

Nº 138 • Ano 12 • Brasil R\$ 7,90
Europa € 2,50 • Julho 2010

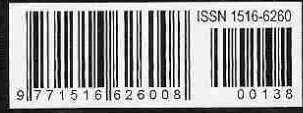
www.gameblog.com.br

Dicas & Truques para

PlayStation



E3 2010 DIRETO DOS EUA



PLAYSTATION MOVE
TESTAMOS O SENSOR
DE MOVIMENTOS
DO PLAY3



A REVOLUÇÃO DOS JOGOS 3D



KILLZONE 3

GRAN TURISMO 5 E OUTROS JOGOS INCRÍVEIS PROVARAM
QUE O 3D É A MAIOR INVENÇÃO DESDE A TV COLORIDA.
E AINDA 40 JOGOS TESTADOS NA FEIRA

4 DETONADOS E GUIAS DE TROFÉUS



RED DEAD REDEMPTION

O JOGO DO ANO ABSOLUTAMENTE 100% DETALHADO

- GUIA COMPLETO • TODOS OS STRANGERS • ROUPAS SECRETAS
- GUIA DE CAÇA • LOCALIZAÇÃO DOS TESOUROS • ANIMAIS E PLANTAS RARAS
- MINIGAMES • BANDIDOS PROCURADOS • ESCONDERIÇOS • TROFÉUS

**E MAIS
3 JOGOS**

MODNATION RACERS
320 peças e guia
de personalização

SPLIT/SECOND
Estratégia para
conquistar os 47 troféus

UNCHARTED
Todos os tesouros
e outras dicas



Enviamos nossos produtos via Sedex para todo o Brasil.

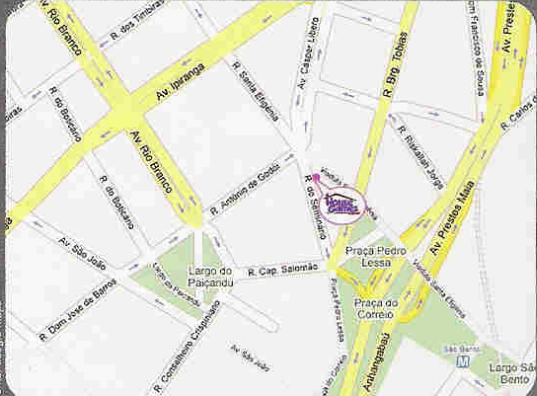


imagens ilustrativas. Todos os logos e títulos de jogos são marcas registradas de seus respectivos proprietários.

Sabe aquele jogo que você procura

Venha conhecer nossa loja, são 250 m² de pura diversão. Aguardamos sua visita.

mapa de localização



últimos lançamentos:



Visite nossa loja:

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

Horário de funcionamento: Segunda a sexta das 9h às 18:30h, sábados das 8:30h às 17h.

Aceitamos os cartões



Wii. XBOX 360 PS3 NINTENDO DS. PC PlayStation.2 PSP



www.NacaoDesign.com.br

há muito tempo? Na House Games tem!

Em nossa loja física ou virtual, aqui tem tudo o que você procura. Temos o maior acervo de jogos do Brasil, venha conferir.



Compre em nosso televidas: **NOVO TELEFONE (11) 3311-1260**

Acesse nosso site: **www.housegames.com.br**

e-mail e msn: **vendas@housegames.com.br**

House Games[®] online

EDIÇÃO 138 • JULHO DE 2010

RECARREGADOS

Nesta edição, respiramos e vivemos a E3 2010 do início ao fim, como nunca fizemos antes. Na cobertura do evento que você vai acompanhar nesta edição é a maior e mais intensa de toda a história da **Dicas & Truques para PlayStation**, com exatas 40 páginas de conteúdo inédito e exclusivo. Impossível não se empolgar desta forma, com o lançamento de tantas novas tecnologias que vão mudar o jeito de jogar videogames nos próximos anos.

Testamos o PlayStation Move em primeira mão, jogamos os primeiros jogos em 3D e conseguimos acesso aos próximos Blockbusters da linha PlayStation. É quase impossível separar o lado jogador do lado jornalista em um evento desses e, nos dois aspectos, saímos da E3 totalmente recarregados, cheios de ansiedade pelos meses que virão.

A D&T existe há 11 anos e, desde que foi criada, cobriu todas as edições da E3. Porém, este ano teve um diferencial incrível. Com o PlayStation lançado oficialmente no Brasil há alguns meses, foi a primeira vez que a imprensa brasileira recebeu apoio amplo e intenso dentro do evento, com direito a entrevista coletiva da Sony apenas para os brasileiros. Isso mostra como o nosso mercado está amadurecendo e a Sony está fazendo a sua parte. O futuro é promissor para os jogadores e para a mídia brasileira.

Humberto Martinez
humberto@europanet.com.br

STAFF DICAS & TRUQUES

A GALERA QUE GANHA A VIDA "JOGANDO JOGUINHO"



HUMBERTO MARTINEZ
 Redator-Chefe

JOGANDO: MGS Peace Walker, Silent Hill 2



SOMBRA
 Redator

JOGANDO: LEGO Harry Potter



FELIPE FUSCHINI
 Editor de Arte

JOGANDO: 2010 FIFA WORLD CUP, Red Dead Redemption



GILSOMAR LIVRAMENTO
 Redator

JOGANDO: MGS Peace Walker, Super Street Fighter IV



FABIO SANTANA
 Editor

JOGANDO: Gran Turismo 5 Prologue, Valkyria Chronicles



NELSON ALVES JR
 Fotógrafo

JOGANDO: Férias!!!



NATHALIE FOLCO



RODRIGO GUERRA



CARLOS SÁ



AMER HOUCHAIMI



DOUGLAS PEREIRA

PlayStation

EDITORA



EUROPA

Diretores
 Ayetano Roriz
 Luiz Siqueira
 Rodolfo Carrara
 Tânia Roriz

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

Diretor Editorial e Jornalista Responsável:
 Roberto Araújo - MTB.10.765 - araujo@europanet.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: Amer Houchaimi, André Forte, Gilsomar Livramento, Makotron, Nelson Alves Jr, Rodrigo Guerra

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

Publicidade São Paulo
 E-mail: publicidade@europanet.com.br
 Diretor de Publicidade
 Mauricio Dias (11) 3038-5093
 Coordenador: Alessandro Donadio
 Equipe de Publicidade
 Angela Taddeo, Flávia Pinheiro,
 Claudia Alves, Elisângela Xavier e Rodrigo Sacomani
 Executivos de Contas
 Leandro Biotta, Marcos Roberto e Renata Naomi
 Criação Publicitária: Paulo Toledo (11) 3038-5103
 Tráfego: Renato Peron (11) 3038-5097

Publicidade - Outros Estados
 Brasília: New Business - (61) 3323-0205
 Paraná: GRP Mídia - (41) 3023-8238
 Rio Grande do Sul: Semente Associados - (51) 3232-3116
 Santa Catarina: MC Representações - (48) 3223-3968

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

Propaganda: Felipe Silva

Circulação e Promoção
 João Alexandre (Gerente)
 Jonas Senzali

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@europanet.com.br;
 Paula Hanno, Tomar Biffi, Vanessa Araújo,
 Josiane Montanari, Lella Silva, Carina Cipriano e Renata Paladini
 Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
 Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
 Telefone outros Estados: 0800-557667
 Pela Internet: www.europanet.com.br
 E-mail: atendimento@europanet.com.br

Administração
 Cecília Tomazelli (Gerente),
 Renata Naomi e Paula Orlandini

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

Suporte Técnico
 Ivan Bastos (Coordenador) suporte@europanet.com.br

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

Distribuidor Exclusivo: Fernando Chignaglia Distribuidora S.A.
 Rua Teodoro da Silva, 907 - CEP 20963-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Pro! Editora Gráfica
 IVC - Instituto Verificador de Circulação



Somos filiados à ANER
 Associação Nacional dos
 Editores de Revistas

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



GERAL

- 6 Cartas
- 116 Troféus

DETONADOS

- 60 ModNation Racers
- 78 Red Dead Redemption

ESPECIAL

- 20 3D
- 10 Conferência
- 22 Jogos
- 18 PlayStation Move



REVIEWS

- 119 Final Fantasy IX
- 116 Joe Danger
- 112 Prince of Persia: The Forgotten Sands
- 114 Pure Futbol
- 118 Söldner-X 2: Final Prototype
- 106 Split/Second
- 117 Tales of Monkey Island

PÔSTER

Mapa Red Dead Redemption



Garota Play



CONTATO

OPINE. CRITIQUE. PARTICIPE. PLAYSTATION@EUROPANET.COM.BR

PROBLEMAS MAIS SÉRIOS



Fiquei sabendo que recentemente uma lei foi aprovada nos Estados Unidos, que proíbe a venda de certos games de conteúdo "questionável" a menores de idade.

Pode parecer uma boa idéia, mas sejamos francos, a indústria dos games já possui um órgão que classifica os jogos de acordo com a faixa etária a que são destinados. Por que o governo tem que se meter neste assunto?

O mesmo acontece aqui no Brasil, onde certos políticos e magistrados declaram guerra aos games e proíbem títulos sem sequer saber do que se tratam, baseando-se apenas em relatos pouco informados e sensacionalistas.

Não existem problemas mais sérios para os políticos questionarem? Educação falha e falta de emprego são muito mais responsáveis por crime e violência do que Mortal Kombat ou

Grand Theft Auto! **Eduardo Lima Albuquerque** (via e-mail)

Muita calma, caro Eduardo. Essa polêmica já vem de outros carnavais e poucas vezes dá algum resultado (além de perturbar sua própria paz). O que importa realmente é que a indústria está crescendo, arrecada cada vez mais do que o cinema e outros competidores de peso; isso sem falar que há cada vez mais pessoas no poder que fazem parte de uma geração que cresceu jogando videogames e que analisarão seus prós e contras para a sociedade com outros olhos. O próprio mercado de videogames no Brasil está cada vez melhor, talvez na fase mais madura já vista em nosso país. Continue jogando e faça do videogame sua diversão, sem esquentar tanto a cabeça.

game devo comprar: *Dante's Inferno* ou *Darksiders*? Não posso errar na compra e a opinião de vocês tem muito peso para mim.
Rogério Alves Costa

Meu nobre, apesar de usarem temas semelhantes, ambos os games possuem jogabilidades muito diferentes. O melhor que você pode fazer é testar os dois. Vá na casa de um amigão que já os tenha e jogue lá até decidir qual quer comprar. Como nós sempre dizemos, leva um pernil e uma groselha que ele não vai implicar com a sua visita.

AGENTE SECRETO

Olá galera da D&T, tudo certo com vocês? Gostaria de saber se já pintou alguma informação nova do game *Agent*, da Rockstar.

Estou ansioso desde já, pois sou fã da Rockstar e gostaria de saber mais sobre este título. **Cidnei Olinó Albuquerque**

Por hora, nenhuma informação mais significativa foi revelada, mas eventualmente acreditamos que a Rockstar vai liberar um trailer só para nos deixar ansiosos e com gastrite. Mas temos certeza que o game continua exclusivo para o PS3, então você pode usar isso para aloprar seus amigos que tenham outros consoles. Sempre fazemos isso na hora do almoço e é muito satisfatório.

PIOR CARTA DO MÊS UMA MENTE OCIOSA É ALGO INCRÍVEL

De uns tempos para cá, algo que acontece muito nos games são os crossovers, mas seriam eles motivo de alegria? Não existe lógica alguma por parte do jogo e vemos absurdos como Chun Li derrotando Magneto e Megaman enfrentando Sagat de igual para igual. Gosto desses games, mas de que adianta eles serem lançados se seus criadores não prestam atenção a estes detalhes? **Evair Ferreira da Silva**

Uau... digo... UAU! Você realmente tem tempo livre de sobra, heim?

E MAIS ESSA, LIGHTNING!

Comprei *FFXIII* e coincidentemente recebi diversos e-mails alertando para possíveis erros que o jogo pode causar ao PS3. Minha dúvida é: esse risco é realmente real? Ou é apenas uma lenda? Desde já agradeço.
Romeu Vieira de Moraes

De fato, alguns consoles "congelaram" e depois ficaram inoperantes, após uma sessão de jogo de *Final Fantasy XIII*. De fato, foi iniciado um processo contra a Square Enix movido pelos usuários que

sofreram com este problema.

Apesar de tudo, estes foram casos isolados e não uma "epidemia" em massa que destruiu milhares de aparelhos. As chances disso acontecer com seu PS3 são pequenas. O "Fabão", editor colaborador da D&T, por exemplo, jogou mais de 70 horas de *FFXIII* sem sofrer nenhum problemas.

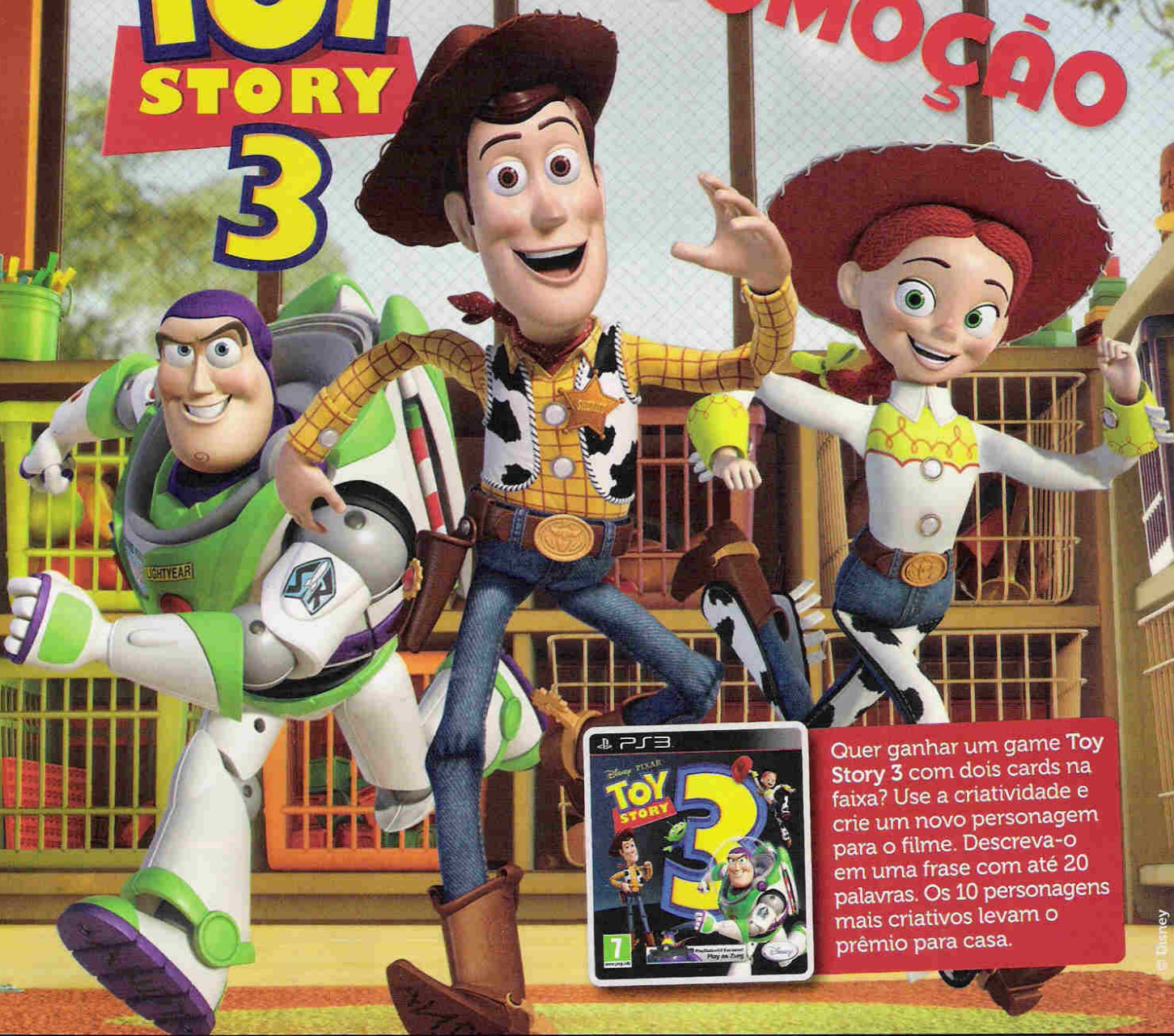
INFERNO OU... INFERNO?

Galera, estou com uma dúvida cruel sobre qual

Disney · PIXAR

TOY STORY 3

PROMOÇÃO



Quer ganhar um game Toy Story 3 com dois cards na faixa? Use a criatividade e crie um novo personagem para o filme. Descreva-o em uma frase com até 20 palavras. Os 10 personagens mais criativos levam o prêmio para casa.

LEIA O REGULAMENTO

1. Os participantes devem enviar a carta ou o e-mail para a Editora Europa. Para cartas, escreva por fora do envelope: Promoção Toy Story 3 - Revista Dicas & Truques para PlayStation - Rua M.M.D.C., 121 - Butantã - São Paulo/SP - CEP: 05510-900. Para e-mails, coloque Promoção Toy Story 3 no campo do assunto e envie para games@europenet.com.br.
2. O prazo para o envio do material é dia 15 de agosto de 2010 (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios) ou a data de envio do e-mail, com prazo máximo de 23h59 do dia 15 de agosto de 2010.
3. O participante deve enviar seus dados completos junto da carta/e-mail, contendo nome, cidade em que mora, cep e telefone para contato.
4. Você pode enviar quantas cartas e/ou e-mails quiser.

5. Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.
6. Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará os materiais que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão dessa comissão terá caráter irrevogável e irrecurável. Não é sorteio.
7. Todos os participantes autorizam desde já o uso de seus nomes e imagens, bem como cedem os direitos autorais dos materiais enviados à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.
8. Os cupons e trabalhos que chegarem à redação da Revista Dicas & Truques para PlayStation não serão devolvidos aos participantes.
9. O resultado desta promoção será divulgado na Revista Dicas & Truques para PlayStation 140, que estará nas bancas em setembro de 2010.

- Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da Revista Dicas & Truques para PlayStation até 30 de outubro de 2010 para garantir o prêmio; caso contrário, perderão o direito a ele.
10. O prêmio consiste em 10 cópias do jogo Toy Story 3 e dois cards exclusivos, e cada cópia será entregue aos respectivos ganhadores em até 30 (trinta) dias após o contato.
 11. Não é obrigatório comprar a Revista Dicas & Truques para PlayStation para participar da promoção. Se desejarem, os participantes podem tirar fotocópias (xerox) ou escrever os dados solicitados em um papel à parte.
 12. O envio do cupom à Editora Europa implica a concordância com os termos do regulamento. Promoção de acordo com a Lei nº 5.768/71 DECRETO nº 70.951/72, Art. 30.



GAROTA (GAMER) PLAY

NATHALIE FOLCO, NOSSA GAROTA (GAMER) PLAY, RESPONDE ÀS SUAS DÚVIDAS E LAMENTOS SOBRE VIDEOGAMES OU QUALQUER OUTRA QUESTÃO EXISTENCIAL E FILOSÓFICA.

ARRISQUE: GAROTAPLAY@EUROPANET.COM.BR

Discuti com meu irmão sobre GTA uma vez. A série tem garotas bem legais fazendo papéis secundários na série (Catalina e Asuka, entre outras), então acho que já é hora de termos uma garota como a protagonista. Meu irmão acha que não, que uma mulher não consegue pegar pesado feito um homem pra estrelar um jogo do calibre de GTA. Me ajude a convencê-lo que está errado!
Karina Hasegawa

Ai. Meu. Deus. "Mulher não consegue pegar pesado feito um homem" desde quando? Se fosse antes de Resident Evil, Tomb Raider e Parasite Eve até ia, mas eu me recuso a dialogar com alguém tão quadrado. E aconselharia você a fazer o mesmo, Karina! Se ele prefere controlar um homem em vez de aproveitar os atributos de uma protagonista feminina no GTA, o problema é dele.

Tudo bem, concordo que colocar alguém do sexo feminino como protagonista em GTA poderia ser um tanto quanto inusitado, mas não é impossível. Catalina, Asuka e também a Elisabeta abriram o caminho, só falta mesmo a Rockstar se mexer.

Eu deixei meu sobrinho de 9 anos jogar Red Dead Redemption quando os pais dele não estavam por perto. Eu sou um péssimo tio, ou esse

negócio de "indicado pra maiores de 18 anos" é tudo besteira? Euclécio Silva de Jesus

Com 10 anos eu me divertia com Mortal Kombat e Resident Evil. O segundo às vezes me dava pesadelos, mas hoje sou uma mulher saudável e feliz, obrigada. Acredito que essas indicações têm embasamento, sim. Contudo, é ligar a televisão em plena luz do dia e qualquer um de nós pode se deparar com cenas tão violentas quanto as de Red Dead, ou muito piores. Não acho que você seja um péssimo tio, Euclécio. Mas se o garoto fizer xixi na cama, já sabe quem é o culpado: a TV!

O que mais te impressionou na E3, o que desgostou e o que causou vergonha? Álvaro Toledo de Campos

Sem dúvida, o mais impressionante da E3 foram os jogos em 3D. Nunca fui fã da terceira dimensão no cinema, mas jogar em 3D é realmente fantástico. O problema é ter dinheiro para comprar uma TV que suporte a tecnologia. Ainda bem que já tem uma belezaira dessas por aqui. lol

Desgostei do final da coletiva de imprensa da Ubisoft, quando enfiaram um monte de dançarinos para dançar "Beat It" do Michael Jackson. O que foi aquilo?

O prêmio de vergonha alheia do ano vai para o pobrezinho do Miyamoto, que foi mostrar o sistema de movimentos de espada e escudo do novo Zelda e o treco simplesmente não funcionava direito. Não sei o que seria pior: só isso ou o fato de ele ter tentado se desculpar com justificativas de quinta categoria como "antes tava funcionando" e "deve ter alguém com wi-fi na platéia causando interferência". Ah, Miyamoto, não. Nããão!

Eu já fiquei acordado até as cinco da manhã pra platinar um game e quase fui demitido por chegar atrasado em uma reunião importante. Eu tenho um problema ou isso é normal? Anônimo

Anônimo, meu querido, você tem um problema sério: como viver em pleno século 21 sem conseguir passar uma noite em claro e ser produtivo no trabalho? Ah, não dá. Aconselho as aulas com o mestre Gil Livramento, que domina a arte de não dormir nos fechamentos a revista.



TV GAMEBLOG

Você gosta dos detonados e análises da **Dicas & Truques para PlayStation** (responda "sim" ou Kratos se materializará ao seu lado)? Pois bem, agora você pode assistir online a redação jogando os games para detonados e análises, em tempo real, e ainda participar de um bate-papo com a equipe **D&T**. Basta entrar no site **GameBlog** (www.gameblog.com.br) e assistir às transmissões que acontecem ao vivo, que vão acontecer todas às terças e quintas-feiras, das 19h às 21h.

TWITTER DA D&T

Siga o twitter da Dicas & Truques para Playstation (@DTPlayStation) e tenha acesso a informações sobre o que está acontecendo na nossa redação, dicas e promoções exclusivas. Os melhores comentários aparecerão aqui, na nossa sessão de cartas. **Importante: mande o seu recado via Direct Messages.**

SE FOR O CASO, RECLAME. NOSSO OBJETIVO É A EXCELENCIA!



REDAÇÃO
Fone: (11) 3038-5099
Fax: (11) 3819-0538
E-mail: playstation@europanet.com.br



PUBLICIDADE
Fone: (11) 3038-5098
Fax: (11) 3819-0538
E-mail: publicidade@europanet.com.br



ATENDIMENTO
Fone: (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@europanet.com.br



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

A MAIOR COBERTURA DO BRASIL



Cobertura completa nas Revistas

REVISTA
PlayStation
Games & Truques para PS3

EDGE

XBOX360
A REVISTA OFICIAL DO XBOX NO BRASIL

NGAMER
BRASIL

Notícias online:

www.gameblog.com.br

Apresentado por

SONY
make.believe



PlayStation.

Realização





O GRANDE SHOW DA SONY NA E3 2010

Se você tem PS3 e PSP, pode sorrir: uma chuva de exclusividades, jogos incríveis, Move, tecnologia 3D bombando e o novo Twisted Metal

A coletiva da Sony na E3 2010 pode ser considerada o marco do lançamento da era das TVs 3D e o compromisso da geração PlayStation com a tecnologia desenvolvida pela própria Sony. Até então, os televisores 3D eram considerados supérfluos, indignos até de seu elevado custo. Mas bastaram duas horas e meia de apresentação para ter a certeza de que, sim, as TVs são caríssimas, mas o diferencial que elas ofereceram para os jogadores de videogame é quase tão grande quanto uma troca de geração, tão radical quanto substituir um televisor preto-e-branco por um em cores.

UM EVENTO GRANDIOSO

Como já é tradição da E3 há alguns anos, a Sony foi a última a fazer sua coletiva, um dia antes do início oficial da E3 2010. O evento aconteceu na manhã de 15 de junho, terça-feira, o dia da estreia do Brasil na Copa do Mundo (dia em que vencemos a Coreia do Norte). O curioso foi que os brasileiros presentes no evento, poucos minutos antes do início do jogo e da coletiva, estavam preocupados com a partida do Brasil, mas bastou o show da Sony começar para que todos a esquecessem, tal foi a qualidade da apresentação e seu conteúdo. E quando lembraram, o jogo já havia terminado.

O evento aconteceu no Shrine Auditorium de Los Angeles, um teatro com 6.300 lugares, que já foi palco para shows de Michael Jackson,

Frank Sinatra, Mariah Carey; e, no passado, abrigou por muitos anos a entrega do Oscar.

A ansiedade para o espetáculo aumentou quando, ao passar pela porta de entrada do teatro, fomos convidados a pegar um par de óculos 3D. Ficou claro que a apresentação não seria convencional, a primeira com recursos em 3D da história da E3. Então o alto-falante avisou: "O show vai começar!".

O 3D É O FUTURO DO PLAY 3

O teatro estava preparado com três telões gigantescos. O central era duas vezes maior do que os que estavam nas laterais. O local em que sentamos permitia acompanhar as três telas. O palco estava todo decorado com luzes vermelhas e azuis, além de ser possível perceber dois televisores preparados com os controles do novo PlayStation Move.

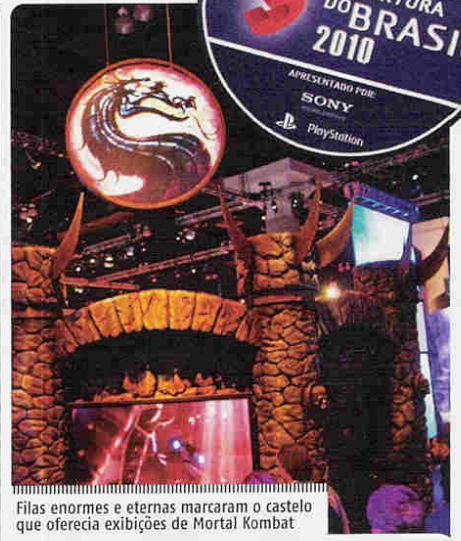
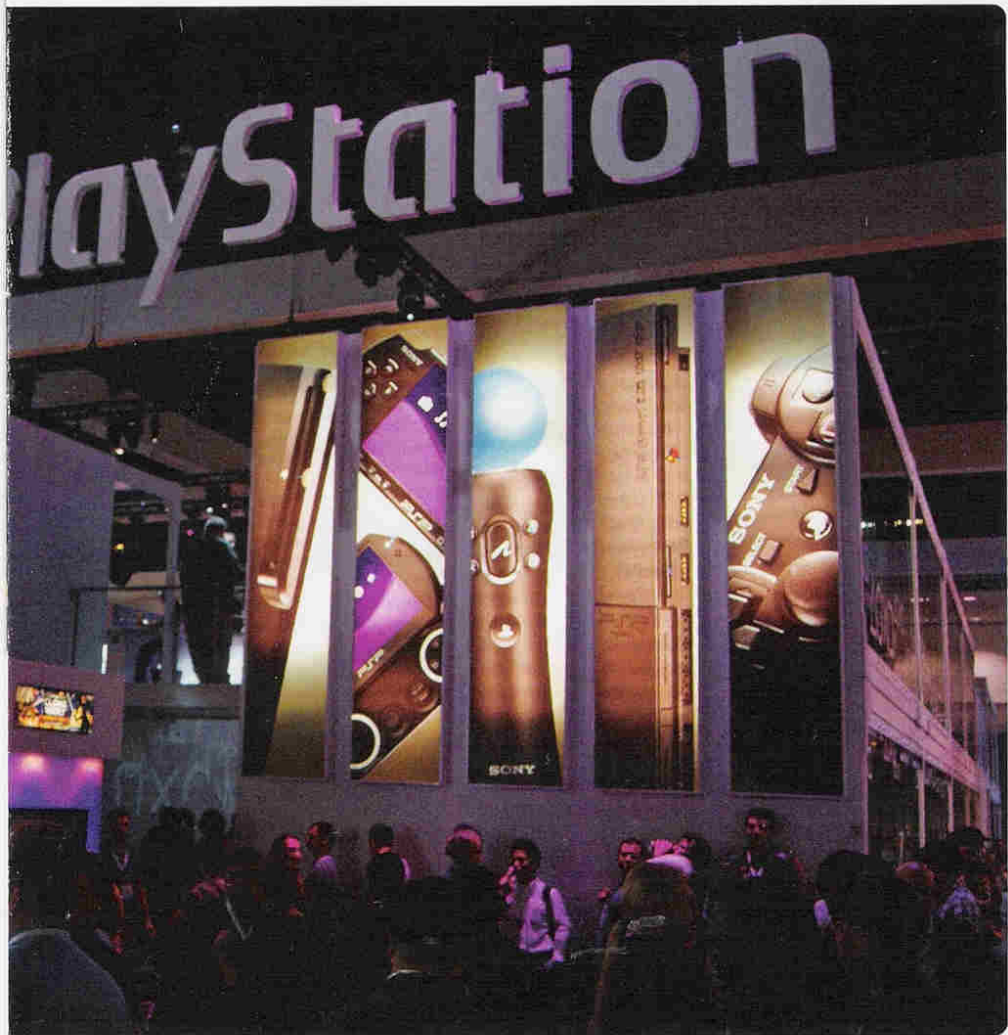
O show começou com a entrada do mestre de cerimônias e condutor geral do show, Jack Tretton, presidente da Sony Computer Entertainment of America (SCEA). Após algumas palavras sobre a evolução do PlayStation e piadas com a concorrência, Jack chamou ao palco Haz Hirai, presidente mundial da Sony Computer Entertainment. Haz não perdeu tempo e anunciou a primeira novidade da companhia: o PlayStation 3 terá 20 jogos em 3D até o final de 2011. Estava declarado: o 3D chegou para ficar. →



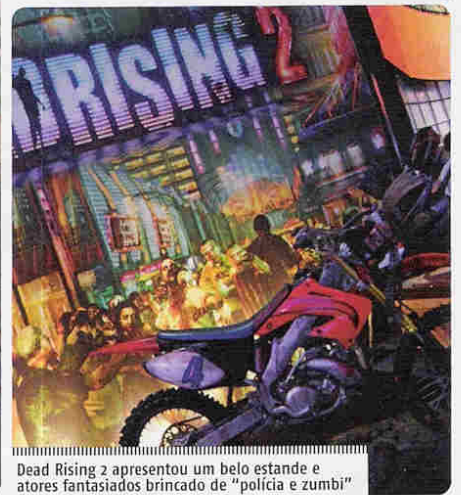
O estande da Sony na E3 era um quartelão inteiro, fechado e recheado de cabines para testes coletivos em seu interior



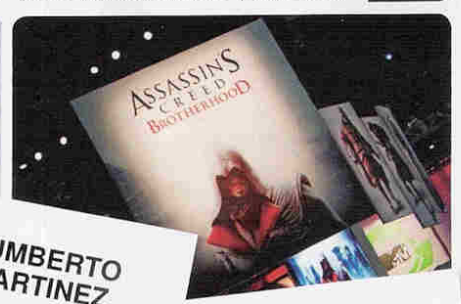
Uma zumbi de Dead Rising 2 se libertou de sua cela e perseguiu os visitantes. Misteriosamente, ninguém fugiu ou sequer resistiu



Filas enormes e eternas marcaram o castelo que oferecia exibições de Mortal Kombat



Dead Rising 2 apresentou um belo estande e atores fantasiados brincando de "polícia e zumbi"



Direto de Los Angeles



KILLZONE® 3



Hermen Hulst, produtor de Killzone 3, liderou a exibição do game rodando em 3D. Simplesmente fantástico

Em seguida, foi a vez de Hermen Hulst, produtor de *Hillzone 3*, ir ao palco para exibir sua criação... em 3D! Usando os óculos especiais que recebemos na entrada, pudemos conferir a mais surpreendente e realista apresentação já feita de um jogo de tiro em primeira pessoa. O início revelou um combate tenso com o protagonista encarando inimigos voadores, situação propositalmente escolhida para mostrar o que o 3D pode fazer por cenários amplos, profundos e repletos de objetos. A ilusão criada fez com que elementos parecessem sair da tela, enquanto nós, cada vez mais, nos sentíamos dentro do combate. Foram minutos fascinantes, capazes de provar que a Sony está levando os videogames para um novo degrau na evolução.

Hulst finalizou a apresentação e revelou que *Hillzone 3* estará disponível em fevereiro de 2011 e terá suporte ao PlayStation Move. Parece que a Sony aprendeu sua lição e pretende fortalecer as suas novas invenções envolvendo-as com suas maiores franquias.

Antes que a conferência continuasse, não conseguimos conter o entusiasmo e já imaginamos como seria jogar *Call of Duty*, *BioShock*, *Metal Gear*... ou o aterrorizante *Siren* em 3D. É uma tecnologia tão fascinante que daria novos horizontes para as maiores franquias da linha PlayStation.

A conferência seguiu com outros exemplos

do que o universo 3D reverva para quem escolheu o caminho do PS3. *Gran Turismo 5*, *MotorStorm: Apocalypse*, *Mortal Kombat*, *Crysis 2* são alguns dos títulos nível A+ que terão suporte 3D. Além deles, *Sly Collection* é apresentado e dá a dica de que clássicos de PS2 podem iniciar uma onda de relançamentos com 3D, troféus, Move e outros extras.

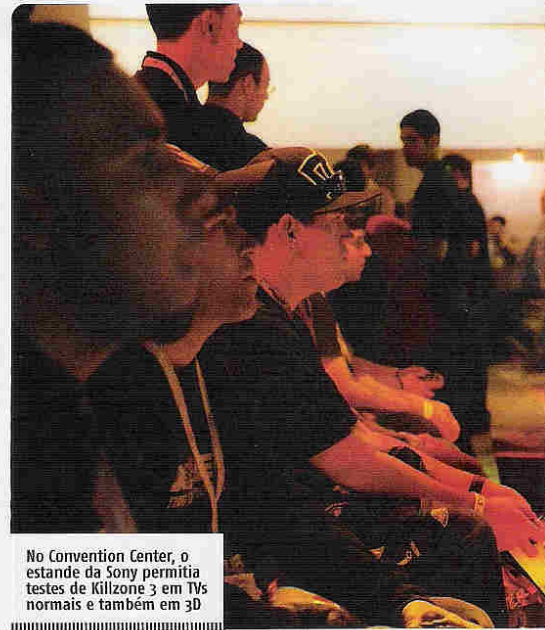
A VEZ DOS MOVIMENTOS

Saiu o 3D e entrou o Move. Sob o palco Peter Dille, vice-presidente da SCEA e responsável pela apresentação do Move, o novo acessório de PS3 que usa a câmera PlayStation Eye para mapear os movimentos do jogador. O jogo escolhido pela Sony para apresentar o Move foi o inédito *Sorcery*, que será lançado no primeiro trimestre de 2011.

A brincadeira aqui é controlar um bruxo, fingir que o controle do Move é uma varinha mágica e fazer movimentos para executar feitiços, tudo à la *Harry Potter*. Não chega a ser exageradamente simples como um jogo casual, mas é intuitivo o suficiente para atrair jogadores menos empenhados.

Sorcery demonstrou que a precisão do Move é eficaz. Porém, para provar que a sua tecnologia atende a funções mais sensíveis e complexas, principalmente em comparação ao Nintendo Wii, foi escolhido o jogo de golfe *Tiger Woods PGA Tour 11*, apresentado, dessa

vez, por Andrew Wilson, da Electronic Arts. O Move é usado para mover o taco de golfe da mesma forma que foi vista em *Wii Sports*. A grande diferença é que o Move reconhece com maior precisão e rapidez cada pequeno ou longo movimento do braço. A sensibilidade



No Convention Center, o estande da Sony permitia testes de Killzone 3 em TVs normais e também em 3D

A CONFERÊNCIA DA SONY EM 15 PASSOS

COMEÇA O SHOW

Conferência abre com vídeo de jogos, Home e acessórios. Jack Tretton é o apresentador e fala sobre o potencial do PS3

INVESTIMENTO NO 3D

Kaz Hirai sobe ao palco e fala da tecnologia 3D e dos primeiros jogos com suporte ao recurso para o PS3

KILLZONE 3D

Hermen Hulst apresenta a demo de Killzone 3 em 3D. Kaz ressalta a qualidade dos grandes títulos

do Move é tão grande que o próprio Andrew teve de bater três vezes até conseguir acertar o movimento. Qualquer giro mínimo no braço influenciava a direção e potência da tacada. Há muitos usos práticos para uma tecnologia que funciona com tanta eficácia e certamente, com o tempo, surgirão usos mais criativos dela.

Uma armadilha que a Sony deve evitar é criar jogos fracos que usem o sensor de movimento com ausência de criatividade, só para alimentar rápido sua demanda. Foi o caso da apresentação seguinte, *Heroes on the Move*, um game fraco e bobo que reúne personagens das séries *Jak*, *Ratchet & Clank*, *Jak* e *Sly Cooper*. Aqui, a única ideia é balançar o controle o tempo todo para os personagens atacarem e o resultado na tela são animações travadas.

Quando chegou a hora de revelar o preço do Move, surgiu no palco Hevin Butler, o "vice-presidente de qualquer coisa" da Sony (interpretado pelo ator Jerry Lambert). O cara é o maior trunfo publicitário da atual fase do PlayStation e seu humor contagiante conseguiu botar uma pedra sobre as péssimas campanhas de marketing dos últimos anos (como o sacrifício de um bode no lançamento de *God of War II*, por exemplo). Butler brincou com a concorrência de forma saudável, fez o seu "discurso épico" em defesa dos jogadores de verdade e, enfim, revelou informações precisas sobre o Move: será lançado no dia 19 de setembro nos EUA, o Move Controller custará US\$ 49,99 e o Navigation Controller, que traz direcional e botões, sairá por US\$ 29,99. Haverá também um pacote com Move, Navigation, a câmera PlayStation Eye e o jogo *Sports Champions* por US\$ 99,99; além de



Esta era a sala VIP da Sony, destinada a testes e negócios. Aqui testamos parte da linha de jogos 3D do PlayStation3

outro que inclui um PlayStation 3 por US\$ 399. A equipe da Sony PlayStation Brasil, depois da coletiva, confirmou para a nossa equipe que o Move será lançado no Brasil ainda este ano, mas sem data exata ou preços definidos. Para completar a apresentação do Move,

foram confirmados diversos jogos com suporte nativo para o novo controle. *Ruse: The Art of Deception*, *2K Sports NBA*, *Time Crisis: Razing Storm*, *Singstar Dance*, *EyePet*, *Echochrome 2*, *Resident Evil 5: Gold Edition* e *Heavy Rain*. Ficou claro que jogos já lançados, como é o caso de *Heavy Rain* (que tivemos a chance de testar na E3 e ficou muito melhor com o uso do Move), poderão ganhar suporte ao novo controle por meio de atualizações online.

O PSP PEDE PASSAGEM

Apesar de pequena, a parte dedicada ao PSP deixou claro que a Sony pretende investir forte em seu portátil e anunciou *God of War: Ghost of Sparta*. Esta aventura de Hratos está situada entre os dois primeiros episódios e é um desses jogos absurdos que não entendemos como podem caber em um portátil (assim como o fenomenal *Metal Gear Solid: Peace Walker*, divulgado por Hideo Kojima em Los Angeles um dia antes do início oficial da E3).

O PSP tem tudo para se firmar como uma plataforma de jogos poderosos que já ultrapassa a geração passada de consoles, e a Sony reforçou isso com um vídeo que revelou que o portátil receberá 70 jogos até dezembro. Entre eles está o próprio *Ghost of Sparta*, *Kingdom Hearts: Birth by Sleep*, *The 3rd Birthday* (o esperado terceiro episódio de →



PLAYSTATION MOVE

O Move e seus primeiros jogos se destacam, seguidos de mais um vídeo mostrando filmes, acessórios e jogos

DIVERSÃO PARA TODOS...

Peter Dille fala do potencial do PS Move e garante que ele será o próximo passo para a diversão em família

... E PARA PROFISSIONAIS

Andrew Wilson testa a precisão do Move em Tiger Woods PGA Tour 11 e apanha para dominar a sensibilidade do controle

SURGE KEVIN BUTLER

Sony anuncia parceria com a Coca-Cola para o marketing do Move. A conversa é interrompida por Kevin Butler



A presença de God of War para PSP já era esperada, mas isso não tirou o impacto da apresentação

Parasite Eve), *Valkyria Chronicles II*, *Ace Combat Joint Assault*, *Gravity Crash Portable*, *Hot Shot Tennis*, *Madden 11*, *InviZimals* (que usará a câmera acessório do PSP para caçar monstrinhos no mundo real) e *Patapon 3*.

Outra surpresa para a linha PSP foi a criação de um garoto-propaganda para divulgá-lo melhor entre os jovens: Marcus Rivers. O jovem é muito engraçado, totalmente afinado com o estilo dos jogadores atuais e fez uma excelente dupla com Hevin Butler, que o "contratou" para seguir à frente da campanha publicitária do PSP. Parece mesmo que a Sony acertou a mão na sua nova filosofia de marketing e está cada vez mais próxima dos jogadores.

O tempo dedicado ao PSP na conferência se esgotou e nada foi dito sobre um possível PSP 2 ou sobre a possibilidade do portátil ter, um dia, suporte a tecnologia 3D.

PLAYSTATION PLUS

O próximo passo de Jack Tretton foi o futuro da PlayStation Network (PSN), o sistema online da Sony para jogos multiplayer pela internet e compra de conteúdo por download, como jogos e filmes. Desde o seu lançamento,

a PSN é gratuita e continuará assim. Porém, Jack revelou o PlayStation Plus, uma espécie de "PSN VIP" que terá custo anual de US\$ 50 (ou US\$ 18 pelo plano trimestral) e dará aos jogadores vantagens extras, como download antecipado de demos, acesso exclusivo a testes de versões beta, o direito de baixar alguns jogos determinados sem custo adicional e por aí vai.

Para exemplificar um pouco do estilo de negócio que o Plus pretende oferecer, o time de *LittleBigPlanet 2* subiu ao palco e mostrou os seus recursos inéditos de edição de fases e criação de minigames. Algumas ferramentas de *LBP2* serão de uso exclusivo dos assinantes do serviço Plus da PSN.

O que fez falta de verdade, ao menos para o público brasileiro ali presente, foi o anúncio da chegada oficial da PSN no Brasil. A Microsoft anunciou, um dia antes, o esperado lançamento da Live no Brasil para novembro deste ano. Apesar de o PlayStation ter chegado há menos de um ano no mercado brasileiro, enquanto o Xbox 360 está por aqui desde o final de 2006, há grandes chances de a Sony conseguir lançar a PSN brasileira bem perto da data da Live.

O que podemos dizer, após conversar com os

responsáveis pela linha PlayStation no Brasil, é que esse pessoal está trabalhando duro nisso.

A CASA DAS EXCLUSIVIDADES

Um dia antes da conferência da Sony, a Microsoft anunciou um acordo de exclusividade temporária com a Activision para lançar antes os mapas extras do multiplayer de *Call of Duty: Black Ops*. Nos últimos anos, a perda de acordos de exclusividade representava uma grande falha na estratégia da Sony. Outra lição aprendida e já apresentada durante a conferência.

Quem subiu ao palco foi John Shappert, executivo da Electronic Arts, para apresentar o impressionante *Medal of Honor*, concorrente forte dos próximos episódios de *Call of Duty*. Shappert anunciou que só *Medal of Honor* para Play 3 virá com uma versão em alta definição de *Medal of Honor Frontline*, um dos melhores FPS da geração PS2. O executivo anunciou outra exclusividade em *Dead Space 2*, que trará no pacote *Dead Space: Extraction*, compatível com o Move e que até então era exclusivo de Nintendo Wii. Muito mais do que um agrado, essa jogada permitirá apenas aos donos de PS3 terem acesso completo a todos

É REVELADO O PREÇO DO MOVE

Move será lançado nos EUA em 19 de setembro. O Move Controller custará US\$49,99 e o Navigation Controller, US\$29,99

O PARCEIRO DE KEVIN BUTLER

PSP ganha nova campanha e reforço na marca. Marcus Rivers é o novo garoto propaganda do portátil

70 JOGOS PARA O PORTÁTIL

Lineup de jogos para PSP será reforçado. Cerca de 70 títulos serão lançados até dezembro. Novo God of War está na lista

E3 NA HOME

Jack Tretton fala da PSN, da distribuição de conteúdo e da réplica do stand da Sony dentro da PlayStation Home



PLAYSTATION PLUS

Segundo a Sony, o PlayStation Plus tem um valor agregado maior do que o seu preço. Atualmente, o serviço oferece dois pacotes: trimestral (US\$ 17,99) e anual (US\$ 49,99). O PS+ é um programa de vantagens que concede aos seus assinantes o direito de "ganhar" quatro jogos completos por mês, temas, avatares e descontos na loja online (que vão de 20 a 50%). Repare que o "ganhar" está entre aspas, pois os games só serão seus enquanto continuar assinando o serviço. Ao se desvincular do programa eles vão parar de funcionar (então é mais fácil considerar que o sistema não é brinde, mas sim locação).

Outra aspecto bastante vantajoso do programa é a possibilidade de testar jogos completos (títulos lançados em disco). Isso significa, na prática, que você poderá experimentar a primeira hora de alguns títulos, como *inFAMOUS* e *LittleBigPlanet* (estes dois jogos já estão confirmados para essa funcionalidade). E para seus amigos ficarem com inveja, todos os assinantes ganham um ícone com o desenho "+" ao lado do avatar.



os detalhes da fantástica trama de *Dead Space*.

Ficou claro que a EA e a Sony estão mais próximas do que nunca e isso pode resultar em vantagens em diversas outras franquias.

Além disso, está cada vez mais evidente que as produtoras estão aprendendo a usar a enorme vantagem do espaço de armazenagem do disco de Blu-ray em relação ao DVD para oferecer conteúdos mais atraentes para o PS3.

Por mais experiência que um jornalista possa ter neste mercado, não poderia prever a próxima surpresa da conferência, relacionada a outra exclusividade para PS3. Ovationado pela plateia, subiu ao palco Gabe Newell, e o telão do teatro exibiu um gigantesco logo de *Portal 2*.

Gabe Newell, criador de *Portal 2* e do estúdio Valve, também é conhecido por incendiar a internet com críticas agressivas contra o PS3 e declarações como: "O PlayStation 3 é um desastre" e "Nunca trabalharia com o PS3". Por isso mesmo foi surpreendente ver o sujeito subir ao palco e, de forma bem-humorada, disfarçar um pedido de desculpas; ao mesmo tempo que anunciou que *Portal 2* para PS3 será o único dos videogames a ter um pacote de conteúdos extras. Você tem a certeza de que o PlayStation 3 está no caminho certo quando até os seus inimigos declarados se tornam aliados por vontade própria. Brincadeiras à parte, é bom ver o fim da rixa entre Valve e Sony e o início de uma parceria saudável que pode trazer *Left 4 Dead* e outros jogos de qualidade para o PlayStation 3.

MAIS JOGOS NÍVELAAA

Na sequência da apresentação, foi a vez de exibir os lançamentos pesos-pesados que virão para o PS3 nos próximos meses. Destaque para exclusividades supremas, como *Hillzone 3*, o então inédito e arrebatador *inFAMOUS 2*, *Final Fantasy XIV*, *Gran Turismo 5*, *LittleBigPlanet 2*; e títulos multiplataforma, como *Assassin's Creed Brotherhood* (terá teste beta e missões exclusivas para o PS3), *Mafia II*, →



O DISCURSO ÉPICO DE KEVIN BUTLER

Kevin Butler, interpretado pelo ator Jerry Lambert, é o hilário personagem criado para divulgar o PS3 com a série de comerciais "Querido PlayStation", sucesso nas TVs norte-americanas e na internet (você pode assistir a todos os episódios no canal Mídia da PSN). Ele já se tornou ídolo dos jogadores, tanto que a plateia gritava pedindo sua presença desde o início da conferência da Sony. E ele apareceu durante o show.

Nomeado "vice-presidente de qualquer coisa" da Sony, Butler brincou com a concorrência e fez o seu "discurso épico", que apesar de cômico, passava a ideia que o importante é jogar, não importa qual console, ou se é casual ou hardcore. Separamos a seguir algumas de suas pérolas na conferência.

"Eu estou louco ou vi cem acrobatas franceses se empinando de um lado para o outro em um teatro na outra noite?"

"Jogar é ficar até as 3h da manhã para ganhar um troféu que não é real... mas é!"

"Com o Move, sua mãe pode fazer piadas sobre 'sua mãe' depois de te humilhar no tênis de mesa."

"Eu gosto de fazer drifts em curvas a 160 km/h e batalhar com um deus grego de 180 metros de altura que pode (ou não) ser seu pai."

"Porque todos os jogadores são gamers de verdade. Jogadores que se movimentam, que ficam parados, todos! E apesar de jurarmos lealdade a diferentes bandeiras, no fundo servimos a um mestre... um rei... e seu nome é o jogo! E ele reinará para sempre."



Marcus Rivers
Sibling Conflict Advisor

Marcus e Kevin Butler dão espetáculos de humor em seus comerciais da linha PlayStation 3 e PSP

PLAYSTATION PLUS

O plano preferencial da PSN é revelado: conteúdo exclusivo e benefícios por US\$49,99 (ano) ou US\$ 17,99 (trimestral)

ATÉ TU, GABE NEWELL!

Tretton é interrompido por GLaDOS, que anuncia Gabe Newell. O chefe da Valve confirma *Portal 2* no PS3

MAIS PESOS-PESADOS

Segue vídeo de *Gran Turismo 5* (que terá suporte a 3D), previsto para 2 de novembro. Em seguida é revelado *inFAMOUS 2*

ENGERRAMENTO COM ESTILO

David Jeff revela *Twisted Metal* para PS3. Um caminhão de sorvete aparece no palco, com o palhaço Sweet Tooth



Sweet Tooth pilotou o seu carro pelo palco da conferência e junto de seu criador, David Jeff, marcou o anúncio de Twisted Metal para PS3

Call of Duty: Black Ops e outros.

Tudo indicava que a conferência ia partir para o gran finale e a nossa equipe estava dividida nas apostas e ansiedade. Alguns torciam por uma nova apresentação de *The Last Guardian*, outros acreditavam na revelação de *Resistance 3* ou uma prévia precoce de *Uncharted 3*. Matamos a charada assim que um vídeo pipocou na tela e mostrou dois taxistas discutindo sobre jogos de corrida e diziam: "Existe algum jogo de corrida de carros com batalhas realmente avassaladoras e com gráficos HD?". Ficou claro que era hora de, enfim, revelar o aguardado *Twisted Metal*, agora batizado como *Twisted Metal Nuhen*.

Após a entrada teatral no palco do carro de Sweet Tooth, o palhaço símbolo do jogo, foi a vez de David Jaffe, o criador de *God of War* e *Twisted Metal*. O produtor sabe realmente guardar segredo, pois no mês anterior havia garantido que nem ao menos visitaria a E3 neste ano, quanto mais revelaria um jogo. O que importa é que Jaffe comandou uma extensa exibição desta exclusividade, que agradou com batalhas incríveis e criativas entre carros, motos e helicópteros, offline e, o melhor de tudo, multiplayer online.

Mesmo após mais de duas horas de show, a Sony conseguiu nos deixar com aquela ansiedade pelo futuro, uma vontade de botar a mão em todas aquelas promessas. Os efeitos 3D, o Move, novos jogos blockbusters e exclusividades mostraram que o futuro da linha PlayStation é ainda mais promissor do que prevíamos. E finalmente você já tem um bom motivo para convencer seus pais (se você morar com eles) ou sua família a juntar dinheiro e comprar um televisor 3D.

A HORA DE BOTAR A MÃO NA MASSA

O ponto alto da E3 são as conferências. Tudo que precisa ser revelado, oficializado ou prometido rola lá, até porque são os grandes nomes das empresas, os CEOs e produtores, que surgem pessoalmente para comunicar e divulgar. O evento que rola nos dias seguintes, nos gigantescos pavilhões do Convention Center, visa a disponibilizar os jogos anunciados para testes da imprensa.

A Sony, este ano, exibiu o mesmo estande do ano passado. Um enorme quarteirão de vidro, vizinho da rival Nintendo, que reúne em seu interior toda a enorme linha de jogos que foram anunciados na conferência. O destaque deste ano ficou para enormes fileiras de cabines de teste de *Gran Turismo 5*, equipadas com volantes profissionais e telões que exibiam, pela primeira vez, a versão final do jogo.

Logo ao lado, duas extensas fileiras de televisores permitiam o teste do cobiçado *Hillzone 3*, sendo que uma fileira disponibilizava televisores normais, enquanto a outra era

totalmente dedicada à versão 3D do game (obviamente, era a mais disputada).

O estande da Sony era um dos maiores da E3 (talvez o maior) e ainda assim era difícil conseguir acesso a tudo que estava disponível ali: salas de teste de jogos do Move, cabines com jogos de PSP, diversos títulos exclusivos e alguns multiplataforma (*Medal of Honor*, *Need for Speed: Hot Pursuit* e outros) e TVs 3D por todos os lados. Além da quantidade de opções, as filas eram muito grandes. Felizmente, para quem conseguiu agendar com antecedência, havia uma enorme sala VIP no segundo andar, exclusiva da Sony e isenta de filas. Ficamos por lá a maior parte do tempo e testamos os jogos que você vai ver nas páginas a seguir.

Além disso, outras produtoras contavam com salas exclusivas de testes neste segundo andar de áreas VIP. Testamos os jogos mais esperados nestas salas, acompanhados de suas respectivas equipes de produção, e o resultado são as impressões em primeira mão que você verá a seguir. Divirta-se! ■



Fora da correria do Show Floor, passamos horas sentados, testando as delícias do 3D. Pode falar, é um trabalho muito sofrido e ingrato

COLETIVA BRASIL

Um dos momentos mais importantes para o Brasil na E3 2010 foi a coletiva inédita da Sony, especialmente preparada para o time de jornalistas brasileiros que cobriam a feira. Foi um evento exclusivo que contou com a presença de Mark Stanley, responsável pelo PlayStation na América Latina, e Anderson Gracias, responsável pelo PlayStation no Brasil. Confira a seguir todo o bate-papo.

D&T: Por que o PlayStation 3 ainda não foi lançado no Brasil?

