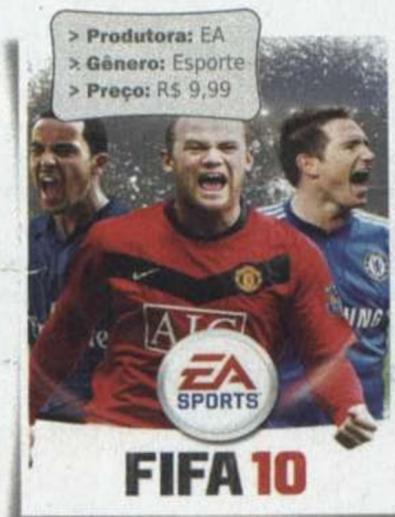
**P**EGUE O VOLANTE NA FRANQUIA Nº 1 DE CORRIDA DE TODOS OS TEMPOS! Em *Need for Speed Shift*, você controlará os mais rápidos e poderosos carros em circuitos do mundo todo! Dirija em Chicago, Dubai, Itália e Londres, e ganhe pontos para tunar o seu carro e deixá-lo ainda mais poderoso e potente!

© 2009 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. EA, the EA logo and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. The names, designs, and logos of all products are the property of their respective owners and used by permission. All other trademarks are the property of their respective owners.



## COMO BAIXAR

A Claro permite que você compre e baixe os jogos diretamente pelo site Claro Idéias. Para isso, entre no endereço [www.claroideias.com.br](http://www.claroideias.com.br), selecione o modelo do seu telefone, escolha seu jogo, digite o número do celular e aguarde uma mensagem de texto. Em seguida, insira a senha contida na mensagem no navegador do computador e aguarde o envio do link do jogo. Depois, abra a mensagem no seu aparelho e baixe o game. O valor do game só será cobrado caso a operação seja bem-sucedida.



## FIFA 10

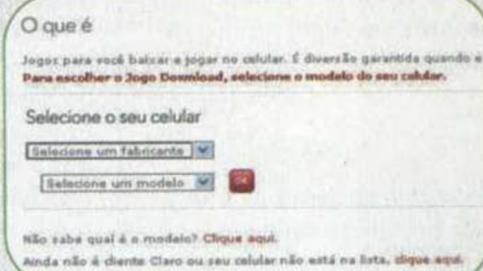
JOGUE COMO PROFISSIONAL NO *FIFA 10*! Experimente os novos modos de jogo (agora com o modo "Be-a-Pro"), controles de chute melhorados e a inclusão de times nacionais! Jogue com seus amigos no modo multiplayer via Bluetooth (verifique a disponibilidade).

Linha Legal: © 2009 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Official FIFA licensed product. "© The FIFA Brand OLP Logo is a copyright and trademark of FIFA. All rights reserved." Manufactured under license by Electronic Arts Inc. The Premier League Logo © The Football Association Premier League Limited 1996. The Premier League Logo is a trade mark of the Football Association Premier League Limited and the Premier League Club logos are copyright works and registered trademarks of the respective Clubs. All are used with the kind permission of their respective owners. Manufactured under licence from the Football Association Premier League Limited. No association with nor endorsement of this product by any player is intended or implied by the licence granted by the Football Association Premier League Limited to Electronic Arts. All other trademarks are the property of their respective owners

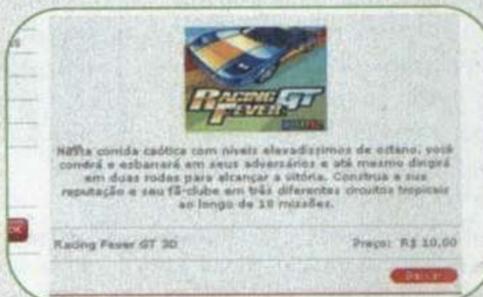
## ONDE ESTÁ WALLY?

COLOQUE À PROVA SUA CAPACIDADE DE OBSERVAÇÃO NESTE DIVERTIDO JOGO: *ONDE ESTÁ WALLY?* São diversos quebra-cabeças com Wally, o famoso personagem dos desenhos animados, além de seis puzzles clássicos baseados nos livros e mais dez puzzles exclusivos no seu celular. Escolha entre 3 modos de jogo e comece a se divertir agora mesmo!

© 2009 Entertainment Rights Distribution Limited. All rights reserved



Ao entrar no site, escolha o modelo do seu celular para que você possa escolher os jogos.



Ao escolher o jogo, clique em *Baixar* e siga os passos seguintes para finalizar a compra.

## TOP 5 DOWNLOADS DO MÊS DE NOVEMBRO

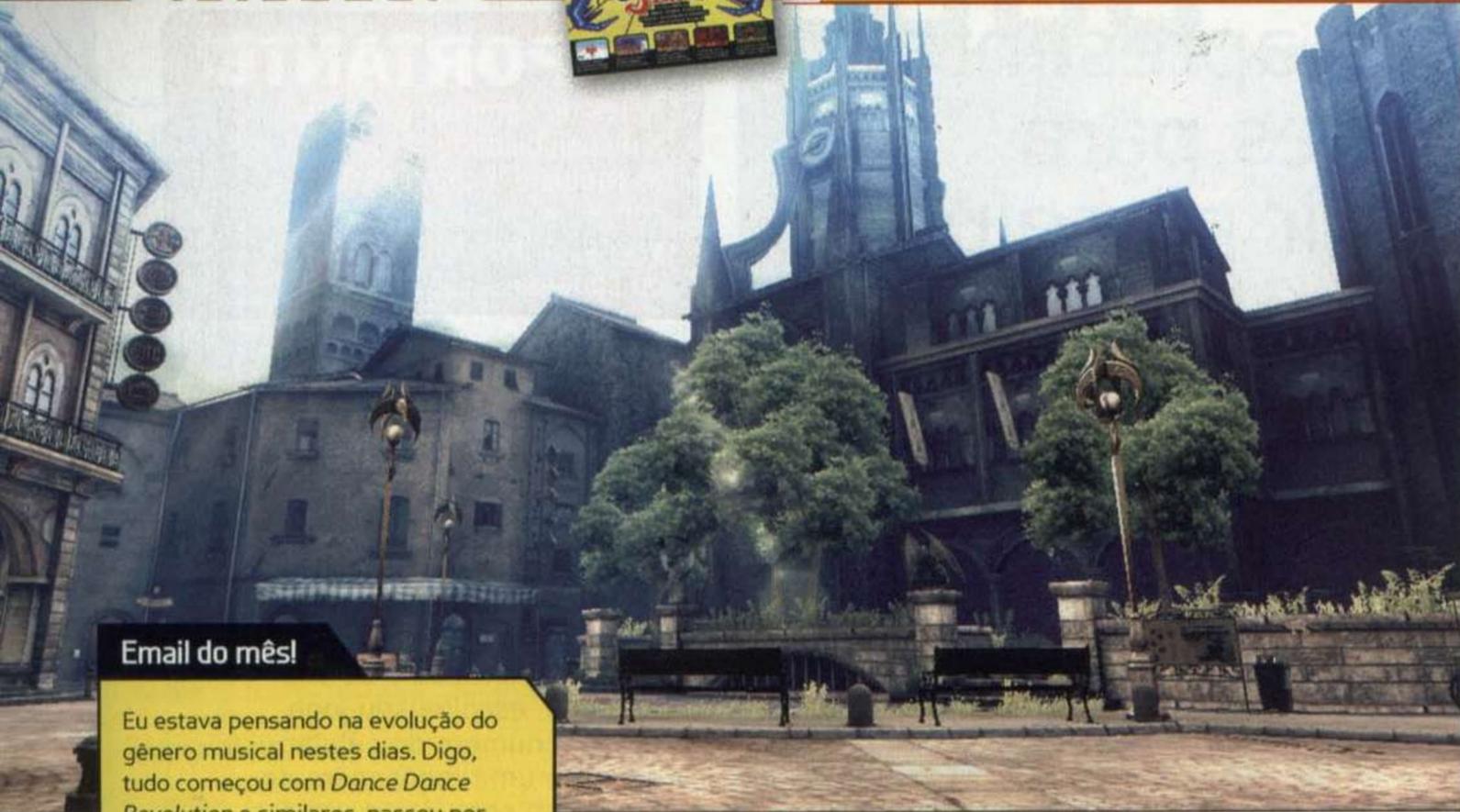
1. GUITAR HERO WORLD TOUR | 2. A ERA DO GELO 3
3. THE SIMS 3 | 4. RESIDENT EVIL DEGENERATION
5. NEED FOR SPEED UNDERCOVER



# CARTAS



O email de Carlos Molinari foi escolhido como o mais sensato do mês e por isso a garota ganhou uma assinatura semestral da Dicas & Truques para PlayStation e um exemplar (humildemente autografado pela ainda mais humilde equipe) da segunda edição da revista OLDIGamer. Mande a sua dúvida, crítica ou comentário para a nossa redação e, se for escolhido, ganhará prêmios cuja qualidade vão depender do humor com o qual acordamos no dia.



## Email do mês!

Eu estava pensando na evolução do gênero musical nestes dias. Digo, tudo começou com *Dance Dance Revolution* e similares, passou por *Samba de Amigo* e chegou em *Guitar Hero*. Hoje temos uma enorme variedade de versões de *Guitar Hero* e *Rock Band*, fora os novos games do gênero que estão pipocando, como *DJ Hero*. Fico imaginando para onde mais o gênero pode se expandir, quais outras variações de gênero musical podem ser transformadas em games e instrumentos que podem ser feitos de acessórios. Vocês também não ficam curiosos com isso?

Carlos Molinari  
Via e-mail

Na verdade... sim, pensamos muito nisso também. Quem sabe um *Piano Hero*, com músicas clássicas (sim, só umas 20 pessoas comprariam) ou um *Keyboard Hero*, com aquelas músicas da década de 1980 que usavam mais teclado do que o que é legalmente permitido. Nós imaginamos que conforme a indústria evolui, veremos formas ainda mais criativas de se aproveitar este gênero. Digo, você realmente esperava ver um controle como o de *DJ Hero* em algum momento da vida? Claro que esperar por um *Acordeon Hero* é um pouco demais, mas você pode sonhar...



## Muito Gata

Ví os comerciais japoneses do game *Bayonetta* e estou espantado com a atriz que aparece neles! Ela é muito gata! Vocês poderiam me dizer o nome dela?

Marcelo Mael  
Via e-mail

Também estamos tentando descobrir isso, meu nobre! E assim que conseguirmos, iremos ao Japão pedi-la em casamento. Provavelmente vamos apanhar dos seguranças dela, mas precisamos nos arriscar.

## Fã Nostálgico

Adoro *Transformers*, mas detestei os filmes. Gostaria de saber se há alguma chance de sair um game baseado no desenho da década de 1980, a minha série favorita.

Vinicius Forte  
Via e-mail

Lamento informar, mas as chances disso acontecer não são boas. A Hasbro, empresa dona da franquia, declarou que não existem fãs suficientes da série clássica que justifiquem a criação de um game específico sobre esta era dos personagens. Claro, existem milhares de fãs do desenho original, mas devemos lembrar que nem todos são necessariamente fãs de games, o que é uma pena.

## Cadê?

Como faço para pegar os ditos "patches" de jogos pela PSN?

Procuro pela rede e não os encontro.  
Júlio Souza  
Via e-mail

Não precisa procurar, Robin. Basta colocar o jogo no PS3 e logar na PSN quando a mensagem que aparece na tela solicitar. Depois é só aguardar terminar o download e a instalação do patch.

## Quero Mais Final Fantasy!

Existem chances de *Final Fantasy VIII* ser lançado na PSN, assim como a Square Enix fez com *FF VII*?

Wallace Silveira  
Via e-mail

Até o presente momento, a Square Enix não anunciou o relançamento de nenhum outro game da série na PSN. *Final Fantasy VII* foi o escolhido para estreiar por ser a versão mais popular da série... e deu certo. Certamente as boas vendas vão incentivar a Square a lançar muitos outros.

## Último Guardiã

Eu gostaria de saber mais sobre o game *The Last Guardian*, vocês tem



alguma nova informação a respeito?  
Márcio Guimarães Pinheiro  
Via e-mail

Pois é, meu nobre, nós também gostaríamos de saber mais a respeito deste jogão. Infelizmente, a Team ICO ainda não divulgou novas informações. Assim que surgirem novas informações, colocaremos em destaque aqui na D&T.

## Dando Porrada no PSP

Ouvi falar de um game chamado *Kenka Bancho: Badass Rumble* que será lançado para o PSP e gostaria de saber do que se trata. Com um nome desses, deve ser de pancadaria, certo?

Claudio Ramos Andrade  
Via e-mail

Sim, Claudio. Basicamente é um colegial mal humorado que sai na porrada com todo mundo em seu bairro até finalmente se defrontar com um cara vestido de banana. Nós não conseguiríamos inventar uma maluquice dessa nem sob uma aposta milionária.

## Pior carta do mês

Na edição 128, vocês entregaram o game da *Hannah Montana* para a pior carta do mês e eu achei ofensivo. Gosto de *Hannah Montana* e vocês deveriam ter mais respeito, para não chamar artistas de lixo, pois acabam ofendendo seus fãs também.

Hã? Você disse alguma coisa? Desculpe, estava ouvindo *Motorhead*, você sabe, música de verdade, e não te escutei. É brincadeira. Não temos nada contra a artista *Hannah Montana*, mas o jogo é péssimo e isso é fato. Mas, pela sua leadade à cantora, você vai ganhar o *Leisure Suit Larry*, tão ruim que desentope pias. ■

# Linha Triumph 2009

venha conhecer

# TRIUMPH®

MOTORCYCLES



## DAYTONA 675

50% de entrada R\$ 20.950,00 mais 12X sem juros\* de

# R\$ 1.745,84

IMOCX JK/SP (11) 3040-2433 • IMOCX Bandeirantes/SP (11) 5090-1700 • IMOCX Curitiba/PR (41) 3071-1000 • IMOCX Rio/RJ (21) 3506-2900 • IMOCX Goiânia/GO (62) 3546-5800.

# TRIUMPH®

MOTORCYCLES

[www.triumphbrasil.com.br](http://www.triumphbrasil.com.br)

0800 774 74 77

Acesse [www.grupoizzo.com.br](http://www.grupoizzo.com.br)



\* Daytona 675 Triple a partir de R\$ 41.900,00 o valor. Preço de R\$ 1.300,00 não incluso. Plano especial de financiamento com 50% de entrada (R\$ 20.950,00) + 12x sem juros de R\$ 1.745,84 (R\$ 20.950,00) totalizando R\$ 41.900,00 + frete de R\$ 1.200,00 este valor. Financiamento pelo IMOCX na forma: 50% de 20% e 10% de 10% de 10%. Pressuposto válido enquanto durarem as condições. As vendas podem ser suspensas a qualquer momento. As modalidades de compra estão sujeitas a aprovação do IMOCX - Programa de Crédito de Financiamento de bens Móveis e Bens Imóveis. Sempre consulte o IMOCX.



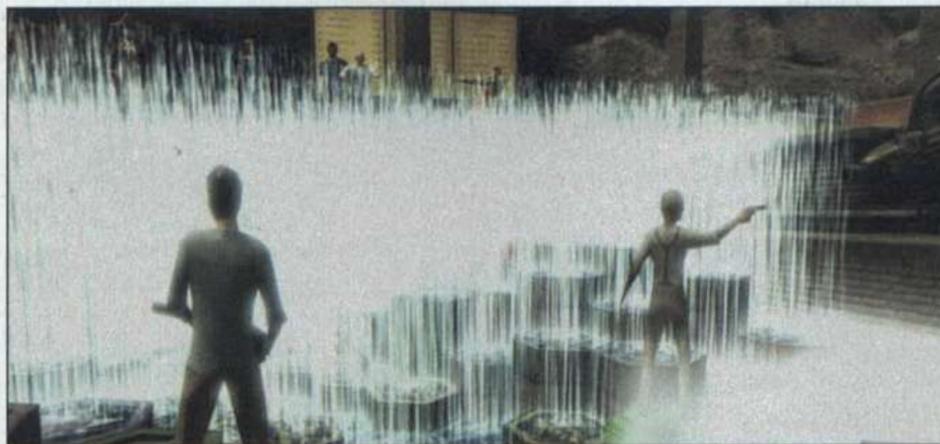
# PlayStation Home

Sony faz uma reforma geral, melhora a casa dos usuários, mas ainda não foi desta vez que o mundo virtual saiu da fase Beta

**N**inguém sabe ao certo quando a Sony vai tirar a PlayStation Home da fase beta, mas recentemente um grande passo foi dado nessa direção. A Sony liberou a versão 1.3 da PlayStation Home. Com essa atualização, recursos importantes foram acrescentados, alguns deles prometidos desde o anúncio do mundo virtual.

## Casa Mais Organizada

Agora é possível iniciar qualquer jogo, em disco, diretamente da Home, sem precisar sair do serviço. Depois de terminar a partida também é possível retornar à Home sem ter que passar pelo menu do PlayStation 3. Apesar da evolução, infelizmente o mesmo não está disponível para os jogos da PSN, que estão no HD.



Também existem melhorias para quem deseja fazer compras. Nas lojas, é possível ver uma prévia, em tempo real, dos itens selecionados para compra. Fica muito mais fácil decidir se vai ou não comprar uma roupa depois de ver o seu personagem vestido com o modelito.

## Novas Emoções

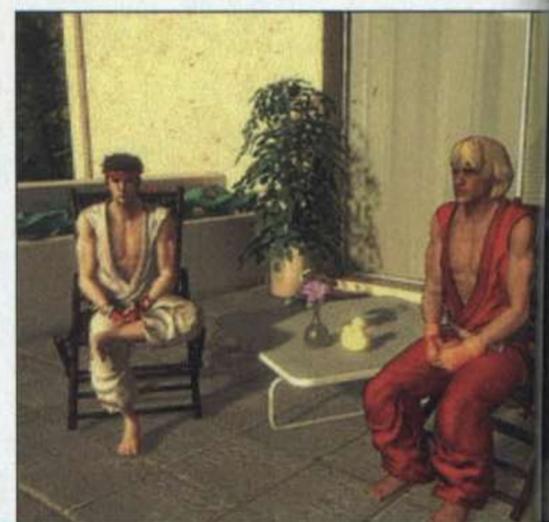
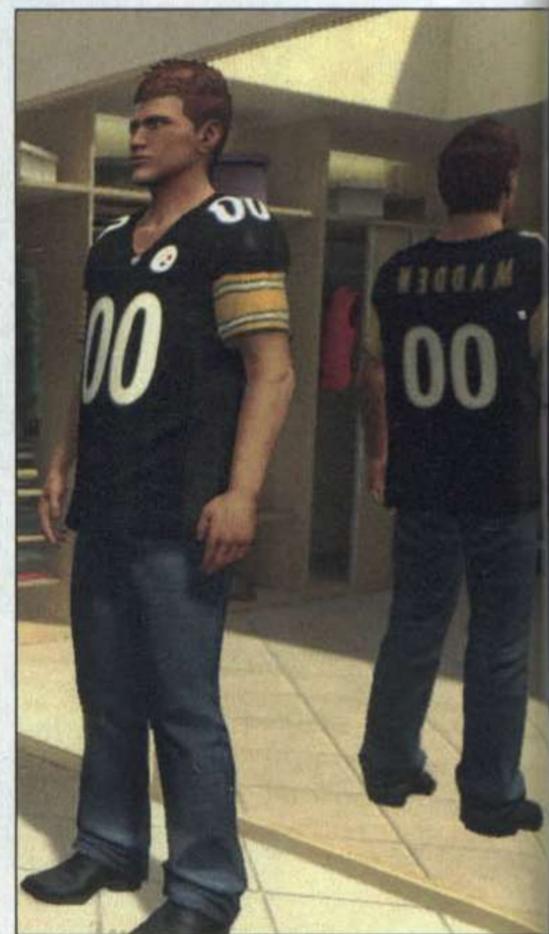
Os personagens também ganharam novas emoções e ações. Dentre elas agora é possível jogar uma moeda para disputar um cara-ou-coroa, fazer novas poses e dancinhas ridículas. Existem também novos itens que você pode utilizar fora do seu apartamento. A Sony ainda prometeu lançar em breve uma máquina fotográfica, que permite capturar fotos em primeira ou terceira pessoa do seu avatar.

## Mais Rápido

O Central Plaza foi modificado para facilitar o acesso e boas novidades. O minigame Saucer Pop possui suporte para tabela de pontos online e também oferece prêmios, como roupas e itens de decoração. O Listen@Home foi completamente reformulado. Mudar de um espaço para o outro também ficou muito mais fácil e rápido, graças a alguma melhoria técnicas, da versão 1.3

## Muito Mais Espaço

Novos jogos deram as caras depois da última atualização. Dentre eles: *Hot Shots Golf*, espaço que só existia no Japão. Além disso, espaços dedicados a *Uncharted 2*, *Street Fighter IV*, *Tekken 6* e *Ratchet and Clank* já estão disponíveis para navegação.





## LittleBigPlanet terá modelos oficiais de Watchmen

O site do estúdio Media Molecule revelou que LittleBigPlanet ganhará um kit de quatro modelos oficiais de sackboys, no tema dos vigilantes de Watchmen. Infelizmente, com a ausência do todo poderoso Dr. Manhattan, os heróis representados no pacote serão o Coruja, a heroína Espectral, Rorschach e Ozymandias.

## Sony define responsável por linha PlayStation no Brasil

**A** Sony Computer Entertainment of America ainda não revelou qual será sua estratégia de ação aqui no Brasil, mas ao menos já sabemos quem será o responsável por elaborá-la. O escolhido para assumir o cargo de country manager em todo território nacional é Gerson Souza, profissional com larga experiência e passagens por empresas como Brasoft e Vivendi Games.



Gerson será responsável por gerenciar cada um dos aspectos dos processos de venda para o consumidor brasileiro. Além disso, ele vai cuidar de parceiros de negócios, marketing de varejo, distribuição, pesquisa de mercado e merchandising. As previsões iniciais são de que a Sony começará a comercializar seus consoles ainda em 2009, aqui no Brasil.

## As novidades da Tokyo Game Show 2009

### Controle de Movimento em 2010

**A** Sony deu novos detalhes sobre o controle de sensor de movimentos para o PS3. Segundo os produtores, o novo periférico deve pintar nas prateleiras durante o outono de 2010. Alguns jogos antigos já estão na lista de games que receberão patches para se tornarem compatíveis. Entre eles Pain, Flower e EyePets. Alguns jogos novos também estão na linha de frente: *Ape Escape*, *Echochrome 2*, *Eccentric Slider*, *Sing and Draw*, *Champions of Time*, *Motion Party*, *The Shoot*, *Tower* e, a maior surpresa, *Resident Evil 5*. Este último será lançado também no outono em uma edição especial, compatível com o novo controle e com alguns extras que, segundo a Capcom, são pedidos atendidos dos fãs.

## Fim de jogo

**C**alling *All Cars*, do designer David Jaffe, de *God of War*, terá seu suporte ao modo multiplayer online encerrado no começo de 2010. A informação aparece para todos os jogadores que entram ultimamente no jogo. A data oficial para isso acontecer é dia 14 de janeiro, depois disso, quem quiser jogar, só vai conseguir fazer isso no modo principal.

## inFamous 2 em produção?

**S**e você é um dos jogadores que ainda não conseguiu arrumar um tempinho para terminar *inFamous*, é melhor se apressar. Ao que parece, o sucesso já está com uma continuação em produção. David Sullivan, ator que dá a voz ao personagem Cole MacGrath, protagonista do jogo, informou via Twitter que realizou uma sessão de dublagem e captura de movimentos

para o segundo jogo. Até o momento, não existe nenhum pronunciamento oficial sobre isso.



## Gran Turismo 5

**F**inalmente o game de corrida mais esperado de todos os tempos tem uma data de lançamento oficial. Março de 2010, no Japão. Junto com a data, Kazunori Yamauchi, produtor do jogo, revelou os modos de jogo presentes em GT5. O GT Mode traz as opções World Map, My Garage, Car Dealer, Tuning Shop, Championship Race e License Test; o modo online virá com Open Lobby, Text/Voice Chat, Private Room, Online Photo Album, Online Replay Album e YouTube Export Replay; por fim, o Photo Mode trará Photo Drive e Photo Stage. Há ainda a GT TV, com melhorias na interface e possibilidade de exportar vídeos para o PSP. Yamauchi ainda confirmou que todos os quase 1000 carros de GT5 sofreram danos durante as partidas.

## Slim e com mais espaço

**N**o PlayStation Blog, a Sony anunciou o lançamento solo do PlayStation 3 Slim de 250 GB, confirmando rumores que circularam recentemente pela internet. Até então, esse modelo só estava disponível em pacotes

com jogos como *Uncharted 2: Among Thieves*, *Need for Speed: Shift* e *FIFA 10*. O novo modelo chegará às lojas por US\$ 349,99, US\$ 50 a mais que o de 120 GB, e com mais do que o dobro de espaço em disco.

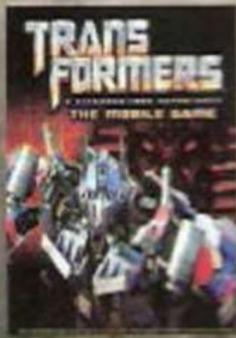
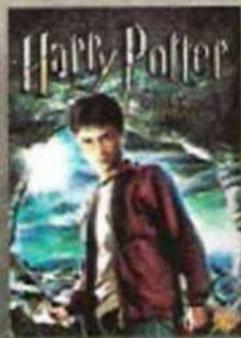
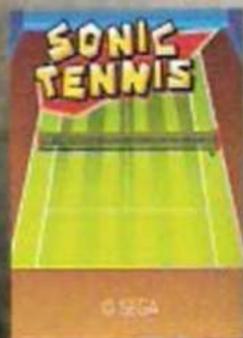


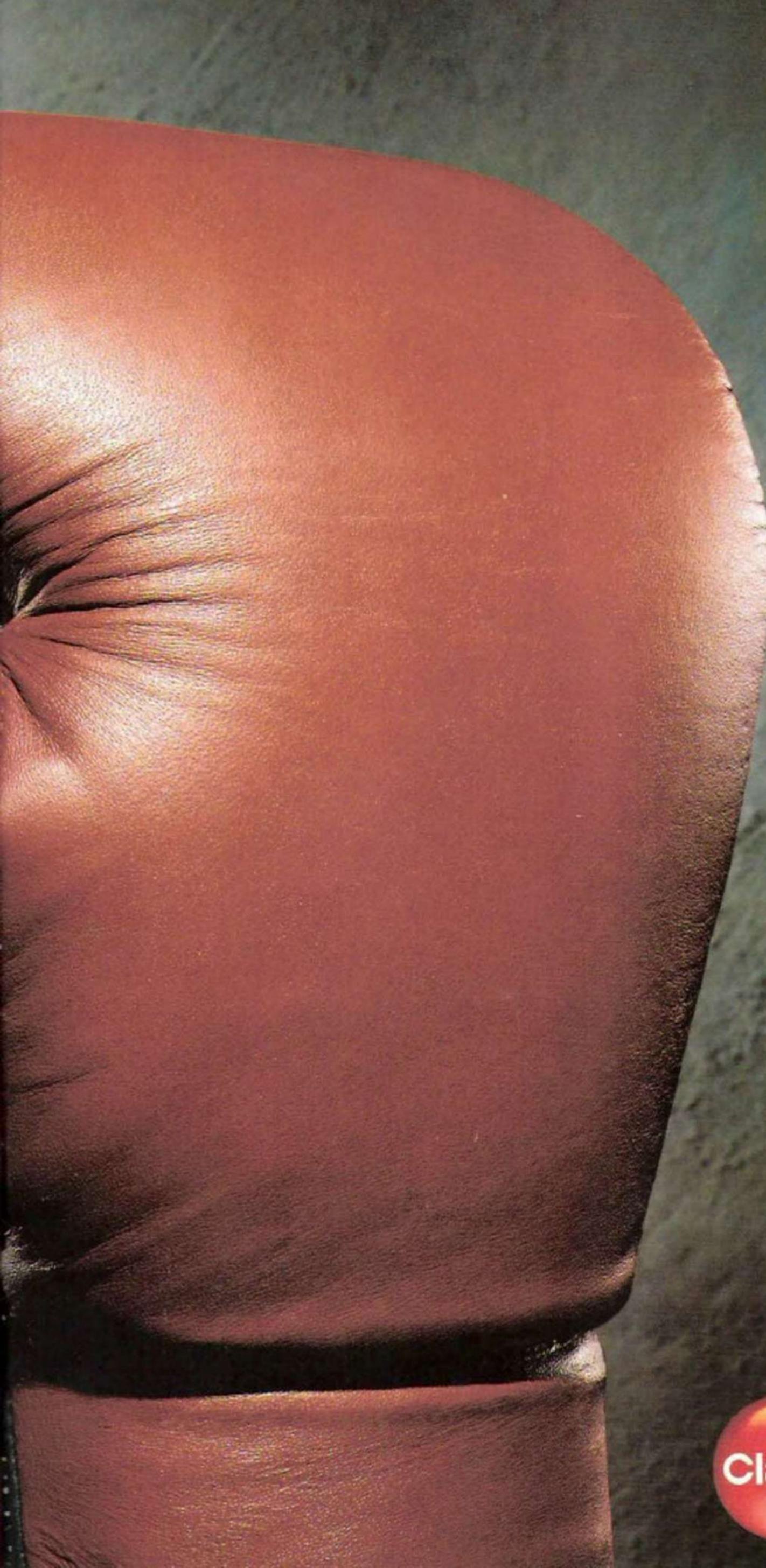
## O jogo que você quiser, no seu **celular**.

Envie um torpedo grátis com a palavra  
JOGOS para 250 e tenha a maior variedade  
de games no seu Claro.



- Os melhores jogos.
- Jogos clássicos de filmes, seriados, esportes e guerras.
- Dez lançamentos todo mês, três exclusivos.





Verifique compatibilidade do aparelho com o serviço. Serviço Claro Idéias tarifado à parte. Mais informações em [www.claro.com.br](http://www.claro.com.br) ou ligue 1052. HARRY POTTER characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © JKR. WBIE LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. HARRY POTTER AND THE HALF-BLOOD PRINCE Software © 2009 Electronic Arts Inc. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. © 2009 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Marvel, Spider-Man and all related Marvel characters: TM & © 2009 Marvel Entertainment, Inc. and its subsidiaries. Licensed by Marvel Characters B.V. [www.marvel.com](http://www.marvel.com). All rights reserved. ©2009 Hasbro. All Rights Reserved. ©2009 DreamWorks LLC and Paramount Pictures Corporation. All Rights Reserved. © SEGA. Todos os direitos reservados. Distribuído sob licença da Tectoy Mobile no Brasil. Imagens ilustrativas.



[www.claroideias.com.br](http://www.claroideias.com.br)



# A Família Cresceu

Consoles da Sony ficam mais bonitos, mais leves e muito mais baratos. Qual você quer?

Por Leandro Rodrigues

**C**edo ou tarde iria acontecer. Faz parte da evolução de todos os consoles da família PlayStation. Nascer, ficar popular, mudar as formas para ficar mais barato e ficar ainda mais popular. Foi assim com os dois primeiros consoles e está se repetindo com o PlayStation 3, agora PS3 Slim e com PSP, que agora passou a se chamar PSP go.

## PSP Go

### Um Novo Portátil

O PlayStation Portable é o console da Sony que mais sofreu alterações desde o seu lançamento. Contando com o PSP go, essa é a quarta geração do portátil da companhia japonesa. As alterações anteriores deixaram o PSP mais leve, permitiram ligar o aparelho a um televisor, mas não foram mudanças drásticas. Agora, com o PSP go, as coisas mudaram radicalmente.

Na parte estética, o aparelho passou para a categoria super leve, pesando apenas 158 g, cerca de 16% mais leve que o PSP Slim e 43% mais leve que a primeira geração do PSP. Isso se deve à redução da carcaça do aparelho, bateria mais leve, a tela que perdeu cerca de 1,5 cm e a ausência do drive leitor de UMD.

O PSP go ainda conta com uma tela deslizante que esconde os botões de ação. Estes passaram, todos, para a parte inferior do aparelho. Tal mudança deixou tudo mais organizado. Apesar da beleza, isso

dificulta pressionar os botões e exige um pouco de treino, principalmente se sua mão for um pouco avantajada. O novo posicionamento do analógico esquerdo também não é dos melhores. Optar por usá-lo causa a sensação de que o PSP go é ainda menor do que realmente é, dificultando achar um ponto de apoio confortável para suas mãos.

### Entra e Sai

Como já mencionado, o PSP go não conta com o drive leitor de UMD. Desta vez a Sony resolveu apostar apenas no comércio eletrônico de jogos. Ou seja, caso você queira comprar um novo jogo vai precisar acessar a PlayStation Store através de um PSP, PS3 ou PC. Essa aposta tem se demonstrado um grande tiro no pé da Sony. Tanto que diversas lojas europeias estão fazendo campanhas de boicote ao novo portátil.

Para suportar tantos downloads, o PSP agora possui uma memória flash com capacidade de 16 gigas. Se você achar que isso ainda é pouco, pode optar por expandir essa capacidade via cartão de memória que agora utiliza o padrão M2, o mesmo utilizado em celulares da linha Sony Ericsson.

Uma melhoria muito bem-vinda foi a implementação do Bluetooth no aparelho. Isso facilita, e muito, a comunicação com o PS3, sem falar que abre um grande leque de opções para uso de acessórios, como fone de ouvido sem fio. ►



## Analógico e Botões Minúsculos

Ainda não foi desta vez que o PSP ganhou um segundo analógico. Ao invés disso ele apenas foi remanejado para uma posição mais comum, na parte inferior do aparelho. Infelizmente, a posição escolhida faz com que o PSP go pareça muito menor do que ele é, dificultando uma boa empunhadura. A sensação ao tentar apertar os botões direcionais e os de ação (■, ▲, ✕, ●) do PSP go é de que você é um tremendo ogro. A menos que você tenha as mãos muito pequenas, provavelmente vai acabar apertando dois botões de uma só vez. Com o tempo você acostuma, mas no começo incomoda.

## Cadê o UMD?

A decisão mais polêmica da Sony foi tirar o drive de UMD do PSP go. Agora a única maneira de colgar jogos no portátil é entrando diretamente na loja online da Sony, usando uma conexão Wi-Fi. Ainda é possível baixar o jogo no PC e transferir para o PSP via USB ou baixar no PS3 e transferir via Bluetooth.



## Bluetooth

Essa nova tecnologia traz diversas opções para o PSP go. A principal é transferir jogos do PS3 para o PSP go. Também abre a possibilidade de ligar fone de ouvido bluetooth diretamente no portátil.

## Escute Melhor

Os alto-falantes do novo PSP estão divididos. Pontos dos dois lados da tela fazem a função maravilhosamente. Com certeza o PSP go conta com o som mais potente de todos os modelos de PSP.

## Tela LCD 3.78"

A tela teve uma redução significativa em seu tamanho. Passou de 4,3 para 3.78 polegadas, ou seja, cerca de 1.5 centímetros a menos. Parece pouco, mas faz uma boa diferença, principalmente no consumo de energia, agora a bateria dura mais.

## Apoio Para as Mãos

A parte de trás do PSP go possui duas pequenas borrachas. A ideia é aumentar a aderência na hora de segurar o mais novo pequeno notável da Sony.

## Carregador e USB

Agora o PSP go não tem mais a entrada de USB padrão. Tudo funciona com um cabo especial, em uma ponta uma USB padrão, na outra um formato exclusivo da Sony. Com isso, na mesma entrada onde você pode transferir dados, também pode recarregar o aparelho. Usando uma nova fonte, que também tem encaixe para o novo cabo USB.





## USB

A versão Slim possui apenas duas entradas USB, Mesma quantidade adotada na versão de 80 gigas do antigo PlayStation 3. Essa mudança não chega a atrapalhar nada, afinal de contas, você raramente usaria as quatro entradas que existiam na primeira versão do aparelho.

## Levinho?

Ao contrário do que parece, o PS3 Slim não ficou tão leve quanto sugerido. Apesar de perder quase dois quilos o aparelho ainda pesa 3,2kg. Um pouco mais do que três sacos de feijão. Algo ainda impressionante por se tratar de uma versão Slim.



## Insensível

A Sony resolveu retirar os botões sensíveis ao toque. Agora estão de volta os bons e velhos botões mecânicos, onde é necessário fazer uma certa força. Uma mudança simples, mas que tira um pouco o charme que as versões antigas possuíam.



# PS3 Slim



## Estreito e Rústico

O PS3 Slim ficou ligeiramente menor e mais fino. Mas o que chama a atenção é a diferença do material utilizado. Adeus textura Black Piano. Agora tudo ficou mais áspero.

## Slim, mas nem tanto

Para chegar aos U\$ 299,00 - preço atual do PS3 Slim - a Sony optou por um caminho muito mais discreto e previsível do que o PSP go.

As maiores mudanças ficaram na área estética. O PlayStation 3 agora ficou muito mais leve, mas ainda assim continua bem pesadinho, pesando 3.2 kg, cerca de 32% mais leve que o modelo anterior. Isso se deve à redução de todas as suas medidas, tanto em altura, largura e comprimento (confira no Box). A textura Black Piano também deu adeus ao novo modelo. A Sony optou por uma textura mais rústica. Ao menos agora é possível segurar o aparelho sem deixar todas as suas impressões digitais nele.

Os botões sensíveis ao toque também sumiram, agora tudo é mecânico, ou seja, é necessário apertar o mesmo para ligar, resetar e ejetar o PS3 Slim. Por último, a Sony também abandonou a fonte do Homem Aranha, dando lugar a um novo logotipo, bem mais simples. Se na parte estética o aparelho ficou mais simples, a Sony resolveu

compensar um pouco acrescentando um novo HD de 120 GB e um novo modelo já está a caminho, com 250GB.

Nesta versão a Sony abandonou de vez a retrocompatibilidade. Nenhum jogo de PlayStation 2 funciona neste novo aparelho, ficando como esperança que os jogos antigos sejam relançados na PlayStation Store.

Uma função pouco utilizada pelos jogadores, mas que agora também não faz mais parte do aparelho, é a opção de instalar um sistema alternativo, como o Linux.

Tudo isso para conseguir embalar o PlayStation 3 em um pacote com um preço muito mais atraente e acompanhando de um Dualshock 3. O resultado começou a aparecer. As vendas do console dispararam tanto nos Estados Unidos, como Europa e também no Japão.

Seja um PSP go ou um PS3 Slim o fato é que a linha de consoles da Sony nunca esteve tão atraente, tanto na parte visual, quanto no valor. Se você ainda não tem nenhum, essa é a hora, o Natal está chegando!

## Todos Tremem

Adeus SIXAXIS, agora todos as versões do PlayStation 3 possuem um DualShock 3 na embalagem. Uma melhoria bem-vinda e que torna os pacotes muito mais atraentes.

## HD Interno

O PS3 Slim chega com um HD de 120 GB. Um espaço mais do que suficiente para armazenar todos os jogos, músicas e fotos que desejar. Uma versão de 250GB também está chegando às lojas em breve.





### Lobo e Paz?

Na careca de Goldman, há o desenho da mandala, ícone símbolo de paz e amor, junto a um desenho de um lobo que, ou tem a ver com o princípio das PMC, mais especificamente a Werwolf, de *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*, ou algum significado maior que será desvendado ao longo da trama. Começam os mistérios.



# Metal Gear Solid Peacewalker



Plataforma: PSP | Distribuidora: Konami | Produtora: Kojima Productions  
Gênero: Ação | Lançamento: 2010



Do nascimento da Fox Hound à lenda de Big Boss, novo capítulo da série Metal Gear Solid sobrepuja potencial do PSP e agrega um modo multiplayer cooperativo de qualidade

Por Gilsomar Livramento

**N**os últimos anos, Hideo Kojima foi um verdadeiro hype ambulante no que diz respeito à série *Metal Gear Solid*. Ele alardeou diversas vezes estar se desligando da direção da série, ou ao menos tentando nos fazer acreditar nisso, mas sempre voltou atrás. Prometeu fechar a saga de Solid Snake, e assim o fez, mas o legado *Metal Gear Solid* continua. Novamente o criador voltou atrás ao revelar dois novos títulos da franquia durante a E3 2009: *Metal Gear Solid: Rising* e *Metal Gear Solid: Peace Walker*.

Enquanto o primeiro é encabeçado por uma nova equipe dentro da Kojima Productions (um título multiplataforma focado na ação e protagonizado por Raiden), *MGS: Peace Walker* ganha os holofotes da indústria e a atenção dos fãs. O motivo é simples: trata-se de um capítulo canônico da série, exclusivo para o PSP, que conta com o envolvimento total de Hideo Kojima

(responsável pelo roteiro, produção e direção) que lidera a equipe principal que produziu *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*.

Tão ousado quanto lançar um título de tamanha responsabilidade para um portátil está a promessa de torná-lo memorável, tanto pelo vasto conteúdo adicional a enriquecer ainda mais o universo da série, quanto por abusar o máximo possível do PSP e criar um dos melhores modos multiplayer portátil visto até então.

#### FRAGMENTOS DE UM ELO PERDIDO

*Metal Gear Solid: Peace Walker* é o quarto título da série – quinto, se considerar a expansão *Metal Gear*



*Solid: Portable Ops Plus*, junto a *Metal Gear Acid 1*, *Metal Gear Acid 2* e *Metal Gear Solid: Portable Ops* – a ganhar a tela do PSP e sua trama ocorre em 1974, dez anos após os eventos de *MGS3: Snake Eater*, quatro após o desfecho de *MGS: Portable Ops*.

A América Central virou ponto-chave no cenário da Guerra Fria e um exército desconhecido, porém muito bem equipado, invade a Costa Rica trazendo consigo armas nucleares, uma delas chamada Peace Walker. Diante de uma possível nova crise nuclear que se desenha, Naked Snake, que agora atende por Big Boss e passou os últimos anos na Colômbia, liderando o grupo de mercenários Militaires Sans Frontieres (Militares Sem Fronteiras), é contatado pelo professor Ramón Gálvez Mena e a jovem Paz Ortega Andrade, que pedem sua ajuda para impedir o exército invasor. O único porém é que tal exército é financiado pela CIA, criando um dilema moral: ignorar o

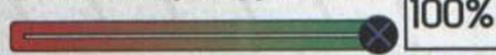
pedido de ajuda a uma nação ou bater de frente com os EUA? A experiência de vida de Naked Snake nos últimos anos mostrou os dois extremos de servir a um país, tendo como peso as lembranças da operação Snake Eater, da crise que quase levou os EUA e a URSS a um embate nuclear, e o sacrifício de The Boss como bode expiatório.

Essa é apenas uma amostra superficial da trama que contará com a presença de personagens conhecidos para explicar como certos

#### O QUE ESPERAR (OU NÃO)

- Mais conteúdo à saga Metal Gear Solid
- Nova jogabilidade e elementos inéditos
- Multiplayer cooperativo divertido
- Personagens superficiais
- Usar uma COLT S.A.A. e ricochetear balas

Quanto acreditamos que este jogo vai dar certo





acontecimentos, conhecidos na saga de Solid Snake apenas por relatos, realmente aconteceram – o projeto Les Enfants Terribles e a origem dos três Snakes, a divergência de ideais entre Naked Snake e Major Zero que afetou os Patriots, o nascimento da Fox Hound e, conseqüentemente, da Outer Heaven –, além de amarrar fatos históricos com o universo da série, tornando a brincadeira mais envolvente e interessante. [Spoiler] Neste capítulo, o escândalo Watergate foi uma fachada e o presidente Richard Nixon só renunciou porque Naked Snake pôde expor a operação financiada pela CIA na Costa Rica. [fim do Spoiler]

Além da guerra interna do próprio protagonista, entre seguir seu próprio caminho ou continuar se martirizando por ter puxado o gatilho e silenciado The Boss, as reviravoltas de grande impacto na trama são garantia de prendê-lo ao jogo até o fim. Mesmo aqueles que não jogaram *Snake Eater* não terão problemas em começar por *Peace Walker*, já os fãs terão grandes surpresas em relação ao final do jogo, devido a uma verdade a ser revelada em relação à mentora de Big Boss.

A narrativa seguirá na mesma linha de *Portable Ops*, com cutscenes ilustradas, mais uma vez, por Ashley Wood – que também participou de *Metal Gear Solid: Digital Graphic*

*Novel*, ilustrou *Metal Gear Solid 2: Bande Dessinée*, HQ interativo lançado em DVD e baseado nas HQ *Metal Gear Solid* e *Metal Gear Solid 2* –, garantindo um diferencial de qualidade que assegura uma pequena dose de interatividade. Por exemplo, enquanto Paz conta uma história, você pode movimentar a câmera descaradamente para tentar ver sua roupa de baixo e observar uma cicatriz. No que diz respeito ao departamento de som, o padrão de qualidade da dublagem e da trilha sonora só tem a reforçar ainda mais a imersão do jogador. De momento, a atenção está voltada mais para a jogabilidade do que para alguns recursos únicos do portátil.

