

# PlayStation

ESPECIAL O PS3 CHEGOU  
AO BRASIL. É OFICIAL.  
SAIBA TODAS AS NOVIDADES



SEJA  
CRIATIVO  
E CONCORRA  
A UM PS3  
BRASILEIRO

TESTAMOS COM EXCLUSIVIDADE  
F1 2010  
Formula 1™

DESCUBRA POR QUE ELE REVOLUCIONA  
A FÓRMULA 1 NOS VIDEOGAMES

+ 5 JOGOS DE CORRIDA

A MELHOR  
TEMPORADA  
DE TODOS  
OS TEMPOS

- O QUE ESPERAR DE:
- Gran Turismo 5 • DiRT 3
  - Need For Speed: Hot Pursuit
  - MotorStorm Apocalypse
  - Test Drive Unlimited 2

DETONADOS E GUIAS DE TROFÉUS

CALL OF DUTY:  
MODERN WARFARE 2

Aprenda a detonar o Special Ops

RED DEAD REDEMPTION

Colete os 69 troféus do Velho Oeste

SINGULARITY

Todas as premiações possíveis

TOY STORY 3

Imagens de todos os itens especiais

EDIÇÃO 140 • SETEMBRO DE 2010

# CADA VEZ MELHOR

A pergunta que não queria calar, calou: o PlayStation 3 finalmente chegou às lojas brasileiras. Você já pode comprar o console, com manuais em português, um ano de garantia e com direito à assistência técnica em todo o país. O preço, R\$ 1.999 pelo modelo Slim de 120 Giga, é um tanto salgado por causa do velho problema dos impostos sobre videogames, mas o importante é a presença da marca no país; agora é lutar para vencer esses velhos obstáculos definitivamente.

Durante o anúncio oficial do lançamento, a equipe da Sony ainda garantiu que a família PlayStation ficará completa ainda este ano, com o lançamento do PlayStation Move nos próximos meses e a aguardada chegada do PSP confirmada para o Natal. Isso sem contar com o lançamento de *Gran Turismo 5* agendado para novembro, com direito à venda da edição de colecionador para os fãs brasileiros (e, talvez, traduzido para o português-br).

Por falar em *Gran Turismo*, amigo, nunca vi uma temporada tão absurda para os jogos de corrida. Testamos o fantástico *F1 2010*, *Need for Speed Hot Pursuit*, *Motorstorm Apocalypse*... Todos absurdamente impressionantes.

E o que dizer das revelações de última hora? *Street Fighter* e *Tekken* e *Tekken* e *Street Fighter*, dois jogos de uma parceria colossal entre a Capcom e a Namco; o anúncio oficial da vinda de *Mass Effect* para o Play 3; um novo *Resistance* a caminho... As novidades não param para o PS3.

Vamos aproveitar esta geração ao máximo e esperar pela próxima surpresa.

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

## PlayStation



Directores  
 Aydano Roriz  
 André Sozzi  
 Renato Carara  
 Tânia Roriz

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

Diretor Editorial e Jornalista Responsável:  
 Roberto Araújo - Mb.10.766 - [araujo@europenet.com.br](mailto:araujo@europenet.com.br)

Redator-chefe: Humberto Martinez  
 Chefe de Arte: Welby Dantas  
 Editor de Arte: Felipe Fuschini (Projeto Gráfico)  
 Redação: Leandro Rodrigues  
 Revisão de Texto: Mariana Russo  
 Colaboraram nesta Edição: Amer Houchaimi,  
 Fabrício Caleffi, Gilsonar Livramento, Nelson Alves Jr.

Internet  
 Rodrigo Mourão e Ivan Bastos (Coordenadores);  
 Anderson Ribeiro, Anderson Cleiton e Leandro Novais

Publicidade São Paulo  
 E-mail: [publicidade@europenet.com.br](mailto:publicidade@europenet.com.br)  
 Diretor de Publicidade  
 Mauricio Dias (n) 3038-5093  
 Coordenador: Alessandro Donadío  
 Executivo  
 Angéla Tadeo, Flávia Pinheiro, Cláudia Alves,  
 Elisângela Xavier, Rodrigo Sacomani, Marcos Roberto  
 Criação Publicitária: Paulo Toledo (n) 3038-5103  
 Tráfego Renato Peron (n) 3038-5097

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

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

Propaganda: Felipe Silva

Circulação e Promoção  
 João Alexandre (Gerente)  
 Michele Pereira dos Santos

Desenvolvimento de Pessoal  
 Tânia Roriz e Elisângela Harumi

Produção e eventos  
 Aida Lima (gerente) e Beth Macedo

Atendimento ao assinante e à pessoa jurídica  
 Gerente de atendimento: Fabiana Lopes [fabiana@europenet.com.br](mailto:fabiana@europenet.com.br);  
 Paula Hanne, Tamar Biffi, Vanessa Araci,  
 Josiane Montanari, Leila Silva, Corina 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.europenet.com.br](http://www.europenet.com.br)  
 E-mail: [atendimento@europenet.com.br](mailto:atendimento@europenet.com.br)

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

Logística  
 Ezio S. Vicente (Gerente), Davi de Souza Alves,  
 Lilian Lemos, Luis Henrique e Mário Polceno

A Revista Dicas & Truques para PlayStation  
 é uma publicação da Editora Europa Ltda.  
 (ISSN 0944-8722). A Editora Europa não se  
 responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

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

Impressão: Prol Editora Gráfica  
 IVC - Instituto Verificador de Circulação

Somos filiados à ANER  
 Associação Nacional dos  
 Editores de Revistas  
[www.aner.org.br](http://www.aner.org.br)

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

## STAFF DICAS & TRUQUES

A GALERA QUE GANHA A VIDA "JOGANDO JOGUINHO"



**HUMBERTO MARTINEZ**  
 Redator-chefe  
[@humbertom79](mailto:@humbertom79)

**JOGANDO:** Tekken 6



**SOMBRA**  
 Redator  
[@brshadow](mailto:@brshadow)

**JOGANDO:** Red Dead  
 Redemption, Mafia II



**FELIPE FUSCHINI**  
 Editor de arte  
 - não usa Twitter -

**JOGANDO:** Batman Arkham  
 Asylum, Modern Warfare 2



**GILSMAR LIVRAMENTO**  
 Redator  
[@outerheaven](mailto:@outerheaven)

**JOGANDO:** MGS Peace Walker,  
 Final Fantasy XIII



**NATHALIE FOLIO**  
 Redator  
[@garotagamerplay](mailto:@garotagamerplay)

**JOGANDO:** Final Fantasy X  
 (pela décima vez)

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



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



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



**ATENDIMENTO**  
 Fone: (11) 3097-8583 Das 8h às 20h;  
 sábados das 9h às 15h  
 E-mail: [atendimento@europenet.com.br](mailto:atendimento@europenet.com.br)



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

**CAPA****16** Formula 1**GERAL**

- 6** Cartas
- 58** Garota Play
- 10** News
- 40** Spoiler: Hillzone 2
- 82** Troféus

**DETONADOS****48** Call of Duty: Modern Warfare 2**ESPECIAL****24** 50 DLC's que você precisa ter**REVIEWS**

- 64** Alpha Protocol
- 70** Blazblue
- 66** Clash of Titans
- 80** DeathSpank
- 78** Earthworm Jim HD
- 68** Naughty Bear
- 72** Nier
- 76** Scott Pilgrim vs  
The Word: The Game
- 62** Transformers: War for Cybertron



# CONTATO

OPINE. CRITIQUE. PARTICIPE. [PLAYSTATION@EUROPLANET.COM.BR](mailto:PLAYSTATION@EUROPLANET.COM.BR)

## A VIDA É UMA MATRIX



CARTA  
DO MÊS

Beleza, pessoal? Primeiramente, gostaria de parabenizá-los pelo excelente trabalho. Compro a revista há sete anos (minha primeira edição, comprei com meu primeiro salário, do meu primeiro serviço) e quero levantar uma questão: a possível "morte" das revistas de games por causa da internet. Hoje, com um clique, é possível se atualizar sobre o mundo dos games. Gostaria de compartilhar uma experiência que tive recentemente. Como disse antes, faz tempo que compro a revista e, vez ou outra, fui alvo de gozações do tipo "Nossa, você ainda compra revista de games? Isso é coisa do passado, hoje tem internet". Não vou mentir, como bom apreciador de games, sempre me mantendo atualizado com os sites, mas a revista, para mim, é algo especial, é algo que eu posso pegar, sentir... Fora as excelentes matérias e os detonados que vocês publicam.

Pois bem, essas mesmas pessoas que me disseram que as revistas já estavam "ultrapassadas", frequentemente, me pedem elas emprestadas, por causa de detonados, dicas, reportagens bacanas. Algumas até começaram a comprá-las. Por essas e outras razões, acredito que as revistas não vão acabar. Enquanto isso, espero todo mês para sentir aquele cheirinho de revista nova. É isso aí, continuem assim. Abraços. Augusto César (Via e-mail)

*Olá, Augusto. Somos gratos pela parceria ao longo desses anos. Esse história de que a internet está "matando" as revistas de games é exagero, mas não dá para negar que forçou as revistas a se reinventarem, a evoluir para competir. E não só é possível a coexistência entre as mídias, como a interação entre elas.*

*Para você ter uma ideia, a Editora Europa foi a primeira editora brasileira a disponibilizar uma revista nacional completa, no caso a Edge Brasil, para iPad e iPhone – o aplicativo pode ser baixado por US\$ 0,99 (a revista também está disponível na loja brasileira). Números avulsos podem ser comprados a US\$ 2,99, e também há a opção de fazer assinatura semestral ou anual. Em breve, todas as demais revistas de games da Editora Europa – Dicas e Truques para PlayStation, Revista Oficial do Xbox e NGamer Brasil – também estarão disponíveis na loja digital da Apple.*

*Mas não se assuste. Continuaremos existindo fisicamente e você poderá encontrar sua revista de cada mês nas bancas ou comprando diretamente no nosso setor de atendimento. Enquanto isso, vivemos entre o mundo físico e o virtual, mas sempre buscando oferecer o melhor conteúdo para você.*

*Aquele abraço!*

## TRAIDOR DA IRMANDADE

Logo após vender o meu *Assassin's Creed II* (não me julguem, estava sem dinheiro), fiquei sabendo de *Assassin's Creed Brotherhood*. Então preciso saber: é necessário ter o *ACII* para jogar *AC: Brotherhood*? Filipe Von (Via e-mail)

Então, Filipe, *Assassin's Creed II* e o *Assassin's Creed: Brotherhood* são jogos distintos e não há dependência de um para fazer o outro funcionar. A trama de *AC Brotherhood* dá continuidade às descobertas de Desmond Miles e sua batalha contra os templários, mas tem como chamariz o modo multiplayer. O jogo também mostrará o assassino Ezio, estrela de *ACII*, pela última vez, já que há planos de incluir um novo personagem em *Assassin's Creed III*.

## LEITOR AGRADECIDO



Escrevi só para agradecer pelo guia do *Red Dead Redemption* e pela ótima cobertura da E3. Falando em E3, só pessoas da imprensa podem entrar nela ou tem um preço definido para turistas ou interessados? Eu adorei a última edição e também adorei saber que o próximo *Rock Band* terá guitarras com cordas de verdade. Continuem com o ótimo trabalho. Ielzaum (Via e-mail)

Valeu... é... hã... Ielzaum? Esse não pode ser o seu nome, mas... enfim... ainda bem que o detonado de *Red Dead Redemption* serviu tão bem para você quanto o prazer que tivemos de fazê-lo (só não gostamos das noites perdidas de sono e do desespero da semana de fechamento). Já no caso da E3, está rolando uma pressão sobre os organizadores para que o evento de 2011 seja aberto ao público, mas nada foi confirmado. Agora, em se tratando de manter a qualidade da revista, sempre daremos o nosso melhor. ■



## GAROTA (GAMER) PLAY

**NATHALIE FOLCO**, NOSSA GAROTA (GAMER) PLAY, RESPONDE ÀS SUAS DÚVIDAS E LAMENTOS SOBRE VIDEOGAMES OU OUTRA QUESTÃO EXISTENCIAL. ARRISQUE: [GAROTAPLAY@EUROPLANET.COM.BR](mailto:GAROTAPLAY@EUROPLANET.COM.BR). TWITTER: [@GAROTAGAMERPLAY](#)

### JOGO JUSTO

**Gostaria de saber a sua opinião sobre o projeto Jogo Justo.**  
**William Cézar (Via e-mail)**

Wiliam, qualquer gamer brasileiro sabe que os jogos e os consoles são megacaros aqui no Brasil, doendo no bolso de quem tem juízo financeiro, como eu. Os preços são tão abusivos que eu evito passar em frente a uma loja de games. É pior do que ver alguém comendo chocolate quando estou de dieta, acredite!

A existência de um projeto como o Jogo Justo dá um pouco de esperança para pessoas que acreditam que, um dia, poderemos comprar um game original sem ter que desembolsar uma grana absurda ou depender de amigos que viajam para o exterior.

Apóio o projeto e espero que ele seja vitorioso em fazer com que o governo brasileiro mude de atitude com relação aos impostos dos games e consoles vendidos por aqui. Vamos torcer!

### A PRIMEIRA VEZ...

**Minha namorada nunca jogou videogames, mas tem interesse em aprender. Qual título você recomenda que eu mostre para ela primeiro?**  
**Marcio Borges (Via e-mail)**

*Eu comecei com Sonic, mas, até aí, eu só tinha quatro anos. Se sua*

*namorada não for fã de filmes de ação ou de coisas violentas, recomendaria Sonic Mega Collection Plus. Dá pra se divertir muito e os jogos são bem simples. Mas, caso ela curta armas e um pouco de aventura, a melhor pedida é a série Tomb Raider. Quanto mais antiga a versão, melhor.*

*Também acho que seria bem legal levar sua namorada até uma loja de games para que ela escolha os títulos que a interessam mais. Ah, não há nada como misturar videogame e compras... Ah, deixe que ela carregue a sacola e abra a embalagem!*

### ASSÉDIO VIRTUAL

**Jogar online é um saco. Metade dos homens despejam xavecos infames quando veem alguém com um nick feminino e não me deixam em paz. E a outra metade me enche a paciência porque acham que sou um homem disfarçado em busca de facilidades e proteção. Acontece isso com você também? Devo jogar com nick de homem para ter paz?**

**Karina Arianna (Via e-mail)**

Acontece comigo também, Karina. Realmente, é um saco. Mas não acho que você deveria jogar com nick de homem só por causa disso. Dispense ou ignore os xavecos, como faria na vida real com caras que não interessam.

### RESISTANCE 3

**Eu acha que a Gamescom era uma porcaria de evento, mas foi lá (e não na E3) que divulgaram o primeiro trailer de Resistance 3. Meu, o que foi aquilo? Paguei um pau! Achei tenso demais! Você curtiu?**  
**Fernandinha (Via e-mail)**

*Eu poderia por umas cinco exclamações de baixo calão em sequência pra exprimir com fidelidade o que eu achei do trailer de Resistance 3, mas, eu sou uma moça fina e delicada. Esperar até 2011 pra ver o que inspirou esse trailer com uma música linda – Masters of War, do Bob Dylan – e uma fotografia impecável vai ser pior do que ficar um mês sem ir pra balada.*

*Não tenho nada contra fazer trailer de game em live action. Afinal, boa parte das desenvolvedoras usam atores para criar seus personagens.*

*Tudo bem, o trailer não diz nada sobre a história do título, mas me deixou curiosa, roendo as unhas e vendo o curta sete vezes seguidas. Ponto pra Insomniac Games!*

## ERRATA

### Vencedores Promoção Split/Second

Na edição passada esquecemos de colocar o resultado da promoção da revista D&T #137. O desafio consistia em convencer a redação, em uma frase, de que o leitor merecia o game. Segue a relação dos ganhadores de uma cópia cada do jogo *Split/Second*. Entraremos em contato via e-mail para iniciar o processo de entrega dos prêmios.

- Eduardo Baumhardt Moreira – Cachoeira do Sul/RS
- Gabriel Klaus Gonzalez – São Paulo/SP
- Igor Brenno – São Paulo/SP
- Joseane da Silva Ribeiro – Salvador/BA
- Paulo Manuel Almeida e Silva – Juiz de Fora/MG
- Rodrigo de Souza Rodrigues da Costa – Cotia/SP
- Rodrigo Soares Fernandes – São Paulo/SP
- Selton Soares de Souza – Pacajus/CE
- Thiago Ferreira – Brasília/DF
- Wismarley Edson – Três Corações/MG

## PROMOÇÃO TOY STORY 3

Divulgada na edição #138, a Promoção *Toy Story 3* desafiou os leitores a inventar e descrever novos personagens para o filme *Toy Story*. Os leitores mais criativos estão listados abaixo e cada qual ganhou uma cópia de *Toy Story 3* para PS3.

### Relação de Vencedores

- Bruno Lourenço Reis – Brasília/DF
- Carina Ponzoni Pilar – Caxias do Sul/RS
- Flávia Ghiringhelli Gannam – São Paulo/SP
- Laurinda Gorete Fernandes Ribeiro São Paulo/SP
- Leonardo Borges – São Paulo/SP
- Paulo Guilherme Botelho Tenório – Petrópolis/RJ
- Priscila Fernandes – São Paulo
- Robson Meneses – São Paulo/SP
- Wellington Assis – Natal/RN
- Wismarley Eson Novais De Souza – Três Corações/MG

## 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](http://www.gameblog.com.br)) e assistir às transmissões que acontecem ao vivo, que vão acontecer todas às segundas e quartas-feiras, das 20hs às 22hs.



### 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.

## NEWS



MORTAL KOMBAT



STREET FIGHTER X TEKKEN

THE KING OF FIGHTERS XIII



# O MÊS DA LUTA

Uma avalanche de novidades e uma revelação bombástica provaram que o mundo da luta virtual não será dependente só de Super Street Fighter IV

**A** matéria de capa desta edição da D&T é *FI 2010* e outros jogos de corrida que estão fazendo desta geração a era de ouro do gênero. Porém, há outra categoria bombando como poucas vezes em sua história: o mundo da luta.

O sucesso de *Street Fighter IV* e de sua versão *Super* trouxe os holofotes de volta para o gênero e parecia ofuscante o suficiente para monopolizar a área. Na verdade, serviu de incentivo para apostas ainda mais ousadas. E ousadia é a essência do mais surpreendente anúncio deste ano: *Street Fighter x Tekken*, revelado na Comic-Con, evento que rolou em Los Angeles, EUA, no final de julho.

Este crossover (lê-se *Street Fighter cross Tekken*) surpreendeu por ser anunciado já com um belo vídeo de apresentação e outro com cenas preliminares de jogo (você pode assisti-los em [www.gameblog.com.br](http://www.gameblog.com.br)). A base preliminar é praticamente a de *SSFIV*, com jogabilidade e gráficos similares. Porém, já há novidades: combates em duplas no estilo de *Marvel vs. Capcom*, com ataques especiais devastadores em dupla, adaptação dos

estilos de luta dos personagens de *Tekken* para enfrentar os hadoukens e shoryukens da turma de *Street Fighter*; e isso é só o começo: o game está previsto para chegar ao Play 3 em 2012, tempo suficiente para muita coisa (ou praticamente tudo) mudar.

O melhor é que a combinação dos universos será uma via de mão dupla e haverá um segundo jogo, *Tekken x Street Fighter*, este produzido pela Namco que usará mais os valores do universo *Tekken*. Porém, a Namco é mais adepta do suspense e não revelou qualquer vídeo ou imagem de seu projeto.

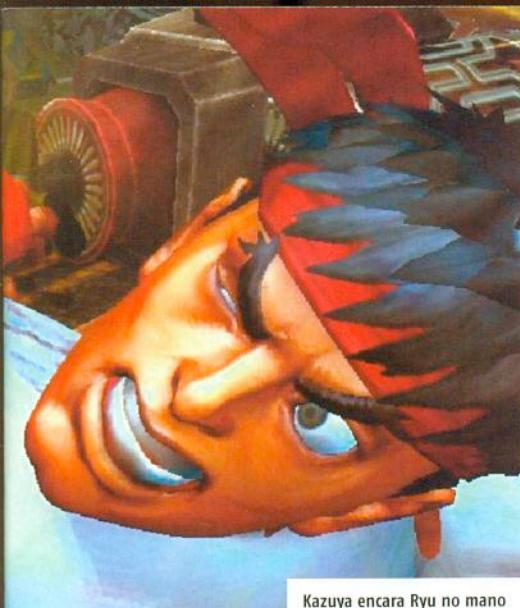
## RENOVAÇÕES BEM-VINDAS

A Capcom lidera a renovação dos jogos de luta e chamou a atenção para seu outro astro: *Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds*. Frenético como seus antecessores e agora ainda mais impressionante por usar o visual e outros empréstimos do sucesso *Tatsunoko vs. Capcom* (exclusivo para Wii), *MvC3* promete mais de 30 lutadores e revelou quatro estreantes: Thor, o deus do trovão do universo Marvel; Amaterasu, a deusa

reencarnada de *Okami*; Dormammu, o inimigo do Dr. Estranho na *Marvel*; e Joe, da série *Viewtiful Joe*. Entre ataques especiais dignos de divindades e combos extensos (principalmente as características sequências aéreas), os estreantes provaram em vídeos que o novo episódio vai oferecer comandos mais enxutos e fáceis de executar que nos episódios anteriores, influência de *Tatsunoko* e vontade de atingir um público mais amplo e menos técnico do que os "ratos de fliperama".

E já que o assunto é renovação, a série *Mortal Kombat* é a que mais necessitava de uma e conseguiu com sua nova versão. Dinâmica, melhorada com novas técnicas de combate, retorno da violência, recursos extras para a tecnologia 3D, Fatalities impressionantes, Tag Team e por aí vai. Tem o que é preciso para resgatar os fãs perdidos e angariar uma nova legião deles.

Outra promessa de renovação veio com o anúncio de *Street Fighter III: 3rd Strike Online*. Este clássico vai ganhar uma segunda chance de brilhar, atualizado para alta resolução e,



Kazuya encara Ryu no mano a mano. Prepare-se para batalhas que nunca haviam sido imaginadas

como o novo título sugere, voltado para os combates online pela PSN.

Com essa fantástica safra, quem não pode ficar de fora e precisa reencontrar o seu caminho é *The King of Fighters*. O episódio XIII prometeu a revolução, mas não chegou lá. Porém, dá para confiar que a SNK Playmore acertou a mão com *The King of Fighters XIII*, lançado nos arcades japoneses em julho. O leque de personagens cresceu, há uma trama e um chefe final, os lutadores não serão mais aquele amontoado de sprites estourados (os personagens estão menores para resolver esse problema) e cada lutador recebeu uma lista de golpes completa. Ainda não há data para chegar ao Ocidente.

#### UMA NOVA SAFRA

Há outros títulos competentes no cenário da luta: *Melty Blood* e *Arcana Heart*. Durante o EVO 2010, o mais famoso torneio de jogos de luta do planeta, houve uma votação para formar a lista de jogos do próximo ano e *Melty Blood* obteve destaque. O game receberá uma atualização, *Melty Blood Actress Again: Current Code*, ainda este ano nos arcades japoneses.

*Arcana Heart 3*, versão mais recente, está prevista para ser lançada nos arcades este ano e deve chegar ao PS3 pela Examu (criadora da série) e pela Arc System Works.

Como se vê, os jogos de luta estão passando por uma época histórica, ainda mais com o crescimento da jogatina online. Compre seu joystick especial, controle arcade ou acessório que combinar melhor com o seu estilo, porque o bicho vai pega. ■



ARCANA HEART 3

# PLAY 3 DÁ BRILHO À GAMESCOM

A GAMESCOM É UM EVENTO ANUAL DE MUITA SEMELHANÇA COM A E3, COM A DIFERENÇA DE QUE É SEDIADA NA ALEMANHA E É ABERTA AO PÚBLICO. A EDIÇÃO DESTE ANO ACONTECEU NA CIDADE ALEMÃ DE COLONIA, ENTRE OS DIAS 18 E 22 DE AGOSTO. ALÉM DE ÓTIMAS REVELAÇÕES, COMO DRAGON AGE 2, E NOVOS DETALHES DE MEDAL OF HONOR E DEAD SPACE 2, O EVENTO TEVE UM GOSTO ESPECIAL PARA O PÚBLICO DO PLAYSTATION 3



#### MASS EFFECT 2 PARA PLAYSTATION 3

Junto com *Gears of War*, *Mass Effect* é uma franquia third party que se tornou um dos símbolos do Xbox 360. Não mais. Durante a Gamescon, a Electronic Arts anunciou que o segundo episódio da série, *Mass Effect 2*, será lançado em janeiro de 2011 para Play 3.

A grande questão é: "Por que não lançar a primeira versão antes, já que a história dos dois episódios são diretamente ligadas?". *Mass Effect* é produzido pela Bioware e o primeiro episódio foi distribuído pela Microsoft, ou seja, exclusividade vitalícia. Porém, a Bioware foi comprada pela Electronic Arts e o segundo episódio foi distribuído pela EA, o que permitiu fechar acordo com a Sony. O mesmo deve acontecer com *Mass Effect 3*.

*Mass Effect* é uma trilogia de RPG com elementos de ação em um universo futurista, famoso pelas inúmeras possibilidades de escolha e pelas consequências que a trama oferece. Ótima adição à lista cada vez mais poderosa de jogos do PlayStation 3.

#### A PRIMEIRA APARIÇÃO DE RESISTANCE 3

O anúncio de *Resistance 3* parecia garantido para a E3 2010, mas assim como a ideia de um terceiro episódio de

*Uncharted*, ficou apenas na boataria. Na verdade, a revelação ficou reservada para a Gamescom. *Resistance 3* foi anunciado no evento com um teaser produzido com atores em vez de seres computadorizados. O vídeo mostra o oeste americano, possivelmente na década de 1930, e um grupo de sobreviventes viajando no vagão de carga de um trem, sem qualquer esperança nos olhos enquanto veem cenários desolados, com aliens espreitando nas sombras e mortos por todos os lados. E seguem... Até o seu inevitável fim. Tenso ao extremo.

*Resistance 3* é exclusivo para PS3 e será lançado em 2011.

#### RATCHET & CLANK: ALL 4 ONE

Chad Dezern, o diretor da Insomniac Games, estava bem empolgando com a revelação do novo título da série *Ratchet & Clank*, que, desta vez, vai além em relação aos episódios anteriores. A nova aventura terá suporte para até quatro jogadores simultâneos. Pela primeira vez, os personagens Ratchet e Clank agirão em conjunto, contando com a participação de Capitão Qwark e do Dr. Nefarious para fechar o quarteto de ouro. O multiplayer permitirá tanto uma jogatina com tela dividida quanto online junto a outros três jogadores. ■



A caixa do PlayStation 3 brasileiro é localizada para o português-br e estampa um selo holográfico brazuca

## O PLAY 3 CHEGOU!

A espera terminou. O PlayStation 3 passou por todas as normas de aprovação e chegou oficialmente ao mercado brasileiro pelo preço sugerido de R\$ 1.999

**F**omos convocados a comparecer, no dia 11 de agosto, a uma reunião com Anderson Gracias, gerente-geral da divisão PlayStation no Brasil, junto com alguns seletos representantes da mídia especializada. Pela última reportagem com Anderson, publicada na edição #139 da D&T, na qual o executivo afirmou que o lançamento do console não passaria de agosto, ficou claro que era um encontro para oficializar a coisa, para divulgar a tão esperada chegada do PlayStation 3 ao nosso mercado, que já vende jogos para o console desde o final de 2009. E foi o que aconteceu: você já pode comprar o console por aqui, de forma legal e com todos os benefícios que isso acarreta.

Não é barato, mas o PlayStation 3 chegou por menos do que apostávamos: R\$ 1.999. Trata-se da versão Slim, com HD de 120 Giga e nacionalização praticamente completa: caixa e manuais com informações em português-br, um ano de garantia, suporte técnico em todo o território nacional, componentes aprovados pelo Inmetro e ajustes regulamentados por Anatel e Inmetro para garantir que o console fosse adaptado ao sistema elétrico brasileiro e aguentasse picos de energia sem correr o risco de prejudicar o aparelho. Dizemos "nacionalização praticamente completa" porque o sistema de navegação do console e seus menus, a XMB, não recebeu tradução para português-br, mas oferece opção para português de Portugal.

Obviamente, o preço não foi recebido por todos com empolgação. É preciso ressaltar o investimento da divisão brasileira do PlayStation, que seguiu todos os critérios e normas possíveis de regulamentação do aparelho. Além de todos os custos com a

nacionalização, o PlayStation 3 brasileiro passou por todas as aplicações legais de impostos para chegar ao preço de R\$ 1.999. Segundo Anderson Gracias, esse é preço que o console será vendido nas lojas oficiais, a rede Sony Style, e não dá qualquer margem a lucros para a empresa. A PlayStation Brasil optou por manter o preço do videogame o mais baixo possível para fomentar o mercado e receber o retorno na venda de jogos. Se ainda parece difícil entender como um console que custa US\$ 299 nos EUA pode chegar aqui por R\$ 1.999, veja no rodapé da página a lista de tarifas às quais o videogame é submetido para entrar de forma legal no Brasil.

Até a data de fechamento desta edição,

ainda não havia consoles nacionais à venda no grande varejo; e ainda era possível encontrar o mesmo modelo de Slim de 120 Giga por preços variados, de R\$ 1.000 a R\$ 1.300, mesmo em grandes redes como a Fenac. A Sony acredita que estes consoles, que não chegaram oficialmente ao Brasil, serão substituídos aos poucos pelos modelos nacionais. Nas palavras de Anderson Gracias: "Até o dia de hoje, nós não oferecemos o PlayStation 3 para o varejo. Porém, a partir de agora, o videogame existe legalmente no Brasil e nós vamos proteger a nossa marca". Segundo o executivo, a Sony não pretende bancar a polícia e apontar dedos, mas sim aproveitar o relacionamento de 40 anos da empresa com o mercado brasileiro para conscientizar o varejo a agir da forma mais correta. Além disso, a Sony tem como uma de suas estratégias apoiar de perto os lojistas e fazer com que o PlayStation 3 torne-se cada vez mais próximo do público.

Diá 11 de agosto começou uma nova era para a história do PlayStation no Brasil. E apoiar com legalidade este mercado é o que todos podemos fazer para contribuir com o seu crescimento.

### COMO É FORMADO O PREÇO DO PLAYSTATION 3 BRASILEIRO

Para exemplificar como um videogame de US\$ 299 chega no Brasil por R\$ 1.999, a tabela abaixo toma como exemplo cada R\$ 100 de custo sobre o aparelho e aplica todos os impostos obrigatórios sobre esse valor

Valores em Porcentagem	CONSOLE VIDEOGAME
Classificação Fiscal	9504.10.10
Imposto de Importação	20%
Pis	1,65%
Cofins	7,60%
ICMS	25%
IPI	50%
Substituição Tributária	sim
VAT	29,67%

Valores em Reais	Formação de Preço
Venda Líquida	100,00
Pis	2,51
Cofins	11,56
ICMS	38,02
IPI	76,05
Substituição Tributária	35,93
Venda c/ Impostos	264,07
Produto	100,00
Impostos	164,07

A cada R\$ 100, mais R\$ 164 são adicionados apenas de impostos  
TOTAL = R\$ 264,07

# A ERA DE OURO DAS PISTAS VIRTUAIS

Todos os jogos de corrida em um só lugar. Nunca houve uma temporada rica como esta

POR RODRIGO GUERRA

**V**ocê gosta de correr por um mundo aberto, pistas fechadas ou arenas de rali? Prefere simulação ou um desafio descompromissado? Quer um multiplayer robusto ou se importa com um modo solo mais simples? Seja lá qual for o seu gosto, você encontrará o representante ideal nesta reportagem da *Dicas & Truques para PlayStation*, que reúne os melhores jogos de corrida que serão lançados nos próximos meses. Nunca houve uma abundância enorme como a que vai infestar o seu PlayStation 3. Prepare-se.

## O SIMULADOR CASUAL

Antigamente, existiam jogos mais simples, sem nenhuma pretensão de simular a realidade. Conforme o tempo foi passando – e os videogames melhorando –, as ambições se elevaram, apareceram os primeiros simuladores, o papo de fazer curvas na tangência certa, tipo de motor e aderência começaram a circular pelos games como se fossem palavras usadas no dia a dia de qualquer ser humano. Foi então que surgiram os primeiros “simuladores”, aqueles jogos casca grossa que, para muitos, não têm graça nenhuma (para que serve uma Ferrari ferradona se não dá pra pisar fundo?). Agora, em 2010, os produtores perceberam que o negócio é tentar juntar o melhor dos dois mundos e não separar o público, assim como se separa o joio do trigo.