MARK STANLEY: São duas questões em que estamos trabalhando intensamente: a questão da oficialização técnica do aparelho junto aos órgãos brasileiros competentes e a busca pela adequação de preço à situação tarifária brasileira. Trabalhamos para anunciar o lançamento muito em breve, ainda neste segundo semestre.

D&T: Já há um preço definido do PlayStation 3 no Brasil?

MS: Não podemos anunciar nada sobre preço neste momento.

D&T: O Move será lançado no Brasil?

MS: Trabalhamos para lançar simultaneamente ao resto do mundo. A data deverá ser muito próxima do lançamento nos Estados Unidos. Somente nas próximas semanas é que vamos decidir melhor e ajustar as questões de envio das unidades para cada região. O lançamento será em 2010.

D&T: E quanto irá custar?

MS: O preço não está definido ainda. Mas vamos trabalhar em bases similares às que praticamos com nossos jogos vendidos no Brasil. Queremos oferecer um preço interessante aos nossos clientes.

D&T: Os jogos de PlayStation 3 que são lançados hoje no Brasil são as versões dos EUA. Existe a possibilidade de vocês começarem a lançar as versões europeias, que costumam já incluírem tradução para o português?

MS: A nossa prioridade é lançar os jogos no Brasil simultaneamente com o resto do mundo, e portanto para nós não importa se a versão é chinesa, americana ou europeia. O que desejamos, por enquanto, é que os jogos cheguem rapidamente aos nossos fãs no Brasil. Em um segundo momento, vamos começar a nos preocupar com a localização dos jogos chamados AAA (nota do editor: os maiores sucessos de venda) para o português, e quero dizer para o português do Brasil e não o de Portugal, que no mínimo tem fortes diferenças de sotaque.

A equipe responsável pelo PlayStation no Brasil. Da esquerda para direita: Leandro Cicolo (vendas e trading), Ana Alfaia (analista de marketing), Mark Stanley (diretor e gerente geral para América Latina), Anderson Gracias (gerente geral) e Ricardo Filo (gerente de produto)



D&T: Essa localização será somente de manuais ou também alcançará o conteúdo dos jogos?

MS: Será a localização total, incluindo manuais, embalagem, diálogos e textos de cada jogo. Agora que estamos oficialmente no Brasil, podemos começar a pensar e trabalhar neste assunto com mais atenção. Durante a nossa coletiva geral, a América Latina foi citada diversas vezes, sendo que, há três anos, a região não era nem lembrada. Em outras palavras, isso significa que a Sony nos EUA, no Japão, enfim, em todos os níveis, está mais preocupada com toda a região, e isso inclui o Brasil. Vamos investir pesado para garantir nossa expansão pela região.

D&T: É possível que esses jogos localizados apareçam ainda esse ano?

MS: Sim, vocês verão alguns títulos esse ano, e outros no próximo ano já localizados para o português. Realmente está próximo para acontecer, não é algo para o futuro e sim para bem próximo.

D&T: O Gran Turismo 5 pode ser um desses jogos em português de 2010?

MS: Sim, pode.

D&T: Falando sobre 3D, a Sony pretende lançar no Brasil um pacote que integre uma TV 3D da Sony e o PlayStation 3 com jogos?

MS: Isso não passa de um boato no momento. O 3D é muito importante para Sony e acreditamos que teremos, no próximo período, uma batalha de tecnologias e conteúdos 3D. Nós atuamos nas duas frentes, oferecendo equipamentos, filmes e jogos 3D, e, portanto, em algum momento deverá fazer sentido oferecer pacotes ou promoções consolidando toda a tecnologia 3D.

D&T: O pessoal da THQ no Brasil revelou que a venda de jogos no mercado brasileiro superou os números do mercado mexicano. Isso é verdade?

MS: Bem, não podemos responder pelas vendas e números da THQ, então não posso confirmar a informação. Entretanto, para nós, Brasil e México têm importância exatamente igual. Porém, se olharmos o número de vendas, o Brasil tem mais potencial por conta do tamanho da população (nota do editor: a população brasileira é quase o dobro da mexicana). Por outro lado, o Brasil tem uma situação tarifária complicada e o México não. De qualquer forma, olhando para a região como um todo, eu diria que os três países mais importantes são Chile, México e Brasil. Assim, os valores que temos para investir irão favorecer a região como um todo, e não um determinado país.

D&T: A Sony Computer Entertainment of America (nota do editor: a SCEA é a divisão da Sony "dona" do negócio PlayStation) pretende abrir um escritório no Brasil?

MS: O importante é que a marca e os produtos PlayStation cheguem de forma correta, com o melhor preço, e o mais rápido possível aos nossos clientes. Em muitas regiões, nós estabelecemos parcerias locais com a Sony Electronics de cada país, exatamente como acontece no Brasil. Esse tipo de parceria faz total sentido e funciona muito bem, já que somos todos uma empresa só. Nossos colegas da Sony Electronics têm um vasto conhecimento de distribuição em suas regiões e conseguem dar o suporte necessário para garantir a expansão de que precisamos. No final, essa parceria acaba significando que temos um escritório local, com pessoas 100% dedicadas a operação em seus países.

ESPECIAL



PLAYSTATION MOVE



No stand da Sony, no Show Floor, havia salas confortáveis para testar os jogos do Move. Os jogos casuais agradavam e divertiam bastante

PLAYSTATION MOVE

Testamos alguns jogos casuais com o sensor de movimentos do PlayStation 3 e descobrimos que, sim, ele é o mais preciso de todos

A Sony está apostando forte no seu controle especial com sensor de movimentos, o PlayStation Move. Porém, ele ficou em segundo plano perto da atenção gerada em torno do 3D. Para completar, os jogos disponíveis para teste na E3 eram jogos mais simples, casuais, como *The Fight Lights Out* e *Shooter*.

A impressão que tivemos ao testar estes games é que o Move impressiona no que diz respeito à identificação de movimentos e à reprodução dos desses na tela. É real aquele papo de que o sensor capta até os menores movimentos e obriga o jogador a imitar melhor as características esportivas ou as peripécias exigidas por cada jogo.

O Move consegue precisão muito maior do que a alcançada pelo Wii Motion Plus. Guardaremos as impressões do Move para quando conseguirmos testar jogos com usos mais avançados do que simular esportes e tiro ao alvo, já que a proposta do Move é, diferentemente do Wii, atender aos jogadores hardcore.

LANÇAMENTOS

Europa: 15 de setembro de 2010

Preço: 39.99 euros

EUA: 19 de setembro de 2010

Preço: 49.99 dólares

Japão: 21 de outubro de 2010

Preço: 3.980 ienes

PREÇOS POR PACOTES (NOS EUA)

PS3 Sports Champions

(PS3 + DualShock3 + Move + Sports Champions): US\$ 399.99

Starter Pack

(Move + PS Eye + Sports Champions): US\$ 99.99

PS MOVE

Preço unitário: US\$ 49.99

Peso: 145g (aproximadamente)

Tamanho: 200 x 46mm (aproximadamente)

Tipo de bateria: recarregável (íon lítio)

Voltagem: 3.7 V

NAVIGATION CONTROLLER

Preço unitário: US\$ 29.99

Peso: 95g (aproximadamente)

Tamanho: 138 x 42mm (aproximadamente)

Tipo de bateria: recarregável (íon lítio)

Voltagem: 3.7 V

NOTA: o DualShock 3 pode ser usado no lugar do Navigation Controller em todos os jogos compatíveis com este.





COMPARATIVO

PS MOVE

Controle: Move Controller e Navigation Controller

Câmera / Sensor: PlayStation Eye

Controle de voz: Possível
Preço Total (incluindo console) EUA: US\$ 399 Bundle (PS3 + Move + Controller + PS Eye + Sports Champions)

Vantagens: se mostrou o sistema mais preciso de controle. Jogos com gráficos em alta definição.

Reconhecimento de profundidade mais preciso e promete funcionar com jogos hardcore

Desvantagens: é preciso sincronizar antes de trocar de jogador. Exige compra de controles adicionais para multiplayer

MOTION PLUS

Controle: Wii Remote, Motion Plus e Nunchuk

Câmera / Sensor: Wii Bar

Controle de voz: Não
Preço Total (incluindo console) EUA: US\$ 239 (US\$ 39 Motion Plus + US\$ 199 Console)

Vantagens: grande quantidade de jogos. Opção mais barata. Inventou o controle gestual. Tem acessórios complementares criativos, como o Wii Fit

Desvantagens: enorme quantidade de jogos fracos. Não tem gráficos em HD. Exige compra de controles adicionais para multiplayer. Está cada vez mais desatualizado perto dos avanços dos sensores de movimento concorrentes



KINECT

Controle: nenhum

Câmera / Sensor: Kinect Bar

Controle de voz: sim, controle total
Preço Total (incluindo console) EUA: US\$ 449 (149 Kinect + 299 Console)

Vantagens: qualquer um consegue usar. Não precisa de controles adicionais para outros jogadores. Gráficos em alta definição. Reconhecimento de voz e facial

Desvantagens: entre todos os controles de movimento, este é o que exige mais espaço físico para jogar e ainda tem problemas em identificar jogadores sentados ou deitados (ao acessar menus)

DEMOS COM O MOVE DISPONÍVEIS NA E3 2010

OPINIÃO DA GRANDE MAIORIA QUE TESTOU O PS MOVE É QUE A RESPOSTA AOS COMANDOS É MUITO BOA E PRECISA



• BANDITS (MINIGAME RAILSHOOTER COM TEMA VELHO OESTE)

• THE FIGHT LIGHTS OUT

• JOHN DALY'S PROSTROKE GOLF

• KUNG FU RIDER

• SHOOTER

• RESIDENT EVIL 5 GOLD EDITION

• SOCOM 4: U.S. NAVY SEALS

• SORCERY

• SPORTS CHAMPIONS

• START THE PARTY

• TV SUPE RSTARS

A REVOLUÇÃO DO 3D NO PS3

Após as trapalhadas de conceitos de 3D das gerações passadas, foi difícil crer que o 3D se tornou uma realidade... não, uma necessidade no PlayStation 3



O SEGREDO DOS ÓCULOS ESPECIAIS

Os óculos polarizadores ativos têm uma das mais importantes funções no processo de criação do 3D: separar, para cada olho, a imagem gerada pelo jogo. Eles são compostos por duas lentes de LCD que, em sincronização com as cenas intercaladas na TV, se alternam, ora bloqueando a visão do olho esquerdo, ora bloqueando a visão do olho direito. A velocidade do bloqueio da visão é tão grande que é praticamente impossível perceber que as lentes estão piscando. Dessa forma, as cenas são entregues para cada olho com uma altíssima precisão, criando o efeito estereoscópico 3D. Para se comunicar com a TV e obter a mesma velocidade dos quadros alternados por ela, os óculos ativos recebem o sinal enviado pela TV via infravermelho; é a mesma tecnologia de comunicação usada em controles remotos.

O tempo do 3D com óculos de papel celofane ficou mesmo para trás. O 3D que foi exibido na E3 pode dividir a atual geração em A3 (Antes do 3D) e D3 (Depois do 3D). É uma nova era para os videogames, fascinante e surpreendente, mas que pode ser eclipsada pelo altíssimo custo de adquirir uma TV 3D. Porém, quanto mais uma tecnologia se torna vital, mais rápido ela se torna acessível e é por isso que torcemos.

O PRIMEIRO TESTE

No exato dia em que a Sony disponibilizou os primeiros jogos com suporte ao 3D na PSN, nossa equipe partiu do Brasil para a E3. Sendo assim, o nosso primeiro contato com a nova forma da tecnologia aconteceu no evento, com *Gran Turismo 5*, *Hillzone 3* e *MotorStorm Apocalypse* (não poderíamos querer jogos melhores para a estreia).

Esqueça aquele 3D sem-vergonha que você experimentou em jogos como *Sly Cooper*, no PS2, com óculos de papel celofane. Esqueça também o 3D do cinema, aquele que você viu em *Avatar*. O que experimentamos na E3 ainda não é, obviamente, a versão final do que a tecnologia 3D pode oferecer, mas já é algo assustador, uma verdadeira revolução.

Vimos primeiro os jogos em suas versões "comuns" e somente depois em 3D. Chega a não parecer o mesmo jogo. Cenários grandes parecem maiores ainda, mais envolventes, mais curiosos, mais assustadores... mesmo com a queda de qualidade que o 3D ainda causa para poder existir (a Sony busca uma forma de oferecer 3D sem que o jogo caia de qualidade em nenhum aspecto). É incrível como, ao entrar em um território 3D, a vontade de explorá-lo é 100 vezes maior, como a que uma pessoa sente ao chegar em um país diferente, por exemplo.

Um dos maiores ganhos está na profundidade dos cenários. A impressão que passa é que é impossível enxergar mais longe e com maior clareza. Em um jogo de corrida, por exemplo, a profundidade torna-se tão realista que parece possível mensurar automaticamente a distância de seu carro e a próxima curva, ato que o seu cérebro faz automaticamente ao pilotar um carro de verdade. Como é o gênero que,



JOGOS CONFIRMADOS PARA RECEBER SUPORTE 3D

obrigatoriamente, mais lida com sensações de profundidade, as corridas nunca mais serão as mesmas sem 3D. Se fosse para transformar essa evolução em número, acredite que *MotorStorm* sem o 3D vale 10 pontos, com 3D vale 90 pontos de diversão.

Uma parte da atração do 3D é a sensação de profundidade expandida, a outra é a ilusão de que elementos saem da tela do televisor na sua direção. Este ainda não é um recurso muito utilizado, mas certamente será. Em *MotorStorm*, além dos destroços que vêm na direção do seu rosto e, muitas vezes, até causam sustos sinceros, também é possível ativar uma câmera que esconde o carro e deixa tudo em primeira pessoa, neste caso, ao atropelar os pedestres parece que os sujeitos vão atravessar a tela da TV. No caso de *Killzone 3*, ao equipar o aparato de voo, o jetpack, os foguetes parecem queimar fora da tela, ao seu lado, o que chega a causar um desconforto proposital.

Por falar em desconforto, muitas pessoas sentiram enjoos ao jogar o 3D por alguns minutos, então como mensurar o que vai acontecer ao passar horas a fio em partidas de *Gran Turismo 5* com o 3D ativado, por exemplo? Há muitas variantes envolvidas e certamente há de se estudar isso, até porque muitas delas não envolvem apenas o lado técnico da coisa. Há pessoas que não conseguem enxergar o efeito 3D por possuírem alguma variante de estrabismo ou alguns outros males que afetem a visão, mesmo que estes não as impeçam de levar uma vida normal e plena.

AUTOESTEREOSCOPIA vs. ESTEREOSCOPIA

O Nintendo 3DS usa o efeito de autoestereoscopia, que causa ilusão de ótica através do display (a tela superior do portátil), que projeta mais de duas imagens simultâneas. Por ser pequeno e ocupar sempre o centro de visão de quem manipula o portátil, as imagens são recombinadas em função do ângulo, passando a sensação de profundidade a olho nu.

Já as TVs e jogos que usam o recurso 3D apresentado no PS3 criam o efeito de estereoscopia. A imagem de uma mesma cena é separada, para cada olho, e são recombinadas através das lentes dos óculos polarizados (entenda o funcionamento dos óculos no quadro ao lado).

Ambos os recursos exigem que o usuário mantenha a visão frontal direta com a tela, para que o efeito seja perceptível. Se houver qualquer mudança mínima no ângulo de visão, a imagem começa a ficar embaralhada (no caso do Nintendo 3DS, o seu efeito 3D exige ajustes manuais constantes para posicionar o portátil em um ângulo favorável ao efeito) ou totalmente escura (no caso da TV 3D). Outra diferença entre os dois sistemas é que a autoestereoscopia não cria a ilusão de imagens saindo da tela, e o seu rival as projeta.



CRYSIS 2 [pág. 40]



GRAN TURISMO 5 [pág. 28]



KILLZONE 3 [pág. 22]



MLB 10 THE SHOW



MORTAL KOMBAT [pág. 51]



MOTORSTORM: APOCALYPSE [pág. 32]



NBA 2K11



NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT [pág. 32]



SHAUN WHITE SKATEBOARDING [pág. 43]



THE SLY COLLECTION [pág. 48]



GHOST RECON: FUTURE SOLDIER



TRON: EVOLUTION THE VIDEO GAME



MELHOR
JOGO
PS3

KILLZONE 3

Melhor do que qualquer filme produzido para rodar em cinemas 3D, FPS exclusivo de Play 3 oferece uma experiência de imersão como nunca vimos

Ninguém mais se lembra do motivo de *Hillzone 2* ter se tornado um dos ícones do PS3 antes mesmo de seu lançamento. Mesmo com o infame vídeo forjado da E3 2006, ele foi considerado como o grande *Halo* do console da Sony, o jogo de tiro definitivo que destruiria todos os outros. Não foi exatamente o que aconteceu (embora fosse, sim, um jogo extremamente competente). *Hillzone 3* é esperado por todos apenas pela qualidade de seu antecessor e não por promessas revolucionárias. O engraçado é que, desta vez, sem o peso das promessas, o jogo conseguiu revolucionar. Graças ao 3D.

Sem a pressão nas costas, a Guerrilla Games começou a trabalhar logo após o término de *Hillzone 2*. E, segundo os produtores, desde aquela época eles já tinham em mente o uso do 3D, que é a maior novidade da terceira versão e certamente é o

diferencial em que o PlayStation 3 vai apostar. E devemos dizer que, pelo que pudemos testar, juntamente com *Gran Turismo 5* e *Motorstorm Apocalypse*, *Hillzone 3* ofereceu a melhor experiência 3D de toda a E3.

A parte "chata" da tecnologia 3D é que apenas vivendo-a você terá uma noção do que ela representa. É impossível você sentir isso olhando nossas imagens da reportagem ou por vídeos da internet. E, quando você experimentar, dificilmente vai ver uma jogatina em uma TV normal com os mesmos olhos. E não tente comparar com experiências em cinema, como *Avatar* em 3D: *Hillzone 3* mata a pau qualquer filme produzido para 3D.

No primeiro dia da E3, fomos direto para a área exclusiva da Sony em busca de *Hillzone 3* rodando em 3D. Pode soar engraçado, mas a impressão que tivemos é que, sem 3D, *Hillzone 3* é um jogo fantástico

para PlayStation 3. Porém, uma vez colocado o óculos para jogar a versão 3D, a sensação era de uma viagem para o futuro, direto para o PlayStation 4. É sério: a diferença é tão grande quanto jogar videogame a vida inteira em um televisor em preto-e-branco e, repentinamente, migrar para a TV em cores.

O efeito de profundidade é fantástico e dá uma nova cara para os cenários. Os objetos parecem que podem ser tocados, as dimensões ganham novas proporções. Imagine que a TV vira uma janela para outro mundo e parece que você está com a cabeça nesta janela, olhando abobado para o mundo que o cerca. O simples ato de entrar em uma sala oferece uma nova sensação, pois a sensação é de que você realmente está dentro dela.

Ao encontrar outra novidade desta versão, os jetpacks, uma nova onda de sensações. Os joguetes do acessório ficam em uma camada "fora da TV", como se estivessem na sua



O uso de jetpacks é a atração de Killzone 3. No single player já são excelentes para criar emboscadas. Imagine como será no multiplayer



Os cenários são gigantescos, cerca de dez vezes maiores do que na versão anterior. Alguns só podem ser visitados em fases de pilotagem (automática) dos veículos aéreos



jogadores sentem nos primeiros testes. Mas é compreensível, afinal é uma sensação totalmente nova a qual os nossos cérebros foram submetidos durante os combates frenéticos em terra firme ou no ar, voando com jetpacks ou veículos aéreos.

DEIXANDO O 3D DE LADO...

A história começa logo após o final de *Hillzone 2*, quando Rico foi dar uma de macho e matou o imperador Visari, o que só piorou as coisas na guerra entre a ISA e os Helghast. *Hillzone 3* parece contar uma história de fuga, com a ISA tentando antes encontrar um jeito de sobreviver do que

frente. A ideia é passar a sensação de que você está vestindo o colete de voo. E voar, então, é ainda mais impressionante, uma perspectiva insana do campo de batalha. Sabemos que os preços de televisores 3D são obscenos, mas, pelo que testamos, vale o sacrifício de um belo carne de parcelas. O único problema que ainda não podemos identificar se é temporário ou pura falta de costume é a tontura que algumas

de contra-atacar. Os ambientes continuam daquele jeito que não agrada muita gente – belíssimos, mas praticamente sem grandes variações de cores – pelo menos no que foi mostrado na E3, embora os produtores tenham confirmado que os cenários serão mais variados, e teremos até uma floresta.

Por mais que você não goste do estilo dos ambientes, não conseguirá negar que a escala das fases está muito, muito maior. Tinha gente da Guerrilla esbravejando “dez vezes maior que antes”, mas não sabemos até que ponto isso é verdade, quando se trata de áreas onde você pode jogar de verdade. Algumas partes parecem muito amplas, incluindo a vedete da demo da E3: a fase do jetpack. Voar é algo divertido e diferente, mesmo que os controles ainda precisem de alguns ajustes.

O que incomoda em *Hillzone 3*, assim como em vários outros jogos de tiro da E3 desse ano, é a falta de novidades mais substanciais. Ok, o 3D é incrível, mas o preço das TVs dificilmente cairão até o lançamento do jogo, em fevereiro de 2011. O jetpack é legal, mas não parece suficiente para manter um jogo inteiro em pé. Também foi confirmado suporte ao PlayStation Move, mas isso não estava disponível para testes. E não foi dita uma palavra sobre o modo multiplayer, que sem dúvida era a melhor característica do jogo anterior. A única coisa que realmente parece dar um ar refrescante ao título são os cenários maiores, que permitem mais inimigos, mais caos e até caminhos alternativos durante as missões ou novas variantes de missões.

Hillzone 3 é produzido pela Guerrilla e será lançado em fevereiro de 2011.



A diferença de jogar um game projetado para o 3D são ângulos e perspectivas criadas propositalmente para valorizar a sensação (e ilusão) de profundidade

CALL OF DUTY: BLACK OPS

Batalhas em túneis vietnamitas e a bordo de helicópteros de combate. Eis mais um chamado irresistível ao dever

Muita coisa aconteceu com *Call of Duty* ultimamente, incluindo a saída dos responsáveis pelos jogos principais da série. Agora tudo está nas mãos da Treyarch, que, falando honestamente, não tem a mesma moral da Infinity Ward. Mesmo assim, *CoD: Black Ops* parece tomar rumos bem diferentes dos outros jogos da franquia, como se quisesse evitar o fardo bem pesado de ser "o jogo que veio depois de *Modern Warfare 2*".

Black Ops se passa por todo o período da Guerra Fria, ao que parece, seguindo pela guerra de Vietnã e outros lugares, sempre atrás das linhas inimigas. A demo da E3 revelou duas partes distintas: uma na neve e outra no meio da selva vietnamita.

Na neve, as coisas eram um pouco mais parecidas com *Modern Warfare*, com um pequeno time tentando ser discreto, fazendo rapel e usando armas avançadas. Na selva, era apenas o seu personagem atravessando uma rede estreitíssima de túneis subterrâneos, onde o clima de tensão era supremo devido à sensação de que inimigos podiam surgir (e surgiam sempre!!!) a qualquer momento, de qualquer buraco. Foi o momento mais claustrofóbico da série.



A velocidade de evolução de *Call of Duty* assusta. *Modern Warfare 2* acabou de impressionar o mundo e *Black Ops* já parece capaz de superá-lo nos gráficos

O palco para o ápice da demonstração também foi o Vietnã, onde o personagem controlado e um camarada roubaram um helicóptero heroicamente na frente de um batalhão inimigo; e depois seguiram pilotando o tal veículo, algo completamente

novo na série. Foi impressionante ver as rajadas da metralhadora do helicóptero derrubar árvores, devastar acampamentos e explodir pontes sem economia na destruição de objetos; até mesmo quando as rajadas atingiam os rios era motivo de exclamações impressionadas do público, com jatos de água subindo em sequência como só vemos em filmes. Os controles do helicóptero eram os mesmos de um soldado normal, então não pense que estão tentando transformar isso em um *Battlefield* ou coisa parecida.

Os produtores parecem mesmo querer inovar e mudar o máximo possível a experiência de fase para fase. Até mesmo as armas têm munições não realistas, para mudar a forma de jogo até nos tiroteios – por exemplo, vimos uma shotgun com tiros inflamáveis! Só uma coisa continua igual: as explosões. *Call of Duty* é conhecido pelos campos de batalha caóticos, e aqui tudo parece estar mais insano ainda – e com gráficos bem superiores aos de *MW2*, ao que parece. Você pode até dizer que esse é apenas mais um *Call of Duty*, mas temos a impressão de que será o melhor que a Treyarch já fez.

Call of Duty: Black Ops é produzido pela Treyarch e será lançado em novembro.





O foco da exibição na E3 foi o multiplayer. Há rumores de que a mesma demo será disponibilizada na PSN em breve

MEDAL OF HONOR

Competitivo no single player e no multiplayer online, novo Medal of Honor parece capaz de encarar com o seu rival mais poderoso: Call of Duty

O estranho do novo *Medal of Honor* (a primeira versão da série fora da Segunda Guerra Mundial, agora direto das ruas do Afeganistão) é que duas equipes completamente diferentes estão cuidando do jogo. Tão diferentes que nem são do mesmo país. Enquanto a campanha solo está sendo criada pelo estúdio interno da EA, o multiplayer está a cargo da DICE, lá na Suécia. Eles são os criadores de *Battlefield*, e vendo o sucesso de *Bad Company 2*, não podemos dizer que foi uma ideia ruim chamá-los para cuidar dessa parte.

Apenas o multiplayer foi demonstrado na E3, com partidas para até duas dúzias de jogadores. Durante a conferência da EA, 24 televisores desceram do teto do teatro para que um batalhão de jogadores mostrassem ali, em

tempo real, que o jogo não será pouca coisa. Em alguns instantes de jogo, já deu para perceber o que está acontecendo: *MOH* é um *Modern Warfare 2* feito dentro de *Bad Company 2*. Pegue *BC2*, diminua o tamanho dos mapas, tire quase todos veículos e deixe tudo muito mais rápido. Além disso, acrescente coisas equivalentes ao *Killstreaks* e à personalização de armas. É visível que a EA quer algo que concorra diretamente com *Call of Duty*.

Isso não significa que a experiência seja ruim. Pelo contrário. As partidas são bem divertidas, e a DICE é experiente o suficiente para competir diretamente com *CoD* em seu próprio campo. O jogo é muito bonito, bem mais que seu concorrente direto, *CoD: Black Ops*. O sistema de armas é um pouco diferente de suas fontes inspiradoras, e parece haver um bom equilíbrio



O multiplayer é frenético e viciante. Destaque para os ataques aéreos que devastam cenários inteiros enquanto a ação não para de rolar solta



entre os armamentos. O que nos incomodou um pouco é a aparente falta de personalidade. Tudo pode ser comparado ou relacionado a uma das duas séries que cansamos de citar. É divertido? Com certeza, é uma excelente combinação dos dois melhores FPS da atualidade. É original? Não muito, exatamente pelo mesmo motivo.

Ah, e a versão de PlayStation 3 terá uma edição limitada exclusiva, que virá com o remake de *Medal of Honor Frontline*, um dos melhores FPS do PS2.

Medal of Honor é produzido pela EA e Dice e será lançado em outubro.

PORTAL 2

Continuação esbanja novidades, melhorias gráficas e ainda trará conteúdo exclusivo para PlayStation 3



Cansou da solidão do primeiro Portal? Nesta sequência haverá inimigos vivos para confrontá-lo e você terá apenas sua arma de portais para se defender

Portal 2 foi uma das maiores surpresas da conferência da Sony, mais pelo fato de que foi anunciado pelo próprio Gabe Newell. O fundador da Valve é (ou era) um crítico fervoroso do PlayStation 3, e o fato de ele próprio ter subido no palco na conferência quer dizer que as rixas entre a Valve e a Sony são águas passadas, poderemos ter outras surpresas em breve. Porém, no momento foi exibido apenas um teaser com poucas cenas de jogo.

Durante a E3, tivemos acesso a uma apresentação exclusiva com o gameplay de Portal 2. E o que vimos foi fantástico.

A essência do jogo permanece a mesma: use uma arma que cria portais de teletransporte em superfícies lisas e use-os para se locomover por cenários que, por si só, são os enigmas do jogo. Porém, há muitos elementos inéditos, entre os quais estão líquidos especiais que alteram o comportamento físico. Há um líquido que, quando borrifado no chão, permite que o jogador corra muito mais rápido (vital para passar entre paredes com espetos que chegam em questão de segundos), e outro que faz o personagem pular muito mais alto. Isso é só o começo, pois outra novidade é a capacidade de

transportar elementos pelos portais (antes só era permitido ao personagem passar por eles) e usá-los na direção das máquinas para borrifar o líquido por onde quiser ou em quais objetos quiser (eles afetam a física dos objetos também). Isso também cria uma gama enorme

Em boa parte do tempo, o jogo não se passará em cenários abertos como estes, mas dentro dos laboratórios dominados por GLaDOS



de enigmas que só podem ser resolvidos manipulando objetos que estão fora do seu alcance ou até para defesa, ao usar portais para conduzir os lasers dos robôs inimigos e apontar contra eles mesmos.

Entre as novidades estão sistemas de evacuação de lixo que são ótimos para sugar robôs de vigia e túneis de energia antigravitacional que permitem ao jogador planar em uma direção predeterminada (e desviar essa rota com portais para criar verdadeiras redes de túneis). Isso sem falar em uma razoável quantidade de objetos, cada qual com funções próprias, que serão vitais para a resolução de enigmas, cada vez mais complexos e irresistíveis.

Outra novidade fantástica é que Portal 2 terá um modo multiplayer cooperativo, o que permitirá criar quatro portais para a solução de enigmas e que, segundo a Valve, os obrigará a fazer cenários muito mais complexos e quebra-cabeças ainda mais monstruosos para entreter as duplas de corajosos. Pelo que vimos apenas do modo single player, tenha medo, pois os sádicos da Valve não tiveram dó.

Ah, e tem mais uma coisa: GLaDOS continua viva e não será a única Inteligência Artificial a papear com você durante o jogo. Rimos litros em poucos minutos de diálogos na apresentação, então pode esperar por humor ainda mais refinado e ácido nesta continuação.

Portal 2 é produzido pela Valve e será lançado em 2011.



CRYSIS 2

Crysis pode não ser um título muito conhecido entre os proprietários de um console de mesa, mas é uma referência quando o assunto é jogo para PC. Agora, essa exclusividade caiu por terra e a continuação do jogo já está a caminho do PlayStation 3. As expectativas já eram altas e, depois das demonstrações que rolaram na E3, elas só aumentaram.

O confronto rola em uma Nova York devastada, com tiroteios mais intensos, porém, com alguns elementos de estratégia. Isso graças à nova Nanosuit 2.0, a armadura especial usada pelo protagonista do jogo. Agora ela possui um modo tático que permite adquirir informações sobre o ambiente, fornecendo opções de rotas, posição dos inimigos e alternativas para abrigos; adição extremamente funcional para o game. Mas a revelação mais importante não estava disponível para testes: *Crysis 2* terá suporte a 3D, inclusive nas partidas multiplayer.

***Crysis 2* é produzido pela Crytek e será lançado no segundo semestre.**



BRINK



O FPS da Bethesda é um prato cheio para os fãs do gênero. Na utópica cidade de Ark, em 2044, duas facções, Security (força policial que preserva o rígido e seletivo estilo de vida de alguns cidadãos) e Resistance (que luta por direitos iguais) se enfrentam.

O destaque de *Brink* está em sua campanha single player integrada ao multiplayer. Até oito jogadores participam de uma mesma campanha conduzida pela trama com reviravoltas, dramas e conflitos, seja enfrentando inimigos controlados por IA ou, num súbito apertar de botão, outros oito jogadores tomam partido da facção rival. Simples assim. São diferentes classes de personagens com suas vantagens e desvantagens em batalha, um robusto sistema de personalização, visual caprichado e ambientes amplos e complexos.

***Brink* é produzido pela Splash Damage e será lançado no final do ano.**



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Enfim o terceiro *Deus EX* deixará de ser uma promessa adiada ano após ano.

A trama de *Human Revolution* se passa 25 anos antes do primeiro jogo, e tem como protagonista Adam Jensen, especialista em segurança de uma grande corporação. Ele sofreu implantes e modificações tecnológicas no corpo e virou uma poderosa arma de uma época que transpira caos e conspirações.

Na demonstração a portas fechadas, ficou claro que a jogabilidade se dividirá em combate, furtividade, socialização e hackeamento de máquinas. Ele continua sendo um FPS, mas com pitadas de visão em terceira pessoa quando se usa o sistema de cobertura, momentos obrigatórios ou ao executar mortes com estilo.

As escolhas pesarão ao longo do jogo, que oferece muitas possibilidades e caminhos até o objetivo, mantendo a porção RPG destacada.

***Deus Ex: Human Revolution* é produzido pela Eidos Montreal em parceria com a Square Enix (responsável pelas CGs) e será lançado em 2011.**

SOCOM 4 U.S. NAVY SEALS

EXCLUSIVO PARA PS3



Nome provisório do sexto capítulo, segundo título da série para PS3 e o primeiro a ser desenvolvido pela Zipper Interactive para a nova geração. Similar aos capítulos anteriores, o jogador comanda um soldado e coordena ataques e ações conjuntas com outros três soldados (pode-se dividir o quarteto em duas equipes para criar novas variações de estratégia).

A grande adição em *Socom 4* está no modo Command Mode, no qual assume o posto do Ops Commander e coordena a progressão da equipe enxergando pontos táticos do campo de batalha que não são vistos na campanha normal. Neste modo a coisa flui mais devagar (até o jogador fazer uma escolha), tornando a ação mais estratégica e metódica. Em alguns momentos é inevitável um confronto caótico, sendo impelido a se infiltrar em território inimigo em busca de informações.

A campanha solo abriga 14 missões e o foco da vez é a melhoria da IA dos inimigos, enquanto o multiplayer online terá suporte a 32 jogadores e contará com uma "nova experiência" – nenhum detalhe foi revelado quanto a isso.

***Socom 4* é produzido pela Zipper Interactive e será lançado no final do ano.**

ESPECIAL

OS MELHORES JOGOS CORRIDA



EXCLUSIVO PARA PS3

O hangar do Red Bull Racing Team foi um dos destaques da demo exibida na E3 e, segundo Yamauchi, será um cenário para fotografar seus carros

GRAN TURISMO 5

3D

O simulador perfeito chegou à sua forma final, agora ainda mais próximo da realidade (talvez mais bonito do que o próprio mundo real)

Cinco anos se passaram desde que o "verdadeiro simulador de direção" se mostrou pela primeira vez no PlayStation 3. Era a E3 de 2005, um ano de vídeos exagerados e promessas não cumpridas para o console recém-revelado. O jogo se chamava *Vision Gran Turismo*, e prometia uma transição da "realidade parcial" para a "realidade completa". Desde então, o jogo não faltou a nenhuma edição da E3, embora tenha carregado nomes diferentes: *Gran Turismo HD Concept*, *Gran Turismo 5 Prologue* (Spec I, II e III), até chegar, finalmente, a *Gran Turismo 5*. Todas etapas de um mesmo projeto, a culminância de uma carreira de quase 20 anos do produtor Hazunori Yamauchi.

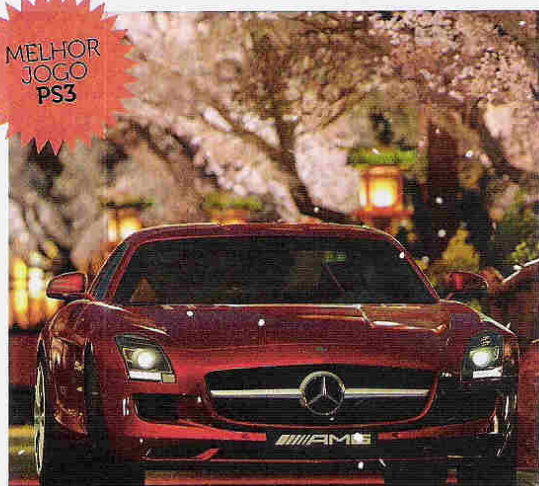
Em uma apresentação fechada de que participamos, o pai da série brinca: "Realmente exageramos nos detalhes: este *Gran Turismo* seria mais adequado para a próxima geração do PlayStation". Megalomaníaco, talvez obsessivo - compulsivo, mas ele pode: sua principal criação já vendeu mais de 50 milhões de cópias pelo mundo todo. Isso concedeu a Hazunori o prestígio (e o orçamento) necessário para superar todos os limites em *Gran Turismo 5*: pistas que levaram dois anos

para serem construídas; mais de mil carros, muitos dos quais foram modelados até aos detalhes mais triviais, como fios de energia; suporte à mais avançada tecnologia de imagem 3D estereoscópica; utilização da câmera PlayStation Eye para acompanhar os movimentos da cabeça do jogador e assim determinar o ângulo de visão no cockpit; suporte a GPS para sincronizar dados e comparar tempos com suas voltas em circuitos reais... Definitivamente, algumas atrações não são para todos, mas o excêntrico designer nunca se importou com base instalada, apenas em empilhar funções indiscriminadamente.

A versão de testes preparada para a E3 2010, convenientemente apresentada em cockpits com o volante Driving Force GT e a câmera PS Eye, tinha um conteúdo muito além do que se pode testar em um evento como este: 39 carros e 10 pistas. Entre os veículos, todos Premium (com modelagem interna e danos na lataria), havia muscle cars como o Camaro, exóticos como a Ferrari, modelos de luxo como a Mercedes-Benz SLS AMG (que decora a capa do jogo), carros da NASCAR (com os pilotos reais), da liga japonesa Super GT e da WRC, além dos habituais carros-conceito. A lista de pistas reunia

traçados de rua, de rali e circuitos reais: Rome, Toscana, Curso del Sol, Nürburgring GP/F, Nürburgring Nordschleife, Nürburgring 24h, Circuit de la Sarthe, Top Gear Test Track, Tokyo R246 e Superspeedway Indy. As corridas eram limitadas a dois minutos de duração, o suficiente para derrapar muito, apanhar do volante e perceber que a física do jogo está implacável como sempre, e indomável para uma demo tão breve - pelo menos rendeu bons replays, que permitiram ver detalhes minuciosos como folhas de grama sendo arrancadas do chão, transições do dia para a noite e poeira volumétrica que

MELHOR JOGO PS3



se ilumina com os faróis do carro (Ⓜ alterna entre farol alto e baixo).

Também estava disponível um pouquinho do Photo Mode, uma atração que estreou em *GT4*. Três cenários compunham as opções de paisagem: Kyoto Gion no Japão, San Galgano na Itália e Red Bull Hangar 7 na Áustria. Como antes, você escolhe o veículo a ser clicado, o posiciona no cenário, posiciona também a câmera, define uma série de parâmetros e efeitos de lente que só um fotógrafo profissional poderia explicar e tira fotos de absurdos 18 megapixels. *Gran Turismo* não sabe fazer pouco. Como Hazunori Yamauchi nos explicou, "não apenas os cenários foram construídos a partir de paisagens reais, mas nós fomos lá e gravamos os sons ambientes para o jogador ter uma experiência mais autêntica da atmosfera local". Tudo isso para um modo de fotografias.

Hazunori também nos dá uma amostra do que será o tradicional GT Mode, agora batizado de GT Life. A sua página principal, Home, continua existindo, mas agora ela está sempre conectada à internet. Opções conhecidas, como corridas, eventos, licenças, lojas e tuning, estão presentes, e você pode também acessar a tela de status para acompanhar o seu progresso – e, pela primeira vez, compará-lo com o de seus amigos da PSN. A inédita opção My Lounge permite reunir amigos para conversar, competir ou apenas assistir a corridas – uma tela central mostra a corrida, e você pode acompanhar as estatísticas e interagir com os outros jogadores/espectadores.

A quantidade generosa de detalhes divulgados nesta E3 tem uma razão de ser: após anos de espera, *Gran Turismo 5* finalmente tem uma data de lançamento definida – dia 2 de novembro nos EUA e América Latina (incluindo o idioma português entre as 12 línguas para as quais o jogo está sendo localizado). Resta, então, organizar a agenda para reservar um bom tempo livre, talvez até tirar umas férias para a ocasião. Idealmente, você pode investir num setup perfeito, com home theater, TV 3D, volante e câmera PS Eye. Quem sabe assim você poderá descobrir se o simulador definitivo proporciona a "realidade completa" que foi prometida há tantos anos.

Gran Turismo 5 é produzido pela Polyphony Digital e será lançado em novembro.

Vamos falar sério agora. Você tem coragem de reclamar do tempo de produção de *GT5* quando o resultado final é uma obra-prima deste nível?

O QUE É REAL?

YAMAUCHI NOS MOSTROU UMA COMPARAÇÃO ENTRE ELEMENTOS DE *GT5* E SUAS CONTRAPARTES REAIS. VEJA A SEGUIR (CARROS REAIS À ESQUERDA, *GT5* À DIREITA)



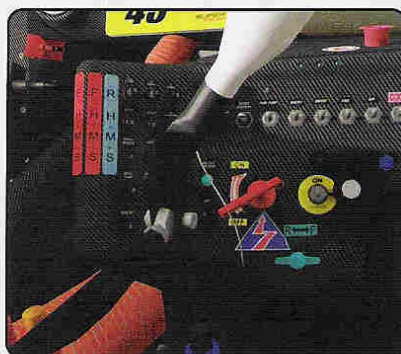
EXTERIOR AUTOBACS ARTA GARAIYA SUPER GT



INTERIOR AUTOBACS ARTA GARAIYA SUPER GT



PAINEL AUTOBACS ARTA GARAIYA SUPER GT



RODA LAMBORGHINI GALLARDO



TWISTED METAL

Após anos de rumores, nova geração de Twisted Metal foi revelada como a grande surpresa reservada para o final da conferência da Sony

EXCLUSIVO
PARA PS3



Após alguns anos de rumores, o palhaço Sweet Tooth realmente apareceu nesta E3 para anunciar o renascimento de sua série

A série *Twisted Metal* começou em 1995, marcou toda uma geração e foi exclusiva de PlayStation ao longo de 15 jogos (que começaram a desandar já no terceiro). Mas qual não foi a surpresa ao ver o carro de sorvete e um palhaço assustador no palco da conferência da Sony, enquanto David Jaffe e Scott Campbell falavam sobre o novo jogo? Um belo encerramento para o espetáculo da Sony.

Ainda que numa versão precoce disponível para testes na E3, há muito potencial a ser explorado neste combate doentio de veículos. O jogo contará com uma campanha single player intensa, mas sua verdadeira fonte de diversão está no modo multiplayer: quatro jogadores com tela dividida no modo offline e dezesseis competidores no modo online.

O jogador escolhe entre diferentes facções, para marcá-lo como membro leal a um clã, sem privá-lo da liberdade de escolher qualquer veículo disponível – a grande surpresa, e novidade, é a inclusão de veículos voadores, ainda que só tenha sido mostrado um helicóptero. Na demo, havia duas facções disponíveis: as Dolls (formada por mulheres mascaradas e com cabelo cor-de-rosa) e os Clowns (caras vestidos de palhaços em versão perturbadora que seguem o maluco Sweet

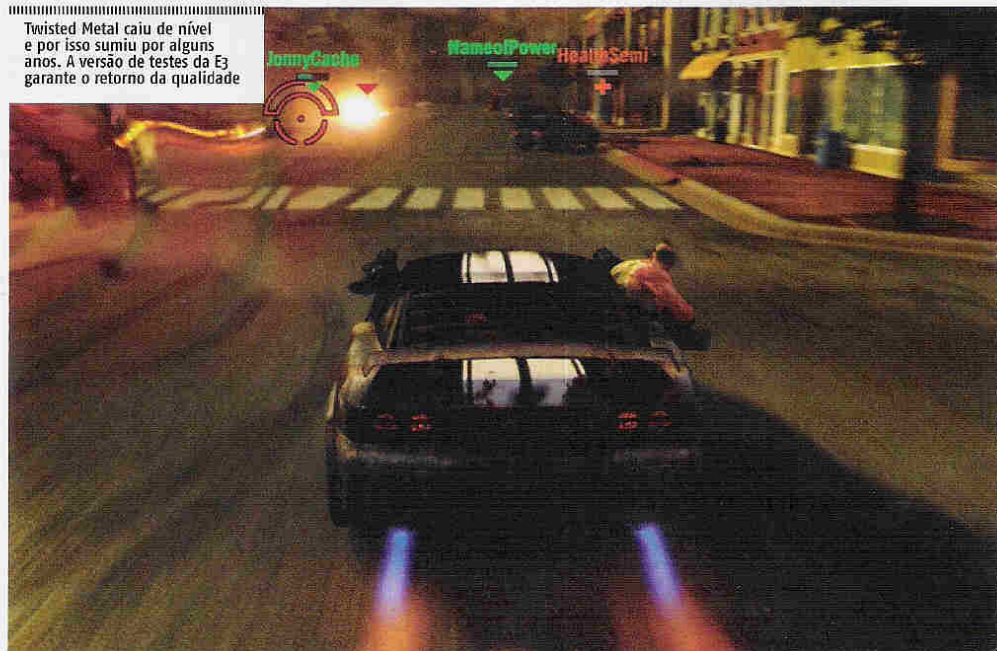
Tooth). Muitas das armas apresentadas são novas na franquia e um novo recurso está em permitir um segundo personagem no veículo, no banco do carona, que lança bombas e mísseis pela janela – melhor ainda é poder usar um rifle sniper e abater inimigos à distância!

O esquema de jogabilidade se mantém fiel ao clássico. A quantidade e diversidade de

itens e armas especiais disponíveis prometem estampar um sorriso no seu rosto, parte crucial para promover caos e destruição nos ambientes, além de ser um bom motorista para recarregar a blindagem do seu veículo passando por pontos propícios.

Twisted Metal é produzido pela *Eat Sleep Play* e será lançado em 2011.

Twisted Metal caiu de nível e por isso sumiu por alguns anos. A versão de testes da E3 garante o retorno da qualidade





O ponto alto dos testes na E3 foram as corridas na chuva, com uma das melhores simulações de água e seus efeitos já vistas em uma corrida virtual

F1 2010

A Codemasters assumiu a licença da Fórmula 1 e conseguiu criar um título à altura de DiRT e GRID

Assim como você, nós temos um monte de dúvidas sobre esse Fórmula 1 da Codemasters. Muito embora a maioria delas não tenha sido respondida durante a E3, o teste já serviu para clarificar alguns pontos. O primeiro deles: o jogo é bom pra dedê. Segundo: o visual é de outro mundo. Para quem pirou nos detalhes vistos em *DiRT 2* (a engine gráfica é a mesma em ambos os títulos), prepare-se para um susto. Havia somente uma pista, um piloto e um tipo de ajuste na demo. Coisa bem simples mesmo. Por conta disso, não levamos em conta o fato de todas as assistências

estarem ligadas, incluindo freio automático, controle de tração, sem danos e a Inteligência Artificial no modo "estúpido". Vistas grossas a tudo isso, o resto é só alegria. A sensação de velocidade é vertiginosa, principalmente nas câmeras interna e no bico do carro.

A prova em que corri foi na chuva. Pausa. Me permita falar sobre a chuva, por favor. A água tem a dupla função de ser um espetáculo visual de interferir na dirigibilidade. Ainda na visão interna, o que se enxerga no aguaceiro é praticamente nada. Se houver algum piloto em frente, o spray que se forma é algo que nunca vimos antes, em jogo de corrida

algum. Basicamente, você se orienta pela luz vermelha piscando na traseira do adversário.

Fora do spray notam-se poças d'água em diversas partes do asfalto (chegamos a passar por cima de várias, mas com as assistências ligadas não dá para saber o quanto elas interferem na pilotagem) e a tela do televisor fica constantemente molhada. Não são pingos esporádicos, mas água escorrendo sem parar, lançada principalmente pelos pneus – a propósito, é possível ver cada vinco da borracha. Na latária, os pingos d'água escorrem de maneira incrivelmente convincente.

Apesar do nível de dificuldade estúpido que foi colocado para teste, dá pra sacar que a IA não atua de forma automatizada. Os caras disputam posição, mudam traçado e não têm pudor atrasar freada na entrada das curvas caso você esteja por ultrapassá-los. Mesmo se tratando quase de um teste relâmpago, dá para dizer sem medo de errar que a Codemasters acertou a mão em cheio.

F1 2010 é produzido pela Codemasters e será lançado em setembro.





3D

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

A saída encontrada pela Criterion Games para salvar a série da EA de seus próprios tropeços foi praticamente criar um Burnout disfarçado de Need

Mais um clássico que voltou das prateleiras empoeiradas para fazer a alegria dos fãs. *Need for Speed: Hot Pursuit* é uma releitura do jogo lançado originalmente para PC, em 1998. Agora, o jogo está sob a supervisão da fantástica Criterion Games, responsável por *Burnout Paradise*, um dos melhores jogos de corrida de PS3.

Hot Pursuit terá cerca de 100 milhas de estradas abertas, quatro vezes maior que Paradise City, a cidade de *Burnout*. Além disso, o jogo contará com um modo online chamado *Need for Speed Autolog*. Neste modo, será possível comparar estatísticas automaticamente com os amigos da sua lista, algo que também acontece em *Burnout*. Também online, será possível disputar

partidas cooperativas ou competitivas. A ideia é formar estratégias para fugir ou perseguir alvo. Tudo isso com suporte a tecnologia 3D, algo que deve melhorar a sensação de imersão no jogo e certamente fará muita gente cair da cadeira.

Need For Speed: Hot Pursuit é produzido pela Criterion e será lançado em novembro.



EXCLUSIVO PARA PS3

3D

MOTORSTORM APOCALYPSE

Uma prova de que o 3D não é um extra, mas fundamental para uma nova experiência gamer

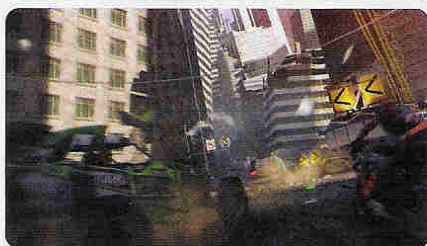


A Sony deveria usar *Motorstorm* como chamariz de venda de suas TVs 3D. Ficamos instalados por cerca de uma hora na área exclusiva na Sony na E3 e vimos absolutamente todas as pessoas saírem dos testes de *MotorStorm Apocalypse* com a mesma expressão. Era sempre aquela cara embasbacada de "O que foi isso!?"

Desta vez situado em ambientes urbanos, o game oferece corridas em cidades caindo aos pedaços devido a alguma catástrofe natural ou ato terrorista, não importa. O que importa é a

sensação deliciosa de ver destroços vindo na sua direção, ameaçando atravessar a tela da TV, prédios que parecem que vão cair sobre a sua cabeça e veículos com volumes tão realistas que parecem que estão ao alcance das suas mãos. Quando ninguém estava olhando, nós até esticamos os braços, como se fosse possível tocar toda a loucura que acontecia diante de nossos olhos. *Apocalypse* foi criado para o 3D e prova que os jogos de corrida ficarão muito simples e sem sal sem esse recurso que torna os cenários protagonistas da ação.

MotorStorm Apocalypse é produzido pela



A BRINCADEIRA CONTINUA EM VIDEOGAME!



JÁ NAS LOJAS!

Disney · PIXAR
**TOY
STORY**
3
O GAME

WWW.DISNEY.COM.BR

NINTENDO DS

Wi-Fi
for
gamer.

Wii



PlayStation



XBOX 360

XBOX LIVE



© 2010 Disney. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Wii, Nintendo DS, and Nintendo WiiFi Connection are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo. Release dates, product names, and/or visuals shown are of product currently in development and may be subject to change. © 2006

Além de evidentes upgrades gráficos, o game contará com áreas maiores e interatividade muito mais prática e dinâmica com os seus elementos



EXCLUSIVO
PARA PS3

INFAMOUS 2

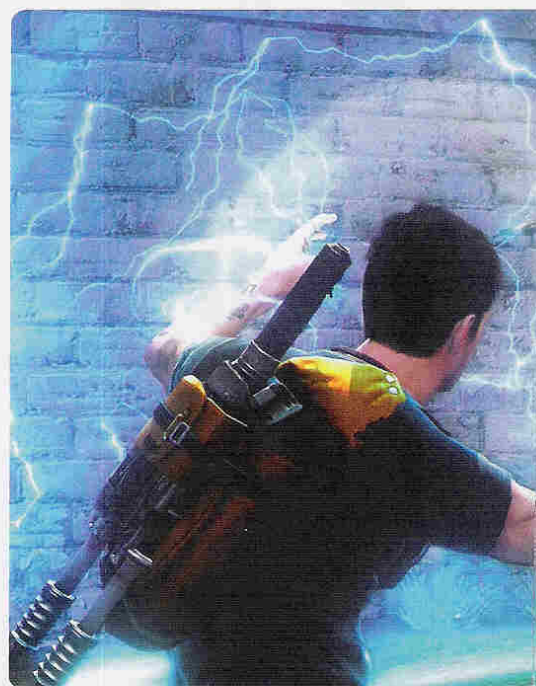
Cole MacGrath parecia poderoso no ápice do primeiro game. Só parecia... A Sucker Punch mostra o que é poder de verdade em sua continuação turbo

Comparemos à exibição exclusiva de *inFAMOUS 2*, em uma área restrita da Sony na E3, prontos para ver algumas variantes novas dos poderes elétricos de Cole MacGrath e um desafio ou outro inédito para renovar a sequência de suas aventuras. Porém, esse não é o objetivo da Sucker Punch. Os caras querem uma sequência que dê significado ao termo "abuso de poder" e o que vimos é tão magnífico que fez o primeiro game parecer pequeno e simples... quase que a mesma diferença entre *Uncharted* e *Uncharted 2*.

Antes de falar sobre poderes congelantes e manipulação do ar (Oh yeah!), vale ressaltar que esse cara que você está vendo é mesmo Cole MacGrath. Ele ficou parecido com Nathan Drake (ou com qualquer Backstreet Boy) sem justificativas. Quando questionamos a equipe de produção sobre isso, simplesmente disseram: "Queríamos melhorar o jogo em todos os aspectos. O visual de Cole era um deles". As mudanças do visual do personagem são as que menos importam. A Sucker Punch fez de tudo para que ele, nesta nova versão, consiga surpreender sempre com habilidades

inéditas e devastadoras. Uma das simples (e ainda assim muito insana) é a arma que ele carrega nas costas e parece um diapasão gigante. Na verdade, trata-se de um conservador e condutor da energia elétrica que emana de Cole. Na versão anterior, o personagem podia ficar "descarregado", chateação que não deve rolar na sequência. Além de canalizar energia, esta arma agrega um valor muito maior aos combos físicos, sendo que o primeiro game incentivava mais a luta à distância. Entre os seus diversos golpes, há um muito estiloso no qual Cole arrasta a arma no chão, fazendo um rastro de energia elétrica e criando estática, e aplica uma espécie de Shoryuken.