### JOGABILIDADE SÓLIDA

Quem se aventurou em *Portable Ops* guarda ressalvas quanto ao desconforto de sua jogabilidade. A demo de *Peace Walker*, que foi disponibilizada para teste na última Tokyo Game Show (e que pode ser

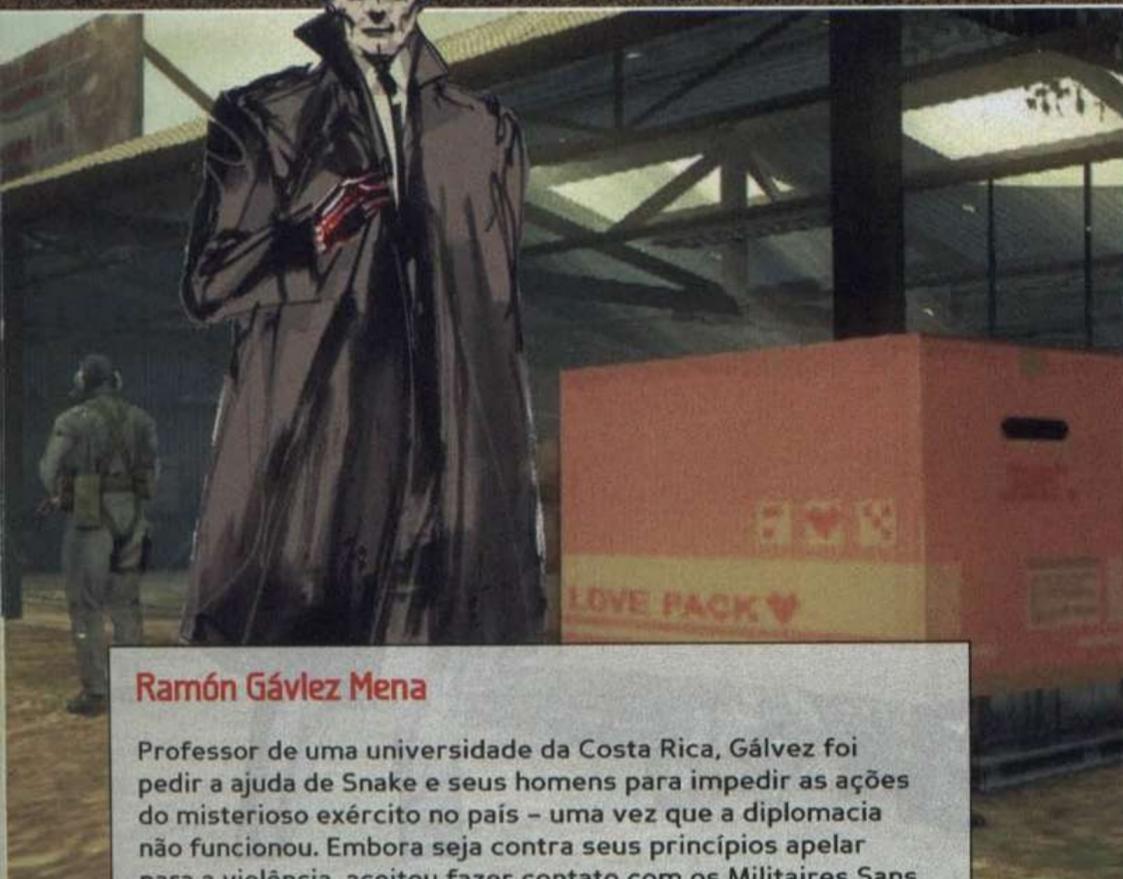


baixada para o PSP através do site oficial do jogo), serviu para que a Kojima Productions tomasse nota da opinião de quem jogou para criar uma experiência inesquecível em termos de jogabilidade.

Enquanto os botões de frente (■, ▲, ✕ e ●) servem para controlar a câmera, o direcional digital fica responsável pela troca de armas, equipamentos e fazer o personagem abaixar / levantar. Já os botões de ombro, L e R, servem para mirar e atirar (ação), respectivamente, e caso mantenha a arma empunhada, aperte ↑ no direcional digital para recarregar a arma manualmente. Sim, é um pouco esquisita, porém muito mais eficiente que em *Portable Ops*. Ainda

na mecânica de jogo, será possível personalizar Snake antes de iniciar uma missão, equipando-o para adequá-lo a seu estilo de combate. Exemplo: caso use uma armadura, será capaz de carregar muitas armas e ter uma resistência maior a danos, mas fará muito barulho e inviabilizará uma ação furtiva. Em contrapartida, pode andar sem proteção nenhuma, carregar uma quantidade menor de armas e andar silenciosamente. Neste ponto, sua escolha influenciará diretamente em suas estratégias.

Dentre elementos incorporados ao jogo estão a possibilidade de andar abaixado e usar CQC (Close-Quarter Combat) – aproxime-se de um inimigo e aperte repetidamente o botão R para desferir chutes e socos; mantenha o botão pressionado para agarrar a vítima e sufocá-la; aperte e mantenha o botão pressionado ao mesmo tempo em que direciona o agarrão para derrubar o oponente – que conta com novos movimentos de combate. Dentre eles está a ►



### Ramón Gálvez Mena

Professor de uma universidade da Costa Rica, Gálvez foi pedir a ajuda de Snake e seus homens para impedir as ações do misterioso exército no país – uma vez que a diplomacia não funcionou. Embora seja contra seus princípios apelar para a violência, aceitou fazer contato com os Militaires Sans Frontieres a pedido de sua aluna, Paz.

### Strangelove

Outra personagem apontada como heroína na trama. É ela quem conflita os sentimentos e medos de Snake, pedindo para que ele esqueça The Boss e a culpa que assombra seus pensamentos. Ainda não há detalhes sobre esta jovem, mas sua aparência tem como referência um personagem do filme *Dr. Strangelove* (1964), de Stanley Kubrick – filme conhecido no Brasil como “Dr. Fantástico”.





### Jack "Naked Snake" / Big Boss

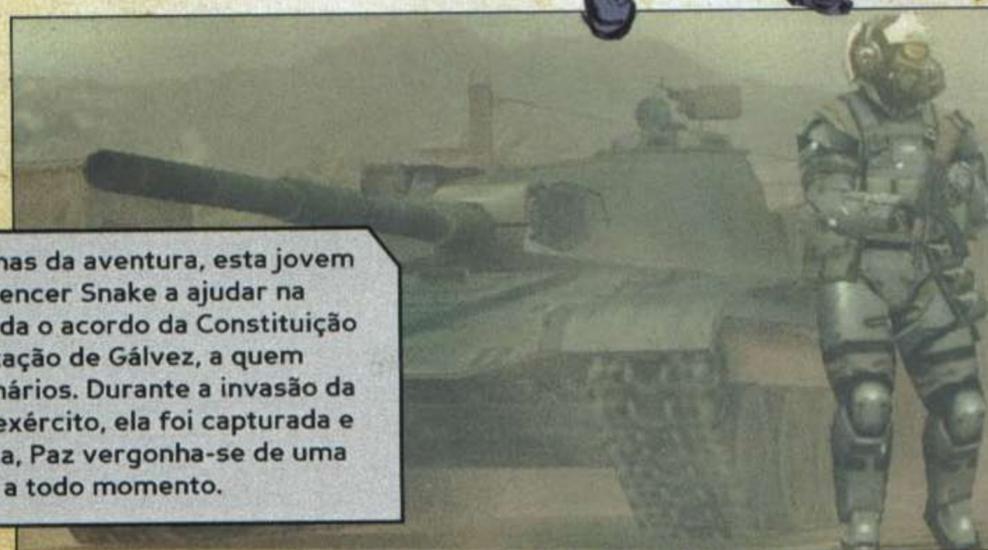
Após a operação Snake Eater, ele abandonou a unidade FOX, juntamente com Major Zero. Seis anos depois foi capturado por sua ex-unidade. Obrigado a lutar, Snake se envolve no incidente em San Hieronymo, na Colômbia, uma revolta liderada por Gene – fruto da experiência "Projeto Sucessor", que lhe deu a habilidade de influenciar as pessoas com sua voz –, que o sucedeu na liderança da Unidade FOX e tinha planos de criar a Army's Heaven, uma nação feita por e para soldados. Após este combate, Snake ficou com a ideia de Gene em criar uma nação de soldados abandonados por seus países. Foi então que ele decidiu abandonar sua pátria, sua identidade, seu passado e seus ideais, já que não conseguia mais negar sua natureza como líder. Abraçou a ideia de treinar soldados sem pátria e adotou definitivamente o codinome Big Boss. Assim nasceu o grupo Militaires Sans Frontieres (Militares Sem Fronteiras), um ensaio para o que, no futuro, viria a ser a nação-fortaleza Outer Heaven.

Em seu encontro com o professor Gálvez e a jovem Paz, ele tenta agir como mercenário mas seu coração ainda é o de um soldado. Os fatos o levam a aceitar a missão na Costa Rica, tendo que bater de frente com os interesses da CIA – a financiadora do exército anônimo que invadiu o país.



### Paz Ortega Andrade

Apontada como uma das heroínas da aventura, esta jovem porto-riquenha consegue convencer Snake a ajudar na libertação de seu país. Ela estuda o acordo da Constituição de Paz das Nações sob a orientação de Gálvez, a quem convenceu procurar os mercenários. Durante a invasão da Costa Rica por um misterioso exército, ela foi capturada e torturada. Apesar de sua beleza, Paz vergonha-se de uma cicatriz em que tenta esconder a todo momento.



### Coldman

Um senhor careca com a tatuagem de mandala e um lobo em sua nuca. Nada se sabe ainda, exceto que é um dos personagens-chave ligado diretamente ao projeto Peace Walker.



### Cécile Cosima Caminades

Uma francesa sensual que aparece no trailer usando apenas roupa de baixo, uma regata e bandagem na cabeça.



### Chico

Irmão mais novo de Amanda.



### Amanda Valenciano Libre

Integrante do que parece ser um pequeno grupo rebelde. Sua aparência lembra vagamente a de Meryl Silverburgh. Seria uma parente distante?



possibilidade de arremessar um oponente contra o outro. Um sistema de evolução, que permite melhorar atributos do personagem como em alguns jogos de RPG, também estará presente (Kojima diz ter uma característica, ainda não divulgada, no jogo que vai surpreender as pessoas). Além dos equipamentos manjados da série, há um balão que servirá para mandar corpos para as alturas.

#### AÇÃO COOPERATIVA

Após a revelação do jogo para PSP, muitas pessoas se perguntaram "por que não apostaram no PS3, medo de um longo período de produção e alto

custo?" Segundo os produtores, o motivo é o modo multiplayer e a portabilidade do PSP, além de Kojima alegar que sempre quis testar algumas ideias no portátil.

O foco no modo multiplayer é grande, oferecendo missões que podem ser realizadas em dupla ou em quarteto. Os vídeos divulgados mostram que cada jogador controla um Big Boss. Clones? Não, apenas uma maneira de deixar cada jogador em pé de igualdade no controle do lendário soldado, mas contando com as personalizações antes de cada missão para ampliar a diversidade estratégica colaborativa e diferenciar os Snakes para evitar confusão. Sim, outros personagens de grande importância no modo single player estarão disponíveis na versão final.

O multiplayer é ativado quando dois jogadores se aproximam um do outro, fazendo com que dividam a mesma barra de HP e possam trocar itens entre si. Se ficarem muito próximos um do outro, ligando os círculos de ação de cada personagem,

o modo Snake-In é acionado. Esta condição permite a um jogador controle na movimentação do aliado, deixando o outro jogador livre para outras ações, permitindo a execução de ataques coordenados. Sendo assim, será possível um quarteto atuando nessa condição?

Os jogadores devem se ajudar de diferentes maneiras - alcançar pontos elevados, abrir portas, curar ou reviver um companheiro caído e até compartilhar uma mesma caixa como esconderijo. Falando em caixas, haverá uma variedade delas, algumas afetando sua condição no campo de batalha e sendo usadas como plataforma, na ausência de um aliado.

Diante de tamanha proposta, e do pouco que foi mostrado, não há dúvidas de que o nível de qualidade está dentro dos padrões obsessivos de Hideo Kojima, que considera tal capítulo o seu "Metal Gear Solid 5 pessoal". Com o estágio avançado de produção, *Metal Gear Solid: Peace Walker* está programado para algum momento de 2010. ■

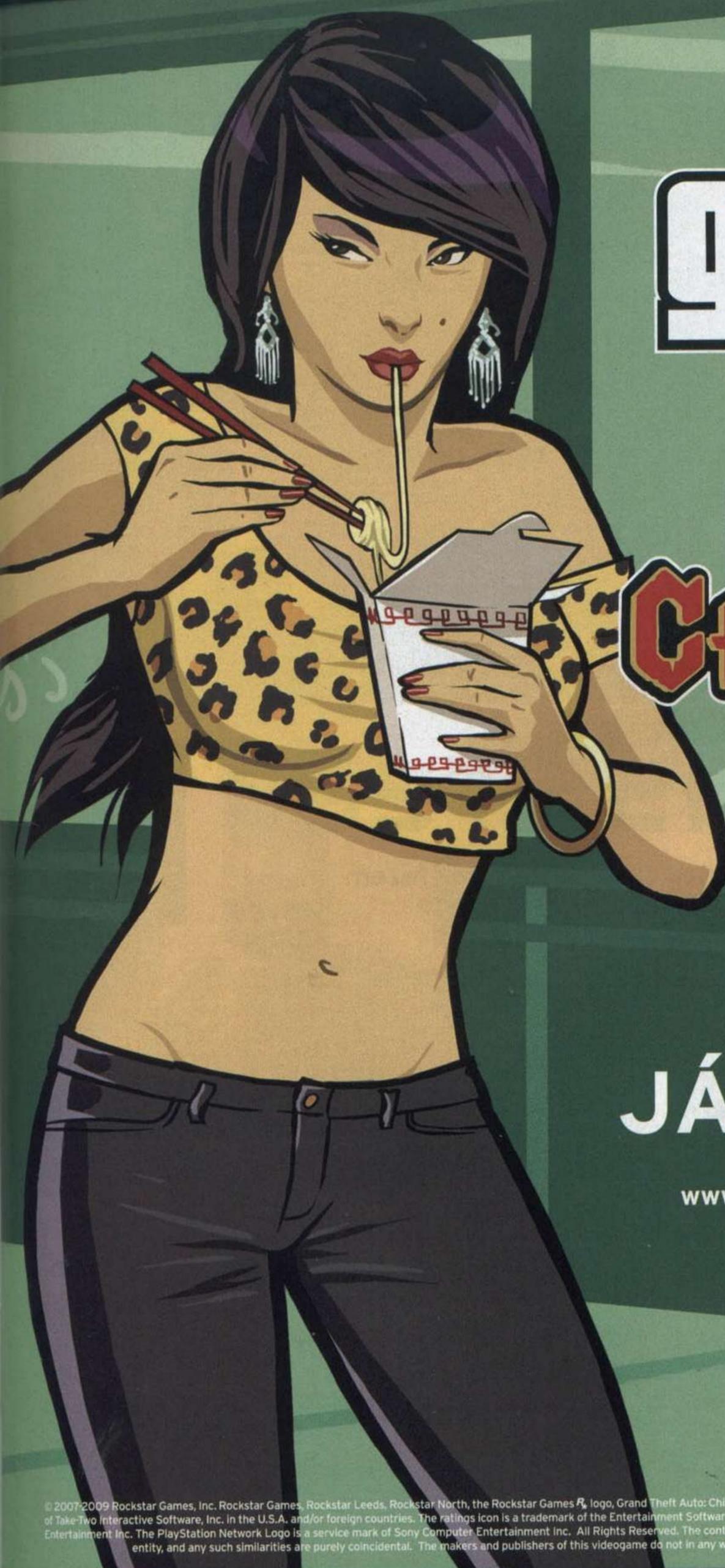
#### Kazuhira "Kaz" Miller

É a versão mais jovem de McDonnell Benedict "Master" Miller (figura pertinente em *Metal Gear 2: Solid Snake* e em *Metal Gear Solid*), o que deixa a dúvida: por que ele mudou de nome? No jogo, entende-se que ele é amigo de Big Boss e o intermediador entre os Militares Sans Frontieres e pessoas que queiram contratar seus serviços. Miller, inclusive, foi contra aceitar a missão na Costa Rica, uma vez que não há dinheiro envolvido.

#### Huey

Outro personagem sem muitos detalhes revelados, no entanto sua aparência e voz (japonesa, pelo menos) lembram muito Hal Emmerich, vulgo Otacon. Kojima, inclusive, soltou o seguinte comentário sobre o personagem em uma entrevista: "ele é provavelmente o personagem que todos pensam que ele é". Os fãs da série devem se lembrar da conversa entre Naked Snake e [Aleksandr Leonovitch] Granin em *MGS3: Snake Eater*, onde aparece um modelo do que viria a ser o Metal Gear REX e uma foto de Granin junto ao avô de Otacon.



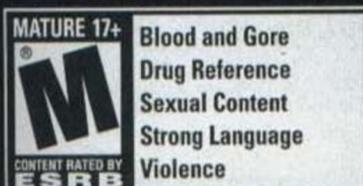


# Grand Theft Auto CHINATOWN WARS

## JÁ NAS LOJAS

[www.rockstargames.com/chinatownwars](http://www.rockstargames.com/chinatownwars)

© 2007-2009 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar Leeds, Rockstar North, the Rockstar Games R logo, Grand Theft Auto: Chinatown Wars, and the Grand Theft Auto: Chinatown Wars logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. in the U.S.A. and/or foreign countries. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. "PlayStation", the "PS" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. The content of this videogame is purely fictional, is not intended to represent or depict any actual event, person, or entity, and any such similarities are purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage engaging in any conduct depicted in this videogame.



PlayStation Network



# PREVIEW



Plataforma: PS3 | Distribuidora: Ubisoft  
Produtora: Ubisoft | Gênero: Ação | Lançamento: Novembro de 2009

# Assassin's Creed II

Muitas armas, novos segredos e diversas cidades italianas fazem parte das memórias de um assassino à frente de seu tempo

Por Gilsomar Livramento

**A**o primeiro momento, *Assassin's Creed II* parece uma versão turbinada do primeiro jogo, mas a quantidade e qualidade de conteúdo é promissora.

O enredo continuará de onde o primeiro parou: Desmond Miles ainda é refém da Abstergo Industries, que arranca informações de suas memórias genéticas com a máquina Animus, para encontrar o artefato Piece of Eden. Agora Desmond está em fuga e conta com a ajuda de Lucy, encarregada de manusear o Animus e que, aparentemente, está do lado dele, levando-o a vivenciar mais um ancestral, Ezio Auditore de Firenze, filho de nobres italianos que seguiu o caminho dos assassinos, assim como seu ancestral Altaïr, em uma auspiciosa conspiração.

O jogo se passa na Itália de 1486, em plena era renascentista. O cuidado visual da arquitetura das cidades retrata precisamente a beleza e os nuances da época, e Ezio transitará por lugares como Veneza e o município de Florença.

Em termos de jogabilidade, a liberdade de exploração se mantém e vem reforçada com a possibilidade de realizar missões na ordem que

desejar. As missões, aliás, foram bem diversificadas desta vez, oferecendo algo em torno de 15 modalidades, dentre elas a fuga, perseguição e escoltas com carruagens. Junto a uma paleta de cores mais diversificada – chega daquele aspecto acinzentado do primeiro jogo –, as cidades transpiram ainda mais vida, alimentada das possibilidades de interação com pessoas no jogo, indo muito além de empurrá-las enquanto corre ou anda em suas direções: cada indivíduo é um potencial cliente que oferece trabalhos extras em troca de uma bela recompensa e grandes consequências. Estamos falando de 200 missões.

Agora é necessário encontrar um dos vários postos médicos para se recuperar totalmente de ferimentos graves.

Reforçando, condição de atleta de Ezio, além dos movimentos acrobáticos (com direito a escaladas mirabolantes e saltar entre telhados), foi inclusa a habilidade de nadar nos canais de Veneza e de voar, usando uma das invenções de Leonardo Da Vinci – que aliás, é um dos “fornecedores” de equipamentos; além dele, há participação de outras

figuras históricas como Niccolò Machiavelli, Caterina Sforza e Lorenzo de' Medici.

O sistema de batalha foi enriquecido tanto em dinamismo quanto em possibilidades. É possível executar dois indivíduos simultaneamente graças às lâminas retráteis que Ezio carrega em cada pulso – que podem ser utilizadas como projéteis para ataques a distância. Melhorar suas habilidades como assassino é outro trunfo, graças à possibilidade de aprimorar técnicas de combate e o uso de

armas extras. Melhor ainda: caso termine o jogo *Assassin's Creed: Bloodlines*, exclusivo para PSP, o jogador poderá linkar o portátil ao PS3 e destravar armas adicionais!

Com uma IA mais apurada, existem três classes de inimigos a serem combatidos: os do tipo bruto (que lutam com grande violência), os ágeis (que podem segui-lo em pé de igualdade por telhados, muros, terra e água) e os caçadores (que sabem de sua existência e o procuram constantemente). Desafios não faltarão nesta aventura pela Itália. ■



Dezenas de armas e artefatos para você eliminar seus adversários de maneiras cruéis



A produtora ouviu os apelos dos jogadores e promete muita variedade e duas centenas de missões de *Assassins Creed II*.

Acesse o site e conheça o novo conceito em loja virtual. **Você vai se surpreender!**

[www.thegameshop.com.br](http://www.thegameshop.com.br)

Cabeça Criativa

Olá, Administrador | Meu Carrinho | Central do Cliente | Atendimento (11) 4221-9401

**TGS** the game shop  
[www.thegameshop.com.br](http://www.thegameshop.com.br)

PlayStation 3 | Nintendo Wii | Xbox 360 | PSP | Nintendo DS | PlayStation 2 | PC

TEM ALGUMA SUGESTÃO ? ENVIE PARA [SAC@THEGAMESHOP.COM.BR](mailto:SAC@THEGAMESHOP.COM.BR)

**CATEGORIAS**

- PlayStation 3
  - Promoções
  - Jogos Novos
  - Acessórios
  - Consoles
- Nintendo Wii
  - Promoções
  - Jogos Novos
  - Acessórios
  - Consoles
- Xbox 360
  - Promoções
  - Jogos Novos
  - Acessórios
  - Consoles

**UNCHARTED 2**  
AMONG THIEVES  
PRONTA ENTREGA

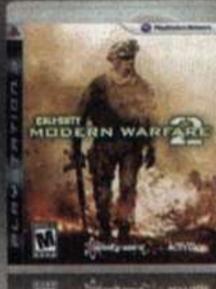
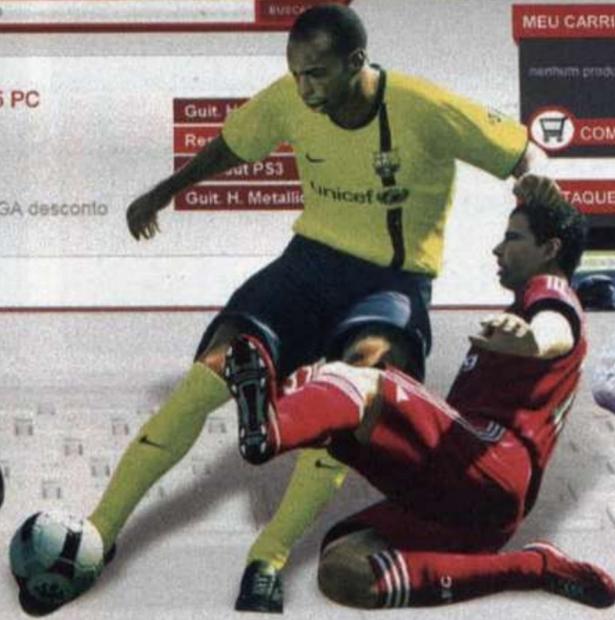
BUSCA: Digite aqui a nome do produto

**MEU CARRINHO**  
nenhum produto inserido

**COMPRAR**

**Resident Evil 5 PC**  
aproveite o MEGA desconto

**COMPRAR**



**CHEGOU!**

**TGS**

the game shop  
[www.thegameshop.com.br](http://www.thegameshop.com.br)

Jogos, acessórios e consoles:  
PlayStation 2 e 3 | Xbox 360 | Nintendo Wii e DS | PSP GO | PC

# PREVIEW



## Silent Hill Shattered Memories

Plataforma: PSP  
Distribuidora: Konami  
Produtora: Konami  
Gênero: Ação | Lançamento: Final de 2009



### É a mesma velha e conhecida cidade, mas sob uma nova, e mais bonita, perspectiva

Por Gilsomar Livramento

**N**as mãos do Climax Studios (*Silent Hill: Origins*), a repaginação do primeiro capítulo da saga de terror da Konami não vem apenas na condição de remake enfeitado, mas com uma proposta de aprofundar ainda mais o clima de tensão e brincar com o psicológico, tendo como trunfo a impotência do jogador diante do perigo. Mas como criar toda uma nova situação para um título calejado e conhecido por uma legião de fãs? Re-imaginando tudo.

*Silent Hill: Shattered Memories* segue a mesma premissa do original

de 1999: o escritor Harry Mason e sua filha adotiva, Cheryl, viajam de carro quando acontece um acidente e eles terminam na cidade de Silent Hill. A garotinha desaparece e, recobrando os sentidos, Harry inicia uma busca desesperada, descobrindo o passado perturbador de sua filha e do mistério à espreita na pacata cidade.

A diferença é que, desta vez, toda a trama se passa na forma de lembranças durante uma sessão de Harry com um psicólogo. Logo no começo é preciso responder a um pequeno questionário sobre seu comportamento e, com base nisso, o

jogo cria uma série de condições que influenciarão ao longo do jogo.

Todas as suas ações serão monitoradas pelo Psyche Profile, um novo sistema que adapta a experiência de acordo com a situação. Com isso, vem a nova jogabilidade que tem como base as escolhas e a coleta de informações, e a soma de tudo influencia na manifestação do medo mais profundo do personagem, definindo os tipos de monstros encontrados no caminho. Intensificando ainda mais a proposta, foi abolido o uso de armas, tornando-o incapaz de se defender. Em troca, seu instinto de sobrevivência é elevado ao máximo. Fuja sempre que puder, empurre as criaturas que se agarrarem em você. Neste último caso, os botões de face do PSP servirão para empurrar o inimigo de acordo com o lado em que ele se agarrar. Por exemplo, se for agarrado pela esquerda, aperte **■**, se pela frente, aperte **▲**; foi agarrado de dois lados? Aperte junto os dois botões correspondentes, e assim por diante.

Há também novas ações interativas, como saltar sobre cercas e muros, além de olhar para trás por cima do ombro (apertando o **L**). Os

puzzles e a maior interação com ambientes são outros elementos adequados à nova condição, e tudo o que Harry possui é uma lanterna e um celular, a nova interface que permite tirar fotos, ouvir mensagens de voz e texto, ligar para outras pessoas e acessar o mapa da cidade via GPS. Graças a este, não existe mais coleta de documentos e páginas de informação, as informações são armazenadas com o zoom da função câmera do celular. As alterações da realidade também ocorrerão, e em tempo real, com estruturas se distorcendo e paredes de gelo se erguendo.

Com o visual caprichado da cidade, vem uma atmosfera mais opressiva, enriquecida ainda mais pela nova trilha sonora de Akira Yamaoka, o compositor da série. *Silent Hill* contará com a presença de alguns poucos habitantes interagindo com Harry e esses NPCs aparecerão em lugares diferentes, com respostas diferentes, dependendo de suas escolhas, para direcioná-lo a novos caminhos ou pistas. E como resultado surgem diferentes finais. O visual, embora totalmente refeito, não é o ponto forte, mas mantém o charme característico de *Silent Hill*. ■



Poucos habitantes vão surgir, mas agora eles dão respostas diferentes em cada partida



Já era ruim andar pelo escuro com uma arma, imagine agora, totalmente indefeso



Com tantas mudanças fica uma pergunta: o enigma do piano estará presente nesta nova versão?

# VOCÊ ESTÁ CONVOCADO

★ A ENFRENTAR OS MAIORES LANÇAMENTOS DESTA TEMPORADA ★



PRÉ-VENDA  
FIFA SOCCER 10  
COMPRA AGORA

**FRONT LINES**  
**VIDEO GAMES**

GAMES  
CONSOLES  
ACESSÓRIOS

LOJA 1: AV. PAULISTA, 1217 - LOJA 101 - PRÓXIMO AO METRÔ TRIANON-MASP • FONES: [11] 3473-6860 / 3473-6857

LOJA 2: AV. PAULISTA, 392 - LOJA 85 - PRÓXIMO AO METRÔ BRIGADEIRO • FONES: [11] 3262-5154 / 3263-0331

ATENDIMENTO VIA MSN: FRONTLINESVIDEOGAMES@HOTMAIL.COM

Com os produtos Neo é assim:  
Todo mundo volta a ser criança!



Visite nosso site e conheça toda a linha de produtos Neo: [www.neotronics.com.br](http://www.neotronics.com.br)

ANGELONI

leitura

elétricos

Carrefour

Submarino

Sarnaiva

shoptube.com

HAVAN

AMERICANAS.COM

LOJA AMERICANAS

Walmart

ponto.neo.com

extra.com.br

BIG

comprafacil.com

MULTISOM

winning-shop.com

100% BRASILEIRA

5-15328

VOLANTE PS2 PS3 PC  
RACER FLEX

BREVE

PS2 PS3 PC MINI  
VOLANTE  
FLEX

BREVE



AGORA COM  
MUITO MAIS  
REALISMO!



PS1 PS2 PC  
VOLANTE  
NEO RACER

PS1 PS2 PC  
MINI VOLANTE  
NEO



DOCK STATION  
NEO PIG



VIDEO GAME C/  
40 JOGOS



GUITARRA 5/ FIO  
ROCK3 NEO  
PS3



CABOS NEO P/  
CONSOLE  
PS2 PS3 WII PC DVD



TAPETE DA  
DIVERSÃO  
PS2 PC



TAPETE BREVE  
NEOWII  
WII

Quer ser um Distribuidor da Neo? Fale com a gente.

Info Neo:

(51) 3039-3080  
vendas@neotronics.com.br

www.neotronics.com.br

Encontre o distribuidor mais próximo  
na sua região acessando o site.

Divertindo com Inovação.

Parceira: feevle Afiliada: abra

# DETONADO



# Uncharted

## Among Thieves

Produtora: Naughty Dog / Distribuidora: SCEA  
Jogadores: 1 (10 no modo online) / Console: PS3

O título mais esperado do ano finalmente chegou e, diabos, ultrapassa todas as expectativas. Conheça os segredos da nova aventura de Nathan e platine com gosto

Por Leandro Rodrigues

**É** claro que, como pais, toda produtora espera o melhor de suas crias. Só não dá para acreditar que a Naughty Dog apostava que *Uncharted* daria tão certo a ponto de se tornar uma das maiores franquias exclusivas do PlayStation 3. Sério: mesmo com Lara Croft tentando recuperar seu fôlego, poucos poderiam adivinhar que um aventureiro cafona como Nathan Drake, o típico herói da Sessão da Tarde, se tornaria o novo sinônimo de aventura e ação à la *Indiana Jones*. E é exatamente o que ele se tornou.

### SESSÃO DA TARDE

A sensação que predomina ao jogar *Among Thieves* é a de que estamos assistindo a um bom filme da Sessão da Tarde. O jogo começa a toda, com Drake ferido, em um trem completamente destruído e prestes a despencar em um precipício. Sentiu o clima?

De cara, seu primeiro objetivo é tirá-lo dessa enrascada e, caso sobreviva, descobrir como ele entrou nela. Daí para frente, as coisas rolam de maneira frenética, contada de forma dinâmica, como em um filme de ação dos bons.

Drake conduz a aventura com destreza impressionante. Seja nas batalhas alucinantes, com cenários entulhados de inimigos; ou nos diálogos, um mais engraçado que o outro.

Mas não é só Drake que se destaca na trama. Os novos personagens, Harry e Chloe, dão uma apimentada na trama e

deixam tudo com um clima mais tenso. São eles que colocam Drake no caminho dos barcos desaparecidos da frota de Marco Polo, o conhecido explorador do século 13. Reza a lenda que, em 1292, Marco Polo deixou a corte de Kublai Kan em direção a Veneza, sua terra natal. De acordo com seus diários, ele comandava uma frota de 14 barcos carregados de tesouros inimagináveis e uma tripulação de mais de 600 homens. Quando ele chegou ao seu destino, contudo, havia sobrado apenas um barco e apenas uma dezena de sobreviventes. O que Drake não sabia é que essa aventura tinha muito mais a revelar.

### TIROS, PORRADAS E SILÊNCIO

Como em uma caça ao tesouro você nunca está sozinho, Drake vai enfrentar um verdadeiro exército de inimigos, todos armados até os dentes. Felizmente o herói treinou muito entre um jogo e outro e, em *U2*, ele volta mais preparado.

No que diz respeito a confronto armado, as melhorias ficaram por conta do sistema de proteção. Ao contrário do primeiro jogo, agora é possível usar todos os objetos da tela como proteção. Isso facilita e muito nos combates mais intensos.

O grande diferencial fica por conta dos ataques furtivos que Drake aprendeu. Agora, o jogador pode optar entre sair atirando em tudo que se mover na tela ou tentar invadir um local de uma maneira mais discreta, nocauteando os inimigos sem

chamar a atenção. Mas como nem sempre isso é possível, você pode apelar para o bom e velho combate mano a mano: tudo tão simples quando o restante do jogo. Com um botão, Drake golpeia o inimigo e, com o outro, ele se esquivava. Fazer isso exige um pouco de atenção, uma vez que há muita diversidade de oponentes.

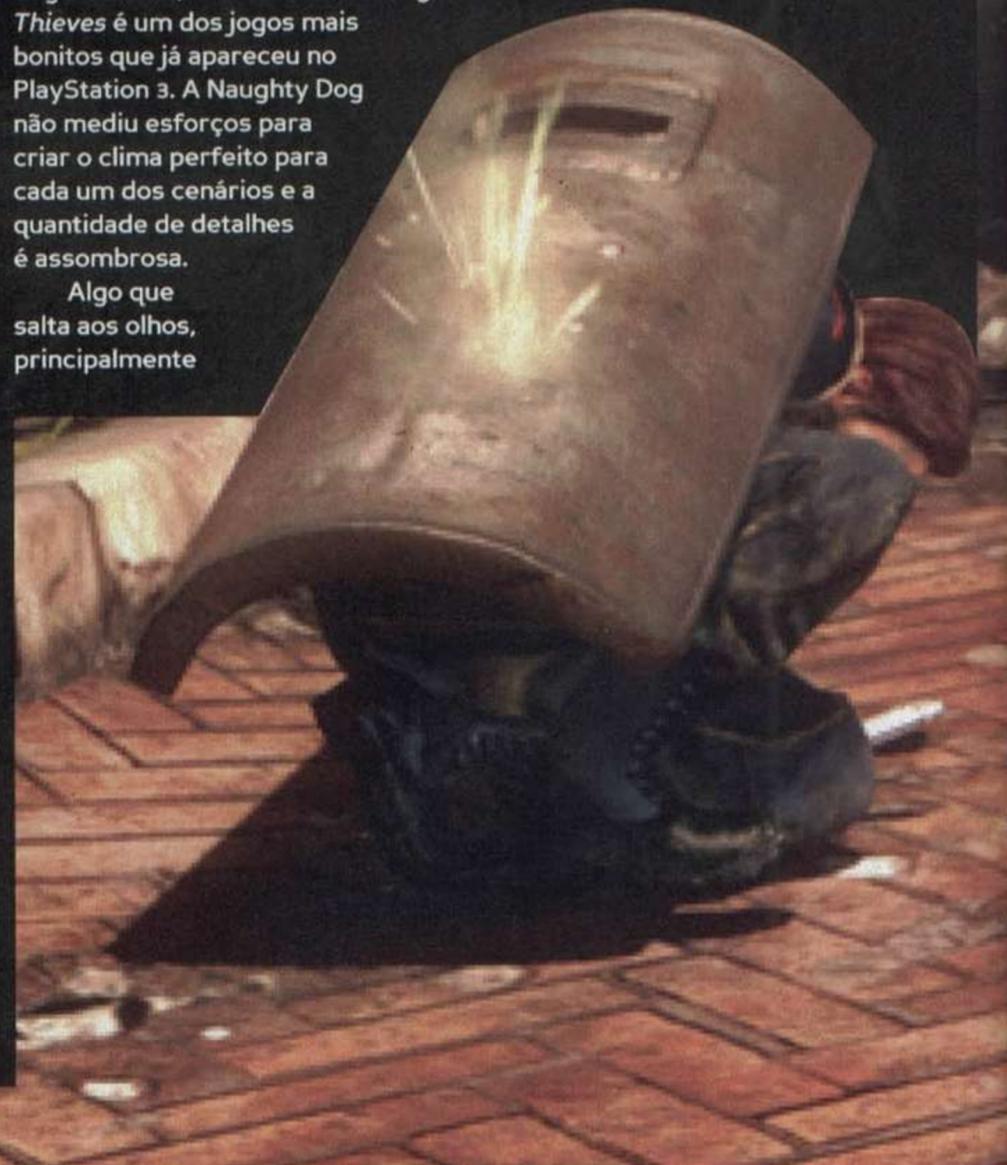
### PRODUÇÃO DE PRIMEIRA

Seguramente, *Uncharted 2: Among Thieves* é um dos jogos mais bonitos que já apareceu no PlayStation 3. A Naughty Dog não mediu esforços para criar o clima perfeito para cada um dos cenários e a quantidade de detalhes é assombrosa.

Algo que salta aos olhos, principalmente

se você é um obstinado por itens secretos, então vai se divertir caçando mais de 100 tesouros espalhados no jogo.

É uma pena que o herói passe com pressa por algumas localidades e não dê tempo de apreciar o belo trabalho dos programadores. Por sorte, em alguns momentos essa qualidade fica tão evidente que mesmo os mais distraídos vão se maravilhar ao ver tudo voando



Os inimigos com escudos são os mais chatos, mas vão recompensá-lo com diversão mórbida. Experimente jogar uma...

# 2

## Excelências



**Sessão da Tarde**  
Poucos jogos conseguem transmitir tão fielmente a sensação de assistir um bom filme ação.



**Garanhão**  
Drakes mata todo mundo e ainda consegue pegar as duas gatas do jogo.



**Twitter**  
O site de mensagens está na moda. Tanto que a produtora criou um sistema para você mostrar a sua evolução para os seus amigos.

### Aqui tem!

- ✓ Estratégia completa
- ✓ Localização de todos tesouros
- ✓ Apresentação dos personagens
- ✓ Guia de troféus

pelos ares quando um helicóptero se aproxima ou enquanto Drake encara uma batalha em uma plataforma que cai ladeira abaixo.

A animação dos personagens não fica devendo em nada. Chloe consegue atirar em uma dúzia de inimigos sem perder o charme, rebolado e a precisão. Drake consegue deixar bem claro quando o que diz é uma piadinha de duplo sentido, graças ao seu sorriso só com o cantinho da boca; e todos conseguem exalar a gravidade da situação quando é necessário passar por uma área de conflito enquanto carregam o corpo de um

parceiro que foi baleado.

Mas de nada adiantaria tamanho trabalho de qualidade se a sonorização do jogo não acompanhasse de perto, no mesmo nível. A trilha sonora é leve durante 90% do jogo, evitando apenas que tudo não fique no completo silêncio. Mas ela consegue pontuar com exatidão os momentos mais tensos da aventura, quando o som aumenta e você já começa a prever que alguma desgraça vai acontecer.

Tudo fecha com chave de ouro graças ao fabuloso trabalho dos dubladores das mais diversas

nacionalidades. Isso porque os artistas escalados entenderam muito bem o espírito da coisa, dando vida e personalidade a dezenas de diálogos de duplo sentido. O resultado final é fantástico, tanto para quem jogar com a dublagem em inglês, espanhol ou em português (de Portugal) – essa última opção só está disponível para as cópias europeias do jogo.

### DIVERSÃO PARA MUITOS

A fim de estender a vida útil de *Uncharted 2*, a Naughty Dog resolveu criar um sistema ▶

### AVALIAÇÕES

Técnica	Gráficos ★★★★★	Replay ★★★★★
	Controle ★★★★★	Acabamento ★★★★★
	Áudio ★★★★★	Dificuldade ★★★★★

Ação	Enredo ★★★★★
	Inteligência Artificial ★★★★★
	Modos Extras ★★★★★
	Câmeras ★★★★★
Chefes ★★★★★	

### NOTA FINAL

# 10

# DETONADO



multiplayer para o jogo. Estão presentes modalidades comuns como: mata-mata, capture a bandeira e reação em cadeia. Todos feitos para quem gosta de competição.

Há, também, dois modos cooperativos para quem preferir jogar com a ajuda de amigos. O primeiro é o Arena, no qual o objetivo é sobreviver ao lado de um companheiro aos ataques de hordas inimigas que ficam cada vez mais perigosas.

Existe ainda o modo no qual você e seu amigo jogam em cenários do modo História, mas a ideia aqui é cumprir determinados objetivos no menor tempo possível e não seguir a história central de forma cooperativa.

Para os jogadores com uma certa veia artística, há o modo Machinima, onde toda ação do modo multiplayer pode ser gravada, editada e publicada na internet. Esse modo permite aplicar filtros de cores e até mudar

o ângulo da câmera durante a ação.

Infelizmente, uma ferramenta interessante foi deixada de lado, ao menos por enquanto. *Uncharted 2* vem com um sistema de interação com o Twitter, ou seja, a evolução do jogador é automaticamente postada no perfil online do site do microblog. Mas a produtora resolveu desabilitar essa opção até que seja possível controlar o fluxo de informações

enviadas. Nada que faça muita falta, mas certamente é uma ferramenta diferente. Vamos aguardar um patch com a liberação deste recurso.

*Uncharted 2: Among Thieves* é um daqueles jogos que surgem de tempos em tempos para colocar um gênero em outro patamar. Depois dele, você pode atualizar o seu dicionário de games. Lara Croft não é mais o sinônimo para jogos de aventura. Coloque Nathan Drake no seu lugar.

## NATHAN DRAKE

Descendente de Sir Francis Drake, um grande explorador britânico do século 16, Nathan tem no sangue a coragem e perspicácia necessárias para ser um grande caçador de tesouros. Suas aventuras são motivadas pela emoção da descoberta e não há perigo que o faça perder o jeito piadista, característica que irrita os seus inimigos (as maiores vítimas dos gracejos) e conquista os rabos de saia, que por sinal são a segunda maior paixão do caçador fanfarrão.

## ELENA FISHER

Jornalista investigativa, Elena acompanhou Drake na aventura anterior e voltou com papel de destaque. É uma mulher espontânea e corajosa, do tipo que não pensa duas vezes antes de arriscar o pescoço se isso puder resultar em uma boa matéria.





# Roteiro

## A ROCK AND A HARD PLACE

1. Escale o encanamento amarelo, do lado esquerdo do trem. Vá por trás e suba ignorando as pedras que caem. Escale e entre no trem. Suba pelas poltronas até chegar ao alto do vagão. Passe correndo pelo próximo vagão até conseguir pular para terra firme.

2. Olhe para o lado direito para encontrar o primeiro tesouro, Wrathful Deity Statue (#1), perto de uma árvore. Passe pelo meio do vagão destruído, desvie do fogo e passe no vão entre os escombros. Antes de entrar no vagão, pegue a arma e o Saraswati Statue (#2) ao lado do corpo do soldado.



3. Aperte **■** para abrir a porta do vagão. Pule a grade e atire no

cadeado da saída. Do lado de fora, olhe para o vagão no alto e acerte o cadáver pendurado para derrubar o tesouro Tibetan Snuff Bottle (#3).



3. Encare o seu primeiro inimigo. Destrua o portão do vagão, vire à direita e escale as caixas. No alto, desça com cuidado, siga para a parte mais baixa do cenário e pegue a Brutanese Lime Box (#4).



4. Pule no vagão do outro lado do precipício e corra para o outro

lado. Escale as caixas para chegar ao teto e tomar uma pancada da explosão da locomotiva. Vá para o lado direito e pule no vagão do outro lado. Siga pelo cano amarelo, vá para direita e suba até o vagão. Antes de prosseguir, olhe para trás e, vá pela lateral do vagão e pegue o Ghau Amulet Thogchag (#5). Volte e siga em frente até cair do vagão. Colete a adaga.



## BREAKING AND ENTERING

6. Escale a parede do lado esquerdo e siga Harry. Pule nos canos amarelos e siga para a esquerda até pular novamente em terra firme. Aperte **↑** para encontrar uma escada. Ao descer, aperte **■** e Harry vai ajudá-lo. Escale até a nova escada e entre na sala. Pegue o tesouro Byzantine Gold Coin (#6) sobre as caixas



7. Pule o cano e, do outro lado, segure **■** para fazer escadinha para ajudar Harry a alcançar a



escada de verdade. Suba, vire para trás e pule na escada que leva a uma plataforma de ferro. Pegue o Glass Evil Eye (#7).



8. Volte e siga Harry. Vire para o lado direito, suba mais uma escada e desligue a válvula de gás. Desça, prossiga, pule no cano amarelo e, em seguida, pule no próximo ponto. Aperte **■** para descer e siga em frente pelo cano. Use a parede como proteção (**■**) para se esconder do guarda.



9. Continue em frente. Investigue o lado direito da porta para encontrar o Ottoman Ring (#8). A porta a seguir está protegida por um alarme. Volte ao início da sala e suba o armário do lado direito. Abra a caixa de força e siga pela porta liberada.



10. Use a parede como proteção, mova o direcional analógico para se soltar e aperte **■** para nocautear o guarda sem chamar a atenção. ▶



# DETONADO



Proteja-se ao redor da fonte, contorne-a pela esquerda e acabe com o guarda do local. Escale a porta do fundo (à esquerda, no alto) e proteja-se atrás do pilar. Parta para cima dos inimigos e desfira uma sequência de três golpes (■, ■, ■) para eliminá-los.



11. Desça dois andares, nocauteie dois guardas e siga até o final do corredor. Vá à esquerda da escada e pegue o Silver Amulet Box (#9). Elimine os outros guardas da área para circular tranquilamente e vá na área da fonte coletar o Silver Belt Buckle (#10).



12. Escale os muros do lado direito e entre na torre pela janela. Harry vai entregar uma arma de dardos tranquilizantes, mas não se anime demais, pois ela tem curto alcance e exige que você se aproxime dos inimigos para usá-la. Treine com os guardas do andar de cima.



13. Volte ao centro da sala e empurre a carroça. Suba para a plataforma e espere Harry jogar uma corda. Suba por ela e use as vigas para chegar perto das janelas. Siga para o lado direito e pegue o Ivory Chess Knight (#11), na última viga do lado direito. Saia pela passarela junto às janelas, pule para o telhado do outro lado. Encoste na parede e siga para sua esquerda. Pule no outro telhado. Suba na varanda e espere Harry.



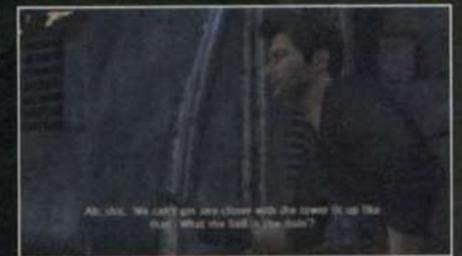
14. Balance de um lado para o outro e pule na grade da direita. Antes de escalar a grade, desça e siga quanto puder para o lado direito. No último duto de esgoto, pegue o Ottoman Bracelet (#12).



15. Volte, suba pela grade e, adiante, suba pela escada amarela. Use as vigas de metal para chegar ao caminho. Atire no guarda e pule em terra firme. Ao chegar no telhado, vire para o lado oposto e atire no ponto brilhante ao lado da bandeira e pegue o Antique Pocket Watch (#13). Siga em frente e pule de telhado em telhado até encontrar um guarda; pule no muro da sacada onde ele está e puxe-o. Suba e continue em frente. Use a corda de Harry para descer.



16. Você será emboscado por guardas na sala, corra e aperte ■ para rolar e escapar da mira laser dos inimigos. Continue circulando até encontrar o Antique Pipe (#14). Agora sim corra pelo corredor abaixo, sempre rolando. Quando a grade se fechar, vire à direita e desça pela escada. Pule a janela, desça até o pátio e siga até a tampa do esgoto.