O fã do PlayStation 3 não pôde conferir *Forza*, o game desenvolvido pela Turn 10 com exclusividade para Xbox 360, mas certamente ouviu diversas críticas positivas na imprensa especializada. Principalmente por conseguir juntar em um mesmo lugar os jogadores de simulação e os casuais. A fórmula mágica foram os assistentes de direção, menus simples e os carros mais queridos da atualidade. Tudo calculado

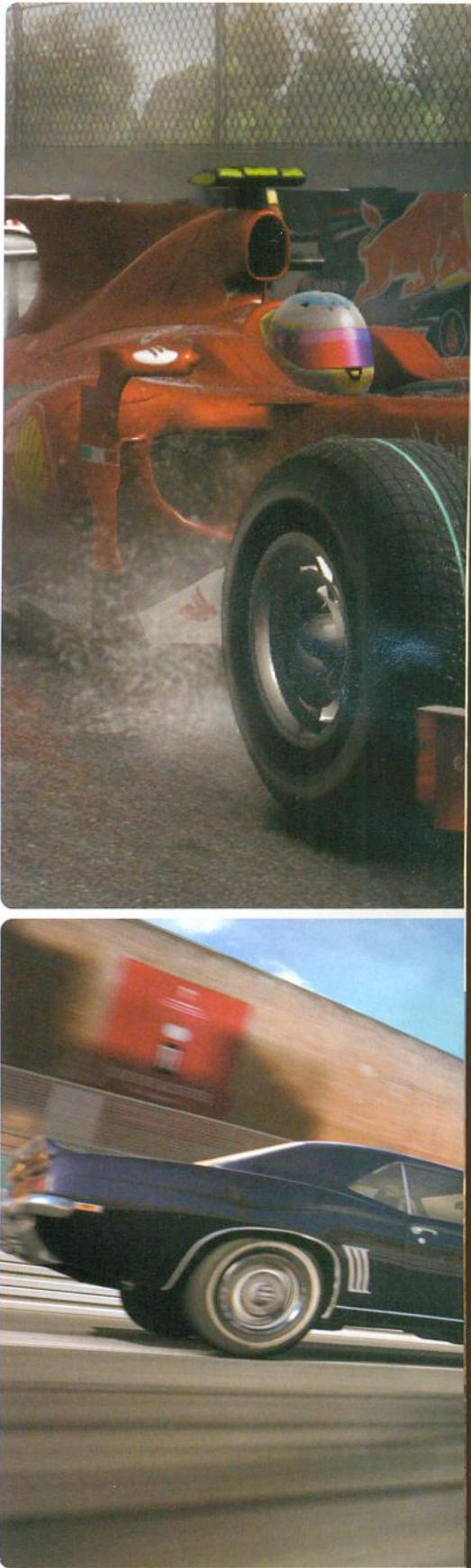
fricamente para não afastar nenhum dos dois públicos. O resultado foram vendas de milhões de cópias no mundo todo. E, claro, isso chamou a atenção dos produtores.

Todo jogo da atualidade tenta unir os dois públicos. Começando pela Codemasters, que já tem dois títulos engatilhados para os próximos meses, *F1 2010* e *DiRT 3*. Os dois games compartilham a mesma ferramenta de desenvolvimento, a EGO Engine 2.0, que faz exatamente isso. O conceito é simples. No mesmo jogo, é possível jogar com um grau de simulação sem precedentes, mas também é possível jogar sem ao menos apertar o botão de freio.

A mágica está nos assistentes de direção, que fazem quase tudo pelo jogador, desde arrumar o ângulo que se entra na curva até no controle de tração que evita que o carro derrapse ao acelerar além da conta. E, é claro, quem nunca pegou um jogo desses na vida por achar que é difícil demais vai adorar, pois só falta o game dirigir e ultrapassar para o jogador. Porém, a coisa muda de figura quando todas essas ferramentas são desligadas. O game fica mais difícil, exigente e próximo da realidade, do jeito que especialistas do gênero gostam.

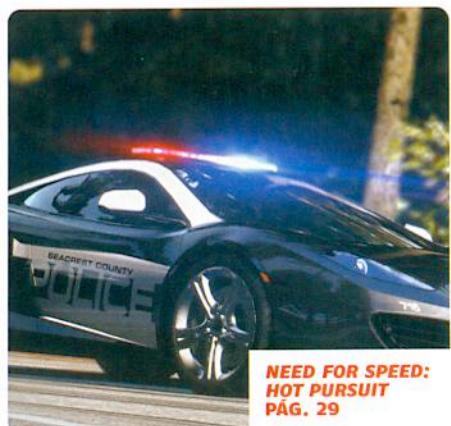
E não é somente a Codemasters que está de olho nesse filão. A Sony também está tentando encontrar seu caminho. A experiência começou no ano passado, quando a maior estrela dos simuladores, *Gran Turismo*, finalmente chegou ao PSP. Não era mais necessário fazer provas para tirar a carta antes de entrar em uma competição. No lugar disso, uma série de corridas divididas em diversas dificuldades, do nível fácil ao difícil.

A mudança foi tão radical, que muitos não acreditaram que aquele game tinha saído da Polyphony Digital, estúdio que colocou em → um jogo os ajustes de ângulo das rodas

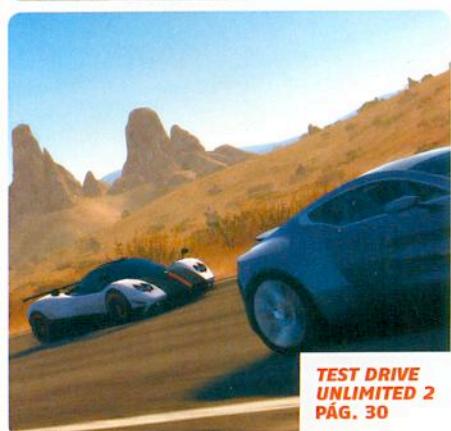




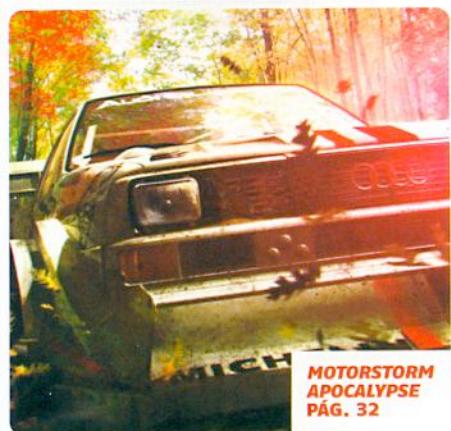
F1 2010 | PÁG. 20



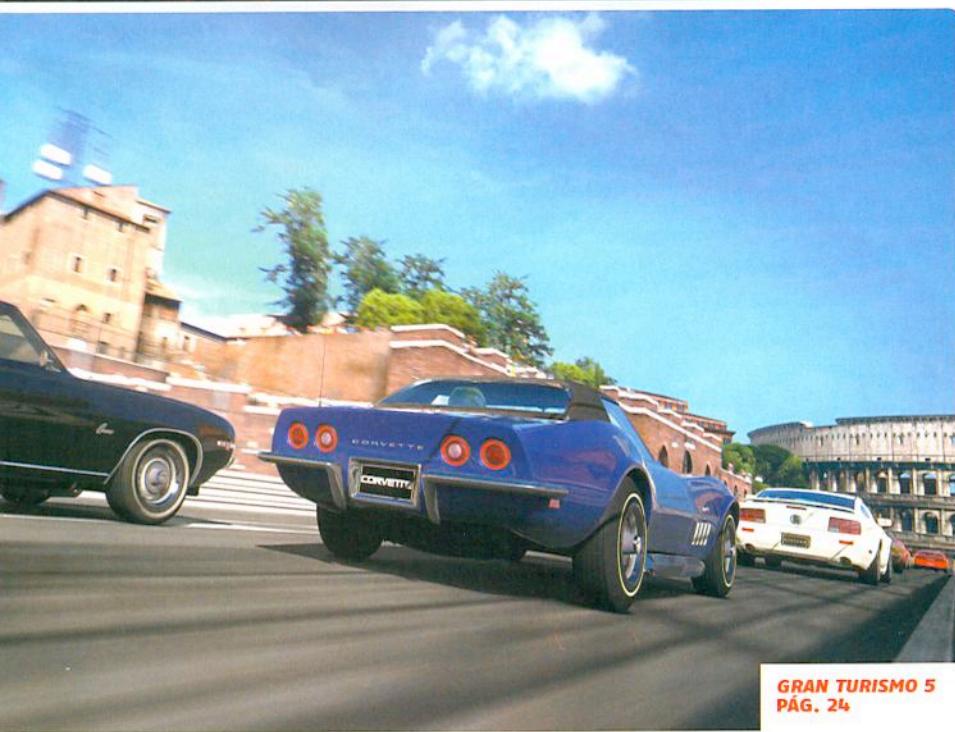
NEED FOR SPEED:  
HOT PURSUIT  
PÁG. 29



TEST DRIVE  
UNLIMITED 2  
PÁG. 30



MOTORSTORM  
APOCALYPSE  
PÁG. 32



GRAN TURISMO 5  
PÁG. 24



MOTORSTORM  
APOCALYPSE  
PÁG. 32



para melhorar a estabilidade nas curvas. Para essas pessoas, a Polyphony Digital transformou a corrida mais casca-grossa do mundo em papinha de neném, com tudo mastigado e entregue de bandeja.

Em *Gran Turismo 5*, eles não querem errar. Tudo aquilo que os produtores fizeram para criar a fama do "Real Simulador de Corridas" estará presente, como as licenças para pilotar e o ajuste de peças. A pegadinha também está nos assistentes de direção, que poderão ser ligados e desligados quando o jogador quiser. Estar com as cartas de corrida não será mais indispensável, porém, o jogador dedicado terá ao seu dispor carros raros que só podem ser adquiridos ao passar pelas rigorosas provas.

Não fique chateado, pois essas concessões são importantes para que um jogo dê lucro, pois quanto mais consumidores, mais peças sairão das lojas. Com mais jogos vendidos, mais os produtores poderão gastar para fazer o próximo game da série, com mais modalidades e recursos que são realmente importantes: nos divertir.

### RENASCENDO DAS CINZAS

Ser um jogo acessível e exigente ao mesmo tempo é tão importante quanto oferecer novidades em coisas que não são assim... novas. Veja o caso do mundo aberto. Essa modalidade existe desde sempre e já foi explorada em diversos títulos no passado. No entanto, essa é a aposta para rejuvenescer duas franquias que estão com a imagem bastante desgastada, *Need for Speed* e *Test Drive*.

O estúdio Eden, da Atari, está apostando em usar tudo o que deu certo em *Test Drive Unlimited* e corrigir o que deu de errado. E o que deu certo? Corridas em uma ilha paradisíaca, carros luxuosos e a sensação de ser um cara podre de rico. Só que *TDU* tinha uma jogabilidade tão difícil que muitos jogadores abandonaram o game depois de alguns dias. Os caras resolveram ouvir todas as reclamações e desenvolveram uma nova engine. Segundo eles, os carros continuarão



respondendo às leis da física e serão agressivos, mas, ao mesmo tempo, poderão ser domesticados para dar ao jogador o direito de ir e vir quando quiser.

Já a Criterion tem uma batata quente nas mãos. Nos últimos anos, a série *Need For Speed* vem repetindo os mesmos erros que acabaram riscando sua lataria. Para resgatar a imagem do jogo, os criadores de *Burnout* resolveram olhar para trás e lembrar o que fazia a franquia ser idolatrada. Os caras pegaram os jogos抗igos da série e encontraram o primeiro game, lançado em 1994, que tinha como foco principal corridas pelas estradas e carros exóticos. Eles continuaram pesquisando até chegar a 1998 e redescobriram as perseguições policiais. O trabalho duro foi fazer isso funcionar atualmente. O resultado poderemos ver em *Hot Pursuit*, que chega às lojas no dia 16 de novembro. E pelo que jogamos, já dá para falar que os caras acertaram em cheio.

Em ambos os casos, os jogos já parecem estar de cara nova, mas somente isso não basta. Um jogador quer mais. Para satisfazer o desejo, uma nova onda está surgindo no horizonte: as redes sociais. O tempo que o jogador se isolava em casa sem ter contato social algum já era. Hoje em dia, todo mundo tem uma conta em alguma rede social como

Facebook, Twitter ou Orkut. E as produtoras estão de olho nisso.

De uma forma ou de outra, todos os jogos de corrida estão incorporando esses meios de interação. *Gran Turismo 5* vai ter a opção de editar os replays e enviá-los para o YouTube, *Test Drive Unlimited* vai usar o Facebook para atualizar seus feitos e *Hot Pursuit* vai ter sua própria rede social, o *Need For Speed Autolog*. Essas ferramentas vão ajudá-lo a marcar disputas com amigos e/ou mostrar para eles que você é bom de verdade. Cultivar o ego sempre funciona.

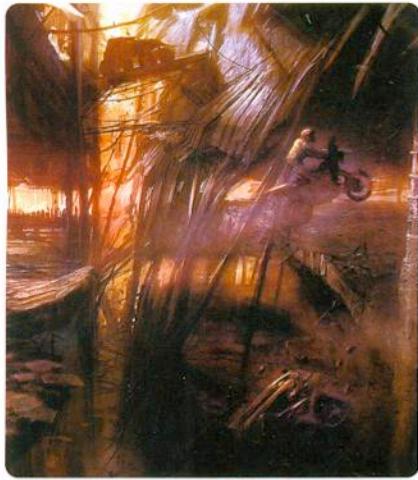
### UM LUGAR COMUM

Existe algo que todos os jogos desta matéria compartilham: a destruição. De uma forma ou de outra, alguma coisa tem que ficar em pedacinhos e o alvo são os carros. As belas imagens que mostram a pintura intacta é apenas um chamariz e aguçam a imaginação das pessoas com perguntas do tipo "Como é que fica uma Ferrari depois de bater em uma parede a 200 km/h?".

A resposta pode não ser tão animadora, pois as montadoras não querem ver seus carros destruídos no mundo virtual. A desculpa usada pelos fabricantes é que os modelos são tão reais, que a imagem de um carro batido poderia causar uma má impressão para um possível comprador.



Test Drive Unlimited ostenta as marcas mais caras do mundo. E não só nas pistas: há grifes de roupas também



– o que é um desserviço, já que a maioria dos games também presta o serviço de showroom virtual. O resultado é que sim, você vai ver um amassado aqui e outro ali, mas não em grau de realidade que gostaria.

Já os títulos que não usam carros licenciados podem usar e abusar do poder de processamento do chip Cell para mostrar o que acontece em uma batida feia de frente. É o caso de *Motorstorm: Apocalypse*, que não se contentou em fazer miséria com os veículos, mas levou a

destruição também para o cenário. O jogo promete surpreender a cada volta, criando novos traçados com prédios caindo e túneis surgindo do meio do nada. *DiRT 3* também vai fazer com que seus instintos destrutivos sejam testados e postos em prática. No caso do jogo da Codemasters, o caso é recorrente, pois esse recurso também esteve presente nos games anteriores da série.

Além dos danos nos carros, todos os jogos aqui listados prometem diversas novidades do modo multiplayer. *F1 2010*, por exemplo, pretende levar a disputa mais assistida da televisão para ser disputada pelos jogadores. *Hot Pursuit* vai colocar corredores contra policiais. *Motorstorm Apocalypse* pretende levar quatro jogadores reunidos em um console para o

mundo virtual. Afinal de contas, este universo nunca foi solitário, a essência da competição deve ser dividida entre o maior número de jogadores possível, sejam pilotos ou público.

## SINAL VERDE

Como dito no início da matéria, os próximos meses vão estar repletos de jogos de corrida de primeira. Nisso, quem sai ganhando é você, o consumidor, que independentemente do título escolhido, terá um game de primeira no seu PlayStation 3. O importante é que o sonho de pilotar um carrão vai se realizar. E o primeiro jogo da leva começa agora, em setembro, com *Test Drive Unlimited 2*. É bom ir preparando os seus dedos, principalmente o indicador, que é o que aperta o botão de acelerar. ■



Motorstorm Apocalypse é coisa de cinema quando jogado em uma TV 3D. Impossível explicar a sensação de jogar





# F1 2010

A categoria campeã da velocidade retorna ao PlayStation 3

## FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Codemasters
- **Distribuidora:** Codemasters
- **Gênero:** corrida
- **Lançamento:**  
16 de novembro de 2010

**A** Fórmula 1 é uma categoria que nunca teve seu potencial totalmente explorado no mundo dos jogos. Os pré-históricos *Ayrton Senna Super Monaco GP*, *Nigel Mansell's Grand Prix*, *F1 Challenge*, por exemplo, tiravam o máximo do poder do Mega Drive e do Super NES. Apesar de serem muito divertidos, nunca conseguiram trazer o sentimento de equipe. O mais recente jogo da franquia que apareceu no PlayStation 3, *Formula One Championship Edition*, em 2007, era muito técnico e tinha um visual incrível para a primeira geração de jogos do console, mas pecava incrivelmente no modo online. Além disso, a Sony deixou os fãs órfãos nos anos seguintes sem lançar nenhum jogo.

Em abril de 2008, a história mudou de figura. Foi nessa data que a Codemasters e a FIA (Federação Internacional de Automobilismo) assinaram um novo contrato para trazer a série de volta para o traçado e o resultado já está chegando. Agora em setembro vamos ver um jogo de Fórmula 1 como sempre deveria ter sido feito. E a equipe D&T jogou antes para trazer todas as novidades que estarão presentes no jogo. Não precisa agradecer – o prazer foi todo nosso.

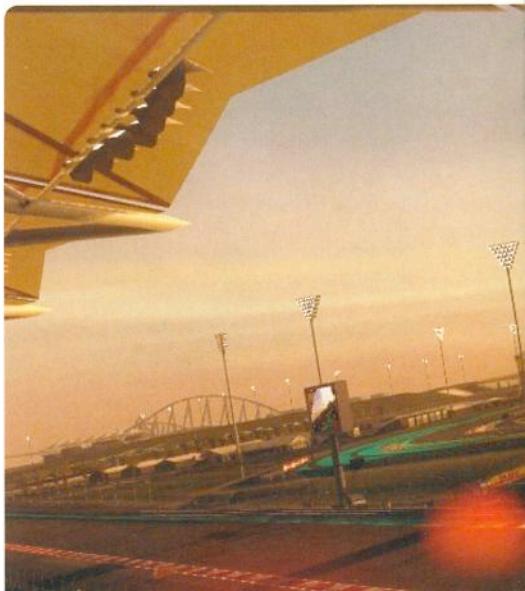
## AQUECENDO OS PNEUS

*F1 2010* está em produção desde maio de 2008, quando a Codemasters começou a acompanhar a categoria mais de perto. Os caras foram para dentro dos boxes, tiveram acesso aos carros e dados técnicos como ajustes aerodinâmicos, temperatura de pneus e muitos outros. Eles pegaram todos esses números e colocaram no EGO Engine 2.0, o mesmo motor gráfico de *DIRT 2*, e o resultado está aí. Claro que as coisas não são tão simples assim, mas você entendeu.

O jogo tem como foco a atual temporada da Fórmula 1, com equipes e pilotos que estão na ativa lutando para ficar no alto da classificação do campeonato. Na demo a qual tivemos acesso, pudemos controlar

Jenson Button e sua prateada McLaren MP4-25 no circuito de Spa-Francorchamps, Bélgica. E já dá para dizer que este é o primeiro jogo que vai realmente deixá-lo dentro de uma equipe de corrida.

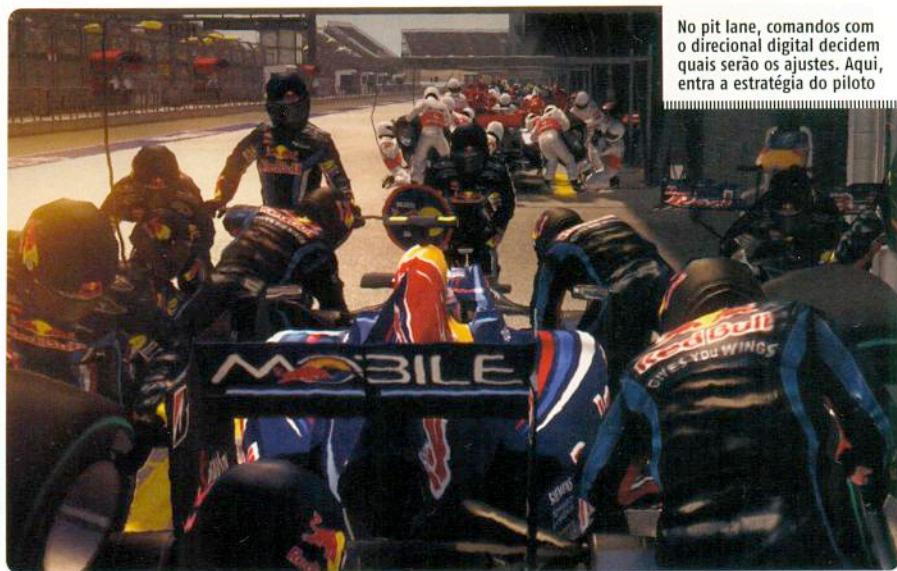
Antes da largada, dá para ter uma noção do nível de detalhes do jogo, como a distorção de calor que emana do motor. Quando as luzes ficam vermelhas e você aperta/pisa no acelerador, é possível ver





A distorção causada pelo calor e pela velocidade, o caos organizado do pit-stop... Isso é Fórmula 1

chamas saindo do escapamento, mostrando o poder do motor V8 da montadora. O sinal verde aparece e o carro sai em disparada. A visão da cabeça do piloto revela o claustrofóbico cockpit e mostra os detalhes do volante como o velocímetro, o giro do motor e a marcha atual. É possível ver a pista como os corredores a enxergam, como a descida e a curva para direita da Eau Rouge e perceber as imperfeições da pista com a



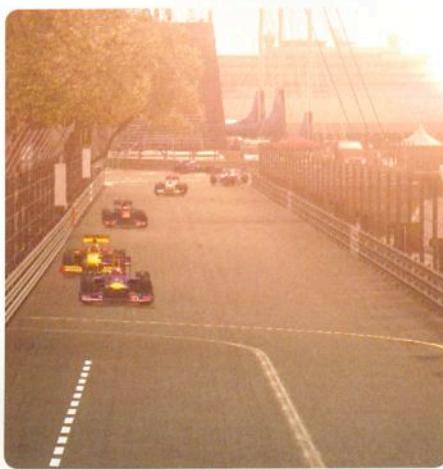
No pit lane, comandos com o direcional digital decidem quais serão os ajustes. Aqui, entra a estratégia do piloto

trepidação da câmera, uma sensação única de velocidade.

Saindo da visão do piloto, é possível ver o mundo ao redor e como ele interage com o carro. Basta passar por cima de um trecho de terra para a brita grudar no pneu. Ao voltar ao traçado, a sujeira vai saindo com perfeição até o pneu ficar limpo novamente. Os adversários também têm sede de vitória e vão pra cima tentando ultrapassá-lo. Isso é mostrado com setas brancas que apontam a direção que eles estão chegando para dar o bote. Basta perder um pouco de atenção e BAM! Uma batida. Com ela, a resposta do carro vai para o ralo. Fruto de seu descuido, pode ser um furo no pneu ou uma mola solta. Não importa. As batidas afetam o seu carro e o retorno para os boxes é inevitável. No entanto, na demonstração que jogamos, o impacto não causou alterações na lataria. Mas não se preocupe, peças vão voar na versão final do jogo.

Ao entrar no pit lane, você pode escolher quais alterações fazer apertando as setas do direcional digital. Aperte ↑ para mudar a regulagem do motor com as opções

Fast, Standard ou Cruise; aperte → para mudar a asa, aumentando ou diminuindo a angulação – isso afeta a resposta nas curvas e nas retas. Direcional ↓ representa os tipos de pneu (Prime, Option, Intermediate, Wet), cada qual com sua durabilidade e aderência →



Abu Dhabi, pista conhecida pelas mudanças climáticas durante a corrida, terá a mesma armadilha no game: o Sol batendo em seus olhos





## CORRIDA COM OS AMIGOS

O modo multiplayer vai elevar a competição para os fãs do automobilismo mundial para um outro nível. São diversos tipos de competição, como a corrida livre e a rankeada. Mas a que mais vai mudar as coisas é o balanceamento que os produtores estão planejando. Segundo Paul Jeal, produtor do jogo, haverá um modo no qual os jogadores mais experientes terão a opção de usar os carros menos potentes para ganhar mais experiência. Dessa forma, se tudo der certo, será mais difícil ver aquelas corridas que o primeiro colocado desaparece no horizonte, deixando os novatos comendo poeira. Para estimular essa postura, o jogo vai dar recompensas que poderão ser usadas no modo solo ou online, como carros históricos e outros mimos.

respectivas, além do modelo próprio para pista molhada. O último pneu tem que ser testado em condições próprias, e foi isso o que fizemos logo em seguida.

### NA RUA, NA CHUVA

Uma chuva pode ser uma dor de cabeça para quem vive na cidade: alagamentos, trânsito lento, sapato molhado. Imagine como é uma corrida em baixo de um pé d'água. Bom, não é mais necessário, pois você vai sentir como é. As curvas devem ser contornadas sem pisar muito, a área de frenagem é maior. A vantagem é que você não vai ficar molhado para ter essas sensações.

Você ficará embasbacado com as gotinhas tremulando na tela que nem perceberá a curva e, fatalmente, baterá em cheio nela. Se fosse na vida real, a corrida acabaria ali. Mas em F1 (e nos últimos jogos da Codemasters), a história pode ser diferente. Logo após a batida, é possível voltar no tempo e corrigir sua falta de atenção. Funciona da mesma forma que em GRID e DiRT 2, você volta no tempo, escolhe o melhor momento e aperta □ para continuar antes do acidente (a opção fica escondida dentro do Instant Replay, no menu de Pause). Basta não errar de novo que a corrida termina numa boa.

F1 2010 não é necessariamente um simulador de corridas, mas tem diversos aspectos que todos os fãs do gênero vão adorar. O modo de carreira será completo,



com direito a testes de pré-temporada para testar o carro, até a semana de ajustes que antecede o grande prêmio. Tudo será medido por telemetria, assim os ajustes podem ser feitos para que você se sinta mais confortável na hora de dirigir.

Se mesmo assim o jogo estiver muito complicado, existem ajustes que ajudam a comandar o seu carro, como assistente de curva, de frenagem, controle de tração, câmbio automático ou manual e linhas de direção. Os ajustes podem deixar a vida mais fácil de quem não está acostumado com esse tipo de jogo a chegar em primeiro lugar.



Durante os testes, a chuva foi a grande atração. Não é só uma linda perfumaria, mas um elemento perigoso

### LINHA DE CHEGADA

A demonstração acabou e deixou um gostinho de quero mais. O teste nos deu a impressão de que F1 2010 vai fazer jus ao campeonato mundial. A Codemasters fez mais do que a lição de casa. Os caras trabalharam para trazer ao mundo dos games a paixão pela velocidade. A mesma paixão que nos faz levantar no meio da madrugada para assistir a um GP e torcer pelo nosso piloto favorito. Com o jogo em nossas casas, não vamos ter que esperar para ver uma boa corrida: nós vamos participar dela. ■

### O QUE ESPERAR (OU NÃO)

- ↑ O retorno triunfal da F1
- ↑ Simulação para os fanáticos
- ↑ Diversão para quem quer experimentar um possante
- ↓ Vexames do tipo "Ele está mais rápido do que você". Aqui vence o mais competente

QUANTO ACREDITAMOS QUE ESTE JOGO VAI DAR CERTO

**100%**

# GRAN TURISMO 5

Cinco anos de espera totalmente justificados



Já falamos demais sobre os gráficos de GT5. Olhe esta imagem fabulosa e tente expressar o que sente

## FICHA TÉCNICA



- **Produtor:** Polyphony Digital
- **Distribuidora:** Sony CEA
- **Gênero:** corrida
- **Lançamento:** 2 de novembro de 2010

**G**ran Turismo é uma série que quebrou todos os recordes e o quinto jogo, que finalmente será lançado em novembro, não é exceção. *Gran Turismo 5* é o jogo com o maior número de carros e competições licenciados, teve duas demonstrações, é o game mais aguardado do PlayStation 3 e também é o título em cima do qual mais foram feitos previews na história do videogame – nem mesmo *Duke Nukem Forever* tem esse feito. Qual será o motivo para tanta espera? Simples: perfeição. Kazunori Yamauchi não quer desapontar nenhum fã e está entregando tudo o que sempre foi esperado, como danos nos carros, competições oficiais e novas categorias. Acima de tudo, ele quer calar a boca de todos os que zombaram pela demora e realmente entregar no dia 2 de novembro o maior simulador de corridas.

Para alcançar tal façanha, veremos até mesmo um gênero que foi muito abordado no mundo dos jogos, mas que nunca foi simulado: o kart. Isso mesmo, a categoria de base de todo piloto estará representada da mesma forma que os profissionais encaram quando estão no início de carreira. Detalhes exatos sobre isso não foram amplamente divulgados, a única informação saiu em um box na revista *PlayStation Le Magazine Officiel – France*, que simplesmente fala que o modo estará presente no jogo, sem dar maiores explicações.

Se a base está presente, o que dizer das outras realmente profissionais e que movem legiões de fãs ao redor do globo? A NASCAR é uma delas, que será representada por diversas equipes da atualidade. No entanto, não veremos o campeonato completo, mas sim uma fração, com algumas pistas do circuito oficial. O mesmo acontece com a WRC, o campeonato de rali mais famoso do mundo que terá algumas competições famosas, como a Real Madrid, que leva corredores do mundo todo para disputar o prêmio milionário da Espanha. Os brasileiros podem ficar tranquilos, pois a Fórmula 1 vai marcar presença com duas equipes de prestígio, a RBR e a Ferrari, inclusive com a presença do Sebastian Vettel, que vai dar dicas de como melhorar o desempenho do carro. No total, serão mais de 30 tipos de competições, que poderão ser disputadas no modo de carreira.

Por falar em modo de carreira, os fãs poderão ficar tranquilos. Tudo o que fez os



Yamauchi pode ser considerado o "Steve Jobs" dos videogames. O cara é exigente em um nível paranoico, mas dá resultados

## KARTÓDROMO

*Gran Turismo 5* vai trazer a mais básica das modalidades do automobilismo: o kart. As provas serão o primeiro contato que teremos com o modo de carreira e ela vai nos ensinar o básico da direção competitiva. Os carros, é claro, não são tão potentes, mas vão dar uma impressão de velocidade bem realista, afinal, nenhum outro carro deixa o corredor tão perto do chão. As pistas para esta modalidade serão menores, mas isso não quer dizer que serão menos desafiadoras.



Jogadores amarem *Gran Turismo* vai voltar, inclusive as licenças para dirigir, que é o grande tutorial do jogo e que ensina todos os macetes para se dar bem na competição. Mas se você quer ir direto ao que interessa, não se preocupe. Yamauchi preparou um sistema que vai permitir que os iniciantes não fiquem entediados ao tentar tirar as cartas. Segundo a Gee Magazine, uma das revistas mais famosas da Alemanha, as cartas não serão necessárias para participar das competições como acontecia nas versões anteriores, mas vão dar uma vantagem para os jogadores, pois cada prova vai dar um carro como recompensa, inclusive

alguns modelos raros que só poderão ser adquiridos dessa forma. Assim, todos saem ganhando, os iniciantes e os fãs de longa data.

O mesmo acontece com a compra de peças e os ajustes do carro. Ao entrar em uma loja, existirá um menu de compra e ajuste rápido. Assim, quem não é um mecânico virtual vai poder tirar o melhor proveito dos bólidos e quem souber como fazer ajustes vai poder deixar o carro com o melhor desempenho de acordo com suas necessidades.

E carro é o que não vai faltar. Cada vez mais montadoras estão entrando na franquia. As marcas conhecidas como Ford, Fiat, Volkswagen, Mazzeratti, Ferrari, Audi e

## JOGO COMPLETO

Sabe o que é mais chato? Você comprar um game e depois ser entulhado de conteúdos extras por download. Pelo menos parece que *Gran Turismo 5* estará livre desse mal. Em entrevista para o site Eurogamer, Yamauchi disse que o game estará completo no dia em que for lançado. "Estamos trabalhando nesse jogo há anos. Queremos que os jogadores tenham um jogo completo no dia do lançamento. Por essa razão, *GT5* não terá [pacotes extras]. Isso será bom para os nossos bolsos.



Bugatti vão mostrar seus carros mais famosos no jogo. A única marca que vai ficar de fora será a Porsche e, mesmo assim, os fãs podem se contentar com a RUF, que se inspira nos modelos da montadora de Stuttgart.

## BOTANDO PRA QUEBRAR

Quem é fã de *Gran Turismo* sabe que a série nunca teve danos nos carros. Os motivos eram os mais diversos, como a falta do poder de processamento do PlayStation 2 ou pelo fato de as montadoras não gostarem de ver seus carros quebrando. Na verdade, tudo isso era balela. *Gran Turismo* nunca teve danos porque Yamauchi é muito detalhista. Ele não queria que os amassados tivessem uma aparência falsa ou malfeita – o que é bastante compreensível. Mas de tanto os aficionados pediram que Yamauchi não teve como recusar. Porém, não espere por batidas espetaculares como acontece em *Burnout* – os fabricantes sabem da força *Gran Turismo* e não querem causar uma má impressão em seus consumidores. Os danos serão parecidos com o que acontece na série *Forza*, mas em um nível superior. Todos os danos vão modificar os polígonos do carro dependendo do ângulo e da força da batida. Isso tudo será calculado em tempo real para deixar a experiência mais precisa. Os vidros vão se despedaçar, os pneus vão furar, peças vão cair... Tudo será nos conformes para deixar os fanáticos pela destruição satisfeitos.