Vamos deixar para a sua imaginação tentar adivinhar quais serão as novas habilidades e "magias" elétricas de Cole... porque o que mais impressionou na apresentação fechada foi a adição do controle de outros elementos. Cole evoluiu ao ponto de conseguir manipular água para criar rajadas de dardos de gelo ou até ondas de choque congelante que conseguem abalar os alicerces de edifícios. Por falar em chacoalhar estruturas, o ponto alto do

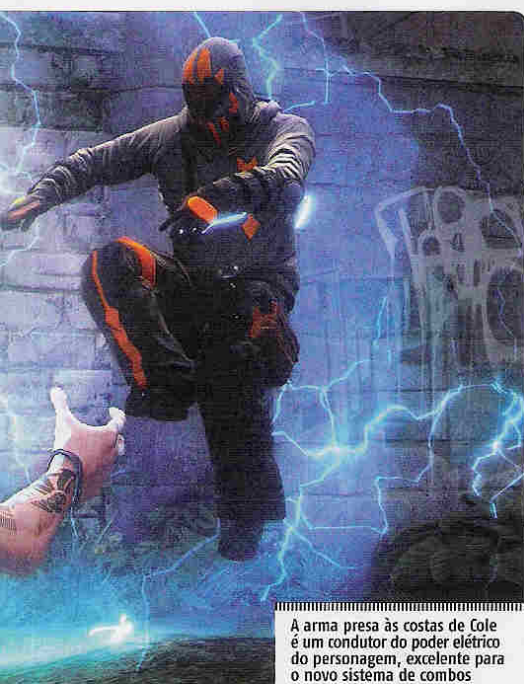




As técnicas adquiridas no primeiro estarão disponíveis desde o início de inFAMOUS 2 e ainda haverá uma porrada de outras para habilitar



show foi um furacão criado por Cole em um movimento que lembra um soco lateral com as duas mãos. Rapaz, é difícil explicar como este furacão, turbinado por eletricidade, devastou tudo pela sua frente (carros, pessoas, fachadas dos edifícios, outdoors, semáforos). Tudo para derrubar um helicóptero inimigo. Afinal, este é o objetivo do game: oferecer grandes recursos para que a sensação de abuso de poder seja constante e sempre gratificante. Mas não pense que você vai aprontar horrores como



A arma presa às costas de Cole é um condutor do poder elétrico do personagem, excelente para o novo sistema de combos

um deus furioso sobre a Terra: haverá grandes desafios também, inimigos com o tamanho de edifícios que poderão chutar a bunda elétrica de Cole sem grandes esforços. Afinal, lembre-se de que aquilo que deu poderes a Cole, também deu poderes variados (até maiores) para outros sujeitos cheios de más intenções.

A aventura rola em Empire City e começa para valer quando The Beast (o monstro destruidor da civilização profetizado por Hessler no jogo anterior) aparece e detona o herói. O destino do mundo está em suas mãos, mas Cole ainda não está pronto. Ele vai para a cidade de New Marais (inspirada em New Orleans), onde a organização First Sons construiu a Ray Sphere, dispositivo-bomba que deu ao protagonista seus poderes – e ele precisa ficar ainda mais poderoso para confrontar The Beast, o que torna esta aventura ainda mais destrutiva e intensa – mas como nada funciona como devia, a cidade é invadida por “monstros” (um tanto

parecidos com os Necromorphs de *Dead Space*) e o caos é instaurado. Mas, ao mesmo tempo, a cidade já está cansada de ser atacada e por isso boa parte dos cidadãos apoiam Bertrand, o líder da milícia “antivigilantes superpoderosos”.

O ambiente terá bem mais interação e diversidade do que antes, muito mais veículos, pessoas e bandidos, e de tudo um pouco mais que uma cidade grande precisa ter para se tornar palco de uma aventura onde escolhas morais devem ser feitas com maior frequência. Sim, o sistema de moralidade definido por suas escolhas entre bem e mal continua presente. O herói (ou anti-herói, dependendo do caminho que trilhar) contará também com a colaboração de Zeke, o “amigão” da primeira aventura.

Certamente um dos melhores jogos de PS3 que vimos na E3, *inFAMOUS 2* mostra como as exclusividades da Sony fazem cada vez mais diferença na luta entre Play 3 e Xbox 360.

inFAMOUS 2 é produzido pela

DEAD SPACE 2

Sobreviver ao primeiro ataque foi difícil... e agora a Visceral Games ganhou confiança e tornou a sequência muito mais cruel, brutal e desesperadora



As criaturas do novo jogo dão desespero! Elas caçam Isaac com fúria e inteligência. E quando desistem é porque algo pior está para acontecer

gravidade zero, *Dead Space 2* permite ativar ou desativar esse recurso em alguns momentos – sim, ainda é possível flutuar em gravidade e ter controle total dos movimentos em 360º –, o que gera outra preocupação quando brincar com esse recurso: tomar cuidado para não ser atingido por destroços que ficam flutuando.

A demo terminou com uma batalha épica contra uma criatura monstruosa, prendendo a atenção pelo desespero e mudanças rápidas e agressivas de câmera. Se a trama é seu grande interesse, então vai se alegrar com o *Dead Space: Extraction*, rail shooter antes exclusivo de Wii, virá como extra exclusivo para PS3. Potencial para ser o título do ano de 2011? Certamente. Mas a certeza, assim como a explicação de como Isaac sobreviveu ao ataque Necromorph após a destruição do planeta Aegis VII, só teremos no ano que vem.

Dead Space 2 é produzido pela Visceral Games e será lançado em janeiro de 2011.



Para piorar (melhorar) o clima de tensão, Isaac está contaminado e sofre alucinações. Você terá que lidar com monstros reais e imaginários, talvez

Mais sombrio, sanguinário e assustador. Palavras que definem parte da tensão de *Dead Space 2*, que promete repetir o mesmo feito surpreendente que seu antecessor causou em 2008. Isaac Clarke está de volta e propenso a viver um pesadelo ainda pior, tendo que enfrentar mais uma infestação Necromorph ao mesmo tempo em que sofre de uma doença causada pela exposição ao monólito Red Marker (Isaac acorda em um hospital na estação espacial Sprawl, com sua noção da realidade perigosamente afetada).

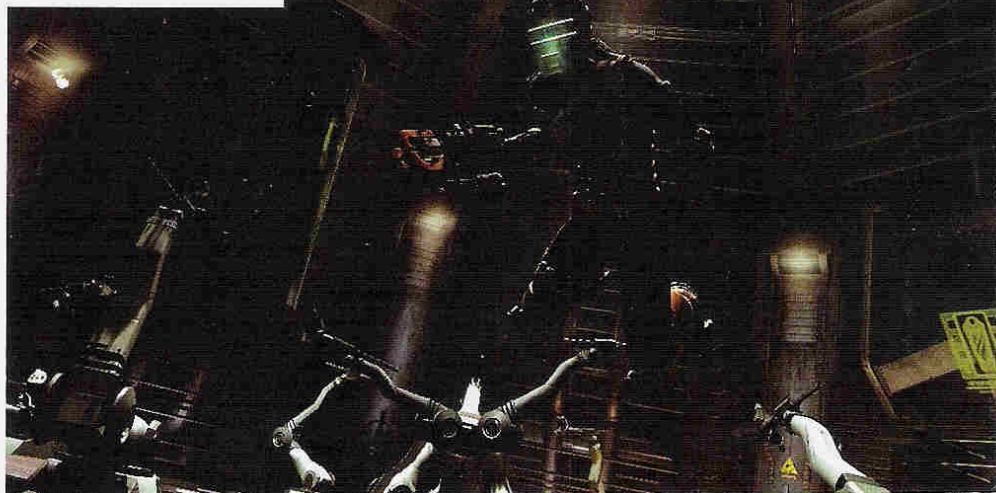
O visual consegue ser mais caprichado, tenebroso e limpo (o HUD continua escondido como elemento visual nas costas do personagem), com menus holográficos que continuam se destacando. E ainda que conte com nova armadura, truques e habilidades, economizar munição e desmembrar os inimigos é prioridade. A diversidade nos tipos de Necromorph vai além do que foi visto anteriormente, com criaturas imensas que intimidam bastante.

Uma delas é o Puker, com seus tentáculos e ataque de médio alcance que é capaz de

atordoar Isaac facilmente se não desviar das investidas. Outra ameaça notável, pela quantidade e não pela força, são os The Pack, crianças mutantes.

Longas sequências cinematográficas, algumas interativas, voltam para tornar o clima ainda mais tenso. Se no jogo anterior você era obrigado a transitar por áreas de

Em uma exibição fechada, assistimos a algumas sequências de ação que simplesmente tiram o fôlego de tão bruscas e agressivas





Ok, Kratos toma banhos de sangue nas batalhas de God of War III, mas aqui nem conseguimos separar o protagonista das pilhas de carne

SPLATTERHOUSE

Mesmo com 12 anos para pensar e inovar, tudo que conseguiram agregar ao clássico foi um aumento cavalares e dispensável no nível de violência

O *Splatterhouse* de arcade (1988), com seu anti-herói mascarado Rick e litros de sangue, foi a definição de jogo nojento na década de 1980. Isso provavelmente se deu mais pelo nojo imaginário do que pelo título propriamente dito, que se resumia a um básico socar tudo em progressão lateral, mas que faz o jogo ser lembrado até hoje com saudosismo.

Infelizmente, após assistir a uma apresentação do novo *Splatterhouse*, parece que realmente a Namco Bandai vai ressuscitar o título açougueiro para a nova geração sem trazer grandes inovações. O sangue continua jorrando aos litros, mas a mecânica também

continua um apertar de botões bem básico. Na era dos duelos de motosserra, a essência visceral uma vez chocante de *Splatterhouse* parece tão putrefata e sem vida quanto um cadáver. O título é uma aventura com ação simples (90% espancamento de inimigos, 10% percorrer corredores) sem aspirações além de ser o mais violento que conseguir.

O combate é um festival de pancadaria sem fixar adversários ou combos complicados. Apesar da promessa de um sistema ramificado de habilidades destravadas gradualmente no decorrer do jogo, a Namco não o tinha pronto para mostrar durante a apresentação. O que pudemos ver foi uma violência realmente

excessiva. O sangue espirra na tela sem cerimônia. Há alguns movimentos especiais, como o *Splatter Hill* que, quando carregado, permite esmagar a cabeça do inimigo ou quebrar sua coluna. Ainda assim, a coisa toda não despertou um pinga de nossa empolgação.

O fato pode ter ocorrido pelo aspecto cel-shaded dos personagens e grossos contornos pretos destacando-os do cenário de fundo. Ou talvez pela luta de Rick tentando dominar o demônio que vive na máscara, tratada com todo o refinamento de um desenho animado das manhãs de domingo. Lembra mais algo ultra violento do Cartoon Network do que um jogo que quer parecer sanguinário.

E há um mistério aqui: o jogo foi retirado das mãos da produtora original, a BottleRocket Entertainment, e continuado internamente pela própria Namco Bandai, a distribuidora reportadamente descontente com o resultado do trabalho feito anteriormente. A Namco Bandai se recusa a divulgar detalhes, então talvez nunca saberemos o que permaneceu e o que mudou antes da alternância de custódia. O que sabemos é que o que ficou parece simplório demais para nosso gosto, acostumado a matanças mais sofisticadas. Neste aspecto, apostamos nossas fichas em *Mortal Kombat*.

Splatterhouse é produzido pela Namco Bandai e será lançado em outubro.

Não era preciso revolucionar. Nós só queríamos ter um sistema de combos que se renovasse para não deixar a partida entediante. Será que vai rolar?



GOD OF WAR GHOST OF SPARTA

Como que se recusasse a cair no esquecimento, Kratos ressurge em mais um episódio voltado a revelar trechos perdidos do seu passado



É impressionante ver como o PSP consegue, jogo após jogo, rodar jogos cada vez mais ousados e caprichados. Só faltava rodar 3D, essa belezazinha



Tudo começou com um site enigmático, revelado no final de um jogo épico – *God of War III*. Para conseguir acessar o endereço deste site, o jogador ainda precisava platinar *GoWIII*. Depois de mistério e sacrifício, as peças começaram a aparecer e a E3 foi incumbida de encaixar tudo para revelar a volta de Kratos ao PSP.

A nova aventura servirá de elo entre *God of War* e *God of War II*. Tudo começa com Kratos a bordo de uma embarcação, navegando rumo a Atlântida. É justamente nesse momento que a demo apresentada na E3 começa. Kratos encontra Scylla, um

monstro marinho com vários tentáculos (que também aparece em *God of War II*) e, no meio deste percurso, participa de mais outra grandiosa batalha.

Pelo pouco que já foi revelado, como a batalha contra o Rei Midas, *Ghost of Sparta* terá 25% mais gameplay do que o episódio *Chains of Olympus*, também produzido pela Ready at Dawn (estúdio que jurava que não faria mais jogos para o PSP).

Ghost of Sparta promete uma grande melhoria no sistema de câmeras e uma modelagem ainda mais caprichada, típico de um portátil que consegue surpreender a cada grande título lançado.

Para ajudar nessa nova aventura, Kratos vai usar um poder denominado Eye of Atlantis, uma espécie de magia elétrica que forma uma corrente entre todos os inimigos que estão na tela.

E já nessa versão é possível observar o Hyperion Charge, um movimento muito parecido com o que Kratos usa em *God of War III*. Essa habilidade permite que o espartano pegue um inimigo como se fosse um escudo e saia derrubando todos que aparecerem na sua frente.

God of War: Ghost of Sparta é produzido pela Ready at Dawn e será lançado no final do ano para PSP.



DEAD RISING 2

O marketing feito para divulgar *Dead Rising 2* no evento foi divertido. Zumbis posicionados nos arredores do estande da Capcom perseguiram pessoas e, em uma determinada tarde, uma encenação convenceu diversas pessoas que um vírus estava se espalhando por lá. Brasileiros não acreditam em zumbis, então fomos visitar a área exclusiva da Capcom para jogar *Marvel*

vs Capcom 3 e, por que não, a demo de *Dead Rising 2*. Logo de cara, deu para sacar que realmente a meta de *DR2* é oferecer ainda mais zumbis, em quantidades realmente obscenas, para investir na matança divertida que consagrou o primeiro jogo. Porém, logo aí pintou uma sensação estranha: os zumbis são muito leves e não há uma noção convincente de impacto

quando os espancamos com tacos de beisebol, espadas, lança-chamas ou (tsc) cartas de baralho. O que fizeram com o ótimo sistema de colisão do primeiro jogo? Devolvam já! E o que falar dos demorados loadings entre os cenários? Com a proximidade do lançamento, dificilmente será consertado.

Dead Rising 2 é produzido pela Capcom e será lançado em agosto.

METAL GEAR SOLID: RISING

Em uma reviravolta inesperada, o então "morno" jogo de Raiden tornou-se uma promessa de ação da melhor qualidade e com trama inspiradora



MGS: Rising trata sobre cortar coisas com precisão cirúrgica, de postes e carros à pessoas e melancias. Será que vai ficar bom no PlayStation Move?



Metal Gear Solid 4 fez um trabalho fantástico em fechar uma história que durou 20 anos. Mas ainda havia dois espaços em branco na história.

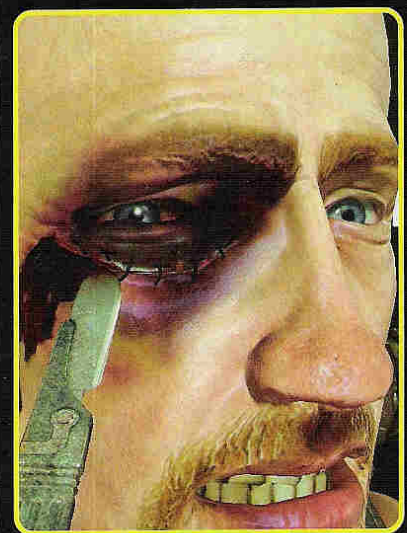
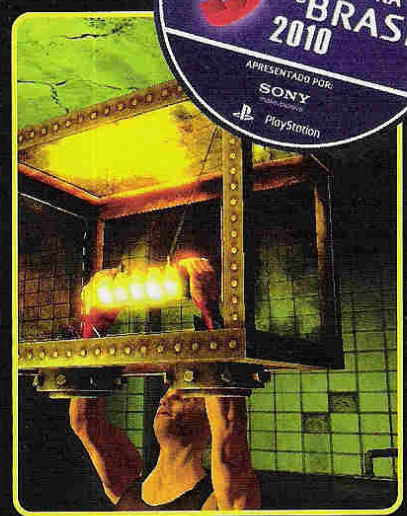
O primeiro era o período entre a ascensão de Big Boss (em *MGS: Portable Ops*) e a criação de Outer Heaven. Isso foi consertado com o lançamento de *MGS: Peace Walker* no mês passado. O segundo ponto foi algo que *MGS4* fez questão de ignorar: como Raiden apareceu daquele jeito, todo ciborgue e com sangue branco, e toda a história de como ele encontrou e resgatou Sunny das garras dos Patriots. Esse último buraco será preenchido por *MGS: Rising*.

Queira nos desculpar, caso você não tenha entendido nada do que falamos no parágrafo anterior. A culpa não é nossa, a série é que continua correndo atrás do próprio rabo e tentando preencher todos os espaços de tempo. Portanto, ao termos a confirmação de que tudo se passa entre *MGS2* e *4*, e ouvir novamente uma voz muito parecida com a do Coronel Roy Campbell anunciando o título, isso vira uma conversa entre fãs. E se você não conhece a história de *Metal Gear* até agora, não vai se importar nem um pouco com o que vai acontecer em *Rising*.

Entretanto, se você não gostava do estilo de jogo de *Metal Gear*, pode criar um grande interesse nessa nova versão. O tema do jogo é cortar, e a Hojima Productions está levando isso a sério. Raiden consegue cortar praticamente tudo com sua espada, até mesmo colunas de tijolos ou um carro. A ideia dos produtores é fazer com que o ato contínuo de cortar seja divertido durante todo o jogo, e eles estão trabalhando duro para isso. Raiden consegue cortar com uma precisão absurda, decepando membros específicos dos inimigos ou uma simples melancia em pequenos pedaços. Ele precisa cortar: você precisa de energia, conseguida nas entranhas de ciborgues, e outros itens que exigem o corte de partes específicas de robôs.

Embora não pareça, *Rising* ainda poderá ser jogado como um game de espionagem, e o produtor Shigenobu Matsuyama (Hojima é o supervisor do projeto) diz que até mesmo essa parte tradicional será bem diferente do que acontece nos jogos de Snake, pois Raiden é muito mais rápido e ágil.

Metal Gear Solid: Rising é produzido pela Hojima Productions e será lançado no final do ano.



SAW II: FLESH & BLOOD

O primeiro jogo não causou sequer 1/3 da tensão característica dos filmes da série *Saw* (*Jogos Mortais*), e os enigmas eram fáceis – sequer variavam a cada jogada. Desta vez, o Zombie Studios promete evoluir ao menos a questão técnica usando a Unreal Engine 3, visando tornar o ambiente um recurso extra, repleto de armadilhas convincentes.

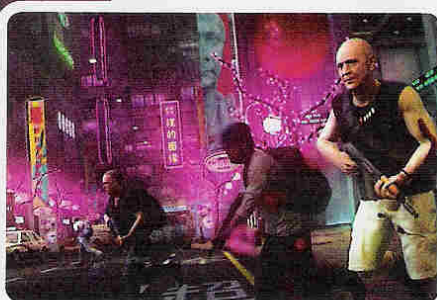
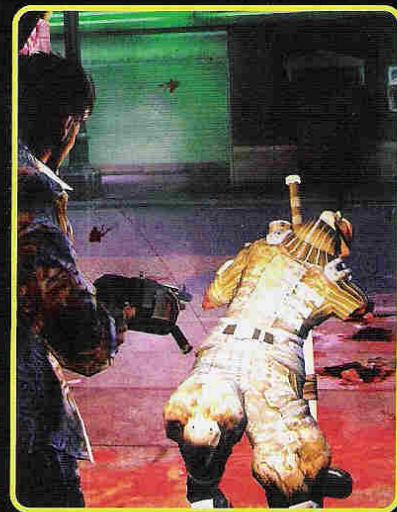
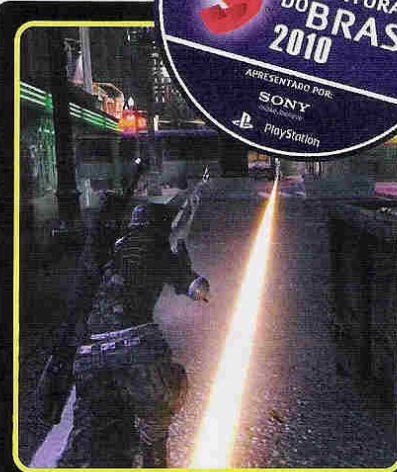
O sistema de combate segue o mesmo do jogo anterior, pouco ajustado e com Quick Time Event e técnicas defensivas. Os "Case Files", arquivos com relatos, estão de volta e acompanham os bonecos Billy the Puppet, colecionáveis que devem garantir algum tipo de recompensa. Há múltiplos finais e, desta vez, suas ações e decisões influenciarão no final do jogo.

Saw II se passa entre o segundo e terceiro filme, tendo como protagonista Michael, filho de David Tapp (o policial interpretado por Danny Glover em *JMII*). Pelo que pudemos testar, o jogo ainda não tem o que é necessário para convencer fãs do terror.

***Saw II* é produzido pelo Zombie Studios e será lançado no segundo semestre.**



Em uma das modalidades multiplayer, um grupo de jogadores banca os ladrões de banco, enquanto os demais encarnam os policiais e devem pará-los a todo custo



KANE & LYNCH 2 DOG DAYS

A insanidade e violência de sempre, agora com um sistema de câmera que dá aflição proposital

Jogos de tiro chegam aos quilos nas lojas nesta geração. Por isso, é preciso um grande diferencial para garantir um lugar ao sol. O primeiro *Hane & Lynch* tentou se destacar com seus protagonistas "exóticos": um mercenário e um psicopata. Não foi o suficiente para que o jogo alcançasse o estouro de vendas que a Eidos esperava. Nesta sequência, a produtora adicionou um elemento à sua aposta: um perturbador sistema de câmera "handcam", posicionado atrás do personagem como se o cameraman estivesse correndo atrás dos protagonistas.

O movimento caótico da câmera, uma mescla do estilo de documentários como *A Bruxa de Blair*, consegue arrastar o jogador para dentro da ação e, de forma bizarra, aumenta a sensação de participação no que está

acontecendo. Isso causa náuseas pelo eterno balanço da tela, pela visibilidade reduzida e também pela proximidade cinematográfica das atrocidades. Para completar, há um filtro que reduz a resolução e as cores, tudo proposital para criar a sensação de que você vê pela câmera. Os holofotes da vez estão focados em Lynch, e Hane tornou-se um personagem secundário, que você poderá "usar" durante a ação como apoio; basta coordená-lo com comandos predeterminados e o mercenário vai ajudar com cobertura e outras estratégias.

Haverá modo cooperativo e, felizmente, desta vez não será com tela dividida; cada um dos participantes poderá jogar com a tela cheia, online, pela PSN.

Hane & Lynch 2: Dog Days é produzido pela IO Interactive e será lançado em agosto.

DEVIL'S THIRD

Depois que *Ninja Gaiden II* foi lançado, Tomonobu Itagaki resolveu jogar seus problemas pessoais com a Tecmo no ventilador e... resultou no desligamento dele na empresa. O que interessa é que Itagaki está de volta com seu próprio estúdio de criação, o Valhalla Game Studios, e revelou seu jogo de estreia na E3: *Devil's Third*.

Quem jogou *Wet* (título de ação da Bethesda), poderia jurar que *Devil's Third* é a sua continuação, por exibir um jeitão western com armas de fogo, espadas e habilidades ninjas; além de um aspecto visual charmoso com pinta de filme antigo – quase como se tivesse sido tocado pelo diretor Quentin Tarantino.

Devil's Third promete exagerar na marca já exagerada de Itagaki: excesso de sangue, desmembramentos e toda a sorte de violência explícita que já vimos nos últimos *Ninja Gaiden*, porém elevada ao quadrado.

Ainda que tenha sido demonstrado apenas em vídeo, o jogo promete ação intensa e movimentação fluente junto a uma trama, no mínimo, viajante, que gira em torno de três personagens. Há um exagero de inimigos correndo pelas paredes, pulando de edifícios e por aí vai.

Devil's Third é produzido pelo Valhalla Game Studios e não tem data de lançamento.

Smart games,

TECNOLOGIA, INOVAÇÃO E ENTRETENIMENTO.

Smart Games

Uma linha completa com muitos acessórios para consoles e PC.
Confira alguns itens em destaque:

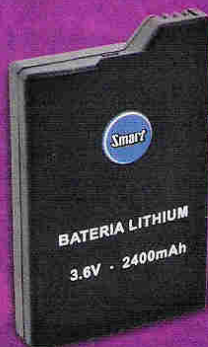


Controles para PS2, diversas cores

Memory Card para PS2 - 8Mb



Bateria para PSP



Cabo 2 em 1 - PSP/PC

Cooler para PS2 e Wii



Acesse mundosmart.com.br e conheça toda linha.

Lojista, ligue 11 3767-3499 e conheça as vantagens de ser Smart também.

FIFA 11

Sem revoluções ou qualquer mudança radical, a melhor série de futebol do momento se dá ao luxo de aperfeiçoar detalhes e perfumarias

Confortavelmente no primeiro lugar no ranking dos (dois) games de futebol, a Electronic Arts não pensa em relaxar e deixar a Konami tomar o seu posto conquistado com tanta dificuldade. Mas a posição deixa a produtora se dar ao luxo de não trabalhar ao ponto de tornar *Fifa 11* uma revolução do gênero.

As grandes mudanças vistas das versões 08 para 09 e da 09 para 10 estão longe de aparecer no título que chega às lojas em outubro. Mas não é por isso que o game não deixa de trazer algumas novidades. *Fifa 11* pega o que os seus antecessores apresentaram de melhor, faz alguns ajustes e atende a alguns dos pedidos dos fãs para levar aos jogadores uma experiência quase real de se jogar futebol.

A primeira mudança está na velocidade das partidas. Em comparação com *Fifa 10* e *2010 FIFA World Cup South Africa*, o game está mais lento. O objetivo é permitir uma cadência maior de troca de passes, de lançamentos e de criação de jogadas, em vez de fazer um atleta habilidoso sair correndo com a bola e

driblar todo um time. Essa mudança não deixou o game mais monótono. Agora, é preciso pensar mais na criação de esquemas táticos e no trabalho em equipe para sair vitorioso.

A movimentação dos atletas também recebeu alguns ajustes. De acordo com os seus atributos técnicos e suas qualidades físicas, cada jogador se move de modo diferente dentro de campo. Dificilmente um será igual ao outro. Pegue o atributo de domínio de bola, por exemplo: Haká, do Real Madrid e da seleção brasileira, é quase perfeito neste quesito e, quando ele corre, suas pernas se movem rapidamente a fim de poder tocar diversas vezes na pelota. Um zagueiro como John Terry, do Chelsea e da seleção inglesa, terá uma corrida com passadas mais largas, tocando menos na bola. O mesmo ocorre com o passe e chute dos atletas: dependendo da qualidade nestes atributos, o movimento será diferente.

O lado psicológico dos jogadores também tem destaque na produção de *Fifa 11*. A Inteligência Artificial dos atletas será única e levará em conta suas atuações na temporada



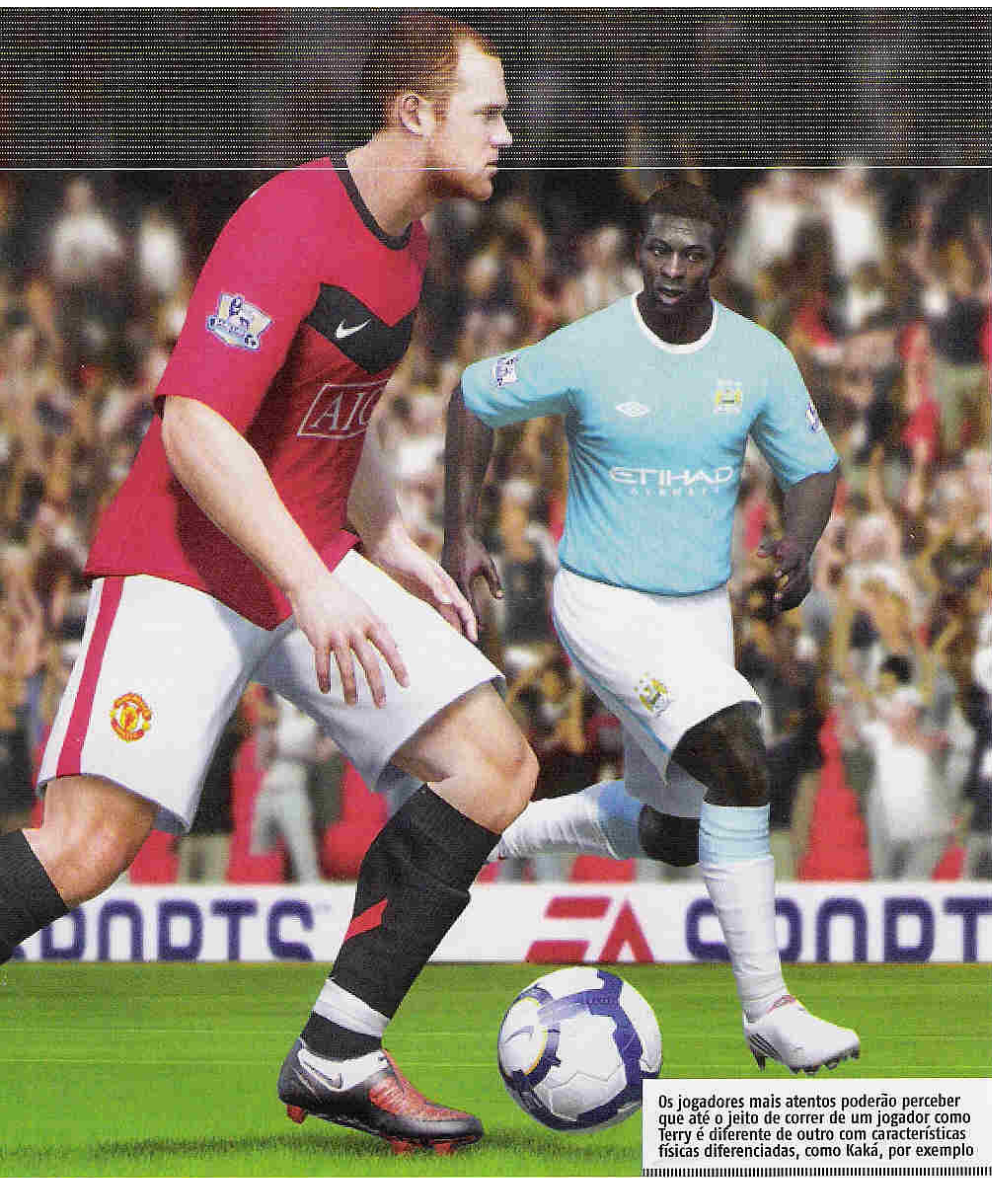
Com uma estrutura de jogo já bem definida, restou à Fifa aproximar os dados físicos e comportamentais de jogadores e suas contrapartes virtuais

2009/2010. Um atacante que esteve em péssima fase não terá no game a motivação necessária para virar o jogo e evitar uma derrota do seu time. Um nível alto de motivação fará com que o atleta acerte passes precisos, marque com maior eficácia ou drible sem cometer erros. Com atletas virtuais únicos, o time de produção conseguiu desenvolver um sistema que permite que cada um deles tenha uma barra de passes e de chute diferenciada.

Chamado de "Pro Passing", ou passe profissional em tradução literal, faz com que o jogador possa dar passes perfeitos. Isso permite que quem receber a bola consiga dominá-la mais rapidamente, dando sequência ao lance. Para isso, os produtores inseriram uma pequena marca na barra de força de passe, que muda de posição dependendo da distância do outro atleta. Acertar o ponto certo é muito mais fácil com atletas com um alto nível técnico.

Detalhes vistos em *2010 FIFA World Cup South Africa*, como a física da bola e a influência da altitude no jogo, estarão em *Fifa 11*, que terá novos detalhes revelados em julho e agosto, quando a EA realizará um evento especial para os jornalistas nos EUA.

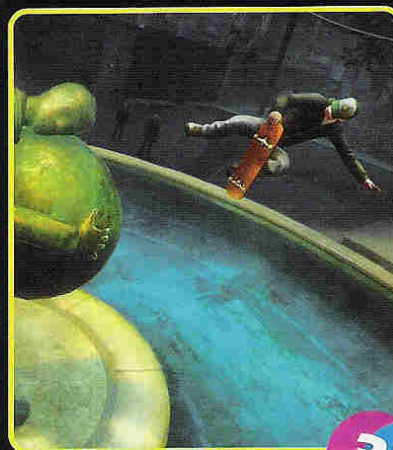
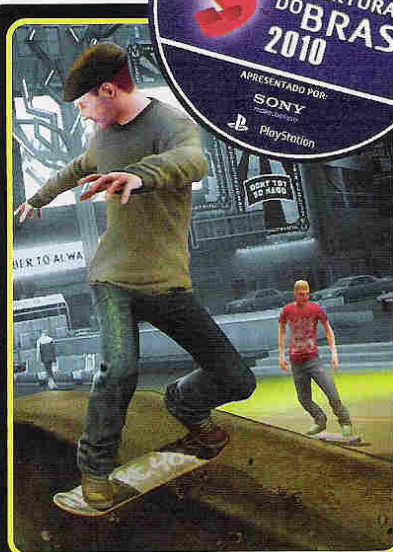
Fifa 11 é produzido pela EA e será lançado em setembro para PS2, PSP e PS3.



Os jogadores mais atentos poderão perceber que até o jeito de correr de um jogador como Terry é diferente de outro com características físicas diferenciadas, como Kaká, por exemplo



A velocidade exagerada das últimas versões deu lugar a um futebol um pouco mais lento e cadenciado



3D

SHAUN WHITE SKATEBOARDING

Como competir em um segmento esportivo onde o exagero já caiu em desuso e a simulação realista conta com um representante supremo, com três episódios imbatíveis? A Ubisoft descobriu a resposta: basta pensar "fora da caixa".

Shaun White Skateboarding é um jogo de skate que usa algumas ideias de *Okami* e *The Saboteur*, no qual suas manobras afetam o ambiente à sua volta. Porém, enquanto nos exemplos citados a reação nos cenários é apenas estética, em *SWS* todas as alterações físicas visam criar novas possibilidades e objetos, como rampas e pipes, e dar acesso a áreas ótimas para novas manobras; além de dar "vida" ao local, modificando a trilha sonora e a atitude das pessoas. Há também uma barra especial que possibilita criar caminhos físicos pelo ar por alguns segundos, o que permite conhecer pontos distantes e "inacessíveis".

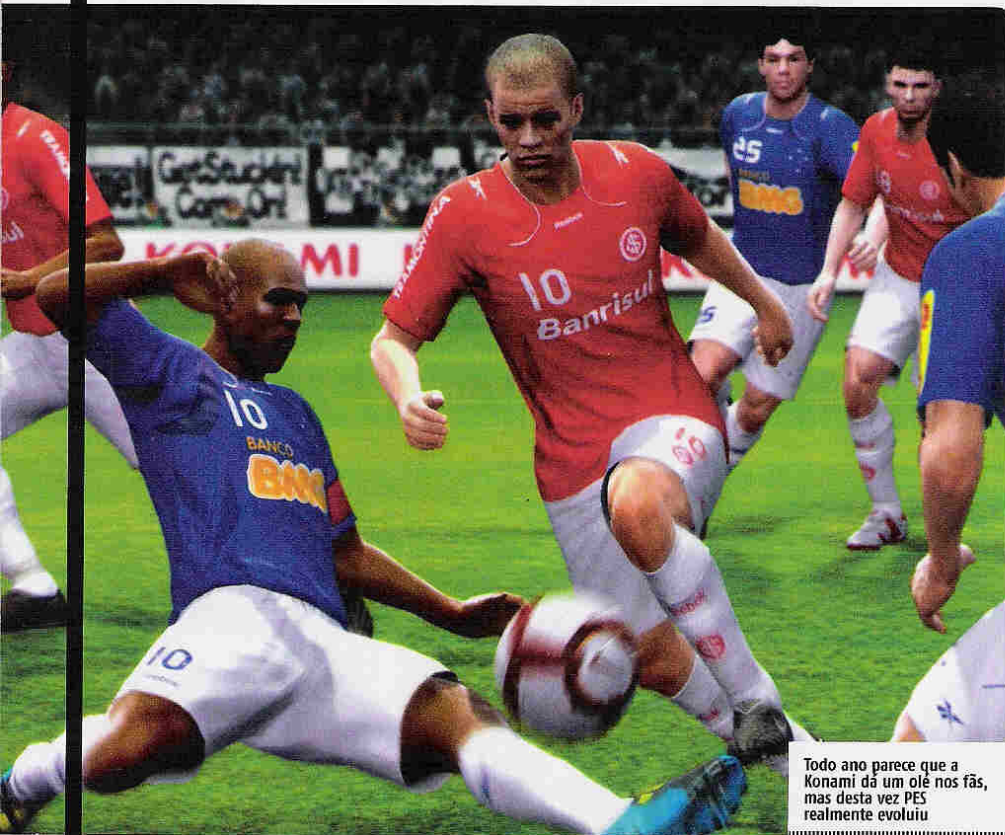
É um jogo muito divertido e criativo, que pode atrair até quem não é fã de skate.

Shaun White Skateboarding é produzido pela Ubisoft Montreal e será lançado em setembro.



PES 2011

Enfim, a Konami acorda para a vida e combate seu rival, FIFA



Todo ano parece que a Konami dá um olé nos fãs, mas desta vez PES realmente evoluiu

ENTREVISTA

Além dos 30 minutinhos de jogo, batemos um papo com o produtor John Murphy, que explicou as mudanças planejadas.

D&T: A Konami tem consciência que PES perdeu terreno para Fifa?

JM: Tem total consciência. Demorou muito para o time de PES entrar de cabeça nesta geração. Sinceramente falando, essa é a primeira versão em que a equipe realmente está focada nas mudanças, que são muito maiores do que anteriormente. Certamente são alterações drásticas impostas na série e que não são vistas há muito tempo.

D&T: Como chegaram as mudanças?

JM: Pelo feedback dos fãs. Eu sou responsável por coletar as mensagens dos usuários, filtrar e encaminhá-las à equipe de desenvolvimento. Meu foco é mais na Europa, mas chegamos mensagens de todo o mundo.

D&T: E os pedidos mudam muito dependendo do país de origem?

JM: Não, a semelhança é grande.

D&T: O que explica o súbito interesse da Konami no Brasil? A representação ficou mais atuante, o lançamento do PES foi mais comentado.

JM: As vendas no Brasil crescem ano a ano, mesmo com o valor alto que se cobra aí. Nos dois últimos anos temos dado maior atenção à América Latina, com especial olhar ao Brasil.

D&T: Isso significa que podemos ter o jogo narrado em português?

JM: [risadas] Há possibilidade, mas não posso falar sobre isso ainda.

D&T: Existe chance de termos o Campeonato Brasileiro, já que vocês licenciaram a Libertadores da América?

JM: Discutimos isso internamente, mas há um problema. Enquanto na Europa há uma Liga que representa os clubes e facilita a negociação, no Brasil cada time responde por si só e a negociação precisa ser feita individualmente. Isso inviabiliza termos o "Brasileirão" hoje.

O baque deve ter sido grande, porque meses antes da E3, a Konami colocou em seu site uma pesquisa sobre quais mudanças os fãs esperavam para a nova edição. A demo do jogo não estava aberta a todos os participantes do evento. Na verdade, pudemos testá-la a portas fechadas e com hora marcada. A versão disponível, segundo nos explicou um dos produtores, está 60% concluída. Embora ainda cheia de problemas, é visível que a empresa saiu das promessas vazias e resolveu se mexer de verdade.

O primeiro ponto notável é a inclusão de um sistema decente de força nos passes. Se até a versão 2010 todos os toques tinham a mesma potência, agora é possível medir quão forte o passe deve ser. O medidor é individualizado e fica abaixo dos jogadores. Mais fácil de enxergar, já que antes eles estavam fixos ao lado do mapa. Não só a potência é novidade nos passes, mas eles deixaram de ser automáticos. Aquele esqueminha de apertar o botão e a bola sempre ir para os pés de um companheiro foi extinto. Agora é preciso estar virado para o lado que deseja tocar, além de acertar a força. A mudança é tão drástica que levamos duas partidas para

começar a nos acostumar.

A velocidade da partida também foi equilibrada. Enquanto na última versão os atletas pareciam dopados, em PES2011 os caras correm de forma mais realista. Sentimos falta, entretanto, de um sistema que simule o peso dos jogadores, algo que Fifa faz há duas edições.

Os dribles ganharam maior importância. Enquanto a quantidade aumentou, a execução foi simplificada. Com auxílio dos botões de ombro, basta usar o **○** para soltar uma finta. Isso dá um dinamismo bem legal ao jogo e garante uma partida mais plástica e menos truncada.

Um dos aspectos em que PES sempre esteve atrás de Fifa é o de licenciamento de times e torneios. Ter a Liga dos Campeões da Europa e o recente anúncio da Copa Santander Libertadores não chega a ser uma revolução nessa área. A demo continha três clubes brasileiros: Cruzeiro, Corinthians e Internacional. A ideia é acrescentar o maior número possível – só não sabemos como, já que a maioria está listada em Fifa II.

Evidentemente não tem como tirar alguma conclusão em 30 minutos de jogo, mas dá pra dizer que a Konami, enfim, resolveu meter a mão na massa para alterar de verdade a série.

LITTLEBIGPLANET 2

Um novo passo na evolução do conceito "jogue, crie, compartilhe". Você já criou fases, agora se prepare para criar jogos inteiros com os sackboys

Mais do que uma continuação, uma verdadeira plataforma de jogos. Essa é a premissa de *LittleBigPlanet 2*, continuação de um jogo aparentemente infinito e que parecia não precisar de uma sequência, mas apenas de boas expansões. Porém, depois do que testamos na E3, estamos ansiosos para ver quais frutos serão gerados pela comunidade que criou mais de dois milhões de fases com as (agora) limitadas ferramentas do primeiro jogo.

A equipe da Media Molecule certamente aprendeu muito ao acompanhar os sucessos e frustrações de sua comunidade online e investiu esse conhecimento na criação de muitas ferramentas novas e também no aperfeiçoamento de muitos elementos vitais, como a engenharia por trás da criação de inteligência artificial. A ideia é deixar tudo cada vez mais acessível para que todos possam usar sem quebrar a cabeça. De fato, as possibilidades são tão grandes que os jogadores poderão criar muito mais do que algumas fases, mas sim verdadeiros jogos de diversos gêneros. Shooters, corrida, puzzle, RPGs e, o mais impressionante, quase que qualquer game de ação ou aventura 2D pode ser recriado com as ferramentas de *LBP2*.

Isso sem falar que será possível criar vídeos com os recursos do jogo e expressar sua ideia de arte de outras formas.

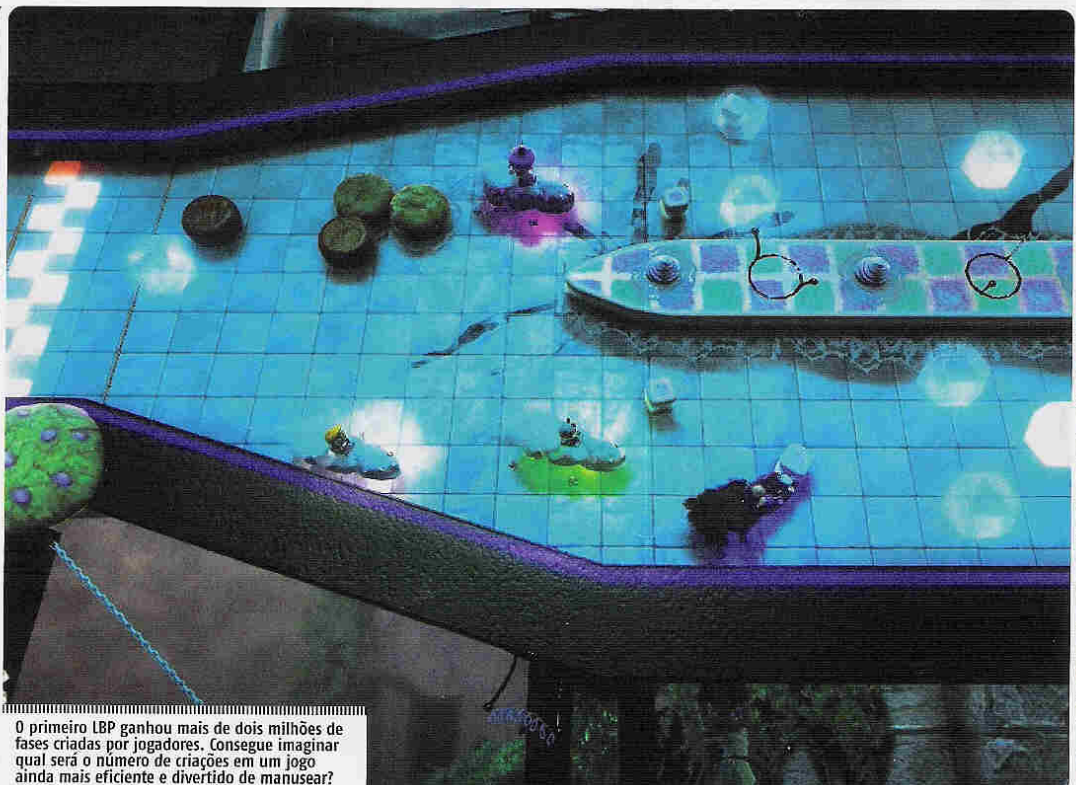
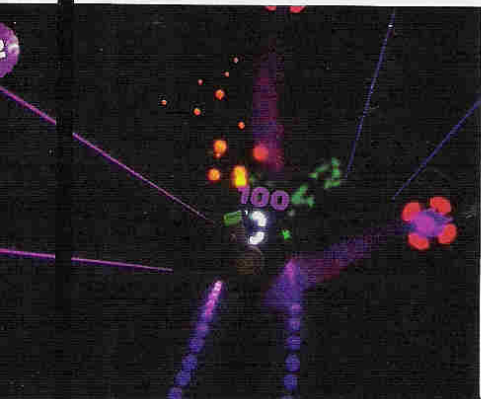
Durante a conferência da Sony, Alex Evans, um dos produtores da Media Molecule, fez algumas demonstrações. Ele começou com uma simples disputa entre quatro pessoas, onde vencia quem acertasse mais botões em uma quantidade insana de comandos que apareciam na tela (nos moldes de antigos jogos musicais). O segundo era uma espécie de "bate-bate", onde o objetivo era empurrar o carrinho do seu amigo contra a cerca eletrificada. O mais complexo foi o terceiro, uma disputa de tiros na qual os personagens deviam pilotar seus jetpacks e fuzilar os inimigos.

Imagine que você poderá acessar o passado e futuro, acessar praticamente todas as criações do primeiro *LBP* e seus DLCs, e ainda contar com os novos recursos, como criação de inteligência artificial para os inéditos sackbots (inimigos que podem imitar o comportamento dos sackboys), dublar seus próprios personagens e participar de uma comunidade mais eficiente e integrada.

LittleBigPlanet 2 é produzido pela Media Molecule e será lançado no final do ano.



EXCLUSIVO PARA PS3



O primeiro *LBP* ganhou mais de dois milhões de fases criadas por jogadores. Consegue imaginar qual será o número de criações em um jogo ainda mais eficiente e divertido de manusear?



Impossível não babar com a qualidade e genialidade do visual de Rayman Origins. Queremos todos os jogos 2D de aventura neste padrão, para já!



RAYMAN ORIGINS

O talento e a criatividade provaram, mais uma vez, que não existe caso perdido. O esquecido Rayman voltará em uma aventura extraordinária

O mascote da Ubisoft nasceu em 2D e foi considerado um dos mais bonitos de sua época. Quando migrou para o 3D, foi esquecido e substituído por outros "bichinhos" de seu universo, os Rabbids. Quando tudo parecia perdido, na conferência da Ubisoft pré-E3, foi revelado *Rayman Origins*, uma aventura 2D tão magnificamente bela que deveria servir de exemplo de Sonic a Mario Bros.

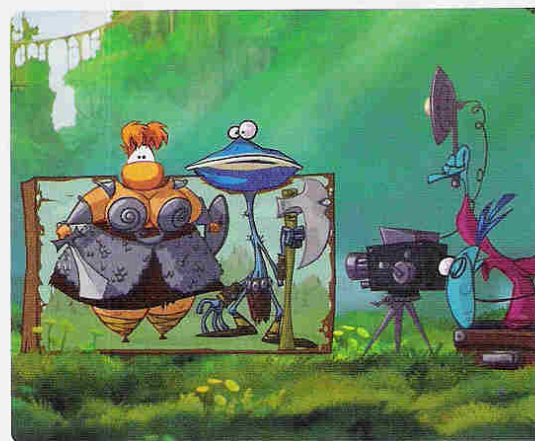
Produzido por uma equipe superenxuta, liderada por Michel Ancel, criador de Rayman, o game parece um reboot da série (ou será uma aventura anterior ao primeiro jogo?). O que sabemos é que contará as aventuras de Rayman e seu grande amigo azulado Globox, e que vai rodar a 1080p e constantes 60 frames, combinando perfeitamente com a sua

jogabilidade 2D rápida e fluida.

Além de socos e pisadas, Rayman conta com escorregões de barriga e usará seu cabelo como hélice para criar pequenas rajadas de vento. Interessante também é ver Rayman e Globox enfrentando, juntos, um tipo de Golem e uma criatura monstruosa cheia de tentáculos, dando a entender que a aventura poderá oferecer suporte para dois jogadores simultâneos – abrindo um precedente para outros possíveis personagens.

Rayman Origins será vendido online na PSN em formato episódico, por ser a melhor forma para não pressionar o pequeno time de produção e garantir a sua qualidade.

Rayman Origins é produzido pela Ubisoft Montpellier e será lançado no final do ano.





SONIC THE HEDGEHOG 4 EPISODE 1

Para os fãs que nunca desistiram, finalmente uma aventura nos moldes da série clássica



O que era óbvio para os jogadores, finalmente tornou-se visível para os produtores: queremos mais jogos com a alma e essência dos clássicos



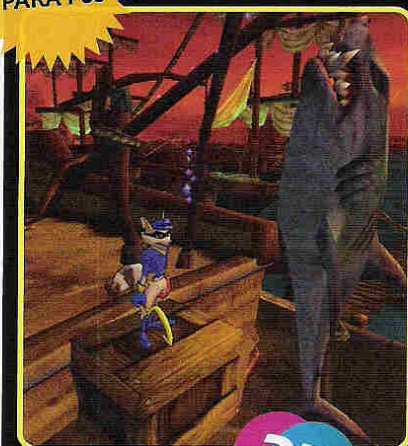
Nos últimos anos, Sonic tem amargado tantos resultados ruins que finalmente alguém dentro da Sega resolveu dar ouvidos aos fãs. A próxima aventura do porco espinho será uma continuação direta das aventuras do Mega Drive. Tudo completamente 2D, em alta resolução e no estilo que fez sucesso na época dos 16-bit. O visual ficou com cara de Cell Shading, com vários elementos ao fundo e sutis efeitos ao eliminar os inimigos. Nos testes

fechados durante a E3, teve gente terminando a fase em menos de 40 segundos. Ou seja, a velocidade está a toda. Toda evolução do jogo acontece da esquerda para a direita, como nos bons e velhos tempos. Essa volta às raízes permite que o jogador explore mais as fases, voltando a pontos mais baixos da tela para tentar encontrar novos itens, como os sapatos que dão uma velocidade insana.

Sonic the Hedgehog 4 é produzido pela Dimps e será lançado em novembro.



EXCLUSIVO PARA PS3



3D

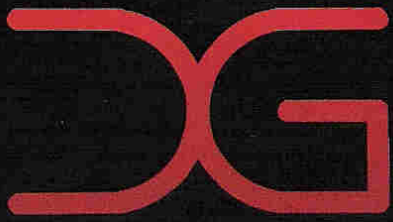
THE SLY COLLECTION

Apesar do sucesso que fez no Play 2, Sly Cooper parecia uma franquia esquecida pela Sony. Porém, logo na conferência da empresa, a surpresa: *The Sly Collection*, uma coletânea com os três jogos do Guaxinim, com direito a suporte a 3D, troféus e ao Move.

Da mesma maneira que aconteceu com *God of War Collection*, o jogo ganhou novas texturas e gráficos em alta definição. De quebra, todos os jogos ganharam suporte a troféus, ou seja, quem fizer 100% na coletânea ganhará três troféus de platina.

Os minigames ganharam suporte (opcional) ao PlayStation Move e, para os felizardos que tiverem uma televisão 3D, o terceiro jogo, *Sly 3: Horror Among Thieves*, terá suporte à nova tecnologia. A versão original deste jogo oferecia 3D e vinha com um óculos de papel celofane, porém desta vez será uma experiência muito melhor.

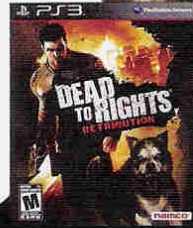
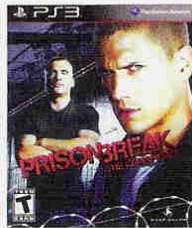
The Sly Collection é produzido pela Sanzaru Games e será lançado em novembro.



DISK GAMES

Desde 1992

- Assistência Técnica
- Atendimento Online
- Jogos e Acessórios
- Lançamentos
- Pré Vendas



Acesse agora www.diskgames.com.br ou ligue para (19) 3741-4100

CALL OF DUTY 2
MODERN WARFARE

skate 3

MARVEL VS CAPCOM 3 FATE OF TWO WORLDS

Mais fácil de controlar e, ainda assim, viciante e desafiante. Terceiro episódio do clássico dos fliperamas ficou entre os jogos mais disputados da E3 2010



MELHOR JOGO DA E3



A Capcom está passando por uma fase impressionante. Seus jogos estão cada vez mais bonitos, impecáveis e ainda trazem boas inovações técnicas

Combates intensos, ataques especiais frenéticos e um visual colorido de tirar o fôlego fizeram com que *Marvel vs Capcom 3* fosse um dos jogos mais disputados nos testes coletivos da E3. As filas enormes lembravam os bons tempos dos fliperamas e os jogadores esqueciam que havia outros jogos para testar no evento.

Assim como em *Street Fighter IV*, a Capcom adotou o visual 3D e preservou a jogabilidade totalmente 2D. Apesar de rodar em uma engine nova, *MvC3* preserva o sistema de equipe com três personagens que podem ser alternados a qualquer momento na batalha.

Marvel vs Capcom 3 deve agregar 30 lutadores em seu elenco, resgatando alguns do título anterior e adicionando estreantes, como Dante e Chris Redfield (Capcom), e Deadpool (Marvel). Também estavam disponíveis na demo que jogamos: Capitão América, Homem de Ferro, Wolverine, Ryu e Hulk. Já foi possível notar que Dante tem uma grande vantagem sobre os demais lutadores, com golpes difíceis de bloquear e alto nível de força. Isso deve ser consertado até o lançamento.

Em relação ao jogo anterior, *MvC3* foi ajustado para ser acessível a todos os tipos de jogadores e herdou a jogabilidade simplificada de *Tatsunoko vs Capcom: Ultimate All-Stars*, com apenas três botões de ataque (fraco, médio e forte) que moldam os ataques de acordo com a ação e o comando. O novo sistema de troca de lutadores permite lançar o oponente no ar e alternar entre lutadores para prolongar o combo em andamento ou serve para simplesmente cancelá-lo, lançando o oponente de encontro ao chão.

