

Nº 136 • Ano 12 • Brasil R\$ 7,90  
Europa € 2,50 • Maio 2010

www.gameblog.com.br

Dicas & Truques para

# PlayStation

## COPA DO MUNDO

Em primeira mão,  
teste de 2010 FIFA  
SOUTH AFRICA



## DETONADOS

### SUPER STREET FIGHTER IV

Estratégias para dominar as técnicas do melhor jogo de luta da história

### FINAL FANTASY XIII

Guia para derrotar os chefes e manual para vencer as 64 Hunts

### MEGA MAN 10

Aprenda a terminar nos níveis Easy, Normal e Hard



DETONADO

ROTEIROS, MAPAS E FOTOS DE TODAS AS 100 POMBAS SECRETAS

# grand theft auto

Episodes From  
Liberty City



**GAROTA PLAY**  
A sensual Panicat,  
Dani Bolina

# A festa não para!

Um mês já se passou desde a luxuosa estréia de *God of War III* no Brasil, mas o clima de festa continua para a nossa gloriosa família PlayStation. Desta vez brindamos a chegada do tão esperado *Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City*, coletânea que inclui os jogos *The Lost and The Damned* e *Ballads of Gay Tony*. O jogo foi lançado em disco no Brasil (nos EUA ele também está disponível para download na PSN), com direito a uma festa muito maneira na balada paulista Vegas, point que lembra as boates de Liberty City.

Vivemos uma época em que se respira PlayStation e praticamente não há uma semana em que não surja uma boa notícia relacionada ao mercado nacional. A prova foi o evento de apresentação oficial da tecnologia 3D encabeçada pela Sony. Com direito a global Glória Maria apresentando as novidades, a Sony Brasil confirmou que o PlayStation 3 tem um papel fundamental na popularização desta empolgante tecnologia e que investirá cada vez mais no videogame e seus jogos.

Na próxima edição teremos mais novidades... e festas!

Humberto Martinez  
[humberto@europenet.com.br](mailto:humberto@europenet.com.br)

# SISTEMA DE AVALIAÇÕES

A Dicas & Truques para PlayStation usa dois métodos para alcançar as notas mais justas para os lançamentos: avaliação técnica e avaliação de gênero. Enquanto a avaliação técnica julga aspectos comuns em todos os jogos e os alicerces de uma boa produção e programação, a avaliação de gênero busca classificar apenas os aspectos mais importantes para cada estilo de jogo.

A avaliação técnica é vital para o jogador mais exigente, que vê o jogo não só como diversão, mas como um produto que deve satisfazê-lo de maneira plena e agregar conceitos para evoluir a indústria.

Por outro lado, a avaliação de gênero busca apontar as características que mais importam para quem é fã de determinados estilos. Muitas vezes, um jogo pode agradar mais e alcançar grandes vendas por atingir as exigências do jogador "fã" do que por méritos técnicos.

A D&T também oferece uma classificação para Previews, que especula (com base em pesquisas e testes preliminares) quais são as chances (de acordo com a nossa opinião) de um futuro lançamento dar certo.

## O QUE ESPERAR (OU NÃO)

- ↑ Peitos explodindo e bixarocos voando
- ↑ Ferocidade das piores raças do universo
- ↑ Predadores apelões e irritantes
- ↑ Troféus por exterminar espécies

↓ Cenas do filme

QUANTO ACREDITAMOS QUE ESTE JOGO VAI DAR CERTO

# 100%

## AVALIAÇÕES

TÉCNICA	Gráficos	★★★★☆
	Controle	★★★★☆
	Áudio	★★★★☆
	Replay	★★★★☆
	Acabamento	★★★★☆
AÇÃO	Dificuldade	★★★☆☆
	Enredo	★★☆☆☆
	Inteligência artificial	★★★☆☆
	Modos extras	★★★☆☆
NOTA	Câmeras	★★★☆☆
	Chefes	★★☆☆☆

# 8,0

PlayStation



Diretores  
 Aydano Roriz  
 Luiz Siqueira  
 Rodolfo Câmara  
 Tânia Roriz

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

Diretor Editorial e Jornalista Responsável:  
 Roberto Araújo - MTB.10.796 - [araujo@europenet.com.br](mailto:araujo@europenet.com.br)

Redator-chefe: Humberto Martinez  
 Redação: Leandro Rodrigues  
 Chefe de Arte: Welby Dantas  
 Editor de Arte: Felipe Fuschini (Projeto Gráfico)  
 Revisão de Texto: Eliane Pereira  
 Colaboraram nesta Edição: André Forte,  
 Gilsomar Livramento, Maktron e Nelson Alves Jr.

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

Publicidade São Paulo  
 E-mail: [publicidade@europenet.com.br](mailto:publicidade@europenet.com.br)  
 Diretor de Publicidade  
 Maurício Dias (11) 3038-5093

Executivos de Negócios  
 Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Flávia Pinheiro,  
 Cláudia Alves, Eliângela Xavier e Rodrigo Sacomani  
 Executivos de Contas  
 Leandro Blotta, Marcos Roberto e Renata Naomi  
 Criação Publicitária: Paulo Toledo (11) 3038-5103  
 Tráfego Renato Paron (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) 3223-3998

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

Desenvolvimento de Pessoal  
 Tânia Roriz e Elisângela Harumi

Produção e eventos  
 Aida Lima (gerente) e Beth Macedo

Atendimento ao assinante e à pessoa jurídica  
 Gerente de atendimento: Fabiana Lopes  
[fabiana@europenet.com.br](mailto:fabiana@europenet.com.br);  
 Anne Iris, Mari Ehrentreich, Paula Hanne, Tamar Biffi,  
 Vanessa Araújo, Josiane Montanari, Leilane Silva e Carina Cipriano  
 Rua M.M.D.C. n.º 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900  
 Telefone São Paulo: (11) 3038-5050  
 Telefone outros Estados: 0800-557667  
 Pela Internet: [www.europenet.com.br](http://www.europenet.com.br)  
 E-mail: [atendimento@europenet.com.br](mailto:atendimento@europenet.com.br)

Administração  
 Cecília Tomazelli (Gerente), Angela Marques,  
 Gustavo Barbosa e Rodrigo Tanikado

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

Suporte Técnico  
 Ivan Bastos (Coordenador) [suporte@europenet.com.br](mailto:suporte@europenet.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 Chignaglia 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  
[www.aner.org.br](http://www.aner.org.br)

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



**GERAL**

- 6** Cartas
- 104** Dicas
- 58** Garota Play
- 12** News
- 90** Spoiler
- 96** Troféus

**DETONADOS**

- 62** Final Fantasy XIII
- 34** GTA Episodes from Liberty City
- 74** Mega Man 10
- 50** Super Street Fighter IV

**ESPECIAIS**

- 28** Troféus PSOne
- 32** Sony Fala Português

**PREVIEWS**

- 18** FIFA World Cup 2010
- 24** Dead Space 2
- 26** Lara Croft and the Guardian of Light

**REVIEWS**

- 87** Blue Toad Murder Files: The Mysteries of Little Riddle
- 82** Dragon Age: Origins - Awakening
- 88** Final Fight: Double Impact
- 86** Heavy RainChronicles: The Taxidermist
- 80** Just Case 2
- 100** Mega Man 10
- 84** Prison Break

**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)

ARTE OU NÃO?

CARTA DO MÊS



Recentemente, um crítico de cinema bastante famoso nos Estados Unidos, chamado Roger Ebert, fez o seguinte comentário em seu blog: "Videogames jamais serão arte".

Logicamente, este comentário fez a internet ferver com reações da comunidade jogadora de games contra o crítico. Inúmeros profissionais da área se opuseram a ele de forma educada, enquanto outros foram mais incisivos e agressivos contra ele.

Sinceramente, acho tal discussão uma bobagem por ambos os lados. Roger Ebert por criticar algo que não entende e os jornalistas de games por perderem seu tempo transformando a opinião de um homem idoso em motivo para uma cruzada.

Roger Ebert errou ao fazer este comentário, mas a indignação boba dos fãs de games mostra que temos muito o que crescer se quisermos ganhar o respeito que tanto desejamos.

**Maria Yuri Nagisa**  
(São Paulo – SP)

*Nosso querido companheiro de redação, Fabio Santana, tem uma opinião muito interessante a respeito da discussão sobre games serem arte: "As pessoas perdem muito tempo com essa discussão".*

*Sinceramente, a arte é um conceito subjetivo. Cada um a interpreta como bem entende, o que é arte para uma pessoa pode ser lixo para outra.*

*O crítico Roger Ebert acredita que games são lixo. É a opinião dele, e daí? Isso não diminui o valor de um Fallout 3, Demon's Souls ou God of War.*

*Assim sendo, recomendamos aos jogadores que se divirtam com seus jogos sem se preocupar com a opinião dos outros. Ainda vai demorar até conquistarmos o mesmo respeito dos cinéfilos, mas evitar guerras na internet já é um primeiro passo em direção a isso.*



Colocamos nossos redatores para ralar e chegamos com um detonado completinho do FFXIII

OLHA A PRESSÃO

Galera, quando vocês vão lançar um detonado de *Final Fantasy XIII*? Estou preso na mesma parte do game há semanas, preciso de ajuda urgente! Não sei se aguento mais!!!

**Carlos Manuel**  
(São Sebastião do Paraíso – MG)

Meu caro Carlos, vimos sua carta e ficamos emocionados com seu pedido. Assim sendo, esta edição que está em suas mãos contém o detonado que você tanto deseja. Não, não é verdade. Não fizemos o detonado em sua homenagem, nós o faríamos de qualquer jeito. Mas pode usá-lo assim mesmo, temos certeza de que será útil.

DA VELHA GUARDA



Gente, estou muito empolgado com *Megaman 10*, mas estou com medo de jogar dinheiro fora. Comprei *Megaman 9* e não o terminei até agora, por causa de sua dificuldade absurda. *Megaman 10* é tão difícil quanto o 9 ou nos dá alguma folga?

**Thales Braga** (Santa Rosa do Viterbo – SP)

Não tema: a Capcom sentiu culpa por todos aqueles que ficaram com dedos quebrados ao terminar *Megaman 9* e incluiu um Easy Mode no novo jogo. E se ainda assim você tiver dificuldades, pode comprar o Bass como personagem exclusivo pela PSN, o que facilita ainda mais sua brincadeira. Sério, agora não existe mais desculpa para não terminar este fantástico jogo.

JOGO ONLINE... OFFLINE?

Ouvi falar sobre uma nova medida que algumas empresas estão tomando, onde o

jogador é obrigado a permanecer Online enquanto joga, mesmo que não esteja participando de uma partida em rede. Esta medida já está em vigor? E ela atrapalha muito na hora de jogar?

**Sidnei Magalhães** (Águas Mornas – SC)

Essa experiência começou com a Ubisoft, que tentou apenas com jogos para PC. Era preciso permanecer conectado à internet para jogar, uma forma de garantir que o número de série pudesse ser sempre conferido e evitar pirataria.

Infelizmente, a moda está se espalhando e já chegou ao PlayStation 3. *Final Fight: Double Impact*, lançado recentemente na PSN, possui essa trava. Se você não estiver online, o jogo não roda. A medida incomoda, uma vez que nem sempre existe uma conexão à internet por perto, mas se essa for a única alternativa contra a pirataria, com certeza a moda vai pegar de vez. Portanto, prepare-se para manter seu console sempre ligado à grande rede.



PIOR CARTA DO MÊS A NAMORADA É SUA, SE VIRA!

Minha namorada me disse que se eu continuar jogando videogame ela termina comigo. O que eu faço? Não consigo largar minha dose diária de *Tekken 6!*

**Cabral** (via e-mail)

Troca de jogo pra *Super Street Fighter IV*. Quem sabe desse ela gosta?

# PlayStation 3 chega neste semestre

Sony Brasil apresenta grandes novidades e confirma console ainda no primeiro semestre



Super Stardust HD foi a atração do PlayStation 3 nas exibições da tecnologia 3D no evento da Sony

**S**e alguém ainda tinha dúvidas de que a Sony Brasil está empenhada em fazer do Brasil um grande mercado de games, essa dúvida acabou no último dia 14 de abril. Em uma grande coletiva de imprensa, que aconteceu em um badalado bairro de São Paulo, a empresa apresentou sua linha de produtos 3D. Apesar de o foco ser a linha de 25 novos televisores Sony Bravia, os executivos de imprensa confirmaram que o PlayStation 3 tem papel fundamental na popularização do 3D no Brasil e no mundo.

Durante a coletiva, Anderson Gracias, gerente da divisão PlayStation do Brasil, confirmou a chegada oficial do PlayStation 3 no Brasil e, mais do que isso, Anderson afirmou que o lançamento deve ocorrer ainda no primeiro semestre de 2010.

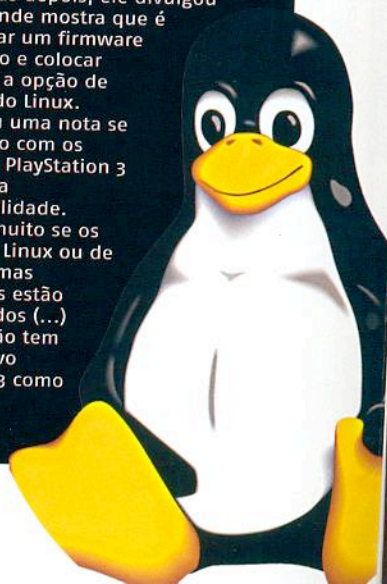
Entre os aparelhos de televisão e reprodutores de discos Blu-ray, foi demonstrado também o PlayStation 3 rodando o jogo *Super Stardust HD* em três dimensões. E alguns vídeos de jogos como: *MotorStorm: Pacific Rift*, *Wipeout HD* e *LittleBigPlanet*.

## TROFÉUS MELHOR ORGANIZADOS

Quantas vezes você tentou decifrar qual é o critério de organização da lista de troféus do PlayStation 3? Provavelmente várias e sem nenhum sucesso, pois as coisas aconteciam de forma totalmente aleatória. Ouvindo parte do clamor dos jogadores do console, a Sony soltou a versão 3.30 do firmware do PS3. Ele acrescenta um sistema de classificação para a lista de troféus. Agora é possível organizá-los por ordem alfabética, por ordem de conquista e até agrupá-los para facilitar o comparativo com seus amigos. Ainda, segundo a Sony, essa atualização prepara o console para uma futura atualização que vai acrescentar a compatibilidade com jogos 3D.

## PINGUIM EM EXTINÇÃO

Na última atualização do PS3, a Sony decidiu retirar a opção de instalar um segundo sistema no aparelho. Com isso, os usuários que usavam o Linux instalado no PS3 tiveram que abandonar tal prática. Como forma de protesto, o hacker Geohot divulgou uma nota em seu blog, uma nota enfurecida reclamando da decisão da Sony. Dias depois, ele divulgou um vídeo onde mostra que é possível criar um firmware customizado e colocar novamente a opção de instalação do Linux. A SCE emitiu uma nota se desculpando com os usuários do PlayStation 3 pela retirada da funcionalidade. "Sentimos muito se os usuários do Linux ou de outros sistemas operacionais estão decepcionados (...) nossa decisão tem como objetivo manter o PS3 como um sistema seguro."



# Marvel vs. Capcom 3 em fase de produção

Capcom confirma novo crossover entre as duas empresas e promete novidades

Se você é um daqueles que já está empolgado para ler a nossa matéria sobre *Super Street Fighter IV*, na página 50, pode se preparar, pois a Capcom tem muito mais para oferecer.

A produtora confirmou que está produzindo *Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds*, o próximo jogo da franquia que mistura personagens da editora americana de quadrinhos e os personagens mais casca-grossa da própria Capcom.

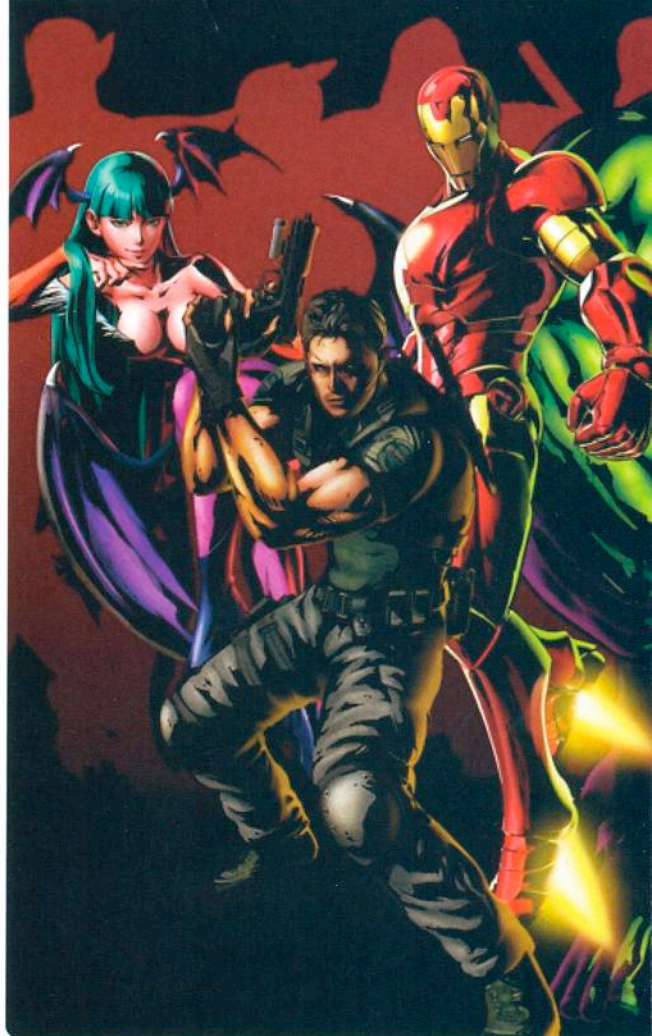
Mas antes de se empolgar e fazer fila na loja perto da sua casa, saiba que o jogo está programado para chegar apenas no segundo trimestre de 2011.

A Capcom promete caprichar no visual dos personagens. Os que migrarem dos quadrinhos para o console vão ter os traços preservados, tudo gerado pelo

próprio motor gráfico do game.

Para completar a produtora confirmou que o game vai ter a mesma jogabilidade de *Tatsunoko vs Capcom*, ou seja, os gráficos serão todos 3D de alta definição, mas os controles são como os antigos jogos da série, com os personagens transitando por apenas um plano de fundo, no estilo 2D.

A lista de nomes confirmados até o momento dá uma ideia do tamanho da variedade. Dentro os nomes confirmados estão: Wolverine, Hulk e Homem de Ferro pelo lado da Marvel, e Ryu (*Street Fighter*), Morrigan (*Darkstalkers*) e Chris Redfield (*Resident Evil*) lutando pela Capcom. Nas imagens divulgadas pela Capcom dá para reconhecer a silhuetas de de Chun-li (*Street Fighter*) e Dante (*Devil May Cry*).



## Dobradinha

Sony coloca suas plataformas no topo do ranking

De acordo com a Enterbrain, empresa que edita a Revista Famitsu, o PlayStation 3 – depois de três anos – quebrou a barreira dos cinco milhões de consoles vendidos em território nipônico. O console foi lançado em novembro de 2006 e já ultrapassou 33 milhões de unidades no mundo. A título de comparação, o X360, da Microsoft, foi lançado quase um ano antes e vendeu pouco mais de 1,2 milhão de unidades no Japão.

Além disso, durante o mês de abril, o PS3 alcançou o topo do ranking de vendas do Japão, seguido de perto pelo PSP, o console portátil da Sony.



## UM NOVO SILENT HILL

A Konami confirmou uma nova sequência de *Silent Hill*. O novo capítulo, que deve chegar ao PlayStation 3, não será produzido pela Climax, produtora do último episódio, *Silent Hill: Shattered Memories*. Segundo o site 1UP, o novo episódio será produzido pela produtora tcheca Vatra Games.

A empresa ainda não confirmou a notícia do site, mas na página oficial da produtora existem comentários sobre dois novos lançamentos para a geração atual. Não importa quem faça, desde que consigam resgatar o suspense tenso dos primeiros jogos.

## PS3 NÃO É MAIS ARROGANTE

A própria Sony achava que o PlayStation 3 possuía uma imagem arrogante e ameaçadora. De acordo com Peer Dille, chefe de marketing da empresa, a publicidade antes praticada pela Sony incomodava e intimidava os possíveis clientes. Um bom exemplo era o vídeo que mostrava um pequeno bebê de brinquedo em um quarto branco. O bebê chorava e se maravilhava ao mesmo tempo em que uma sucessão rápida de imagens era projetada em seus olhos. Agora, a nova campanha, estrelada por Kevin Butler, o novo garoto propaganda da empresa, consegue de forma divertida e cheia de ironia demonstrar as novas funções do aparelho, sem deixar de lado a chance de alfinetar a concorrência. Boa sacada.



Kevin Butler  
VP, First Person Shooter Relations



## ACONTECEU

O que rolou durante a produção desta edição

### Março

27 - Série *Penny Arcade Adventures* é cancelada.  
30 - *After Burner Climax* é confirmado para abril.

### Abril

01 - Sony retira opção de instalação de um segundo sistema no PS3.  
02 - Rede americana GameStop afirma que dois terços da população têm um videogame.  
03 - Sony faz dobradinha colocando PS3 e PSP em primeiro no ranking do Japão.  
04 - Sony confirma atualização do PS3 para 3D no meio do ano.  
05 - *God of War 3* supera um milhão de cópias em apenas alguns poucos dias de venda.  
06 - Técnico do time Arsenal chama Messi de "jogador de PlayStation" devido ao seu incrível desempenho.  
08 - *Freescape*, primeiro jogo brasileiro para PSP, é lançado na PSN norte-americana.  
09 - Konami prepara um novo *Silent Hill* para PlayStation 3  
10 - *Heavy Rain* passa de um milhão de cópias vendidas.  
11 - Hacker recoloca opção de instalação de um segundo sistema no PS3.  
12 - Konami prepara novo jogo inspirado no filme *Jogos Mortais*.  
13 - EA anuncia que será a distribuidora de estúdio de ex-Infinity Ward.  
14 - Sony confirma PS3 no Brasil até o final do 1º semestre.  
15 - PlayStation 3 passa dos 5 milhões de consoles vendidos no Japão.  
16 - Sony cancela PS Room, mundo virtual do PSP.  
17 - Músico diz ter feito trilha para *LittleBigPlanet 2*.  
18 - Por iniciativa verde, Ubisoft abole manual em papel.  
20 - Capcom confirma *Marvel vs. Capcom 3* para PlayStation 3.

# Guerra de Verdade

Infinity Ward e Activision protagonizam uma guerra polêmica e vergonhosa fora dos videogames

A produtora Infinity Ward, mundialmente conhecida pela criação de séries consagradas como *Medal of Honor* e *Call of Duty*, entrou literalmente em pé de guerra com a distribuidora Activision. Rumores apontavam que a relação entre as duas partes - que começou em 2003, com a aquisição da Infinity Ward pela Activision - já estava bastante desgastada graças aos constantes atrasos no pagamento de royalties referentes a *Call of Duty: Modern Warfare 2*, o maior lançamento de um jogo na história, que já arrecadou uma quantia superior a US\$ 1 bilhão.

Porém a gota d'água aconteceu quando Jason West e Vince Zampella, fundadores da Infinity Ward, foram dispensados pela

Activision. Para piorar, vazaram informações de que a Activision está investigando suspeitas de quebra de contrato e insubordinação dos dois fundadores. O ato da Activision desencadeou uma debandada de grande parte dos funcionários da produtora. Jason West e Vince Zampella não perderam tempo e trataram de criar um novo estúdio, chamado Respawn Entertainment, que já firmou um acordo para ter as suas futuras criações distribuídas pela Electronic Arts. O termo "respawn" presente no nome do estúdio é um jargão comum em games de tiro em primeira pessoa, usado para entitular o "renascimento" do jogador dentro do jogo.

## NOVAS DATAS PARA A PSN

Se você estava acostumado a entrar toda quinta-feira na PSN para saber as principais novidades lançadas na semana, trate de atualizar seu calendário. A partir do mês de maio, as atualizações passam a acontecer nas terças-feiras nos EUA e às quartas-feiras na Europa. Essa mudança é uma maneira da Sony combater a concorrência, já que a Microsoft atualiza sua rede todas as quartas-feiras.

## PSP sem casa

Portátil fica sem o seu mundo virtual

O PlayStation Portátil completou cinco anos de vida em abril e, depois de tantas versões e modificações, o console não recebeu um bom presente de aniversário. O serviço PlayStation Room, anunciado durante a Tokyo Game Show de 2009, foi cancelado pela Sony. O motivo até agora não foi revelado, mas o sonho dos jogadores de ver um mundo virtual, aos moldes da PlayStation Home, no PSP acabaram.

# A Balada do GTA

Evento marca o lançamento nacional das tão esperadas expansões do blockbuster GTA IV



O evento aconteceu no badalado Vegas, casa noturna situada na clássica Rua Augusta



À esquerda, Daniel Oliveira, ganhou um PS3 no sorteio. Já o "Fabão" Santana (acima), editor da EDGE, não ganhou, nada e só restou fazer cara de conteúdo

A Synergex do Brasil e a publisher Take Two organizam uma grande festa no dia 16 de abril, no Vegas Club, em São Paulo, para comemorar o lançamento do jogo *Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City* para PlayStation 3 no Brasil.

O título será exclusivo da distribuidora de jogo Synergex.

"Decidimos reunir os players

do mercado de games para comemorar o fortalecimento desta indústria no Brasil", diz João Albani, Gerente de Produtos da Synergex. Durante o evento também rolou sorteio de cópias do jogo e trilhas sonoras oficiais entre os convidados.

O game chega as lojas pelo preço sugerido de R\$ 169,00 e contém as duas expansões para o game *Grand Theft Auto IV*.

## FESTA NO BRASIL

No dia 10 de abril aconteceu a etapa latino-americana da FIWC, Fifa Interactive World Cup, torneio mundial de videogame organizado pela FIFA, entidade máxima de futebol no mundo.

Pelo terceiro ano seguido, a eliminatória foi realizada exclusivamente no PlayStation 3 e na cidade de São Paulo. Também pela terceira vez um estrangeiro faz a festa dentro do nosso quintal. O colombiano Javier Munõz venceu o brasileiro André Buffo na final pelo expressivo placar de 6 a 0. Nos últimos dois anos, o campeão foi o mexicano Ruben Morales Zerecero, que nesta temporada optou por não participar da FIWC.

O evento atraiu um total de 192 competidores ao Morumbi Shopping, onde foi montado um espaço especial dedicado à competição e outras atrações, como testes de jogos para PlayStation 3, entre eles *LittleBigPlanet* e *MotorStorm: Pacific Rift*.

Com a vitória, Javier assegurou uma das 32 vagas para a etapa final, que será disputada em Barcelona, na Espanha, no dia 12 de maio.

Dentre as 21 vagas distribuídas pelas eliminatórias online, o brasileiro Samuel Liberato já garantiu presença pela colocação no ranking mundial.

## REVENDEDORES AUTORIZADOS PLAYSTATION BRASIL

ANGELONI

Coppel

extra  
hipermercados

mac  
www.mac.com.br  
LiberaMente

SICILLIANO

CASAS BAHIA

Ricardo  
eletra

Saraiva  
MegaStore

Colombo  
brasil.com

Lojas Lebes  
Acreditando na felicidade.

MIAMI  
Miami Store

playerpoint  
GAMES

digitel

GAMES.com

Walmart  
Save money. Live better.

## SONY NO BBB 10

Quem acompanhou o Big Brother Brasil, da rede Globo, teve uma grande surpresa. A Sony divulgou a sua nova linha de televisores 3D em rede nacional e ainda levou o PlayStation 3 de coroa. Os participantes Cadu, Fernanda e Marcelo Dourado tiveram a oportunidade de assistir a vídeos de alguns jogos de PlayStation 3 e também desfrutar de uma sessão de filme em 3D. Cadu ainda ganhou um televisor Sony Bravia para levar para casa. Essa cara só se dá bem mesmo...





Goleiros mais espertos e com mais destaque no jogo. Essa versão caprichou no visual e na técnica

# 2010 FIFA World Cup South Africa

A melhor maneira de escrever a história da Copa. POR ANDRÉ FORTE

**A** Copa do Mundo da África do Sul começará somente no dia 11 de junho, mas a expectativa para o evento é enorme no país do futebol. Para diminuir a ansiedade até que a Copa comece, os jogadores de PlayStation 3 e PSP poderão sentir boa parte do ambiente festivo do maior torneio de futebol entre nações a partir do dia 27 de abril, data em que a EA lançará o jogo mundialmente, inclusive no Brasil.

A D&T teve acesso a uma versão para testes, praticamente completa e com todas as informações para sanar as dúvidas dos fanáticos por futebol.

## TODOS OS CORAÇÕES DO MUNDO

A Copa do Mundo é um evento que envolve emoções diferenciadas. Os estádios são ocupados em sua maioria por amantes do futebol, mas também por turistas em busca de emoção, e o misto entre o pobre e o rico, o

## FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** EA Electronic Arts
- **Distribuidora:** Electronic Arts
- **Gênero:** Futebol
- **Lançamento:** Abril 2010

argentino e o brasileiro, forma uma gigantesca festa entre nações, com diferentes hábitos e formas de comemorar um gol.

Pensando nisso, a EA acertou em cheio e soube bem como transformar o já maravilhoso *FIFA 10* em algo ainda tão alegre e improvável quanto uma Copa do Mundo. *FIFA World Cup 2010* transmite, guardadas as devidas proporções, uma real sensação de se assistir a um jogo de Copa do Mundo.

A quantidade de detalhes nos



Pode ficar babando, Rooney. Essa taça já tem dono!



O clima dentro de campo reflete diretamente na torcida. Está perdendo? Os torcedores vão vaiar



estádios sul-afRICanos impressiona. Todas as dez arenas da Copa do Mundo estão disponíveis, com destaque para os belíssimos Durban Stadium e Nelson Mandela Stadium.

Antes do apito inicial, não dá para não se emocionar com toda a apresentação pré-jogo. Torcedores são caracterizados com o estilo de cada país. Com direito a brasileiros animados, vestindo suas perucas verde e amarelas, e os hooligans ingleses com a cara pintada nas cores da bandeira britânica. As arquibancadas agora ganharão mais graça e beleza graças à inclusão de mulheres entre os torcedores modelados em 3D. E não é raro notar entre os torcedores flashes de câmeras fotográficas, bandeiras gigantes e até mosaicos, sim, aqueles mesmos que ficaram famosos pela torcida do Fluminense, marcam presença com belíssimas imagens formadas por placas separadas. Outro

detalhe que certamente não pode passar despercebido é que os torcedores fazem movimentos sincronizados e até dançam dependendo da situação do jogo.

No céu, belos efeitos de fogos de artifício em explosão, enquanto a chuva de papéis picados cai nas laterais do campo. Até nisso houve um cuidado especial para aumentar o realismo, e os papezinhos não chegam até o meio do campo, e quando a partida começa, não dá para não notar a sujeira que essa festa toda fez nos cantos do estádio e até na área do goleiro.

Os hinos nacionais também estão presentes, mas infelizmente apenas o time mandante tem o direito de ouvir sua canção, o que é uma pena, pois aumentaria ainda mais o realismo do jogo. Após as formalidades, os jogadores se preparam e a câmera focaliza os novos convidados para a festa. Os técnicos oficiais das equipes

## PREVIEW



da Copa estão presentes, como Dunga e Maradona, mas mesmo que você escolha uma seleção desconhecida da Ásia, o jogo se encarrega de colocar um treinador fictício. Os treinadores gesticulam, colocam a mão no queixo para analisar as jogadas, vibram com um gol e orientam os jogadores em campo.

### OS MESMOS ERROS, MAS MUITO MAIS ACERTOS

Como uma revisão de *FIFA 10*, *World Cup* tem em sua essência praticamente todos os quesitos técnicos da última atualização da série. Sendo assim, é até natural que o jogo ofereça tudo o que o jogo tinha de bom, mas não fica livre dos defeitos do passado. Por sorte, muita coisa melhorou e você confere em detalhes a seguir:

#### ● Visual

Se já não bastasse a apresentação e ambientação impecável dos estádios da Copa, que ganharam uma melhoria

significativa no sistema de iluminação e sombra das arenas, a EA refinou também os detalhes faciais dos jogadores mais consagrados. Dessa forma, esqueça as faces plastificadas em metade dos times, agora não vai ser difícil você distinguir o Lúcio do Felipe Melo, pois todas as equipes que disputam o torneio possuem rostos reais dos atletas, sejam titulares ou çareservas. Por outro lado, ainda há um grande número de jogadores genéricos no restante dos times. Para se ter uma ideia, *World Cup* oferece 199 seleções ao redor do globo, porém apenas as 32 participantes terão jogadores idênticos aos reais.

A animação dos jogadores continua surpreendente, e os atletas ganharam movimentos ainda mais realistas. Os mais atentos notarão que os tiros de meta dos goleiros ficaram mais naturais em relação ao ano passado, e as defesas estão ainda mais sensacionais. Os guarda-metas,

aliás, aparecem bem mais na partida, e o jogo se encarrega de focalizá-los após uma defesa importante ou antes de um lance perigoso. Os jogadores de linha não ganharam muitas novidades nesse quesito, e nem precisariam devido ao realismo que a série já atingiu no ano passado, mas ainda assim a EA alega que incluiu uma quantidade considerável de novos movimentos.

Infelizmente, o jogo perdeu alguns detalhes incluídos em *UEFA Euro 2008* e que se perderam nas versões posteriores, como o suor escorrendo nos atletas e as camisetas agarradas conforme jogavam na chuva. Como *World Cup* se trata de uma versão especial e menor, a expectativa que tais efeitos retornassem era grande, mas não se concretizou, o que é uma pena, pois fazia a diferença.

#### ● Som

O ponto mais baixo de *FIFA 10* certamente era a reação da torcida,

Já há uma versão demo do *Fifa World Cup* na PSN. Nela, é possível jogar com a Espanha ou a Itália





Partidas com apresentação oficial e direito a hino nacional do time mandante

que de maneira alguma se encaixava com a emoção que rolava em campo. Em *World Cup 2010*, essa falha foi corrigida e o jogador se sentirá abraçado pela torcida desde o momento de pré-jogo. As vuvuzelas fazem seu barulho ensurdecedor, mas há tantos sons misturados durante a partida que até essas irritantes cornetas sul-africanas se tornam parte integrante de uma agradável sinfonia que ecoa das arquibancadas. Se ainda assim você não quiser mais ouvir as vuvuzelas, a EA teve o cuidado de colocar uma opção para ajustar o volume delas ou até eliminá-las da partida. Aliás, o menu de áudio é bem completo e permite outros ajustes, como o de barulho da torcida e do anunciante do estádio.

Quando a bola rola, a torcida chega a empolgar nos momentos mais decisivos em gritos de felicidade ou desapontamento. A aparição constante dos torcedores nas arquibancadas também ajuda, já que eles também colocam as mãos na cabeça, sorriem ou ficam cabisbaixos dependendo do resultado do jogo.

Como de praxe em jogos de futebol da EA, a trilha sonora mistura diferentes gêneros, com destaque para a belíssima canção "Wavin' Flag", o tema da Copa cantado pelo somaliano H'Naan. O *setlist*, porém, perde força pela inconsistência de



Itália? Ahhhhhhhhhh, Itália!

gêneros e escolha questionável das canções. Afinal, o que Marisa Monte e sua canção "Não é Proibido" têm a ver com futebol? Provavelmente nada, já que se levarmos em conta a preferência nacional em peladas com churrasqueira, um pagodão seria muito mais relevante do que uma MPB.

#### ● Controles

Levemente mais rápido de que *FIFA 10*, a mecânica de *World Cup 2010* sofreu poucas alterações em relação ao ainda recente sistema de controle do jogador a 360°. Para quem ainda não conferiu *FIFA 10*, o novo sistema de controle permite ao jogador um domínio maior da bola e dribles mais rápidos. Dessa forma, os ataques são mais efetivos e os defensores sofrerão mais para pegar os jogadores mais habilidosos.

Aliado à incrível física do jogo, controlar *FIFA World Cup* se torna uma

tarefa agradável aos fãs de um futebol virtual, mas ao mesmo tempo, assusta os mais novos. Para se ter uma ideia, até uma dividida de bola pelo alto é calculada de acordo com vários fatores, como o tamanho dos jogadores, a habilidade dos dois nesse tipo de jogada, o posicionamento deles, quem pulou no tempo certo e até a velocidade da bola, o que pode soar como maravilhoso para um amante do futebol, mas dramático para os novatos.

Outra novidade que pode ser um tormento para os novatos é o novo sistema de altitude das partidas. Dependendo do local do estádio, os jogadores podem sofrer alteração em seu desempenho, cansando mais rápido. É o exemplo de alguns países da América do Sul, como a Bolívia. O detalhe legal é que os times desses países não sofrem qualquer alteração por estarem mais acostumados, e

## BRASIL - ESCALAÇÃO

- Julio César (goleiro)
- Maicon, Lúcio, Juan e André Santos (defesa)
- Gilberto Silva, Elano, Kaká e Felipe Melo (meias)
- Luis Fabiano e Robinho (atacantes)



Com uma torcida usando acessórios como esses, não tem como não se sentir em casa

levam ligeira vantagem.