17. No esgoto, siga pelo caminho linear até chegar a um grande corredor com várias grades. Vá pelo lado esquerdo e pegue o Jeweled Bracelet (#15) perto das grades. Continue em frente e siga até a escada no final. Agora você vai descobrir que não é tão fácil fugir do museu de Istambul.



## BORNEO

18. No pântano, siga para o lado direito para ativar a primeira bomba. Antes de seguir Sully, vá para a esquerda, suba no tronco e olhe na árvore; do lado esquerdo de um tucano há um tesouro, acerte-o e corra para pegar o Yuan Dynasty Coin (#16). Siga Sully, elimine os dois primeiros guardas, ande um pouco e, antes de continuar a

## COBERTURA

Um dos pontos mais criticados no primeiro *Uncharted* foi o sistema de cobertura. Não era raro apertar um botão e Drake realizar um movimento completamente diferente do desejado. Em *Uncharted 2* isso não acontece e usar os objetos como cobertura não é mais uma opção, mas uma obrigação.

briga, suba no tronco do lado direito e pegue o Yuan Dynasty Jade Animal (#17). Volte e encare vários inimigos. Acabe com os dois guardas ao lado da metralhadora, escale as pedras do lado direito e pule na madeira para chegar à metralhadora. Passe por cima da ponte e empurre a pedra para criar um caminho para Sully subir.



19. Elimine todos do acampamento e escale a parede de madeira ao fundo. No alto, vire à direita, siga até o final deste local e pegue o Jade Pei Pendant (#18). Volte e passe por cima da parede. Quando a barra estiver limpa procure os quatro pontos verdes que estão logo abaixo das estruturas de madeira; então siga Sully até a escada e ajude-o a subir.

20. No alto, siga até o tronco de madeira e acabe com os guardas na porrada; para isso, fique atento aos botões que aparecem na tela. Suba pela corda que o seu parceiro jogou e, antes de segui-lo, pule para o outro lado do precipício, escale a parede da direita, pule nos troncos da esquerda e continue em frente, pulando para o outro lado. No final do caminho você encontra o Amber Jade Chimera (#19). Volte ao local onde Sully ficou e prossiga.



## THE DIG

21. Siga pela mangueira e desça na primeira queda d'água. Enquanto Sully dá cobertura, siga em frente e acabe com os inimigos no centro da tela; se puder, faça isso sem chamar a atenção dos outros. Entre na cabana e veja os arquivos de Marco Polo.

22. Nathan será cercado. Pegue as granadas nas caixas da cabana e jogue-as para todos os lados. Após eliminar a primeira leva de inimigos, volte e pegue mais granadas. Fique atento com os inimigos no alto da torre do lado esquerdo. Se aproxime da torre com cuidado e jogue uma granada lá dentro. No mastro dos destroços, do lado direito, há um tesouro. Atire e derrube o Mongol Paiza Passport (#20). Escale os destroços e reencontre Sully.



23. Siga pelo caminho da esquerda até encontrar a entrada do templo. Desça um nível e siga até a sala com vários barris. Antes de pegar a bola azul, volte às estatuas gigantes ao lado da porta e colete o Jade Belt Slide (#21). Pegue a bola azul e, com a tocha em mãos, siga as marcas de sangue no chão.

24. Com a ajuda de Sully, empurre a parede no final do caminho. Vá em frente para achar Phurba, a adaga lendária. Após a cena, vire imediatamente para a esquerda e olhe para o alto. Atire no objeto brilhando e pegue a Yuan Dynasty Helmet (#22). Siga Chloe até o final do caminho e fuja da gangue.

## URBAN WARFARE

25. Correndo pelas ruas, segure **R1** para atingir o caminhão e não deixe de apontar o analógico para o lado oposto, pois se Drake parar de correr é morte certa.

26. Acabe com os guardas e siga até o final da rua. Procure por uma placa amarela e escale-a para alcançar a escada e outras placas. Ao chegar no cano azul, segure-se nas pedras, pule nas placas de publicidade e entre no apartamento.

27. Escale as caixas e armários para chegar ao andar superior. Suba nos armários e no telhado. Pule para o prédio em frente e acerte o guarda. Desça pelos canos, siga para a direita até encontrar um beco com duas carroças. Desça no esgoto e pegue a Strange Relic (#A).



28. Novamente nas ruas, agora há vários inimigos. Acerte o soldado com o escudo nas partes desprotegidas e roube o escudo. Chloe vai ajudá-lo. Siga-a até a porta e volte à rua. Suba no poste cheio de placar. Pule para o prédio e, em seguida, para a parte interna do prédio. Pendure-se nas vigas e passe pela viga maior, que liga a outro prédio. Pule na sacada do prédio em frente e salte na placa amarela. Acabe com os inimigos, desça e abra a porta para Chloe. Siga a morena até o caminhão e ajude-a a subir na escada. Siga pelo prédio em chamas até a estufa.



## DESPERATE TIMES

29. Enquanto Chloe vai para a esquerda, siga para a direita e elimine o

soldado com um lança-mísseis no caminhão. Pegue a arma dele e limpe a área. Suba no poste ao lado do caminhão e escale as placas até achar o Brass Bird Lamp (#23) no topo. Em frente ao prédio principal, atire na pedra no desenho e pegue o Silver Dress Clasp (#24).

30. Siga Chloe e acabe com outra remessa de inimigos. Quando só restar o vilão com a metralhadora fixa no caminhão, aproxime-se sorrateiro e mova-se quando ele parar de atirar. Vá para o beco onde Chloe está parada e ajude-a a subir na escada. Suba atrás dela e, no segundo lance, pule para o poste de frente para a praça.

31. Escale até o alto e pule para o telhado à esquerda. Ignore a janela de entrada do hotel, vá pelo telhado circular e pegue o Copper Rice Measure (#25). Volte à janela e entre. Elimine os dois guardas e



# DETONADO



entre no elevador; ele quebra e você é obrigado a abandonar Chloe.

32. Vá até o final do corredor, suba na viga caída, pule nos mastros das bandeiras e, quando um deles cair, escale e vá pelas madeiras azuis. Entre no prédio, vire à esquerda e suba na parede caída. Atravesse o vão entre os dois prédios e acerte os inimigos pela janela. Prossiga e suba as escadas até o topo. Pule na porta do elevador, entre e pegue o Yuan Dynasty Urn (#26).



33. Saia do elevador, vá pela porta do lado direito, siga pela passarela e saia na direção da viga à frente. Vire à direita e pule no telhado. Siga até o final do caminho e pegue o Enameled Snuff Bottle (#27). Volte, suba pela viga e siga até o andar mais alto do prédio. Vá até o elevador, vire à direita e desça um nível para ligar a energia. Suba e encontre Chloe. Ajude-a chegar à escada e suba até a área da piscina. Suba até a parte mais alta e, espere Chloe saltar pelo cabo de aço e faça o mesmo. Atravesse pela viga e tenha um encontro desagradável. Corra pelos telhados para fugir do helicóptero. Pule no próximo prédio e desvie dos ataques; passe pela viga, caia no andar inferior e afaste-se das paredes explosivas.



34. No final do corredor, a casa vai cair. Após a bagunça, vá pelos telhados e pule no prédio adiante. Elimine o soldado armado com um lança-mísseis. Baixe a ponte e siga para o outro lado. Suba junto à caixa d'água do local e pegue o Incense Burner (#28).

35. Pegue o lança-granadas no chão, siga pelos telhados e atire no helicóptero, mas não se descuide com os soldados em frente. Siga Chloe, baixe outra ponte e pule no

outdoor. Desça até o beco para reencontrar uma velha amiga.

## THEY'RE COMING WITH US

36. Acabe com os guardas no primeiro pátio. Antes de seguir, entre na casa destruída à direita e, perto da janela azul, colete o Worn Pendant (#29) na caixa amarela. Volte ao pátio e atire no alto da estátua da fonte para derrubar o Nine Jewel Ring (#30). Abra o portão, suba pelas escadas e você terá que atravessar um rio.

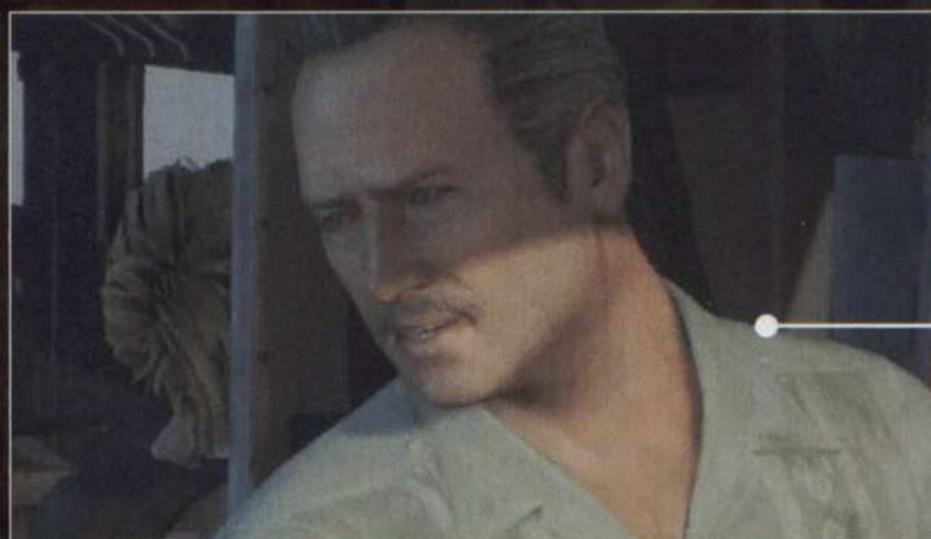
37. Vire para esquerda, suba pelas escadas e pule na sacada mais alta. Jogue botijões de gás na direção dos fusquinhas no meio do rio e exploda-os para formar uma plataforma. Antes de passar, pule nos montes de entulho no meio do rio e procure o Ankhora Water Vessel (#31) do outro lado do rio.



38. Atravesse o rio, suba as escadas e acabe com mais um foco de inimigos. Escale o encanamento do lado direito, entre pela janela, passe rente ao outdoor e desça todas as escadas. Siga na direção da nova escada e pegue o Silver Shiva Amulet (#32) nos destroços de um caminhão azul.

## THE CITY'S SECRET

39. No início, vá para direita e escale a parede até a Bronze Altar Spoon (#33). Siga Chloe e veja a estátua gigante. Suba no pilar direito, pule para a direita e use os mastros ao lado da grade para chegar ao outro lado da sala. Siga em frente até a plataforma cair. Suba e use os tijolos na parede para chegar ao patamar mais alto. Pule no mastro atrás de você, siga para a direita e volte para a parede. Desça um nível e abaixe a mão com a adaga. Desça até o nível do segundo braço (deste mesmo lado) e abaixe-o.



40. Volte ao pilar do outro lado da sala, suba e, desta vez, vá para a esquerda. Suba os tijolos e abaixe o braço mais alto deste lado para abrir a bola no centro da estátua. Siga até lá, suba e use a adaga que você achou no começo do jogo para abrir a passagem secreta.



41. Siga pela nova porta até achar as duas estátuas. Use a da direita, a sem cabeça, para subir. Após acionar a armadilha de teto, seja rápido, pegue o Bronze Varaha Statue (#34) no chão e siga em frente. Jogue uma granada nas engrenagens para se salvar. Siga pelos corredores e escadas até chegar ao grande salão.



## PATH OF LIGHT

42. Desça até o espelho em frente à entrada e ajuste-o para mirar o reflexo nos olhos da estátua no fundo. Siga até lá e use a sua adaga para descer a primeira parte do mecanismo; suba nele. Siga para direita, pela lâmina que não desceu. Pule no rosto da estátua e vá ao topo para revelar um novo foco de luz.

43. Siga para a direita, desça até a

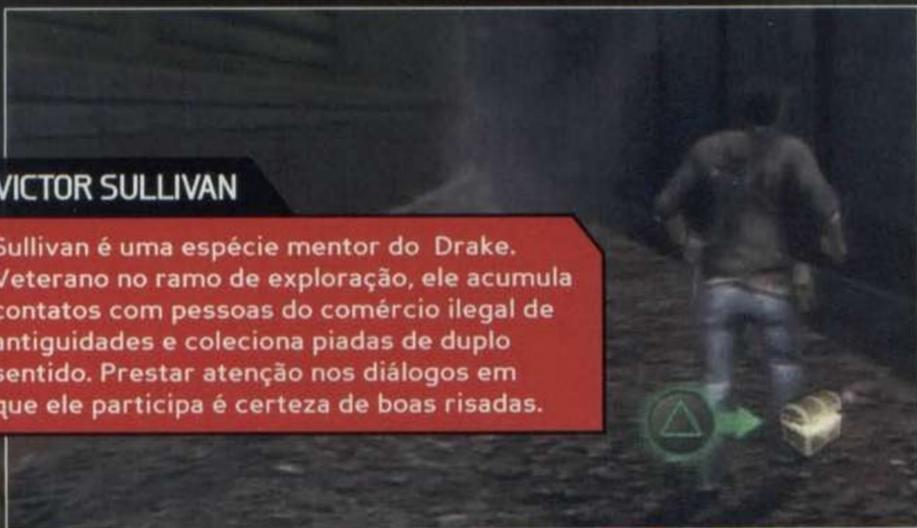
plataforma e pegue o Copper Lakhe Mask (#35). Volte e desça pelos tijolos que apareceram, aperte ↑ para que Chloe mexa o refletor. Siga para esquerda e ajuste o refletor na direção do centro do pêndulo. Use a adaga na estátua iluminada. Vá ao centro da tela e suba pelo novo caminho.



Quando estiver pendurado em cordas nas cavernas congeladas, olhe para os lados e ache tesouros.

## VICTOR SULLIVAN

Sullivan é uma espécie mentor do Drake. Veterano no ramo de exploração, ele acumula contatos com pessoas do comércio ilegal de antiguidades e coleciona piadas de duplo sentido. Prestar atenção nos diálogos em que ele participa é certeza de boas risadas.



44. A lâmina vai quebrar. Atire no centro da estátua e libere o feixe de luz. Aperte ↑ para Chloe ajustar o refletor e use a adaga na estátua. Ajuste o refletor no pêndulo e o mecanismo vai descer. Antes de descer, mire no centro da porta e pegue o Carved Jade Figurine (#36). Desça pela passagem que surgiu e siga junto às paredes da nova sala para achar o Bronze Ganesh Statue (#37) e coloque a adaga no mecanismo amarelo.



## ONLY ONE WAY OUT

45. Você deve fazer o caminho de volta e encarar muitos inimigos. Proteja-se e roube escudos. É uma missão muito linear, então não há muito o que se preocupar.

## KEEP MOVING

46. Você precisa escapar com Jeff. Siga em frente e siga as garotas. Detone alguns inimigos e pegue munição. Quando for só você e Elena, corra o mais rápido possível e role para evitar os lasers. Quando um caminhão fechar o caminho, vire à esquerda, pule no cano azul, suba nos tijolos. Não se esqueça de voltar e salvar Elena.

## A TRAIN TO CATCH

47. Sem armas, siga para o lado esquerdo e use as placas. Ataque o soldado de preto sem chamar atenção e pegue sua arma. Desça e elimine os inimigos. Pegue o Nepali Bronze Lion (#38) na grade do outro lado do pátio. Procure a



escada de madeira e ajude Elena a subir na escada de ferro. Antes de segui-la, suba todos os lances de escada e pegue o Yuan Dynasty Lotus Jar (#39). Siga Elena até a porta trancada. Volte um pouco e pule na placa azul, suba até a placa mais alta e atire nas madeiras que estão obstruindo a passagem. Elimine todos os guardas e Elena vai liberar a ponte para ajudá-lo.



48. Volte à porta bloqueada e pegue a Cham Lion Mask (#40). Siga Elena até a caixa d'água e, após o vídeo, escolha o caminho da esquerda e desça pelo cabo de aço. Entre os vagões de trem, adiante, está a Jeweled Statue Crown (#41). Empurre a carroça, entre no galpão, suba no trem do lado direito. Passe junto às janelas e siga para o outro trem. Vá ao outro lado do galpão e, antes de ir à direita, pule nos dutos na parede e siga para a esquerda. Use os ferros no teto para chegar no contêiner do outro lado e pegue o Three-Stone Coral Ring (#42).

49. Volte ao último trem, pule para o outro lado, entre no vagão e destrave o freio. Proteja-se até que Elena chegue. Fique de olho nos lasers. Pegue a Sniper.

## LOCOMOTION

50. Entre no trem e, ao invés de ir

à esquerda, volte e vá à direita para pegar o Miniature Bronze Stupa (#43). Siga em frente e, ao chegar no sexto vagão (onde rola uma luta corpo a corpo), saia pela janela, suba as escadas e verifique o teto deste vagão para encontrar a Yama and Buffalo Statue (#44).



51. Jogue uma granada quando estiver perto da metralhadora fixa. Siga por fora e suba no próximo vagão. No alto, desvie das torres de energia do trem (desvie quando ouvir um som parecido com um sino). Prossiga e entre pela lateral do primeiro vagão que conseguir. Pegue o Newari Bronze Figures (#45) perto dos barris azuis.

52. Sinalizadores virão pela lateral direita, portanto cuidado ao mudar de um vagão para o outro. Corra até que um helicóptero comece a persegui-lo; o lance é correr muito. Pegue o lança-mísseis na caçamba gigante, corra até o fundo e abra a escotilha para entrar no próximo vagão e terminar esse capítulo. ▶



## DIVERSIDADE

Ao contrário do primeiro jogo, *Uncharted 2* possui uma ótima variedade de cenários e locações. Isso garante um espetáculo para os olhos e um teste para suas habilidades. Explorar os cenários mais gelados exige atenção aos pontos de desmoronamento e muita rapidez de raciocínio. Drake costuma resmungar muito ao explorar esses locais.

# DETONADO



## TUNNEL VISION

53. Ao encontrar mais inimigos, acerte-os antes que se aproximem e entre no primeiro vagão com entrada lateral para coletar a Gilded Bodhisattva Statue (#46). Prossiga e evite os sinalizadores no teto. Um dos vagões tem uma porta trancada com cadeado, destrua-o e procure o Tibetan Saddle Ring (#47).



54. Fuja do helicóptero até alcançar o tanque de guerra, então use a metralhadora fixa para abater o helicóptero. Acerte também os mísseis que ele lança. Após vencer, avance alguns vagões até encontrar o cara que está com a sua adaga. Atire no sujeito e tome cuidado com suas granadas. Tente sempre atingi-lo na cabeça para tirar sua proteção.



55. Na luta corpo a corpo, quando ele levantar o braço, aperte **▲** para desviar e **■** para acertar uma sequência de golpes. Vença-o para recuperar sua adaga.

## TRAIN-WRECKED

56. Drake está preso em um trem despedaçado. Escale-o por ângulos diferentes, encontre a adaga e elimine qualquer resistência. Siga para esquerda e procure a Tibetan Knife (#48) junto à montanha. Vá à direita deste local e procure perto dos destroços pelo Tibetan Player Wheel (#49). Atrás do vagão suspenso, atire na parte brilhante da lataria e pegue o Tibetan Silver Vase (#50). Na direção do trem em chamas, suba o morro esquerdo.



## WHERE AM I?

57. Vá para trás da casa inicial do capítulo e pegue a Ram's Head Thogchag (#51). Siga o índio e, ao achar uma escada azul, suba e pegue a Bronze Buddha Statue (#52) junto à porta vermelha. Adiante, após encontrar uma vaca de costas, vá à sombra da árvore e pegue o Singing Bowl (#53). Volte a seguir o índio e reencontre Elena.



## MOUNTAINEERING

58. Siga o índio até a corda. Espere ele pular, faça o mesmo e desça a escada. Antes de segui-lo, vire para trás e pegue o Tibetan Ritual Blade (#54) na ponta do precipício. Continue seu caminho e passe pelos dois vãos entre as rochas.

59. Ao chegar perto da barraca, desça, espere o índio pegar a corda e suba novamente o morro. Pule na corda e vire para o lado direito para pular na plataforma onde está o Clay Deity Head (#55). Agora você pode pular para o outro lado. Continue correndo, use a outra corda e pule o buraco.



60. Corra atrás do índio e pule os precipícios. Após encontrar um corpo, o chão vai desabar; suba e siga para o lado direito. Ofereça ajuda (**▲**) para o índio, ele recusa, mas vai ajudar você a levantar. Siga para a esquerda, pule na parede até chegar ao outro lado. Antes de seguir pela parte mais alta, desça e pegue a Bronze Chenrezig Statue (#56) no buraco.

61. Pule nas plataformas para circular o local. Vá em frente até perto do final da linha. Ajude o índio (**▲**) a chegar do mesmo lado que você e, adiante, use a corda que ele joga para chegar do outro lado. Escale a muralha de gelo e, no alto, pule no rio congelado abaixo.

62. Pegue o rota do lado esquerdo até o rio descongelado. Siga por baixo até a queda do rio, vire à direita e pegue a Skull Cap Drum (#57) no canto, junto à parede. Volte ao começo do rio e use as plataformas do lado oposto para escalar até o alto. No último andar, pule para o outro lado e investigue à esquerda da escada para pegar a Silver Needle Case (#58). Pule sob a escada, pegue a arma e atire na parede de gelo do lado direito.



63. Entre e ajude o índio a se livrar da criatura. Atire até que ela perca o equilíbrio e acerte a sequência de botões quando for agarrado. Quando ela agarrar outra vez, o índio vai ajudá-lo. Corra até a escada, ajude-o (**▲**) a subir e saia de perto, pois um baú vai cair. Use-o para subir e siga o índio. Quando ele parar, vire à esquerda, pule na plataforma e pegue a Bronze Stupa Ornament (#59).

64. Volte ao índio, atire no baú preso do outro lado, use a corda que surgiu para atravessar o abismo e escale a parede. Continue subindo até alcançar uma escada de concreto, circule-a e pule do outro lado da cachoeira.

## HEART OF ICE

65. Siga as escadas e caminhos estreitos até o grande precipício. Suba no pequeno piso solto do lado esquerdo. O índio vai fazer o



Experimente jogar as fases no Tibet com dublagem em espanhol. Ouvir Drake gritando "Q?" cada vez que não entende o que...

## TENZIN

Líder de uma vila tibetana. Sem falar nenhuma palavra de inglês, ele se comunica com Drake apenas com linguagem de sinais. É Tenzin que acompanha Drake nas fases mais duras de exploração. Essa cooperação cria um laço forte entre os dois.

mesmo do lado oposto para liberar um caminho para você. Suba, pule na parede e no mastro adiante. Pule para a estrutura que se formou e escale o mais rápido possível, antes que ela se feche.



66. No alto, continue pela direita, use os novos mastros e desça pela coluna no final. Continue em frente até achar três enormes cilindros suspensos. Desça pelo caminho do lado direito e acione a alavanca. O índio fará o mesmo. Volte e pule o primeiro cilindro e dê a volta nele no sentido horário. Pule no segundo cilindro assim que possível e faça o caminho no sentido anti-horário. Pule para o terceiro cilindro e faça a rota no sentido horário. Passe um pouco da plataforma à frente e pegue a Mandala Thogchag (#60) no alto deste cilindro. Volte e pule na plataforma.



67. Pule no pilar à frente, escale a parede e pule na primeira engrenagem. Gire, pule no pilar e corra para a segunda engrenagem. Depois de subir, pule no pilar à sua frente e desça dois níveis; pule na corda e, antes de saltar, vá perto

da parede no meio do caminho e pegue a Dipa Oil Lamp (#61). Agora você pode pular na plataforma em frente e, ao cair, desça pela nova engrenagem. Apoie-se na beirada da primeira engrenagem na horizontal e dê a volta nela para achar a Tibetan Flint Lighter (#62).



68. Escale a engrenagem do lado oposto e, no alto, puxe a alavanca. Desça pela escada que se formou após a queda da ponte até chegar na outra engrenagem. Suba os pêndulos e siga para o outro lado. Desça pela parede e escale a engrenagem do outro lado. Na parte mais alta desta engrenagem, pule para direita, siga até o final e pegue a Bronze Dorje (#63) na neve.



69. Volte e desça na engrenagem e, desta vez, siga pela direita. Pule na plataforma de gelo do outro lado e atire no olho brilhante da estátua para ganhar o Tibetan Ceremonial Axe (#64). Volte e entre no templo. Pise na pedra, desça pela escada do lado direito e corra pelos pilares que se formaram. Antes de entrar no templo, atire no brilho na testa da estátua gigante e pegue o

Trigram Thogchag (#65). Entre e, após a animação, puxe a alavanca do andar superior. Quando as criaturas entrarem no local, pule na plataforma no centro.



## SIEGE

70. A vila está sob ataque. Avance pelo campo de batalha e ataque todos que conseguir até achar a metralhadora fixa. Entre pelo prédio do lado esquerdo, suba pela escada e surpreenda o soldado na metralhadora. Siga para o outro lado da rua, suba atrás da cabana e, no alto, ao lado de lança-misseis, pegue a Amber Skull Bead (#66).

71. Ao entrar na cabana que o índio abre, suba dois andares nas escadas. Do teto, pule no beco mais escuro, do lado esquerdo. Verifique perto da sombra da árvore para achar a Antique Ghau (#67). Continue em frente até encontrar uma cabana com tábuas azuis. Antes de entrar, certifique-se de que eliminou os ▶



## KARL SCHÄFER

Único sobrevivente de uma expedição ao Himalaia, em 1938. Schäfer vive na tribo de Tenzin e fornece informações cruciais para o avanço de Drake na segunda parte do jogo.

# DETONADO

## HARRY FLINN

Velho conhecido de Drake, Flynn é um caçador de tesouros sem escrúpulos. Se tiver grana envolvida, é capaz de vender a própria mãe. Flynn é um dos personagens estreados em *Uncharted 2*.



lançadores de granadas do local. Entre e pegue o Bell Thogchag (#68). Continue descendo e siga o índio até a casa dele.



## CAT AND MOUSE

72. Siga para o lado direito e tome cuidado com os soldados. Fique esperto: um tanque vai explodir uma parede deste lado. Siga Tenzin até a cabana, continue seguindo, pule a janela e suba a escada. No alto, pegue o Yak Horn Carving (#69) antes de escalar o muro.

73. Siga Tenzin e os outros por trás das cabanas do lado direito. O tanque vai tentar cercá-los, então, quando puder, atravesse a rua para o outro lado, suba as escadas e tente atravessar a ponte. A câmera vai mudar de posição e você deve correr do tanque até encontrar um abrigo dentro da



cabana. Siga Tenzin por dentro das casas e ajude-o a tirar as tábuas do caminho. Pule nos mastros e paredes. O tanque vai explodir as paredes. Siga em frente e, do lado esquerdo, pegue o Bronze Tsongkhapa Statue (#70).



74. Continue em frente, evitando a rua principal e, claro, o tanque de guerra. Quando chegar a um caminho bem estreito, o tanque praticamente vai jogar você no abismo. Tome cuidado, suba e passe por cima das madeiras e colete o Tibetan Trumpet (#71).

75. Hora de dar um fim no tanque. Suba na primeira casa que Tenzin indicar, elimine o guarda e pegue o lança-mísseis. Antes de atirar, destrua todos os guardas, principalmente o que tem uma RPG, do lado esquerdo.



76. Atire no tanque e corra para o local onde estava o guarda com a RPG. Pegue-a, suba no telhado e acerte o segundo tiro no tanque. Siga pelos telhados, elimine o cara com a RPG no fundo e, antes de continuar, desça no buraco no telhado da casa em frente e pegue o Gilt Tara Statue (#72). Continue em frente, pegue a RPG e acerte o terceiro tiro. Neste telhado há um cabo, use-o para pular para o outro lado da rua e pegue mais um lança-mísseis. Use-o para eliminar o tanque de uma vez por todas.



## CONVOY

77. Essa é uma missão divertida e tranquila. Fique de olho nos inimigos e acerte todos que puder. Sempre que um caminhão surgir do seu lado, pule nele para evitar explosão. Quando conseguir pular no caminhão onde há um lança-granadas, controle a arma e elimine todos veículos que se aproximarem do caminhão onde está Elena. Quando ela chegar perto de você, pule na caçamba.

## THE MONASTERY

78. Escale o morro e pegue o primeiro guarda desprevenido. Se esconda atrás das caixas e aguarde os dois guardas; pegue um de cada vez. Olhe o galpão do lado



esquerdo e atire no ponto brilhante do telhado para pegar o Tibetan Silver Earring (#73). Aproxime-se da escada, atire nos guardas do lado direito e escale a parede deste mesmo lado para achar o Ritual Crown (#74) na ponta da barra. Suba e, no alto, acabe com todos os inimigos deste local.



79. Siga para a direita, elimine o soldado na metralhadora fixa e assumo a arma para controlar a avalanche de guardas que surgem. Pule na parede do lado direito e, do outro lado, pegue a Silver Official Seal (#75). Entre no galpão e abra o portão (▲). Siga para esquerda, pule na parede e tome cuidado, pois os tijolos vão quebrar; siga rápido para os próximos pontos.

80. Pule para a esquerda e pegue a corda para a Elena. Atravesse a ponte, entre na caverna e, com a ajuda de Elena, empurre a estátua. Suba por ela e siga Elena. Após saltar o buraco, desça do lado direito e pegue a Silver Offering Pot (#76). Continue atrás da garota.



81. Ao chegar no portão, pule na parede do lado direito, suba e passe para o outro lado. Pule nos tijolos brancos do outro lado, desça com cuidado e atire no alto da



porta para pegar o Tibetan Turquoise Ring (#77). Volte a escalar e entre por cima. Desça pela torre, tome cuidado com os inimigos e acerte todos do alto. Desça e o portão vai abrir. Siga para a escada e ajude Elena a subir. Antes de segui-la, desça pela parede do lado direito e pegue o Carved Wooden Ghurra (#78).



82. No penúltimo andar há uma ponte, mas você ainda não tem como cruzá-la. Primeiro escale a parede do lado de fora. No alto, pegue a sniper e atire no sujeito com a RPG, na torre do meio. Depois acerte todos os atiradores (use os lasers como referência de localização). Desça e acerte todos inimigos que tentarem atravessar a ponte. Com a barra limpa, siga em frente. Antes de atravessar a ponte, desça até o primeiro andar da torre, siga para o lado direito e corra para pular na plataforma do



outro lado. Desça os dois lances de escada deste local e atire no brilho no alto da montanha para pegar o Bronze Tiger Bell (#79).

83. Cuidado com a ponte adiante, ela vai se despedaçar. Pule nas partes firme e escale o que sobrou. Abra o portão. Na nova área, acerte todo os guardas e os atiradores no alto. Siga à direita, abra o portão e vá com Elena. Suba no baú que ela joga e siga pendurado na ponte e nos mastros.

84. Entre pela janela, elimine alguns soldados e atire no brilho em cima da grana, na parede ao fundo. Escale o baú do lado esquerdo e pule na grade para pegar a Antique Bronze Lion (#80).



### REUNION

85. Acabe com todos inimigos, em todos os andares. Tome cuidado, pois há guardas com lança-mísseis. No último andar você vai encontrar Schaefer, agonizante. Ao voltar à sala principal, Drake e Elena vão se separar; siga para direita, passe pela ponte, pule para o outro lado e pule na corda. No pilar à sua frente, do lado esquerdo, está o Tibetan Ritual Vase (#81).

86. Pule para o lado direito e para o telhado. Em seguida, vá ao prédio à sua frente e pule na parede da



esquerda. No alto, circule para a direita e, depois, nos mastros. Pule no chão e fuzile todos. Quando a área estiver completamente limpa, verifique o telhado quebrado, do lado direito, para pegar o Tibetan Conch Horn (#82). Antes de sair, pegue o lança-granadas, entre na próxima sala e acerte todos os homens que estão com a metralhadora giratória portátil.

87. Quando acabar com todos, siga para o lado direito, suba a escada e atire no teto logo acima da sua cabeça para pegar o Bronze Oil Lamp (#83). Pule para o lado oposto e passe pela viga caída. Pule do outro lado, depois para os tijolos vermelhos na parede, e siga para a janela aberta. Assim que entrar, atire no brilho para pegar a Ancient Sword Guard (#84). Suba



as escadas deste local em pedaços, pule o buraco e ande pendurado pela borda da parede. Desça com cuidado essa parte, atire no brilho embaixo do teto e pegue o Tibetan Coral Earring (#85).

88. Volte ao andar superior e passe pelas vigas do lado direito. Antes de subir a parede, verifique o canto direito deste telhado. Se aproxime da imagem do santo e pegue o Tibetan Square Ghau (#86). Suba a parede, vire para trás e continue subindo para chegar até a torre. Coloque a bacia em frente ▶



### CHLOE FRAZER

Outra novata, que aparece pela primeira vez em *Uncharted 2*. Ela é a parceira de Drake nesta nova aventura. Bonita e sensual, ela consegue atirar em qualquer inimigo sem perder o charme. Chloe é responsável pelos momentos mais calientes da aventura.

# DETONADO



ao quadro do tigre; bola na frente do dragão; quadrado em frente ao leão; fogo na água; transparente em frente à água; verde em frente ao símbolo do ar; vermelho em frente ao fogo; e amarelo na terra.



89. Use o cabo de aço para chegar ao outro lado. Pule na plataforma à sua frente e suba as escadas. Olhe para o teto e atire no brilho para pegar o Carved Bone Ornament (#87). Siga pela parede para o lado esquerdo. Elimine os guardas e vá



até o local onde Elena estava. Acerte a parede em frente para encontrar o Tibetan Hair Ornament (#88). Desça e use sua adaga no símbolo no chão, onde Elena espera por você. Use o cabo de aço para descer e, na parte mais baixa deste local, à direita, pegue o Tibetan Mala Beads (#89). Faça o caminho de volta para a árvore para seguir pela passagem secreta.

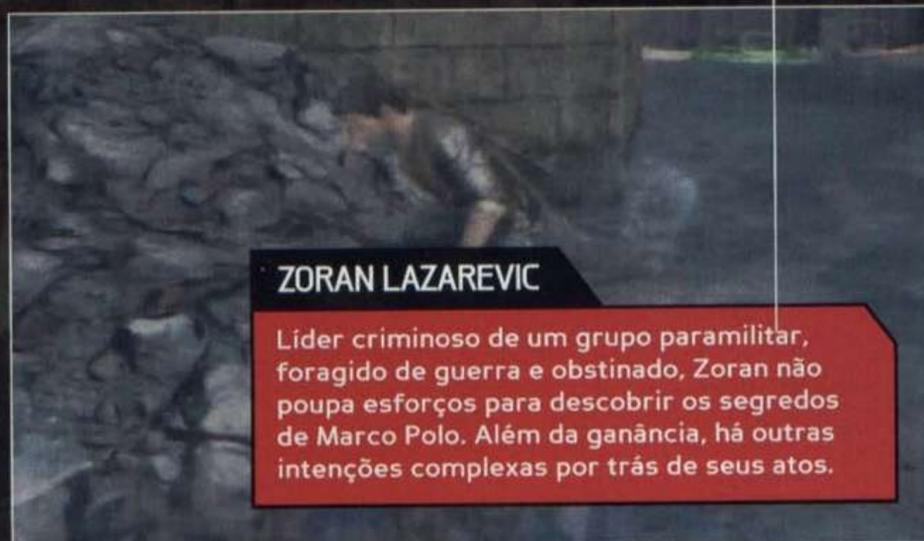
## THE ROAD TO SHAMBHALA

90. Verifique uma das estátuas da sala e atire no objeto brilhante para pegar o Bronze Garuda (#90). Coloque as adagas na parede, todas voltadas para baixo. Quando retomar o controle, pule para a plataforma adiante, vire à esquerda e pegue a Toad Censer (#91). Pule para a parede do lado direito, desça com cuidado e pule na mão do outro lado. Siga em frente e passe pela passagem estreita.



91. Empurre a pedra, desça dois níveis, siga para direita e empurre o carrinho com a ajuda de Harry.

Suba, siga pela parede e passe pelas três estátuas. Pule na plataforma no centro e na do outro lado. Siga para a esquerda, passe a escada e pegue a Eight Emblems Pendant (#92) do outro lado. Volte e suba a escada. Dentro da sala, use os símbolos do seu diário para abrir o instrumento no centro da tela. Observe o símbolo na grade e veja qual sequência precisa fazer.



## ZORAN LAZAREVIC

Líder criminoso de um grupo paramilitar, foragido de guerra e obstinado, Zoran não poupa esforços para descobrir os segredos de Marco Polo. Além da ganância, há outras intenções complexas por trás de seus atos.

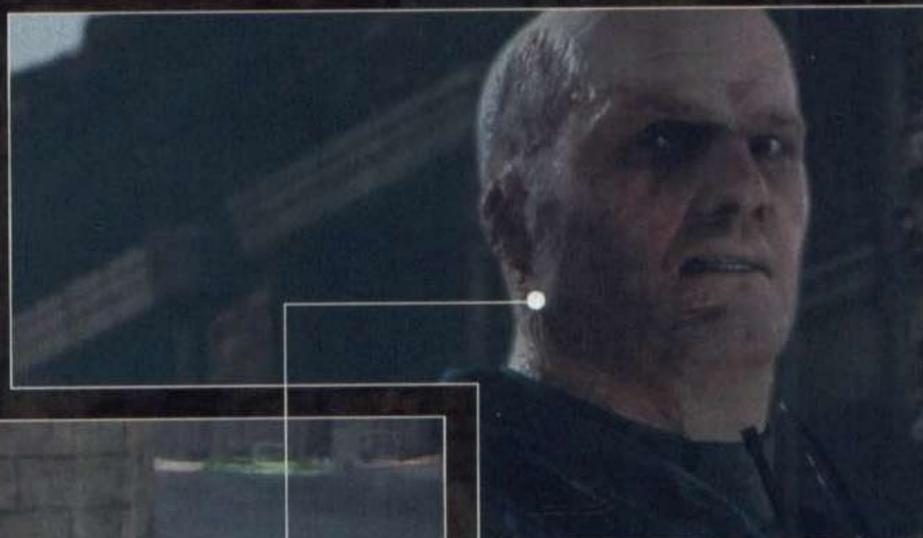
Desça e gire a alavanca. Algumas criaturas aparecem, mantenha-se vivo até os reforços chegarem.

## BROKEN PARADISE

92. Drake está desarmado. Corra para o lado esquerdo até chegar à plataforma. Pegue uma arma e combata os inimigos enquanto a plataforma desce. Ao chegar em terra firme, pegue uma arma e atire desesperadamente nos novos inimigos; eles são resistentes e vão dar um trabalhão. Se aparecer Convoy, pegue-o e acerte os novos inimigos. No fundo da tela, suba nas beiradas amarelas, vá para esquerda, atire no olho da estátua e pegue o Phurba Thogchag (#93).



93. Pule na próxima plataforma e vá para a viga à esquerda. Pule para o outro lado, desça e pule no centro. Dentro da caverna, atire na resina para explodir e liberar o caminho. Atire no segundo bloco de resina e pegue o Clay Yamantaka Head (#94). Atire outra vez na resina, pule na parede no fundo, siga para esquerda e atire na resina na sua frente. Entre no buraco e acerte



lança-mísseis do lado oposto da sala. Quando a luta acabar, atire na estátua do lado esquerdo, junto ao fogo no centro, para encontrar a Mani Jewel Thogchag (#97).



a resina do outro lado. Siga as garotas e atire em todos que estão no local; guarde as munições de Convoy para acabar com dois dos habitantes locais. Siga para o portão do lado direito deste local, mas antes de tentar abri-lo, siga para o precipício abaixo e procure a Gold-leaf Statue Head (#95). Volte ao portão e pule na parede à esquerda. Atravesse para o outro lado e, com a ajuda das garotas, você consegue passar o portão.



94. Entre no rio no centro e atire no guarda no alto da ponte, pois ele tem um lança-granadas. Elimine os outros inimigos e continue até o final do rio. Escale a parede e prossiga. Empurre a carroça e suba para a nova plataforma. Pegue o Unusual Bronze Mask (#96) no lado direito.

95. Suba as escadas para encarar um longo confronto. O local está infestado de guardas e nativos. Se você tiver munição do Convoy, acerte os nativos, corra até lá e pegue a munição; repita com os outros. Caso não tenha, há um

96. Suba as escadas e, no final do primeiro lance, do lado direito, atire no ponto brilhante no teto e pegue a Wooden Vajrapani Mask (#98) ainda na escada você encontra mais dois itens (#99 e #100). Prossiga e ajude Elena; siga na frente das garotas e acabe com todos os guardas.



## TREE OF LIFE

97. Hora do confronto final contra Lazarevic. Simples tiros não são eficazes. Corra sem perder o inimigo de vista e, assim que ele estiver ao lado do monte de resina, atire nela. Repita até vencer. O próximo problema é fugir do local antes que ele desmorone de vez. Corra pulando os buracos até reencontrar as garotas. Quando Chloe começar a cair, atire no corpo do nativo até que ela se livre definitivamente do perigo. Pronto, agora basta curtir o bellissimo final desta aventura e torcer para que *Uncharted 3* não seja em um circo (não entendeu? Termine o jogo). ■



# Troféus

## Guia de troféus

- Dificuldade: ★ ★ ★
- Troféus Offline: 45
- Troféus Online: 3
- Troféus Modo História: 1
- Troféus Extras: 47
- Troféus de Bronze: 36
- Troféus de Prata: 8
- Troféus de Ouro: 3
- Total de troféus: 48
- É preciso terminar: 2 vezes



**FIRST TREASURE**  
Encontre um tesouro. Estas belezinhas estão indicadas no roteiro.



**APPRENTICE FORTUNE HUNTER**  
Encontre 10 tesouros indicados no roteiro.



**NOVICE FORTUNE HUNTER**  
Encontre 20 tesouros indicados no roteiro.



**CADET FORTUNE HUNTER**  
Encontre 30 tesouros indicados no roteiro.



**INTERMEDIATE FORTUNE HUNTER**  
Encontre 40 tesouros indicados no roteiro.



**PRACTICED FORTUNE HUNTER**  
Encontre 50 tesouros indicados no roteiro.



**PROFICIENT FORTUNE HUNTER**  
Encontre 60 tesouros indicados no roteiro.



**PROFESSIONAL FORTUNE HUNTER**  
Encontre 60 tesouros indicados no roteiro.



**EXPERT FORTUNE HUNTER**  
Encontre 80 tesouros indicados no roteiro.



**CRACK FORTUNE HUNTER**  
Encontre 90 tesouros indicados no roteiro.



**MASTER FORTUNE HUNTER**  
Encontre 100 tesouros indicados no roteiro.



**RELIC FINDER**  
Encontre a relíquia na missão Urban Warfare (passo 27).



**SURVIVOR**  
Elimine 75 inimigos sem deixar Drake morrer nenhuma vez.



**20 HEADSHOTS**  
Elimine 20 inimigos com disparos precisos na cabeça.



**100 HEADSHOTS**  
Elimine 100 inimigos com disparos precisos na cabeça.



**250 HEADSHOTS**  
Quebre seu recorde e elimine 250 inimigos com tiros na cabeça.



**HEADSHOT EXPERT**  
Elimine cinco inimigos seguidos só com disparos na cabeça.



**RUN-AND-GUNNER**  
Elimine 20 inimigos sem usar a mira, ou seja, não aperte **L1**.



**HANGMAN**  
Capriche na pontaria e elimine 20 inimigos enquanto estiver pendurado em qualquer placa ou peitoral de prédio.



**50 KILLS: 92FS - 9MM**  
Elimine 50 inimigos usando a 92FS - 9mm.



**50 KILLS: MICRO - 9MM**  
Destrua 50 inimigos com a Micro - 9mm.



**30 KILLS: WES - 44**  
Erradique 30 inimigos usando a arma Wes - 44.



**30 KILLS: DESERT - 5**  
Exploda 30 inimigos usando a Desert - 5.



**20 KILLS: PISTOL**  
Detone 20 inimigos usando a pistola.



**70 KILLS: FAL**  
Fuzile 70 inimigos com a arma FAL.



**70 KILLS: M4**  
Elimine 70 inimigos com a arma M4.



**50 KILLS: DRAGON SNIPER**  
Encontre o rifle de franco-atirador Dragon Sniper e use a sua mira de alta precisão para acabar com 50 inimigos.



**30 KILLS: MOSS - 12**  
Dê cabo de 30 inimigos com a arma Moss - 12.



**70 KILLS: SAS - 12**  
Exploda 70 inimigos com a potente arma SAS - 12.



**50 KILLS: M32 - HAMMER**  
Elimine 50 inimigos com a M32 - Hammer.



**30 KILLS: RPG - 7**  
Desintegre 30 inimigos usando o lança-mísseis RPG - 7.



**200 KILLS: GAU - 19**  
Exploda 200 inimigos com a arma GAU - 19.



**30 KILLS: MK-NDI**  
Mande 30 inimigos pelos ares com a granada Mk-NDI.



**TRIPLE DYNOMIGHT**  
Elimine três inimigos com uma só explosão. O melhor método é usar granadas ou lança-mísseis contra agrupamentos inimigos.



**GRENADE HANGMAN**  
Pendure-se em algum elemento do cenário e elimine dez inimigos com granadas. É acumulativo, não precisa ser feito de uma só vez.



**BARE-KNUCKLE BRAWLER**  
Vença 20 inimigos em combate corporal.



**BARE-KNUCKLE SLUGGER**  
Elimine 50 inimigos em combate corporal.



**BARE-KNUCKLE EXPERT**  
Vença dez inimigos seguidos na porrada.



**MASTER NINJA**  
Elimine 50 inimigos com ataques furtivos, ou seja, pegue-os pelas costas, totalmente desprevinidos.



**STEEL FIST MASTER**  
Elimine 20 inimigos com um único soco cada. Para conseguir isso, primeiro atire no seu alvo para enfraquecê-lo e dê um golpe de misericórdia.



**STEEL FIST EXPERT**  
Elimine dez inimigos seguidos com um único soco. Repita o procedimento do troféu anterior, com atenção redobrada.



**CHARTED! - EASY**  
Termine o jogo na dificuldade Easy, a mais fácil de todas.



**CHARTED! - NORMAL**  
Complete a aventura no nível Normal de dificuldade.



**CHARTED! - HARD**  
Finalize o jogo na dificuldade Hard e ganhe o troféu.



**CHARTED! - CRUSHING**  
Termine o jogo na dificuldade Crushing (é preciso terminar no nível Hard antes para habilitar o Crushing).