Ritmo e timing continuam decisivos. Os ataques combinados, Hyper e Team Combos, são ativados ao pressionar dois botões e executar um comando no direcional, e mesmo assim continuam dependendo da barra de especial (Special Gauge). Mesmo que o foco da ação sejam as partidas entre dois jogadores, e especialmente os combates online, a Capcom promete manter o modo história tão robusto quanto no jogo anterior, dando a cada personagem um final único.

Marvel vs Capcom 3 é produzido pela Capcom e será lançado em 2011.



Scorpion, Millena, Reptile, Sub-Zero, Kung-Lao, Johnny Cage, Night Wolf e Sector são os lutadores confirmados. Uma imagem que vazou na internet revelou a tela de seleção com espaço para 26 lutadores

MORTAL KOMBAT

De volta às origens, novo Mortal Kombat exhibe cenários clássicos reconstruídos e aposta na aliança de jogabilidade 2D com Tag Team e inédita lista de combos

A volta às origens foi uma tendência forte na E3 e nenhuma série precisava tanto disso quanto *Mortal Hombat*.

A nova versão da saga volta com os seus lutadores clássicos em uma recontagem de *MHI* e *MHII*. Destaque para antigos cenários remodelados em 3D, assim como os lutadores, que impressionaram em combates repletos de combos, novos golpes e movimentação 2D. Tudo com direito a mudanças dramáticas de câmera nas lutas e, é claro, durante os fatalities (tudo seguindo o exemplo de *Street Fighter IV*).

Produzido pelo NetherRealm Studios, antigo estúdio da Midway (agora parte da Warner Bros.), *Mortal Hombat* é dirigido por Ed Boon, um dos criadores da série. Além de retomar a violência de forma intensa nos fatalities, como foi provado no impressionante trailer de estreia, Ed Boon garante grandes novidades. Um inédito sistema de TagTeam permite trocar de lutador durante o combate ou apenas chamar um breve apoio para estender combos. No modo online, isso pode significar partidas em duplas, na qual um jogador espera e só entra em ação quando seu parceiro for eliminado ou pedir apoio.

Mortal Hombat é produzido pelo NetherRealm Studios e será lançado em 2011.



ROCK BAND 3

A linha entre a simulação descompromissada de um jogo e a complexidade da música real foi rompida. Você quer ser um músico ou um jogador?



É possível optar entre usar o acessório teclado de Rock Band 3 ou comprar um adaptador que permite usar qualquer teclado MIDI profissional para "jogar"

Éra difícil imaginar as reais dimensões das palavras de Dhani Harrison, filho do Beatle George Harrison, quando ele revelou sua participação na produção de *Rock Band 3* e disse: "Quero fazer os controles mais reais, assim as pessoas vão aprender de verdade a fazer música enquanto jogam." Sempre há exageros nas divulgações de jogos, mas desta vez o papo foi sério.

Pelo que vimos na E3, *Rock Band 3* ainda pode ser jogado por humanos comuns (sem formação musical), mas as suas inovações miram em músicos profissionais ou em aprendizes. Seus novos acessórios simulam de forma assustadora instrumentos musicais (e até permitem o uso de instrumentos reais).

O Modo Pro, a atração de *Rock Band 3*, foi desenvolvido para simular música, assim, os comandos que surgirão na tela em um solo de guitarra, por exemplo, serão exatamente

na sequência que uma partitura apontaria. Este modo é dividido em vários níveis, logo a proposta é permitir que um iniciante comece do básico e aprenda a tocar seu instrumento, assim como um profissional pode começar do nível avançado e aperfeiçoar o que já sabe.

Entre a elegante linha de novos acessórios, o destaque ficou para o teclado. A Harmonix criou um controle teclado MIDI, com 25 teclas, que preencherá dois campos da tela de jogo, terá 10 faixas de interação e poderá simular também as funções de baixo e guitarra. O acessório será vendido sozinho por US\$79,99 ou por US\$129,99 junto com o game.

A bateria antiga contava com quatro tambores. A nova vai ganhar uma expansão com três novos chimbaus, que devem ser anexados à bateria antiga. Qualquer baterista vai sentir rapidamente as vantagens deste acessório e certamente não verá problemas em desembolsar US\$39,99 por ele.

Luxo mesmo são as duas novas guitarras

Fender, uma Mustang e uma Stratocaster. Estes acessórios também indicam a maior ousadia de *Rock Band 3*, pois vão trocar os botões por cordas de verdade, como em instrumentos reais. No caso da Stratocaster, um sistema de identificação vai interpretar os movimentos dos dedos do jogador no braço da guitarra e a missão será simular com perfeição o instrumento. A Mustang tem a mesma função, com o diferencial de que conta com 102 botões na área do braço, cada qual numerado, o que pode facilitar o aprendizado. Ainda não há preços definidos para estas gracinhas, mas não serão baratos.

E já que a proposta é criar uma verdadeira escola do rock, o acervo musical terá sua funcionalidade melhorada, com sistemas de busca dinâmicos, criação e compartilhamento de playlists via jogo ou site oficial do game (rockband.com), acesso a um acervo que, até o lançamento de *Rock Band 3*, promete ultrapassar duas mil músicas na PlayStation Network. E há muito mais faixas chegando, como singles de bandas que nunca participaram de um título da série *Rock Band*, como "Break On Through", do The Doors.

Rock Band 3 é produzido pela Harmonix

FENDER STRATOCASTER



FENDER MUSTANG

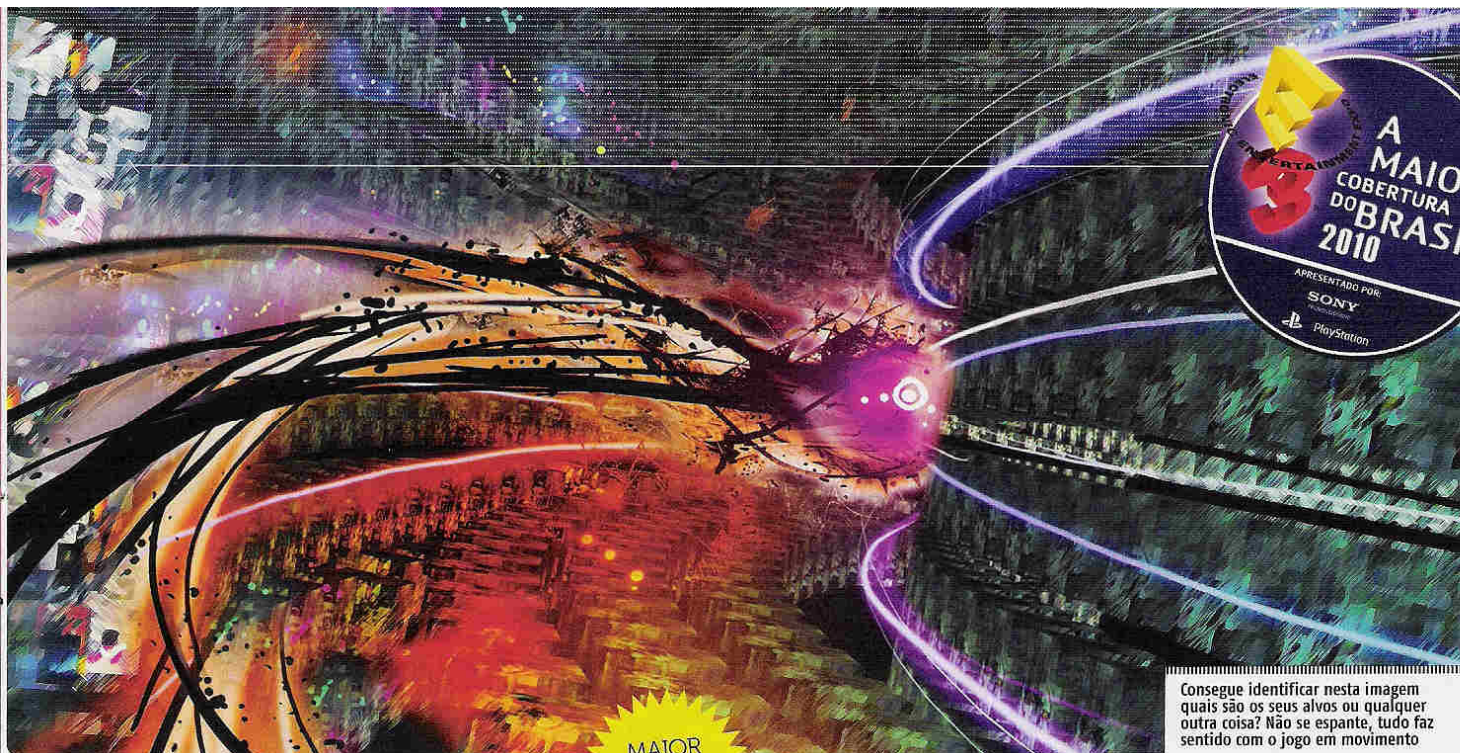


TECLADO MIDI



CHIMBAUS EXTRAS





MAIOR SURPRESA DA E3

Consegue identificar nesta imagem quais são os seus alvos ou qualquer outra coisa? Não se espante, tudo faz sentido com o jogo em movimento

CHILD OF EDEN

Uma explosão de cores, formas, sons e genialidade é a nova invenção do pai de Lumines. Parece um ótimo começo para o PlayStation Move

Quando Tetsuya Mizugush, o celebrado criador do cult *Rez* e do pop *Lumines*, surgiu no palco da coletiva da Ubisoft, toda a plateia teve a certeza de que algo extraordinário seria exibido. E foi o que aconteceu. Com luvas brancas e muito estilo, o produtor movia-se como uma espécie de maestro e os movimentos de sua mão faziam com que as formas e cores, que explodiam em um gigantesco telão, interagissem de forma genial e hipnotizante. Pode até parecer papo de hippie, mas ninguém conseguiu piscar até o final da exibição e a manifestação dos aplausos foi intensa e sincera. Na ocasião, o teste foi conduzido usando o Kinect, o sensor de movimentos do Xbox 360, mas

o game será compatível com PlayStation Move ou, para os preguiçosos, também poderá ser manipulado pelo DualShock 3. É uma tarefa ingrata explicar com palavras o que vimos e, o mais importante, o que sentimos (afinal, o mundo dos sentimentos é o alvo de *Child of Eden*), mas somos pagos para isso. Sua missão no jogo é entrar em Eden, uma espécie de Matrix que preserva os arquivos de todas as memórias humanas, e destruir os vírus que ameaça Lumi, um projeto que busca criar uma personalidade humana dentro do mundo virtual. O seu papel nessa bagunça é segurar os controles do PlayStation Move e usar os movimentos do seu braço, assim como Mizugush fez, para selecionar os vírus e destruí-los. Tanto a seleção dos alvos quanto a

destruição de cada um deles gera sons que completam a trilha sonora de fundo, o que cria a ideia de que as batalhas serem apenas coadjuvantes e faz toda a situação parecer uma regência de uma orquestra à la *Minority Report*. A visão desta experiência é em primeira pessoa completa, sem nenhuma presença do personagem controlado. Além disso, a movimentação acontece no piloto automático, ideal para que os movimentos sigam por ângulos tão livres e artísticos quanto os das manifestações de cores e formas. É uma loucura psicodélica em forma de arte e criatividade sem fim. *Child of Eden* é produzido pela Ubisoft e será lançado no primeiro trimestre de 2011.



POWER GIG RISE OF THE SIXSTRING

Dono do estande mais "cool" e rock n' roll da E3 (um bar improvisado onde os shows nunca paravam no palco), *Power Gig* impressionou a todos que passavam com a potência do som gerado pelo controle da guitarra. Na cola de *Rock Band*, o game do Seven 45 Studios aposta no uso de guitarras quase profissionais, com cordas no

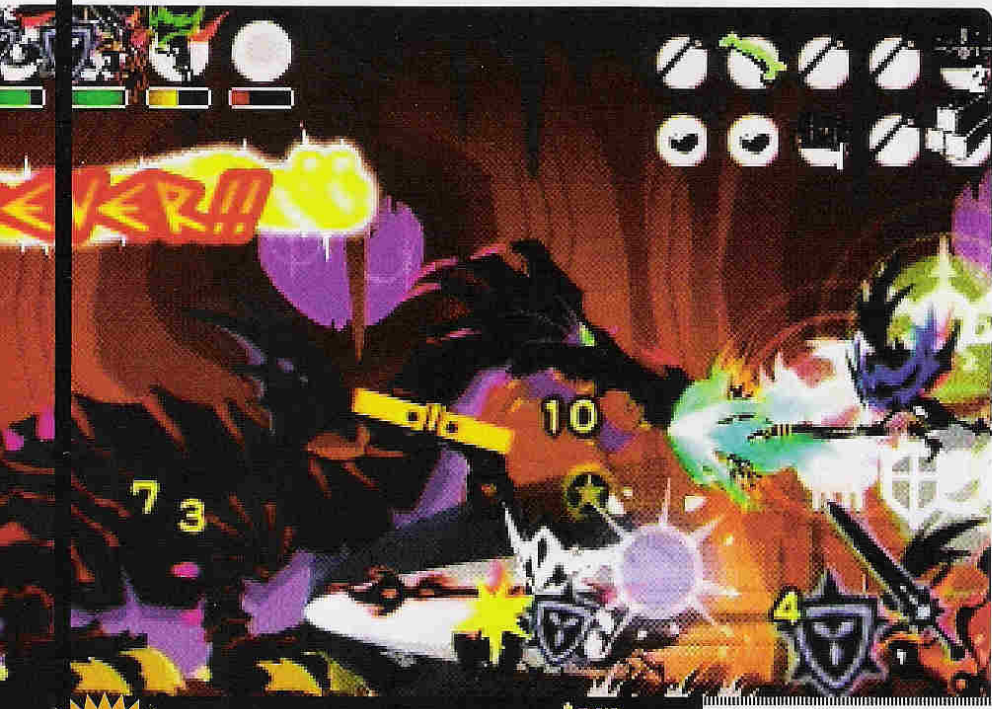
lugar de botões. Logo que entramos no estande, sacamos que o game busca inovar em algumas áreas, como permitir conectar o controle guitarra a qualquer amplificador profissional e mandar ver em solos freestyle. Está cada vez mais difícil identificar o que separa um jogo da realidade. Para os bateristas não

haverá um simulacro, mas um aparelho com quatro sensores infravermelhos que identificará todos os movimentos do jogador no ar, como se usasse uma bateria invisível. Físico mesmo, apenas dois pedais. *Power Gig: Rise of the Sixstring* é produzido pela Seven 45 Studios e será lançado em outubro.

ESPECIAL



OS MELHORES JOGOS MUSICAIS



EXCLUSIVO PARA PSP

Prepare-se para derrotar este dragão com o poder... da música e do ritmo! Se você já jogou Patapon, sabe como o ritmo é importante para a guerra

PATAPON 3

Pon Pon Pata Pata Pon agora com multiplayer para oito jogadores capturarem espíritos malignos

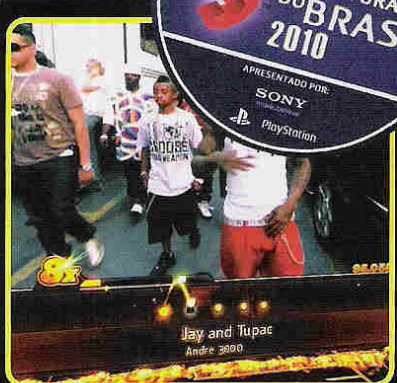
O sucesso de *Patapon 2* colocou, definitivamente, a franquia entre uma das mais populares do PSP. Talvez por isso, para não estragar o que já é bom demais, *Patapon 3* não vai arriscar em tentar reinventar a roda. O sistema continua o mesmo: aperte os botões no ritmo da melodia para fazer os seus soldados executarem diversas ações, como atacar e pular, enquanto rumam incansáveis em suas aventuras. Mas isso não significa que não há novidades importantes: novos modos cooperativos e competitivos online farão a festa de até oito jogadores simultâneos, em partidas de quatro contra quatro.

Desta vez, você não vai mais controlar

um deus que lança ordens para os soldados, mas um soldado que está no comando da tropa. O objetivo é liderar os seus aliados em uma luta contra os espíritos malignos que foram libertados em *Patapon 2*.

No começo de cada fase, é possível escolher um tipo de personagem para controlar e selecionar se deseja adicionar algum amigo em uma partida que pode ser multiplayer local ou via internet. Ações coordenadas tendem a facilitar a vida no modo história e, por consequência, tirar mais energia dos adversários. Quem tiver mais ritmo vence a batalha e obtém a soberania no mundo dos patapons.

Patapon 3 é produzido pela Sony Japan e será lançado em setembro para PSP.



DEJ JAM RAPSTAR

Apesar da marca conhecida, este jogo não tem nada a ver com pancadaria entre rappers e está mais para uma espécie de *Singstar* com tema Hip Hop.

A ideia deste karaokê não é só exibir videocliques de astros como Lil Wayne, Notorious B.I.G. e Kanye West (serão mais de 40 músicas de diversos rappers), acompanhados pelas letras no rodapé da tela para você cantar junto. Não, senhor.

O forte de *Dej Jam Rapstar*, assim como o Hip Hop, é o foco na comunidade, no caso, a online. Com o uso da PlayStation Eye, você poderá transmitir sua apresentação ou gravar e editá-la para compartilhar na rede, onde outros jogadores poderão opinar ou até o desafiar para tentar fazer melhor. Seguindo nessa ideia, haverá disputas de rimas online e o jogo conta com uma tecnologia capaz de identificar quem está cantando os versos certos e na rima para pontuar com o máximo de justiça.

Dej Jam Rapstar é produzido pela 4mm Games e será lançado em outubro.



A MAIOR COBERTURA DO BRASIL 2010

Revistas:



www.gameblog.com.br

Patrocínio:



PlayStation

Realização



PS3

Wii



GP MEGASTORE

Rua Clóvis Bevelacqua, 185 - Jd. Brasil - Campinas/SP

(19) 3212-2656

www.GPMEGASTORE.COM.BR



RS 169

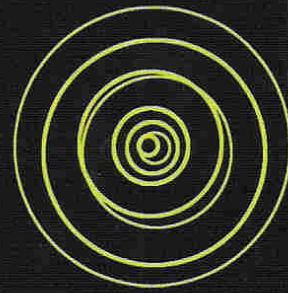


RS 125

RS 125

RS 125

OFERTAS VÁLIDAS ENQUANTO DURAR O ESTOQUE



XBOX 360



Includes a Nintendo DSi and 5 Pre-Installed Titles

NINTENDO DS Lite



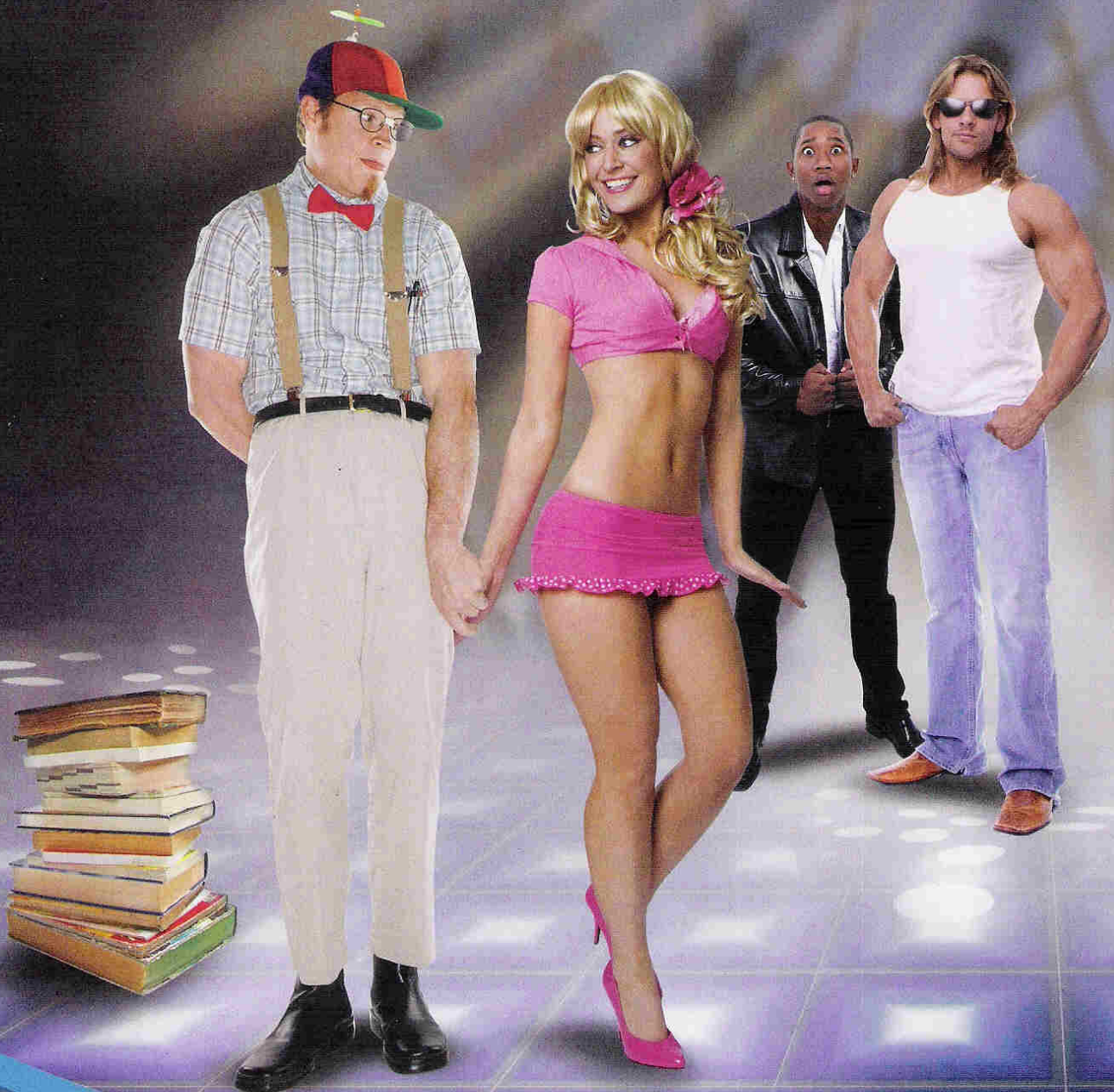
RS 169



RS 839

Estranho mesmo é encontrar
alguém feliz com a volta às aulas.

Aproveite suas férias com a Neo.



conheça nossa linha de produtos Neo:
www.neotronics.com.br

ANGELONI

leitura

eletrôsom

Carrefour

Submarino

Saraiva

shopme.com

HAVAN

fnac

AMERICANAS.COM

LOJAS AMERICANAS
www.americanas.com.br

Walmart

PONTOFRIO.COM

extra.com.br

BIG

comprafacil.com

MULTISOM

ipiranga.shop.com

DADALTO

Ricardo

CRAMENTZ

SAUER

BECKER

Solar

ZEMA

Kalunga

CASA@VIDEO

100%
BRASILEIRA

Parceira:
feevale

Afilhada:
abra
games

EPSON



**Cabo
Video Componente Wii**



**Adaptador
PS2/Wii**



**Fonte de
Alimentação Wii**



**Bateria
Recarregável Wii**



**Tapete
DanceWii**



**Guitarra
Rockstar Plus**



**Adaptador
Motion Plus NEO**



**Guitarra
RockWii NEO**



**Capa
Silicone Controle Wii**



**Kit c/
NeoMote &
NeoChuck**

Quer ser um Distribuidor Neo? Fale com a gente.

Info Neo:

(51) 3039-3031
contato@neotronics.com.br

www.neotronics.com.br

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

CRACK
NEM PENSAR.



Games

Jogador
Souza

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

**ASSISTÊNCIA TÉCNICA
ESPECIALIZADA
3224-0552**

Rua Aurora, 200 loja 111 fone (11) 3361-2937
Rua vitória, 253 loja 239 fone (11) 3337-1574
Rua santa ifigenia, 485 fone (11) 3361-8844
Rua santa ifigenia, 403 fone (11) 3333-7925

EVOLUTION

WWW.GAMESEVOLUTIONSP.COM.BR



www.box4ddesign.com.br

SAC 3361-2937
games.evolution@hotmail.com TELEVENDAS (11) 3361-8927

DETONADO

ModNation Racers

Um bom jogo de corrida, onde ficamos mais tempo parados do que realmente correndo em uma pista como grandes alucinados **POR LEANDRO RODRIGUES**

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** United Front
- **Distribuidora:** Sony
- **Gênero:** corrida
- **Jogadores:** 1 - 8
- **Online:** multiplayer, ranking, conversa online, add-on, lobby (sala)

A ideia de compartilhar as próprias criações dentro dos jogos não é nova. Jogos da geração 16-bit já permitiam mexer em tudo.

Customizar carros, pistas e fases, sempre foi uma tentativa de ampliar a vida

útil de um lançamento.

Agora, com a ajuda da internet, os jogos de console ganharam força nesta área e compartilhar criações virou uma verdadeira mania. Mas a grande popularização do ato de "jogar, criar e compartilhar" se deve a *LittleBigPlanet*, jogo de plataforma da Sony, que tornou esse ato mais do que comum, fez tudo ficar muito mais intuitivo, permitindo qualquer jogador com o mínimo de conhecimento criar fases para disponibilizá-la para os amigos.

Com *ModNation Racers*, essa mania ganha ainda mais força, permitindo a qualquer um criar personagens, pistas e carros, com ainda mais recursos e facilidades que *LittleBigPlanet*.

CRIANDO E COMPARTILHANDO

Pode parecer um contrassenso, mas é muito provável que você perca mais tempo criando e compartilhando as suas criações do que realmente correndo nos circuitos malucos de *ModNation Racers*. Isso se deve mais ao mérito do sistema de

criação do que a problemas na hora das corridas em si.

Ao entrar no estúdio de criação do jogo é possível colocar em prática tudo que der na cabeça. A quantidade de peças, objetos, vozes e outras opções em geral é praticamente infinita. Isso vale tanto para a criação de personagens, karts e também nas pistas. Você pode mudar o rosto, a textura do corpo do personagem ou simplesmente viajar e criar um personagem absurdo, que não faz o menor sentido. Uma vez criado, basta dar um nome e utilizá-lo nas corridas, compartilhar com os seus amigos ou simplesmente "jogá-lo" na internet, para que qualquer um possa baixar e descobrir o seu verdadeiro dom artístico. Aliás, a área de compartilhamento é um lugar que pode expandir a vida útil do jogo pelo resto da sua vida. Existem centenas de páginas com as mais diversas criações. Baixá-las exige apenas um apertado de botão e, o melhor, ao contrário de *LittleBigPlanet*, tudo que você baixar, seja pistas, carros ou personagens, tudo fica disponível na utilização online ou offline. E nem precisa se preocupar com a

demora, tudo que você escolhe baixar chega em poucos segundos e não ocupa muito espaço no HD do seu PlayStation 3.

JOGAR

ModNation Racers possui um robusto sistema de carreira. Seu personagem deve conquistar cinco circuitos, repletos de provas. Basicamente toda prova é uma corrida e vence quem chegar em primeiro, porém, a quantidade de armadilhas, atalhos e extras nas pistas é assustadora e abre um enorme leque de possibilidades.

Cada um dos circuitos possui três tipos de desafios. O primeiro deles é o necessário para seguir para o próximo desafio, normalmente exigem que o jogador chegue entre os três primeiros colocados na pista. Os outros dois são extras que consistem em superar algum desafio e ainda chegar em primeiro lugar para ganhar dezenas de peças para o estúdio do jogo. No nosso roteiro, explicamos quais são esses desafios e damos dicas de como superá-los.

Além de tudo isso, espalhados pelo circuito, existem balões vermelhos, e eles liberam poderes para o seu personagem. É possível acumular três níveis de poder para torná-los ainda mais poderosos. O poder de soltar o foguete, por exemplo, no nível um, soltar um míssil na direção do adversário, mas se acumular três níveis, uma verdadeira revoada de mísseis parte na direção de todos adversários na sua frente.

Se ainda sobrar tempo, você pode correr atrás dos itens secretos. São pequenos símbolos escondidos nos atalhos, nas gramas e em cima das rampas. Cada uma das pistas possui cinco desses itens. Posteriormente, essas peças viram estrelas e podem ser trocadas por peças para customizar o que você quiser.

APRENDA A TRAPACEAR

Mais do que decorar os traçados é necessário aprender a soltar turbos e poderes na hora certa. Sem falar em descobrir a entrada dos atalhos. Isso porque *ModNation Racers*, assim como outros no estilo "Mario Kart", costuma favorecer os pilotos que estão nas últimas posições. Os karts adversários, que ficam nas



Gostou do carro do seu adversário? Entre no menu principal do jogo e faça o download para sua coleção

últimas posições, começam a correr mais rápido. Sem falar que os melhores itens sempre aparecem para os mais lentos. Ou seja, manter-se nas primeiras posições pode ser uma verdadeira tortura. Por sorte o jogo permite que os jogadores mais velozes transformem os poderes acumulados em minas terrestres, jogadas para trás. Não é um sistema tão eficaz quanto usar um poder em quem está na sua frente, mas pode ser a única forma de manter a sua posição.

A maneira de tornar tudo mais equilibrado e divertido é explorar o fantástico sistema multiplayer de *ModNation Racers*. Seja jogando offline, com a tela dividida para até quatro jogadores ou então online, para oito pessoas, tudo fica muito melhor.

Nesses modos, a competição fica muito mais "leal" e a rivalidade toma conta das partidas.

FICA A DICA

No geral, *ModNation Racers* é um jogo que

consegue cativar qualquer um pelo seu sistema arrojado de criação e compartilhamento. Os personagens são incríveis, cheios de vida e carismáticos.

Se a Sony um dia resolver colocar avatares na dash do PlayStation 3, como já acontece no Xbox 360, da Microsoft, com certeza os Mods de *ModNation Racers* seriam os mais indicados até agora.

Na parte do jogo em si, o game não decepciona, mas se tirarmos o sistema de criação do jogo, *ModNation* é apenas mais um jogo de corrida de karts, como milhares que já existem por aí.

CADÊ?

Na versão beta do *ModNation Racers*, americano, existia a opção de jogar o game em português de Portugal. Mas infelizmente na versão final isso simplesmente sumiu.

AVALIAÇÕES

TÉCNICA	Gráficos	★★★★☆
	Controle	★★★★☆
	Áudio	★★★★☆
	Replay	★★★★☆
	Acabamento	★★★★☆
CORRIDA	Dificuldade	★★★★☆
	Multiplayer	★★★★☆
	Inteligência artificial	★★★★☆
	Modos extras	★★★★☆
	Sensação de Velocidade	★★★★☆
NOTA	Tuning / Acessórios	★★★★☆

8,0



O raio pode acertar o adversário ou abrir atalhos na pista. Fique de olho nos alvos que aparecem na pista

LIBERE TODAS AS PEÇAS

ModNation possui um sistema robusto de criação de personagens, carros e pistas. Mas para conseguir deixar suas criações perfeitas é necessário liberar todas as peças. Para conseguir isso, o jogo oferece um grande sistema de objetivos que precisam ser completados durante as provas. Confira o que é necessário fazer em cada uma das pistas e o que elas vão liberar para o seu acervo de customização. Vale lembrar que a conquista **Advance** é um desafio obrigatório para passar para a corrida seguinte, já **Payoff** e **Bonus** são desafios extras. Esses dois últimos desafios só são considerados se chegar em primeiro.

THE HOME TOUR



Mod Circuit

Advance: Apenas termine a corrida. (3 Itens)

Payoff: Pegue três poderes. (2 Itens)

Bonus: Use um turbo de três níveis. (3 Itens)

Farm Frenzy

Advance: Termine ao menos em terceiro. (3 Itens)

Payoff: Faça 30.000 Drift Points. (2 Itens)

Bonus: Faça 3.000 Draft Points. (3 Itens)

Village Run

Advance: Termine ao menos em terceiro. (3 Itens)

Payoff: Dê um Sideswipe em um oponente. (2 Itens)

Bonus: Dê um Sideswipe em três oponentes. (3 Itens)

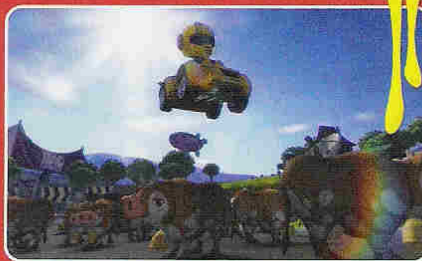
Alpine Drop

Advance: Termine em primeiro. (3 Itens)

Payoff: Pegue três atalhos durante a corrida. (4 Itens)

Bonus: Faça 15.000 Spin Points. (3 Itens)

THE MAYHEM TOUR



Miner's Rift

Advance: Termine ao menos em terceiro. (3 Itens)

Payoff: Complete uma volta sem bater nas paredes. (3 Itens)

Bonus: Acerte um takedown no Drillbit. (4 Itens)

Grudge Match: Faça mais pontos que o Drillbit. (5 Itens)

Boardwalk

Advance: Termine ao menos em terceiro. (3 Itens)

Payoff: Faça 4.000 Max Speed Points. (3 Itens)

Bonus: Acerte um takedown no Drillbit. (4 Itens)

Grudge Match: Termine a corrida em primeiro. (5 Itens)

Island Dash

Advance: Termine ao menos em terceiro. (3 Itens)

Payoff: Faça 4.000 Air time Points. (3 Itens)



Drifts, pulos e outras trapaças ajudam o seu carro a acumular turbo durante as corridas

Bonus: Acerte um takedown no Wildcard. (4 Itens)

Grudge Match: Vença a disputa 1-on-1. (5 Itens)

Flaming Jumps

Advance: Termine em primeiro. (11 Itens)

Payoff: Acerte takedown em 3 oponentes. (5 Itens)

Bonus: Acerte um takedown. (5 Itens)

Grudge Match: Termine em primeiro. (5 Itens)

THE RANGE TOUR



Wild Run

Advance: Termine ao menos em terceiro. (3 Itens)

Payoff: Acione três devastators. (2 Itens)

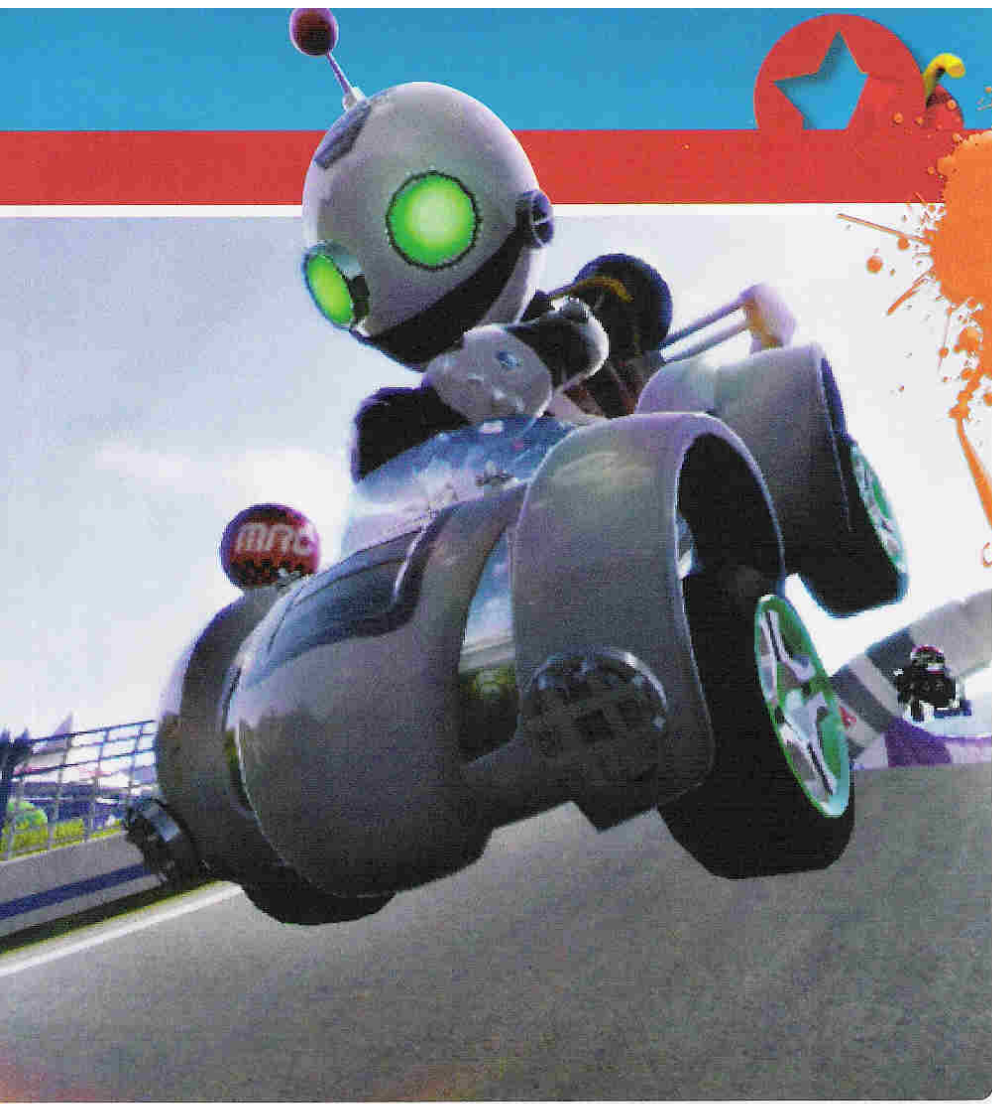
Bonus: Acerte um takedown usando um devastator. (2 Itens)

Market Run

Advance: Termine ao menos em terceiro. (2 Itens)

Payoff: Atropele pelo





GUIA DO MOTORISTA



Já ficou na cara que *ModNation* não é um jogo de corrida comum. Portanto, separamos uma série de dicas para deixar você por dentro do funcionamento das corridas e sem grandes dificuldades:

TOKENS: Cada uma das pistas possui cinco objetos secretos. Parecidos com pequenos símbolos de exclamação roxos. Para coletá-los é necessário ficar de olho, explorar as laterais das pistas e, principalmente, os atalhos da pista. Eles são trocados por estrelas e usados para comprar peças, na loja do jogo.

ATALHOS: A maioria das pistas possui atalhos que são fundamentais para um bom desempenho na corrida. Alguns estão liberados o tempo todo, basta você encontrá-los. Alguns são desativados de tempos em tempos, com rampas que abaixam e impossibilitam a passagem. Existem ainda atalhos que só são liberados depois que você aperta **RTTB** em frente à entrada.

Turbo: O turbo é acionado quando a barra lateral direita está cheia. Essa barra possui três níveis e para preenchê-los é necessário fazer manobras, drifts e saltos. Para acioná-lo, basta apertar e segurar o **RTTB**.

DRIFT POINTS: São liberados quando você faz curvas segurando o botão **X**. Para fazer longos drifts, controle a direção do kart no analógico esquerdo.

DRAFT POINTS: São liberados quando o seu kart pega o vácuo do kart que está na frente. Ou seja, precisa andar colocado, atrás dele.

AERO POINTS: São liberados enquanto você está no ar. Ou seja, só depois de longos pulos.

SPIN POINTS: São liberados enquanto você faz manobras mexendo o analógico esquerdo durante os pulos.

RACE POINTS: São liberados conforme você consegue ficar na pista, sem bater ou ser atingido por nada.

MAX SPEED POINTS: São liberados conforme você consegue ficar por muito tempo na velocidade máxima do kart, sem bater.

WALLRIDE POINTS: São liberados conforme você consegue fazer pontos em manobras realizadas em paredes de determinadas pistas.

SIDESWIPE: Quando seu kart possui ao menos um nível no turbo, na barra, espere ficar alinhado com um dos adversários e movimente o analógico esquerdo na direção dele. Isso vai fazer seu kart dar um grande chega pra lá em quem estiver do seu lado.

GRUDGE MATCH: São eventos liberados depois que você supera todos os desafios da prova. Eles vão desde ganhar uma corrida contra o seu adversário, até acertar algo nele ou ainda ganhar dele em um campeonato de pontos.

DEVASTATOR: São círculos no chão que são ativados cada vez que um jogador passa por cima deles. Eles ativam armadilhas e alguns atalhos.

menos dez barracas no mercado. (3 Itens)
Bonus: Faça 15.000 Spin Points. (5 Itens)
Grudge Match: Termine em primeiro. (5 Itens)

Craggy Hills

Advance: Termine ao menos em terceiro. (3 Itens)
Payoff: Faça 10.000 Road Points. (3 Itens)
Bonus: Complete uma corrida inteira sem bater nas paredes. (5 Itens)
Grudge Match: Termine em primeiro. (5 Itens)

Rickety Bridge

Advance: Termine ao menos em terceiro. (3 Itens)
Payoff: Acerte três takedowns em cima da ponte. (3 Itens)
Bonus: Acerte um takedown no Scout, em cima da ponte. (5 Itens)
Grudge Match: Faça mais pontos que Scout. (5 Itens)

Drift Paradise

Advance: Termine em primeiro. (11 Itens)
Payoff: Faça 4.000 Wallride Points. (5 Itens)
Bonus: Faça 140.000 Drift Points. (6 Itens)
Grudge Match: Faça mais pontos que Jez. (5 Itens)

THE GRIM TOUR

Modobahn

Advance: Termine ao menos em terceiro. (2 Itens)
Payoff: Acione 3 devastators. (2 Itens)
Bonus: Faça um takedown usando um devastator. (4 Itens)



Sandstorm

Advance: Termine ao menos em terceiro. (2 Itens)
Payoff: Não caia e nem deixe ninguém acertar você. (4 Itens)
Bonus: Acerte um takedown em Slick com um Cliffside. (4 Itens)
Grudge Match: Faça mais pontos que Slick. (5 Itens)

Switchback Valley

Advance: Termine ao menos em terceiro. (3 Itens)
Payoff: Faça 70.000 Drift Points. (4 Itens)
Bonus: Acerte um takedown no Shadow. (4 Itens)
Grudge Match: Faça mais pontos que Shadow.

Lost Temple

Advance: Termine ao menos em terceiro. (3 Itens)
Payoff: Faça 15.000 Spin Points. (4 Itens)
Bonus: Acerte um takedown em Aloha, na plataforma giratória. (4 Itens)
Grudge Match: Termine em primeiro. (5 Itens)

Sinkhole

Advance: Termine ao menos em terceiro. (3 Itens)

Full screen image placeholder



Payoff: Acerte um takedown na bifurcação. (4 Itens)
Bonus: Destrua Nato's com um explosivo. (4 Itens)
Grudge Match: Termine em primeiro. (5 Itens)

Marina
Advance: Termine ao menos em terceiro. (2 Itens)
Payoff: Faça 2.000 Max Speed Points. (4 Itens)
Bonus: Faça 50.000 Drift Points. (4 Itens)
Grudge Match: Faça mais pontos do que Dyno. (5 Itens)

Rumble Island
Advance: Termine ao menos em terceiro. (2 Itens)
Payoff: Faça 4.000 Airtime Points. (4 Itens)
Bonus: Acerte um Sideswipe em Dolor na vila. (4 Itens)
Grudge Match: Termine em primeiro. (5 Itens)
 Launchers Rush

Advance: Termine em primeiro. (11 Itens)
Payoff: Use 3 unique jumps, ou seja, rampas.
Bonus: Destrua um robô amarelo. (6 Itens)
Grudge Match: Termine em primeiro. (5 Itens)

THE GRAND TOUR



Dire Cliffs
Advance: Termine ao menos em terceiro. (3 Itens)

Payoff: Faça 50.000 Drift Points. (3 Itens)
Bonus: Faça takedown em 3 adversários no Canyon. (3 Itens)

Breakwater
Advance: Termine ao menos em terceiro. (2 Itens)
Payoff: Não bata na parede durante uma volta. (3 Itens)
Bonus: Acerte três takedowns nos estaleiros. (3 Itens)

Rumble Jungle
Advance: Termine ao menos em terceiro. (3 Itens)
Payoff: Pegue 15.000 Spin Points. (3 Itens)
Bonus: Faça 100.000 Drift Points. (3 Itens)

Citadel Heights
Advance: Termine ao menos em terceiro. (3 Itens)
Payoff: Faça 10.000 Road Points. (3 Itens)

GUIA DE CUSTOMIZAÇÃO



• **SKINS:** nesta opção você vai escolher como será a pele do seu personagem. Desde cores simples, até texturas bizarras como a de um globo terrestre. Também é possível escolher o material (metal, algodão ou borracha).

• **HEAD:** Tudo para customizar o rosto do seu personagem: olhos, boca, nariz, orelhas, cabelos e barbas. É possível alterar

cores, posição no rosto e tamanhos.

• **CLOTHES:** Roupas em geral. Desde calças e camisetas até bonés e faixas. É possível alterar as cores de cada um dos itens desta sessão.

• **STICKERS:** Vários adesivos para customizar qualquer parte do seu mod. É possível alterar cores, ângulos, tamanhos. Também é

possível criar novas formas combinando vários itens.

• **ODDS 'N ENDS:** Os acessórios mais bizarros para você colocar no rosto do seu personagem.

• **VOICE:** Várias vozes para os gemidos e grunhidos do seu personagem.

• **SAVE:** Salve as criações.



• **BODIES:** escolha o formato e a cor da sua caranga.

• **PAINT:** Escolha a textura e cor dela. Também é possível colocar adesivos de todas as cores e modelos.

• **PAINTS:** Escolha motor, suspensão, rodas, bancos, volantes, spoilers, placas. É possível mudar cores e tudo mais. Essas peças são só para alterar o visual. Os carros sempre possuem a mesma potência.

• **ACESSÓRIOS:** Itens bizarros para colocar em qualquer uma das partes do seu carro. Vale até colocar um desentupidor como maçaneta da sua porta.

• **SAVE:** Salve as criações.



• **LAY TRACK:** Controle o traçado da pista e seus altos e baixos. Depois de terminar tire uma foto dele com o **LESLIE**. Aperte **X** para que o sistema crie todos os cenários

em volta da pista ou então vá em Edit para colocar tudo você mesmo.

• **SCULPT TERRAIN:** Escolha o tipo de relevo ao redor da pista.

• **CONTROL THE ELEMENTS:** Escolha o clima, o tema da pista e até o nível do mar.

• **SAVE:** Salve as criações.

Bonus: Faça 4.000 Draft Points. (4 Itens)

Fracture

Advance: Termine ao menos em terceiro. (3 Itens)

Payoff: Pegue três atalhos durante a corrida. (3 Itens)

Bonus: Acerte três 'sideswipe' no Cliffside. (4 Itens)

Mt. Pain

Advance: Termine ao menos em terceiro. (3 Itens)

Payoff: Pegue 3.000 Max Speed Points. (3 Itens)

Bonus: Atire em 5 Modbots. (4 Itens)

Crazy Crater

Advance: Termine a corrida em primeiro. (11 Itens)

Payoff: Faça 20.000 Spin Points. (5 Itens)

Bonus: Faça 160.000 Drift Points. (7 Itens)

OS MELHORES MODS



B.A.



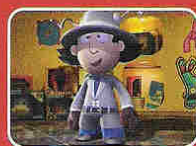
BAYONETTA



BEN LINUS



BISON



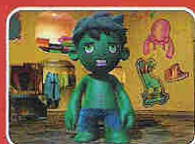
BUGIGANGA



ESQUELETO



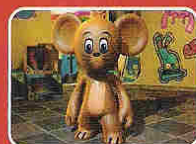
GIZMO



HULK



JASON



JERRY



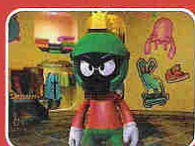
JIGSAW



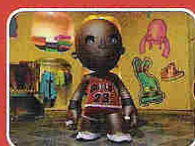
JONNY BRAVO



LINK



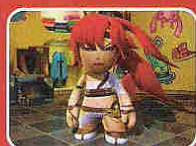
MARVIN



MICHAEL JORDAN



MULHER MARAVILHA



NAKITO



NARUTO



OBELIX



PANIC



PAPAI SMURFF



RONALDINHO

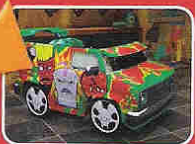


SPEED RACER



WALLY

OS MELHORES KARTS



AQUA TEEN



AUSTIN POWER



BORAT



BRUTAL LEGEND



CAÇA FANTASMAS



CARS



DE VOLTA PARA O FUTURO



ESQUADRÃO CLASSE A



FERRARI



HELLO KITTY



JURRASIC PARK



LITTLE BIG PLANET



MCDONALD



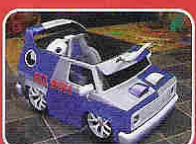
MCLAREN



MODERN WARFARE 2



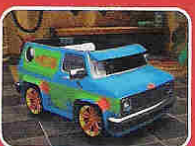
PANTERA COR-DE-ROSA



RED BULL



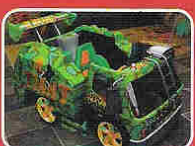
RED DEAD REVOLVER



SCOOBY DOO



SPEED RACER



TARTARUGAS NINJAS



TOY STORY



TRANSFORMERS



VELOZES E FURIOSOS

NA ROCKLASER VOCÊ ENCONTRA AS GRANDES

PRÉ-VENDAS



acesse:

www.rocklaser.com.br

www.rocklaser.com.br

Televendas: (11) 2954-4332

SAC: (11) 2925-7072



twitter.com/rocklaser_games

ROCK LASER
GAMES

Loja Sede: Av. Guilherme Cotching, 1808 - Vila Maria - São Paulo - SP

Loja Filial I: Shopping Internacional de Guarulhos - Loja C14 (1º Piso) - Guarulhos - SP

Loja Filial II: Av. Sumaré, 991 - Perdizes - São Paulo - SP



Confira as próximas etapas e participe:

www.cbfd.com.br ou www.extra.com.br/tacaextra

Serão mais de 50 mil reais em prêmios!

Organização:



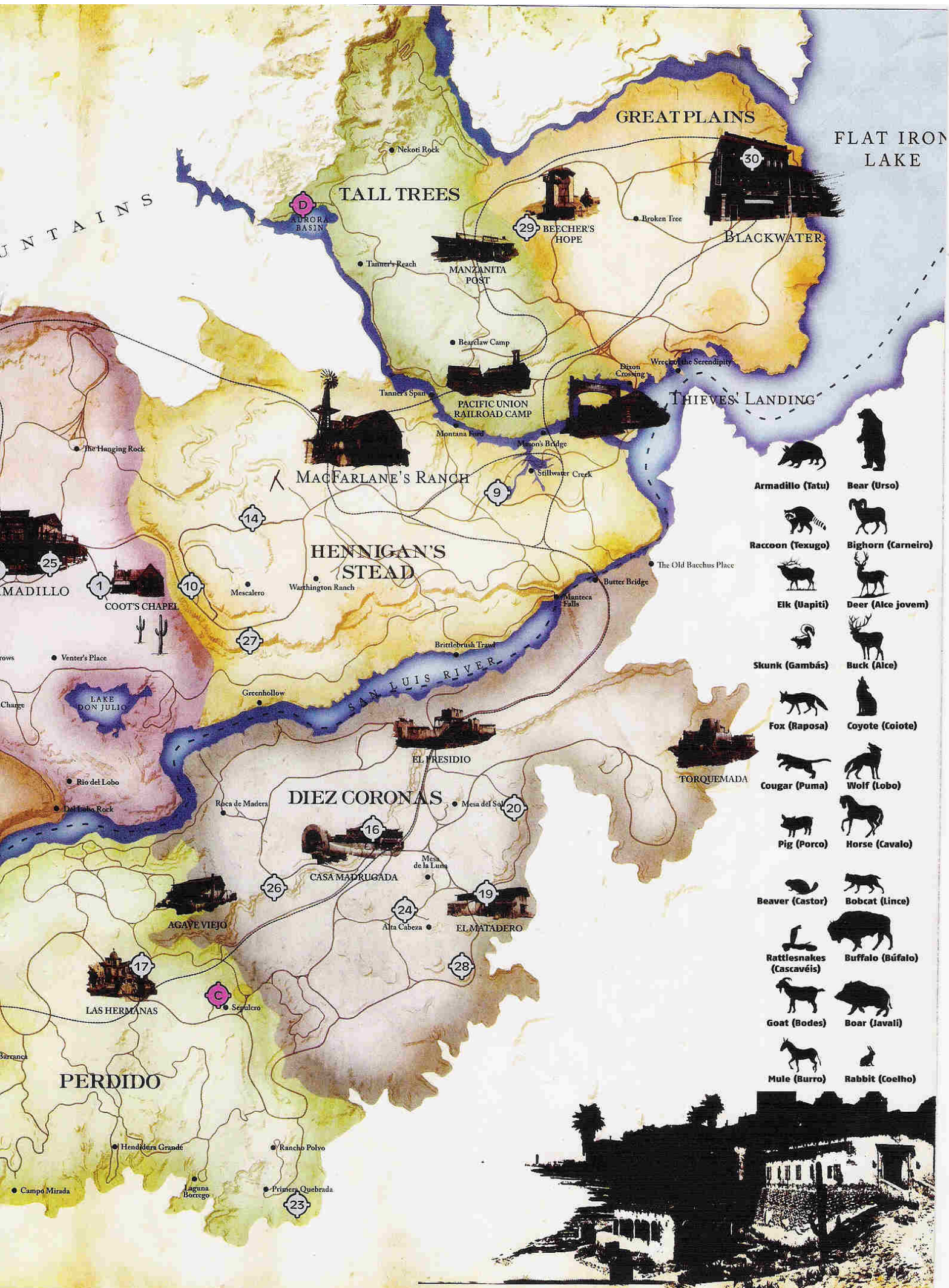
CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DIGITAL E VIRTUAL

Patrocínio:



Cobertura Oficial:





GREAT PLAINS

FLAT IRON LAKE

TALL TREES

BLACKWATER

MACFARLANE'S RANCH

HENNIGAN'S STEAD

DIEZ CORONAS

PERDIDO

MADILLO

COOT'S CHAPEL

EL PRESIDIO

CASA MADRUGADA

AGAVE VIEJO

LAS HERMANAS

TORQUEMADA

EL MATADERO



Armadillo (Tatu) Bear (Urso)



Raccoon (Texugo) Bighorn (Carneiro)



Elk (Uapiti) Deer (Alce jovem)



Skunk (Gambás) Buck (Alce)



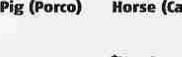
Fox (Raposa) Coyote (Coiole)



Cougar (Puma) Wolf (Lobo)



Pig (Porco) Horse (Cavalo)



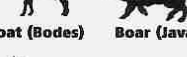
Beaver (Castor) Bobcat (Lince)



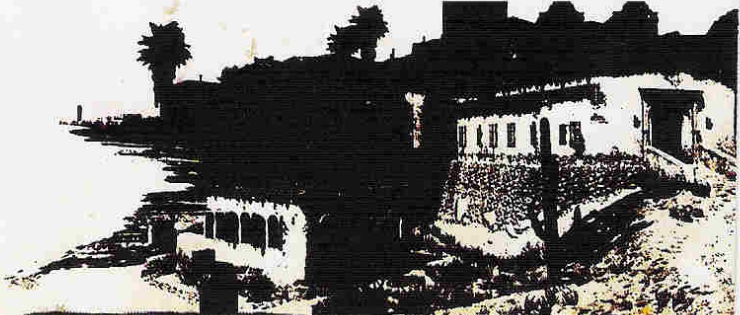
Rattlesnakes (Cascavéis) Buffalo (Búfalo)



Goat (Bodes) Boar (Javali)



Mule (Burro) Rabbit (Coelho)



Dicas & Truques para PlayStation

ANIMAIS LENDÁRIOS

- A1** Brumas the Bear
- A2** Lobo the Wolf
- A3** Gordo the Boar
- A4** Khan the Jaguar

LEGENDA

-  ESTRADA
-  CAMINHOS
-  TRILHOS
-  MARCA
-  ESTRANHOS
-  PEÇAS DE OUTFITS

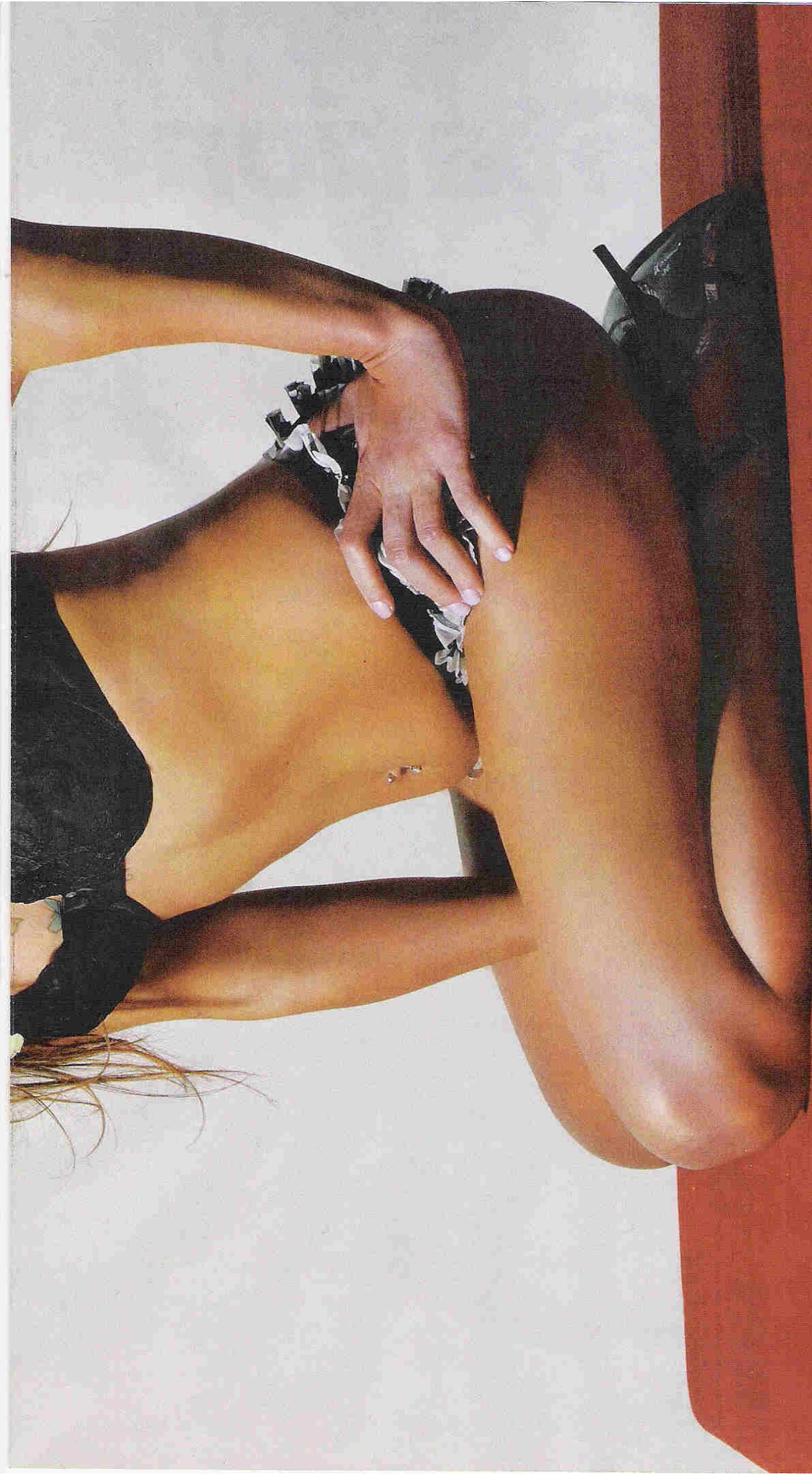
 = HIDEOUTS



Smoota Play

Flávia Rossetti • Julho 2010





Dicas & Truques para

PlayStation



E AÍ, VAI ENCARAR?

