

Nº 141 • Ano 12 • Brasil R\$ 7,90  
Europa € 2,50 • Outubro 2010

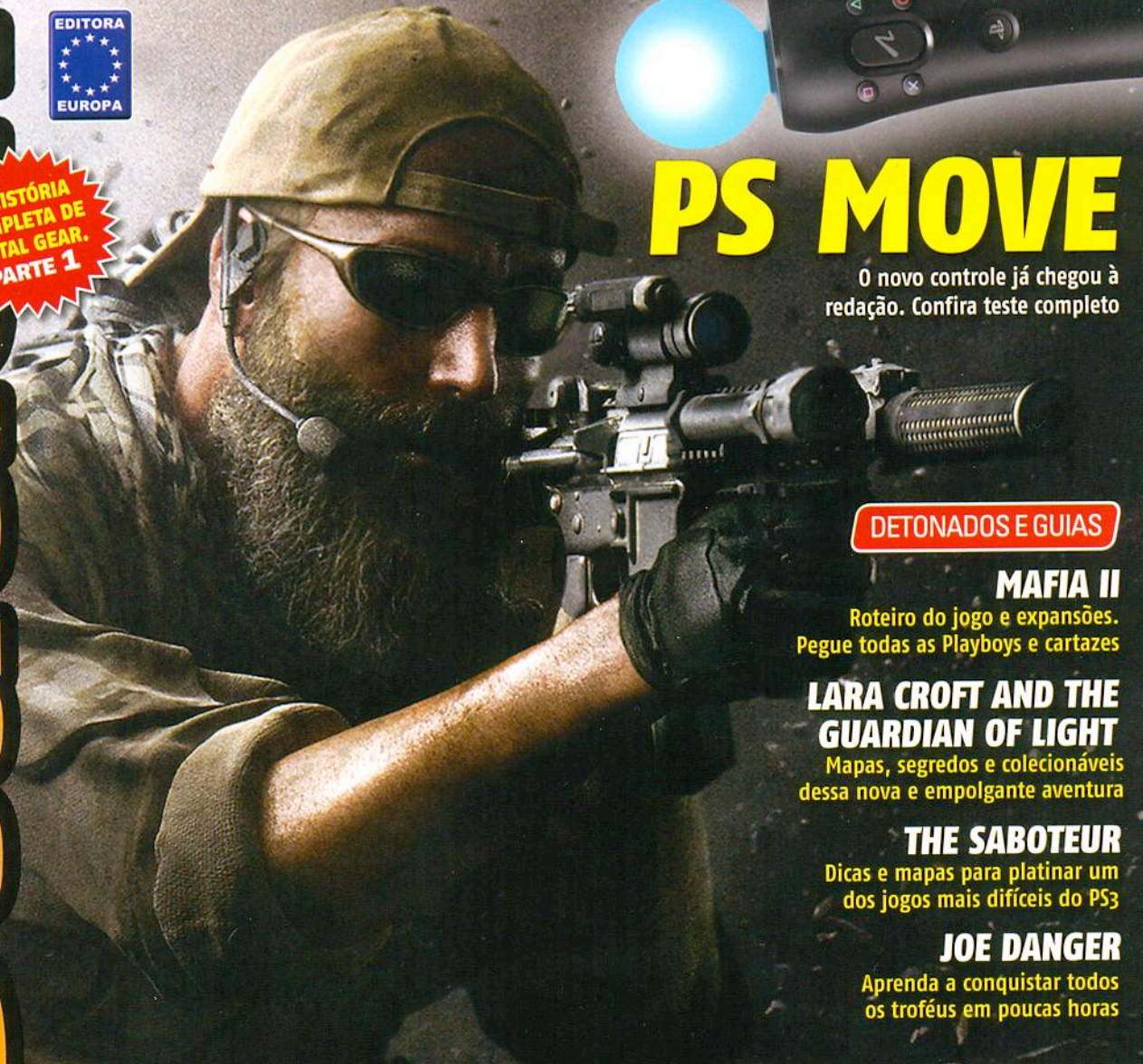
www.gameblog.com.br

Dicas & Truques para

# PlayStation



A HISTÓRIA  
COMPLETA DE  
METAL GEAR.  
PARTE 1



## PS MOVE

O novo controle já chegou à redação. Confira teste completo

### DETONADOS E GUIAS

#### MAFIA II

Roteiro do jogo e expansões. Pegue todas as Playboys e cartazes

#### LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT

Mapas, segredos e colecionáveis dessa nova e empolgante aventura

#### THE SABOTEUR

Dicas e mapas para platinar um dos jogos mais difíceis do PS3

#### JOE DANGER

Aprenda a conquistar todos os troféus em poucas horas

# MEDAL OF HONOR

## A VOLTA BOMBÁSTICA

Testamos, terminamos e analisamos todos os prós e contras do game que promete desbancar o poderoso Call of Duty



## F1 2010

É muito melhor do que você imagina! Conheça todas as pistas, aprenda a evoluir no modo carreira, e faça a volta perfeita em Interlagos



# O MOVE CHEGOU

Não foi nada fácil conseguir o PlayStation Move a tempo de entrar nesta edição, mas você sabe como é: nós gostamos de jogar no Hard e botamos as mãos no acessório tão logo ele foi lançado nos EUA. E a correria valeu muito a pena.

Toda a galera da redação se juntou para descobrir se o novo controle com sensor de movimentos é bom mesmo e foi difícil fazer a fila andar, pois alguns ficaram viciados nos minigames de *Sports Champions*, principalmente na viciante competição de arco e flecha. Eu, pessoalmente, gostei mais das competições de frísbie. É fantástico mover o punho da forma que quiser para conseguir jogadas de efeito e o Move reconhecer isso tranquilamente. Confesso que, por ser bastante realista, joguei o disco no mato diversas vezes, mas isso faz a evolução da técnica, dominar as manhas, ser muito recompensador. Pode anotar aí: o Move veio para ficar e vai dar o que falar.

A última semana de produção não foi incrível só pelo Move, mas também por três outros jogos fantásticos que pudemos jogar antes de seus lançamentos: *Need for Speed: Hot Pursuit* (difícil e incrivelmente veloz), *F1 2010* (o melhor simulador de Fórmula 1 dos videogames) e *Medal of Honor* (uma incrível evolução da série). Não é à toa que esta edição ficou gigantesca, com 138 páginas.

Final de ano é assim, tudo que é de bom começa chegar aos montes. E no próximo mês, teremos outra remessa poderosa. Até lá.

Humberto Martinez  
humberto@europanet.com.br



# STAFF DICAS & TRUQUES

A GALERA QUE GANHA A VIDA "JOGANDO JOGUINHO"



**HUMBERTO MARTINEZ**  
Redator-chefe  
@humbertom79

**JOGANDO:** Split/Second



**SOMBRA**  
Redator  
@brshadow

**JOGANDO:** Uncharted 2 e Red Dead Redemption



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

**JOGANDO:** The Saboteur e F1 2010



**GILSOMAR LIVRAMENTO**  
Redator  
@outerheaven

**JOGANDO:** Space Invaders Infinite Gem e Final Fantasy XIII



**NATHALIE FOLCO**  
Redatora  
@garotagamerplay

**JOGANDO:** Resident Evil: Code Veronica

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



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



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



**ATENDIMENTO**  
Fone: (11) 3038-5050 (São Paulo), 0800-557667 (Outras localidades) 0800-8888-508 (novo número)  
Fax: (11) 3097-8583 Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h  
E-mail: [atendimento@europanet.com.br](mailto:atendimento@europanet.com.br)



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

PlayStation



EDITORA  
EUROPA  
Diretores  
Aydano Ruiz  
Luiz Siqueira  
Roberto Carrara  
Tânia Ruiz

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

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

Redator-chefe: Humberto Martinez  
Chefe de Arte: Welby Dantas  
Editor de Arte: Felipe Fuschini (Projeto Gráfico)  
Redação: Leandro Rodrigues e Gilsomar Livramento  
Revisão de Texto: Marianna Russo

Colaboraram nesta Edição: Amer Hourchaimi, Nelson Alves Jr, Rodrigo Guerra

Internet  
Rodrigo Mourão (Coordenador);  
Anderson Ribeiro, Anderson Cleiton e Leandro Novaes

Propaganda  
Robson Carvalho

Publicidade  
São Paulo  
[publicidade@europanet.com.br](mailto:publicidade@europanet.com.br)

Diretor de Publicidade  
Maurício Dias (11) 3038-5093  
Coordenador: Alessandro Bonadio  
Equipe de Publicidade: Angela Taldino, Cláudia Alves, Flávia Pinheiro, Eliângela Xavier, Mantos Roberto, Renato Peon, Rodrigo Sacomani, Tatiane Saragossa  
Criação Publicitária: Paulo Toledo (11) 3038-5103  
Tráfego: Renato Peon (11) 3038-5097

Publicidade - Outros Estados  
Brasília: New Business - (61) 3233-0205  
Paraná: GRP Mídia - (41) 3023-8238  
Rio Grande do Sul: Semente Associados - (51) 3232-3176  
Santa Catarina: MC Representações - (48) 3233-3968

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

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

Desenvolvimento de Pessoal  
Tânia Ruiz e Elisângela Harumi

Produção e eventos  
Aida Lima (gerente) e Beth Macedo

Atendimento ao assinante e à pessoa jurídica  
Gerente de atendimento: Fabiana Lopes [fabiana@europanet.com.br](mailto:fabiana@europanet.com.br);  
Coordenadora: Tamar Bilfi  
Atendentes: Carla Dias, Carina Cipriano, Josiane Montanari, Leila Silva, Paula Hamne, Renata Paladini e Vanessa Araújo

Administração  
Geólia Tomazelli (Gerente),  
Paula Orlandini e Renata Nazomi

Logística  
Ézio S. Vicente (Gerente), Davi Alves,  
Liliani Lemos, Henrique Guerchi e Marcio Policeno

Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900  
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050  
Telefone outros Estados: 0800-557667  
Pela Internet: [www.europanet.com.br](http://www.europanet.com.br)  
E-mail: [atendimento@europanet.com.br](mailto:atendimento@europanet.com.br)

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

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

Impressão: Prol Editora Gráfica  
WC - 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.



**CAPA**  
24 Medal of Honor

**GERAL**  
6 Cartas  
70 Garota Play  
8 News  
40 Spoiler: Metal Gear  
118 Troféus

**DETONADOS**  
52 Lara Croft and the  
Guardian of Light  
74 Mafia II

**ESPECIAL**  
32 F1 2010  
16 Medal of Honor  
42 PlayStation Move

**REVIEWS**  
94 Spider Man: Shattered Dimensions

**PREVIEWS**  
16 Need for Speed: Hot Pursuit  
20 Bioshock Infinite



# CONTATO

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

## MULHERES NO CRIME



CARTA DO MÊS

Participei de um caloroso debate em um fórum de internet outro dia, em que discutíamos o que esperar do próximo game da série GTA. Um dos participantes da conversa sugeriu que o protagonista do próximo episódio poderia ser uma mulher, o que o fez ser ridicularizado por praticamente todos os presentes.

Algumas pessoas apoiaram a ideia, mas a maioria desdenhou com comentários como "mulher não sabe pegar pesado como um homem", "GTA não é Dead or Alive" ou o absurdo "lugar de mulher é na cozinha, não em Liberty City".

Sei que esperar uma unanimidade em um

debate é bobagem, mas, sinceramente, é doloroso ter de ver este tipo de argumento em pleno século 21. Haveria uma mudança dramática na direção do game, sim, mas por que não experimentar algo novo? A Rockstar é plenamente capaz de criar uma protagonista forte para a série, como já o fez com várias de suas coadjuvantes.

É querer demais que uma mulher em GTA seja mais que uma criminosa maluca ou uma vítima? **Elizângela Kanoko Suzuki (Via e-mail)**

*Ah bem, sempre haverá aquela galera que gosta de agitar em fóruns e, muitas vezes, essa pode*

*nem ser a opinião dos agitadores, mas só um pretexto para bagunça.*

*Quanto a jogar com uma garota em GTA V, apoiamos totalmente a ideia e não vemos isso como impossível, já que a Rockstar já criou diversas personagens femininas carismáticas.*

*Saint's Row 2 já usou esta opção e temos certeza de que a Rockstar faria o mesmo com maestria.*

*Ainda estamos muito longe do lançamento de um GTA V, mas a Rockstar sempre dá um jeito de nos surpreender. Quem sabe não nos pegam de surpresa com uma "heroína" na próxima vez?*

## INCONFORMADO

Que história é essa de *Yakuza Of the End*? A série que sempre foi sinônimo de maturidade e enredos dramáticos e adultos nos games vai se tornar um festival de violência imbecilizada cheia de zumbis? Já temos muitos games de mortos-vivos, mas praticamente nenhum que retrate a vida criminosa do Japão com tanta precisão. Por que a Sega está dando esse tiro no pé? Vocês têm alguma explicação? **Reinaldo "Hazuma Kiryu" Humias (Via e-mail)**

Caímos no chão, tivemos convulsões e espumamos compulsivamente enquanto fazíamos "GAHAFABAHAY" ao vermos como seria o game. Agora sério: essa notícia não deixou ninguém em crise aqui na redação, pelo contrário, empolgou com a possibilidade de ser uma combinação muito criativa.

Mas fique tranquilo, pois acreditamos que este game é apenas um spin off, ou seja, uma história que não faz parte da cronologia oficial da série principal. Os produtores devem ter assistido a um filme de zumbis enquanto estavam com a cara cheia de saquê e acharam que seria uma boa ideia colocar Hazuma enfrentando os mortos.

Não se preocupe, a Sega não mataria sua franquia mais rentável da atualidade. Nenhuma empresa é tão maluca... é o que esperamos.

## MAIS UM

Gente, me acudam! Que visual novo emo é esse do Dante? Ele era tão descolado com o visual antigo, agora parece um membro do Restart depois de velho!!!

Quero fazer um abaixo-assinado para que a Capcom mantenha o Dante como ele era, vocês me apoiam? **Fausto Farias (Via e-mail)**

Oh, sente-se. Vamos dizer uma coisa que você vai precisar ser muito forte para entender: O Dante NUNCA foi descolado. Ele parecia um astro do metal farofa da década de 1980, com aquela cara de canastrão e cabelinho de Jon Bon Jovi. Dante sempre foi um brega e era justamente isso que dava graça a ele.

Quanto a seu visual emo, preferimos esperar o lançamento. Se o jogo for bom, o sujeito pode se parecer até com a Lady Gaga.



## GAROTA (GAMER) PLAY

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

### NERDS OU MALOQUEIROS?

Oi, Náh! Tenho uma pergunta: como era a galera da redação na escola? Eram nerds, atletas ou fantasmas? **Felipe Araújo Barbosa da Silva**

Oi, Felipe! Bom, eu sei que o Humberto era um demônio. Era não, é! Mas vou deixar que eles mesmos confessem seus pecados (leia abaixo). Já eu era uma mistura de nerd com atleta, se é que isso existe. Sempre tirei boas notas – exceto em Física –, mas também fazia parte do time de basquete (que nunca ganhou nada)!

"Eu era da turma do fundão, porém quieto e não participava da bagunça. Em dias de prova, os professores me mandavam para uma das carteiras da frente (para eu não passar cola). Já impliquei com uma professora de português e levei nota vermelha por me não fazer trabalho sobre o Trovadorismo... Pô, ia usar isso para quê? E eu não sou nerd! ٢\_٢", **Gilsomar**

"Não vou entrar em detalhes, minha memória é péssima. Eu tenho alguns flashes de lembranças sobre pular muros para cabular, participação de um futebol chamado 'arranca toco' no qual alguém sempre se dava mal e uma penca de advertências e puxões de orelha. Por algum motivo, a sala que eu mais me lembro com detalhes é a da diretoria, grande Dona Gizelda.

Mas, no resto do tempo, era um bom aluno... eu acho", **Humberto**

"Apesar de sentar no fundo da classe, nunca fui da turma dos bagunceiros. Tinha notas altas e gostava de educação física, mas adorava quando pintava uma aula vaga", **Sombra**

### MENINA PRODIGIO

Minha filha acabou de completar dois anos e, quando me vê jogando, pede para jogar também. Se ela fala haduken", eu sei que é *Street Fighter*, "boboleta" é *Loco Roco*, "flo" é *Flower*... Existem jogos infantis para o PS3? Ou é melhor ela começar com *Aladdin* no SNES? **Carlos Veber**

Oi, Carlos! Sua filha tem só dois anos e já gosta de videogame? Deve ser uma fofa! Aperte os bochechas dela por mim, sim?

Existem jogos infantis legais para PS3. *Critter Crunch*, *Katamari Forever* e até mesmo o *Flower* são alguns exemplos bacanas. Contudo, alguns não veem com bons olhos essa divisão entre crianças e adultos no mundo dos games. O diretor de *Heavy Rain*, David Cage, é um deles. Ele acredita que jogos para crianças e adolescentes reduzem a capacidade de inovação dos pequenos (confira uma reportagem sobre isso no link <http://is.gd/fajqM>).

Acho que se a sua filha mostra gosto pelos jogos que você citou, o melhor a fazer é deixá-la se divertir com eles, mesmo que ela não chegue a zerar nenhum deles – mas se ela fizer isso, vá correndo matriculá-la em uma escola para superdotados!

### Tico-tico no fubá? Sério?

Fala, Nathalie! Seguinte, o que você com certeza deve ter recebido de montão mas não poderia deixar de perguntar. Casada, solteira ou tico-tico no fubá?

**Ottávio Luiz Santo Antonio de Pádua / RJ**

Fala, Ottávio! Sem querer me achar o último biscoito do pacote, mas é verdade, já recebi essa pergunta algumas vezes... e não vou responder só para descobrir qual é o limite que comporta a caixa de mensagens do meu e-mail. ^^

### PS3 vs Namorada

Minha namorada tem ciumes de mim com meu PS3; vendo meu PS3 ou troco de namorada? **Ottávio Luiz, Santo Ant. de Pádua / RJ**

Hahaha! Essas perguntas são as que mais me divertem! Ottávio, pense rápido: o que você faria se a sua namorada visse essa revista com a sua pergunta? Se achar que sairia correndo de medo dela, sugiro ajoelhar, pedir clemência e dizer que era brincadeira. Mas se você acredita que a cena seria engraçada, agarre o PS3 para que ele não se machuque com um possível surto psicótico dela e corra para as colinas!!!

### ASSÉDIO VIRTUAL

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

Hm, essa é mais difícil que a de cima, por incrível que pareça. 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 para 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 para uma gamer... Ah, deixe que ela carregue a sacola e abra a embalagem.

## 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 20h às 22h.

## TWITTER DA D&T

Siga o twitter da **Dicas & Truques para PlayStation** ([@DTPlayStation](https://twitter.com/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 seção de cartas. Importante: mande o seu recado via Direct Messages.



A TGS 2010 bateu seu recorde de público e contabilizou mais de 207 mil visitantes. Nesta conta, cerca de 50 mil corresponde aos profissionais (imprensa, produtores e lojistas) e o restante foi o público dos dois últimos dias



# TOKYO GAME SHOW 2010

Espectáculo japonês prometeu um "novo capítulo dos games" e conseguiu revelar grandes novidades em meio ao fascínio com os controles de movimentos

Assim como a E3 nos EUA, a Tokyo Game Show é o maior espetáculo gamer anual do Japão. O episódio deste ano aconteceu de 16 a 19 de setembro; os dois primeiros dias exclusivos para a imprensa e os posteriores abertos ao público.