Pensando na complexidade de seu simulador, a EA resolveu dar uma mão aos jogadores iniciantes. Agora, o jogo possui a opção "Two Button", que consiste em uma forma simplificada de jogar. Como o nome diz, o jogo utiliza apenas dois botões. O jogador pode utilizar até três botões, mas apenas dois são obrigatórios: um de passe e outro de chute. Além de fazer passes curtos, o botão de passe serve também para fazer lançamentos automáticos e cruzar a bola. O terceiro botão é opcional e serve para correr, porém, caso o jogador não o aperte, o jogo se encarrega de fazer essa função automaticamente.

Assim como nas versões anteriores, os modos Classic e Alternate também estão presentes. A única diferença dessas duas formas de jogar é a disposição do botão de chute.

A Classic é voltada para os jogadores experientes de FIFA desde a época do primeiro PlayStation, e o Alternate é baseado em *Pro Evolution Soccer*, com o botão **■** configurado para chutar e o **●** para cruzar.

### O QUE JOGAR EM WORLD CUP 2010?

*FIFA World Cup 2010* deve ser encarado apenas como uma versão paralela a *FIFA 10*, e não seu sucessor. Apesar de contar com grandes melhorias e oferecer a emoção de disputar uma Copa do Mundo, é inegável que o título perde feio em conteúdo para a versão principal.

Aqui, não há clubes brasileiros, espanhóis, italianos e ingleses. Em troca disso, *World Cup 2010* oferece o que há de melhor (e também o pior) entre as seleções de futebol. Ao todo, são 199 times que podem ser escolhidos, todos eles participantes



Todas as seleções possuem uniforme oficial, mesmo aquelas que não passam das primeiras fases das copas

das eliminatórias para a Copa e, devido ao número limitado para os padrões FIFA, os modos de jogo também foram reduzidos drasticamente. Confira tudo o que você terá aqui:

#### ● Dois modos distintos

Assim como nas versões *World Cup* passadas, a EA padronizou as partidas em dois modos diferentes. Há os jogos em estilo Copa do Mundo e o modo amistoso, com estádios de vários locais do mundo (entre eles, San Siro, Santiago Bernabéu e o clone do Pacaembu, o Olímpico Genérico). Nesse caso, esqueça toda a atmosfera festiva e ambientação marcante da copa. Os estádios permanecem os mesmos de *FIFA 10*, o que de certa forma é até constrangedor, dada a diferença gritante entre eles.

#### ● Modos de jogo

**Hick Off:** é o modo de amistoso a simples. Ao selecionar essa opção, o jogo mostra um belo globo giratório com todas as seleções que disputaram a eliminatória para a Copa do Mundo. Aqui tem de tudo, desde medalhões como Itália, Brasil, Argentina e Alemanha até seleções de futebol praticamente desconhecidas dos brasileiros, como Botswana e Cape Verde (África) e Hyrgyzstan e Bangladesh (Ásia). Para completar o pacote de times, o jogo ainda tem dois superesquadrões, o Adidas U11, cujo plantel ainda é desconhecido, e o Classic XI, formado por atletas do passado. Ao escolher a equipe, é possível ouvir um trecho do hino nacional e ver estatísticas oficiais e atualizadas pela EA, além de informações sobre o país, como o nome da capital e índice de população.

Todas as seleções participantes da copa contam com seus uniformes oficiais, o que é uma ótima notícia. E mais interessante é que muitas outras que ficaram de fora da Copa real ganharam o mesmo capricho. Para se ter uma ideia, até a seleção do Cazaquistão possui o seu escudo

**THE STORY OF QUALIFYING**  
RE-LIVE THE GAME AND MAKE THE IMPOSSIBLE, POSSIBLE

PRESENTED BY  
**Coca-Cola zero.**

“ Re-live the highs and lows of the qualifying campaign... ”

Todos os patrocinadores oficiais da Copa do Mundo estão presentes nesta versão do jogo

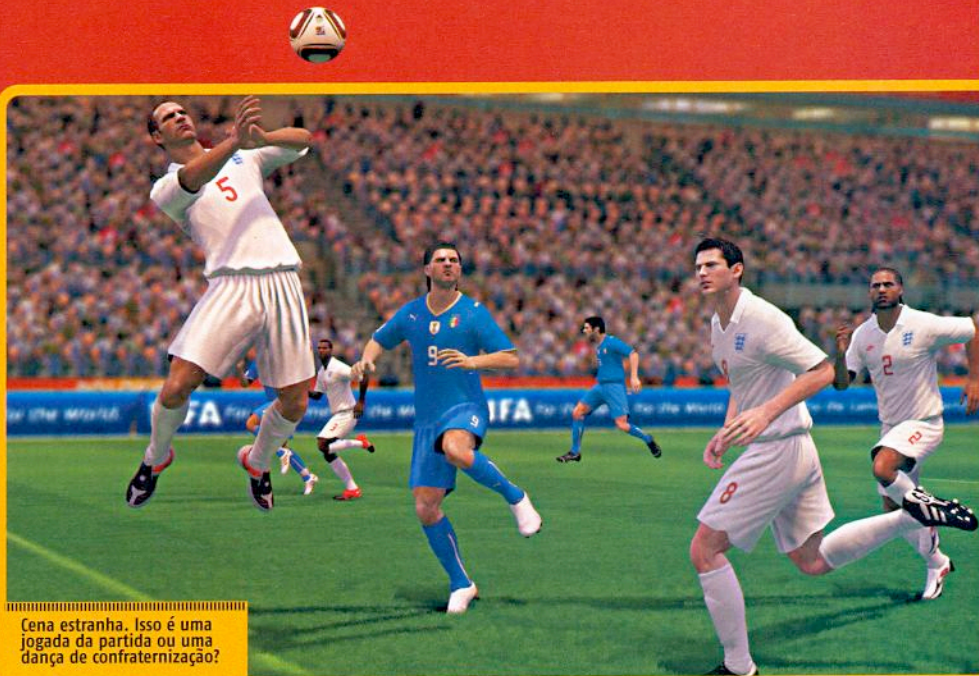
EA SPORTS

oficializado. Outra adição interessante é que algumas seleções patrocinadas pela Adidas podem utilizar seus uniformes da temporada passada, como a Espanha, que possui ao todo quatro tipos de combinação entre camisas e calções.

O menu de pré-jogo permite que o jogador escolha o estilo da partida: Group Stage (fase de Grupos), Round of 16 (oitavas de final), Quarter Final (Quartas de final), Semifinal e Final. Todas elas ficam caracterizadas como no modo principal da Copa. Na final, por exemplo, pode-se notar até a taça dentro do estádio. Outras opções podem ser modificadas, como o estádio de jogo, o clima da partida, tempo de jogo e dificuldade, que vai desde o Amador até o Lendário.

**2010 FIFA World Cup:** é o modo principal de jogo. Aqui, o jogador escolhe entre uma das 199 seleções e disputa as eliminatórias a caminho da Copa do Mundo. Caso queira pular etapas, basta selecionar o grupo em que sua seleção estará e colocar no lugar de qualquer seleção classificada.

**Captain Your Country:** um dos modos mais legais do jogo, o Captain Your Country é a versão Copa do Mundo de Virtual Pro do FIFA 10. Essa



Cena estranha. Isso é uma jogada da partida ou uma dança de confraternização?

modalidade permite ao jogador criar um atleta através do modo de edição ou até importar o seu atleta criado no modo Virtual Pro de FIFA 10. Após selecionar o jogador, sua missão é controlá-lo com ajuda de até três amigos, cada um controlando apenas um atleta dentro de campo, para evoluir de uma simples promessa do time B até assumir a braçadeira de capitão na Copa do Mundo.

**Story of Qualifying:** esse é o nome dado pela EA para o conceito de Challenges, desafios preconcebidos para o jogador vencer. Conhecido desde os primórdios de *International Super Star Soccer*, o Story of Qualifying possui 50 desafios casquados que remetem a momentos históricos das eliminatórias e de copas anteriores.

#### MODOS ONLINE

Além dos modos solo e multiplayer local, ainda é possível participar de uma Copa do Mundo online, em que cada jogador escolhe uma seleção e participa de todas as fases contra jogadores de todos os cantos do mundo. Conforme o time avança no torneio, o jogador ganha mais pontos para seu perfil e sua classificação geral na tabela mundial.

O interessante dessa tabela é que ela relaciona os jogadores de acordo com o seu desempenho em partidas amistosas e nas Copas online, e utiliza um ranking que inicia na décima divisão até a primeira. Obviamente, os jogadores novatos estarão na décima,

mas caso você encontre um jogador na primeira divisão, é bom preparar seu time para enfrentar um grande rival.

#### RONALDINHO NA COPA

Nessa versão preliminar, a EA liberou uma escalação um pouco diferente da que vimos nos últimos jogos comandados pelo professor Dunga. Entre as novidades, o jogo ainda conta com a presença do lateral André Santos e, talvez por motivos de publicidade, Ronaldinho Gaúcho está no banco de reservas. Confira a seleção titular do Brasil na versão preliminar, lembrando que mesmo que essa escalação se confirme na versão final, a EA já prometeu um pacote de atualizações assim que todas as seleções divulgarem a convocação oficial para a Copa. Agora é só convocar a sua galera e aguardar o lançamento deste jogão. ■

#### O QUE ESPERAR (OU NÃO)

- ↑ Clima de Copa
- ↑ Goleiros melhores
- ↑ Técnicos em campo
- ↑ Seleções oficiais da Copa

↓ Conteúdo menor do que o de FIFA 10

QUANTO ACREDITAMOS QUE ESTE JOGO VAI DAR CERTO

# 100%

PREVIEW



# Dead Space 2

O ápice do terror espacial ganhou novas nuances diabólicas POR RODRIGO GUERRA

O coração bate forte, o suor frio escorre pelas têmporas, os pulmões inspiram oxigênio com força. Medo. Fazia tempo que não sentíamos isso com um jogo e *Dead Space* conseguiu resgatar e revitalizar o gênero terror. Afinal, do que você sente medo? Um lugar escuro, apertado, com monstros nojentos e (quase) nenhuma arma para abatê-los? Isso já existia no jogo original, só que *Dead Space 2* promete não só trazer isso, mas também colocar o engenheiro

Isaac Clarke em situações que vão fazer você ficar encolhido em um canto da sala com pavor do que vê na televisão.

## CONHEÇA ISAAC CLARKE

Três anos depois dos eventos transcorridos na nave USG Ishimura, Isaac Clarke tem pesadelos horríveis. As formas de vida que tomaram conta da estação mineradora eram grotescas, pavorosas, com lâminas no lugar de braços, ventres infestados de vermes e mais mil atrocidades que nenhuma mente sã poderia conceber. Os tripulantes da USG Ishimura se transformaram em mortos vivos, ou necromorphs, como foram classificados.

As assombrações que o atormentam estarão de volta e o lugar será a estação espacial Sprawl, e somente ele sabe o que fazer para salvar a vida de milhares de pessoas que vivem lá. Como dá para imaginar, a colônia suspensa no espaço é enorme, cerca de dez vezes o

## FICHA TÉCNICA



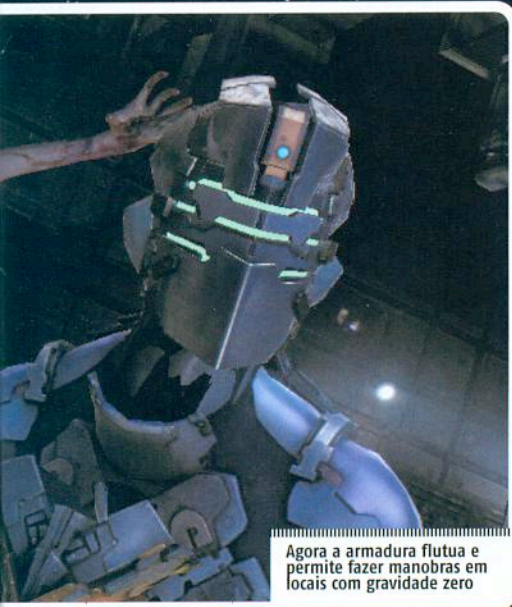
- **Produtora:** Visceral Games
- **Distribuidora:** Electronic Arts
- **Gênero:** ação / horror
- **Lançamento:** primeiro semestre de 2010

tamanho da Ishimura. Aqui, a coisa será diferente, Isaac não será mais pego como as calças curtas e conhece a Sprawl como a palma de sua mão, sabe rotas de fuga e onde as armas mais poderosas estão escondidas. Esse é o caso da Javelin, uma arma que dispara lanças que empalam e prendem os necromorphs nas paredes.

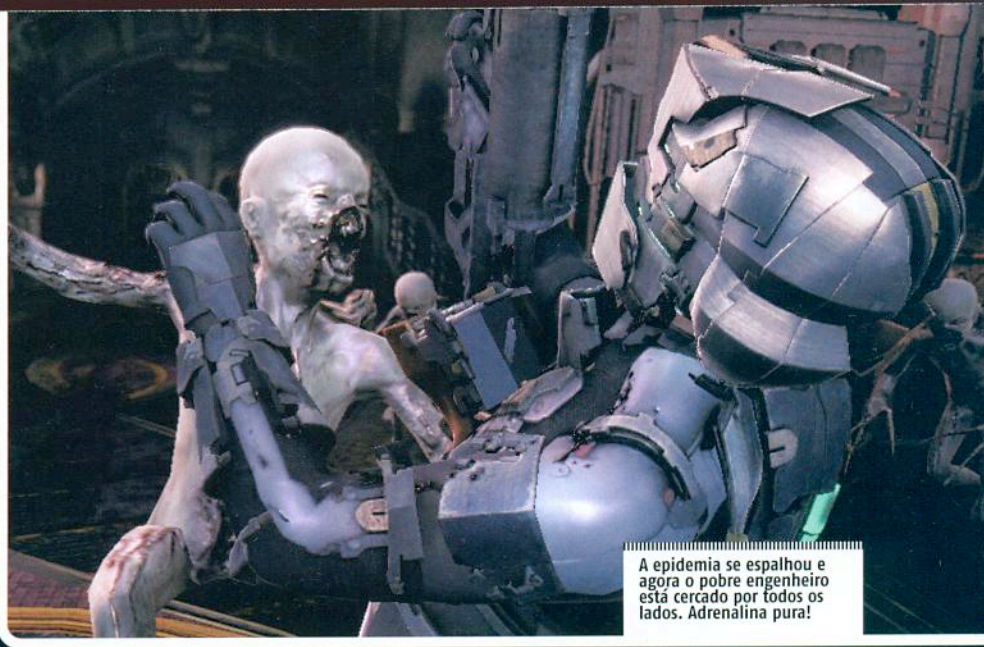
Na verdade, Isaac não será apenas um engenheiro calado recebendo ordens. Dessa vez ele vai ser tratado como um herói e será procurado para dar informações de como agir para acabar

## PRENDA A RESPIRAÇÃO

Os cenários poderão ser destruídos para espantar os inimigos. Em algumas partes, você poderá até destruir janelas para sugar todos os necromorphs para o espaço aberto. O problema é que se não tomar cuidado, Isaac pode ir junto.



Agora a armadura flutua e permite fazer manobras em locais com gravidade zero



A epidemia se espalhou e agora o pobre engenheiro está cercado por todos os lados. Adrenalina pura!



Isaac sofre de alucinações e, muitas vezes, não sabe se o que está vendo é real ou não

com os invasores, como Ripley, a protagonista de *Aliens*. Ele conhece cada tipo de necromorph, como eles se movem e atacam, e isso será essencial para que os sobreviventes o ajudem a acabar com a ameaça.

Mas os eventos em Ishimura o marcaram profundamente. Depois de passar tanto tempo próximo ao Marker (o artefato que transforma humanos em necromorphs), Isaac está perdendo seu senso de julgamento e de percepção. Haverá momentos em que ele vai ter visões que irão atrapalhá-lo nas situações mais inoportunas, fazendo com que ele tenha dificuldades de discernir o que é realidade ou alucinação. Os produtores acham que essas partes vão causar tanto medo que o jogador vai ficar sentado na ponta do sofá o tempo inteiro.

### EXPANDINDO O MEDO

Como é uma colônia de habitação, Sprawl mais se parece com uma cidade do que uma nave espacial. Lá, existem

escolas, igrejas, hospitais e até shoppings (!). O mais interessante é que tudo isso será interligado com espaços abertos, não separados por portas impenetráveis como em *Ishimura*. Isso vai criar encontros inevitáveis.

Monstros gigantes, mais poderosos e sociopatas estarão tomando conta da estação espacial. Entre as novas "espécies" estão os Stalkers, que são mais inteligentes que os outros que você conheceu no jogo anterior. Eles vão agir em grupo atraindo Isaac para armadilhas.

Assim como *Ishimura*, algumas partes de *Sprawl* estarão danificadas e vão estar expostas ao gélido espaço. E é aí que entra a nova armadura. Com ela, Isaac poderá flutuar e fazer manobras em locais com gravidade zero, além de dar oportunidades para que ele se defenda usando suas armas e equipamentos como o Stasis e o Telekinesis. Esses dois itens serão de suma importância para a sua sobrevivência, principalmente o

## EU, TU E ELES

Algo que o primeiro jogo não permitia era um modo multiplayer, afinal, Isaac Clarke estava sozinho em *Ishimura*. Isso será diferente em *Dead Space 2*. Em *Sprawl*, o herói terá ajuda de alguns soldados, e eles serão muito bem utilizados em missões cooperativas online. A Visceral não liberou nenhuma informação sobre este aspecto do jogo, mas garantiu que a experiência será parecida com o que foi visto em *Uncharted 2*.

Telekinesis, que terá seu uso aprimorado. Mas para tudo isso chegar ao PlayStation 3 é necessário calma, muita calma. Os produtores não estão pensando em correr para entregar o jogo. Para fazer um jogo de terror, é preciso tempo e calma para criar o clima perfeito. ■

## O QUE ESPERAR (OU NÃO)

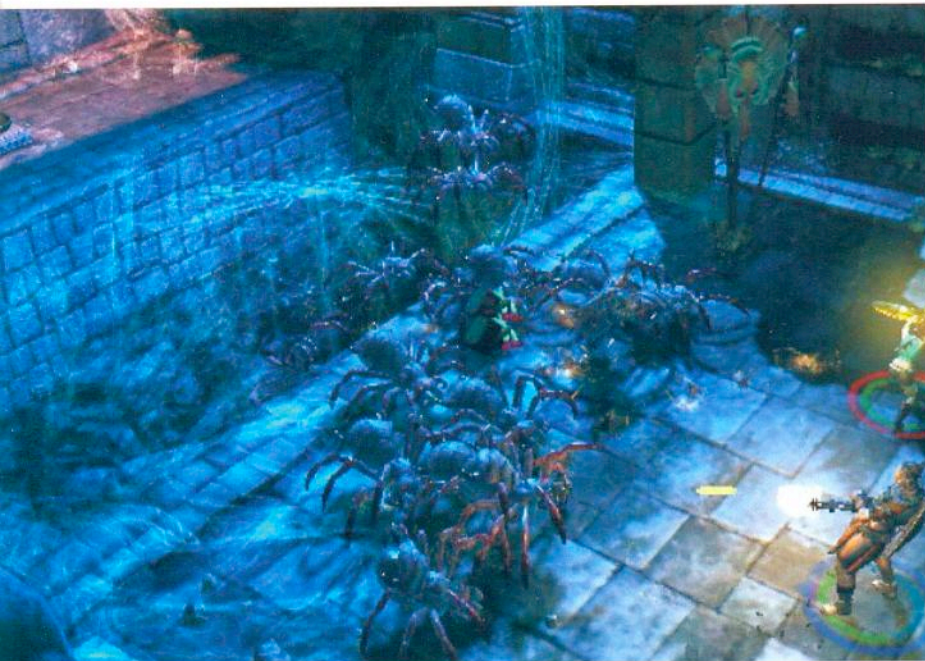
- ↑ Monstros mais furiosos e apavorantes
- ↑ Novas armas e formas de matar os monstros novos
- ↑ Um modo multiplayer interessante
- ↑ Ficar com medo no canto da casa

↓ A história pode não ser tão boa quanto a primeira

QUANTO ACREDITAMOS QUE ESTE JOGO VAI DAR CERTO

# 90%





Câmeras fixas para facilitar a vida na hora de solucionar aqueles enigmas cabeçudos e gigantes

Nada como voltar às raízes. Muitos inimigos e tiros para não deixar ninguém ficar parado durante o jogo

FICHA TÉCNICA

PS3 Game



- **Produtora:** Crystal Dynamics
- **Distribuidora:** Square Enix
- **Gênero:** ação
- **Lançamento:** 2010

# Lara Croft and the Guardian of Light

A musa dos videogames em formato digital POR RODRIGO GUERRA

**L**ara Croft não é mais a rainha dos caçadores de tesouros. Quer dizer, é e não é – agora ela senta ao lado de Nathan Drake, de *Uncharted*.

Depois da gata ter sido revitalizada pela Crystal Dynamics em *Tomb Raider: Legend* e recriada em *Anniversary*, ela deu uma tropeçada em *Underworld*. Por essas e outras, o próximo jogo da primeira dama do mundo dos games não será um *Tomb Raider*, será algo novo e que promete dar muita diversão para seus fãs.

## ME DÁ UMA MÃOZINHA

Nos próximos meses, Lara vai saltar, pular e saquear tesouros de sítios arqueológicos numa versão inspirada nos antigos jogos de ação. A meta será passar pelas fases no menor tempo



possível e fazer muitos pontos, o que, segundo os criadores, vai aumentar o fator replay da aventura.

Para isso, tudo foi reinventado, no lugar de uma câmera em terceira pessoa, que sempre é alvo de críticas, entra a visão isométrica. Essa mudança meio que radical tem um sentido: jogar na companhia de um amigo. Isso pode parecer um pouco estranho para quem é fã da gata, mas para a história do jogo fará muito sentido.

Ao lado de Lara estará Totec, um remanescente da civilização Maia que vai ajudar Lara a recuperar o *Mirror of Smoke*, um espelho que concede poderes assombrosos para quem o carrega. Claro que isso atrai muitos caras malvados e eles vão fazer de tudo para que a dupla não tenha sucesso na sua aventura. Para piorar, Xoxolt, um espírito maligno que escapou do espelho, não tem um pingo de vontade de voltar para o mundo dos mortos, e vai usar seus poderes paranormais para acabar com qualquer um que tentar pegar o artefato.

História à parte, o que torna este jogo realmente diferente é que tudo foi simplificado em termos de jogabilidade.

A câmera fixada vai fazer com que hordas de inimigos apareçam na tela e a moçoila só terá trabalho para apontar a arma e acabar com a raça deles.

Cada personagem terá habilidades únicas, como as duas pistolas de Lara e seus saltos acrobáticos. Já Totec usará sua lança para atravessar o peito dos inimigos e criar pontes para áreas que de outra forma seriam inacessíveis. Com isso, a dupla ajuda um ao outro em ocasiões distintas. Um bom exemplo disso é que Lara pode subir nas costas de Totec e usar seu *Grapple Hook* para levar os dois até um local distante.

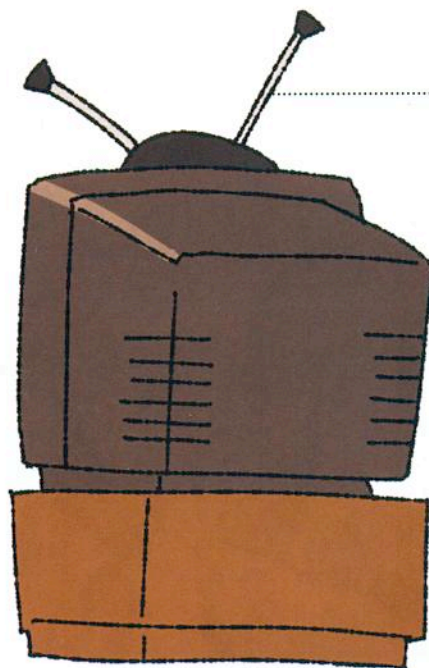
Pelo andar da carruagem, parece que esta será uma boa aventura de Lara. A mistura de trazê-la para um jogo com mecânicas mais acessíveis e mais direcionado à ação pode fazer com que Lara retorne ao caminho do sucesso. ■

## O QUE ESPERAR (OU NÃO)

- ↑ Ação rápida e descompromissada
- ↑ Simplicidade dos quebra-cabeças
- ↑ Um novo ar para a musa dos games
- ↓ O jogo pode perder o espírito de exploração
- ↓ Tanta mudança pode assustar os fãs

QUANTO ACREDITAMOS QUE ESTE JOGO VAI DAR CERTO

80%



**DRAGON BALL GT FINAL BOUT**

● Complete o Build Up

Neste modo, o jogador pode escolher seu personagem favorito (a quem estamos enganando? Todo mundo só jogava com o Goku Super Sayajin 4) e evoluir sua força. Quanto mais se usa uma técnica, mais forte ela fica, então nos concentrávamos nos pontos fortes do lutador e aumentávamos seu poder ainda mais. Infelizmente, nas etapas mais avançadas, o computador explorava nossos pontos fracos, aqueles que deixávamos de evoluir ao longo da brincadeira. Em outras palavras, era preciso treinar os pontos fracos também... e isso levava mais tempo do que assistir a toda série *Dragon Ball Z* de uma vez.

# Troféus malditos que cairiam "bem" no PS1

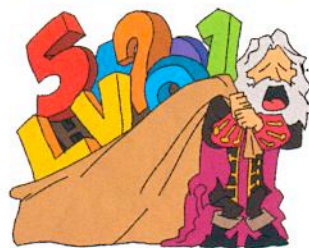
Como seria se houvesse os viciantes troféus de Play 3 na primeira geração do PlayStation? Achamos que seria bastante doloroso

POR AMER HOUCHAIMI

**N**a atualidade, poucas coisas atiçam mais os gamers do que os troféus presentes nos games de PS3. Eles não possuem nenhuma utilidade prática dentro dos games, mas verdade seja dita, é uma delícia ter aquele atestado de habilidade que só os troféus garantem para feitos como "derrotar o Incrível Hulk com socos enquanto se usa uma cueca na cabeça."

No entanto, os troféus são uma ideia tremendamente simples. Tão simples de fato, que imaginamos por que não apareceram antes! Com certeza teriam sido ainda mais revolucionários na geração do PSOne. Aliás, a Sony já considera relançar clássicos de PSOne com troféus por meio da loja virtual PSN.

Assim sendo, relembramos algumas proezas do saudoso PSOne que não podem ser descritas por nada menos que heroicas, sem dúvida, merecíamos ser premiados com troféus pelo sofrimento causado.



**CASTLEVANIA – SIMPHONY OF THE NIGHT**

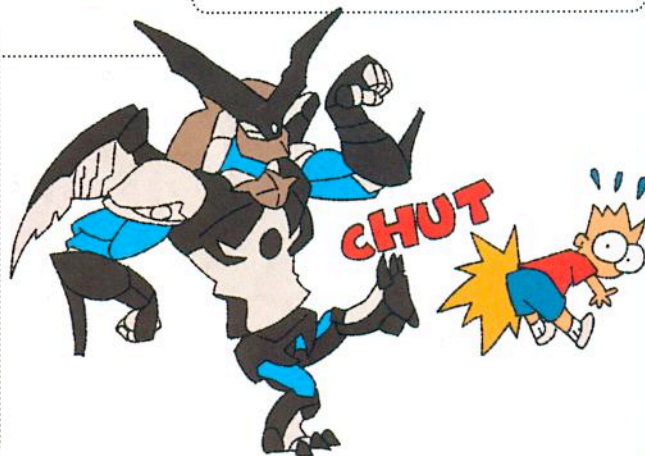
● Evolua até o Level 99

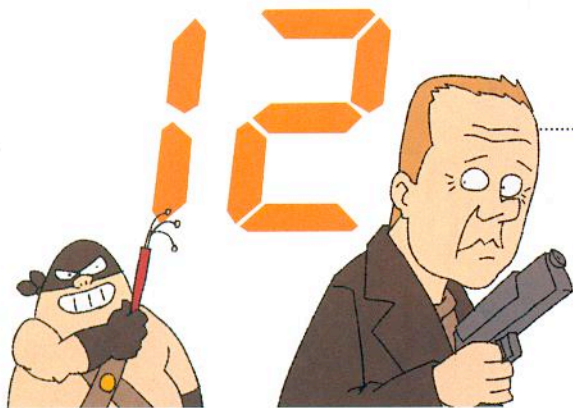
Podem parecer fácil, porém quanto mais Alucard evolui, menos experiência ele recebe pelos inimigos abatidos. A partir de um certo ponto, é necessário juntar mais de 10 mil pontos de XP para ganhar um mísero Level. Só um super-herói consegue isso quando todos os inimigos passam a liberar apenas UM ponto de experiência cada.

**FINAL FANTASY VIII**

● Vença Omega Weapon

Omega Weapon é um chutador de bundas. A melhor maneira de derrotá-lo é esperar que Selphie utilizasse seu ataque The End, que mata qualquer inimigo. Porém, as chances desse ataque acontecer são menores que as de a Grazi Massafera bater à sua porta e pedir para ser sua esposa.





**FINAL FANTASY IX**  
● Consiga a Excalibur II

Para isso, é preciso chegar em um ponto específico da última etapa do jogo e checar uma inscrição na parede. Mas a espada só estará lá se isso for feito em menos de doze horas. Ou seja, é preciso atravessar os quatro CDs do game e passar por todas as suas provações em menos de um dia. Quem diria, a Square é cheia de sádicos.



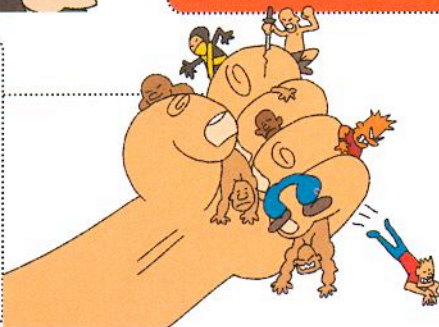
**FINAL FANTASY TACTICS**  
● Consiga a Summon Zodiac

Localizar a Deep Dungeon, o labirinto mais temível do jogo, chegar a seu andar mais profundo e adquirir a Summon mais poderosa (é necessário ser atacado por ela e sobreviver) não é difícil, mas trabalhoso. Para sobreviver a tudo isso, o jogador precisa passar SEMANAS evoluindo seu grupo. Mas quem precisa de vida social, não é mesmo?

**SUIKODEN I E II**

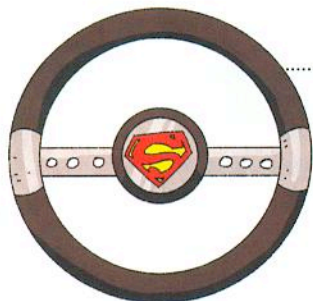
● Reunir todos os 108 personagens

Ao longo da aventura, é possível reunir um exército de 108 guerreiros. Não é obrigatório para terminar o jogo, mas faz parte da diversão. Infelizmente, alguns personagens só podem ser recrutados em espaços de tempo bem específicos e são bastante fáceis de perder. Muitos de nós tiveram de jogar o jogo inteiro pelo menos duas vezes para recrutar todos eles e nos tornamos pessoas muito piores por isso.



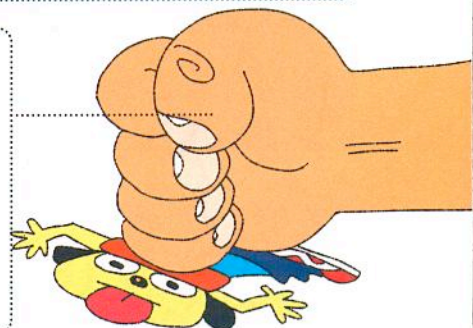
**GRAN TURISMO 1 & 2**  
● Ouro em todas as licenças

Conseguir as licenças para participar de corridas específicas já é um trabalho que requer paciência de Jó, mas acreditamos sinceramente que qualquer um que tenha tirado Ouro em todas as provas do game (seja o primeiro ou segundo) só pode ter vindo de Krypton.



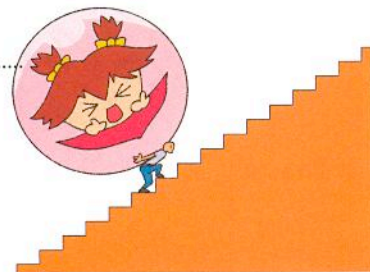
**PARAPPA THE RAPPER & UNJAMMER LAMMY**  
● Consiga a pontuação "Cool"

Não sabemos ao certo se os jogos eram difíceis mesmo, se a programação era ruim ou se tínhamos a coordenação motora de uma esponja, mas obter um "Cool" ao se jogar requeria uma precisão inumana. E você aí, se achando o bonzão por conseguir a melhor pontuação em *Rock Band*.



**ARC THE LAD**  
● Complete a Forbidden Dungeon

Para adquirir Choko, a Summon suprema, era preciso encontrar a Forbidden Dungeon, descer 50 andares enfrentando inimigos tão poderosos que faziam o console cuspir o plug do controle a cada batalha, derrotar Choko... e subir todos os 50 andares de novo. É pedir muito um elevador para acudir um guerreiro prestes a infartar?



**PARASITE EVE**  
● Completar o Chrysler Building

O desafio supremo do jogo só era liberado após a conclusão do mesmo. E são 77 andares cheios de monstros safadamente poderosos e chefes capazes de arrancar seu couro com uma tossida. Mesmo assim, os equipamentos exclusivos que aqui estavam nos fizeram voltar inúmeras vezes para novas surras. Esse é o preço da ganância de um jogador.



**CHOCOBO DUNGEON 2**  
● Termine o jogo

Um game fofinho, com personagens adoráveis e labirintos simples, com inimigos que não dão trabalho... Foi o que pensamos na época, pois *Chocobo Dungeon 2* é um dos games mais brutalmente difíceis de todos os tempos. Antes de jogá-lo, eu tinha um fêmur verdadeiro e garanto que todos na redação sofrem de males parecidos hoje em dia. Você conhece alguém que terminou?





### STREET FIGHTER EX

- Os malditos Expert Trainings

Aquelas sequências miseráveis e quase impossíveis que nos obrigavam a atingir diversos Super Combos seguidos sem deixar o oponente cair no chão. Após muitas horas tentando, nossas mãos costumavam pegar fogo. Capcom, estamos esperando pela indenização por todo dinheiro gasto com Hipoglós!!!



### SOUL EDGE (SOUL BLADE)

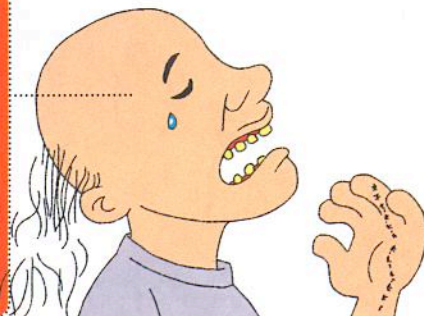
- Consiga todas as armas

O game possuía 70 armas ao todo, um número bem robusto para a época. Aquele que quisesse destravar todas precisava passar por provações que fariam o próprio Stallone se enrolar em posição fetal e chorar como criança gorda que apanhou na escola. Bons tempos em que os games não tinham nenhuma piedade...

### METAL GEAR SOLID INTEGRAL

- Complete as VR Missions

300 missões com objetivos como enfrentar Genome Soldiers gigantes ou se infiltrar em locais tão infestados de soldados que seria mais fácil enfiar a mão em um formigueiro sem ser mordido. Ao final de todas as missões, o jogador provavelmente estará careca.



### STAR OCEAN: THE SECOND STORY

- Faça os 86 finais

É possível influenciar os membros do grupo a fazerem amizades uns com os outros e, de acordo com as variantes, chegar a 86 (alguns dizem 87) finais possíveis. Ou seja, para aproveitar 100% do game, é preciso jogá-lo do começo ao fim 86 vezes.



### CRASH TEAM RACING

- Vença os recordes

Para conseguir todos os troféus disponíveis no game, era necessário vencer os recordes absurdos atingidos pelos programadores. Acreditamos que só sendo da equipe de produção para se conseguirem os tempos burlescos desse game, pois estamos tentando até hoje e mesmo já tendo gasto nossas impressões digitais, não conseguimos nada.



### LEGEND OF LEGAIA

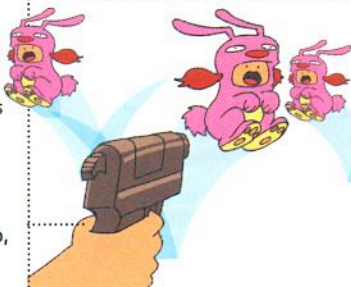
- Obter o Evil Seru

Evoluir os personagens até o Level 99 e atravessar uma dungeon bastante cansativa para conseguir o item que permite evocar o monstro mais poderoso do game não parece uma missão tão ingrata... pelo menos até percebermos que até este ponto, já completamos 90% do game e ele não será útil para muita coisa mais. Mas que mancada com os jogadores...