A simulação vai subir para um patamar nunca imaginado, pois tudo, desde o desgaste dos pneus até o consumo do óleo, será levado em consideração durante as corridas. Por exemplo, quem usa o →

Competições noturnas entram para a categoria "é bonito de se ver, mas difícil pacas de se dar bem". É assim que se faz



## CRIE SUA CORRIDA

**Se 75 traçados não são suficientes para sua sede de velocidade, *Gran Turismo 5* terá ainda um editor de pistas. A informação foi divulgada no site da Sony pelo presidente da Sony World Wide Studios, Shunrei Yoshida. Ele também falou do modo de kart, que foi confirmado pela revista oficial PlayStation da França. Resta saber como é que isso vai funcionar. Será uma adaptação do criador de pistas de *ModNation Racers*? O dia 2 de novembro parece que não chega...**

câmbio manual terá que tomar cuidado ao trocar de marcha, pois isso vai influenciar no consumo de gasolina e dos pneus – e esses fatores são importantíssimos em corridas de longa duração, como as 24h de Nürbugring ou de Le Mans. E, novamente, quem não quiser ver um riscinho sequer pode ficar tranquilo, pois essa opção poderá ser desativada. Parece que o mote em *Gran Turismo 5* é "Servir bem, para servir sempre".

Mas não são apenas os danos que vão influenciar na forma como você dirige. *Gran Turismo 5* vai trazer outras novidades que vão deixar os jogadores de queixo caido, como as mudanças no ciclo entre dia e noite e as condições climáticas. Durante as provas de resistência, será possível ver o Sol se pôr em um crepúsculo de cair o queixo e também ver o amanhecer resplendoroso surgir no horizonte. Mas é importante se lembrar, pois o jogo vai respeitar a iluminação como ela foi planejada, ou seja, em circuitos existirão holofotes para mostrar

as curvas, mas nas provas de rali, o escuro será tão profundo que não será possível ver um palmo diante do nariz.

O mesmo vale para as mudanças meteorológicas, mas aqui o buraco é mais embaixo. A chuva pode e vai interferir na forma de fazer uma curva. O carro perde aderência e qualquer erro pode colocá-lo para fora da pista. Com a neve, as coisas ficam ainda mais complicadas, pois o gelo é mais escorregadio e perigoso. Até mesmo o vento pode influenciar, jogando areia na pista e tirando aderência. E essas mudanças podem surgir no meio de uma prova e você terá que estar preparado para lidar com essas situações. O que fica mais divertido é que as alterações podem acompanhar o clima do mundo real, deixando o jogo mais imprevisível e desafiador.

## CAMPEONATO MUNDIAL

O modo online de *Gran Turismo 5* pôde ser experimentado em *GT5 Prologue*, lançado em abril de 2008. Era apenas uma ferramenta para ver como 16 carros se comportavam na pista. A experiência vai contar com diversos modos, como corridas livres. Porém, a Polyphony Digital está estudando um modo que promete reunir pilotos em um campeonato mundial com centenas de participantes. Todo mês os produtores vão escolher uma pista e os jogadores vão disputar quem faz o menor tempo. Até aí tudo bem, bastava ter um ranking mundial, mas a diferença é que os 16 melhores tempos vão se reunir em uma partida online para ver quem é o melhor corredor. A disputa será transmitida pelo

canal GT TV, que também vai transmitir corridas reais de diversas categorias. Basta escolher e baixar para assistir no conforto de sua casa.

O modo online também vai reunir os melhores fotógrafos virtuais. O Photo Mode permitirá usar mais de 50 cenários para posar o seu bólido favorito e também permitirá captar os momentos mais emocionantes. Depois de escolher o melhor ângulo e efeitos visuais, será possível fazer upload da foto para o site do jogo para ser apreciada por outros jogadores ou guardar diretamente no disco rígido do seu PS3. Além das fotos, os replays poderão ser editados e enviados para o YouTube. Ou seja, a interação online vai muito além das expectativas e *Gran Turismo* vai integrar todos os recursos do console de forma que nenhum outro jogo já fez, inclusive a possibilidade de jogar em televisores 3D.

É isso o que faz *Gran Turismo 5* ser um jogo muito mais do que esperado. Se todas essas promessas forem cumpridas, a demora será muito mais que justificada. Aliás, essa será a única forma de desculpar Kazunori Yamauchi e sua mania de perfeccionismo. Afinal, ao que parece, *GT5* está realmente muito próximo da perfeição. ■

## O QUE ESPERAR (OU NÃO)

- ↑ O uso de todos os recursos do PS3
- ↑ Perfeição para fãs de simulação
- ↑ Diversão para jogadores casuais
- ↑ Experiência suprema em TVs 3D
- ↓ Mais um adiamento (oh não!)

QUANTO ACREDITAMOS QUE ESTE JOGO VAI DAR CERTO

**110%**

SEGURE O MOVE  
E VIRE A PÁGINA



SONY

**SONY**  
make.believe

**SPORTS  
CHAMPIONS**



Viu? Com o Move é assim que se joga Tênis de Mesa e vários outros jogos: em movimento, como na vida real. Move, o controle para PlayStation 3 que reconhece seus movimentos com uma sensibilidade impressionante. Em breve nas melhores lojas!



Central de relacionamento:  
4003 SONY (7669) para capitais e regiões metropolitanas  
0800 880 SONY (7669) para demais localidades.

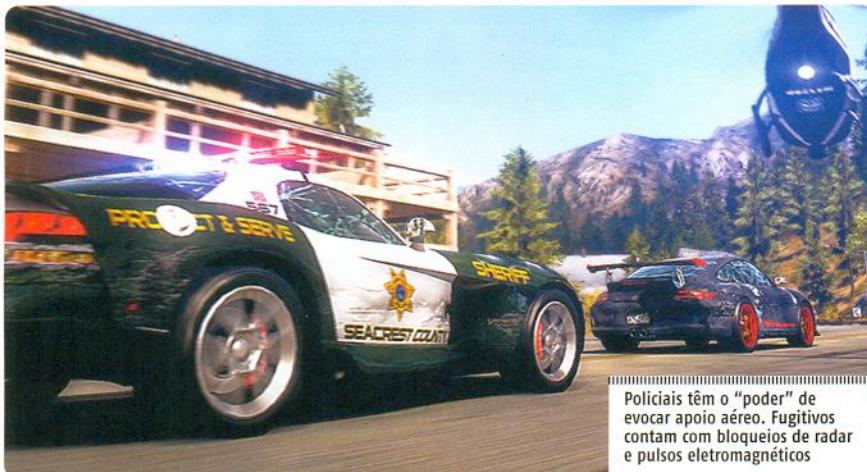


**PS3**  
PlayStation 3



# NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

A chance de a série voltar a ser respeitada



Policiais têm o "poder" de evocar apoio aéreo. Fugitivos contam com bloqueios de radar e pulsos eletromagnéticos

## FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Criterion Games
- **Distribuidora:** Electronic Arts
- **Gênero:** corrida
- **Lançamento:** 16 de novembro de 2010

**E**xiste um lugar onde a velocidade não tem limites: as estradas de *Need For Speed: Hot Pursuit*, o novo jogo de corrida, em produção pela Criterion Games, os criadores de *Burnout*. Mas não espere um jogo como o que você viu na cidade Paradise. *Hot Pursuit* é um jogo diferente, é um *Need For Speed* "de raiz".

### O RESSURGIMENTO DE UMA ERA

As estradas verdejantes de Seacrest County são rasgadas pelo Lamborghini Murciélagos amarelo. A velocidade ultrapassa os 200 quilômetros por hora, o suficiente para levantar as folhas e chamar a atenção da patrulha local. Sabendo do que se trata, a divisão da cidade convoca a sua arma ideal para lidar com corredores clandestinos, um carro de igual poder, mas do lado da lei: o Lamborghini Reventon. Logo inicia-se uma perseguição. O Murciélagos tenta despistar seu captor usando bloqueadores de radar, mas o carro preto e branco também tem seus truques e convoca um bloqueio após o túnel. Essa cena é um exemplo do que nos aguarda em *HP*. Aqui não basta vencer: o importante é se safar após as corridas.

A inspiração de *Hot Pursuit* vem do jogo homônimo, lançado em 1994 para 3DO. O

novo *HP* vai acontecer em um mundo aberto de Seacrest County, uma cidade fictícia com centenas de quilômetros para explorar. Lá só existem dois lados: os policiais e os suspeitos. Ambos estarão disponíveis para jogar desde o primeiro segundo que ligar o game e terão diversos modos para nos entreter. No entanto, a Electronic Arts só nos mostrou um deles, o Interceptor. As condições de vitória são simples: o suspeito deve fugir, enquanto o policial fica com os louros caso consiga pará-lo.

A sensação de velocidade é sem igual e é complementada pela sensação emergencial de escapar do policial que está na nossa cola. Por mais estranho que pareça, o jogo é, ao mesmo tempo, familiar e uma experiência totalmente nova. É possível sentir o peso do carro no controle e o turbo é uma arma poderosa, que faz com que todos os sentidos fiquem concentrados na ação mostrada na tela.

Para dar um toque de estratégia, existem poderes especiais, mas não pense nisso como algo saído de *Blur* ou um *Mario Kart* da vida. Essas habilidades são plausíveis. No caso dos corredores, há uma ferramenta que atrapalha o radar, diminuindo a distância necessária para escapar. A segunda é o pulso eletromagnético que diminui a velocidade do perseguidor. Já o homem da lei tem à sua disposição o bloqueio de vias e um helicóptero que acompanha o suspeito, dificultando assim que o corredor o despiste ao entrar em uma estrada de terra ou em um beco. Ou seja, ambos têm ferramentas equilibradas para serem usadas nas mais diversas ocasiões.

Essa habilidades são adquiridas conforme sua ação no jogo, como correr na contramão, fazer curvas derrapando, correr na velocidade máxima e etc. Isso vai adicionando o que os produtores chamam

de Bounty (recompensa), o que equivale a experiência em um jogo de RPG. Quanto mais maluquices forem feitas no trânsito, mais rápido vai conseguir uma habilidade nova. O melhor é que a recompensa é acumulada tanto no modo online quanto no offline.

É na vida interativa que a Criterion está focada. Eles falam que esse *NFS* foi desenvolvido para a "geração conectada". Você poderá fazer todo o modo de carreira conectado à PlayStation Network, podendo partir para o modo online com apenas um apertar de botão. E não para por aí. Tudo o que você fizer no jogo será registrado na rede social do jogo, o Autolog, desde ganhar um troféu, até quebrar os recordes de amigos, subir uma foto ou replay para seu perfil e o atual progresso do modo de carreira. Tudo isso é feito como um "Twitter", com microatualizações em um endereço que será ligado à sua conta. Com o Autolog também será possível desafiar outros jogadores para uma partida amistosa.

A verdade é que a Criterion está adorando a ideia de conduzir esta nova inserção da série *Need For Speed*. Com isso, eles podem fazer um jogo de corrida que traz todos os carros dos sonhos de quem gosta do automobilismo. Além das Lamborghinis, *Hot Pursuit* vai ter à disposição diversos carros exóticos, como o Dodge Viper e o Porshe 911GTR 3 e os produtores vão poder colocar uns amassadinhos, mas ainda longe do que os tornaram famosos em *Burnout*. ■



## LONGA DURAÇÃO

Durante a E3 deste ano, Matt Webster disse que a equipe vai fazer *Hot Pursuit* ter muitas novidades por um bom tempo, seja adicionando carros novos, seja com outros tipos de novidades por meio de DLCs.

## O QUE ESPERAR (OU NÃO)

- ↑ Carros exóticos
- ↑ Perseguições alucinantes
- ↑ Um modo online robusto

QUANTO ACREDITAMOS QUE ESTE JOGO VAI DAR CERTO

**100%**

# TEST DRIVE UNLIMITED 2

Ibiza, carrões, iates. Competição para magnata nenhum botar defeito



## FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Eden Studio
- **Distribuidora:** Atari
- **Gênero:** corrida
- **Lançamento:**  
05 de setembro de 2010

O lado triste de TDU2 é estacionar sua Diablo na garagem da mansão, desligar o PS3 e ir trabalhar com seu 1.0... ou de busão

## LUXO E PRAZER EM DIRIGIR

A regra de ouro é fazer o jogador se sentir em casa ao andar pelas ruas de Ibiza. O motorista não vai mais ficar confinado dentro do carro ou da garagem. O usuário poderá visitar concessionárias milionárias: Lamborghini, Ferrari, Pagani, Porsche... um salão do automóvel digital. Para completar a ganância e o senso fashion, as lojas de roupas mais badaladas também estarão presentes para deixar o seu motorista nos trinques.

Por falar no seu motorista, você poderá modificar as características do rosto, altura e corte de cabelo. Dessa forma, ele não será apenas um cabide de roupas e acessórios caros. Isso também vai servir para interagir com outros jogadores para ter uma vida social saudável. E nem sempre será você que estará atrás do volante, já que em *Unlimited 2* será possível ter um passageiro ao seu lado. Isso vai funcionar mais ou menos como um jogo de rali, ou seja, o seu amigo poderá descobrir novos lugares e indicar caminhos.

Fora das corridas será possível encontrar pontos paradisíacos para visitar, ir às compras juntos ou mesmo ter uma companhia para jogar conversa fora – amigos servem para isso, não é? Esses passeios podem liberar carros secretos e vão somar pontos para a sua classificação geral, que são cinco: Competição, Descoberta, Social, Coleta e o Global (que reúne todos os seus feitos). Isso poderá ser reunido e compartilhado com seus amigos no Facebook e no Twitter. Dentro do jogo, todas as relações entre jogadores

## SIGAM-ME OS BONS

Você poderá conectar a sua conta do Twitter e do Facebook com *Test Drive Unlimited 2*. Assim, será mais fácil marcar um racha com os seus amigos. O jogo também vai atualizar seus feitos diretamente nas redes sociais, como vitórias e carros adquiridos. Isso é uma faca de dois gumes: por um lado, é superlegal mostrar o que você está fazendo no jogo, mas por outro pode incomodar algumas pessoas e fazer com que você perca alguns amigos.



estão melhor trabalhadas, como suporte a clãs e esquemas de organizar jogos com amigos. No total, poderão se reunir 32 pessoas nas pistas.

Em proporções gerais, Ibiza é duas ou três vezes maior que Oahu. Os produtores afirmam que será possível percorrer-lá toda quase no mesmo tempo que levaria para cruzá-la na vida real. O número de vias pavimentadas chega a 3 mil km.

Além dos possantes, a cidade terá diversos outros meios de transporte, como motos e iates. As magrelas serão usadas para competições. Os navios serão “pontos de encontro”, algo entre uma casa e um clube fechado para amigos. ■

## O QUE ESPERAR (OU NÃO)

- ↑ Marcas famosas de roupas e acessórios
- ↑ Um cenário paradisíaco

QUANTO ACREDITAMOS QUE ESTE JOGO VAI DAR CERTO

**80%**

## QUASE UM MMO

O principal diferencial de *TDU2* é que as ruas de Ibiza serão povoadas com outros jogadores. Segundo os produtores, poderá existir até 300 pessoas jogando ao mesmo tempo na mesma ilha.

DiRT 3 promete revoluções, mudanças climáticas em tempo real e por aí vai. Você conhece a Codemasters, ela costuma cumprir o que promete



# DiRT 3

Concreto, poeira e ferro retorcido

## FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Codemasters
- **Distribuidora:** Codemasters
- **Gênero:** corrida
- **Lançamento:** 2011

**A** Codemasters não é referência à toa. A distribuidora construiu sua biblioteca em cima do gênero de corrida e só teve acertos. Porém, é no meio da terra que temos certeza de que vem coisa de lá da Inglaterra, afinal, eles eram os responsáveis pela série *TOCA Race Driver* – o melhor simulador de rali da história dos games. Há alguns anos, os caras resolveram deixar a simulação hardcore de lado para se focar em algo que poderia trazer mais jogadores para o mundo das pistas de terra, e assim nasceu *DiRT*.

Depois dos dois primeiros jogos, os caras resolveram voltar com tudo para o mundo do rali. O jogo vai unir o passado e o presente da categoria para agradar aos órfãos de *TOCA*, sem colocar de lado os fãs que se formaram nos últimos anos. Para isso, nada melhor que prestar uma homenagem para os pilotos consagrados e

seus possantes, como é o caso de Pat Moss, o maior campeão dos anos 60 e seu Mini Cooper S. E, claro, não faltarão corredores da atualidade como Kris Meeke e seu Peugeot 207 S2000, que hoje em dia é o maior colecionador de troféus de rali. No total, serão mais de 50 carros e pilotos.

A Codemasters está trabalhando para que *DiRT 3* fique mais maduro, mas a ideia não é voltar aos tempos de *TOCA*, mas sim tornar a franquia mais robusta e comprometida com o jogador. Esse comprometimento garante que ainda estarão presentes as disputas com os veículos radicais e menos ortodoxos, como os buggies e quadriciclos – aqueles que sempre deixam um sorriso no rosto quando capotam. No aspecto técnico, todos os veículos estarão mais bonitos. Agradeça esse milagre à nova versão da EGO-engine, o motor gráfico que foi desenvolvido pela empresa. De acordo com os produtores, os carros serão três vezes mais detalhados que na versão anterior.

A parte gráfica conta com novidades como uma nova ferramenta de iluminação, que promete dar uma sensação de imersão mais marcante nos mais de cem traçados, ainda mais com a nova ferramenta de transição climática herdada de *F1 2010*. Numa mesma corrida será possível ver o céu ficar encoberto com nuvens, chover e voltar ficar claro. Todas as transições vão afetar a jogabilidade, pois uma estrada de terra não tem a mesma aderência de quando está seca e enlameada. As variáveis aumentam ainda mais com a neve e com a direção noturna.

Todas as locações são baseadas em pistas do mundo real, como os montes gelados da Finlândia e Aspen, as areias escaldantes da África e os circuitos fechados de Mônaco. O resultado é variedade praticamente sem fim e de um realismo marcante.

## LEVANTANDO POEIRA

Os modos de jogo também serão retrabalhados. O modo de carreira, por exemplo, vai mantê-lo jogando por muito tempo. O foco estará no trabalho em equipe, fazendo com que o jogador cresça na equipe e se torne o piloto principal conforme os estágios vão passando. Seu piloto vai começar a disputa nos anos 90 e competir com os campeões famosos como Colin McRae, presenciar a evolução dos carros e da WRC até chegar aos dias atuais.

Mesmo sem ter muitos detalhes revelados, o multiplayer também promete ter "inovações substanciais", como os modos Transporter, Goldrush, Outbreak e Cat 'n' Mouse, que não tiveram detalhes divulgados, mas que, segundo a produtora, vão esquentar as disputas online.

São tantas as promessas de novidades que *DiRT 3* parece ser o início de uma outra franquia. Pelo menos sabemos que competência é o que não falta para a Codemasters, que está se esforçando para não decepcionar os seus fãs. ■

## O QUE ESPERAR (OU NÃO)

- ↑ Diversas novidades nos modos de jogo
- ↑ Novidades suficientes para manter o jogador ligado por um ano ou mais
- ↑ O uso devido da franquia WRC

QUANTO ACREDITAMOS QUE ESTE JOGO VAI DAR CERTO

**90%**

# MOTORSTORM APOCALYPSE

Sem TV 3D = Play 3. Com TV 3D = PlayStation 4



Prédios tombam na sua frente. Veículos explodem. A sensação é a de estar em um parque de diversões

## FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Criterion Games
- **Distribuidora:** Electronic Arts
- **Gênero:** corrida
- **Lançamento:**

16 de novembro de 2010

**D**esde que surgiu, na época do lançamento do PlayStation 3, a série *Motorstorm* passou pelos locais mais inóspitos imaginados pela mente humana. O calor escaldante, uma ilha em erupção e o frio intenso foram cenários que testaram os limites dos pilotos e jogadores. O próximo jogo da série não será diferente. *Apocalypse* vai trazer uma cidade entrando em colapso e promete nunca oferecer uma volta no circuito igual à outra. Isso não é surpresa, pois *Split/Second* já mostrou que dá para conciliar a destruição com uma corrida frenética. A diferença é que no jogo do pessoal do Evolution Studios, os estragos vão saltar aos olhos – literalmente. *Motorstorm: Apocalypse* está pisando pela

primeira vez no asfalto. Mas isso não significa que os motores agressivos estão a salvo. "A Cidade" é o cenário mais devastador que já apareceu na série. Um terremoto foi o suficiente para expulsar todos das redondezas e chamar a atenção do festival que coloca carros, motos, caminhões, jipes, caminhonetes e outros veículos diversos. E como sempre, o jogo chega extrapolando os limites do Play 3. Se equipado da forma que deve ser, o jogo mais parece obra da próxima geração. Os efeitos em três dimensões dão uma nova vazão para a destruição, a poeira levantada pelos carros passando dá a impressão que realmente o mundo está caindo na frente da tela da TV.

Tudo acontece ao mesmo tempo, em uma volta, um prédio cai atrás do seu carro, na outra o jeito é encontrar outro caminho – e às vezes não dá tempo de mudar de direção. O dinamismo também estará presente nas novas modalidades, como sair do ponto A para chegar ao B. A mágica está nos scripts de destruição. O caminho é alterado conforme você chega a locais predeterminados da pista, o que ativa uma reação no cenário. E pode acontecer de tudo, desde um trem do metrô sair do chão, até um viaduto se partir ao meio. Aqui o que vale é o sentimento de

sobrevivência; se seus reflexos estiverem afinados, vai conseguir passar pelos obstáculos para contar história.

Claro que saber onde os desvios vão acontecer pode deixar as corridas monótonas depois de algum tempo. Ainda bem que os produtores sacaram isso e preparam um robusto modo multiplayer. Além das mudanças na forma como os jogadores podem interagir, vão existir configurações para deixar a brincadeira mais animada: todos os eventos podem ser pré-programados pelo host, permitindo que cada partida seja diferente da outra.

## TUDO NA MESMA

Escapar aos incidentes será apenas um dos empecilhos de *Apocalypse*, pois agora os ataques estão mais poderosos. Os botões L1 e R1 arremessam o veículo para esquerda e direita e, caso um outro competidor esteja no caminho, ele é empurrado. E isso pode ser uma das principais causas de acidentes durante a corrida.

As mecânicas básicas, no entanto, não mudam muito. O botão de turbo está lá e seu uso continua o mesmo. O jogador pode continuar a usar o turbo enquanto fica de olho no termômetro do motor – quanto maior for o uso, maiores as chances do carro/moto/outra coisa explodir.

Ficou claro que este game vai fazer você querer comprar uma TV 3D o quanto antes. ■

## FESTIVAL MULTIPLAYER

Existe uma coisa que nunca vai mudar: a vontade de jogar com outros amigos na mesma TV. E *Apocalypse* vai continuar a fornecer uma festa dentro de casa: será possível até quatro pessoas disputarem no conforto de lar. Mas também dá para levar os camaradas para o mundo online e todos competirem com outros jogadores ao redor do globo. Isso significa que os multiplayers online e offline podem se unir e deixar as corridas mais acirradas.

## O QUE ESPERAR (OU NÃO)

- ↑ Gráficos extraordinários
- ↑ Diversas novidades nos modos de jogo
- ↓ Um cenário (quase) imprevisível
- ↓ Estagnação

QUANTO ACREDITAMOS QUE ESTE JOGO VAI DAR CERTO

**85%**

ESPECIAL



# DIVERSÃO EM PACOTES

Com o advento das lojas online e conexões de alta velocidade, as produtoras veem nos DLCs a chance de revitalizar seus jogos infinitamente

POR LEANDRO RODRIGUES

**H**ouve um tempo em que a única chance de jogar mais os nossos games favoritos era esperar por uma continuação. Atualmente, já que todos os videogames dispõem de lojas virtuais próprias, a moda são os DLCs,

abreviação para Downloadable Content (conteúdo para download).

Com os DLCs, as produtoras podem estender a diversão em seus jogos com o lançamento de pacotes que contêm fases inéditas, personagens extras, modos de jogo

exclusivos e por aí vai. Também é um ótimo modo de ganhar uma grana extra, pois nem todos os conteúdos são gratuitos.

Existem dezenas de DLCs; por isso, escolhemos 30 pacotes que você não pode viver sem e que valem o seu investimento.



## ASSASSIN'S CREED II

### 1. Sequence 12: Battle of Forlì

Preço: US\$ 3,99

Consiste em seis novas memórias, nas quais Ezio deve ajudar Machiavelli e Caterina Sforza a defender a cidade de Forlì. Com a ajuda dos irmãos Orsi, Ezio terá como missão impedir que uma das Pieces of Eden caia nas mãos erradas, ou seja, nas dos templários. Além disso, você poderá dar mais uma "voltinha" extra na máquina voadora de Leonardo da Vinci.

### 2. Sequence 13: Bonfire of the Vanities & Secret Locations

Preço: US\$ 6,99

Bonfire of the Vanities desbloqueia uma nova área de Florença e um novo movimento para Ezio, o spring-jump, que permite pular mais alto nas escaladas. Este segundo DLC consiste em dez novas memórias, em que Ezio precisa ajudar Machiavelli a libertar a cidade das garras do monge Saconarola.



## BATMAN: ARKHAM ASYLUM

### 3. Totally Insane

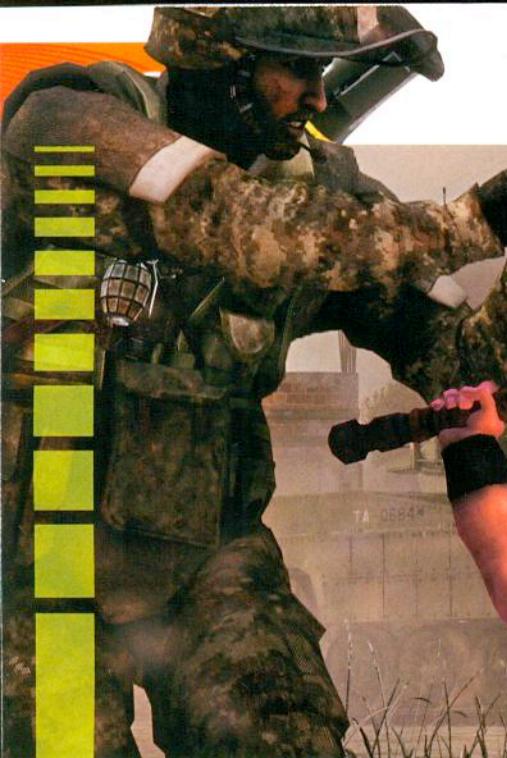
Preço: grátis

Um mapa de combate extra repleto de inimigos extremamente rápidos. Os reflexos de Batman serão testados no limite neste DLC.

### 4. Nocturnal Hunter

Preço: grátis

Mapa dedicado para ação furtiva e que desafia o jogador a ficar sempre nas sombras e a usar as diversas torres de vigia para aniquilar seus inimigos. O cinto de utilidades do morcego é indispensável aqui. →

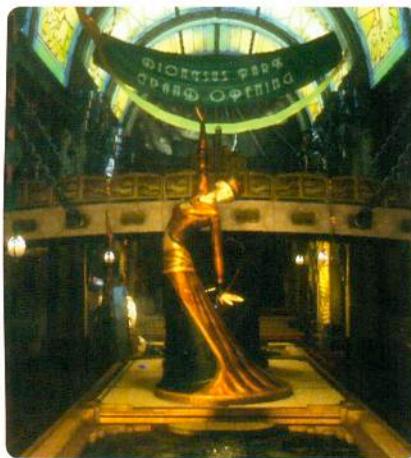


## BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

### 5. Onslaught mode

Preço: US\$ 9,99

Modo online voltado para partidas multiplayer com até quatro jogadores ao mesmo tempo. Aqui, os jogadores encaram quatro mapas inéditos, todos voltados para o modo cooperativo.



## BIOSHOCK 2

### 6. Sinclair Solutions Tester Pack

Preço: US\$ 4,99

Este pacote aumenta o ranking de 40 para 50 níveis online. Também adiciona 12 mapas, um novo upgrade para todas as armas e cinco máscaras que serão liberadas após ultrapassar o level 40 no modo online.

### 7. Rapture Metro

Preço: US\$ 9,99

Esse pacote também aumenta o ranking online de 40 para 50 níveis, além de adicionar seis mapas, duas máscaras e três troféus exclusivos: dois de prata e um de ouro. Há outro DLC, o Protector Trials (US\$4,99), que também adiciona troféus: cinco de prata e dois de bronze; além de missões especiais bastante desafiadoras.



## BRÜTAL LEGEND

### 8. Hammer of Infinite Fate

Preço: US\$ 4,99

Um pacote para ampliar a sua experiência no modo online. *Hammer of Infinite Fate* contém três roupas para o personagem (Mountain Man, Black Metal e Zaulia Threads), quatro pinturas inéditas para o Hotrod, além de armas e equipamentos, como um GPS que o guia por todo o mapa e o Eye of Sorrow, uma arma veicular especial que colhe a energia do Oceano das Lágrimas Negras (Ocean of Black Tears) para disparar saraivadas de projéteis em direção aos inimigos incautos.

### 9. Tears of the Hextodon

Preço: US\$ 4,99

*Tears of the Hextodon* traz dois mapas para o modo multiplayer, Stage Battle. O primeiro mapa é uma arena chamada Circle of Tears, e o segundo é a gelada Death's Fjord. Além dos mapas, os jogadores ganham uma nova arma, a Blade of Ormagoden.



## BURNOUT PARADISE

### 10. Cops and Robbers

Preço: US\$ 9,99

O bom e velho modo "polícia vs. ladrão". Esta expansão vale o quanto pede, pela enorme diversão que proporciona. Nela, um grupo de jogadores deve roubar uma bolsa com grana e outro grupo deve recuperá-la. Viciante e empolgante.

### 11. Big Surf Island

Preço: US\$ 12,99

A maior atualização de *Burnout Paradise* é, sem dúvida, a melhor de todos os tempos. A cidade fictícia recebe um novo bairro, com direito a dez troféus extras (sete de bronze, três de ouro). *Burnout Paradise* conta ainda com outros seis DLCs que agregam carros, modos extras e troféus.



## CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

### 12. Resurgence Pack

Preço: US\$ 14,99

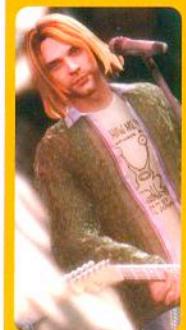
Este pacote de expansão vem com cinco mapas extras, três deles completamente inéditos. Entre os que aparecem pela primeira vez estão: "Carnival", um parque de diversão completamente destruído; Trailer Park, um mapa estreito e com áreas bem fechadas; e Fuel, uma refinaria de petróleo com áreas abertas e algumas bem fechadas. Os mapas Vacant e Strike são reedições da expansão do primeiro *Call of Duty: Modern Warfare*.

### 13. Stimulus Package

Preço: US\$ 14,99

*Stimulus Package* é um pacote que adiciona cinco mapas: Bailout, Storm, Salvage, Crash e Overgrown. Os dois últimos foram retirados do primeiro *Modern Warfare*, mas tiveram seu visual incrementado para fazer valer o seu dinheiro.

## MUSICAIS



Se existe uma galeria que não pode reclamar de atualizações, é a turma que gosta de jogos musicais. *Guitar Hero, Rock Band, Karaoke Revolution* e *SingStar* recebem atualizações praticamente todas as semanas. A quantidade de músicas disponíveis é tão grande que qualquer um pode ir a falência se tentar comprar todas de uma vez; seja seletivo.

## CADA UM NO SEU QUADRADO



Uma coisa que deve ser observada quando você for comprar um pacote de expansão é a região dos seus jogos. Se o seu jogo é americano, só é possível usar as atualizações da PlayStation Network americana. Mas se o seu game é europeu, só funcionam DLCs da PSN europeia. Fique de olho para não gastar o seu dinheiro de bobeira.



## DANTE'S INFERNO

- 14. Trials of St. Lucia**  
Preço: US\$ 9,99

*Trials of St. Lucia* é o segundo pacote de conteúdo extra para Dante's Inferno. O pacote oferece novos desafios superdifíceis, roupas extras para Dante, modalidades especiais e um editor de cenários para que você possa criar seus próprios desafios.

- 15. Devil Pack**  
Preço: US\$ 2,99

Um pack com a magia Putrid Voice e a relíquia inédita Panderer's Lash.



## FIFA SOCCER 10

- 16. Ultimate Team**  
Preço: US\$ 4,99

Criado originalmente para o *Fifa 09*, o modo *Ultimate Team* voltou e permite jogatina offline. O conteúdo adicional permite administrar suas equipes por meio do uso de cards (cerca de 700 figurinhas de atletas e habilidades). Viciante é pouco!!!



## GRAND THEFT AUTO

- 17. The Lost and Damned**

Preço: US\$ 19,99

A RockStar – ao lado da Criterion – é uma das poucas empresas que sabem realmente fazer um pacote de expansão que proporciona uma nova experiência aos jogos já existentes. Em *The Lost and Damned*, você controla o integrante de uma gangue de motoqueiros ainda em Libert City, porém com história, desafios e troféus (cinco de bronze) distintos de *GTA IV*.

- 18. The Ballad of Gay Tony**

Preço: US\$ 19,99

Seguindo a linha da expansão anterior, aqui você controla o braço direito de Tony Gay. Esta expansão também possui história própria, desafios e troféus novos (dez de bronze), mas possui um ar muito mais descontraído do que o vivido em *Grand Theft Auto IV*.