O evento deste ano foi anunciado com um tema: "O novo capítulo dos games". Trata-se da mesma empolgação que alimentou a E3 deste ano, a esperança de que os novos controles por movimento, Hinect (X360) e Move (PS3), levem os consoles para uma nova etapa. Capítulo do qual também faz parte a tecnologia 3D, fortemente exposta pela Sony durante o evento e cuja lista de blockbusters compatíveis só aumenta. *Final Fantasy XIV Online* e *Metal Gear Rising* foram títulos de produtoras third party que anunciaram compatibilidade com o 3D. Não era difícil entender a aposta da Sony: por todos os lados da TGS, pessoas com óculos especiais e controles de movimento divertiam-se com o que o Play 3 tem a oferecer de mais inovador.

## A OCIDENTALIZAÇÃO É O CAMINHO?

O novo capítulo dos games, para alguns, pode ter um sentido diferente. Pode ser referente a um despertar do mercado japonês de jogos, que perde poder ano a ano e não parece disposto a sentar no fundo do mercado. Há uma clara necessidade de "ocidentalizar" o mercado japonês para que as suas crias não sejam só atraentes para o seu mercado interno, mas sim para o mundo inteiro. Uma das empresas mais militantes nesta causa é a Capcom, que ano passado, nas palavras de Heiji Inafune, disse que "a indústria dos videogames no Japão está morta". Inafune, supervisor de desenvolvimento global da empresa, pegou mais leve este ano e diz acreditar que o mercado japonês não está saudável, mas que há uma luz no fim do túnel. A Capcom aponta que a ocidentalização das empresas japonesas, por meio de parcerias com estúdios ocidentais, é o caminho para a criação e a adaptação de franquias japonesas para o mercado global. Um exemplo: a empresa

anunciou o novo episódio de *Devil May Cry* e, para espanto geral, Dante passou por uma repaginação completa e deixou de ser aquele sujeito de aparência perfeita, quase feminina, típica da cultura japonesa, e tornou-se um jovem com estilo de punk londrino. A alma do jogo permanece intacta, mas o personagem talvez possa encontrar mais público com que se identificar. Influência clara da Ninja Theory, estúdio inglês que se aliou a Capcom na produção deste título. E não para aí: a Capcom comprou o estúdio canadense Blue Castle Games, que gerou uma verdadeira fortuna para os bolsos da Capcom ao criar *Dead Rising 2: Case 0*, um simples prólogo de *Dead Rising 2*, que vendeu horrores e bateu recordes na loja virtual do X360. Para a Capcom, o caminho a seguir é claro.

Há outras empresas de olho na ocidentalização, como a EA. A gigante preferiu não participar da TGS diretamente, mas fez um evento próprio nos arredores, o EA Tokyo Showcase. Sua ideia de ocidentalização é criar parcerias com celebridades japonesas, ideia que gerou *Shadows of Damned*, criado pelos gigantes Suda 51 (*No More Heroes*), Shinji Mikami (*Resident Evil 4*) e Akira Yamaoka (*Silent Hill*) em parceria com a EA. O jogo foi revelado na TGS 2010 e atraiu muita atenção.

A Sony fez a sua parte e, apesar de uma conferência sem surpresas, reforçou suas grandes marcas, fez o Move e o 3D provarem que transformam o PS3 no pacote de diversões mais completo do mundo e ainda confirmou que possui, com exclusividade, as marcas que representam o ápice da evolução dos jogos: *Gran Turismo 5* e *The Last Guardian*.

O novo capítulo parece promissor e a Sony tem papel de destaque nele.

# THE LAST GUARDIAN

Fumito Ueda, o mestre da Team Ico, revelou um novo vídeo com as brincadeiras do garoto e de seu gato-pássaro para provar que sua obra não tende à tristeza



Enquanto o garoto passa por apuros, a criatura observa, como se não entendesse a gravidade da situação



**T**he Last Guardian, criação de Fumito Ueda e continuação espiritual de Ico e Shadow of the Colossus, era a estrela maior esperada para brilhar na TGS 2010. O título realmente deu as caras, porém foi discreto, como sempre, e revelou poucas informações. A mais importante delas não é tão boa: o jogo será lançado apenas no final de 2011. Seja otimista, este é um tempo que certamente Fumito Ueda, perfeccionista, usará para alcançar grandes feitos.

O produtor aproveitou sua apresentação para tirar o peso dos ombros dos fãs e garantiu que, apesar da tristeza e da melancolia quase palpáveis em seus jogos anteriores, é precipitado imaginar que *The Last Guardian* será uma aventura fadada às lágrimas. Fumito percebeu que, mesmo com os poucos vídeos demonstrados, o público já criou um vínculo afetivo com o gigantesco gato-pássaro que acompanha o garoto – muitos, inclusive, previam que o bicho poderia morrer durante o jogo. Ele não garante que não haverá tristeza, mas que ela não é obrigatória em seus planos. Para fortalecer seu conforto, o trailer apresentado por Ueda no evento é mais leve, brincalhão, e mostra como é gostosa a relação entre o garoto e a criatura, como se fosse uma criança e seu mascote, acompanhado de uma trilha sonora bastante jovial.

Na mesma ideia de manter o público com a mente aberta e parar de usar os dois jogos de Ueda como base para adivinhações, o

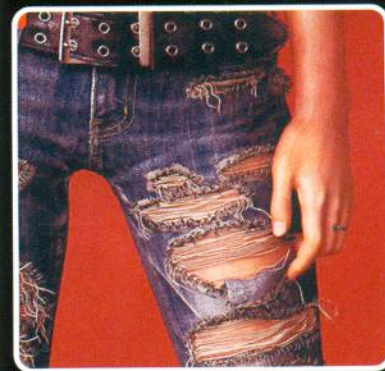
produtor afirmou que ainda não decidiu se o novo título terá qualquer ligação com seus trabalhos anteriores.

O novo vídeo continua o serviço das apresentações anteriores e mostra que a relação entre o garoto e a criatura é o foco deste universo. Apesar de não revelar nada novo no que diz respeito às interações e como elas serão usadas para superar obstáculos em conjunto, o trailer impressiona com detalhes cada vez mais assombrosos com a animação do animal. O gato-pássaro se move, espreguiça, brinca e faz manha como um mascote real, alheio aos estragos que o seu tamanho causa nos cenários ao seu redor. Fumito revelou que, apesar da parceria entre os dois personagens ser fundamental, não é sempre que o animal obedecerá aos comandos do garoto, afinal de contas, trata-se de um animal selvagem.

A apresentação encerrou com uma curiosidade. O produtor disse que considerou em dar o papel de protagonista para uma garota, mas decidiu por um garoto por fazer mais sentido para a exploração dos cenários, já que um garoto teria mais força para escalar e arrastar objetos. Além disso, o produtor viu desvantagem no vestuário de uma menina e não queria ter que se preocupar com os constrangimentos que certos ângulos de câmera poderiam causar a uma menina vestida de saia.

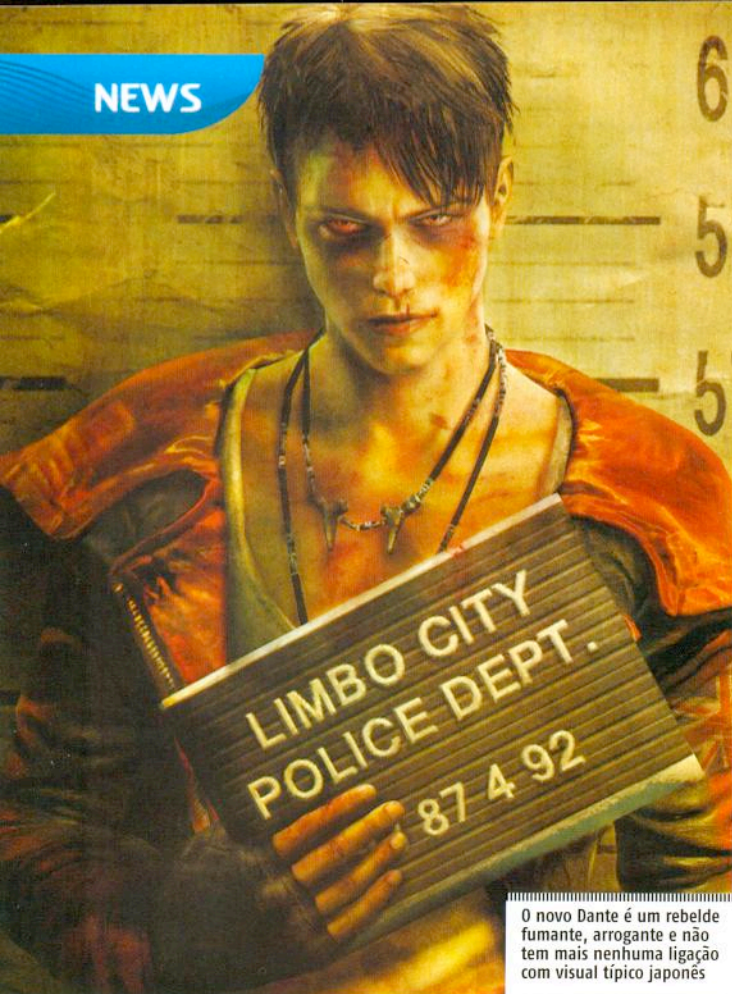
*The Last Guardian* é exclusivo para PlayStation 3 e será lançado no final de 2011.

## THE 3RD BIRTHDAY



O terceiro episódio de *Parasite Eve*, batizado como *The 3rd Birthday*, chamou atenção na TGS por motivos que vão além de sua promessa de novos desafios, habilidades especiais impressionantes para a heroína e uma trama de peso. O público vibrou mesmo foi com a revelação de que o sistema de danos vai rasgar a roupa de Aya Brea, uma das sensuais heroínas dos videogames, até deixá-la seminua. E há até um certo incentivo para mantê-la assim: quanto mais machucada (ou seja, com menos roupa), mais fortes serão os ataques de Aya. Quem vai querer curar a heroína?

*The 3rd Birthday* será lançado com exclusividade para PSP no final do ano.



O novo Dante é um rebelde fumante, arrogante e não tem mais nenhuma ligação com visual típico japonês

# DMC DEVIL MAY CRY

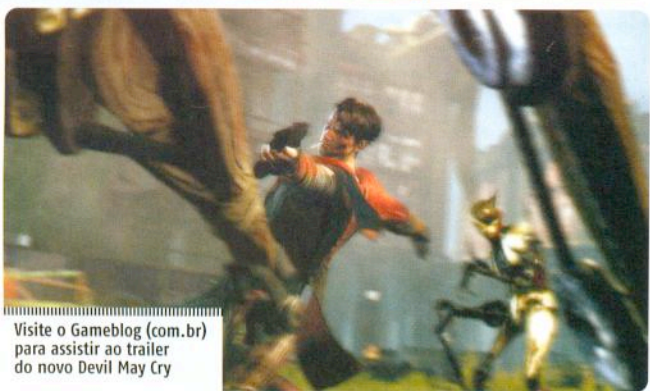
Ame ou odeie. A Capcom e a Ninja Theory estão unidas para criar um novo Dante e inovar as caçadas aos seres do Inferno

Já estava na hora de um novo episódio de *Devil May Cry*. E para uma série que não liga em brincar com as bagunças cronológicas da vida de seus personagens principais, ninguém ficaria surpreso em jogar com um Dante, o herói da série, mais velho e quarentão. Mas a Capcom não perdeu o poder de surpreender e revelou um personagem totalmente inesperado: um jovem rebelde com look de punk londrino, cheio de hematomas, fumante, magro e com aquela franja que muita gente diz odiar. Isso sem contar o olhar arrogante de quem acha que pode (e pode) dominar o mundo. Oh, aquele visual perfeito demais de Dante e seus parentes carecia de uma troca por algo mais atual e um novo personagem pode revigorar a série... mas espere aí: esse cara que você está vendo ilustrar a página é Dante. Pelo menos é o que ele afirma no trailer, quando é surrado e interrogado por um personagem misterioso que insiste em questionar o nome do rapaz.

Revelado na TGS 2010, *DmC Devil May Cry* (o nome é assim mesmo) promete dar continuação ao subgênero criado pela série da Capcom, o Stylish Action (ação estilosa) e inaugura uma parceria criativa entre a Capcom e a Ninja Theory, a produtora que criou *Heavenly Sword*. A promessa é a de um recomeço para a série, sem perder a sua alma: batalhas frenéticas nas quais não há execuções sem estilo. No vídeo, Dante apaga seu cigarro na cabeça de um monstro inimigo e começa a matança da forma clássica, com duas pistolas (que podem ou não ser as clássicas Ebony e Ivory) e uma espada capaz de mudar de forma e assumir as funções de foice e de um chicote que pode arrastar toneladas.

Não está claro se é uma préquela ou se é uma recontagem da série começando do zero, mas o importante é que o vídeo mostra atitude, agressividade e poder acima de qualquer escala, elementos que são mais característicos do Dante que aprendemos a gostar do que qualquer escolha de visual e penteado.

*DmC Devil May Cry* será lançado para PS3 sem data prevista.



Visite o Gameblog (com.br) para assistir ao trailer do novo Devil May Cry

## O SURPREENDENTE SHADOWS OF THE DAMNED

Há algum tempo, foi revelado que Shinji Mikami, o diretor de *Resident Evil 4* e *5*, iria aliar-se a Suda 51, criador de *No More Heroes*, para criar uma nova franquia para o estúdio Grasshopper Manufacture, para ser distribuída pela EA. O projeto já tem nome, *Shadows of the Damned*, e traz uma surpresa: a participação de Akira Yamaoka, o artista que criou as trilhas sonoras mais importantes da série *Silent Hill*. Este time de peso revelou um trailer impressionante durante o evento japonês.

O estilo de ação adotado para *Shadow of the Damned* bebe na fonte de *Resident Evil 4*, com a câmera

posicionada nas costas do personagem e movimentação similar à do game de terror da Capcom. O protagonista é Garcia Hotspur, um caçador de demônios que desce ao Inferno e entra chutando a porta para "...lutar por amor...", segundo Shinji. O visual das armas é caricato, todas donas de efeitos catastróficos, ainda mais quando combinadas com uma caveira de fogo que flutua o tempo todo ao lado do personagem. Espere por ação cavalara, grupos extensos de inimigos, trilha sonora pesada e pedaços de demônios voando a granel.

*Shadows of the Damned* será lançado para PlayStation 3 em 2011.



Espere por armas cabulosas, monstros gigantes, sangue sem economia... o de sempre



Aqui, o perigo vem de onde mais se espera. Prédios em ruínas desabarão na sua frente

## DISASTER REPORT 4 É EXCLUSIVO PARA PS3

A proposta da série *Disaster Report* é simples: revelar a fragilidade humana diante de desastres naturais. O quarto episódio, *Disaster Report 4* (os dois primeiros foram para PS2 e o terceiro saiu para PSP), será exclusivo para PS3, terá suporte para Move e para TVs 3D. A catástrofe da vez é um terremoto que devasta completamente a cidade aonde o protagonista, um jovem comum, acaba de chegar em busca de emprego.

Obrigado a atravessar cenários arrasados, a preocupação do jovem é ficar atento a desmoronamentos, procurar água potável, ajudar outras pessoas e manter sua sanidade diante do desespero. Há até uma barra de estresse que sobe conforme o personagem fica sujo e com sede.

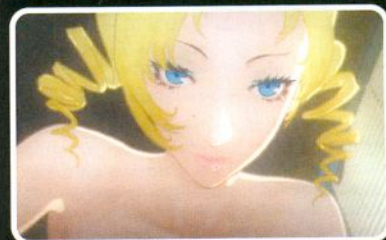
*Disaster Report 4* será lançado para PS3 no final do ano no Japão.

## NINJA GAIDEN 3 A SAGA CONTINUA SEM ITAGAKI



A equipe Team Ninja lançou recentemente para Wii *Metroid: Other M*, fruto de uma parceria com a Nintendo. Durante a TGS, a produtora revelou que está pronta para retomar suas maiores franquias e anunciou *Ninja Gaiden 3*. Com a saída de Tomonobu Itagaki, o produtor da série, da Tecmo Koei, o novo episódio promete renovar a franquia e revelar um lado mais humano do ninja Ryu Hayabusa. Mas sequer pense que o ninja vai pegar leve agora, pois a produtora promete que será o *Ninja Gaiden* mais violento de todos, "uma descida ao Inferno". Ainda não há informações adicionais ou data de lançamento.

## SENSUALIDADE E TERROR NO PLAY 3



Produzido pela equipe responsável pela série *Persona*, *Catherine* é um adventure que almeja bagunçar a mente dos jogadores com uma mescla de erotismo, sensualidade e terror. Katsura Hashino, diretor de *Persona 3*, explica que sua equipe busca produzir um game mais adulto do que *Persona*, com cerca de 20 horas de duração e diversos finais. Os trailers mostram relances de cenas de sexo e criaturas grotescas que, aparentemente, habitam os pesadelos de Vincent, um trabalhador envolvido com duas mulheres: Catherine (loira) e Katherine (cabelos castanhos). Aparentemente, uma delas é real, enquanto a outra pode ser criação da mente de Vincent, que parece ter criado um mundo próprio de cenários surreais e tensão claustrofóbica.

*Catherine* está previsto para o início de 2011 no Japão para PS3.

## ASURAH'S É O GOD OF WAR DA CAPCOM

Pense em exagero. Agora pense o que o Japão pode fazer com o conceito de "exagero" na tentativa de criar um "God of War elevado à oitava potência".

*Asurah's Wrath* é criação da Capcom em conjunto com a CyberConnect (estúdio de *Naruto: Ultimate Ninja*). Turbinado pela engine Unreal 3, será um jogo de pancadaria entre deuses orientais. Dá para sacar que há uma inspiração em *God of War*: um certo deus se revolta contra os demais deuses e resolve acabar com a soberania das divindades matando elas e todos os seus seguidores. A CyberConnect diz que é um jogo sobre fúria e revolta absolutas, o que fica bem evidente no trailer, onde o protagonista é atravessado por dezenas de lanças e encara um ser maior que o planeta, cujo dedo indicador é do tamanho de um país. Impressionante!!!

*Asurah's Wrath* será lançado para PS3 em 2011.



A fúria de Kratos pode ter encontrado rival... E poder superior

## YAKUZA OF THE END ZUMBIS VS MAFIOSOS

*Yakuza 4* será lançado em 2011 no Ocidente e, enquanto a nossa atenção estava neste episódio, a Sega revela uma novo episódio da franquia na TGS: *Yakuza of the End*. E ninguém estava preparado para o trailer que foi exibido na conferência da Sony.

Tudo começa com o típico drama da série, com seus famosos personagens prontos para entrar em alguma crise de gângsteres japoneses. Mas eis que a verdadeira trama se revela: a cidade é tomada por zumbis, que devoram os japoneses como se fossem pastéis de carne com vinagrete. O caos se instaura e resta aos mafiosos pegarem as maiores armas que puderem encontrar para atuar neste novo ramo. Não foram reveladas cenas de jogo que deem a dica de como o sistema de *Yakuza* será adaptado para suportar os tiroteios frenéticos. É uma ideia tão maluca que pode dar certo.

*Yakuza of the End* será lançado para PlayStation 3 em 2011.



## NEWS



## MEGA MAN UNIVERSE

A Capcom revelou seus novos planos para Mega Man... e para Ryu (*Street Fighter*), Arthur (*Ghouls 'n Ghosts*) e outros astros da empresa. *Mega Man Universe* usa as fases, os inimigos e o estilo de desafio da série clássica de *Mega Man* e permite a participação de heróis. O destaque é o modo de edição de personagens, fases e desafios. Tudo o que for criado poderá ser compartilhado online.

O jogo está previsto para 2011 no PS3.

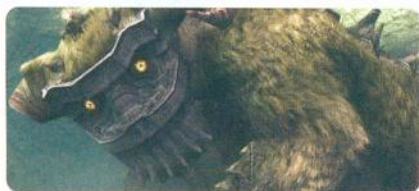
ESPECIAL  
TOKYO  
GAME SHOW  
2010



X-23, a gost... a clone de Wolverine, vai estreiar no game com combos rápidos

## QUASE UM DEMON'S SOULS 2

A From Software comunicou, algum tempo atrás, que não estava trabalhando na continuação de *Demon's Souls*. Porém, na TGS 2010, a empresa anunciou *Project Dark*, jogo de ação que eles consideram "sucessor espiritual de *Demon's Souls*". Há uma possível explicação para um jogo tão parecido não levar o mesmo nome: *Project Dark* também foi anunciado para X360, enquanto *Demon's Souls* é exclusivo de PS3.