**THRILLSEEKER**  
Complete uma partida no modo Competitive Multiplayer.



**BUDDY SYSTEM**  
Complete uma partida no modo Cooperative Multiplayer.



**PLATINUM**  
Seja como Drake e consiga todos os troféus do jogo para garantir a sua platina.



MUNDO  
DOS  
GAMES

MUNDO  
DOS  
GAMES

Nintendo Wii  
R\$ 1099,00

à vista ( em dinheiro)  
1 ano de garantia



Seu PlayStation 2  
pode ser trocado  
por um novo  
depois de um ano!  
(consulte)

Sony PSP  
R\$ 499,00

à vista (em dinheiro)  
1 ano de garantia



MUNDO  
DOS  
GAMES

Shopping Silvio Romero Plaza - R.: Coelho Lisboa, 334 - Loja 6 -Tatuapé SP/SP (11) 6225-3020

Shopping D - Av.: Cruzeiro do Sul, 1100 - 2º piso - Loja 2043 SP/SP (11) 3311-8617 / (11) 3311-8986

Shopping ABC Plaza - Av.: Industrial, 600 - Loja 122 - Santo André - SP (11) 4427-4165 / (11) 4427-4922

SAC: (11) 2227-3000 [www.mundodosgames.net](http://www.mundodosgames.net)

MUNDO  
DOS  
GAMES

MUNDO  
DOS  
GAMES

PlayStation 3

R\$ 1499,00

à vista (em dinheiro)  
1 ano de garantia

PlayStation 2

R\$ 369,00

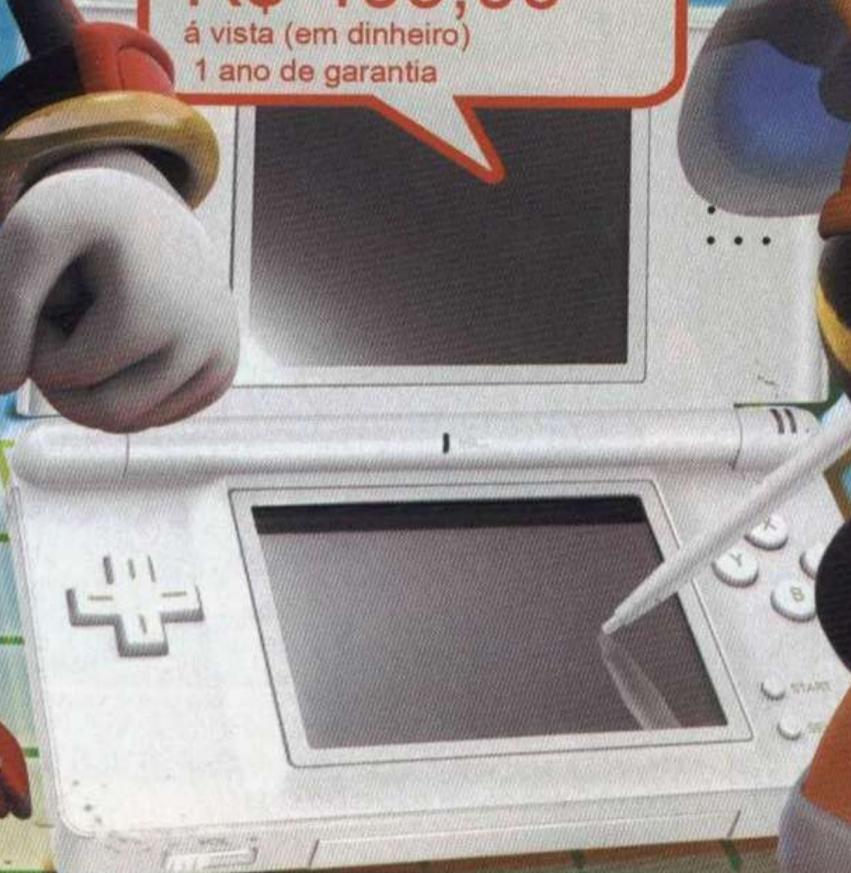
à vista (em dinheiro)

PlayStation 2  
com 2 anos  
de garantia!

Nintendo DS

R\$ 499,00

à vista (em dinheiro)  
1 ano de garantia



# Games



**3337-1574**

**3333-7925**

**3361-8927**

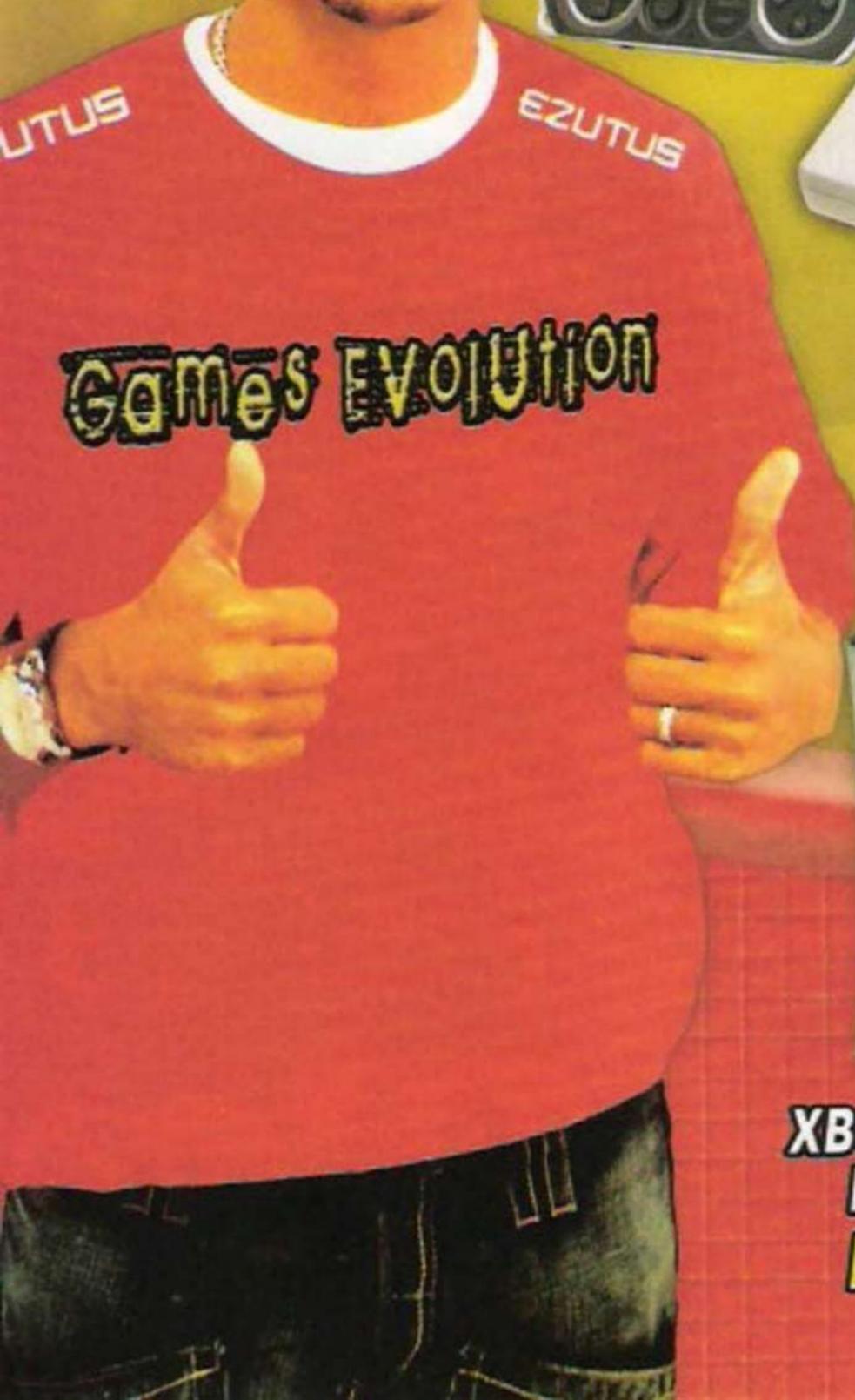
**3361-8844**

**ENTREGA GRÁTIS EM  
TODA GRANDE SÃO PAULO  
SEDEX PARA TODO BRASIL**

**CENTRAL DE ATENDIMENTO**

**3361-2937**

Jogador  
Souza



**NINTENDO DSi  
R\$ 799,00**



**NINTENDO DS  
R\$ 549,00**



**XBOX 360 PREMIUM  
PLACA JASPER  
R\$ 1.199,00**



**LANÇAMENTO  
PLAYSTATION 3 SLIM  
HD 80GB  
R\$ 1.299,00**

# EVOLUTION

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EQUIPAMENTOS DE ULTIMA GERAÇÃO  
CONCERTO DAS 3 RED LIGHT DO XBOX 360 PELO MÓDULO ORIGINAL COM 3  
MESES DE GARANTIA!!! NÃO PERCA TEMPO LIGUE JÁ TEL.: 3224-0552  
[www.gamesevolutionssp.com.br](http://www.gamesevolutionssp.com.br)

LANÇAMENTO  
LOJA VIRTUAL  
GAMES EVOLUTION  
APROVEITE NOSSAS  
PROMOÇÕES



SONY PSP 3000  
R\$ 699,00

CONCERTO  
**3** Red Light  
EQUIPAMENTO  
PROFISSIONAL



Sampa da Banda  
Sampa Crew



NINTENDO Wii  
Americano  
R\$ 999,00



PLAYSTATION 2  
MODELO 90.000  
R\$ 349,00



# DETONADO



# Ninja Gaiden Sigma

Produtora: Team Ninja / Distribuidora: Tecmo  
Jogadores: 2 / Console: PS3 / Online: Sim

Aqui tem!

- ✓ Estratégia para todos os chefes
- ✓ Localização das 30 Crystal Skulls

## Team Ninja capricha nas melhorias e conteúdo adicional para criar a versão definitiva da aventura de Ryu Hayabusa

Por Gilsomar Livramento

**Q**uando lançado para Xbox 360 com selo de exclusividade, *Ninja Gaiden II*, assim como seu predecessor, manteve a filosofia de que não é qualquer um que pode jogá-lo. Nasceu com a intenção de levar os jogadores hardcore ao limite e enervar os demais. E quando a briga de Tomonobu Itagaki com a Tecmo, além de seu desligamento da empresa, veio a público, a qualidade do possível terceiro episódio da série foi abalado. Logo veio a dúvida: o desfalcado Team Ninja daria conta do recado? Eis que *Ninja Gaiden Sigma II* aparece – maior, melhor e com muitos extras –, provando que, com ou sem Itagaki liderando a equipe, a franquia está em boas mãos.

### A VERSÃO DEFINITIVA

Igual e ao mesmo tempo tão diferente. Quase toda estrutura de jogo lançada para o PS3 é a mesma da versão original, havendo uma leve melhoria em alguns aspectos visuais – o destaque na cor esverdeada dos olhos de Ryu e leves ajustes no design de alguns objetos –, e perdas como a minimização de detalhes nos cenários, deixando-os mais simples e polidos. O maior impacto ao primeiro momento está na redução do sangue e desmembramento. Dois elementos que deveriam permanecer intocados, uma vez que o exagero escrachado é parte da identidade do jogo.

Por outro lado, o conteúdo extra não só aumenta a longevidade da aventura como a torna mais fluente e diversificada,

e com direito a um prólogo em quadrinho. Aliás, a jogabilidade sofreu alguns ajustes que a torna mais eficiente e livre de alguns erros bobos, como correr em paredes e simplesmente bater no nada. Cenários ganharam segmentos extras, que funcionam como capítulos à parte, acessíveis apenas com as personagens extras – Momiji, Rachel e Ayane. Além da Estátua da Liberdade e da estátua de Buda, como chefes adicionais, o elenco de vilões conta com mais alguns inéditos, outros alterados (os dois dragões deixados pela vilã Elizébet no capítulo 13 deram lugar a um único dragão que lança fogo pelas costelas) e um eliminado (aquela minhoca gigante que atacava nas cavernas subterrâneas do capítulo 12); alguns novos inimigos de ambiente também foram adicionados.

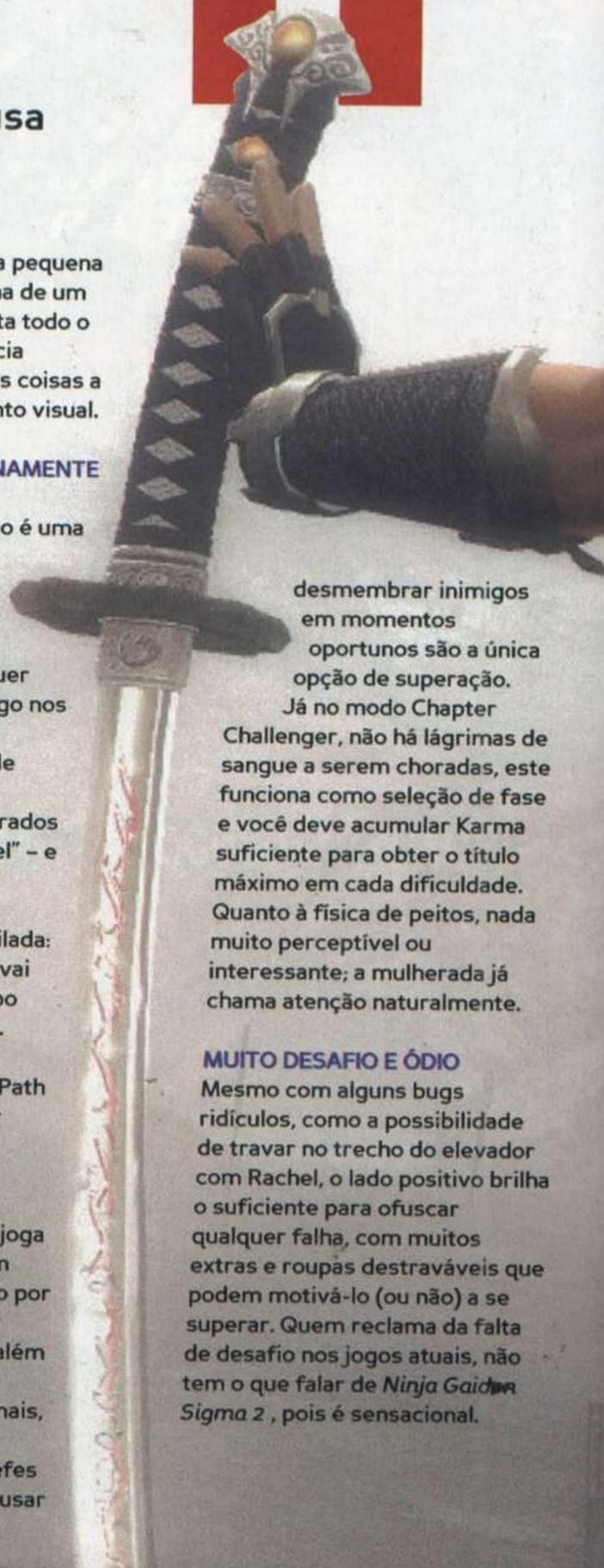
Com a inclusão das novas personagens, algumas armas foram distribuídas: o shuriken explosivo virou propriedade exclusiva de Ayane, também entrou o Howling Cannon (lança granadas) no lugar da Harpoon Gatling Gun, que só funcionava sob a água – foi incluída a espada Enma's Fang, porém o arco e flecha perdeu o ataque de força concentrada.

Outro detalhe minimizado são as magias. Na versão original, alguns chefes tinham fraquezas contra certas magias, mas em *Sigma 2* todas elas causam o mesmo tanto de dano em qualquer chefe; foram reduzidas a meras alternativas evasivas ou eliminador de inimigos menores. Em contrapartida, o uso de magia

conjunta ocasiona uma pequena explosão nuclear (digna de um *Final Fantasy*) que afeta todo o cenário. Saiu a eficiência estratégica de algumas coisas a favor de entretenimento visual.

### DIFICULDADE OBSCENAMENTE MODERADA

Se originalmente o jogo é uma ode aos hardcores, o Team Ninja decidiu tornar *Sigma 2* acessível a todos. Mas não comemore. Qualquer um pode terminar o jogo nos dois níveis iniciais disponíveis – a horda de inimigos e os danos cavaleiros foram moderados para um nível “aceitável” – e você até ganha quase metade dos troféus facilmente. Mas eis a cilada: quem almeja à Platina, vai comer o pão que o diabo amassou e limpou o pé. Terminar o jogo nas dificuldades elevadas (Path of the Mentor e Master Ninja) exige grande dedicação, comparável apenas ao modo Team Missions, em que você joga em cooperação com um personagem controlado por IA ou por outro jogador online; e a dificuldade, além de ser ridiculamente elevada nos desafios finais, ainda manda batalhas contra dois ou mais chefes simultâneos! Bloquear, usar contra-ataques e



desmembrar inimigos em momentos oportunos são a única opção de superação.

Já no modo Chapter Challenger, não há lágrimas de sangue a serem choradas, este funciona como seleção de fase e você deve acumular Karma suficiente para obter o título máximo em cada dificuldade. Quanto à física de peitos, nada muito perceptível ou interessante; a mulherada já chama atenção naturalmente.

### MUITO DESAFIO E ÓDIO

Mesmo com alguns bugs ridículos, como a possibilidade de travar no trecho do elevador com Rachel, o lado positivo brilha o suficiente para ofuscar qualquer falha, com muitos extras e roupas destraváveis que podem motivá-lo (ou não) a se superar. Quem reclama da falta de desafio nos jogos atuais, não tem o que falar de *Ninja Gaiden Sigma 2*, pois é sensacional.



Os padrões de beleza feminina para os japoneses são exageradamente exaltados em *Ninja Gaiden Sigma 2*...

## Excelências



**Sangue novo, de novo**  
Personagens extras, desafios adicionais, jogabilidade refinada, roupas destraváveis e novos modos de jogo...



**É uma cilada, Bino!**  
Acessível para todos os jogadores, mas um desafio infernal para quem almeja ao troféu Platina.



**Consumidor de almas**  
Os modos de jogo instigam a busca pela perfeição nos comandos... e quando você se der conta, sua vida estará à mercê do jogo /o\

Cuecão de couro? Melhor tomar cuidado se quiser chegar perto dela!

### AVALIAÇÕES

Técnica	Gráficos ★★★★★	Replay ★★★★★
	Controle ★★★★★	Acabamento ★★★★★
	Aúdio ★★★★★	Dificuldade ★★★★★

Simulador	Enredo ★★★★★
	Sistema de Batalhas ★★★★★
	Equipamentos/Magias ★★★★★
	Colecionáveis ★★★★★
	Evolução do Herói ★★★★★

NOTA FINAL

**9,0**

# DETONADO



A espada Enma's Fang é grande e causa um grande dano quando usada com sua Ultimate Technique

## Roteiro

### CAPÍTULO 1

Chefe - Big Buddha I



A fraqueza do inimigo são suas mãos, atenção para não ser esmagado. Fique do lado direito da tela (ao lado da mão esquerda da estátua) e concentre seus ataques nela – desta forma os ataques físicos não o atingirão. Se a estátua fizer a posição de mãos e o chão começar a brilhar, use o comando Dash e pule para sair antes da explosão. Uma boa maneira de atacar a mão da estátua é realizar ataques aéreos. Causando dano suficiente, a estátua cairá e então finalize o combate acertando sua cabeça – se não for rápido o suficiente, o inimigo vai recuperar energia.

Chefe - Rasetsu I



Concentre-se em pular e usar ataques aéreos, ou se quiser facilitar ainda mais, evite toda a sequência do inimigo e utilize a Ultimate Technique (mantenha ▲ pressionado). Vez ou outra Rasetsu defenderá este ataque e, caso isso aconteça, imediatamente

emende a sequência: ■, ■ e ▲.

Use magias como forma de evitar ser agarrado, caso esteja na linha de investida do oponente. Quando Rasetsu ajoelhar, seja rápido para finalizar a batalha.

Chefe - Big Buddha II

O padrão da batalha é similar ao daquela primeira vez, então basta repetir os mesmos procedimentos.

### CAPÍTULO 2

Chefe - Rasetsu II



Antes de enfrentar Rasetsu novamente, use o arco e flecha para derrubar os arqueiros no alto das paredes. Já contra Rasetsu, basta repetir o padrão citado na batalha do primeiro capítulo.

Chefe - Genshin I



Para evitar a maior parte dos ataques dele é imperativo usar a evasiva (mantenha RT pressionado e dê toques na direção desejada). Caso o inimigo use magia, use também para evitar dano. O melhor momento de atacar é após evitar as investidas de

Genshin ou sua grande sequência de ataques. Nestes momentos ele ficará sem ação por alguns instantes, então emende um combo. Caso o inimigo defenda o segundo hit, descontinue o combo e afaste-se, preparando a próxima investida. Outro recurso é fazer contra-ataques em ataques comuns do inimigo, aproveitando o instante em que ele fica sem ação – dá para mandar um ataque Izuna Drop, que causa um belo dano.

### CAPÍTULO 3

Chefe - Dr. Steel-Hammer



Use o arco e flecha para acertar o monstro, preferencialmente a parte frontal para causar maior dano. Fique pelos cantos quando atirar as flechas e use o Dash para correr das esferas de energia lançadas pelo inimigo. Mantenha a magia de fogo pronta para usar se inimigos menores vierem em sua direção – estes podem ser derrubados com o arco e flecha durante as investidas contra o inimigo principal.

### CAPÍTULO 4

Chefe - Goliath Fiend I

Evite ficar diante do gigante ou será derrubado com a força do grito dele, então concentre seus ataques nas pernas, preferencialmente a perna que fica mais afastada. Ao fazer isso, evitar



ataques de longa distância, mas mantenha atenção dobrada para evitar as ondas de choque das pancadas do monstro no chão, ou seja, pule e use ataques aéreos – Ultimate Technique cai bem.

Chefe - Alexei I



Tente ficar sempre junto ao inimigo e pronto para usar o Dash para evitar investidas ou projéteis eletrificados, contra-atacando em seguida com um combo. Repita até vencê-lo, e tente ser rápido pois se demorar demais para vencer, Alexei usará sua magia de tornado – revide com uma magia para evitar danos, pois escapar deste ataque exige precisão.

Chefe - Statue of Liberty



Batalha parecida com a de Big

Buddha, só que bem mais perigosa. A dica é ficar de frente para a estátua e, quando ela erguer um braço para atacar, use um Dash com pulo na direção do braço que se mantém no chão e ataque-o.

Sempre que a estátua der um soco no chão, espere dois segundos e pule para evitar a corrente elétrica, só então continue atacando o braço.

Quando a estátua estiver com um braço para trás, concentre seu ataque no outro braço para continuar causando alto dano. Arrancando 70% do HP da estátua atenção para usar o Dash com pulo para evitar a esfera elétrica - quando a estátua ficar totalmente ereta, use Dash para escapar da explosão elétrica sob seus pés.

Assim que o inimigo ficar fora de ação por um momento, o ponto fraco dele será exposto no pescoço. Agora é preciso usar projéteis para acertar a esfera (use **L2** para mirar), mas só poderá fazer isso após usar Dash com pulo para evitar a esfera de energia. Você terá menos de 3 segundos para mirar e atirar, antes de repetir a evasiva.

### CAPÍTULO 5

Chefe - Tengu I



Possui combos agressivos e, se vacilar, é morte fácil. O segredo da batalha é ser evasivo nas investidas de Tengu, contra-atacando logo em seguida. Sempre que encaixar uma sequência, fique atento para interromper caso o inimigo comece a concentrar algum ataque - usar Ultimate Technique para causar grande dano é válido, e especialmente evitar agarrão do inimigo. Para evitar a magia de Tengu, vá o mais longe possível ou use uma magia para neutralizar o dano. Esvaziando 50% de sua energia, o inimigo fugirá.

Chefe - Red & Blue Tengu I

Você enfrentará duas criaturas, mas concentre-se apenas em uma usando de evasiva e contra-ataque, além de Ultimate Technique - evite ficar perto dos dois Tengu,



ou ambos atacarão ao mesmo tempo. Magia de fogo causa dano em ambos os inimigos, então use quando o primeiro Tengu estiver quase morrendo.

### CAPÍTULO 6

Chefe - Water Dragon



Evite cair na água, diante do dragão, ou será agarrado pelo monstro. Use o lança granadas para atacar a boca da criatura e fique atento para desviar das explosões de água sobre a plataforma. O maior problema será evitar os peixes fantasmas, que o atacarão quando você menos esperar. Equipe a Flails como arma principal, ela é a ideal para ataques rápidos e contínuos para anular os inimigos menores. A magia de fogo é um ótimo recurso, tanto para evitar os peixes fantasmas quanto causar dano ao dragão.

### CAPÍTULO 7

Chefe - Boner Rigamortis



A fraqueza do monstro são suas pernas, ataque-as sempre atento para ações evasivas quando ele atacar. Ao derrubá-lo por alguns instantes, faça o seu melhor combo para causar o máximo de dano e, ao final deste, mande uma magia para complementar e evitar ataques surpresa - a Ultimate Technique é muito eficiente.

Chefe - Volf I

Mantenha-se próximo a Volf, para evitar ataques de longa distância devastadores. Desvie dos ataques



e, no breve intervalo dos ataques de Volf, emende um combo, mas ciente de interromper com couter caso o inimigo contra-ataque. Ataque agressivamente, mas não esqueça dos momentos evasivos.

### CAPÍTULO 8

Chefe - Marbus I



Elimine os inimigos menores e só então concentre-se em Marbus, esquivando de suas investidas aéreas; use a metralhadora para acertá-lo no ar. Em algumas investidas o inimigo fica no chão por alguns instantes, este é o momento de mandar um combo. Mas atenção: se Marbus ficar ajoelhado (geralmente após o ataque giratório) você deve atacá-lo pelas costas, para evitar ser agarrado. Usar o Ultimate Technique é bastante eficiente.

### CAPÍTULO 9

Chefe - Genshin II

Batalha exatamente igual à do Capítulo 2, mas agora você tem armas melhores e mais fortes,



então abuse de combos e esquive sempre que puder.

Chefe - Flaming Armadillo



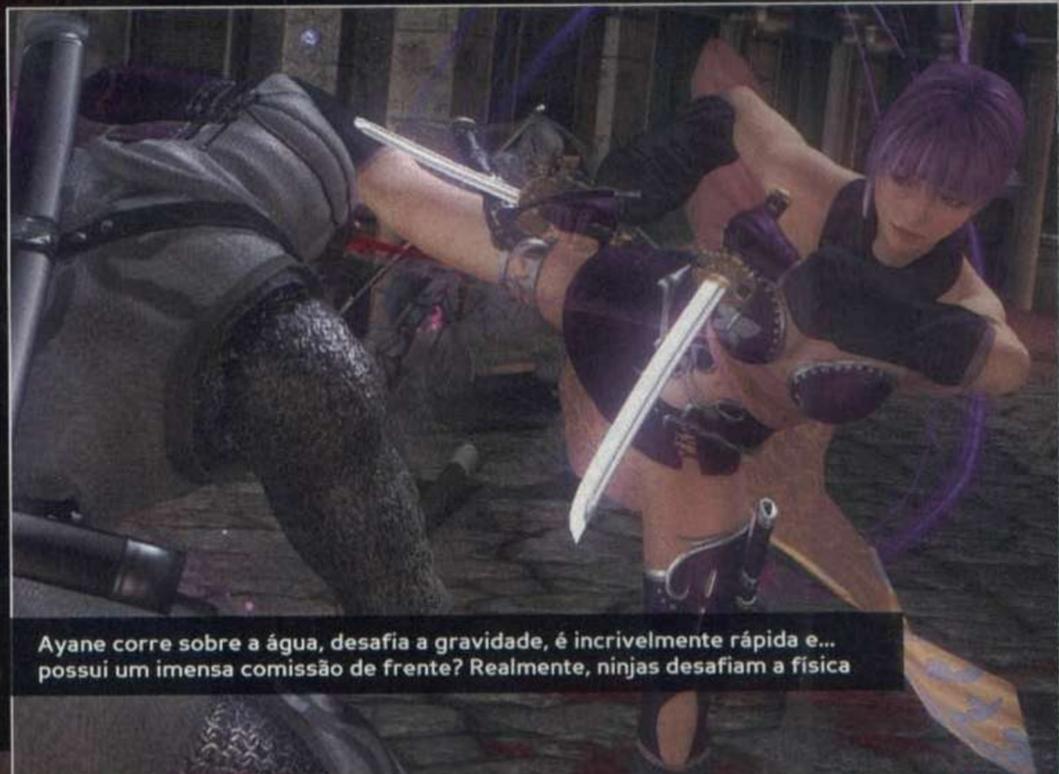
Aproxime-se do monstro e ataque-o continuamente, abusando, inclusive, de Ultimate Technique e combos com ataques fortes. Fique atento quando o monstro pular (saia de baixo) ou lançar bolas de fogo em todas as direções, além das investidas quando a criatura assumir a forma de uma bola gigante - use Dash seguido de pulo, no último instante, para não ser atingido.

### CAPÍTULO 10

Chefe - Goliath Fiend II



A batalha segue o mesmo esquema da citada no Capítulo 4, só que ▶



Ayane corre sobre a água, desafia a gravidade, é incrivelmente rápida e... possui um imensa comissão de frente? Realmente, ninjas desafiam a física

# DETONADO



numa arena menor. Então mande os melhores combos e Ultimate Technique nas pernas do gigante, sem esquecer de desviar.

**Chefe - Zedonius I**



Primeiro livre-se dos inimigos menores com magias de fogo. Fique a média distância de Zedonius para atraí-lo. Desvie dos golpes – cuidado com as sequências, pois causam um dano obscuro – e contra-ataque. Sempre que inimigos menores aparecerem, use a magia de fogo ou Ultimate Technique para livrar-se deles o quanto antes, para só então se concentrar em Zedonius.

## CAPÍTULO 11

**Chefe - Obaba**



Embora não pareça, Obaba é rápido nos ataques, então foque em esquivar e contra-atacar. Quando o inimigo pular, use Dash seguido de pulo para sair do ponto de impacto e afaste-se quando ele girar e esticar os braços.

## CAPÍTULO 12

**Chefe - Black Dragon**

Batalha similar à travada com Flaming Armadillo, ou seja, evite as



investidas do inimigo e ataque pelas costas. Muito cuidado para não ficar ao lado do monstro ou estará sujeito ao fogo que sai de suas costelas.

## CAPÍTULO 13

**Chefe - Elizébet's Dragon**



Use o arco e flecha ou lança-granadas (este causa bastante dano) para acertar o dragão quando ele parar pouco antes de lançar bolas de fogo (que podem ser desviadas) ou o raio.

**Chefe - Elizébet I**



Ela é rápida, então espere-a usar as investidas para esquivar e então contra-atacar na sequência. Use ataques aéreos com a arma Eclipse Scythe (pule e ataque com ■, seguido de ▲) sobre Elizébet e fique atento com os ataques dela que usam a cauda (fique longe) ou os projéteis de sangue (use Dash).

Use magia de fogo para evitar os ataques rápidos quando Elizébet estiver nas últimas.

## CAPÍTULO 14

**Chefe - Red & Blue Tengu II**  
Batalha exatamente igual à do Capítulo 5, só que desta vez muito mais fácil se você usar a arma True Dragon Sword. Então escolha um alvo e foque nele.

**Chefe - Tengu II**



O fugitivo da batalha anterior o enfrentará acompanhado de alguns ninjas. Use magia de fogo nestes e repita o processo da batalha anterior contra o Tengu.

**Chefe - Genshin III**



Batalha exatamente igual às ocorridas nos capítulos 2 e 9.

## CAPÍTULO 15

**Chefe - Marbus II**



Repita a estratégia do capítulo 8.

**Chefe - Zedonius II**



Outro repeteco da estratégia usada no Capítulo 10. Nesta batalha não fique na ilha central. Vá para uma das ilhas laterais para que Zedonius o siga, deixando seus asseclas isolados para que você concentre-se no alvo principal.

**Chefe - Volf II**



Antes de enfrentar Volf mais uma vez, um batalhão de centauros vai aparecer. Use Ultimate Technique com a arma Eclipse Scythe e lance um projétil contra os múltiplos inimigos que vierem em sua direção. Quando encarar Volf diretamente, repita a mesma estratégia usada no Capítulo 7.

## CAPÍTULO 16

**Chefe - Alexei II**



Repita a mesma estratégia usada no Capítulo 4, no entanto cuidado com os insistentes agarrões que Alexei tentará executar.

## CAPÍTULO 17

**Chefe - Genshin IV**



A estratégia é a mesma dos confrontos travados com ela, só que desta vez a sua atenção deve ser triplicada em relação aos ataques do inimigo. Genshin está muito mais rápido e causa danos absurdos com suas sequências, que são maiores e exigem muito mais ações evasivas.

**Chefe - Elizébet II**



A repetição de estratégia também vale para Elizébet, que volta com os mesmos ataques e ações, porém mais rápida. ▶

# BIG BOY Games

www.bigboygames.com.br

WEB VENDAS (19) 3308-6998

DIVERSÃO DE VERDADE

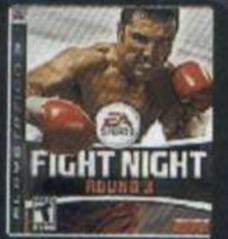
DESDE 1989

## STAR WARS THE FORCE UNLEASHED



consulte R\$ 149,00 R\$ 179,00 R\$ 179,00

Preço Imbatível R\$ 99,00 cada



R\$ 79,00 cada



PlayStation 3 80 GB - Metal Gear 4 R\$ 1.999,00



PSP - Core Edition R\$ 599,00



PSP - God of War R\$ 699,00

R\$ 99,00

SUCESSO DE VENDAS



TODO O SITE

# 10X

S/ JUROS



DESCONTO

# 10%

BOLETO



VENDAS PARA TODO O BRASIL

Mais Vendidos Preço Imbatível R\$ 169,00 cada



Av. Alberto Sarmiento - 879 - Castelo - Campinas/SP

MSN: contato@bigboygames.com.br

(19) 3243-2444

VENDA & ASSISTÊNCIA TÉCNICA

# DETONADO



## Chefe - Dagra Dai

Primeiro elimine os monstros sem descuidar dos ataques de raio, investida ou projétil de Dagra Dai - Dash com pulo é sua melhor opção, ou um Obliteration Technique nos monstros menores em último caso. Livrando-se dos asseclas, concentre seus melhores combos no inimigo e esquive dos ataques no chão e do agarrão.



## Chefe - Archfiend I



Use o lança-granadas para acertar o rosto do monstro e mova-se rapidamente para um dos cantos, evitando a chuva de pedaços que ele vomita. Se a esfera na barriga da criatura brilhar, use o lança-granadas nela. De resto é evitar as passadas de braço e projéteis - neste, um Dash com pulo para um dos cantos já resolve, e use a magia como último recurso para evitar dano. Repita o processo duas vezes nos andares acima.

## Chefe - Archfiend II



O monstro fica, na maior parte do tempo, junto à beira do penhasco, então fique do lado direito da tela, junto da mão esquerda do alvo, e castigue-o com combos contínuos. Seja rápido para interromper seu combo com uma ação evasiva caso o monstro use o braço que você está atacando. Se Archfiend ficar voando, fique atento para correr para o lado oposto e evitar os projéteis. Se o chão começar a brilhar, corra até a parede ao fundo e salte nela e desta para o ar, evitando a descarga. Caso a criatura venha para terra, encoste na parede para que o bicho tente segui-lo e castigue suas pernas com combos e Ultimate Tehcniqye.

## LOCALIZAÇÃO DAS CRYSTAL SKULLS

### CAPÍTULO 1

#1. No telhado, antes de seguir o caminho no piso inferior.



#2. Ao descer por um lance de escada onde há um arqueiro

isolado em um ponto alto, use a árvore ao lado para subir a plataforma e chegar ao local onde estava o arqueiro.



### CAPÍTULO 2

#3. Ao cruzar o lago, sob a ponte central, mergulhe para avistá-la.



#4. Na prateleira, em uma das salas superiores interligadas, acessível após derrotar Rasetsu.

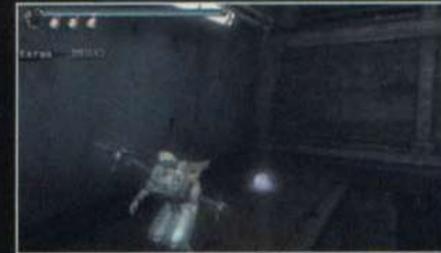


### CAPÍTULO 3

#5. Ao subir o lance de escada de metal, siga até o topo da mesma.



#6. Onde estão os dois primeiros ventiladores gigantes, destrua o ponto luminoso para passar. A caveira está atrás de um deles.



### CAPÍTULO 4

#7. Ao chegar no pequeno conjunto de prédios, logo que passar sob o primeiro trecho da ponte, corra no muro e na parede do edifício para chegar até a caveira na plataforma.



#8. Ao lado da escada, na parede por onde você é obrigado a subir.



#9. No primeiro andar, sob a estátua da liberdade. Suba o lance de escada para chegar nas vigas de metal horizontais e encontrá-la.



### CAPÍTULO 6

#10. No começo da fase, ao subir pelo primeiro lance de escada, desça pela escadaria à esquerda e siga pelo rio até a gôndola.



#11. Ao passar pela primeira

Questionamento de um ninja moderno: por que usar um shuriken se um lança-granadas é mais eficiente?

Hora de pegar a estrada, amigo...

Uma cochilo não machuca ninguém...

Humm! Pêssegos!

Uau! Você acabou de plantar uma árvore para mim?

Depende... você gostou?

Plante aqui!

Foi isso que ela disse...

Não enche!

Psst...

Nossa, tudo que eu queria era um frango assado!

Que tal uma salsicha de soja?

Bolo é gostoso, mas engooorda!

Que chá gostoso!

Feito em casa, sabia?

Estamos quase lá!

**HABBO**  
habbo.com.br/playstation



estátua de Save Point, após o corredor com barracas, vasculhe a mesa ao lado da passagem.



#12. Quando seguir um longo trecho pelo rio, você vai passar por uma gôndola solitária, próxima de um beco. Mergulhe para encontrar a caveira junto da parede.



## CAPÍTULO 7

#13. Chegando na primeira estátua de Muramasa, no lado oposto.



#14. Ao sair da caverna do castelo, corte a corda da guilhotina.



#15. Dentro da livraria do castelo, acerte a estante do fundo, no lado esquerdo, para revelar a caveira.



## CAPÍTULO 9

#16. No cockpit da nave, quebre a caixa ao lado do painel.



#17. Encontrada no corredor, em meio a objetos quebrados.



## CAPÍTULO 10

#18. Na esquina do corredor com neve (cuidado com as minas).



#19. Ao descer por um lance de escada obrigatório, fique atento a uma das cavidades na parede iluminada por velas.



#20. Em um dos vagões do trem.



#21. Sobre uma engrenagem na torre do relógio, pouco antes de confrontar o chefe Zedonius.



## CAPÍTULO 12

#22. Na fortaleza à beira do rio, cercado por soldados com lança-foguetes, vasculhe a fortificação junto da torre de vigilância.



#23. No pântano, na travessia pendurado pela corda, salte nos galhos das árvores no meio do caminho. Pendure-se até a caveira.



#24. Do outro lado do pântano, na área onde se encontram as primeiras minhocas gigantes.



#25. Após a cena com corpos boiando no rio, mergulhe e procure junto a um corpo no fundo.



## CAPÍTULO 13

#26. Após detonar as minhocas gigantes no lago ácido, você deve correr por paredes adiante. Feito isso, olhe para o lado de onde veio e corra na parede para ter acesso à plataforma com a caveira.



#27. No lance de escada onde aparecem criaturas aladas, desça e procure a caveira em uma das laterais.



## CAPÍTULO 14

#28. Ao chegar no vilarejo com uma estátua sem cabeça junto ao portal, siga e vasculhe o beco ao fundo para encontrar a caveira atrás da casa.



#29. Ao chegar na área com mato alto, do outro lado do rio, destrua a porta da pequena casa de madeira.

#30. Ao cruzar o casarão e chegar em uma corda, desça pelo poço ao lado e vasculhe a caverna no fundo do vale para encontrar a última caveira. ■



# Linha Triumph 2009

venha conhecer

# TRIUMPH®

MOTORCYCLES



## DAYTONA 675

50% de entrada R\$ 20.950,00 mais 12X sem juros\* de

# R\$ 1.745,84

IMOCX JK/SP (11) 3040-2433 • IMOCX Bandeirantes/SP (11) 5090-1700 • IMOCX Curitiba/PR (41) 3071-1000 • IMOCX Rio/RJ (21) 3506-2900 • IMOCX Goiânia/GO (62) 3546-5800.

# TRIUMPH®

MOTORCYCLES

[www.triumphbrasil.com.br](http://www.triumphbrasil.com.br)

0800 774 74 77

Acesse [www.grupoizzo.com.br](http://www.grupoizzo.com.br)



\* Daytona 675 Triple a partir de R\$ 21.900,00 o valor. Preço de R\$ 1.300,00 não incluso. Plano especial de financiamento com 50% de entrada (R\$ 10.950,00) + 12x sem juros de R\$ 1.745,84 (R\$ 20.950,00) totalizando R\$ 21.900,00 + frete de R\$ 1.200,00 este valor. Financiamento pelo IMOCX na forma: 50% de 10x e 10x sem juros. Pressupõe saldo em aberto durante as etapas. As vendas podem ser suspensas a qualquer momento. As modalidades de compra estão sujeitas a aprovação pelo IMOCX - Programa de Crédito de Financiamento de bens Móveis e Bens Imóveis. Sempre consulte o site do IMOCX.

# DIGUEIRA GAMES

## *Games e Acessórios*

Assistência técnica atualizada,  
fazemos seu orçamento na hora.



**XBOX360**



**Wii™**

**Televendas 11 3331-9579**

**R. Sta. Ifigênia, 490 - Loja 14 - Tel.: 11 3337-6950**

Promoção mês das crianças  
nas compras acima de R\$ 200,00  
você concorre a um Playstation 3  
e uma TV 50"



PSP



NINTENDO DS™

*Sua Diversão é o Nosso Trabalho*



PLAYSTATION 3



PS2

Aceitamos  
os cartões



e-mail: [digueragames@hotmail.com](mailto:digueragames@hotmail.com)



**Enviamos  
para  
todo Brasil**

DETONADO



# SAW

Produtora: Konami / Distribuidora: Zombie  
Jogadores: 1 / Console: PS3 / Online: Não

## AVALIAÇÕES

<b>Técnica</b>	Gráficos ★★★★★	Replay ★★★★★
	Controle ★★★★★	Acabamento ★★★★★
	Audio ★★★★★	Dificuldade ★★★★★

<b>Ação</b>	Enredo ★★★★★
	Inteligência Artificial ★★★★★
	Modos Extras ★★★★★
	Câmeras ★★★★★
	Chefes ★★★★★

NOTA FINAL

**6,5**



O ator Tobin Bell reprisa seu papel dos filmes e empresta sua voz sepulcral para Jigsaw. Que bom, pois não seria a mesma...

## Excelências



### Faz sentido...

O game é bastante ligado ao primeiro filme e seu enredo faz mais sentido que algumas das continuações.



### Olho do tigre

Este deve ser um dos únicos games em que punhos são mais letais do que arma. Rocky ficaria orgulhoso.



### Tenso!

Resolver enigmas enquanto uma vítima grita no seu ouvido? Isso que é tensão, o resto é mel na chupeta.

## Aqui tem!

✓ Roteiro completo

✓ Guia de enigmas

# Desvende os quebra-cabeças de Jigsaw e acabe com os planos do assassino da série Jogos Mortais

Por André Forte

**B**aseado em *Jogos Mortais, Saw: The Videogame* é uma bela tentativa de reproduzir no Play3 toda a tensão dos jogos macabros e os enigmas criados pelo psicopata Jigsaw.

O jogo pega carona na trama do primeiro filme e traz o detetive David Tapp de volta à ação. Danny Glover (que interpretou Tapp no primeiro filme) não participou, mas Tobin Bell, intérprete do maníaco Jigsaw, está presente e se destaca como um dos pontos altos da produção, com sinistras narrações e seu sádico senso de humor para descrever os desafios.

A trama apresenta o detetive, que era dado como morto, em um sanatório repleto de armadilhas criadas por Jigsaw. E, junto a ele, dezenas de outros "jogadores"

estão em seu enalço, pois Jigsaw colocou uma chave no corpo do policial e avisou a todos que nele estaria a salvação para as suas vidas. Tapp encontra personagens conhecidos, como Amanda (a viciada) e testa sua sanidade ao ser questionado moralmente em decisões nas quais terá que sacrificar as vidas de outros para salvar a sua própria pele.

O clima tenso é fiel ao visto nos filmes e o acompanhará por cada metro quadrado explorado, já que nunca se sabe quando uma porta nova trará armadilhas mortais, sem chance de defesa. O suspense aumenta mais nos desafios finais de cada missão, quando Tapp precisa resolver enigmas para salvar os jogadores. Cenas desesperadoras de dor

tentam, a cada erro que o jogador comete, desestabilizá-lo e comprometer a sua performance.

O som se destaca de forma positiva, com temas dos filmes inseridos nas cenas pesadas.

Infelizmente, nem tudo é perfeito e *Saw* possui falhas imperdoáveis. A primeira mancada é visual. É difícil acreditar que *Saw* usa a Unreal Engine, o motor gráfico do fantástico *Batman: Arkham Asylum*. O desenho dos personagens de *Saw* é pobre, as texturas são lavadas e, apesar de tensos, os ambientes repetem objetos excessivamente.

Além disso, os enigmas deveriam ser o ponto mais alto da obra, mas cansam pela repetição exagerada, já que em certos trechos o jogador se vê

obrigado a resolver três enigmas similares em questão de minutos.

Há ainda outras mancadas. A mecânica nas cenas de luta é frustrante. Por mais que ofereça diferentes armas brancas, os ataques com elas não funcionam, pois são movimentos grosseiros e lentos, o que força o jogador a ignorá-los para lutar durante todo o jogo com as mãos limpas. Além disso, não há um balanceamento ou diversidade de movimentos, e mesmo nos socos, ganha quem desferir o golpe antes.

É uma pena que tanto esforço criativo na ambientação e transição do filme tenha sido desperdiçado e comprometido por tais falhas técnicas. Graças aos defeitos, *Saw* é divertido só para fãs fiéis ao filme.

# Roteiro



## Missão Amanda

1. Sua jornada começa com uma armadilha mortal. Repita os comandos exibidos na tela para se safar.
2. Siga pelo esgoto até o outro banheiro. Receba as instruções, entre na segunda porta (da esquerda para a direita), pegue o fusível na privada e coloque-o no gerador.
3. Siga devagar pelo corredor para não pisar nos cacos de vidro. Passe pela janela e veja dois homens se

matando. Prossiga e suba a escada na parede. Pegue a fita na mesa e abra a porta grande. Após levar uma paulada, pegue o cano. Espere o outro inimigo sair e arrebente-o. Pegue a chave no cadáver e entre pela porta com uma armadilha de espingarda; seja rápido e aperte o botão correto.