## HEAVY RAIN

- 19. The Taxidermist**

Preço: US\$ 4,99

A primeira – e até agora única – expansão do sensacional game da Quantic Dream conta o passado não muito distante da personagem Madison Paige. A jornalista deve entrar na casa de um suspeito em busca de provas que o relacionem com o crime. Pena que não ofereça troféus.



## INFAMOUS

- 20. Gigawatt Blades Power**

Preço: grátis

Este pacote adiciona um megapoder à lista de habilidades de Ethan Cole. Com este DLC, o personagem consegue formar lâminas vermelhas de energia, à la *Soul Reaver*, capazes de devastar os inimigos com muito mais estilo.



## LITTLEBIGPLANET

- 21. Marvel Level Kit**

Preço: vários

A Marvel, uma das maiores editoras de HQs do planeta, resolveu entrar com tudo no mundo de *LittleBigPlanet*. Ao todo, são quatro pacotes de expansão com vários personagens "sacky heróis", como Homem de Ferro, Coisa, Tocha Humana, entre outros. Além disso, o pacote "Marvel Level Hit" traz quatro novas fases com vários itens.

- 22. Metal Gear Solid Level Kit**

Preço: US\$ 5,99 (cada)

Este pacote inclui cinco novos níveis baseados no game *Metal Gear Solid*, vários itens e adesivos também com a temática da série da Konami. O destaque é a Paintinator, uma arma de bolinhas de tinta, estilo paintball, para fuzilar os inimigos.

- 23. Pirates of the Caribbean Level Kit**

Preço: US\$ 5,99

Este pacote traz uma grande novidade: a função água, que permite criar cenários aquáticos. Além disso, contém cinco novas fases, quatro novas trilhas sonoras, um novo background de fase, oito itens, 14 decorações, 27 objetos, 133 stickers e novos troféus (nove de bronze e dois de prata). →



## RED DEAD REDEMPTION

### 24. Outlaws to the End Co-op Pack

Preço: grátis

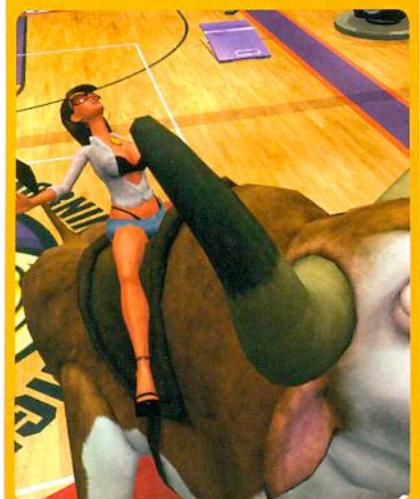
Coloque um pouco mais de interatividade na sua vida do Velho Oeste. Ao todo, são seis missões extras para jogar na companhia de três amigos e dez troféus para caçar.

### 25. Legend and Killers

Preço: US\$ 9,99

Com a chegada de *Legend and Killers*, o game ganha nove mapas multiplayer, oito personagens vindos de *Red Dead Revolver* (o antecessor de *Redemption*, para PS2), o machadinho Tomahawk (que conta com Challenges correspondentes para a campanhas solo offline) e dez novos troféus, nove de bronze e um de prata.

## ATUALIZAÇÕES EM 3D



Um tipo de atualização que deve virar moda em pouco tempo é a inclusão do 3D em um jogo. *Pain*, um dos jogos exclusivos do PlayStation 3, recebeu uma atualização com fases completamente em 3D. A diversão é garantida, mas só consegue aproveitar quem for um dos felizardos e já tiver uma televisão 3D.



## RESIDENT EVIL 5

### 26. Lost in Nightmares

Preço: US\$ 4,99

Neste episódio, Chris Redfield é acompanhado por Jill Valentine (eles foram parceiros no primeiro jogo da série, de 1996). O cenário é a mansão onde está escondido o misterioso Ozwell Spencer, proprietário da corporação Umbrella.

### 27. Desperate Escape

Preço: US\$ 4,99

Outro episódio extra, no qual Jill Valentine e Josh Stone ajudarão Chris Redfield e Sheva em uma batalha contra Albert Wesker. Em *Desperate Escape*, você terá alguns extras como novos fatos para Chris e Sheva e a possibilidade de controlar Josh Stone no famoso modo "Mercenaries Reunion".



## RESISTANCE 2

### 27. Aftermath multiplayer Map Pack

Preço: US\$ 5,99 (Plus: US\$ 3,00)

Este pacote de expansão acrescenta vários mapas para jogar no modo Deathmatch e Team Deathmatch. Todos estes cenários suportam modo multiplayer com até 20 jogadores batalhando ao mesmo tempo.



## SUPER STREET FIGHTER IV

### 28. Femme Fatales Costume Pack

Preço: US\$ 3,99

Se você é um daqueles marmanjos que adoram ficar olhando as formas esculturais das lutadoras, aqui está o pacote dos seus sonhos. O *Super Femme Fatale Costume Pack* traz roupas alternativas para Cammy, C. Viper, Chun Li, Sakura e Rose.



## UNCHARTED 2

### 29. Siege Expansion

Preço: US\$ 5,99

Este é um pacote para ninguém colocar defeito. Além de corrigir alguns erros existentes no jogo original, a expansão acrescenta seis roupas, dois mapas, um novo multiplayer cooperativo e 11 novos troféus (dez de bronze e um de prata).

### 30. Heroes Pack

Preço: US\$ 4,99

Pacote com diversas roupas para o multiplayer. Inclui skins de outros jogos do Play 3, como *Resistance 2* e *Hillzone 2*. ■

SPOILER



# KILLZONE

Conheça a cronologia da exploração espacial, que resultou na sangrenta guerra entre humanos e helghasts na trilogia Killzone

**A**no de 2055, A escassez de recursos naturais afetou violentamente a economia mundial. As nações se mobilizaram e terminaram por lutarem entre si pelo controle do pouco que restava, acionando o gatilho do apocalipse: ataques com armamento nuclear. Assim começou a Terceira Guerra Mundial, que durou quatro anos. Quando a poeira baixou, as diferenças foram deixadas de lado, diante da necessidade de encontrar meios de dar continuidade à existência humana.

No início de 2060, nasceu a coalizão entre companhias e os governos mais ricos da Terra, originando a UCN (United Colonial Nations). Para que outros planetas fossem colonizados, era preciso evoluir as tecnologias de propulsão espacial, crio-tecnologia e outras ciências espaciais.

O processo de construção de espaçonaves durou, aproximadamente, 30 anos. Por meio da privatização, a UCN permitiu que outros governos e companhias se unissem para fundar seus próprios projetos de colonização. Entre as companhias, estava a Helghan Corporation, que fez uma imensa fortuna com fornecimento de energia e refinamento industrial. Os governos globais precisavam de licenças criteriosas para os projetos e violar as regras resultava em uma pesada multa.

Em 2095, grandes espaçonaves coloniais começaram a deixar a Terra, explorando os vários planetas do Sistema Solar Terran. A UCN não tinha conhecimento suficiente para manter um volume tão grande de acordos administrativos necessários com todas as colônias, mas mantinha as regras

por meio das penalidades econômicas e intervenção militar. A força defensiva da UCN é formada por voluntários de diversas colônias e ela é a única reconhecida por ter a melhor tecnologia e as tropas mais bem treinadas.

#### O SISTEMA ALPHA CENTAURI

Ano de 2111, a primeira espaçonave chegou ao sistema Alpha Centauri. Inicialmente, dois mundos foram colonizados. A UCN se reservou ao direito de colonização total.

A força defensiva da UCN foi dissolvida sob alegação de incompetência, corrupção e incapacidade burocrática. No ano de 2113, foi formada a UCA (United Colonial Army), a única força militar permitida legalmente na Terra e no domínio estelar. O UCA Navy é a primeira filial de serviços. No começo de



2116, um conjunto de seis espaçonaves coloniais (Archon, Triumph, Pacifica, Jericho, Separh e Harbinger) sai de sua rota durante uma explosão solar. Não houve nenhuma comunicação depois disso. A frota se perdeu, causando um rombo financeiro nos cofres da UCN.

Em desespero, a UCN abre o direito de concorrência no sistema Alpha Centauri. Um longo processo competitivo termina com a vitória da Helghan Corporation. A notícia repercute com alegações sobre votos comprados e corrupção, mas nada foi provado. O segredo do sucesso da Helghan Corporation está no acordo estabelecido com a IBG (Interplanetary Banking Guild), que cedeu o crédito necessário em troca de lucrar 10% dos royalties por cada colônia que viesse a

ser estabelecida pela corporação Helghan.

Em 2118, a jornada foi repleta de dificuldades. As câmaras de animação suspensa, chamadas Ice-Nod, não funcionam perfeitamente, o que resultou na morte de 2% da tripulação. Ao chegar ao primeiro planeta no sistema Alpha Centauri, batizado de Helghan, cientistas ficam desanimados: manter a vida neste lugar seria muito difícil. Apesar da abundância nas fontes de energia e minério, o ecossistema é extremamente pobre. Uma estação espacial pré-fabricada é deixada na órbita do planeta. Voluntários permanecem para semear a superfície com refinarias e geradores de força automáticos. O resto das espaçonaves coloniais seguem para o planeta seguinte, chamado Vekta – em homenagem a Philip Vekta, o CEO da Helghan Corporation.

#### A COLONIZAÇÃO DE GYRE

Em 2129, o primeiro assentamento Helghan é estabelecido no planeta Vekta, que possui um ecossistema similar ao da Terra. Cerca de 12 colônias são fundadas ao longo de 11 anos. O produto agrícola cresce rápido e torna as colônias autossuficientes.

Em 2133, é estabelecida uma colônia no planeta Gyre, menor e mais frio que Vekta, com a maior parte de sua superfície coberta por água e milhares de ilhas. Gyre encontra-se próximo ao sistema Altair. As primeiras colônias se ramificam pelo planeta e a UCA descobre que a comunicação não é tão boa. Para solucionar o problema, a UCN cria a ISA (Interplanetary Strategic Alliance) (II).

#### SEGURANÇA DE VEKTA

Ano 2135. O assentamento Helghan consegue →



controlar a segurança em Vekta. A estação espacial que orbita o planeta Helghan é posicionada para prestar serviços de manutenção e recarregamento de combustível em espaçonaves que trafegam entre a Terra, Alpha Centauri e outras colônias. Espaçonaves cargueiras fazem rota entre o planeta Helghan e seus próprios mundos. A movimentação de dinheiro é imensa, especialmente com a importação de medicamentos, suprimentos e alimentos.

Em 2138, as tecnologias de comunicação melhoraram o suficiente para realizar transmissões em tempo real entre os planetas Helghan e Vekta. É estabelecido o Protetorado Helghan, determinando que ambos os mundos sejam administrados diretamente de Vekta. Os impostos e a energia Helghan são comercializados sem passar pela ISA. A taxa de emprego aumenta 95% e o moral cresce entre os dois mundos. Um novo emblema (2) (três braços cruzados, segurando o pulso um do outro, que representam paz, justiça e liberdade) é criado para simbolizar o relacionamento entre Helghan e Vekta. O Protetorado cria sua primeira milícia sem vínculos com a cadeia de comando da ISA ou UCN/UCA e, por isso, são aplicadas restrições à quantidade de homens e ao tipo de equipamento.

## INFRAESTRUTURA HELGHAN

Ano 2149. A Helghan Corporation evoluiu a ponto de se tornar autossuficiente e dona de uma grande soma em dinheiro. Ela usou esse poder para suprir rapidamente o universo humano, vendendo energia para espaçonaves coloniais, investindo em novas

colônias e na Terra – aqui, a presença da corporação é mínima, já que todos os escritórios estão localizados em Vekta.

Em 2152, a expansão complexa das colônias de Vekta e Helghan fez com que a corporação criasse uma administração civil. A dependência da ISA se torna cada vez menor, ainda que as regras rígidas impeçam a construção de novas espaçonaves coloniais, indústrias orbitais e a formação de novas colônias em outros mundos.

O governo helghan cobrou uma taxa de impostos alta, acumulando uma grande reserva financeira. Em 2155, a administração helghan fez uma proposta para ISA: comprar todos os direitos do domínio do sistema Alpha Centauri. O senado da UCN deveria rejeitar tal oferta, mas receber uma injeção de dinheiro nos cofres, quase vazios, e ainda negociar taxas atrativas sem a UCN gastar um centavo na manutenção de suas próprias colônias foi, sem dúvida, irresistível.

## A ERA DE PLATINA

De 2156 a 2190, ocorreu o grande "boom" econômico. A administração helghan obteve liberdade total para investir pesado no desenvolvimento de suas colônias, gerando crescimento econômico e industrial. Foram desenvolvidas novas refinarias autômatas no planeta Helghan, seu estaleiro orbital se transformou na maior estrutura do sistema Terran. Todas as rotas comerciais agora passam perto do planeta Helghan.

Em 2198, a UCN se preocupa com o pouco dinheiro que arrecada, enquanto os helghan dominam o comércio espacial. Pela primeira vez, a UCA Navy constrói transportes de tropas em larga escala e novos Heavy Cruisers, naves de guerra que serão usadas para invadir colônias. Parte dos novos regulamentos que privilegiaram a administração helghan na compra dos direitos do sistema Alpha Centauri é rescindida, especialmente o da alta taxa tarifária sobre o transporte espacial. A administração helghan recusa, mas concorda em negociar para encontrar uma solução. Por outro lado, o povo rico de Vekta e as poderosas companhias que orbitam o planeta Helghan pressionam a administração para não mudar sua política.

## PRIMEIRA GUERRA EXTRASSOLAR

No ano seguinte, após tentativas de negociação, as conversas entre Terra e UCN não dão resultado satisfatório. A Terra exige participação na administração helghan, mas esta se declara formalmente uma colônia independente. A UCN toma a resposta como uma retaliação e tenta embargar o comércio helghan, mas é inútil: os helghan podem barrar a rota de comércio de produtos para a Terra e as colônias não sobreviveriam. O empasse motiva o lançamento da mais poderosa frota da UCA Navy para controlar as principais rotas de navegação comercial.

De 2199 a 2200, a situação se agrava e a administração helghan se concentrou em usar sua força policial (3) para retirar todas as forças da ISA dos planetas Vekta e Helghan. A ISA Navy responde com força letal, gerando uma série de conflitos entre os dois mundos. Apesar da superioridade →



numérica, as tropas helghan são mal equipadas, mal treinadas e inexperientes.

Paralelamente ao expurgo das forças locais da ISA nos planetas, a UCA Navy envia suas frotas para o sistema dominado pelos helghan, criando pontos de controle navegacional com naves da ISA. Boa parte das forças de combate foi despachada para o planeta Helghan, fechando entradas e saídas, mas as frotas desenvolvidas pela administração helghan tentam furar o bloqueio e entram em combate.

Os monstruosos cruzadores de combate da UCA são intocáveis. Durante o confronto, a imensa plataforma orbital do planeta é destruída sob circunstâncias misteriosas. A UCA alega que helghans sabotaram a estrutura, enquanto a administração helghan acusa a UCA de ter atirado na estação deliberadamente. A verdade nunca veio à tona, mas resultou na declaração de guerra das autoridades helghan contra a UCN. A UCA Navy deixou uma esquadra vigiando o planeta Helghan, o resto seguiu para Vekta.

A administração helghan ameaça lutar até o último homem para defender o local, mas após uma demonstração do bombardeiro orbital da UCA Navy, acontece a queda da administração. Muitos executivos foram presos (4), tantos outros fugiram. Uma nave foi enviada de volta ao sistema Alpha Centauri, informando o senado da UCN sobre o fim da administração helghan. Foi determinado que a ISA precisava de uma colônia próxima do planeta Helghan, para manter vigilância e evitar problemas futuros. A ISA designou parte de sua força para administrar Vekta, novas espaçonaves coloniais sob os direitos da UCN são enviadas da Terra para expandir as demais colônias. Em 2202, a guerra termina. Os direitos de controle e a regulamentação de taxas pelas mãos da UCN não foram mais desafiados por ninguém.

Extremistas helghan lançam campanhas terroristas para fazer com que a ocupação em Vekta seja dispendiosa para a ISA. Ainda que a maior parte dos helghan queira paz, um grande número da população se engaja no movimento de guerrilha. Assassínatos, bombas e emboscadas contra a UCN se tornam acontecimentos comuns.



4



5

#### O EXPURGO

Ao final de 2204, o governo geral da ISA em Vekta responde à crescente onda de terrorismo e pressiona a população helghan, fazendo com que famílias proeminentes juntem suas riquezas para comprar velhas espaçonaves coloniais para partirem. Um orador da comunidade pede ao governo da ISA que permita ao povo helghan voltar ao seu planeta. Assim começa o expurgo de milhões de helghan do planeta Vekta. Nem a ISA ou a UCN assume a conta para manter as colônias do planeta Helghan, deixando o povo viver ou morrer por sua própria conta. A UCN reconhece formalmente a administração helghan como uma nação soberana, mas o planeta fica sob forte vigilância da ISA até as relações diplomáticas serem restabelecidas.

Em 2215, o planeta Helghan afeta a saúde de seus habitantes (5) com tempestades tóxicas. Muitos morrem de inanição. Após dez anos, a taxa de mortalidade começa a cair conforme o povo helghan se adapta ao clima. Aos poucos, os helghan começam a se reerguer.

Em 2220, vários acampamentos

refugiados se unem para criar uma nova administração helghan. Problemas médicos se tornam comuns – a radiação e as tempestades tóxicas afetam a longevidade humana, e não há suporte médico por parte da ISA. As máscaras se tornam obrigatórias (e um símbolo) para os que trabalham ao ar livre. Mesmo com as máscaras, as "queimaduras de pulmão", como os colonos dizem, se tornam a causa principal de mortes entre indivíduos de 30 anos.

A mineração se torna o trabalho mais comum entre os helghan.

Em 2223, as colônias helghan fixam sua infraestrutura. A ICSA (Independent Colonial Strategic Alliance), uma versão similar à ISA, criada com a intenção de auxiliar os mundos a decidirem independentemente como se sustentar, oferece sociedade e assistência. Os helghan, alimentados por uma paranoia contra influências e motivações externas, recusam a oferta.

A vida é curta, dura e dolorosa para a maioria dos helghan. Mesmo assim, eles conseguem sobreviver e tirar um pequeno lucro, ao mesmo tempo que sua raiva aumenta diante das imposições da ISA. Em 2304, várias ramificações da ISA começam a construir um elaborado sistema de defesa orbital para manter um extenso controle. O alto comando da ISA de Vekta acaba com o bloqueio comercial em Helghan para concentrar seus esforços no novo sistema de defesa. A terceira geração do povo helghan começou a nascer com um condicionamento genético propício às condições climáticas hostis de seu planeta, com pulmões mais eficientes e resistentes aos poluentes. Em 2307, nasce aquele que mudará o futuro do povo helghan, Scolar Visari.



6



### A GRANDE DEPRESSÃO

De 2330 a 2350, o monopólio do planeta Vekta gerou riqueza e, consequentemente, o crescimento populacional aumentou os custos. A maior parte do dinheiro passou a ser investida em alimentação e proteção aos civis, que, paralelamente, gerou uma série de acidentes na área da indústria. Máquinas ficaram sem manutenção adequada. No planeta Helghan, a economia turbulenta castiga a todos. Vekta passa por uma série de problemas com o colapso do mercado paralelo de minério que tem com Helghan.

Em 2340, surge a figura pública de Scolar Visari (6), pregando a ideologia de que os helghan vieram ao mundo como humanos, mas agora são diferentes. O mundo os modifcou e, agora, é hora de cobrar reivindicações para mudar o mundo.

As habilidades oratórias de Scolar Visari e sua personalidade magnética tiram as pessoas da insatisfação para aderir à sua causa. Mais do que um ditador, Scolar se torna a peça fundamental do que viria a ser os helghasts: a identidade de uma raça nova e superior, os "extra-humanos". O militarismo e o absolutismo se tornaram sua marca registrada, simbolizados pela máscara usada pelos trabalhadores.

Ano 2347. Scolar Visari ganhou mais força política e apoio do povo, autoproclamando-se Autarch (líder) dos helghasts. Ele assume a administração helghan e inicia a reforma da força militar, a Helghast. Visari promoveu a revolução cultural para mudar a sociedade, baniu a escrita convencional e desenvolveu um novo alfabeto e uma nova linguagem. Por fim, mudou o emblema da bandeira de seu povo para algo mais simples e dinâmico. Assim nasceu a Helghast Triade (7), com o símbolo oficial composto por três setas,

que significam dever, obediência e lealdade.

Os helghasts quebram o embargo da ISA. O crescimento da influência de Scolar Visari fez com que pequenas facções em Vekta se questionem se o bloqueio comercial mantido pela ISA é necessário. Os helghasts reconstruem sua estação espacial menor e mais modesta, e iniciam o comércio direto. O período de depressão termina quando os helghasts firmam contrato com a ISCA para a venda de energia e minério.

### A SEGUNDA GUERRA EXTRASSOLAR

Com o crescimento da nova força militar helghast, a ISA ordena a construção de uma plataforma de defesa orbital extra para auxiliar o velho sistema que existia já há 52 anos. O general da ISA, Stuart Adams,

é indicado para assumir o posto do comando militar da nova plataforma de defesa.

Em 2357, Scolar Visari esboça sua estratégia de retomar o planeta Vekta. O alto-comando declara lealdade a Scolar, oferecendo a ele o título de imperador caso o plano seja bem-sucedido. Ele usa seus contatos dentro da ISA para sabotar a UCN e obter informação privilegiada. Assim, tem início a invasão helghast ao planeta Vekta. É neste ponto que começa a série *Hillzone*, com seu primeiro episódio lançado para PlayStation 2, em 2004.

### INVASÃO HELGHAST AO PLANETA VEKTA (HILLZONE, PS2)

Em agosto de 2357, o exército helghast (8) invadiu a colônia da ISA (Interplanetary Strategic Alliance) no planeta Vekta. As plataformas de defesa estratégica que ficam na órbita falharam misteriosamente, permitindo que os invasores se espalhassem pelo planeta.

A ISA enviou um esquadrão, liderado pelo capitão Jan Templar, para combater os invasores e resgatar o coronel Gregor Hakha, que detém informações importantes. Em sua equipe, Jan conta com a assassina Shadow Marshal Luger e o especialista em armamentos pesados Rico Velasquez.

Durante a operação, é descoberto que Stuart Adams, oficial do alto escalão da ISA, é um traidor e responsável pela falha das plataformas de defesa estratégica de Vekta. A EDF (Earth Defense Fleet) envia uma equipe de assistência para Vekta, liderada pelo general Voughton, mas Stuart elimina o líder e rouba seu cartão de acesso para reprogramar as plataformas de defesa e neutralizar qualquer reação da EDF; ele também é o espião de Joseph Lente, general da Third Helghast Special Forces Army.

Jan e os aliados confrontam Joseph, que revela ter assassinado o irmão de Gregor (metade helghast, metade humano). →



## SPOILER



Scolar Visari, da pobreza em regime de opressão no planeta Helghan, à postos de tirânico e líder militar na busca pelo que foi tomado de seu povo

10

Descobrindo tal verdade, Gregor executa Joseph. A equipe voa para a estação de comando das plataformas de defesa estratégica de Vekta, onde capturam Stuart, ferido por Jan. O local está comprometido e, durante um breve momento de confusão, Stuart tenta fugir, mas termina morto ao cair junto com uma pilha de destroços da estação. Logo, são feitas a restauração do sistema operacional da estação e a recuperação do controle sobre as plataformas de defesa estratégica.

A EDF, finalmente, consegue enviar seus reforços ao exército da ISA, massificando o cerco contra o exército helghast. A colônia em Vekta é recuperada, mas a guerra contra os helghast continua, pois eles ocupam a região sul do planeta.

### A SOMBRA DO TRAIDOR (HILLZONE: LIBERATION, PSP)

Dois meses se passaram desde a retomada da colônia de Vekta. A força de combate da ISA avança gradualmente contra o exército helghast, liderado pelo sádico general Armin Metrac (9), que responde diretamente a Visari. Armin conta com a colaboração do coronel Cobar, seu braço direito, com quem organizou uma missão (bem-sucedida) na captura de membros importantes da ISA: o ministro da guerra Helf Milcher, a cientista Evelyn Batton e o general Dwight Stratson.

Jan Templar é enviado para uma missão de alto risco: se infiltrar no território inimigo, resgatar os prisioneiros e neutralizar Armin. Jan, mais uma vez, conta com seus amigos Rico Velasquez e Shadow Marshal Luger. A situação se agrava e, após uma série de combates, Jan está no encalço de Cobar, que mantém vigilância pesada sobre Helf e Dwight.

O ministro da guerra é assassinado, Jan consegue capturar Cobar e libertar Dwight. O

inimigo revela que os helghast recebem ajuda de alguém de dentro do comando da ISA, mas antes de revelar nomes, ele é assassinado.

Jan segue ao encontro de Armin, refugiado em uma fortaleza nas montanhas, para resgatar a cientista Evelyn. Luger atua fortemente neste momento, auxiliando Jan no combate contra vários inimigos da elite helghast, o que inclui uma gigantesca unidade de combate cibernética, até chegar ao objetivo. Armin é morto. A fortaleza está para ser destruída, Jan consegue resgatar Evelyn e escapar.

Scolar Visari motiva seus homens com um discurso, pregando o uso de armas nucleares contra as forças da ISA. Jan segue para a capital da cidade de Vekta. Mesmo que Armin esteja morto, as forças inimigas continuam bem coordenadas. A suspeita de traição cai sobre Rico, que esteve desaparecido até ser encontrado na cidade. Ele descobre que o traidor, na verdade, é o general Dwight, que não só vendeu o planeta para os helghasts, como também é quem está coordenando os ataques do inimigo. Na capital de Vekta, Dwight pensou estar bem protegido, mas Jan consegue eliminar as defesas e confrontá-lo em um combate intenso, superando a última cartada do traidor: um mecha de combate. Assim, Dwight Stratson foi capturado pelas forças da ISA. O conflito no planeta Vekta terminou em janeiro de 2358. O conselho da ISA reafirma sua decisão de ignorar as ordens da UCA (não fazer uma ação ofensiva) e prepara a maior ação militar jamais planejada pela humanidade.

### ATRÁS DAS LINHAS INIMIGAS (HILLZONE 2, PS3)

Quase dois anos se passaram desde o final do combate em Vekta. A ISA estabeleceu

uma nova barreira comercial e levou a guerra para o planeta Helghan. Doze grupos de combate foram despachados para o planeta do inimigo, dentre eles o grupo de batalha Mandrake, liderado pelo cruzador militar New Sun, comandando pelo (agora) general Jan Templar. A primeira investida é na cidade Pyrrhus, capital de Helghan. O local é protegido por um poderoso armamento antiaéreo. A ISA despacha suas tropas, entre as quais está o Alpha Team, composto por Dante Garza, Tomas "Sev" Sevchenko, Rico Velasquez e Shawn Natko.

Os helghasts ativam seu sistema de defesa, os Arc Pillars, torres de energia que mantêm uma barreira elétrica impenetrável. O Alpha Team se separou das outras tropas para desativar a fonte de energia dos Arc Pillars (grandes torres que emanam energia para criar um campo de força impenetrável). A cientista Evelyn Batton descobre que a fonte de energia para os Arc Pillars é um elemento chamado Petrusite; há uma grande concentração do material numa refinaria próximo de Pyrrhus. O Alpha Team segue para o local, Sev e Rico vão para uma torre de comunicação, e Garza, Natko e Evelyn são capturados.

Os dois soldados reencontram seus amigos, que estavam sendo interrogados pelo coronel Mael Radec – este quer os códigos de ativação das armas nucleares que trouxe de Vekta –, até que a impaciência de Rico estraga a investida surpresa. Garza é mortalmente ferido e Radec escapa. Sob forte ataque, o Alpha Team aguarda a equipe de apoio da ISA para voltar à New Sun. Garza morre.

Mais tarde, a New Sun é invadida. Radec executa Evelyn, fere Jan Templar e rouba os códigos. A nave é evacuada e Jan joga a New Sun sobre a refinaria, neutralizando o campo de força. A ISA cruza a cidade de Pyrrhus e uma das bombas é ativada e elimina parte do exército.

O Alpha Team chega ao palácio de Scolar Visari, enfrentando forte resistência helghast (10). Do lado de dentro, Sev e Rico enfrentam Radec (ferido, ele comete suicídio) e, na sala seguinte, Scolar é rendido. Sev e Rico são instruídos a não feri-lo. O ditador fala aos dois que ele se tornou necessário nesta guerra. Matá-lo desencadeará uma revolta incontrolável em seu povo, que se vingará na ISA. Enquanto ele viver, os helghasts estarão "sob controle". Rico tenta segurar seu desejo de vingar Jan e Garza, mas termina por puxar o gatilho. Ele fica em silêncio, visivelmente abalado, e Sev sai do palácio. Cruzadores de combate espacial helghast (que deveriam ter sido destruídos pela primeira onda de ataque da ISA ao planeta Helghan) tomam os céus. Soldados da ISA se desesperam, enquanto Sev se senta na escada, incerto se existe alguma chance de vitória. A batalha continuará e o resultado veremos em *Hillzone 3*, previsto para chegar ao PS3 em fevereiro de 2011. ■



## FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Infinity Ward
- **Distribuidora:** Activision
- **Gênero:** FPS
- **Jogadores:** 1 - 2 (18 online)
- **Online:** multiplayer, ranking, conversa online, lobby (sala)

# CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

O melhor multiplayer para a melhor guerra que os videogames já tiveram

POR FABRÍCIO CALEFFI COM APOIO TÁTICO DE GILSONAR LIVRAMENTO

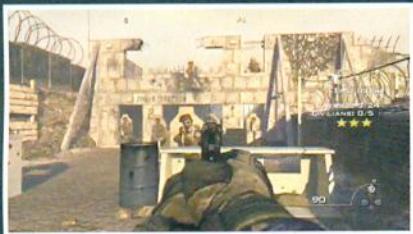
**J**á faz um tempinho que *Call of Duty: Modern Warfare 2* foi lançado, mas o modo Special Ops ainda deixa muita gente arrancando os cabelos para conquistar suas 69 estrelas e vários troféus.

O modo poder ser jogado tanto em dupla quanto sozinho. Nossas estratégias abaixo, exceto para as missões Echo, foram feitas para um jogador, mas podem facilmente serem adaptadas para dupla.

O segredo de jogar em dupla é dialogar e coordenar a ação como em uma operação real, com um batedor seguindo abaixo e à frente, enquanto outro faz a cobertura um pouco mais atrás.

## ALPHA

### THE PIT



Antes de entrar em campo, troque sua metralhadora pela ACR Holographic, que possui um pente com maior número de projéteis. Mantenha sempre uma boa distância com a metralhadora, pois assim é possível alternar os alvos com a mira automática (solte e pressione novamente o botão de mira e o cursor vai alternar de forma automática para o próximo alvo). Procure enfileirar os inimigos, para abater mais de um alvo com um único tiro, e use a pistola dentro do prédio para evitar ter de recarregar as armas. E use a faca nos inimigos que aparecem nas passagens obrigatórias, como na entrada do prédio e no topo da escada; com isso, você não perde tempo e não precisa parar para mirar.

### SNIPER FI



Pegue as claymores sobre a caixa e troque sua pistola por uma metralhadora. Arme-se com o rifle sniper, segure **•** para deitar e mantenha a mira abaixo da torre com grandes antenas, à esquerda. Os maiores perigos aqui são as granadas; sempre que uma cair próxima, corra para jogá-la de volta ou sua morte é praticamente certa. E acabe rapidamente com os inimigos que se aproximarem demais para evitar que eles joguem as granadas.

Na segunda onda, você terá o predador drone disponível (**↓**), sobre um caixote. Evite usá-lo agora para não detonar os caminhões-tanques, que podem ser valiosos adiante. Plante claymores à frente de cada uma das escadas laterais de seu posto para evitar ser surpreendido pelas costas, e as reponha assim que detonarem. Troque a metralhadora pela bazuka e atinja o jipe no momento em que ele passar pela torre de comunicação. Logo em seguida, dispare com

o rifle nos inimigos que surgem pelo corredor direito. Fique atento ao heliponto do lado esquerdo e acabe rapidamente com os soldados que subirem lá ou você será um alvo fácil para o esquadrão adversário.

Na terceira onda é que a coisa começa a pegar fogo. Logo no começo, use o predator (**↓**) para atingir os jipes antes que os inimigos possam desembarcar e o ataquem com tudo. Faça o mesmo na quarta onda.

Assim que a quinta onda começar, destrua o caminhão à direita. Caso fique sem claymores para proteger as escadas, use as stun grenades (**L1**) para atordoar os inimigos (atire e olhe para o lado contrário) que subirem e proteja a escada.

### O CRISTO REDENTOR



A fase da favela exige paciência e avanço lento. Troque sua segunda arma pela metralhadora com radar de calor que está sobre a cadeira fora da casa, à esquerda. Fique atento aos →

telhados e elimine todos os inimigos que puder antes mesmo de sair da área inicial do jogo. Uma vez que tenha que entrar no lugar, mantenha-se com as costas sempre protegidas por paredes. Aproveite a estrutura fraca das construções para atirar em inimigos através das paredes e abuse de bombas quando notar inimigos dentro de barracos. Ao ouvir latidos, encoste-se em algum local e espere os cachorros surgirem para evitar surpresas desagradáveis.