## ICO & SHADOW OF THE COLOSSUS COLLECTION

Todo mundo já sabia, mas só na TGS 2010 foi confirmado oficialmente o relançamento de *Ico* e *Shadow of the Colossus* para PS3. Os extras valem a pena: gráficos ajustados para alta definição, velocidade a 30 frames constantes que deixará a animação mais fluida, pacote de troféus para as duas aventuras e vídeos de making of. O pacote será lançado no Japão em 2011.



## DISSIDIA 012: DUODECIM FINAL FANTASY

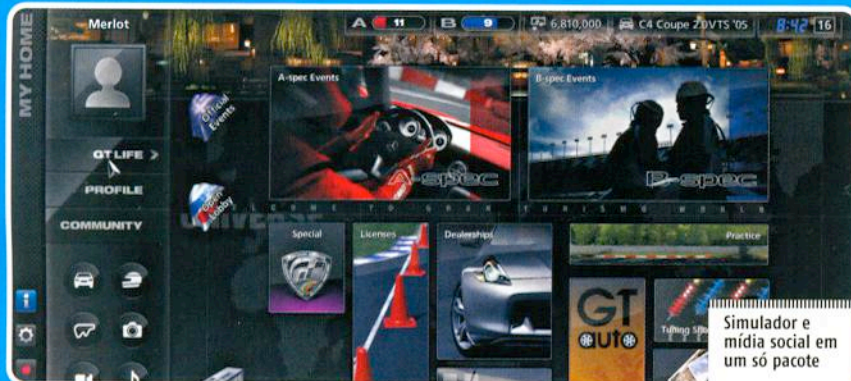
O título empolado acima é o nome oficial do novo episódio de *Dissidia*, game de luta que envolve os maiores personagens da série *Final Fantasy*. Durante o evento, só foram revelados dois personagens estreantes: *Lightning (FFXIII)* e *Kain (FFIV)*. Na batalha, a novidade é a possibilidade de chamar um lutador amigo para executar ataques em dupla.

## MARVEL VS CAPCOM 3: FATE OF TWO WORLDS

O evento revelou mais um personagem inédito: X-23, a clone de Wolverine nos quadrinhos da Marvel. A garota parece tão rápida quanto Wolverine e os seus ataques com garras nas mãos (e nos pés) são eficientes no combate corpo a corpo. Pouco antes, foi confirmada a participação de *Tron Bonne*, garotinha do universo *Mega Man* que estreou na versão anterior de *Marvel vs Capcom*.

## REDE SOCIAL PARA GRAN TURISMO 5

Kazunori Yamauchi, produtor de *GT5*, anunciou que, por meio da opção *My Home*, o jogador poderá enviar e receber mensagens de texto, além de fotos e presentes (será possível enviar até peças de carros para um amigo da sua lista). Interessado na permanência do jogador no mundo de *Gran Turismo 5*, Yamauchi garantiu que o *My Home* também poderá ser acessado de qualquer navegador de internet.



Simulador e mídia social em um só pacote

# SONY PEGA PESADO CONTRA A PIRATARIA NO PLAYSTATION 3

Durante o mês de agosto, o anúncio e comercialização do PSJailbreak, dispositivo USB criado na Austrália, se propagou pelo mundo online



A pirataria do PS3 trouxe péssimas consequências e prejudicou as produtoras de acessórios que usam a porta USB do console, como a MadCatz e suas guitarras

O PSJailbreak é um acessório que contém um programa criado por hackers e permite rodar homebrews, programas alternativos e jogos de PS3 copiados direto do HD do console. Em menos de 24 horas após confirmada tais funcionalidades, inúmeros sites de download e torrents passaram a oferecer cópias de jogos a serem baixadas.

A Sony lançou a firmware 3.42 no dia 6 de setembro para reforçar a segurança do videogame e, conseqüentemente, barrar a funcionalidade do dispositivo (e de seus genéricos, o PSgroove e PSfreedom). A empresa Também entrou com um processo contra a Zoomba, empresa que mantém um site anunciando o dispositivo, proibindo o comércio e importação do PSJailbreak na Austrália.

Em 21 de setembro, a Sony lançou o firmware 3.50, que adicionou suporte a reprodução de filmes Blu-ray em 3D, e desativa a funcionalidade de entradas USB para controles não oficiais – visando barrar a possibilidade dos pirateiros atualizarem o PSJailbreak para burlar a segurança.

O efeito colateral, segundo relatos do fórum oficial PlayStation, é que a atualização

também prejudicou pessoas que usam artigos licenciados e originais, como os lançados pela empresa MadCatz. Teclados e mouses também deixaram de ser reconhecidos.

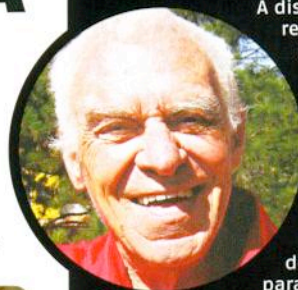
Relatos no fórum oficial do PlayStation indicam que o firmware 3.50 do console, lançado na última terça-feira (21), interrompeu o funcionamento de joysticks não-oficiais que usam a porta USB do PlayStation 3, assim como adaptadores de controle de PlayStation 2 e alguns modelos de guitarras do jogo *Guitar Hero*.

A decisão de alterar o funcionamento da porta USB do console foi motivado pelos relatos de destravamento do PS3, que precisavam da entrada para funcionarem. A Sony não emitiu nenhum comunicado oficial acerca do ocorrido.

As atualizações gratuitas são obrigatórias para todos os donos do videogame, e quem não atualiza fica impossibilitado de jogar online ou acessar a PlayStation Store.

O uso do PSJailbreak em conjunto com a firmware causará banimento do console após qualquer uso online do PS3, que ficará proibido de usar sua conta para se conectar a PSN ou jogar online, além de impedir que o jogador participe do ranking online de troféus.

## PELAS BARBAS DO PROFETA



A disputa pelo reinado nos gramados virtuais continua acirrada entre *Pro Evolution Soccer 2011* e *FIFA 11*. Além de uma nova mecânica de jogo, a Kanami conseguiu outros dois destaques para seu game este ano: a licença da Copa

Santander Libertadores da América, com presença de 40 clubes sul-americanos (confira a lista abaixo), e a narração de Sílvio Luiz com comentários de Mauro Beting. "Foram cerca de 30 dias, oito horas de gravação diárias", diz Sílvio Luiz.

Tradução, adaptação de textos e troca de informações, tudo para adequar a narração à realidade brasileira diante de um desafio ainda maior: deixar tudo no clima ideal, sendo que nem mesmo estavam sendo mostradas imagens. "Me senti pelado. Eu trabalho muito com as imagens, e sem vê-las, já pode calcular o trabalho que deu". O game está disponível desde o dia 30 de setembro, e na próxima edição publicaremos seu detonado e análise.

## LISTA DE CLUBES

### BRASIL

- Corinthians
- Cruzeiro
- Flamengo
- Internacional
- São Paulo

### • Colo-Colo

### COLÔMBIA

- Once Caldas
- Atlético Junior
- Independiente Medellín

### MÉXICO

- Chivas De Guadalajara
- Monarcas Morelia
- Monterrey
- Club San Luis
- Estudiantes Tecos

### EQUADOR

- Deportivo Cuenca
- C.S. Emelec
- Deportivo Quito

### PARAGUAI

- Cerro Porteño
- Club Libertad
- Nacional

### ARGENTINA

- C.A. Banfield
- C.A. Colón
- Estudiantes De La Plata
- C.A. Lanús
- Newell's Old Boys
- Vélez Sarsfield

### PERU

- Alianza Lima
- Juan Aurich
- Universitario

### URUGUAI

- Club Nacional
- C.A. Cerro
- Racing Montevideo

### BOLÍVIA

- C. Blooming
- Bolívar
- Real Potosí

### CHILE

- Universidad Católica
- Universidad De Chile

### VENEZUELA

- Caracas F.C.
- Deportivo Italia
- Deportivo Táchira

PREVIEW

... SPIKE STRIP

# NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

Pilotamos os carros mais velozes do mundo em perseguições absurdas como nunca vimos e chegamos a uma conclusão: Need for Speed está de volta POR HUMBERTO MARTINEZ

## FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Criterion Games
- **Distribuidora:** WB Games
- **Gênero:** corrida
- **Lançamento:** novembro de 2010

**N**a edição passada, apresentamos as nossas primeiras impressões sobre *Need for Speed: Hot Pursuit* e outros jogos de corrida que vão barbarizar no PlayStation 3. Nesta edição, botamos a mão, com exclusividade, em uma versão preliminar do novo *Need for Speed*, com mais opções do que vimos na E3 deste ano. Entre o que vimos e experimentamos, podemos separar um aviso de antemão para você: *Hot Pursuit* é difícil de uma maneira tão agressiva que pode elevar sua motivação de jogador ao infinito ou pode fazê-lo sentar no canto da sala, abraçar os joelhos e chorar, pedindo por um Mario Hart para fazer o sofrimento passar. Gostar ou

não de grandes desafios, em primeiro lugar, definirá se você vai amar ou odiar este jogo.

*Need for Speed: Hot Pursuit* oferece uma cidade aberta, mas esta opção não era oferecida na versão para testes. Também não pudemos testar o modo online, então vamos focar na experiência solo offline. Tivemos acesso a um pedaço do mapa enorme do Condado de Seacrest, repleto de ícones que representam as provas. Apesar de oferecer opções limitadas de rotas e uma porrada de atalhos nas pistas, as corridas são no estilo ponto a ponto, com algumas barreiras bloqueando certas vias para impedir que os pilotos se dispersem. Afinal, *Need for Speed: Hot Pursuit* é sobre adrenalina coletiva, com diversos carros lutando por cada pequena brecha para ultrapassar seus oponentes ou desviar de um bloqueio policial.

### DUPLA JORNADA DE TRABALHO

Uma vez no Condado de Seacrest, você pode conduzir duas "profissões" simultaneamente: policial ou corredor clandestino. Como não há um personagem próprio, apenas o seu perfil da PSN ID ativo, escolher as corridas

espalhadas pelo mapa de Condado de Seacrest definirá se você vai atuar como perseguido ou perseguidor. Há dois ícones que representam estas classes (distintivos para os policiais, placas para os infratores) e eles oferecem três categorias de provas para cada classe: Hot Pursuit, Race e Time Trial para os corredores; Hot Pursuit, Interceptor e Rapid Response para os tiras.





Sistema de danos monstruoso em acidentes a mais de 300 km/h. Chega a dar aflição com o estrago



Derrape para encerrar sua barra de turbo no melhor estilo Burnout



Cada prova oferece três níveis de medalhas (ouro, prata e bronze) e uma pontuação de recompensa (bounty), que serve para preencher sua barra de ranking e, por sua vez, permitirá habilitar novos carros, competições e equipamentos conforme evoluir. Um toque de RPG é sempre bem-vindo e a gana de habilitar coisas manterá seu interesse vivo por muito tempo.

Agir como corredor clandestino é aquela vida de sempre: quebrar de recordes no café da manhã, fugir da polícia no almoço, desafiar outros corredores no jantar. A vida de policial é muito mais difícil, mesmo com

acesso a apoio aéreo de helicópteros e barreiras nas estradas, pois os infratores são alvos difíceis de parar. Você vai sentir isso na pele quando conhecer a inteligência artificial de *Hot Pursuit*, uma das mais maquiavélicas da série. Faça uma curva errada e será ultrapassado. Pilote sem ousadia e será ultrapassado. Não use os atalhos corretos e, adivinhe, será ultrapassado. Por falar nisso, nem todas as rotas alternativas são atalhos e, muitas vezes, optar por sair da pista e pegar aquela trilha de terra pode significar um percurso muito mais longo.

Uma das constantes neste novo episódio é a tensão eterna. Sua colocação nunca está segura. Em primeiro lugar, você vai passar um sufoco para ultrapassar seus oponentes

## OS CAMPEÕES DOS RACHAS

CARROS DISPONÍVEIS PARA FUGIR DA POLÍCIA NA VERSÃO DE TESTE DE HOT PURSUIT



**NISSAN 370 Z:** 281 km/h, 0 a 100 km em 5,5 segundos



**BMW Z4:** 267 km/h, 0 a 100 km em 4,8 segundos



**PORSCHE BOXSTER SPYDER:** 267 km/h, 0 a 100 km em 4,9 seg.



**911 GT3 RS:** 310 km/h, 0 a 100 km em 3,7 segundos



**CHEVROLET CORVETTE:** 206: 318 km/h, 0 a 100 km em 3,9 seg.



**NISSAN GT SPEC V:** 310 km/h, 0 a 100 km em 3,4 segundos

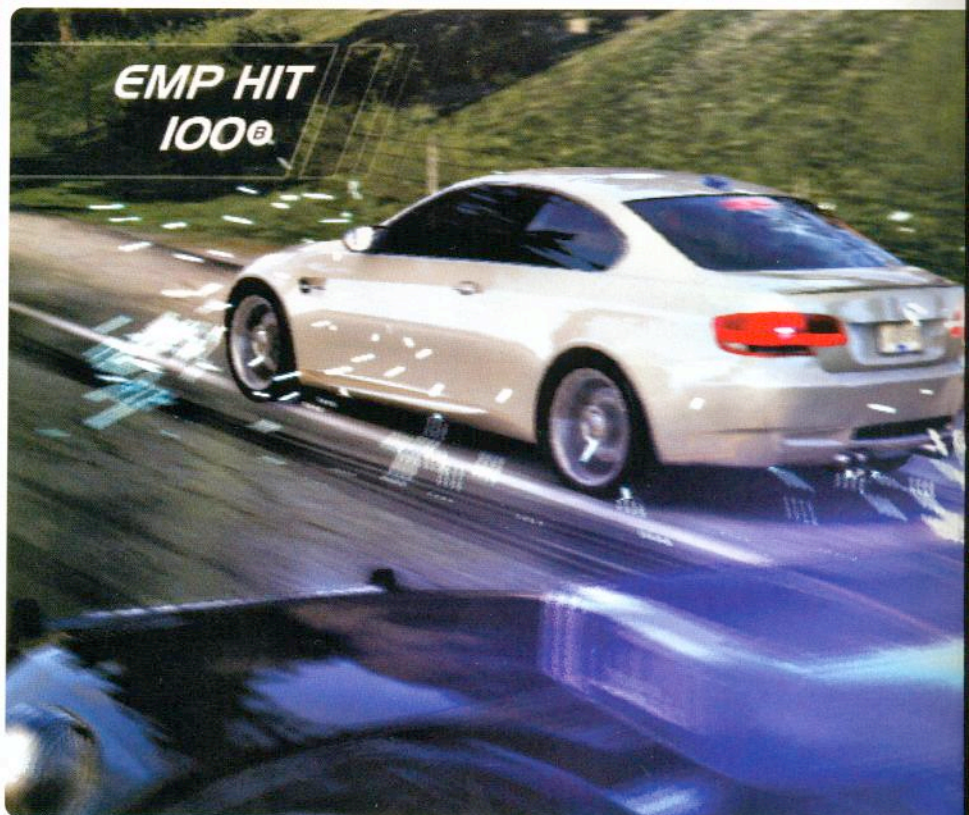
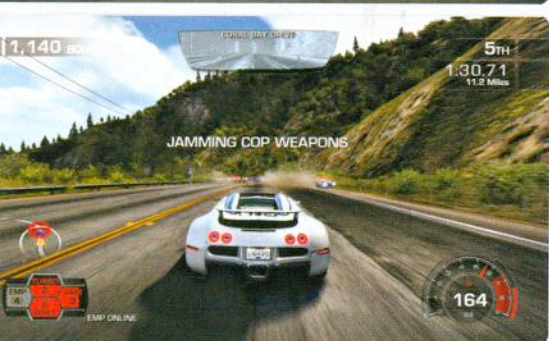


**KOENIGSEGG CCR:** 389 km/h, 0 a 100 km em 3,0 segundos



**BUGATTI VERON 16.4 GRAND SPORT:** 407 km/h, 0 a 100 km em 2,7 seg.





e, quando fizer isso, sempre os verá por → perto no seu retrovisor. Jogamos uma madrugada inteira de *Hot Pursuit* e, simplesmente, perdemos as contas de quantas vezes fomos ultrapassados na reta final... em competições que chegavam a durar cerca de sete minutos. Não foram raras as competições que precisamos de 30 minutos para conseguir a medalha de ouro. Mas é exatamente esse nível de dificuldade obscuro que dá vontade de prosseguir, que o fará calcular estratégias, entender a pista, listar atalhos eficientes, dominar as derrapagens e aprender a usar todos os seus recursos disponíveis. Só para você entender melhor, competir

em *Hot Pursuit* dá a impressão de que você está enfrentando rivais humanos em um multiplayer online, tamanha ferocidade e malícia dos adversários, que não pensam duas vezes em empurrá-lo, no segundo exato, em um caminhão na contramão.

Como já apontamos, esse nível de dificuldade é mais acentuado no controle dos policiais. Parar um infrator que dirige uma Bugatti Veron, por exemplo, é digno de lágrimas. Esqueça a escola *Burnout* de "totozinho na traseira funciona sempre". Aqui, quando você está com o pé doendo no acelerador da sua viatura McLaren, a 50 centímetros da traseira do infrator, sentado para gritar "Me respeita, malandro

filho da mãe!" no alto-falante, pode (e será, inúmeras vezes) ser surpreendido por um cavaliño de pau de emergência em que o infrator muda de lado da pista e parte no sentido contrário de forma espetacular... Ou entra em um atalho no qual você não conseguiria ver nem em câmera lenta, obrigando-o a continuar a perseguição confiando apenas no seu radar por algum tempo. E se a distância entre a viatura e o corredor passar de um limite, é questão de segundos para o Game Over aparecer para zombar da sua cara. Você vai pensar nisso enquanto estiver capotando após um dos truques evasivos da inteligência artificial trapaceira de *Hot Pursuit*; prepare-se.

## MODOS DE JOGO

- **HOT PURSUIT (GERAL):** corrida ponto a ponto com participação de corredores e policiais.
- **RACE (CORREDORES):** corrida ponto a ponto apenas entre os pilotos, sem interferência da polícia.
- **TIME TRIAL (CORREDORES):** corrida solo pelos melhores records. Aqui, não há outros competidores, só a polícia.
- **INTERCEPTOR (POLICIAIS):** uma viatura sozinha contra um corredor.
- **RAPID RESPONSE (POLICIAIS):** no comando de uma viatura, sua missão é responder aos chamados de emergência e chegar ao local dos rachas em tempos curtíssimos. Neste modo, há punição para danos à propriedade pública ou a civis.



Não deixe viaturas ficarem na sua frente ou este será o destino do seu carro

O pulso eletromagnético serve para dar pane no sistema elétrico do alvo ou para anular um ataque eletrônico contra o seu carro



### COM GRANDES PODERES...

Com uma inteligência artificial tão afiada e uma física de colisão pesada, que dificulta as chances de jogar seus oponentes contra o acostamento (apesar de que eles conseguirão fazer isso com você), passamos a valorizar um recurso super interessante de *Hot Pursuit*: equipamentos especiais. Cada classe conta com quatro recursos (que nem sempre estão ativos ao mesmo tempo, depende das condições da prova) para equilibrar as coisas, cada qual acionado por uma das direções do direcional digital... O que é uma sacanagem, porque, geralmente, você será obrigado a largar o "volante analógico" para ativar o "poder" e pode acabar na UTI.