ESPALHE O TERROR NO CORAÇÃO DOS URSINHOS NO NOVO NAUGHTY BEAR



ESTES LANÇAMENTOS VOCÊ ENCONTRA NA FRONTLINES GAMES:



Wii PS3
 XBOX 360 PSP
 NINTENDO DS PlayStation 2

FRONT LINES
 video games

**GAMES
 CONSOLES
 ACESSÓRIOS**

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

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

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX

Nossa linha de produtos para games acaba de passar de fase.

Além de ganhar um visual muito mais moderno e atrativo, nossas embalagens agora também são muito mais práticas.



Com a preocupação de garantir a melhor experiência de compra e uso de nossos produtos, fizemos alterações em toda nossa linha de games para otimizar a visualização e a consulta de informações. Confira:



NOVO DESIGN

Moderno e atraente, com muito mais destaque no ponto de venda.



CÓDIGOS DE COR

Facilitam a identificação no estoque e pelo cliente.



SISTEMA DE ÍCONES

Informações mais organizadas, que possibilitam um reconhecimento rápido das características de cada produto.

CONHEÇA A LINHA COMPLETA DE GAMES:

PS: Controle Wireless Blister; Controle Premium Caixa; Controle Premium Blister; Guitarra Wireless; Guitarra com fio. **PC:** Controle Simples Caixa; Controle Simples Blister; Controle Premium Caixa; Controle Premium Blister; Controle Duplo Simples Blister; Controle Duplo Premium Blister. **PC+PS:** Controle Wireless; Controle Premium Caixa; Controle Premium Blister. **Acessórios:** Adaptador duplo PS-PC; Adaptador simples PS-PC.



Lojas Premium Vtrex:

www.saraiva.com.br
www.comprafacil.com.br
www.elefantedigital.com.br
www.uzgames.com.br

Informações e vendas:

Fone: (51)3028.0625
 Email: vendas@vtrex.com.br
www.vtrex.com.br

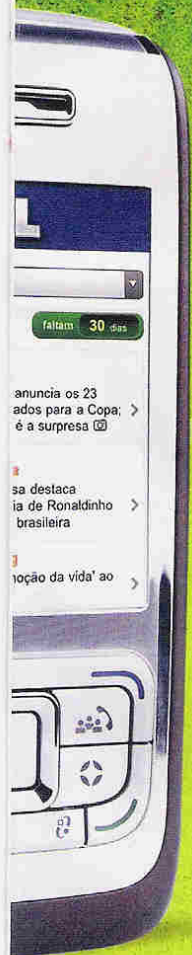
Vtrex

**COLOQUE O SEU CELULAR
NO KIT TORCEDOR
E ACOMPANHE TODOS
OS LANCES DO MUNDIAL
DE ONDE ESTIVER.**



Torça e acompanhe todas as notícias sobre os jogos pelo celular.
Acesse m.uol.com.br e fique ligado em todos os lances.

Serviço aberto e gratuito. Navegação pode ser cobrada pela operadora. Consulte seu plano.



m.uol.com.br

BORGHERI/LOWE



UOL CELULAR

DETONADO

AQUI TEM

- 59 Troféus
- 57 Fases do Modo História
- 45 Bandidos
- 39 Challenges
- 21 Senhas para Trapacear
- 18 Missões dos Strangers
- 15 Roupas Secretos
- 8 Esconderijos
- 6 Minigames
- 5 Armas Raras
- 1 Mapa Especial (página 69)

LEGENDA

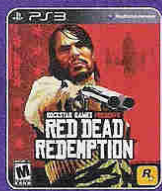
Estes são os personagens que passam missões no game. A letra entre parênteses é a qual os representa no radar do jogo.

- (B) Bonnie MacFarlane
- (M) Marshall Johnson
- (W) Nigel Dickens
- (S) Seth
- (I) Irish
- (D) Vincente DeSanta
- (LR) Landon Ricketts
- (L) Luisa Fortuna
- (R) Abraham Reyes
- (G) Agent Edgar Ross
- (MC) Prof. MacDougal
- (U) Uncle
- (J) Jack
- (A) Abigail

RED DEAD REDEMPTION™

Tudo sobre uma das maiores obras-primas da Rockstar. Descubra como alcançar 100% dos desafios e tornar-se um pistoleiro a altura de John Marston **POR AMER HOUCHAIMI**

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Rockstar San Diego
- **Distribuidora:** Rockstar Games
- **Gênero:** ação
- **Jogadores:** 1 (16 online)
- **Resolução:** 720p
- **Espaço no HD:** 500MB

Entre todas as grandes obras da Rockstar, incluindo o grandioso *GTA: San Andreas*, *Redemption* figura entre os mais complexos, completos e fascinantes. O Velho Oeste criado para esta aventura fervilha com uma quantidade absurda de desafios e, o mais importante, todos relacionados com a trama central ou com o estilo de vida da época. É um dos poucos jogos em

que você não ficará determinado a alcançar 100% apenas para platar o jogo, mas sim para conhecer todas as possibilidades de uma vida no Velho Oeste; além de que as tarefas extras criam um vínculo maior com John Marston, o protagonista, e com outros personagens importantes desta história.

Confira nas próximas páginas tudo que você precisa para detonar *Red Dead* e não perca o mapa auxiliar na página 69.

GUIA DO PISTOLEIRO



EXODUS IN AMERICA [B]

Apenas entre no saloon e siga Jake até Fort Mercer. Vale o troféu de bronze "That Government Boy".



NEW FRIENDS, OLD PROBLEMS [B]

Acompanhe Bonnie e mate os coelhos na plantação e os coiotes ladrões de galinhas.

OBSTACLES IN OUR PATH [B]

Vença Bonnie em uma corrida com cavalos. Siga os sinais de fumaça pela trilha para não se desviar do percurso. Não é necessário vencer para cumprir a missão (mas vença!).

THIS IS ARMADILLO, U.S.A [B]

Pilote a carroça até Armadillo, compre remédios com o médico e volte ao rancho. Vá pela estrada de terra para não capotar.

WOMEN AND CATTLE [B]

Guie o rebanho com Bonnie. Fique atento ao radar para ver o ponto de chegada (bola amarela) e para ver se o gado (ícone azul) está apontado para o lado correto. Fique à esquerda do rebanho se quiser forçá-los para a direita e vice-versa. Se alguma vaca se desgarrar, vá atrás dela e espante-a de volta.

WILD HORSES, TAMED PASSION [B]

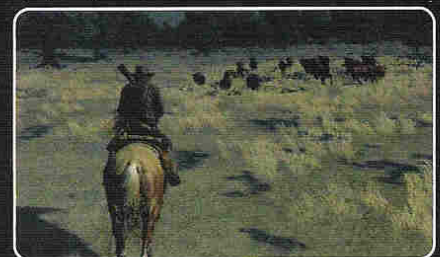
Encontre os cavalos selvagens. Equipe o seu laço (Lasso, no menu de armas) e capture-os. Segure **L2** para preparar, arremesse com **R2** e mantenha **L2** pressionado até que Bonnie (ou o pai dela) lacem o cavalo. Só então desça da sua montaria e vá domar o garanhão selvagem. Para manter o equilíbrio, coloque o direcional sempre na direção oposta a que



Marston está caindo. Em seguida, cavalgue com Bonnie, guie os cavalos até um cânion e dome o garanhão do grupo; Bonnie não vai ajudar, então lacre-o e, sem soltar **L2**, desça do seu cavalo e capture o selvagem.

A TEMPEST LOOMS [B]

Guie o gado. Quando o relâmpago causar um estouro da boiada, acelere o passo, ultrapasse as vacas e faça zigue zague na frente delas para evitar que caiam no precipício. Conduza todas ao rancho.



POLITICAL REALITIES IN ARMADILLO [M]

Vá até o saloon. Quando Walton fugir, chame o seu cavalo (aperte **↑**) e acompanhe o oficial até o esconderijo do bandido. Proteja-se atrás de pedras e casas, seja paciente e contra-ataque com poucos →

disparos certos. Escolha entre alvejar Walton nas pernas e capturá-lo ou matá-lo; a primeira opção rende mais honra.

JUSTICE IN PIKE'S BASIN (M)

Cavalgue até Pike's Basin e elimine os criminosos; use carabinas e armas de longo alcance. Escolha o seu caminho na bifurcação e salve os reféns no acampamento.



OLD SWINDLER BLUES (W)

Encontre Nigel e guie sua carroça até o médico em Armadillo. Mantenha uma carabina equipada e pare a carroça para conseguir mirar melhor nos inimigos que tentam emboscá-lo.

SPARE THE ROD, SPOIL THE BANDIT (M)

Ao chegar na fazenda, atire nas travas da porta do celeiro. John deve destruir os vasos no casarão, prossiga buscando cobertura e elimine-os a distância. Há um vilão com um refém no segundo andar do casarão; a melhor maneira de eliminá-lo é seguir para um quarto adjacente, destruir a janela (atire nos vidros e nas madeiras) e seguir pelo telhado até ficar de frente à janela onde o criminoso mantém a moça presa. Atire nele pelas costas.



THE BURNING (B)

Vá ao estábulo em chamas. Escale a lateral do estábulo até o telhado e entre. Abra os portões e dê tapas nos cavalos para afugentá-los. Quando restar apenas um cavalo, monte nele e pule de forma heroica sobre as chamas.



HANGING BONNIE (M)

Siga Norman até a entrada do lugar e use o

Dead Eye para ter vantagem. Use as pedras como cobertura, elimine os bandidos mais distantes com a carabina e avance aos poucos até a cidade. Os criminosos vão enforcar Bonnie, escolha entre correr até o muro de pedras no meio da cidade e usar o Dead Eye para atirar na corda; ou corra até ela para ver uma cena em que John a resgata.



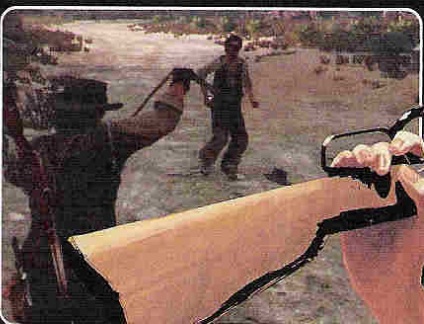
YOU SHALL NOT GIVE FALSE TESTIMONY, EXCEPT FOR PROFIT (W)

Em Ridgewood Farm, aproxime-se da exibição de Nigel. Atire no crânio preso à varanda da casa. Um "cavalheiro" vai arremessar um chapéu para o ar, use o Dead Eye para diminuir sua velocidade e conseguir baleá-lo. O dono do chapéu virá tirar satisfações, então é hora de enchê-lo de porrada. Segure **L2** para focar a mira e ataque sempre que puder. Quando a chance aparecer (o jogo dirá para apertar **▲**), derrube-o no chão e soque-o. Finalmente, o sujeito irá sacar um revólver; use Dead Eye e atire em sua mão para desarmá-lo.



EXHUMING AND OTHER FINE HOBBIES (S)

Siga Seth até Benedict point e roube o cavalo de um dos agentes da lei. Fuja do círculo vermelho do radar (ele representa o campo de ação dos agentes) e uma recompensa será posta pela captura de Marston. Volte até Seth e, quando Moses escapar, atire na perna dele e lacre o cara (não o mate). Mantenha-o preso (segure **L2**), aproxime-se e amarre-o para



ganhar uma carta de perdão; leve-a até o posto telegráfico e use-a para livrar-se da recompensa por sua cabeça. Ou você pode pagar a recompensa (são 40 dólares) e guardar a carta para se safar quando tiver cometido delitos realmente graves.

A GENTLE DRIVE WITH FRIENDS (S)

Guie a carroça de Seth até Tumbleweed. No meio do caminho, John será atacado por bandidos. Novamente, pare o veículo sempre que precisar mirar melhor e use uma carabina ou rifle para ter melhor alcance e dano.

LET THE DEAD BURY THEIR DEAD (S)

Sua missão é avançar por Tumbleweed, matar todos os bandidos no caminho e chegar até o casarão. Use os obstáculos pelo caminho como proteção e atire nos inimigos com carabinas e rifles. Uma vez no casarão, é preciso dar a volta nele e entrar pelo porão. Equipe uma espingarda, pois não haverá muito espaço entre você e os bandidos e será melhor uma arma de alto impacto. Suba até o segundo andar e abra o baú para encerrar a missão.

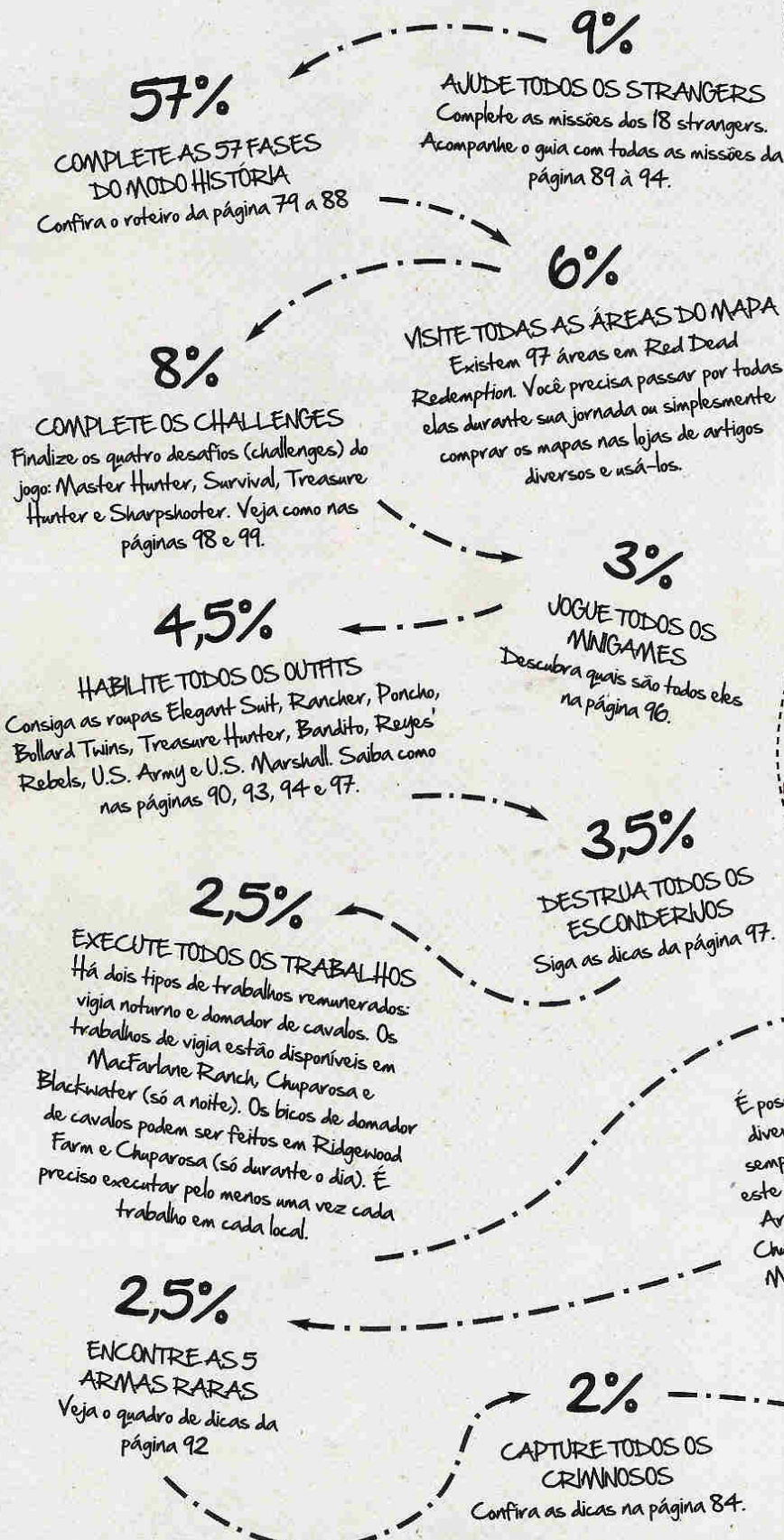


LIARS, CHEATS AND OTHER PROUD AMERICANS (W)

Uma corrida de carroças e extremamente simples. Acelere (aperte **X** três vezes, segure dois segundos e repita) e mantenha-se na **→**

100% OU NADA

Confira a seguir quais são os desafios do game e quanto cada um deles representará na sua suada luta pelos 100%. Não esqueça de passar um visto naqueles que conseguir completar (nós sabemos que você adora isso, não negue).



FAMA E HONRA

Suas ações no jogo, como matar (ou não) pessoas, ajudar os necessitados, cumprir tarefas extras e outras, afetam sua fama e honra. Você pode ser um herói idolatrado pelas pessoas ou um bandido respeitado por todos os criminosos. Veja a seguir quais são os níveis e as suas consequências.

O RANKING DA HONRA

- ↓ **Desperado:** Testemunhas denunciarão apenas assassinatos.
- ↓ **Road Agent:** As Lojas de Thieves Landing darão 50% de desconto na venda de produtos e pagarão 50% a mais na compra. "Bônus": um pangaré negro (lento que só) surgirá sempre que você assobiar.
- ↓ **Rustler:** Chantagear testemunhas fica 50% mais barato.
- **Drifter:** Status Inicial. Sem vantagens
- ↑ **Honest Joe:** Os trabalhos pagarão mais.
- ↑ **Peacemaker:** Todas as lojas darão descontos de 50% e pagarão 50% a mais nas compras (exceto em Thieves Landing).
- ↑ **Hero:** Testemunhas e policiais só vão reagir a assassinatos a sangue frio. Você também vai ganhar de uma freira o item Obscuridad del Santo Andres, que diminui as chances de ser alvejado em tiroteios.

O RANKING DA FAMA

- **Nobody:** sem vantagens.
- ↑ **Greenhorn.** As pessoas pedirão ajuda com maior frequência.
- ↑ **Buckaroo:** Desconto de 25% no pagamento de propina para policiais.
- ↑ **Mercenary:** O status de perseguição policial aumenta de 24 para 48 horas.
- ↑ **Gunslinger:** Roubar cavalos não será mais um crime para você.
- ↑ **Legend:** As penalidades por seus crimes serão reduzidas pela metade.



Alcance o maior nível de fama e o mais alto (ou mais baixo) de honra para conseguir o troféu de bronze "Man of Honor / Chivalry's Dead"



Quando você conseguir dar um visto em cada uma das etapas e alcançar 100%, o troféu de ouro "Redeemed" será seu.

DETONADO

trilha de terra, seguindo os finais de fumaça. Os oponentes são lentos e a menos que capote seu veículo, não haverá problemas. Após a corrida, suba na carroça de Nigel e vá embora.

CAN A SWINDLER CHANGE HIS SPOTS? (W)

Acompanhe Nigel e fique atento aos bandidos. Use o rifle para alvejá-los enquanto estiverem longe e impeça que o cerquem. Em um determinado ponto, a estrada estará bloqueada por carroças. Atire no barril de explosivos em uma delas para abrir caminho e prossiga baleando quem mais se aproximar.



THE SPORT OF KINGS AND LIARS (W)

Siga Nigel até o local da missão e participe de mais uma corrida de carroças. Novamente é bastante fácil vencer, apenas mantenha-se na trilha e siga os sinais de fumaça pelo caminho para chegar ao final vitorioso.

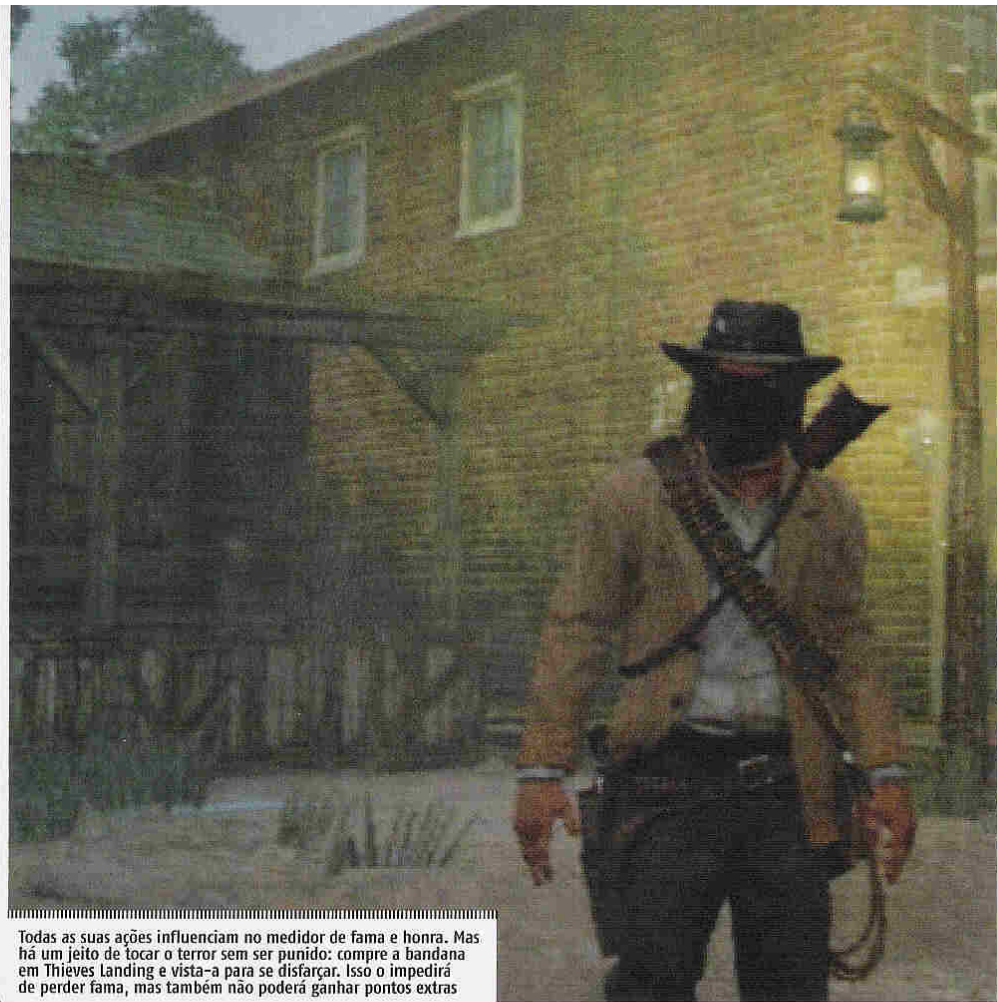


A FRENCHMAN, A WELSHMAN AND AN IRISHMAN (I)

Siga Irish até o local determinado e prepare-se para massacrar bandidos. Como sempre, use o cenário como cobertura e espere os inimigos darem aberturas para seus disparos. Aproxime-se da cabana e fique preparado, pois um último oponente sairá atirando com tudo; use o Dead Eye contra ele. Entre na cabana.

MAN IS BORN UNTO TROUBLE (I)

Siga Irish até a mina. Ao entrar nela, avance com cuidado e proteja-se atrás das caixas. Use o direcional digital para trocar o lado da mira,



Todas as suas ações influenciam no medidor de fama e honra. Mas há um jeito de tocar o terror sem ser punido: compre a bandana em Thieves Landing e vista-a para se disfarçar. Isso o impedirá de perder fama, mas também não poderá ganhar pontos extras

isso ajuda a enxergar inimigos nas curvas. Atire em explosivos e lamparinas para incendiar os incautos. Exploda as caixas com explosivos ou elas poderão ser usadas contra você. Vá até o vagão com a metralhadora, empurre-o até o elevador e fale com Irish. Um gordão vai colocar um barril de explosivos no caminho, atire e exploda-o antes que seja tarde demais.

ON SHAKY'S GROUND (I)

Siga Irish até o armazém e entre pelos fundos. Siga até encontrar Shaky, que está sendo mantido refém por três sujeitos, use Dead Eye para eliminá-los sem problemas. Em seguida, um novo tiroteio irá começar. Mantenha-se dentro do escritório e use carabinas e rifles para se livrar dos adversários. Do lado de fora do armazém, siga Shaky e atire nas lamparinas próximas para incendiar alguns dos inimigos.



THE ASSAULT ON FORT MERCER (M)

Vá para Fort Mercer. Use a metralhadora com munição infinita para aniquilar tudo que se mexer. Quando o xerife e seus ajudantes aparecerem, deixe a

metralhadora e siga-os. Use uma espingarda ou rifle para eliminar a resistência adiante e detone todas as caixas de explosivos pelos mesmos motivos de sempre: explodir inimigos e evitar que elas explodam Marston. Na última etapa, use a metralhadora para garantir a resistência e o troféu Land of Opportunity.

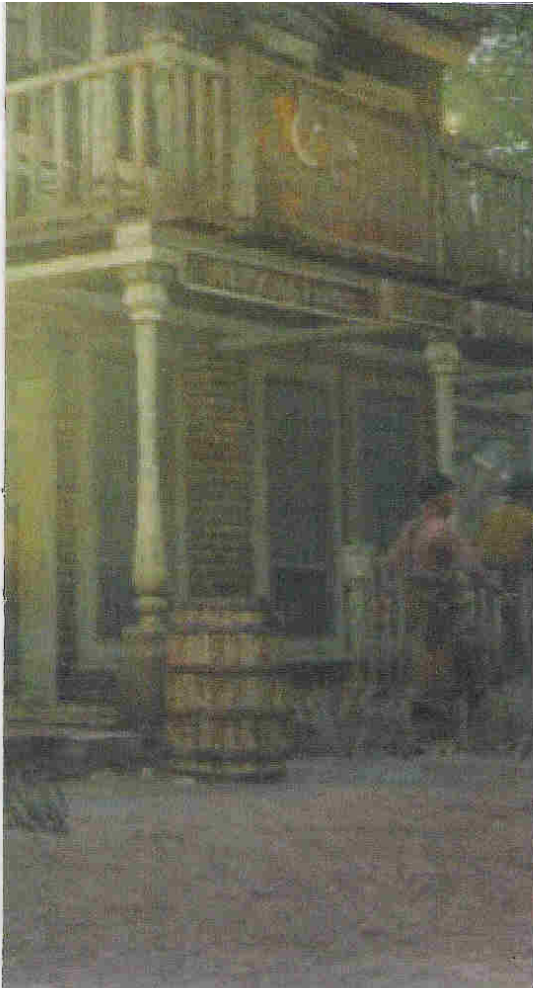
WE SHALL BE TOGETHER IN PARADISE (I)

Na jangada de Irish, encoste-se na lateral e abra fogo contra os bandidos nos rochedos. Alguns inimigos arremessam dinamites, acerte-os com a Dead Eye para, além de evitar o ataque, fazê-lo derrubar o explosivo e eliminar vários aliados ao mesmo tempo.

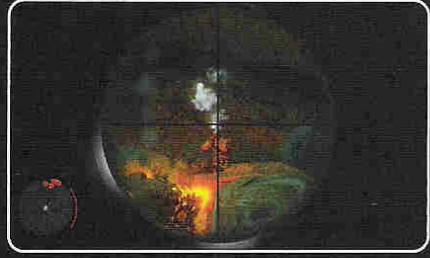


CIVILIZATION AT ANY PRICE (D)

Vá com DeSanta até Chuparosa (siga-o a cavalo ou pegue carona na carroça) e acompanhe o trem com seu cavalo. Seu trabalho é impedir que a locomotiva seja destruída. Mantenha-se do lado direito, pois é de onde virá a maior parte dos inimigos e derrube-os com disparos de rifle. É melhor se livrar deles enquanto ainda estão longe. Tome cuidado especial com os inimigos que

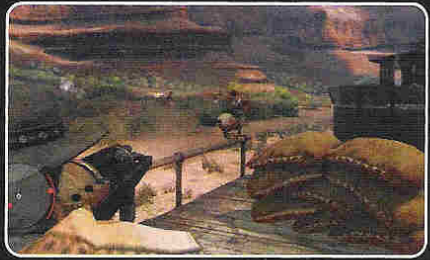


arma é a nova recomendação para qualquer situação de risco onde seja possível se posicionar a distância para preparar terreno. É o exemplo da etapa final da fase, repleta de atiradores inimigos nas ruínas.



MEXICAN CAESAR (D)

Durante a viagem, é preciso proteger as duas carroças dos inimigos. Use o rifle para alvejá-los de longe e impedir que se aproximem demais. Quando chegar ao trem, suba nele e use a metralhadora para acabar com os demais. Uma boa maneira de se livrar dos oponentes é baleiar seus cavalos, que são alvos muito maiores e mais fáceis de acertar do que os rebeldes propriamente ditos. Fique sempre de olho em seu vagão, pois alguns rebeldes conseguem subir no trem e é preciso eliminá-los rapidamente para evitar dores de cabeça.



carregam dinamites. Quando avistar o túnel, apresse o passo e atravesse-o antes do trem para eliminar os bandidos antes. Quando os trilhos estiverem livres, encontre-se com DeSanta em Chuparosa e elimine os inimigos que tentam roubar o trem. Armas de alto impacto são muito recomendadas.



THE DEMON DRINK (D)

Encontre DeSanta e siga-o até Tesoro Azul. Fale com Espinoza e vá eliminar rebeldes. Preocupe-se com os atiradores nos altos das casas primeiro, elimine-os com rifles e fazendo uso do Dead Eye. Em seguida, concentre-se nos demais, mas tome cuidado, pois há muitas fendas entre as paredes e pode ser difícil alvejá-los sem ser baleado. Posicione-se com cuidado. Apanhe as garrafas incendiárias e use-as para queimar as casas marcadas no radar.

EMPTY PROMISES (D)

Siga até o trem com Espinoza e destrua os rebeldes. Ao chegar ao local marcado, John recebe um rifle com mira telescópica; use seu enorme alcance e mira privilegiada para eliminar os inimigos no alto da encosta; esta

a cidade e cavalgue até o local onde os bandidos estão roubando uma carroça. Dois deles podem ser derrotados facilmente, mas o último mantém o dono da carroça como refém. Use o Dead Eye para atingir a cabeça do vilão sem machucar o refém. Escolte a carroça de volta à cidade e livre-se dos últimos bandidos.

LONDON RICKETTS RIDES AGAIN (LR)

Vá com Landon até El Matadero e siga-o pelas cavernas. Prossiga com cuidado e use o que encontrar pelo cenário como proteção, uma pistola é a arma mais adequada aqui, pela sua velocidade de disparos. Assim que libertar Luísa, carregue-a e para fora da caverna. Cavalgue com o velho cowboy pelo cânion e use um rifle para eliminar os inimigos que encontrar pelo caminho. →



COWARDS DE MANY TIMES (D)

Acompanhe DeSanta até Chuparosa. Se quiser, no caminho pode participar de uma pequena disputa para ver quem derruba mais pássaros a tiros. Uma vez na cidade, entre na igreja e siga até o lugar marcado. Após ser resgatado, corra até Abraham Reyes para que ele o solte e siga até o meio da cidade, onde deve abrir o baú com seu equipamento. Procure proteção e elimine os soldados inimigos. Quando entrar no prédio, não haverá muito lugar para usar como cobertura, portanto use uma arma de alto impacto para eliminar os inimigos.

THE GUNSLINGER'S TRAGEDY (LR)

Use o Dead Eye para atirar nas garrafas e para derrubar os abutres. Volte para



O xerife Leigh Johnson é um homem bom e educado, mas a vida do Velho Oeste está mudando-o aos poucos



DETONADO



LUCKY IN LOVE (LR)

Jogue duas mãos de pôquer. O jogo vai facilitar sua vida com boas cartas e inimigos covardes, então aproveite para lutar pelo troféu "High Roller" (ganhe duas mil fichas em uma única partida). Aposte mil fichas em cada uma das mãos e torça pela sorte grande. Independente do resultado, Mueller o acusará de trapaça e vai desafiá-lo para um duelo; aproveite esta fase para conquistar o troféu "Gold Medal", que o desafia a conquistar uma medalha de ouro por desempenho exemplar em qualquer missão de combate. Para começar, no duelo com Mueller, concentre seus tiros na cabeça do adversário. Quando enfrentar o sujeito que mantém a moça como refém, acerte a cabeça dele com uma única bala, sem atingir a menina. Para finalizar, use o Dead Eye para acertar os capangas na cabeça também. É importante usar a Dead Eye para impedir que Landon mate qualquer inimigo, pois isso anulará as chances de ganhar sua medalha de ouro (e o troféu).

THE MEXICAN WAGON TRAIN (LR)

Use um rifle para eliminar os guardas perto da carroça, assim como o cocheiro e o passageiro. Assuma o controle da carroça e pilote até o ponto marcado no mapa. Muitos soldados fortemente armados tentarão detê-lo, mas não perca tempo lutando contra eles, apenas dirija o mais rápido que puder até chegar em solo americano.



MY SISTER'S KEEPER (L)

Pilote a carroça até o ponto marcado e dentro do limite de tempo. Ignore os soldados para não perder tempo e atropele qualquer inimigo a pé que encontrar. Fique atento à trilha e tome cuidado para não capotar sua carroça. Preste atenção às direções que Miranda indica, vire à esquerda (left) ou à direita ("right") conforme ela mandar.

MUST A SAVIOR DIE? (L)

Vá até El Presidio e escale a parede do lugar indicado. Na área demarcada, use o rifle sniper



Capture pelo menos um bandido vivo e leve-o em segurança até o xerife para faturar o troféu Clemency Pays



para matar o executor antes que ele elimine Reyes. Destrua os soldados e desça para libertar Reyes. Apanhe um cavalo, volte até Reyes e cavalgue até o ponto marcado. Alguns soldados o atacarão, nada de especial.



FATHER ABRAHAM (L)

Vá com Luísa até o ponto marcado e lá, espalhe a dinamite pela trilha sob a ponte. Coloque-a em uma linha reta, com um bom espaçamento entre uma carga e outra, sempre no meio da trilha. Suba até o ponto do detonador e espere o comboio. O tempo de detonação não precisa ser 100% exato, mas tente explodir a primeira carga quando a primeira carroça estiver sobre ela, em seguida detone todas as outras em sequência. Elimine os sobreviventes com tiros de espingarda, garrafas incendiárias ou dinamite. Fique atento ao mapa, pois vez ou outra um soldado consegue fugir, então tente localizá-lo e elimine-o com sniper antes que ele se afaste demais.



CAPTAIN DESANTA'S DOWNFALL (L)

Siga os rebeldes até Sepulcro. Use as →

O CAÇADOR DE RECOMPENSAS

Após cumprir a missão "Political Realities in Armadillo", John Marston poderá caçar criminosos e reclamar suas recompensas. Para iniciar a caçada, encontre as caveiras brancas no mapa (elas aparecem quando você visitar determinadas cidades) e pegue os cartazes. O esconderijo do bandido será apontado por uma caveira vermelha.

Você pode optar entre capturar o vilão vivo (lace, amarre e coloque-o no cavalo) ou matá-lo (reviste o cadáver para pegar a prova de sua identidade). Feita a escolha, vá à delegacia indicada para receber a sua recompensa. O preço pago por criminosos vivos é o dobro do oferecido pelos mortos.

Veja quais são os criminosos e onde os cartazes aparecem. Assinale os que capturar.

ARMADILLO, NEW AUSTIN

- | | |
|---|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Dale Chesson | <input type="checkbox"/> Rufus Higbee |
| <input type="checkbox"/> Link Huston | <input type="checkbox"/> Cooper Reed |
| <input type="checkbox"/> Perry Rose | <input type="checkbox"/> Moe Van |
| <input type="checkbox"/> Barr Cody Witlow | |

MACFARLANE RANCH, NEW AUSTIN

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Slink Bradshaw | <input type="checkbox"/> Charlie Mash |
| <input type="checkbox"/> Harry Dobbing | <input type="checkbox"/> Irvin Pennick |
| <input type="checkbox"/> Julius Grimes | <input type="checkbox"/> Maurice Sweet |

RATHSKELLER FORK, NEW AUSTIN

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Roscoe Duffy | <input type="checkbox"/> Stanley Mund, |
| <input type="checkbox"/> Lester Dugan | <input type="checkbox"/> Wade Basset, |
| <input type="checkbox"/> Harlan Forbes | <input type="checkbox"/> Quinn Malloy |
| <input type="checkbox"/> Clark Hatfield | <input type="checkbox"/> Sid Winkler |

ESCALERA | CHUPAROSA | EL PRESIDIO, NUEVO PARAISO

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Sergio Abelda | <input type="checkbox"/> Geraldo Elisaldez |
| <input type="checkbox"/> Rigoberto Artiz | <input type="checkbox"/> Selestino Herrada |
| <input type="checkbox"/> Cristo Bustamante | <input type="checkbox"/> Cesar Higuera |
| <input type="checkbox"/> Mateo Clisante | <input type="checkbox"/> Raúl Ontiveros |
| <input type="checkbox"/> Julian Coronado | <input type="checkbox"/> Benito Penagarza |
| <input type="checkbox"/> Ramiro De La Torre | <input type="checkbox"/> Jorge Reynoso |

BLACKWATER | MANZANITA POST, WEST ELIZABETH

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Grant Avery | <input type="checkbox"/> Honovi |
| <input type="checkbox"/> Dakota | <input type="checkbox"/> Moses Lawson |
| <input type="checkbox"/> Hestor Frith | <input type="checkbox"/> Zebedee Nash |
| <input type="checkbox"/> Kent Gallaway | <input type="checkbox"/> Americus Roe |
| <input type="checkbox"/> Isaiah Greeley | <input type="checkbox"/> Melvin Spinney |
| <input type="checkbox"/> Charlie Hinkle | <input type="checkbox"/> Ralph Strickler |

SONY
make.believe

NOSSOS HERÓIS NA BATALHA PELO MELHOR PREÇO.



GRANDES
TÍTULOS DE PS3
O preço caiu de R\$ 159,00 para
R\$ 119,00



GOD OF WAR®
Collection



InFAMOUS



Killzone®2



LittleBIGPlanet™
Game Of The Year
Edition



Resistance 2™



PlayStation.



Central de Relacionamento Sony:
4003-7669 São Paulo e regiões metropolitanas
ou 0800 880 7669 - demais localidades.

Distribuído por © 2010 Sony Brasil Ltda. Todos os direitos reservados. Fica proibida a reprodução total ou parcial sem permissão por escrito. Imagens meramente ilustrativas. Sony "make.believe" e PlayStation são marcas comerciais registradas da Sony Corporation. Todas as outras marcas comerciais são de propriedade de seus respectivos donos.

DETONADO

lâpidos como proteção e ataque com cautela. Não mate DeSanta, pois você precisa dele vivo. Assim que se livrar de todos os inimigos, persiga o militar, prenda-o com o laço, amarre e leve-o até os rebeldes. Assim que John conseguir a informação que precisa, decida se quer matá-lo ou se prefere deixar os rebeldes fazerem isso. Cavalgue até Casa Madrugada e prepare-se para outro confronto, fique próximo à entrada do lugar e use os obstáculos como proteção. Com um rifle, elimine os inimigos no segundo andar da casa.

THE GREAT MEXICAN TRAIN ROBBERY (R)

Na estação de trem, elimine os soldados no caminho sem chamar a atenção; para isso, use as facas de arremesso que Reyes entregou,

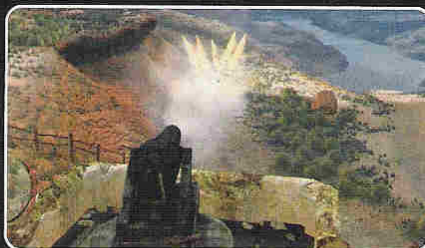


Domar cavalos, conduzir o rebanho rio abaixo, caçar animais, colher plantas... viver a vida do homem do campo é tão envolvente quanto bancar o pistoleiro.

avance abaixado e mire na cabeça (recolha as facas nos corpos). Avance devagar e não deixe os soldados escaparem. Desconecte os vagões após limpar a área e elimine o guarda da metralhadora antes de usá-la para destruir o acampamento. Vá na locomotiva e desative o freio. Quando encontrar Reyes, apanhe a dinamite e escale o vagão blindado. Exploda a escotilha e entre. Para arrombar o cofre, apenas mova o analógico esquerdo para direita e pare quando o controle começar a vibrar e abrir a primeira trava; então, imediatamente gire o analógico para esquerda e repita o processo. Se errar, faça de novo.

THE GATES OF EL PRESIDIO (R)

Vá até El Presidio. Quando ele acender a dinamite na carroça, pilote-a com tudo na direção dos portões e, quando estiver a uns 15 metros, pule antes da explosão. Elimine todos os soldados e investigue as áreas com pontos de interrogação para encontrar Escuela. Decida se quer matá-lo ou não. Se o capturar, leve-o de volta ao presídio e prenda-o em uma cela. Escale as paredes do lugar e use o canhão para destruir os grupos de soldados. Complete a missão para faturar o troféu "Sons of Mexico".



AN APPOINTED TIME (R)

Derrote Zubieta em um duelo e salve Reyes. Vá até a prisão e liberte os prisioneiros (atire nas fechaduras). Vá de encontro a Reyes e lute por todo o caminho. Rifles e carabinas são ótimas opções para manter os inimigos distantes, usar o Dead Eye também. Quando puder usar a metralhadora, atire como se não houvesse amanhã e siga com Reyes para eliminar os soldados restantes e proteja os rebeldes de novos inimigos. Finalmente, é preciso perseguir uma carroça fortemente armada; o melhor esquema é eliminar os pobres cavalos e, com o alvo parado, acabar com todos. Elimine mais um inimigo jurado para ganhar o troféu "No More Fancy Words".



BEAR ONE ANOTHER'S BURDEN (G)

Encontre Edgar Ross e aceite a carona até o barco encalhado. Suba até o andar superior e encontre um rapaz amarrado, resgate-o e abra caminho à bala até o carro; o rifle sniper é uma boa opção para eliminar facilmente os inimigos, assim como detonar as caixas de explosivos presentes na cena. Leve o rapaz ferido até o carro e, quando for atacado por inimigos, use o rifle comum para se livrar deles.



TRABALHOS (JOBS)

Há dois empregos (bicos, na verdade) que Marston pode aceitar para ganhar uns trocos. Eles também influem na porcentagem do jogo.

• **Horsebreaking:** disponível após a fase "Wild Horses, Tamed Passions". Visite Ridgewood Farm ou Chuparosa durante o dia e procure pelo ícone em forma de cabeça de cavalo. O trabalho é montar um cavalo e manter o equilíbrio até domá-lo.

• **Night Patrol:** o serviço de vigia noturno é habilitado após a missão "New Friends, Old Problems" e é oferecido em MacFarlane Ranch, Chuparosa e Blackwater. Só acontece a noite (duh!) e é representado pelo ícone de uma lua no radar. A missão aqui é seguir um cachorro e deter qualquer atividade ilegal na região.

algo e atire quando os oponentes derem bobeira. Rifles e espingardas são boas opções aqui. Quando se livrar de todos, cavalgue com o professor de volta à cidade.

THE PRODIGAL SON RETURNS (TO YALE) (MC)

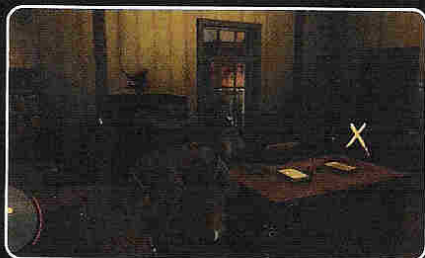
Acompanhe o professor até o telhado e use Dead Eye para salvá-lo do pistoleiro que o faz de refém. Use então o rifle sniper para se livrar dos atiradores espalhados pelos telhados, fique de olho no radar para saber onde eles estão e em que direção procurar. Quando chegar ao chão, apanhe seu cavalo, guie o professor até a estação de trem e livre-se dos bandidos pelo caminho com um rifle comum ou uma espingarda.

AND YOU WILL KNOW THE TRUTH (G)

Apenas massacre tudo e todos com sua metralhadora. Fique atento aos inimigos com garrafas incendiárias, pois são os únicos capazes de causar dano real. No final, exploda a carroça com explosivos e encerre esta missão com louvor. →

GREAT MEN ARE NOT ALWAYS WISE (G)

Suba no telhado e posicione-se no local marcado. Use o rifle sniper para eliminar os inimigos que saem do banco e aparecem nas janelas. Fique muito atento aos inimigos que correm para o lado esquerdo, pois eles tentarão fugir a cavalo, impeça-os ou falhará na missão. Quando eliminar todos os inimigos, siga os demais homens da lei até o banco e livre-se dos inimigos lá presentes. Um deles mantém uma refém, então use Dead Eye para atingi-lo na cabeça antes que mate a menina. Suba e elimine os poucos oponentes presentes. Após encontrar Dutch, monte seu cavalo e siga com seus colegas até serem atacados, então reaja ao ataque.



AT HOME WITH DUTCH (MC)

Siga com Nastas até a montanha e escale. Quando chegarem a uma mina, um carrinho com explosivos será empurrado para dentro dela, então fuja o mais rápido possível e prepare-se para enfrentar alguns bandidos do lado de fora. Continue a escalada sozinho e equipe uma arma de grosso calibre, pois um urso vai cruzar o seu caminho (use Dead Eye ou pode não ter tempo nem de pensar). Em outro

ponto da montanha, você encontrará um carneiro morto; tenha cuidado, pois um puma o atacará assim que você se aproximar do cadáver. Use o rifle sniper para matá-lo de longe. Chegando ao topo da montanha, elimine o vigia com uma faca de arremesso para não chamar atenção e apanhe seus binóculos. Use-os para encontrar Dutch no acampamento e fature o troféu "A Savage Soul".



FOR PURELY SCIENTIFIC PURPOSES (MC)

Siga Nastas e o Professor ao acampamento. No meio do caminho surgirá um urso, ative o Dead Eye e atire com a espingarda. Uma grande luta ocorrerá no acampamento, então use as precauções de sempre: mantenha-se sempre escondido atrás de



O DESAFIO PARA UM DUELO, PEREGRINO!



Duelos são uma parte integral na vida do Velho Oeste e podem acontecer a todo momento, seja ao final de uma missão ou em um simples encontro no meio da cidade. Os duelos na verdade são bem simples de serem vencidos.

Preste atenção nos personagens e, assim que a mensagem "Draw!" aparecer na tela, aperte **L2** para sacar a arma. Uma mira irá surgir na tela. Guie-a por sobre o corpo de seu inimigo e, ao escolher o local, aperte **R2** no momento certo, de forma que o medidor na lateral da tela apareça preenchido. Feito isso, aperte **R2** mais uma vez para efetuar o disparo. Caso o medidor não esteja cheio o suficiente, é preciso apertar **R2** várias vezes até completar o suficiente para John atirar.

Você pode atirar em partes específicas do corpo. Disparos na cabeça são letais e indicados, mas você pode disparar na mão do oponente e desarmá-lo também. Em algumas missões da história, só é possível vencer matando ou desarmando o oponente, de acordo com a situação. Fique atento às condições da missão para não precisar repeti-la desnecessariamente.

AND THE TRUTH WILL SET YOU FREE (G)

Cavalgue até Cochinal e proteja seus aliados enquanto eles plantam explosivos no portão da fortaleza. Use a metralhadora para eliminar os inimigos presentes e atire nas caixas de explosivo. Quando encontrar com Dutch, ele estará em uma metralhadora, então proteja-se atrás das cabanas. Use o cenário como cobertura e atire em uma das lamparinas atrás de Dutch. Após isso, siga pela passagem à esquerda das chamas e persiga-o na caverna até encurralá-lo no penhasco. No final, você leva o troféu "The Benefits of Civilization".



THE OUTLAW'S RETURN (J)

Cavalgue com Jack até o rancho MacFarlane e procure Bonnie. Guie o gado com ela por um trecho, então guie-o de volta a seu rancho com seu filho. No meio do caminho, alguns bandidos o atacarão. Livre-se deles, veja se nenhum dos animais se separou da manada e volte a guiá-los até chegar em casa.

BY SWEAT AND TOIL (U)

Guie o gado até o pasto. Após o estouro de boiada, cavalgue rapidamente e atravesse o caminho dos animais, antes que cruzem a linha do trem e sejam atropelados. O trem está sendo roubado por bandidos e você pode detê-los ou cuidar de sua vida. Independente de sua escolha,

termine de guiar o gado até o pasto.

A CONTINUAL FEAST (U)

Vá com Uncle até as planícies e capture três cavalos selvagens. Use o esquema de sempre.



PESTILENCE (A)

Vá até o silo e elimine os corvos no telhado. Use um rifle e mate o maior número possível de pássaros antes que comam todo seu milho. Dead Eye é mais do que indicado aqui.

OLD FRIENDS, NEW PROBLEMS (U)

Pilote uma carroça até o Rancho MacFarlane para vender algum milho para Bonnie. Há um limite de tempo, mas se permanecer na estrada principal, cumprirá a missão sem problemas. Dirija de volta para casa depois.



JOHN MARSTON AND SON (J)

Siga seu cachorro até encontrar um alce, abata o animal e recolha sua pele e carne.

Repita a operação mais uma vez e depois venda tudo que coletou em Manzanita Post.

WOLVES, DOGS AND SONS (J)

Siga seu cachorro e caça duas matilhas de lobos. Use uma espingarda para ter mais facilidade com a tarefa. Não se esqueça de recolher a pele e carne dos animais, que podem ser vendidas por um bom dinheiro ao fim da missão. Quando eliminar todos os lobos, volte para casa.



SPARE THE LOVE, SPOIL THE CHILD (J)

Siga seu cachorro pela trilha na montanha e escale-a até encontrar Jack. Um urso pardo irá aparecer, então derrube-o com Dead Eye e a tiros de espingarda. Apanhe Jack e volte.



THE LAST ENEMY THAT SHALL BE DESTROYED (J)

Use a varanda como proteção e destrua a primeira onda de soldados. Entre na casa para checar a família de Marston. Vá para a varanda e continue a luta; use rifles, para eliminar os inimigos mais distantes. Quando Uncle for atingido, guie Abigail e Jack até o estábulo e proteja-os. Abuse do Dead Eye para se livrar dos soldados no caminho e não hesite em usar itens que recuperem energia ou Dead Eye. Após se despedir, prepare-se para o duelo final contra uma tropa do exército americano. Use Dead Eye para matar todos que puder e ganhe o troféu "Into the Sunset". Para assistir ao final do jogo, faça a missão dos estranhos "Remember my Family" (pág 94).



Previous Destinatã

Next Destinatã

Aperte **SELECT** e **R2** para abrir o menu de itens e use o Basic Campsite para acampar. Com isso você pode viajar diretamente para uma cidade que já tenha visitado ou para um ponto que você marcou no mapa (waypoint)

Os strangers só aparecem no mapa depois que você cumprir determinadas missões e ao aproximar-se das regiões onde cada qual se encontra



OS "ESTRANHOS"



Há diversas pessoas estranhas... que precisam dos favores de John Marston.



Os estranhos (strangers) surgem após certas missões e são representados por pontos de interrogação no mapa; as áreas das suas missões são indicadas por círculos roxos.