4. Na porta com o enigma circular, ligue as seis rodas com os desenhos iguais para abri-la. Vá no sentido dos banheiros (restroom) e beba água nos bebedouros. Passe pela segunda porta com a armadilha da espingarda e soque a parede rachada. Entre, pegue o fusível na gaveta, saia e insira o fusível no interruptor.
5. Passe pela porta com os dizeres "the key to survival lies within" e vá ao saguão dos quatro mortos. Pegue a faca na mesa e corte o tórax

do defunto Arvey Falkner (leia a etiqueta no pé) para pegar a chave. Vá à sala de cirurgia, passe pelo hall principal e entre na sala com gavetas fechadas e ligadas a uma bomba. Coloque o fusível na caixa da parede e abra a gaveta com o desenho de um revólver. Fuja e, ao ouvir uma explosão, volte e entre pelo buraco.

6. Suba a escada e encontre a caixa de fiação. Ligue os fios da mesma cor e aperte o botão na porta à direita. Entre e use o código 5-7-9 para abrir o cadeado.



7. Pegue a chave, abra a porta à sua frente e encontre Amanda em apuros. O objetivo é inserir pilulas (vermelha, cai do lado esquerdo) e a droga (azul, lado direito) de modo que elas caiam no lado certo. Apesar das máquinas modificarem a cada partida, na primeira vez os caminhos são mais fáceis. Escolha na ordem: azul, vermelho, azul e vermelho para preencher os tubos até o final da primeira parte; já na segunda parte o truque não dá certo, pois a ordem é aleatória e acumulam duas pilulas.

## Missão Jennings

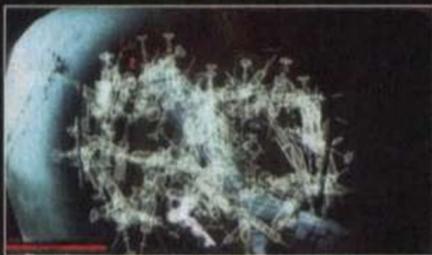
8. Desça as escadas para encontrar a primeira pista e passar pela porta trancada por Jigsaw. Siga em frente e veja Amanda ser capturada. Siga a seta para a Janitor's Office e pegue a chave no barril de ácido, mas tire o braço caso a barra vital esteja se

# DETONADO



O problema não é resolver um enigma, mas ter que solucioná-lo com limite de tempo e ao mesmo tempo em que alguém sofre uma tortura visceral por isso

esgotando. Entre pelo portão ao lado do barril, siga pelo corredor e, antes de abrir a porta de metal, desative o fio de ligação da armadilha. Abra a porta e aperte **■** para desarmá-la.



**9.** Vá pela esquerda do Janitor's Office. Ao ser arrastado para o banheiro, pegue a chave no primeiro vaso sanitário e saia. Há um inimigo com o mesmo colar explosivo que você, não o ataque: fuja a caminho do Janitor's Office e feche a porta.

**10.** No escritório, vá à Boiler Room e entre na porta à esquerda. Na mala de Jigsaw, coloque as engrenagens em ordem de forma que continuem rodando até ligar as duas roldanas. Pegue a engrenagem no armário.



**11.** Saia e vá para a sala de estoque, onde há um quadro com o aviso "The Wheel is Nearby". Não entre, siga para direita. Desative o fio de ligação da armadilha e siga para o corredor Utility à sua frente.

**12.** Há um corredor eletrificado, espere o inimigo entrar e morrer. Desligue a caixa e vá pegar a válvula. Quando os dois inimigos chegarem, largue as armas (**L5**) e soque-os. Saia e vá para Boiler Room. Há um buraco na parede, pule na caixa abaixo e desça a escada da parede.

**13.** Abra a porta onde há o desenho do quebra-cabeça e veja a bomba. Entre rápido na sala à esquerda e pegue a fiação no segundo armário. Volte, examine a caixa de fusível e ligue o primeiro ponto verde ao grande círculo no meio. Isso vai desarmar a bomba.



**14.** Vá ao Janitor's Room e coloque a válvula para desligar o gás venenoso. Siga o corredor à esquerda, suba pela escada e elimine os inimigos. Feche a válvula para acessar o corredor. Há dois corredores, um está tomado por gás. Gire a válvula para abrir o corredor da esquerda, entre e desça a escada para desligar a válvula do andar de cima. Volte e repita o processo no caminho da direita. Volte e abra a porta elétrica pelo controlador. Passe entre os dois canos e evite os gases.

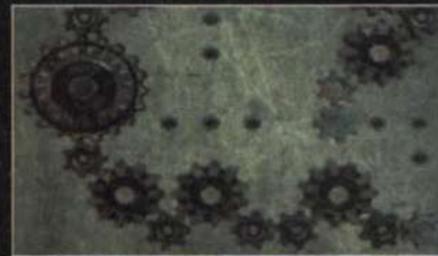
**15.** Na sala onde há um inimigo com a cabeça presa em um baú, destrua-o com socos rápidos. Resolva o enigma conforme a foto abaixo.



**16.** Vire Tapp de costas para a válvula para achar a sala com duas TVs e uma chave na mesa. Pegue-a e fuja antes que a bomba detone. Após a fuga, investigue o cadáver e abra a porta à direita, a caminho do Furnace Room. Entre na sala à

esquerda da placa indicativa para o corredor e desligue a válvula para parar o incêndio. Siga as placas para a fornalha e não pegue a câmera em cima da mesa, pois a iluminação do isqueiro é melhor. Na sala com os porcos, aperte **■** e tire a fileira deles à sua frente e abra caminho. Suba as escadas e soque os inimigos. Espere o contador da cela acabar e detone o último inimigo. Pegue a chave.

**17.** Volte à sala com a televisão que mostra uma peça de quebra-cabeça verde. Abra a porta com a chave e resgate Jennings Foster. É preciso solucionar os quatro enigmas. Junte as peças conforme as fotos e acabe com a guilhotina.



## Missão Melissa

**18.** Na primeira sala, Jigsaw mostra duas portas, só uma é caminho certo. Escolha aquela à esquerda da TV. Siga, suba a escada, passe pela ponte de madeira, inclinando o seu controle para os lados. No corredor da morte, tome cuidado com as lâminas nas paredes. Pegue a fiação elétrica no armário de metal, volte ao corredor da morte e use a fiação para resolver o enigma na caixa de metal (a solução é aleatória). Ao finalizar, abra a porta ao lado da caixa e procure a saída na única porta aberta, essa é a sua rota para escapar das bombas.

**19.** Abra a porta da sala de utilidades. Vá na rota para a capela e entre no banheiro. Vasculhe o vaso sanitário onde há um cadáver e pegue a chave. Volte ao corredor e entre na porta com a placa "Utility". Jigsaw oferece outro enigma. Procure a fiação em uma das gavetas, seja rápido e use a senha 4,3,5 no cadeado. Entre pela grade e ligue os fios para abrir uma porta. Entre e suba pelas escadas. Assista à animação, abra a porta à sua frente e encare o sujeito com o bastão. Aperte o botão vermelho ao lado do televisor, dê a volta e siga a seta para Cedar Ward.



**20.** Vá pela única porta aberta do corredor e abra a porta ao lado da cadeira ensanguentada. Esconda-se do cara armado e espere ele fazer o que deve fazer. Pegue a arma, abra a porta à esquerda e um gás venenoso será lançado. Procure os itens em todas as gavetas e atire na parede rachada para escapar do dormitório.

**21.** Saia e procure a sala "Utility", iluminada por uma luz vermelha. Use a fiação nas caixas elétricas e ligue os fios para abrir a porta de ferro do corredor. Entre e passe pendurado pela madeira. Saia da casa pelas escadas e, na parte externa, atire no sujeito no andar superior; ou suba pela escada e resolva no tapa. No pátio, evite as bombas no chão.



**22.** Suba pela escada da parede e procure à esquerda pela entrada para o andar superior. Vasculhe os quartos e desarme o fio da bomba quando encontrar o corredor com a passarela de madeira. Siga a placa a caminho da Cedar Ward, vá pelo corredor e abra a porta perto da estante de metal. Ignore o enigma para pegar o bastão e vire à direita. Desarme a bomba antes de passar pelo buraco e entre na sala da frase "Your late partner holds the key".





Máscaras explosivas são parte das armadilhas mais "singelas" de Jigsaw

**23.** Suba pela rampa de madeira e saia pela janela. Soque os inimigos e desvie dos coquetéis molotov. Pegue a chave na lápide do detetive Sing, seu ex-parceiro, e abra a porta cinza (Cedar Ward). Um explosivo inicia a contagem, não perca tempo e abra a porta à direita com a senha 838.

**24.** Entre na sala, feche a porta com os dizeres "close the door" e aguarde encostado na parede com a pichação "Patience" até que as bombas explodam do lado de fora. Saia e entre à direita, onde há uma parede destruída. Soque a rachadura para abrir espaço e chegar no banheiro. Pegue a chave no sanitário do meio.

**25.** Volte à sala em que você esperou pela explosão, abra a porta trancada e desça pelas escadas. Pegue os dois gravadores nas salas cheias de fotos e siga pelo corredor. Entre na porta com os dizeres "wingless angels will fall", contorne as grades até a caixa na parede e veja o esquema elétrico. Infelizmente, este enigma também tem solução aleatória.



**26.** Vá à cela da luz vermelha, aperte o botão vermelho e soque o inimigo. Soque a estátua de anjo na mesa e pegue a chave. Saia e siga as marcas do quebra-cabeça. Entre na cela à direita (aperte o botão vermelho), destrua a estátua alada e retorne ao hall principal para ouvir uma nova mensagem e abrir a porta. Siga em frente. Detone o cara da bomba e, quando ele cair, fuja da explosão. Contorne a grade pelo lado de fora, ligue os fios na caixa



elétrica e suba a escada da parede. Abra a porta cinza da capela (Chapel) e veja uma nova mensagem do vilão. Prossiga e procure por Melissa. Para salvá-la é preciso resolver o Jogo da Velha (foto acima). O objetivo é levar o quadrado de metal e cobrir a bola, evitando cruzar os "X". Você tem três chances de fazer isso por mesa. Em seguida, escape com a moça subindo as escadas a caminho de Pine Ward.

### Missão Oswald

**27.** Entre no consultório e empurre a caixa para entrar no banheiro. Pegue a engrenagem no vaso do primeiro sanitário. Saia, vá na guarita e pegue o Health Hypo e o fusível. Saia, suba pela escada ao andar superior, vá até a porta do segredo e junte as peças com os itens iguais para abri-la.



**28.** No dormitório, espanque o careca de bastão. Desça no apartamento 107 e quebre a parede rachada. Do outro lado, suba a escada após socar outro inimigo com bastão. Desarme a bomba no andar superior e abra a porta à esquerda para chegar na sala com os detonadores e a parede pichada com "Find the room before the boom". Vá ao quarto 207 e ligue as engrenagens para desativar a bomba. Volte para o corredor com o televisor e abra mais uma porta.



**29.** Desça pelo buraco no chão e entre no apartamento 102. Quebre a parede rachada e caia no subsolo. Use socos rápidos (■) contra o gordo antes que ele o acerte com bastão. Saia e prossiga até a escada que leva a plataforma de madeira. Vá até o corredor com três portas brancas. Saia pela porta central e caia no buraco para ver outra armadilha.

**30.** Saia pela porta a caminho de Oak Ward e vá pelo corredor até ser preso pelos portões. Ouça o recado e siga pela porta. Ao encontrar a sala do arco-íris, detone os dois homens que estão brigando e vire à esquerda, onde verá um grande fosso com



uma grande escada de parede. Siga em frente até encontrar uma sala com porcos pendurados. Aperte ■ para movê-los e poder ir à porta principal. Repita com a caixa na frente da escada para seguir adiante.

**31.** Acenda os holofotes e veja o número 206. Saia e passe sobre madeiras para não ser eletrocutado. Suba pela escada e vá até o banheiro. Pegue o caminho dos buracos e se equilibre pelos pedaços de madeira. Adiante está a porta com o cadeado, use a senha 206. Tome cuidado para não entrar na porta errada. Saia do quarto pela primeira porta à esquerda do armário branco, então entre na primeira porta à direita. Siga em frente até a passarela de madeira que leva à escada amarela. Desça pelas escadas até o quarto destruído.

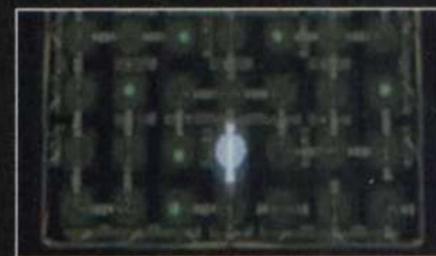
**32.** Quando o gás verde sair da parede, abra a porta à direita. Pegue o fusível para ligar o enigma e a água para recuperar sua energia. Faça o esquema conforme a foto abaixo. Saia e siga a caminho de Pine Ward.



**33.** No quebra-cabeça do boneco, copie o exemplo da foto abaixo.

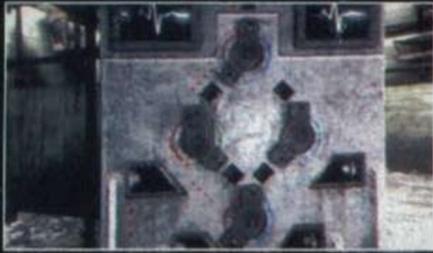


**34.** Para salvar Oswald, há que ligar três caixas de fiação. A primeira é mais fácil, a segunda é média e só a terceira exige agilidade. Veja abaixo o exemplo de um esquema de nível 3.



### Missão OBI

**35.** Siga em frente ao corredor e suba pela escada laranja. Após a morte do careca, vasculhe o defunto ▶



em busca de itens e saia na direção do buraco. Caia, ande com cuidado sobre os cacos de vidro e pegue o gravador. Abra a porta à esquerda, entre na próxima à esquerda e pegue a tesoura. Saia pela área com as mapas e entre no banheiro. Pegue a chave no vaso sanitário do meio e vá na direção da sala Utility. Elimine o inimigo com a tesoura e abra a porta com a chave. Desça pela escada amarela e siga pelo corredor. Cuidado com a armadilha próxima ao armário de metal e desligue a válvula no cano à esquerda.

**36.** Volte, suba pela escada amarela e siga o lado oposto da grade à sua direita. Suba a escada vermelha até o segundo andar. Abra a porta à esquerda e equilibre-se sobre a passagem de madeira. No corredor com a porta trancada, entre na porta aberta à esquerda e tome cuidado com a armadilha da porta. Veja o slide show e marque os números. Saia e use a senha 628 no cadeado e siga a rota para o crematório.



**37.** Caia pelo buraco e siga a placa até achar o cronômetro no cadáver decapitado no final do corredor. Vire à direita e entre na sala com a porta destruída. Faça a ligação elétrica na caixa da parede e aperte o botão vermelho na parede oposta. Entre na salinha ao lado do gerador, pegue o fusível, vá até a caixa de fusível e espere o inimigo vir ao seu encontro. Ligue a caixa e electrocute o sujeito.

**38.** Saia e vá ao portão de metal que abriu. Prossiga até o corredor de acesso ao necrotério, onde está pichado "Cut by a surgeons hand". Vá pelo caminho da sala de cirurgia (Surgery) e abra a última porta à esquerda para achar o fusível. Saia, coloque o fusível na caixa ao lado da porta com o chão eletrificado e desative a caixa para entrar. Suba as

escadas e acione o botão verde na mesa para explodir o inimigo. Entre, pegue a faca cirúrgica na caixa e saia.

**39.** Abra a porta à sua frente com o vidro quebrado. Soque o inimigo e abra a porta da sala onde há o pôster do corpo humano. Equilibre-se na madeira para não cair nas lâminas. Quebre a parede rachada e desça pelo buraco ao chão. Vasculhe o corpo sentado no chão e pegue a chave na caixa com os dizeres "Bio hazard". Soque o cara da caixa acorrentada na cabeça e entre na única porta disponível na ala. Empurre a caixa para habilitar a passagem e saia.



**40.** Vá na direção do crematório e abra a porta do quebra-cabeça. Siga pelo corredor e abra a porta da grade. Desça as escadas e aguarde até que as portas se abram. Você tem três minutos para desativar duas caixas elétricas de dificuldade média. Ao entrar, fique alinhado à pequena escada à esquerda. Siga, desative a armadilha no chão e pegue o fusível no armário de ferro. Vá até a caixa de fusível e faça a ligação. Fuja da sala, desça a pequena escadaria e entre na grade à sua frente. Siga em direção à válvula para abri-la e pegue a fiação no armário de ferro em frente para a válvula. Saia e vá na caixa elétrica que estava tomada pelos gases e faça a ligação. Saia correndo e entre na porta marcada pelo cronômetro no corredor.

**41.** No próximo desafio, seja rápido e ligue a fiação em mais três caixas de solução aleatória. A primeira é fácil de fazer, já a segunda é gigantesca e exige atenção redobrada. Seja rápido e vá pela saída, atravesse o corredor com as grades em direção à parede rachada ao lado direito. Quebre-a com socos e passe pelo buraco na parede. Tome cuidado com as guilhotinas e passe até o outro lado. Pegue o fio no armário, faça a terceira ligação nas caixas. Aperte o botão vermelho e saia pela porta da grade. Soque um inimigo e saia em direção à porta do cronômetro.

**42.** Siga em frente. Coloque a mão congelada na fornalha para revelar a

chave, use-a na porta de grade à esquerda. Para salvar Obi, decifre o enigma dos canos antes que a pressão aumente. Há três enigmas para solucionar, faça conforme o exemplo das fotos.



## Missão Jeff

**43.** Pegue o gravador na mesa e abra a porta do quebra-cabeça. Suba pelas escadas e pegue a chave no barril de ácido perto da frase "The Show has just begun". Volte, abra a porta cinza e desça pelo buraco. Vá à sala com a televisão ligada, passe pela porta aberta, suba as escadas e aguarde o vídeo. Desça e vá pela saída até achar a porta fechada. Espere o inimigo sair, soque-o e entre. Vá na direção da entrada principal (main entrance) e verá um palco da cadeira elétrica.

**44.** Siga pela esquerda e vá pela rota da staff house até achar a sala com um refletor no chão. Faça a ligação do fio e aperte o botão vermelho da parede para abrir a porta da grade. Entre, contorne a grade do meio e vire à direita da parede dos dizeres "A man's obsession can lead to ruin". Suba pelas escadas. Há uma porta cinza com um cadeado no meio dos televisores, digite 204. Vá na direção do hall feminino, para o quarto 302.

**45.** Vá pela entrada na frente do 302 e evite as guilhotinas. No final, siga a pichação na parede e desça rumo ao segundo andar. Entre no 204, pegue a lâmpada na bancada e resolva o enigma da válvula conforme a foto (a seguir, no topo) para desativar o gás. Vá para o quarto ao lado, o 203.

Mate o inimigo com a bomba na mão, siga na direção da entrada principal e pegue o caminho à direita da cadeira elétrica. Soque o inimigo antes que a bomba exploda.



**46.** Siga em direção ao Security, entre na casa ao lado do portão trancado da grade, complete a fiação na caixa elétrica e aperte o botão vermelho à esquerda da caixa. Saia na direção da grade. Siga em frente até encontrar um hall com uma TV e uma grande porta branca trancada com um cadeado (senha 038). Vá na direção da cafeteria e chegará a um hall com um palco no meio, procure uma válvula do cano na parede e vá até o lado direito do salão para abrir a porta que estava obstruída pelos gases. Desarme a bomba no chão antes de entrar na porta à sua frente.

**47.** Entre e desça as escadas com a indicação "Feed the Grinder to get the key" e pegue o kit de pescar no balcão para iniciar um jogo. Saia, ative o botão na grade e pegue o tijolo à esquerda. Quando a máquina começar a mover os porcos, jogue os tijolos neles para jogá-los na máquina de corte. O tonel de água esvazia e você vai ganhar a chave. Volte e entre no freezer. Mova os carrinhos com os porcos para abrir a passagem para a saída. A ordem para fazer isso é a seguinte:

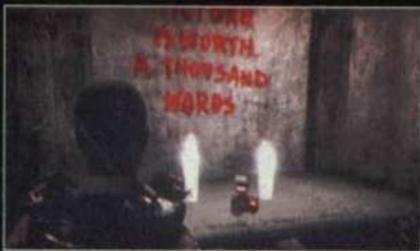


- Puxe quanto puder os dois carrinhos paralelos à porta de onde você veio;
- Contorne e ande lateralmente ao próximo corredor e empurre o quarto carrinho;
- Vá abrir um espaço para mover o carrinho à sua frente. Puxe-o;
- Volte e puxe o quanto puder os dois primeiros carrinhos que você puxou;
- Vá abrir espaço para você puxar os dois primeiros carrinho à esquerda.
- Corra à grade na frente da saída (Exit) e puxe o último carrinho.



**48.** Entre na porta de saída, suba a escada e pegue a segunda lâmpada. É preciso achar a sala de controle do teatro e retornar com as lâmpadas. Vá pela porta de saída do corredor e pegue o caminho marcado por um coração pichado na parede. Vire à esquerda, siga em frente pelo corredor com as televisões e vire à esquerda seguindo a indicação da placa para o teatro (Theater).

**49.** Volte ao palco do hall principal e siga para a porta à esquerda, corra pelos corredores entre os portões das grades e entre na sala Storage. Há três TVs nas cores verde (Shed), azul (Some) e vermelho (Light), preste atenção nelas. Suba a escada à direita da TV de fundo verde, ponha as duas lâmpadas nos holofotes e faça a combinação das cores das luzes conforme as cores verde, azul e vermelho e pegue o número que elas marcam (831); use-o no cadeado da porta no andar inferior, ao lado de dois pôsteres de um grupo musical.



**50.** Abra a porta e vá ao palco da casa de shows. Na parte traseira do palco, atrás da cortina, encare o jogo da memória por associação de figuras, mas a ordem de aparição dos desenhos na tela é aleatório.

Confira a relação de desenhos para estudar quais faltam completar:

- Quebra-cabeça - peça do jogo
- Rifle - Bala de rifle
- Coração - Monitor com coração
- Pílula - Pote de pílula
- Serrote - Pé
- Martelo - Prego
- Câmera - Filme de câmera
- Gravador - Fita cassete

### Missão Tapp

**51.** Entre pela grande porta cinza. Suba pela escada e equilibre-se na madeira para chegar ao lado oposto. Na sala com a grade no chão, espere o vídeo e passe pela parede para o sótão. Vá à direita e caia no buraco.

**52.** O próximo passo é encontrar a cabeça de porco. Quebre a parede e siga para o corredor estreito. Tome cuidado com o cara com a cabeça presa em uma caixa que destrói as paredes. Ao chegar na sala, encare o subchefe. Há dois meios de vencer:

- **Na porrada.** Basta socá-lo assim que ele tentar atacar com o porrete. Dessa forma, ele fica com a guarda baixa e você conseguirá acertá-lo. Caso ele agarre, use os analógicos para nivelar o ponto que os dois círculos marcam e aperte **[R2]** assim que a barra pedir.



- **Eletrocutado.** Atraia-o para fora da casa, desligue a eletricidade da jaula e entre para que ele persiga-o. Assim que ele entrar, saia rápido e ligue a eletricidade para fritá-lo. Após vencer, pegue a chave da livraria.



**53.** Saia e vá na direção da Library. Entre com a chave que você pegou e, logo de cara, será desafiado por um enigma da válvula. O esquema correto está na foto.



**54.** Saia do banheiro e desça pelas escadas para chegar em uma grande sala com duas portas com os dizeres "Freedom" e "Truth". Desconsidere as duas e pegue a fita cassete em cima de uma mesa com toalha vermelha para ouvir uma das últimas palavras de Jigsaw. Entre na porta que abrirá à sua esquerda e suba as



escadas para ver o assassino na sua frente. Agora você terá duas opções de saída: a liberdade ou a verdade. Para escolher uma delas você ainda precisa encontrar a chave. Saia da sala rapidamente e prepare-se para correr muito, pois você terá dez minutos para livrar sua pele.

**55.** Siga pelo corredor e, ao ver o vilão na plataforma de cima, vire à direita e caia da plataforma. Siga em frente e suba pela escada para pegar a plataforma oposta à que você estava. Pendure-se sobre a madeira e suba a escada para chegar na plataforma superior. Desça pela escada, passe pela madeira e pendure-se (equilibre o controle para não cair na água eletrificada). Ao chegar ao final do caminho de madeira, abra a porta e pegue a chave da escolha final na caixinha no centro da sala.

**56.** Saia, pegue a peça da válvula no armário de ferro e suba a escada à direita. Agora faça o esquema da válvula na parede, conforme a foto abaixo. Desça a escada de volta para o andar inferior e, agora sem os gases, procure a caixa de circuito elétrico na parede e faça a ligação na raça, já que a ordem é aleatória.



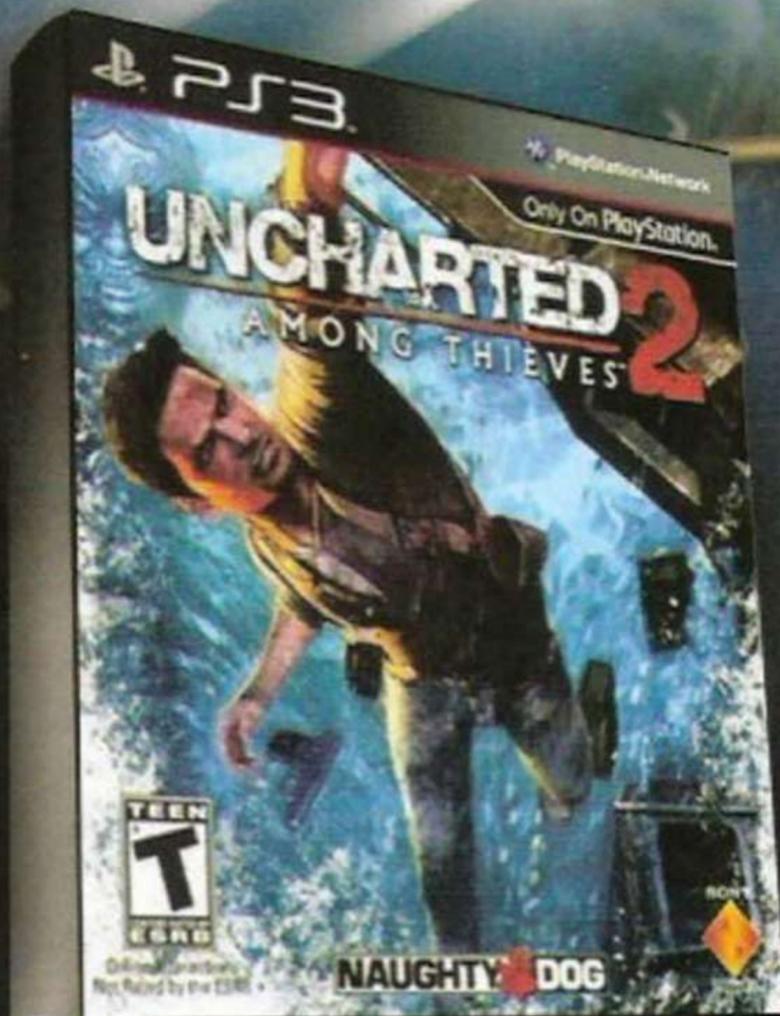
**57.** Saia pela porta que se abriu ao lado da caixa, desça pelo buraco. Siga pelo corredor e entre no primeiro corredor à esquerda. Escolha qual final você deseja, o da verdade (Truth) ou liberdade (Freedom). A escolha da porta determinará qual final você assistirá, mas, obviamente, o caminho da liberdade será mais fácil (o vídeo final começa automaticamente) e, ao mesmo tempo, não mostrará o que realmente aconteceu.

**58.** Se optar pelo caminho da verdade, caia no buraco à sua frente. Siga os corredores atrás da sombra que corre de você. O caminho é linear e não há como se perder. Tome cuidado somente com o único inimigo que surge com bastão e abra a porta cinza no final do corredor para descobrir quão dura é a sua realidade. ■

Depois de assistir um filme com esses acessórios você nunca mais vai ao cinema



Netunia  
.com.br



# UNCHARTED 2

## AMONG THIEVES™

CONFIRA OUTROS LANÇAMENTOS



CONSULTE NOSSAS  
FORMAS DE PAGAMENTO

Tele vendas  
(11)

# 3825-7600

# Entre no mundo DINGOO de diversões



## Configurações:

DISPLAY: 16.000.000 cores em alta definição

GAMES: 8, 16 e 32 bits e incríveis jogos em 3D

VIDEO PLAYER: assista a vídeos nos formatos RMVB, RM, AVI, WMV, FLV, MPEG, DAT, MP4, ASF

MP3 PLAYER: escute áudio nos formatos MP3, WMA, APE, FLAC

RADIO FM: frequência de 76 a 108 mhz

IMAGE BROWSER: visualize fotos em JPG, GIF, BMP, PNG

INTERFACE USB 2.0: suporta sistemas operativos WIN2000/XP/VISTA E MAC

CAPACIDADE: 4 GB de memória interna com expansão de entrada de Mini SD

DINGOO DIGITAL GAME PLAYER

[WWW.DINGOO888.COM.BR](http://WWW.DINGOO888.COM.BR)



GAMES



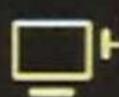
MÚSICA



VÍDEO



FOTO



AV-OUT



RÁDIO FM



GRAVADOR



E-BOOK



WEB



AJUSTES



NOVO AXE DARK TEMPTATION.  
TÃO IRRESISTÍVEL QUANTO O CHOCOLATE.

[WWW.AXE.COM.BR/DARKTEMPTATION](http://WWW.AXE.COM.BR/DARKTEMPTATION)

# Kid Games

Venda e Assistência Técnica

Acesse nosso site:

[WWW.KIDGAMES.COM.BR](http://WWW.KIDGAMES.COM.BR)

e conheça os mais novos lançamentos!

Eu cresci com você!

Kid Games:  
há 19 anos  
trabalhando  
com confiança e  
credibilidade.

Férias  
Divertidas  
Kid Games



SPOILER

**SPOILER ALERT!!!**

Você já está cansado de saber, mas nós gostamos de avisar, afinal queremos dormir sempre com a consciência limpa. Esta seção é destinada a narrar a história de jogos, expor seus segredos e revelações. Se você ainda não jogou *GTA IV*, fuja daqui... a não ser que você goste de saber com antecedência o que o espera nas aventuras.

# Grand Theft Auto IV

**A violenta saga de Niko Bellic, um imigrante ilegal que desceu aos níveis mais baixos da sociedade em busca de um sonho que não pode ser alcançado**

Por Amer Houchaimi

**G**TA IV é um dos melhores games já criados. Não apenas por sua jogabilidade brilhante, física impressionante ou pelo jorro de adrenalina capaz de causar nos jogadores, mas pela história tremendamente cinematográfica, com um roteiro capaz de impressionar diretores de cinema como Brian DePalma ou Martin Scorsese.

A história de Niko Bellic, imigrante europeu que chega aos Estados Unidos em busca de uma vida melhor, é muito conhecida, mas o lado negro da vida dele e de outros personagens, que acabam envolvidos com o que não devem por falta de opção, é algo que não costuma ser exaltado. Pelo menos não até agora.

### A Terra das Oportunidades

Um navio se aproxima do cais de Liberty City. Como sempre, a embarcação traz carros, produtos legais e ilegais, todos necessários para a economia da cidade. Entre eles, o bem mais valioso é o humano, na figura de diversos imigrantes que entram ilegalmente na cidade através do oceano em busca de uma chance de trabalhar, ter uma vida melhor e deixar um passado

de miséria e dor para trás.

Um dos passageiros é Niko Bellic, vindo da Sérvia, um homem que passou por provações na vida, experiências que o endureceram e o tornaram uma pessoa com uma visão sombria da vida.

Niko tinha esperança de mudar. Seu primo Roman havia se mudado para Liberty City e se deu bem na vida, morava em uma mansão, tinha rios de dinheiro e só tinha como companhia as mais belas modelos.

Ao descer do navio, Niko reencontrou Roman após todos os anos de separação e logo percebeu que o "sonho americano" que o primo havia mencionado só existia em sua cabeça. Roman era dono de uma empresa de táxis de segunda categoria e morava em um apartamento minúsculo e imundo. O recomeço não parecia promissor.

Apesar de tudo, Roman era o amigo mais antigo de Niko e, apesar de ser um idiota, era um homem bom, que tentava dar o melhor de si em seu dia-a-dia. Claro, no que diz respeito aos seus interesses.

Não restava muito para Niko fazer, exceto trabalhar com o primo e o ajudá-lo a alcançar suas metas.

Infelizmente, a vida nova de Niko não seria diferente da antiga.

### Ao início de uma nova vida

Niko começa a trabalhar com seu primo como ajudante na empresa de táxis. Lá ele conhece Mallorie, noiva de Roman (à qual ele não é muito fiel) e Vladimir, um sujeito mal-encarado que passa a maior parte do tempo intimidando Roman.

Mas nem tudo é o que parece: Roman é viciado em apostas e perde absolutamente tudo que ganha com a empresa em apostas perdidas. Para piorar ainda mais as coisas, ele costuma emprestar dinheiro com agiotas para manter seu vício ativo.

Niko logo se envolveu com violência e crime, pois era o trabalho perfeito para alguém com a experiência militar como a dele. E onde mais um imigrante ilegal poderia arranjar um emprego que pagasse tão bem?

Niko fez amizade com o negociante de armas Little Jacob e aos poucos criou contatos na cidade. Ele sempre teria trabalho, embora na maioria das vezes não fosse necessariamente algo legal.

Eventualmente, Mallorie apresentou sua amiga, Michelle, a Niko. A moça era bonita, interessante e parecia gostar dele, apesar de fazer perguntas demais.

Não era a vida ideal, mas tudo

parecia estar entrando nos eixos.

### TIO VLAD

Vladimir, o valentão que intimidava Roman, não era um simples imigrante mal-humorado que descarregava as frustrações no primeiro covarde que visse. Ele tinha conexões com a máfia albanesa, o que o tornava um sujeito temível. Mais do que isso, ele era um dos agiotas para quem Roman devia.

Vladimir aproveitou a presença de Niko e sua experiência de vida para empregá-lo como cobrador e assassino em pequena escala. Vladimir é um canalha, mas pagava razoavelmente bem e mantê-lo feliz facilitava as coisas para Roman.

Tudo mudou quando Niko descobriu que Vladimir tinha um caso com Mallorie, o que deixou Roman enojado e totalmente arrasado (o que é irônico, pois ele mesmo não era fiel a Mallorie). Cansado da covardia do primo e vendo que mais uma vez ele não enfrentaria Vladimir, Niko decidiu encerrar a história por si mesmo.

Niko foi ao bar Comrades e após uma troca de tiros com Vlad, o encurralou embaixo da ponte de Algonquin, onde o executou com diversos tiros a queima-roupa.

Niko Bellic não é um dos personagens mais carismáticos da série, mas certamente impressiona por sua humanidade.

Roman não se tranquilizou com isso. Na verdade ele se apavorou ainda mais, pois acreditava que os associados de Vladimir, os mafiosos albaneses, viriam atrás dele. Niko disse que Vlad era um imbecil e provavelmente isso não passava de um blefe.

Mal sabia ele que Roman tinha razão, pela primeira vez em um longo tempo.

### De caso com a máfia

Após alguns dias rindo da paranoia de Roman, Niko encontra seu primo se escondendo em uma lixeira, em pânico, acreditando que estava sendo perseguido pelas ruas.

Niko achou graça e não deu importância, achando que era somente a covardia de seu primo, mas desta vez seus instintos falharam. Membros da máfia albanesa os golpearam e levaram ambos inconscientes para o porão da casa de Mikhail Faustin, um dos chefões do crime organizado em Liberty City.

Após uma calorosa discussão (onde Roman levou um tiro na barriga), Niko concordou em trabalhar para Mikhail e compensar por ter matado Vlad (que era um imbecil, mas era cunhado de Mikhail).

Aos poucos, Niko afundou ainda mais no submundo de Liberty City, descobrindo que Mikhail tinha controle sobre operações de lavagem de dinheiro, tráfico de drogas e pornografia. Apesar de ser um gângster poderoso, abuso de álcool e drogas o tornaram um homem imprevisível e violento, que tomava decisões que prejudicavam tremendamente seus negócios.

Eventualmente, Mikhail ordenou uma morte que não deveria: Lenny Petrovic, associado do mais poderoso mafioso russo da cidade, Kenny Petrovic, o que prontamente encerrou uma trégua entre as duas famílias de criminosos e fez com que

as cabeças de Niko, Dimitri (segundo em comando de Mikhail) e o líder da máfia abanesa ficassem a prêmio.

### Uma decisão difícil

Após muito pensar, Dimitri chegou à conclusão de que era hora de encerrar sua parceria com Mikhail. Os dois haviam sido amigos a vida inteira e Dimitri não sobreviveria à prisão sem a ajuda do parceiro, mas era hora de parar de viver no passado e encarar o presente. A verdade é que Mikhail se tornou violento demais para ser confiável.

Niko encontrou Mikhail no clube Perestroika, uma decadente casa de shows em Hove Beach. Lá, trocou tiros com os últimos capangas de Mikhail que ainda eram leais a ele e o perseguiu pelos telhados até dar cabo do velho criminoso.

Aparentemente, o perigo havia passado. Niko não corria mais o risco de ser caçado pela máfia russa e Dimitri assumiria os negócios da família, o que com certeza seria melhor para todos os envolvidos. Ou assim Niko esperava que fosse.

### O fim do sonho

Niko não recebeu pagamento de Dimitri por ter eliminado Mikhail e esperava pelo momento que o gângster o chamaria para entregar o dinheiro combinado.

Little Jacob entrou em contato com Niko e sentiu que havia algo de errado. Niko concordou em levar o amigo até o local de encontro que havia combinado com Dimitri e lá teve uma surpresa para a qual deveria estar preparado: o gângster o havia vendido para Bulgarin, um criminoso do passado de Niko que o responsabilizava pela perda de uma carga preciosa e de muito dinheiro.

Os dois criminosos deixaram um pequeno exército no galpão onde se encontraram com Niko e Little

Jacob, o que obrigou os dois amigos a abrirem caminho à força para fugir do local. Quando conseguem se safar, Niko entra em contato com Roman, pois tem de levar o primo para um lugar seguro.

Durante a fuga, Roman e Niko veem seu apartamento e a empresa de táxis em chamas. A máfia russa não perdeu tempo e destruiu tudo que Roman tinha. Tudo pelo que ele tanto havia trabalhado se perdia em uma nuvem de fumaça negra.

Mallorie conseguiu um novo apartamento para os primos, onde poderiam ficar por algum tempo. Mas ambos estavam sem dinheiro, opções ou otimismo.

Nada restava a Niko, exceto estabelecer novos contatos e conhecer mais a fundo a vida de crimes que afloravam de forma tão abundante nesta cidade. Não era a idealização do sonho americano, mas teria de servir por enquanto.

### Novos amigos

Niko logo fez contato com novos criminosos da cidade, como os traficantes Playboy X e Elizabeta Torres, o mecânico de carros de alta performance Brucie (viciado em esteroides e com sérios problemas de raiva), o aspirante a celebridade do gueto Manny Escuela e Dwayne Forge, ex-mentor de Playboy X e agora uma pedra em seu sapato.

Neste período, Niko viu outra faceta do crime da cidade, dedicado apenas ao tráfico de drogas, mas que se mostrava tão perverso e violento quanto os negócios realizados pela máfia albanesa.

De fato, trabalhando para Elizabeta, Niko conheceu Johnny Klebitz, membro da gangue "The Lost", que ele deveria ajudar em um negócio de venda de heroína, algo que, claro,

também deu errado.

Infelizmente, a polícia e os federais começaram a fechar o cerco sobre Elizabeta, que se tornou cada vez mais instável e violenta (ela matou Manny Escuela simplesmente porque ele a irritou). Após se livrar dos corpos das vítimas da traficante, ela foi presa e Niko perdeu um de seus empregadores.

Niko continuou trabalhando para Playboy X, que em um dado momento ordenou que Niko matasse Dwayne, seu antigo mentor, uma vez que ele retomou seu clube de strip-tease Triangle.

Niko precisou escolher se daria cabo de Playboy ou de Dwayne e após pensar, decidiu se livrar do jovem traficante e seus capangas. Após um tiroteio no apartamento de Playboy, Niko telefonou para Dwayne, que o incentivou a ficar com o apartamento para si.

Roman entrou em contato durante este período, avisando que havia recebido o dinheiro do seguro de sua empresa de táxi e que estava rico, pronto para criar uma nova empresa. Os primos Bellic finalmente estavam saindo da lama.

### Nem tudo é o que parece

Em um de seus últimos trabalhos para Elizabeta, Niko foi forçado a invadir um local guardado por uma gangue e reaver a cocaína roubada. ▶

Little Jacob torna-se parceiro de Niko Bellic em alguns serviços ilegais... e vende armas para o sérvio nas horas vagas

# SPOILER



Após uma violenta troca de tiros e uma fuga complicada da polícia, Niko e Jacob foram surpreendidos por Michelle, a namorada de Niko, que exigiu a posse das drogas.

Michelle, na verdade, era uma informante da United Liberty Paper, uma empresa de fachada do governo e que a recrutou por chantagem para ficar de olho em Niko Bellic. Niko, porém, também é "contratado" pela empresa, que o usa para cometer assassinatos e assim livrar Liberty City de possíveis ameaças terroristas.

Em momento algum Niko descobre quem realmente são os mandantes do grupo. O que o motiva é a promessa de receber uma informação muito importante: o paradeiro de uma pessoa que Niko procura há muitos anos e que está escondida em Liberty City.

Niko obedece e descobre que, mesmo em Liberty City, onde existem divisões tão claras entre criminosos e agentes da lei, não é possível enxergar as coisas em preto e branco. Existem muitas nuances de cinza... e ele se encontrava em uma delas agora.

## Sorte Irlandesa

Niko começou a passar muito tempo com a família irlandesa dos McReary, notória por pertencer ao crime de Liberty City há gerações.

Em meio aos diversos irmãos,

Niko conheceu Katie, única garota da família e também única McReary que não estava envolvida com crimes. Apesar de toda a violência em que vivia, Katie não perdeu sua virtude e se tornou uma das poucas amigas de verdade de Niko, dedicada a evitar que o criminoso se aprofundasse ainda mais na vida do crime.

Era óbvio que a garota sentia algo por ele e Niko logo percebeu isso. Em meio a toda depravação e violência em sua vida, era algo puro e que ele não pretendia perder.

Pela primeira vez em muitos anos, Niko teve esperança de uma vida melhor, longe de todo o crime com o qual foi obrigado a conviver. Porém, antes de seguir em direção a este novo caminho, era preciso cuidar de negócios inacabados.

## Aquela pessoa especial

Leal à sua palavra, o empregador de Niko na United Liberty Paper localizou a pessoa que ele buscava e a entregou de bandeja: Darko Brevic. Brevic havia servido com Niko e Roman durante a guerra em seu antigo país, mas havia traído seus companheiros e os levado a uma armadilha dos quais somente ele, Niko e outro amigo (que também residia em Liberty City) escaparam com vida. A traição rendeu pouco mais de mil dólares para Darko que, ameaçado por Niko, pergunta

o quanto ele cobrou por todas as pessoas que matou, chamando-o de hipócrita logo em seguida.

Darko se ajoelhou e disse a Niko que se o matasse, estaria fazendo um favor. Diante disso e do pedido de Roman para que deixasse seu desejo por vingança no passado, Niko decidiu deixar seu odiado inimigo viver, algo que o fez se sentir um pouco melhor. Mas havia alguém que precisava ser eliminado: Dimitri.

Dimitri se envolveu com a família mafiosa italiana Pegorino, em uma distribuição milionária de drogas. Niko havia feito negócios com Pegorino, que pediu para supervisionar uma transação com Dimitri. Niko deixou o dinheiro de lado e, sabendo onde seu inimigo estava, o perseguiu e deu cabo dele.

Com os dois maiores inimigos de seu passado finalmente fora de sua vida, Niko estava prestes a iniciar uma nova fase, distante da violência e do crime, prestes a iniciar uma vida limpa e plena. A oportunidade perfeita se aproximava, pois Roman estava para se casar com Mallorie. E em uma manhã ensolarada, Niko apanhou Katie em sua casa, para que atendessem a este raro momento de felicidade.

## "Bem-vindo à América..."

Pegorino não aceitou bem a traição de Niko e os milhões que perdeu

com a morte de Dimitri e o retaliou metralhando a porta da igreja onde Roman se casava.

Neste momento, Niko viu toda a sua vida de crimes e violência convergir em um momento que o definiria para sempre: Katie havia sido baleada, todo o sangue nas mãos de Niko agora clamava a vida de uma inocente.

Mais violento e determinado que nunca, Niko se uniu a Jacob e perseguiu Pegorino. Um a um, ele eliminou todos os seus capangas e o perseguiu até a Ilha da Felicidade, onde repousava a Estátua da Felicidade, um dos marcos de Liberty City e primeira visão que muitos imigrantes tinham ao chegarem no lugar.

Niko interrogou Pegorino, querendo saber por que ele matou Katie e a única resposta que obteve foi a de que o alvo era ele mesmo. Um tiro no meio dos olhos de Pegorino colocou fim à sua vida e a de sua organização criminosa.

Toda uma vida de violência finalmente teve seu ápice e não havia como voltar atrás. Este era a sua versão do "sonho americano" e não havia muita escolha exceto vivê-lo intensamente e preparar-se para aceitar as consequências quando estas inevitavelmente chegassem à sua porta.