Os equipamentos dos corredores inclui malha de pregos para furar pneus alheios, um turbo "oh-meu-deus-vou-viajar-no-tempo" ultraveloz, pulso eletromagnético e embaralhador de tecnologia policial. Os policiais também contam com as malhas de pregos e o pulso eletromagnético, e possuem a possibilidade de pedir formação de barreiras de viaturas na pista e apoio aéreo, que consiste em um helicóptero que localiza o alvo e impede o Game Over quando ele estiver muito distante de sua viatura. O nosso equipamento favorito é a malha de pregos, que funciona como um "casco verde para trás" deixado de forma marota quando o adversário estiver na sua cola. E, aparentemente, haverá mais equipamentos para habilitar.

A graça de usar os equipamentos não é só impedir que os adversários incrivelmente rápidos sejam impossíveis de vencer, mas também aumentar a deliciosa tensão do jogo. Os adversários vão atacá-lo com fervor, mas também vão atacar uns aos outros como se não houvesse amanhã. E você verá, com isso, grandes acidentes acontecendo na sua frente, anulando qualquer previsibilidade na corrida.

### NEED FOR PARADISE OU BURNOUT FOR SPEED?

*Hot Pursuit* é produzido pela equipe da Criterion, os criadores de *Burnout*, resultando em um amálgama das duas séries, mas a alma de *Need for Speed* consegue se sobressair. De *Burnout*, há a barra de turbo (é preciso andar na contramão, derrapar e fazer barbaridades para alimentá-la), takedowns (fazer o adversário capotar de forma gloriosa), o sistema iconográfico para distribuição de provas e câmeras dramáticas para os desastres (demoradas e cansativas, além de reposicioná-lo de forma trágica de volta à ação normal). De *Need for Speed* temos os carros mais luxuosos de mais de dez das maiores montadoras do planeta, cenários grandiosos, carros "pesados" que parecem correr grudados no chão, possibilidade de evoluir suas chances de

vitória (agora com armamentos) e a melhor competição de "polícia contra bandidos" sobre quatro rodas que já vimos desde o primeiro *Hot Pursuit*, para PS2.

Poderíamos continuar escrevendo, mas preferimos voltar para as pistas, pois há inúmeras medalhas de ouro que parecem impossíveis de conseguir. Espere por uma análise mais aprofundada e guias profissionais de *Hot Pursuit* nas próximas edições da D&T. ■

## POLICIAIS

AS VIATURAS QUE PILOTAMOS (E CAPOTAMOS MILHARES DE VEZES) DURANTE OS TESTES



**JAGUAR XKR INTERCEPTOR:**  
280 km/h, 0 a 100 km em 4,5 segundos



**PORSCHE 911 TARGA 4S INTERCEPTOR:** 294 km/h, 0 a 100 km em 4,6 segundos



**FORD SHELBY GT500 INTERCEPTOR:** 297 km/h, 0 a 100 km em 4,1 segundos



**PORSCHE 911 GT3 RS:** 310 km/h, 0 a 100 km em 3,7 segundos



**NISSAN GT-R SPEC V:** 310 km/h, 0 a 100 km em 3,4 seg.



**CHEVROLET CORVETTE Z06 INTERCEPTOR:** 318 km/h, 0 a 100 km em 3,9 segundos



**REVENTON INTERCEPTOR:** 339 km/h, 0 a 100 km em 3,4 segundos



**MCLAREN MP12C INTERCEPTOR:** velocidade e aceleração confidenciais



## O QUE ESPERAR (OU NÃO)

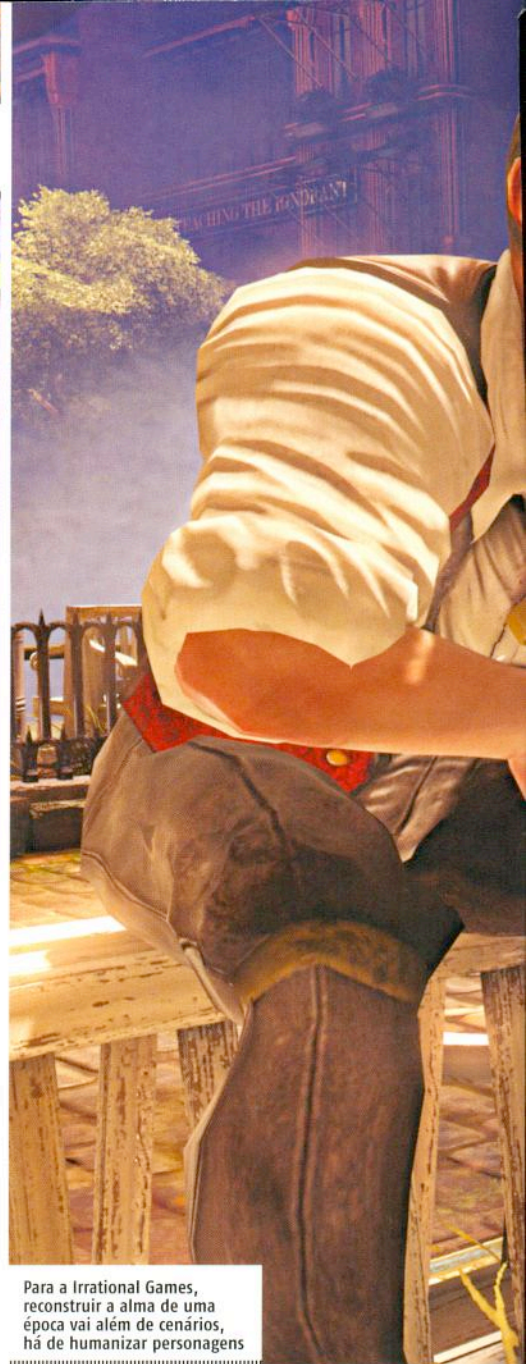
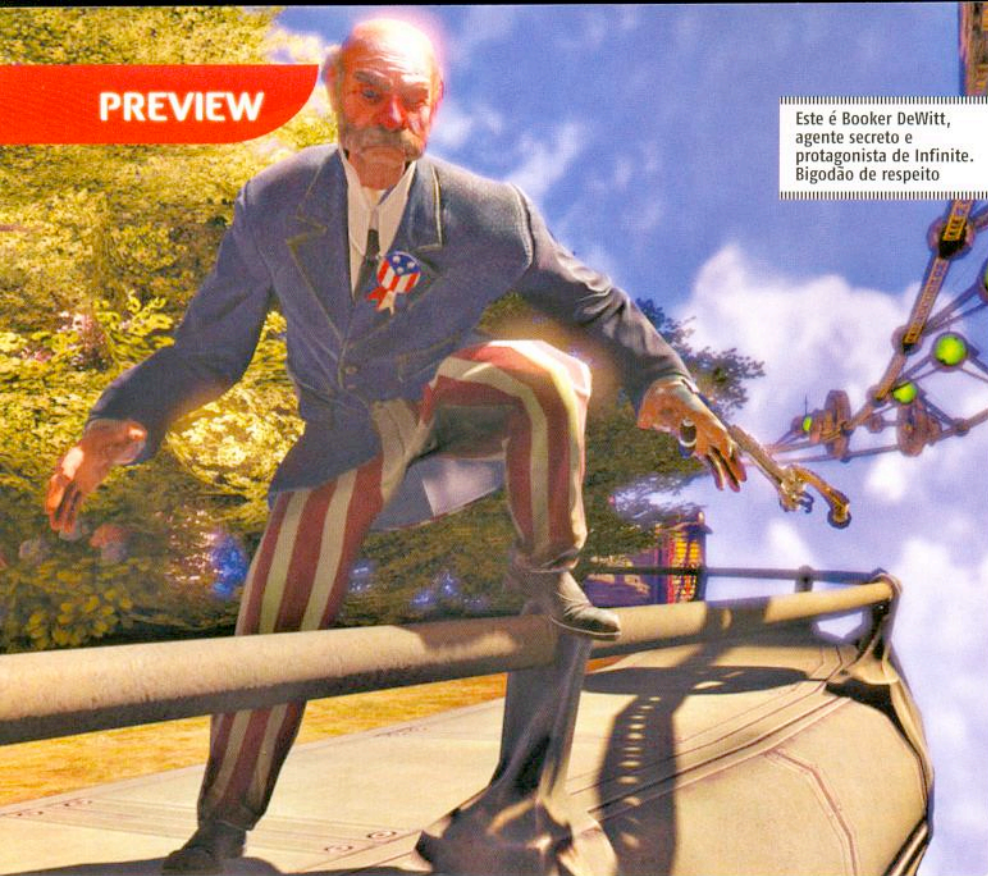
- ↑ Nível de dificuldade obscuro
- ↑ Malhas de pregos detonam cascos verdes
- ↑ Sensação de velocidade insana
- ↑ Modo carreira empolgante
- ↓ Não é raro furar pneus na última curva

QUANTO ACREDITAMOS QUE ESTE JOGO VAI DAR CERTO

# 100%

PREVIEW

Este é Booker DeWitt, agente secreto e protagonista de *Infinite*. Bigodão de respeito



Para a Irrational Games, reconstruir a alma de uma época vai além de cenários, há de humanizar personagens

# BIOSHOCK INFINITE

Esqueça o fundo do mar de Rapture. O novo passo de Bioshock é rumo aos céus azulados e ao mundo "perfeito" de Columbia **POR GUILHERME SOLARI**

## FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Irrational Games
- **Distribuidora:** 2K Games
- **Gênero:** FPS
- **Lançamento:** 2012

Lançado em 2007 pelo estúdio Irrational Games, *Bioshock* trouxe aos fãs de shooters em primeira pessoa um mundo retrô-futurista com uma atmosfera claustrofóbica, exibida conforme o jogador desvendava a cidade submarina de Rapture. Uma utopia retrô que se tornou um pesadelo no fundo do mar.

A continuação, lançada no começo de 2010, foi uma sequência sólida à série, mas foi feita pela 2K Games em vez da Irrational.

Por se concentrar no conceito de que em time que está ganhando não se mexe, o segundo jogo se concentrou em aprimorar os pontos fortes do primeiro em vez de propor novas ideias. Apesar de ser um ótimo jogo, não trouxe a mesma sensação de surpresa e deslumbramento do original e fez os pessimistas acreditarem que o barquinho da série estava começando a se encher de água.

Mas *Bioshock: Infinite* marca o retorno da Irrational Games ao timão de comando da franquia, assim como o idealizador do *Bioshock* original, o designer Ken Levine. Os dois estúdios irão trabalhar juntos nesse novo projeto, em particular para aproveitar melhor a experiência em narrativas da Irrational. Estúdio que, afinal, também é responsável por um dos melhores jogos de horror cyberpunk para computadores, o sombrio *System Shock 2*.

Essa ambiciosa continuação estava sendo produzida secretamente pelos últimos dois

anos e meio com o misterioso codinome de Project Icarus (referência ao personagem mitológico Ícaro, que cai dos céus ao usar asas falsas para voar). Fica claro que o nome do projeto era uma referência a como o novo jogo, que infelizmente tem previsão de lançamento apenas para 2012, promete levar os jogadores das profundezas do oceano de Rapture para uma viagem flutuante nos céus.

## ADMIRÁVEL MUNDO NOVO

Rapture, palco de *Bioshock*, era um lugar de corredores fechados e mal-iluminados, aspecto assombroso, e suas janelas davam para a escuridão do fundo do mar. Já o cenário de *Bioshock: Infinite*, a cidade de Columbia, possui diversas áreas abertas com um belíssimo céu azul e edifícios grandiosos, com uma arquitetura que lembra a art déco do início do século 20. Uma arquitetura que agora pode ser bem melhor apreciada na



pelo planeta como demonstração da opulência e do poder da nova potência, mas algo misterioso acontece e a cidade desaparece entre as nuvens. A trama se complica quando Columbia se revela ser mais do que uma maravilha tecnológica: uma arma devastadora que o pessoal da Irrational tem chamado cripticamente de "uma estrela da morte do século 19".

O jogador encarnará o papel do agente Booker DeWitt, uma espécie de James Bond steampunk. Ele pertence à lendária Agência Nacional de Detetives Pinkerton, entidade truculenta responsável na história do nosso mundo dito real pela escolha de trabalhadores que furavam greves no fim do século 19 e formou, em seu auge, o maior exército privado dos Estados Unidos.

Booker é enviado a Columbia para resgatar Elizabeth, uma jovem que está aprisionada na cidade flutuante desde sua infância e tem um papel central no conflito que destruiu a cidade. Disso nascerá um relacionamento entre os dois que irá além do amoroso para se tornar uma parte intrínseca da jogabilidade em *Infinite*.

#### MUITO BEM ACOMPANHADO

Elizabeth também mostra ser muito mais do que um rostinho bonito acima de um vestido generosamente decotado. Ela possui poderes que podem ser usados em sinergia com os de DeWitt, criando novas considerações táticas durante os combates.

"Quando ela ajuda o jogador, ela paga um preço", disse Levine em uma entrevista divulgada pela Irrational Games. O jogador precisa não apenas considerar os melhores momentos para usar os poderes da companheira – pois ela pode não estar forte o bastante para ajudá-lo a derrubar aquele monstrão que aguarda no próximo corredor – como se ela deve ajudar em primeiro lugar. O tal "preço que ela paga", que Levine menciona, pode ser claramente percebido

quando ela vira ao jogador um olhar exausto e sangue começa a escorrer de seu nariz, logo após ajudar Booker no trailer.

O objetivo é ter uma companheira controlada por inteligência artificial que seja útil de verdade, e não um fardo a ser carregado pelo jogador como nas inúmeras missões de escoltas que se encontra em muitos shooters. Missões que, muitas vezes, estão entre as mais frustrantes quando o seu colega binário resolve fazer algo bem estúpido e coloca tudo a perder.

Um dos poderes revelados de Elizabeth mostra as novas possibilidades que os céus abertos de Columbia oferecem aos fãs da série. Na demo a que a imprensa teve acesso, ela e Booker criaram uma gigantesca tempestade elétrica para tostar uma dúzia de inimigos ao mesmo tempo.

Além de ampliar os poderes do jogador, Elizabeth tem um papel central na narrativa de *Bioshock: Infinite*. Os produtores disseram que pretendem usá-la como uma forma dinâmica de contar a história da fuga de Columbia por meio de diálogos durante o próprio gameplay, em vez de precisarem parar tudo o que está acontecendo com uma das costumeiras cenas de corte.

#### ARMAS E PODERES

Nos games anteriores, os jogadores podiam ampliar as suas habilidades com melhorias bioquímicas, que davam a eles poderes como criar bolas de fogo, congelar oponentes ou mover objetos. O básico não mudou – como armas na mão direita, poderes na mão esquerda – e o mecanismo será imediatamente reconhecido pelos fãs da série. Mas *Bioshock: Infinite* já mostrou que tem alguns truques na manga possibilitados pelos seus cenários ao ar livre.

Um exemplo é o poder com o curioso nome de Murder of Crows (algo como "assassinato de corvos"). Na demo, Booker encontrou uma estranha garrafa preta em

clareza do dia, com seus prédios monumentais mantidos suspensos por enormes balões laterais.

No entanto, existem semelhanças entre os dois mundos. As criaturas mecânicas de jeito robótico, exibidas no trailer oficial, lembram muito os Big Daddies de Rapture. Assim como sua contrapartida nas profundezas oceânicas, Columbia também foi uma utopia idealizada em que as coisas deram muito, mas muito errado.

A história de *Infinite* acontece em 1912, um pouco mais de quatro décadas antes dos acontecimentos em Rapture, mas os desenvolvedores não apresentaram nenhuma conexão entre as duas narrativas. Enquanto Rapture era um refúgio escondido, Columbia é um símbolo flutuante dos ideais norte-americanos em um momento no qual os EUA estavam emergindo como uma das principais nações do mundo. A cidade é enviada

Provisoriamente chamado por "alpha" ou "handyman", este gigante é o equivalente ao Big Daddy em Columbia



formato de pássaro. Ao beber seu conteúdo, o agente pôde conjurar uma revoadada de corvos que destruiu os seus inimigos de uma forma que parece uma homenagem à altura do clássico *Os Pássaros*, de Hitchcock.

Ao entrar em um bar, Booker também mostrou ter poderes telecinéticos e ser capaz de arrancar a distância a escopeta da mão de um inimigo, mirar a arma flutuante no adversário, redecorar as paredes com o que era o seu cérebro e puxar a escopeta para si. Em outro momento jedi, Booker parou no ar uma bola de canhão e a lançou de volta ao pobre coitado do canhoneiro que atirou primeiro.

Os primeiros jogos possuíam alguns momentos perturbadores nos túneis de vidro que uniam as diferentes partes de Rapture, em particular quando eles resolviam vazar e encher o seu interior de água com o jogador ainda dentro. Já *Bioshock: Infinite* possui linhas de trens suspensos que ligam os bairros de Columbia, mas podem ser usados como uma tirolesa tanto pelos jogadores quanto adversários. São úteis para chegar a novas áreas ou para ter maior mobilidade durante o combate – outra vantagem permitida pelos ambientes a céu aberto.

Assim como no primeiro jogo, nem todos inimigos saem atirando assim que o jogador dá as caras. Levine afirmou que o jogo trará momentos de tensão em um estilo faroeste. Você entrará em um bar sem saber qual é a disposição das pessoas ali dentro, se elas vão atacar, ficarão encarando ou continuarão bebendo sem lhe dar a menor importância. Isso cria uma ilusão muito mais verossímil de que você está em uma cidade habitada por pessoas e não apenas fragueando amontoados de pixel.

O jogador vai ter acesso a oito armas no total por meio de um menu radial. Um dos motivos pelos quais a Irrational escolheu ampliar o ambiente para este novo jogo era deixar claro as vantagens e desvantagens de cada arma em diferentes situações. Se nos corredores apertados de Rapture bastava sair detonando com a escopeta, o jogador vai precisar escolher o arsenal com mais cuidado levando em conta as grandes distâncias em Columbia e o número de oponentes. Vale enfatizar que a mudança de escala não é pouca. Levine fala em viajar pelas tirolesas a 120 quilômetros por hora enquanto atira em alvos posicionados a quase um quilômetro de distância.

## PATRIOTISMO E XENOFOBIA

Grande parte do sucesso da série *Bioshock* ocorreu por ela aliar uma jogabilidade excelente a narrativas e atmosferas de profundidades raramente encontradas em um título que vende milhões de cópias. Preenchendo, assim, um nicho entre games indie mais artísticos e os grandes shooters de singleplayer. E pelo que foi mostrado até agora de *Bioshock: Infinite*, os



Os personagens usam os trilhos de trem suspensos para atravessar a cidade pendurados por um gancho

desenvolvedores têm ambições ainda maiores desta vez.

Se os corredores escuros e claustrofóbicos de Rapture já revelavam a degradação daquela sociedade, a decadência de Columbia é mais sutil, contrasta com o ambiente em vez de ser reafirmado por ele e talvez por isso seja ainda mais cruel. Os desenvolvedores parecem dispostos a cutucar um dos maiores vespeiros da atual política internacional: o grande retorno da xenofobia em países desenvolvidos. Em meio às novas leis de imigração do Arizona e do acirramento da dificuldade de entrada na Europa de estrangeiros de países em desenvolvimento, chega a ser assustador os cartazes de propaganda encontrados no trailer do game e situados no final desta reportagem. Eles misturam slogans de ares nazi-fascistas com o estilo dos pôsteres patrióticos dos EUA no período.

Em um deles, pode-se ver uma mulher que parece uma mistura de Mulher Maravilha com pinup dos anos 1950 usando um vestido com as estrelas e linhas da bandeira dos EUA. Ela está com um bebê branco e brilhante nos braços, enquanto afasta um recém-nascido raquítico, que lhe é oferecido com os dizeres: "Não perturbe Columbia com os seus restos". Outro é mais direto ainda: "O nosso dever é nos proteger contra as hordas de estrangeiros".