Algumas missões possuem múltiplas etapas, que só podem ser acessadas após completar determinados trechos da história. As tramas que motivam as missões dos estranhos estão entre as mais criativas e garantem três troféus: "Strange Things are Afoot" (complete uma missão), "People are Still Strange" (complete 15 missões) e "Nurture ou Nature?" (complete a missão "Remember my Family").

LET NO MAN PUT ASUNDER

• Após a missão "Obstacles in our Path", fale com uma velhinha, chamada Senhora Horlick, que espera seu noivo na região de Coot Chapel (ponto 1^o). Vá até Armadillo, entre no Saloon e fale com Harling. Ele fornecerá informações por 5 dólares ou em troca de um favor a ele: ir até a estação de trem da cidade e convencer sua esposa, Rose, a não deixá-lo (após a conversa com a mulher, use o laço e amarre-a para levá-la até Harling). Pagando ou forçando Rose, Harling dirá para procurar em Odd Fellows Rest.

Nesta região há um cemitério e um túmulo com o nome do noivo da senhora Horlick. Pronto.



JENNY'S FAITH

• Após a missão "This is Armadillo U.S.A", fale com Jenny a leste de Ridgewood Farm (ponto 2) e entregue para ela um frasco de Medicine. Busque-o em Armadillo (ponto 3).



CALIFORNIA

• Após a missão "Women and Cattle". Nas proximidades de Gaptooth Ridge, encontre

Sam Odessa (ponto 4). Após conhecê-lo, será necessário procurá-lo em quatro pontos do mapa (pontos 5, 6, 7 e 8). Após encontrá-lo em um local, é preciso esperar entre um e dois dias (do jogo) para encontrá-lo novamente. Para acelerar, salve o jogo oito vezes seguidas (cada Save faz o tempo avançar em seis horas).

FLOWERS FOR A LADY

• Após a missão "New Friends, Old Problems", a leste de MacFarlane's Ranch (ponto 9). Converse com Billy e aceite procurar flores para ele. Será preciso recolher três espécies: RedSage (próximas à trilha de Armadillo e em Rio Bravo), Wild Feverfew (em Hennigan's Stead) e Desert Sage (em Gaptooth Ridge). Após recolher as flores, entregue-as para Billy e prepare-se para uma surpresa. →



WATER AND HONESTY

• Após a missão "Political Realities in Armadillo", encontre um homem em um acampamento (ponto 10), ao lado da estrada entre MacFarlane Ranch e Armadillo, e ele o pedirá para conseguir a escritura de um terreno em Pleasance House. Cavalgue até lá e encontre o dono da terra, então decida o que fazer: pagar 200 dólares pela escritura ou matar o velho e tomá-la dele (perderá bastante honra assim). De qualquer forma, resolvendo o problema, volte ao homem na estrada e entregue-lhe a escritura – ele o reembolsará por qualquer dinheiro que tenha gasto.



AMERICAN APPETITES

• **Parte 1.** Após a missão "Political Realities in Armadillo". Encontre uma mulher em Armadillo e concorde em procurar por seu filho. Siga para as colinas, na área do círculo roxo. Investigue a poça de sangue onde há um sapato largado e volte à cidade.



• **Parte 2.** Após a missão "Justice In Pike's Basin". Após alguns dias, em Armadillo, encontre um homem desolado na delegacia. Cavalgue até o mesmo ponto de antes e cheque uma segunda poça de sangue no chão.

• **Parte 3.** Após a missão "Wild Horses, Tamed Passions". Encontre uma mulher em Armadillo e aceite procurar seu marido. Volte ao ponto do mapa e encontre um senhor que clama que teve a perna quebrada por um bandido. Persiga o acusado, prenda-o



com o laço e entregue-o para o senhor. Você descobrirá que a "vítima" é um canibal e o responsável pelo sumiço das pessoas desaparecidas. Escolha entre deixar o sujeito amarrado virar a refeição do canibal ou mate o canibal para salvar o rapaz.

WHO ARE YOU TO JUDGE?

• Após a missão "Liars, Cheats and Other Proud Americans", encontre Jeb no estábulo, em Rathskeller Fork (ponto 11) e prossiga para o ponto marcado em Tumbleweed para encontrar seu "amor perdido". Lá você encontrará uma moça cuidando de um cavalo, volte com ela até Rathskeller Fork (não cavalgue muito rápido) e fale com Jeb.



FUNNY MAN

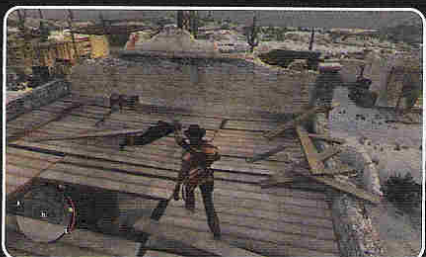
• **Parte 1.** Após a missão "Exhuming and other fine Hobbies", encontre com Jimmy em Benedict Point (ponto 12).

• **Parte 2.** Após a missão "Man is Born unto Trouble", sobreviva à troca de tiros no esconderijo dentro das minas, em Gaptooth Breach (ponto 13), e salve Jimmy.



• **Parte 3.** Após a missão "Man is Born unto Trouble", encontre Jimmy em Pike's Basin (ponto 14), em um esconderijo.

• **Parte 4.** Após a missão "Empty Promises", em Tesoro Azul, Jimmy está no telhado de uma casa (ponto 15).



EVA IN PERIL

• **Parte 1.** Após a missão "Lucky in Love", nos fundos de Casa Madrugada (ponto 16). →

ROUPAS SECRETAS

Existem diversas roupas (outfits) secretas. Para habilitá-las é preciso cumprir uma série de difíceis exigências, mas o trabalho vale a pena, pois as roupas habilitam certas vantagens para John Marston. Veja a seguir (e nas próximas páginas) como habilitá-las:



COWBOY

É o traje inicial de John Marston. Não oferece nenhuma vantagem extra.



LEGEND OF THE WEST

Alcance nível 10 em todos os Challenges. Esta roupa aumenta a duração do Dead Eye.



DUSTER COAT

Alcance o nível de honra Peacemaker (ver página 81). Não oferece vantagens.



ELEGANT SUIT

Compre-a com o alfaiate em Thieves' Landing. Permite trapacear no pôquer.



US MARSHALL

Destrua todos os bandidos nos oito esconderijos, em menos de 24 horas (contagem de tempo do jogo. Pause e veja o relógio). Só pode ser adquirida após a missão "The Last Enemy that Shall be Destroyed". Este traje permite que o seu personagem faça barbaridades sem precisar se preocupar com os oficiais da lei.



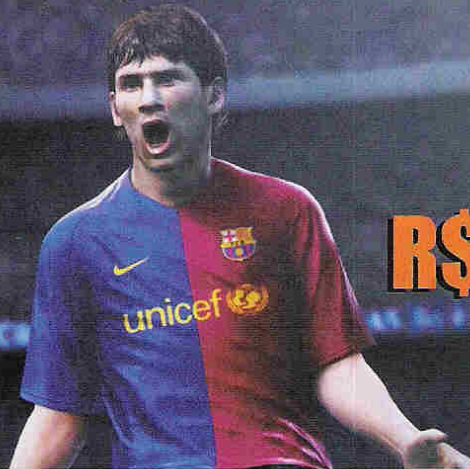
MEXICAN PONCHO

Compre qualquer propriedade em Nuevo Paraiso para habilitá-la. Não oferece nenhuma vantagem realmente útil, exceto a de andar entre os habitantes do México sem sentir-se um estrangeiro totalmente fora de contexto na região.

Mais roupas a seguir →

**TODA EMOÇÃO DA COPA
EM SUAS MÃOS!**

★★★★★★
PES 2010
PRO EVOLUTION SOCCER



PS3

R\$ 89,10

PS3

OFERTAS ARRASADORAS

R\$ 98,10	R\$ 89,10	R\$ 89,10	R\$ 89,10	R\$ 89,10	R\$ 71,10	R\$ 107,10	R\$ 62,10	R\$ 98,10
R\$ 80,10	R\$ 89,10	R\$ 80,10	R\$ 116,10	R\$ 80,10	R\$ 80,10	R\$ 125,10	R\$ 125,10	R\$ 80,10

OFERTAS PSP

R\$ 80,10	R\$ 80,10	R\$ 80,10	R\$ 67,50	R\$ 80,10	R\$ 53,10	R\$ 62,10	R\$ 26,10

R\$ 161,10	R\$ 472,50	R\$ 89,10	R\$ 89,10



PREÇOS VÁLIDOS PARA PAGAMENTO A VISTA EM BOLETO, DÉBITO OU TRANSFERÊNCIA

OFERTAS VÁLIDAS ENQUANTO DURAR O ESTOQUE



SITE BLINDADO

ARMAS SECRETAS

Existem cinco armas consideradas especiais no game, pois é necessários adquiri-las para chegar aos sonhos 100%. São elas:

- **LeMart Revolver:** compre-a na loja de armas em Escalera após o fim da revolução mexicana.
- **Mauser Pistol:** à venda na loja de armas de Blackwater.
- **Evans Repeater:** à venda na loja de armas de Blackwater.
- **Semiautomatic Shotgun:** compre-a na loja de armas em Escalera após o fim da revolução mexicana.
- **Carcano Rifle:** à venda na loja de armas de Blackwater.

As armas raras não são necessariamente as mais poderosas. O Buffalo Rifle, por exemplo, é capaz de abater um... búfalo, com maior eficiência do que a Semiautomatic Shotgun

Encontre Mario espancando Eva. Apenas aproxime-se para interferir e surgirá a opção de pagar 200 dólares para comprar a liberdade da moça. Se der as costas e for embora, ou simplesmente matar Mario, você falhará na missão. Pague a quantia e saia.



• **Parte 2.** Dias depois, siga para o convento em Las Hermanas (ponto 17) e converse com a freira na igreja. Prossiga para Sepulcro, um cemitério a leste do local. No cemitério, você encontrará Mario desenterrando o corpo de Eva. Duele com o facínora e vingue o assassinato da garota.

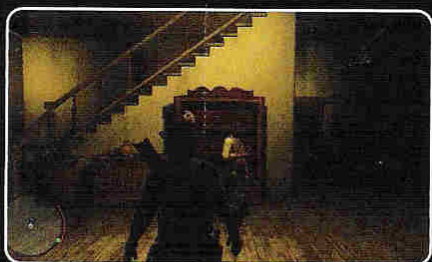


POPPYCOCK

• Após a missão "Civilization at Any Price", encontre Mr. Tollets em Chuparosa e aceite trazer sua encomenda (ponto 18). Siga para Nosalida, vá até as docas do local e cheque um baú para encontrar o pacote. Entregue o pacote em El Matadero, para o homem que está no ponto marcado no mapa.



• Retorne a Chuparosa para lidar com Mr. Tollets. Existem várias formas de se completar esta missão: entregar o dinheiro para Mr. Tollets e receber honra positiva; pode matá-lo e ficar com os mil dólares e



ainda ter uma recompensa colocada pela sua cabeça. Uma maneira de não receber honra negativa e ainda conseguir os mil dólares é entregar o dinheiro a Tollets e segui-lo. Aponte sua arma para ele até que ele atire, então esconda-se em algum lugar e deixe que os agentes da lei da cidade o matem. Quando Tollets for abatido, reviste seu corpo para encontrar os mil dólares.

LOVE IS THE OPIATE

• Após a missão "Empty Promises e Poppycock", fale com Zhou e com o açougueiro (ponto 19), então procure em seu mapa pela área próxima que é marcada com a imagem de cavalos (ponto 20). Vá para lá e tente encontrar um Hungarian Half-Bred entre os cavalos. O Hungarian Half-Bred é branco e tem aparência saudável.



• Dome o animal e leve-o de volta ao açougueiro, que vai liberar Zhou de sua dívida. Alguns dias depois, é possível encontrar Zhou na estação de trem em Chuparosa. Fale com ele para encerrar.

AZTEC GOLD

• Após a missão "Must a Savior Die?". Encontre Basílio em Sidewinder Gulch (ponto 21) e procure as três partes do mapa do tesouro. A primeira parte está em um penhasco, próximo ao local onde encontrou com ele (ponto 22); a segunda está em uma casa dilapidada em Primera Quebrada (ponto 23); a final está em Alta Cabeza (ponto 24), perto de um morro. Após coletar as três partes, leve-as a Basílio e encontre-o na caverna marcada no mapa.



LIGHTS, CAMERA, ACTION

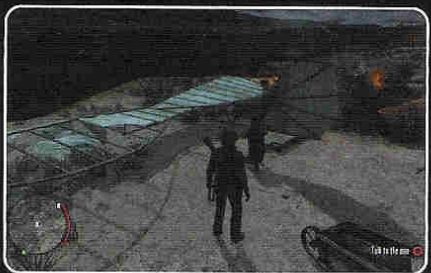
• **Parte 1.** Após a missão "The Sport of Kings and Liars", fale com MacHenna, o produtor de cinema (ponto 25). Vá a Thieves Landing para participar de um jogo de Liar's Dice. Ao vencer, você receberá a escritura como prêmio.

• **Parte 2.** Após a missão "An Appointed Time", vá até Benedict Point e trave um duelo com Silas Spatchcock. Atire apenas na mão dele, para desarmá-lo, não o mate ou falhará na missão. Sem mais, vá falar com MacHenna e, após terminar a etapa do México, vá até Pacific R.R Company Camp para reencontrar o produtor.



DEADALUS AND SON

• Após a missão "We Shall be together in Paradise", em um cânion, entre Casa Madrugada e Agave Viejo (ponto 26). Após conhecer Charles Kinnear, será preciso conseguir alguns componentes para que ele possa finalizar sua "fantástica" máquina voadora. São os seguintes itens:

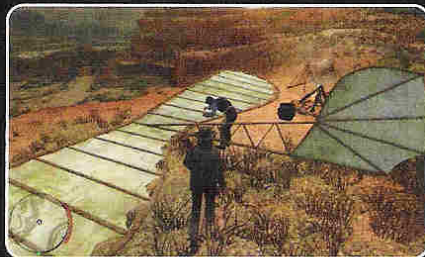


A. 5 peles de castores (Beavers), que podem ser encontrados perto da água, na área de Tall Trees, ou próximos do rio nas proximidades de Blackwater.

B. 20 penas de pássaros. Qualquer tipo de pena, de qualquer tipo de pássaro.

C. 10 Red Sages.

• De posse de todos os componentes, entregue-os a Charles. Retorne alguns dias depois para ver sua máquina em ação.



I KNOW YOU

As três partes deste encontro devem ser completadas antes da missão "The Last Enemy that Shall Be Destroyed".

• **Parte 1.** Após "A Tempest Looms", visite a região Mescalero (ponto 27) para encontrar um homem misterioso. Siga para Thieves Landing e procure o homem que está cortejando uma mulher. Convença-o a desistir ou dê a ele dinheiro para se divertir.



• **Parte 2.** Após "We Shall Be Together in Paradise", reencontre-o ao sul de Casa Madrugada (ponto 28). Vá para Nuevo Paradise, encontre a freira e doe dez dólares para ela (ou roube-a).



• **Parte 3.** Após "An Appointed Time", em uma colina próxima ao Marston Ranch (ponto 29). Só é preciso encontrar o homem misterioso e ter um rápido diálogo com ele.

AMERICAN LOBBYIST

• Após a missão "An Appointed Time". Em Blackwater, fale com o político no coreto. →

ROUPAS SECRETAS



BANDITO

- Para começar as tarefas, elimine qualquer Bandito em território mexicano.
- Encontre o acampamento em Sidewinder Gulch e abra o baú (ponto A na pág. 69).
- Complete o trabalho noturno de vigia em Chuparosa.
 - Vença uma partida de Liar's Dice, em Casa Madrugada.
 - Defenda ao menos um inocente do ataque de banditos no México.
- Compre o retalho de tecidos com o alfaiate em Chuparosa.
- Esta roupa faz com que os Banditos e criminosos vejam seu personagem como um aliado.



TREASURE HUNTER

- Elimine um membro da gangue Treasure Hunter.
- Abra o baú na cabana em Silent Stead (ponto B no mapa da pág. 69)
 - Complete a missão do estranho "California".
 - Jogue Blackjack em Rathskeller Fork e vença.
 - Capture vivo um dos criminosos procurados de Rathskeller Fork.
- Elimine os criminosos do esconderijo em Gaptooth Breach.
- Compre o remendo com o alfaiate em Thieves Landing.
- Os membros do Treasure Hunter ficarão amistosos.



REYES' REBELS

- Complete a missão "A Appointed Time".
- Vasculhe Sepulcro e encontre um baú no cemitério (ponto C na pág. 69).
- Complete a missão do estranho "Poppycock".
- Complete o trabalho de domar cavalos em Chuparosa (durante o dia, aproxime-se do curral e dome um cavalo).
- Complete a missão do estranho "Love is the Opiate".
- Vença uma partida de Five Finger Fillet em Torquemada.
- Compre o retalho de tecido em Escalera (disponível após a missão "An Appointed Time").
- Vista a roupa para agradecer os rebeldes e para que o exército mexicano não persiga John Marston.



US ARMY

- Complete a missão "A Appointed Time".
- Encontre o baú na cabana em Aurora Basin (ponto D na pág. 69).
- Vença uma partida de queda de braço em Pacific Union Railroad Camp.
- Elimine todos os jogadores em uma partida de pôquer em Blackwater.
- Complete a missão "Light, Camera, Action".
- Faça o trabalho de vigia noturno em Blackwater.
- Compre o remendo do alfaiate em Blackwater.
- Esta farda do exército não traz nenhuma vantagem.

Mais roupas a seguir →

Vá ao prédio próximo e converse com o sujeito no banco para chantageá-lo, então volte ao coreto para ser pago.



THE WRONGED WOMAN

• Após a missão "An Appointed Time", visite a capela de Blackwater (ponto 30) para encontrar uma moça grávida rezando. Após o diálogo, você tem a opção de confrontar o homem que a deixou neste estado. Encontre-o no bar e, após uma breve troca de palavras, duela com ele na rua principal da cidade e mate-o. • Em seguida, recolha 200 dólares no corpo e leve o dinheiro até Clara, na capela e a veja partir. Alguns dias depois, volte à capela e converse com uma mulher chorando ao lado de uma lápide para encerrar a missão.



THE PROHIBITIONIST

• Após a missão "Na Appointed Time" e "The Wronged Woman". Saindo do hotel em Blackwater, converse com Abner e fale também com um dono de bar no beco próximo, que está mais do que insatisfeito com a presença de Abner na cidade. Após conversar com o barman, você tem duas opções: matar Abner ou avisá-lo de que ele corre perigo. Se o eliminar, perderá honra, mas os preços de bebidas e imóveis na região de Austin cairão pela metade; se o alertar, você receberá honra, mas os preços dobrarão. Independente do que fizer, retorne até o barman e revele sua decisão.



REMEMBER MY FAMILY

• Após a missão "The Last Enemy that Shall be Destroyed", converse com o agente federal perto dos trilhos em Blackwater Station, então cavalgue até a área ao sul de Lake Don Julio, que será marcada no mapa. Lá, encontre a esposa de seu alvo e descubra que ele se encontra no México, que agora terá uma área marcada. Siga até o local, converse com o irmão de seu alvo e siga até o rio. Finalmente, duela com seu oponente e atire para matar. →



Caçar todas as espécies de animais rende um bom dinheiro nos armazéns e é vital para conseguir alguns troféus. Veja o mapa na página 69 para descobrir quais animais existem no jogo e onde encontrá-los

ROUPAS SECRETAS



BOLLARD TWINS

- Durante a missão "On Shaky's Ground", abra o baú na sala onde o sujeito estava apanhando.
- Complete o trabalho de vigia noturno em MacFarlane's Ranch.
- Vença um jogo de Horseshoes em MacFarlane's Ranch.
- Capture vivo um membro da gangue de Bollard Twins, em MacFarlane's ranch.
- Proteja os residentes de Hennigan's Stead de ao menos um ataque dos Bollard Twins.
- Compre o retalho com o alfaiate em Thieves Landing. → A única função desta roupa é torná-lo uma figura amigável para os membros do Bollard Twins.



WALTON'S GANG

- Elimine um membro da Walton's Gang para começar.
- Encontre o baú secreto na região de Solomon's Folly (Ponto E no mapa da página 69).
- Complete um serviço de domesticação de cavalos em Ridgewood Farm.
- Vença uma partida de pôquer em Armadillo.
- Capture vivo um membro de Walton's Gang nas missões de caça à recompensa.
- Defenda Cholla Springs de um ataque da Walton's Gang.
- Compre o retalho com o alfaiate em Thieves Landing. → A Walton's Gang vai considerar John um amigo.



DEADLY ASSASSIN

- Por enquanto, esta roupa é exclusiva para quem comprou o jogo na pré-venda da rede norte-americana de lojas Gamestop ou para quem comprou a versão Collector's Edition do game. Se você fez isso, cumpra as tarefas abaixo:
- Encontre o baú em Coots Chapel.
- Elimine todos os vilões no esconderijo em Twin Rocks.
- Capture ou mate o criminoso Moe Van Barr.
- Vença um duelo nas ruas de Armadillo.
- Complete a missão "American Appetites" para o estrianho. → Esta roupa faz com a bala do Dead Eye recupere sua energia com o dobro da velocidade convencional.



GENTLEMAN'S ATTIRE

- Crie uma conta (é grátis) no site Rockstar Social Club (<http://tinyurl.com/4autr>).
- Com o seu PS3 conectado na PSN, entre na opção Social Club (no menu de Pause) para sincronizar sua PSN ID com o perfil do site Social Club.
- Entre na opção Outfits e a sua nova roupa será disponibilizada automaticamente. → Vista esta roupa para participar de rodadas mais reservadas (e caras) de pôquer em Blackwater. Basta visitar o segundo andar do bar da cidade.

Mais roupas a seguir

PERFECT WORLD

MAR EM FÚRIA

A maior expansão de Perfect World



*Personagens e habilidades inéditas.
Mergulhe nesse mundo!*



*Explore territórios totalmente novos,
na superfície ou embaixo d'água.*

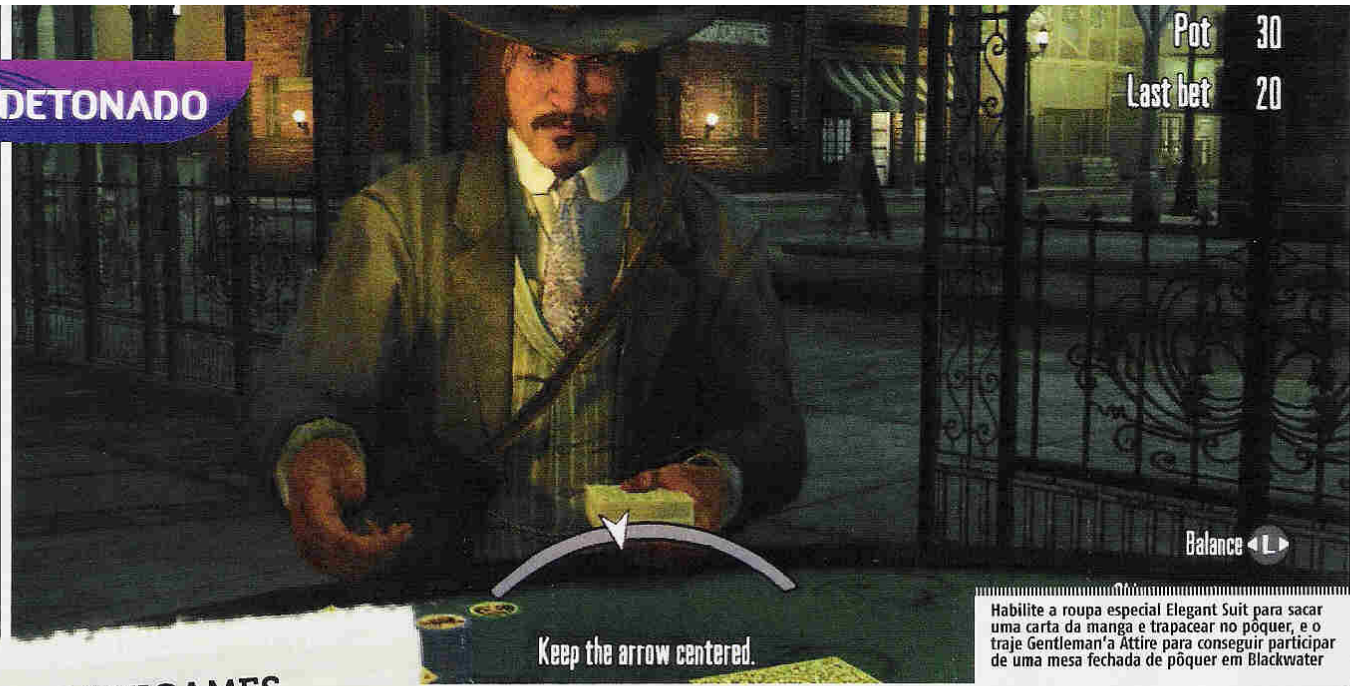
**ACESSE
LEVELUPGAMES.COM.BR
E JOGUE DE GRAÇA!**

完美时空
PERFECT WORLD

12

NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 12 ANOS
Tema: Estratégia
Contém: Agressão Física

Level UP!
levelupgames.com.br



Keep the arrow centered.

Habilite a roupa especial Elegant Suit para sacar uma carta da manga e trapacear no pôquer, e o traje Gentleman's Attire para conseguir participar de uma mesa fechada de pôquer em Blackwater

MINIGAMES

ARM WRESTLING

A barra à esquerda indica sua força. Pressione **X** para fazer força e segure o botão para recuperá-la. Quando deixar a mão do inimigo próxima à mesa, uma batida (■) fica disponível para finalizar a disputa com um movimento mais forte. Fique de olho na expressão do rosto do oponente para saber quando ele bota mais força (defenda-se) ou afrouxa (ataque-o). Alguns adversários são difíceis de "ler".



BLACKJACK

O objetivo é acumular o valor de cartas mais próximo a 21 e maior do que o valor acumulado pelo dealer (quem dá as cartas). Perde automaticamente quem ultrapassar 21. As cartas numeradas valem os seus respectivos números; cartas com figura valem 10 (J, Q, K); e o Ás vale 1 ou 11, o que for melhor para sua combinação de valores. Para pedir mais cartas, selecione Hit; ou Stand para permanecer com as que tiver.



FIVE FINGER FILLED

Repita a sequência de botões o mais rápido

possível. Quanto maior a aposta, menor o tempo. Uma manha aqui é decorar a sequência e olhar para o controle ao invés da tela, o que o confundirá menos.



HORSESHOES

O objetivo é acertar as ferraduras o mais próximo possível do pino de ferro. Mire com **L2**, puxe e empurre o direcional direito e pressione **R2** quando a marcação à esquerda estiver sobre o risco branco entre os pontos escuros para dosar a força.



LIAR'S DICE

Descubra a quantidade mínima ou exata de dados de determinada face na mesa. Selecione a quantidade com o analógico esquerdo e a face com o direito. Sempre



que alguém errar o palpite, perde um dado; vence o último a ter dados. Aposte (**X**) ou chame um blefe (■). Selecione Spot-on para acusar alguém de saber a quantidade exata de dados: acertando, o jogador perde 2 dados.

POKER

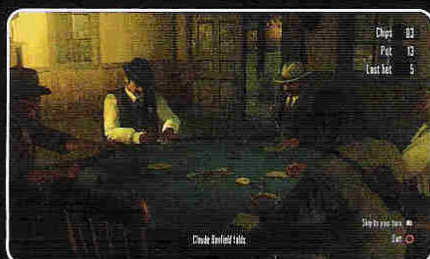
O objetivo é montar a melhor sequência entre as duas cartas na sua mão e as cinco da mesa. O segredo do pôquer, além de prever possíveis sequências, é enganar (blefar) os oponentes pelas apostas – apostar alto, mesmo sem ter nenhuma combinação em mãos, pode passar uma falsa impressão e assustar oponentes com combinações fracas.

Uma aposta mínima, chamada blind (ou pingo) é obrigatória entre as jogadas. Aumente sua aposta com o analógico esquerdo e pressione **X**, ou selecione Check (para manter a aposta atual) ou Fold (para abandonar a rodada).

No caso de combinações equivalentes entre os jogadores (ou a ausência de), vence aquele que tiver a carta de maior valor na mão, segundo a sequência: A, 1-10, J, Q, K, A.

Em ordem de valor, do menor para o maior, as combinações possíveis são:

- **Pair:** duas cartas de mesmo valor.
- **Three of a Kind:** três de mesmo valor.
- **Straight:** sequência de naipes diferentes.
- **Flush:** cinco cartas do mesmo naipe.
- **Full House:** uma dupla e uma trinca.
- **Poker:** quatro cartas de números iguais, mas de naipes diferentes.
- **Straight Flush:** sequência do mesmo naipe.
- **Royal Straight Flush:** sequência de cartas do mesmo naipe, de 10 ao Ás.

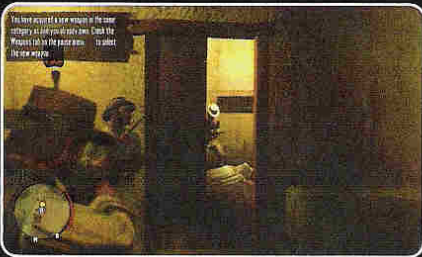


ESCONDERIJOS (HIDEOUTS)

Algumas cidadelas estão ocupadas por gangues de bandidos e cabe a Marston devolvê-las à sociedade. Libertar estes lugares garante fama e reputação, além de todo o ouro que puder encontrar. Veja no mapa da página 69 suas localizações e, abaixo, dicas para encarar as gangues.

TWIN ROCKS

Acabe com os bandidos do lado de fora. Entre na casa, ative o Dead Eye e atire no bandido para salvar a garota.



PIKE'S BASIN

Fale com o fazendeiro escondido atrás da pedra, na entrada do desfiladeiro. Acompanhe o homem para eliminar os bandidos (siga pelo caminho mais alto, à direita, para ter uma visão geral da área).



GAPTOOTH BREACH

Após a missão "Man is Born unto Trouble", vá até Gaptooth Breach e salve Floyd. Abra caminho até a mina, vá até o final dela, abra o baú e volte em segurança. Ao completar Twin Rocks, Pike's Basin e Gaptooth Breach, você vai faturar o troféu Austin Overpowered.



FORT MERCER

Após a missão "The Assault on Fort Mercer", o lugar é ocupado novamente por bandidos. Fale com o pistoleiro à direita do portão, suba pela caixa e acabe com os bandidos lá em cima. Desça pelas escadas à direita e abra

o portão, indicado pelo ponto amarelo. Vasculhe o forte para a angariar uma boa grana, principalmente a sala marcada em amarelo, onde, além do dinheiro nos baús, há uma pistola semiautomática.



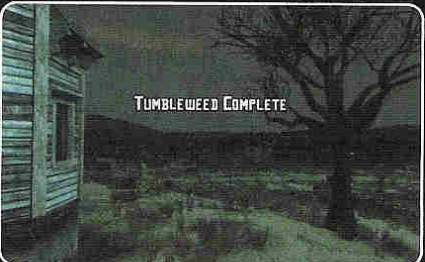
NOS ALIDA

Converse com o militar atrás das pedras, pegue os coquetéis incendiários na caixa e invada a cidade. Além de acabar com todos os bandidos, use os coquetéis para incendiar as casas e os barcos, indicados em amarelo no mapa. Fale novamente com o militar atrás da pedra onde tudo começou. Ao finalizar este esconderijo e Fort Mercer, você ganha o troféu Instinto Asesino.



TUMBLEWEED

Suba pela escada lateral do casarão. Acabe com o bandido no topo da escada e outro atrás do bar. Proteja-se na varanda para detonar os demais. Liberte o Xerife no local indicado em azul e siga para a outra mansão. Desça pela porta lateral da casa e acabe com os dois bandidos no porão. Depois suba e ajude o Xerife a acabar com os demais.



ROUPAS SECRETAS



RANCHER

• Complete a missão "The Outlaw Return".
→ A única função desta roupa é deixar John Marston com pinta de fazendeiro machão.



BUREAU UNIFORM

• Complete 100% de Red Dead Redemption (veja lista de tarefas na página XX).
→ Esta roupa o tornará imune a qualquer força da lei no jogo.



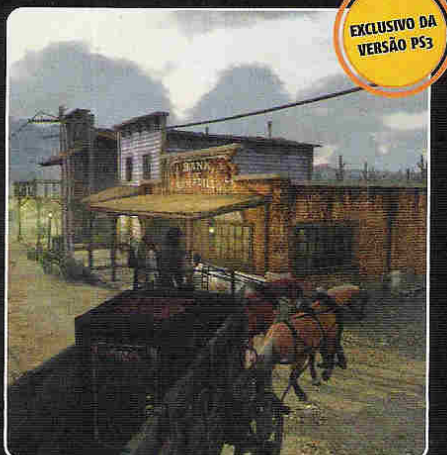
TESORO AZUL

Após a missão "The Demon Drink", a cidadela será retomada por criminosos. Ao final, aproxime-se do casebre indicado e use o Dead Eye para matar o líder do bando antes que ele acabe com o oficial. Verifique o baú na sala anterior e pegue o Double-Action Revolver. Após destruir este esconderijo e o de Tesoro Azul, seu perfil vai ganhar o troféu Evil Spirits.



SOLOMON'S FOLLY

Este esconderijo é exclusivo da versão PlayStation 3 de Red Dead Redemption. Chegando ao local, pegue a carroça de volta.



EXCLUSIVO DA
VERSÃO PS3



CHALLENGES

A vida no Velho Oeste não é para fracos! Há uma categoria de desafios que existem só para testar a sua determinação, como enfrentar ursos com apenas uma faquinha ou abater pássaros enquanto se equilibra sobre um trem em movimento. Veja quais são estes desafios:

SHARPSHOOTER

Consiste em provas de precisão e domínio das armas de fogo. Mate um pássaro em pleno voo para começar este Challenge.

- **Nível 1.** Mate cinco pássaros em pleno voo.
- **Nível 2.** Mate cinco coelhos.
- **Nível 3.** Mate cinco coiotes sem que eles consigam atacar o seu personagem.
- **Nível 4.** Fique sobre um trem em movimento e mate quatro pássaros.
- **Nível 5.** Mate dois tipos de animais diferentes com um uso do Dead Eye.
- **Nível 6.** Remova o chapéu de duas pessoas diferentes com disparos.
- **Nível 7.** Mate três ursos com um único tiro para cada. Use Dead Eye e mire na cabeça.
- **Nível 8.** Remova com disparos os chapéus de duas pessoas e desarme outras duas.
- **Nível 9.** Mate seis animais sem recarregar sua arma, trocar ou até mesmo guardá-la no coldre. O modo mais fácil é procurar uma área repleta de urubus (geralmente onde há cadáveres) e usar o Dead Eye com o revólver automático LeMat.
- **Nível 10.** Desarme seis inimigos sem trocar de arma, recarregar ou guardá-la no coldre. A dica é entrar em um dos oito esconderijos para encontrar cambadas de vilões armados. Entre eles, o melhor é o esconderijo em Gaptooth, onde há um grupo concentrado em uma área pequena dentro da mina. Use um revólver para conseguir maior precisão no Dead Eye.

SURVIVALIST

Encontre determinadas espécies de plantas ao redor dos EUA e México. Para começar este desafio, colete uma planta da espécie Wild Feverfew. Fique sempre atento ao seu radar, pois um ícone surgirá sempre que você estiver perto de uma espécie rara.

- **Nível 1.** Colete seis Wild Feverfew.
- **Nível 2.** Colete seis Desert Sages.
- **Nível 3.** Colete quatro Red Sages.
- **Nível 4.** Colete oito Prickly Pearls.
- **Nível 5.** Colete sete Woolly Blue Curls.
- **Nível 6.** Colete oito Butterfly Weeds.
- **Nível 7.** Colete dez Hummingbird Sages.
- **Nível 8.** Colete 12 Prairie Poppies.
- **Nível 9.** Colete 15 Golden Currants.
- **Nível 10.** Colete dez Violet Snowdrops e duas mudas de cada planta existente no jogo.

MASTER HUNTER

Teste suas habilidades de caçador e colete carnes e peles de animais selvagens. Para habilitar este desafio, mate e pegue a pele de um coiote. Veja o mapa na página 69 para descobrir as áreas onde aparecem cada espécie e use o item Bait (isca) quando quiser atraí-los mais rápido (e em bandos).

- **Nível 1.** Colete cinco peles de coiote.
- **Nível 2.** Colete cinco peles de alce.
- **Nível 3.** Mate cinco lobos com a sua faca e colete as suas peles.
- **Nível 4.** Colete cinco presas de javali e três carapaças de tatu.
- **Nível 5.** Colete duas peles de Puma (um deles deve ser morto com a faca).
- **Nível 6.** Colete cinco peles de guaxinim, cinco peles de gambá e cinco de raposa.
- **Nível 7.** Colete a carne de cinco Uapiti e a pele de cinco carneiros selvagens.
- **Nível 8.** Mate um urso com a faca e colete a pele do animal.
- **Nível 9.** Procure o animal lendário,

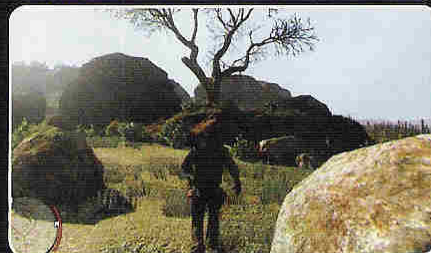
Kahn the Jaguar, em Ojo Del Diabo. Mate-o e recolha sua pele.

- **Nível 10.** Procure os animais lendários: Lobo, the Wolf; Gordo, the Boar; e Bruma, the Bear. Mate-os e recolha suas peles.

TREASURE HUNTER

É preciso salvar um caçador de tesouros de um grupo de bandidos para habilitar este desafio. O encontro pode acontecer a qualquer momento e, quando rolar, você receberá o primeiro mapa com a pista de um tesouro. Ao encontrá-lo, você vai ganhar uma barra de ouro e o mapa do próximo tesouro. E assim por diante. Confira no mapa acima a localização de cada um dos tesouros.

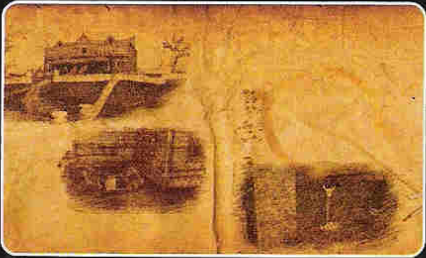
- **Nível 1.** Ao norte de Hanging Rock (ponto 1 no mapa), na base da maior rocha.



• **Nível 2.** Em Del Lobo Rock (ponto 2), em um caminho que segue para o sul do lugar.



• **Nível 3.** No porão da mansão (ponto 3), em Tumbleweed. Procure sob o crânio.



• **Nível 4.** Em Rio Del Toro (ponto 4), desça pela trilha no ponto indicado pela imagem para encontrá-lo no lado esquerdo.



• **Nível 5.** Entre Escalera e a estrada de ferro que cruza o rio (ponto 5). Procure na formação rochosa que se parece com dedos de um pé humano.



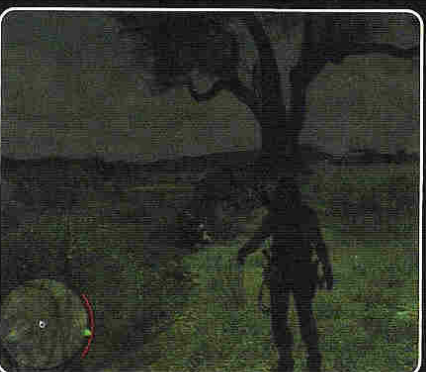
• **Nível 6.** Ao sul de Chuparosa, em Ojo Del Diablo (ponto 6). A esquerda do arco.



• **Nível 7.** Na fronteira de Diez Coronas (ponto 7). Para alcançar este local, é preciso subir a montanha e encontrar uma pequena beirada de frente para o rio.



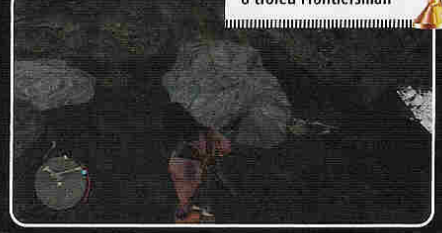
• **Nível 8.** A Oeste de Beecher's Hope (ponto 8), próximo a uma árvore ao sul da estrada com três intersecções.



• **Nível 9.** No alto de Nekoti Rock (ponto 9), nos domínios de Bruma, the Bear. →

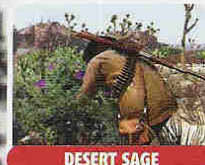


Encontre todos os tesouros que indicamos no guia para ganhar o troféu **Frontiersman**



AMANTE DA NATUREZA

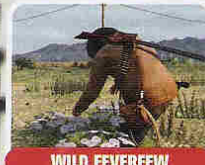
Talvez para relaxar entre tantos tiroteios e matanças, John Marston encara missões de coleta de plantas exóticas. À esquerda, fizemos um mapa que indica as áreas onde há grandes concentrações das flores raras. À direita, veja mais de perto como é cada uma delas, para não correr o risco de passar batido por elas nos descampados (ou pisoteá-las com o seu cavalo).



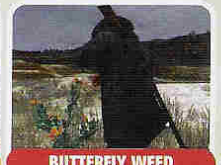
DESERT SAGE



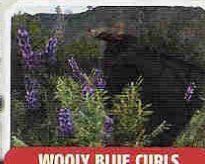
RED SAGE



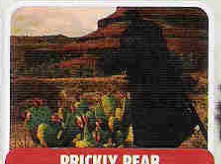
WILD FEVERFEW



BUTTERFLY WEED



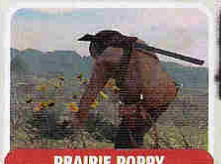
WOOLLY BLUE CURLS



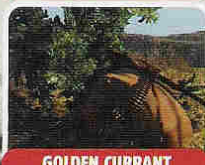
PRICKLY PEAR



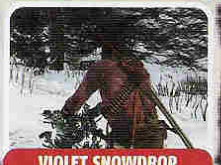
HUMMING BIRD SAGE



PRAIRIE POPPY



GOLDEN CURRANT



VIOLET SNOWDROP



GUIA DE TROFÉUS



• **Heading South on a White Bronco:** fuja de um alerta dos soldados US Marshals cavalgando um Hungarian Half-Bred (estes soldados surgem quando a recompensa por sua cabeça ultrapassar 1.200 dólares). Este cavalo pode ser capturado no México e é distinto por ser totalmente branco (veja a missão "Love is the Oplate").



• **Dastardly:** amarre uma mulher, coloque-a nos trilhos do trem e espere a locomotiva atropelá-la. Procure o ícone do trem no seu mapa para saber onde ele está e não perder tempo demais esperando.



• **Spurred to Victory:** complete 20 missões sem trocar de cavalo. Salve sempre o jogo antes de começar uma nova missão, para poder carregar seu save caso sua montaria seja abatida em ação.



• **The Gunslinger:** acerte um tiro na cabeça de um inimigo com a mira Expert Mode. Pause, entre em Options e mude o sistema de mira para "Expert". Então apenas acerte um tiro na cabeça de um inimigo nesse estilo.



• **Fightin' Around the World:** vença uma briga em cada saloon do mundo. Apenas banque o Russel Crowe e compre briga em todos os bares por onde passar.



• **Bearly Legal:** mate e colete a pele de 18 ursos. Siga para a área de Tall Trees durante a noite e equipe sua espingarda preparada. Use o Dead Eye para baleiar os animais na cabeça com a espingarda e tenha sempre Tobacco (tabaco, claro) para recuperar o Dead Eye. Sempre que matar ao menos cinco, saia da área, acampe e salve o jogo.



• **On the Trail of de Vaca:** descubra todas as localidades do jogo. Compre os mapas nas cidades por onde passar e use-os. Para garantir, cavalegue por todas as regiões.



• **What About Hand Grenades:** consiga um Ringer no minigame de ferraduras, ou seja, acerte o fino de ferro em cheio. O segredo é mirar certinho no pino, mover o analógico com força e soltar a ferradura quando o braço estiver em meia altura.



• **Slow on the Draw:** em uma partida online, vá até um grupo de bandidos, atire neles de forma não fatal (mire nas pernas) e deixe que um aliado termine o serviço.



• **Red Dead Rockstar:** elimine um funcionário da Rockstar ou alguém que tenha feito isso. É um desafio viral, não vai demorar para pintar alguém com o símbolo da Rockstar.



• **Posse Up:** reúna um grupo de oito pessoas quando jogar online. Somente o líder da equipe ganha o troféu, então reveze o posto de chefe com seus amigos para todos terem a chance de conseguir.



• **No Dice:** complete um game de Liar's Dice sem perder dados. Você precisa adivinhar quantos dados com um determinado número estarão na mesa. Por exemplo, se disser que há mais de dois dados com o número quatro na mesa (e de fato houver) você ganha uma rodada.



• **Most Wanted:** em uma partida online, consiga o nível máximo de procurado e sobreviva por pelo menos dez minutos. Uma boa maneira de conseguir isso é no México. Entre em uma cidade com um grupo

completo de bandidos e mate todos os oficiais da lei que lá encontrar. Assim que tiver acumulado mais de mil dólares de recompensa, vá até El Presidio e use os canhões do local para se defender.



• **More Than a Fistfull:** colete mais de 10 mil dólares (quantia acumulativa). Avance pelo jogo e venda muitas peles, carnes, ouro e capture criminosos vivos para ganhar mais.



• **Hit The Trail:** no multiplayer online, cavalegue de Blackwater até Escalera e complete o percurso antes de o sol se pôr. Parta de Blackwater às 6h da manhã (horário do jogo) e cavalegue até o seu objetivo. Se montar um cavalo rápido, como o Hungarian Half-Bred, atingirá o objetivo em pouco mais de três horas.



• **Friends in High Places:** use uma carta de perdão para se livrar de uma recompensa de mais de 5 mil dólares sobre a sua cabeça. Cartas de perdão podem ser conseguidas ao eliminar gangues nos esconderijos (Hideout) e devem ser entregues nos telégrafos para anular o prêmio estipulado por sua captura.

Equipe a Bandana (compre no alfaiate em Thieves Landing) para não perder seus pontos de honra. Vá para o saloon em Armadillo, elimine alguns civis e esconda-se em seu quarto; fique de frente para a cama, em um ângulo que permita ficar de olho nas duas portas, então atire em qualquer um que entre por elas.

Após eliminar oficiais da lei na região, eles o deixarão em paz por algum tempo. Reviste seus corpos para repor a munição, salve o jogo e recomece a matança. Seja paciente, leva um bom tempo para alcançar a sua meta. Quando tiver acumulado mais de 5 mil dólares de recompensa, vá até o posto telegráfico e use a carta de perdão. →

XBOX360 Wii NINTENDO DS PSP PS2 PLAYSTATION 3



WORLD GAMES... TUDO PARA SEU VÍDEO GAME.

Imagens ilustrativas. Consulte outros jogos no site.



Os melhores
jogos!

- Jogos
- Consoles
- Acessórios



www.worldgamesrgt.com.br • Tel.: (13) 3821-1955

Shopping Plaza - sala 04 tel: (13) 3821-1955

Shopping Registro - sala 11 tel: (13) 3821-6742

MSN: worldgamesrgt@hotmail.com

pagseguro

SEDEX
Enviamos
para
todo Brasil

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO



DETONADO



Se a sua honra ficar negativa, o cavalo preto doente sempre vai aparecer e vai impedir que você compre cavalos novos



• **Exquisite Taste:** compre uma arma rara em uma loja. O melhor lugar para isso é em Escalera, onde você pode comprar a Semiauto Shotgun na loja de armas.



• **Buckin' Awesome:** dome os cavalos selvagens das raças Hungarian Half-Bred, Kentucky Saddler e American Standart Bred. O Hungarian Half-Bred pode ser encontrado perto do maior rochedo de El Matadero, ele possui o pelo totalmente branco. O American Standart Bred habita Great Plains e seu pelo é totalmente preto. O Kentucky Half-Bred é o cavalo final que precisa ser domado na missão "Wild Horses, Tamed Passion"; ele tem a crina e o pelo dourado.



• **The Quick and Everyone Else:** em uma partida online, massacre os outros jogadores até que eles desistam e você se torne o único sobrevivente do servidor.



• **Mowing Them Down:** mate 500 inimigos com metralhadora ou canhão. Vá até El Presidio, use o canhão do local e elimine os civis para atrair a polícia. Use o canhão para destruir os homens da lei e repita.



• **Long Arm of Marston:** elimine 500 inimigos com espingardas ou rifles. Jogue normalmente e eventualmente vai habilitá-lo.



• **In a Hail of Bullets:** elimine 500 inimigos com revólveres e pistolas. Se esta categoria de armas for a sua favorita, o troféu virá fácil durante a partida. Caso contrário, saia à caça de bandidos nos esconderijos, que ofereçam a maior quantidade de alvos por metro quadrado no jogo.



• **How the West Was Won:** participe de partidas online até chegar ao Level 50. Leva um tempinho, mas é divertido.



• **Have Gun Will Travel:** derrote os bandidos em todos os esconderijos, durante uma partida online.



• **Go Team!:** faça parte da equipe vencedora durante confrontos contra outros jogadores no modo online.



• **Bullseye:** elimine 250 inimigos com tiros na cabeça. A mira do jogo é extremamente eficiente, então é fácil conquistar o troféu.



• **Man of Honour/Chivalry's Dead:** alcance o máximo de fama, juntamente com o nível mais alto (ou mais baixo) de honra.



• **Redeemed:** complete 100% do game. É uma tarefa demorada, mas que você conseguirá com a ajuda do nosso detonado. Consulte os tópicos da página 81.

DICAS PARA APELAR

Para usar as trapaças, pause o jogo, clique em Options e abra a opção Cheats. Aperte **▲** para digitar as enormes senhas. Tenha em mente que, ao ativar os truques, o game desabilita a função de salvar o progresso e os troféus (tudo volta ao normal depois que você desativar os truques).

- **Bêbado para sempre:**
I'M DRUNK AS A SKUNK AND TWICE AS SMELLY
- **Rebaixa sua fama para Nobody:**
HUMILITY BEFORE THE LORD
- **Nível Hero de honra:**
IT AINT PRIDE. IT'S HONOR
- **Muita Fama:**
I AM ONE OF THEM FAMOUS FELLAS
- **Anula a perseguição policial:**
THEY SELL SOULS CHEAP HERE

• **Imunidade contra as forças da lei:**
I WISH I WORKED FOR UNCLE SAM

• **Filtro sépia:**
THE OLD WAYS IS THE BEST WAYS

• **Ganhe \$500:**
THE ROOT OF ALL EVIL, WE THANK YOU!

• **Combo de armas (1):**
IT'S MY CONSTITUTIONAL RIGHT

• **Combo de armas (2):**
I'M AN AMERICAN. I NEED GUNS

• **Munição infinita:**
ABUNDANCE IS EVERYWHERE

• **Dead Eye infinita:**
I DON'T UNDERSTAND INFINITY

• **Fôlego infinito para o cavalo:**
MAKE HAY WHILE THE SUN SHINES

• **Invencibilidade:**
HE GIVES STRENGTH TO THE WEAK

• **Habilita os uniformes militares dos EUA:**
I LOVE A MAN IN UNIFORM

• **Jogue com Jack:**
OH MY SON, MY BLESSED SON

• **Legend of the West Outfit:**
DON'T YOU LOOK FINE AND DANDY

• **Evoca uma carroça:**
NOW WHO PUT THAT THERE?

• **Evoca um cavalo:**
BEASTS AND MAN TOGETHER

• **Habilita todas as áreas:**
YOU GOT YOURSELF A FINE PAIR OF EYES

• **Habilita todos os uniformes de gangues:**
YOU THINK YOU TOUGH, MISTER?

15 ANOS ATENDENDO VOCÊ

SEU GAME COM TUDO

Fratello Games

BRINQUEDOS - ELETRONICOS - COLECIONÁVEIS

VIA PIXEL COMUNICAÇÃO



OFERTA IMPERDÍVEL
Seu jogo e console usados entram como parte de pagamento na compra de outro novo!



Faça uma pré avaliação pelo nosso atendimento on line!



FINANCIE SUAS COMPRAS em até **36x**

Compre em nossa Loja Virtual Entrega em todo o BRASIL!

Central de Atendimento 1 (11) **3362.2206**

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

www.fratellogames.com.br

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

Siga a Fratello no **twitter** <http://twitter.com/fratellogames>

Os preços da Sta. Ifigênia agora na REGIAO do Itaquape! e temos convênios com estacionamentos.

Assistência Técnica Especializada

Loja Centro
Rua Sta. Ifigênia, 295
2º andar - Loja 215/216
Fone: (011) 3333-2092 ou 3362-2206
Fone/Fax: (011) 3331-3029

Loja Vila Formosa
Rua Dr. Eduardo Cotching, 2450
Fone: (011) 3794.5279

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

COMPRA 100% SEGURA

Os presentes são destinados somente a clientes que adquiriram um console.
Estacionamento Loja Silvio Romero: rua Serra de Jureia 215 - Pit Lane e Loja Vi. Formosa: rua Av. Eduardo cotching 2471
Os pagamentos de vendas a financiamento deverão ser feitos com cheques. Aceitamos todos os cartões.

BOOMERANG GAMES

VIDEO GAMES E ACESSÓRIOS EM GERAL

Wii



PS2



PLAYSTATION 3



NINTENDO DS™



XBOX360



PARCELAMOS TODOS OS GAMES EM ATÉ
3X SEM JUROS NO CARTÃO VISA E MASTER
•
COMPRE SEU VIDEO GAME COMPLETO
EM ATÉ 12X FIXAS.

Promoção Playstation 2 Slim

- 2 Controles
- 1 Memory Card
- 1 Bolsa
- 1 Ano de garantia
- 1 Porta CD
- + 10 BRINDES!!!



Para maior comodidade, compre em nossa loja virtual, fácil e rápido!

www.boomeranggames.com.br

msn: boomeranggames@hotmail.com

Visite nossas lojas:

Rua 24 de Maio, 57 – Loja 01 – Tel: 11 3361-2520

Rua Santa Ifigênia, 261 Box 44 – SP – Tel: 11 3337-3635

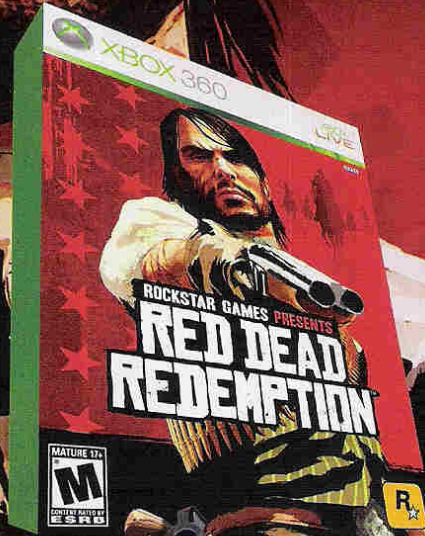
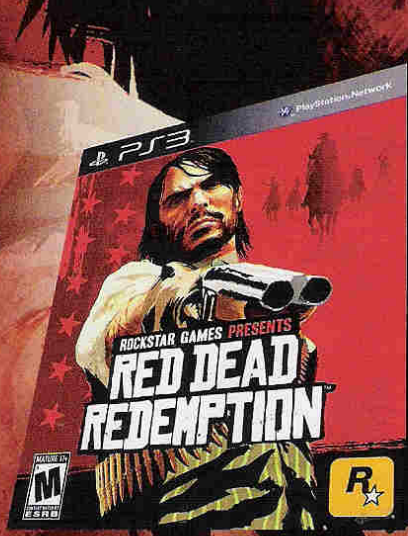
Rua Santa Ifigênia, 51 – Loja 11 – SP – Tel: 11 3228-6188



Enviamos
para
todo Brasil



Netunia
.com.br



RED DEAD REDEMPTION

CONFIRA OUTROS LANÇAMENTOS
Tele vendas: (11)

3825-7600



CONSULTE NOSSAS
FORMAS DE PAGAMENTO

games@netunia.com.br
preços especiais para revenda





SPLIT/SECOND

A cada curva uma explosão e a cada explosão uma nova rota para explodir mais coisas POR LEANDRO RODRIGUES

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** EAI
- **Distribuidora:** EA
- **Gênero:** ação
- **Jogadores:** 1 - 2
- **Online:** multiplayer, ranking, conversa online, add-on, lobby (sala)

Se *Split/Second Velocity* fosse um trailer de Hollywood, os 30 segundos de duração seriam de explosões devastadoras, do começo até o fim. Mas, assim como a maioria dos filmes de hoje em dia, o melhor deste novo jogo está no trailer.