### SEXY PARODIUS

- Libere o Epílogo Especial

Em cada estágio é necessário realizar uma tarefa, que varia entre apanhar 300 moedas e atirar em 50 meninas vestidas de coelhinhos. Realizando todas estas missões extras, o game libera a fase secreta e é possível conseguir o melhor final. Infelizmente, *Sexy Parodius* é um Shooter insano, com inimigos, obstáculos por todos os lados e outros desafios absurdos. Como resultado, 2/3 da raça humana não viu o melhor final deste game até hoje. Maldade...



### RIDGE RACER

- Derrotar o Carro Nº 13

O lendário "Carro Preto" é insuportavelmente veloz e consegue fazer curvas com uma precisão quase fantasmagórica. Ele, inclusive, o deixa ultrapassá-lo... só para acelerar, vencer e te humilhar. Suspeitamos que ele é a Super Máquina bancando a cretina, mas jamais saberemos...

MICHAEL?



### TOMB RAIDER

- Conseguir todos os artefatos secretos

Naqueles tempos, os segredos da série eram muito mais difíceis de serem encontrados do que hoje. Sem um detonado, era um sofrimento achar todos. Sem contar que perdíamos um tempo gigantesco encostando a Lara na parede e girando a câmera sobre ela para poder ver... você sabe para quê. Bons tempos!





Não tem como não rir ao ouvir Kratos com uma voz totalmente carregada de sotaque português



Killzone 2 é um exemplo de bom jogo com legendas e dublagem lusitanas. Opção tem agradado a jogadores...



... que encontram no inglês uma dificuldade em compreender a trama do seu jogo favorito



Nada como jogar um jogo de guerra e entender por que estão atirando no seu personagem



# A Sony fala português, ora pois!

Legendas e dublagem com sotaque lusitano POR LEANDRO RODRIGUES

**L**igar o seu videogame preferido, colocar aquele jogo tão esperado e ouvir diálogos ou ler legendas totalmente em português. Com certeza esse é o sonho de todos os jogadores, até mesmo daqueles que dominam o dialeto praticado na terra do Tio Sam.

Infelizmente, apesar da bem-vinda presença da Sony no Brasil, ainda não é desta vez que os jogos passaram a falar o nosso português. Mas cada vez mais aparecem jogos que falam um

português totalmente lusitano. Apesar de voltados totalmente para os jogadores de Portugal, esses jogos possuem fãs aqui no Brasil, chegando – em alguns casos – a virar peça de disputa em sites e fóruns nacionais.

Já existe um grande movimento por parte dos jogadores brasileiros no site PlayStation.Share solicitando à Sony a inclusão de legendas em português, do Brasil, em todos os futuros jogos da empresa. Resta saber se a Sony Brasil vai conseguir

atender ao apelo dos desesperados jogadores brasileiros. Procuramos a empresa para saber, mas até o momento ela não se pronunciou a respeito do assunto.

Enquanto isso não acontece, separamos uma seleção dos melhores jogos de PS3 que possuem legendas ou diálogos em português de Portugal. Pode não ser o ideal, afinal de contas, nem tudo é exatamente do jeito que nós falamos aqui, mas deixa tudo um pouco mais divertido e compreensível.

# LISTÃO NA SUA LÍNGUA

Confira a coletânea dos melhores jogos que já estão em português de Portugal:



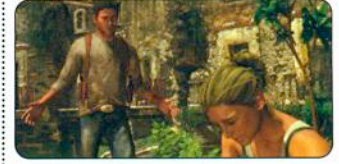
**01. GOD OF WAR 3**  
 ● Versão EUR: Sim  
 (Legenda e Dublagem)  
 ● Versão EUA: Não



**02. HEAVY RAIN**  
 ● Versão EUR: Sim  
 (Legenda e Dublagem)  
 ● Versão EUA: Sim  
 (Legenda e Dublagem)



**03. LITTLEBIGPLANET**  
 ● Versão EUR: Sim  
 (Legenda e Dublagem)  
 ● Versão EUA: Sim  
 (Legenda e Dublagem)



**04. UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE**  
 ● Versão EUR: Sim  
 (Legenda e Dublagem)  
 ● Versão EUA: Sim  
 (Legenda e Dublagem)



**05. EYEPET**  
 ● Versão EUR: Sim  
 (Legenda e Dublagem)  
 ● Versão EUA: Não



**06. RATCHET AND CLANK FUTURE: A CRACK IN TIME**  
 ● Versão EUR: Sim  
 (Legenda e Dublagem)  
 ● Versão EUA: Não



**07. UNCHARTED 2: AMONG THIEVES**  
 ● Versão EUR: Sim  
 (Legenda e Dublagem)  
 ● Versão EUA: Não



**08. INFAMOUS**  
 ● Versão EUR: Sim  
 (Legenda e Dublagem)  
 ● Versão EUA: Não



**09. MOTORSTORM 2: PACIFIC RIFT**  
 ● Versão EUR: Sim  
 ● Versão EUA: Não



**10. TERMINATOR SALVATION**  
 ● Versão EUR: Sim  
 (Legenda)  
 ● Versão EUA: Sim  
 (Legenda)



**11. KILLZONE 2**  
 ● Versão EUR: Sim  
 (Legenda e Dublagem)  
 ● Versão EUA: Sim  
 (Legenda e Dublagem)



**12. SOCOM CONFRONTATION**  
 ● Versão EUR: Sim  
 (Legenda e Dublagem)  
 ● Versão EUA: Sim  
 (Legenda e Dublagem)



**13. BUZZ QUIZ TV**  
 ● Versão EUR: Sim  
 (Legenda e Dublagem)  
 ● Versão EUA: Não



**14. WARHAWK**  
 ● Versão EUR: Sim  
 (Legenda e Dublagem)  
 ● Versão EUA: Sim  
 (Legenda e Dublagem)



**15. MAG**  
 ● Versão EUR: Sim  
 (Legenda e Dublagem)  
 ● Versão EUA: Sim  
 (Legenda e Dublagem)



**16. RESISTANCE FALL OF MAN**  
 ● Versão EUR: Sim  
 (Legenda e Dublagem)  
 ● Versão EUA: Sim  
 (Legenda e Dublagem)



**17. RESISTANCE 2**  
 ● Versão EUR: Sim  
 (Legenda e Dublagem)  
 ● Versão EUA: Sim  
 (Legenda e Dublagem)



**18. RATCHET AND CLANK FUTURE: TOD**  
 ● Versão EUR: Sim  
 (Legenda e Dublagem)  
 ● Versão EUA: Sim  
 (Legenda e Dublagem)



**19. RATCHET AND CLANK FUTURE: QFB**  
 ● Versão EUR: Sim  
 (Legenda)  
 ● Versão EUA: Sim  
 (Legenda)



**20. FAT PRINCESS**  
 ● Versão EUR: Sim  
 (Legenda e Dublagem)  
 ● Versão EUA: Sim  
 (Legenda e Dublagem)

EXCELÊNCIAS



**HORA EXTRA**  
Mais 20 horas em Liberty City para fazer a festa.



**DIVERSIFICADO**  
Só aqui você pode ser imigrante, motoqueiro e ter um chefe gay



**POMBAS!**  
As pombas voltaram e agora já são 100 passáros para eliminar.



# grand theft auto

Episodes From  
**Liberty City**

↓ DLC  
CONTEÚDO POR  
DOWNLOAD

# The Lost & Damned e The Ballad of Gay Tony

Finalmente as horas extras de diversão chegam ao PS3 POR AMER HOUCHEIM E LEANDRO RORIGUES

**A**lgumas produtoras aprenderam que anos e anos de desenvolvimento de um jogo podem ser aproveitados de inúmeras maneiras diferentes. Já que o motor da obra principal está funcionando, e fez sucesso, por que não aproveitá-lo para expandir a história sem necessariamente perder o mesmo tempo de desenvolvimento. A Criterion Games fez isso com maestria ao expandir as fronteiras de Paradise City, em *Burnout Paradise*, e agora a RockStar consegue elevar esse tipo de expansão a outro nível, contando novas histórias e ampliando o universo de *Grand Theft Auto IV*, ainda na mesma boa e velha Liberty City.

## Lost and Damned

Com um motor sólido e consagrado, a RockStar não teve muito trabalho para criar e atrair os fãs de *GTA*. Partindo deste ponto, foi só acrescentar uma história – tão boa quanto a original – novos veículos, armas e uma coletânea de novas músicas para animar tudo isso. Basicamente, tudo funciona como no jogo original, mas aqui você deixa Niko Bellic de lado e passa a controlar Johnny Hlebitz, atual líder de uma gangue de motociclistas de Liberty City. Como agora o jogo foca neste tipo de veículo, a jogabilidade teve que ser um pouco aperfeiçoada: controlar as motos ficou mais fácil e divertido, sem falar na inclusão de um sistema de formação. Ao subir na moto, um círculo aparece nas ruas, se

você posicionar a moto do seu personagem neste lugar, a energia vai subindo constantemente para salvá-lo.

O modo principal do jogo oferece diversão por cerca de 10 minutos, mas para quem gosta do modo online, existem novos modos imperdíveis. O primeiro deles é o *Race*, muito parecido com o clássico jogo de Mega Drive, *Road Rash*. Outro modo imperdível é o *Witness Protection*, onde o grupo de jogadores são divididos em dois, um deve proteger as testemunhas e outro deve tentar eliminá-las.

## Gay Tony

Já em *The Ballad of Gay Tony*, o jogador encontra uma trama bem mais leve e divertida, cheia de personagens caricatos e engraçados, como o Anthony "Gay Tony" Prince, dono da noite de Liberty City e que dá o nome a esse episódio. Ele ainda conta com rápidas aparições de Niko Bellic e Johnny Hlebitz, o que acaba unindo um pouco mais as três partes das histórias.

Controlando Luis Fernando Lopes, você deve se dividir entre ajudar o seu chefe, o Gay Tony, e também a sua própria mãe, que está com problemas financeiros. Tudo isso rende mais 10 horas de jogo e grande quantidade de detalhes nos cenários, itens que deixarão qualquer fã do jogo mais do que satisfeito com a expansão.

Mas, para quem procura diversão extra, existem ainda algumas tarefas empolgantes e tão divertidas quanto o modo principal deste episódio. Entrar em uma partida de golfe usando toda sutileza de Lopes é algo imperdível. Sem mencionar os momentos constrangedores como os números de dança. Depois de pagar esse mico, ainda é possível

## FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** RockStar
- **Distribuidora:** RockStar
- **Gênero:** ação
- **Jogadores:** 1 - 16
- **Online:** multiplayer, ranking, conversa online, add-on, lobby (sala)

entrar numa espécie de "Clube da Luta" e extravasar toda a sua raiva.

## Vale quanto pesa

Os dois novos episódios podem ser adquiridos via PSN, cada episódio por US\$ 20 dólares, porém deste modo é necessário que o jogador possua o *GTAIV* original para rodar os episódios extras. Existe também a possibilidade de comprar o disco com os dois episódios, que está sendo distribuído oficialmente no Brasil pela Synergex com o preço sugerido de R\$ 169,00. Seja de uma forma ou de outra, as expansões valem o valor pedido. Os dois episódios juntos possuem cerca de 20 horas de jogo e oferecem diversão e conteúdo superior a muitos lançamentos de primeira linha oferecidos hoje em dia. →

## AVALIAÇÕES

TÉCNICA	Gráficos	★★★★★
	Controle	★★★★★
	Áudio	★★★★★
	Replay	★★★★★
	Acabamento	★★★★☆
	Dificuldade	★★★☆☆
AÇÃO	Enredo	★★★★★
	Inteligência artificial	★★★★☆
	Modos extras	★★★★★
	Câmeras	★★★★☆
	Chefes	★★★☆☆

NOTA

9,0



Podem mudar o enredo e os personagens, mas a imagem é clara: o objetivo ainda é dominar Liberty City

# the BALLAD OF GAY TONY

## I LOVE LG

Leve Tony aos clubes. Quando se encontrar com Henrique e Armando, dê uma carona para eles.

## CHINESE TAKEOUT

Elimine os inimigos pelo caminho. Eles não são bem equipados, mas use os cantos das paredes como cobertura (aproxime-se e aperte **[E2]**). Atire nos momentos em que os inimigos recarregam as armas. No primeiro corredor, um dos

bandidos arremessa uma granada; volte por onde veio assim que a avistar e só prossiga após a explosão.

## PRACTICE SWING

Sua meta é atingir o sujeito amarrado ao carrinho de golfe. Mire no veículo, aperte **X** para preparar a tacada e pressione o botão mais uma vez quando o medidor descer e passar pela linha marcada na barra de força. Para atingir com mais facilidade, aperte **X** pouco antes do medidor

passar pela linha. Quando os carros entrarem em campo, desça um andar e atire nos inimigos do parapeito. Se tiver muita munição, exploda os carros.

Por fim, desça até o gramado, fale com Rocco e siga-o em um carro de golfe. Depois, dê uma carona para Tony.

## MOMMA'S BOY

Siga Santo até o beco e aceite lutar no clube. Luis vai encerrar três oponentes e é preciso entregar a luta no terceiro. Para vencer as duas primeiras, deixe a mira sobre o oponente e aperte **●** várias vezes para atacar o oponente sem dar chance de contra-ataque. Na terceira luta, assim que sua energia cair para a metade (o jogo avisará), aperte **[E2]** para se deixar derrotar.

## CORNER KIDS

Leve seus amigos de encontro ao traficante e defenda-os quando a



polícia aparecer. Use as paredes como cobertura e espere momentos oportunos para atirar; explodir os veículos da polícia é uma boa maneira de eliminar diversos inimigos.



Elimine os inimigos e, na reta final, ataque o helicóptero com tudo para derrubá-lo. Caso fique sem munição, roube um carro e tente fugir.

## CLOCKING OFF

Após levar seus amigos até as docas, desça e verifique os barcos. Quando os inimigos surgirem, suba e lute. Aqui, não há muitos lugares para usar como cobertura, então exploda os carros dos inimigos e use a carcaça deles como escudo sem correr o risco dos mesmos explodirem.



## sexy time

Vá até as docas, apanhe um barco e pilote até o iate. Um barco está fazendo rondas perto do iate, segure **○** para ver sua rota e espere-o passar para avançar (ou caso tenha um rifle Sniper, pode tentar matar o piloto deste barco).



Aproxime-se do iate, suba a bordo e

mate todos. Não há muito lugar para usar de cobertura, portanto seja rápido ao eliminar os seguranças. Suba até o helicóptero e roube-o, mas não se afaste muito, pois Yusuf vai te telefonar e mandar destruir o iate.

Fique a uma distância média do iate e atire com a metralhadora e mísseis; caso esteja muito próximo, será derrubado por tiros de Rocket Launcher dos seguranças. Permaneça aumentando e diminuindo a altitude do helicóptero para evitar os disparos.



Por fim, persiga as lanchas e as destrua. Ataque com a metralhadora, use o rastro que ela deixa na água para direcionar os disparos às lanchas.

## High Dive

Vá até o local marcado e suba pelo elevador. Após encontrar Ahmed, escale o prédio atrás dele. Reserve a Shotgun que recebeu de Yusuf para derrubar os helicópteros e use outro armamento contra os policiais. Siga Ahmed até o ponto mais alto da torre e salte de paraquedas; abra-o **○** pouco depois de saltar e aprenda a controlar.



## caught with your pants down

Pegue o helicóptero e pilote até o local marcado no mapa, onde outro helicóptero estará carregando um tanque. Com o rifle sniper, mire no tanque e atire nos parafusos amarelos que o prendem aos cabos até soltá-lo.

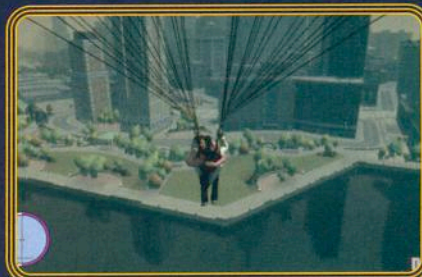
Preste atenção em onde o tanque cai, pois logo em seguida Luis saltará

de paraquedas atrás dele. Controle a descida para cair próximo do veículo. Entre no tanque e dirija pela cidade até a polícia esquecê-lo. Não saia explodindo tudo, pois o tanque não é indestrutível. Quando for deixado em paz, dirija até o local marcado.



## Blog this!

Deixe Tony e Gracie na casa da garota e vá até a internet mais próxima. Use um computador, acesse o site "The Celebinator" (se não houver um banner deste site na página inicial, cheque seu e-mail, pois Tony manda o link); clique em "Leave a Comment".



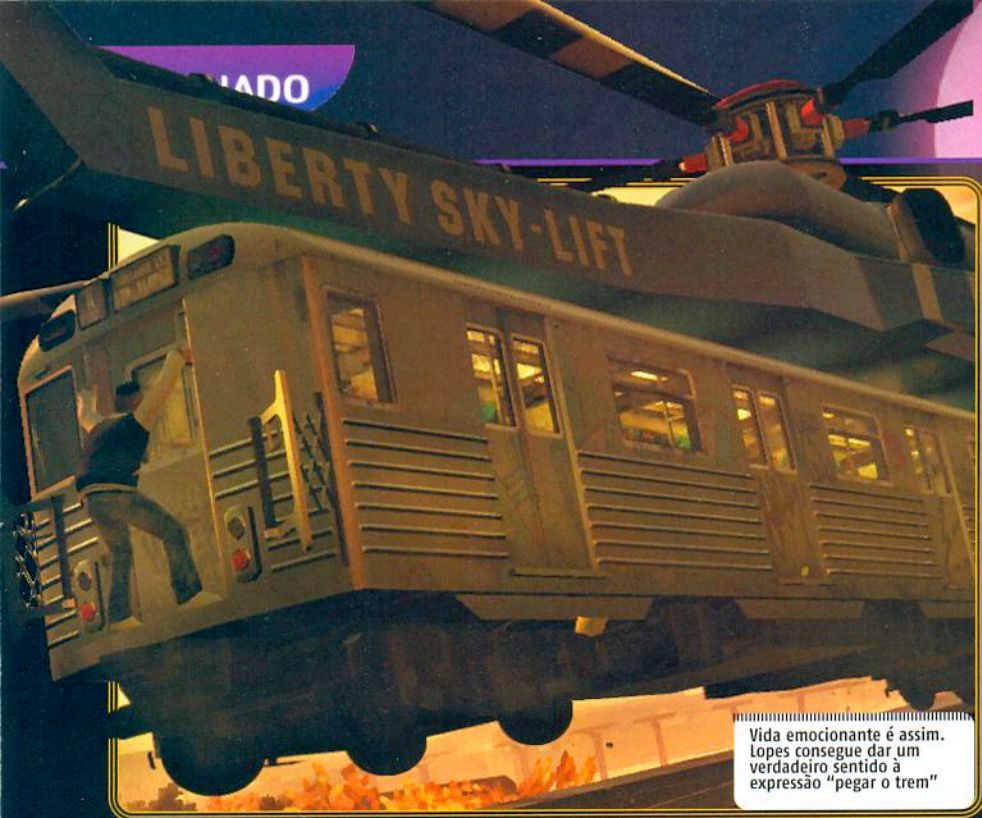
## bang bang

Esta missão é mais fácil se feita com uma moto veloz como a NRG 900, tente adquirir uma antes de começar.

É preciso explodir três alvos: o primeiro é um guindaste de construção, dirija até ele, plante três explosivos em sua base e detone-os (aperte **↓**) de uma boa distância.



Seu segundo alvo é um metrô. Dirija até uma linha de trem próxima, espere o metrô passar e emparelhe-se com **→**



Vida emocionante é assim. Lopes consegue dar um verdadeiro sentido à expressão "pegar o trem"

ele. Arremesse duas bombas, deixe-o se afastar e detone-as.

O terceiro alvo é um avião que está prestes a decolar. De onde está, volte um pouco e procure uma abertura na grade dos trilhos do metrô de onde é possível saltar para a rua. Você pode dirigir até o aeroporto (não é seguro), então vá de táxi (use fast travel, aperte \* após escolher o destino).

Roube um carro, dirija até o avião e cole um explosivo no avião. Detone-o antes que decole. Volte ao carro e fuja.



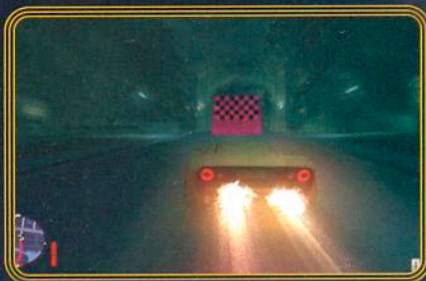
## Kibbutz Number One

Desça até as docas com Mori e mate os inimigos. Use o rifle sniper contra o inimigo com mísseis na construção. A seguir, é preciso destruir as lanchas rivais com explosivos. Fique à direita delas e exploda todas.

## This Ain't Checkers

Esta prova é uma corrida de três etapas contra Mori. O importante é ganhar uma boa vantagem no início. Quando saltar do helicóptero, acelere

a queda (↑ no analógico esquerdo) e só abra o paraquedas quando já estiver próximo da ilha; aterrisse próximo ao cais e apanhe um barco. Pilote a lancha até o local marcado e desaccelere o mínimo possível quando fizer curvas. Chegando à praia, apanhe um carro e dirija até chegar à linha de chegada. Sempre que estiver em uma grande reta, use o Turbo (●) do carro para obter uma vantagem ainda maior.



## #3

Dirija até o local onde estão os carros, aperte o botão do elevador para descer um carro para Brucie e apanhe um para Luis também. Corra junto dos



irmãos Hibbutz e acompanhe-os de perto para não acabar cercado pela polícia. No trecho próximo ao mar, cuidado nas curvas para não capotar.

## Boulevard Baby

Vá ao clube e dance com o pessoal (mova o analógico esquerdo na direção da barra ao redor do círculo). Pressione a alavanca e aperte R2 no ritmo sempre que a orientação para isso aparecer. Quando tiver dançado bem o suficiente, uma garota o levará para os fundos do lugar. Assim que o namorado dela aparecer, mate-o.

## Frosting on the Cake

Contra os motoqueiros, jogue explosivos no asfalto e detone-os. Quando chegar ao bloqueio, exploda os carros. Ao ser atacado pelo tanque, concentre-se em jogar explosivos até parar o veículo. Contra o helicóptero, espere que se aproxime para jogar explosivos. No último trecho, pise fundo para acelerar com tudo, pois a esta altura sua energia deve estar baixa e não convém arriscar.



## Blog this! (segunda parte)

Quando Tony telefonar, vá de encontro a ele no heliporto. Suba no helicóptero e bata no Celebinator até cansar. Quando o arremessar, agarre durante a queda (segure ↑ para cair com mais velocidade e alcançá-lo facilmente) e abra o paraquedas.

## Not So Fast

Apanhe o helicóptero de Yusuf e pilote até o museu Libertorian. Aterrisse no telhado e desça pelos andaimes até chegar à janela. Após toda a cena de confusão, suba pelo andaime à sua frente e fuja com o helicóptero.

Durante a fuga, aterrisse no telhado de um prédio próximo e destrua os helicópteros inimigos com a shotgun

explosiva. Volte ao helicóptero e deixe-o no local marcado.



## Ladies Night

Apanhe o helicóptero, voe até o ponto marcado e siga o carro; não chegue perto demais, ou vai acabar batendo o helicóptero em algum prédio ou será descoberto pelo motorista. Caso perca o carro, aperte **○** para que a câmera mostre o local aproximado dele.



Quando o carro entrar em um túnel e sumir de vista, aperte **○** para seguir sua trajetória. Vá à ilha onde o túnel acaba e espere pelo veículo. Quando ele entrar em um estacionamento, siga-o mais algum tempo.

## Going Deep

Vá ao estacionamento subterrâneo, pare no local marcado e aplique um explosivo plástico em seu capô. Coloque alguns explosivos próximos à entrada do estacionamento também, no chão e carros próximos. Esconda-se com Bulgarin e, assim que a polícia aparecer, detone os explosivos.

## Dropping In

Voe ao ponto marcado e atravesse os checkpoints no ar. No último, salte, abra o paraquedas e aterrisse no prédio. Desça até o andar marcado e elimine os seguranças. Vá até o local marcado (sala de reuniões) e elimine o seu alvo. Salte pela janela quebrada (atire nela), abra o paraquedas e tente aterrissar no caminhão em movimento. Se errar, roube um carro e fuja. Caso

não consiga, pare o carro e, sem sair, atire nos motoristas inimigos.

## In the Crosshairs

No alto do prédio, siga as indicações e acabe com os atiradores. Na segunda etapa, avance pelos telhados e abata o helicóptero com a Shotgun Explosiva. Use o sniper para abrir caminho e detonar o cara do lança-granadas.

Desça pela escada de incêndio e elimine só os inimigos que estiverem atrapalhando. Pegue um carro e fuja.



## For the man who has everything

Vá até o local marcado, espere o metrô e pule sobre ele. Avance até o último vagão e derrube os helicópteros; ignore os policiais nas estações.

## Ladies Half Price

Vá até as docas e apanhe um barco. Após a negociação, acelere com o barco e dirija de forma errática para fazer o mafioso largar o veículo.



## Party's Over

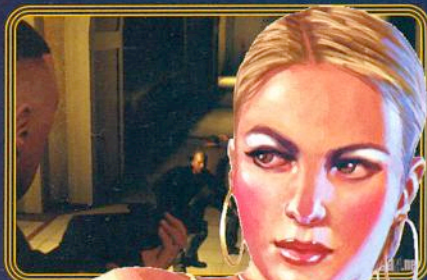
Dirija até o clube e prepare-se para o tiroteio. Fique próximo às escadas para impedir que alguém suba e volte ao parapeito para eliminar todos embaixo.

Fora do clube, elimine os novos inimigos com a shotgun (explosiva ou rocket launcher); exploda os veículos com os caras dentro.



## Departure Time

Elimine os inimigos no parque e destrua os furgões. Vá atrás de Timur, e mate-o. Apanhe a moto e siga para o aeroporto. Yusuf vai aparecer com seu helicóptero para destruir tudo. Não siga o caminho do radar, pois é o mais longo; ao invés disso, mantenha-se próximo à sombra do helicóptero para chegar rapidamente ao local. Vá para a pista de decolagem e acelere o máximo que puder até emparelhar com o avião de Bulgarin. Dentro do avião, elimine os soldados de Bulgarin e execute o mafioso. →



Apesar do episódio ser bastante colorido, o jogo não deixa de apresentar novas gatas de Liberty City



# Localização das Pombas



**1** No gramado, na beirada do morro que leva à rua inferior.



**2** Na beirada do muro, pertinho da escada de acesso.



**3** No meio da calçada, do lado direito do poste de luz.



**4** Em cima do guardrail, bem na curva da estrada.



**5** No alto, bem em cima do ponto de ônibus.



**6** Ao lado do acostamento da pista, embaixo do arbusto.



**7** Procure por ela em cima do painel do Lombank.



**8** Sobre a mureta do jardim, ao lado da escada.



**9** Em cima da grade, em frente aos reservatórios da refinaria.



**10** Em cima do muro, ao lado das empilhadeiras.



**11** Ao lado da pista, um pouco antes da placa de trânsito.



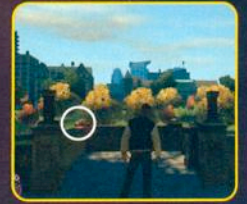
**12** Está tranquila, descansando sobre o trilho do trem.



**13** Procure ao lado de um dos pilares da ponte.



**14** No telhado do armazém, do lado esquerdo da porta.



**15** Em cima de uma das passarelas azuis da refinaria.



**16** Pertinho da grade, na área da refinaria.



**17** Na calçada do lado direito da garagem.



**18** Do lado da árvore, perto da placa "On The Game?".



**19** Está em cima do corrimão da escada.



**20** No chão, ao lado da pista de caminhada.



**21** No centro da praça, em frente aos bancos.



**22** Em cima da mureta da pista de caminhada.



**23** No centro do beco, procure por ela no chão.



**24** Na rua de paralelepípedos, ao lado do poste de luz.



**25** Ao lado das lixeiras, próxima da árvore.

Confira as indicações exatas das pombas no mapa da página 54



**26** Na passarela em cima da porta do armazém.



**27** Entre os toldos, procure em cima da mureta.



**28** No chão, em frente à vitrine da loja Ds.



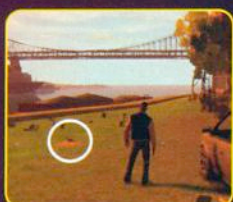
**29** Procure o bicho em cima do portão de ferro.



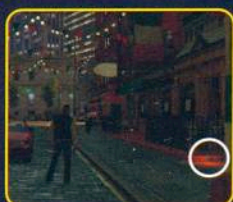
**30** Embaixo da marquise do prédio, no chão.



**31** Entre as árvores, procure em uma lateral da rua.



**32** Em cima do morro, a pomba está perto do mar.



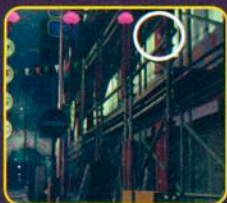
**33** Em cima do pilar, sobre a bola no alto.



**34** Sobre o muro do jardim, no meio da calçada.



**35** Em cima do toldo da loja Deli Grocery.



**36** Em cima do muro, perto da porta do apartamento.



**37** No meio da grama, na direção do ponto de ônibus.



**38** Procure por ela do lado de uma das guaritas.



**39** Em cima da grade, no prédio perto da ponte.



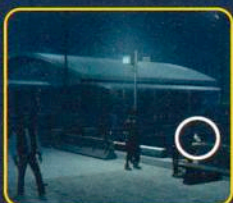
**40** Procure por este "rato que voa" sobre o muro.



**41** No gramado, está na área ao lado do viaduto.



**42** No chão, embaixo da janela, no prédio com lajotas vermelhas.



**43** No chão, em frente aos galpões do aeroporto.



**44** Em cima do andaime, junto à parede toda pichada.



**45** Sobre o guardrail, ao lado da placa do Aírsol.



**46** Em cima do guardrail da estrada local.



**47** No chão, escondida no meio do beco escuro.



**48** Em cima do pilar, encontre-a junto à grade.



**49** Em cima do muro, próximo ao semáforo.



**50** Junto à escadinha da casa, quase no chão. →

# the Lost & Damned

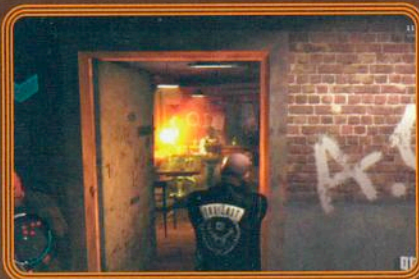


## NOT SO FAST

Após voltar ao clube, acompanhe Billy até a oficina mecânica e, em seguida, ao local onde a moto dele se encontra. Durante o tiroteio, procure alguma proteção, agache-se atrás dela e atire quando puder.

## ANGELS IN AMERICA

Persiga os motoqueiros da gangue rival e elimine-os. Para isso, siga-os até que parem, então desça da moto e ataque normalmente. É possível derrubá-los das motos também, mas não muito recomendável, pois é fácil perder o controle ou bater em algo quando estiver tentando mirar.



## IT'S WAR

Vá ao ponto marcado para combater um grupo. Os oponentes não dão muito trabalho e existem barris de gasolina pelo cenário prontos para serem detonados. Use as carcaças de carros como proteção.

Após a batalha, siga Billy até o local de um segundo confronto. Aqui, elimine primeiro os inimigos que estão em posições elevadas e só depois se preocupe com os demais.

## ACTION/REACTION

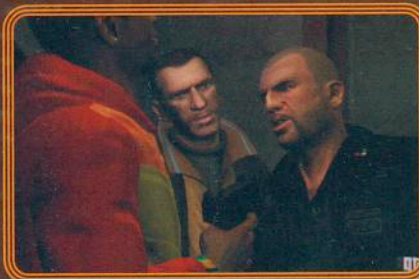
Acompanhe sua gangue até o



Johnny Blebitz é o novo líder da gangue "The Lost Motorcycle Club". Apesar de barra pesada, sofre com ameaças do ex-líder

momento em que Johnny desafiar Billy (uma mensagem irá avisá-lo); neste momento, acelere e lidere o grupo até chegar ao local marcado, então espere pelo resto do grupo.

Quando estiver pronto, use o lança-granadas e dispare na janela aberta, permaneça escondido atrás da barricada e dispare uma granada contra o furgão da outra gangue. Selecione uma arma com melhor precisão e elimine os outros inimigos.



Após eliminar todos, acompanhe Billy e destrua quem ficou dentro do clube. Volte até sua moto e fuja da área junto de sua gangue.

## LIBERTY C. CHOPPERS

Acompanhe Jim até o caminhão e dirija até o ponto marcado. Seu objetivo é roubar quatro motos da gangue rival e fugir com elas.

Assim que colocar a primeira moto no caminhão, a gangue rival atacará. Não use explosivos para não destruir as motos. Esconda-se atrás de uma parede (R2) e atire.

Ligue para Terry quando Jim mandar. Após o fim do combate, vá ao ponto marcado.

## BAD COP DROP

Acompanhe Jim até chegar aos dois





colete à prova de balas e será mais difícil matá-los da maneira normal.

Quando descer a primeira escadaria, olhe pela janela e elimine os policiais do lado de fora. Se tiver granadas, jogue nas viaturas ou apenas atire neles e desça até sair do prédio.

Assim que chegar à rua, apanhe sua moto (ou o veículo mais próximo) e fuja para despistar a polícia.

## POLITICS

Vá ao aeroporto antes que um helicóptero aterrisse por lá. Você vai perder mais tempo se bater e cair da moto do que guiando com prudência.

Ao chegar no local, os policiais imediatamente abrirão fogo, pare a moto a uma certa distância e espere o helicóptero se aproximar do chão para atirar com o Rocket launcher. Faça dois disparos só para ter certeza.

Apanhe sua moto e fuja. Espere a ligação de Stubbs e então avance para o novo ponto marcado no mapa.



policiais e, após agredi-los, faça com que o sigam até uma cilada. Aperte **○** para enxergar através do ponto de vista dos policiais e dirija devagar, para que eles não o percamos de vista. Chegando ao local marcado, procure proteção e elimine os policiais (se tiver granadas, use-as). Despiste a polícia para finalizar.

## BUYER'S MARKET

Vá até Brian e pegue o pacote, siga então para o ponto de encontro e espere Niko e Playboy X. É preciso descer até a rua. Tente acertar os policiais na cabeça, pois todos usam



## COMING DOWN

Assim que receber a ligação de Ashley, vá até o ponto marcado e entre no prédio. Suba até o primeiro andar e entre no apartamento.

Os inimigos aqui são fracos, mas alguns estão bem armados. Use as paredes como proteção e atire quando recarregarem as armas.

Após encontrar Ashley, prepare-se para eliminar mais viciados invasores. Pegue sua moto e leve a garota para casa.

## OFF ROUTE

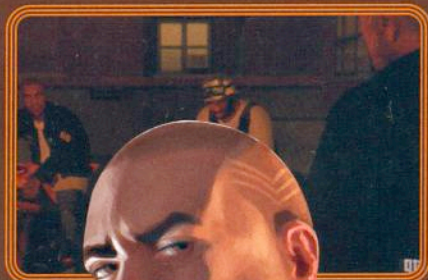
Prossiga até o ponto marcado para assistir a uma cena. Entre no local com o ônibus da prisão através de um beco do local e roube o veículo. Seu objetivo agora é despistar a polícia; o ônibus aguenta bastante castigo, portanto avançar contra barricadas

policiais é uma boa maneira de abrir caminho. Tente seguir por pontes, túneis e lugares onde seja possível acelerar bastante, pois será mais fácil fugir desta forma.

## THIS SHIT'S CURSED

Acompanhe Billy até Johnny o desafiar para uma corrida. Pise fundo e vença a disputa.

Aqui é necessário eliminar muitos inimigos, felizmente há vários locais que podem ser usados como proteção. Elimine os oponentes em locais altos primeiro. Desça pelas escadas para chegar ao local destacado. Após fazer isso, vá até sua moto e dirija de volta até sua casa. →



Malc é membro da gangue chamada "Algonquin". Pessoas perigosas que vivem do lucro do tráfico de drogas



Uma demonstração dos ângulos bizarros e divertidos que só GTA consegue proporcionar

## HIT THE PIPE

Três furgões da gangue rival estão dirigindo pela cidade e seu objetivo é destruí-los. Ataque com a Sawn Off Shotgun (a espingarda curta).

Apenas dirija até um dos furgões, ataque e afaste-se assim que ele começar a pegar fogo. Repita a operação com os outros dois veículos.



## END OF CHAPTER

Aqui é preciso eliminar um pelotão de traidores da gangue. Esconda-se atrás dos obstáculos do cenário, pois os inimigos atirarão de todos os lados. A primeira onda vem em motos que carregam dois membros; concentre o ataque nos que estão dirigindo para capotar os dois de uma vez.

A segunda onda de atacantes vem em furgões. Se tiver o Rocket

Launcher ou outro explosivo, destrua os veículos assim que chegarem no local. Após acabar com os furgões, mais um grupo de duplas usando motos irá surgir, livre-se deles da mesma forma que fez anteriormente.