E como se o terreno já não fosse arenoso o bastante para um jogo, há também indícios de preconceito racial institucionalizado em Columbia. Outro cartaz visto na demo alerta que mesmo pessoas de aparência caucasiana podem ser estrangeiras e

Elizabeth pode turbinar os poderes do protagonista, mas sofrerá fisicamente sempre que fizer isso



completa com o aviso: "Precisamos todos ficar vigilantes para manter a pureza do nosso povo".

Os jornalistas que compareceram à coletiva que anunciou *Bioshock: Infinite* chegaram até mesmo a receber junto da sacola com o material de divulgação uma etiqueta que seria das autoridades alfandegárias de Columbia. Nela, os recém-chegados de origem "não europeia" teriam preenchidos pela imigração dados como cor da pele, circunferência cranial, raça e crenças religiosas.

Uma das vantagens de cenários de história alternativa é que eles nos permitem enxergar o nosso próprio mundo sem os preconceitos que carregamos sem sequer nos dar conta. Dependendo do tratamento



O patriotismo radical e a xenofobia estão impregnados na sociedade de Columbia

que os desenvolvedores derem a esses temas, eles possuem potencial para oferecerem dilemas morais muito mais profundos e controversos do que a escolha de absorver ou não as Little Sisters nos jogos anteriores. No atual rumo das coisas, em 2012, quando *Infinite* finalmente chegar, esses temas só vão estar ainda mais atuais.

### SEM "VACAS SAGRADAS"

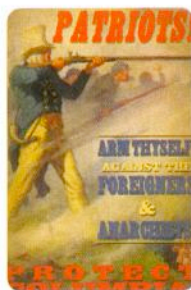
Um curioso termo recorrente que os desenvolvedores usam para definir *Bioshock: Infinite* é que ele não tem "vacas sagradas". Uma referência ao fato de que eles não têm medo de quebrar tabus e levar a sério para mares nunca dantes navegados. Ou céus, neste caso. E eles repetem seguidamente que este jogo não se trata de *Bioshock 3* e que as coisas vão mudar muito mais do que uma mera troca de ambiente.

"Existem dois princípios básicos que para nós definem um jogo *Bioshock*," disse Levine. "Primeiro, ele precisa acontecer em um mundo, ao mesmo tempo, fantástico e fundamentado na experiência humana. Segundo, ele precisa trazer aos jogadores um grande conjunto de ferramentas e depois colocá-los em um ambiente que os dê a possibilidade de resolver problemas da sua própria maneira."

"Para explorar a cidade flutuante de Columbia, nós precisamos de uma engine completamente nova", prosseguiu o designer. "Para dar vida a Elizabeth, nós

precisamos montar sistemas de animação e de inteligência artificial completamente novos. Para aproveitar as trocas de tiros a dez mil metros de altura, nós precisamos repensar e expandir o arsenal do *Bioshock*."

"*Bioshock: Infinite* foi criado do zero, não usamos uma única linha de código ou qualquer recurso usado em um jogo anterior", completou o produtor.



### MULTIPLAYER

A ideia de destruir jogadores de carne e osso com corvos ou empurrá-los para quedas de milhares de metros parece bem apetitosa, mas os desenvolvedores até agora fazem mistério sobre se haverá deathmatches entre as torres flutuantes de Columbia.

O primeiro *Bioshock* não tinha nenhuma capacidade de

multiplayer, enquanto o segundo possuía um modo chamado *Fall of Rapture*, com dez personagens armados para combates corpo a corpo e com diálogos próprios. Levine deu informações contraditórias em entrevistas, por um lado falando que está incluindo mais jogos multiplayer em sua pesquisa. Por outro se mostrando reticente sobre gastar recursos que poderiam ser melhor utilizados na campanha singleplayer para uma parte do jogo que talvez não seja muito utilizada, uma vez que existem uma série de shooters excelentes dedicados praticamente apenas ao multiplayer.



### O QUE ESPERAR (OU NÃO)

- ↑ A volta de uma história relevante
- ↑ Columbia é um cenário fascinante
- ↑ Combates estratégicos em dupla
- ↑ Estilo artístico impressionante
- ↓ Troca de claustrofobia por acrofobia

QUANTO ACREDITAMOS QUE ESTE JOGO VAI DAR CERTO

# 100%



LANÇAMENTO  
NACIONAL

# MEDAL OF HONOR

Depois de explorar a Segunda Guerra Mundial até a sua última gota de sangue, Medal of Honor parte para o Afeganistão para combater Modern Warfare POR HUMBERTO MARTINEZ



Após bombardeios, nuvens de poeira bloqueiam o Sol e criam um efeito apocalíptico muito impressionante

## FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Electronic Arts
- **Distribuidora:** WB Games
- **Gênero:** FPS
- **Jogadores:** 1
- **Online:** sim

Já estava na hora de *Medal of Honor* voltar ao camarote VIP dos jogos de tiro em primeira pessoa. Após esgotar todas as possibilidades e recursos que a Segunda Guerra Mundial podia emprestar para a criação de um jogo (ou dezenas), a Electronic Arts viu no sucesso estrondoso de *Call of Duty: Modern Warfare* a inspiração necessária para beber na fonte dos conflitos modernos, um novo mundo de ideias e referências para a sua jogabilidade.

Antes de analisar *Modern Warfare*, vamos

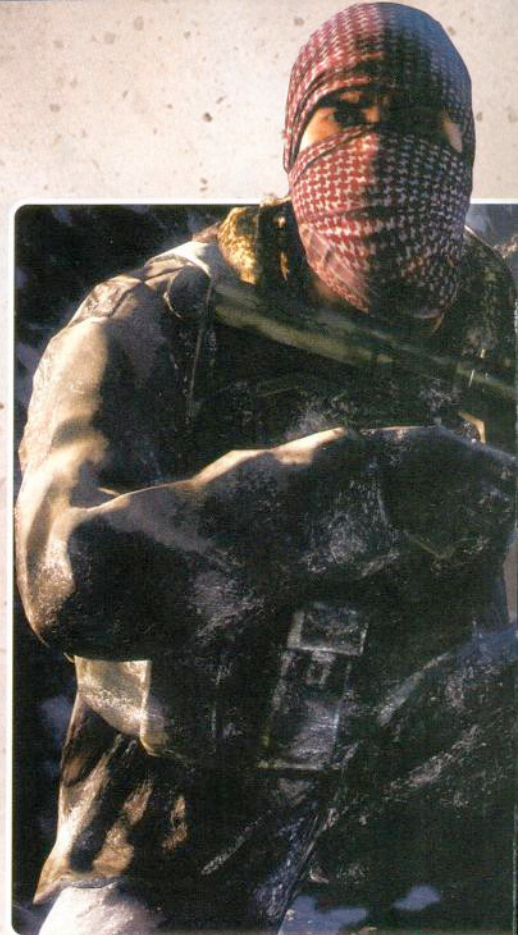
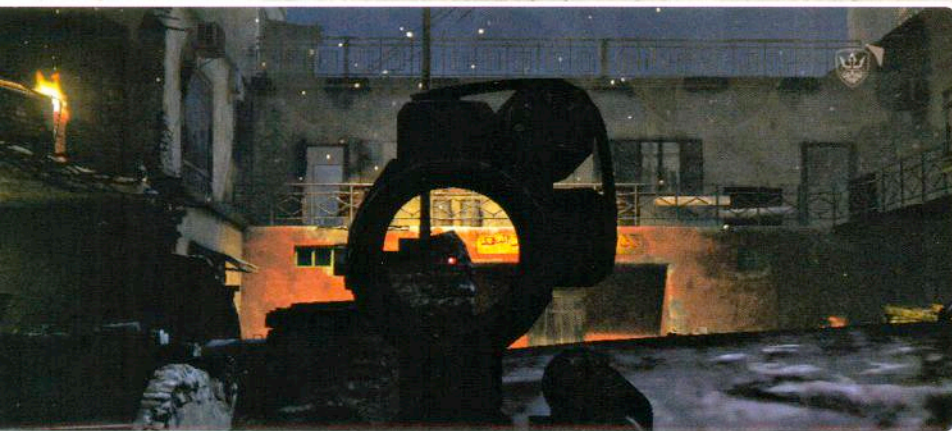
responder à pergunta que não quer calar: É melhor do que *Modern Warfare*? Ainda não. Tem praticamente os mesmos controles, a mesma jogabilidade (com o acréscimo de um botão para escorregar rapidamente quando estiver correndo) e quase a mesma eficiência de pontaria, as bases de um bom FPS. *Medal of Honor* ainda carece de carisma na criação de seus personagens, precisa de um turbo na criatividade para criação e interligação de eventos que mantenham a atenção do jogador presa à tela e, principalmente, faltou um pouco daquela adrenalina exagerada de campo de batalha, capaz de fazer você sentir que não há esperança de sobreviver; todas essas as principais características de *Call of Duty*.

Mas há outro modo de enxergar a situação: os estúdios de Los Angeles da EA, responsáveis pela porção offline do game, conseguiram pegar uma série que estava fadada ao esquecimento e praticamente a

colocou no mesmo patamar de *Modern Warfare*, uma superprodução que ficou conhecida como a maior proeza financeira da história dos videogames. Vendo por esse lado, não é pouca coisa, é um passo firme para a franquia voltar a competir pelo posto de liderança que já ocupou por muitos anos.

E fica um elemento importantíssimo no ar: a questão multiplayer. *Modern Warfare* é uma febre inabalável graças ao seu modo online, tão grandioso que fez o modo offline ter uma cara de brinde extra. O modo online de *Medal of Honor* foi produzido separadamente pela DICE, estúdio responsável por *Battlefield*. Infelizmente, não pudemos testar a fundo esta opção pois, apesar de termos em mãos a versão completa dos modos multiplayer, o teste foi realizado muito antes do lançamento oficial e não havia competidores suficientes online. Dependendo do que o modo online oferecer, podemos até mesmo ver →

## REVIEW



a mesa virar e *Medal of Honor* tomar a dianteira na disputa com *Call of Duty*.

### CAMPANHA NO AFGANISTÃO

Apesar de ser uma raça reconhecidamente encrenqueira, não há tantos conflitos para inspirar jogos de guerra. Como já dissemos, a Segunda Guerra Mundial merece um descanso e todos vamos agradecer em não ter que tomar lugar no fronte contra o Eixo por um bom tempo. A guerra do Vietnã sempre foi um assunto muito delicado para oferecer ao público norte-americano e *Call of Duty: Black Ops* já tomou a dianteira em tentar aproveitar o desespero dos combates na mata fechada

e nos claustrofóbicos túneis vietnamitas. Então *Medal of Honor* pulou 60 anos de sua área de conforto e foi direto para a maior crise atual: a ameaça do terrorismo talibã e as impenetráveis montanhas do Afeganistão, suposto esconderijo dos terroristas talibãs.

De um lado do conflito, o melhor das forças armadas norte-americanas e a tecnologia bélica mais avançada do planeta; do outro, o domínio total da geografia de um ambiente inóspito, aliado a vantagem numérica e uma determinação cega e radical por sua causa. É impossível para um jornalista gamer avaliar se o que *Medal of Honor* representa uma fração do

grande desespero que os militares norte-americanos passam em suas incursões ao território inimigo, mas fica a certeza de que a EA foi a fundo como nunca em pesquisa de campo, reunida com militares profissionais para tentar oferecer uma experiência válida sem ser tão agressiva e triste como a guerra de verdade é.

O que podemos afirmar é que a ação começa morna, com algumas incursões a vilarejos pouco povoados, com terroristas armados com as já ultrapassadas AH-47, pouco preparados para nos encarar com metralhadoras de visão de longo alcance e óculos de visão noturna. Nesta etapa, você

## 10 MOMENTOS GRANDIOSOS EM MEDAL OF HONOR

HÁ DIVERSOS MOMENTOS MARCANTES EM MEDAL OF HONOR. A SEGUIR, LISTAMOS OS QUE MAIS NOS IMPRESSIONARAM DURANTE O TESTE DO MODO HISTÓRIA.



10

Não há muitas cenas de ação cinematográficas, mas a fuga de caminhonete de um ataque terrorista, logo no início da partida, já deixa aquela sensação de que não haverá piedade nos combates em território afegão.



9

Tecnologia é a vantagem do exército norte-americano. Usar óculos especiais para ter vantagens sobre inimigos perdidos no escuro chega a dar uma sensação de compaixão, mas isso só dura um segundo, assim como o alvo.



8

Descobrir que os projéteis de grosso calibre atravessam até mesmo paredes de tijolos. Não há sensação de poder maior que perceber que há um inimigo escondido atrás da parede, atirar às cegas e, ao verificar, descobrir que o sujeito não teve chances.



7

Ver o céu ficar negro após um bombardeio, quando uma nuvem de poeira bloqueia o Sol. É uma sensação de que o apocalipse chegou, ainda mais quando começa uma chuva da terra que subiu com a explosão.



6

Controlar o apoio aéreo e indicar alvos para explodir com mísseis não é novidade, mas ainda sim é poderoso. Destaque para conseguir mirar manualmente um disparo de GBU-24, e explodir dois tanques de uma só vez.

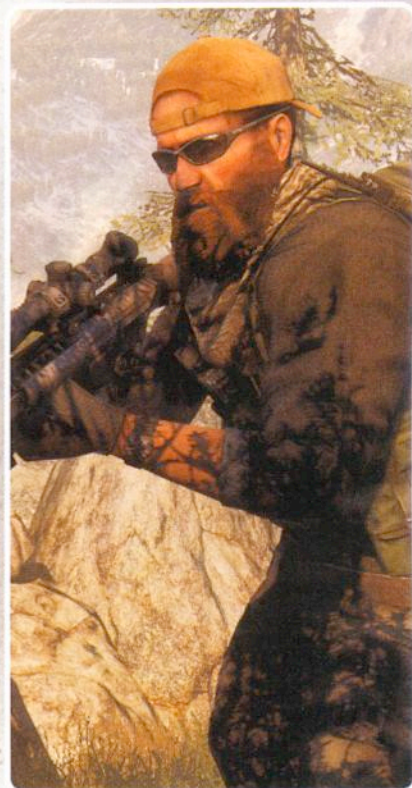


As montanhas estão cheias de terroristas que conhecem o lugar com a palma das mãos e conseguirão surpreendê-lo facilmente

vai gastar o seu tempo para apreciar a sensação de poder que o jogo transmite, principalmente com a possibilidade de atirar através das paredes. A inteligência artificial dos inimigos é muito boa e eles sempre optam por buscar abrigo atrás de objetos e paredes. É aí que você vai babar, quando, em um cálculo mental, fuzilar uma área da parede onde acredita estar seu alvo e ouvir um grito. Basta ir até lá para descobrir que, desta vez, não há para onde fugir, não há onde se esconder, desde que você tenha as armas certas. Mais legal ainda é contar com um equipamento de som adequado na sua sala e ouvir cada consequência dos seus disparos, como ricochete em metais,

pedrinhas caindo das paredes ou o desesperador estalo seco das balas no seu colete. A precisão dos disparos também é muito boa e poucas vezes as balas colidem com cantos de paredes, por exemplo, fazendo com que um disparo perfeito seja obstruído por um objeto que não está lá. Uma falha que ocorre mais frequentemente são quando rajadas horizontais não acertam seus alvos ou quando inimigos precisam de esforço demais para serem abatidos, mas nada tão frequente para preocupá-lo.

Porém, a situação muda completamente quando as fases saem das ruas para as → abertas, principalmente as montanhosas.



**1** Atravessar território afegão pilotando um helicóptero é tenso, ainda mais quando rastros de fumaça de lança-mísseis começam a sair de cavernas quase invisíveis. Felizmente, seu helicóptero é equipado com mísseis infinitos!



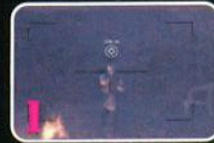
**2** Descobrir uma nova experiência ao jogar com fones de ouvido. O som dos disparos de todas as armas é absurdamente realista, assim como o resultado do impacto dos disparos nos mais diferentes objetos e materiais.



**3** O valor do patriotismo adquirido. Ficar cercado no fundo de um vale por duas centenas de terroristas e proteger os companheiros até que a cabana onde está seja transformada em uma churrasqueira é o momento mais tenso.



**4** Segurar uma granada ativada na mão o tempo suficiente para arremessá-la e fazer com que exploda entre dois inimigos sem ao menos encostar no chão. A matemática está a serviço dos vencedores nos campos de batalha.

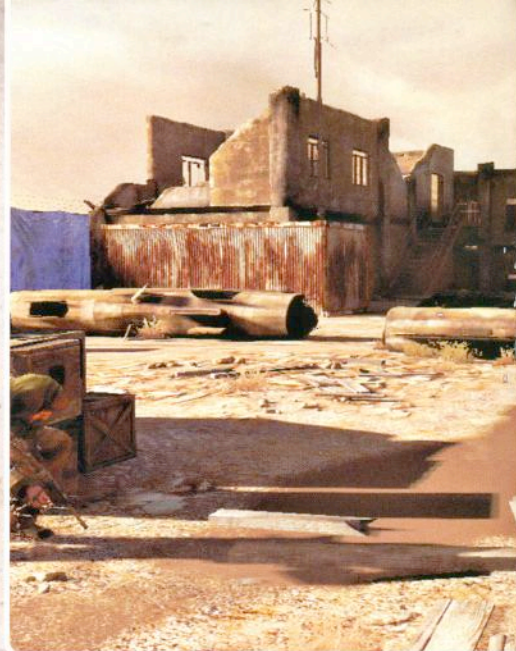


**5** O primeiro disparo com rifle de precisão a mais de 300 metros de distância. Calcular o tempo para acertar o alvo e acertar em cheio só não é mais legal do que ver a pobre vítima voar como se tivesse sido atingida por um míssil.

Acredite: seu equipamento não terá chances contra inimigos camuflados entre as rochas de um cenário onde a poeira embaça a sua visão. Tentar achá-los antes que chamem a atenção com um disparo é quase impossível, enxergá-los pela lente de sua arma, comprometida pela poeira, é pior ainda. Em muitas situações, resta buscar abrigo e calcular a origem dos disparos... Ou usar uma granada. Mas elas não são infinitas.

E é exatamente quando você estiver em um ambiente no qual não tem o controle que vai lembrar do que falamos acima, dos projéteis que atravessam paredes, mas não vai achar mais tão legal. Você vai passar por cercos tão infernais que, em um momento marcante, você e seu grupo vai ficar acuado em uma cabana

cercada por morros e vai assistir, em desespero, às paredes caírem em uma chuva de disparos dos inimigos. Se a EA LA visse o potencial dessa situação em especial e a replicasse em diversas opções, de formas diferenciadas, *Medal of Honor* estaria muito perto de ser *Call of Duty*. Há tantos méritos, como o Sol ficar obstruído por uma nuvem de poeira após uma grande explosão, pilotar um helicóptero para devastar uma base inimiga com rajadas de .50 ou mísseis, a luz passando por janelas e frestas nas paredes, a tensão do silêncio após desembarcar com o seu time de um helicóptero no meio do deserto... *Medal of Honor* possui inúmeras qualidades isoladas, que apenas precisavam ter elos melhores para tornar a ação ininterrupta. A impressão que passa é que apenas faltou um bom diretor para orientar e tornar a ação mais... cinematográfica.



## TIER 1



Terminar o modo história de *Medal of Honor* pode ser considerado, na verdade, uma iniciação para provar que você pode encarar o modo Tier 1. Trata-se de uma modalidade exclusivamente online, mas, ainda sim, sem a presença de outros jogadores.

O Tier 1 oferece as mesmas fases do jogo para que você possa revisita-las com o objetivo de encerrar os percursos no menor tempo possível. Parece um Time Attack convencional... Mas é muito mais cruel do que isso. Além de jogar com pressão do relógio, não há checkpoints para salvar o seu progresso e, se morrer no caminho, terá que recomeçar do início.