## EVASION



Corra e, logo que ouvir vozes, deite e siga rastejando entre a vegetação à direita. Deixe a primeira patrulha passar e avance. Quando ouvir novamente falatório (em 180 m), esconda-se na moita no centro da bifurcação, espere a patrulha passar e parar, então siga pela vegetação atrás do guarda com o cachorro. Rasteja até a área de 130 m e esconda-se na vegetação à direita. Acabe, primeiro, com os dois guardas logo à frente e, depois, com o outro e seu cachorro. Avance rastejando por baixo da tubulação à direita até avistar dois guardas no topo de um elevado. Acabe com eles e corra para a vitória.

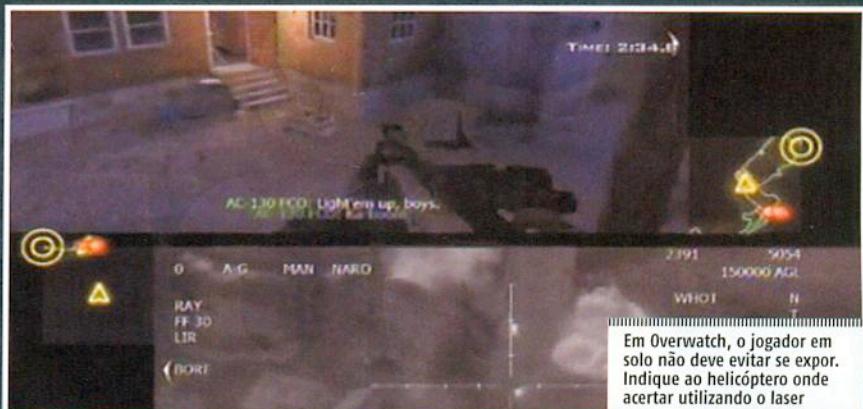
## SUSPENSION



Troque a pistola pelo rifle M14 que está na lona, equipe-o e espere, paralelamente à lateral esquerda, a tropa que desce: posicione sua mira de forma que deixe todos os soldados enfileirados e poderá eliminar todos eles com um único tiro, mirando no pescoço do primeiro da fila. Repita o processo do outro lado e acabe com os demais antes de avançar.

Na segunda parte da ponte, troque o rifle por uma bazuka, volte à parte inclinada e destrua o helicóptero à direita com um disparo de bazuka. Pegue novamente o rifle e avance lentamente. Acabe com todos os seus inimigos e use os dois tipos de granadas que você equipou (stun e frag) quando muitos inimigos se juntarem.

No total, há cerca de 56 soldados para encarar nesta missão.



Em Overwatch, o jogador em solo não deve evitar se expor. Indique ao helicóptero onde acertar utilizando o laser

## BRAVO

### OVERWATCH

Esta missão é somente para duplas. Aqui, um dos jogadores deve ser o atirador no ar, enquanto o outro, no solo, deve chegar ao local indicado.

Converse constantemente com seu parceiro no ar para evitar ser atingido e use o laser (→) para indicar edifícios com inimigos. Tome cuidado, pois o laser denuncia sua posição.

Quanto ao homem no ar, pressione ▲ para circular entre as três armas, mas evite a fraca metralhadora (terceira arma). Use a primeira, uma bomba, para acertar grandes concentrações de inimigo a pé; e a segunda, uma espécie de bala explosiva, para acertar veículos e inimigos mais dispersos.

Fique atento aos helicópteros, indicados pela nuvem de poeira que erguem no chão quando estão parados, e derrube-os antes que consigam descarregar suas tropas.

### BODY COUNT



Troque a pistola pelo M14 e vá para os fundos da lanchonete, na parte fechada com as latas de lixo. Assim que as bombas de gás estourarem, use a mira do M14 para atingir os inimigos no outro prédio e alterne para a pistola quando alguém se aproximar demais. O segredo aqui é limpar um prédio e seguir para lá, revezando entre todos até conseguir a pontuação requerida.

Jogando em dupla, corra até a lanchonete à direita daquela onde a fase inicia e fiquem na outra parede do lugar, com um caminhão parado: enquanto um jogador defende o corredor de trás, o outro jogador deve mirar pela quina da frente desta parede.

## BOMB SQUAD



Troque suas armas pelas RC-90 e AA-12: a RC é boa para longas distâncias, enquanto a AA pode ser disparada em distâncias menores sem necessidade de mirar. Desça pela viela à direita. Entre com a RC e acabe com os dois inimigos que vêm pelo telhado. Arme-se com a AA e entre disparando. Acabando com todos, vá até o ponto indicado e segure ■ até desarmar a bomba. Volte ao início, pegue munição sobre o caixote e desça pela viela central.

Equipe a RC, use uma stun grenade na viela à esquerda e avance. Acabe com os inimigos nas janelas da casa em frente, desça a rua atirando e entre na primeira casa à direita. Atravesse pelas tábuas, jogue outra stun na entrada à frente e entre disparando. Desarme a segunda bomba, saia pelo outro lado e desça o morro.

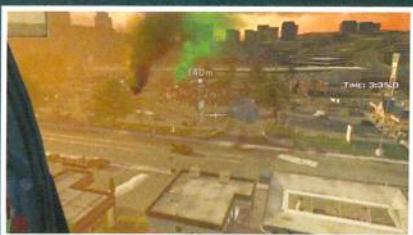
Na parte mais baixa, use a AA para acabar com os inimigos na entrada da área, e a RC nos outros ao redor da bomba. Não é necessário acabar com todos, basta livrar o pedaço, correr até a bomba e desativá-la. Se tiver dificuldades, acabe com os inimigos que puder, volte pela entrada da última área e siga pelo outro lado.

## RACE



Desça a montanha na maior velocidade e siga os snowmobiles inimigos para encontrar os melhores caminhos. Dispare nos inimigos com L1 e capriche na pontaria para encerrar a missão com louvor. →

## BIG BROTHER



Missão somente para duplas. Mais uma vez, um dos jogadores atua como o atirador no helicóptero e deve limpar o caminho para que o outro jogador siga por terra firme.

### - Jogador no solo

Avançar faz com que os inimigos se exponham. Então, avance lentamente para que os inimigos apareçam e mantenha-se protegido, enquanto o helicóptero acaba com eles.



Chegando atrás da casa, arraste-se pela mureta para que soldados na rua acima apareçam e, ao serem eliminados, corra para o outro lado da rua e avance pelos cantos.

Adiante, o helicóptero faz um voo independentemente do jogador que está no chão, obrigando-o a seguir até a parte de trás do restaurante e avançar para dentro do posto de gasolina. Abrigue-se lá e avance após o helicóptero destruir os caminhões. Proteja-se nos destroços dos caminhões e indique ao helicóptero a posição dos inimigos perto do prédio com fumaça.

Com a área limpa, siga por trás do estabelecimento e suba no telhado com a fumaça: proteja-se na mureta e indique os inimigos ao seu companheiro. Corra até a fumaça para concluir a missão.

### - Jogador no helicóptero

Dispare no jardim com uma espécie de casa da árvore. O jogador em solo deve informar sempre sua posição para que você limpe o caminho. Em seguida, dispare pela rua e dentro das garagens. Quando o helicóptero chegar ao final da rua, segure **L1** para desacelerá-lo e abra fogo na direção da barragem na rua, continuando no estacionamento da lanchonete. Ao parar sobre o posto, fuzile o caminhão e fique atento aos soldados que passam enquanto seu companheiro avança.

Avançando, fuzile os três caminhões que seguem em direção ao prédio com fumaça verde e cuide dos soldados no telhado. Ao parar em frente ao telhado, metralhe os soldados para que seu companheiro possa correr e completar a missão.



Aproveite a cobertura dos tanques para surpreender os snipers antes mesmo de se posicionarem no topo

## CHARLIE

### HIDDEN



Sempre agachado, comece eliminando o inimigo à direita com a faca, então volte à esquerda e elimine o outro inimigo da mesma forma. Equipe o rifle e posicione os dois guardas conversando na mesma linha para eliminar ambos com um único tiro.

Avance lentamente e use a mira do rifle para identificar um atirador camuflado à direita da passagem para o campo aberto. O campo está cheio deles e, para localizá-los, você deve se basear na indicação de dano (quando receber algum tiro) ou por um rápido brilho das lentes de suas miras. Fique atento também à artimanha deles: logo que atiram, eles deitam, então confira a contagem de inimigos (**↑**) para saber se os acertou ou não.

Ainda na mesma entrada acima, há mais dois: um após o tanque e outro atrás dele, à esquerda. Elimine-os, siga pela esquerda e eliminate mais três próximos à área elevada: um na árvore à direita, outro em frente à passagem entre as carcaças de tanque e mais um atrás dos tanques à esquerda. Há também um quarto atrás da carcaça à esquerda.

Continue pela esquerda e acabe com três soldados que estão conversando na estrada. Atravesse para o outro campo, entre no cemitério e acabe com outros dois atrás da árvore. Acerte um terceiro dentro da igreja, entre lá e plante uma claymore na entrada. Elimine o sniper no topo da escada e acabe com outros dois soldados na casa vizinha. Desça, proteja-se na outra entrada da igreja e

acabe com os inimigos nas janelas da outra casa.

Siga para lá, plante claymores na entrada e elimine os guardas através das janelas. Por fim, vá ao sobrado, esconda-se ao lado das janelas e, cuidadosamente, encontre os últimos cinco snipers ocultos no gramado. Para rastreá-los, observe as marcas das balas nas paredes e trace a trajetória.

### BREACH & CLEAR

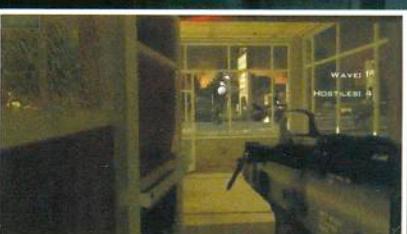
Exploda a parede e, para que a câmera lenta dure mais tempo, atire sem mirar no soldado à esquerda e depois só nos inimigos no fundo do corredor central. Quando o tempo voltar ao normal, acabe com os fugitivos e ignore os alvos que ficam no alto. Siga por uma das laterais e jogue granadas na lateral e no centro da próxima sala: assim que a primeira explodir, avance até a última sala, use a stun grenade e pule no buraco.

### TIME TRIAL



Passe entre as bandeiras para acumular tempo suficiente para descer a montanha.

### HOMELAND SECURITY



Fique atento à primeira frase de Price, no início de cada onda, pois ela indica o local por onde surgirão mais inimigos. Na primeira onda,

troque sua pistola pelo rifle M14, pegue as claymores e posicione a sentinela em frente ao posto mais distante do carro. Use o rifle para eliminar os inimigos através da passagem entre as lanchonetes.

Na segunda onda, plante claymores atrás da loja de conveniência, em frente às janelas laterais da lanchonete e na saída dos fundos de lá. Entre e proteja-se atrás do balcão, assim evitará os ataques do predador inimigo.

Na terceira onda, arme a sentinela dentro da lanchonete à esquerda da entrada, de frente para as janelas. Repita o procedimento acima e, após eliminar os soldados, pegue a bazuka sobre a mesa e dispare no helicóptero. Uma alternativa é correr na direção do helicóptero para fazer com que o predador do próprio inimigo o atinja durante seus disparos.

Para finalizar, durante a quarta onda, use a mesma estratégia e a bazuka para destruir o tanque. Repita na última onda, agora com dois helicópteros e um blindado.

### SNATCH & GRAB



Avance bem pouco até ouvir a entrada de outra música, então corra para trás da asa do avião e use o rifle para acertar três disparos na cabeça do juggernaut. Se ele se aproximar muito, use stun grenades para atordoá-lo.

Seu maior aliado é o radar, fique atento aos pontos que surgem nele para identificar seus inimigos. O caminho pela esquerda é mais aberto e o da direita oferece mais proteções, mas muitos inimigos podem atingi-lo através das janelas das carcaças. É imprescindível acabar com todos os inimigos, já que eles voltam para caçá-lo.

Na área com um avião partido, siga pela direita, sempre com muito cuidado. Após eliminar todos, examine o computador no ponto indicado, equipe o rifle e deite dentro da carcaça empinada de avião. Elimine todos os inimigos que puder e, caso ouça o som do juggernaut, esconda-se atrás de um dos bancos. Vire-se para a parte de baixo e use stun grenades e o rifle para vencer o monstro.

Desça para o vale em frente, siga pela esquerda e abra caminho até alcançar a fumaça. Caso a coisa complique, jogue stun grenades para os lados e corra para o final.

Posicionar corretamente as sentinelas e saber onde se esconder são os segredos para vencer em Homeland Security



começando pela primeira casa à esquerda. Após o ataque, entre pela garagem, acabe com os inimigos na cozinha e no último corredor à esquerda. Pegue as claymores na sala ao fundo, plante uma sob a janela desta mesma sala, uma na passagem entre a casa e a garagem, e algumas próximas à entrada da casa.

Ative o computador, mande o stryker atacar a entrada da casa e suba para o andar superior. Deite e cubra a entrada da casa e da garagem até o download ser concluído. Saia e siga para a outra casa marcada, do outro lado. Monte a sentinela na passagem à direita do computador, de modo que ela cubra tanto a entrada da casa quanto a entrada da garagem. Plante claymores nas entradas, inicie o download no computador e aguarde agachado na quina esquerda frontal da casa, atrás de uma parte avançada da parede.

Siga para a última casa pela mesma calçada da segunda casa e mande o stryker atacar a primeira entrada da garagem. Proteja-se atrás do muro da casa em frente e cuide dos inimigos na escadaria. Entre pela garagem e monte as sentinelas nas duas entradas laterais do bar, de modo a cobrir os caminhos laterais. Pegue mais claymores no bar e plante em todas as entradas. Fique ao lado do bar cobrindo a entrada da garagem e use stun grenades para eliminar os soldados que entrarem. Por fim, acabe com os inimigos na rua e volte ao stryker.

### WRECKAGE

Troque a pistola pela M4A1 e coloque uma turret em cada lateral da ponte, no meio do lugar. Assim que as tropas descerem pelas laterais, use o lança-granadas da M4 ou a bazuka para explodir o caminhão-tanque na outra ponta da ponte. O objetivo é destruir

DSM [v6.05]: Locating Files... 100%

todos os veículos. Nos intactos, basta atirar no capô até que peguem fogo e explodam. Após passar pelo segundo caminhão-tanque, espere a ponte ruir e use um explosivo nos carros que se amontoarem.

Já na parte mais alta, posicione a turret um pouco à frente, do lado direito, e a outra, do lado esquerdo, próximo à rachadura. Assim que puder, destrua o caminhão-tanque no fundo e use a bazuka para acabar com o helicóptero.

### ACCEPTABLE LOSSES



Suba na mureta à direita do corredor inicial, siga pela parede à esquerda e elimine o inimigo com faca, no final deste corredor. Mesmo com inimigos dos lados, rasteje o mais afastado possível deles até a cauda do avião para plantar a primeira bomba e continue rastejando até a mureta à direita.

Esconde-se (quando possível) e fique imóvel até ele se afastar. Siga até o final da mureta, elimine os dois inimigos próximos ao outro caça e volte ao início da fase. Siga até o final do corredor inicial, aguarde os dois soldados seguirem pela lateral do casebre com a última bomba e corra agachado para lá. Esfaqueie o soldado sentado e o outro encostado na sala à direita. Arme a bomba, esconda-se na parede logo à frente dela para não ser visto por nenhuma entrada e use o radar de sua arma para acompanhar a patrulha ao redor da casa. Saia pelos fundos, siga pela lateral esquerda da barraca e dispare no soldado atrás da barraca. Corra até o local indicado.

### TERMINAL

Troque sua segunda arma pela ACR com lança-granadas. Elimine os dois soldados →

**DELTA**

### WARDRIVING

Pressione → para ativar o laser e dispare para indicar ao stryker onde atacar,



comuns à direita e esfaqueie o terceiro carregando um escudo. Fique com a ACR e pegue a bazуca. Proteja-se na entrada do balcão, ou atrás do pilar, exatamente na frente da entrada do balcão, e acabe com um inimigo no topo das escadas. Assim que a bombа de fumaça explodir, usa a bazуca nas escadas para tentar acabar com os inimigos antes que desçam. Antes de subir, verifique os parapeitos do segundo andar para não ser surpreendido. Troque a bazуca e pegue alguma arma de preferência.

No segundo andar, use o lança-granadas na entrada ao fundo e corra para trás do balcão à esquerda. Permaneça agachado e mire nos inimigos pela entrada do lugar. Rapidamente, lance uma granada seguida de uma stun para acabar com os que carregam escudos. Carregue o lança-granadas, avance para atrair os inimigos e retorno rápido para o balcão da lanchonete, no fundo do saguão.

Siga até as escadas rolantes no outro saguão e proteja-se na loja à direita para ter visão de ambas as escadas. Após eliminar os inimigos que sobem, use uma stun grenade seguida de um disparo com o lança-granadas para acabar com os soldados lá embaixo.

### ESTATE TAKEDOWN

Use o sniper para encontrar os inimigos à direita do ponto inicial. Logo após, suba até a casa, mas não entre nela ainda; plante claymores nas passagens logo na entrada e use novamente o rifle para encontrar os snipers nos morros laterais, próximos às antenas e ao celeiro.

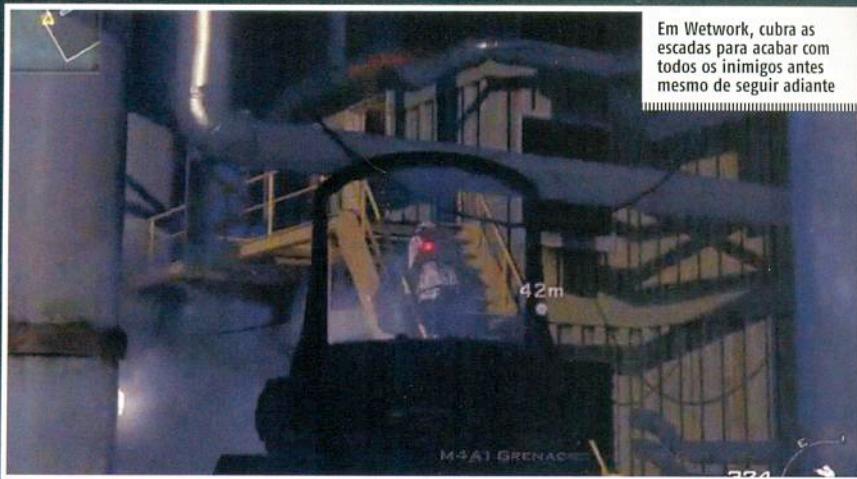
Entre na casa e, sempre que ouvir uma mudança brusca na música, corra para o deck do início, mire na entrada da casa e acabe com o juggernaut usando o rifle. Dentro da casa, avance com cautela, tomando cuidado com o soldado na sacada e termine a missão eliminando os inimigos visíveis pelas janelas e varanda. Caso sobre algum, contorne a casa pelo lado de fora.

## ECHO

**AVISO:** estas fases NÃO DEVEM ser jogadas sozinho. Ação coordenada é a chave para vencer.

### WETWORK

Cada jogador deve arrombar uma porta e acabar com os bandidos lá dentro. A seguir, plante uma claymore ao lado da passagem



Em Wetwork, cubra as escadas para acabar com todos os inimigos antes mesmo de seguir adiante

com grade e recua. Um deve permanecer ajoelhado atrás da pilha com canos, à esquerda, e outro atrás do galpão dos reféns. Eliminem os inimigos, avancem, cobrindo as escadas ao lado da sala; um de dentro da sala e outro fora.

Suba com cuidado, avance até que soldados desçam pela esquerda e recue. Dispare uma granada entre os cilindros ao fundo para explodir vários de uma vez e desçam para dentro da sala ao final da escada. Enquanto um vigia o topo da escadaria de dentro da sala, o outro deve usar o lança-granadas da própria arma para derrubar o helicóptero, já que a aeronave se esquiva de mísseis. Abatendo o helicóptero, subam as escadas e acabem com os inimigos restantes que surgem pelos fundos à direita.

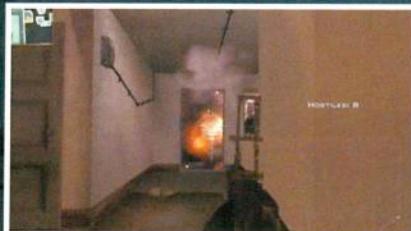


Avancem mais um pouco e cubram a escada, um disparando em diagonal e o outro pelo vão entre a parede e o cilindro em frente à escada. Suba as escadas para eliminar os inimigos restantes e sigam para a outra escadaria. Peguem os rifles com mira infravermelha sobre a caixa e subam até o local mais alto da plataforma.

Novamente, atraiam os inimigos e desçam. Cubram a escada na intersecção entre a parte coberta e a aberta. Quando os inimigos pararem de vir, subam e acabem com os inimigos nas janelas do galpão no fundo, utilizando a mira do rifle. Por fim, cuidem dos últimos inimigos que surgem à esquerda, arrombem o galpão e acabem com os bandidos, eliminando primeiro aqueles que correm para os esfaquear.

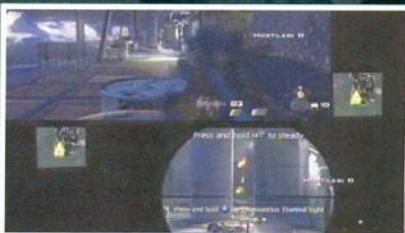
### HIGH EXPLOSIVE

Aqui, usaremos um truque muito sujo, mas eficaz. Em dupla, entrem na primeira casa à esquerda



e, enquanto um jogador fica escondido no canto, recuado nos fundos da casa, o outro deve sair para atrair o juggernaut. Assim que ele surgir, o jogador "isca" deve correr para a entrada da casa e, mesmo abatido, deve ficar atravessado lá para que o juggernaut não consiga entrar. Dessa forma, o jogador nos fundos o bombardeia até que ele tome. Quando eles começarem a vir em grupos, plantem C4 na parede em frente à entrada e disparem ali para atingir todos de uma vez.

### ARMOR PIERCING



Um jogador deve trocar o lança-granadas pelo rifle barret, o outro pega o intervention. Atraia o juggernaut, corra para o ponto de abate e metralhe-o. No começo, é possível usar a técnica de travamento de "High Explosive", na escada dentro da área coberta do complexo.

Após conseguirem avançar até a área com andaimes, o jogador com a barret deve se esconder atrás da caixa de munição e cobrir a entrada com as grades. O outro deve pegar o rifle sobre a caixa e usar seu lança-bombas para derrubar o grandalhão. O jogador com a barret servirá como isca e pode plantar claymores ao redor da entrada com grades e deve percorrer o complexo para atrair o inimigo. Corra quando a música mudar.



Os transformers do game remetem às suas encarnações clássicas do desenho animado dos anos 1980. Coisa de fã

# TRANSFORMERS: WAR FOR CYBERTRON

Finalmente, um jogo que faz os fãs se orgulharem

POR AMER HOUCHAIMI

## FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** High Moon Studios
- **Distribuidora:** Activision
- **Gênero:** corrida
- **Jogadores:** 1 a 4
- **Resolução:** 720p
- **Online:** Coop, Death Match e Escalation para 1 a 4 jogadores

**O**s Transformers já existem há pelo menos 25 anos e marcam presença em inúmeras séries animadas, revistas em quadrinhos e, mais recentemente, duas superproduções de Hollywood para os cinemas. Curiosamente, nestas duas décadas e meia de existência, poucos games foram lançados com eles e a maioria é simplesmente dispensável. Entre essas raras aparições virtuais, está o novo *War for Cybertron*, um dos games de tiro em terceira pessoa mais alucinados de 2010.

A história se passa durante os dias finais da grande guerra civil entre Autobots e Decepticons. Megatron descobriu uma nova e terrível fonte de energia, o Dark Energon, que pretende usar para infectar o núcleo de

Cybertron e, assim, vencer o conflito. Os Autobots, liderados por Optimus Prime, têm que encontrar uma forma de evitar que o planeta seja destruído, ao mesmo tempo que se preparam para fugir dele.

O modo single player se divide em duas campanhas, uma para os Decepticons e outra para os Autobots. Em cada fase é possível escolher três personagens, cada um com habilidades específicas (Bumblebee é rápido e ágil, Ratchet pode reparar danos

em seus aliados e gerar campos de força e por aí vai). Após escolher seu robô, o computador controla os demais membros do pelotão, em caso de partidas single player, ou seus amigos assumem os demais papéis em partidas multiplayer.

A ação é extremamente frenética, com tiros, explosões e gritos vindos de todos os lados. O caos presente na tela é autêntico para uma guerra, mas pode confundir o jogador em certos momentos. Há algumas



situações em que não é possível saber qual inimigo está atirando em você, pelo menos até ser tarde demais.

Dito isso, *Transformers: War for Cybertron* pode ser um bocado difícil. Haverá momentos em que será necessário confrontar grandes pelotões de inimigos, com adversários bastante fortes e bem armados. A falta de um sistema de cobertura eficiente pode tornar seu personagem um alvo fácil nestas etapas.

Os controles são perfeitos, todos os personagens são ágeis e fáceis de controlar, mas a versão veículo de cada robô exige um pouco de paciência no começo, mas logo você estará acelerando e fazendo curvas como se estivesse em um *Need for Speed*. Diga-se de passagem, veículos diferentes respondem de maneiras diferentes, um carro não é igual a um tanque, que não é igual a um jato. Dominar todas estas formas alternativas representa boa parte da diversão.

Os cenários não possuem grandes variedades, mas isto combina com a temática do game (tem uma guerra civil acontecendo aqui). Os personagens são

bonitos e remetem muito bem às suas encarnações clássicas do desenho animado da década de 1980, mas uma inspeção mais cuidadosa mostra que os produtores poderiam ter passado mais algum tempo refinando as texturas.

O áudio é simplesmente fantástico, com uma ótima trilha sonora e dublagem excepcional. Ao longo das fases, seus pelotões de robôs conversarão um bocado e trocarão opiniões sobre o conflito

que está rolando. Estes diálogos são um verdadeiro deleite e, em muitas cenas, vale a pena simplesmente interromper a ação para poder prestar melhor atenção a eles.

O modo single player pode ser concluído em pouco mais de dez horas e não traz muitos atrativos para que os jogadores retornem a ele. O multiplayer, por outro lado, pode proporcionar longas semanas de diversão e desafio mais interessante.

Ao jogar em rede, você pode selecionar um dos personagens (ou criar seu próprio) e partir para diversos desafios, como o clássico Death Match. Caso busque um novo desafio, é possível jogar o modo Escalation, no qual você e seus amigos devem enfrentar uma horda crescente e virtualmente infinita de robôs que querem arrancar sua pele.

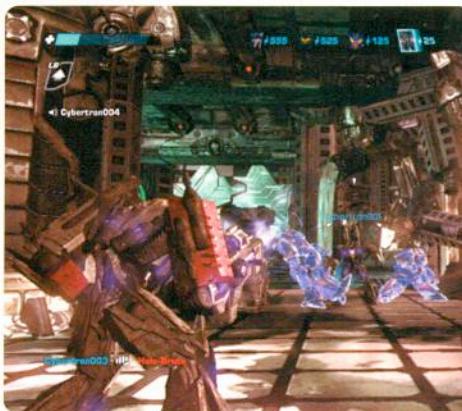
*Transformers: War for Cybertron* não é um game perfeito, mas traz ação em balde e modos extras o suficiente para agradar a qualquer fã de um bom tiroteio. Sejam eles fãs da franquia ou pessoas que não sabem a diferença entre um robô e outro. ■



Diferentemente dos filmes, nenhum dos robôs aqui tem partes anatômicas duvidosas. Michael Bay, nós te odiamos!!!



Existem personagens exclusivos do modo multiplayer, como as fêmeas transformers... Isso parece errado e um péssimo trocadilho



## AVALIAÇÕES

Gráficos	★★★★★
Controle	★★★★★
Áudio	★★★★★
Replay	★★★★★
Acabamento	★★★★★
Dificuldade	★★★★★
Enredo	★★★★★
Inteligência Artificial	★★★★★
Modos Extras	★★★★★
Câmeras	★★★★★
Chefes	★★★★★

NOTA

8,0

# ALPHA PROTOCOL

Pouca espionagem e muito falatório

POR VITOR TRITTO



Nem sempre misturar estilos é uma boa opção. Seria melhor resolver tudo só na porrada

## FICHA TÉCNICA



- Produtora:** Obsidian Entertainment
- Distribuidora:** Sega
- Gênero:** RPG
- Jogadores:** 1
- Resolução:** 720P; 1080i

**D**á para saber qual é a de um jogo mesmo sem ligar o console. Especialmente quando a primeira coisa que te falam dele é "Alpha Protocol é uma mistura de RPG com espionagem". Bom, pode parecer interessante, mas sejamos realistas: quais as chances de isso dar certo?

A ideia da produtora Obsidian de criar uma história de espionagem e conspiração que pudesse ser moldada pelos jogadores é genial, mas mal planejada. Controlando o agente secreto Mike Thorton, você tenta impedir que uma fabricante de armas inicie uma Terceira Guerra Mundial só por diversão. O porém é que o personagem está sozinho nessa, operando sem o

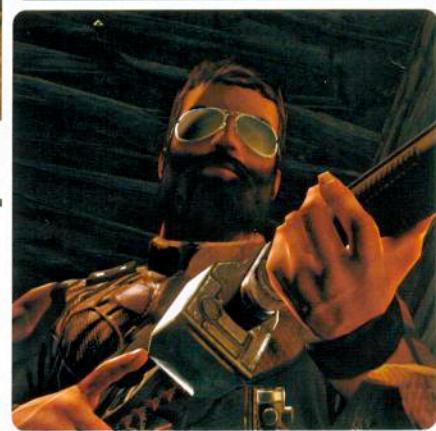
conhecimento do governo sob o Alpha Protocol, que dá a um agente a liberdade de fazer o que bem entender enquanto o presidente olha para o outro lado. Sem ajuda oficial, Mike precisa recorrer ao submundo para completar a missão e eles são todos indivíduos temperamentais, que só vão abrir o bico se gostarem das respostas que você der. Pois bem, vamos testá-los então.

## COROA EU GANHO, CARA VOCÊ PERDE

Eu criei um Mike Thorton fanfarrão, com barba de lenhador, bandana e óculos de esqui. Sempre que eu precisava ser profissional, escolhia tirar sarro. Sempre que pudia não fuzilar alguém, fuzilava alguém. Era sarcástico, cantava a colega de trabalho, exigia respostas da personagem muda, caçoava do chefe careca, etc. Tudo para irritar todo mundo que pudesse facilitar a minha vida no jogo. Sabe o que aconteceu? Por ter usado força letal contra 25 guardas municipais, Mina Tang, que repassava informações dos bancos de dados da CIA para Thorton, parou de me ajudar. Ter dado em cima dela sempre que podia também deve ter contribuído, mas tanto faz. Estava empenhado nessa missão de ser escroto,

mas depois de duas horas de falação, perdi a paciência e comecei a tomar escolhas aleatórias, sem ler o que me perguntavam. Fez diferença? Nenhuma, porque o grande problema com o sistema de escolhas desse tipo de RPG é que ele é muito vago e raramente leva ao que você imaginava.

O que *Alpha Protocol* dá ao jogador é a ilusão de escolha, você pode ver uma cena diferente dependendo das suas ações, mas a história termina do mesmo jeito. Mas se é para ser assim, por que a produtora não ficou só com um jogo de ação e espionagem feito *Splinter Cell*? Teria sobrado muito mais tempo para melhorar os gráficos, criar um personagem com alguma personalidade própria e dar um jeito em todos os bugs do jogo. ■



## AVALIAÇÕES

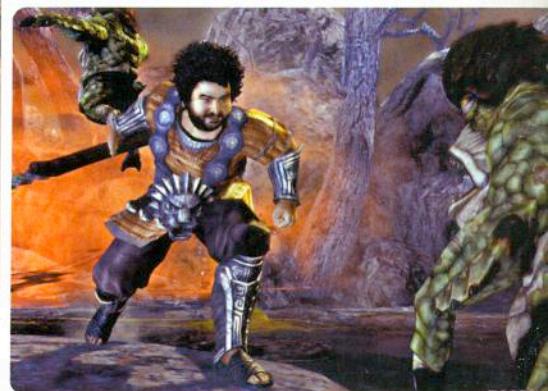
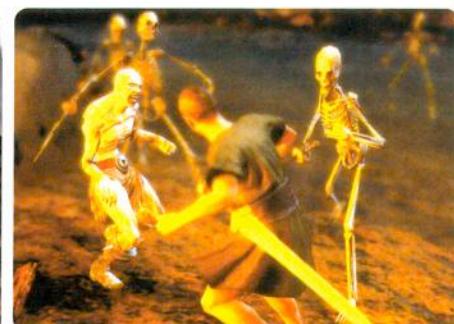
<b>TÉCNICA</b>	<b>Gráficos</b>	★★★★★
	<b>Controle</b>	★★★★★
	<b>Áudio</b>	★★★★★
	<b>Replay</b>	★★★★★
	<b>Acabamento</b>	★★★★★
	<b>Dificuldade</b>	★★★★★
<b>RPG</b>	<b>Enredo e Ambientação</b>	★★★★★
	<b>Sistema de Batalha</b>	★★★★★
	<b>Evolução (Exp/ Level)</b>	★★★★★
	<b>Equipamentos/ Magias</b>	★★★★★
	<b>Colecionáveis</b>	★★★★★

NOTA

7.0



Se já não bastasse o visual fraco, o modo de batalha não consegue oferecer surpresas, só tédio infinito



# CLASH OF THE TITANS

Um jeito chato de ver a mitologia grega POR LEANDRO RODRIGUES

## FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Game Republic
- **Distribuidora:** Namco Bandai Games
- **Gênero:** ação
- **Jogadores:** 1
- **Resolução:** 720P

Muita gente delirou ao ver o trailer de *Clash of Titans* – aqui no Brasil, *Fúria de Titãs* – nos cinemas. Afinal de contas, um filme que conta a história de um herói que enfrenta batalhas contra seres da mitologia grega traz boas lembranças para os fãs de PlayStation. Mas assim como o filme, uma refilmagem de um clássico da década de 70, o jogo não se dá muito bem ao tentar recriar o clima e a jogabilidade da série *God of War*.