Os últimos inimigos virão de trás de um muro próximo. Aproveite-se do fato que eles são lentos e elimine-os antes que toquem o chão. Os sobreviventes tentarão fugir, siga-os e dê cabo usando a Sawn Off Shotgun.



## BAD STANDING

Dirija até a casa abandonada, entre e elimine todos. Os inimigos não são muito fortes, mas convém estar bem equipado, com metralhadoras e a Sawn Off Shotgun de preferência.

Use as poucas paredes do lugar como proteção e acabe com os seus oponentes conforme recarregam suas

armas ou abrem a guarda. Arremessar granadas também é uma boa opção.

Ao encontrar Brian no segundo andar, Johnny pode executá-lo ou dar as costas e deixar que fuja.



## HEAVY GOLL

Dirija até o pedágio e aguarde a chegada do comboio, não se mexa até que ele esteja à vista. Quando seus aliados fecharem a cancela, elimine os capangas que saem dos outros veículos para protegê-la. Não use nenhum tipo de explosivo nos veículos próximos, pois você pode acabar destruindo a Van que deve ser roubada. Metralhadoras e armas de precisão são mais recomendáveis.

Assim que se livrar de pelo menos metade dos inimigos, entre na Van, espere seus amigos, dirija até a garagem e estacione dentro dela.



## MARTA FULL OF GRACE

Dirija até o aeroporto e encontre-se com Marta. Será necessário se livrar de um número absurdo de policiais.

Procure proteção e ataque com as armas mais pesadas que tiver. Sua melhor opção aqui é arremessar granadas ou usar o Rocket Launcher para destruir as viaturas e causar uma cadeia de explosões. Guarde alguns mísseis para derrubar os helicópteros.

Quando se livrar de todos os policiais, apanhe um carro. Não use uma moto, pois Marta pode ser alvejada ou morrer caso você perca o controle da direção.

Saia da área cercada e leve a garota ao apartamento de Elisabeta.



## shifting weight

Dirija até o ponto de encontro e, após a negociação, Johnny ficará na garupa da moto, dando cobertura para a fuga. Com munição infinita, exploda todas as viaturas ou destrua seus motores para incapacitá-las. Derrube o helicóptero o mais rápido possível.

Tome cuidado para não atingir as bombas de gasolina quando passar pelo posto ou a explosão irá pegá-lo. Ao chegar na barricada policial, atire na vitrine da loja para abrir caminho.

## diamonds in the rough

No caminho para o local da missão, telefone para Terry e Clay para pedir reforços. Persiga os dois carros que fogem do lugar e atire nos veículos até que fiquem em chamas. Mate todos os ocupantes dos dois carros, apanhe os diamantes e deixe-os nos dois locais determinados no mapa.

Ninguém consegue viver em paz em Liberty City. Sempre há alguma perseguição acontecendo

## roman's holiday

Encontre Malc e dirija com ele até o local determinado. Após sequestrar Roman, leve-o a um armazém. Não pare o carro ou Roman vai tentar fugir; se isto acontecer, ameace-o com a arma para que volte ao veículo.

## collector's item

Dirija até o museu Libertonian, entre pelos fundos e encontre Niko. Após o tiroteio, volte para a porta por onde entrou e elimine todos os inimigos que encontrar pelo caminho. Do lado de fora do museu, alguns capangas o esperam e usam carros como cobertura. Exploda os veículos com Rocket Launcher ou granadas. Dois outros carros fogem da cena, é preciso perseguir e destruí-los (use a Sawned Off Shotgun). Quando se livrar deles, encontre-se com Jim.

## was it worth it?

Dirija até a casa de Ashley. A garota vai telefonar para avisar que há assassinos na sua cola. Chame Terry para que prepare uma armadilha e vá de encontro a ele. Use a escada de metal para chegar ao telhado onde os seus amigos o esperam e arremesse granadas ou atire com o Rocket Launcher nos carros dos mafiosos. Atire nos que sobreviverem. Após

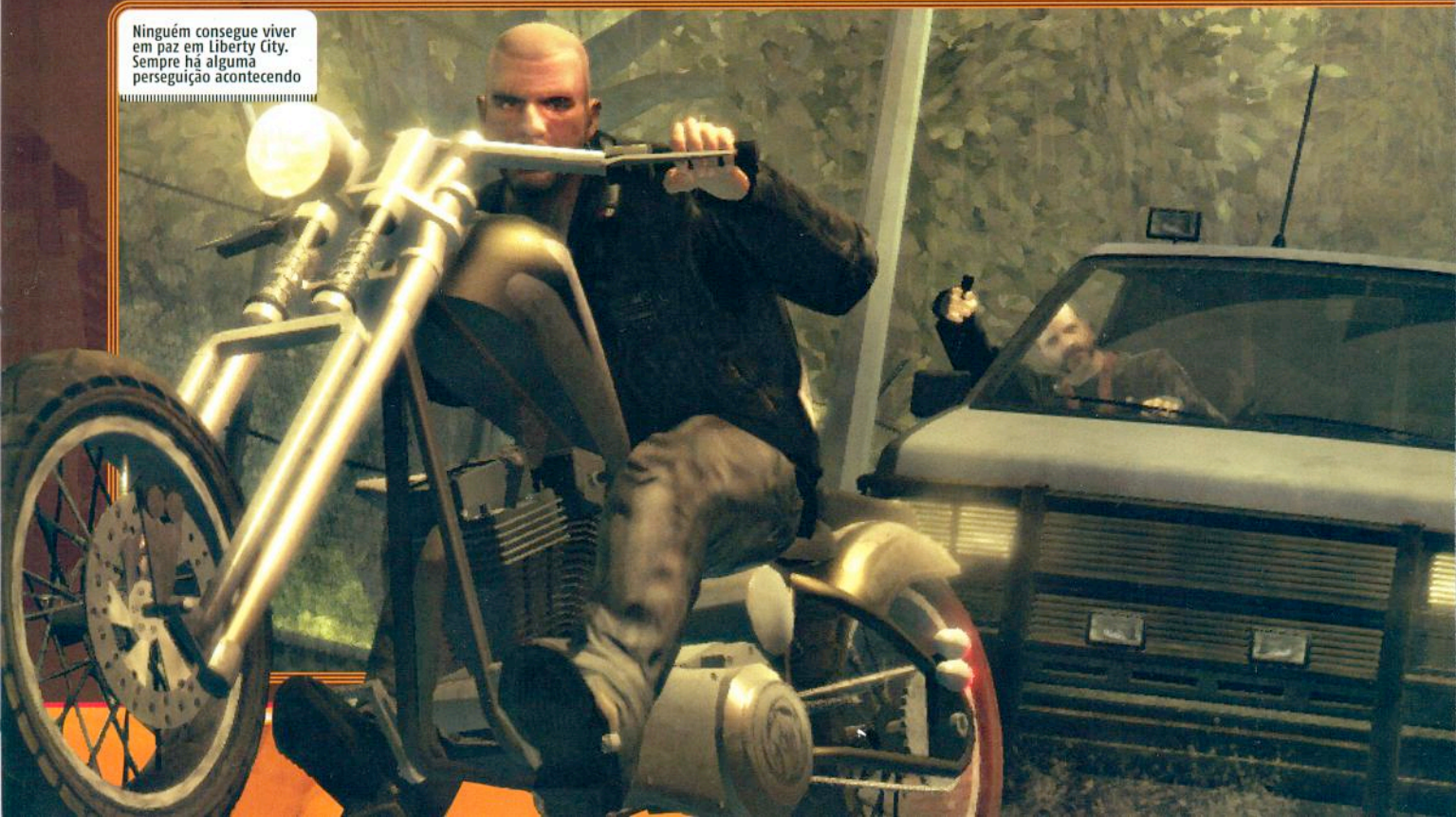
o confronto, volte até o clube da gangue e encontre com Ashley.

## get lost

Encontre a gangue na entrada da penitenciária, escolha suas armas e destrua o portão de entrada com um disparo de Rocket Launcher. Esta missão é bastante linear, sua única tarefa é eliminar todos os guardas da prisão e encontrar Billy. Sua munição é infinita, portanto abuse da Sawned Off Shotgun, das metralhadoras de assalto e do rocket Launcher.

Após eliminar um bom número de guardas, dois helicópteros da polícia aparecerão, destrua-os com o Rocket Launcher e arrase qualquer oficial que tenha sobrevivido às explosões.

Quando não sobraem mais guardas, procure Billy e execute-o. Volte à sua moto, siga Terry e Clay para fora da prisão e guie seu grupo até o clube da gangue. →



# Localização das Pombas



**1** Pertinho do píer, procure por ela nas pedras junto ao mar.



**2** Em cima da pedra, na praia, perto dos tambores vermelhos.



**3** Sobre a guarita azul do estacionamento 24 horas.



**4** Em cima da estrutura de metal, nas fábricas.



**5** Sobre o pilar, junto à plataforma de madeira.



**6** A pomba está em cima da estrutura de concreto.



**7** Procure por ela no corrimão da escada de metal.



**8** Em cima da estrutura que fica no meio do parque.



**9** Na coluna, no meio da avenida. Olhe antes de atravessar...



**10** Na grade, ao lado do portão pichado com a palavra "Paps".



**11** Perto da anterior, no chão, perto da fachada do Leon.



**12** Ao lado do poste, procure no chão, perto do muro.



**13** No alto da fachada do prédio mais claro.



**14** Procure a ave no muro, ao lado da ponte.



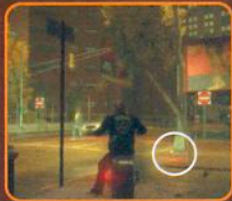
**15** No muro da escada que leva ao parque.



**16** Olhe para o alto, na base da estrutura do outdoor.



**17** No chão, está bem visível ao lado da lixeira.



**18** No muro, próximo a uma escultura do globo terrestre.



**19** Procure por ela em cima da banca de jornal.



**20** No chão, atrás dos bancos da praça.



**21** Em cima do muro, junto ao prédio vermelho.



**22** No beco, na direção do ponto de ônibus.



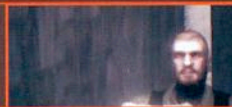
**23** Em cima da lixeira, perto da estátua gigante.



**24** Atrás das pedras de concreto, junto aos dutos.



**25** No pilar, pertinho do posto de gasolina.



**26** No jardim no centro da rua, em frente ao prédio com o toldo roxo.



**27** No muro do prédio, no andar mais alto.



**28** No muro do mesmo prédio, perto dos binóculos.



**29** Procure pela pomba no chão, perto do Daily Globe.



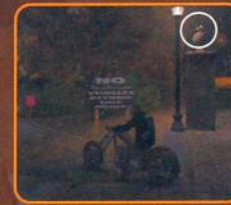
**30** Em cima do telhado do estabelecimento Fudz's.



**31** Oculta junto ao guardrail da pista.



**32** No gramado, procure perto da grande ponte.



**33** No chão, na rua do perigoso bairro italiano.



**34** Em cima do telhado, perto do prédio Getalife.



**35** Em cima da guarita azul do estacionamento.



**36** Nos andaimes de construção no bairro chinês.



**37** Encontre a pomba no chão, perto do píer.



**38** Procure pela ave entre as colunas do prédio.



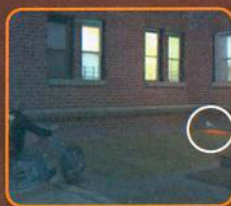
**39** A pomba está embaixo do letreiro verde "EE".



**40** Na estrutura de madeira, perto do mar.



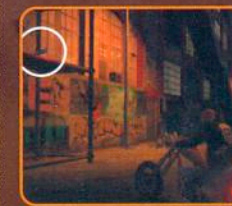
**41** Na grama, atrás das grades.



**42** Na escada do prédio do bairro italiano.



**43** Procure sobre o banco, na área do cais.



**44** Em cima do muro, na rua pouco iluminada.



**45** Esta pomba está oculta na estrutura da ponte.



**46** No beco, procure entre as paredes pichadas.



**47** No gramado, está bem perto do letreiro.



**48** No muro da fonte, embaixo do grande globo.



**49** Procure pela pomba em cima do telhado do Diner.



**50** No meio da estrutura da ponte metálica. →

# Hecatombe de pombas nas ruas de Liberty City

Os "ratos que voam" não merecem o seu perdão

**V**ocê será sucessor de uma luta iniciada por Niko Bellic, a batalha de um imigrante ilegal, um criminoso nato, que decidiu dedicar parte de seu tempo a limpar Liberty City da peste conhecida como pombas, os ratos que voam. Em *GTA IV*, existiam 200 delas espalhadas pela cidade; aqui, são apenas 100, sendo 50 para cada episódio. Confira o mapa ao lado e use os guias com imagens para erradicar de vez estas criaturas que, apesar de não fazerem nenhum mal, tanto odiamos.





**LEGENDA**  
● The Ballad of Gay Tony  
● The Lost & Damned

DETONADO





# SUPER STREET FIGHTER IV

Expansão mantém alto nível de qualidade e valor replay infinito **POR GILSONAR LIVRAMENTO**

**S**treet Fighter IV redefiniu sua clássica essência de combate 2D, desbravando novas possibilidades através de visual 3D e ângulos de câmera dramático. Velhos guerreiros retornaram, novos combatentes ampliaram o leque de opções, e toda uma nova estrutura para combates online permite organizar pequenos campeonatos com maestria. Super Street Fighter IV, mais uma vez, trouxe a magia da bancadaria com muito mais estratégia, melhorias de jogabilidade e inclusão de novos ataques - a Capcom ainda acrescentou algumas tiradas bacanas, como permitir a Guile colocar seus óculos de sol durante a batalha e o brilho da cicatriz de

Sagat -, mas o verdadeiro foco do jogo está em sua jogatina online, que é sensacional.

## CHAMADO TODOS OS GUERREIROS

A Capcom cumpriu com louvor o que havia prometido: tornar a experiência com Super Street Fighter IV, mais uma vez, única. Assistir a nova abertura e ouvir músicas clássicas remixadas (nada de cantoria pop desta vez) dá aquele arrepio de alegria. Ainda que a estrutura de opções seja exatamente a mesma - Arcade, Versus, Online Battle, Challenge, Training, Player Data e Options -, cada uma das opções (exceto Training e Options), ganhou um papel de parede estiloso, mostrando alguns personagens. É simples, mas dá todo aquele ar de novidade, assim como a tela do mapa mundial que recebeu tratamento de beleza e apresenta muitos detalhes interessantes.

Como dito antes, cada personagem tem uma cena com desenho estático e alguns elementos em movimento em sua abertura,

## FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Capcom
- **Distribuidora:** Capcom
- **Gênero:** ação
- **Jogadores:** 1 - 8
- **Online:** multiplayer, ranking, conversa online, add-on, lobby (sala)

algumas novas rivalidades e um final totalmente animado que é um complemento ao final de Street Fighter IV.

O narrador ficou mais "sério" e passa um clima de tensão pré-batalha. Ainda há a opção de escutar a dublagem (excelente) dos lutadores em inglês ou japonês exista, é preciso habilitá-la terminando o modo Arcade uma vez. A revisão de golpes na velocidade de alguns personagens faz bem à durabilidade dos combates, ainda que alguns pareçam incrivelmente fortes, como T. Hawk e seu agarrão normal que causa um dano absurdo.

As novas linhas de diálogos para personagens antigos, seja em

## AQUI TEM

- Guia para iniciantes
- Desafiantes secretos
- Lista de troféus



Juri conta com velocidade e jogabilidade de fácil aprendizado, enquanto Hakan é um misto de comédia e ataques surpresas

função dos novos Ultras ou do encontro com os novos lutadores, também está excelente. É possível enfrentar Akuma ou Gouken numa batalha extra (basta cumprir as mesmas condições usadas em Street Fighter IV). E dentre os novos cenários, o da África é um dos mais bonitos já vistos.

O modo Challenge ficou mais enxuto, não havendo mais os cansativos Survival e Time Attack. Tudo se resume à opção Trial. Aqui cada um dos trinta e cinco personagens deve completar 24 desafios, sendo cada um resumido numa única execução de golpe ou combo bem sucedido para avançar para o Trial seguinte. A transição de um desafio para o outro é imediata e sem loading - se quiser, pode pular para o desafios seguintes e voltar mais tarde para completar o que faltar. Está tudo mais flexível, mas não pense que os Trials estão mais fáceis, pelo contrário, o nível de precisão aumentou ainda mais!

Concluindo todos os Trials garantem novos Taunts (provocações), cores para roupa de personagem (caso tenha seu save de SFIV armazenado, duas cores extras são adicionadas; caso tenha comprado o pack de roupas, ele ficará acessível, e com todas as cores disponíveis, em Super SFIV), ícones e títulos para personalizar sua

gametarg. Vale dizer que boa parte destes apetrechos são habilitados terminando várias vezes com todos os personagens no modo Arcade, passa pelos dois estágios de bônus (participar deles uma vez e ambos ficarão acessíveis no modo Challenge), ou vencendo algumas duzias de batalhas online. Aliás, no modo Arcade habilita-se a opção que permite que jogadores online o desafiem, escolhendo ainda a categoria (batalhas rankeadas ou team battle).

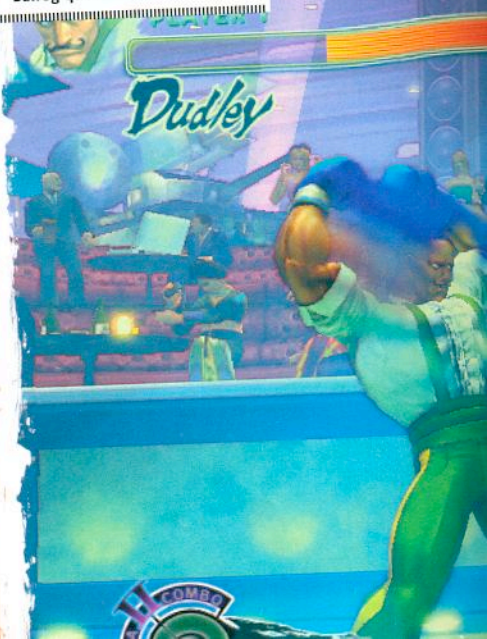
No Player Data encontra-se a opção Replay Channel, onde destacam-se dez janelas que mostram vídeos de combate gravados por você, vídeos dos personagens de SFIV, vídeos aleatórios, só dos novos lutadores, só dos chefões do jogo, de personagens de SF Turbo e SFIII, de personagens da série Alpha... basta escolher um desses e deixar os vídeos rolaem para serem exibidos automaticamente.

A jogabilidade dos dez novos participantes é bem interessante exige um reaprendizado demorado para domínio absoluto de tudo que podem fazer. Aliás, obter troféus nesta versão é bem mais difícil, uma vez que é preciso jogar com todos os personagens e elevá-los ao ranking C em jogatinas online. Os jogadores hardcore agradecem (ou não).

### É ONLINE QUE O BICHO PEGA!

É no departamento online que Super Street Fighter IV brilha forte e ofusca qualquer outro jogo de luta online. Tudo está bem mais organizado e esteticamente menos poluído. Além das partidas Ranked Match, Endless Battle e Team Battle, Yashinori Ono revelou que um DLC gratuito está agendado para 15 de junho: o modo Tournament. Com este será possível organizar mini torneios com até oito jogadores via combates eliminatórios até chegar ao grande campeão - Seth Hillian

Malemolência, agressividade golpes poderosos tornam Dudley numa máquina de destruição. Balrog que se cuida



disse que foi opcional não botar eliminatórias duplas ou repescagem para não afetar o potencial e dinamismo do jogo.

Mais interessante ainda é que um nono participante pode tomar parte indiretamente na contenda, só que na condição de hospedeiro, ou seja, ele não participa mas "patrocina" e assiste aos oito amigos online. Caso esteja esperando sua hora de lutar, poderá participar de chat por voz com todos os envolvidos, inclusive com os que lutam no momento – se a conversa atrapalhar o combate, basta desativar a opção momentaneamente. Embora o modo Torunament não tenha ganho de pontos ou garanta progresso no ranking mundial, ele títulos únicos do motod online.

Além do modo Tournament, há também um novo pack de roupas bem interessantes para todos os personagens, mas infelizmente é conteúdo pago. O lado bom é que, diferente da versão anterior, a Capcom assegurou muito mais suporte em termos de DLC para Super Street Fighter IV. Vale tudo para manter o título sempre fresquinho e em sua expressão máxima na forma de um dos melhores jogos de luta dos últimos tempos. E pode acreditar que, sem dúvida, a jogatina será ainda mais duraroura e viciante. Ainda que seja uma versão turbinada do jogo original, aquele "Super" esconde muito do alto nível de qualidade, desafio e diversão que novatos e hardcore encontrarão. Nos vemos nas batalhas online da vida.

RANKED MATCH  
ENDLESS BATTLE  
TEAM BATTLE  
TOURNAMENT  
REPLAY CHANNEL  
RANKING  
CONFIRM INVITATIONS

## NETWORK BATTLE

Begin a tournament with the players assembled in a lobby.

Olha só que bacana o visual do modo online... e olha como ficará quando acessar a opção Tournament

CONFIRM BACK R1 STATUS DISPL

## TOURNAMENT CHAMP



### AVALIAÇÕES

TÉCNICA	Gráficos	★★★★★
	Controle	★★★★★
	Áudio	★★★★★
	Replay	★★★★★
	Acabamento	★★★★★
AÇÃO	Dificuldade	★★★★☆
	cenários	★★★★☆
	Design dos Lutadores	★★★★★
	Modos extras	★★★★★
NOTA	Sistema de combate	★★★★★
	Variedade de golpes	★★★★★

# 10

## SUPER COMBO E ULTRA COMBO



Na parte inferior da tela o lutador possui duas barras de energia: a Super (horizontal) e a Revenge (vertical). A barra de Super é dividida em quatro estoques que são preenchidas conforme acertar o adversário e seu efeito é cumulativo. Ela permite o uso de ataques EX, Focus Attack e Focus Cancel. A barra Revenge é dividida em duas partes e é preenchida conforme sofre danos ou absorve ataques usando Focus Attack, mas seu efeito não é cumulativo (sempre começa vazia no Round seguinte).

Quando a barra de Super é totalmente preenchida, o ataque Super Combo fica disponível. Já a barra Revenge, quando preenchida até a marca limite, dá acesso ao Ultra Combo (golpe ainda mais potente que o Super Combo), e o dano causado é ainda maior se a barra Revenge estiver totalmente cheia.

## FOCUS ATTACK

É uma maneira de quebrar a defesa do oponente, absorver ataques (use o golpe no instante em que estiver para ser atingido) ou cancelar seus próprios ataques para emendar outros. O Focus Attack é utilizado ao apertar SM + CM e sua força de ataque / eficiência se divide em três níveis:



● **NÍVEL 1:** dê apenas um toque nos dois botões para o personagem executar o golpe instantaneamente. O ataque pode ser defendido, entretanto seu uso é indicado apenas contra magias e ataques básicos (não multi hit), pois quando executado no mesmo instante em que recebe o golpe, este é neutralizado sem causar danos.

● **NÍVEL 2:** mantenha os botões pressionados por dois segundos. Se feito próximo do oponente, quebra a defesa, isto é, caso não tenha tentado acertar uma sequência antes disso. Acarreta um leve dano e deixa o oponente de guarda aberta por um segundo e meio.

● **NÍVEL 3:** mantenha os botões pressionados até a execução do golpe com força máxima. Se feito próximo do oponente, quebra sua defesa e causa um dano considerável, deixando-o sem reação por um segundo e meio.

Igual ao nível 1, os outros dois níveis absorvem um ataque / magia (não multi-hit) sem sofrer dano. Mas cuidado: sempre que um

Focus Attack é usado para absorção de golpe, uma parcela da barra de HP do usuário é gasta parcialmente, ficando em um tom transparente, exigindo alguns segundos para ser recuperada. Durante esse processo, é imperativo evitar dano ou perderá o HP em recuperação e



Sorte do Hakan que o óleo que ele passa no corpo não é inflamável, ou ele se transformaria em um verdadeiro churrasco turco

sofrerá dano extra pelo golpe recebido. Vale alertar que o novo Ultra de Gen, o Shitenketsu (estilo Mantis), também causa dano parcial ao oponente que, para perder o HP (que se recupera com o tempo) preciso ser atingido por algum ataque físico após o Ultra.

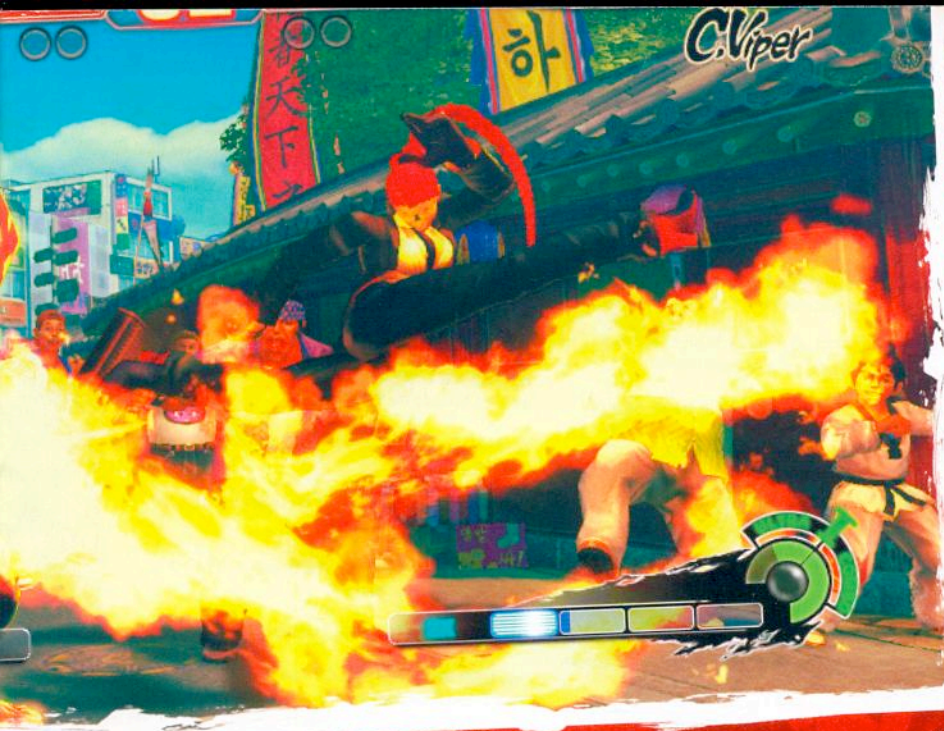
## ATAQUES EX

Todos os golpes especiais possuem uma versão EX, ou seja, o mesmo golpe potencializado e capaz de causar acerto múltiplo. Os ataques EX são executados apertando dois botões de Soco (ou Chute, se for o caso), ao invés de um. Por exemplo, um ↓↘→ + Soco com Ryu, desfere um Hadouken normal. O mesmo comando usando dois socos (↓↘→ + SS), faz o personagem brilhar em amarelo e o golpe sai potencializando, causando mínimo de 2 hits. Todo ataque EX gasta um estoque da barra de Super.

Durante o uso do ataque EX, personagens como Zangief, T. Hawk, Balrog, Dudley, Abel e M. Bison

## LEGENDA DE GOLPES

- Soco Rápido: SR
- Soco Médio: SM
- Soco Forte: SF Chute
- Rápido: CR
- Chute Médio: CM
- Chute Forte: CF
- Qualquer Soco: S
- Qualquer Chute: C
- Dois botões de Soco: SS
- Dois botões de Chute: CC
- Três botões de Soco: SSS
- Três botões de Chute: CCC



entram em Hyper Armor com seus ataques de investida. Esta condição permite ao lutador neutralizar um ataque normal ao mesmo tempo em que desfere o golpe. A única maneira de quebrar a Hyper Armor é usar um ataque de múltiplo acerto ou magia EX.

### ATAQUE REVERSAL E COUNTER

Todos os personagens, quando derrubados, podem se levantar e executar golpes especiais quase instantaneamente, ou seja, um Reversal. O uso do Reversal exige muita atenção e ritmo para executar o golpe no momento certo: assim que seu personagem começar a se levantar, execute um golpe especial para se levantar atacando – use um ataque EX, Super Combo ou Ultra Combo se quiser.

A contra medida para esta ação é usar magias para atingir o adversário assim que ele se levantar, mas é possível evitar essa armadilha realizando um ataque EX, Super Combo ou Ultra Combo no exato



momento em que o personagem está se levantando e, dependendo do mesmo, permite fazer um pequeno avanço para atravessar a magia.

Uma terceira opção de evitar

golpes quase instantaneamente são os Counter. Você pode executar um golpe que quebre a defesa baixa (Overhead) do oponente ou defender um ataque executando, imediatamente, um Super Combo ou Ultra Combo – outra alternativa é usar um Focus Attack para absorver o golpe do adversário e mandar um Super Combo ou Ultra Combo.

### EX FOCUS / DASH CANCEL

Quase todos os ataques normais e especiais podem ser cancelados com um Focus Attack (SM+CM), que nessa condição é chamado de EX Focus Cancel. Essa ação exige o gasto de dois estoques da barra de Super. Para dar sequência ao EX Focus Cancel, é possível anexar um Dash Cancel, que permite emendar um golpe normal, especial e até mesmo um Ultra após o EX Focus Cancel. Exemplo: execute um Shoryuken com Ryu e, assim que o golpe acertar o oponente, use o EX Focus Cancel (se o golpe não acertar, o EX Focus Cancel não funciona), seguido de

### COMANDOS INTERMEDIÁRIOS

Avançar rápido (Dash): →→

Recuar rápido (Back Dash): ←←

Overhead: → + SM ou → + CM\*

Agarrão: → + SR + CR ou ← + SR + CR

Focus Attack: SM+CM

Provocação: SM+CM

Quick Recovery: quando derrubado, aperte SS ou CC assim que tocar o chão

\*Obs.: nem todos os personagens possuem Overhead, muito menos com este comando.

### COMANDOS BÁSICOS

Avançar: →

Recuar (defesa alta) / defesa baixa: ← / ↙

Abaixar: ↓

Saltar (trás, cima ou frente): ↖, ↑ ou ↗

→→ ou ←←, permitindo se mover para frente ou para trás, ganhando tempo para executar mais um golpe.

Alguns ataques normais podem ser cancelados usando apenas →→ ou ←←, sem a necessidade de gastar nenhum estoque da barra de Super através de um EX Focus Cancel.

### ANTI-AÉREO, CROSS-UP E QUICK RECOVERY

Anti-aéreos são golpes básicos e ignorado por grande parte dos jogadores. Quase todos os personagens possuem o gancho (↓ + S) – os que não possuem tal comando, oferecem outras possibilidades, como Cammy que tem seu CF em pé –, golpes que costumam ser muito mais eficiente do que ataques especiais, como o Shoryuken, justamente por não exigir sequência de comando.

Cross-Ups são golpes aéreos que consiste em passar por cima do



adversário ao mesmo tempo em que aplica um chute ou soco que o acerta por trás. Esse artifício existe desde o Street Fighter II e, quando dominado, pode causar grande dor de cabeça aos oponentes já que o ataque induz o jogador ao erro de defender um golpe invertendo a defesa. O grande problema do Cross-Up é que sua execução exige muita precisão de distância e momento certo para apertar o botão, mas quando bem executado, permite emendar combos matadores ou mesmo Super / Ultra Combos.

Quick Recovery é a recuperação imediata após ser derrubado. Para executar um Quick Recovery, aperte dois botões de soco ou chute assim que tocar o chão.

## AGARRÕES E COMO EVITÁ-LOS

Cada personagem possui o agarrão básico, executado ao apertar → + SR + CR ou ← + SR + CR junto do oponente –



alguns personagens, como Ibuki, El Fuerte, Cammy, Guile, Chun Li, Hakan e Vega possuem o agarão aéreo, já outros com Guy ou Rose possuem ataques especiais que funcionam como agarrão aéreo –, e são indefensáveis. Executado nos momentos certos, é possível neutralizar golpes normais ou especiais e a única maneira de anular este tipo de agarrão, no chão, é executar um agarrão ao mesmo tempo que o adversário. Parece complicado, mas com o tempo isso se tornam bem natural.

## RIVAIS SECRETOS

Cada personagem possui um rival que é enfrentado obrigatoriamente jogando no modo Arcade. Mas Ryu, Chun Li, Guile, Cammy, C. Viper e Seth possuem dois rivais. Para enfrentá-los, é preciso jogar no modo Arcade duas vezes e quando aparecer a mensagem "Fight your rival!", mantenha pressionado os três socos para o Rival 1 ou três chutes para o Rival 2:

### PERSONAGEM

Ryu  
Chun Li  
Guile  
Cammy  
C. Viper  
Seth

### RIVAL 1

Ken  
Juri  
M. Bison  
Juri  
Hakan  
Hakan

### RIVAL 2

Sagat  
C. Viper  
Abel  
C. Viper  
Chun Li  
Abel

## TROFÉUS

- FASHION PLATE (BRONZE):** Habilite todas as cores de roupas de todos os personagens.
- DAN THE MAN (BRONZE):** Habilite todos os Personal Actions (provações) de todos os personagens.
- ENTITLED (BRONZE):** Consiga todos os títulos do jogo.
- EXTRA! EXTRA! (BRONZE):** Use ataques EX 100 vezes.
- SUPER, MAN! (BRONZE):** Vença 100 lutas usando Super Combo.
- ULTRA, MAN! (BRONZE):** Vença 100 batalhas usando Ultra Combo.
- IT TAKES FOCUS (BRONZE):** Use Focus Attacks 100 vezes.
- SUPERIOR SUPER (BRONZE):** Vença 50 batalhas usando Super Combo.
- ULTIMATE ULTRA (BRONZE):** Vença 50 batalhas usando Ultra Combo.
- SUNSPOTTER (BRONZE):** Finalize a batalha 365 vezes com Super ou Ultra Combos, fazendo o fundo da tela brilhar.
- ABSOLUTE PERFECTION (BRONZE):** Simples, consiga 30 Perfects.
- CLEAR HEADED (BRONZE):** Termine o modo Arcade na dificuldade Medium ou superior.
- ALL CLEAR (BRONZE):** Termine o modo Arcade na dificuldade Medium ou superior com todos os personagens.
- HERCULEAN EFFORT (BRONZE):** Termine o modo Arcade na dificuldade Medium ou superior sem usar Continues.
- HARD TIMES (BRONZE):** Termine o modo Arcade na dificuldade Hardest.
- LONG TIME NO SEE (BRONZE):** Termine o modo Arcade na dificuldade Hardest e derrote Gouken. Para enfrentá-lo é preciso terminar o jogo sem perder rounds ou nem usar continues (caso escolha batalhas de 1 round); conseguir 3 Perfects e vencer três lutas com Ultra Combo. Derrotando Seth, ocorrerá uma batalha extra contra Gouken.
- RIVAL SCHOoled (BRONZE):** Jogue com todos os personagens e derrote todos os rivais pessoais de cada na dificuldade Medium ou superior.
- GOOD START (BRONZE):** Complete 10 Trials no modo Challenge.
- TRAIL OF TRIALS (BRONZE):** Complete todos os 24 Trials de um único personagem.
- OH! MY CAR! (BRONZE):** Consiga 80.000 pontos ou mais no bônus do carro.
- BARREL OF LAUGHS (BRONZE):** Consiga 110.000 pontos ou mais no bônus do barril.
- IT BEGINS (BRONZE):** Equipe um ícone e um título em sua gametarg e faça uma batalha online.
- FIRST TIMER (BRONZE):** Vença 1 batalha Ranked Match (online).
- THREEPEAT (BRONZE):** Vença 3 batalhas Ranked Match (online) seguidas.
- FIVEPEAT (BRONZE):** Vença 5 batalhas Ranked Match (online) seguidas.
- MOVING ON UP (BRONZE):** Mude de classe no ranking, lutando no Ranked Match.
- NOW YOU C ME (BRONZE):** Alcance classe C no ranking, lutando no Ranked Match.
- ROAD TO VICTORY (BRONZE):** Acumule 10 vitórias em partidas online.
- BATTLE MASTER (BRONZE):** Acumule 30 vitórias em partidas online.
- WORLDLY WARRIOR (BRONZE):** Lute 50 batalhas online (não precisa ganhar).
- TEAM PLAYER (BRONZE):** Participe de um Team Battle.
- TEAM MATE (BRONZE):** Consiga uma vitória no Team Battle (seu time deve vencer).
- TEAMWORKER (BRONZE):** Consiga 10 vitórias no Team Battle (seu time deve vencer).
- KEEP ON TRUCKIN' (BRONZE):** Participe de uma partida no Endless Battle.
- THREE FOR THE ROAD (BRONZE):** Consiga 3 vitórias seguidas no Endless Battle.
- REPLAYER (BRONZE):** Assista a 30 Replays no Replay Channel.
- ENDLESS LOBBYIST (BRONZE):** Crie 30 lobbies no Endless Battle.
- TEAM LOBBYIST (BRONZE):** Crie 30 lobbies no Team Battle.
- QUARTER UP (BRONZE):** Lute 30 batalhas por desafio online no modo Arcade.
- KONOCIAST (PRATA):** Consiga todos os ícones do jogo.
- SPECIAL MOVEMENT (PRATA):** Use Special Moves (ataques como hadouken, shoryuken...) 100 vezes.
- SPEED FREAK (PRATA):** Vença cada round do modo Arcade em menos de 20 segundos na dificuldade Medium ou superior.
- TEMPEAT (PRATA):** Vença 5 batalhas Ranked Match (online) seguidas.
- FROM C TO SHINING C (PRATA):** Alcance classe C no ranking com todos os personagens, lutando no Ranked Match.
- LEGENDARY FIGHTER (PRATA):** Acumule 100 vitórias em partidas online.
- BRING IT ON! (PRATA):** Lute 100 batalhas online (não precisa ganhar).
- ENDLESS TEN (PRATA):** Consiga 10 vitórias seguidas no Endless Battle.
- TRIAL ATHLETE (OURO):** Complete todos os 24 Trial de todos os 35 personagens.
- THIS IS MADNESS! (OURO):** Lute 300 batalhas online (não precisa ganhar).
- 50 - TROPHY COLLECTOR (PLATINA):** Consiga todos os troféus.