"Bem vindo à América", de fato... ■



Manny Escuela é o sujeito que mais proporciona cenas de "vergonha alheia". Além disso é hipócrita e acaba morto de uma forma bastante bizarra



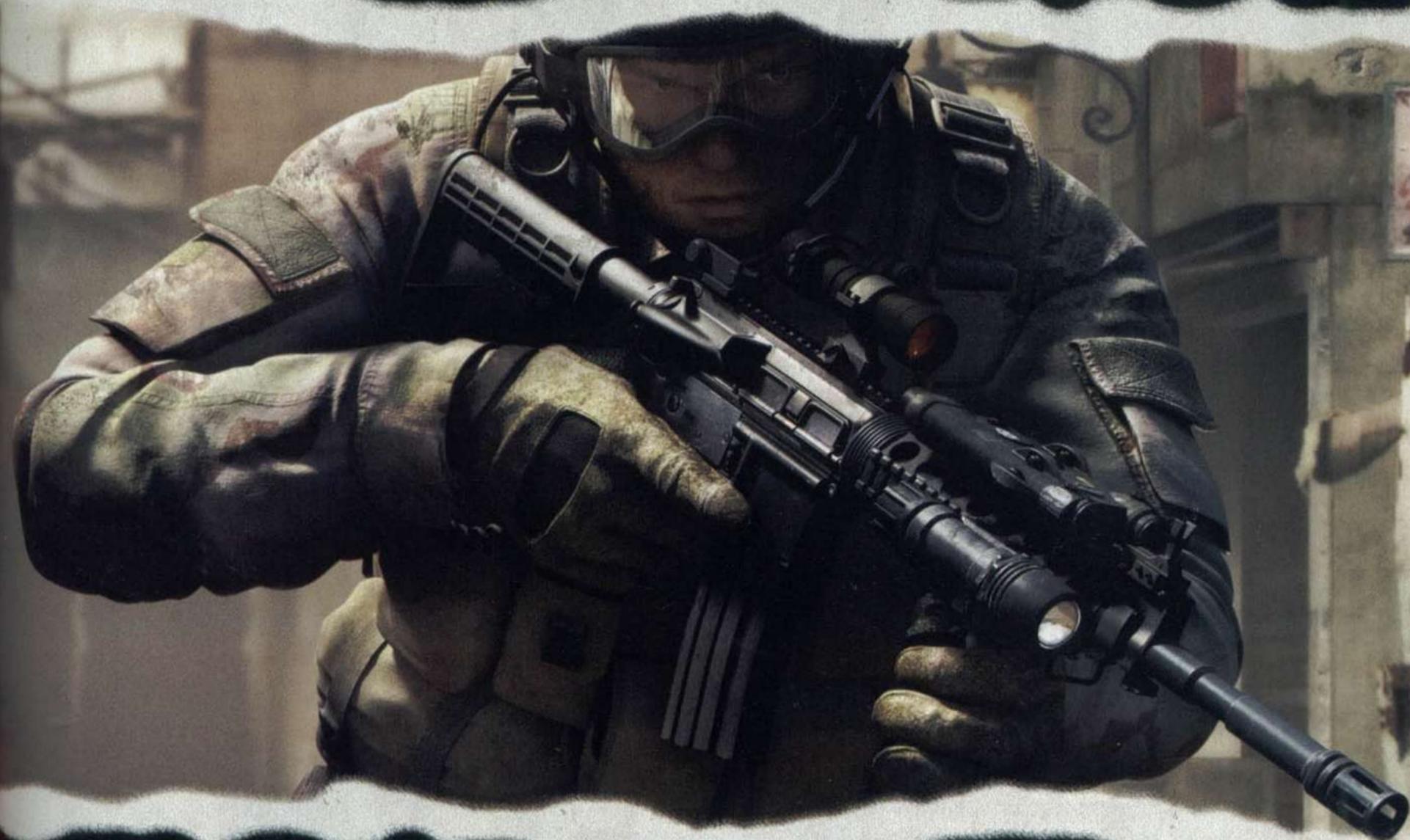
Além de impressionante, a trama de *GTA IV* oferece algumas mudanças decorrentes de suas escolhas em momentos-chave.

# SSOF

# CALL OF DUTY

MODERN WARFARE 2

## Soldier Special Operation Force



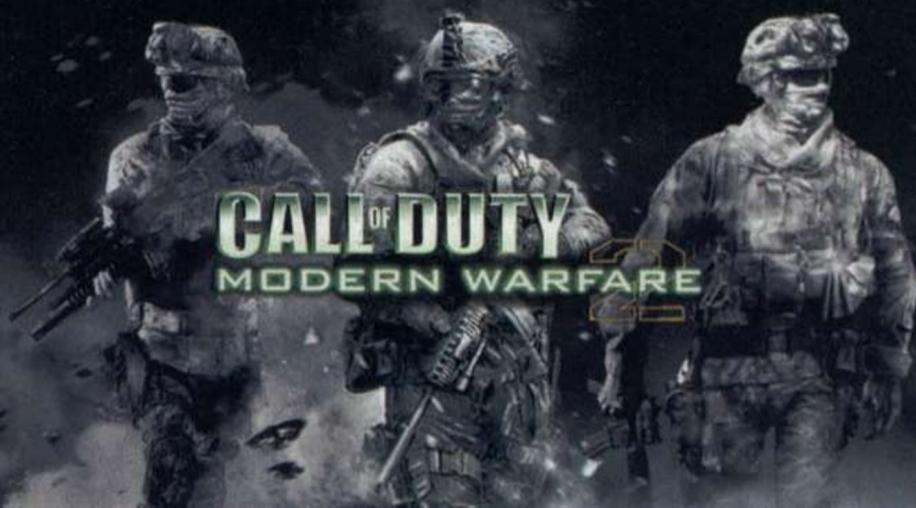
### Este mundo é nosso!

SSOF - Este Clã é um dos melhores Clãs do mundo!

E depois de assistir este Clã jogando, escolhemos o melhor:

**(SSOF)BETODMC é o nº 1!**

Continuem jogando! Estamos olhando todos os clãs!



# RICKY Games

**Diversão sem limites**

*Você jogando  
com agente*

Tenha o mundo dos  
games em suas mãos.

Aqui você é um **Super Cliente**,  
participe da nossa Campanha  
e ganhe vantagens que nenhuma  
outra loja dá.

Quanto mais **você acumula pontos**  
**mais você ganha em vantagens**  
para as suas próximas compras.

Só o Super Cliente como você,  
ganha uma lembrança especial  
no Mês de seu aniversário.

**Venha conferir aqui tudo o que  
você tem e os outros não tem.**



# 1º

em **troca de jogos** para playstation 3  
e **assistencia técnica especializada**

[www.rickygames.com.br](http://www.rickygames.com.br)

Shopping Fiesta Tel. (11) 5687 4471 • Shopping Plaza Sul Tel. (11) 5073 4754 • Boa Vista Shopping Tel. (11) 5523 6184 • Shopping Center Penha Tel. (11) 2225 1708 • Shopping Campo Limpo Tel. (11) 5811 1222

Wii



PlayStation 2

PLAYSTATION 3



NINTENDO DS

PS2

# GALA ΦΛ GAMES



ASSISTÊNCIA TÉCNICA • COMPRA • VENDA • TROCA

VENHA FAZER PARTE  
DESSE UNIVERSO  
VOCÊ TAMBÉM!

FELIZ DIA  
DAS CRIANÇAS!

Lançamento  
Ps3 Slim



XBOX 360

Wii

NINTENDO DS

PS2

MSN: [galaxia\\_games@hotmail.com](mailto:galaxia_games@hotmail.com)

End: Rua Aurora, 166 - loja 166g

SANTA IFIGÊNIA - São Paulo - SP

TEL: (011) 3221-9165

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO



REDE  
SHOP



Enviamos  
para  
todo Brasil





Produtora: Double Fine Distribuidora: EA Jogadores: 1 a 4  
 Gênero: Ação Plataforma: PS3 Online: Sim

# Brütal Legend

Guitarras, machados e piadas no jogo mais cabeludo do ano - literalmente

Por Vitor Tritto

**A**ntes mesmo de começar, Jack Black aparece na tela em carne, osso e gordura e convida o jogador para dar uma volta pela rua. Ele entra em uma loja de discos e promete que vai mostrar uma coisa que vai te derrubar da cadeira. Ele puxa um dos discos da prateleira *Brütal Legend*. Estávamos prontos para um jogo com muito humor e

uma trilha sonora épica, mas não podíamos imaginar que Tim Schaffer e Jack Black criariam algo além de qualquer expectativa, mas foi justamente o que eles fizeram.

### Highway to Hell

Você não conhece Eddie Riggs, e por que deveria? Eddie é só um roadie, o melhor que há no ramo, é

verdade, mas é só mais um dos encarregados de construir cenários para os shows. Infelizmente para o personagem, os seus patrões são fedelhos que pensam que The Jonas Brothers é a banda do século.

Foi preciso que Ormagöden, a Besta do Fogo e Cremador do Céu, fizesse uma aparição e arrancasse algumas cabeças para que eles percebessem que estavam errados, mas devem ter entendido o recado. Pelo menos era isto que deveria acontecer em um mundo justo, e nem mesmo o universo de *Brütal Legend* sofre desse mal. Tudo o que o pobre Eddie ganhou por ter salvo um dos integrantes da banda de uma queda mortal foi um palco desabando sobre sua cabeça, por exemplo.

Teria sido a história mais curta dos videogames se o sangue do roadie não tivesse pingado sobre a fivela de seu cinto. Quando isto acontece, Ormagöden faz sua entrada dramática e arrasta a carcaça do

personagem para a Terra do Metal onde o General LyonWhite escravizou a humanidade.

Faz algum sentido? Nenhum...mas realmente precisa? Em questão de minutos, *Brütal Legend* já deixou claro que não ia se levar a sério nem se precisasse e que o jogador também teria que absorver um pouco desse espírito. É bem fácil se perder dentro do espírito do jogo, principalmente se você for mais um dos adoradores de Ormagöden e achar que Guitar Hero simplesmente não satisfaz as suas necessidades de guerreiro.



### AVALIAÇÕES

Técnica	Gráficos ★★★★★	Replay ★★★★★
	Controle ★★★★★	Acabamento ★★★★★
	Áudio ★★★★★	Dificuldade ★★★★★
Ação	Enredo ★★★★★	NOTA FINAL <b>9,0</b>
	Inteligência Artificial ★★★★★	
	Modos Extras ★★★★★	
	Câmeras ★★★★★	
	Chefes ★★★★★	



Podiam lançar uma expansão com músicas do Massacration. Sonhar é de graça, não é verdade?



Tudo no mapa é grandioso e traz referências à cultura do Metal. Frequentadores da Galeria do Rock vão se deleitar com este game

Não é preciso amar Heavy Metal para gostar do jogo, mas é bem verdade que isso ajuda. Absolutamente tudo, desde o mais óbvio até a piada mais sutil, gira em torno de música em *Brütal Legend*. E se as cabeleiras esvoaçantes e os riffs de guitarra não são o bastante para convencer você disso, talvez a presença de deuses do metal como Ozzy Osbourne e Lemmy Kilmister, do Motörhead, seja. Dá para sentir que os dois se divertiram em seus papéis porque aquele é o mundo deles. A "Metal-Lândia" fictícia do jogo é um sonho que se estende por quilômetros dentro da sua tela e que sempre esconde alguma coisa nova.

Se você não gosta de Heavy Metal, ainda pode aproveitar todas as piadinhas e momentos insólitos, além de testemunhar uma das únicas vezes em que estilos diferentes coexistem dentro do mesmo jogo de forma perfeitamente civilizada – ou tão civilizadamente quanto é humanamente possível para roqueiros com tendências violentas. *Brütal Legend* começa como aventura, passa para um mundo aberto, sem você perceber, e quando você acha que já viu e ouviu de tudo, se torna um jogo de estratégia em tempo real.

### We are the road crew

Mais para o meio do jogo você já conseguiu libertar um número razoável de companheiros do domínio do General LyonWhite e percebe que há novas oportunidades aparecendo no horizonte: por que sair balançando seu machado sozinho feito um viking com mal de Parkinson contra os inimigos se você pode comandar um exército inteiro de headbangers contra eles? E é justamente o que você faz.

No começo isso é estranho e demora um pouco para se acostumar com os comandos, mas eles são simples o bastante para que você crie estratégias sem deixar de prestar atenção em tudo que acontece no jogo. Com o tempo, os combates ficam maiores e mais complicados e Eddie para de lutar sozinho – você pode se juntar às fileiras e combater se quiser, mas jamais estará fazendo isso sozinho.

Agora, se você não gosta de Heavy Metal, nem de RTS e não anda com o senso de humor muito afinado, temos um problema, porque por mais que *Brütal Legend* seja fantástico do começo ao fim, são estes três elementos que vão grudar você na poltrona enquanto não

terminar o jogo. Você até pode passear pelo jogo sem dar a mínima para nenhum deles, mas vai se odiar por isso, porque mesmo para quem se identifica com a proposta, às vezes ela fica cansativa.

O humor nonsense chega a níveis que estão muito além da paciência de qualquer um e se torna uma muleta para que a história continue. Se não há motivos lógicos, ou ilógicos, para você passar dez minutos perseguindo monstros que cospem fogo, você simplesmente engole o orgulho e aceita a explicação incrivelmente convincente de Eddie: "não há tempo para explicações!".

A inclusão do RTS na trama, apesar de extremamente bem feita, não é opcional e também vai se tornar motivo de muita dor de cabeça. Mesmo com dezenas de missões paralelas, elas são apenas versões ligeiramente modificadas umas das outras. Pelo menos o Heavy Metal nunca decepciona e se você realmente não gosta... bem, jogo errado – e péssimo gosto musical também, amigão.

### Die Young

Mesmo com esses defeitos *Brütal Legend* é um jogo que vai deixar saudades porque é intenso, original e, esperançosamente, é apenas o começo de uma série (um recado deixado sutilmente para Tim Schaffer e Jack Black). Por ser



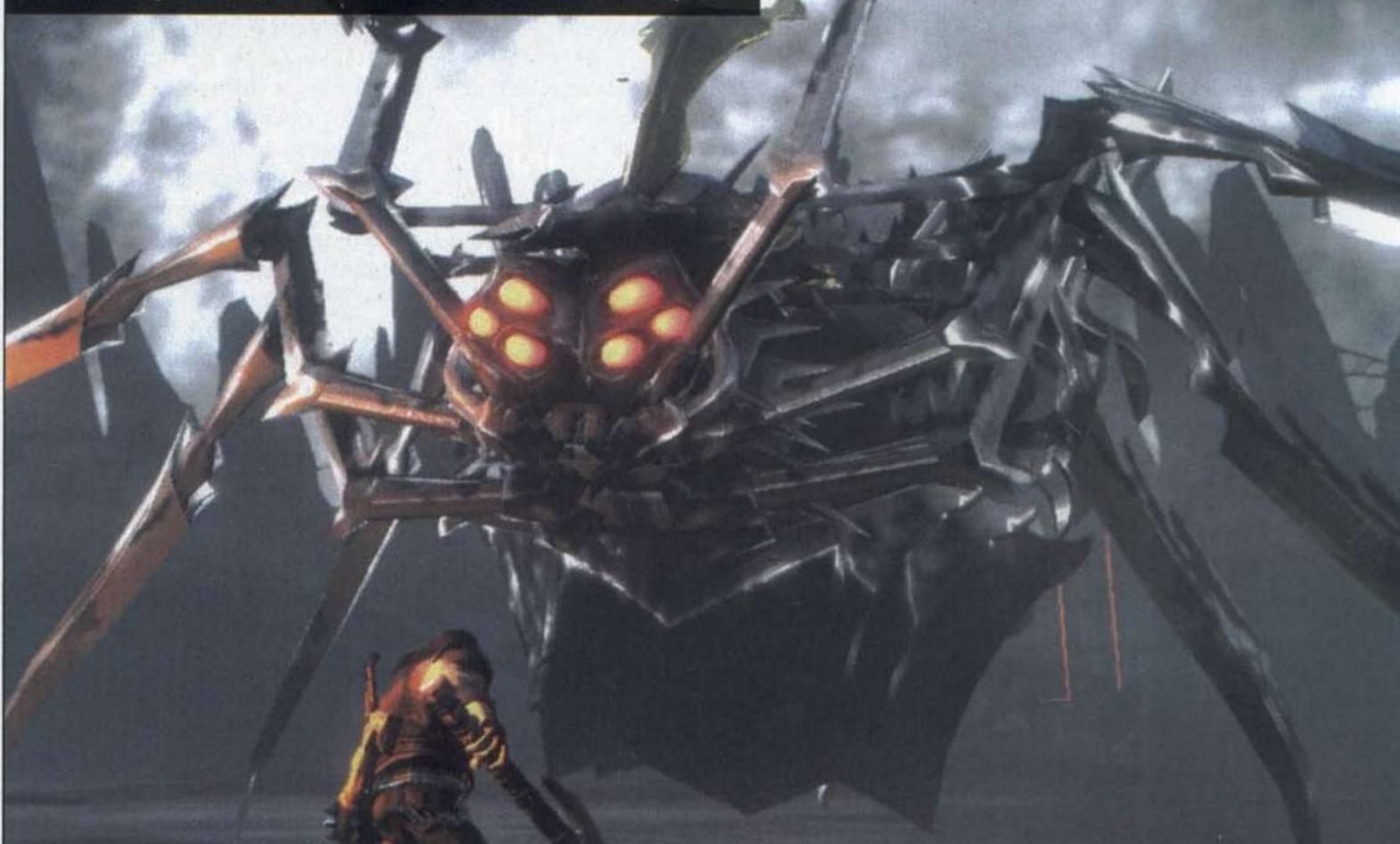
Destrua os descrentes com o poder do METAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAL!!!

frenético e absorto em seu próprio universo desde o começo, o jogo simplesmente não podia se dar ao luxo de amarrar todas as pontas possíveis e talvez isso até quebrasse a mágica.

*Brütal Legend* é o devaneio de fãs de metal feito para outros headbangers e como boa fantasia

que é, não poderia ser criada se preocupando demais com a realidade ou iria acabar se aproximando dela. Pouco importa se há um Deus ex machina puxando as cordinhas por trás das cortinas para solucionar todos os problemas do jogo, porque do outro lado delas há um show que só está esperando pelo jogador. ■

As batalhas com os chefes são bastante épicas, mas infelizmente existem poucas ao longo da história. Quem sabe teremos mais na continuação?



# REVIEW



Produtora: Polyphony Digital  
Gênero: Corrida

Distribuidora: SCEA  
Plataforma: PSP

Jogadores: 1 a 4  
Online: Sim (local)

# Gran Turismo

## O jogo que você queria no PSP, mas com o pitstop mais lento da categoria

Por Rodrigo Guerra

**N**o dia 11 de Maio de 2004, Sony anuncia o PSP, console de mão com a marca que fez a Sony ser líder de mercado. Entre os trunfos apresentados na feira, uma franquia vendedora e campeã por excelência: *Gran Turismo*.

01 de outubro de 2009. Cinco anos e cinco meses depois, muitos já até tinham esquecido que um dia o jogo fora anunciado para a plataforma. Quem ainda esperava ansiosamente queria algo próximo ao que foi visto na última versão para console. Mas não é bem isso o que você encontra.

### Gran Turismo para apressadinhos

Quem acompanha a série, vai perceber que o jogo do PSP herdou muitas mudanças que surgiram em GTs Prologue. Os botões de seleção estão com um belo efeito de vidro, uma música de fundo no estilo lounge, que dá o clima de calma antes do ronco do motor. Claro que é ótimo dar uma volta nas pistas de High Speed Ring, Trial Mountain, El Capitan e Circuit de la Sarthe. É bom saber que o PSP pode trazer na palma da sua mão as mesmas

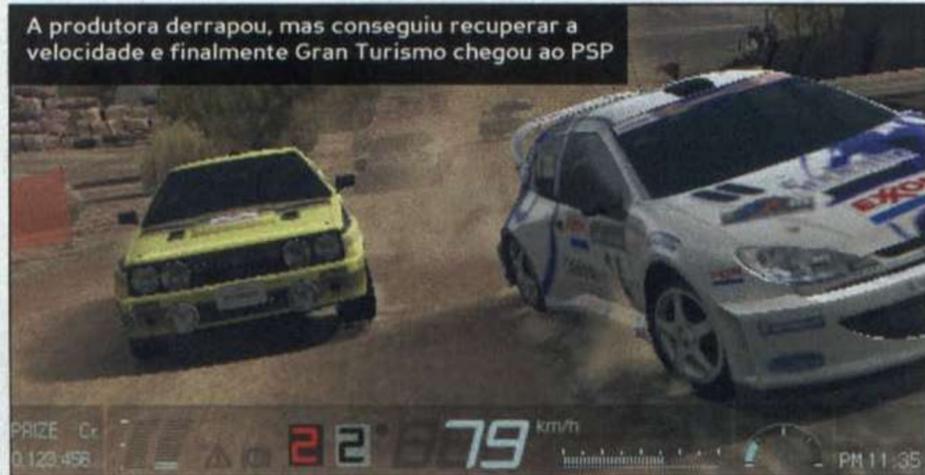
pistas que vimos no PS2 rodando a 60 quadros por segundo. Essa façanha só mesmo a equipe de Kazunori Yamauchi conseguiria fazer - demorou, mas fez muito bem. Este toque mágico só é possível perceber, pois alguns detalhes foram cortados, como algumas texturas de patrocinadores em baixa resolução e grades protetoras cerrilhadas. Mas isso não foi suficiente. Ainda tinham polígonos demais sobrando. A quantia exata de dois carros. Solução? Cortar, oras! Não foi uma opção inteligente, mas você já estava preparado para ela. O problema está guardado nas entranhas, retirando um elemento que existe desde os primórdios da série: o modo Gran Turismo e tudo o que tinha nele. Desafios segmentados, como Like The Wind e Clubman Cup, ficaram de fora. Agora as montadoras aparecem aleatoriamente, tornando praticamente inviável conseguir ter os 830

carros na garagem. O fim do modo de carreira também indica o fim da necessidade das licenças. Mas sabendo que isso era um dos principais atrativos da série, a Polyphony Digital criou o modo Driver Challenge. Mas lembre-se, ele não é obrigatório para disputar as corridas.

Não só de reclamações dá para se viver, pois o jogo continua sendo fiel às suas bases, como jogabilidade impecável, física realista e desafiadora. Tudo o que você treinou durante a série será bem utilizado aqui, linhas de tangência, habilidades adquiridas com os tipos de carros e por aí vai.

A sensação é que a espera por um Gran Turismo no PSP foi uma grande decepção. Este jogo que chegou às lojas mais parece um GT Prologue ou GT Arcade. Na verdade, parece que Gran Turismo para PSP foi um fardo que Yamauchi tirou das costas para poder se preocupar com GT5. Pelo menos assim esperamos. E que não sejam mais cinco anos... ■

Nota Final - 7,5



A produtora derrapou, mas conseguiu recuperar a velocidade e finalmente Gran Turismo chegou ao PSP



A Ferrari retorna e dá um brilho sem igual para a série com seus bólidos dos sonhos.

# VOCÊ ESTÁ CONVOCADO

★ A ENFRENTAR OS MAIORES LANÇAMENTOS DESTA TEMPORADA ★



PRÉ-VENDA  
FIFA SOCCER 10  
COMPRA AGORA

**FRONT LINES**  
**VIDEO GAMES**

GAMES  
CONSOLES  
ACESSÓRIOS

LOJA 1: AV. PAULISTA, 1217 - LOJA 101 - PRÓXIMO AO METRÔ TRIANON-MASP • FONES: [11] 3473-6860 / 3473-6857

LOJA 2: AV. PAULISTA, 392 - LOJA 85 - PRÓXIMO AO METRÔ BRIGADEIRO • FONES: [11] 3262-5154 / 3263-0331

ATENDIMENTO VIA MSN: FRONTLINESVIDEOGAMES@HOTMAIL.COM



Produtora: Artificial Mind & Movement  
Gênero: Ação

Distribuidora: Bethesda  
Plataforma: PS3

Jogadores: 2  
Online: Sim

# WET

O game que acerta em quase tudo, menos no principal, a jogabilidade, fundamental para um game que sonha ser grande

Por Amer Houchaimi

**R**ecentemente, muitas pessoas gostam de iniciar discussões em que debatem que os games estão se tornando uma mídia cada vez mais próxima do cinema.

Embora tal idéia tenha seu mérito e os games estejam de fato se tornando mais cinematográficos a cada dia que passa, games e cinema são dois veículos totalmente diferentes e Wet é a prova de que a mistura deles nem sempre funciona.

A história gira em torno de Rubi, uma caçadora de recompensas que acaba se enfiando em uma trama de vingança e violência que em momento algum faz muito sentido. A história é derivada de filmes do tipo "exploitation" da década de 1970 e, mais recentemente, nos filmes da série Grindhouse, do diretor Robert Rodriguez.

Wet recria com perfeição a ambientação de tais filmes, com personagens igualmente absurdos e fascinantes, uma heroína beberrona e boca suja que foge totalmente ao

estereótipo criado por Lara Croft e até usa um filtro de imagem que simula as películas de má qualidade de tais filmes.

Infelizmente, os produtores do game passaram tempo demais se preocupando em fazê-lo parecer um filme e se esqueceram de desenvolver uma jogabilidade.

Basicamente, temos um título de ação em que você pode atirar em inimigos ou fatiá-los com a espada.

Rubi pode ficar parada enquanto atira, o que a torna um alvo fácil, ou pode saltar, o que deixa tudo em câmera lenta, a torna um alvo difícil de ser alvejado e permite que o jogador atire em dois alvos ao mesmo tempo. É uma mecânica bastante interessante das primeiras vezes que é utilizada, mas é também o único tipo de ataque que realmente funciona.



Rubi é a mais nova desafiante ao título de musa dos videogames. A Lara Croft que se cuide



Em outras palavras, fase após fase, o jogador não faz nada exceto saltar e deslizar em câmera lenta pelos cenários enquanto enfrenta hordas de inimigos. De vez em quando é preciso destruir interruptores marcados para fechar as portas por onde brotam inimigos ou participar de uma perseguição na autoestrada e é só isso que o jogo oferece.

As fases foram construídas de um jeito caótico, em que trechos do cenário se colocam em seu caminho o tempo todo e, embora Wet não seja um game difícil, tais obstáculos beneficiam muito os inimigos, o que pode tornar certos trechos tremendamente frustrantes.

Wet oferece boas ideias, tem uma ótima dublagem e uma heroína bem legal. Apesar de não ser terrível, é impossível olhar para ele e não ver o potencial desperdiçado. ■

Nota Final - 6,0



ESSE EPISÓDIO É NOSSO!

# BRASILIS

A nova atualização de



MAPAS COM ARQUITETURA DE VÁRIAS REGIÕES NACIONAIS

MONSTROS E PERSONAGENS DO FOLCLORE BRASILEIRO

MISSÕES E DESAFIOS QUE RETRATAM A CULTURA DO PAÍS

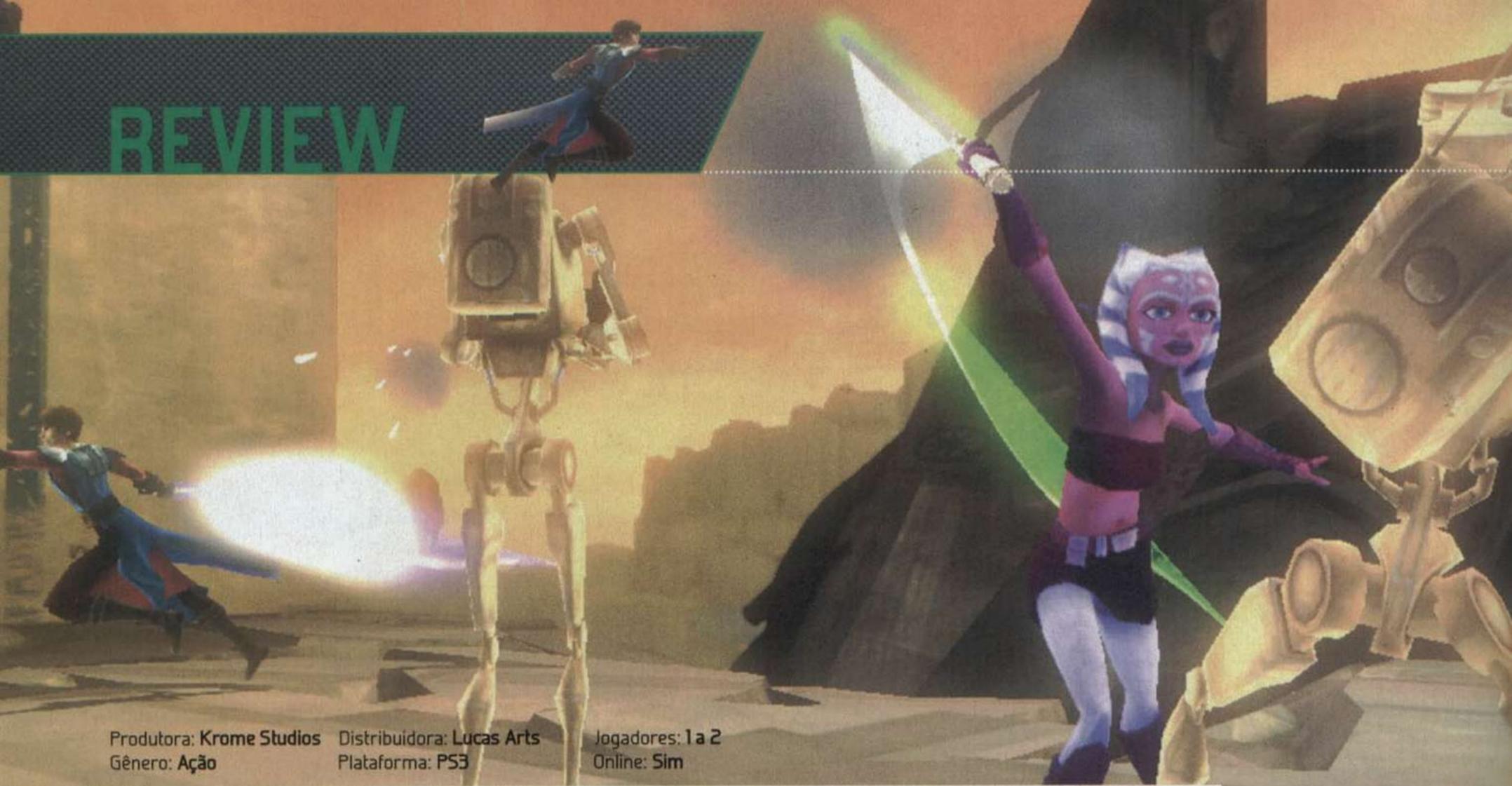
SINTA-SE EM CASA! ACESSSE [LEVELUPGAMES.COM.BR](http://LEVELUPGAMES.COM.BR)



12 NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 12 ANOS  
Tema: Ação  
Contém: Violência Realista Leve

Level Up! Interactive S.A. Copyright© 2002 - 2009, Gravity Corp. & LeeMyoungjin. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.

**Level Up!**  
[levelupgames.com.br](http://levelupgames.com.br)



Produtora: Krome Studios    Distribuidora: Lucas Arts    Jogadores: 1 a 2  
 Gênero: Ação    Plataforma: PS3    Online: Sim

# Star Wars The Clone Wars

Sem a menor qualidade, game não mantém o padrão da série animada e não passa de um “caça-níquel”

Por Nelson Alves Jr.

**C**ertas marcas deveriam ser tratadas como o Santo Graal. Trate-as com respeito ou agonize em praça pública. *Star Wars* é o exemplo claro disso: o universo espacial é a menina dos olhos da Lucas Arts, entretanto, alcançou esse status por conta de um serzinho chamado fã. É ele quem paga mundos e fundos a cada novo badulaque da série. Logo, criar um jogo minimamente decente não é mais do que a obrigação de quem assume tal projeto.

*The Clone Wars - Republic Heroes* é ruim. E chato. E a culpa é da LucasArts que colocou nas mãos de uma empresa sem o cabedal necessário o dever de desenvolver o jogo. A Krome está acostumada a criar para o Wii e o PS2 e parece não ter notado que estava trabalhando no PS3. O visual é medonho e não chega aos pés do que a própria série animada apresenta. Não seria um problema caso o restante fosse bacana. Não é. Os controles são falhos e, por conta disso, os movimentos mais básicos costumam enroscar. Exemplo? Pular. É frustrante, irrita, você morre sem



querer e a partida atravança.

Teoricamente, seu personagem deveria cair automaticamente em pontos predeterminados após saltar. Ou seja, você pula, mas não precisa se preocupar em direcioná-lo. Mas a teoria é falha, meu chapa. Cada pulo é uma incógnita, cada queda, um sofrimento. Para piorar um pouquinho a situação, a perspectiva da câmera não ajuda em nada a pré-visualização nos momentos de plataforma. Vira um festival de tentativas até que se consiga progredir.

Os cenários, que possuem espaço para exploração, se limitam a corredores enclausurados, sem absolutamente nenhuma opção secundária. Nem mesmo a ação é motivadora. Tudo se resume a um único uso da Força (para empurrar

os adversários), os mesmos golpes com o sabre de luz e a possibilidade de pular sobre a cabeça dos inimigos para resolver alguns “enigmas” (entre aspas mesmo, porque chamar isso de enigma é um atentado à inteligência do jogador).

*Republic Heroes* tenta misturar os gêneros de tiro, ação e plataforma, mas patina nos três. Diferentemente daqueles jogos em que você se lamenta quando acaba, aqui a lamúria é pelo fato de a partida não acabar. ■

Nota Final - 3,0



Cenários sem graça, batalhas sem inspiração, game não agrada nem ao maior fã da série



**PG**  
Play Game

Representante  
oficial da marca  
PG - Play Game

**NP**  
NEW PORT

Representante  
oficial da marca  
NP - New Port

The Beatles Rockband  
em breve.



Quem vende games  
compra aqui.

  
OLYMPIC GAMES



Novo PSP Go!  
em breve.

Distribuição de games e acessórios originais,  
exclusivamente para lojistas, venha conferir.

- Condições especiais para revendas
- Lançamentos de todas as plataformas

cadastre sua loja  
entre em contato

[www.olympicgames.com.br](http://www.olympicgames.com.br)

(011) 4063 1219 / 4063 1580 / 4063 1560

(045) 9978 9311

atendimento eletrônico via MSN:  
[olympic\\_vendas01@hotmail.com](mailto:olympic_vendas01@hotmail.com)

Conheça  
também  
nossa  
linha de  
modelismo!



# BOOMERANG GAMES

## Video Games e Acessórios em Geral

Parcelamos em até 12x fixas nos cartões Visa ou Master



Wii



PLAYSTATION 3



XBOX360



### Promoção Playstation 2 Slim

- 2 Controles
- 10 Brindes
- 1 Memory Card
- 1 Bolsa
- 1 ano de garantia



NINTENDO DS



[www.boomeranggames.com.br](http://www.boomeranggames.com.br)

► Rua Santa Ifigênia, 261 Box 44 – SP – Tel: 11 3337-3635

► Rua 24 de Maio, 57 – Loja 01 – Shopping 24 de Maio – SP – Tel: 11 3361-2520

Atendemos on line o dia todo pelo msn: [boomeranggames@hotmail.com](mailto:boomeranggames@hotmail.com)

Novo endereço: Rua Santa Ifigênia, 51 – Loja 11 – SP – Tel: 11 3228-6188



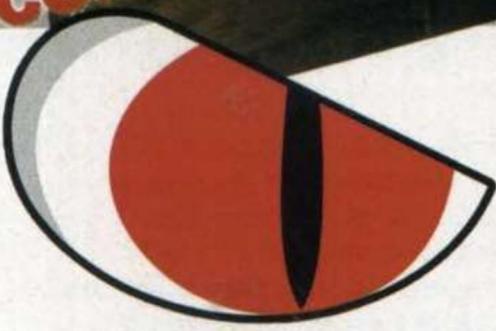
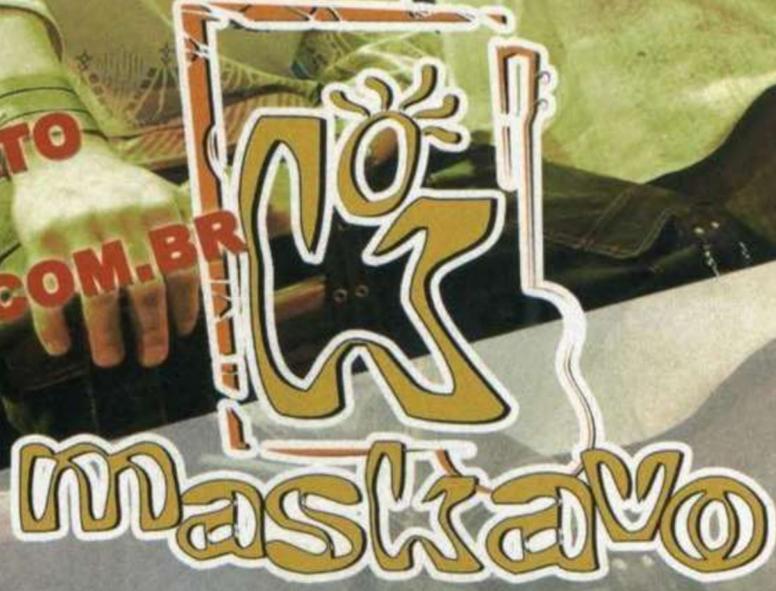
Enviamos para todo Brasil

**TRANSCONTINENTAL**  
**FM 104.7**

Dia 27 de setembro  
das 15:00 às 17:00

a banda **Maskavo** vai treinar  
Winning Eleven com você  
na **Mundo dos Games Tatuapé!**  
ligue e se informe.

**E VEM AÍ O SEGUNDO CAMPEONATO  
PRO EVOLUTION SOCCER,  
CONFIRA... TRANSCONTINENTALFM.COM.BR**

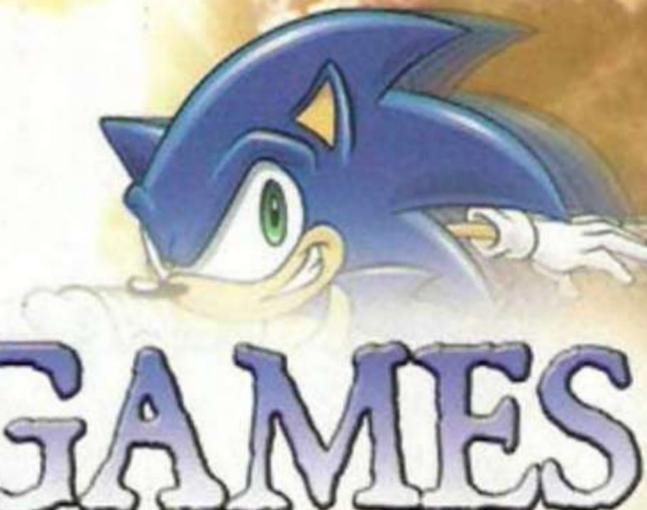


# LEADERSHIP GAMER

**TODA A LINHA LEADERSHIP GAMER COM UM ANO DE GARANTIA.  
PAGUE EM 6X SEM JUROS NO CARTÃO, CHEQUE\* OU BOLETO\*.**



# CJ GAMES




\*R\$ 179,00



\*R\$ 1.199,00



\*R\$ 799,00



\*R\$ 899,00



\*R\$ 399,00



\*R\$ 399,00

PARCELAMOS NOS CARTÕES:



\*VALORES PARA PAGAMENTO EM DINHEIRO

# TEL: 11. 5072.2073

Nextel ID: 30\*78275

E-mail: [cjgames@terra.com.br](mailto:cjgames@terra.com.br)

Rua Guaraú, 60 - São Paulo - SP ( em frente ao metrô Praça da Árvore )

14 ANOS ATENDENDO VOCÊ

SEU GAME COM TUDO!



Controle Dualshock 3

apenas  
**R\$ 149,00**  
a vista  
ou em:  
**3x R\$ 53,00**



\*\*\*\*\*  
**PES 2010**  
PRO EVOLUTION SOCCER



# Fratello Games

FINANCIE  
sua compras em até  
**36x**

Central de Atendimento 1  
**(11) 3362.2206**

Central de Atendimento 2  
**(11) 2093.2092**

**Nova LOJA VIRTUAL**

[www.fratellogames.com.br](http://www.fratellogames.com.br)

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!

Faça ONLINE com nossa equipe pelo MSN:  
[atendimento@fratello.com](mailto:atendimento@fratello.com)

os preços da Sta. Ifigênia  
estão na REGIÃO do Tatuapé.

**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**

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

**LOJA Para Silva Romero**

Rua Serra de Bragança,  
nº 306  
Fone: (011)  
2093.2092 / 2093. 2092

**Assistência Técnica Especializada**

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

# TROFÉUS



(H) **Modo História** são os troféus que podem ser conquistados no modo central

(E) **Extras** são troféus que precisam de uma atenção maior, como coletar itens ou outra ação que fuja da linha padrão do jogo principal.

(M) **Multiplayer** esses são aqueles troféus chatos que você só consegue com a ajuda de algum amigo ou então em alguma partida online.



## Guia de troféus

- Dificuldade: ★ ★ ★ ★
- Troféus Offline: 41
- Troféus Online: 0
- Troféus Modo História: 10
- Troféus Extras: 31
- Troféus de Bronze: 27
- Troféus de Prata: 9
- Troféus de Ouro: 4
- Total de troféus: 41
- É preciso terminar: 2 vezes

Por Leandro Rodrigues

# Prototype

Um vírus nunca rendeu tantos troféus quando neste caótico game de PlayStation 3



**1. THE FIRST THREAD**  
Durante a segunda missão, depois de consumir um soldado e abrir a Web of Intrigue.



**2. CROSSING THE T**  
Basta terminar a quarta missão do jogo.



**3. EVOLUTIONARY STEP**  
Durante a terceira missão você é obrigado a fazer um upgrade para progredir no jogo. Escolha a sua preferida e leve no pacote mais um troféu para sua coleção.



**4. ERRAND BOY**  
Basta terminar a décima primeira missão do jogo. Troféu relacionado ao modo história do jogo.



**5. SME**  
Durante o jogo, cedo ou tarde, você vai acabar conquistando a habilidade de dirigir e também a de voar. Assim que conquistar as duas o prêmio é seu.



**6. CHILDREN OF BLACKLIGHT**  
Basta terminar a 22.ª missão do jogo.



**7. ON INSTINCT**  
Basta terminar a 28.ª missão do jogo.



**8. ONE THOUSAND SUNS**  
Termina a última missão do jogo.



**9. HALF-TRUTHS**  
Complete uma missão sem causar nenhum alerta. Esse troféu é uma verdadeira dor de cabeça, mas você acaba fazendo durante o jogo. Existem missões onde isso é obrigatório. Entre no local disfarçado de soldado, mantenha-se assim e não mate ninguém. Apenas cumpra o seu objetivo, fugindo dos super-soldados e dos detectores.



**10. MANKIND IS YOUR MASK**  
Complete três missões sem causar nenhum alerta. Ou seja, se você sofreu

fazendo o troféu aí de cima, deve estar chorando agora.



**11. ENDLESS HUNGER**  
Consuma 200 personagens para recuperar a sua barra de energia. Vale qualquer um que estiver passando na rua e, na verdade, você nem precisa estar precisando de energia, faça pelo prazer e pelo troféu.



**12. WRECKING YARD**  
Pegue um tanque de guerra e saia para



## CHECKLIST

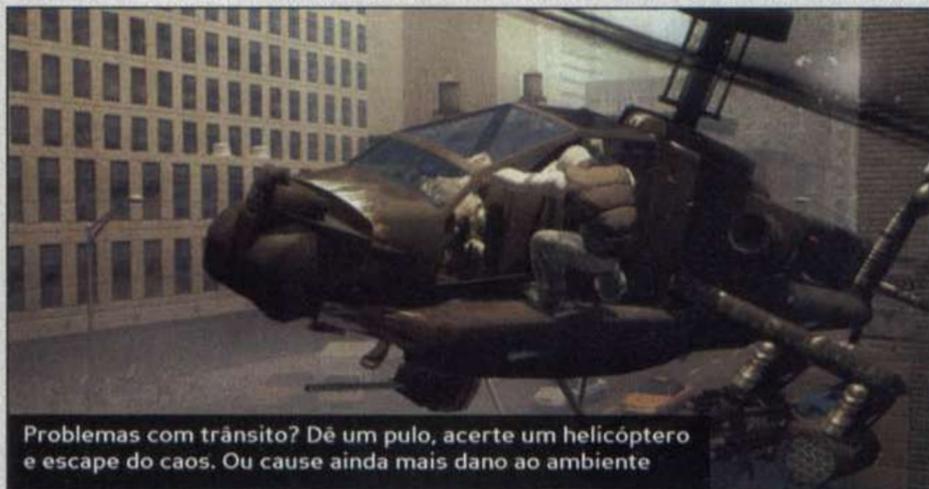
Confira todos os troféus disponíveis no jogo e marque aqui todos que você já conquistou

- 1. The First Thread (H)
- 2. Crossing The T (H)
- 3. Evolutionary Step (H)
- 4. Errand Boy (H)
- 5. SME (H)
- 6. Children of Blacklight (H)
- 7. On Instinct (H)
- 8. One Thousand Suns (H)
- 9. Half-Truths (H)
- 10. Mankind Is Your Mask (H)
- 11. Endless Hunger (E)
- 12. Wrecking Yard (E)
- 13. Misconception (E)
- 14. Return Fire (E)
- 15. Gunning (E)
- 16. Cleanup (E)
- 17. In Plain Sight (E)
- 18. Threat Elevated (E)
- 19. Repossession (E)
- 20. Surface To Air (E)
- 21. Speed Bumps (E)
- 22. Trail Of Corpses (E)
- 23. It's Him (E)
- 24. The Butcher (E)
- 25. The Cleaner (E)
- 26. Brain Trust (E)
- 27. Infiltrator (E)
- 28. Self-Deception (E)
- 29. In The Web (E)
- 30. Hope (E)
- 31. Origin (E)
- 32. Streetwise (E)
- 33. Polymath (E)
- 34. Unnatural Selection (E)
- 35. Au (E)
- 36. Nice Guy (E)
- 37. Revenge Revisited (E)
- 38. Web of Knowledge (E)
- 39. Hard to Kill (E)
- 40. Pt (E)
- 41. Platinum Trophy (E)



Tá achando o visual do protagonista, aí do lado, sinistro? Espere só até a segunda metade do jogo.





Problemas com trânsito? Dê um pulo, acerte um helicóptero e escape do caos. Ou cause ainda mais dano ao ambiente

conhecer a cidade. Mas ao invés de andar no meio da rua, passe por cima dos outros carros – inclusive os estacionados – que o troféu vem rápido. Evite as áreas militares para não arrumar dor de cabeça.



### 13. MISCONCEPTION

Você precisa destruir 25 torres de água infectadas. Essas

torres ficam em zonas infectadas, o problema é que você precisa ir rápido e destruí-las antes que elas comecem a rachar e saia um monstro lá de dentro. Uma boa ajuda é usar a infected vision para encontrar essas torres.



### 14. RETURN FIRE

Em determinado ponto do jogo vão começar a surgir tentáculos de uma hydra no chão. Espere que um desses tentáculos jogue algum objeto em você, pegue-o antes que ele caia no chão, e jogue de volta na garra.



### 15. GUNNING

Antes de tentar esse troféu a melhor coisa é correr atrás de upgrades para pilotar helicóptero. Quando estiver em um nível razoável roube um helicóptero e elimine outros 20 helicópteros em um único voo. Caso você falhe no meio da bagunça, será obrigado a começar tudo do zero.