## O MITO

*Clash of Titans* se passa na antiga Grécia, período no qual se acreditava que os deuses do Olímpo reinavam sobre os pobres humanos e a física não fazia parte dos jogos. Isso porque Perseu, o herói da aventura, além de desagradar com um visual medonho (que combina muito bem com os gráficos horíveis), consegue dar um pulo que nem os melhores

jogadores de vôlei profissional conseguem. Munido de um escudo e uma espada, ele deve aceitar dezenas de missões dos moradores locais para usá-las como desculpa para entrar na porrada contra criaturas monstruosas. Entre os alvos escolhidos estão sereias, esqueletos, criaturas do pântano e até Kraken, o lendário polvo gigante, figura constante em jogos míticos.

Basicamente, o jogador anda por um mapa gigantesco, seguindo para o rumo que desejar, sempre à procura de uma nova missão.

Quando isso acontece, o game vira uma arena gigantesca e o seu personagem deve acabar com todos para ganhar experiência, como em uma espécie de RPG. Esses pontos ajudam a melhorar as armas disponíveis.

Existem ainda alguns desafios extras, que rendem ainda mais pontos. Porém, os desafios não passam de mais batalhas contra monstros que surgem a todo instante, só que, desta vez, com limite de tempo para vencer. Argh!

## NÃO CHEGA AOS PÉS DE HRATOS

Os produtores falharam feio na tentativa de criar combates empolgantes como os de *God of War*. Para começar, como já mencionado, o personagem pula feito um atleta mutante, mesmo usando vestimentas pesadas. Mas isso não incomoda tanto quanto o fraco sistema de batalha. Os comandos são intuitivos e é fácil se adaptar ao sistema de bater e esquivar. Mas não existem golpes avançados e nenhum tipo

de combo, ou seja, trata-se apenas de um esmagar de botões que não acaba mais.

Em um período em que os jogos alcançam uma beleza assustadora, *Clash of Titans* chega na contramão, com um visual de jogo ruim de PS2, sem o menor cuidado com a produção. *Clash of Titans* tinha tudo para agradar a uma boa fatia do mercado que está órfã de Kratos, mas tirando algumas curiosidades sobre a mitologia, esse é um daqueles jogos que devem ser esquecidos. ■

## AVALIAÇÕES

<b>Gráficos</b>	★★★★★
<b>Controle</b>	★★★★★
<b>Áudio</b>	★★★★★
<b>Replay</b>	★★★★★
<b>Acabamento</b>	★★★★★
<b>Dificuldade</b>	★★★★★

<b>TÉCNICA</b>	
<b>Enredo</b>	★★★★★
<b>Inteligência Artificial</b>	★★★★★
<b>Modos Extras</b>	★★★★★
<b>Câmera</b>	★★★★★
<b>Chefes</b>	★★★★★

NOTA

3,0

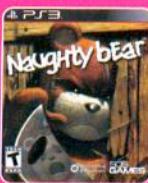


# NAUGHTY BEAR

Uma mistura de Manhunt com Ursinhos Carinhosos!  
Não tinha mesmo como dar certo

POR GILSON LIVRAMENTO

## FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** A2M
- **Distribuidora:** 505 Games
- **Gênero:** Ação
- **Jogadores:** 1 - 4
- **Resolução:** 1080P

Jogos nos quais a violência se destaca estão aí desde sempre, seja camuflado com visual amistoso e sem sangue como nos *Mario Bros.* da vida, ou tão escancarado, visceral e carregado de malícia como os polêmicos títulos da Rockstar e mesmo clássicos como *Doom* e *Duke Nukem*. A questão é: não importa o grau de violência que os jogos apresentem atualmente, o difícil é deixar jogadores chocados ou surpresos – curiosos e motivados talvez, ou alguém da política incentivado a querer proibir e causar burburinho. Para chamar a atenção, a equipe da Artificial Mind and Movement pensou em brincar com dois extremos: personagens e ambientes fofos infantilizados, deturpados de maneira doentia e violenta.

Em Perfection Island, *Naughty Bear* é o único urso de pelúcia não convidado para a festa de aniversário de Daddles. Ele tenta ser legal e

levar um presente ao aniversariante, mas quando dois outros ursos, Chubby e Giggles, dão risada da cara (e do presente) dele, aí o caldo engrossa. Agora o urso está determinado a acabar com a festa e seus participantes. Assim *Naughty Bear* entra em ação.

## BRINCADEIRA MORTAL

É interessante ver esse contraste do bonitinho com violência. Na verdade, chega até a ser divertido a forma como o jogo é apresentado. No controle de um urso de pelúcia psicopata que tem como meta estragar a festa de Daddles (matando e destruindo), a combinação de ação e furtividade nos moldes de *Manhunt* deixa a partida agradável. Ainda que o ambiente seja restrito a uma ilha com área muito curta, o jogo tenta diversificar cada capítulo com objetivos e, quando concluídos, habilitam extras. É possível se esconder no meio do mato ou dentro de armários para evitar ser visto, espalhar armadilhas para atrasar suas vítimas e até jogar a furtividade para o alto e partir para a agressão. Seu personagem pode atacar os demais ursos usando facão, taco de beisebol, galho, revólver e até um pernil, com direito a golpes de finalização (brutal kill) quando a vítima está beirando a morte. Há também um botão para assustar – se o alvo estiver aterrorizado, ele cometerá suicídio... pois é, vai entender –, e a combinação de destruir objetos, socar alvos,

dar sustos e finalizar as vítimas com estilo faz seu multiplicador de pontos disparar.

Tudo parece bom, mas a fórmula funciona por 20 minutos e escorre pelo ralo da falta de criatividade, dando lugar à repetição exaustiva e sem esforço para mostrar novos desafios (exceto microvariações do que já foi visto). A violência gratuita perde a graça ao vir à tona que cada arma oferece apenas um tipo de finalização (e todas elas são vistas nos cinco primeiros minutos do primeiro ato do primeiro capítulo). Por serem ursos de pelúcia, não há sangue e aquele conceito do fofinho com violência já não parece tão interessante. Daí em diante, os defeitos se destacam: animação truncada, ambiente (ainda que interessante) muito limitado e o jogo só tem uma maldita musiquinha, que parecia tão legal no início, e entra no cérebro como forma de tortura. Aquele que ousar jogar, dificilmente, terá disposição para terminar os sete capítulos e, muito menos, habilitar a pena de colecionáveis para fazer 100%. Moral da história: não convidar certas pessoas para seu aniversário pode gerar um novo psicopata. ■



## AVALIAÇÕES

<b>Gráficos</b>	★★★★★
<b>Controle</b>	★★★★★
<b>Áudio</b>	★★★★★
<b>Replay</b>	★★★★★
<b>Acabamento</b>	★★★★★
<b>Dificuldade</b>	★★★★★

<b>Enredo</b>	★★★★★
<b>Inteligência Artificial</b>	★★★★★
<b>Modos Extras</b>	★★★★★
<b>Câmera</b>	★★★★★
<b>Chefes</b>	★★★★★

NOTA

3.5



Visual 2D em alta definição, animação soberba e variedade de combos. Agora, é só limpar o chão com o adversário e ser feliz

# BLAZBLUE: CONTINUUM SHIFT

Nova chance para um bom jogo de luta POR RODRIGO GUERRA

## FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Arc System Works
- **Distribuidora:** Aksys Games
- **Gênero:** Luta
- **Jogadores:** 1 a 2
- **Online:** multiplayer, ranking, conversa online, add-on, lobby

O ano de 2009 foi um marco para quem gosta de jogos de luta. Tantos títulos de peso apareceram, como *Street Fighter IV*, *Tekken 6* e *The King of Fighters XII* (este último decepcionante), que muitos esqueceram de olhar para o novo e surpreendente competidor *BlazBlue: Calamity Trigger*. Produzido pelos mesmos criadores de *Guilty Gear*, o jogo tinha tudo para ser um mega sucesso, mas ficou fadado a um nicho de pessoas sedentas por novidades.

A Arc System Works não desistiu e lançou uma continuação. Quer dizer, não é bem uma sequência. Afinal, são poucas as novidades: quatro personagens novos, uns dois cenários e duas músicas inéditas. Mas

isso não quer dizer que o game deva ser excomungado. *Continuum Shift* é, sim, muito divertido e quem gostou do primeiro vai ter muito mais com que brincar.

Um dos atrativos principais de *BBCS* é o rebalanceamento. Não que o primeiro game fosse desequilibrado, mas certas pessoas conseguiam encontrar lacunas para emendar combos gigantescos. Tudo bem que para fazer isso era necessário ter um reflexo sobre-humano e quase um



poder oriental para enxergar o exato frame para acionar o golpe. Mesmo assim, é bom saber que agora ninguém vai conseguir estragar a sua diversão no modo online.

Ainda na área de novidades, todos os personagens ganharam uns dois ou três golpes novos, e dois novos modos de jogo foram adicionados, o Tutorial e o Challenge.

## LEGIÃO DE HERÓIS

Entre os personagens novos, uma foi adicionada como conteúdo extra dias após o lançamento, a Makoto. Mas ela entra na briga sem ter vantagem, mostrando que a Arc System Works respeita os jogadores que optarem não tê-la no panteão. O mesmo se aplica com Mu-12, Hazama e Tsubaki, que adicionam um novo ritmo e podem pegar os viciados de plantão de calças curtas.

As coisas que deram certo continuam excelentes, como o modo online, que oferece ótima estabilidade e qualidade de conexão. A série não ficou alheia ao que a concorrência fez. Além dos modos rankeados e com amigos, *Continuum Shift* tem o modo Arcade, que permite a outros competidores ao redor do mundo o desafiarem.

O mais importante é que esta é a sua segunda chance. Caso não tenha jogado no ano passado por causa da enxurrada de jogos, agora é a sua chance de experimentar um excelente. Mas antes de colocar a sua ficha, fique sabendo que *BlazBlue: Continuum Shift* não tem meio termo: ou você bom, ou vai apanhar muito no modo online. Os adversários vão ser um grande desafio. ■



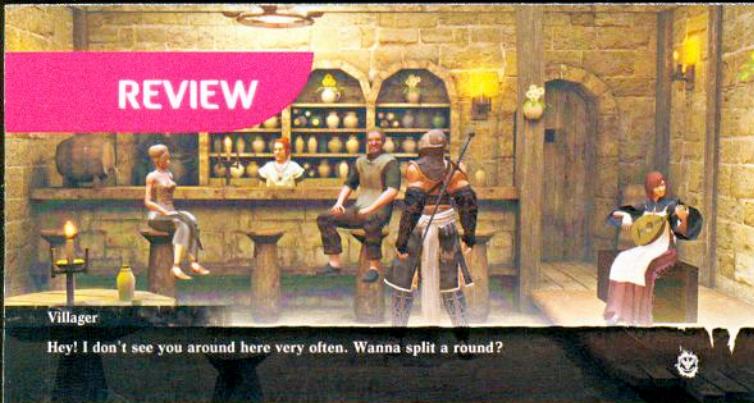
## AVALIAÇÕES

<b>GRÁFICOS</b>	★★★★★
<b>Controle</b>	★★★★★
<b>Áudio</b>	★★★★★
<b>Replay</b>	★★★★★
<b>Acabamento</b>	★★★★★
<b>Dificuldade</b>	★★★★★
 <b>LUTA</b>	
<b>Cenários</b>	★★★★★
<b>Design dos Lutadores</b>	★★★★★
<b>Modos Extras</b>	★★★★★
<b>Sistema de Combate</b>	★★★★★
<b>Variedade de Golpes</b>	★★★★★

**NOTA**

**9,0**

## REVIEW



Villager

Hey! I don't see you around here very often. Wanna split a round?



# NIER

História para fazer qualquer jogador dormir

POR FÁBRICIO CALEFFI

**C**om Square Enix na embalagem e o surpreende anúncio de três títulos lançados simultaneamente, *Nier* souu ambicioso para uma franquia inexistente até então. Quem se assustou pela distribuidora chegar metendo o pé na porta dessa maneira, viu um tornozelo torto como resultado.

Da Cavia, mesma produtora da série *Draakengard* (PS2), *Nier*

demora para embalar, tem personagens sem carisma (de início, ao menos) e o título propõe grande variedade de estilos, mas não realiza nenhum com o devido mérito. Como um guerreiro solitário atrás da cura para a estranha doença de sua filha, o jogador logo encontra Weiss, um lendário livro mágico que adiciona poderes às lutas e ar cômico ao enredo.

Até metade do jogo – o que



Exceto pelo começo arrastado, a trama engrena e as batalhas ficam bem interessantes

leva cerca de 12 horas –, o jogador é apresentado aos lugares e personagens secundários, mas mata sempre as mesmas criaturas e procura itens para concluir as quests bobas, porém necessárias, para conseguir dinheiro e novos equipamentos. Com a devida paciência para suportar isso, aí a coisa começa a fluir: uma party com vários personagens interessantes é formada, a história revela algo que estimula a continuar jogando, armas variadas e realmente poderosas ficam à disposição – sendo possível alternar entre espada de uma ou duas mãos, e lança durante os combates, cada qual com um estilo e manejo próprio.

O jogador sempre controla o bárbaro principal e os demais cuidam de si mesmos, mas a

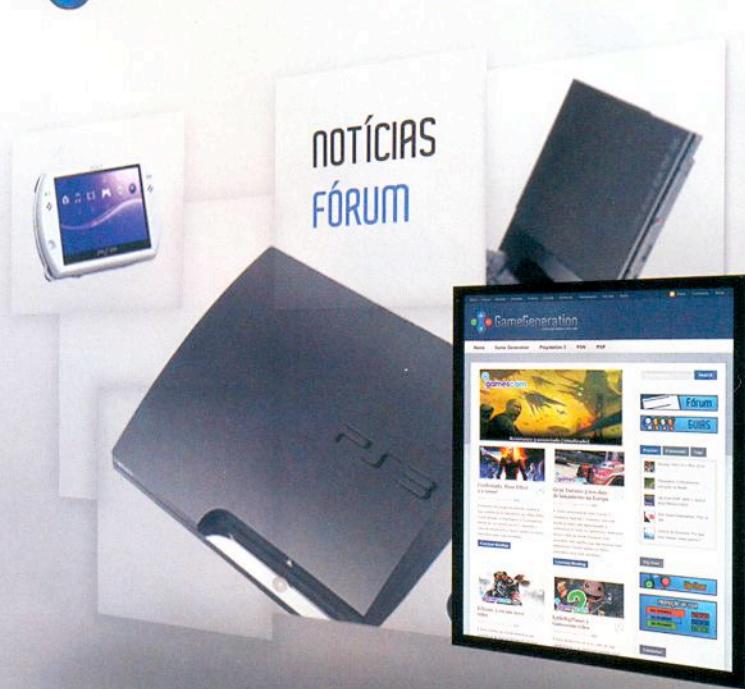
jogabilidade não chega nem perto de lembrar *Devil May Cry* ou *Ninja Gaiden*, como a produtora usava de referência nas primeiras divulgações de *Nier*.

Também “copiado” de *Draakengard*, mas sob um aspecto positivo, a câmera varia bastante, indo da terceira pessoa para progressão lateral em 2D e até isometricamente, como nos jogos de PC. Essa variação é automática e ocorre em certos locais.

A dublagem também é outro aspecto excelente.

O final do jogo realmente é o ápice da obra e tem momentos dramáticos bem marcantes. Com tantos títulos bons que saíram na época da E3, *Nier* poderia ficar guardado para a entressafra de final de ano.

Nota: 5,0



Acesse já o maior portal de Playstation do Brasil. [www.gamegen.com.br](http://www.gamegen.com.br)

# 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 seção, vamos analisar, sugerir e filtrar os melhores lançamentos desta rede recheada de tentações



## SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD: THE GAME

Ainda fazem jogos de porrada como antigamente

POR LEANDRO RODRIGUES

### FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Ubisoft Montreal
- **Distribuidora:** Ubisoft
- **Gênero:** ação
- **Jogadores:** 1 a 4
- **Extras:** não
- **Demô:** sim
- **Preço:** US\$ 14,99

**S**e ao olhar as imagens desta página você está achando que *Scott Pilgrim* é só um game que aproveita a onda retrô que domina a PSN nos últimos tempos, você está parcialmente correto. Mas *Scott Pilgrim vs. The World: The Game* não é só isso, é também um verdadeiro tributo aos fãs de videogames da geração 8 e 16-bit.

O game, baseado em uma série de revistas em quadrinhos (veja o quadro "Quem é Scott Pilgrim?"), enche de alegria os fãs de

videogame e cultura pop em geral, com suas referências a clássicos inesquecíveis.

Logo na apresentação, é possível perceber um ar de *Street Fighter Zero 3*, com closes dramáticos nos rostos de cada um dos personagens da batalha. O mapa geral, composto por sete fases, é totalmente inspirado em *Super Mario Bros. 3*, sem falar na fantástica trilha sonora, feita em homenagem a jogos das antigas, como *Sonic and Knuckles* e *Crash And The Boys*.



Muitos personagens na mesma tela, ação frenética e excesso de detalhes. Retrô mesmo, só a alma

## QUEM É SCOTT PILGRIM?

Baseado em uma história em quadrinhos, Scott Pilgrim é um jovem canadense com cerca de 24 anos de idade que vive uma vidinha pacata. Preguiçoso e sem grandes ambições, ele dedica sua vida ao desemprego e a tocar em uma banda chamada Sex Bob-OMB.

Tudo muda radicalmente quando ele conhece Ramona Flowers, uma jovem americana, recém-chegada no Canadá, que trabalha como a única entregadora da Amazon na região.

Scott descobre que terá que enfrentar "A liga dos ex-namorados do mal" para sair com a garota.

Trata-se um grupo formado pelos sete ex-namorados de Ramona, que são liderados pelo misterioso Gideon.



**Matthew Patel** (Age Unknown)  
Ramona's FIRST evil ex-boyfriend!  
POWERS: Mystical.

Ex-namorados, neste game, só servem para levar porrada no fim de cada fase

### UMA BOA ESCOLHA

Os produtores da Ubisoft resolveram usar o bom e velho 2D com progressão lateral, no melhor estilo dos jogos de pancadaria da geração 16-bit. Cenários simples, poucas cores e um sistema de batalha bem resolvido. Para os mais atentos, novas referências ao sistema de dash de cada personagem: um com dois toques no direcional, como era usado em *Streets of Rage*; outro apertando e segurando do direcional para o lado desejado, como acontecia em *Tartarugas Ninjas*.

Com a ação rolando, você pode controlar o próprio Scott Pilgrim, Ramona Flowers, a namorada do protagonista e mais dois amigos do rapaz, o colegial Kim e o mauricinho Stills. Cada um possui golpes e especiais distintos. Com o passar do tempo e depois de distribuir muitas porradas, o seu personagem vai ganhar pontos de

experiência que podem ser convertidos em novos combos, ainda mais devastadores.

### DIFÍCIL COMO ANTIGAMENTE

Apesar do visual bonitinho, e os personagens fofoinhos, *Scott Pilgrim* é um jogo difícil, bem ao estilo dos jogos da geração 8-bit. Mas tudo fica bem mais simples se ao invés de tentar resolver tudo sozinho, encarar uma partida com a ajuda de outros três amigos, em uma partida multiplayer local. Infelizmente, o multiplayer online foi completamente ignorado.

Prepare-se para longas e duras batalhas contra cada um dos chefes, isso porque além de adotar uma boa estratégia, será necessário decorar o padrão de golpes que cada um dos seus inimigos adota.

*Scott Pilgrim* é um jogo totalmente retrô, indispensável para fãs de beat 'em up. Vale cada centavo de dólar investido na compra.



### AVALIAÇÕES

TÉCNICA	Gráficos	★★★★★
	Controle	★★★★★
	Áudio	★★★★★
	Replay	★★★★★
	Acabamento	★★★★★
	Dificuldade	★★★★★
AÇÃO	Enredo	★★★★★
	Inteligência Artificial	★★★★★
	Modos Extras	★★★★★
	Câmeras	★★★★★
	Chefes	★★★★★

NOTA

8,5

# EARTHWORM JIM HD

Minhocas em alta resolução

POR LEANDRO RODRIGUES

## FICHA TÉCNICA



- Produtora: Gameloft
- Distribuidora: Gameloft
- Gênero: ação
- Jogadores: 1 a 4
- Online: sim
- Preço: US\$ 9,99
- Extras: não
- Demos: sim



dispensável para quem já estava acostumado com os intuitivos controles da versão original, mas pode ser de grande ajuda para os jogadores menos experientes.

Para completar o pacote de novidades, existe um novo modo multiplayer para até quatro pessoas desfrutarem da bagunça e dos tiroteios no mesmo console ou online. Existe ainda a opção de jogar de maneira cooperativa, com um jogador ajudando o outro, ou em plena disputa para saber quem faz mais pontos.

*Earthworm Jim HD* é um dos poucos remakes de jogos que realmente mostram preocupação em manter a essência do clássico original e ainda assim agregar novas surpresas. Uma aquisição imperdível, para fãs ou para marujos de primeira viagem que não conhecem "a vaca". Nota: 8,0



O sonho de todo jogador atual é ver os seus jogos favoritos ganharem a sigla HD logo após o título. Ainda bem que as produtoras perceberam que os relançamentos "em alta" são minas de ouro que não exigem um grande trabalho para dar resultados e todos vamos ganhar com isso. A bola da vez é *Earthworm Jim*, sucesso da geração 16-bit que ganhou um tratamento todo especial para aparecer na PlayStation Network.

## MELHORADO E PRESERVADO

*Earthworm Jim HD* não é apenas a passagem das minhocas para as grandes telas, é uma verdadeira recriação de um clássico. Os gráficos foram todos refletidos, deixando a aventura com um visual de desenho animado. A direção de arte foi conduzida pelos artistas da versão original, o que torna notável o carinho investido em cada detalhe inédito.

Outro ponto interessante é que a trilha sonora foi totalmente preservada,

com direito as músicas compostas por Tommy Tallarico e aos gritos de Jim, que nos irritam de forma adorável o tempo inteiro.

*Earthworm Jim HD* é mais do que uma versão mais bonita do clássico e agrava novo conteúdo. A primeira inclusão é uma fase extra que só conhecida pelos (vinte) proprietários do console SEGA CD. Melhor ainda é poder habilitar fases completamente inéditas conforme progredir na aventura.

Nesta nova versão, uma janela com dicas aparece antes da cada um dos chefes. Algo

## MINIS

Muita diversão, mas em doses menores de megabytes

### ARCTIC ADVENTURES: POLAR'S PUZZLES

Preço: US\$ 4,99

Ajude o urso polar a empurrar blocos pelos labirintos em busca da saída.



### WIDGETS ODYSSEY 2

Preço: US\$ 4,99

Um jogo de estratégia para ninguém botar defeito. Ajude os alienígenas a superar os desafios e não sentirá o tempo passar.



## FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Hothead Games
- **Distribuidora:** Electronic Arts
- **Gênero:** RPG
- **Jogadores:** 1
- **Preço:** US\$ 14,99
- **Legendas:** não
- **Dublagem:** não
- **Demo:** sim



Enredo divertido que sabe brincar com os clichês da indústria de games

# DEATHSPANK

O Entregador da Justiça entra em ação POR RODRIGO GUERRA

**U**m herói épico geralmente é acompanhado por uma história mais profunda. Os personagens que o acompanham possuem um passado e são importantes para o enredo. Mas em *DeathSpank* é diferente. Feito por Ron Gilbert, um dos criadores de *Monkey Island*, o jogo conta com diálogos hilariantes e se aproveita dos clichês dos RPGs americanos.

A história gira em torno do herói em sua interminável busca pelo "O Artefato", um item tão poderoso, tão poderoso, que ninguém sabe ao certo o que ele faz. Para conseguir tal arma, *DeathSpank* terá que fazer muitas coisas estranhas, como encontrar as raríssimas "Fezes Mágicas de Unicórnio" ou resgatar os órfãos de uma cidade distante para ajudar o prefeito a se reeleger. E a comédia fica ainda maior com as árvores de diálogos malucas e a interação com

os atores coadjuvantes como o "Fazendeiro que Cheira a Pum de Demônio".

Mas, para ser especial, um jogo precisa de muito mais do que um enredo engraçado. E Gilbert acertou em cheio ao mesclar uma jogabilidade que lembra o estilo de *Diablo* com *World of Warcraft*. A diferença é que são quatro ataques que podem ser acionados usando os botões da frente do controle. Quanto mais variados forem os golpes, maiores são as chances de usar um ataque especial. O jogador tem ainda que ficar de olho nos ataques dos inimigos para saber o momento certo para acionar a defesa e preservar o seu nível de energia.

O "Salvador da Paz" conta também com todos os tipos de armaduras e armas mágicas, como a "Gloriosa Espada da Glória" e a "Armadura da Proteção Enferrujada". E não

## DEMOS

Porque a melhor maneira de escolher é experimentando!



**MAFIA II**  
Saiba como será o mais novo jogo da máfia que vai estampar as páginas da próxima edição de *Dicas & Truques*. Não deixe de conferir.



**SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD: THE GAME**  
Entenda como funciona o mundo onde Scott Pilgrim deve se livrar dos ex-namorados de Ramona Flowers.



**KANE & LYNCH 2: DOG DAYS - MULTIPLAYER**  
Descubra por que este jogo promete apagar totalmente as péssimas lembranças deixadas pelo primeiro game da série.



**FLOWER**  
Quando todos já tinham esquecido dos campos tranquilizantes de Flower, eis que surge a demo. Por que não fazem logo uma continuação?

vamos esquecer da "Poderosa Manopla do Poder".

Mas sempre existe um porém. E no caso deste jogo são dois. O primeiro deles é o modo multiplayer, que não tem opção para partidas online. Sem falar que o personagem controlado pelo segundo jogador não possui uma fala sequer e nem faz diferença na história. O outro ponto é que *DeathSpank* tem data de validade. Depois de terminar a história, as piadas perdem o impacto e, com isso, lá se vão 80% da diversão.

Ok, US\$ 15 é até uma pechincha ter este jogo no disco rígido do seu PS3. Quem é fã de Gilbert nem deve ter pensado duas vezes ao comprar, mas se você não conhece o criador, baixe a demonstração para ter uma noção de seu conteúdo. Não perca tempo e seja um "Entregador da Justiça". E prepare-se para rir um bocado. Nota: 8,5

## DLC'S

Conteúdo para aumentar a vida útil do seu jogo preferido



### PAIN - PINBALL ABUSEMENT PARK

Preço: US\$ 1,99

Que tal jogar pessoas em uma máquina de pinball? Aqui o seu personagem vira uma bolinha.



### LOST PLANET 2 RUSH ARENA MODE

Preço: US\$ 2,99

Novos mapas e novas arenas para essa bomba. Melhor guardar grana e comprar um jogo da PSN.



### SKATE 3: AFTER DARK PACK

Preço: US\$ 4,99

Pacote que permite jogar em cenários noturnos. Sanatorium durante a noite é o que há!

# SINGULARITY

Chegou a hora de platinar este jogo... singular

## 1. PISTOL WHIPPED •

Elimine 20 inimigos com o revólver Centurion, a primeira arma que você consegue no jogo. Use-o para abrir o cadeado na casa abandonada.

## 2. A SALT AND BATTERY •

A segunda arma adquirida no combate, o rifle de assalto AR9 Valkyrie, que está junto ao corpo do soldado nos corredores da biblioteca, é excelente para qualquer distância por ter uma mira precisa e pouco coice. Elimine 40 inimigos usando esta beleza.

## 3. DOUBLE BARREL •

A escopeta está junto ao corpo do soldado no segundo prédio onde há um projetor, após a área aberta. Use a arma em lugares fechados e em combates a curta distância. Elimine 30 inimigos com ela para conseguir este troféu.

## 4. THE SLOWER THE BETTER •

Elimine 25 inimigos usando a câmera lenta da mira do rifle Hasimov, adquirido na ponte da área aberta, enquanto acompanha Devlin.

## 5. WORKERS DISTRICT •

Você vai desbloquear este troféu ao encontrar Kathryn.

## 6. FIRE AND ICE •

Atire em botijões de gás ou Cryo Tanks para eliminar dez inimigos de uma vez.

## 7. UP CLOSE AND PERSONAL •

Elimine 20 inimigos com o impulse (a onda de choque) do TMD.

## 8. ASHES TO ASHES •

Já equipado com o bracelete TMD, use-o contra os soldados inimigos para envelhecer-lhos até virarem pó (segure **L1**). Contra os monstros, o TMD os deixa mais lentos para que você acabe com eles na bala, mas essas mortes não contam.

## 9. DRIVE BY •

Elimine 15 inimigos usando as balas teleguiadas do rifle Seeker, recebido de Barisov após arrombar o primeiro cofre.

## 10. PEN PAL •

Use o TMD para revelar 15 inscrições apagadas nas paredes (aqueles com tinta azul), todas encontradas nos dias atuais.

## 11. STAY AFTER CLASS •

Use o TMD em dez lousas, seja para consertar ou destruir.

## 12. RESEARCH FACILITY •

Sobreviva à jaula eletrificada e encontre o doutor Barisov.

## 13. PUT THE DEAD IN DEADLOCK •

Prenda dez inimigos nas esferas de Deadlock, entre e acabe com eles lá dentro.

## 14. YOU'RE A HIT •

Após reencontrar Barisov, conserte o poste do elevador e equipe-se com o Spikeshot na plataforma móvel. Mire, segure o botão de tiro até fixar a mira em vermelho e dispare uma única vez para eliminar um soldado. Elimine 20 deles assim para conseguir esta conquista. Caso morra, refaça tudo até desbloquear este troféu.

## 15. RAIL LINE •

Após resgatar Kathryn, restaure o trem e fuja nele.

## 16. MOTHER, MY BRAIN HURTS •

Após conseguir a Dethex Launcher no navio restaurado, segure o botão de mira e conduza uma das bombas pela grade logo atrás de onde a arma estava apoiada no chão. Aperte **X** para fazer a bolinha pular pelas prateleiras até o topo e conduza-a pelas grades no chão até a sala trancada à direita. Detone-a e restaure a inscrição na parede.

## 17. CENTRAL DOCKS •

Você desbloqueia este troféu ao fugir do navio afundando The Pearl.

## 18. NO TIME TO BLEED •

Faça os upgrades de clip (pente) e damage (dano) desta arma e aproveite a fuga após a área externa alagada para conseguir esta conquista. Caso morra, os inimigos que eliminou anteriormente são contabilizados da mesma forma, então basta repetir o processo até conseguir o troféu.

## CATEGORIAS DE TROFÉUS

### Dificuldade:

- ★★★☆☆
- Offline: 34
- Online: 15
- Durante o modo central: 7
- Extras: 25
- Bronze: 34
- Prata: 15
- Ouro: 1 • Platina: 1
- É preciso terminar o jogo três vezes



## 19. ROLLER DERBY •

Use o lança-bombas teleguiadas para acabar com 20 inimigos. A melhor estratégia é usar a Dethex o mais longe possível e guiar as bombas em aglomerações de inimigos.

## 20. EGG PROCESSING COMPLEX •

A conquista é desbloqueada após retornar até Barisov com a bomba carregada.

## 21. THAT WHEEL? •

Ao conseguir o último upgrade do TMD, o TMD Amplifier, destrua a grade





O poder de manipular o tempo está em suas mãos para um único fim: habilitar troféus! A humanidade que se lasque

na parede da mesma sala e entre para encontrar um objeto que muitos fãs do seriado *Lost* reconhecerão.

**22. THE GOOD OF THE MANY** •  
Na cena final com Barisov e Demichev, atire em Demichev, use o TMD na bola de energia e atire em si mesmo.

**23. ONE TMD TO RULE THEM ALL** •  
Na cena final com Barisov e Demichev, atire nos dois.

**24. SINGULARITY** •  
Termine em qualquer dificuldade. Escolha o Hard se quiser poupar tempo e ganhar também o troféu Time Master.