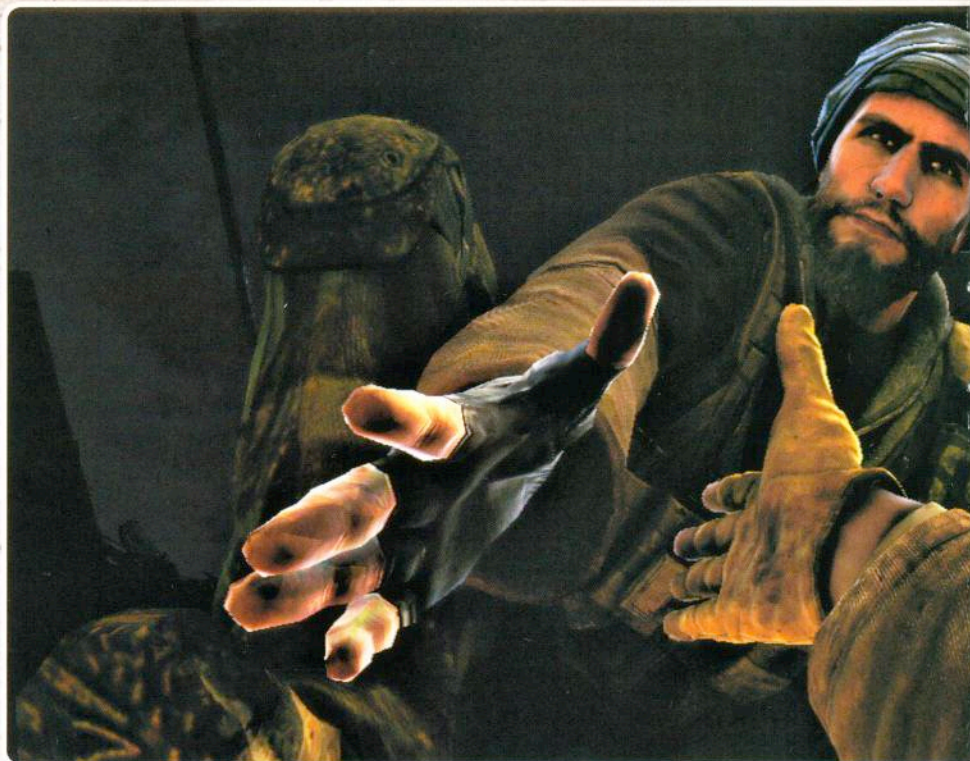
E não é só isso: o nível de dificuldade do Tier 1 é bastante elevado, a energia do seu personagem recupera mais devagar, não é permitido bancar o pidão e pegar munições com os seus aliados, o sistema de mira semiautomático é desativado e a cruz auxiliar da mira é desligada. Deu para perceber que é uma brincadeira exclusiva para os jogadores mais hardcore possíveis e, mesmo entre eles, indicado para aqueles acostumados a passar muitas horas em treinos e repetições para melhorar seu desempenho.

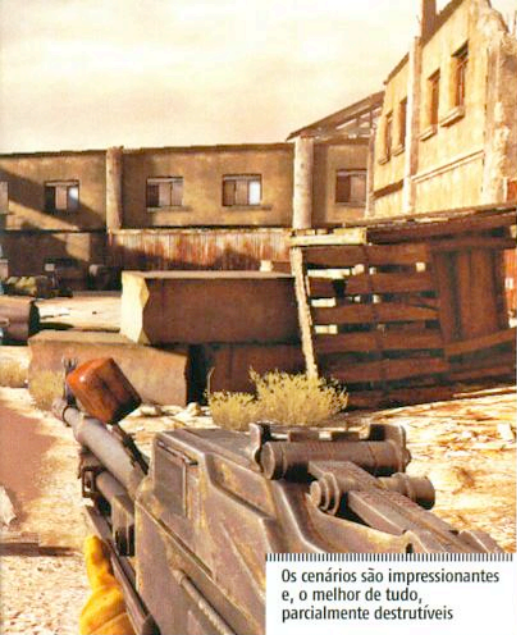
Para cooperar (ou desafiar mais ainda), há certas avaliações chamadas "Skill Kills" que vão congelar o tempo quando você eliminar seus oponentes com talento. A lista de Skill Kills é exigente:

- Um disparo na cabeça de um alvo (headshot) = dois segundos de bônus;
- Três disparos na cabeça em uma sequência = cinco segundos de bônus;
- Um ataque físico (melee) = dois segundos de bônus;
- Três ataques físicos em dez segundos = seis segundos de bônus;
- Matar dois inimigos com um só disparo = seis segundos de bônus;
- Eliminar cinco inimigos em 15 segundos = cinco minutos de bônus.

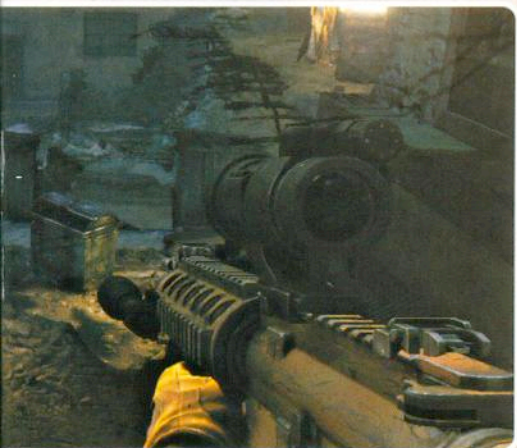
## APENAS HOMENS

Em combate, você alterna o controle entre dois grupos militares, vezes jogando com o militar Adams, vezes com Rabbit. Ambos seguem com seus grupos e você não tem opção de controlar os demais agentes. Em algumas situações, você pode contar com a orientação por rádio para seguir por um estágio incógnito em vez de ativar o modo Rambo ("Eles não estão vendo você, siga em frente agora!"). A comunicação por rádio, → junto com uma ótima trilha sonora,





Os cenários são impressionantes e, o melhor de tudo, parcialmente destruíveis



Os aliados não são os mais eficientes, mas vão salvar a sua pele diversas vezes

 20/280

## ARSENAL [QUASE] DE VERDADE

Um dos aspectos mais impressionantes de *Medal of Honor* é a pesquisa feita para a construção das armas usadas pelo exército e pelos terroristas. Os modelos foram reconstruídos respeitando cada um dos seus pequenos detalhes e você pode enxergar até mesmo os arranhões de uso. Os produtores também estudaram as características dos disparos de cada arma para reproduzir adequadamente os estragos que cada uma é capaz de causar. O próximo passo para a série é permitir o uso de ajustes de mira de algumas armas, como os rifles de precisão, por exemplo. Veja a seguir algumas armas que conseguem convencê-lo, no jogo, de que você está carregando algo realmente mortal.



### 870 MCS

Escopeta americana criada em 1951, a versão 870 MCS (Modular Combat Shotgun) é versátil e pode ser montada em até três modelos distintos

### AK-47

Rifle de assalto criado na União Soviética em 1944, e incorporado às forças armadas cinco anos depois

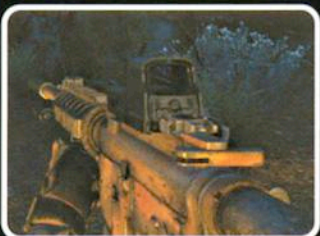


### DRAGUNOV SVD

Rifle sniper semiautomático criado na União Soviética em 1963. O modelo SVD teve seu design elaborado pelo russo Yevgeny Dragunov

### G3A3

Rifle de batalha criado na Alemanha Oriental na década de 1950 pela fabricante Heckler & Koch GmbH (H&K)



### M4

Carabina criada nos EUA em 1997. Possui diversas variantes e opções de tiro semiautomático e manual

épica como um *Medal of Honor* deve ser, mantém o clima. Você pode pedir munição emprestada, desde que não tenha trocado suas armas oficiais por armamentos terroristas. E esse é o máximo da interação com os seus companheiros.

Há sinceridade na "interpretação" dos seus aliados, pois não parecem atores que nos conquistam com frases de efeito, e até chegam a convencer de seu medo e preocupação com brincadeiras breves. É o exemplo de uma fase onde o grupo está tenso, em um helicóptero de transporte, e um dos soldados percebe como aquela cena parece com o famoso desembarque do Dia D nas praias da Normandia e, imediatamente, pede para trocar de lugar com um companheiro que senta mais ao fundo. Todos riem, mas logo nota-se o medo de que a comparação faz sentido. Em *Call of Duty*, os soldados são o símbolo perfeito da coragem, da devoção, e seus movimentos são calculados, minuto a minuto, para nos conquistar, para nos fazer soldados... E nos conquistaram com perfeição até agora. Em *Medal of Honor*, os soldados não nos conquistam... mas talvez seja essa a intenção, mostrar homens que não são imbatíveis, não são os melhores do mundo, não são carismáticos como Bruce Willis, mas que ainda seguem em frente apesar de tudo e torcem pela salvação quando um certo talibã parece conduzi-los à morte certa.

No fim das contas, após seis horas de jogo até chegar aos créditos finais, *Medal of Honor* ofereceu muito mais do que esperávamos, com seus belos cenários, sistema de pontaria e colisão competentes (salvas raras falhas), ritmo de ação muito bom (torçemos para que intensifique na próxima versão), uma trilha sonora fantástica e, o mais notável, efeitos sonoros reais e as armas mais realistas que já vimos. *Medal of Honor* pode não ter vencido *Call of Duty* desta vez, mas provou que a série da Activision não é mais uma soberana solitária. ■

AVALIAÇÕES

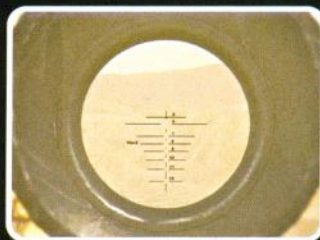
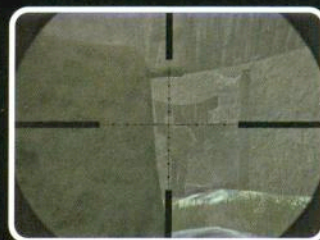
TÉCNICA	Gráficos	★★★★★
	Controle	★★★★★
	Áudio	★★★★★
	Replay	★★★★★
	Acabamento	★★★★★
Dificuldade	★★★★★	
TIRO (FPS)	Arsenal	★★★★★
	Design de cenários	★★★★★
	Inteligência artificial	★★★★★
	Multiplayer (não foi testado)	★★★★★
	Sistema de danos	★★★★★

NOTA

8,0

ARSENAL [QUASE] DE VERDADE

**M10**  
Rifle sniper semiautomático criado nos EUA em 2007 e usado nas guerras do Afeganistão e do Iraque



**M249 SAW**  
Versão americana da metralhadora belga FN Minimi, modelo Squad Automatic Weapon (SAW), usada pelas Forças Armadas Especiais Americanas

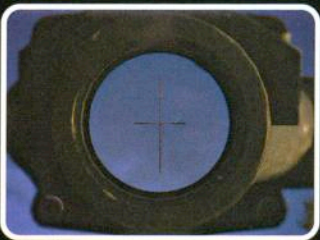


**MP7A1**  
Submetralhadora alemã criada em 2001 e redesenhada dois anos depois, adaptada para ser mais eficiente na perfuração de colete à prova de balas



**PKM**  
Metralhadora criada na União Soviética na década de 1960. Devido à sua potência, era muito usada na linha de frente de infantaria

**M4 CQBR**  
CQBR (Close Quarters Battle Receiver) é um rifle de assalto criado em 1999, uma variação do modelo M4



**M14 EBR**  
Arma sniper Mark14 Enhanced Battle Rifle (EBR) criada nos EUA em 2001 a pedido das Forças de Operações Especiais da Marinha Americana

# F1 2010

O melhor jogo de Fórmula 1 de todos os tempos POR RODRIGO GUERRA



Vamos ter que procurar esse banco para cobrar pelo espaço de propaganda

**LANÇAMENTO NACIONAL**

## FICHA TÉCNICA



**Produtora:**  
Codemasters  
**Distribuidora:**  
WB Games  
**Gênero:**  
corrida  
**Jogadores:** 1 a 12  
**Online:** sim

**Q**uem não se lembra dos tempos áureos da Fórmula 1 quando Senna era piloto? O herói nacional arrancava pessoas da cama para ver as corridas do autódromo de Suzuka no Japão e Melbourne na Austrália e acompanhar, curva a curva, cada detalhe, cada disputa dele com Alain Prost ou Nigel Mansell. Depois de sua partida prematura, vieram as promessas como Barrichello e Massa, excelentes pilotos, mas que ainda não se sagraram campeões. Digamos que o mesmo aconteceu com o campeonato na sua versão digital – *Formula 1 Championship Edition* é muito bom, mas não é excelente.

Agora, a Codemasters trouxe um campeão, um jogo que realmente faz jus à franquia mais famosa do automobilismo e não nos tira da cama – ele não nos deixa ir deitar.

O mote aqui é fazer com que o jogador se sinta dentro do universo da categoria. Assim que começa, você é colocado na frente de uma coletiva de imprensa, apresentando-se para uma nova carreira no circo da Fórmula 1. As perguntas são simples, mas ajudam a traçar o seu perfil e calcular como serão as primeiras reações de seu colega de equipe. Passando dessa parte, você escolhe uma das escuderias menos abastadas, por assim dizer, como a Lotus ou a Toro Rosso. Com elas, você vai dar seus primeiros passos, descobrir como funcionam as coisas na Fórmula 1.

Mas antes de colocá-lo na pista, *F1 2010* o leva para dar uma volta nos bastidores e aproveitar para mostrar o sistema de menus, que são navegados pelo seu piloto com visão em primeira pessoa – bem similar ao apresentado em *DIRT 2*. Mas, por mais divertido que seja, é bom prestar atenção nessa introdução, pois muitos elementos

não são intuitivos. Escolher uma corrida rápida, por exemplo, fica no menu Grand Prix e partir para a corrida é uma opção do menu Engineer. Deixando isso de lado, todo o resto é mais simples do que parece.

## SIMULAÇÃO NA MEDIDA

Antes do lançamento de *F1 2010*, os previews diziam que este jogo seria um misto de simulação com corridas arcade. E é exatamente isso o que a Codemasters apresenta: todas as minúcias de um jogo que tenta imitar a realidade em conjunto com o descompromisso e a diversão elevados a um nível superior.

Para determinar o nível de simulação, basta o jogador determinar a dificuldade. Nos níveis Easy e Normal, os danos causados por batidas não chegam a prejudicar muito a direção, tão pouco é necessário ser um piloto experiente para chegar em primeiro lugar por causa dos diversos assistentes de direção, como a frenagem automática e o controle de estabilidade. Além disso, o game conta com o sistema Flashback, introduzido em outros jogos da →





Ultrapassagens perigosas podem render uma penalidade, então tente não se precipitar



Codemasters. Com ele, caso algum erro seja cometido, é possível voltar alguns segundos para retomar a direção e acertar o caminho.

Mas a história muda de figura quando as dificuldades mais elevadas são selecionadas. Nelas, o jogador não tem acesso a nenhum dos recursos facilitadores, além de ter um cuidado especial para fazer ajustes no carro antes de cada competição. E ajustes não faltam: desde o giro do motor para troca de marchas até o grau de inclinação das asas.

Nas corridas, não é diferente. Na pista, existem os indicadores de traçado e frenagem, ajudando quem nunca encostou em um jogo do gênero – e até alguns veteranos. Mas isso não quer dizer que chegar em primeiro é mamão com açúcar.

Para fazer as curvas, é preciso seguir as regras de tangência e física, sem falar que é necessário prestar atenção na aceleração para conter o desgaste de pneus. Outros fatores como o clima interferem profundamente na forma com que o carro se comporta na pista. Para fazer as curvas nesses casos, é necessário dosar a aceleração para o carro não sair girando, sem falar que a visibilidade é prejudicada ao ficar próximo a um carro.

Durante as corridas, é muito importante ter atenção a tudo, como, por exemplo, fazer ultrapassagens durante a bandeira amarela (que indica que um acidente aconteceu na pista), tocar no carro adversário ou mesmo impedir a saída de um adversário dos boxes. Ou seja, o game é desafiador, não importando qual o grau de experiência do jogador e, no final das contas, é isso que realmente diverte.

### BEM, AMIGOS...

A dinâmica das corridas segue o padrão da Fórmula 1, com treinos livres, classificatórios e a própria disputa em si. Nos dois primeiros casos, a participação não é obrigatória, entretanto, nessas fases, o jogador é contemplado com objetivos que melhoram o desempenho do carro, como freios que respondem mais rápido, um novo motor de arranque e até um motor mais potente.

O início de cada corrida é sempre desafiador, seja para quem consegue fazer um bom tempo para largar na pole position. Quem sai atrás tem a dificuldade de não esbarrar em nenhum outro competidor, quem está à frente precisa se preocupar em



A corrida noturna de Singapura desafia pelas curvas fechadas

não perder posições. No final da corrida, vem a satisfação por terminar a prova, seja na posição esperada pela equipe, seja ficando bem mais adiantado, no pódio – em outros casos, sempre existe a opção de começar novamente, mas com mais experiência de corrida. Pena que o título não tem a consagrada cena do estouro de champanhe, mas nem tudo é perfeito.

Por falar em imperfeições, é preciso ser muito chato para reparar em certos descuidos da Codemasters. Dentro da pista tudo é muito bonito, com detalhes que somente quem esteve dentro de um traçado pode perceber. Existem alguns engasgos quando muitos carros estão na tela ou quando a chuva está muito forte. Também é perceptível alguns detalhes do cenário em baixa definição, como os prédios e casas que ficam nos arredores do autódromo de Interlagos. Mas ficar reparando nessas imperfeições é caçar pelo em ovo. Tudo isso também vale para as disputas online, que aceitam até 12 jogadores, a exceção é que nessa modalidade não existe a parte de treino livre. O posicionamento dos carros é determinado pelo nível do jogador, assim o mais experiente sai atrás e quem ainda é novato tem a chance de não comer poeira logo na primeira curva.

Entretanto, não existem muitos modos de corrida para o multiplayer, há apenas uma corrida simples e um modo de campeonato curto. Não que no universo da Fórmula 1 caibam mais opções e modalidades, mas era de

se esperar alguma novidade, como uma corrida entre modelos clássicos e coisas do tipo – e que certamente vão aparecer em um conteúdo adicional por download.

A verdade é que, de longe, a Codemasters acertou em cheio com este título. Há anos os jogadores esperavam ver um game da franquia tão profundo e, ao mesmo tempo, tão acessível quanto este. Se você gosta de jogos de corrida, *FI 2010* vai mantê-lo entretido por muito tempo. O game largou na pole position, agora os outros títulos de corrida vão ter que correr atrás dele. →

### AVALIAÇÕES

TECNICA	Gráficos	★★★★☆
	Controle	★★★★★
	Áudio	★★★★☆
	Replay	★★★★☆
	Acabamento	★★★★☆
SIMULADOR	Dificuldade	★★★★☆
	Inteligência artificial	★★★★☆
	Opções de ajuste	★★★★☆
	Simulação mecânica	★★★★☆
	Sistema de danos (não tem)	★★★★☆
	Pistas/Veículos	★★★★★

NOTA

7,5



# GUIA DE TRAÇADOS CAMPEONATO 2010

O circo da Fórmula 1 2010 está montado. O campeonato estava em sua 16ª prova, no circuito de Suzuka no Japão com o campeonato acirrado entre Mark Webber e Lewis Hamilton brigando pelo título mundial. O mesmo pode acontecer com os jogadores que se aventurarem em *F1 2010*. Para conhecer um pouco mais do jogo, veja a seguir uma relação com as 19 provas que estão no calendário do campeonato mundial.