### 16. CLEANUP

Você precisa eliminar 15 pessoas com uma só cacetada. Entenda como cacetada um golpe com a habilidade whipfist (aquele que seu braço vira um chicote). Quando

comprar essa habilidade, tente também comprar o upgrade street sweeper. Vá para uma rua movimentada – Time Square é a melhor opção – espere juntar uma galera e solte o braço, literalmente.



### 17. IN PLAIN SIGHT

Você precisa despistar 10 strike teams. Esse verdadeiro esquadrão do “deixa disso” sempre surge quando você está “causando” na cidade. Quando eles surgirem, corra. Corra muito. Use os prédios para despistá-los e recuperar sua paz.



### 18. THREAT ELEVATED

Ao invés de fugir dos strike teams, parta



para cima e acabe com 25 deles. Provavelmente você ganhará esse troféu sem que se preocupe com isso.



### 19. REPOSSESSION

Roube 50 veículos que estão nas mãos dos inimigos. Vale tudo!



### 20. SURFACE TO AIR

Roube um tanque de guerra e destrua 50



Quando os inimigos começarem a pular em cima de você, fuja para cima dos prédios



helicópteros. Não precisa ser tudo de uma vez só, ou seja, pode usar vários tanques durante o jogo.



### 21. SPEED BUMPS

Mais uma vez roube um tanque de guerra e atrolepe 500 pessoas. Faça um tour na cidade e não se esqueça de passar pela Time Square.



### 22. TRAIL OF CORPSES

O troféu mais chato do jogo. Você precisa eliminar 53.596 pessoas. Ou seja, prepare-se para ficar com ódio de Prototype. Recomendamos que você deixe esse aqui por último. A melhor maneira é fazer novamente (dezenas de vezes) o evento “rolling thunder”. Cada vez que você faz, vai eliminar aproximadamente 900 pessoas. Por isso, vá jogando.



### 23. IT'S HIM

A primeira coisa que você precisa fazer é comprar a habilidade



Nova modalidade olímpica. Arremesso de carros na multidão

# TROFÉUS



Patsy. Esse novo recurso permite que você, disfarçado de militar, acuse outra pessoa de ser o procurado. Para conseguir isso, assuma a identidade (corpo) de um militar, depois torne-se procurado e pare ao lado de outra pessoa. Aperte **R1** e depois **■**. Repita esse procedimento 5 vezes e o troféu é seu.



## 24. THE BUTCHER

Elimine 50 pessoas em um intervalo de menos de cinco segundos. É mais simples do que parece. Basta pegar um tanque de guerra, seguir para um dos cantos do mapa ou para a Time Square e acertar todo mundo que aparecer na sua frente.

Fique atirando até que o troféu pipoque na sua tela.



## 25. THE CLEANER

Destrua 10 bases militares ou então 10 Hives. Basta pegar um armamento pesado, uma bazuca já ajuda, depois saia mandando tiro para cima do seu alvo. Para localizá-las, basta procurar os símbolos vermelhos e azuis no seu mapa.



## 26. BRAIN TRUST

Você precisa completar todos os Consume Events. Esses eventos aparecem depois de um certo ponto da história e são divididos em três níveis de dificuldade. Ao completar os 35 eventos você conquista esse troféu.



## 27. INFILTRATOR

Invada 10 bases militares disfarçado de comandante. Para isso

se disfarce de soldado e siga para a base inimiga, sem entrar na mesma. Ao chegar no portão, procure pelo comandante (carinha de boné parado perto da entrada). Assuma a identidade do figurão e entre.



## 28. SELF-DECEPTION

Seu objetivo é descobrir o que aconteceu com Alex Mercer através da Web of Intrigue. Para isso é necessário consumir as pessoas que andam pela cidade com um símbolo laranja na cabeça. O membro da teia que fornecerá a informação que você quer é James Winner, que faz parte da sétima sequência da teia. Porém, para conseguir todas as informações, é necessário consumir todos os outros desta mesma sequência.



## 29. IN THE WEB

Ao todo, consuma 50 membros da Web of Intrigue. Para isso use o nosso mapa com a localização de todos, na página ao lado.

## 30. HOPE

Seu objetivo é descobrir o que aconteceu com Idaho Hope, através da Web of Intrigue. Para isso é necessário consumir as pessoas que andam pela cidade com um símbolo laranja na cabeça. O membro da teia que



fornecerá a informação que você quer é Luis Robertson, que faz parte da oitava sequência da teia. Porém, para conseguir todas as informações, é necessário consumir todos os outros desta mesma sequência.



## 31. ORIGIN

Seu objetivo é descobrir o que aconteceu com Elizabeth Greene através da Web of Intrigue. Para isso é necessário consumir as pessoas que andam pela cidade com um símbolo laranja na cabeça. O membro da teia que fornecerá a informação que você quer é Dr. Henrik, que faz parte da terceira sequência da teia. Porém, para conseguir todas as informações, é necessário consumir todos os outros da sequência.



Depois não venha culpar o vírus pelo calor absurdo que está sentindo



E ainda tem gente preocupada com gripe? Olha o que esse vírus faz...





### 32. STREETWISE

Colete todas as 200 esferas azuis que representam os landmarks de Nova Iorque. Para facilitar a sua vida, confira o mapa que elaboramos na página ao lado.



### 33. POLYMATH

Colete todas as 50 esferas roxas que são as dicas espalhadas pelo mapa de Nova Iorque.



### 34. UNNATURAL SELECTION

Seu objetivo é conseguir todos os upgrades disponíveis no jogo. Primeiro você deve invadir as bases militares inimigas em busca dos soldados que possuem o símbolo de DNA azul em cima da cabeça. Depois que consumir todos eles, pegue a sua grana e compre todas as novidades do mundo da mutação.



### 35. AU

Você precisa conseguir a medalha de ouro em todos os eventos espalhados pela cidade.



### 36. NICE GUY

Seja um mutante bonzinho e complete o jogo consumindo no máximo 10 civis. O esquema é deixar para recuperar energia com o corpo dos militares.



### 37. REVENGE REVISITED

Termine o jogo no modo hard. Ou seja, primeiro você precisa termina o modo história da dificuldade normal, e depois voltar e fazer tudo novamente na dificuldade que foi liberada.



### 38. WEB OF KNOWLEDGE

Encontre todos os membros da Web of Intrigue. Não perca tempo, vá direto no mapa que fizemos. Alguns membros só aparecem depois de determinado período do jogo.



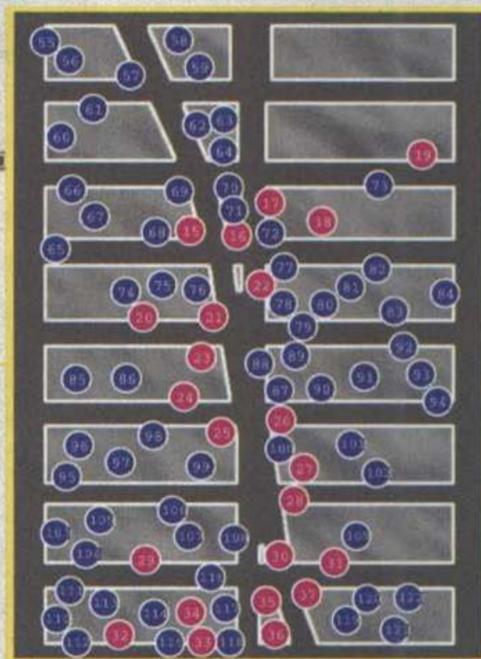
### 39. HARD TO KILL

Complete o jogo em qualquer dificuldade, porém sem morrer nenhuma vez. É complicado e exige uma certa tática e muita paciência. Toda vez que você estiver para morrer entre no menu do jogo e salve. Isso não vai evitar que você comece a missão, desde o começo, mas ao menos preserva todos os seus dados conquistados até aquele momento. Depois, caso realmente morra, faça um loading e tente novamente. Demora, mas não é impossível. Só precisa de disciplina.



# Extras

Confira o mapa com todos os extras do game e o seu merecido troféu!



### 40. PT

Complete todos os eventos do jogo com a medalha de platina. Ou seja, velocidade é tudo a partir deste momento. Corra!



### 41. PLATINUM TROPHY

Conquiste todos os troféus disponíveis no jogo. *Prototype* não é um jogo simples, você vai sofrer. Por isso, depois de conquistar esse troféu, trate de fazer barulho com os seus amigos. Aproveite também para sair de casa um pouco e descobrir que dia é hoje. ■

Está vendo esse monte de monstro atrás do protagonista? Vão todos voar longe



# TROFÉUS



Por Gllsomar Livramento

## TMNT Turtles In Time Reshelled



### Guia de troféus

- Dificuldade: ★★ ★
- Troféus Offline: 12
- Troféus Online: 0
- Troféus Modo História: 0
- Troféus Modo Extra: 12
- Troféus de Bronze: 7
- Troféus de Prata: 4
- Troféus de Ouro: 1
- Total de Troféus: 12
- É preciso terminar: 4 vezes



#### 1. THE INFLATABLE REPTILIAN HERO

Logo na primeira fase, se deixe esmagar pela bola de aço.



#### 2. SEE MY BONES?

Basta ser eletrocutado por algum raio ao longo do jogo – na primeira fase, deixe o robô gigante do Krang acertá-lo com os raios.



#### 3. INVENCIBLE

Termine a fase sem usar nenhum Power-Up, ou



seja, não coma pizza, não use ataque especial nem pegue o power-up que faz o personagem girar.



#### 4. TURTLE TANTRUM!

Destrua cinco inimigos usando um objeto destrutível. Para conseguir tal façanha logo na primeira fase, jogue na dificuldade máxima e, ao chegar em um barril explosivo, atraia o máximo de inimigos antes de explodi-lo. Quanto tiver cinco, mande bala.



#### 5. SLOW AS A TURTLE

A segunda fase é a melhor para conseguir esse troféu. Jogue na dificuldade Easy e seja breve para detonar os inimigos – acerte dois hits, avance sobre o oponente e ataque novamente para agarrá-lo. Sempre que a fase parar para você lutar contra um grupo de inimigos, elimine 2/3 dos mesmos para fazer a fase continuar. Contra o chefe, acerte 2 hits e mande um ataque especial ▲ para causar dano e desviar dos contra-ataques.



#### 6. TOE BE OR NOT TOE BE?

Durante a terceira fase, desvie de todos os espinhos vermelhos que boiam no esgoto ao longo do caminho. Jogue no Easy para evitar aglomerados de inimigos e sempre fique na parte baixa da tela, aonde só vem um espinho que pode ser desviado com pulo ou com zigue-zague – você pode tentar a façanha mais tranquilamente no modo Quickplay.



#### 7. ICE, ICE, TURTLE

Na oitava fase, basta

### CHECKLIST

- 1. The Inflatable Reptilian Hero (E)
- 2. See My Bones? (E)
- 3. Invincible (E)
- 4. Turtle Tantrum! (E)
- 5. Slow as a Turtle (E)
- 6. Toe Be or Not Toe Be? (E)
- 7. Ice, Ice, Turtle (E)
- 8. Lan, Green and Mean (E)
- 9. Turtle Power (E)
- 10. Heroes in a Half Time (E)
- 11. Staying Alive (E)
- 12. I Will Survive (E)



Na dificuldade mais alta você vai precisar abusar dos golpes especiais. Não fique com vergonha



E pensar que nos anos 90 você fez tudo isso e não ganhou nem uma medalha.

# HALL DA FAMA

Eis os troféus D&T que já foram conquistados e os heróis que os exibirão em suas prateleiras. Confira novos troféus na próxima D&T.



passar pela seção dos raios congelantes sem ser atingido pelos mesmos e completar a fase. Elimine todos os inimigos antes de avançar por entre os raios congelantes e preste atenção na ordem de disparo desses, pois apesar de parecer aleatório, há sempre alguns que disparam na mesma ordem e demoram um pouco mais para voltar a disparar.

## 8. LEAN, GREEN AND MEAN

Você só precisa acumular 8.000 pontos no jogo e consegue-se isso facilmente jogando na dificuldade média ou máxima, desde que você não use continues – isso faz seu marcador de pontos zerar.

## 9. TURTLE POWER

Basta terminar o Story Mode em qualquer dificuldade, exceto no Easy. Achou que seria fácil, né?

## 10. HEROES IN A HALF SHELL

Termine o Story Mode quatro vezes, cada um com um personagem diferente.

## 11. STAYING ALIVE

Jogue no Easy e vença o chefe final sem morrer. Se não conseguir no modo Story, você pode fazer isso no modo Quickplay, que permite ir direto à batalha final.

## 12. I WILL SURVIVE

É o troféu mais chato de se pegar, pois exige que você termine o modo Survival (que é o jogo todo) na dificuldade normal (ou superior) sem morrer. Ao longo das fases procure otimizar a destruição de inimigos com objetos destrutivos e, se possível, agarrar os inimigos mais comuns para ficar arremessando-os de um lado para o outro (acerte 2 hits, avance contra o inimigo e ataque novamente). Já contra os chefes, podem-se usar certos padrões de ataques e sempre deixe para pegar a pizza durante o combate caso sua



Jogar o modo multiplayer é o auge deste jogo



energia esteja muito baixa:

**BAXTER STOCKMAN:** abuse de voadoras, esteja o inimigo no ar ou no chão, sempre evitando ficar longe dele.

**METALHEAD:** use o truque de acertar 2 hits e fazer um ataque evasivo com o botão Triângulo. Para dificultar contragolpes do inimigo, fique subindo e descendo pelo cenário e cuidado para não cair no buraco do esgoto.

**CEMENT MAN:** sempre que acertar um ou dois golpes no monstro, afaste-se e ande ao redor do cenário para evitar a perseguição da gosma – nunca pule durante essas perseguições. Sempre que for atacar o oponente na forma sólida, ataque nas diagonais de baixo para cima, otimizando sua fuga contra a forma gosmenta.

**TOKKA AND RAHZAR:** ataque os dois ao mesmo tempo, ou seja, concentre seus ataques em um e acerte 2 hits, emendando um ataque especial ▲ de forma que possa acertar o outro neste momento – o ataque especial serve para nocautear momentaneamente os dois oponentes, dando tempo para evitar o contra-ataque ou bolar a próxima abordagem.

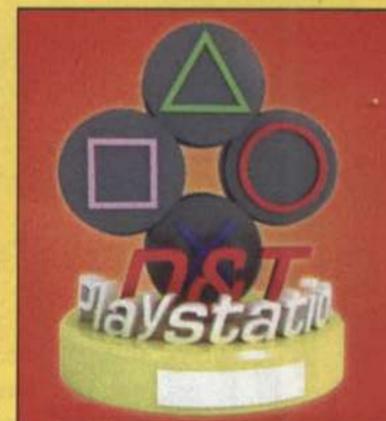
**LEATHERHEAD:** aborde o inimigo com ataques diagonais e sempre acerte 2 ou 3 hits seguidos de

ataque especial ▲, mas fique atento para evitar o contra-ataque de investida (o inimigo corre de um lado para o outro três vezes, sendo invencível nesse momento). Nunca fique distante e de frente para o oponente, ou será fuzilado por facas.

**SUPER KRANG:** fique na cola do inimigo e ataque-o pelas diagonais, acertando 3 ou 4 hits seguidos de ataque especial ▲ para sair da linha de contra-ataque. Não o deixe se afastar ou será alvejado por mísseis.

**KRANG:** basicamente abuse de voadoras quando o inimigo se materializar e parta para o ataque no chão quando ele começar a soltar pequenos robôs (esses precisam ser destruídos imediatamente). Quando ele começar a balançar a nave, saia de perto e pule para evitar o esmagamento e a onda de choque.

**SHREDDER:** é importante lembrar que em ambos os lados do campo de batalha há uma pizza, que só deve ser coletada em momentos críticos. Sempre ataque o inimigo pelas diagonais, acertando 2 hits seguidos de um ataque especial ▲ para evitar o contra-ataque. Depois aproxime-se e afaste-se em seguida, para o inimigo tentar atacar e abrir uma brecha para você contra-atacar com a sequência citada antes – caso ele erga o punho, use o pulo duplo para fugir, evitando a explosão. Quando Shredder estiver para ser derrotado, ele flutuará e lançará uma rajada de fragmentos, fique próximo dele e mande uma sequência pouco antes dele cair no chão, repetindo os ataques com evasiva.



Imagens meramente ilustrativas.

**TROFÉU D&T #1: INVICTO**  
Pedro Antonio Peixoto Peticov, o Dropeti, manteve a liderança por seis edições e ainda a mantém. Será o nascimento de uma lenda?



**TROFÉU D&T #2: DETONADOR**  
Leonardo C. Melo (Leon\_melo) foi o primeiro do Ranking D&T a ultrapassar a marca de dois mil troféus.



# TROFÉUS



## Guia de Troféus

- Dificuldade: ★
- Troféus Offline: 26
- Troféus Online: 0
- Troféus Modo História: 10
- Troféus Modos Extras: 16
- Troféus de Bronze: 6
- Troféus de Prata: 14
- Troféus de Ouro: 5
- Total de Troféus: 26
- É preciso terminar: 1 vez

Por Leandro Rodrigues

# Cloudy With a Chance of Meatballs



### 1. DISHIN' OUT!

Destrua todos os Hydronic Foodpods que existem no jogo. Cada fase possui 30 deles para você fazer a festa. Fique atento, eles podem ser bolas de sorvetes, tortas, morangos, entre outros.



### 2. TOUR DE FORK!

Esse troféu aparece quando você termina o jogo. Logo depois de eliminar o último chefe. Não tem como perder, fique tranquilo.



### 3. ULTRA FOOD'ONAUT

Você precisa conquistar todos os upgrades disponíveis no jogo. Para acumular pontos você precisa eliminar muitos inimigos. Isso não será difícil, provavelmente entre a terceira e a quarta fase você já alcança a pontuação necessária.



### 4. ULTRA FOODNIK

Depois que você conquista o troféu "Tour de Fork!", continue acompanhando os acontecimentos finais e faça a fase especial que surge. Pegue a arma especial e elimine de uma vez por todas o chefe final.



### 5. UNMUNCHABLE

Mesmo sendo um troféu opcional, será impossível terminar o jogo sem conquistá-lo. Basta eliminar 500 comidas até o final do jogo, algo que, se você não deixar nada passar, acontece antes do final da terceira fase.



### 6. BEAR BUSTER

Elimine 25 Gummies. As melhores para conseguir isso são as fases 1-3 e 1-4.

locais mais altos. Para isso você precisa "untá-los" com pasta power. Depois disso é só escalá-los. Repita o procedimento com 30 pães e conquiste o troféu.



### 8. BUCK THIS BBQ

Mais um troféu ligado ao modo história do jogo. Ele aparece quando você começa a "Meat-A-Roid Crust", parte da sexta fase. É só sair jogando e esperar pipocar.

"The Jelly Castle", parte da terceira fase.



### 10. CHICK NIXXER

Seu objetivo é fazer um frango assado cair 10 vezes no chão. Use a sua arma preferida para fazer isso na terceira fase do jogo. Elas não morrem, portanto divirta-se.



### 11. CHOW HOUND

Destrua ao menos 100 Hydronic Foodpods durante o jogo. Cada fase possui 30 deles, ou seja, se você não deixar passar nenhum, estará com ele na sua coleção já na quarta fase.



### 12. GRUB DRUBBER

Esse é um dos troféus mais complicados do jogo, mas não é impossível. Você precisa terminar cinco fases diferentes sem perder nenhum pouco do seu nível de HP. Ou seja, termine a fase sem que nenhum inimigo toque em você.



Durante o jogo você se sentirá na linha de produção de uma lanchonete de fastfood



### 7. BREAD HEAD

Os pães de forma espalhados no jogo servem para escalar e chegar a



### 9. CASTLE MASTER

Também durante o modo história do jogo. Ele aparece quando você começa



## CHECKLIST

- 1. Dishin' Out! (E)
- 2. Tour de Fork! (H)
- 3. Ultra Food'onaut (E)
- 4. Ultra Foodnik (H)
- 5. Unmunchable (E)
- 6. Bear Buster (E)
- 7. Bread Head (E)
- 8. Buck this BBQ (H)
- 9. Castle Master (H)
- 10. Chick Nixxer (E)
- 11. Chow Hound (E)
- 12. Grub Drubber (E)
- 13. Hungryman (E)
- 14. Max Food'onaut (H)
- 15. Mr. Twister (E)
- 16. Pasta Power (E)
- 17. Slurpdaddy (E)
- 18. Sugar Slayer (E)
- 19. Yummer (E)
- 20. Food'onaut (H)
- 21. Foodnik (H)
- 22. Hydronic Foodpod (H)
- 23. Licked it (H)
- 24. Party of Two (M)
- 25. Rockin Roller (H)
- 26. Platinum Trophy (E)



Depois deste jogo você vai olhar a praça de alimentação de um shopping com outros olhos.

### VITRINE DA HONRA

Este espaço é a vitrine da honra dos mais dedicados jogadores de PlayStation 3 do Brasil, uma homenagem para aqueles que caçam troféus como se não houvesse amanhã. O primeiro critério de desempate é o Level, seguido por porcentagem do level e total de troféus. Para participar, mande um email para a nossa redação ([playstation@europnet.com.br](mailto:playstation@europnet.com.br)) com seu apelido virtual (PSN ID) e visitaremos o seu perfil para conferir sua coleção de troféus.



Já pensou em encarar um tufo de espaguete?



#### 13. HUNGRYMAN

Você ganha esse troféu quando conquista a sua primeira peça de quebra-cabeça. Para conseguir a peça você precisa eliminar todos os 30 Hydronic Foodpods da fase. Faça isso e a peça aparece no final da fase. Quando juntar todas as peças, você conquista uma arma secreta que facilita sua vida na última batalha do jogo.



#### 14. MAX FOOD'ONAUT

Basta completar a primeira fase do jogo.



#### 15. MR. TWISTER

Durante a segunda e terceira fase um pequeno tornado de espaguetes aparece na sua frente. Use o Forkamajigger e aperte e segure **R2** para acabar com eles. Faça isso com 10 tornados para conquistar esse troféu.



#### 16. PASTA POWER

Você precisa utilizar a Pasta Power 30 vezes nos espaguetes espalhados pelo cenário. Para conseguir isso, você pode repetir o mesmo trajeto quantas vezes forem necessárias em um único espaguete.



#### 17. SLURPDADDY

Recarregue a arma Upsucker Plus 50 vezes durante o jogo. Você provavelmente vai conquistar esse troféu automaticamente até o final do jogo. Mas caso você queira agilizar as coisas basta ficar usando a arma até cansar e recarregá-la até pipocar o troféu na tela.



#### 18. SUGAR SLAYER

Elimine 25 marshmallows usando a arma chopper. Ela está disponível na quarta

fase, mais precisamente no "Mount Foody". Existem apenas quatro inimigos deste tipo nesta fase, portanto prepare-se para repeti-la várias vezes.



#### 19. YUMMER

Pegue 20 red orbs para restaurar sua energia. Elas estão espalhadas no jogo e só podem ser coletadas se você realmente estiver precisando, ou seja, caso passe por uma e não pegue, grave o local e volte assim que tomar uma porrada.



#### 20. FOOD'ONAUT

Complete a fase 1-1.



#### 21. FOODNIK

Pegue o primeiro upgrade do jogo. Esse vem naturalmente, durante o modo história.



#### 22. HYDRONIC FOODPOD

Elimine o primeiro Hydronic Foodpod. Existem 30 deles em cada fase, não é possível que você não vá acertar pelo menos um.



#### 23. LICKED IT

Mais um troféu que é impossível não conquistar. Basta matar o primeiro inimigo do jogo.



#### 24. PARTY OF TWO

Basta jogar ao menos um segundo no modo cooperativo. Pegue o segundo controle, aperte **B**, o troféu pisca e já está na sua conta.



#### 25. ROCKIN ROLLER

Desbloqueie a ponte da primeira fase.



#### 26. PLATINUM TROPHY

Destrave todos troféus.

## TROFÉUS RANKING D&T

PSN ID	Level					Total
01 Dropeti	18 - 97%	45	175	570	2.057	2.847
02 Revolts_br	18 - 41%	46	186	525	1.769	2.526
03 Leon_melo	17 - 83%	30	133	463	2.094	2.720
04 Daniel-sp	14 - 48%	19	84	270	1.120	1.493
05 Beto3d	14 - 45%	16	89	260	1.132	1.497
06 Alibio	13 - 89%	19	92	233	832	1.176
07 Thrashsp	13 - 86%	12	69	243	1.017	1.341
08 God_br83	13 - 51%	15	59	204	934	1.212
09 Kaus2000	13 - 42%	12	55	219	917	1.203
10 Tuka_rossi	13 - 21%	11	56	202	840	1.109
11 Rfvayanos	13 - 13%	11	68	186	760	1.025
12 Pitboystm	13 - 1%	14	64	156	738	972
13 Canedo14	13 - 8%	8	44	199	885	1.136
14 Dikvigaristabr	12 - 96%	5	44	182	891	1.122
38 enasorodraude	12 - 91%	16	58	199	617	890
15 Gustavo_aguiar	12 - 67%	9	38	163	766	976
16 Felipelsj	12 - 48%	8	45	139	681	873
17 Gpbmirabeau	12 - 46%	3	47	165	669	884
18 Benjbr	12 - 44%	4	42	127	751	924
19 Nhervas	12 - 43%	8	34	134	728	904
20 Raphacwb	12 - 33%	9	4	121	620	796
21 Gustabr	12 - 30%	12	38	121	602	774
22 Lord-kadu	12 - 28%	10	47	114	589	760
23 Aragorn_sp	12 - 11%	5	44	99	606	754
24 Leandro_br	12 - 10%	3	37	132	600	772
25 Brsombra	12 - 7%	5	33	137	572	747
26 Cantuario	12 - 6%	7	42	101	563	713
27 Milsoinline	12 - 3%	2	24	133	649	808
28 Kaiot7	11 - 98%	5	33	147	513	698
29 Rick2211	11 - 83%	6	19	130	598	753
30 Rafinhaaa	11 - 77%	6	29	139	512	686
31 Shadow_knight7	11 - 69%	6	39	113	494	652
43 Arturfrazaolima	11 - 61%	7	35	96	529	667
32 Igor665	11 - 57%	9	30	110	502	651
33 Puruosso	11 - 28%	3	20	97	621	741
42 Diego_oliveira	11 - 8%	8	22	106	505	641
34 Meca4	10 - 81%	3	33	92	490	618
35 Jarbasjunior	10 - 78%	3	24	101	523	651
41 Thiago47	10 - 76%	8	31	101	418	558
36 Utopico	10 - 63%	9	31	82	426	548
37 Will_zeppelin	10 - 63%	6	22	92	496	616
47 Alex_leroy	10 - 32%	3	28	119	401	551
45 Katrushnefrobol	10 - 28%	4	27	69	490	590
46 Burds	10 - 9%	6	29	76	415	526
48 Aquaroni	9 - 84%	3	27	62	457	549
50 Fabioshinobi	9 - 82%	6	22	82	409	519
49 Filipeg165	9 - 59%	5	20	85	396	506
40 prlsilva	9 - 48%	3	16	106	387	512
40 Gill_oh	7 - 43%	3	13	65	214	295
40 ViniLimaBR	4 - 77%	0	0	11	66	77



# Gran Turismo 4

## Aqui tem!

- ✓ Guia de peças
- ✓ Provas para a Super Licença
- ✓ Infográficos avançados

Produtora: Polyphony Digital / Distribuidora: SCEI  
Jogadores: 1 / Console: PS2 / Online: Não

## Domine a manutenção do seu carro e conquiste a lendária Super Licença

Por Rodrigo Guerra

**C**hegamos à última lição para você se tornar um piloto de primeira linha. Depois de dois meses ensinando como fazer as provas B, A, IB e iA, chegou a vez de como ser um mestre da Super Licença. Além disso, você verá um guia de como melhorar o seu carro sabendo para que

servem e como funcionam as diversas peças que estão dentro dele.

Para fechar com chave de ouro, temos um passo-a-passo de como fazer todas as driving missions. Agora só depende de você. Treine muito e faça por valer seu título de campeão. ►





## A Rebimboça da Parafuseta

Você sabe que uma das coisas que fez *Gran Turismo* ser a franquia que é hoje é a possibilidade de poder comprar peças de alta performance. Elas tornam um carro de passeio em um bólido competitivo. Para isso você precisa entender como funcionam as diversas peças que podem ser compradas nas lojas das montadoras. Tem gente que prefere um carro mais baixo, rente ao chão; outros gostam dos amortecedores mais altos e duros. Com este guia de peças você vai conseguir entender como funcionam as peças e poderá fazer alterações que melhor se adaptam à sua forma de pilotar.



### Exaustão (Exhaust)

O sistema de exaustão é responsável pela parte de levar o ar para o motor e expelir os gases criados pelo sistema de combustão. Quanto mais suave e eficiente for este sistema, mais poder será criado no motor do carro. Nesta seção existem três opções de exaustores e filtro de ar: Sports, Semi-Racing e Racing. Nenhuma das peças possui controladores que podem ser modificados, portanto, a melhor opção nesta categoria é a Racing. Os ganhos reais variam de 3 a 10% dependendo do carro. Por exemplo, no Mitsubishi Lancer EvolutionVIII MR GSR o carro ganha 8,4% de potência, passando de 327 para 357 HP.

### Freios (Brakes)

Os freios são uma ferramenta de suma importância para quem quer praticar corridas profissionalmente. Em *Gran Turismo 4*, isso significa que esta parte do carro vai fazer com que ele desacelere rapidamente. Esta parte da loja possui dois itens que podem ser comprados:

Racing Brakes e Brake Controller.

Os Racing Brakes entram no lugar dos freios que acompanham o carro de fábrica, colocando discos maiores que aumentam a estabilidade na hora de frear, mesmo em altas velocidades.

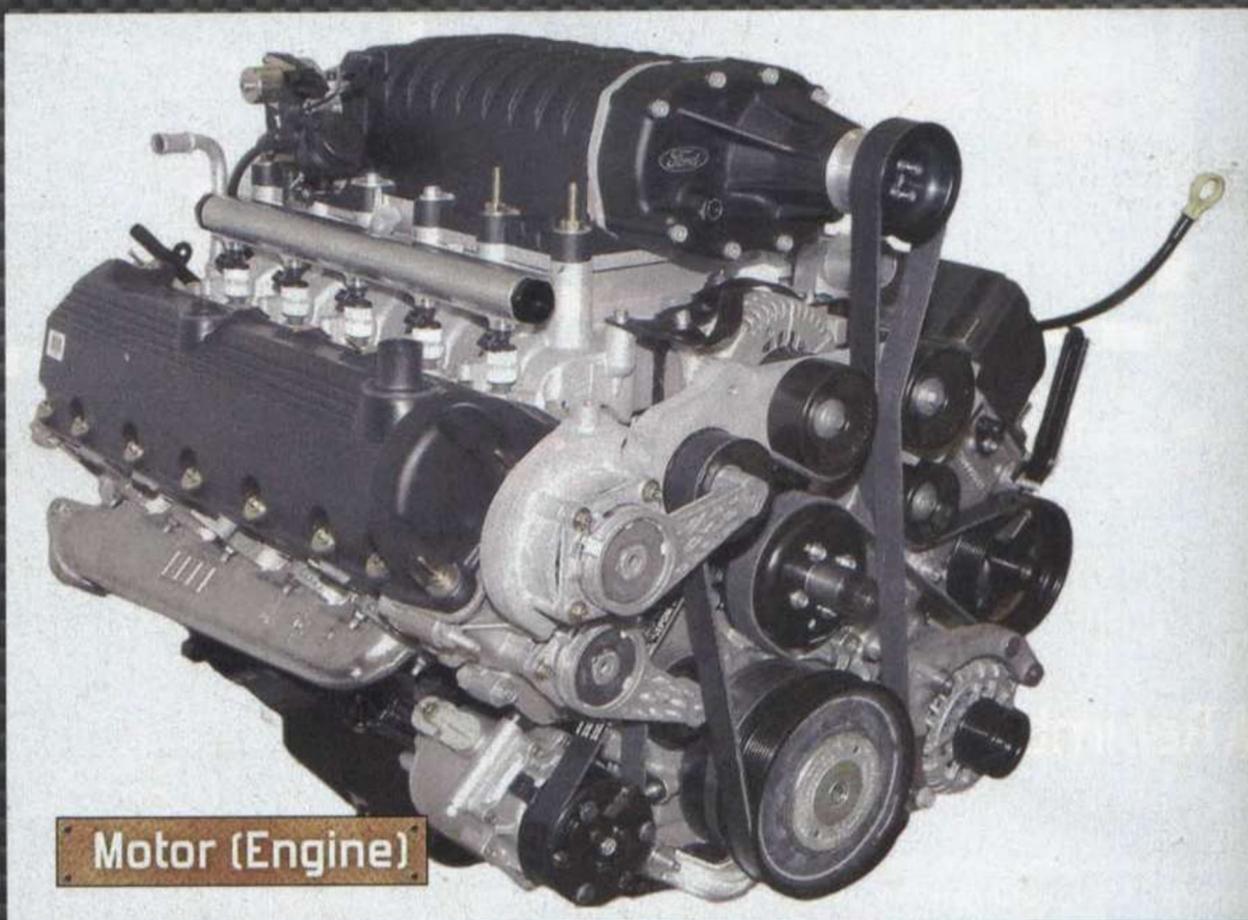
O Brake Controller é o responsável por determinar em quais rodas a força de frenagem deve ser aplicada. O valor varia entre 1 e 24 tanto para a frente quanto para a traseira do veículo. Quando você adiciona força na traseira do carro, vai entrar mais de frente para o centro da curva, quando a maior força é aplicada na frente, ele tende a sair mais da curva. Se a força de freio for aumentada igualmente nas duas partes, o carro vai frear mais rapidamente, porém, terá tendência a derrapar em níveis elevados, aumentando o gasto dos pneus em provas longas.



**MOTOR (ENGINE)**

Esta parte da loja permite que você compre peças que alteram o motor para que ele ganhe mais força (HP), incluindo adicionar nitro (nitrous), compressão do combustível pelos pistões (NA Tuning), aumentar bocais dos pistões (Displacement UP) e a inclusão do chip de controle de combustão (Racing Chip). Nem todas as peças estão disponíveis para todos os carros. O NA Tuning, por exemplo, não estará disponível para carros aspirados.

- **NA Tuning:** é o substituto para o Turbo em carros não aspirados aumentando a potência para que eles briguem com pé de igualdade. Esta peça possui três níveis de melhoria, sendo que NA 1 aumenta a potência em torno dos 10% e o NA 3 chega até 40%. O valor não é cumulativo. Ao instalar estas mudanças, o barulho do motor vai ficar mais firme e grave, sinal do ganho da potência.
- **Port Polish:** modifica o misturador de combustível com o ar, diminuindo a resistência do fluxo de ar para aumentar a resposta do motor. Em carros não aspirados esta melhoria não gera muitos ganhos (2% no máximo), mas é quase vital para carros turbinados (vai até 5%).
- **Engine Balancing:** altera o motor e muda a altura dos pistões, ajusta o eixo do pistão e a biela do motor, reduzindo a fricção do sistema de combustão. Isso aumenta a potência e as rotações por minuto. Em português claro, essa peça fará seu carro desenvolver velocidades maiores com ganhos de até 5% na potência final.
- **Displacement Up:** serve para melhorar alguns carros antigos que não tinham injeção eletrônica, como o Skyline R32 ao R34. Essa



**Motor (Engine)**

peça aumenta a exaustão, torque e o RPM. Os ganhos variam de carro para carro, de 2% a 8%.

- **Racing Chip:** muda pouca coisa na potência final do carro, mas ele permite que os mostradores importantes, como o nível do óleo do motor, sejam mais sensíveis, o que é uma ótima pedida para manter o carro sempre tinindo.
- **Nitrous:** é um tubo de óxido nitroso que

possui muito mais oxigênio do que ar, fazendo com que a combinação com a gasolina fique muito mais eficiente. Isso se converte em HP temporário que varia de 50 a 100, o que pode ser uma boa pedida para retomada de velocidade após as curvas. Você pode mudar as configurações do Nitrous fazendo com que ele dure mais, porém sem tantos ganhos de potência, ou fazer com que seu carro fique muito mais rápido, porém com duração reduzida.



**TURBO**

Funciona mais ou menos como o NA Tune-up, só que apenas para os carros aspirados. Estas peças vão ajudar os carros ganharem mais potência e rotações por minuto, sem prejudicar o torque em baixas rotações. São três tipos de peças vendidas nesta parte da loja, o Turbine Kit, Intercooler e o Supercharger. Todas as peças vão fazer com que o giro do motor seja ampliado.

O ganho de potência dos Turbine Kits variam de 5% (Stage 1) a 40% (Stage 4), porém nem todos os carros podem equipar o nível mais forte de turbo, ficando quase que exclusivamente para carros como Toyota GT-ONE Race Car (TS020).

O intercooler é o refrigerador de ar que ajuda o motor trabalhar melhor e em condições mais favoráveis, além disso, essa peça aumenta a pressão do ar, o que melhora o desempenho do kit de turbina. São duas peças nesta parte e a variação entre elas é pouca, geralmente entre 5 e 10 cavalos de potência.

A última peça é a Supercharger que só pode ser adquirida por carros que não podem ser equipados com o kit de turbina, como é o caso do Mazda Miata MX-5. O ganho de potência desta parte varia entre 25 e 35% dependendo do carro.

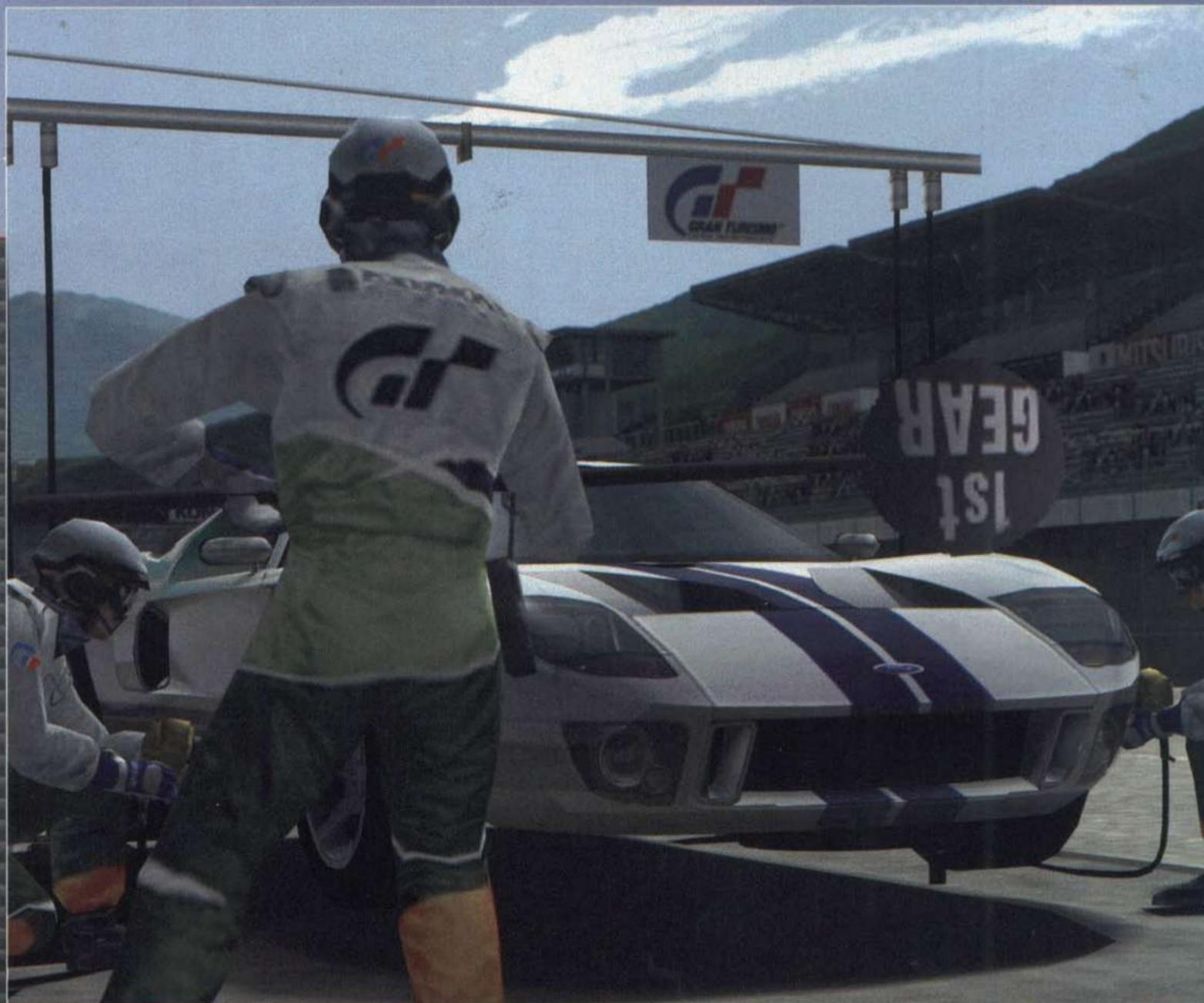


## CÂMBIO (DRIVETRAIN)

O sistema de mudança de marchas está intimamente ligado com resposta do carro. Você se lembra daquela propaganda que dizia que potência não é nada sem controle? Essa é a mais pura verdade, pois se seu carro não conseguir lidar com tudo aquilo que está embaixo do capô, seu investimento será praticamente nulo.

O sistema de câmbio vai fazer com que o seu bólido ganhe mais velocidade de retomada e arranque, aproveitando cada gota de HP e os giros extras que forem adquiridos. São seis tipos peças que podem ser compradas nesta parte da loja e que vão melhorar o desempenho do seu carro.

- **Transmissão (Transmission):** vai transformar a resposta do carro. São três opções: Close, Super Close e Full Customize. As duas primeiras opções vão fazer com que as marchas sejam trocadas mais rapidamente, fazendo com que seu carro ganhe mais poder nas curvas e nas retomadas após as freadas, porém reduzem a velocidade final. Já o tipo Full Customize permite que você configure a velocidade em que cada marcha será alterada, permitindo que sejam feitas mudanças para cada tipo de traçado, como aqueles que possuem menos retas e outras como o Circuit de la Sarthe, que possui retas enormes, permitindo usar toda a rotação e HP. Para esta última opção existem diversos medidores que podem ser alterados, porém quem não está familiarizado (ou não quer perder



tempo), existe a opção Auto, que configura todas as marchas, aumentando ou diminuindo os valores para mudança de câmbio.

- **Embreagem (Clutch):** ajuda na troca de marchas, acelerando a resposta do câmbio. São três opções de peças, sendo que a melhor é a Triple Plate, que aumenta a aceleração do carro.
- **Engrenagem (Flywheel):** é responsável pela utilização da energia cinética do motor, diminuindo a velocidade em que as marchas são alteradas, sem falar que ajuda na aceleração. São três

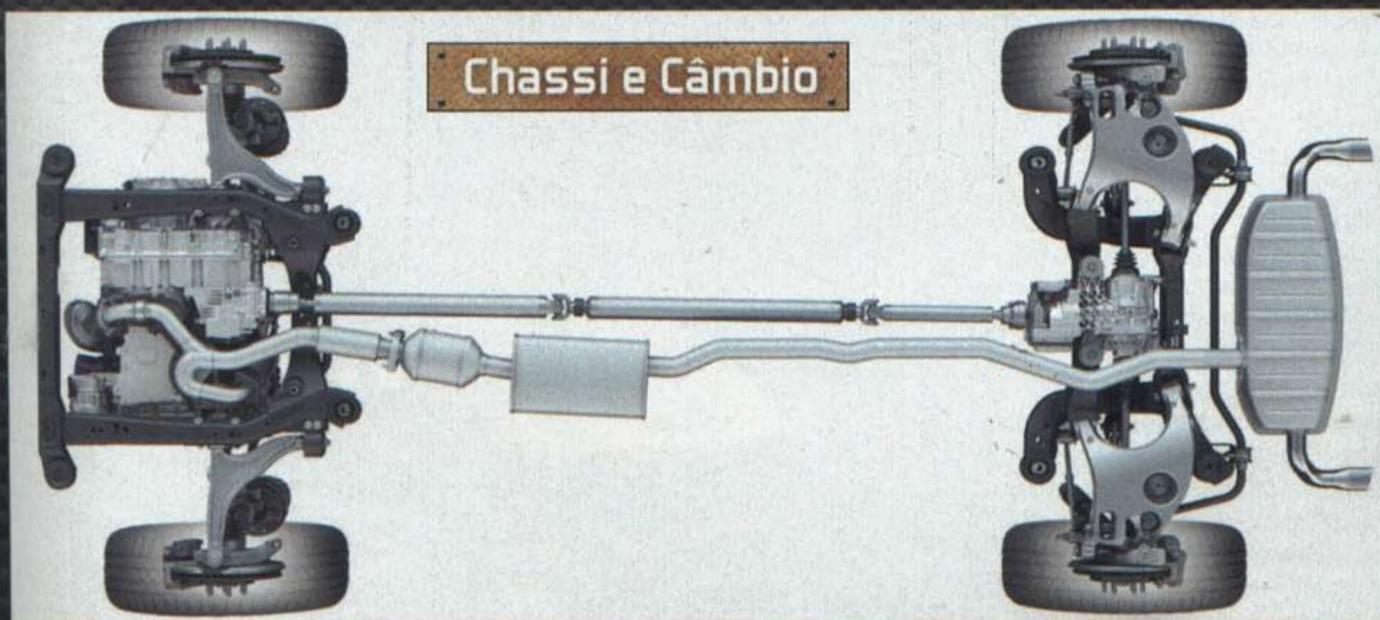
variações para esta peça; como ela é barata, compre a engrenagem para corrida (Racing), pois assim seu carro vai ganhar desempenho tanto nas mudanças para marchas altas quanto nas reduções.

- **Diferencial (Limited-Slip):** é o que faz a tração do carro se manter firme tanto na aceleração quanto na desaceleração. Esta peça é muito importante e pode mudar toda a resposta que você pode obter do carro; é uma aliada para quem sabe o que está fazendo. Se você é mecânico digital de primeira viagem, é recomendado utilizar a versão 2-way, pois assim

seu carro vai ganhar equilíbrio. Quem sabe o que quer pode aumentar o torque do carro, fazendo com que fique mais fácil ou difícil fazer as curvas (o inverso também se aplica). Esta peça também ajuda na forma que o carro se comporta com a aceleração e desaceleração: mais rápido, porém derrapando, ou mais lento, mas com menos gasto de pneus. Tenha cautela com estas peças.

- **AYC Controller:** é uma peça que só é encontrada nos carros da linha Mitsubishi Lancer Evolution IV e superior. Ela permite que o torque das rodas traseiras seja controlado por computador e permite que o usuário altere a força das rodas frontais para ajuste diferenciado dependendo da curva. Isso significa que o carro vai detectar quando o carro estiver saindo de uma curva, mudando o torque das rodas frontais conforme a necessidade. O problema é que este sistema só funciona enquanto houver aceleração, o que significa que ele vai funcionar em curvas longas, como as de pistas ovais.