AQUI TEM

- Estratégias para vencer os chefes
- Melhores Paradigms nos combates
- Mapa para achar todas as Hunts
- Guia para vencer as 64 Hunts

# FINAL FANTASY XIII

Destrua chefes e cumpra toda as hunts para terminar com honra

POR AMER HOUCHAIMI

**F**inal Fantasy XIII é um jogo extremamente linear e, para prosseguir na história, basta seguir em frente. Desta forma, o nosso roteiro foca só nos momentos críticos. No resto do tempo, basta seguir em frente... sempre!

**1. HANGING E.**

Sempre que puder, use os ataques de área (Blitz com Lightning e Hand Grenade com Snow). Mesmo que não atinjam vários inimigos, eles causam danos maiores que um golpe normal; essa opção surge quando os oponentes ficam próximos uns dos outros.

• **CHEFE. MANASVIN W.** ataque o chefe sem parar e use Potions para cura.

• **CHEFE. BETA BEHEMOTH** repita a estratégia anterior.

• **CHEFE. MYRMIDON:** use Potion sempre que a energia cair para menos de 70. Myrmidon é rápido e agressivo; concentre ataques nele para levá-lo ao estado Stagger e interromper seus movimentos.

**2. PULSE VEST.**

Já é possível usar Shrouds, itens que garantem vantagens nas batalhas, mas



## EXCELÊNCIAS



**FINAL FANTASY... TACTICS?**  
Não basta chegar nos inimigos e espancá-los, é preciso bolar estratégias com suas classes de personagem.



**MAIS DO QUE OS OLHOS PODEM VER!**  
As Summons viraram Transformers! Cada uma delas se transforma em um veículo ou algo similar! Queremos brinquedos JÁ!



**O JOGO DURA, E DURA, E DURA...**  
Matou o último chefe e se acha o Bam bam bam? Pois há 64 monstros mais durões que o Stallone e que precisam ser caçados. Mãos a obra, peregrino!

que devem ser acionados antes delas. Aperte **L1** para acessá-los. A lista é:

- **Deceptisol:** torna o grupo invisível para os inimigos. Útil para atravessar áreas infestadas de criaturas de alto nível ou para conseguir Preemptive Strikes. Não funciona com chefes.
- **Fortisol:** garante os status Faith, Bravery e Haste para a próxima luta.
- **Aegisol:** garante os status Protect, Shell, Veil e Vigilance na próxima luta.
- **Ethersol:** recupera seu medidor de TP.

Estes itens são encontrados em caixas ou após confrontos, mas não podem ser comprados, portanto use com sabedoria. Uma maneira de acumular vários para o futuro é retornar

à área de Sacarium após completá-la, pois os inimigos deste local são fracos e costumam deixar estes itens após serem derrotados.

- **CHEFE. ANIMA:** use um Fortisol antes de entrar na batalha. Anima é composto de dois "braços" e um núcleo; destrua os braços primeiro para que o núcleo se concentre em recuperá-los, então você poderá atacar com tudo.



### 3. LAKE BRESHA

A partir de agora, é possível usar o sistema de Paradigms. Selecione as classes de forma que facilite os combates e acostume-se a mudá-los de acordo com a situação. Comece também a evoluir seu time com o Crystarium; acumule Crystogen Points e, se achar →

## FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Square-Enix
- **Distribuidora:** Square-Enix
- **Gênero:** RPG
- **Jogadores:** 1
- **Resolução:** 480p, 720p, 1080i, 1080p
- **Espaço no HD:** 500KB





Snow, um jovem em busca do amor e da justiça. O primeiro é representado por sua amada Serah e o segundo, pela sua bota tamanho 46. Isso sim que é justiça!

necessário, saia e volte a uma área para enfrentar os mesmos inimigos várias vezes. Acostume-se também a usar a habilidade Libra para conhecer os pontos fracos dos inimigos.

• **CHEFE. MANASVIN WARMECH**

*Paradigms recomendados:*

**1. Comm, Sent, Rav; 2. Comm, Rav, Rav**

Inicie com Lightning como Commando, Snow como Sentinel e Vanille como Medic. Os primeiros ataques do chefe causam muito dano, mas com Snow atraindo sua atenção e a alta defesa da classe Sentinel, o perigo será minimizado.

Assim que for seguro, troque a postura do grupo para as classes indicadas na opção 2. Ataque impiedosamente até que a barra de Stagger do chefe preencha-se, então bombardeie-o com tudo que tiver.

Sempre que sua energia cair para níveis perigosos, retorne a opção 1 e restaure a força da equipe.



• **CHEFE. GARUDA INTERCEPTOR**

*Paradigms Recomendados:*

**1. Comm, Rav, Med;**

**2. Comm, Rav, Tav 3. Rav, Rav, Rav**

A primeira etapa do combate é simples: use a opção 2 e ataque constantemente. O chefe possui só dois ataques nesta forma: um que atinge o grupo inteiro e outro que se concentra em um herói por vez. Troque para a opção 1 caso sua energia caia demais. A segunda etapa é

mais complicada: o chefe possui alta resistência a ataques físicos e magias, e só receberá dano caso seja levado ao estado Stagger. Use a opção 1 para iniciar o ataque e mude para a opção 3 para preencher rapidamente a barra de Stagger. Sempre que o chefe começar a fazer círculos no ar, mude para a opção 1 para ter um Medic que recupere os danos causados pelo ataque que virá.



• **EIDOLON. SHIVA SISTERS**

Esta é a primeira batalha contra um Eidolon e só Snow pode ser controlado. Os confrontos contra eidolons são diferentes, é preciso cumprir certos requisitos para preencher a barra Gestalt. A única coisa a ser feita aqui é assumir a postura Sentinel e defender todos os ataques das irmãs. Eventualmente, Snow vai usar a habilidade Steelguard (ou você pode acioná-la, caso não use Auto Battle) e, sempre que for atacado, a barra Gestalt será preenchida; quando ela estiver cheia, aperte **■** para encerrar o conflito.



**4. Vile Peaks**

Aqui você controlará duplas. Mantenha um herói como Medic, pois é arriscado focar só no ataque. Há muitos inimigos duelando, pegue-os desprevenidos. Durante a etapa com Sazh e Vanille, na plataforma circular, ative quatro painéis de controle (indicados no radar). Após o breve interlúdio com Snow, leve-o até a cabana no centro da praia, converse com Lebreau (a morena atrás do balcão) e siga para o Pier para prosseguir.

• **CHEFE. DREADNOUGHT**

**1. Med, Syn, Sab; 2. Comm, Rav, Rav 3. Comm, Rav, Med**

Inicie com a opção 1 para que Sazh aumente as habilidades do grupo com Bravery e Faith, e para que Vanille use Deprotect e Seshell no inimigo. Troque para a opção 2 e ataque com tudo.

Se houver a necessidade de curar o grupo, mude para a opção 3 por algum tempo. Na segunda etapa, use a opção 3 apenas para curar os danos causados pelos novos ataques do chefe.



• **CHEFE. ODIN**

**1. Med, Syn; 2. Rav, Med; 3. Rav, Rav**

Comece com a opção 1. Assim que Lightning e Hope estiverem com Protect e Shell ativados, mude para 2. Preste atenção nos padrões de Odin: se ele atacar, mantenha a opção 2; se ele defender, mude para 3. Ambas as opções carregam a barra Gestalt.



## 5. Gavra White

Cuidado com os Behemoths; tente atacá-los pelas costas para conseguir um Preemptive Attack, caso contrário, elimine primeiro os inimigos mais fracos e então concentre-se nos Behemoths. Quando os Behemoths mudarem de forma, aumente suas defesas com Protect e Shell, pois serão necessários dois heróis no ataque.

### • CHEFE - ASTER PROTOFLARIAN

**1. Med, Syn; 2. Comm, Rav**  
**3. Rav, Med; 4. Med, Med**  
Use Libra, pois o chefe muda suas fraquezas contra elementos durante a batalha e é importante saber qual magia usar para não curá-lo acidentalmente. Comece com a opção 1 e mude para 3 quando tiver Protect e Shell ativados. Ataque-o e, aos poucos, carregue sua barra de Stagger; fique atento a seu HP e mantenha-o completo. Se a situação ficar crítica, troque para a opção 3 (para continuar carregando a barra de Stagger) ou 4 e, em seguida, prossiga com a ofensiva. O chefe possui um HP muito alto, e será preciso levá-lo ao estado Stagger pelo menos três vezes.



## 6. Sunleth W.

Ao longo da etapa, há Climate Orbs, esferas que mudam o clima e a fauna local. Tempo chuvoso atrai Hedge Frogs, Mud Frogs e Scale beasts, já o sol traz Flandragoras e Wyverns.

### • CHEFE. ENHI & ENLIL

**1. Sab, Syn; 2. Rav, Rav; 3. Med, Rav**  
Comece com a opção 1 para reforçar suas defesas e causar Poison nos inimigos, então troque para a opção 2 e capitalize nos ataques. Quando os ataques inimigos passarem a atingir os dois personagens, troque para a opção 3 e mantenha o ataque e cura até que um deles seja destruído; volte à opção 2.



## 7. Palumpolum

Os soldados comuns daqui são ótimos para ganhar CP. Snow volta à ativa e enfrenta um grupo grande de inimigos. Evoque Shiva, use a opção Gestalt Mode e ative o seu ataque definitivo para eliminar os inimigos mais fracos. Assim poderá se concentrar apenas em Orion.



## 8. NAUTILUS

No curral, quando o filhote de Chocobo de Sazh fugir, procure-o em: **1.** No grupo de ovelhas, à direita da fonte; **2.** Na barraquinha do vendedor; **3.** Próximo da fonte; **4.** Perto do grupo de chocobos. →

• **CHEFE. USHUMGAL SUBJUGATOR**  
**1. Sent, Syn; 2. Comm, Rav; 3. Rav, Med**  
Inicie com a opção 1, para aumentar as defesas da equipe, e preocupe-se em atacar só quando Hope usar as magias de auxílio que possuir. Em seguida, troque para a opção 2, e ataque até carregar uma boa parte de sua barra de Stagger, usando a opção 3 para manter o HP da equipe em um nível aceitável.



• **CHEFE. UNSHUMGAL SUBJUGATOR 2**  
**1. Syn, Sab, Med; 2. Comm, Rav, Med; 3. Comm, Comm, Rav**

Quando Hope tiver recebido uma certa quantidade de dano, Fang e Lightning virão em seu resgate. Inicie com a opção 1, para aumentar as defesas do grupo e causar o Status Slow no chefe, em seguida mude para a opção 2, para causar um dano decente nele, mas manter as energias da equipe altas. Assim que conseguir preencher a barra de Stagger do inimigo, troque para a opção 3 e ataque com tudo.



• **CHEFE. HAVOH SHYTANK**  
**1. Med, Sent, Syn; 2. Comm, Rav, Med**  
**3. Comm, Rav, Rav**

Inicie com a opção 1, para usar magias de proteção e Status positivos. Assim que todos estiverem preparados, escolha a opção 3 e ataque cada uma das partes do chefe em separado: Portside Hull, Starboard Hull, Portside Turret e Starboard Turret.

Comece a ofensiva pelas Turrets, pois são as mais perigosas. Após destruir cada parte do chefe, concentre seu ataque no núcleo usando a opção 2.

## PARADIGM SYSTEM

O Paradigm System permite escolher classes para os personagens e as suas habilidades específicas nas batalhas. É possível definir uma boa quantidade de Paradigms para o grupo e trocá-los quando quiser na luta, apertando [L1].

Só é possível trocar Paradigms para o grupo inteiro durante as lutas, não individualmente para cada personagem. Escolha bem o que quer usar antes de entrar em combate.

Esta opção oferece uma quantidade de estratégias enorme para as batalhas. Embora pareça muito útil ter um grupo voltado apenas para o ataque (com dois Commandos e um Ravager, por exemplo), às vezes é melhor usar um Sentinel para atrair a atenção, enquanto um Medic cura e um Commando ataca.

Não existe uma formação invencível que resolva todas as batalhas, então é bom planejar bem suas estratégias. As classes são as seguintes:

• **Commando (Comm):** focado em ataques físicos. É a melhor classe para heróis com pontuação alta de Strength (força) e causa os maiores danos. Seus ataques diminuem a velocidade com a qual a barra de Stagger dos inimigos esvazia, e facilita o uso de combos.

• **Ravager (Rav):** focado em magias de ataque. Embora seus ataques não sejam tão destrutivos quanto os do Commando, as magias elevam o nível da barra de Stagger mais rapidamente, o que é letal quando combinado com os ataques físicos de um Commando. Muitas magias são baseadas em elementos e, uma vez descobertas as fraquezas dos inimigos (use a habilidade Libra), os seus aliados vão usar poderes específicos para maximizar os danos.

• **Medic (Med):** esta classe não possui habilidades ofensivas e concentra-se apenas em recuperar os danos sofridos pela equipe com magias de cura, para recuperar energia ou eliminar Status negativos. Um Medic não ataca nunca.

• **Sentinel (Sent):** focado em defesa, o Sentinel atrai a atenção dos inimigos e usa técnicas que aumentam sua defesa para minimizar o dano, dando ao resto do grupo a chance de se curar, ou de concentrar ataques poderosos em um inimigo distraído.

• **Synergist:** seu foco é usar magias que aumentem as capacidades combativas do grupo, bem como sua defesa. Esta classe não usa nenhuma outra habilidade e apenas vai repor as bonificações dos aliados conforme forem canceladas ou se desativadas.

• **Saboteur:** o oposto do Synergist, pois usa magias que causam diversos tipos de status negativos nos inimigos, como envenenamento (Poison). O Saboteur usa todas as magias existentes em seu arsenal até que façam efeito, e não vai parar, mesmo que os inimigos sejam imunes a elas.

## • CHEFE. MIDNIGHT REAPER

**1.** Syn, Sab; **2.** Comm, Rav; **3.** Rav, Med  
Inicie com a opção 1 para fortalecer o grupo e diminuir as defesas do inimigo. Mude para a opção 2 para preencher a barra de Stagger e ataque sem dó. Mude para a opção 3 caso algum membro da equipe seja afetado pelo status Poison.



## • CHEFE. BRYNHILDR

**1.** Syn, Sab; **2.** Rav, Med  
Mantenha a opção 1, pelo menos até Vanille utilizar Deprotect, Deshell e Imperil no inimigo. Mude então para a opção 3 e bombardeie-o com magias, enquanto Vanille cura a equipe.

## 9. PALAMECIA

Tenha cuidado com os Deckdrones. Em grupo, eles podem dizimar sua equipe. Fique atento à vantagem numérica antes de puxar briga.

## • CHEFE. HALAVINHA STRIHER

**1.** Med, Syn, Sab; **2.** Comm, Rav, Med  
Fique com a opção 1 até que o chefe seja afetado pelos status Slow e Curse, e o grupo esteja com Protect e Shell. Mude para a opção 2 e concentre seu ataque para levá-lo ao estado Stagger.

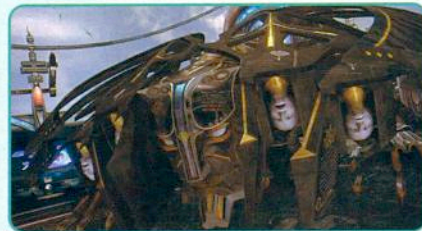


## • CHEFE. BARTHANDELUS

**1.** Med, Rav, Syn; **2.** Comm, Rav, Med; **3.** Med, Rav, Med; **4.** Comm, Rav, Rav  
Barthandelus veste uma armadura com quatro peças (Right Pauldron, Right Ailette, Left Pauldron e Left Ailette), cada uma controla um elemento e dispara magias do mesmo, que se tornam mais poderosas à medida que a batalha prossegue. É preciso destruir pelo menos duas peças da armadura antes que ela se fortaleça por completo, ou a cada rodada todas dispararão as versões mais poderosas destas magias.

Inicie com a opção 1 e tente atacar à medida que recebe bonificações em

seus Status. Protect e Shell já ajudam bastante, então troque para a opção 2 e ataque sem piedade. Concentre sua ofensiva em uma peça da armadura de cada vez, tente causar o estado Stagger e destruí-las o mais rápido que puder.



Quando as quatro peças forem derrubadas, continue com a opção 2 e foque o ataque no rosto do monstro. Sempre que o chefe assumir uma postura específica, mude para a opção 4 e ataque até o chefe gemer de dor. Se não fizer isso, o ataque seguinte sairá com força total e aniquilará o grupo. Depois que ele gemer, volte à opção 2 e continue com a luta. Use a opção 4 quando precisar se recuperar.

## 10. FIFTH ARK

Esta pode ser uma boa hora para acumular CP e evoluir a equipe, mas se achar que não está forte o suficiente para sobreviver, evite os inimigos (basta seguir pelos locais elevados do chão).

## • CHEFE - CID RAINES

**1.** Sent, Syn, Sab; **2.** Comm, Rav, Med; **3.** Comm, Comm, Rav; **4.** Syn, Sab, Med  
Inicie com a opção 1 para aumentar a força e proteção do grupo, enquanto causa status negativos em Cid. Troque para a opção 2 e ataque com tudo que tem enquanto ele mantiver os status negativos. Sempre que Cid assumir a posição de defesa, use a opção 4 para revitalizar o grupo e recuperar suas bonificações. Volte à opção 2 quando Cid reassumir sua postura de ataque.



Quando perder metade de sua energia, Cid vai criar asas e removerá quaisquer bonificações da equipe e penalizações suas. Assuma a opção 1 e recoloca os status negativos e positivos da batalha. Sempre que conseguir ativar o Stagger, troque para a opção 3 e ataque-o com

tudo. Cid tem a irritante habilidade de voltar ao normal quando quer, então é melhor aproveitar o Stagger quando der.

## • CHEFE. BAHAMUT

**1.** Sent, Med, Med; **2.** Sab, Sab, Med; **3.** Sent, Rav, Rav

Mantenha-se na opção 2 até Bahamut ser afetado por Slow, Imperil e Deshell. Troque para a opção 3 e ataque-o normalmente, concentrando-se na energia de Fang (a provável Sentinel da tropa) para que não sofra dano demais. Se a coisa engrossar, troque para a opção 1 temporariamente até recuperar as forças e retorne à opção 3 para dar prosseguimento à batalha.

## 11. GRAN PULSE

**VALLIS MEDIA** – Esta etapa se divide em diversas regiões. A primeira delas é uma cordilheira sem grandes desafios.

## • CHEFE. ALEXANDER

**1.** Syn, Med, Sent; **2.** Med, Med, Sent; **3.** Comm, Comm, Rav

Alexander bate pesado, mas é lento. Comece com a opção 1 e mantenha até toda a equipe estar com Protect e Shell. Mude para a opção 3 e ataque com tudo. Alterne entre as opções 2 e 3 conforme precisar recuperar energias. →

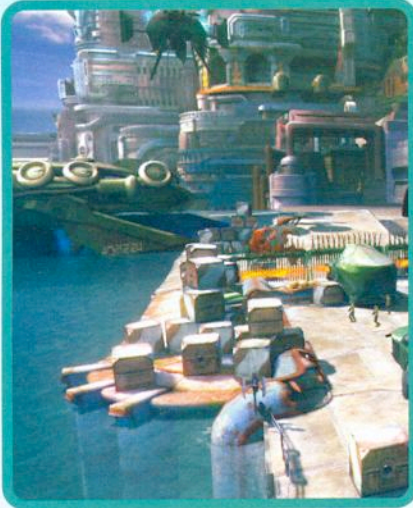
## CRYSTARIUM

O sistema de evolução em *Final Fantasy XIII* é chamado de Crystarium, uma extensa rede com diversos nódulos, onde cada qual representa habilidades e atributos. Cada personagem tem o seu próprio Crystarium e deve investir Crystogen Points, pontos adquiridos nas batalhas, para fazer uso das vantagens trancadas nos nódulos.

Evolua sua equipe quando quiser: basta escolher a opção Crystarium no menu e investir seus pontos. Personagens ausentes da equipe ativa também recebem Crystogen Points após as batalhas, então não se preocupe com trocas de membros.

O traçado da rede do Crystarium é linear, com poucos caminhos extras que levam a outras magias e habilidades. É preciso evoluir na história para desbloquear níveis mais avançados do Crystarium e revelar habilidades, ataques e magias mais fortes. Após terminar *Final Fantasy XIII*, o nível final do Crystarium de cada personagem é destravado e permite evoluir os heróis para níveis de poder absurdos.





## STAGGER

Uma das maiores vantagens em combate é conduzir os oponentes ao estado "Stagger". Ao entrar em combate, observe a barra amarela onde há uma porcentagem e o nome do inimigo; concentre combos no oponente para encher a barra e forçar o inimigo ao estado "Stagger". Isso significa que a defesa do oponente foi quebrada e ele não terá sequer como atacar. Todos os seus ataques causarão muito mais dano e seus personagens utilizarão técnicas específicas e destrutivas para maximizar o estrago.



**ARCHYLTE STEPPE** - Agora a aventura se torna mais aberta, com um território gigantesco a ser explorado. Archylte Steppe é uma planície vasta, com inúmeras sessões diferentes e muitos segredos a serem descobertos. De agora em diante, também é possível selecionar a formação de sua equipe livremente. Apenas selecione a opção "Battle Formation" dentro do menu de Paradigms. É neste ponto que você pode começar a fazer as Hunts também.

**MAH'HABARA** - Esta área é composta por corredores estreitos e por algumas plataformas com não muito espaço para se movimentar. Desta forma, é um pouco difícil evitar combates por aqui. Evite o inimigo Juggernaut, ele é forte demais para seu grupo. Ao final das cavernas, será possível



Lightning é a cunhada de Snow e implica com ele o tempo todo por achá-lo um bobalhão infantil. Muito parecido com certas cunhadas da vida real, não?

entrar no Fal'Cie Atomos para chegar em outra área. Você pode usá-lo para regressar aqui e enfrentar os inimigos novamente para acumular CP.

### • CHEFE. HECATONCHEIR

**1. Sab, Sab; 2. Rav, Comm; 3. Med, Sent**  
Inicie com a opção 1 e tente causar o máximo de Status Negativos. Troque para a opção 2 e ataque-o sem piedade. Os melhores momentos para acertá-lo serão nas etapas em que ele ficar parado. Logo que ele começar a se mover, troque para a opção 3 para minimizar os danos em seu grupo. Mude para a opção 2 quando possível.



**SULYYA SPRINGS** - Esta área possui inimigos tremendamente fortes. Se não evoluiu sua equipe, vai sofrer um bocado aqui. Cuidado com os grupos de Ceratoraptors, eles são agressivos.

**TAEJIN'S TOWER** - Para ganhar acesso aos andares mais altos, fale com as grandes estátuas em cada área e elimine os inimigos que elas ordenam (veja no radar); isso libera o elevador.

### • CHEFE. GELATITAN

**1. Sent, Syn, Syn; 2. Comm, Rav, Med**  
Ative a opção 1 para aumentar as capacidades de sua equipe e, após receber todas as bonificações, mude para a opção 2 e ataque sem parar.

### • CHEFE. AMBLING BELLOWS

**1. Sent, Syn, Syn; 2. Comm, Rav, Med**  
**3. Comm, Rav, Rav**  
Espere na porta até que um dos robôs de suporte se aproxime. Tente tocar nele pelas costas para conseguir um Preemptive Strike; foque toda sua fúria (com a opção 3) em Ambling Bellows.



Repare que, durante as lutas, o casaco de Snow ganha um desenho que não aparece em outros momentos. Erro de programação?

Caso não consiga destruí-lo, use a opção 1 para maximizar o poder do grupo e continue a atacá-lo. Não se preocupe com os auxiliares, pois Bellows cria novos.

#### • CHEFE. GURANGATH

**1.** Comm, Rav, Rav; **2.** Comm, Comm, Rav; **3.** Comm, Rav, Med

O essencial é surpreender o inimigo pelas costas para conseguir um Preemptive Strike e conseguir o estado Stagger logo de cara. Quando o fizer, escolha as opções 1 ou 2 e ataque com tudo, o inimigo não durará muito mais.



#### • CHEFE. MUSHUSSU

**1.** Sent, Syn, Syn; **2.** Comm, Rav, Med

Inicie com a opção 1 para turbinar todos os atributos de sua equipe. Assim que estiver protegido, troque para a opção 2 e concentre-se em destruir os inimigos que acompanham o chefe. Contra o chefe, permaneça com a opção 2.

#### • CHEFE. VETALA

**1.** Med, Syn, Syn; **2.** Comm, Rav, Med; **3.** Comm, Rav, Rav

O chefe possui imunidade a ataques físicos e alta resistência a magias. Inicie com a opção 1 para fortalecer o grupo, então selecione a 2 para acumular a barra de Stagger. É imperativo ter um Medic com a magia Esuna para repelir

status negativos. Uma vez preenchida a barra de Stagger do chefe, troque para a opção 3 e ataque sem piedade, aproveitando que as defesas do inimigo estarão desativadas temporariamente.

#### • CHEFE. PENANGGALAN

**1.** Comm, Rav, Med; **2.** Med, Syn, Syn

Inicie com a opção 1 e elimine os ajudantes do chefe, então concentre seus ataques no oponente principal até se livrar dele. Assuma a opção 2 caso precise recuperar forças e bonificações.



#### • CHEFE. TAHARHA

**1.** Med, Syn, Sab; **2.** Comm, Rav, Med

**3.** Comm, Comm, Rav; **4.** Sent, Med, Syn

Inicie com a opção 1 para aumentar a força do grupo e causar alguns status negativos no chefe. Mude para a opção 2 e ataque até atingir o estado Stagger, então mude para a opção 3 e tente vencer antes que ele volte ao normal.

Se não vencer com o primeiro Stagger, o chefe vai aumentar suas habilidades. Selecione a opção 1 para que um dos Saboteurs anule os bônus do chefe, enquanto você próprio recebe alguns. Use a opção 2 e ataque-o até conseguir deixá-lo no estado Stagger novamente, então encerre a batalha.

Se precisar de tempo para recuperar energias, use a opção 4 para que o Sentinela atraia os ataques do inimigo, enquanto você se cura.



**OERBA** - O maior destaque desta vila é Bhakti, um robô encontrado ao subir a escadaria perto de uma caçamba de areia no centro da praça. Ele está danificado no chão, examine-o para começar uma missão onde é preciso encontrar cinco peças para consertá-lo. Elas aparecem no radar, mas eis a localização de todas: **1.** No quarto superior da casa vizinha à de Vanille. É preciso matar um Vetala para conseguir a peça; **2.** No carrinho,

próximo à grande turbina de vento, do lado de fora; **3.** Desça um declive até encontrar um Vampire e destrua-o para conseguir a peça. Esta é a única que não é revelada pelo radar; **4.** Dentro da escolinha abandonada; **5.** Pouco antes de entrar na área da ponte enferrujada.



Após reunir as cinco partes, volte ao local onde encontrou Bhakti e acione-o. É possível conversar com ele sobre diversos tópicos e ele é necessário para conseguir alguns troféus.

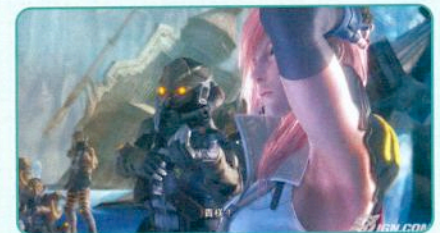
#### • CHEFE. BARTHANDEUS

**1.** Sab, Syn, Med; **2.** Comm, Rav, Med;

**3.** Sent, Syn, Med; **4.** Comm, Comm, Rav

Inicie a com a opção 1 para ganhar bônus e causar status negativos no chefe, então mude para a opção 2 e preencha a barra de Stagger; mude para a opção 4 para maximizar os danos.

O chefe possui um ataque (Apoptosis) que desativa todas as suas vantagens e status positivos. Sempre que ele o usar, use a opção 1 para fortalecer seu grupo e repita o processo.



## 12. EDEN

O cenário estará infestado de inimigos extremamente poderosos, como Adamantoises e Humbabar, ou seja, ótimo local para ganhar CP (o custo das habilidades do Crystarium decolam daqui pra frente). Explore o cenário para encontrar armas e equipamentos.

#### • CHEFE. ANAVATAPTA WARMECH

Não é possível usar Paradigms. Ataque com Lightning até deixar o inimigo em estado Stagger, então use a técnica Zantetsuken (montada em Odin, aperte ▲) para encerrar a batalha.

#### • CHEFE. PROUDCLAD

**1.** Sent, Syn, Syn; **2.** Comm, Rav, Med;

**3.** Sent, Med, Syn →



Embora não seja marcante como em outros games da série, os personagens de *FF XIII* são bastante carismáticos e você se apegará muito a eles ao longo da jornada

Use a opção 1 e aumente os atributos do grupo; em seguida, mude para a opção 2 e arrebeite o inimigo. Se ele sobreviver ao primeiro Stagger, ataca com movimentos extremamente poderosos, então mude para a opção 3 para manter a energia do grupo alta enquanto aplica alguns status positivos, depois retome o ataque com a opção 2.

• CHEFE. PROUDCLAD 2

- 1. *Sent, Syn, Syn*; 2. *Comm, Rav, Med*;
- 3. *Med, Syn, Sab*

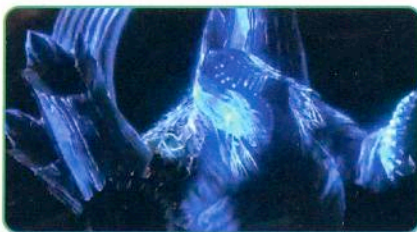
Inicie a luta com a opção 1 para ganhar as bonificações necessárias, então parta para o ataque com a opção 2 até causar Stagger. Quando o chefe se recuperar, vai assumir uma segunda forma e regenerar todo o HP. Use a opção 3 para causar os status Deprotect e Deshell nele, então ataque com a opção 2.



• CHEFES. BANDERSNATCH & JABBERWOCHY

- 1. *Sab, Syn, Med*; 2. *Comm, Rav, Med*;
- 3. *Sentinel, Synergist, Medic*

Use a opção 1, cause status negativos aos inimigos e fortaleça sua equipe. Use a opção 2 e foque o ataque no inimigo maior. Embora o pequeno recupere energia, ele não consegue compensar o dano que seus ataques causam.



• CHEFE. WLADISLAUS

- 1. *Syn, Sab, Syn*; 2. *Comm, Rav, Med*;
- 3. *Sentinel, Sentinel, Medic*

Inicie com a opção 1, para aumentar o ataque e a defesa dos membros do grupo e causar Slow, Deprotect e Deshell no inimigo. Use a opção 2 para atacar enquanto mantém um médico para fazer a manutenção do HP.

Quando o chefe começar a carregar o ataque que atinge todos os personagens, ative a opção 3 para minimizar os danos e reinicie os ataques em seguida.

• CHEFE. TIAMAT ELIMINATOR

- 1. *Comm, Rav, Rav*; 2. *Comm, Rav, Med*;
- 3. *Medic, Saboteur, Saboteur*

Use a opção 1 e concentre-se em atacar. Assim que o chefe aterrissar, troque para a opção 3 para causar Deprotect, Deshell, Slow e Imperil nel. Aproveite as vantagens e massacre o infeliz. Use a opção 2 se precisar curar a sua galera.

• CHEFE. BARTHANDELUS

- 1. *Sab, Syn, Syn*; 2. *Comm, Rav, Rav*;
- 3. *Comm, Rav, Med*; 4. *Sent, Med, Med*

Use a opção 1 para aumentar as defesas e capacidades ofensivas, e causar Slow, Deprotect, Deshell e Imperil no chefe. Quando ele estiver afetado, troque para a opção 2, ataque sem parar e use a opção 3 só para recarregar suas forças.



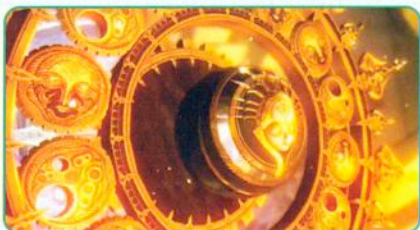
Os dois piores ataques deste chefe são Ultima e Laughter, mude para a opção 4 sempre que for atingido por eles e, em seguida, use a opção 1 para recuperar as bonificações de combate e causar novas penalizações no chefe.

• CHEFE. ORPHAN

- 1. *Sent, Med, Med*; 2. *Med, Syn, Sab*;
- 3. *Comm, Rav, Med*

Assim que a batalha começar, pause e escolha Retry (aperte Select) para voltar ao menu e escolher os seus Paradigms. Comece com a opção 1 para encerrar o primeiro ataque do chefe e cura logo.

Use a opção 2. Aumentar as habilidades do grupo não ajuda muito, pois o chefe pode anulá-las, o mais importante é usar um Saboteur (Vanille) para causar no oponente o Status Poison, que causará um belo dano no chefe com o passar do tempo.



Feito isso, selecione a opção 3 e ataque. É imperativo ter um Medic para que ele remova os Status negativos que o chefe pode causar. Voltar para a opção 2 ou outra ajuda a anulá-los com mais eficiência. O ataque mais irritante de Orphan é Progenitorial Wrath, que pode nocautear um de seus personagens de primeira. Uma boa tática é, antes de a luta começar, equipar o item Cherub's Crown (se o tiver) no líder do grupo; isso vai evitar uma derrota súbita. Com essa vitória, comemore o final de *Final Fantasy XIII*. →

13. ORPHAN'S C.

Na etapa final, é possível encontrar dois teletransportadores: um leva a Eden, outro a Grand Pulse. Caso queira evoluir mais a sua equipe antes da batalha final, volte às duas localidades e lute quanto quiser. Também é possível usar estes transportadores para completar as Hunts. *Final Fantasy XIII* não termina com a morte do chefe final, o mundo permanece aberto para você explorá-lo, completar Hunts, armas e habilidades.

## HUNTS



As Hunts são missões em que o grupo precisa encontrar e eliminar um monstro específico. Para participar, é preciso encontrar e ativar as Cie'th Stones e Grand Pulse. Confira em nosso mapa a localização das Cie'th Stones em Grand Pulse. Boa caçada!



**1. Ectopudding:** é imune a ataques físicos, mas não oferece perigo. Um grupo com um Commando e dois Ravagers dará conta do recado.

**2. Uridimmu:** use um Deceptisol para conseguir um Preemptive Attack. Use dois Synergists para obter bonificações e foque o ataque nos mais fracos. Só então foque o ataque em Uridimmu, com um Commando e dois Ravagers.



**3. Ugallu:** ataque com um Commando e dois Ravagers, pois o inimigo possui baixa resistência ao Stagger.

**4. Adroa:** os inimigos desta luta são resistentes a magia. Entre com três Commandos, use ataques físicos e Blitz.

**5. Edimmu:** use dois Saboteurs, cause todos os status negativos que puder para enfraquecê-los e ataque com tudo.

**6. Munchkin Maestro:** use dois Synergists para adquirir todos os status

## LOCALIZAÇÃO DAS HUNTS



positivos que puder, então elimine os inimigos menores para evitar que o cerquem e dinamitem suas forças. Depois concentre-se no líder com um Commando e dois Ravagers.

**7. Bituitus:** abuse de magias não elementais. Use dois Commandos para atacar direto com a magia Ruin. Deixe um Medic para curar status negativos.

**8. Rakshasa:** comece com um Commando, um Ravager e um Medic. O inimigo bate forte, então mantenha o HP da equipe alto sempre. Elimine os ajudantes, depois foque seus ataques em Rakshasa para causar Stagger.

**9. Kaiser Behemoth:** traga dois Synergists e carregue status positivos. Quando estiver com a defesa e o ataque em alta, ataque com um Commando, um Ravager e um Medic. Quando o Behemoth mudar de forma e recuperar toda a energia, mude o grupo para um Commando e dois Ravagers.



**10. Ambling Bellows:** comece com dois Synergists e carregue todas as suas defesas e capacidades de ataque. Com um Commando e dois Ravagers, ataque o inimigo e explore sua fraqueza por ataques elementais.

**11. Adroa:** uma equipe de Commandos dará um fim indolor a estes inimigos.

**12. Geiseric:** o inimigo é forte e resistente a ataques físicos, mas extremamente vulnerável a magias. Use dois Synergists para aumentar o poder e use três Ravagers para atacá-lo.