Corridas alucinantes, com trocas constantes de classificação e um verdadeiro terremoto

esperando o jogador a cada curva. Mas sem se aprofundar em um sistema justo de competição entre os participantes.

BIG BROTHER EXPLOSIVO

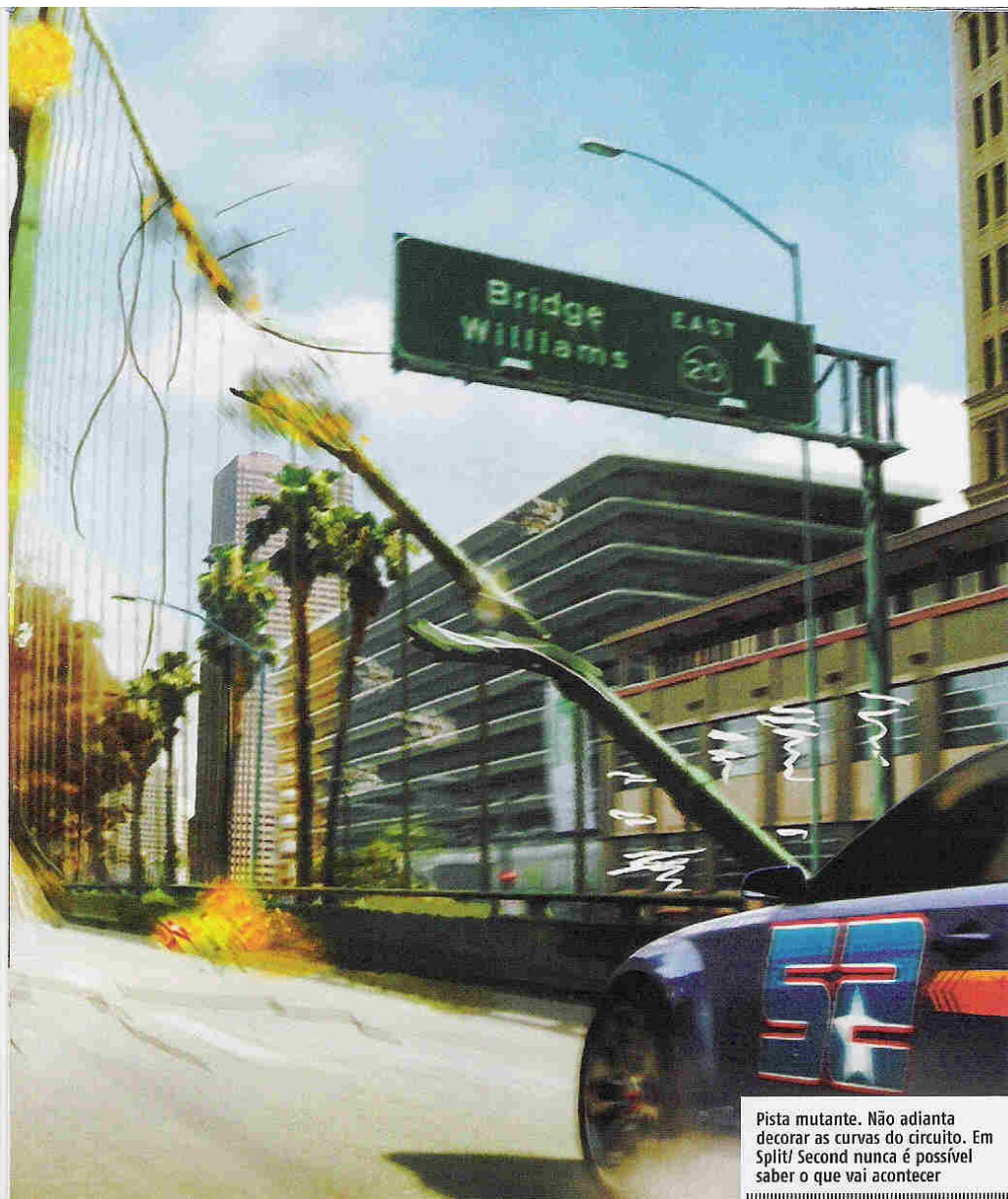
Split/Second é um programa de televisão, um reality show, onde os participantes devem competir, e sobreviver, a uma corrida repleta de armadilhas letais. O modo carreira dos jogos funciona como um seriado de TV e cada um dos episódios possui uma série de provas com algumas modalidades bizarras de competição. Vence quem fizer mais pontos ao final dos 12 episódios da temporada.

As provas consistem em fazer manobras (pegar o vácuo de outros carros, realizar saltos ou derrapar) para preencher uma barra de power up. Essa barra possui três níveis e só quando elas estão cheias é possível ativar as armadilhas da pista. Nos

dois primeiros níveis, o jogador que as ativa simplesmente causa uma explosão de curto impacto, para acertar os carros que estão na sua frente. Essas explosões podem ser carros de pequeno e médio porte, explodindo a poucos metros e deslocando o adversário na pista, ou então ativando helicópteros que jogam barris explosivos no alvo. Já as explosões de nível 3 são um verdadeiro espetáculo visual. Torres são implodidas, marquises de prédios demolidas e até aviões caem no meio da pista. Esse nível, de poder, além de acertar adversários, também altera o traçado da pista, liberando atalhos que rendem preciosos segundos ao final da volta.

As provas variam desde "simples corrida", onde o objetivo é terminar em primeiro lugar, escapando dessas armadilhas, até o já conhecido Eliminator, onde o último carro explode cada vez que o cronômetro é zerado. Existem ainda modalidades menos tradicionais como o Air Strike; uma corrida onde o objetivo é desviar dos ataques de mísseis disparados por um helicóptero maluco, uma variação deste modo é Air Strike Revenge, onde além de desviar dos projéteis, é necessário acumular poder para devolver os ataques ao helicóptero.

Por último, mas não menos empolgante

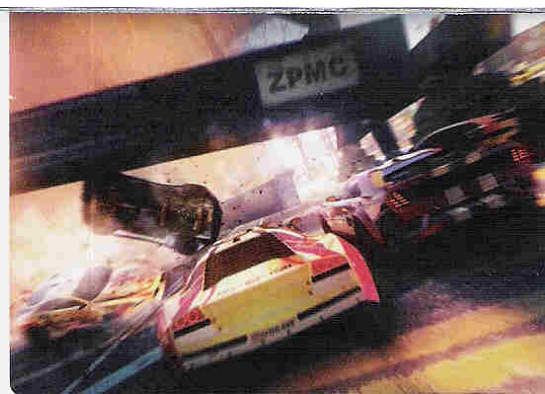


Pista mutante. Não adianta decorar as curvas do circuito. Em *Split/Second* nunca é possível saber o que vai acontecer

há o Survival, onde o jogador precisa correr em um circuito fechado, desviando de caminhões que deixam barris explosivos caírem na pista. A cada caminhão que é ultrapassado, o contador de pontos ganha um nível de multiplicador. O objetivo é superar os pontos estipulados pelo sistema.

NA RAÇA

Não há dúvidas que a mecânica de *Split/Second* é empolgante. A troca de posições durante o jogo – seja ele offline ou online – é constante. É impossível conquistar uma posição e se sentir garantido. Sempre existe uma disputa de posição e uma oportunidade de mudar a rota da pista,



GUIA DE TROFÉUS

Veja o guia completo de troféus de *Split/Second* na página 122. Não perca a oportunidade de ampliar a sua coleção!

saindo das últimas para a primeira posição.

Infelizmente, chegar à liderança pode significar que seus problemas só começaram. O primeiro colocado da corrida vira um alvo fácil para todos os outros competidores, sem falar que é o único que não consegue ativar powerups contra os outros. É impossível soltar algum poder para trás, ou seja, ficar na frente vira uma verdadeira corrida maluca, onde o objetivo é desviar do que os outros causam. Um pouco de estratégia seria bem vindo, por exemplo, deixando o líder converter o poder acumulado em alguma espécie de turbo.

Outro problema é a falta de variedade de ambientes. Do começo ao fim do jogo o que se veem são variações dos cenários. Muda um trecho aqui, outro ali, mas depois de disputar metade das 72 provas, o tédio toma conta das pistas, já que quase todos os powerups devastadores já deram as caras dezenas de vezes. A trilha sonora genérica não empolga e só agrava esse sentimento.

Nem mesmo o modo online consegue melhorar essa sensação, já que os melhores jogadores (que liberaram todos os carros do jogo) já decoraram todos os pontos de armadilhas e conseguem facilmente superar os desafios impostos.

Em geral, *Split/Second* é um game muito bom, que vicia em pouco tempo, mas deixa a desejar a longo prazo. Ideal para juntar a galera online e deixar a provocação correr solta.



Explosões são divertidas quando você não é o primeiro a chegar na área dos destroços

AVALIAÇÕES

TÉCNICA	Gráficos	★★★★★
	Controle	★★★★☆
	Áudio	★★★★☆
	Replay	★★★★☆
	Acabamento	★★★★★
	Dificuldade	★★★★☆
CORRIDA	Multiplayer	★★★★☆
	Inteligência artificial	★★★★☆
	Modos extras	★★★★☆
	Sensação de Velocidade	★★★★★
	Tuning / Acessórios	☆☆☆☆☆

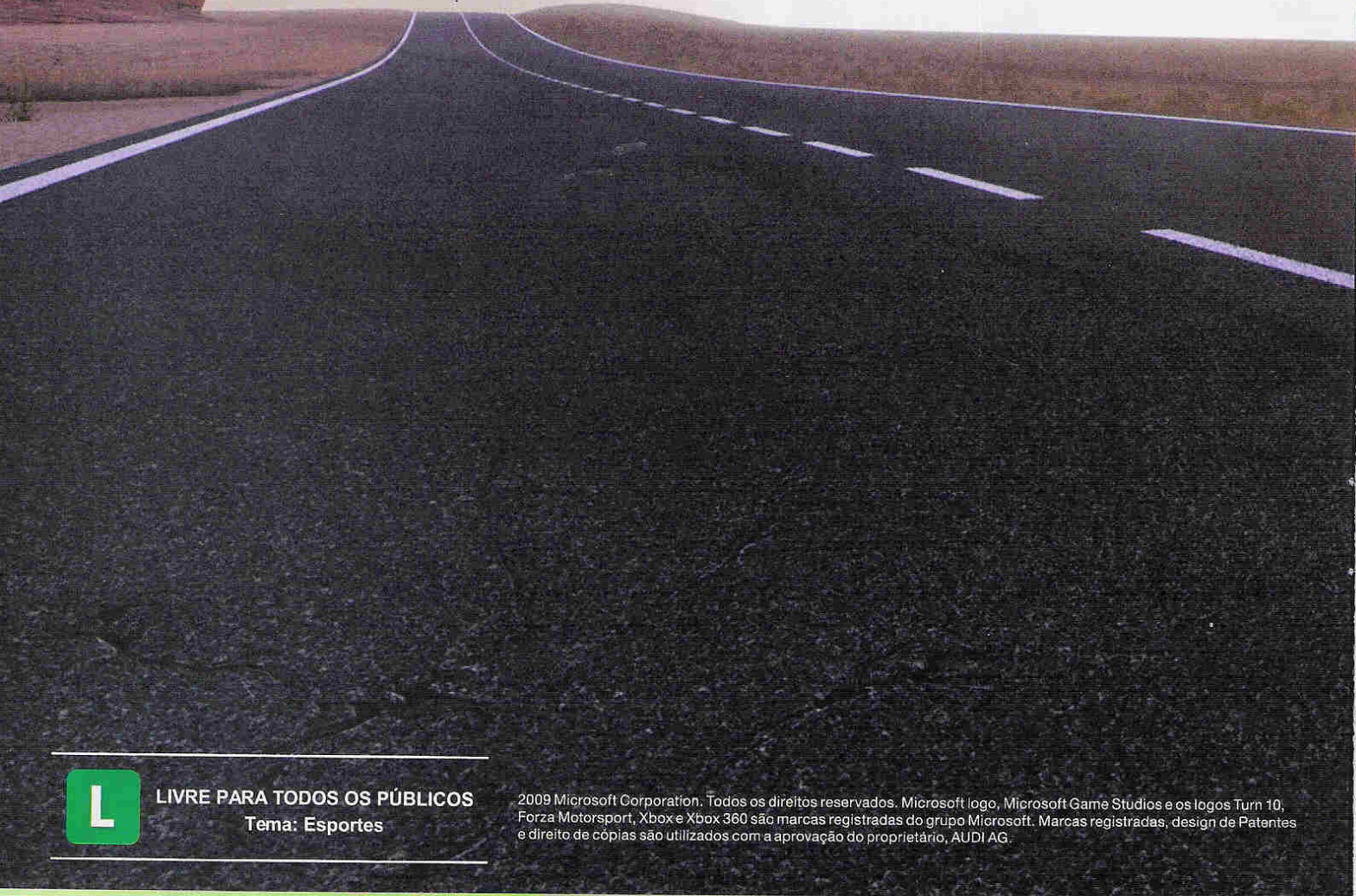
NOTA

7,5



Microsoft
game studios

WWW.XBOX.COM/PT-BR



LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS
Tema: Esportes

2009 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados. Microsoft logo, Microsoft Game Studios e os logos Turn 10, Forza Motorsport, Xbox e Xbox 360 são marcas registradas do grupo Microsoft. Marcas registradas, design de Patentes e direito de cópias são utilizados com a aprovação do proprietário, AUDI AG.

Jump in.

AGORA NÃO É MAIS PARA QUEM QUER **SOMENTE PARTIR E CHEGAR**
É PARA QUEM É VELOZ NAS QUATRO RODAS
É PARA VOCÊ, CORREDOR É PARA PILOTOS, TUNERS, DRIFTERS
É PARA PINTORES, DESENHISTAS, ARTISTAS E SONHADORES
ISTO NÃO SE RESUME A UMA TELA ISTO É ALUMÍNIO E FIBRA DE CARBONO
ISTO NÃO É SIMULAÇÃO **ISTO É UM CONVITE À REALIDADE**



FORZA MOTORSPORT 3

 **XBOX 360.**

QUANTO MAIS PERTO ELE FICA DA VERDADE, MAIS PERTO DELE ELA ESTÁ.

ALAN



XBOX.COM/PT-BR

16

NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 ANOS

Tema: Ação

Contém: Assassinato e Vítima em estado de agonia

Jump in.

 XBOX 360.

Edifier
A passion for Sound

Jogue com o melhor som.



S730
300W RMS

Caixas Edifier, um novo e audacioso conceito em estilo para os apaixonados por Games. Suprindo às exigências dos últimos lançamentos de jogos e vídeos, entregando dessa forma uma experiência que possa ouvir e sentir!



S330D
72W RMS



M3400
34W RMS



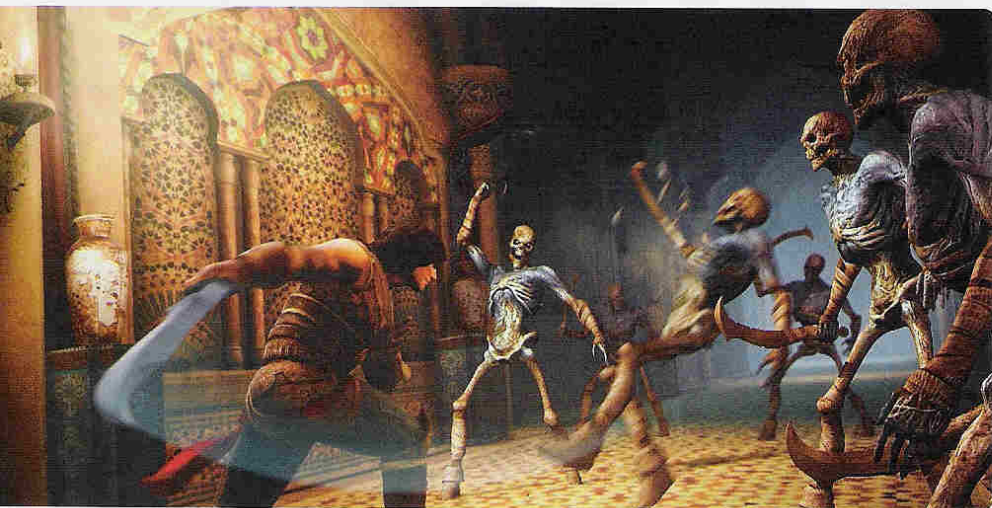
E3100
28W RMS



X100
15W RMS

PRINCE OF PERSIA: THE FORGOTTEN SANDS

Se eles tivessem como voltar no tempo, não fariam esse jogo POR LEANDRO RODRIGUES



FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Ubisoft
- **Distribuidora:** Ubisoft
- **Gênero:** ação
- **Jogadores:** 1
- **Online:** Não

Quando surgiu nos computadores e, um pouco depois, migrou para o Super Nintendo, *Prince of Persia* tinha em sua essência um desafio baseado na solução de quebra-cabeças aliado a uma implacável ampuheta

que teimava em demonstrar o quanto tínhamos que pensar rápido. *Forgotten Sands* é uma tentativa, equivocada, de resgatar essa essência.

O CLICHÊ DOS CLICHÊS

A nova aventura do príncipe sem nome é, com toda certeza, a menos inspirada de todos os tempos. Ele se encontra a caminho do castelo do seu irmão, Malik, que está sob um violento ataque. Os esforços do inominável não são o suficiente e Malik se vê obrigado a apelar para poderes de um demônio. Como já era de se esperar, o acordo não dá certo e Malik acaba traído. A encrenca deste acordo acaba no colo do nosso conhecido príncipe.

Mais clichê do que a história, só mesmo os problemas com o sistema de batalha do jogo. Tudo funciona de maneira artificial, com golpes simples, pouco eficientes e pouco fluidos. A coisa fica ainda pior se levarmos em conta a falta de criatividade na criação dos inimigos. Todos são genéricos quanto ao sistema para destruí-los. Nem mesmo os adversários com maior porte conseguem tirar a sensação de que o jogo foi produzido na correria.

Em determinados momentos, verdadeiras hordas de inimigos de uma vez só. Para conseguir acabar com todos, é necessário usar um sistema de empurrão, derrubando vários inimigos em uma espécie de efeito dominó. A ideia é ganhar tempo, enquanto você se livra dos que atacam do lado oposto da tela. Essa é a única pitada de estratégia possível em *Forgotten Sands*.

VIDA DE PRÍNCIPE É UMA MOLEZA

Se os jogos dos primórdios da série eram desafiadores, os mais novos teimam em criar mecânicas que facilitem ao máximo a vida dos jogadores. *Forgotten Sands* não foge desta regra. É possível rebobinar o tempo, toda vez que seu personagem cai em alguma armadilha. Sem falar que o príncipe ganha a capacidade de manipular os quatro elementos fundamentais da natureza. Algo que abre novas possibilidades, como a de criar uma coluna de água.

Tamanhas facilidades chegam a ser desnecessárias, já que os quebra-cabeças do jogo são simples, as resoluções intuitivas e um jogador que tenha um pouco de experiência vai terminar a aventura toda em menos de 8 horas.

Prince of Persia: Forgotten Sands é uma tentativa frustrada de recuperar a beleza e a jogabilidade das versões de PS2, mas o resultado é um jogo tão genérico e fraco que provavelmente vai cair no esquecimento, assim como a areia do tempo.



Apesar de não ser um jogo feio, está longe do visual artístico do *Prince of Persia* anterior e abaixo da diversão de todos os outros da série.



AVALIAÇÕES

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

NOTA

5,0

CONHEÇA UM NOVO MUNDO

PORTAL

PRODUÇÃO DE GAMES

Este curso traz um novo conceito de ensino para a produção de games. Os alunos irão aprender todo o processo estudando GAME DESIGN, podendo se especializar em Programação ou Game Art. Ao final do curso cada aluno terá produzido 3 games, dois utilizando a plataforma UNITY e um terceiro utilizando a plataforma XNA.

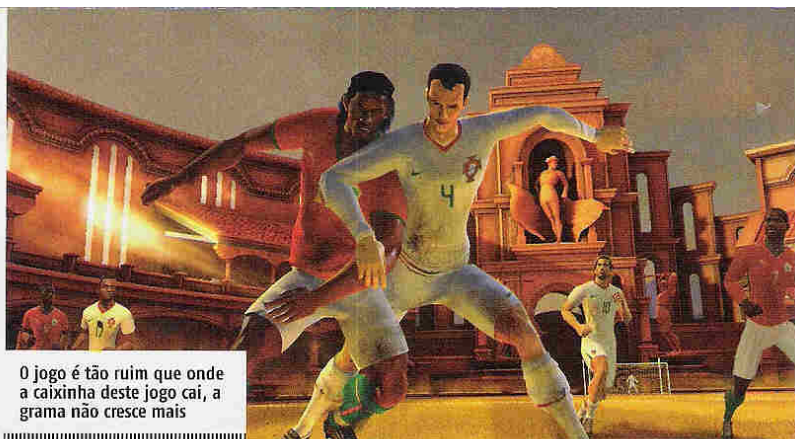
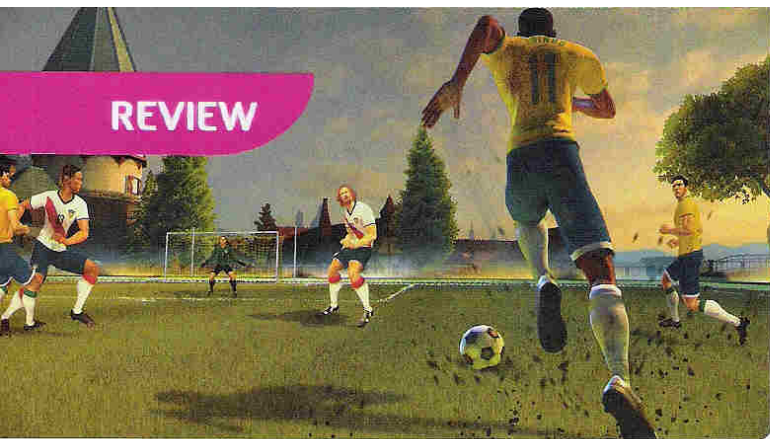
ANTECIPE SUA
MATRÍCULA E GANHE
VANTAGENS!

Entre em contato e garanta
já sua vaga. Acesse o site
www.melies.com.br/portal

MELIES
ESCOLA DE CINEMA, 3D E ANIMAÇÃO

[11] 5573.1095 • Rua Capitão Cavalcanti, 38
Vila Mariana • São Paulo/SP

REVIEW



O jogo é tão ruim que onde a caixinha deste jogo cai, a grama não cresce mais

PURE FOOTBALL

Futebol de rua é mais divertido do que jogar isso **POR ANDRÉ FORTE**

Quando a Ubisoft anunciou que estava desenvolvendo um novo título de futebol para o PS3, a novidade não foi mais empolgante. Tal novidade às vésperas da Copa do Mundo cheirava a mais um jogo sem vergonha feito às pressas para faturar alto entre os fãs do esporte mais apaixonante do mundo. Com o *Pure Football* em mãos, o que mais tínhamos foi confirmado, o jogo é realmente

feio e sem graça.

Esqueça a física realista, milhares de times e uma simulação do futebol real. *Pure* vai na contramão de tudo isso. Ao que parece, a Ubisoft aproveitou o trabalho feito em *Academy of Champions* para o Wii (que já era ruim) e o converteu para o PS3 com uma mecânica copiada de *FIFA Street*.

Essa salada mista até poderia dar certo, se o visual dos estádios não fosse precário, as

animações dos jogadores não fossem tão pré-históricas (o jogador sequer toca na bola para chutá-la) e a quantidade de seleções não fosse tão pequena.

Se não bastasse, a mecânica de chutes e jogadas especiais é tão simplória que o grau de dificuldade afasta até os mais novos devido à eficiência constante dos chutes especiais. Para finalizar a bola fora, o modo de carreira é cansativo e sem pé nem cabeça, pois te

obriga a criar um time genérico para jogar contra seleções mundialmente conhecidas.

Resumindo, o jogo é nitidamente um caça-níqueis. Em vez de se concentrar em fazer um título sério para confrontar *PES2010* e *FIFA World Cup 2010*, *Pure Football* é tão mal feito que poderia ser lançado apenas como um título da PSN. E nem assim justificaria a compra.

Nota: 2,0

Com os controles Vtrex, você e seus clientes saem com vantagem. E sem usar cheat.

Controles da linha PlayStation® com condições especiais para distribuidores e lojistas. Aproveite.



Vendas para lojistas e distribuidores:

(51)3028.0625
vendas@vtrex.com.br
www.vtrex.com.br

Vtrex

MONOLITO

Imagem meramente ilustrativa. "PlayStation" é marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc.

WCG 2010

WORLD CYBER GAMES



EXPERIENCE EFFECT

DOOR PICANT - Cia. de direção - com.br

Você está preparado?

Mostre suas habilidades e represente o Brasil no maior campeonato de GAMES do MUNDO em Los Angeles | USA.

Esse ano o WCG - World Cyber Games, completa 10 anos de desafios, competição, festa e sucesso.

Etapas por todo o país



Inscreva-se já e ganhe uma exclusiva camiseta do evento*
www.samsung.com.br/wcg

*Quantidades limitadas por etapa, consulte o site para mais informações.

Apoio: **EDGE**

SAMSUNG

TURN ON TOMORROW

PlayStation Network

Não é de hoje que a internet ganhou um papel fundamental no PlayStation 3, porém, cada vez mais, a rede da Sony ganha status de grande vitrine. Jogos, vídeos e outros atrativos fazem qualquer jogador ficar contando as moedas para comprar os melhores lançamentos. Nesta sessão, vamos analisar, sugerir e filtrar os melhores lançamentos desta rede recheada de tentações

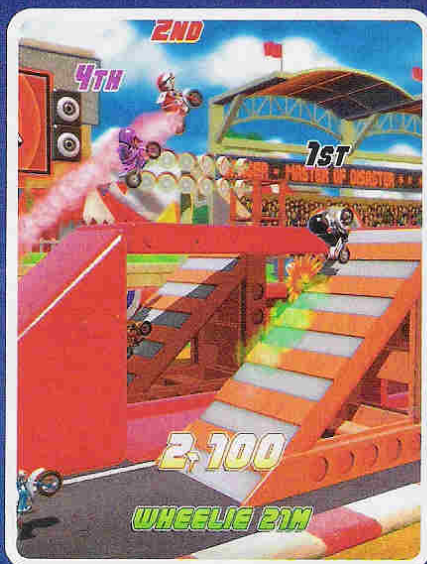
JOE DANGER

Divirta-se como nunca com João Perigo! POR LEANDRO RODRIGUES

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Hello Games
- **Distribuidora:** Hello Games
- **Gênero:** Corrida
- **Jogadores:** 1 a 2
- **Online:** Sim
- **Preço:** US\$ 14,99
- **Legendas:** Não
- **Dublagem:** Inglês
- **Demo:** Não



É incrível como ideias antigas, e aparentemente saturadas, podem dar certo com um pequeno sopro de criatividade. *Joe Danger* é uma espécie de reformulação do clássico *Excite Bike*, do Nintendo 8 bits. Se você não conhece, trata-se de uma competição de MotoCross, com evolução 2D, onde o objetivo era terminar a fase superando um monte de desafios.

Esse desafio é algo que não falta em *Joe Danger*. A primeira vista os jogadores desavisados podem achar que se trata apenas de uma corrida com obstáculos, mas *Joe Danger* é um acrobata famoso que está voltando de um grava acidente e deve reaprender todos os seus movimentos e truques. Essa é uma desculpa para começar o tutorial. A cada uma das provas

o jogador descobre que, apesar da simplicidade dos controles, é possível criar combos arrasadores, com pontuações que circulam na casa dos sete dígitos.

Cada um dos percursos possui uma série de desafios que vão desde bater o tempo da pista, passar a pontuação determinada pelo jogo até encontrar estrelas secretas e letras para completar a palavra *Danger*. Cada um dos desafios superados significa uma estrela na conta de *Joe Danger*. São elas que habilitam novas competições.

A quantidade de desafios é absurda, mas o clima cartunesco, aliado ao humor e à facilidade do sistema, faz com que ninguém se importe de jogar dezenas de vezes a mesma fase, só para fazer 100% do jogo. A trilha sonora do jogo é simples, porém cumpre o seu papel. O destaque fica

por conta do narrador que não se cansa de gritar "Joeeee Dangerrr" a cada início de fase.

Para quem deseja diversão com os amigos, existe a possibilidade de jogar uma partida com tela dividida (local ou online) e ainda um modo de edição de pistas, onde é possível criar o desafio que desejar e compartilhar com os seus

colegas de PSN.

Joe Danger é um daqueles jogos que surgem na PSN e proporcionam maior diversão do que muitos games lançados em disco. Sorte nossa que uma experiência tão empolgante como essa custe apenas US\$ 14,99. Não deixe de conferir as manobras de Joãoooooo Perigooooo! Nota: 9,5



TALES OF MONKEY ISLAND

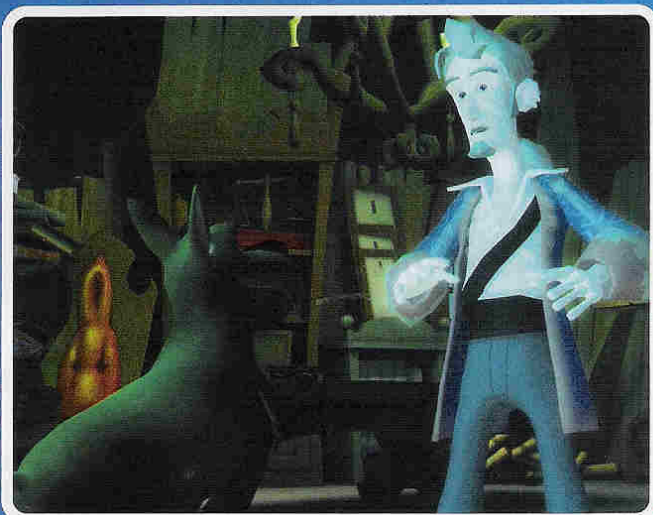
Macacada reunida? Ótimo! Agora todo mundo andando na prancha! POR VITOR TRITTO



FICHA-TÉCNICA



- **Produtora:** Telltale
- **Distribuidora:** Telltale
- **Gênero:** Adventure
- **Jogadores:** 1
- **Online:** Não
- **Preço:** US\$ 19,99
- **Legendas:** Inglês
- **Dublagem:** Inglês
- **Demo:** Sim



É bom ver que o céu pode cair e a Terra virar pudim de ameixa, mas o humor nonsense de *Monkey Island* continua intacto: "claro... porque qualquer pessoa guardaria uma garrafa de cerveja mágica dentro de um caixão para macaco". Mas talvez isso ainda não seja o bastante. Quem é da velha-guarda lembra que *MI* nunca foi um jogo fácil. A carne nova no pedaço fica o aviso: são horas de sofrimento e exploração para poucos segundos de satisfação pessoal em um ciclo que não termina enquanto o jogo continuar rodando. Os diálogos são densos, e costumam levar alguns minutos para que todas as opções de conversação sejam usadas.

Sem falar que não há cientista, religioso ou maluco beleza no mundo que explique a lógica por trás dos enigmas. Mas "difícil" não quer necessariamente dizer "ruim".

Apesar de terem atualizado o visual dos cenários, a movimentação dos personagens

em um ambiente 3D é mais artificial do que podemos aguentar. Controlar Guybrush Threepwood em uma simples passarela é muito complicado. Mesmo com os novos comandos, o resultado final é sempre meio desastoso. Os cenários extremamente complexos e elaborados da trilogia original deram lugar a um amontoado de texturas planas. *Curse of Monkey Island* original lembrava os jogadores sempre que possível que a inventividade e o raciocínio eram muito mais importantes do que a teimosia. No universo do jogo, não existe nada que seja ilógico. Quer dizer, há muita coisa completamente sem sentido, mas nada que não possa ser feito simplesmente porque não funcionaria do nosso lado da tela.

Se você ainda não conhece a série, esta é uma oportunidade perfeita para dar os primeiros passos. Se já conhece, tente ver tudo com os olhos cheios de nostalgia e talvez você perdoe as falhas. **Nota: 7,0**

MINIS

Mesma diversão em doses menores de megabytes

BEAM EM UP

Preço: US\$ 4,99 (16Mb)



EXPRESS RAIDER

Preço: US\$ 3,99 (5Mb)



GOLD FEVER

Preço: US\$ 4,99 (9,1Mb)



RED BULL X-FIGHTERS

Preço: US\$ 6,99 (15Mb)



YETI SPORTS

Preço: US\$ 4,99 (7,7Mb)



SÖLDNER-X 2: FINAL PROTOTYPE

Resgatando os jogos de navinha em alto nível e excelente desafio POR GILSOMAR LIVRAMENTO

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** SideQuest Studios
- **Distribuidora:** EastAsiaSoft
- **Gênero:** Shooter
- **Jogadores:** 1
- **Online:** Não
- **Preço:** US\$ 9,99
- **Legendas:** Inglês
- **Dublagem:** Inglês
- **Demo:** Sim



muda bastante. O jogo é mais curto, possuindo apenas sete estágios, sendo dois deles destraváveis ao coletar chaves secretas escondidas pelo cenário, inimigos ou entre os itens habilitados na coleta contínua de argolas douradas. Apesar de curto, cada partida do começo ao fim dura o suficiente sem enjoar. E a trilha sonora, outro destaque de respeito, mostra 30 músicas distintas e algumas mudanças súbitas quando sua barra de resistência está quase vazia.

Jogar inúmeras vezes, ser desafiado e ficar com a ligeira impressão de que há algo diferente a cada partida. São méritos que *Söldner-X 2: Final Prototype* consegue destacar, juntamente com o prazer de jogar.

NOTA: 8,5

No final da década de 1990 os shoot 'em up, os famosos jogos de navinha, saturavam o mercado. Hoje o domínio fica por conta dos FPSs e RPGs, e foi exatamente por isso que *Söldner X: Himmelsstürmer* se destacou quando apareceu entre os jogos da PSN no final de 2008, exibindo 12 estágios estonteantes, diversidade em elementos táticos, upgrade de armas, uma considerável quantidade de segredos e destraváveis e seis níveis de dificuldade.

Em termos de qualidade, não há diferença em relação a *Final Prototype*, sequência que continua esbanjando visual incrível através de cenários variados em visão lateral. A dificuldade foi balanceada e combina ainda mais com a jogabilidade viciante, uma combinação perigosa e convidativa para os não muito habilidosos, mas também um desafio de alto nível para os fãs hardcore – sim, esse título passa essa falsa sensação de poder que o prende por horas. O equilíbrio em termos de conteúdo também se

destaca por vincular cada ação ou perícia nas fases à bonificação, pontuação e acesso a desafios ainda mais intensos no modo Challenge, que impõe condições especiais para vencer estágios ou mesmo o jogo completo em troca de novos recursos ou troféus.

Aos poucos, é possível notar os leves ajustes nos elementos táticos, desafiando o jogador a elevar ainda mais suas habilidades rumo à perfeição. Sua nave possui uma barra de resistência e outra de evolução de arma, criando um estímulo e, mais uma vez, a doce (porém falsa) sensação de poder. Desta vez, são três tipos de espaçonave (uma delas precisa ser habilitada) com três tipos de artilharia distinta – que podem ser evoluídos com upgrades ao longo do jogo e novas armas também são destraváveis no modo Challenge –, e dois tipos de ataque especial.

Como dito antes, em termos de qualidade, *Final Prototype* não deve nada a seu predecessor, mas em quantidade a história

TOP 10 DOWNLOAD



- Call of Duty: Modern Warfare 2 – Stimulus Package
- MLB 10 The Show – Road To The Show Training
- Call of Duty – Variety Map Pack
- Call of Duty: Modern Warfare 2 – Deployment Theme
- Lead and Gold
- Just Case 2 – Black Market Aeria Pack
- After Burner Climax
- Uncharted 2: Among Thieves – Siege Expansion Pack
- Call of Duty: World at War – Map Pack 3
- Mortal Kombat II

VÍDEOS

Assista aos trailers dos jogos mais aguardados



COLETIVA COMPLETA
DA SONY



HEAVY RAIN MOVE

FINAL FANTASY IX

Os bons tempos estão de volta! POR LEANDRO RODRIGUES

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Square Enix
- **Distribuidora:** Square Enix
- **Gênero:** RPG
- **Jogadores:** 1
- **Online:** Não
- **Preço:** US\$ 9,99
- **Legendas:** Inglês
- **Dublagem:** Inglês
- **Demo:** Não



Final Fantasy IX é um game que não brilhou como poderia em sua época. Naqueles tempos, todos estavam mais interessados no PlayStation 2 e em suas capacidades, e a aventura de Zidane e Garnet acabou meio que sendo colocada pra escanteio.

Felizmente, o game foi colocado à disposição na PSN e podemos então corrigir este erro.

Final Fantasy IX conta a conhecida história de um grupo de jovens que se opõem a um império tirânico. Apesar deste enredo já ter sido reciclado de todas as formas possíveis e imagináveis, ele funciona muito bem aqui, graças ao extremamente carismático elenco do game.

Temos Zidane Tribal, protagonista com coração de ouro, Garnet, a princesa que

anseia conhecer o mundo, Vivi, o adorável mago negro que questiona sua própria existência, Steiner, o cavaleiro que pondera se deve haver um limite para sua lealdade, e vários outros.

O sistema de jogo é o clássico das gerações 16-Bit e PsOne, com um mundo enorme a ser explorado, aeronaves, criaturas místicas, locações exóticas e coisas o suficiente para mantê-lo entretido por semanas. Diga adeus à sua vida social.

Experimente para ver como as coisas eram diferentes nos tempos antes de Lightning, Vanille, gráficos realistas e linearidade extrema e irritante. Imperdível, seja você um velho conhecedor da série ou apenas um fã de bons RPGs.

NOTA: 8,0

DLC'S

Conteúdo para aumentar a vida útil do seu jogo preferido



BUZZ CELEBRITIS

Preço: US\$ 5,99

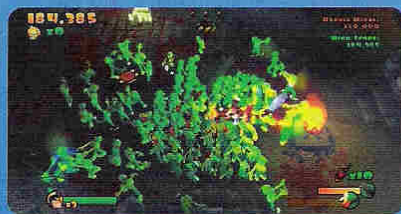
Pacote com perguntas extras sobre o mundo das celebridades.



SNOOKER GAME PACK

Preço: US\$ 2,99

Pacote com mesas extras e avatares.



BURN ZOMBIE BURN! IN SPACE...

Preço: US\$ 2,99

Pacote com novas fases.

DEMOS

Porque a melhor maneira de escolher é experimentando!



TALES OF MONKEY ISLAND

Experimente Tales of Monkey Island. E descubra por que esse é um dos jogos mais divertidos de todos os tempos. Divirta-se!



VOODOO DICE

Brincar de rolar um dado por caminhos e combinar seus números com os de barreiras para abrir passagens... um jogo de puzzle bem mais divertido do que parece.



PLANET MINIGOLF

Tiger Woods é complicado demais para você? Divirta-se em ambientes temáticos onde a precisão é aliada da diversão. Nada de simuladores!

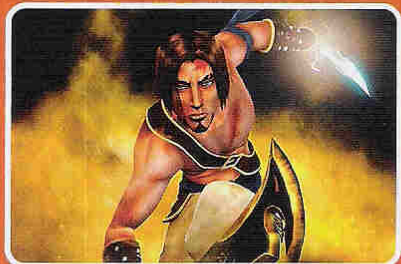


HAMSTERBALL

Um hamster dentro de uma bola transparente, rolando por caminhos onde nenhum roedor jamais esteve. Tudo ao melhor estilo Monkey Ball.

JOGOS DE PSP

Seu portátil também tem conteúdo na PSN



PRINCE OF PERSIA

Preço: US\$ 39,99

Tamanho: 1,59 GB



APRESENTA

VIDEO GAMES LIVE™

Sucesso absoluto em
2006, 2007, 2008 e 2009

Aguardem a 5ª Edição do maior evento
da Game Music que o mundo já viu.



Turnê América do Sul Outubro de 2010

www.videogameslive.com.br

PATROCÍNIO

REALIZAÇÃO

APOIO

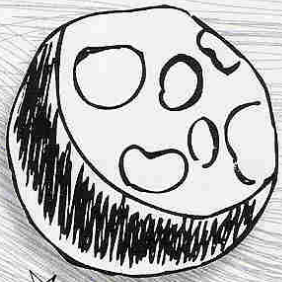
PROMOÇÃO



SECRETARIA DE CULTURA



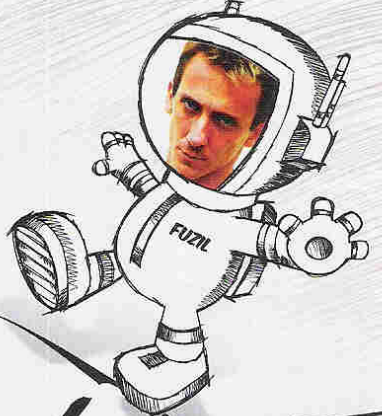
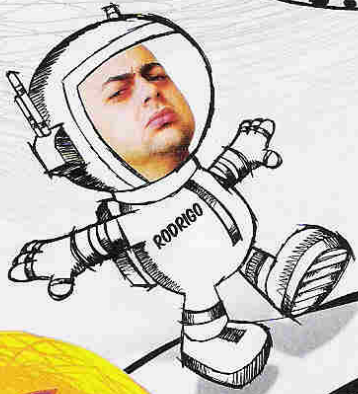
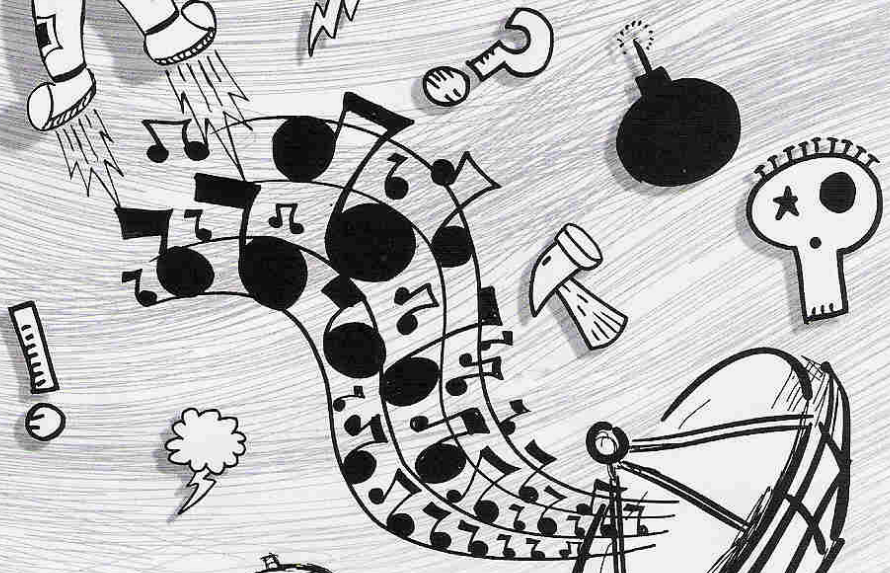
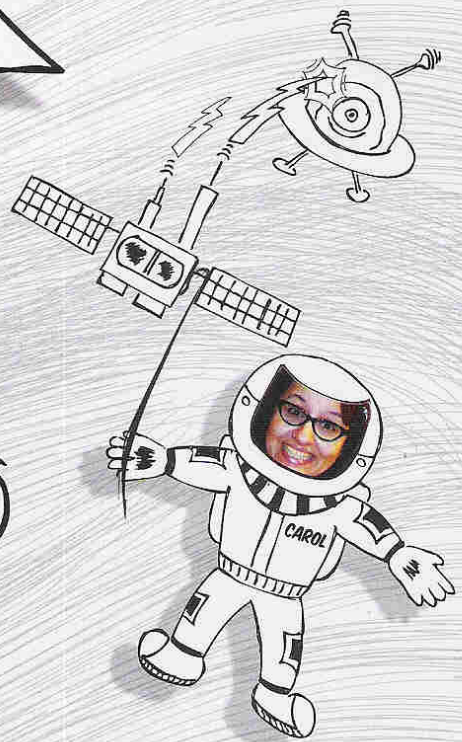
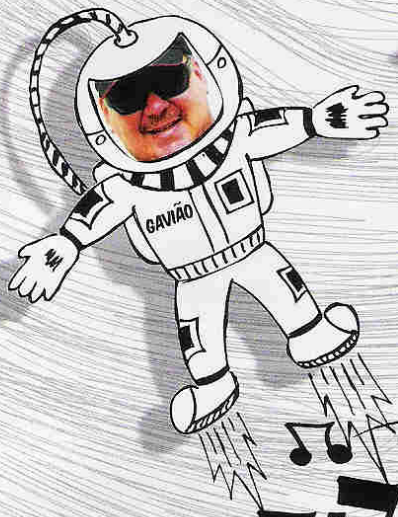
WF



TRANSANET.COM.BR

O QUE É,
O QUE É?

4 MALUCOS,
FAZENDO GRAÇA
POR UMA HORA, E
TODO MUNDO
RINDO DELES?



**Transa
Louca
4.0**

TRANSALOUCA 4.0. A NOVA VERSÃO DO PROGRAMA MAIS ENGRAÇADO DO RADIO FM DA UMA TURMA: RODRIGO, FUZIL, E AGORA GAVIÃO E CAROL, VEM CHEIOS DE GRAÇA E NOVIDADES PARA ANIMAR AS SUAS TARDES DE SEGUNDA A SEXTA, DAS 13H AS 14H. VOCE NÃO VAI PERDER ESSA.

SPLIT/SECOND VELOCITY

Ganhe troféus destruindo tudo à sua frente POR LEANDRO RODRIGUES



Escapar de um acidente também ajuda a encher a sua barra de power up

CATEGORIAS DE TROFÉUS

- Dificuldade: ★★☆☆☆
- Offline: 51
- Online: 0
- Modo central: 20
- Extras: 31
- Bronze: 38
- Prata: 10
- Ouro: 2
- Platina: 1
- É preciso terminar: 2 vezes



01. POWER UP

Ative o primeiro nível de power up. Para isso faça derrapagens (drift), pegue vácuo e escape de batidas. Depois, é só aparecer um símbolo azul na tela e aperte o **X** para ativá-lo. Esse troféu não é liberado quando você ativa um atalho.



02. I HAVE THE POWER

A exemplo do troféu anterior, acumule os três níveis de power up. Depois espere um símbolo vermelho na tela e aperte **○** para ativá-lo. (Não vale o tutorial).



03. RACE WINNER

Basta vencer um evento de corrida (Race). Logo no primeiro episódio você consegue isso. As corridas deste episódio são as mais fáceis.



04. ROPE A DOPE

Escape da eliminação com menos de cinco segundos no cronômetro. Em uma corrida, no modo Elimination, fique na última posição, sempre perto do carro da frente. Quando o cronômetro marcar cinco segundos, certifique-se de ter ao menos um nível no marcador de power up. Ative o poder e ultrapasse o adversário.



05. QUALIFIER

Vença as primeiras corridas do episódio 1 até acumular a quantidade necessária para o primeiro Elite Race.



06. ELIMINATOR

Vença a primeira disputa do modo Elimination. Esse modo explode o carro que está na última posição, sempre que o cronômetro zera. A melhor coisa a fazer é sempre manter um nível do power up na manga. Assim é possível eliminar o adversário que está na sua frente, assim que se aproximar.



07. RIGHT ON TRACK

Vença a primeira corrida Bônus. Essas corridas são liberadas depois de alcançar uma quantidade pré-determinada de créditos. Normalmente tudo é uma questão de corrida contra o tempo. A melhor coisa é decorar as pistas, e todas as suas armadilhas, para depois tentar bater o tempo determinado pelo sistema.



08. THE TIME IS RIGHT

Vença a primeira Season Detonator. Esse evento elimina o competidor que estiver por último quando o cronômetro zera. O primeiro eliminado sai em 60 segundos, os demais de 20 em 20 segundos. Tome cuidado, nos últimos segundos um

bipe avisa que seu carro está para explodir. Trate de ultrapassar o carro mais próximo, antes que seja tarde.



09. BULLY

Em um único evento destrua todos os participantes. Uma boa estratégia é participar do modo Detonator e esperar alguns adversários explodirem. Em seguida espere acumular os três níveis de Power Play e acione-o para derrubar o restante dos participantes.



10. WINNER

Complete o primeiro episódio do modo campanha do jogo. Para conseguir isso é necessário liberar a corrida Elite e chegar entre os três primeiros colocados.



11. CHEAPSKATE

Durante os circuitos existem alguns atalhos escondidos. Eles são identificados pelo símbolo de uma seta azul, apontando para cima. Espere um dos seus adversários acioná-los e passe coladinho nele.



12. FOLLOW ME

Durante um evento mude a rota duas vezes.



13. BETTER LUCK NEXT TIME

Igualzinho o anterior, mas desta vez você deve deixar o seu adversário acionar o atalho, abrir certa vantagem e depois bata assim que o atalho fechar.



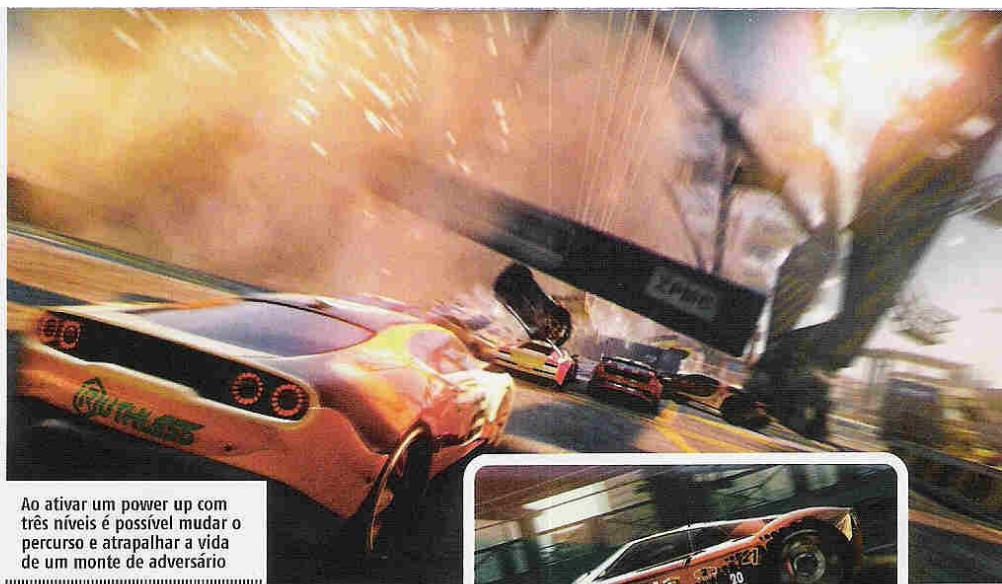
14. UNTOUCHABLE

Termine uma corrida sem bater nenhuma vez. As melhores para tentar isso são as do primeiro episódio.



15. ONCE, TWICE, THREE TIMES EVASIVE

Escape de três ondas de ataques do helicóptero nos modos Air Strike e Air Revenge Event. A melhor tática é ficar no centro da área



Ao ativar um power up com três níveis é possível mudar o percurso e atraparhar a vida de um monte de adversário

que está sofrendo os ataques dos mísseis. Isso facilita as manobras.



16. ON THE RUN

Vença o seu primeiro evento Air Strike. Nesse evento, basta fugir dos ataques do helicóptero. Siga pelo centro da área que está sofrendo os ataques.



17. SPLIT/SECOND

Fatalmente isso vai acabar acontecendo até o final do jogo. O objetivo é vencer uma corrida com menos de um segundo de diferença para o segundo colocado. Caso tenha que forçar esse troféu, diminua a velocidade, perto da linha de chegada e espere que o adversário empurre o seu carro.



18. SURVIVOR

Complete seis episódios do jogo. Esse troféu vem na metade do jogo.



19. CLEAR SKIES

Vença uma prova de Air Revenge. Esse modo é parecido com o Air Strike. Porém, em todos os ataques desviados ou de manobras realizadas, o seu carro ganha poder. Use-os para mandar mísseis de volta ao helicóptero e derrubá-lo antes do final do tempo.



CHECKLIST

- 01. Power UP
- 02. I Have The Power
- 03. Race Winner
- 04. Rope a Dope
- 05. Qualifier
- 06. Eliminator
- 07. Right On Track
- 08. The Time Is Right
- 09. Bully
- 10. Winner
- 11. Cheapskate
- 12. Follow Me
- 13. Better Luck Next Time
- 14. Untouchable
- 15. Once, Twice, Three Times Evasive
- 16. On The Run
- 17. Split/Second
- 18. Survivor
- 19. Clear Skies
- 20. Made The Podium
- 21. Season Champion
- 22. Perfection
- 23. Moving Ahead
- 24. Leading The Way
- 25. Eliminator Efficiency
- 26. Zero to hero
- 27. Frequent Flyer
- 28. Swept Away
- 29. The Pain Train
- 30. Shipwrecked
- 31. High Pipe
- 32. Heavyweight
- 33. High Five
- 34. Great Explorer
- 35. Going The Distance
- 36. Beat The Team
- 37. Beat The Team II: The Revenge
- 38. Keep On Truckin
- 39. Convoy
- 40. Fearless
- 41. Start Me Up
- 42. In Good Form
- 43. Out Of Reach
- 44. World Beater
- 45. Giant Killer
- 46. Team BlackRock
- 47. Completionist

LEGENDA

(H) Modo história - (E) Objetivos - (M) Multiplayer

● Bronze - ● Prata - ● Ouro - ● Platina

Quando usar um power up de três níveis, aperte **LT** para observar a catástrofe que você acabou de causar

TROFÉUS



20. MADE THE PODIUM

É necessário terminar os 12 episódios do jogo. Para isso, é necessário liberar as doze provas Elite e chegar às três primeiras colocações em todas elas. Não se esqueça de usar os carros liberados. Isso facilita muito.