**25. TIME MASTER** •  
Termine o jogo no nível de dificuldade Hard.

**26. FULLY ARMED** •  
Compre todos os seis upgrades de uma arma pelo Weapon Locker.

**27. Egg TECH GEEK** •  
Todas as Bio-Formulas são encontradas quando o herói volta aos dias atuais, após

achar o TMD, até a saída do navio naufragando. As melhorias podem ser adquiridas na máquina Augmentor e somente as Hero Perks contam para este desafio. Confira abaixo a localização de todas as fórmulas e compre, pelo menos, um ponto em cada uma delas. Nota: o upgrade "Weapon Upgrade" não conta para este troféu.

- **Heartiness:** na mesa ao lado do primeiro Augmentor, logo após retornar no tempo no encontro com Barisov.
- **Iron Lung:** após conseguir o poder Levitation, está junto ao corpo do soldado, procure no final das escadas.
- **Energetic:** após o mutante gigante estourar a parede e cair sobre o seu personagem, procure em uma das quinas da área externa.
- **Inventory:** fugindo com Kathryn, a fórmula está em frente ao elevador da jaula eletrificada.
- **Stamina:** após ser atacado pela pata gigante e jogado ao ar livre, pegue a fórmula no corredor à esquerda, após a segunda ventoinha.
- **Medic:** na mesa da sala onde Barisov o espera, após o ataque da pata gigante. →

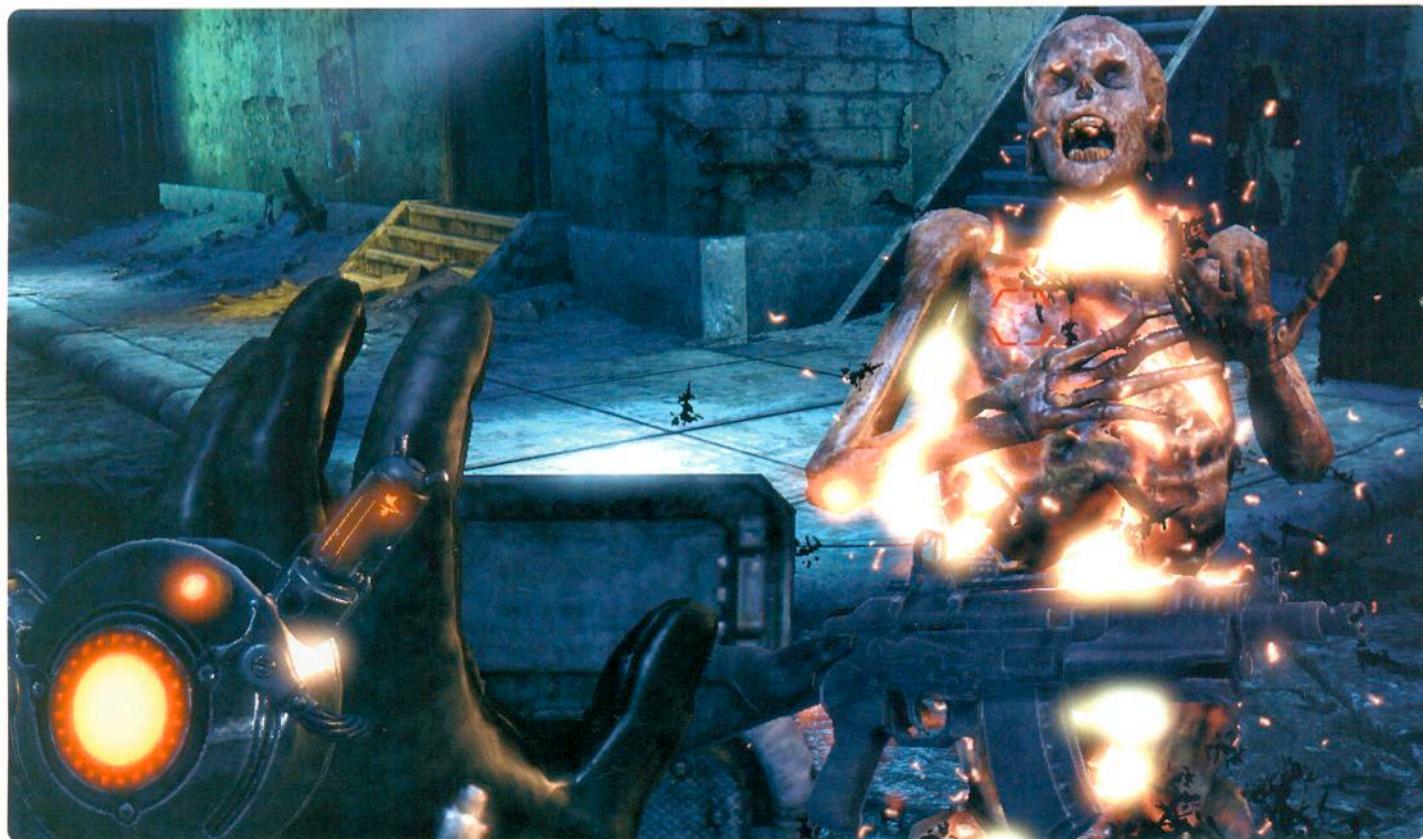


## CHECKLIST

1. Pistol Whipped .....
2. A Salt and Battery .....
3. Double Barrel .....
4. The Slower The Better .....
5. Workers District .....
6. Fire and Ice .....
7. Up Close and Personal .....
8. Ashes to Ashes .....
9. Drive By .....
10. Pen Pal .....
11. Stay After Class .....
12. Research Facility .....
13. Put the Dead in Deadlock .....
14. You're a Hit .....
15. Rail Line .....
16. Mother, My Brain Hurts .....
17. Central Docks .....
18. No Time to Bleed .....
19. Roller Derby .....
20. Egg Processing Complex .....
21. That Wheel? .....
22. The Good of Many .....
23. One TMD To Rule Them All .....
24. Singularity .....
25. Time Master .....
26. Fully Armed .....
27. Egg Tech Geek .....
28. Time's on my Side .....
29. Time Bandit .....
30. Return to Sender .....
31. Night of the Living Revert .....
32. Revert Bomber .....
33. Extermination Expert .....
34. Extermination Addict .....
35. Extermination Master .....
36. CVS Master .....
37. Creature Hunter .....
38. Creature Lover .....
39. Fastball .....
40. Zekky Style .....
41. Hot Lunch Special .....
42. Bombs Over Katorga .....
43. In You Face .....
44. Talk to the Hand .....
45. Dr. Time .....
46. Don't Touch Me! .....
47. The VP Treatment .....
48. Blitzkrieg .....
49. Killer .....
50. The Needs of the Few .....
51. Platinum .....

### LEGENDA

● Bronze - ● Prata - ● Ouro - ● Platina



• **Defensive e Forge:** após desamarrar Kathryn, na sala à esquerda.

• **TMD Ammo:** na seção após descer do trem, pegue a fórmula ao lado da escada com cordões de plantas atravessados.

• **Armor:** no interior do barco, na sala à esquerda na área dos dormitórios.

#### 28. TIME'S ON MY SIDE •

Ao contrário das raras Bio Formulas, você encontrará vários TMD upgrades. Basta comprar dois deles nas abas TMD Perks e TMD Equipamento do Augmentor. Confira abaixo a localização de alguns deles:

• **Healer:** após receber o poder Levitation, entre na sala ao final das escadas e use a caixa para subir na plataforma ao fundo. Lá em cima, pegue a caixa novamente e use-a para alcançar a fórmula na plataforma mais alta.

• **Scientist:** sobre a mesa à esquerda de Barisov, após o ataque da pata gigante.

• **Search and Destroy:** após a sequência no elevador de carga, entre no prédio do outro lado e pegue a fórmula na prateleira do segundo andar.

• **Energized:** durante o sequestro de Kathryn, atravesse a área de geradores com três dos soldados com autocannons, suba as escadas e pegue a planta na sala à frente da porta.

• **Savvy:** ao sair do trem e chegar ao atracadouro onde você é "recebido" por uma onda magnética, atravesse até a outra ponta e pegue na entrada da área alagada.

• **Wrapper:** após emergir o barco, pegue a planta sobre o caixote à direita, na beira da área desabada.

#### 29. TIME BANDIT •

Após receber o poder Levitation, pressione o analógico direito para roubar cinco escudos dos inimigos.

#### 30. RETURN TO SENDER •

Soldados com lança-mísseis aparecem quando Kathryn tenta reativar o gerador sobre o trem, um em cada plataforma lateral. Pressione o analógico direito para pegar os mísseis e lance-os de volta com **R1**.

#### 31. NIGHT OF THE LIVING REVERT •

Ao adquirir a habilidade Reversion, pressione duas vezes o botão de ação temporal para transformar um soldado em Revert, o que fará atacar todos os companheiros próximos.

#### 32. REVERT BOMBER •

Ao adquirir a habilidade Reversion, pressione duas vezes o botão de ação temporal para transformar um soldado em Revert, e uma terceira para fazê-lo explodir. Para ter todo o poder necessário para fazer isso

rapidamente, você deve comprar todos os pontos para aumentar seus slots de TMD.

#### 33. EXTERMINATION EXPERT •

Basta jogar cinco partidas public matches no modo Extermination.

#### 34. EXTERMINATION ADDICT •

Independentemente de ganhar ou perder, dispute cem public matches no modo Extermination.

#### 35. EXTERMINATION MASTER •

Public Matches não permitem escolher companheiros de time, então tudo depende de sorte. Nossa dica é, ao cair em um bom time, continue jogando até obter as 25 vitórias para ganhar este troféu. Em Extermination, a meta dos soldados é usar o TMD para consertar as três torres danificadas, indicadas pelos ícones vermelhos, e protegê-las por 20 segundos; já as criaturas têm como objetivo manter a torre inativa e atacar sempre que ela for reativada. A equipe com mais torres ativadas vence. No caso de empate, são contabilizados apenas os pontos de experiência, e nenhum por vitória.

#### 36. CVS MASTER •

A dica para ganhar o troféu anterior, Extermination Master, também vale aqui. A diferença é que o Creatures vs. Soldiers é o clássico modo mata-mata de soldados contra criaturas. Vence a equipe que eliminar mais adversários.



# TOY STORY 3

Visual infantil, porém com dezenas de itens para coletar e desafios para adultos



Essa máquina consegue encolher e aumentar os itens do modo Toy Box. Basta socar o X nas laterais

## 1. TRAIN CATCHER •

Termine a fase "Loco Motives". Nos trilhos, o caminho da direita é o mais fácil. Nos vagões, acerte os alienígenas com bolas para eliminá-los mais rápido. Por fim, coloque vacas em cima do alvo para chegar até o porco.



## 2. OFF THE HOOK •

Termine a fase "Hold the Phone". Suba na cômoda cinza, pegue o telefone e jogue para os seus amigos. Na área do porão jogue quatro soldadinhos em cima da área onde está o telefone.



## 3. DEFEAT ZURG •

Termine a fase "To Infinity and Beyond". Contra o chefe, espere que Zorg suba e deixe as pedras abaixo do dispositivo que aparece. Acerte-o três vezes.



## 4. CARNIVAL CONQUEROR •

Termine a fase "Fair Play". Faça as três tarefas que os brinquedos estão pedindo para terminar esta fase.



## 5. ROCKET LAUNCHER •

Termine a fase "Witch Way Out". Na área dos trilhos, pegue as três



pilhas que estão nas áreas azuis, verde e lilás. Para voltar à sala principal, siga o trilho colorido.



## 6. MAKING A BREAK FOR IT •

Termine a fase "Hide-N-Sneak". Tome cuidado com os focos de luz, acerte os símbolos vermelhos para soltar os seus amigos.



## 7. MASHING THE MASHER •

Termine a fase "Trash Thrash". Tome cuidado para que nenhum dos aliens seja esmagado. Reveze entre os três personagens, um vai liberar caminho para o outro.



## 8. MUFFIN MASSACRE •



## 8. MUFFIN MASSACRE •

Termine a fase "Muffin to Fear". Essa batalha é chata, mas não é complicada. Você deve revezar entre os dois gânhões para conseguir acabar com o inimigo.



## 9. MAPNIPULATOR •

Explore todos os objetos do mapa. Basta ir em cima de cada item e apertar X. Os objetos são:

• Peças de Damas	• Peças de Xadrez
• Dados	• Submarino
• Peixe no Lago	• Canhão
• Caixa de Tesouro	



## 10. WELCOME TO TOWN •

Termine the "Woody's Round up Tutorials". Assim que você entra pela primeira vez no modo Toy Boy, o jogo oferece um tutorial. Faça as missões que os primeiros personagens apresentam para você e pronto, mais um troféu.



## 11. SNEAKY SNEAKY •

Termine a fase "Prison Break" sem acionar os alarmes nem uma única vez. O importante é fugir dos focos de luz. Desvie, passe por cima ou se esconda embaixo das mesas.



## 12. SPACE RANGER ELITE •

Invada a Zurg's Base sem perder nenhum nível de energia. Este, provavelmente, é o troféu mais difícil de todos. A fase de Buzz é cheia de plataformas, raios e inimigos. Você precisa terminar esta fase sem morrer nenhuma vez.



## 13. TRUE CARNY •

Durante a fase dentro da creche, alguns brinquedos propõem desafios. São três minigames. No primeiro, eliminate os três aliens antes que eles cruzem a linha.

### CATEGORIAS DE TROFÉUS

- Dificuldade:
- ★★★☆☆
- Offline: 36
- Online: --
- Durante o modo central: 6
- Extras: 30
- Bronze: 21
- Prata: 11 • Ouro: 3
- Platina: 1
- É preciso terminar uma vez



O segundo é um desafio com o cavalo, no qual você deve estourar 40 bolões vermelhos. No último desafio, pilotando um carrinho, derrube dez pilhas de blocos.

#### **14. NO TOY LEFT BEHIND**

Resgate os cinco órfãos do trem, na primeira fase. Eles estão no meio do caminho, não é difícil encontrá-los.

#### **15. WE CAN REBUILD HIM**

Pegue todas as partes do Zurg na fase Sunnyside Daycare. Confira a localização das peças:

- Em cima da banqueta, do lado esquerdo do começo da fase.
- Na prateleira, à esquerda do polvo.
- No meio da placa com desenhos.
- Embaixo da escrivaninha verde.

#### **16. MEMORIES**

Pegue todas as Andy's Things. Veja a localização de todas nas páginas a seguir.

#### **17. TOWNSPEOPLE HUNTER**

Encontre todos os Townspeople. Veja a localização de todos nas páginas a seguir.

#### **18. NO CLAW REQUIRED**

Encontre todos os alienígenas. Veja a localização de todos nas páginas a seguir.

#### **19. NO SWIMMING**

O prefeito precisa que alguma alma caridosa exploda uma barreira. Escale o local indicado e jogue a bola lá de cima. Você ganha mil moedas e leva troféu para sua coleção.

#### **20. REALLY HOLDING ALL THE CARDS**

Encontre todos os special cars. Veja a localização de todos eles nas próximas páginas.

#### **21. HOLDING ALL THE CARDS**

Encontre todos os cards. Veja a localização de todos eles nas páginas a seguir.

#### **22. GOLD SUPER STAR**

Pegue as 103 estrelas de ouro do modo Toy Box. Para conseguir, é necessário concluir todas as missões dos

moradores da cidade. Parece complexo, mas todas são tarefas fáceis e divertidas.

#### **23. FIRST SALE**

Compre o primeiro item na loja do modo Toy Box. Basta ir à loja e comprar; pode ser um personagem, um comércio ou um veículo.

#### **24. TOY COLLECTOR**

Compre todos os itens da loja do modo Toy Box. Faça isso depois de pegar as 103 estrelas para ter grana suficiente. Vale lembrar de que não são todos os itens que estão liberados logo no começo deste modo, é preciso cumprir missões para liberar mais.

#### **25. PICT-O-AMATEUR**

Complete uma missão Disc of Pict-O-Matic.

#### **26. PICT-O-COLLECTOR**

Complete seis missões Disc of Pict-O-Matic. Veja o troféu Pic-O-Master.

#### **27. PICT-O-MASTER**

Complete todas as missões Pict-O-Matic. São 40 missões simples, nas quais o objetivo é observar como estão os personagens na foto do aparelho e deixar os moradores da cidade com a mesma aparência. Não dá para fazer essas missões logo de cara, pois é necessário acumular muitos itens para ter as roupas necessárias.

#### **28. SPOOKY TOWN**

Compre a Sid's Haunted House. Este item é liberado na loja no decorrer do modo Toy Box. Basta juntar cinco mil moedas e comprá-lo.

#### **29. CUDDLY TOWN**

Compre a Lotso's Enhanced Glen. Este item também é liberado com o progresso no modo Toy Box. Custa cinco mil moedas.

#### **30. TO INFINITY...**

Compre o item Zurg's Spaceport. Ele só aparece após alcançar mais de 50% do modo principal. Também custa cinco mil moedas para a sua carteira de brinquedo. →

POS.	PSN-ID	LVL	%	troféus	troféus	troféus	troféus	troféus
66	"BETO-09"	13	70	8	62	241	1025	1336
67	"GustaBr"	13	66	20	75	190	887	1172
68	"Rodrigo138"	13	65	13	67	224	945	1249
69	"GLADIADORBR"	13	59	7	77	253	866	1203
70	"Igor665"	13	58	18	64	212	890	1184
71	"meca4"	13	58	10	73	236	880	1199
72	"MalucoNoPedaco0"	13	52	17	68	266	734	1085
73	"S_Spiros"	13	51	14	87	262	663	1026
74	"RaphaCWB"	13	49	13	63	205	918	1199
75	"God3579"	13	42	20	66	186	817	1089
76	"katrushnefroboi"	13	42	11	64	195	922	1192
77	"Ibovegeleta"	13	42	11	55	228	910	1204
78	"Thiago47"	13	41	18	66	242	723	1049
79	"BRSombra"	13	41	6	44	218	1051	1319
80	"merks5678"	13	39	13	62	229	823	1127
81	"Telmo-SP"	13	37	16	70	215	760	1061
82	"Mijojoman"	13	36	12	55	247	824	1138
83	"PurUoss0"	13	29	6	39	216	1020	1281
84	"Gnom0212"	13	25	11	53	194	896	1154
85	"pegasuso512"	13	25	8	61	193	890	1152
86	"Utopic0"	13	21	15	53	200	816	1084
87	"rick2211"	13	17	10	37	216	918	1181
88	"ri_s_souza"	13	15	11	59	201	794	1065
89	"alexguima80"	13	11	17	66	184	694	961
90	"SirGalaaz"	13	11	13	53	206	777	1049
91	"alex_leroy"	13	10	9	64	215	732	1020
92	"RM_fearless_PI"	13	10	8	60	217	765	1050
93	"LUIIS_malukoBR"	13	9	10	61	194	778	1043
94	"leanflu"	13	7	13	63	196	712	984
95	"re_manzoli"	13	7	12	52	214	754	1032
96	"Agente00789"	13	6	11	53	191	802	1057
97	"PRLSILVA"	13	6	7	48	230	800	1085
98	"Caipira"	13	4	12	64	173	751	1000
99	"GustavoKP"	13	2	9	49	201	811	1070
100	"Arma771"	12	99	4	44	228	827	1103
101	"vinimor"	12	96	14	56	178	722	970
102	"Montatah"	12	87	13	46	221	658	938
103	"FabioShinobi"	12	85	12	49	184	719	964
104	"arturfrazaolima"	12	82	8	48	163	798	1017
105	"animalz234567890"	12	82	2	38	173	910	1123
106	"xbboxjkn"	12	81	12	45	171	747	975
107	"Will_Zeppelin"	12	76	6	38	156	862	1062
108	"DFTENORIO"	12	75	1	42	175	860	1078
109	"Alilson"	12	74	16	62	161	577	816
110	"DenysFellipe"	12	74	14	53	185	608	860
111	"Tidus-PK"	12	73	18	62	164	544	788
112	"milsoinline"	12	70	5	40	193	759	997
113	"leandro_BR"	12	70	3	50	190	727	970
114	"Tiaguinho171"	12	69	7	50	181	693	931
115	"J-ACKAL"	12	66	13	50	151	662	876
116	"GILL_OH"	12	66	10	44	178	680	912
117	"claudivan2010"	12	64	14	55	147	621	837
118	"ZHeder"	12	62	8	45	172	688	913
119	"marciotrofeus"	12	61	9	56	165	620	850
120	"paulinho_3010"	12	60	2	36	169	812	1019
121	"Kmelo78"	12	59	1	28	145	913	1087
122	"Nunezrjfla"	12	54	10	48	167	616	841
123	"o-chnjigami"	12	53	6	41	177	679	903
124	"Rafaelskate"	12	52	12	42	161	630	845
125	"ROBERTOGUIMA0013"	12	51	10	51	144	625	830
126	"micaelvovo"	12	51	6	42	149	717	914
127	"severo_luis"	12	50	2	39	149	782	972
128	"DJTRYTÖN"	12	49	7	47	133	701	888
129	"juliojiujiutsu"	12	49	6	40	156	707	909
130	"raulmatos"	12	48	6	39	158	705	908
131	"IllusionEX"	12	48	4	37	171	711	923
132	"jco1963"	12	46	7	47	148	653	855
133	"HardDie"	12	41	10	51	141	579	781
134	"bel_rossi18"	12	40	6	41	155	656	858
135	"BRUNNO_DANTE"	12	37	12	52	139	534	737
136	"beto1920"	12	37	12	48	131	574	765
137	"AC_Ports"	12	37	9	50	127	604	790

**OS MELHORES DO BRASIL**  
Para participar do Ranking D&T PlayStation, onde estão os maiores caçadores de troféus do Brasil, envie o nome da sua PSN ID para o e-mail [playstation@europenet.com.br](mailto:playstation@europenet.com.br) com a palavra "Troféus" no campo de assunto.

# TROFÉUS



## 31. AIRBORN RANGER •

Jogue 15 soldadinhos no alvo.

Eles aparecem no decorrer do modo Toy Boy. Compre-os por 1.500 moedas na loja. Assim que são liberados, eles aparecem em vários pontos da cidade. Siga até o local, jogue-os para o alto e direcione para que caiam dentro do círculo verde.



## 32. FIRST BRONZE •

Conquiste o primeiro bronze em uma corrida. Um lembrete: não adianta ganhar ouro, para levar este troféu, você precisa conquistar o bronze.



## 33. FIRST SILVER •

Conquiste a primeira prata em uma corrida. Assim como no troféu anterior, aqui você não pode pular para o ouro, tem que ganhar prata.



## 34. FIRST GOLD •

Conquiste o primeiro ouro em uma corrida e leve o prêmio para casa.



## 35. PHOTOJOURNALIST •

Complete todas as missões de photo. Essas missões são dadas por Wheezy.

Basicamente, você precisa fotografar a pessoa que ele pede, nas condições determinadas. Alguns personagens, como o "Abominável Homem das Neves" (Abominable Snowman), aparecem em momentos e locais aleatórios, portanto, não há uma fórmula certa.



## 36. RESCUE SPACE RANGER •

Quando o prefeito for sequestrado, fique de olho na bússola (um pouco confusa) para achar o local do cativeiro. Em seguida, destrua o barraco onde ele está preso para garantir o seu troféu.



## 37. GIVE ME MY GOLD BACK •

Esta missão começa assim que você termina o troféu anterior. Pegue alguns barris de pólvora e jogue no navio que aparece.



## 38. THE COLLECTOR •

Pegue todos os itens colecionáveis em todos os níveis, ou seja, colete tudo que listamos para você nas próximas.



## 39. TOY STORY 3 CHAMPION

Conquiste todos os troféus para platinar Toy Story 3. →



Na fase do orfanato, converse com o urso para pegar as missões e conquistar os cards

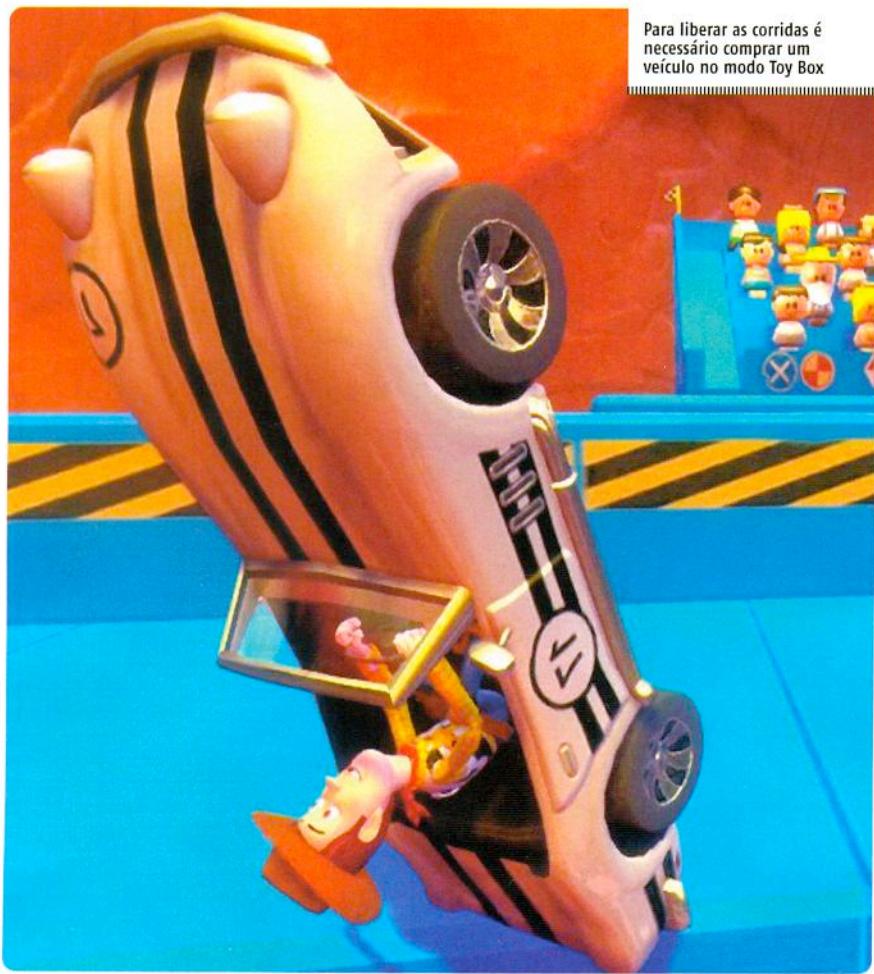


## CHECKLIST

1. Train Catcher .....
2. Off the Hook .....
3. Defeat Zurk .....
4. Carnival Conqueror .....
5. Rocket Launcher .....
6. Making a Break for it .....
7. Mashing the Masher .....
8. Muffin Massacre .....
9. Mapnipulator .....
10. Welcome to Town .....
11. Sneaky Sneaky .....
12. Space Ranger Elite .....
13. True Carny .....
14. No Toy Left Behind .....
15. We Can Rebuild Him .....
16. Memories .....
17. Townspeople Hunter .....
18. No Claw Required .....
19. No Swimming .....
20. Really Holding All the Card .....
21. Holding All the Cards .....
22. Gold Super Star .....
23. First Sale .....
24. Toy Collector .....
25. Pict-O-Amat .....
26. Pict-O-Collector .....
27. Pict-O-Master .....
28. Spooky Town .....
29. Cuddly Town .....
30. To Infinity .....
31. Airborn Ranger .....
32. First Bronze .....
33. First Silver .....
34. First Gold .....
35. Photojournalist .....
36. Rescue Space Ranger .....
37. Give me my Gold Back .....
38. The Collector .....
39. Toy Story 3 Champion .....

## LEGENDA

(H) Modo história - (E) Objetivos - (M) Multiplayer  
● Bronze - ○ Prata - ■ Ouro - □ Platina



## BUZZ VIDEO GAME

### - Cards

1. Durante o voo de Buzz.
2. Durante o voo de Buzz, depois de desviar das montanhas.
3. Durante o voo de Buzz, nas rochas azuis.
4. Procure pelo item no segundo trecho de plataformas móveis.
5. Também no segundo trecho, do lado oposto do anterior.
6. Depois de escalar o primeiro gerador.
7. Ao cair no duto, depois de desativar o campo de força vermelho.
8. Depois de escalar o segundo gerador.

### - Special Card

Durante a passagem pelas plataformas móveis, procure o lado esquerdo.

### - Townsperson

No corredor com energia, do lado direito do primeiro gerador. →



# ITENS COLEÇÃOÁVEIS

Confira o guia para encontrar todos os itens secretos

## TRAIN RESCUE

### - Cards

1. Durante a corrida, suba a primeira rota à esquerda. Está no final do caminho.
2. Ao pegar o card anterior, caia em cima da montanha e pegue outro card.
3. Na área onde o chão começa a desmoronar, procure no lado direito.
4. Escolha o caminho da esquerda nos trilhos.
5. No trem, salve o garoto e o card vai aparecer logo adiante.
6. Salve o segundo garoto. Para isso, acerte a bola no alvo, em cima do trem.
7. Salve o terceiro garoto, que está em apuros entre os alienígenas.
8. Salve o quarto refém.



### - Special Card

Ao lado do quarto refém.

### - Coisas do Andy

Salve os dois últimos órfãos.

### - Townsperson

Destruta a banheira em um dos vagões do trem.

# TROFÉUS

## SUNNYSIDE DAYCARE

### - Cards

- Após os armários, atrás das caixas brancas.
- Escale o brinquedo verde (vá pelos lustres).
- Nos lustres, suba com Buzz e a outra personagem; jogue-a no buraco na parede.
- Suba na escrivaninha verde e escale a parede.
- Jogue Woody em cima da pia, siga para perto do dinossauro e use o chicote.
- Desafio do robô: acerte cem aliens.
- Desafio do monstro: acerte 25 balões vermelhos.
- Desafio do telefone: derrube dez blocos empilhados para vencer.

### - Zurg Parts

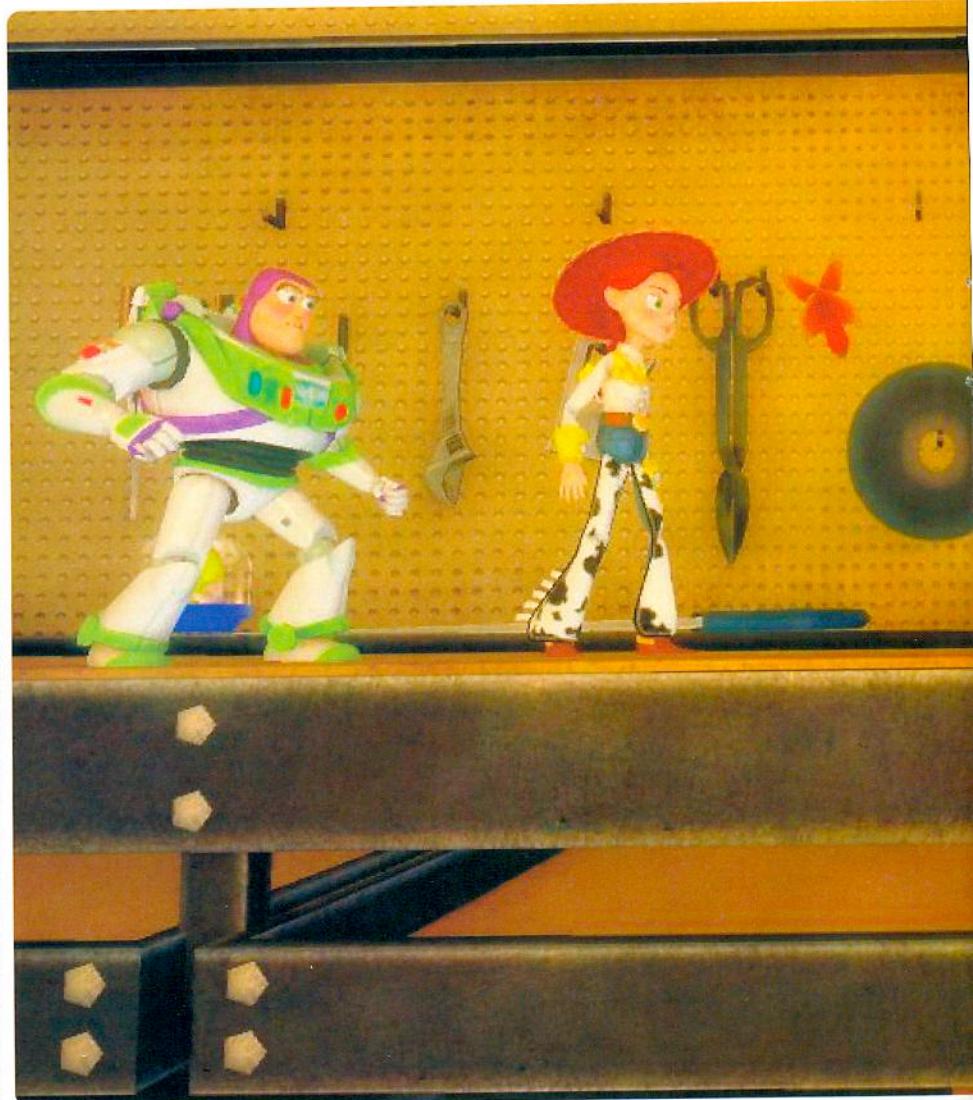
- Em cima da banqueta, à esquerda do início.
- Na prateleira, do lado esquerdo do polvo.
- No meio da placa com os desenhos.
- Embaixo da escrivaninha verde.

### - Special Card

Passe sobre os lustres e siga pelas borboletas.

### - Townsperson

No brinquedo verde, use o chicote à esquerda.