**13. Goblin Chieftain:** use os Synergists para aumentar a força e defesa do grupo, então troque por um Commando, um Ravager e um Medic para eliminar todos os assistentes do chefe. Quando sobrar só ele, troque para um Commando e dois Ravagers.

**14. Sahagin:** com Synergists, aumente as capacidades da equipe,

então use três Ravagers para atacar com magias do elemento Fire e Thunder. Você vai ganhar o direito de montar em Chocobos, e algumas Hunts só podem ser acessadas com eles.

**15. Goblin Chieftain:** carregue sua equipe com status positivos, elimine os inimigos menores e depois o chefe.

**16. Sahagin:** com Synergists, carregue as defesas e potencial de ataque do seu grupo; mantenha dois Ravagers focados no ataque e um Medic para emergências. Quando os status positivos acabarem, repita o processo.



**17. Pulsework Champion:** ataque com um Commando e dois Ravagers para deixá-lo no estado Stagger o mais rápido possível. Não perca tempo com Synergists ou Saboteurs, o mais importante é atacar constantemente.

**18. Ambling Bellows:** repita a estratégia de aumentar as capacidades de combate e depois ataque com tudo.

**19. Uridimmu:** use dois Synergists para fortalecer o time e concentre seu ataque em um de cada vez, com um Commando, um Ravager e um Medic.



**20. Goblin Chieftain:** aumente suas capacidades com dois Synergists, então ataque com tudo que tiver com um Commando, um Ravager e um Medic.

**21 a 26. Taejin Tower:** estas Hunts são parte obrigatória da história e estão inclusas no detonado.

**27. Mithridates:** para encontrar este inimigo, é preciso vencer as Hunts em Taejin Tower e ajustar o elevador para ir do último andar ao térreo. Feito isso, suba no elevador do último andar e vá

até o térreo para encontrar este inimigo.

Mithridates podem causar status negativos no grupo, então deixe um Synergist ativo para neutralizar os efeitos. Em emergências, ative um grupo com dois Synergists e um Medic para recuperar o grupo. Para atacar, use três Ravagers e troque constantemente de Paradigm para recuperar sua equipe.



**28. Ceratosaur:** inimigo vulnerável a magias, ataque com dois Ravagers e um Medic. Quando apenas um sobrar, troque o grupo para três Ravagers.

**29. Juggernaut:** inimigo resistente, porém fácil de induzir ao Stagger. Use a estratégia de aumentar seus atributos com dois Synergists e ataque-o com um Commando, um Ravager e um Medic.

**30. Syphax:** use um chocobo para acessar a área deste inimigo. O maior problema aqui é derrotar mais de 30 inimigos menores antes de enfrentar o chefe. Mantenha um Medic sempre a postos e use dois Commandos (Blitz é extremamente eficiente aqui). Quando Syphax aparecer, use um Commando e um Ravager para preencher a sua (pequena) barra de Stagger e ataque sem piedade.



**31. Pulsework Champion:** com um Commando e um Ravager, estoure a barra de Stagger do sujeito e então ataque-o com tudo que puder.

**32. Amam:** foque seus ataques com um Commando e um Ravager. Mantenha um Synergist ativo para neutralizar os status negativos.

**33. Adamanchelid:** inicie com um Sentinel para atrair a atenção do chefe, um Synergist para fortalecer o grupo e um Saboteur para enfraquecer o vilão.

Quando sua equipe estiver com todas as vantagens, use um Commando e um Ravager para atacá-lo, e um Medic para manter a saúde da equipe alta.

**34. Tonberry:** a chave aqui é a velocidade. Tonberry ataca pouco, mas é extremamente destrutivo, sua energia se recupera por completo e os seus ataques ficam cada vez mais fortes.

Comece com um Commando e dois Ravagers e trate de carregar a barra de Stagger o mais rápido possível. Depois disso, mantenha-o no ar (Commandos com a habilidade Launch são capazes disso) e ataque-o com tudo que tiver.



**35. Gurangatch:** use dois Synergists para aumentar as habilidades do grupo. Ataque com um Commando e dois Ravagers, e use Medic em emergências.

**36. Amam:** Carregue o grupo com Status positivos e parta para o ataque com um Commando e dois Ravagers.

**37. Rafflesia:** consiga um Preemptive Attack e use três Ravagers com magias de fogo contra os inimigos.

**38. Verdelet:** eles não são fortes, mas um deles evoca criaturas muito maiores para ajudarem. Preste atenção no grupo e tente identificar qual é o evocador (ele nunca atacará seu grupo) e parta para cima dele com um Commando.



**39. Ochu:** use dois Synergists para aumentar as habilidades, então troque por três Ravagers e ataque Ochu (ignore os ajudantes) com as magias de fogo que tiver, de preferência com Firaga.

**40. Verdelet:** exatamente igual à última batalha com estas criaturas.

**41. Tonberry Trio:** ao encontrá-los →

no mapa, preste MUITA atenção aos padrões de movimento. Aproxime-se sorrateiramente (se tiver Deceptisol, use) e consiga um Preemptive Strike. Feito isso, use a Technique Quake para deixar os três em estado Stagger e use uma Summon (Bahamut é uma boa) para causar um dano alto. Se não os matar de primeira, a coisa vai ficar feia.

**42. Borgbear Hero:** encha seu grupo de vantagens com Synergists e faça uso de um Commando e um Ravager.

**43. Borgbear Hero:** use a mesma estratégia da Hunt anterior.

**44. Corrosive Custard:** use um Synergist para fortalecer sua equipe e um Saboteur para enfraquecer os inimigos, enquanto um Medic conserta os estragos causados. Quando todas as vantagens e desvantagens estiverem aplicadas, use um Commando, um Ravager e um Medic para eliminar as duas geleias menos poderosas, então parta para o ataque contra o chefe com um Commando e dois Ravagers.



**45. Neochu:** fortaleça a equipe com Synergists e use Ravagers para causar dano com magias de fogo. O chefe é vulnerável à magia Death, de Vanille. Se quiser, mantenha a menina como Saboteur e use o ataque até funcionar.

**46. Zirnitra:** use um Saboteur para remover as fortificações do chefe e causar alguns status negativos, um Synergist para fortalecer o grupo e um Medic para reparos em meio à batalha.

Quando todos os status positivos e negativos estiverem ativos, use um Commando, um Ravager e um Medic para dar continuidade à batalha.

**47. Raktavija:** use um Synergist para fortalecer a equipe e um Saboteur para enfraquecer o chefe; um Commando e um Ravager devem preencher sua barra de Stagger; um Commando e dois Ravagers devem se concentrar em minar as energias do chefe.

**48. Verdelet:** descubra qual deles é o que evoca aliados e destrua-o primeiro.

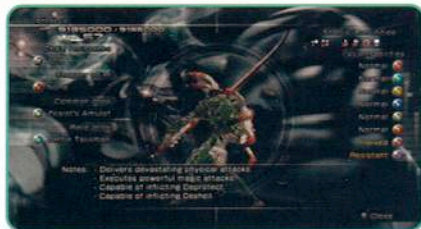
**49. Tyrant:** um Commando e dois Ravagers devidamente fortificados por Synergists darão cabo deste chefe. Só evite que os reforços se acumulem.

**47. Humbala:** fortifique sua defesa e seu ataque com Synergists, então parta para cima dele. Mantenha um Commando e dois Ravagers em ataque constante, e traga um Medic de vez em quando para restaurar suas forças.

**51. Attacus:** este chefe possui um HP obscenamente alto e é muito resistente. A chave aqui é ser muito paciente. Use um Sentinel para atrair sua atenção, um Synergist e um Saboteur para fortalecer o time e enfraquecer o inimigo.

Depois, mantenha o Sentinel ativo e use dois Ravagers para enfraquecer o inimigo. Use um Medic de vez em quando para recuperar as energias do grupo e reponha os status positivos e negativos conforme o efeito passar.

O chefe pode usar a magia Doom no líder do grupo quando o HP dele chegar a 25%. Se isso acontecer, acelere e use três Ravagers para tentar derrubá-lo antes que o chefe do grupo morra.



**52 e 53. Zirnitra:** repita a estratégia usada na Hunt 46.

**54. Gigantuar:** derrote todos os pequenos Cactuars espalhados por Archelyte Esteppe para encarar o chefe. Gigantuar pode causar 10.000 de dano a cada rodada. É recomendável enfrentá-lo após maximizar TODOS os atributos (ou seja, complete TODOS os Crystariums de toda a equipe) e partir para a ignorância, deixando a força bruta fazer o resto do trabalho.

**55. Raktavija:** mantenha um Medic, um Synergist e Vanille como Saboteur; e torça para a magia Death da menina surtir efeito no bicho.

**56. Ugallu:** fortaleça sua equipe com Synergists, ataque com um Commando e dois Ravagers.

**57. Sahagin:** use Ravagers e ataque com Firaga ou outras magias de fogo.

**58. Humbaba:** estratégia da Hunt 47.

**59. Zirnitra:** estratégia da Hunt 46.

**60. Gelatitan:** fortaleça sua equipe e concentre-se em um de cada vez; tente causar Stagger o mais rápido possível. Mantenha um Medic sempre no grupo.

**61. Juggernaut:** fortaleça sua equipe com Synergists e enfie a porrada nele com um Commando e dois Ravagers.

**62. Raktavija:** este chefe ataca em dupla e ambos podem causar dano extremo em seu grupo. O melhor a fazer é trazer um Saboteur para causar Status negativos nos inimigos, enquanto um Synergist aumenta as forças da equipe. Um Commando e um Ravager atacam e um Medic constantemente recupera as energias da equipe.

**63. Adamantoise:** inicie a luta evocando uma Summon e ative o modo Gestalt dela. Ataque as pernas do inimigo para derrubá-lo. Chame um Synergist e um Saboteur e cause alguns status positivos e negativos. Não perca tempo demais, apenas fortaleça-se.

Um Commando e dois Ravagers devem concentrar todo seu ataque no bicho para levá-lo ao Stagger, então tente eliminá-lo, o que é muito mais fácil se o seu grupo estiver com todas as habilidades maximizadas.

O grandão também é vulnerável à habilidade Death de Vanille, mas é necessário um bocado de sorte.



**64. VERGIGETORIX:** cause o status Poison no chefe usando um Saboteur, então troque para dois Sentinels e um Medic; depois, espere o envenenamento acabar com o chefe. Agora chega de Final Fantasy... por alguns anos! ■



EXCELÊNCIAS



DIFICULDADES

O jogo muda MUITO e de forma inteligente entre o Easy e o Hard.



DESAFIO PAULEIRA

Terminar o jogo sem tomar dano? Troféu para profissionais!

# MEGAMAN 10

Manifesto retrô, edição revisada e ampliada

ANÁLISE POR FÁBIO SANTANA DETONADO POR GILSONAR LIVRAMENTO

Quando a Capcom anunciou *Mega Man 9* com uma estética que imitava a era 8-bit, o público se dividiu entre nostálgicos curiosos e modernos hesitantes. A empresa alegava a busca por certa pureza contida nos primeiros jogos da série, particularmente em *Mega Man 2*, considerado o mais bem acabado exemplar da vertente clássica. Para isso, depurou tecnologias, recursos e camadas de complexidade introduzidos nas duas gerações subsequentes e produziu como que um jogo de NES.

O lançamento questionou sua mídia quanto à importância do conteúdo em uma indústria tão

centrada na forma, e propôs o desafio de limitar a tecnologia, em absoluto contraste com as megaproduções movidas por orçamentos milionários e teraflops de processamento. A resposta foi *Mega Man 9*, que se beneficiou de um design de fases sofisticado, uma jogabilidade meticulosa e recursos contemporâneos, como rankings, replays online e distribuição digital.

E agora que a nostalgia já não é fator distintivo e que a Capcom já reencontrou a essência perdida, qual é o papel do inevitável *Mega Man 10*? Resgatar outra tradição da empresa – capitalizar sobre suas marcas mais famosas com sequências.

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Capcom
- **Distribuidora:** Capcom
- **Gênero:** ação
- **Jogadores:** 1
- **Online:** ranking, add-on

AQUI TEM

- Dicas para vencer os chefes em qualquer nível de dificuldades, condições climática ou estado de humor.
- Guia para colecionar todos os troféus.



## TRADIÇÃO E EXPANSÃO

A premissa básica não poderia ser outra: Dr. Wily trama um novo plano e cabe a Mega Man enfrentar oito Robot Masters que dão armas convenientemente eficientes contra chefes específicos, e depois finalizar a jornada com uma incursão pela fortaleza de Wily. No design, tudo muito competente: fases temáticas memoráveis, chefes simpáticos (mas nada inusitado como a Splash Woman de *MM9*) e armas interessantes.

O sistema de parafusos como unidade monetária e a presença de uma loja com itens estão de volta intactos, abrindo a contraditória possibilidade de abusar do estoque de Energy Tanks, facilitando a aventura. Também está de volta Protoman, porém não como conteúdo extra pago, mas como personagem selecionável desde o início, com enredo próprio e todas as suas características únicas – com tiro carregado e deslize.

De novidade, *MM10* apresenta uma renovação no sistema de desafios, separando-os entre conquistas durante o modo de história (como terminar o jogo sem pegar continues, sem perder vidas ou sem tomar dano) e desafios específicos do Challenge Mode – são 88, entre

trechos de cenários e batalhas variadas. O Time Attack, com ranking online mundial e replays, também retorna. Mas o grande mérito de *MM10*, que o impede de ser derivativo e interativo, é a cuidadosa implementação do conceito de níveis de dificuldade, que falta até a muitos dos jogos modernos.

No Easy Mode, os inimigos não são apenas mais escassos, os tiros que você dispara não simplesmente causam maior dano e os oponentes não têm apenas o poder diminuído. Os designers foram além: abismos são cobertos com tampas, distâncias de saltos são diminuídas e os chefes seguem padrões de comportamento simples. No Hard Mode, os ajustes inteligentes servem ao propósito contrário: tiros se desdobram em mais tiros, obstáculos se multiplicam e os chefes ganham ataques inéditos e novos padrões de comportamento.

Passar de um nível a outro não se torna apenas um processo de adaptação, mas um novo (e árduo) aprendizado.

## O SUBLIME NO SINGELO

Como no jogo anterior, a Capcom disponibiliza conteúdo adicional pago. O principal deles é a adição de Bass como personagem jogável, com seus tiros direcionais, corrida e seu leque de fraquezas. Mas tantas adições nos fazem esquecer do que torna *Mega Man*, quando bem realizado, uma experiência quase hipnótica, que nos faz querer mais, não importa quantas vezes venha a tela de Game Over. É o design sólido, a cadência harmoniosa de obstáculos, a natureza ao mesmo tempo efêmera e perene das fases e o charme inerente ao audiovisual inofensivo disfarçando uma alma moderna.

Com *MM10*, a Capcom mostra como pode ser inspirador o desafio autoimposto de limitar os recursos dos designers. O único problema é que esse argumento já foi provado um jogo antes.

## AVALIAÇÕES

TÉCNICA	Gráficos	★★★★☆
	Controle	★★★★★
	Áudio	★★★★☆
	Replay	★★★★☆
	Acabamento	★★★★★

AÇÃO	Dificuldade	★★★★★
	Enredo	★☆☆☆☆
	Inteligência artificial	★★☆☆☆
	Modos extras	★★★★★

NOTA	Câmeras	★★★☆☆
	Chefes	★★★★★

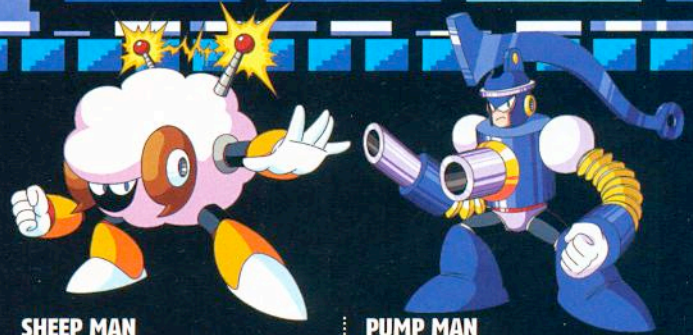
# 8,0

# Os velhos desafios dos tempos atuais



Mega Man sempre teve fama de difícil, mas é uma questão de costume com os comandos clássicos. No Easy Mode, a maioria dos buracos e espinhos não oferecem perigos. Tudo segue um padrão fácil de decorar. Já no Normal, o desafio aumenta com alguns inimigos em novos pontos e sem plataformas

auxiliares. No Hard Mode a crueldade impera: o posicionamento de inimigos muda quase totalmente, contando com outros em pontos críticos. Veja ao lado uma lista de como vencer cada chefe em todas as dificuldades, seguindo uma ordem em que a fraqueza dos mesmos é explorada.



**SHEEP MAN**  
 • Fraqueza: Rebound Strike (ou Mega Buster)  
 • Arma obtida: Thunder Wool

**EASY:** pule os projéteis lançados em zigue-zague e ataque ao mesmo tempo. Quando Sheep Man se transformar em quatro nuvens, corra para abaixo dele, fazendo com que o ataque seja concentrado em um só ponto. Quando as nuvens pararem, afaste-se o máximo para evitar a descarga elétrica.

**NORMAL:** similar ao Easy, mas Sheep Man, quando no chão, lança projéteis que fazem zigue-zague mais alto (você pode pular ou passar por baixo). Quando ele se transformar em nuvem, pule o projétil elétrico no chão assim que o último raio for disparado.

**HARD:** o mesmo padrão de ataque do modo Easy, entretanto sempre que Sheep Man pular e tocar o chão, ele lançará um projétil (pule). Quando ele virar nuvem, a primeira e quarta descargas elétricas soltam projéteis que correm pelo chão – com a arma Rebound Strike, a batalha é definida rapidamente.

**PUMP MAN**  
 Fraqueza: Thunder Wool  
 Arma obtida: Water Shield

**EASY:** mantenha distância e atire com a Mega Buster (sua arma normal) até que Pump Man crie bolhas que formam um escudo ao seu redor. Use a arma Thunder Wool e lance uma nuvem que fique entre você e o inimigo – se o raio acertá-lo assim que ele pular, o escudo é destruído –, e fique atento para se afastar. Se Pump Man mantiver o escudo, ele dará um pulo e lançará bolhas que se moverão fazendo curva (esquive).

**NORMAL:** mesma coisa do Easy, mas a quantidade de bolhas no escudo de Pump Man duplicará.

**HARD:** com a arma Thunder Wool, basta lançar uma nuvem entre você e Pump Man, para que o raio destrua seu escudo de bolhas e cause grande dano a ele. No momento em que o inimigo estiver no chão, pule recuando para evitar o projétil bumerangue (a alavanca na cabeça dele). Repita até vencê-lo.

## FASES FINAIS WILY STAGE 1

### WEAPONS ARCHIVE A



**Inimigo**  
 Elec Man  
 Gemini Man  
 Wood Man

**Fraqueza**  
 Wheel Cutter  
 Wheel Cutter  
 Triple Blade

A máquina possui três dispositivos que, da esquerda para a direita, representam Elec Man, Gemini Man e Wood Man. Cada dispositivo tem um tipo de ataque e exige uma arma adequada para vencer o desafio.

### WEAPONS ARCHIVE B

**Inimigo**  
 Ring Man  
 Napalm Man  
 Flame Man

**Fraqueza**  
 Solar Blaze  
 Rebound Striker  
 Water Shield

A segunda máquina encontrada na fase oferece, da esquerda para a direita, os desafios de encarar Ring Man, Napalm Man e Flame Man.

### WEAPONS ARCHIVE C



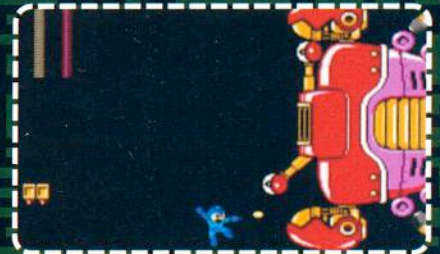
**Inimigo**  
 Slash Man  
 Frost Man  
 Tornado Man

**Fraqueza**  
 Chill Spike  
 Commando Bomb  
 Thunder Wool

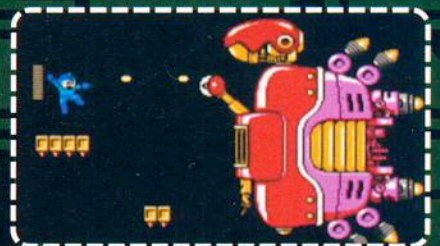
A terceira máquina da fase oferece, da esquerda para a direita, Slash Man, Frost Man e Tornado Man... já sabe como proceder, não?

## WILY STAGE 2

**PUNCH CRAB**  
 Fraqueza: Thunder Wool e Commando Bomb



Esse chefe não é difícil, mas exige atenção. Com a arma Mega Buster, destrua a pata e olho inferior e depois use Thunder Wool ou Commando Bomb para atingir a pata e olho superior – alternativamente você pode usar a Mega Buster ao mesmo tempo em que pula de plataforma em plataforma. É importante acertar o corpo do monstro para empurrá-lo e ganhar espaço para desviar do seu ataque de bolhas, e afaste-se para evitar os socos.





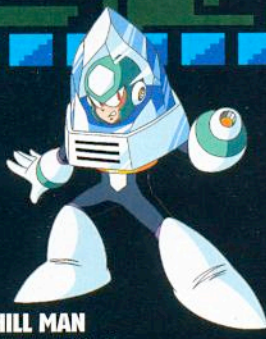
### SOLAR MAN

- Fraqueza: Water Shield
- Arma obtida: Solar Blaze

**EASY:** com a arma Water Shield, use o escudo de bolhas e aproxime-se cuidadosamente de Solar Man para apagar o fogo em sua cabeça, mas atenção com os pulos dele. Caso ele concentre o ataque ao máximo, lançará uma bola de fogo que se divide em grandes projéteis que correm para ambos os lados, ou seja, pule – se a concentração for pouca, um projétil de menor intensidade é desferido. Com alguns ataques de Water Shield, a batalha termina em menos de 10 segundos.

**NORMAL:** Solar Man pula mais vezes e, sempre que pular por cima de você, lançará um projétil que se divide e corre para ambos os lados (são evitados com pulo no momento).

**HARD:** a mesma coisa do Normal, só que pulando muito mais vezes e sempre tentando usar ataques concentrados ao máximo, ou seja, use Water Shield e mantenha-se próximo para finalizar a luta o quanto antes.



### CHILL MAN

- Fraqueza: Solar Blaze
- Arma obtida: Chill Spike

**EASY:** use a Solar Blaze (sempre que o projétil for tocado, ele se divide em dois) e espere Chill Man vir em sua direção. Pule por cima dele, indo na direção oposta, e vire-se contra ele para dar outro disparo com a arma – seu personagem escorregará para longe do inimigo. Os projéteis de gelo do inimigo são de curto alcance e, quando não acertam você, ficam como espinhos temporários no chão.

**NORMAL:** similar ao Easy, só que desta vez ele lança mais de um projétil de gelo, sendo um deles de longa distância até atingir a parede.

**HARD:** Chill Man dá saltos mais distantes, além de lançar até três projéteis quando está no chão – um destes é lançado contra a parede. Atenção especial quando ele saltar e usar múltiplos projéteis (são cinco, você pode ficar entre os pontos de impacto para evitar dano), contra ataque com um Solar Blaze para destruir as estacas de gelo.



### NITRO MAN

- Fraqueza: Chill Spike
- Arma obtida: Wheel Cutter

**EASY:** com a arma Chill Spike, acerte Nitro Man para neutralizar sua investida na forma de moto (ele fica congelado por um segundo) e acerte um projétil no chão para os espinhos destruírem a roda dentada que ele lança. Se esta subir pela parede, ela cairá onde você está (afaste-se enquanto pula Nitro Man).

**NORMAL:** Nitro Man usará ataques de investida e finaliza empinando a moto para escalar a parede, de onde lançará rodas dentadas, além dele mesmo cair pelo centro. As duas primeiras rodas subirão pelas paredes e Nitro Man lançará mais dois projéteis – desvie na raça ou use Chill Spike no chão.

**HARD:** as investidas aumentam, mas logo que pular, Nitro Man vira rapidamente (congele-o com Chill Spike). Após as investidas, ele solta duas ou quatro rodas dentadas, que correm no chão ou quicam em sua direção, use Chill Spike para neutralizá-las.



### COMMANDO MAN

- Fraqueza: Wheel Cutter
- Arma obtida: Commando Bomb

**EASY:** sempre que ele der pequenos pulos, concentre-se em pular o míssil assim que este chegar perto de você (pule alto, pois este cairá no chão e explodirá para os lados). Quando Commando Man pular alto, pule pouco antes dele tocar o chão para evitar ser paralisado e tomar dano com o míssil lançado ao mesmo tempo. Com a Wheel Cutter, você pode ficar junto do inimigo e atacá-lo continuamente até destruí-lo (ainda que isso cause danos).

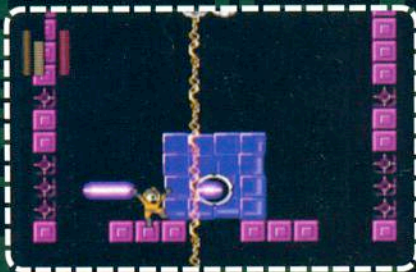
**NORMAL:** o mesmo ritmo de ataque do Easy, mas evite manter distância por muito tempo e atenção, pois Commando Man dará pulos mais curtos e rápidos.

**HARD:** ele dará pulos curtos e sempre desferindo um soco no chão que emana uma onda de ataque que atravessa a tela, além de paralisá-lo se ficar no chão. Use a Wheel Cutter, tanto para neutralizar os mísseis quanto causar alto dano a Commando Man.

## WILY STAGE 3

### BLOCH DEVIL

Fraqueza: T. Wool e Triple Blade



No Easy, não há risco de cair da área de batalha, mas no Normal ou Hard é preciso ter cuidado para não cair nos vãos. Desvie dos blocos que formam a caixa que guardará a esfera. Contra esta, use a Thunder Wool ao mesmo tempo em que desvia dos ataques. Quando o cubo se desfizer, desvie dos encaixes e use pulo + Triple Blade mantendo distância da esfera (para que seu ataque a atinja), ao mesmo tempo em que desvia dos encaixes que tentarão acertá-lo. Se não destruí-lo, basta desviar dos blocos que se montarão mais uma vez e voltar a usar Thunder Wool.

## WILY STAGE 4

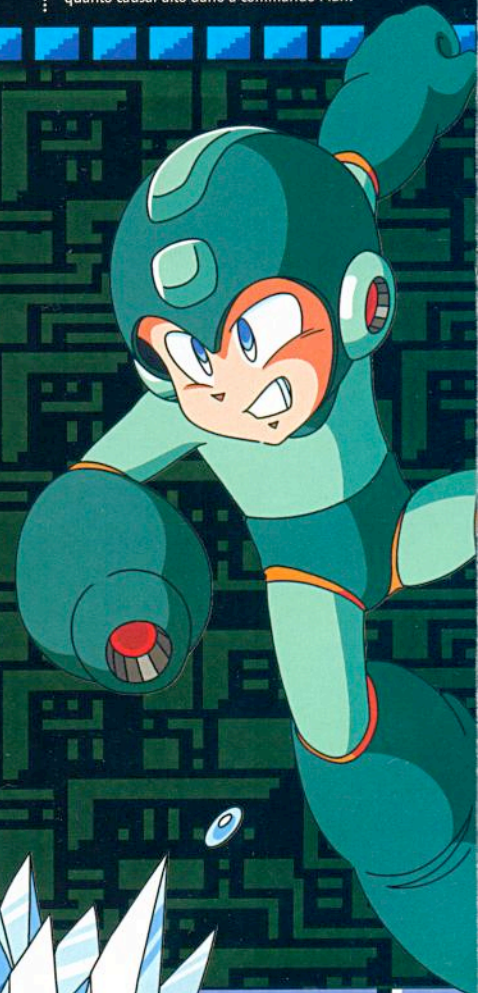
Antes da batalha contra a máquina de Wily, é preciso reenfrentar os oito chefes robô – a estratégia contra eles é a mesma de antes.

### WILY MACHINE

Fraqueza: Solar Blaze e Water Shield



Equipe a arma Solar Blaze, use os foguetes como plataforma e atire na caveira. Destruindo a máscara, vá para baixo da nave e volte para evitar a bola de energia. Logo que a nave parar, fique sob a cabine para evitar a parede de raios, aproveite e use a Water Shield para causar dano e vencer a parada.





**BLADE MAN**

- Fraqueza: Commando Bomb
- Arma obtida: Triple Blade

**EASY:** quando ele pular na parede, corra em direção a ele para evitar os dois projéteis (ou fique no outro extremo da tela e passe entre eles), em seguida recue até Blade Man pular no teto. Neste momento, recue quando ele lançar o ataque. Assim que Blade Man grudar na parede do outro lado, pule e dê um tiro, além de avançar em sua direção até evitar os projéteis. Repita essa sequência, mas se for rápido demais quando Blade Man estiver nas paredes, ele usará investida.

**NORMAL:** mantenha o padrão usado no Easy, só que Blade Man pode usar a investida mais vezes e agora lança três projéteis simultâneos.

**HARD:** o ritmo de ataques é o mesmo, mas a quantidade de projéteis é dobrada (quando ele estiver nas paredes, fique no extremo oposto e passe entre as lâminas). Via de regra, use a Commando Bomb antecipadamente quando ele saltar nas paredes.

**STRIKE MAN**

- Fraqueza: Triple Blade
- Arma obtida: Rebound Striker

**EASY:** usando a arma Triple Blade desde o início, não há problema. Só fique atento para desviar da bola que fica quicando pela tela quando Strike Man pular e arremessá-la – geralmente o último ricochete vai em sua direção, mas a bola pode ser neutralizada com a Triple Blade. Quando ele assume forma de bola, não se preocupe em gastar munição neste momento, pois Strike Man é totalmente imune. Desvie até ele voltar ao normal.

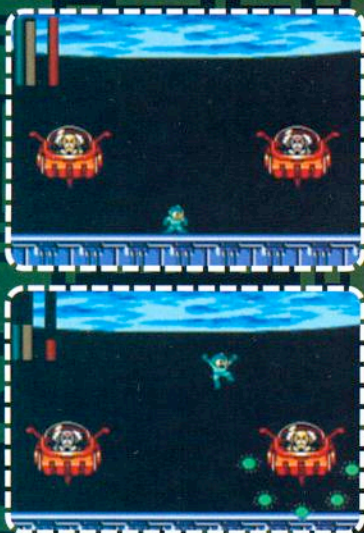
**NORMAL:** Strike Man dá saltos mais altos para arremessar a bola em diagonal, tentando enganá-lo com o ricochete inicial.

**HARD:** combinação dos padrões de ataque do Easy e Normal, só que desta vez Strike Man também faz arremessos giratórios do centro da tela, lançando duas ou mais bolas. Use a Triple Blade para neutralizar os projéteis ao mesmo tempo em que o acerta, e a batalha terminará muito bem. ^\_^d

**WILY STAGE 5**

**WILY CAPSULE**

Fraqueza: Chill Spike



Hora de encarar Wily e seu clone. Use a arma Chill Spike e concentre seu ataque sempre no inimigo verdadeiro, mas atenção para desviar das esferas grandes

– ocorre uma chuva contínua delas, mas sempre em um mesmo padrão, encontre um lugar seguro entre elas e pule a que vier por baixo – e abuse de pulos e esquiva quando encarar esferas pequenas que seguem para sua localização atual (fique em movimento). Wily e seu clone ficam desaparecendo e reaparecendo em pontos aleatórios, mas usando a arma Chill Spike a batalha não dura muito. Parabéns, você terminou a aventura do robô azul, mas será que encara o desafio de conquistar todos os troféus?



**TROFÉUS**



**1. WHOMP WILY!**

Termine o jogo uma vez, em qualquer dificuldade, e o troféu pipocará na tela após os créditos finais.



**2. WORLD WARRIOR**

Destrua um de cada tipo de inimigo existente no jogo, ou seja, tudo que o atacar deve ser destruído, o que é relativamente fácil, já que obrigatoriamente você passa por todos eles. Mas atenção para destruir os seguintes inimigos que podem ser ignorados facilmente: os pássaros que soltam mísseis do alto da tela, no final da fase de Chill Man; os dois modelos de caminhão na fase de Nitro Man (use a Chill Spike no chão); os robôs rastreadores (os que emitem uma luz na parte de baixo) no começo da Area 2 do castelo do Wily; as labaredas de fogo (facilmente encontradas na Area 4 do Castelo de Wily); as minibrocas que aparecem na última área, rumo à batalha final contra Wily.



**3. DESTROYER**

Destrua 1000 inimigos. A contagem é cumulativa, mas se quiser ganhar este troféu rapidamente é só encontrar áreas com inimigos fáceis e ficar alternando as telas.



**4. NO COFFEE BREAK**

Termine o jogo sem usar nenhum Energy, Mystery ou Weapon Tank – você pode coletá-los ou comprá-los, só não pode usá-los.



**5. HEADBANGING**

Derrote os oito chefes iniciais com Megaman sem o capacete. Acumule parafusos suficientes, morra até dar Game Over e visite o Shop para comprar o item Hair (se puder, compre junto o 1/2 Damage) – é possível ganhar este troféu na Area 4 do castelo de Wily, ou seja, compre o Hair no Megaman e derrote os oito chefes mais uma vez.



**6. SUPERHERO**

Termine o jogo na dificuldade Hard – esta dificuldade fica disponível após terminar o jogo na dificuldade Normal.



**7. TRUSTY SIDEARM**

Derrote os oito primeiros chefes usando a arma Buster (arma normal). Se não derrotá-los no início, pode obter este troféu na Area 4 do castelo de Wily, onde todos são reenfrontados (indicado fazer isso no Easy).



**8. BLUE BOMBER**

Termine o jogo dentro de 1 hora. Jogue no Easy e conclua as oito fases iniciais dentro de 30 minutos, então crie um Save separado. Dentro do castelo de Wily, seja rápido para vencer os estágios e derrotar os chefes (o contador de tempo do jogo para quando você visita o Shop).



**9. HARD ROCK**

Atravesse uma fase, do início até o fim, sem sofrer nenhum dano. Fazendo isso, logo que entrar na sala do chefe o troféu pipoca na tela.



**10. TENACIOUS**

Termine o jogo sem usar nenhum Continue. Jogue no Easy Mode para ganhar vidas extras e, sempre que terminar uma fase, salve seu progresso para dar Load se necessário.



**11. INVINCIBLE**

Termine o jogo sem morrer nenhuma vez (jogue no Easy e abuse de Energy Tank, sempre que precisar).



**12. MR. PERFECT**

Termine o jogo sem sofrer nenhum dano. Sem dúvida o mais difícil dos troféus do jogo, cada fase deve ser concluída sem que o personagem seja tocado, inclusive contra os chefes! Claro, jogar no Easy ajuda bastante, de resto é decorar cada momento e, sempre que conseguir concluir uma fase sob a condição, salvar seu progresso antes de continuar. Os Weapon e Mystery Tank são essenciais para recarregar suas armas quando necessário.



# Just Cause 2

Toneladas da diversão mais explosiva que você já viu POR GILSONAR LIVRAMENTO

**H**á quem diga que a primeira impressão é a que fica. Se você levar isso a sério, existe grande possibilidade de não ter gostado, jogado, ou sequer ouvido falar, do primeiro Just Cause – ainda que ele tenha vendido mais de um milhão de unidades. No jogo, você encarna um agente secreto da CIA, Rico Rodriguez, e tem como missão infiltrar-se, ao melhor estilo Rambo, no meio de uma guerrilha na fictícia ilha caribenha San Esperito, e eliminar o ditador Salvador Mendoza.

A trama seria bacana se não fosse um aglomerado de clichês típicos de filmes de ação da década de 1980. Isso não torna o jogo ruim, mas a quantidade de falhas irritantes só é superada pelas 21 missões da trama principal e outras 300 paralelas – e você tem liberdade de completá-las na hora e na ordem que quiser.

Mas *Just Cause 2* não foge do espírito ação desenfreada ou aventura radical, sequer tem uma trama criativa. Ele simplesmente abraça a idéia de não se levar a sério e extrapola todos os limites imagináveis para tornar o exagero um atrativo interessante e infinitamente mais divertido que seu predecessor.