21. SEASON CHAMPION

Termine o jogo, e o campeonato, em primeiro lugar. A melhor maneira de conseguir isso sem grande estresse é chegando entre os três primeiros colocados e acumulando créditos. Libere os carros novos e volte nas provas anteriores para conquistar a primeira colocação. Os pontos para os campeonatos são acumulados nas provas Elite.



22. PERFECTION

Termine todas as provas do jogo em primeiro lugar. Ao todo são mais de 100 provas dos mais variados tipos. Use a estratégia do troféu anterior, ou seja, não se preocupe logo de cara com o primeiro lugar. Termine entre os três primeiros, pegue créditos, libere carros poderosos e volte nas competições anteriores para, ai sim, conquistar o lugar mais alto do podium.



23. MOVING AHEAD

Vença seis bonus round. Veja o troféu Right On Track.



24. LEADING THE WAY

Vença todos os doze bonus round. Veja o troféu Right On Track.



25. ELIMINATOR EFFICIENCY

É necessário permanecer em primeiro lugar durante cada uma das eliminações de um evento, no modo Eliminator. Pode parecer fácil, mas dá uma dor de cabeça. A melhor maneira é ir ao modo Quick Play e tentar, tentar e tentar. Carros melhores se são bem nessa tarefa, portanto, tente esse troféu depois de ter eliminado vários episódios.



26. ZERO TO HERO

O objetivo é, em uma única mudança de rota, sair da última posição para a primeira. Acumule poder, quando passar em um local de mudança de rota (símbolo vermelho na tela) acerte o alvo e torça para ganhar a primeira posição.



27. FREQUENT FLYER

Durante a pista "Airport Terminal" acumule o Power Play do nível 2. Siga até o primeiro posto de gasolina e acione o poder para modificar a pista para o lado esquerdo. Use o poder uma segunda vez e faça o avião cair. O objetivo é acertar três adversários com essa explosão.



28. SWEEP AWAY

Durante a pista "Canyon", assim que passar ao lado da barragem, use um poder de nível 2 e acerte três inimigos de



Aquela torre ao fundo é capaz de mudar tudo na pista. Use um combo com três níveis e veja o show

uma só vez.



29. THE PAIN TRAIN

Durante a pista "Expressway" acumule o Power Play nível 2. Perto da linha de chegada, acione-o para derrubar o trem, em cima do viaduto, e acerte três inimigos de uma só vez.



30. SHIPWRECKED

Durante a pista "Port Bridge" acumule o Power Play nível 2. Perto da largada existe um navio, acione o poder para conseguir passar por cima do convés dele. Um pouco mais a frente existe outro navio, é necessário acionar o poder para fazer esse navio correr para a lateral e pegar ao menos três inimigos.



31. HIGH PIPE

Durante a pista "Power Plant" acumule o Power Play nível 2. Use o poder nas torres desta pista e acerte ao menos três inimigos com isso.



32. HEAVYWEIGHT

Acerte 1.000 adversários com um Power Play. A única maneira de conseguir isso é jogando, jogando e jogando. É possível acessar as estatísticas ao final de cada uma das provas.



33. HIGH FIVE

Mais um troféu que só é liberado jogando muito. Você precisa acumular 5 minutos com o carro no ar.



34. GREAT EXPLORER

Você precisa causar 50 mudanças de rotas, usando o Power Play nível

2. Uma boa pista para acumular isso é na Port Bridge, onde existem várias alternativas de rotas. Faça a festa!



35. GOING THE DISTANCE

No mesmo estilo do troféu Heavyweight. Aqui você precisa acumular 1.081 milhas durante o jogo. Corra muito, várias vezes na mesma pista.



36. BEAT THE TEAM

O objetivo é bater o tempo mais apertado do jogo todo. Durante a pista "Construction Site", no modo Detonator. Grave ai, você precisa fazer abaixo de 1 minuto em 7 segundos. Não tem outro jeito se não treinar muito.



37. BEAT THE TEAM II: THE REVENGE

O objetivo também é bater o tempo, porém um pouco menos apertado. Durante a pista "Power Plant", no modo Detonator. Você deve fazer o traçado completo em menos de 1 minuto e 18 segundos. Não tem outro jeito se não treinar muito.



38. KEEP ON TRUCKIN

Vença o seu primeiro evento Survival no episódio. O objetivo deste modo é escapar dos barris de explosivos que caem dos caminhões. Fique de olho, normalmente os caminhões ficam mais para um lado da pista. Desvie e siga pelo lado oposto.



39. CONVOY

Passa por 12 caminhões seguidos no modo Survival, sem bater. Não esqueça de desviar dos barris vermelhos.



40. FEARLESS

Depois que acabar o tempo no modo Survival, o modo entra em Sudden Death, ou seja, morte súbita. Se você bater mais uma vez, o jogo acaba. Durante a morte súbita você precisa passar por cinco caminhões sem bater.



41. START ME UP

Basta jogar uma corrida online, até o final. Não precisa ganhar, apenas participar.



42. IN GOOD FORM

Conquiste a posição 25 no ranking. Veja os troféus World Beater.



43. OUT OF REACH

Conquiste a posição 25 no ranking. Veja os troféus World Beater.



44. WORLD BEATER

Conquiste a posição 1 no ranking. Esse ranking se baseia na posição dos competidores online. Quanto melhor nas corridas, melhor é o seu ganho. Ao começar a partida, você está no nível 99. Chegar entre os primeiros significa ganho no ranking, chegar em último significa perder posição.

Um bom desempenho nas partidas online depende da sua habilidade, conhecimento do traçado e armadilhas da pista e principalmente dos carros que você já liberou.



45. GIANT KILLER

Vença um oponente que tenha um nível 10 posições acima da sua no ranking. Essa é simples, assim que começar fique de olho em um adversário com 10 posições a mais que você.



46. TEAM BLACKROCK

O objetivo é ganhar uma partida de um dos membros da produtora BlackRock. Porém, como se trata de um troféu viral, basta ganhar de alguém que já tenha esse troféu. Uma boa maneira de conseguir isso é ficar de olho nos troféus do seu adversário. Se no carro dele tiver o adesivo deste troféu, faça de tudo para chegar na frente dele. Esse troféu já está bastante difundido no modo online. Conseguimos esse na primeira partida que disputamos online.



47. COMPLETIONIST

Conquiste todos os troféus de Split/Second.

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@europenet.com.br. Você pode conferir o ranking geral no GameBlog (www.gameblog.com.br).

RANKING D&T PLAYSTATION

PlayStation 1º lugar: **LEON_MELO**

★ 26
42%



5324

72
331
1045
3876

POS.	PSN-ID	LVL	%	Trophies	Trophies	Trophies	Trophies	Trophies
2	"Dropeti"	24	46	75	286	921	3258	4540
3	"ReVolTS_BR"	21	86	66	266	754	2431	3517
4	"FaCaNaCaVelra_BR"	19	82	37	194	676	2282	3189
5	"RavenXBR"	18	55	49	193	500	1817	2559
6	"Daniel1982RJ"	17	62	27	145	508	1857	2537
7	"Edu110"	17	48	45	167	492	1466	2170
8	"THRASHsp"	17	43	29	152	504	1697	2382
9	"Gpbmirabeau"	17	34	20	153	469	1823	2465
10	"rfvayanos"	16	87	27	156	466	1474	2123
11	"Gugol"	16	72	31	131	415	1596	2173
12	"don-30_"	16	70	31	131	414	1588	2164
13	"TUKA_RÓSSI"	16	30	30	122	400	1472	2024
14	"GoD_Br83"	16	29	30	114	402	1511	2057
15	"DikVigaristaBr"	16	28	18	102	385	1752	2257
16	"renee_roots"	16	1	23	107	386	1516	2032
17	"Beto3D"	15	94	22	117	365	1472	1976
18	"DOURINATORbr"	15	88	21	108	381	1475	1985
19	"pitboystm"	15	76	29	125	342	1290	1786
20	"atanascovich"	15	63	29	101	334	1385	1849
21	"enasorodraude"	15	56	31	117	388	1119	1655
22	"Lon3000"	15	49	28	104	361	1246	1739
23	"Foc4666"	15	26	24	100	323	1274	1721
24	"FlavioGALVAO"	15	13	27	104	343	1106	1580
25	"coraxbio"	15	11	23	109	346	1107	1585
26	"ARAGORN_SP"	15	6	17	104	302	1271	1694
27	"chris-claire-jil"	15	1	26	86	330	1185	1627
28	"Daniel-SP"	14	78	19	88	294	1209	1610
29	"wagnerlima"	14	77	12	83	317	1271	1683
30	"walcow"	14	72	15	97	320	1120	1552
31	"Felipelsj"	14	68	18	83	282	1223	1606
32	"Cantuario"	14	56	21	101	300	979	1401
33	"fluminensezo"	14	51	18	89	297	1063	1467
34	"Doidao666"	14	44	18	90	273	1066	1447
35	"Pena666"	14	43	20	80	263	1118	1481
36	"BenjBr"	14	34	7	80	266	1220	1573
37	"gustavo_aguiar"	14	33	13	67	288	1177	1545
38	"FILOS_BR"	14	30	24	93	270	911	1298
39	"Shadow_knight7"	14	18	15	75	262	1078	1430
40	"D_DIGOMAU"	14	17	17	96	308	828	1249
41	"nhervas"	14	14	13	71	245	1141	1470
42	"WOLFRAINX"	13	96	6	65	256	1139	1466
43	"Lord-Kadu"	13	92	17	81	235	931	1264
44	"Jr_e_Mi"	13	85	17	72	238	943	1270
45	"dougkiller"	13	85	14	65	228	1041	1348
46	"rafinhaaa"	13	81	10	72	262	959	1303
47	"NUMERO_PI"	13	77	20	80	211	871	1182
48	"maceulinho"	13	77	19	86	232	804	1141
49	"CRUEL-MANIAC-1"	13	71	12	68	220	990	1290
50	"BETO-09"	13	70	8	62	241	1025	1336
51	"ViBraTto"	13	69	10	61	218	1051	1340
52	"Canedo14"	13	69	9	54	241	1057	1361
53	"Igor665"	13	55	18	64	210	874	1166
54	"MalucoNoPedaco"	13	49	17	68	262	726	1073
55	"S_Spiros"	13	49	14	86	260	661	1021
56	"Doidao_BR"	13	44	9	56	216	959	1240
57	"RodrigoGodó"	13	44	8	40	218	1067	1333
58	"GustaBr"	13	36	18	71	170	812	1071
59	"RaphaCWB"	13	35	13	61	198	872	1144
60	"Thiago47"	13	33	18	66	236	692	1012

UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

Conquiste troféus caçando tesouros POR LEANDRO RODRIGUES



01. BRUTAL BRAWLER

Elimine cinco inimigos com um combo brutal. Basta chegar perto de um inimigo e fazer o combo **■, ▲, ■**. Não é necessário fazer isso com inimigos seguidos e, fatalmente, você vai acumular essa quantidade até o final do jogo.



02. BRUTAL EXPERT

Elimine cinco inimigos, seguidos, com um combo brutal. Basta chegar perto de um inimigo e fazer o combo **■, ▲, ■**. Nesse troféu é necessário fazer isso com cinco vítimas seguidas.



03. BRUTAL SLUGGER

Elimine vinte inimigos com um combo brutal. Basta chegar perto de um inimigo e fazer o combo **■, ▲, ■**. Não é necessário fazer isso com inimigos seguidos e, fatalmente, você vai acumular essa quantidade até o final do jogo.



04. STEEL FIST

Elimine cinco inimigos com um único golpe, depois de acertá-los com tiro. Para acertar um tiro, sem acabar com eles de uma vez, atire sem mirar com o **L1**. Normalmente isso vai deixar o alvejado um pouco desorientado, corra e acerte **■**. Repita isso com outros quatro inimigos. Não é necessário fazer isso com inimigos seguidos.



05. STEEL FIST EXPERT

Use a dica do troféu anterior, porém faça isso com cinco inimigos seguidos.



06. HEADSHOT EXPERT

Elimine cinco inimigos com um tiro bem na cabeça do inimigo. Esse troféu é bem fácil, principalmente se você usar bem o sistema de proteção do jogo. É possível fazer isso ainda na primeira missão, mas, caso não consiga, não se preocupe, a quantidade vai acumulando durante o jogo.



07.10 HEADSHOTS

Aproveite a empolgação e elimine dez inimigos com um tiro na cabeça.



08.30 HEADSHOTS

Provavelmente agora você já é a fera em mirar na testa do adversário. Faça isso 30 vezes para ganhar mais um troféu.



09. FIRST TREASURE

Encontre um tesouro. Esse troféu pode ser conquistado no capítulo 2. Veja a localização na página 130.



10. BEGINNER FORTUNE HUNTER

Encontre cinco tesouros. Esse troféu também pode ser conquistado logo no capítulo 2. Veja a localização na página 130.



11. DYNO-MIGHT!

Mate três inimigos com uma só explosão. Com uma granada ou uma explosão simples. Essa dica vale para o troféu Expert Dyno-Might! Espere até o capítulo 4, na área do penhasco, junto aos destroços. Pegue o lança-chamas do soldado que está ali e mire nos grupos que se formam.



12. EXPERT DYNO-MIGHT!

Mate três inimigos com uma só explosão, cinco vezes. Aproveite a dica do troféu anterior e faça o processo mais quatro vezes. As explosões são acumulativas, ou seja, mesmo que não fizer tudo no capítulo 4, vale nas outras fases. Explosões com granadas também funcionam.

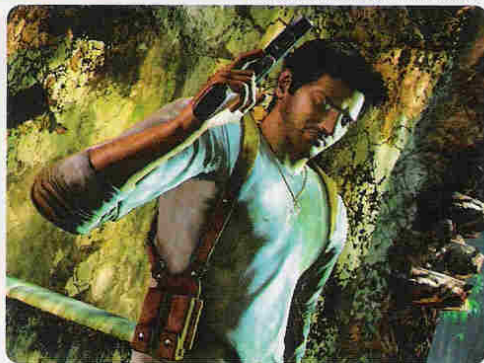




Matar determinado número de inimigos com armas diferentes rende vários troféus para sua coleção

CATEGORIAS DE TROFÉUS

- Dificuldade: ★★☆☆☆
- Offline: 5
- Online: 46
- Modo central: 5
- Extras: 46
- Bronze: 38
- Prata: 10
- Ouro: 2
- Platina: 1
- É preciso terminar: 2 vezes



13. NOVICE FORTUNE HUNTER

Encontre dez tesouros. Esse troféu vem no capítulo 4, desde que você não tenha deixado nenhum tesouro escapar. Veja a localização deles na página 130.



14. ENTHUSIAST FORTUNE HUNTER

Encontre 15 tesouros. Esse troféu também pode ser liberado no capítulo 4. Veja a localização na página 130.



15. RELIC FINDER

Encontre essa relíquia no capítulo 5. Veja a localização deles na página 130.



16. RUN-AND-GUNNER

Acabe com 20 inimigos sem usar o **L3** para mirar. Não é difícil e também é acumulativo. Basta chegar perto do inimigo atirando sem se preocupar onde vai acertar.



17. INTERMEDIATE FORTUNE HUNTER

Encontre 20 tesouros. Esse troféu é liberado no capítulo 5. Veja a localização na página 130.



18. HANGMAN

Mate dez inimigos enquanto estiver pendurado em algum lugar. Não perca nenhuma oportunidade de fazer isso. As mortes são acumulativas e você deve fazer isso até o final do jogo.



19. GRENADE HANGMAN

Mate dez inimigos, jogando granadas, enquanto estiver pendurado em algum lugar. Não perca nenhuma oportunidade de fazer isso. As mortes são acumulativas e você deve fazer isso até o final do jogo.



20. SKILLED FORTUNE HUNTER

Encontre 25 tesouros. Esse troféu é liberado no capítulo 6. Veja a localização na página 130.



21. PROFICIENT FORTUNE HUNTER

Encontre 30 tesouros. Esse troféu é liberado no capítulo 10. Veja a localização na página 130.



22. ADVANCED FORTUNE HUNTER

Encontre 35 tesouros. Esse

POS.	PSN-ID	LVL	%					
61	"BRsombra"	13	31	6	44	211	1011	1272
62	"Burds"	13	29	15	65	178	833	1091
63	"Rodrigo138"	13	27	12	61	199	838	1110
64	"Diego_Oliveira"	13	27	12	57	203	857	1129
65	"Tatu_Ripa"	13	27	10	56	219	851	1136
66	"PurUoss0"	13	26	6	39	215	1006	1266
67	"meca4"	13	25	8	66	207	829	1110
68	"rn666rodrigues"	13	24	16	55	212	785	1068
69	"GLADIADORBR"	13	16	6	69	210	782	1067
70	"JoseMauro"	13	14	14	57	206	753	1030
71	"Os-Metralhas"	13	13	4	47	204	933	1188
72	"rick2211"	13	6	10	36	205	887	1138
73	"TTV_BR"	13	4	16	64	195	660	935
74	"katrushnefrobol"	13	3	10	59	159	828	1056
75	"Telmo-SP"	13	1	13	64	193	676	946
76	"GustavoKP"	12	99	9	49	199	797	1054
77	"alex_leroy"	12	96	9	61	203	699	972
78	"lobovegeta"	12	93	9	48	198	772	1027
79	"Caipira"	12	92	12	63	169	698	942
80	"LUIS_malukoBR"	12	91	10	58	182	724	974
81	"Agente00789"	12	87	11	52	179	731	973
82	"Utopico"	12	86	13	46	179	736	974
83	"Gnomo212"	12	86	10	48	169	781	1008
84	"FabioShinobi"	12	85	12	49	184	719	964
85	"SirGalaaz"	12	82	12	49	185	700	946
86	"animah234567890"	12	82	2	38	173	910	1123
87	"re_manzoli"	12	74	9	49	198	664	920
88	"DenysFelipe"	12	73	14	53	185	604	856
89	"pegasus0512"	12	73	6	50	164	761	981
90	"Will_Zeppelin"	12	73	6	38	155	847	1046
91	"milsoinline"	12	70	5	40	193	759	997
92	"PRLSILVA"	12	68	7	42	204	688	941
93	"leandro_17"	12	67	11	56	175	609	851
94	"leandro_BR"	12	64	3	48	186	716	953
95	"alexguima80"	12	61	15	60	154	544	773
96	"GILL_OH"	12	59	10	43	177	652	882
97	"DFTENORIO"	12	51	1	37	150	808	996
98	"ZHeder"	12	50	6	43	169	670	888
99	"micaelovo"	12	48	6	42	147	705	900
100	"arturfrazaolima"	12	47	7	39	145	713	904
101	"Kmel078"	12	44	1	28	136	853	1018
102	"raulmatos"	12	42	6	39	155	675	875
103	"bel_rossi8"	12	40	6	41	155	656	858
104	"paulinho_3010"	12	39	2	35	154	737	928
105	"beto1920"	12	32	12	48	130	550	740
106	"Montatah"	12	29	11	36	173	532	752
107	"severo_luis"	12	26	2	35	129	715	881
108	"marciotrofeus"	12	24	7	50	143	526	726
109	"Tiaguinho171"	12	22	7	42	148	553	750
110	"keyblader2"	12	19	8	31	125	639	803
111	"kaio17"	12	19	6	37	161	552	756
112	"marcosvmendes"	12	18	2	23	148	709	882
113	"BRUNNO_DANTE"	12	14	10	48	127	481	666
114	"shinoda3004"	12	13	8	29	136	599	772
115	"MRBF"	12	9	9	42	119	520	690
116	"sertao1984"	12	9	5	30	141	596	772
117	"juliojujitsu"	12	9	5	30	136	604	775
118	"Cazelato"	12	4	6	24	128	618	776
119	"GODErik"	12	1	9	37	127	492	665
120	"leanflu"	12	1	8	43	107	501	659
121	"IlusionEX"	12	1	2	27	135	612	776
122	"grilo42910456x"	11	88	9	33	127	491	660
123	"Heitormpa"	11	86	6	38	132	484	660
124	"GlauberMA0"	11	80	6	29	121	552	708
125	"roddinneyjk2"	11	74	7	28	128	525	688
126	"Grogbitt"	11	58	3	28	109	589	729
127	"HardDie"	11	57	8	41	117	434	600
128	"nunes0906"	11	50	6	29	130	495	660
129	"reginaldotkd"	11	44	8	35	130	426	599
130	"claudivan2010"	11	37	9	44	102	407	562
131	"MarquinaBR"	11	29	8	33	117	444	602
132	"leandromt"	11	25	9	42	133	341	525
133	"remorroni"	11	20	6	34	127	431	598
134	"RNishida"	11	12	8	35	116	412	571
135	"fattadilbert"	11	5	1	23	152	487	663
136	"MongeMENGAO"	11	2	6	30	133	418	587
137	"tbmotta"	10	93	5	41	119	381	546



A shotgun é uma das armas mais bacanas de utilizar. Avuse dela e ganhe um troféu. Tem como ser melhor?

troféu é liberado no capítulo 13. Veja a localização na página 130.



23. PROFESSIONAL FORTUNE HUNTER

Encontre 40 tesouros. Esse troféu é liberado no capítulo 13. Veja a localização na página 130.



24. SENIOR FORTUNE HUNTER

Encontre 45 tesouros. Esse troféu é liberado no capítulo 14. Veja a localização na página 130.



25. 50 KILLS: PM - 9MM

Mate 50 inimigos usando a PM - 9mm. É simples, basta acertar os seus inimigos com essa arma. Vale mirar, acertar sem querer e tudo mais que você quiser.



26. 50 KILLS: 92FS - 9MM

Mate 50 inimigos usando a 92FS - 9mm.



27. 50 KILLS: MICRO - 9MM

Mate 50 inimigos usando a Micro - 9mm.



28. EXPERT FORTUNE HUNTER

Encontre 50 tesouros. Esse troféu é liberado no capítulo 15. Veja a



localização na página 130.

29. 20 KILLS: WES - 44

Mate 20 inimigos usando a Wes - 44.



30. 20 KILLS: DESERT 5

Mate cinco inimigos usando a Desert 5.



31. CRAK FORTUNE HUNTER

Encontre 55 tesouros. Esse troféu é liberado no capítulo 16. Veja a localização na página 130.



32. 30 KILLS: MP40

Mate 30 inimigos usando a MP40. A quantidade é acumulativa.



33. 50 KILLS: AK-47

Mate 50 inimigos usando a AK-47. A quantidade é acumulativa.



34. 50 KILLS: M4

Mate 50 inimigos usando a M4. A quantidade é acumulativa.



35. 30 KILLS: DRAGON SNIPER

Mate 30 inimigos usando a Dragon Sniper. A quantidade é acumulativa.



36. 50 KILLS: MOSS-12

Mate 50 inimigos usando a Moss-12. A quantidade é acumulativa. Vale voltar



depois de terminar o jogo.

37. MASTER FORTUNE HUNTER

Encontre 60 tesouros. Esse troféu é liberado no



Eliminar uma certa quantidade de inimigos, só na porrada, rende um troféu. Arma de tiro + porrada, outro



capítulo 21. Veja a localização na página 130.

38. 50 KILLS: SAS-12

Mate 50 inimigos usando SAS-12. A quantidade é acumulativa.



39.30 KILLS: M79

Mate 30 inimigos usando M79. A quantidade é acumulativa.



40. 20 KILLS: MK-NDI

Mate 20 inimigos usando Mk-NDI. A quantidade é acumulativa.



41. STEATH ATTACKER

Mate 20 inimigos, pelas costas, e sem chamar a atenção de ninguém. Se aproxime do inimigo, aperte **[R]**. Drake vai acabar com ele sem dar chance para o coitado. Uma boa fase para fazer isso é no capítulo 5, dentro do castelo.



42. 100 HEADSHOTS

Acerte 100 inimigos com tiros na cabeça. Caso não consiga fazer isso durante o modo história, volte em alguma fase para completar o trabalho.



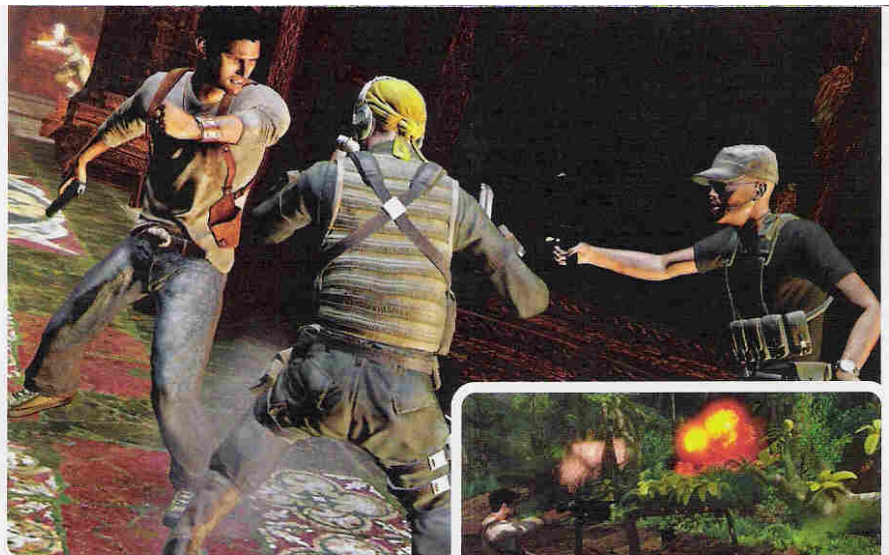
43. SURVIVOR

Mate 50 inimigos seguidos, sem morrer. Tome cuidado, mas não é difícil. Tente fazer isso nas primeiras fases, onde existem menos inimigos e tudo é mais fácil.



44. CHARTED! – EASY

Termine o jogo na dificuldade Easy. Recomendamos que você jogue diretamente nas dificuldades mais altas.



45. CHARTED! – NORMAL

Termine o jogo na dificuldade Normal.



46. CHARTED! – HARD

Termine o jogo na dificuldade Hard. Normalmente recomendaríamos seguir direto nesta dificuldade, mas o melhor é terminar em uma dificuldade abaixo para ganhar itens e trapaças. Depois, use essas trapaças para terminar nessa dificuldade.



47. CHARTED! – CRUSHING

Termine o jogo na dificuldade Crushing. Use a dica do troféu anterior, ou seja, abuse dos itens que você liberou nos níveis mais fáceis.



48. PLATINUM TROPHY

Conquiste todos os troféus anteriores.

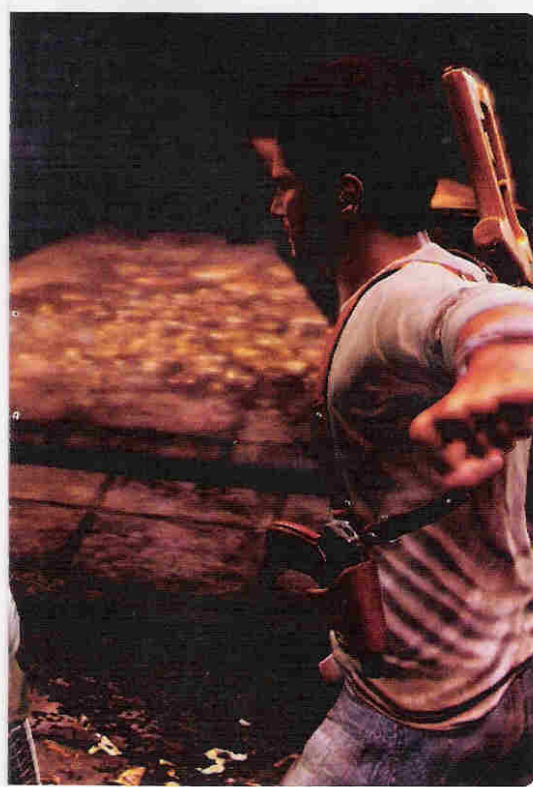


CHECKLIST

01. Brutal Brawler	<input type="checkbox"/>
02. Brutal Expert	<input type="checkbox"/>
03. Brutal Slugger	<input type="checkbox"/>
04. Steel Fist	<input type="checkbox"/>
05. Steel Fist Expert	<input type="checkbox"/>
06. Headshot Expert	<input type="checkbox"/>
07. 10 Headshots	<input type="checkbox"/>
08. 30 Headshots	<input type="checkbox"/>
09. First Treasure	<input type="checkbox"/>
10. Beginner Fortune Hunter	<input type="checkbox"/>
11. Dyno-Might!	<input type="checkbox"/>
12. Expert Dyno-Might!	<input type="checkbox"/>
13. Novice Fortune Hunter	<input type="checkbox"/>
14. Enthusiast Fortune Hunter	<input type="checkbox"/>
15. Relic Finder	<input type="checkbox"/>
16. Run-and-Gunner	<input type="checkbox"/>
17. Intermediate Fortune Hunter	<input type="checkbox"/>
18. Hangman	<input type="checkbox"/>
19. Grenade Hangman	<input type="checkbox"/>
20. Skilled Fortune Hunter	<input type="checkbox"/>
21. Proficient Fortune Hunter	<input type="checkbox"/>
22. Advanced Fortune Hunter	<input type="checkbox"/>
23. Professional Fortune Hunter	<input type="checkbox"/>
24. Senior Fortune Hunter	<input type="checkbox"/>
25. 50 Kills: PM – 9mm	<input type="checkbox"/>
26. 50 Kills: 92FS – 9mm	<input type="checkbox"/>
27. 50 Kills: Micro – 9mm	<input type="checkbox"/>
28. Expert Fortune Hunter	<input type="checkbox"/>
29. 20 Kills: Wes – 44	<input type="checkbox"/>
30. 20 Kills: Desert 5	<input type="checkbox"/>
31. Crak Fortune Hunter	<input type="checkbox"/>
32. 30 Kills: MP40	<input type="checkbox"/>
33. 50 Kills: AK-47	<input type="checkbox"/>
34. 50 Kills: M4	<input type="checkbox"/>
35. 30 Kills: Dragon Sniper	<input type="checkbox"/>
36. 50 Kills: Moss-12	<input type="checkbox"/>
37. Master Fortune Hunter	<input type="checkbox"/>
38. 50 Kills: SAS-12	<input type="checkbox"/>
39. 30 Kills: M79	<input type="checkbox"/>
40. 20 Kills: Mk-NDI	<input type="checkbox"/>
41. Steath Attacker	<input type="checkbox"/>
42. 100 Headshots	<input type="checkbox"/>
43. Survivor	<input type="checkbox"/>
44. Charted! – Easy	<input type="checkbox"/>
45. Charted! – Normal	<input type="checkbox"/>
46. Charted! – Hard	<input type="checkbox"/>
47. Charted! – Crushing	<input type="checkbox"/>
48. Platinum Trophy	<input type="checkbox"/>

LEGENDA

(H) Modo história – (E) Objetivos – (M) Multiplayer
● Bronze – ● Prata – ● Ouro – ● Platina



Mapa dos Tesouros

Durante o jogo, não tenha vergonha de olhar essas páginas e descobrir onde estão todos os tesouros. Ao todo, são 60 tesouros e uma relíquia

CAPÍTULO 2



1 Depois de passar pelo beco, em cima das pedras, do lado esquerdo.



2 Em cima de um dos pilares (o que tem uma árvore em cima). Do lado esquerdo.



3 Dentro do templo, do lado esquerdo do local onde você derruba uma viga.



4 Pule na água, entre no trecho escuro e siga para o lado direito, atrás da pedra.



5 Ainda dentro do templo, do lado direito de um vaso quadrado.

CAPÍTULO 3



6 Do lado de fora, à esquerda, no terceiro pilar, perto da vegetação.



7 Suba o cipó, no alto está o tesouro.



8 Em cima do navio, bem na ponta suspensa.



9 Perto da estrutura no centro da tela, vire para a esquerda, o troféu está nas árvores.



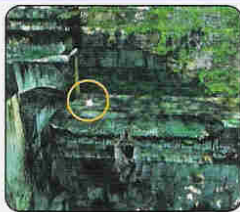
10 Em frente ao lago, do lado esquerdo, junto à vegetação.



11 Perto da viga de madeira, que serve de ponte. Desça do lado oposto e pegue-o.



12 Na área dos pilares, vire à direita e pegue na sombra, do lado direito.



13 Na área do confronto, entre nas ruínas e suba na parede do outro lado.



14 Ainda perto das ruínas, na vegetação do lado oposto do tesouro anterior.



15 Desça até a parte mais baixa, do lado direito, no canto tem mais um tesouro.

CAPÍTULO 5

16 Na parte das armadilhas, do lado direito da porta.



17 Ao terminar de escalar a montanha, do lado direito.



18 Depois de passar pelo segundo conjunto de armadilhas. Nas árvores.



19 Na guarita do lado direito da escada, ao fundo.



20 Na área do caminhão, junto à grade, do lado direito.

CAPÍTULO 6

21 Na área do duto, entre na sala do lado direito e pegue-o em cima da caixa.



22 No alto, perto da torre, do lado esquerdo da árvore.



23 Do lado esquerdo da escada. Perto da grade.



24 Na área onde você usa uma metralhadora fixa, desça as escadas, está à direita.



25 Na área em frente ao castelo, do lado esquerdo, em cima da viga.

CAPÍTULO 8

26 Na área do lago, entre na sala e pegue-o do lado direito da porta.



27 Na mesma área, siga até a sala ao fundo, a única com teto. Pegue-o ao fundo.



28 De frente para a torre. Elimine todos, siga para a esquerda, junto à parede.



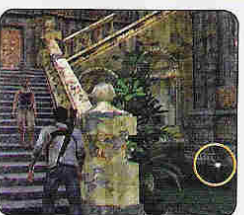
29 Deslize pela corda na torre, desça a escada. Ele está do lado direito.



30 Dentro da casa, suba as escadas. No alto, do lado esquerdo da janela.

CAPÍTULO 9**CAPÍTULO 10****CAPÍTULO 11****CAPÍTULO 13**

31 Nas escadas, suba até a bifurcação e escolha o lado direito.



32 Na área da escada, na parte de baixo, do lado direito.



33 Suba a escada, no corredor escuro, no final, do lado oposto da porta.



34 No meio da ponte, pule no espaço do lado esquerdo.



35 Antes de subir a escada, siga para a direita. Desça e pegue-o, na água.



36 Desça até a parte mais baixa da sala, destrua os explosivos à direita.



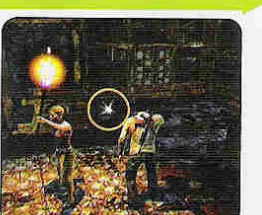
37 Desça a escada e suba na sacada do lado direito.



38 Na mesma sala do lado direito, mas do lado oposto desta sacada.



39 Ainda nesta sala, do lado oposto no outro canto desta sala.



40 Siga pelo corredor do último tesouro e vire para o lado esquerdo.

TROFÉUS

CAPÍTULO 14



41 Desça no corredor, do lado direito da tocha. Está à esquerda da sala.



42 Na área do lado direito, depois de descer as escadas.



43 Embaixo da cachoeira, do lado esquerdo da escada.



44 Suba a escada com grades nas laterais e vire a esquerda.



45 Entre na nova sala e vire para o lado direito.

CAPÍTULO 15



46 Depois de girar a manivela e abrir a porta. Saia e pegue o item do lado direito.



47 Passe a sala redonda, com um buraco no chão. Siga o corredor até o final.



48 Na igreja. Mate os dois guardas e pegue-o do lado direito.



49 Ainda na igreja, do lado direito do vitral desta sala.



50 Dentro da cripta, com luz azul.

CAPÍTULO 16



51 No cemitério, atrás da tumba, no fundo do lado direito.



52 Ainda no cemitério. Faça uma linha reta em frente ao último tesouro.



53 Suba as escadas do lado direito. No alto da passarela, pegue o tesouro.



54 Suba as escadas do lado esquerdo, fique em frente ao abajur e pule na viga.

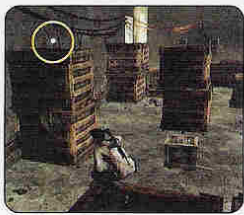


55 Desça as escadas e pule no pilar do lado direito.

CAPÍTULO 18



56 No corredor com criaturas, vire à esquerda e pegue o tesouro.



57 Na sala com várias caixas. Está em cima de uma delas.



58 Depois de subir a longa escada de mão, vire à esquerda, junto ao buraco.



59 Do lado direito da entrada.



60 Atrás da coluna, na sala escura.

RELÍQUIA

Se não bastassem seis dezenas de tesouros para caçar no jogo, ainda existe uma relíquia que você só encontra no capítulo 5, um pouco antes do primeiro tesouro da fase.

Suba as escadas, ao entrar na área dos caminhões e siga para a esquerda.



QUER SABER COMO SEU NOME
INFLUENCIA A SUA VIDA? LEIA!

UMA REVISTA PARA MENTES CURIOSAS

BBC Knowledge

Para saber e

conhecer.

CIÊNCIA • HISTÓRIA • NATUREZA

www.bbcknowledge.com



Seu nome é a sua marca

PESQUISAS COMPROVAM: O NOME INFLUENCIA VIDA, AMORES, SUCESSO PESSOAL E CHANCES PROFISSIONAIS

tt Duetto

Julho 2010 | Nº 13

R\$ 10,90



MORRER E REVIVER NA SALA DE CIRURGIA



E SE A RAÇA HUMANA SUMISSE DO PLANETA?



EVOLUÇÃO EXPLICA POR QUE SOMOS MONOGÂMICOS

Por que sentimos dor?

Você acredita que seu nome influencia, e muito, a pessoa que você é? Descubra na edição deste mês da revista **CONHECER**. E ainda: O que aconteceria se desaparecêssemos da face da Terra? É possível matar um paciente para lhe salvar a vida? Isso e muito mais nesta revista feita para mentes curiosas! **Já nas bancas.**

PARA SABER E

conhecer.

www.lojaduetto.com.br

Duetto
EDITORIAL

PLAYSHOP

PARA ANUNCIAR ENTRE EM CONTATO COM A PUBLICIDADE
TEL.: (11) 3038-5093
publicidade@europenet.com.br

Tudo para o seu videogame e PC
compra • venda • troca • assistência técnica
lan games • campeonatos



HOUSE GAMES
ONLINE

Visite nossa nova loja ampliada
Totalmente preparada para oferecer
o melhor para sua diversão

Visite nosso site: www.housegames.com.br
FABX: (11) 3326-0045 • housegames@hotmail.com
R. do Seminário, 222 - Centro - São Paulo - Em frente a igreja Sta. Ifigênia
(esquina c/ viaduto Sta. Ifigênia) - A 200m da estação São Bento do Metrô

Financiamos em até 36x
Aceitamos os cartões: 

V12 Games

VENHA SER UM FRANQUEADO

 (11) 3699-9999

www.v12games.com

Av. dos Autonomistas, 1828 - Super Shopping Osasco - Piso Térreo Inferior - Lj N08 - Osasco - SP



LONGVIDEO
Assistência Técnica



Assistência Técnica A Melhor em Qualidade

Autorizada da Sony

• Câmeras Digitais

Longvideo Assistência Técnica

Al. dos Nhambiquaras, 693

Moema - São Paulo

Cep: 04090-011 www.longvideo.com.br

Tel: (11) 5051-5565 Fax (11) 5051-1076

Especializado em:

- Playstation 2
- Playstation 3
- PSP



SUPERGAMES

Novos, semi-novos, antigos e acessórios

TV • SOM • DVD's • Videokê e Cartuchos

Serviço - Compra - Venda - Troca

FINANCIAMENTO EM ATÉ 24X



FONE: (11) 2094-3222 - (Próximo ao metrô Carrão)

Rua Antonio de Barros, 1334 - Tatuapé - SP



Games Evolution

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

SEGUNDA À SEXTA
DAS 9:00 AS 18:00HS
AOS SABADOS
DAS 9:00 AS 15:00hs
(11) 3224-0552



**EQUIPAMENTO DE
REBALING
PROFISSIONAL**



www.box4design.com.br

CASA DA UNIDADE ÓPTICA

Troca de leitora na hora

PS1 / PS2 / PS3 / Xbox 360 / Wii

LEITORA • LA
BA • FLAT • CLAMP
DRIVE XBOX 360

Peças para PSP

Flat Cables
Analogue
LCD

Enviamos para todo o Brasil

Tel: (11) 3362-0478 – Rua Sta. Ifigênia, 348 – Lj. 24 – Próx: Metrô da Luz



www.ecportal.com.br

Pagamento em até 24x no cartão
Vide condições no site

Televendas: (18) 3211 3933 ou (18) 3642 0695

TV Box USB 2.0 Sintoniza Grava e Conecta dispositivos AV



Por 12x de R\$ 10,76
ou R\$ 98,00 à vista

THE LEADERSHIP GROUP

Dispositivo de Captura de Vídeo USB Permite utilizar o Play, DVD, VCR no PC



Por 12x de R\$ 7,67
ou R\$ 85,00 à vista

THE LEADERSHIP GROUP

Mini Theater para Playstation Portátil Fat Ideal para assistir seus filmes no PSP



Por 12x de R\$ 4,28
ou R\$ 38,00 à vista

THE LEADERSHIP GROUP

Mini Teclado Sem Fio p/ Playstation 3 Permite fácil inclusão de dados



Por 12x de R\$ 6,48
ou R\$ 55,00 à vista

THE LEADERSHIP GROUP

Carregador Veicular + Headphone Retrátil + Grip de Mão para Playstation Portátil Fat



Por 12x de R\$ 5,03
ou R\$ 45,00 à vista

THE LEADERSHIP GROUP

Bolsa de Viagem para Playstation 3 Compartimento para cabos e joysticks



Por 12x de R\$ 7,23
ou R\$ 65,00 à vista

THE LEADERSHIP GROUP



Tela LCD 7" p/ Playstation 2 Slim Compatível com as séries 75.000 e 76.000

Por 12x de R\$ 16,36
ou R\$ 149,00 à vista

Sucesso de Vendas



TV Box - Central Multimídia Slim Compatível com Monitor LCD/CRT Projeter Tela de Plasma



Por 12x de R\$ 16,46
ou R\$ 149,00 à vista

Sucesso de Vendas

THE LEADERSHIP GROUP

Tela LCD 7" Pol para Apple Ipod Video MP4 Celular Console Wii

Compatível com Playstation

Por 12x de R\$ 10,97
ou R\$ 99,00 à vista



THE LEADERSHIP GROUP

Atenção: Digite o cupom de desconto PS138 e ganhe + 3% de desconto no valor dos produtos. Válido para todos os produtos do site.

Acessórios para Informática, Notebook, iPod e Players, Wii, Playstation 1, 2 e 3, PSP, Xbox 360, NDS, Multimídia, Mídias e Muito Mais...



Imagens meramente ilustrativas - Promoções válidas até 07/07/2010 ou enquanto durarem os estoques

FLASH AUDIO GAMES

Site: www.flashaudiogames.com.br DESDE 2000

E-mail: contato@flashaudiogames.com.br

MSN: flashaudiogames@hotmail.com

Rua 7 de Abril, 318 - Centro - São Paulo - SP

FONE: (11) 3257-2902 / 3338-1940

Próximo ao metrô República



NINTENDO DS PlayStation PlayStation Portable

PS3 Wii XBOX 360



VIDEOS GAMES E ACESSÓRIOS EM GERAL, ASSISTÊNCIA TÉCNICA, CD'S E DVD'S VIRGENS E ACESSÓRIOS, PEN DRIVES, MICRO SD, MEMORY STICK E ACESSÓRIOS DE INFORMÁTICA.



ACEITAMOS OS CARTÕES:

FINANCIAMOS EM ATÉ 10X FIXAS



X GAMES

Compra - Venda - Troca

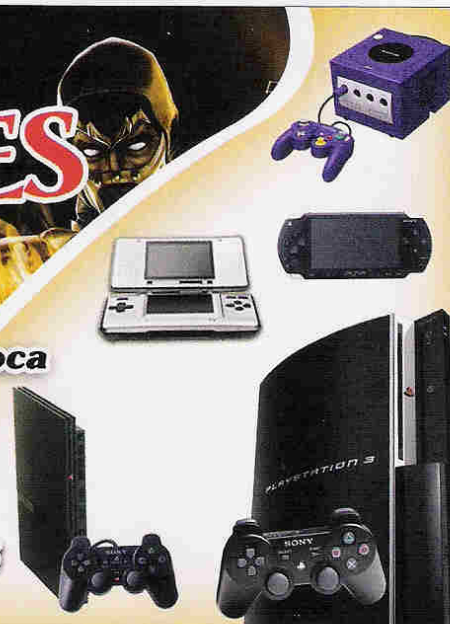
Ass. Técnica

Acessórios em Geral

Tel.: 011 3313-7820

R. Sta. Iligênia, 64 Lj. B-5

www.mukigames.com.br



NACIONAL GAMES

Divertindo desde 1997

Todos os consoles da nova geração
Jogos originais novos e usados
Conserte seu game conosco

**COMPRE TAMBÉM
PELO MAIS NOVO
SITE DE GAMES:**

www.nacionalgames.com.br
ligue grátis acessando nosso site



Fones: (11) 3473-5115 / 5114 / 5113

R. Voluntários da Pátria, 2041

Loja 6 - Santana - SP (Próximo ao Metrô)

E-mail: contato@nacionalgames.com.br

*Sujeito à aprovação de crédito



www.gameblog.com.br

O mundo dos games atualizado diariamente:

notícias • previews • testes • dicas • garota play
retro games • trailers • imagens • bastidores
lançamentos • mercado brasileiro de games

250.000 visitantes únicos (jun/2010)

2.100.000 page views (jun/2010)

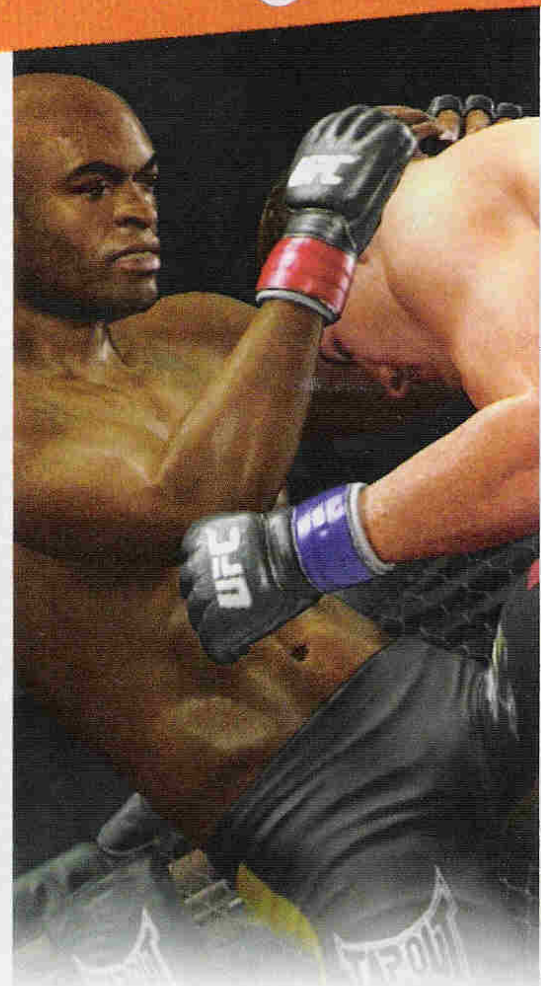
Para anunciar: publicidade@europenet.com.br ou (11) 3038-5093

FAST



CENTER

Nessas férias pratique e



skate3

**TIGER WOODS
PGA TOUR 11**

**UFC UNDISPUTED
2010**

VISITE NOSSAS LOJAS

RUA SANTA IFIGENIA, Nº 51 LOJA 30 - TEL: 3227-2214

RUA SANTA IFIGENIA, Nº 269 LOJA 14 - TEL: 3331-4418

RUA SANTA IFIGENIA, Nº 64 LOJA BB1 E BB2 - TEL: 3313-8143

RUA FREI GASPAR, Nº 204 LOJA 27 - SÃO VICENTE

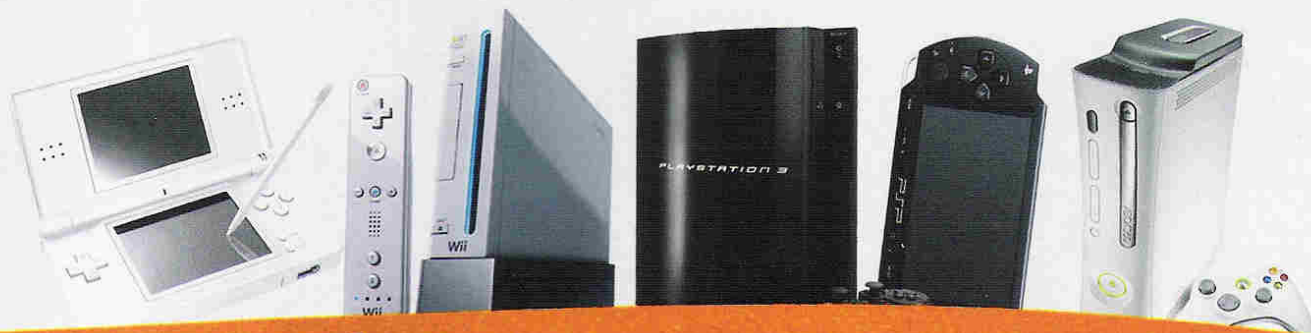
RUA VISCONDE DO RIO BRANCO, Nº 160 LOJA 28 - SÃO VICENTE

EM BREVE MAIS UMA LOJA FASTCENTER PRA VOCÊ!

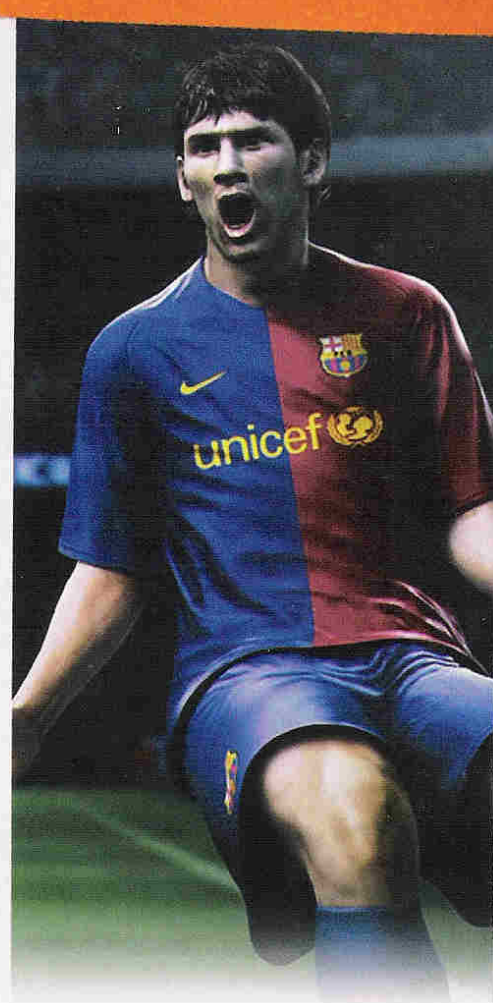
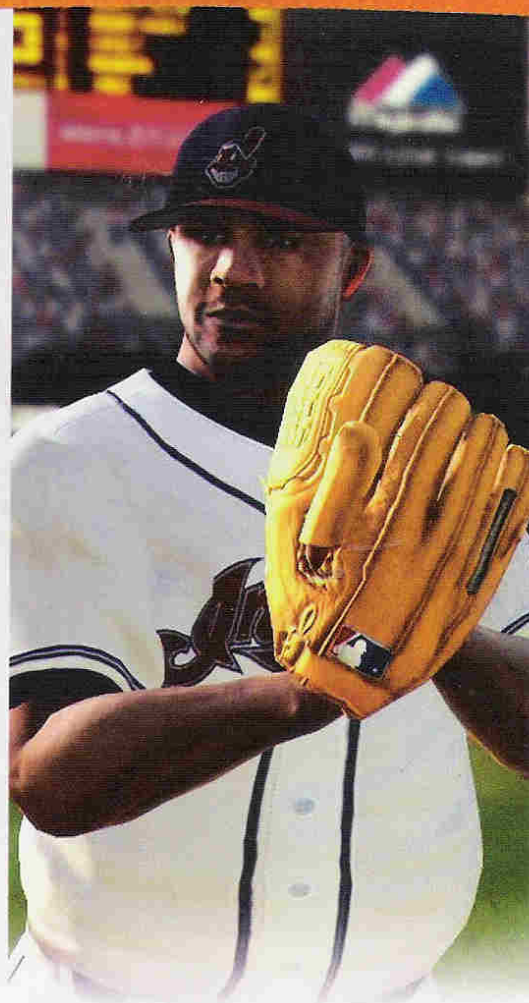
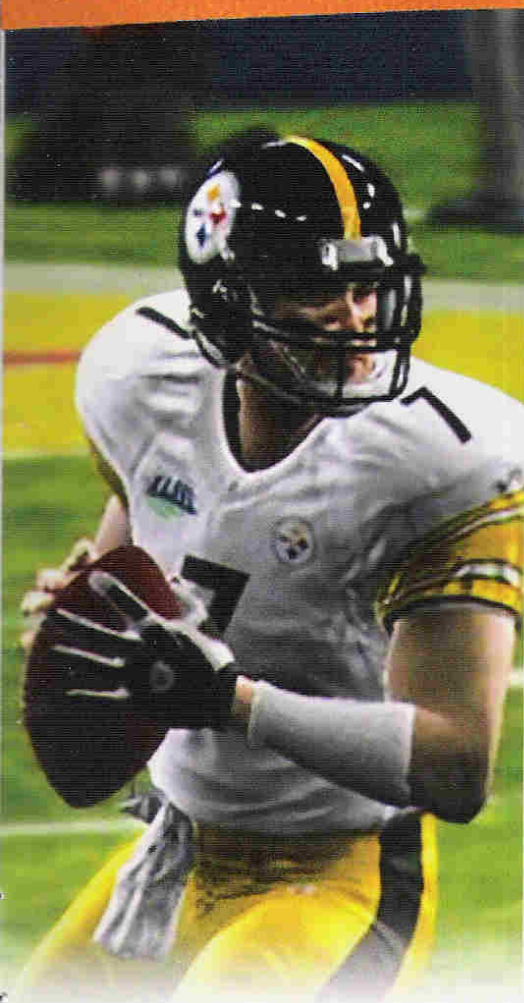
TELEVENDAS

11 3331-4797

ATENDIMENTO VIA MSN
FASTCENTER@HOTMAIL.COM



sportes! No seu console!



MADDEN  **10**

2K SPORTS
MAJOR LEAGUE
BASEBALL  **2K7**

PES 2010
PRO EVOLUTION SOCCER

ENTREGAMOS PARA TODO BRASIL
WWW.FASTCENTERSTORE.COM.BR

ACEITAMOS TODOS
OS CARTÕES

VISA




Diners Club
Internacional


AMERICAN
EXPRESS

TUDO EM ATÉ
10X FIXAS

 PlayStation.

ModNation RACERS

**Corra.
Crie.
Compartilhe.**



R\$ 199,00
PREÇO SUGERIDO

JÁ NAS LOJAS!

Distribuído por © 2010 Sony Brasil Ltda. Todos os direitos reservados. Fica proibida a reprodução total ou parcial sem permissão por escrito. Imagens meramente ilustrativas. Sony e PlayStation são marcas comerciais registradas da Sony Corporation. Todas as outras marcas comerciais são de propriedade de seus respectivos donos.

L LIVRE
Tema: Esportes



Central de Relacionamento Sony:
4003-7669 São Paulo e regiões metropolitanas
ou 0800 880 7669 - demais localidades.

SONY
make.believe