- **Carbon Driveshaft:** conhecido como eixo cardã, é um sistema de transmissão de torque usado em carros com tração 4x4. Esta peça reduz o peso do carro e ainda melhora a aceleração do veículo. ▶



### SUSPENSÃO (SUSPENSION)

Esta peça é responsável pela resposta do carro nas curvas e nas ondulações da pista. Só existe um tipo de peça que pode ser comprada aqui, mas que vai melhorar consideravelmente a forma que seu bólido responde.

Com estas peças você pode ajustar a altura do carro, o quanto que a suspensão vai aguentar de impacto e como isso será transferido para o volante (quer dizer, controle) e o ângulo da roda. Todos estes ajustes podem ser feitos para que você controle melhor o carro, porém é bom lembrar que todas as alterações podem fazer com que o carro fique totalmente desregulado, caso você não saiba o que está fazendo.



### PNEUS (TIRES)

Os pneus vão fazer com que seu carro fique no chão ou saia patinando por aí. Algumas provas requerem certos tipos de pneu (como as de rally), por isso é bom ter em mente para qual prova você vai usar o carro antes de comprar. Estas peças são caras e podem ser a chave para a vitória. São cinco tipos de pneus que variam em aderência e durabilidade.

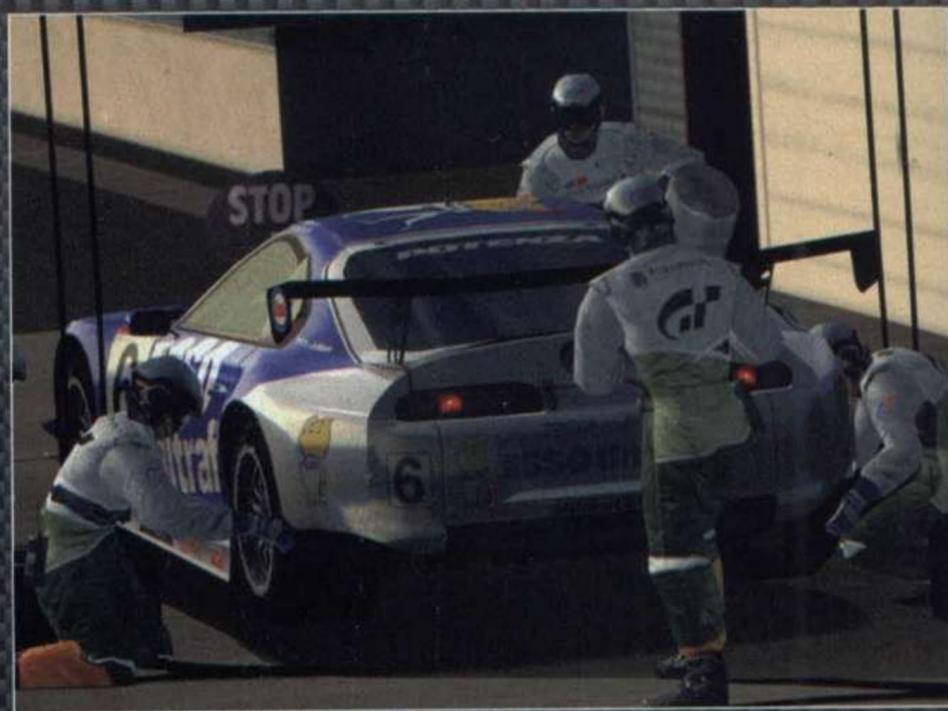
- **Standard:** são os que menos têm aderência, derrapam nas curvas quando em alta velocidade, porém duram muito – o que não é uma vantagem em provas normais.

- **Sports:** são intermediários, têm uma boa aderência e durabilidade.

- **Race:** os pneus de corrida são divididos em cinco tipos, do Super Hard (super duros), que têm menos aderência e grande longevidade, aos Super Soft (super macios), os que mais prendem o carro no chão, porém duram pouco.

- **Dirt Tires e Snow Tire:** os Dirt são requeridos para provas de rally na terra e os Snow Tires para o gelo.

A duração do pneu também é aumentada e reduzida conforme sua maneira de dirigir. Caso você respeite os limites do seu carro e a tangência das curvas, eles podem durar muito, se fizer o contrário, nenhum dos pneus vai conseguir durar mais do que uma volta.



### OUTROS (OTHER)

Aqui estão itens que vão ajudar no desempenho do carro, seja na redução de peso ao controle variável de diferencial (VCD). O aumento da rigidez dos veículos antigos também está disponível e vai ajudar na hora de passar na linha de chegada.

O VCD está disponível para os carros com tração nas quatro rodas e é muito útil para provas de rally, fazendo com que você determine a força aplicada em cada um dos eixos.

A redução do peso remove as partes do carro que não são usadas em competições (bancos de couro, trio elétrico, caixas de som etc.), fazendo que o carro tenha melhor aceleração, frenagem e controle nas curvas. São três níveis que podem ser aplicados e a cada nível mais leve fica o seu carro.

Já o aumento da rigidez vai fazer com que o carro responda melhor aos ajustes da suspensão. Isso melhora a resposta do carro, fazendo com que todos os comandos feitos no controle.



# Provas – Terceira Parte

Prepare-se para suar a camisa de verdade e competir nas provas mais difíceis inventadas para Gran Turismo 4. Não pense que as lições a seguir vão transformá-lo magicamente em um campeão, é preciso treinar muito e conduzir as dicas com paciência.

## Super Licença

Com as duas edições anteriores de D&T você reuniu conhecimento suficiente para vencer a maioria das provas. Agora chegou a hora de ser o maior piloto de GT4.

Todas as provas desta categoria são time trials das pistas que você vai encarar no game. Diferente das licenças anteriores, nestas vamos dar só os pontos chave para que você consiga se dar bem, afinal, se você chegou até aqui, significa que você já sabe como fazer as curvas, como contornar tangências e também reconhecer os diferentes tipos de carros. A tarefa não será fácil, será dureza mesmo conseguir os troféus de ouro, mas se você for perseverante e dedicado vai conseguir mostrar sua habilidade.

## TESTE SL-1

1 Lap Time Trial  
(Twin Ring Motegi Road Course)

Carro: Honda Gathers Drive Civic Race Car '98

Este traçado tem várias retas, o que torna obrigatório que você faça todas as curvas fechadas com maestria para aproveitar a tangência e conseguir uma velocidade razoável nas linhas retas.

Depois da largada, fique atento na curva 1, que deve ser feita com velocidade em torno dos 85 Km/h. Se você não fizer a tangência certa, seu carro vai sair da pista, o que é exatamente o que você não quer. O ponto número 2 também deve ser feito com cautela, pois é uma descida. Passe as rodas da direita em cima da zebra enquanto mantém a velocidade em 68 Km/h no

máximo. O terceiro trecho já foi feito em uma prova anterior (IA-14, publicada na edição #129), só que aqui seu carro é muito melhor e você vai conseguir contornar este trecho sem ter que se preocupar com o carro saindo de lado.

## Teste SL-2

1 Lap Time Trial (Citta di Aria)

Carro: Alfa Romeo Spider 1600

Você andou nestas ruas estreitas (Prova IB 15, edição #129). Aqui você não terá que se preocupar com o Pace Car, mas terá que correr contra o relógio, já que o carro tem que está com suas precariedades. Fique de olho no ponto 1, que deve ser feito na segunda marcha e com velocidade em torno dos 50 Km/h. Tente manter seu carro mais próximo possível da zebra, assim

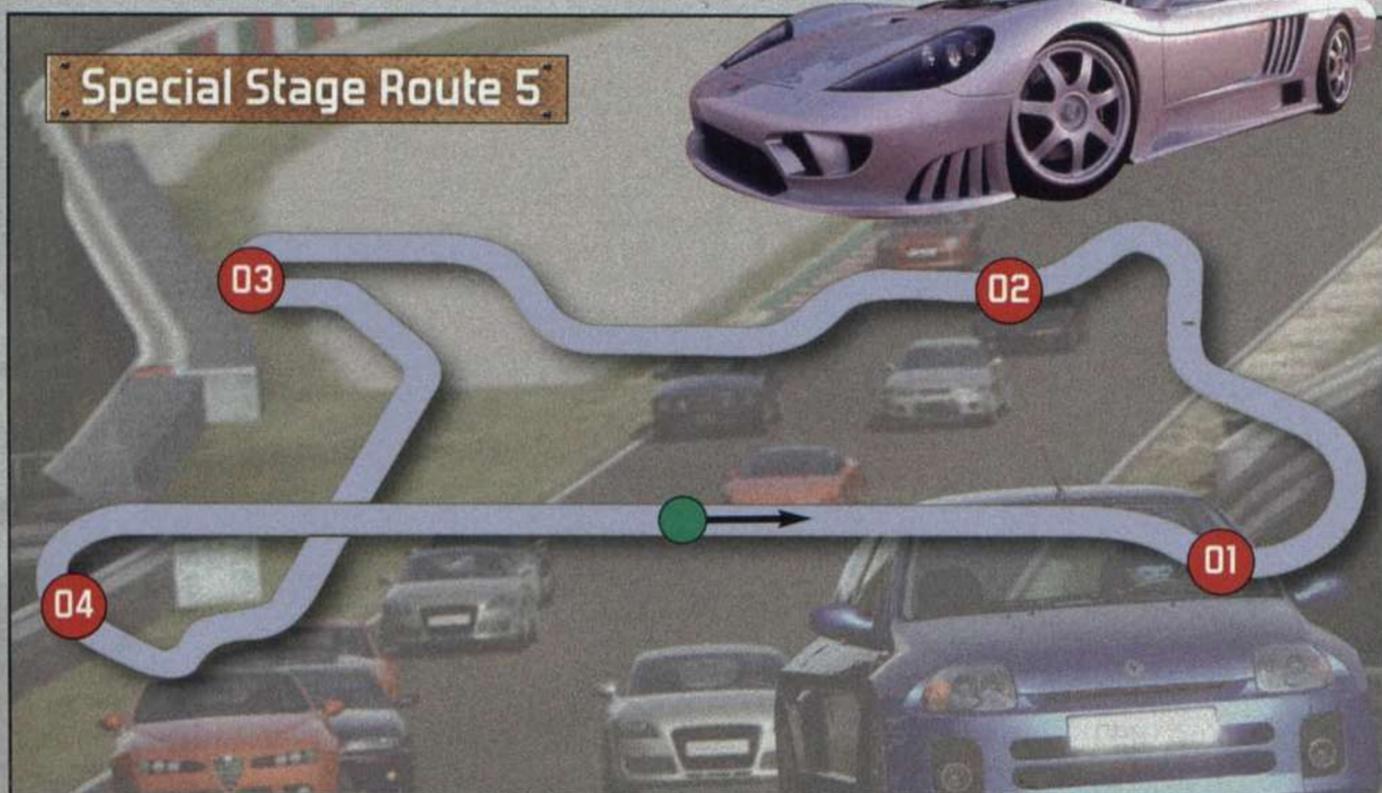
você conseguirá contornar esta curva em U sem dificuldades.

No ponto 2, fique de olho para não bater nos portais. Além disso, ao passar pelo segundo arco, freie para 80 Km/h e conseguir fazer a curva para esquerda.

Para passar pelo terceiro ponto, lembre-se da dica de frear assim que conseguir ver o arco. Assim você chega aos 80 Km/h, velocidade ideal para fazer a curva para esquerda. Logo em seguida faça curva em U com velocidade em torno de 50 Km/h.

Já o quarto ponto pode ser contornado sem frear, basta soltar o acelerador. Assim, a subida ajuda seu carro a diminuir a velocidade para os 80 Km/h necessários para contornar esta curva.

## Special Stage Route 5



## Teste SL-3

Lap Time Trial  
(Special Stage Route 5)

Carro: Saleen S7 '02

Este estágio de rua dificulta concluir a prova com o troféu de ouro. Alguns

pontos da pista não podem ser tocados, caso contrário você terá que começar tudo novamente. É necessário dominar as curvas em S e também prestar atenção nas curvas em U para não

perder velocidade de saída.

O carro desta prova é muito potente e vai dar um trabalho para se acostumar com a resposta de desaceleração. O primeiro ponto é um destes locais. Mantenha-se no

lado esquerdo da pista e tente fazer a primeira curva em linha reta, já se preparando para entrar no túnel e virar para esquerda. Contorne o túnel com velocidade em torno dos 135 Km/h.

O segundo conjunto de curvas apontado no mapa deve ser feito em alta velocidade e pode ser bem perigoso. Mantenha o velocímetro girando em torno dos 175 Km/h.

Esta curva (3) em U deve ser feita em 60 km/h. Tente manter as rodas do lado esquerdo do carro em cima da zebra do centro da curva. Isso vai ajudar a virar e também vai fazer com que você recupere o ponto de aceleração mais rapidamente.

A quarta parte complicada da pista deve ser feita misturando a alta velocidade com o controle do carro. Tente fazer a chicane praticamente em linha reta, reduzindo o giro do motor para 140 Km/h. Você deve entrar na curva que precede a reta com o velocímetro marcando 90 Km/h e sair dela com velocidade em torno dos 140 Km/h. Só assim você vai conseguir cruzar a linha de chegada abaixo do tempo de 1m 24s 500m. ►



**Teste SL-5**

**Lap Time Trial (Seattle)**

**Carro: Ford GT '05**

O circuito de rua da cidade de Seattle é recheado de retas e curvas fechadas que são bem desafiantes para o Ford GT. O possante tem uma tendência de fazer as curvas pelo lado de fora. A dica é frear bem antes de fazer as curvas na tangência certa.

O primeiro ponto a ser observado é a curva no topo da subida. Depois do terceiro salto, freie para fazer a curva a 95 Km/h. Fique preparado, pois adiante (2) a curva deve ser feita com um arco bem largo que deve ser contornado

também a 95 Km/h. Isso porque no final da curva há uma área de escape que pode ser utilizada e permite que você não desacelere tanto.

Quando chegar ao ponto 3 não é necessário frear bruscamente, basta um toque no botão ■. Mantenha o carro à direita para conseguir fazer a curva em cotovelo em seguida, a 80 Km/h.

No ponto 4 a pista é bem larga, mas você deve se manter próximo

ao centro da curva para não perder tempo e velocidade em demasia.

Já o último trecho marcado no mapa merece ser explicado, porque o Ford GT vem rápido e a chicane deve ser feita quase em linha reta e sem acelerar. Ao retomar o controle do carro, volte a pisar fundo até cruzar a linha de chegada.

**Teste SL-6**

**Lap Time Trial (Ice Arena)**

**Carro: Hyundai Accent Rally Car**  
O maior desafio desta pista é conseguir terminar a prova. A pista é estreita e você não pode bater nas paredes com velocidade acima de 30 Km/h. Uma dica que serve em geral para este traçado é começar a fazer as curvas antes de entrar e contorná-las em um ângulo bem aberto.

No ponto 1, entre com velocidade de 50 Km/h para conseguir alinhar o carro à direita antes de entrar na curva em U. As duas curvas fechadas devem ser contornadas com velocidade média de 30 km/h, já que um pouco a mais que isso pode levá-lo para a parede.

Tenha calma no último trecho. Você tem que contornar a curva segurando bem leve no acelerador para não passar de 55 Km/h. Se você conseguir ser sangue frio, conseguirá terminar esta prova em 56 segundos.

**Teste SL-4**

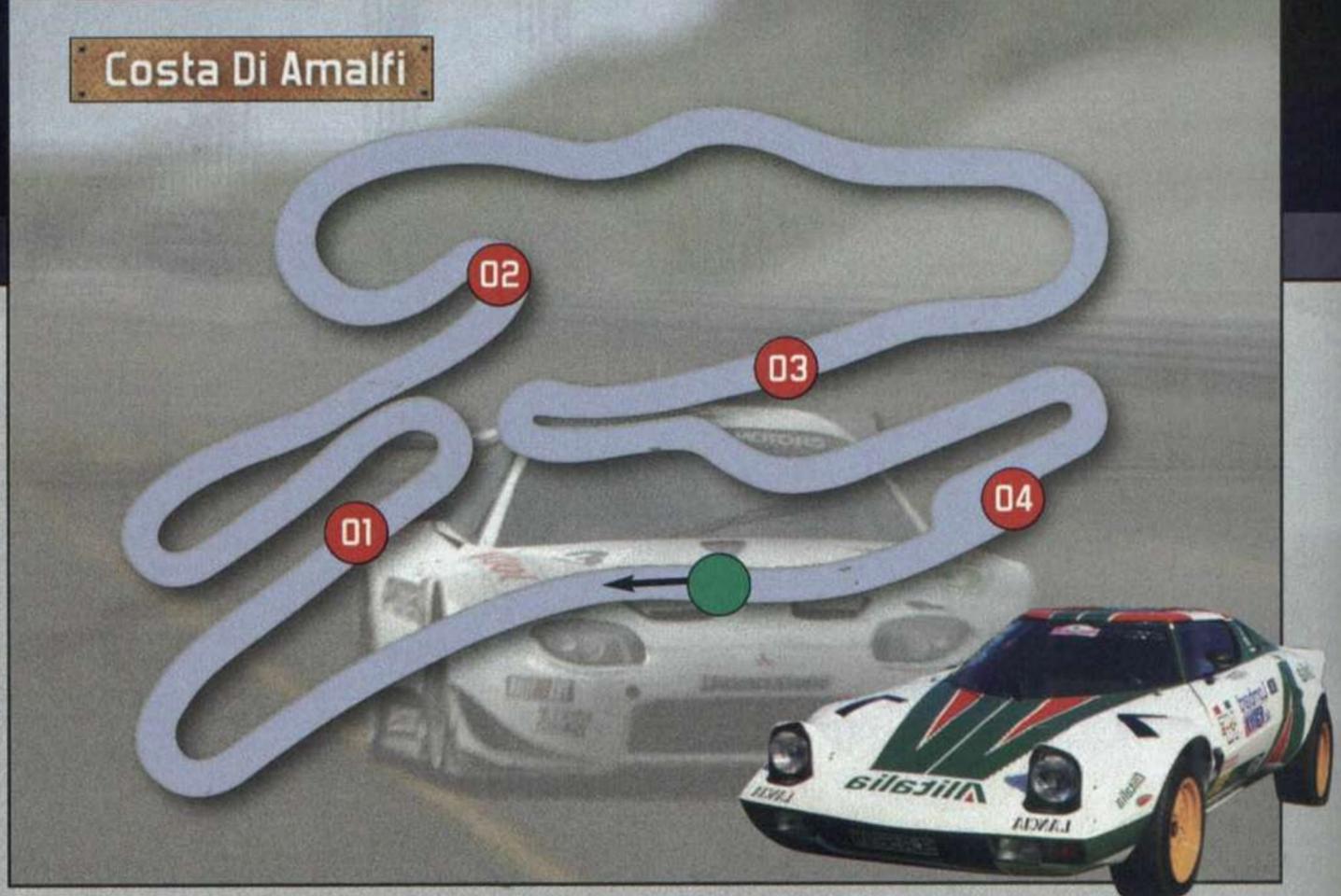
**Lap Time Trial (Costa di Amalfi)**

**Carro: Lancia STRATOS Rally Car**

A pista para esta prova também foi mostrada na edição passada e as dicas devem ser usadas aqui quase em sua totalidade. O carro que você vai controlar nesta prova é muito bom nas retas, mas tem a tendência de sair com a traseira nas curvas – e isso é péssimo para esta pista, que tem diversas curvas em U. Para domar a fera, freie antes de virar.

No primeiro ponto indicado no mapa, há um local que obriga a fazer um salto, e ele deve ser feito da maneira certa. Se você entrar errado, certamente vai bater nas laterais da pista. Certifique-se que seu carro fique bem no meio da pista antes de partir para o salto. Isso vai ajudá-lo a manter seu carro veloz até antes da curva no final da reta.

O ponto 2 indica o local onde você tem que ter cautela, pois existe



uma entrada falsa e que engana muita gente. Se você bater ali será o fim de sua volta rápida.

A descida marcada no ponto 3 é traiçoeira. Você poderá chegar na velocidade máxima do carro, porém não deixe isso acontecer, pois no

final da reta tem uma curva bem fechada. Comece a frear assim que passar da curva para direita que antecede a curva em U. Assim você vai conseguir contornar a curva com total tranquilidade.

A parte mais difícil desta pista

fica exatamente nas curvas em U no trecho de descida do traçado, no final da volta (4). Enquanto faz a curva, ouça os pneus: não deixe que eles façam muito barulho, isso significa que você está passando do ponto.





### Teste SL-7

#### Lap Time Trial (Trial Mountain)

**Carro: Mercedes-Benz SLR**

Este é um dos carros de passeio mais rápidos do catálogo de GT4. A Mercedes McLaren é boa tanto nas retas quanto nas curvas, só que tanto poder merece um pouco de costume, afinal não é todo dia que você pode pilotar um foguete com quatro rodas.

Você já deve conhecer o traçado de Trial Mountain como a palma de sua mão, pois muitos testes foram realizados nesta pista. Tome muito cuidado com este carro. Os freios são muito fortes e podem fazê-lo rodar caso seja muito brusco na hora de reduzir.

A velocidade recomendada no ponto 1 é de 115 Km/h, mas você precisa fazer na tangência certa, saindo da direita e entrando para esquerda no túnel, do contrário o carro pode bater na parede.

Na curva que precede o segundo túnel (2), a velocidade deve

ser em torno de 115 Km/h. Já no topo da subida (3), reduza para 90 Km/h e só volte a acelerar quando passar da metade da curva. No quarto trecho



velocidade superior aos 20 Km/h. Veja o vídeo de apresentação e tente decorar o caminho. Mesmo que o computador faça em tempo superior do que o requisitado para fazer o troféu de ouro, o trajeto percorrido é o melhor para conseguir pegar todos os cones sem dificuldade.

### Teste SL-9

#### Lap Time Trial (El Capitan)

**Carro: Dodge Viper SRT10 '03**

Outra pista que mostramos na edição passada da D&T. Você já deve ter decorado o traçado de El Capitan como a palma de sua mão, o que é ótimo, pois assim você sabe que, para passar da curva em S (1), é necessário ser rápido; 115 Km/h é suficiente para conseguir chegar ao túnel sem dificuldades. O problema é que o Dodge Viper é muito mais veloz que os carros anteriores e por isso é preciso tomar muito cuidado para que você não bata no interior do túnel, nem saia voando no solavanco da saída do túnel.

O segundo trecho é o mais difícil de ser feito com este carro. Nas pequenas curvas você deve soltar o acelerador, tome cuidado para não perder o controle e sair da pista. Tenha atenção redobrada na ponte, pois se estiver acima de 180 Km/h seu carro vai bater com força e isso é desclassificação na certa.

O terceiro ponto é o mais simples, mas lembre-se que se não estiver na tangência certa, você não vai conseguir fazer a curva a 150 Km/h e desenvolver uma velocidade favorável na reta final. ▶

marcado, lembre-se de fazer a tangência certa, do contrário você terá que reduzir para baixo dos 110 Km/h para conseguir fazer a curva.

### Teste SL-8

#### Lap Time Trial (Tokyo Route 246)

**Carro: Honda Takata Dome**

**NSX [JGTC] '03**

Este carro é muito rápido e os seus pneus de corrida médios são excelentes para este tipo de pista, na qual a aderência é vital para manter

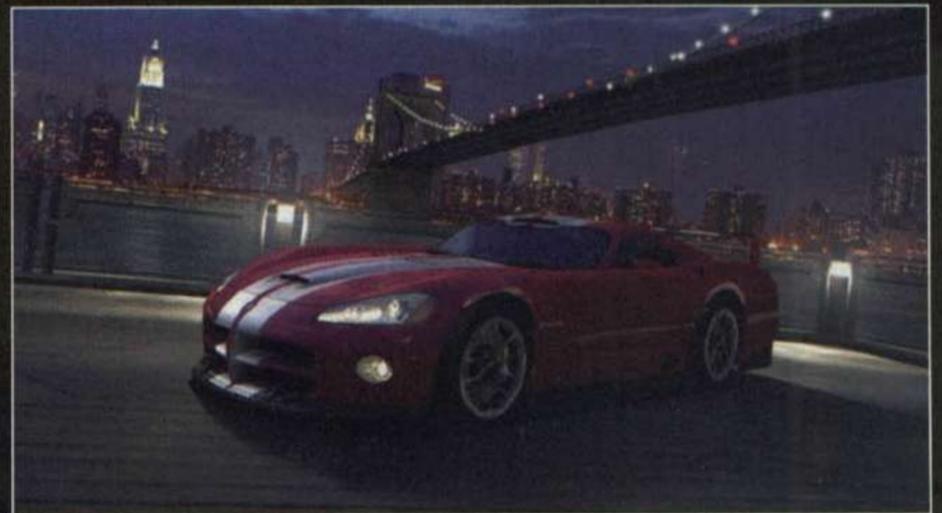
um leve toque no freio para, chegar aos 180 km/h e conseguir contorná-la sem problemas.

### Coffee Break 5

#### Cone Maze Challenge

**Carro: Honda Beat Version F '92**

Este Coffee Break é simplesmente chato. Você deve derrubar os 50 cones em menos de 1 minuto e 33 segundos enquanto passa por um labirinto apertado, no qual você não pode bater nas paredes com





### Teste SL-10

#### Lap Time Trial (Grand Canyon)

Carro: Mitsubishi Starion 4WD Rally

O traçado de Grand Canyon é bem complicado, pois é muito estreito e impede que você faça curvas derrapando. Ser rápido aqui é ser cauteloso, saber dosar a velocidade com o freio. Ainda bem que você conhece alguns trechos desta pista e que vão ajudá-lo a chegar abaixo do tempo do troféu de ouro.

Tenha calma na primeira curva, ela é bem aberta e pode ser contornada em até 65 Km/h; e a segunda curva, em seguida, é mais amigável desenvolver 75 Km/h. A grande curva (2) tem que ser contornada na primeira marcha a 50 Km/h, assim você consegue sair dela com o velocímetro marcando 70 km/h. Mas não fique afoito, pois logo em seguida você vai encarar um trecho de baixa velocidade (3) com curvas fechadas e estreitas. Nunca deixe o velocímetro marcar 80 Km/h para não bater nos muros e cercas de proteção.

O segredo para se dar bem nesta pista está na curva antes da reta (4), que deve ser contornada na segunda marcha e, quando for virar para esquerda, o velocímetro deve estar marcando 80 km/h, no máximo 85 km/h.

### Grand Canyon



Controle o carro para que os saltos não o arremessem para a grama. Passando da faixa, reduza para 80 km/h para fazer a curva.

O trecho de subida (5) é bem

complicado. Se o seu carro ficar acima de 35 km/h nas curvas, é batida na certa nas laterais da pista; enquanto se ficar abaixo não é possível concluir a prova a tempo do

troféu de ouro. Controle a aceleração com leves toques no freio. Quando começar a descer, volte a pisar fundo na reta e fique no centro da pista. Dê para terminar antes de 2m44s.

### Teste SL-11

#### Lap Time Trial (Opera Paris)

Carro: Renault Clio Renault Sport V6 Phase 2 '03

Várias provas de rua foram feitas neste traçado, portanto é só juntar as peças. Para acompanhar, nada melhor que um carro francês para o

teste de Opera Paris. Os pontos de cautela são os mesmos que você conheceu anteriormente: as quatro curvas da praça (1) que devem ser contornadas em alta velocidade (100 Km/h) e na tangência certa.

A curva fechadíssima no final da reta (2) deve ser contornada a

65 km/h na primeira parte e 50 km/h na segunda. Fique esperto com a curva número 3, pois ela é bem traiçoeira. O Clio está equipado com um pneu de rua que não dá muita aderência, o que significa que você tem que dar uma leve reduzida para 150 Km/h para conseguir contornar esta parte. Quando for entrar no trecho final da pista (4), reduza para 55 km/h assim que vir a placa de 50 metros. No resto é só administrar para chegar em primeiro lugar.

### Teste SL-12

#### Lap Time Trial (Suzuka Circuit)

CARRO: Nissan Motul Pitwork Z

Nesta pista o Nissan consegue se dar bem por estar equipado com pneus de corrida. Isso significa que o trecho das curvas em S (1) pode ser feito a 160 Km/h. Mas isso não muda o fato que você terá que reduzir para 100 Km/h quando for passar sob a ponte (2) e para 65 km/h quando alcançar a curva em U (3).

Após a grande reta é necessário frear para fazer a grande curva depois da ponte (4); basta soltar o acelerador por um instante. A chicane (5) deve ser contornada nos costumeiros 75 km/h e depois é só pisar fundo até a linha final.



### Teste SL-13

Lap Time Trial (Infineon Raceway - Sports Car Course)

Carro: Audi R8 Race Car '01

Prepare-se para encarar a Infineon Raceway pilotando um carro que parece mais veloz do que o vento. Tenha cuidado, pois o Audi R8 engana muito neste traçado montanhoso e cheio de curvas cegas. Começado com os dois primeiros morros (pontos 1 e 2), se não forem feitos com a tangência certa, não será possível fazer um tempo menor que 1m16s. Ambas as curvas devem ser contornadas com

velocidade média de 130 Km/h.

A curva fechada ao norte da pista (3) também é bastante complicada. Seu carro vai a toda velocidade e tem que frear para 90 km/h em um espaço muito curto. O momento ideal para apertar ■ é ao passar pela linha amarela no lado esquerdo da pista.

Depois de contornar a curva, pise fundo e, no ponto 4, dê uma leve freada para que o carro não saia da pista. O ponto de frenagem da última curva fechada (5) é logo quando você vir os cones à esquerda. Seu carro

deve estar em torno de 290 Km/h neste momento. Freie para 70 Km/h, contorne a curva e corra para a linha de chegada.

### Teste SL-15

Lap Time Trial (Suzuka Circuit)

Carro: Nissan Motul Pitwork Z [JGTC] '04

A temerosa pista de la Sarthe, mais conhecida pelas 24 horas de Le Mans. A bordo do Bentley Speed 8 a pista parece curta, tamanha é a velocidade deste veículo. Ele consegue dar uma volta pelo circuito em 3m15s, ou seja, sobram folgados 4 segundos para o ouro, não é? Não, não é bem assim. Você precisa entender que este carro é rápido demais e isso faz com que a menor ondulação na pista atrapalhe o controle e o seu desempenho.

Você vai sentir a ondulação nas retas da estrada (1), então fique esperto com as duas curvas. Ambas devem ser feitas na tangência

correta para não perder segundos preciosos. Porém, é no final da reta (2) que você deve ter maior cuidado, pois se você não fizer a tangência certa e não reduzir para 90 km/h no momento certo, seu carro vai parar na terra – e você terá que começar tudo de novo.

Volte a acelerar como se sua vida dependesse disso, repare que no final desta reta você vai ver dois homens olhando a pista, neste momento aperte o botão de freio para reduzir a velocidade para 310 km/h. Mantenha-se à direita para fazer a curva para esquerda a 115 km/h e para a direita a 85 km/h.

O próximo ponto de atenção é o setor 4, onde existem quatro curvas largas. Faça com a tangência certa que você não terá que frear. O que pode estragar a sua corrida fica logo no setor 5, onde existem as duas chicanes que devem ser contornadas com velocidade média de 130 km/h.



### Teste SL-14

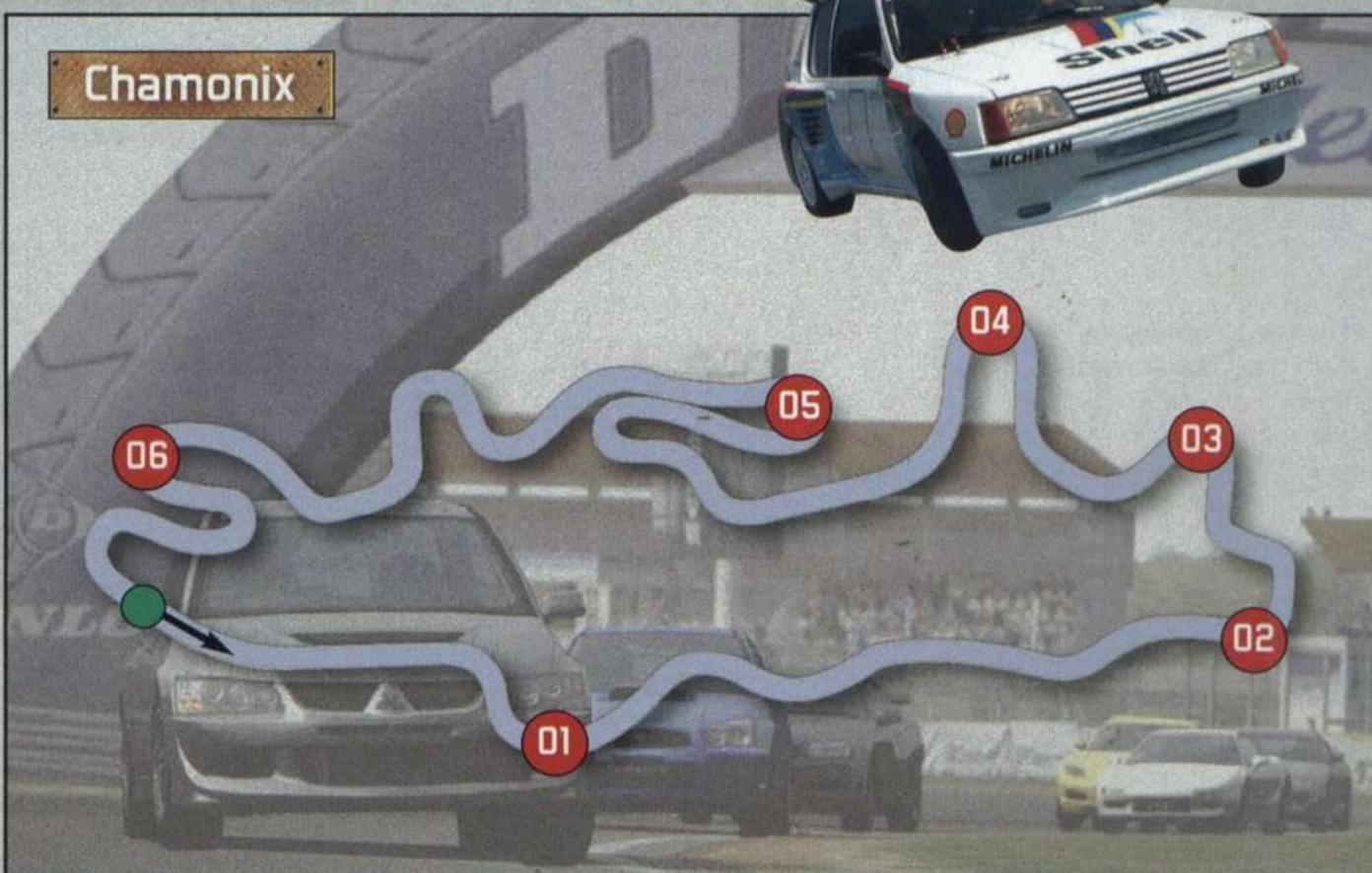
Lap Time Trial (Chamonix)

Carro: Peugeot 205 Turbo 16 Rally Car '85

Dirigir bem um carro de rally no gelo não é questão de velocidade, mas de controle. E é exatamente isso que você vai precisar nesta prova demorada, complicada e irritante. O carro derrapa tanto no asfalto quanto na neve. Não adianta tentar forçar em nenhuma parte da pista. Se você conseguir fazer todas as curvas derrapando e bem perto do centro, você conseguirá se dar bem nesta prova. O difícil é fazer isso. Você vai ter que usar todas as suas técnicas de drift nesta prova.

O primeiro ponto de paciência é na curva indicada com o número 1. Nela você estará no asfalto e seu carro vai derrapar feito um louco. A velocidade ideal para contorná-la é aos 85 Km/h. Não freie de uma vez, controle a aceleração de leve apertando suavemente \* ou, com igual leveza, levante a alavanca direita.

Ao chegar no ponto 2, será necessário fazer uma curva para esquerda. Tenha cuidado, pois o carro vai sair da neve e entrar no asfalto. Freie para 60 km/h (só enquanto estiver na neve) para não perder o controle do carro quando acontecer esta mudança.



O retorno para a linha de chegada é o trecho mais lento, porém não existem muitas mudanças de terreno; daqui para frente é só gelo. Ainda assim, mantenha a velocidade baixa. O ponto 3 deve ser contornado a 30 Km/h e o 4 a 45 Km/h.

As duas curvas fechadas indicadas com o número 5 devem ser feitas em primeira marcha para que o carro não perca o controle. A velocidade da primeira curva deve ser feita em torno dos 40 Km/h; e a segunda em 30 km/h.

No final (6), as três curvas

fechadas vão ser difíceis. Faça a primeira em 40km/h, a segunda em 30 km/h e a terceira em 50km/h. Esta última deve ser bem calculada, pois no meio o carro volta para o asfalto e pode colocar tudo a perder. Fique tranquilo e treine, pois esta é uma das pistas mais difíceis do jogo. ►



### Teste SL-16

#### Lap Time Trial (Nürburgring North Course)

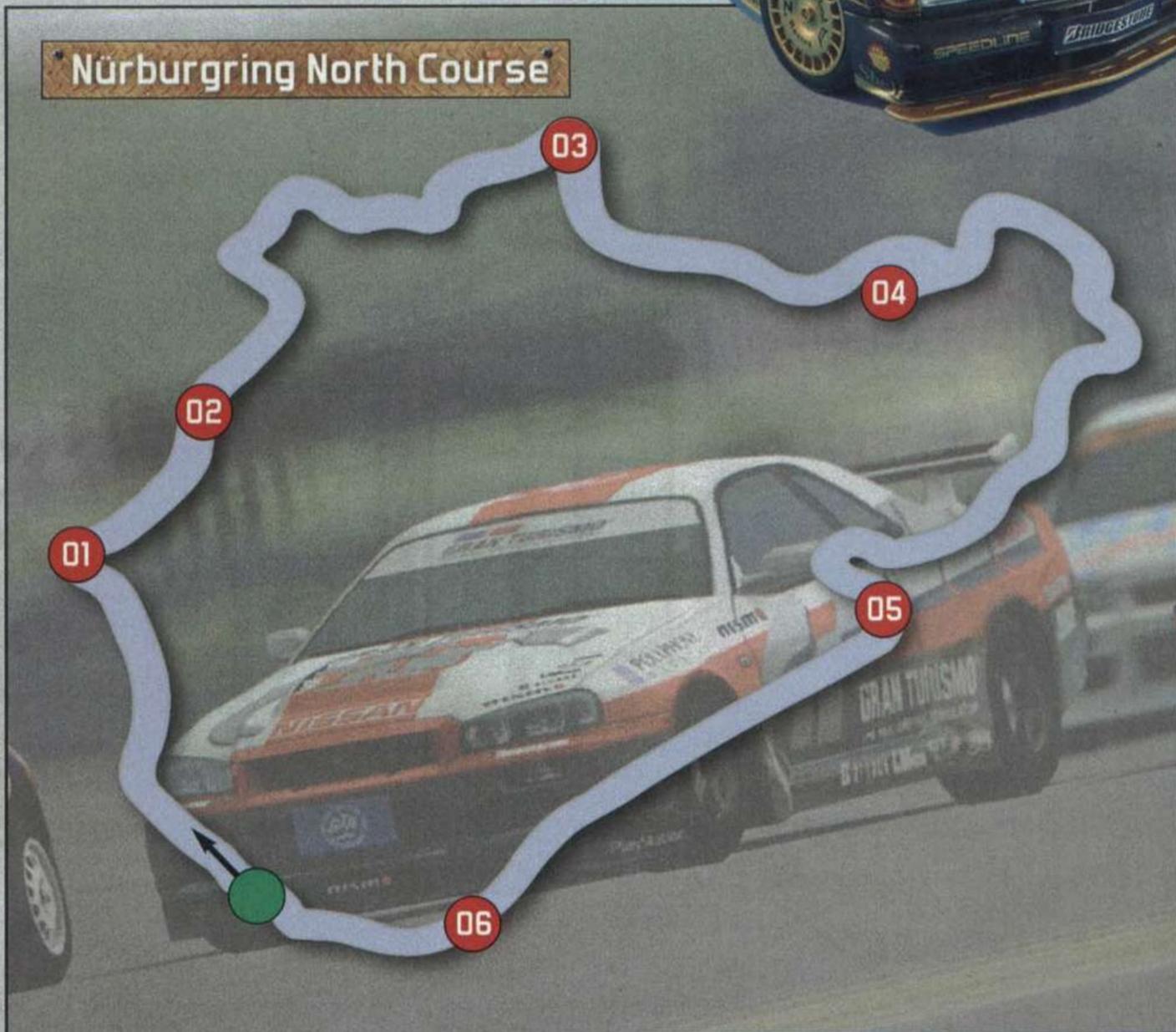
Carro: AMG Mercedes 190 E 2.5 - 16  
Evolution II Touring Car '92

Esta vai ser um loonga volta. A Mercedes 190 está equipada com pneus duros de corrida, isso significa pouca aderência, menos até do que nos pneus esportivos. Isso é um problema para as semirretas.

Cuidado com as zebras que tendem a jogar o carro para os lados. Memorize cada canto desta pista, principalmente as curvas que não necessitam de freio, assim você não será surpreendido na hora H. Se você estiver com muitas dificuldades, não deixe de ler a descrição mais detalhada desta pista na edição #129 da D&T.

Não existe mistério para chegar ao ponto 1 do mapa, basta manter a velocidade constante e tomar cuidado com as semirretas. Até chegar a este local já terá passado cerca de 1m10s e a velocidade deve estar em torno dos 270 km/h. Ao ver a barreira vermelha e branca de pneus no lado direito, alinhe o carro à esquerda e comece a frear no momento em que o indicador de marcha pisca em vermelho, assim você conseguirá reduzir para 105 km/h, velocidade ideal para contornar esta curva.

Na subida semirreta da floresta (2), você terá que reduzir para 215 km/h para conseguir fazer a curva para esquerda no topo do morro. Continue a reduzir a velocidade para fazer a chicane em torno dos 120 km/h. Tome cuidado com as chicanes até chegar a este trecho, porém fique mais atento com o ponto 3. Seu carro estará por volta dos 220 km/h e você terá que reduzir para 105 km/h para



conseguir passar por esta curva para a direita.

A longa semirreta guarda um perigo no final. A velocidade vai passar dos 250 km/h e você terá que ter agilidade para reduzir para 200 km/h e chegar às duas curvas fechadas marcadas pelo ponto 4. Essas duas curvas são complicadas e devem ser contornadas com velocímetro marcando 85 km/h na



primeira e 70 km/h na segunda.

A verdadeira reta de Nürburgring só poderá ser aproveitada realmente se você fizer a curva que a precede (5) com a tangência certa. Para isso, você terá que contorná-la a 170 km/h e pisar fundo por quase 30 segundos. Não coloque tudo a perder no último trecho da pista. As últimas curvas devem ser completadas com

velocidade conservadora, entre 90 e 100 km/h, tomando muito cuidado para não errar e entrar nos boxes. A última curva deve ser feita no máximo a 80 km/h. Dá para passar pela linha de chegada antes dos 7 minutos, por isso não se preocupe se errar uma entrada ou outra. Agora é só sair exibindo sua carteira de motorista profissional para todos os seus amigos. ■



# Entre no mundo DINGOO de diversões



## Configurações:

DISPLAY: 16.000.000 cores em alta definição

GAMES: 8, 16 e 32 bits e incríveis jogos em 3D

VIDEO PLAYER: assista a vídeos nos formatos RMVB, RM, AVI, WMV, FLV, MPEG, DAT, MP4, ASF

MP3 PLAYER: escute áudio nos formatos MP3, WMA, APE, FLAC

RADIO FM: frequência de 76 a 108 mhz

IMAGE BROWSER: visualize fotos em JPG, GIF, BMP, PNG

INTERFACE USB 2.0: suporta sistemas operativos WIN2000/XP/VISTA E MAC

CAPACIDADE: 4 GB de memória interna com expansão de entrada de Mini SD

DINGOO DIGITAL GAME PLAYER

[WWW.DINGOO888.COM.BR](http://WWW.DINGOO888.COM.BR)



GAMES



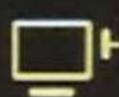
MÚSICA



VÍDEO



FOTO



AV-OUT



RÁDIO FM



GRAVADOR



E-BOOK



WEB



AJUSTES

# ELE

TELEVENDAS: (11) 3362-2306

VENDA OU TROQUE SEU PRODUTO NA ELETROMIL.



PlayStation 2

Xbox 360



PlayStation 3

Nintendo Wii



PSP Slim

Estes e muitos outros produtos com PREÇOS INCRÍVEIS você só encontra na Eletromil Games.

Visite nossa loja virtual

FINANCIAMOS NO BOLETO E NO CHEQUE EM ATÉ 24X

# TROMIL

LOJA VIRTUAL:

[WWW.ELETROMILGAMES.COM.BR](http://WWW.ELETROMILGAMES.COM.BR)

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM GAMES, COMPUTADORES, CELULARES, CAMERAS DIGITAIS, MP3 E MP4.



Notebook Acer 4720

Celulares



Ipod Touch

Câmeras Digitais



Nintendo DS Lite

Estes e muitos outros produtos com PREÇOS INCRÍVEIS você só encontra na Eletromil Games.

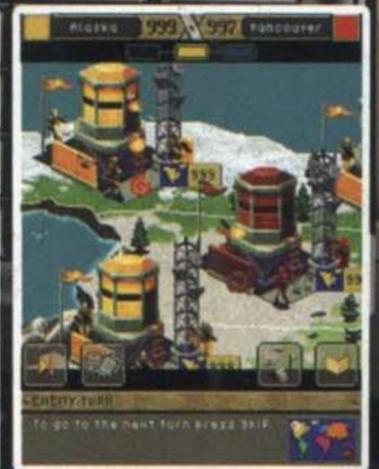
para mais informações.

ENVIAMOS  
SEDEX  
PARA TODO  
O BRASIL

R. SANTA IFIGÊNIA, 348 - 1º ANDAR - SANTA IFIGÊNIA  
SÃO PAULO - SP - CEP: 01207-001

# WAR

Um dos **maiores jogos**  
de todos os tempos  
agora também  
**no seu celular!**



**EM NOVEMBRO NAS OPERADORAS:**



ENVIE **WAR**  
PRA **250**



ENVIE **WAR**  
PRA **616**



ENVIE **WAR**  
PRA **880**



Você, sem fronteiras.

ENVIE **WAR**  
PRA **9696**



ENVIE **WAR**  
PRA **250**