## INSPIRAÇÃO JUSTA?

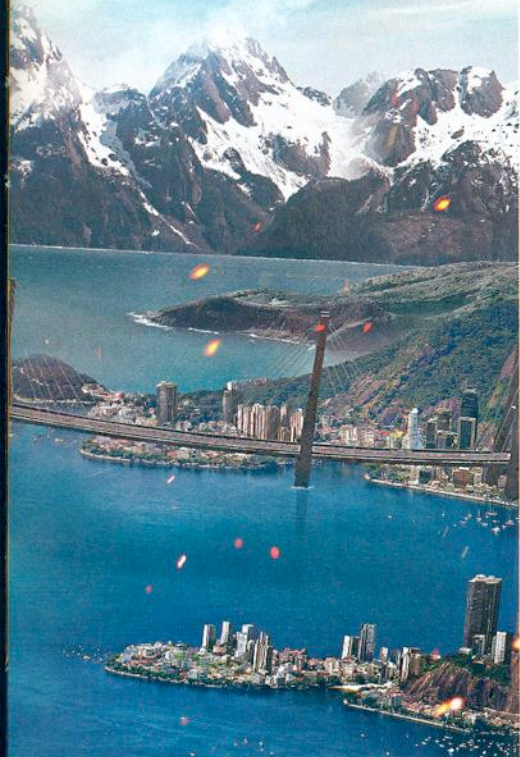
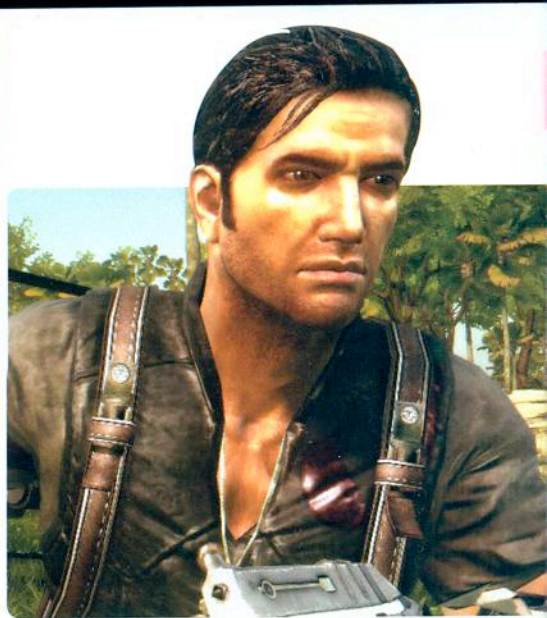
Embora pareça um apanhado de clichês de filme de ação oitentista, o primeiro jogo teve sua trama (e nome) inspirado na invasão do Panamá pelo exército americano, ocorrida em dezembro de 1989 durante a administração do presidente americano George W. Bush. A missão, de codinome "Operation Just Cause" foi um confronto ao líder (e ditador) panamenho, general Manuel Noriega.

## FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Avalanche Studios, Eidos Interactive
- **Distribuidora:** Square Enix
- **Gênero:** ação / aventura
- **Jogadores:** 1
- **Resolução:** 420p, 720p
- **Espaço no HD:** 1.200MB





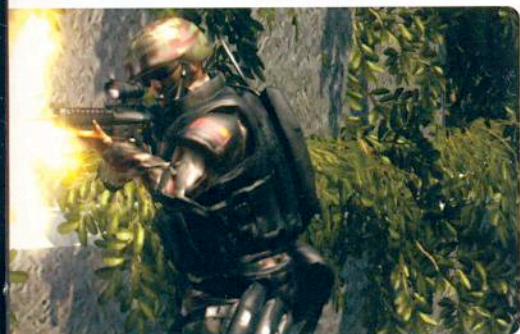
### BEM-VINDO A PANAU

Rico Rodriguez volta mais uma vez como protagonista, só que melhor equipado com seu gancho de pulso e totalmente viciado em adrenalina. A trama ocorre do outro lado do mundo, na (também fictícia) ilha Panau, situada a sudeste da Ásia. A missão é neutralizar os planos do ditador Pandak Panay e eliminar seu contratante Tom Sheldon. Para isso, terá que se associar a três facções criminosas locais... pois é, não espere muito nesse departamento, embora as cenas e narração sejam bacanas.

O salto evolutivo do título começa por seu visual: Panau é deslumbrante e conta com desertos, montanhas, florestas e cinco zonas climáticas.

Se no jogo anterior os números impressionavam, aqui eles derrubam seu queixo: 368 localidades diversificadas entre bases, portos e aeroportos militares, pequenas aldeias e grandes cidades, postos de comunicação, estações petrolíferas e fortalezas. São 12 tipos de armas, 104 veículos distintos (terrestres, marítimos e aéreo), 2.700 itens colecionáveis espalhados, 300 itens de facções a serem encontrados, 49 missões de facções para concluir, 75 desafios de corrida e uma infinidade de easter eggs e mistérios que remetem a monumentos históricos, filmes, séries de sucesso... tudo isso espalhado em um mapa com aproximadamente 1.240km<sup>2</sup>, sendo 75% dessa área habitada - a título de comparação, o mapa do primeiro *Just Cause* é de aproximadamente 1012km<sup>2</sup>, sendo que a maior parte é área morta.

Montar em aviões como se fossem cavalos mansos e enfrentar caças na bala... nem Rambo é tão macho assim!!



Quem precisa pescar quando pode relaxar destruindo TUDO que vê pela frente no maior território virtual já criado?



Exceto as duas primeiras missões obrigatórias, as cinco restantes, que dão sequência à trama, podem ser feitas quando você quiser, uma vez que se perderá tempo (e tome isso como algo muito bom) explorando cada lugar. Mas não espere tanta facilidade nessa exploração.

A IA dos inimigos foi melhorada, permitindo e a jogabilidade refinada tornou a combinação paraquedas e gancho uma forma de locomoção opcional sensacional, abrindo margem para inúmeras possibilidades na execução de manobras radicais.

Embora tenha rasgado tanta seda para o jogo, ele não é perfeito, na verdade está longe disso. Embora exista muitas falhas e algumas missões frustrantes, *Just Cause 2* é sobrecarregado de diversão a ponto de fazê-lo simplesmente ignorar tais problemas. A versão de PS3 tem uma função exclusiva, chamada Video Capture, que permite registrar em vídeo aqueles acontecimentos que ninguém acreditaria. Quem diria que explorar uma ilha seria tão bom! ■

### AVALIAÇÕES

TÉCNICA	Gráficos	★★★★☆
	Controle	★★★★☆
	Áudio	★★★★☆
	Replay	★★★★☆
	Acabamento	★★★★☆
	Dificuldade	★★★★☆
AÇÃO	Enredo	★★★★☆
	Inteligência artificial	★★★★☆
	Modos extras	★★★★☆
	Câmeras	★★★★☆
	Chefes	★★★★☆

NOTA

# 8,0



Seus inimigos agora podem falar, o que permite fazerem piadinhas enquanto comem sua cabeça. E você achava que eles eram ruins antes

# Dragon Age Awakening

Expansão que realmente acrescenta POR AMER HOUCHAIMI

**P**roduzir conteúdo para download é com certeza uma tarefa complicada. Os programadores não podem contar com visuais e efeitos especiais para impressionar os jogadores, nem com um mundo inédito para fisgá-los com a sensação de uma novidade. De fato, eles precisam despertar o interesse de fãs do game original, que podem (e muitas vezes serão) mais exigentes que um público que ainda não

conhece seu produto.

*Dragon Age: Awakening* mostra que seus criadores sabiam muito bem o que estavam fazendo. Esta expansão nos oferece uma continuação direta da história do game principal, com um enredo que enriquece ainda mais a já bastante farta mitologia da franquia.

## O MAL NÃO DESCANSA

A história se passa algum tempo após os acontecimentos de *Dragon Age*:

*Origins*. A Blight (a invasão de seres dos subterrâneos que aconteceu no primeiro game) foi neutralizada, mas os seres monstruosos gerados por ela continuam a surgir. Ainda pior, alguns podem falar e demonstram mais inteligência do que estes seres normalmente têm.

## CERTOS PROBLEMAS DESTE REINO PERMANECEM...

Apesar de tudo, *Dragon Age: Awakening* tem falhas notáveis, que são mais culpa das mecânicas do game original do que suas. O mesmo sistema de interface para as batalhas é usado, o jogador ainda precisa configurar manualmente quais habilidades quer que cada personagem tenha prontas para o uso em batalha. Da mesma forma, ainda é preciso assumir manualmente o controle de seus aliados durante as batalhas, para fazê-los utilizar seus ataques mais poderosos. Infelizmente, o controle não é mapeado de forma a tornar a transição de um personagem para outro rápida e eficiente.

Felizmente, algumas vantagens equilibram isso. Agora é possível evoluir a equipe até o Level 30. Embora pareça pouco, estes dez níveis a mais tornam seus personagens muito mais poderosos: guerreiros viram verdadeiros tanques de guerra, magos se tornam a apelação em pessoa e ladrões ganham bonificações tremendas por serem furtivos.

No fim das contas, o jogador precisa se acostumar às mecânicas do jogo, é um processo demorado, mas vale muito a pena. Novos personagens, novos inimigos e novas possibilidades fazem com que este seja um game digno de se visitar, muitas e muitas vezes. ■

## AVALIAÇÕES

TÉCNICA	Gráficos	★★★★☆
	Controle	★★★★☆
	Áudio	★★★★★
	Replay	★★★★☆
	Acabamento	★★★★☆
	Dificuldade	★★★★☆

RPG	Enredo e Ambientação	★★★★★
	Sistema de Batalhas	★★★★☆
	Evolução (Exp/Level)	★★★★★
	Equipamentos / Magias	★★★★☆
	Colecionáveis	★★★★☆

NOTA

8,0

## FICHA TÉCNICA



- Produtora: BioWare
- Distribuidora: EA
- Gênero: RPG
- Jogadores: 1
- Online: não



Lógico que não podem faltar dragões! O game se chama *Dragon Age*, o que você esperava?



FICHA TÉCNICA



- Produtora: ZootFly
- Distribuidora: Deep Silver
- Gênero: ação
- Jogadores: 1-2
- Online: não

Você tatuaria o seu corpo inteiro e entraria em uma prisão para salvar a vida do seu irmão?

# Prison Break The Conspiracy

O capítulo mais fraco da série POR FABRÍCIO CALEFFI

**M**ichael Scofield e Lincoln Burrows se tornaram populares após protagonizarem uma das fugas mais bem boladas da televisão: usando tatuagens no próprio corpo como mapa. O gênio Scofield escapa com seu irmão Lincoln, preso como laranja pelo assassinato do irmão do presidente, de uma das penitenciárias mais protegidas dos EUA.

Durante a execução do tal plano de fuga, Paxton, o protagonista do jogo, foi um dos infiltrados pela Companhia, a empresa que armou tudo para a prisão e execução de Linc, com o objetivo de certificar que o condenado cumprisse sua setença o quanto antes. Passando-se por um dos detentos, Paxton deve descobrir e desmembrar o plano de Scofield, o que levará o jogador a reviver vários momentos chave do primeiro ano da série e interagir com os protagonistas dublados pelos próprios atores - com exceção da

Dra. Tancredi e do velho Charles.

Do começo ao fim, seu objetivo é ir de um ponto ao outro, sempre bem sinalizados, o que acaba exaurindo qualquer uso de inteligência por parte do jogador, que se limitará a entender os ciclos de movimentação dos personagens para saber qual o melhor momento para trocar de esconderijo e seguir adiante. Fora isso, a única outra atividade durante as missões é participar de lutas sempre iguais, limitadas a três botões - soco fraco, forte, e defesa -, algum treino para aumentar a força e se tatuar sem objetivo algum além do estético.

O protagonista também não deve cair na graça de muita gente, já que o cara parece mais um canastrão do que um agente. Para ajudar, não há sangue, nem armas, nem violência alguma além de troca de socos e um único disparo efetuado durante todo o jogo. E, de repente, Fox River até parece um lugar agradável para viver. ■



Até parece empolgante, mas a falta de sangue e violência descaracterizou a série que é sucesso na TV

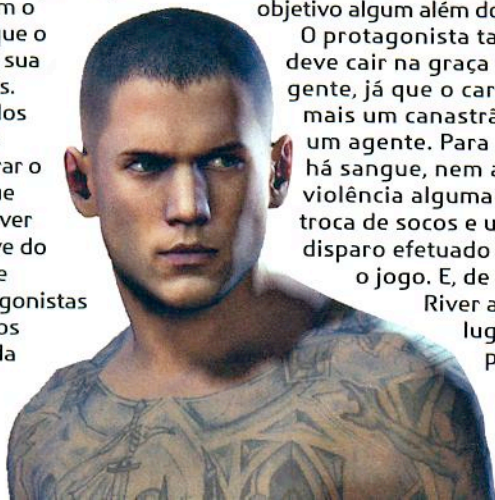


Você já viu alguma prisão onde ninguém usa nenhuma arma ou artifício para uma boa briga? Tá aí!

AVALIAÇÕES

TÉCNICA	Gráficos	★★★★☆
	Controle	★★★★☆
	Áudio	★★★★☆
	Replay	★★★★☆
	Acabamento	★★★★☆
AÇÃO	Dificuldade	★★★★☆
	Enredo	★★★★☆
	Inteligência artificial	★★★☆☆
	Modos extras	★★★★☆
NOTA	Câmeras	★★★☆☆
	Chefes	★★★★☆

NOTA **4,0**



# Heavy Rain Chronicles: Episode One – The Taxidermist



## FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Quantic Dream
- **Distribuidora:** SCE
- **Gênero:** Adventure
- **Jogadores:** 1
- **Online:** não
- **Resolução:** 480p, 720p
- **Espaço em HD:** 1 GB



Madison continua totalmente petulante. Ela invade um local suspeito sem saber o tamanho da encrenca que pode arrumar



Em alguns momentos, é melhor torcer para que a polícia chegue rápido



Madison volta para amarrar as pontas soltas... mas não consegue POR LEANDRO RODRIGUES

**U**ma maneira de preencher as lacunas do roteiro. Era deste jeito que eu imaginava e torcia para que fossem os episódios do *Heavy Rain Chronicles*. O episódio (pacote de expansão) de um dos melhores jogos de PS3 saiu recentemente e, para a minha tristeza, não era bem o que eu esperava (veja detalhes no review da edição 135 da *Dicas & Truques para PlayStation*).

### SEM EXPLICAÇÕES

Quem teve a oportunidade de desfrutar da aventura original deve ter percebido que algumas coisas não tiveram explicações, deixando tudo com cara de falha. *The Taxidermist* era a chance do diretor David Cage se redimir dessas pequenas falhas. A história contada nesse episódio é focada na jornalista Madison Paige e se passa antes do enredo principal.

Madison está investigando o assassino do origami e está prestes a chegar na casa de um dos suspeitos.

Nesse ponto, o jogador é novamente convidado a explorar os cenários em busca de informações que liguem o suspeito ao caso. Por mais que a busca empolgue e mantenha o clima tenso do jogo, quase nada tem ligação com a história central de *Heavy Rain*.

### PEQUENAS MUDANÇAS

Na parte mecânica pouca coisa mudou. Na verdade, ao que parece, *The Taxidermist* foi desenvolvido e finalizado antes do jogo principal. Isso explicaria as animações levemente mais rústicas e a diferença entre a dublagem americana da Madison (algo que não acontece na dublagem em português). O suspeito lembra um pouco o Scott Shelby, detetive particular do jogo, e essa semelhança fica ainda mais evidente porque os dois personagens possuem o mesmo dublador.

*The Taxidermist* é um bom pacote de expansão, mas que poderia ter servido

de aperitivo, antes do lançamento de *Heavy Rain*, talvez como uma demo. Ainda mais que o jogo só oferece cerca de 20 minutos de diversão, apesar dos cinco finais. E não acrescenta nenhum troféu à sua coleção. ■

## AVALIAÇÕES

TÉCNICA	Gráficos	★★★★☆
	Controle	★★★★☆
	Áudio	★★★★☆
	Replay	★★★★☆
	Acabamento	★★★★☆
ADVENTURE	Dificuldade	★★★★☆
	Enredo	★★★★☆
	Câmeras	★★★★☆
	Cenários	★★★★☆
ADVENTURE	Interação	★★★★☆
	Movimentação	★★★★☆

NOTA

**7,5**

Personagens sem carisma, dublagem chata e falta de replay matam o que poderia ser um jogão



# Blue Toad Murder Files: The Mysteries of Little Riddle

Sherlock Holmes ficaria envergonhado de entrar nessa investigação POR LEANDRO RODRIGUES

## FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Relentless Software
- **Distribuidora:** Relentless Software
- **Gênero:** Adventure
- **Jogadores:** 1 a 4
- **Online:** sim
- **Resolução:** 480p
- **Espaço em HD:** 400MB

**B** *Blue Toad Murder Files* é um daqueles jogos que você lê o release e fica louco para que o lançamento se aproxime. História de investigação envolvendo assassinato e outros crimes menores e dezenas de quebra-cabeças é tudo que um bom jogador deseja. Mas nem tudo deu certo.

O game coloca você no papel de um dos quatro detetives da agência Blue Toad. Esse grupo é conhecido por resolver todos os tipos de casos. Buscando fugir um pouco do trabalho, os detetives embarcam em um trem rumo à pacata cidade de *Little Riddle*. Obviamente, ao chegarem lá, coisas começam a acontecer e obrigam o seu personagem a abandonar as férias. Até quatro jogadores podem jogar “ao mesmo tempo”, revezando-se nas soluções dos enigmas. Mas tirar toda essa boa ideia da teoria e passar para a prática é uma tarefa complicada e o pessoal da Relentless se complicou. O principal problema do jogo é a narrativa arrastada, quebrando o ritmo de jogo e esgotando a paciência dos jogadores.

A demora na narrativa não seria um problema se não fosse a tentativa – em vão – de tentar deixar tudo com um ar de comédia.

As piadas são forçadas e, por muitas vezes, enfadonhas. Para piorar, o jogo, que é completamente voltado para a solução de quebra-cabeças, não pode ter soluções e questões que nunca mudam. Uma vez que você termina o jogo, todos os enigmas permanecem os mesmos e – consequentemente – com as mesmas soluções.

Algo que fica ainda mais grave se levarmos em consideração que cada episódio custa US\$ 7 se comprado individualmente e que, normalmente, só oferece 45 minutos de diversão. ■

## AVALIAÇÕES

TÉCNICA	Gráficos	★★★★☆
	Controle	★★★★☆
	Áudio	★★★★☆
	Replay	★★★★☆
	Acabamento	★★★★☆
ADVENTURE	Dificuldade	★★★★☆
	Enredo	★★★★☆
	Câmeras	★★★★☆
	Cenários	★★★★☆
	Interação	★★★★☆
NOTA	Movimentação	★★★★☆
	<b>4,0</b>	





Quem diria que teríamos verdadeiros fliperamas em casa? Isso que é vida!!!

FICHA TÉCNICA



- Produtora: Capcom
- Distribuidora: Capcom
- Gênero: Ação
- Jogadores: 1 a 2
- Online: Sim
- Resolução: 480p
- Espaço em HD: 100 MB



# Final Fight Double Impact

Só faltou vir acompanhado de fichas POR LEANDRO RODRIGUES

**H**ouve uma época em que o sinal da minha escola era facilmente associado ao barulho do cair das fichas nos fliperamas. A cena era semelhante a uma romaria, onde dezenas de estudantes uniformizados caminhavam rumo a um dos muitos arcades que existiam na cidade. Não tive como escapar destas lembranças assim que coloquei os olhos em Cody, Guy e Hagar. Os astros de *Final Fight: Double Impact* estão de volta em mais um dos infundáveis remakes da Capcom.

## BOAS LEMBRANÇAS

Para quem não conhece *Final Fight*, ele é um legítimo representante do estilo Beat'em up, ou seja, porrada do começo ao fim da partida. Tudo continua exatamente igual, ou seja, politicamente incorreto. Inimigos são apelões, atacam pelas costas, em grupos de mais de dez pessoas e você mete a porrada em várias mulheres sem ficar pensando o que vão achar disso.

Mudança mesmo só na parte visual,

com o acréscimo de alguns filtros. Entre eles está o Clássico, em que o visual fica pixelado, do jeito que era no arcade, e o Smooth e o Crisp, que conseguem disfarçar um pouco os serrilhados. Mas com certeza o efeito mais curioso é o Arcade Monitor, que deixa o jogo com efeito de tubo de fliperama: com uma leve distorção nos cantos da tela.

Quem compra *FF* ainda leva de brinde *Magic Sword*, um jogo de fantasia medieval no estilo plataforma 2D. Aqui você controla um guerreiro que tem o objetivo casca dura de escalar uma torre de 50 andares e derrotar o vilão Drokmar. Durante a aventura, é possível contar com a ajuda dos personagens que você salva. *Magic Sword* possui todos os filtros que acompanham o *FF* e ambos os jogos contam com um modo multiplayer online.

O pacote *Double Impact* vale cada centavo do seu dinheiro. Tem desafios na medida certa e é uma boa chance de você lembrar dos seus tempos de escola, nem que seja apenas do sinal da hora da saída. ■



Clássicos arcades com direito a efeitos de época e até visual levemente oval para imitar as telas antigas. Tudo isso para acertar em cheio o sentimento de nostalgia

## AVALIAÇÕES

TÉCNICA	Gráficos	★★★★☆
	Controle	★★★★☆
	Áudio	★★★★☆
	Replay	★★★★☆
	Acabamento	★★★★☆
	Dificuldade	★★★★☆
AÇÃO	Enredo	★★★☆☆
	Inteligência artificial	★★★☆☆
	Modos Extras	★★★★☆
	câmeras	★★★★☆
	Chefes	★★★★☆

NOTA **7,5**



# Darksiders

Céu e Inferno retomam uma batalha que pode exterminar a humanidade POR AMER HOUCHAIMI

**H**á muitas eras, os exércitos do Céu e do Inferno travavam uma batalha interminável. Neste tempo, a raça humana havia acabado de dar seus primeiros passos na Terra e o conflito ameaçava a existência da nova criação de Deus.

Visando manter o equilíbrio cósmico, a entidade conhecida como Charred Council enviou os Quatro Cavaleiros do Apocalipse, seres acima do bem e do mal, com poder para encerrar mil guerras, para que detessem as hordas Celestiais e Infernais.

Anjos e Demônios cessaram suas atividades e assinaram um

acordo, que manteria a trégua até que a raça humana evoluísse o bastante para poder tomar parte no conflito e evitar a aniquilação. O Sétimo Selo se romperia neste momento, a guerra se reiniciaria e os Quatro Cavaleiros do Apocalipse retornariam e julgariam todos os desleais e os injustos.

O tempo passou e a humanidade floresceu. Por eras não houve menção de que a grande guerra recomeçaria e ambos os lados pareceram se esquecer disso.

Mas a fúria tão antiga e tão enraizada naqueles que participaram de um conflito de tamanha magnitude não é totalmente esquecida.



Após o fim do mundo, apenas seres grotescos e infernais caminharam pela terra. Talvez tenha sido melhor a humanidade desaparecer, para não presenciar tais horrores

### O FIM DO MUNDO

Guerra (War), um dos Quatro Cavaleiros do Apocalipse, foi chamado ao plano terreno. Ele pode sentir que o Sétimo Selo foi quebrado e que a guerra entre Céu e Inferno recomeçou.

Mas há algo errado. O cavaleiro percebe a falta de seus três irmãos, Peste, Morte e Fome. Por que ele está sozinho neste momento? E o pior: a humanidade não está preparada para o conflito e é dizimada pela batalha entre os servos da luz e das trevas.

A natureza violenta de Guerra o faz avançar contra anjos, humanos e demônios, sem distinção. Todos os desleais tomariam por sua espada, pois era essa sua obrigação.

Misteriosamente, Guerra tem suas forças drenadas e seu poder é reduzido a um terço do que era. Sem entender o que aconteceu, o guerreiro continua a clamar o sangue de seus oponentes e se mostra capaz de vencer mesmo enfraquecido.

Guerra prossegue até o centro do campo de batalha e encontra

Abaddon, um anjo de alta patente e comandante das tropas celestiais. Ao ver o Cavaleiro do Apocalipse, Abaddon reage com horror e avisa que o Sétimo Selo não foi quebrado.

Distraído, Abaddon é subjugado pelo bruto demônio Straga. Guerra consegue enfrentar o ser abominável, mas tudo muda quando o resto das forças de Guerra desaparecem. Straga aproveita a chance e derrota Guerra com um único e poderoso ataque.

Guerra foi derrotado e agora deve ser julgado por isso.

### NADA MAIS QUE UM CÃO

Guerra se vê diante dos antigos e horrendos seres que integravam o Charred Council. Acorrentado, sem sua espada e, pela primeira vez, indefeso, nada resta ao guerreiro exceto ouvir as palavras do conselho.

Os membros do Charred Council atacam com acusações graves. Guerra é considerado culpado de iniciar a Guerra Final antes do tempo e é condenado à morte.

Guerra prontamente se defende e alega que, quando cavalgou sobre a Terra, Céu e Inferno já estavam travando a batalha. Outra pessoa incitou o conflito e não podia ser deixada livre, ele a caçaria para limpar seu nome, mesmo que precisasse aniquilar toda a criação.

O conselho sentiu a verdade na voz de seu servo e concedeu uma chance de redenção. Sua espada foi devolvida e parte de seus poderes também.

Mas o conselho não estava disposto a deixar Guerra livre e sem supervisão, e o enviaram de volta à Terra, sob a guarda de Watcher, um repelente demônio inferior.

Guerra poderia caçar o responsável pelo conflito, mas permaneceria preso a Watcher, que se diverte e diz: "Não se esqueça quem segura sua coleira".

O poderoso ser que representa a guerra agora não passava de um mero cão nas mãos do conselho.

### NENHUM HOMEM MAIS CAMINHARÁ POR ESTE MUNDO

Guerra volta à Terra, mas há algo diferente. As grandes cidades humanas estavam desertas, com estradas vazias e céus incolores.

O tempo passou de forma diferente enquanto o cavaleiro esteve diante do Charred Council e um século se passou no mundo dos homens. A raça humana foi dizimada no campo de batalha de anjos e demônios.

Tudo que restava da humanidade eram zumbis, fracos, pequenos, irracionais e canibais. Só existiam para atacar, devorar e disputar território com seres infernais, igualmente carnívoros e selvagens.

Nesta paisagem diabólica, Guerra procura por Vulgrim, um demônio comerciante que pode fornecer →



Se vir este homem caminhando em sua direção, é sinal que o fim do mundo chegou... ou que você foi parar em uma convenção de cosplay. Não sabemos o que é mais perigoso



ajuda e os equipamentos necessários à sua jornada... por um preço, claro.

O cavaleiro adquire a trombeta sagrada Earthcaller e abre caminho até o local onde poderia encontrar Samael, um dos mais poderosos demônios das profundezas. Guerra descobre que Samael está aprisionado no território de Scalding Gallows e abre caminho até lá, deixando pilhas de cadáveres pelo caminho. Após uma breve batalha com o guarda da prisão, Guerra liberta Samael.

#### AJUDANDO UM DEMÔNIO

Samael está preso em um círculo do qual não pode sair. Ele oferece sua ajuda e diz que pode leva Guerra até onde está Destroyer, o responsável pela guerra. Mas Samael não pretende fazer isso por bondade, e exige em troca que Guerra destrua os quatro guerreiros mais poderosos do Inferno. Cada um deles está em uma locação da Terra, onde ergueram seus novos lares e protegem a Torre Sombria, onde Destroyer está alojado.

Como prova de seu êxito, Samael exige que Guerra traga os corações dos seres derrotados, pois precisa deles para enviá-lo de encontro a Destroyer. Ele ainda garante a Guerra o poder Shadowflight, que permite planar por períodos curtos de tempo.

#### OS PRIMEIROS DEMÔNIOS

O primeiro alvo de Guerra é Tiamat, antiga deusa dragoa babilônica que regia sobre o caos e a fúria. O local que escolheu como residência foi o alto da Catedral do Crepúsculo.

Apesar de seu poder, a deusa não foi uma adversária digna de Guerra e foi facilmente derrotada. Ela ainda suplica por sua vida e promete recompensá-lo com qualquer desejo. Guerra cinicamente responde: "Você pode restaurar o equilíbrio entre os mundos?"; e arranca o coração de Tiamat sem lhe dar tempo de dizer mais uma palavra sequer.

O segundo demônio é Griever, um inseto abominável, capaz de controlar um enxame colossal e que fez dos metrô do reino dos Homens o seu lar. No fim das contas, a escolha de Griever para seu lar foi a sua ruína, pois Guerra usou um velho vagão de metrô como arma para esmagar o inseto contra a parede, também arrancou seu coração.

Guerra entrega os órgãos para Samael, que recupera sua força. Era uma aposta arriscada devolver a energia a um ser tão poderoso, mas era a melhor opção disponível. O Cavaleiro do Apocalipse precisava de toda a ajuda que pudesse arranjar, pois estava sozinho nesta empreitada.

Por enquanto...

#### O FERREIRO

Em um determinado momento de sua jornada, o Cavaleiro encontra um colossal martelo de guerra largado em uma planície. Ele tentou erguê-lo, mas mesmo sua força descomunal não foi o suficiente para mover a ferramenta. Guerra é surpreendido por Ulthane, dono do martelo, que o alerta sobre "mexer no que não lhe pertence". Os dois lutam até um empate, e logo são atacados por anjos.

Ulthane não nutre nenhum tipo de amizade ou respeito pelos servos dos Céus e inicia com Guerra uma "partida amistosa" para ver quem conseguiria matar mais anjos até chegarem à sua casa. Sendo a representação física da Guerra, o Cavaleiro vence o oponente e conquista seu respeito e amizade.

Ulthane era um dos "Antigos", seres mais velhos do que o Céu e o Inferno. Apesar de possuir esta peculiaridade em comum com o Charred Council, o gigantesco ferreiro não trabalha com eles e age como um agente livre, sem dever nada a nenhum dos reinos.

Guerra pergunta o que fazia na Terra, mas não obtém resposta. Quaisquer que fossem os motivos de Ulthane, permaneceriam só seus.

Mesmo assim, ele decide ajudar Guerra a prosseguir e abre caminhos com sua força descomunal, rotas a que



Seres abissais cruzam o caminho do cavaleiro que é a manifestação física da guerra e acreditam que sairão vitoriosos. Mas só tem bicho burro no Inferno, não é possível

o cavaleiro não teria acesso. Por hora, o ferreiro e o Cavaleiro despedem-se.

### OS ÚLTIMOS CORAÇÕES

Guerra chega em Ashlands, um deserto criado pelas cinzas das pessoas que morreram no Apocalipse. O lugar é um lar perfeito para Ashworms, vermes gigantescos que moram nas profundezas das cinzas e devoram homens. Fazendo uso de habilidades para desacelerar o tempo, Guerra consegue evitá-los e alcança a arena de Ashlands.

Guerra chega à arena dos demônios, onde as criaturas profanas causam massacres para seu divertimento. Após enfrentar inúmeros inimigos e triunfar, Guerra depara-se com Ruína, seu leal cavalo, que agora serve de montaria para outro demônio.

Guerra derrota seu oponente e é atacado por Ruína, desacostumado à sua presença após tanto tempo de separação. Em um raro momento de calma, Guerra nega-se a atacar seu velho companheiro e simplesmente permite que ele o ataque, e assim reconquista seu milenar companheiro.

### A PROMESSA DE SAMAEI

Guerra prossegue em sua missão. Ainda há dois demônios a derrotar, e Samael quer seus corações.

Ainda no deserto de cinzas, Guerra cavalga e destrói dezenas de obstáculos até se deparar com Stygian, o colossal verme do Inferno. Com a ajuda de Ruína, Guerra destrói a máscara que protege o focinho da criatura e a fere mortalmente em seu único ponto vulnerável. O cavaleiro consegue mais um coração quente e palpitante para Samael.

O inimigo que resta é Silitha, a rainha aranha. Seu lar é feito de paredes de teias, repletas de vítimas presas para alimentar os filhotes.

Ao finalmente encontrar Silitha, a rainha revela que Samael não precisa dos corações dos quatro grandes demônios para enviá-lo de encontro ao Destroyer, mas sim para recuperar seus poderes. Mesmo sabendo da verdade, Guerra derrota a aranha e arranca seu coração.

### HONRA INESPERADA

Samael aceita a oferta final e recupera seu poder. Imediatamente, ele mostra-se capaz de subjugar Guerra e demonstra que facilmente poderia matá-lo. Entretanto, Samael honra seu acordo e ajuda Guerra a alcançar a torre do Destroyer.

O demônio revelou que ajudava Guerra por este ser movido pelo desejo de vingança, uma emoção que ele respeita. Antes de partir, Samael alerta que eles ainda vão se reencontrar.

### A CONSPIRAÇÃO

Na torre, Guerra encontra Azrael, o anjo da morte. Após libertá-lo de seu aprisionamento, Azrael revela que conspirou com Abaddon para iniciar a guerra mais cedo. Ambos queriam eliminar o Inferno, pois acreditavam que sua existência era uma ameaça ao

universo e que atrasar ainda mais a grande guerra poderia dar a seus habitantes a chance de se fortalecerem... mas, infelizmente, o plano falhou com a morte de Abaddon.

Guerra decide que cumpriu sua parte no acordo, afinal, ele prometeu ao Charred Council apenas descobrir o que havia causado o Apocalipse, mas Watcher o impediu de fugir, dizendo que o equilíbrio deveria ser restaurado.

Azrael leva Guerra até o Jardim do Éden. Lá, o cavaleiro deveria encontrar a Árvore do Conhecimento para descobrir como derrotar Destroyer.

Guerra encontra a dita árvore e toda a verdade é revelada: Abaddon tornou-se o Destroyer após morrer e virou o guardião do Sétimo Selo. O Charred Council sabia da conspiração para iniciar a guerra e, para impedir, fez uso de um dos Cavaleiros do Apocalipse para acabar com o plano dos anjos.

No entanto, o conselho não queria descer ao nível de meros assassinos, assim permitiram que o Apocalipse ocorresse e acusaram Guerra de conspiração, sabendo que ele mataria todos os responsáveis pelo fim do mundo para limpar seu nome. Guerra também viu a imagem de uma espada e de alguém o apunhalando pelas costas, então voltou a Azrael e revelou seus novos conhecimentos.

O anjo revela que a espada é a Armageddon Blade, única arma capaz de ferir Destroyer, e que seria necessário recuperar seus fragmentos para usá-la. Guerra tinha uma nova meta a cumprir.

### CONFRONTO

Na busca pelos fragmentos da Armageddon Blade, Guerra →

Uriel é raivosa, mas é também uma tremenda gata. Mas até onde sabemos, anjos não tem sexo, então ela não devia ser mulher, muito menos "gata"...





Até o fim do dia, este ser estará esmagado contra parede. Se com os poderes selados, o Cavaleiro da Guerra é capaz disso, imaginamos o que pode fazer junto aos seus irmãos

enfrenta Uriel, uma bela guerreira celestial que serve Abaddon e nutre sentimentos que ele não corresponde. Ela o desafia com o Nex Sacramentum, um pacto de morte, do qual eles só estariam livres quando um deles fosse aniquilado pelo outro. Uma brutal batalha acontece, mas mesmo sendo uma oponente formidável, Uriel não consegue derrotar o Cavaleiro.

Mesmo com o Nex Sacramentum, Guerra recusa-se a matá-la e diz que o final de sua vida virá em outro momento, um de sua escolha.

Logo, ele reúne todas as partes necessárias da Armageddon Blade e as leva para Ulthane. O ferreiro dá seu melhor para recuperar aquele que é seu maior trabalho e a lendária arma volta ao seu estado original.

Com Armageddon Blade em punho, Guerra prossegue ao confronto final.

#### QUE VENHA A BATALHA

Ao se deparar com Destroyer, Guerra percebe que ele derrotou uma guarda inteira de anjos. Uriel tenta confrontar seu antigo mentor e paga por isso.

Com a ajuda de Ruína e fazendo uso de sua nova arma, Guerra consegue derrotar seu oponente e restaurar o equilíbrio. Assim que Abaddon é destruído, o Sétimo Selo se revela e o Cavaleiro o tem em suas mãos.

No entanto, Watcher tortura Guerra e toma o selo de suas mãos, ele não pode permitir que o Cavaleiro se liberte e recupere suas forças, pois sabe que ele se rebelará contra o conselho por ter sido manipulado.

Uriel ataca o ser de sombras, mas é

rapidamente despachada por ele. Ela então apanha a Armageddon Blade e apunhala Guerra pelas costas, completando o Nex Sacramentum. Em seguida, ela volta sua atenção para Watcher novamente e destrói o Sétimo Selo, o que devolve a vida ao cavaleiro, bem como seus poderes.

Com força total, Guerra facilmente elimina Watcher e se liberta do conselho. Uriel volta-se para Guerra e diz a ele que todos os débitos estão quitados, e o equilíbrio foi restaurado, mas que, se necessário, ela o caçará.

Guerra começa a se afastar de Uriel e a garota mais uma vez chama sua

atenção. Todos passarão a caçá-lo, anjos, servos do Charred Council e criaturas infernais, Guerra não terá paz em momento algum de sua existência e Uriel pergunta se ele lutará esta guerra sozinho.

Guerra responde que não está sozinho... enquanto três cometas atravessam o céu e caem na Terra. Seus irmãos finalmente estão livres e prontos para lutar.

Os Quatro Cavaleiros do Apocalipse logo estariam juntos mais uma vez, e toda a criação pagaria por ousar se colocar em seu caminho. ■



# Just Cause 2

Complete a sua coleção no jogo mais divertido do mês POR GILSOMAR LIVRAMENTO



## 1. GAINING A FOOTHOLD ●

Alcance a marca de 100% em três fortalezas (Stronghold) inimigas.



## 2. FIRST TASTE OF CHAOS ●

Causar caos pela primeira vez, ou seja, destrua alguma coisa.