## GRANDE PRÊMIO DO BAHREIN

- Distância: 6,299 km
- Número de voltas: 49
- Volta mais rápida: 1:58.287 (Fernando Alonso em 2010)



O circuito do Oriente Médio tem uma das pistas mais longas do campeonato. O calor é um dos principais desafios dos competidores. Na Fórmula 1 desde 2004, o GP de Bahrein foi vencido duas vezes por Felipe Massa e três por Fernando Alonso.

## GRANDE PRÊMIO DA AUSTRÁLIA

- Distância: 5,303 km
- Número de voltas: 58
- Volta mais rápida: 1:24.12 (Michael Schumacher em 2004)



O GP da Melbourne é o segundo do país a estar da Fórmula 1, que até 1995 era realizado na cidade de Adelaide. Marcado por ser um circuito de rua e por ter apenas uma longa reta, a prova é um grande desafio para os pilotos que raramente passam dos 300 km/h.

## GRANDE PRÊMIO DA MALÁSIA

- Distância: 5,543 km
- Número de voltas: 56
- Volta mais rápida: 1:34.223 (Juan Pablo Montoya em 2004)



Diferente do GP da Austrália, o GP da Malásia tem muitas retas e curvas de alta velocidade. O GP tem como principal diferença a corrida no final da tarde. Nos dias de Sol, o final da prova é marcado com os corredores correndo com mais cautela por causa do crepúsculo.

## GRANDE PRÊMIO DA CHINA

- Distância: 5,451 km
- Número de voltas: 56
- Volta mais rápida: 1:32.238 (Michael Schumacher em 2004)



O circuito de Xangai tem uma das maiores retas do campeonato, mas também tem as curvas mais fechadas da categoria. Nos sete anos em que está presente na Fórmula 1, foram sete vencedores distintos, mostrando que a combinação entre piloto e carro deve estar em perfeita sintonia.

## GRANDE PRÊMIO DA ESPANHA

- Distância: 4,655 km
- Número de voltas: 66
- Volta mais rápida: 1:21.670 (Kimi Raikkonen em 2008)



O circuito de Catalunha é um dos mais

conhecidos do campeonato da Fórmula 1 e inicia a temporada da categoria na Europa. O traçado também é utilizado na pré-temporada para fazer os testes de campo com os carros por misturar curvas de alta e baixa velocidade.

### GRANDE PRÊMIO DE MÔNACO

- Distância: 3,340 km
- Número de voltas: 78
- Volta mais rápida: 1:14.439 (Michael Schumacher em 2004)



A prova mais charmosa do automobilismo fica no principado de Mônaco e tem como um dos principais diferenciais os poucos pontos de ultrapassagem. O circuito de rua também tem um túnel no qual os corredores passam a mais de 260 km/h.

### GRANDE PRÊMIO DA TURQUIA

- Distância: 5,338 km
- Número de voltas: 58
- Volta mais rápida: 1:24.770 (Juan Pablo Montoya em 2005)



O primeiro circuito com direção anti-horária, também é marcado com uma das curvas mais complexas da categoria. Mesmo assim, os carros conseguem alcançar a absurda velocidade de 330 km/h no final da reta oposta.

### GRANDE PRÊMIO DO CANADÁ

- Distância: 4,361 km
- Número de voltas: 70
- Volta mais rápida: 1:13.622 (Rubens Barrichello em 2004)



Cercado por lagos calmos, o circuito Gilles Villeneuve é um dos mais tradicionais da categoria. O lado norte do circuito é marcado por ser quase em linha reta enquanto a ala sul possui as curvas mais complexas do traçado.

### GRANDE PRÊMIO DA EUROPA

- Distância: 5,419 km
- Número de voltas: 57
- Volta mais rápida: 1:38.683 (Timm Glock em 2009)



O circuito de Valência na Espanha usa as ruas da área da marina e tem 25 curvas. Mesmo assim, a velocidade média do traçado é de 200 km/h e chega a alcançar 320 km/h no final da reta oposta.

### GRANDE PRÊMIO DA INGLATERRA

- Distância: 5,891 km
- Número de voltas: 57
- Volta mais rápida: 1:30.874 (Fernando Alonso em 2010)



O circuito de Silverstone marcou a primeira corrida da Fórmula 1, em 1950; era uma área rural e, hoje, um dos locais mais visitados da Grã-Bretanha. O circuito foi um aeroclube antes da Segunda Guerra Mundial e, por isso, possui cinco retas, o que a torna uma das pistas mais rápidas da categoria.

### GRANDE PRÊMIO DA ALEMANHA

- Distância: 4,574 km
- Número de voltas: 67
- Volta mais rápida: 1:13.780 (Himi Raikkonen em 2004)



O formato de bota do circuito de Hockenheimring traz uma longa reta, a Parabolika, cercada por uma floresta. A velocidade média de 220 km/h exige muito do motor dos carros e da perícia do piloto.

### GRANDE PRÊMIO DA HUNGRIA

- Distância: 4,381 km
- Número de voltas: 70
- Volta mais rápida: 1:19.071 (Michael Schumacher em 2004)



O circuito Hungaroring foi palco de corridas famosas como a vitória de Thierry Boutsen em cima de Ayrton Senna por apenas três centésimos. A pista com muitos pontos de ultrapassagem mostra que a F1 é uma das categorias mais emocionantes do automobilismo.

### GRANDE PRÊMIO DA BÉLGICA

- Distância: 7,004 km
- Número de voltas: 44
- Volta mais rápida: 1:45.108 (Himi Raikkonen em 2004)



A prova da Bélgica usa uma estrada estreita da região de Spa-Francorchamps e abriga a famosa curva Eau Rouge, um mergulho que separa uma descida e subida a toda velocidade. O circuito é o mais longo do campeonato com sete quilômetros de pista misturando retas e curvas desafiadoras.

### GRANDE PRÊMIO DA ITÁLIA

- Distância: 5,793 km
- Número de voltas: 53
- Volta mais rápida: 1:21.046 (Rubens Barrichello em 2004) →





Os replays de F1 2010 tentam seguir os mesmos ângulos mostrados nas transmissões das corridas pela televisão

O tempo imbatível de Rubens Barrichello mostra que a experiência conta, e muito, no circuito de Monza. A prova mescla retas e chicanes que desafiam os pilotos. Por esse motivo, a pista também tem um triste recorde de números de acidentes em sua história.

**GRANDE PRÊMIO DE CINGAPURA**

- Distância: 5,073 km
- Número de voltas: 61
- Volta mais rápida: 1:45.599 (Himi Raikkonen em 2008)



O primeiro circuito da categoria a ser disputado durante a noite é um enorme desafio para os competidores da Fórmula 1. As curvas fechadas dessa prova de rua exigem que o piloto equilibre a alta velocidade e a precisão para sair vitorioso.

**GRANDE PRÊMIO DO JAPÃO**

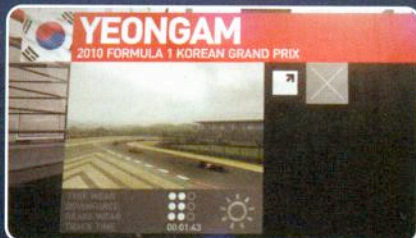
- Distância: 5,807 km
- Número de voltas: 53
- Volta mais rápida: 1:31.540 (Himi Raikkonen em 2005)



O lar dos motores Honda e a prova que faz muitos fãs da Fórmula 1 acordarem no meio da madrugada para não perder uma curva sequer do GP do Japão. A prova é desafiadora, combinando retas e curvas que exigem um minucioso ajuste aerodinâmico do carro.

**GRANDE PRÊMIO DA COREIA**

- Distância: 5,621 km
- Número de voltas: 55
- Volta mais rápida: não definida



A prova que estreia este ano no circo da Fórmula 1 ainda precisa passar pela aprovação da FIA. O arquiteto Hermann Tilke desenhou o traçado e é tido como um dos mais equilibrados entre velocidade e pontos de frenagem.

**GRANDE PRÊMIO DA BRASIL**

- Distância: 4,309 km
- Número de voltas: 70
- Volta mais rápida: 1:11.473 (Juan Pablo Montoya em 2004)



O autódromo do bairro de Interlagos em São Paulo mistura subidas, descidas e curvas

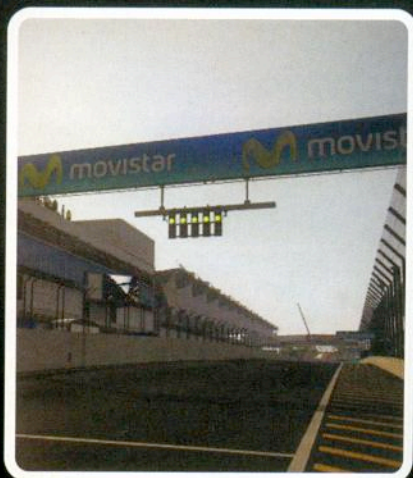
rápidas. É a pista com a volta mais rápida da categoria. O destaque fica, claro, para a curva do S do Senna, o maior campeão do automobilismo brasileiro e o sentido anti-horário da corrida.

**GRANDE PRÊMIO DE ABU DHABI**

- Distância: 5,554 km
- Número de voltas: 55
- Volta mais rápida: 1:40.279 (Sebastian Vettel em 2009)



O Oriente abriga a última corrida do ano, o circuito da crescente nação Abu Dhabi tem 20 curvas e tem o recorde de velocidade de 320 km/h do piloto alemão Sebastian Vettel. →

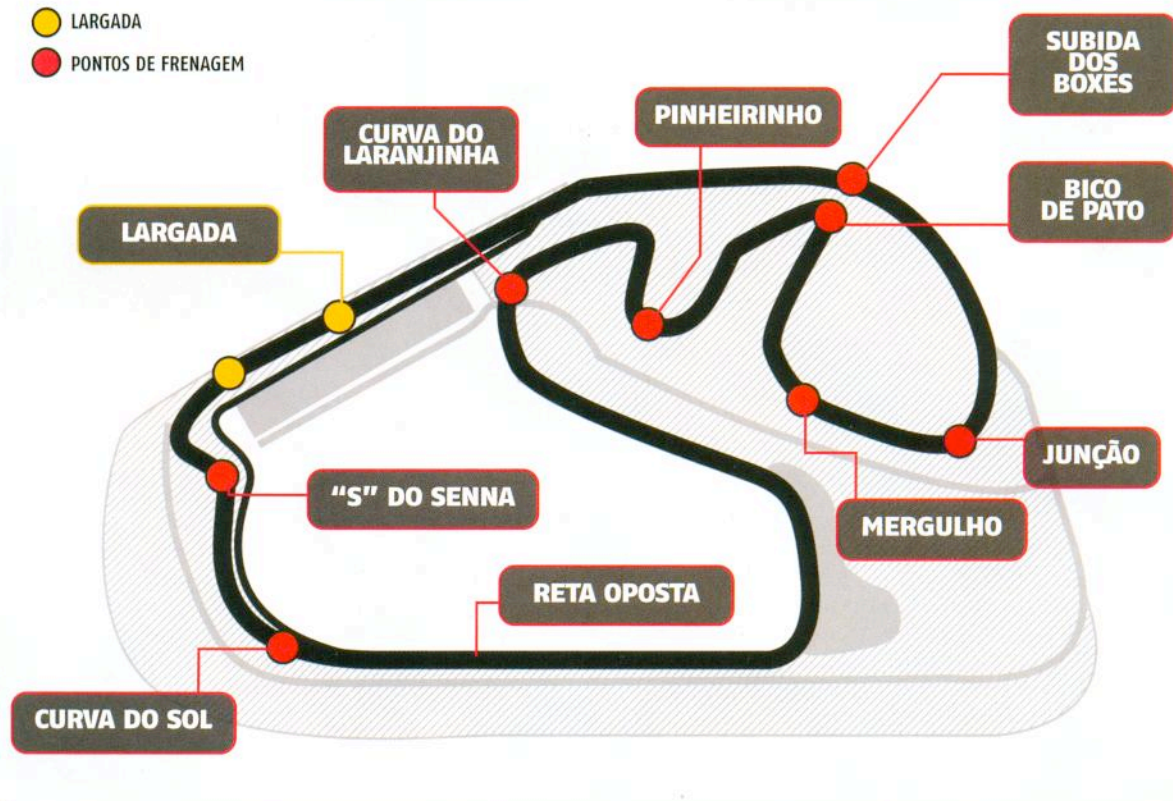


## CIRCUITO DE INTERLAGOS EM DETALHES

O AUTÓDROMO JOSÉ CARLOS PACE, MAIS CONHECIDO COMO INTERLAGOS, ESTÁ REPRESENTADO EM SEUS MÍNIMOS DETALHES EM F1 2010. OS CARROS CONSEGUEM FAZER UMA VOLTA NA PISTA DE 4,3 KM EM CERCA DE 1 MINUTO E 12 SEGUNDOS. O CIRCUITO COM SUAS SUBIDAS E DESCIDAS É UM DESAFIO A MAIS PARA O PILOTO E, POR ISSO, QUE ELE É TÃO DESAFIADOR. PARA DOMINAR CADA TRECHO DESSE DESAFIO, FIQUE LIGADO NOS PONTOS ABAIXO.

● LARGADA

● PONTOS DE FRENAGEM



### PONTO DE FIM DA RETA

Assim que passar da reta de chegada, seu carro deve estar alinhado do lado direito da pista e a velocidade do carro, em cerca de 310 km/h (pode variar para mais e para menos dependendo do carro). Assim que passar pelo último totem com propagandas, comece a frear para entrar no S do Senna.

O fim da reta é um dos locais mais difíceis para fazer uma ultrapassagem, portanto, só tente essa manobra se estiver certo de que vai conseguir passar pela curva sem encostar no adversário.

### S DO SENNA

As duas curvas estão em uma descida, o que dificulta a vida. A primeira parte da curva deve ser contornada com velocidade em torno dos 100 km/h. Assim, o seu carro consegue fazer a segunda parte da curva acelerando.

### CURVA DO SOL

Esta curva pode ser feita com o pé em baixo. Mantenha o carro por dentro para que a inércia o leve para a reta oposta. O final da curva é um dos pontos mais largos da pista e é ótimo para fazer uma ultrapassagem.

### RETA OPOSTA

O final da reta oposta é o ponto que o carro consegue alcançar a velocidade máxima. Isso se deve à curva do Sol, que deixa o seu carro no ponto. O final da Reto Oposta é um bom ponto de ultrapassagem, pois a curva

pode ser contornada com velocidade até os 160 km/h. Depois disso, no meio da curva, pise fundo para chegar ao final da curva a 250 km/h.

### LARANJINHA

A curva do Laranjinha fica em uma subida e isso ajuda muito; é possível contorná-la somente soltando o acelerador. Não tente ultrapassar aqui, pois a visão é prejudicada e uma manobra errada pode levá-lo para fora da pista em um piscar de olhos. Sem falar que, no final da curva, existe o ponto mais complicado da pista: a curva do Pinheirinho.

### PINHEIRINHO

Para passar deste ponto (8), é necessário frear tanto, que o carro quase para (70 km/h). Só assim é possível fazer essa curva e entrar na descida para o Pinheirinho. A subida para o Bico de Pato é um outro ponto crucial, pois a curva do Pinheirinho é contornada na casa dos 100 km/h e o trecho é estreito, dificultando a vida de quem vem atrás, que fica sem ter por onde ultrapassar.

### BICO DO PATO

A curva mais fechada de Interlagos fica no topo de uma subida e termina em uma descida íngreme. A subida ajuda a redução de velocidade, mas é muito importante manter a tangência, pois a partir desse ponto a pista volta a abrir e liberando pontos de ultrapassagem abertos.



### MERGULHO

A curva do mergulho é uma descida íngreme que dá uma velocidade extra para o carro, a curva pode ser contornada soltando o acelerador por um breve momento (até o carro alcançar os 230 km/h) para entrar na última curva na qual é necessário frear, a Junção.

### JUNÇÃO

Assim que sair do mergulho, o carro estará a toda velocidade, acelere mais alguns metros e, logo em seguida, entre na Junção com velocidade em torno dos 130 km/h. Depois disso, é só acelerar pela subida em direção à reta final. ■



# PLAYSTATION love

Extravagante e sofisticado, controle de movimento da Sony chega para tentar arrebatrar uma fatia do mercado de jogos casuais POR GILSOMAR LIVRAMENTO E LEANDRO RODRIGUES

**E**m junho de 2009, durante a sua conferência na E3, a Sony anunciou o desenvolvimento do PlayStation Move. Na ocasião, a produtora japonesa precisava de resposta para o recém-anunciado projeto Natal, da Microsoft, agora chamado de Kinect. Com uma apresentação rápida, e com cara de improvisada, executivos da Sony deram espaço para desenvolvedores demonstrarem um periférico estranho, com uma bola luminosa na ponta que capturava movimentos. Apesar de muito semelhante ao controle do Nintendo Wii, o PlayStation Move prometia gráficos em alta resolução e uma precisão superior a de todos os seus concorrentes.

Agora, pouco mais de um ano depois do seu anúncio, e com um visual muito mais sofisticado, o PlayStation Move chegou à nossa redação. E o melhor de tudo, cumprindo tudo o que foi prometido e apagando a má impressão causada pelo SIXAXIS, primeira versão do controle de movimento do PlayStation 3, que deu lugar ao DualShock 3. Apesar de tudo isso, uma dúvida ainda pairava sobre nossas cabeças: seria o PlayStation Move a ferramenta necessária para a Sony cair, de vez, nas graças dos jogadores casuais? Confira nas próximas páginas o funcionamento do novo acessório, tire as suas principais dúvidas e descubra quais foram as primeiras impressões de jogos e expansões que usam o aparelho.



# Testes



## OS PRIMEIROS MOVIMENTOS

A primeira coisa que chama a atenção, sem mencionar a bola colorida no alto do Motion Controller, é a precisão absurda do novo aparelho. Seja nas movimentações laterais ou nas que utilizam o sistema de profundidade do ambiente, todos os movimentos são reproduzidos com extrema fidelidade. O que parece uma grande arma da Sony para mostrar o potencial do seu novo periférico pode, na verdade, ser um verdadeiro tiro no pé. Os jogadores mais experientes não sentiram dificuldade para executar movimentos em jogos de esporte ou ação, mas esse "excesso" de precisão assustou os jogadores casuais. Mirar uma flecha ou jogar um frisbee é algo assustador para

quem pega o controle pela primeira vez e não percebe que uma simples mudança no ângulo da mão interfere profundamente na ação reproduzida na tela.

Mas essa necessidade da Sony em transformar o PlayStation Move em uma espécie de bisturi virtual recompensa os jogadores mais aplicados. Controlar a direção de uma rebatida em uma partida de tênis de mesa ou até aplicar um efeito em uma dessas devoluções realmente é possível, o que aumenta a sensação de imersão. Em um arremesso de frisbee, como já citado, o ângulo que você posiciona a mão interfere diretamente na ação, facilitando a execução de manobras mais complexas em busca de um arremesso perfeito.

## INSTALAÇÃO E AJUSTES

Adaptado aos controles, é hora de instalar o PlayStation Move no console. Para começar a aproveitar o aparelho, é necessário, além do PlayStation 3 e do DualShock 3, ter o kit básico composto por: um controle de movimento (Motion Controller) e uma câmera (PlayStation Eye). A câmera deve ser conectada a uma das entradas USB do console e posicionada na parte de baixo ou na parte de cima do televisor. Com o controle de movimento, basta sincronizá-lo ao aparelho e jogar sem a presença de nenhum fio. Uma vez tudo instalado, é hora de ajustar o sistema, ou seja, calibrar o acessório para funcionar da melhor maneira possível para cada um dos jogadores. Nesse ponto, os jogadores menos experientes podem sofrer um pouco. Isso porque não existe um sistema padrão para calibrar os controles. Enquanto o menu do PlayStation 3 oferece um sistema de calibragem que apenas pede para movimentar o controle no eixo da bola de luz, games como o *Sports Champions* exigem que o jogador fique dentro de um quadrado virtual fazendo os movimentos que aparecem na tela, enquanto outros títulos solicitam que o jogador mantenha o Motion Controller apontado para a tela, com o gatilho pressionado. Além disso, no caso do *Sports Champions*, o sistema pede uma nova calibragem toda vez que o jogador troca de modalidade, mesmo que nada tenha mudado de uma partida para a outra.