## BONNIE'S HOUSE

### - Cards

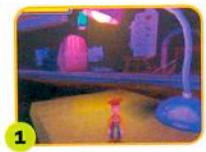
- No abajur, no meio do lago de café.
- Embaixo do banco, depois de sair do café.
- Em cima do livro, após o anterior.
- Depois dos helicópteros.
- No andar de cima do helicóptero.
- No mesmo andar, atrás dos blocos.
- Na parte dos quadros, do lado esquerdo.
- Na área das pilhas, suba na plataforma vermelha e siga para a esquerda.

### - Special Card

No segundo andar do tubo dos ramisters.

### - Townsperson

No trilho verde, quebre o chão.





## PRISON BREAK

### - Cards

1. Em cima da mesa.
2. À direita do segundo ponto de alarme.
3. Embaixo da mesa, do lado esquerdo.
4. Embaixo da mesa azul.
5. Do lado esquerdo da rampa vermelha.
6. Na janela do lado direito.
7. Na estante, do lado esquerdo.

### - Special Card

Em cima do segundo lustre.

### - Alien

No bloco, atrás de onde Jessie está presa.

### - Andy's Things

Em cima do lustre.



## JUNKYARD

### - Cards

1. Passe o comando para Jessie e volte ao card.
2. Pule em cima do bloco de lixo e pegue-o.
3. Do lado direito das barras pretas e amarelas.
4. Na plataforma azul, do lado direito.
5. Ainda na plataforma azul, logo adiante.
6. Depois de passar pelo fogo com a Jessie.
7. Passe pelo buraco com Woody.
8. Passe pela segunda alavanca com Woody.

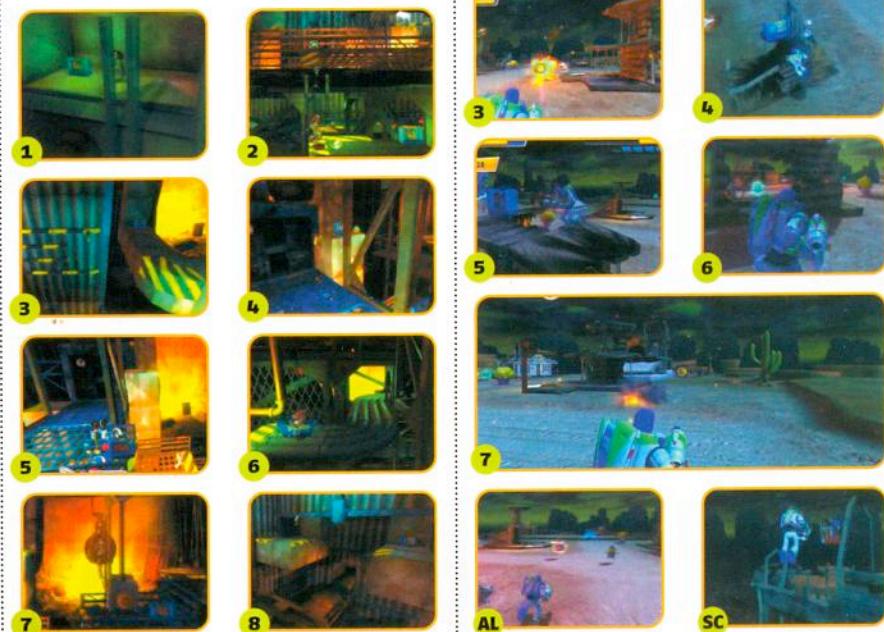
### - Andy's Things

Com Woody, passe a alavanca e pegue no alto.

### - Special Card (perto do card número 2)

### - Alien

Com Jessie, passe pelos blocos e vá à esquerda.



## HAUNTED BAKERY

### - Cards

1. Na construção do lado direito, procure por ele no segundo andar.
2. No terceiro andar da construção, escondido no lado oposto.
3. Investigue a área do telhado da construção marrom.
4. Na construção mais baixa, investigue o lado esquerdo.
5. Na construção, em frente ao canhão.
6. Em cima da construção, à esquerda do card anterior.
7. Na construção do lado direito.

### - Special Card

Procure na construção, no lado esquerdo do início da fase.

### - Alien

Está no meio da rua. ■



# RED DEAD REDEMPTION

Roteiro especial para conquistar os troféus do melhor jogo do ano e os prêmios do seu primeiro DLC



## 1. HIGH ROLLER •

Seu objetivo é ganhar, em uma única mão, mais de dois mil chips em uma partida de pôquer. A melhor maneira para isso é entrar no menu de pause e ir até a opção Social Club. Siga as instruções da tela para cruzar o seu login na PSN com o site RockStar Social (<http://socialclub.rockstargames.com>). É preciso fazer um cadastro neste site. Volte para o jogo e vista essa roupa para fazer apostas mais altas em Blackwater Hotel. Não adianta apostar duas mil fichas, é preciso conquistar dois mil de lucro.



## 2. NO DICE •

Vença uma partida de Liar's Dice sem perder dados. Você precisa adivinhar quantos dados com um determinado número estão na mesa. Por exemplo: se disser que há mais de dois dados com o número quatro na mesa (e houver), você ganha uma rodada.



## 3. WHAT ABOUT HAND GRENADES? •

Consiga um Ringer no minigame de ferraduras, ou seja, acerte o pino 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.



## 4. FIGHTIN' AROUND THE WORLD •

Vença uma briga em cada saloon do mundo. Apenas banque o Russel Crowe e compre briga em todos os bares possíveis.



## 5. STRANGE THINGS ARE AFOOT •

Complete um desafio para os Strangers. Veja o troféu "People are Still Strange".



## 6. 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 Saddler é o mais fácil, precisa ser domado na missão "Wild Horses, Tamed Passion"; ele tem a crina e o pelo dourado.



## 7. CLEMENCY PAYS •

Para conseguir este troféu, é preciso ter o laço, obtido durante a missão "Wild Horses, Tamed Passions". Após aprender a capturar bandidos na missão "Political Realities in Armadillo", vá a qualquer o local que ofereça recompensa por foragidos (representado por uma caveira branca no mapa) e aceite a tarefa. Vá ao local (uma caveira vermelha no mapa) e elimine todos os capangas que estão ao redor do seu alvo; atire no cavalo do alvo para evitar qualquer chance de fuga. Lace-o ou atire no pé do bandido, solte o laço e aperte ▲ para amarrá-lo. Coloque-o em cima do seu cavalo e leve-o até o local onde você foi contratado.



## 8. EXQUISITE TASTE •

Compre uma arma rara em uma loja. Duas são habilitadas no comércio de Escalera após a revolução (LeMan Revolver e Semiautomatic Shotgun) e três estão à venda em Blackwater, a última região (Mauser Pistol, Evans Repater e Carcano Rifle).



## 9. BEARLY LEGAL •

Cace e colete a pele de 18 ursos. Vá para Tall Trees à noite e equipe uma espingarda. Use o Dead Eye para balear os animais na cabeça e tenha sempre Tobacco para recuperar o Dead Eye. Sempre que matar ao menos cinco, saia da área, acampe e salve.



## 10. HE CLEANS UP WELL! •

Siga até o alfaiate em Trierves Landing. Ele só trabalha durante o dia. Espere cerca de seis horas e compre-a por \$ 70. O troféu será liberado e você pode trapacear nas partidas de pôquer, graças a sua nova roupa.



## 11. MORE THAN A FISTFUL •

Colete mais de dez mil dólares ao longo do jogo (quantia acumulativa). Venda muitas peles, carnes, ouro e capture criminosos vivos para ganhar mais grana.



## 12. FRONTIERSMAN •

Complete os dez níveis de um dos quatro Challenges (eles ficam no seu jornal, no menu de Pause). Confira os desafios.

### - Sharpshooter

Consiste em provas de precisão e domínio das armas de fogo. Mate um pássaro em pleno voo para habilitar 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 precisos.
- 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 Gaptopooth, 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 do 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. Veja os mapas nas próximas páginas para ver suas localizações.

• **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 Wooly 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, cace e pegue a pele de um coiote. Veja o mapa nas páginas à seguir para descobrir as áreas onde aparecem cada espécie e use o item Bait (isca) para atraí-los mais rápido (e em bandos):

• **Nível 1.** Colete cinco peles de coiote.

• **Nível 2.** Colete cinco peles de alce.

• **Nível 3.** Cace 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 peles de raposa.

• **Nível 7.** Colete as carnes de cinco uapiti e as peles de cinco carneiros selvagens.

• **Nível 8.** Cace um urso com sua faca e colete a pele do animal.

• **Nível 9.** Procure o animal lendário, Hahn the Jaguar, em Ojo Del Diabo. Recolha sua pele.

• **Nível 10.** Procure os animais lendários: Lobo, the Wolf; Gordo, the Boar; e Bruma, the Bear. Cace-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 da página 90 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. →



## CHECKLIST

1. High Roller
2. No Dice
3. What About Hand Grenades?
4. Fightin' Around the World
5. Strange Things are Afoot
6. Buckin' Awesome
7. Clemency Pays
8. Exquisite Taste
9. Bearly Legal
10. He Cleans Up Well
11. More than a Fistful
12. Frontiersman
13. Man of Honor / Chivalry's Dead
14. Gold Medal
15. On the Trail of De Vaca
16. Friends in High Places
17. Bullseye
18. Unnatural Selection
19. Slow on the Draw
20. Hit the Trail
21. Posse Up!
22. Most Wanted
23. Red Dead Rockstar
24. Austin Over Powered
25. Evil Spirits
26. Instinto Asesino
27. Nurture or Nature?
28. People are Still Strange
29. The Gunslinger
30. Mowing them Down
31. In a Hail of Bullets
32. Long Arm of Marston
33. Have Gun Will Travel
34. The Quick and Everyone Else...
35. How the West Was Won
36. Go Team!
37. That Government Boy
38. Land of Opportunity
39. Sons of Mexico
40. No More Fancy Words
41. A Savage Soul
42. The Benefits of Civilization
43. Into the Sunset
44. Manifest Destiny
45. Dastardly
46. Spurred to Victory
47. Heading South on a White Bronco
48. Redeemed
49. Legend of the West
- DLC 1. Outlaw to the End
50. Well Done
51. Have Posse, Will Travel
52. 2 Guys, 1 Coop
53. Stake a Claim
54. Struck Gold
55. Friends Indeed
56. You Rule!
57. The Mother Lode
58. Dodge This
59. Bulletproof
- DLC 2. Legends and Killers
60. Call it a Comeback!
61. Who Needs Deadeye?
62. Stick and Move
63. Double Bagger
64. Headhunter
65. Legendary
66. Hail Mary
67. Axe Master
68. Original Gunslinger
69. Reeeeeeeeal Good

## CATEGORIAS DE TROFÉUS

### Dificuldade:

★★★

• Offline: 38

• Online: 12

• Modo central:

• Extras:

• Bronze: 42

• Prata: 6

• Ouro: 2

• Platina: 1

• É preciso terminar:

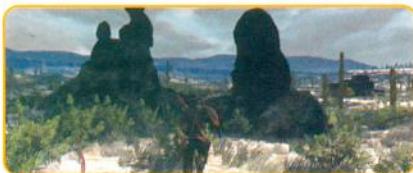


# TROFÉUS

• 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.



• Nível 6. Ao sul de Chuparosa, em Ojo Del Diablo (ponto 6). À esquerda do arco.



• Nível 7. Na fronteira de Diez Coronas (ponto 7). Para alcançar, é preciso subir a montanha e achar 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.



## 13. MAN OF HONOR / CHIVALRY'S DEAD

Alcance o máximo de fama,



juntamente com o nível mais alto (ou mais baixo) de honra.

### 14. GOLD MEDAL •

Conquiste uma medalha de ouro em qualquer uma das missões do modo single player. Para conseguir esse status, o sistema leva em consideração a quantidade de disparos, precisão e tempo gasto. A melhor coisa a fazer é escolher uma missão, decorar sua solução e refazer várias vezes. Corte as animações, pois elas contam tempo e, caso tudo de errado, vá ao menu de estatísticas e escolha refazer a missão.

### 15. ON THE TRAIL OF DE VACA •

Descubra todas as localidades. Compre os mapas nas cidades por onde passar e use-os. Para garantir, cavalgue por todas as regiões.

### 16. FRIENDS IN HIGH PLACES •

Use uma carta de perdão para se livrar de uma recompensa de mais de cinco mil dólares pela sua cabeça. Cartas de perdão podem ser conseguidas ao eliminar gangues nos esconderijos (Hideout) e devem ser entregues nos telegrafos 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 cinco mil dólares de recompensa, vá até o posto telegráfico e use a carta de perdão.

### 17. BULLSEYE •

Elimine 250 inimigos com tiros na cabeça. Concluirá ao longo da jornada.

### 18. UNNATURAL SELECTION •

Elimine cada uma das espécies de animais. Descubra os habitats de cada uma das espécies no mapa da página 95.

### 19. 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.

### 20. HIT THE TRAIL •

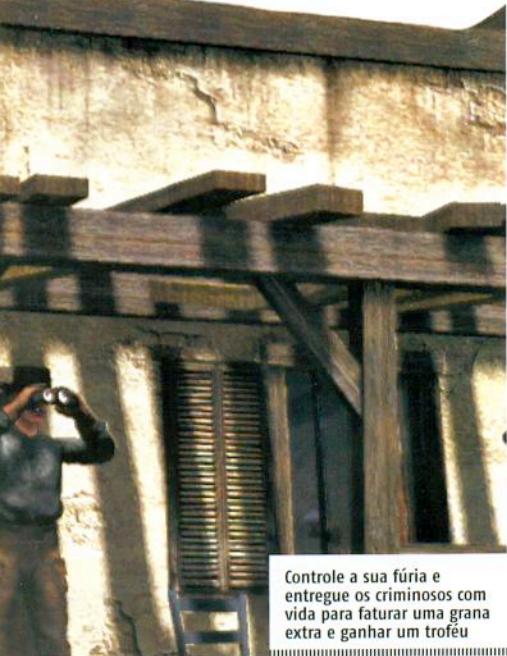
No multiplayer online, cavalgue de Blackwater até Escalera e complete o percurso antes de o sol se pôr. Parta de Blackwater às 6h da manhã (horário do jogo) e cavalgue até o seu objetivo. Se montar um cavalo rápido, como o Hungarian Half-Bred, atingirá o objetivo em pouco mais de três horas.

### 21. 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.

### 22. MOST WANTED •

Em uma partida online, consiga o nível máximo de procurado e sobreviva por pelo mais de dez minutos. Um local indicado para este desafio é o México. Vá em uma cidade com um grupo completo de bandidos e eliminate todos os oficiais da lei. Assim que tiver



Controle a sua fúria e entregue os criminosos com vida para faturar uma grana extra e ganhar um troféu

acumulado mais de mil dólares de recompensa, vá até El Presidio e use os canhões do local para sua posição (e a sua vida, é claro).



#### 23. RED DEAD ROCKSTAR •

Elimine um membro da equipe da Rockstar ou alguém que tenha feito isso. É um desafio viral, não vai demorar para pintar alguém com o símbolo da Rockstar.



#### 24. AUSTIN OVERPOWERED •

Complete as missões Twin Rocks, Pike's Basin e Gaptooth Breach no Single Player. Veja o troféu Instinto Asesino.



#### 25. EVIL SPIRITS •

Complete as missões Tumbleweed e Tesoro Azul Hideouts no single player.



#### 26. INSTINTO ASESSINO •

Complete as missões Fort Mercer e Nosalida no single player. Algumas vilas estão ocupadas por gangues 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 90 suas localizações e, logo a seguir, as dicas necessárias 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 para eliminar os bandidos (siga pelo caminho 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.

##### - Nosalida

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 coquetéis para incendiar as casas e os barcos, indicados em amarelo no mapa. Fale 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.

##### - Tesoro Azul

Após a missão "The Demon Drink", a cittadela será retomada por criminosos. Ao final, vá até o 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.



#### 27. NURTURE OR NATURE? •

Complete 'Remember My Family'. É a última missão dos Strangers.



#### 28. PEOPLE ARE STILL STRANGE •

Complete as missões dos Strangers. 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 certos trechos da história. A localização de cada um está na página 90.

As missões dos estranhos 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").

Veja a seguir quais são as missões e quando suas etapas serão disponibilizadas.

##### - Let no Man Put Asunder

Após a missão "Obstacles in our Path", fale com uma velhinha, a senhora Horlick, que espera seu noivo na região de Coot Chapel (ponto 1 do mapa na página 90). Vá até Armadillo, entre no Saloon e fale com Harling. Ele fornecerá informações por cinco 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. →



# TROFÉUS



## LEGENDA

- ESTRADA
- CAMINHOS
- TRILHOS
- MARCA
- TESOUROS
- STRANGERS
- HIDEOUTS

Λ =

N  
RED DEAD  
REDEMPTION



### - Jenny's Faith

Após a missão "This is Armadillo U.S.A.", fale com Jenny a leste de Ridgewood Farm (ponto 2 no mapa) e entregue 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). Fale com Billy e aceite procurar flores. É 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, entregue-as para Billy.

### - 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 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). Resolvendo o problema, volte ao homem na estrada e entregue-lhe a escritura – ele o reembolsará.

### - American Appetites

**• Parte 1.** Após a missão "Political Realities in Armadillo". Encontre uma mulher em Armadillo e concorde em procurar seu filho. Siga para as

colinas. 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 achar seu "amor perdido". Lá você encontrará uma moça cuidando de um cavalo, volte com ela até Rathskeller Fork 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 Breech (ponto 13), e salve Jimmy.

**• Parte 3.** Após a missão "Man is Born unto Trouble", encontre Jimmy em Pike's Bassin (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). 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 Maria desenterrando o corpo de Eva. Duele com o facínora e vingue a 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 completar a 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 (é um cavalo de pelo branco). Dorne o animal e leve-o de volta ao açougueiro, que libertará 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.

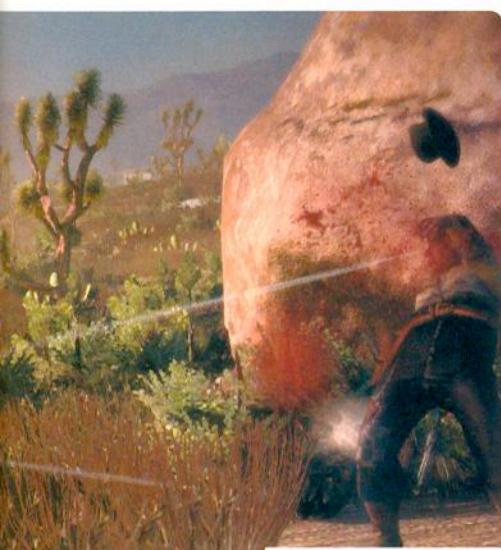
#### - Lights, Camera, Action

• **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. Vá falar com MacHenna e, ao 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



A Deadeye facilita sua vida horrores nos combates com os difíceis inimigos NPCs do modo online

Paradise", em um cânion, entre Casa Madrugada e Agave Viejo (ponto 26). Após conhecer Charles Hinnear, será preciso conseguir alguns componentes para que ele possa finalizar sua "fantástica" máquina voadora: A. 5 peles de castores (Beavers), que podem ser encontrados perto da água, na área de Tall Trees, ou próximos do rio de Blackwater; B. 20 penas de pássaros (qualquer espécie); 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 Paraiso, 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. 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 achar uma 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, duele com ele na rua principal da cidade e mate-o.

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 encerar 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. Independentemente 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. Duele com seu oponente e atire para matar.

### 29. 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.

### 30. MOWING THEM DOWN

Mate 500 inimigos usando metralhadoras ou canhões. 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.

### 31. 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 oferecerem a maior quantidade de alvos por metro quadrado.

### 32. LONG ARM OF MARSTON

Elimine 500 inimigos com rifles ou espingardas. Jogue normalmente e, eventualmente, vai habilitá-lo.

### 33. HAVE GUN WILL TRAVEL

Derrote os bandidos em todos os esconderijos em uma partida online.

### 34. 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.

### 35. HOW THE WEST WAS WON

Participe de partidas online até chegar ao Level 50. Leva um tempinho, mas é uma missão divertida.

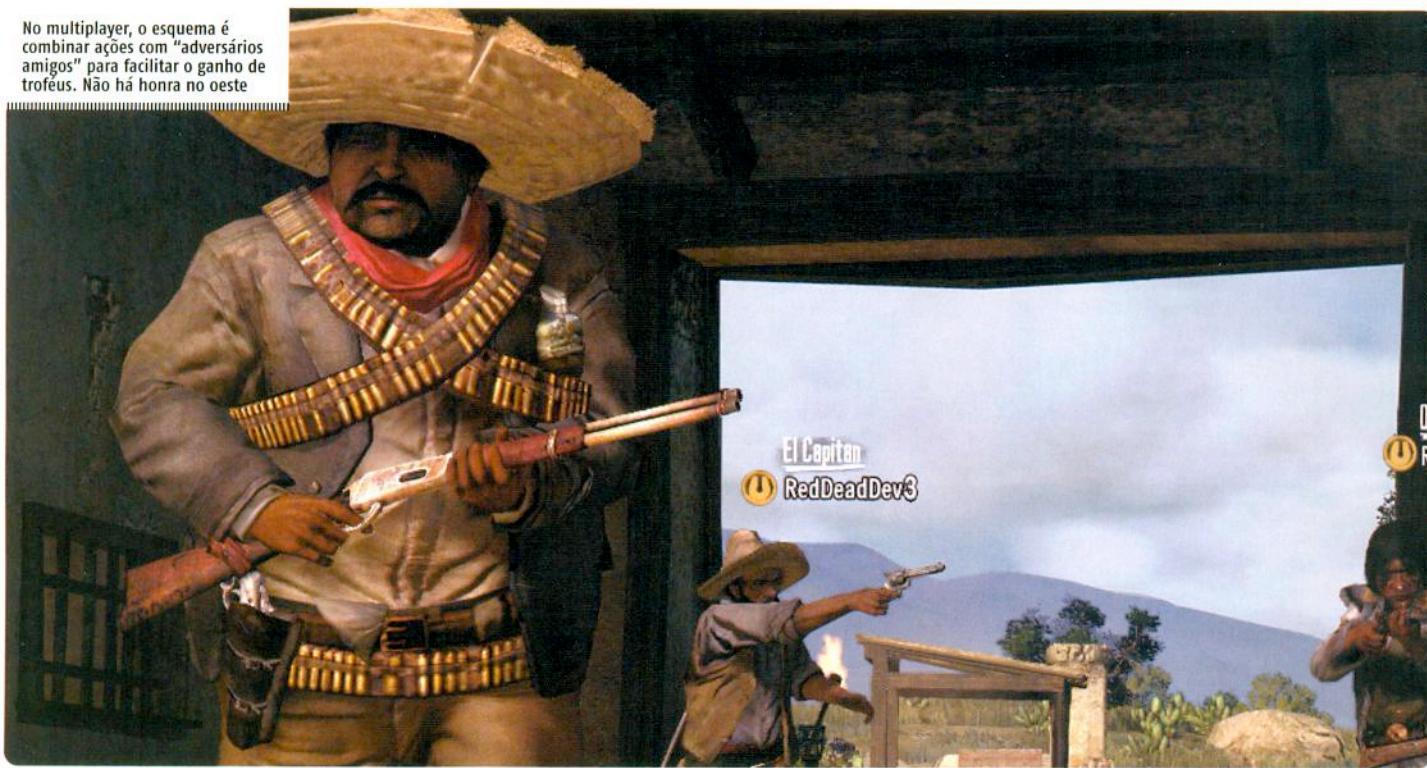
### 36. GO TEAM!

Faça parte da equipe vencedora durante confrontos contra outros jogadores no modo online.

### 37. THAT GOVERNMENT BOY

Modo História: apenas entre no saloon e siga Jake até Fort Mercer. →

No multiplayer, o esquema é combinar ações com "adversários amigos" para facilitar o ganho de trofeus. Não há honra no oeste



## 38. LAND OF OPPORTUNITY •

Modo História: complete a missão "The Assault on Fort Mercer".

## 39. SONS OF MEXICO •

Modo História: complete a missão "The Gates of El Presidio".

## 40. NO MORE FANCY WORDS •

Modo História: complete a missão "An Appointed Time".

## 41. A SAVAGE SOUL •

Complete a missão "At Home with Dutch". Este troféu faz parte da história.

## 42. THE BENEFITS OF CIVILIZATION •

Modo História: complete a missão "And the Truth Will Set You Free".

## 43. INTO THE SUNSET •

Modo História: complete "The Last Enemy That Shall Be Destroyed".

## 44. MANIFEST DESTINY •

Mate todos os búfalos. Eles estão em Great Plains e uma espingarda dá conta do serviço. Ataque a distância.

## 45. DASTARDLY •

Amarre uma mulher, coloque-a nos trilhos do trem e espere a tragédia (procure o ícone do trem no seu mapa).

## 46. 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.

## 47. 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). Esta raça de cavalo vive no México e é distinto por ser totalmente branca.

## 48. REDEEMED •

Complete 100% do game. Os desafios que contam são:

**57%:** complete todas as 57 missões do Modo História. Caso tenha alguma dúvida, confira o nosso detonado na edição 138 da D&T.

**9%:** complete as 18 missões do Strangers. Veja o troféu "People are Still Strange".

**8%:** complete todos os Challenges. Finalize os quatro desafios (Challenges) da aventura. Confira o troféu "Frotisman".

**6%:** visite todas as áreas do mapa (são 97). Você precisa passar por todas elas durante sua jornada ou simplesmente comprar os mapas nas lojas de artigos diversos e usá-los.

**4,5%:** habilite todos os Outfits. Consiga as roupas Elegant Swit, Rancher, Poncho, Bolland Twins, Treasure Hunter, Bandito, Reyes Rebels, U.S. Army e U.S. Marshall. O guia está na página 96.

**3,5%:** destrua todos os esconderijos.

Confira o troféu "Instinto Asesino" para encontrar dicas para enfrentar os bandidos e veja as localizações no mapa da página 90.

**3%:** jogue todos os minigames. São eles: Arm Wrestling, BlackJack, Tife Finger Filled, Horseshoes, Liar's Dice e Poker. Não é preciso vencer, apenas jogar.

**2,5%:** execute todos os trabalhos. Há dois tipos: vigia noturno e domador de cavalos. Os trabalhos de vigia estão disponíveis em MacFarlane Ranch, Chuparosa e Blackwater (só a noite). Os bicos de domador de cavalos podem ser feitos em Ridgewood Farm e Chuparosa (só durante o dia). É preciso executar cada trabalho em cada um dos locais para receber o troféu.

**2,5%:** encontre as cinco armas raras (veja o troféu "Esquisite Taste").

**2%:** capture todos os criminosos.

**2%:** compre os imóveis. É possível comprar quartos em pousadas de diversas cidades para ter um Save Point sempre por perto. As cidades que oferecem este tipo de serviços são: MacFarlane Ranch, Armadillo, Thieves Landing, Irish's Snack, Chuparosa, Escalera, Puerto Cachillo, Casa Madrugada, Pacific Union Railroad Camp, Manzanita Post, Beecher's Hope, Blackwater e Rathskeller Fork.

## 49. LEGEND OF THE WEST

Consiga todos os troféus de Red Dead Redemption. →



## LEGENDA

- |   |                   |
|---|-------------------|
|  | Prairie Poppy     |
|  | Hummingbird Sage  |
|  | Desert Sage       |
|  | Butterfly Weed    |
|  | Golden Currant    |
|  | Woolly Blue Curls |
|  | Wild Feverfew     |
|  | Violet Snowdrop   |
|  | Red Sage          |
|  | Prickly Pear      |

## LEGENDA

- ESTRADA  
CAMINHOS  
TRILHOS  
• MARCA  
OUTFITS

HIGHLIGHTS

N

RED DEAD  
REDEMPTION

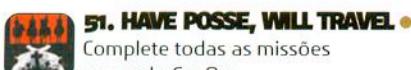
## OUTLAWS TO THE END (DLC)

Esta expansão foi lançada um pouco depois de *Red Dead Redemption* chegar ao mercado. Com esse pacote gratuito, é possível jogar missões online, com direito a coop com até quatro pessoas. Chame um amigo e leve mais alguns troféus para a sua coleção.



### 50. WELL DONE •

Complete uma missão no modo Co-Op.



### 51. HAVE POSSE, WILL TRAVEL •

Complete todas as missões no modo Co-Op.



### 52. 2 GUYS, 1 COOP •

Complete uma das missões do modo Co-Op com apenas um segundo jogador. Use um headset para se comunicar com o parceiro e facilitar a ação.



### 53. STAKE A CLAIM •

Conquiste uma medalha de ouro em uma das missões do modo Co-Op.

Para levar este troféu, a melhor coisa é escolher bons parceiros para enfrentar a missão. O sistema de medalhas leva em conta o tempo que você leva para terminar a missão, a precisão do seu grupo e a pontuação alcançada por todos.



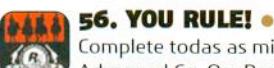
### 54. STRUCK GOLD •

Conquiste medalha de ouro em todas missões do modo Co-Op.



### 55. FRIENDS INDEED •

Complete uma missão do modo Co-Op sem que nenhum dos participantes morra. A melhor maneira de conseguir isso é jogando com mais três pessoas. Não há limite de tempo, então ajam com calma e estratégia em grupo.



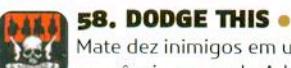
### 56. YOU RULE! •

Complete todas as missões no modo Advanced Co-Op. Para liberar este modo, é preciso terminar as seis missões do modo cooperativo. Esse modo, bem mais pauleira, vai exigir mais atenção dos jogadores.



### 57. THE MOTHER LODE •

Conquiste medalha de ouro em todas as Advanced Co-Op missions. A única maneira de se dar bem é jogar muitas vezes a mesma missão. Você e seus parceiros precisam decorar as fases para cumprí-las no menor tempo possível.



### 58. DODGE THIS •

Mate dez inimigos em uma sequência no modo Advanced Co-Op mission. Uma missão indicada para conseguir esta proeza é "The Herd".



### 59. BULLETPROOF •

Complete todas as missões do modo Co-Op sem deixar ninguém morrer.



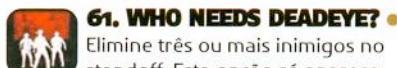
## LEGENDS AND KILLERS (DLC)

O segundo DLC chegou à PSN em 10 de agosto. A expansão custa US\$ 9,99 e conta com nove mapas multiplayer, oito personagens vindos de *Red Dead Revolver* (PS2), desafios para o modo single player e mais dez troféus. Confira a seguir quais são os prêmios.



### 60. CALL IT A COMEBACK! •

O modo Hold Your Own é uma caça ao tesouro e vence quem capturar mais ouro. A primeira coisa a fazer é deixar a equipe adversária ganhar duas vezes, em uma melhor de três. Depois vem a parte complicada, virar o jogo e vencer a partida. Existe a maneira difícil, que é formar uma boa equipe e decorar os mapas, ou então juntar uma galera maior e combinar quem vence de cada vez.



### 61. WHO NEEDS DEAD EYE? •

Elimine três ou mais inimigos no stand-off. Esta opção só aparece no modo Free for All ou no Gang Match.



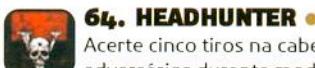
### 62. STICK AND MOVE •

Elimine três adversários com sua faca em uma partida no modo competitivo.



### 63. DOUBLE BAGGER •

No modo Gold Rush, roube dois sacos de ouro três vezes, durante uma só partida. Este é um troféu complicado, em salas muito cheias. O melhor é configurar uma partida e jogar com poucas pessoas. Este modo só oferece dois sacos de ouro se na sala estiverem pelo menos três pessoas.



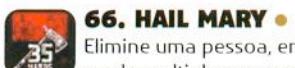
### 64. HEADHUNTER •

Acerte cinco tiros na cabeça dos adversários durante modo Shootout ou Gang Shootout.



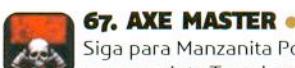
### 65. LEGENDARY •

Você precisa atingir o status Legend no modo multiplayer. Primeiro, é necessário chegar ao nível 50, jogando nos diferentes modos que existem no jogo. Então, entre no menu de pause e escolha mudar para esse novo nível e começar toda evolução novamente.



### 66. HAIL MARY •

Elimine uma pessoa, em qualquer modo multiplayer, usando uma machadinha (Tomahawk) a 35 jardas de distância. O método mais fácil de conseguir isso é montar uma sala e ficar jogando as machadinhas em um amigo até achar a distância certa.



### 67. AXE MASTER •

Siga para Manzanita Post, compre vinte Tomahawk (\$10 cada) e faça os Tomahawk Challenges no modo single player.



### 68. ORIGINAL GUNSLINGER •

Conquiste 25 mortes com Deadeye usando o Red. Para escolher o Red, entre no menu multiplayer e procure na opção outfitters.



### 69. REEEEEAL GOOD •

Conquiste 25 mortes com explosões com dinamites usando o personagem Red Pig Josh, sujeito visto em *Red Dead Revolver* (PS2). Para acessar o Red Pig Josh, entre no menu multiplayer e na opção outfitters. Para desbloquear as dinamites, alcance o level 15 com esse personagem. Entre em um modo qualquer e eliminate 25 pessoas usando as suas dinamites para garantir o último troféu. ■