## 3. SABOTEUR ●

Destrua 150 objetos que tenham o desenho de uma estrela branca, ou seja, objetos ligados a uma facção – torres de transmissão, gerador de força em bases e outras. Uma maneira de conseguir esse troféu rapidinho é pegar um helicóptero com armamento e sobrevoar bases e cidades metralhando o local.



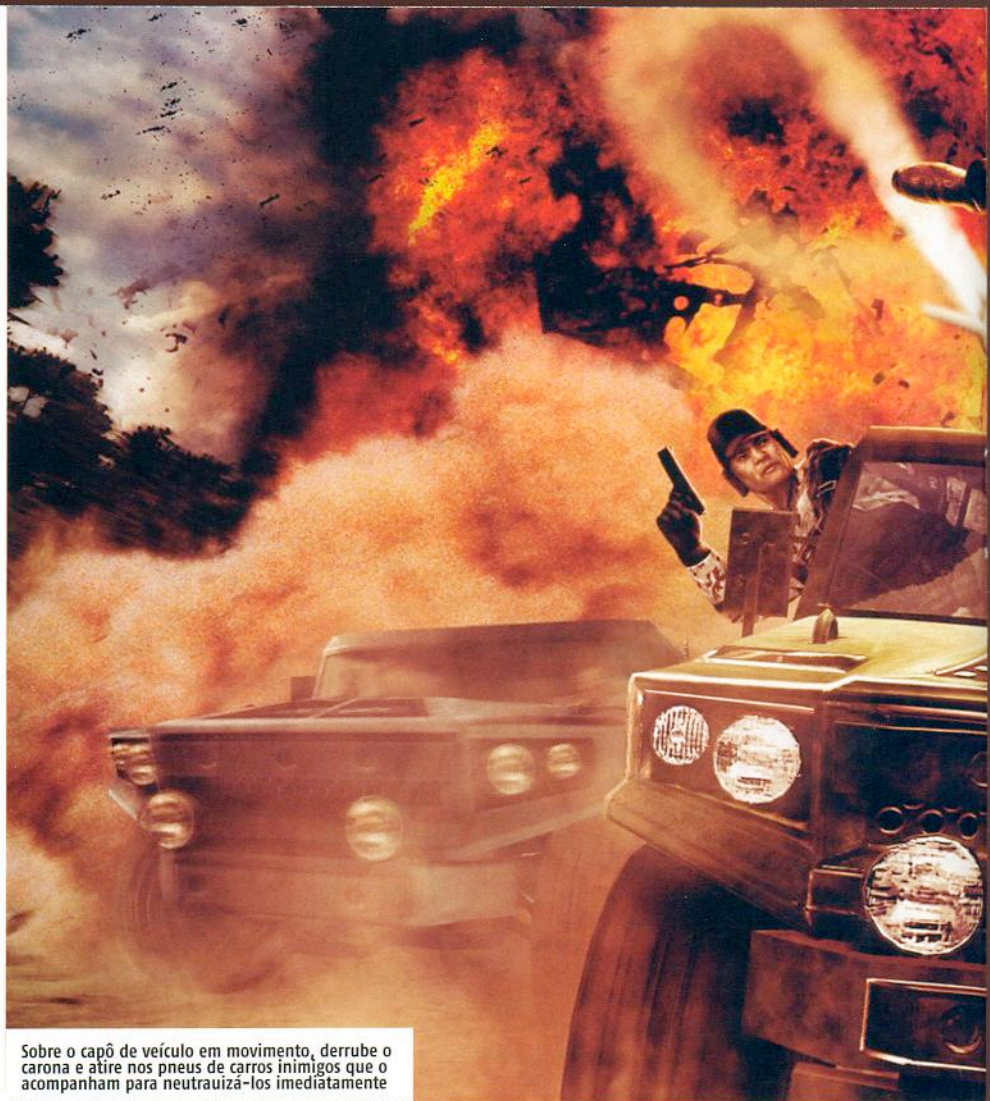
## 4. DESTROYER ●

Similar ao objetivo do troféu Saboteur, só que é preciso destruir 1.000 objetos ligados a uma facção.



## 5. PROFESSIONAL HITMAN ●

Mate 25 coronéis. Se tiver um rifle sniper, pode eliminá-los com headshot e manter-se fora de perigo, ou então usar um helicóptero armado para bombardear os alvos. Os coronéis podem ser encontrados aleatoriamente em 50 bases distintas. Veja as indicações das bases no mapa da página 110.



Sobre o capô de veículo em movimento, derrube o carona e atire nos pneus de carros inimigos que o acompanham para neutralizá-los imediatamente



## 6. UP TO THE CHALLENGE 1 ●

Complete 10 desafios.

Estes consistem em corridas e só ficam disponíveis ao dominar fortalezas (Strongholds), postos militares e após progredir no Story Mission. Os desafios são identificados no mapa do jogo por meio de uma bandeira de corrida, ou seja, habilitando o desafio, marque-o e siga até lá orientando-se pelo radar. Sempre que completar cada desafio, ganhará \$20.000.



## 7. UP TO THE CHALLENGE 2 ●

Ao todo, existem 75 desafios e

o processo é o mesmo do Up to the Challenge 1. Mas Up to the Challenge 2 é preciso completar 50 desafios.



## 8. FINDERS KEEPERS ●

Consiga 100 itens de recurso. Existem quatro tipos destes recursos: Armor (defesa), Weapon Parts (melhoria de armas), Vehicle Parts (melhoria de veículos) e Cash (dinheiro). Juntos, são 2.700 destes itens (!!!) espalhados por toda Panau. Poucos são encontrados em áreas remotas, enquanto a maioria se concentra em cidades e bases. Sempre que estiver perto de um desses itens, o pequeno



### CATEGORIAS DE TROFÉUS

- Dificuldade: ★★☆☆
- Offline: 57
- Online: 0
- Modo central: 1
- Extras: 56
- Bronze: 50
- Prata: 4
- Ouro: 2
- Platina: 1
- É preciso terminar: 7 vezes





marcador indicado no canto superior esquerdo do seu radar será preenchido e uma seta branca, na tela, indicará a localização do item.



### 9. LEAVING NO ROCK UNTURNED ●

Consiga 1.000 itens de recurso. A dica foi dada no troféu Finders Keepers, ou seja, é virtualmente impossível não encontrar estes recursos. Fique atento.



### 10. FACTION BENEFACTOR ●

Consiga 150 itens das facções. No jogo, existem três facções

(Roaches, Ular Boys e Reapers), e cada uma possui recursos – maleta de drogas, caveiras e caixas pretas, respectivamente. Estes são indicados no mapa do jogo por pontos azuis. Para facilitar sua vida, abra seu mapa e marque o ponto e siga seu radar até o local, coletando o recurso, repita o procedimento para o próximo e assim sucessivamente. Os recursos de cada facção estão espalhados em pontos peculiares: as maletas de drogas estão em áreas aleatórias do mapa, as caveiras estão sempre em grandes altitudes, enquanto as caixas pretas são encontradas dentro da água. Existem 300 desses recursos, logo conseguir 150 é moleza.



### 11. GLOBETROTTER ●

Localize 100 áreas em seu mapa. Existem 368 localidades que se dividem em cidades, vilas, bases secretas, fortalezas e áreas com concentração de pessoas. A dica é pegar um avião rápido (no mínimo, pode ser o avião Peek Airhawk 225, usado nas corridas) e voe baixo sobre cada ponto amarelo indicado no mapa do jogo (marque-o em seu →



## CHECKLIST

### BRONZE

- 01. Gaining a Foothold .....
- 02. First Taste of Chaos .....
- 03. Saboteur .....
- 04. Destroyer .....
- 05. Professional Hitman .....
- 06. Up to the Challenge 1 .....
- 07. Up to the Challenge 2 .....
- 08. Finders Keepers .....
- 09. Leaving No Rock Unturned .....
- 10. Faction Benefactor .....
- 11. Globetrotter .....
- 12. Freeroamer 1 .....
- 13. Body Count .....
- 14. Unarmed and Dangerous .....
- 15. Gravity is a Bitch! .....
- 16. Follow Me! .....
- 17. Hang 'em High! .....
- 18. Wrecking Ball .....
- 19. Piñata Party .....
- 20. Juggler .....
- 21. Road Rage .....
- 22. Marksman .....
- 23. Killing Frenzy .....
- 24. Invincible Warrior .....
- 25. Destruction Frenzy .....
- 26. Test Driver .....
- 27. Trying Anything Once .....
- 28. Road Trip .....
- 29. Please Step Out of the Vehicle .....
- 30. Stunt Driver .....
- 31. Halfway There .....
- 32. Perfectionist .....
- 33. Top of the World .....
- 34. Parachute Climber .....
- 35. I Believe I Can Fly .....
- 36. Bridge Limbo .....
- 37. Stunt Flyer .....
- 38. Welcome to Panau .....
- 39. Casino Bust .....
- 40. The White Tiger .....
- 41. Mountain Rescue .....
- 42. Top Agent .....

### PRATA

- 43. Conqueror of Panau .....
- 44. Freeroamer 2 .....
- 45. Three Kings .....
- 46. Into the Den .....
- 47. BHeroic Agent .....

### OURO

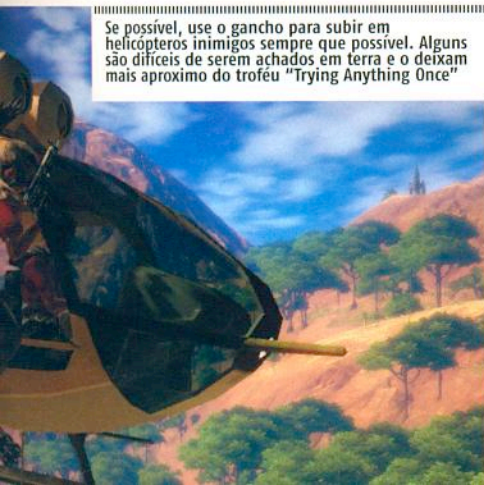
- 48. A Trusted Ally .....
- 49. A Just Cause .....
- 50. Legendary Agent .....

### PLATINA

- 51. Winner Takes All .....

### LEGENDA

(H) Modo história - (E) Objetivos - (M) Multiplayer  
 ● Bronze - ● Prata - ● Ouro - ● Platina



Se possível, use o gancho para subir em helicópteros inimigos sempre que possível. Alguns são difíceis de serem achados em terra e o deixam mais próximo do troféu "Trying Anything Once"

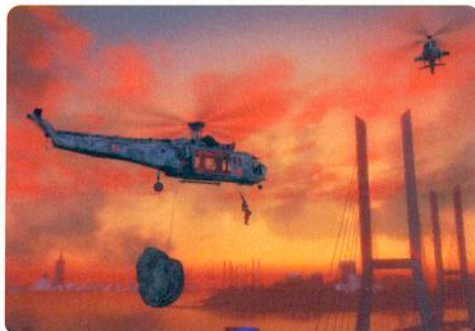
## TROFÉUS



Ao invadir bases militares, derrube os helicópteros inimigos para não virar alvo fácil em terra, durante a coleta de recursos



O modo mais fácil e rápido de conseguir o troféu "Please Step Out of the Vehicle" é roubar barcos do exército inimigo. Use o gancho para subir no barco em movimento



mantenha **L1** pressionado, em seguida mire em um inimigo e solte **L1** para enganchar um inimigo. Feito isso, entre no carro e arraste-o até a morte. Repita o processo mais quatro vezes.

### 17. HANG 'EM HIGH! ●

Elimine 30 inimigos enquanto eles são suspensos no ar pelo gancho. Não é difícil, mas exige velocidade. Basicamente, use o gancho no inimigo e prenda-o em algum objeto distante (e alto) para ele ser puxado. Enquanto ele estiver sendo puxado, você deve eliminá-lo a tiros.

### 18. WRECKING BALL ●

Esmague cinco inimigos com algum objeto preso ao seu veículo. Basicamente, pegue um carro e prenda-o a outro veículo usando seu gancho; então dirija e arraste o outro veículo contra os inimigos, esmagando-os cruelmente.

### 19. PIÑATA PARTY ●

Destrua cinco inimigos suspensos pelo gancho usando ataques físicos. Use o mesmo método do troféu Hang 'em High!, espere a vítima ficar pendurada, aproxime-se e aperte ●.

### 20. JUGGLER ●

Elimine 30 inimigos enquanto eles estiverem no ar. Use o

A melhor parte de fazer 100% em todas as cidades é coletar os recursos e destruir propriedades e objetos da facção inimiga.



radar) para que o nome do local apareça na tela. Simples assim!

### 12. FREEROAMER 1 ●

Consiga 100% em 15 cidades, bases ou fortalezas do jogo. Para obter a porcentagem, é preciso vasculhar o local e encontrar todos os recursos espalhados. Se estes se esgotarem e a porcentagem ainda não estiver no máximo, destrua qualquer estrutura no local vinculado à facção (torres, estátuas, estruturas, caixas d'água etc.). Se quiser este troféu rapidinho, visite cidades de pequeno porte, pois lá você só precisa coletar recursos.

### 13. BODY COUNT ●

Detone 750 soldados inimigos. Só isso.

### 14. UNARMED AND DANGEROUS ●

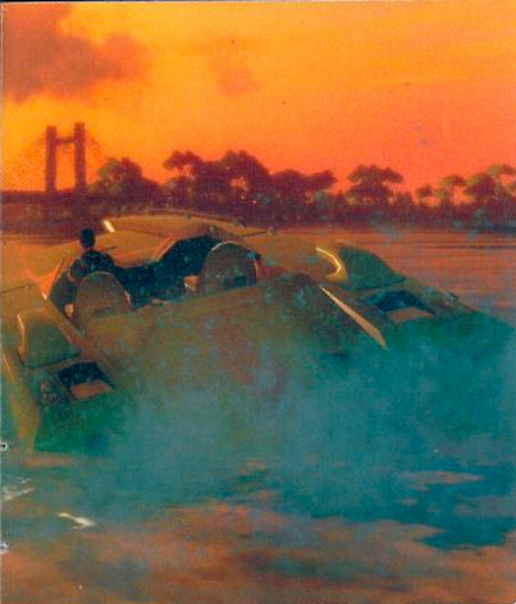
Elimine 50 inimigos usando ataques físicos. Em outras palavras, elimine os seus adversários usando apenas o botão ●.

### 15. GRAVITY IS A BITCH! ●

Destrua 30 inimigos usando o gancho, puxando-os para a morte. Use **L1** para usar o gancho nos inimigos, aperte **L1** novamente para puxá-los de áreas altas, como prédios ou terrenos elevados.


### 16. FOLLOW ME! ●


Elimine cinco inimigos arrastando-os com veículos. Pegue um carro e use o gancho nele,




gancho para puxar o inimigo e, enquanto ele estiver no ar, fuzile-o.


 **21. ROAD RAGE** ●  
Atropele 30 inimigos com veículos à sua escolha.


 **22. MARKSMAN** ●  
Destrua 50 inimigos com headshots (tiros na cabeça). Se conseguir um rifle sniper, esse troféu vai ser muito fácil de adquirir.




 **23. KILLING FRENZY** ●  
Elimine 20 inimigos em 60 segundos. Há missões paralelas em que você deve se proteger de ataques massivos de inimigos, a melhor oportunidade de conseguir este troféu.


 **24. INVINCIBLE WARRIOR** ●  
Detone 50 inimigos usando apenas armas de seu inventário e sem sofrer nenhum dano. Esse exige mais atenção. Tenha bastante granada e armas totalmente carregadas em seu inventário.



Vá para alguma refinaria inimiga, fique em um local alto e que tenha uma estrutura ainda maior para servir de escudo. Fique na lateral desta e destrua algum objeto para chamar atenção. Fique escondido e use a posição privilegiada para matar quem aparecer (se vier em veículos, exploda todos) e abrigue-se na lateral da estrutura.


 **25. DESTRUCTION FRENZY** ●  
Destrua 30 objetos em 60 segundos. Pegue um helicóptero armado (a munição dele é infinita) e destrua tudo que encontrar, especialmente em áreas militares – destruir árvores e caixotes facilita ainda mais.


 **26. TEST DRIVER** ●  
Pilote 30 veículos diferentes. Basicamente, pegue qualquer veículo diferente que encontrar na rua e até mesmo helicópteros, aviões ou mesmo embarcações.

 **27. TRYING ANYTHING ONCE** ●  
Pilote todos os 104 veículos do jogo. É autoexplicativo, mas em nosso mapa indicamos a localização onde se encontram veículos mais difíceis, que dificilmente circulam por Panau. Visite estas áreas de interesse e facilmente se encontra um veículo que não tem na sua lista – para ter acesso à lista de veículos, aperte  e então .

 **28. ROAD TRIP** ●  
Pegue algum veículo terrestre e percorra 75 quilômetros.

 **29. PLEASE STEP OUT OF THE VEHICLE** ●  
Roube 50 veículos dos inimigos. A forma mais rápida e fácil de conseguir este troféu é roubando os barcos inimigos no mar. Use o gancho para puxar o homem da metralhadora e use o gancho novamente para subir no barco, então aperte  para iniciar um breve QTE (Quick-Time Event) para se livrar do piloto. Sempre que roubar um barco, outro aparecerá ao seu lado, então repita o processo.

 **30. STUNT DRIVER** ●  
Consiga 100 pontos por manobras radicais com veículos. Vá para uma pista de aeroporto e encomende com seu amigo do mercado negro (Blackmarket) o carro Garret Traver-Z. Use o gancho para prender o carro em algum avião comercial, entre no carro e controle-o até levantar voo; faça movimentos de pêndulo com o veículo. Rapidinho seu marcador de pontos vai disparar.

 **31. HALFWAY THERE** ●  
Complete 50% do jogo na dificuldade Normal ou Mercenary. Em resumo: complete as missões normais, os desafios, colete itens, destrua edifícios e equipamentos do governo opressor, até chegar na porcentagem necessária para ganhar o prêmio. →



Quer ganhar pontos por desafios radicais? Vá de helicóptero para a maior altitude possível, salte do mesmo e, em queda livre, entre no veículo sem usar paraquedas, antes de se espatifar no chão



Vá de barco visitar praias nos quatro cantos de Panau e encontrar barcos raros





**32. PERFECTIONIST** ●

Complete 75% do jogo na dificuldade Normal ou Mercenary. É a mesma regra do troféu Halfway There.



**33. TOP OF THE WORLD** ●

Fique de pé no ponto mais alto de Panau. Pegue um helicóptero e marque em seu mapa as coordenadas X:20546 Y:11828. Desça lá e fique de pé no alto da montanha. Prontinho!



**34. PARACHUTE CLIMBER** ●

Diante de uma montanha, use o gancho para ser puxado e ative o paraquedas para ganhar altura, então, sem soltar o paraquedas, use o gancho para escalar voando mais de 300 metros montanha acima.



**35. I BELIEVE I CAN FLY** ●

Faça um base jump de mil metros. Pegue um avião e marque em seu mapa as coordenadas X:29584 Y:11435 para chegar ao Mile High Club. Lá, suba na parte de trás



do dirigível que sustenta a estrutura e salte. Saltando exatamente da parte de trás do dirigível, um contador mostrará quantos metros em queda livre você faz. Quando passar dos mil metros, abra o paraquedas e mais um troféu aterrizará na sua lista.



**36. BRIDGE LIMBO** ●

Passes sob 30 pontes únicas em Panau. Existem diversas pontes no jogo, então pegue o avião Peek

Airhawk 225 e passe por baixo de 30 delas para mais um troféu.



**37. STUNT FLYER** ●

Voie com um avião próximo do chão durante 30 segundos. Essa é simples, mas fica a dica de usar o Peek Airhawk 225 para a tarefa.



**38. WELCOME TO PANAU** ●

Complete a Story Mission 1 em qualquer dificuldade. Exceto pelas duas primeiras missões do jogo, as demais só são acessíveis após causar uma quantidade suficiente de caos em Panau.



**39. CASINO BUST** ●

Complete a Story Mission 2 em qualquer dificuldade.

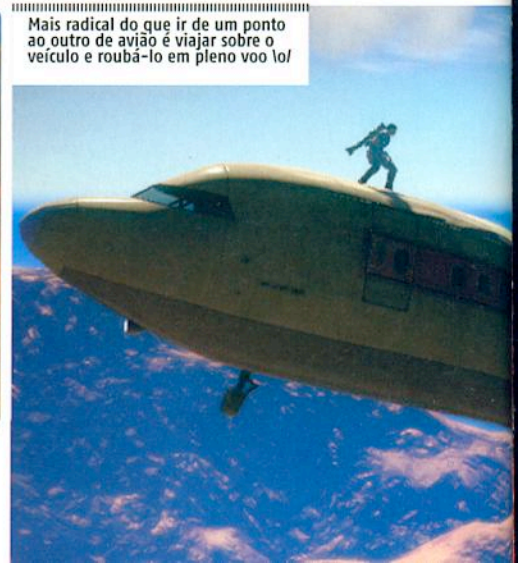


**40. THE WHITE TIGER** ●

Complete a Story Mission 3 em qualquer dificuldade.



Mais radical do que ir de um ponto ao outro de avião é viajar sobre o veículo e roubá-lo em pleno voo lol!





Use um avião ou helicóptero para visitar o Mile High Club, de onde deve fazer um base jump de 1000 metros para ganhar o troféu "I Believe I Can Fly"

#### 41. MOUNTAIN RESCUE ●

Complete a Story Mission 4 em qualquer dificuldade.

#### 42. TOP AGENT ●

Termine o jogo na dificuldade Normal.

#### 43. CONQUEROR OF PANAU ●

Domine nove fortalezas (Strongholds). São três dessas fortalezas por facção e elas só ficam acessíveis ao preencher o marcador de caos (aperte **SELECT** para ver quanto caos é preciso fazer para habilitar a próxima fortificação).



#### 44. FREEROAMER 2 ●

Consiga 100% em 100 cidades, bases, fortalezas e por aí vai. Veja a dica no troféu Freeroamer 1.



#### 45. THREE KINGS ●

Complete a Story Mission 5 em qualquer dificuldade.



#### 46. INTO THE DEN ●

Complete a Story Mission 6 em qualquer dificuldade.



#### 47. HEROIC AGENT ●

Termine o jogo na dificuldade Experienced.



#### 48. A TRUSTED ALLY ●

Complete 49 missões de facção. Só existem 49 missões, logo, complete todas para habilitar o troféu – estas missões vão sendo habilitadas conforme dominar novas fortalezas (Strongholds).



#### 49. A JUST CAUSE ●

Complete a Story Mission 7 em qualquer dificuldade.



#### 50. LEGENDARY AGENT ●

Termine o jogo na dificuldade Hardcore.



#### 51. WINNER TAKES ALL ●

Complete a coleção de troféus de *Just Cause 2*. →



## MELHORES DO BRASIL

Aqui, no **Ranking D&T PlayStation**, estão os maiores caçadores de troféus do Brasil. Essa galera representa muito bem o nosso país nessa empolgante caçada global pelo maior número de troféus dos jogos de PS3. Para participar e exibir suas pontuações

neste ranking, envie o nome da sua **PSN ID** para o e-mail da nossa redação com a palavra "Troféus" no campo de assunto. O e-mail: [playstation@europanel.com.br](mailto:playstation@europanel.com.br). Você pode conferir o ranking geral no GameBlog ([www.gameblog.com.br](http://www.gameblog.com.br)).

## RANKING D&T PLAYSTATION

PlayStation

1º lugar: LEON\_MELO

★ 24  
57%

4703

64  
292  
905  
3442

POS.	PSN-ID	LVL	%	Troféus
2	"Dropeti"	23	40	71 264: 852: 3010: 4197
3	"ReVolTS_BR"	21	73	65 263 744: 2415 3487
4	"FaCaNaCaVelra_BR"	18	37	29 156 584: 2017 2786
5	"RavenXBR"	17	9	40 159 405 1540 2144
6	"THRASHsp"	16	84	26 140 470: 1558 2194
7	"Gugol"	16	51	31 126 398 1548 2103
8	"Gpbmirabeau"	16	47	18 134 424: 1586 2162
9	"don_30_"	16	46	30 126 396 1540 2092
10	"rfvayanos"	16	30	25 149 428: 1314 1916
11	"Danielh982RJ"	16	14	20 114 403 1547 2084
12	"DikVigaristaBr"	16	9	16 99 374: 1719 2208
13	"Edu110"	15	73	33 122 368 1196 1719
14	"GoD_Br83"	15	69	26 101 360: 1400 1887
15	"TUKA_ROSSI"	15	55	26 109 343 1308 1786
16	"Beto3D"	15	31	20 107 316: 1321 1764
17	"pitboystm"	15	18	27 110 294 1193 1624
18	"FlavioGALVAO"	15	4	27 100 339: 1089 1555
19	"enasorodraude"	15	2	28 108 348 1001 1485
20	"atanascovich"	15	2	24 92 299: 1241 1656
21	"renee_roots"	14	92	17 87 325 1252 1681
22	"ARAGORN_SP"	14	81	17 102 280: 1194 1593
23	"Daniel-SP"	14	75	19 88 293 1196 1596
24	"Lon3000"	14	62	24 86 299: 1066 1475
25	"Felpelsj"	14	35	16 78 262 1138 1494
26	"Cantuario"	14	21	19 92 277 913 1301
27	"coraxbio"	14	21	19 88 278 934 1319
28	"gustavo_aguiar"	13	99	13 61 273 1061 1408
29	"wagnerlima"	13	98	9 72 272 1039 1392
30	"FILOS_BR"	13	96	22 84 241 865 1212
31	"walcow"	13	86	11 76 246 983 1316
32	"BenjBr"	13	86	6 69 223 1128 1426
33	"Shadow_knight7"	13	85	14 70 241 984 1309
34	"D_DIGOMAU"	13	83	15 91 289 740 1135
35	"dougkiller"	13	78	14 64 223 1018 1319
36	"chris-claire-jil"	13	75	20 65 249: 873 1207
37	"nhervas"	13	67	11 65 207 1026 1309
38	"Lord-Kadu"	13	66	16 77 215 873 1181
39	"WOLFRAINX"	13	65	4 56 238 1088 1386
40	"Canedo14"	13	59	8 51 237 1041 1337
41	"Doidao66"	13	47	15 69 214 830 1128
42	"ViBraTto"	13	46	9 60 210 958 1237
43	"NUMERO_PI"	13	38	17 72 184 801 1074
44	"S_Spiros"	13	37	14 85 251 619 969
45	"BETO-09"	13	35	7 57 213 935 1212
46	"rafinhaaa"	13	33	9 54 240 869 1172
47	"maceulinho"	13	31	17 76 197 712 1002
48	"CRUEL-MANIAC-1"	13	27	10 61 189 881 1141
49	"PurUosso"	13	26	6 39 214 1005 1264
50	"Thiago47"	13	24	17 63 232 683 995
51	"Igor665"	13	24	17 57 192 803 1069
52	"RaphaCWB"	13	21	13 59 185 835 1092
53	"GustaBr"	13	18	18 66 159 769 1012
54	"RodrigoGodo"	13	17	6 34 196 1024 1260
55	"Jr_e_Mi"	13	14	10 50 206 844 1110
56	"meca4"	13	6	7 63 196 782 1048
57	"Tatu_Ripa"	12	98	9 52 194 784 1039
58	"BRsombra"	12	94	6 43 196 846 1091
59	"Diego_Oliveira"	12	93	12 49 184 757 1002
60	"rick2211"	12	93	10 34 194 851 1089

# Guia de coronéis, veículos e easter eggs

Use o nosso mapa como complemento para conseguir alguns dos troféus mais difíceis de Just Cause 2... e ainda encontre a famosa ilha de LOST



**LEGENDA**

Curiosidades - Coronéis - Veículos



## GUIA TURÍSTICO

As dicas aqui não rendem troféus ou bônus extras, mas garantem uma boa diversão para os caçadores de curiosidades. Confira este pequeno guia para encontrar locais com easter eggs criativos em Panau.

**1.** Há destroços de um avião comercial e uma mensagem na praia (coordenadas X:1277 Y:3667), será que existem sobreviventes?



**2.** Fique sobre uma pedra no alto do morro (coordenadas X:2275 Y:1700). Após alguns segundos, um "monstro" de fumaça aparece... e você pode matá-lo!



**3.** O que será que tem dentro desta escolilha? (coordenadas X: 1785 Y: 4337)



**4.** No alto da torre (coordenadas X: 4245 Y:25979), encontra-se uma arma... de bolinha de sabão.



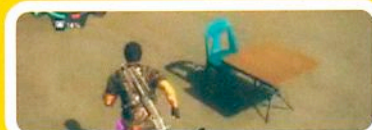
**5.** Se prestar atenção no terreno (coordenadas X:12927 Y:26104), há uma pegada gigante de réptil. Godzilla?



**6.** Caia na água e olhe aos arredores para... ei, o que é aquilo? Um tubarão gigante?



**7.** Uma cadeira e uma mesa no final de um pier... referência ao filme *Eu Sou a Lenda*?



## DICAS



Quer ficar invencível?  
 Aperte **L1 + R1**  
 + **▲** + **■** + **●** + **✕**  
 e aperte **START**

E você achando que a Lady Gaga é uma mulher original. Essa moda de se pintar todo é antiga



quantos Precursor Orbs são necessários em cada fase para liberar cada um dos segredos:

- **Comentário especial (áudio):** 5 Precursor Orbs após comprar os jogadores 1-3.

- **Munição ilimitada:** 50 Precursor Orbs após o Act 3-11.

- **Invisibilidade Dark Jak:** 25 Precursor Orbs após o Act 3-11.

- **Dark Jak infinito:** 50 Precursor Orbs após o Act 3-11.

- **Light Jak ilimitado:** 50 Precursor Orbs após o Act 3-11.

- **Turbo ilimitado (dos veículos):** 30 Precursor Orbs após o Act 2-25.

- **Seleção de fases do Act 1:** 5 Precursor Orbs, após o Act 1.

- **Seleção de fases do Act 2:** 5 Precursor Orbs, após o Act 2.

- **Seleção de fases do Act 3:** 5 Precursor Orbs, após o Act 3.

- **Modo cabeção:** 3 Precursor Orbs após o Act 1-1.

- **Modo cabecinha:** 3 Precursor Orbs após o Act 1-1.

- **Upgrade do Blaster Damage:** 6 Precursor Orbs após o Act 1-9.

- **Vídeo rápido:** 5 Precursor Orbs após o Act 1-1.

- **Modo Hero:** 5 Precursor Orbs, após terminar o game.

- **Aumentar a capacidade de munição do Blaster Gun:** 4 Precursor Orbs após o Act 1-17.

- **Aumentar a capacidade de munição do Peace Maker:** 4 Precursor Orbs após o Act 2-19.

- **Aumentar a capacidade de munição do Scatter Gun:** 4 Precursor Orbs após o Act 1-17.

- **Aumentar a capacidade de munição do Vulcan Fury:** 4 Precursor Orbs após o Act 1-24.

- **Invencível:** 100 Precursor Orbs após o Act 3-11.

- **Visualizador de modelos (Jak And Daxter):** 2 Precursor Orbs após o Act 1-24.

- **Visualizador de modelos (Jak II):** 2 Precursor Orbs após o Act 2-25.

## B

### BALDURS GATE: DARK ALLIANCE 2 (PS2)



#### ● Modo cheat

Segure **L1 + R1 + ▲ + ■ + ● + ✕** e depois pressione **START** durante o jogo. Um menu com opções de invencibilidade e seleção de fases será habilitado.

#### ● Personagem com nível 10

Segure **L1 + R1 + ▲ + ■ + ● + ✕** e depois pressione **L2** durante o jogo. Um som especial confirma o código.

### BATMAN BEGINS (PS2)

#### ● Vários Extras

Termine o jogo para liberar duas missões com o Batmóvel, três roupas extras, itens do Gallery of Fear e todos os vídeos e

## C

### CALL OF DUTY: FINEST HOUR

#### ● Todas as fases

Esta dica requer dois controles plugados no console. Na tela de seleção de missões, segure **↑** no controle 2 e aperte **START**, **SELECT**, **SELECT**, **■** no controle 1.

#### ● Munição ilimitada

Durante o jogo e usando somente o controle 1, aperte **START** para pausar e depois pressione **R1**, **○**, **L1**, **■**, **○**, **R1**, **→**, **→**, **○**, **→**.

## J

### JAH 3



#### ● Segredos

Conheça todos os itens que podem ser comprados no Secret Menu e saiba



Na guerra vale tudo, até mesmo apelar para códigos de trapaça para facilitar a sua vida no meio do tiroteio

Visualizador de modelos (Jak 3): 2 Precursor Orbs após o Act 3-11.

- Scrap Book: 2 Precursor Orbs após o Act 1-24.
- Mega Scrap Book: 2 Precursor Orbs após o Act 3-11.
- Tudo ao contrário: 5 Precursor Orbs após o Act 1-1.
- Vídeos em câmera lenta: 5 Precursor Orbs após o Act 1-1.
- Upgrade Toughness (dos veículos): 15 Precursor Orbs após o Act 2-14.
- Upgrade Vulcan Fury Damage: 6 Precursor Orbs após o Act 1-17.
- Tempo ruim: 5 Precursor Orbs após o Act 1-1.

## JAH X: COMBAT RACING



### ● Personagens secretos

- Saiba como liberar novos pilotos jogando no modo Adventure:
- G.T. Blitz e Hiera: detone o jogo.
  - Daxter: jogue cinco horas e pague 50.000 Orbs no Secrets Shop.
  - Hlever: vença a corrida Beachfront Drive.
  - Rayn: detone o Blue Cup.
  - Razer: vença a corrida Northern Tour.
  - Pecher: jogue 10 horas e pague 60.000 Orbs no Secret Shop

## K

### HILL SWITCH

#### ● Munição ilimitada

Primeiro você precisa completar o game. Em seguida, pressione **L1, R1, ■, ■** ou

**L1, R1, ▲, ■, ■** para ativar o truque durante o jogo.

#### ● Seleção de fases

Detone o game no nível Normal ou Hard.

## M

### MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT



#### ● Códigos da guerra

Pause o jogo, segure **L1** e **R1** e pressione **○, ○, ←, ▲, ○, ✕**. A mensagem "Enter Cheat" aparece e confirma a entrada do truque principal. Feito isso, pressione uma das sequências abaixo e jogue numa boa:

- Munição ilimitada: **L2, L1, ■, L2, L1, R1.**
- Shellshock desativado: **L2, R1, L2, L1, ▲, ▲.**
- Barra de adrenalina sempre cheia: **L1, R2, R1, ↑, ▲, ○.**
- Esconder HUD: **○, ↓, ○, ↑, ▲, ○.**
- Modo Hill Nemesis: **↓, L2, L1, R1, ↑, ■.**
- Documento OSS: **↑, ✕, R2, R1, ↑, ■.**
- Suicídio (modo single player): **✕, ▲, ○, →, ▲, ○.**

## N

### NEED FOR SPEED UNDERGROUND

#### ● Trapaças nitradas

Use os códigos no modo Quick Race e

ative as trapaças no menu principal:

- Todas as pistas: **↓, R1, R1, R1, R2, R2, R2, ■.**
- Todas as pistas do modo drag: **→, ■, ←, R1, ■, L1, L2, R2.**
- Todas as pistas do modo drift: **←, ←, ←, ←, →, R2, R1, L2.**
- Todas as pistas do modo sprint: **↑, R2, R2, R2, R1, ↓, ↓, ↓.**
- Física de drift, em todas as pistas: **R1, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, L1.**
- Peças level 1: **R2, R2, R1, R1, ←, →, ←, →.**
- Peças level 2: **R1, R1, R1, R1, R2, R2, ←, →.**
- Visual level 2: **↓, ←, ↑, ↓, R1, R2, R2.**
- Acura Integra: **R2, R2, R1, R2, L2, L1, ↓, ↑.**
- Acura RSX: **R1, R2, ↓, ←, ↑, →, ←, →.**
- Ford Focus: **←, →, ↑, R1, R2, R1, R2, ↑.**
- Honda S2000: **↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ←, ■, R2.**
- Hyundai Tiburon: **←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓.**
- Lost Prophets: **↑, ↑, ↑, →, ↑, ↑, ↑, →.**
- Mitsubishi Lancer: **←, ←, ←, R1, R1, R2, R2, L2.**
- Mystikal: **↑, →, ↑, ↑, ↓, →, ↑, →.**
- Nissan Nismo: **↑, ↓, ↑, ←, ↓, ↓, ↑, →.**
- Nissan 240SX: **↑, ↓, ←, →, ■, R1, L2, R1.**
- Nissan 350Z: **→, →, ↓, ↑, ■, L1, R1, L2.**
- Nissan Sentra: **→, →, →, L2, L2, R2, R2, ↑.**
- Nissan Skyline: **↓, ↓, L1, L2, L1, L2, L1, ↓.**
- Petey Pablo: **↑, ↑, ↑, ↓, ↑, ↑, →.**
- Rob Zombie: **↑, ←, ↑, ↑, ↓, ←, ↑, →.**
- Subaru Impreza: **↑, ↓, ↓, ↑, L2, ↑, L2, ↓.**
- Toyota Supra: **R1, R1, R2, R1, R2, R1, L2, L1.**



Aperte **↓, R1, R1, R1, R2, R2, R2**, **■** no menu central para habilitar pistas