## OS BOTÕES

A primeira diferença ao pegar o controle de movimento na mão é o posicionamento dos botões. O Motion Controller possui um novo botão (Motion) no centro do aparelho; ele funciona como um botão de confirmação nos jogos e também auxilia a calibrar em outros. Ao redor dele existem os já conhecidos **○**, **■**, **✕**, **▲** e nas laterais, o **START**, na direita e o **SELECT**, na esquerda. Além desses botões, existe o gatilho (trigger), na parte inferior do controle, que funciona como o antigo **R2**, só que agora chamado simplesmente de T. A adaptação é rápida para os jogadores que já estavam acostumados com o DualShock 3, com exceção dos dois últimos citados que estão em posições desconfortáveis e, felizmente, são solicitados raras vezes nos jogos testados pela redação. O Navigation Controller possui um botão analógico, além do **○** e do **✕**. No "ombro" do controle está posicionado o **L1** e, na parte inferior, assim como no Motion Controller, existe um gatilho (**L2**).



## MÚLTIPLA ESCOLHA

As coisas ficam mais divertidas quando entra em cena um segundo Motion Controller. Apesar de não ser obrigatório, algumas modalidades existentes no jogo *Sports Champions* oferecem a opção de jogar com um ou dois. Ao empunhar um arco e flecha, por exemplo, um aparelho controla a flecha e sua força; e o outro, a altura do arco e, por consequência, a mira.

Já em games como *Heavy Rain* e *Resident Evil 5: Gold Edition*, a presença de um

Navigation Controller se torna quase obrigatória. É com ele que controlamos os movimentos do personagem, deixando a tarefa de ações e mira com o Motion. Para quem não deseja investir na compra do Navigation logo de cara, existe a opção de usar o DualShock 3, segurando-o apenas com uma das mãos, algo que, além de desconfortável, não é possível para jogadores canhotos, que são obrigados a comprar o Navigation Controller.

## SEM INTERFERÊNCIA

Durante os testes, uma vez a câmera configurada, a interferência é zero. Graças à esfera luminosa na frente do Motion Controller, a câmera recebe o sinal em quase todas as opções. Mesmo que alguém passe na frente do receptor, o sinal não é interrompido. O sinal só some caso a bola saia totalmente do campo de visão da câmera ou a fique totalmente coberta por um algum tempo. De qualquer forma, fica evidente que o conjunto câmera e ponto luminoso funciona perfeitamente.



### UM GATILHO

**O TAL BOTÃO "T":** Esse botão é o que você mais vai usar em todos os jogos que utilizam o controle de movimento. Ele ganha tanta, ou mais, importância que o **✕** no DualShock 3. Isso porque, em jogos de tiro, é ele que passa a sensação de empunhar uma arma. Aqui no Motion Controller, o gatilho consegue ser mais anatômico que o controle padrão do PlayStation 3.



### MOVE BUTTON

**PODE SE ACOSTUMAR**  
Se você resolveu entrar de cabeça nos jogos que utilizam controle de movimento, vai se acostumando com esse novo botão dos Posicionado na parte central do acessório, ele funciona como um botão de confirmação do aparelho. Utilizado nos menus do PlayStation 3, nas escolhas do jogo e também na hora de calibrar o aparelho.



# Jogos

Junto com o PlayStation Move, vários jogos foram lançados ou ganharam patch para se adaptarem ao aparelho. Confira as nossas primeiras impressões:



## RESIDENT EVIL 5: GOLD EDITION

Aplicar o novo controle de movimento em jogos convencionais nem sempre significa melhorar a experiência

### SIMULAÇÃO DE MOVIMENTOS

Exceto apontar e atirar, os demais comandos são pouco práticos e causam certa confusão na hora do desespero de encarar vários inimigos simultâneos. Isso sem contar a dor no pulso, por empunhar o Motion reto por muito tempo.

### TEMPO DE RESPOSTA

Rápido e eficaz, com direito a grande sensibilidade na hora de mirar e, vez ou outra, pode calhar de recalibrar o controle.

### FACILIDADE PARA PRINCIPIANTES

Independentemente de ser jogador hardcore ou casual, vai ocorrer a dificuldade inicial de se adaptar à nova proposta dos comandos. Mesmo com o costume, ainda periga de se atralhar diante de vários inimigos.



## HIGH VELOCITY BOWLING

Se com o controle normal já era bom, com um controle que assimila movimentos reais fica ainda mais divertido e viciante. Se tiver uma TV 3D então, melhor

### SIMULAÇÃO DE MOVIMENTOS

Se tiver um bom espaço na sua sala, pode imitar até aquela caminhada antes do arremesso, pois tudo flui naturalmente. Aplicar efeito na bola é uma questão de virar o pulso na hora do arremesso.

### TEMPO DE RESPOSTA

Rola um atraso de meio segundo que só afeta um pouco na aplicação de força e efeito em estágios mais avançados, nos quais a precisão faz toda a diferença.

### FACILIDADE PARA PRINCIPIANTES

Bem intuitivo, principalmente por não usar quase nenhuma combinação de botão. É só travar a mira, fazer o movimento de arremesso aplicando a força que achar necessária e soltar o botão.



## HUSTLE KINGS

Atualização não consegue cumprir objetivo e deixa o jogo mais complexo

### SIMULAÇÃO DE MOVIMENTOS

Movimentar o taco em busca do melhor ângulo exige uma boa dose de paciência. Mas nem de perto o game consegue passar a sensação de que você está jogando sinuca. Principalmente na hora da tacada, quando a posição não ajuda.

### TEMPO DE RESPOSTA

A resposta do controle é imediata e precisa, a ponto atralhar de tão sensível. Depois de estabelecida a posição, é necessário apertar o botão Move para fixar a câmera e, partir para o movimento de uma tacada real, estabelecer a força.

### FACILIDADE PARA PRINCIPIANTES

O que pode parecer bastante intuitivo, torna-se uma tortura graças à grande quantidade de opções. Mesmo que você queira, é impossível chegar e realizar a tacada.

### O PATCH

King Hustle funcionava melhor antes do patch; controlar os ângulos e efeitos da bola é muito mais simples nos analógicos do DualShock 3.



## TUMBLE

Uma excelente experiência na arte de brincar e interagir com objetos tridimensionais. Movimentos simples e diversos desafios

### SIMULAÇÃO DE MOVIMENTOS

Manipular objetos do jeito que bem entender é muito bacana, principalmente quando isso se reflete quase perfeitamente ao girar ou empurrar/puxar objetos.

### TEMPO DE RESPOSTA

Os comandos são rápidos e muito precisos, independentemente de o seu movimento ser brusco ou minimalista.

### FACILIDADE PARA PRINCIPANTES

É uma volta à infância para brincar de Blocos de Montar: a curiosidade o motiva a manipular objetos tridimensionais e lidar com profundidade e rotação, só que há uma injeção de cavalariagem de diversão extra.



## RACQUET SPORTS

Demonstração é a que mais apresentou atrasos nos movimentos

### SIMULAÇÃO DE MOVIMENTOS

Esportes com raquetes são os que se adaptam melhor aos controles de movimento. A sensação é perfeita, como se estivéssemos jogando de verdade. Inclui até mesmo a dor no braço no outro dia.

### TEMPO DE RESPOSTA

Nas duas modalidades disponíveis na demo (Tênis e Badminton), o game possui um atraso na resposta de cerca de meio segundo. Pode parecer pouco, mas atrapalha.

### FACILIDADE PARA PRINCIPANTES

Totalmente intuitivo. Qualquer um que colocar a mão no controle já sai jogando sem problema algum.



## HEAVY RAIN

Jogo conseguiu ficar ainda mais intuitivo que a versão original

### SIMULAÇÃO DE MOVIMENTOS

Se realizar os movimentos com o DualShock 3 já era considerado intuitivo, agora as coisas ficaram ainda melhores. Para abrir o chuveiro, por exemplo, basta girar o punho com o Motion Controller ou então empurrar e puxar o controle para abrir uma porta. Quase perfeito.

### TEMPO DE RESPOSTA

Os controles são precisos, respondem imediatamente. Sem nenhum atraso.

### FACILIDADE PARA PRINCIPANTES

O jogo, que na sua versão original não era exclusivo para os mais experientes, agora ficou ainda mais simples.

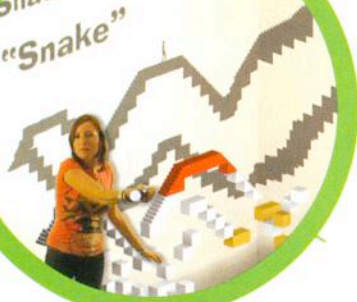
## NAVEGAÇÃO MENU

Durante a navegação no menu do PlayStation 3, também é possível utilizar o Motion Controller. Para isso, basta segurar o gatilho e movimentar o acessório na direção que você deseja. Ou então utilizar o Navigation, como se estivesse com o controle DualShock 3. O controle ainda funciona como um mouse durante a navegação por páginas da internet.

## AÇÃO RÁPIDA

A Sony traçou uma estratégia quase perfeita para o PlayStation Move. Desde o dia que o novo acessório chegou às lojas, vários games receberam atualização para utilizar a novidade. Ao contrário da maioria dos lançamentos, desta vez, a quantidade de jogos compatíveis com o periférico caçula vem aumentando rapidamente. E essa lista deve aumentar muito em breve.

Shadow Art  
"Snake"



## ECHOCHROME II

Um dos puzzles mais complexos do PlayStation 3 volta disposto a acabar com toda aspirina da sua casa

### SIMULAÇÃO DE MOVIMENTOS

*Echochrome II* transforma o Move em uma lanterna. Todo seu movimento interfere diretamente nas sombras das peças que estão na tela. A sensação é que realmente você controla toda a iluminação.

### TEMPO DE RESPOSTA

Como o jogo exige movimentos curtos e lentos, o Move caiu como uma luva para o game. Controlar as sombras e mudar a perspectiva do cenário é algo rápido e preciso.

### FACILIDADE PARA PRINCÍPIANTES

O jogo é complexo e não é o controle que vai facilitar a vida dos novatos no videogame. Mas o fato é que controlar a perspectiva com o auxílio do Move é algo bem mais simples que via analógicos.



## SPORTS CHAMPIONS

O melhor jogo do Move coloca todo mundo para fazer exercício

### SIMULAÇÃO DE MOVIMENTOS

Definitivamente, este é o jogo mais divertido e empolgante da primeira leva. Os minigames de arco e fecha, gladiador e pingue-pongue são os mais envolventes. Em alguns momentos, é possível sentir como se estivéssemos realmente praticando os esportes simulados.

### TEMPO DE RESPOSTA

Todos os movimentos acontecem quase que imediatamente. No minigame do pingue-pongue, por exemplo, a troca de rebatidas é frenética, com disputas acirradas.

### FACILIDADE PARA PRINCÍPIANTES

Tirando o problema do excesso sensibilidade que fica evidente no menu inicial do jogo, durante as partidas, a adaptação é rápida.

## ACESSÓRIOS E PACOTES ESPECIAIS



Com a chegada do Motion e Navigation Controller, ficou a cargo das produtoras agregar, ou não, novos modos de jogo que utilizem os acessórios. As opções são muitas e vão desde escolher apenas um controle de movimento até modos multiplayer, com quatro jogadores usando o conjunto de controles. É possível usar um Motion Controller para jogos multiplayer, em que cada jogador terá sua vez de usar o acessório, participar de disputas em modo competitivo e até cooperativo.

O PlayStation 3 é capaz de suportar até sete periféricos simultâneos, dos quais quatro Motion Controller. Assim restam as possibilidades: dois jogadores podem usar dois Motion Controller cada; quatro jogadores podem usar um Motion Controller cada; três jogadores podem usar a combinação Motion + Navigation Controller cada. A jogatina entre amigos fica bem melhor, mas a diversão tem preço. Confira as opções:

#### MOTION CONTROLLER

• Valor: US\$ 49,99

#### NAVIGATION CONTROLLER

• Valor: US\$ 29,99

#### PLAYSTATION MOVE CHARGING STATION

Permite recarregar dois dispositivos simultâneos sem necessidade de usar entradas USB do PlayStation 3.

• Valor: US\$ 29,99

#### PLAYSTATION EYE CAMERA

• Valor: US\$ 39,99

#### MOVE BUNDLE

• Inclui: 1 jogo *Sports Champions*, 1 Eye Camera, 1 Motion Controller, 1 Disco Demonstrativo.

• Valor: US\$ 99,99

#### EYEPET BUNDLE

• Inclui: 1 jogo *EyePet*, 1 Eye Camera, 1 Motion Controller.

• Valor: US\$ 99,99

#### MOVE SPORTS CHAMPIONS BUNDLE

• Inclui: PS3 de 320 GB, 1 DualShock 3 Controller, 1 Motion Controller, 1 Eye Camera, 1 jogo *Sports Champions*, 1 Disco Demonstrativo, 1 cabo de força, 1 cabo AV e cabos USB.

• Valor: US\$ 399,99

## OPINIÃO DA GALERA

COLOCAMOS ALGUMAS PESSOAS QUE CIRCULAM AO REDOR DA NOSSA REDAÇÃO PARA TESTAR O MOVE

MARCO CIVIATI –  
EDITOR REVISTA VIDEOSOM  
JOGADOR CASUAL

"O Move me surpreendeu pela precisão na forma de interagir com os jogos. Funciona bem e é divertido. O único ponto chato é ter que calibrar o controle toda vez que resolver jogar."

NATHALIE FOLCO  
GAROTA PLAY

"O Move diverte, mas depois se torna mais fácil do que divertido. A sensibilidade do menu de escolha dos jogos é alta demais. Questão de pegar o jeito da coisa. Só não entendi porque calibrar os controles em todas partidas."

LUCAS CHAO  
SUPORTE TÉCNICO  
JOGADOR CASUAL

"O Move é muito confortável e têm a vantagem de não possuir nenhum fio. A câmera proporciona maior precisão do que o sensor infra-vermelho do Wii e permite mais movimentos."

VITOR TRITTO  
REDATOR REVISTA NGAMER  
JOGADOR HARDCORE

"A verdade é que o Move é o Wii High Res 2.0. Mas até parece que isso é um problema gigante e que ninguém vai jogar o bagulho por conta disso. O que importa é a diversão."

DIEGO PIRES  
REDATOR – REVISTA C.A.  
JOGADOR HARDCORE

"A diferença de precisão em relação ao Wii é o grande diferencial, isso fica mais evidente no Ping Pong, do *Sports Champions*, o game reconhece até os efeitos na bola, nas raquetadas."

FELIPE FUSCHINI  
EDITOR DE ARTE  
JOGADOR HARDCORE

"Sim, é verdade que é uma cópia do Wii. Mas os gráficos são melhores e, ao contrário do console da Nintendo, agrada até em jogos para o jogador Hardcore como *Resident Evil e Heavy Rain*."



**TOTEC**

Dois mil anos atrás, a luz e a escuridão travaram uma. Totec, líder do exército da luz, teve seus soldados dizimados por Xoloti, ser das trevas, que usou um espelho mágico para libertar criaturas lendárias. A batalha foi vencida quando Totec conseguiu aprisionar o inimigo no espelho mágico, vigiando o artefato na forma de uma estátua por toda eternidade. No tempo presente, ele volta à vida e isso significa que o mal, mais uma vez, está livre e precisa ser detido.

**LARA CROFT**

Durante outra de suas aventuras explorando ruínas na América Central, Lara encontra um antigo espelho em um templo maia. Ainda que ela apenas observe o artefato, um grupo de mercenários estava em seu encalço que tenta roubar o artefato e acaba por lançar uma antiga maldição: a liberdade de Xoloti, o guardião das trevas. Agora ela tem que correr contra o tempo para impedir que tal mal se propague pelo mundo.

**FICHA TÉCNICA**



- **Produtora:** Crystal Dynamics
- **Distribuidora:** Square Enix
- **Gênero:** ação
- **Jogadores:** 1 - 2
- **Online:** futuramente
- **Dublagem:** inglês

# LARA CROFT

## AND THE GUARDIAN OF LIGHT

Sai a ambientação 3D e entra a visão isométrica. O novo estilo de aventura de Lara Croft ainda surpreende com enigmas criativos e multiplayer **POR GILSON LIVRAMENTO**

**A**pós de quinze anos de jogos com ambientação 3D, Lara Croft, enfim, fugiu da mecânica estagnada para viver uma nova aventura, sob uma nova perspectiva, em *The Guardian of Light*, título que caminha em paralelo com a série *Tomb Raider*. A visão isométrica (posicionada em cima e distante do personagem, como em *Diablo*) combina com a jogabilidade simplificada e eficiente, tornando a aventura uma satisfação imediata. As fases, ainda que sejam lineares, oferecem estrutura e objetivos que tornam a progressão mais lenta, fazendo a primeira partida ser apreciada pelo visual bonito, com direito a efeitos de luz em tempo real em alguns momentos.

Em sua nova aventura, Lara encontra um espelho lendário em um templo maia. Um bando de mercenários se intrinca e liberta um guardião das trevas. Sobre para a heroína aprisionar o mal e para isso conta com a ajuda de Totec, o guardião da luz que vigiava o espelho.

Clichês a parte, o tempero está nos desafios. Cada fase oferece três metas de pontuação, instigando uma busca por pedras preciosas e matança de inimigos. Outro motivador são as caveiras vermelhas, dez por fase (exceto na última), escondidas nos cenários. Há também outros desafios complementares que estão associados à progressão da trama, mas que não são obrigatórios – alguns exigem cálculo

ou sorte na execução. Como um todo, o resultado é uma exploração profunda e minuciosa em cada cantinho, com direito a replay, especialmente em se tratando dos desafios de terminar certas fases dentro de um tempo limite.

Outro complemento aos desafios são os enigmas. Alguns são simples, outros mais cabeça, e ajudam a enriquecer amplamente a experiência. Melhor ainda: a solução de alguns desafios varia em sua estrutura no modo cooperativo local para dois jogadores – o modo cooperativo online será adicionado em uma atualização futura. O nosso detonado foca na aventura solo.

Jogar sozinho dá a Lara o poder de usar armas de fogo e a lança mágica. No modo dois jogadores, a heroína se limita ao uso de armas de fogo e de sua corda, enquanto Totec, usa a lança mágica e carrega um escudo capaz de repelir qualquer projétil, servindo também como plataforma. Mais do que excelente, o nível da jogabilidade cooperativa, a solução de enigmas e da progressão das fases deu um novo ar de desafio às aventuras de Lara, porém sem perder a essência de “caça ao tesouro”.

O sistema de combate é simplificado e bastante intuitivo. Uma pitada RPG pode ser farejada na coleta de Power Ups, que melhoram, permanentemente, os atributos do personagem. A aquisição de relíquias e artefatos, mais do que colecionáveis,

significa melhoria no desempenho de armas.

Um arco de elementos bem aproveitados e encaixados. Se este é o vislumbre de uma nova série protagonizada por Lara Croft, que a diversidade e criatividade sejam prioridade sempre. *The Guardian of Light* pode ser a solução que a franquia usará para voltar a surpreender os jogadores e atrair uma nova fatia do público do PS3.

*The Guardian of Light* foi lançado pela PlayStation Store e não será vendido em disco (pelo menos por enquanto).

### AVALIAÇÕES

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

# 8,5



A ação conjunta funciona incrivelmente bem, pena que o modo cooperativo online virá numa atualização

**TEMPLE OF LIGHT**

**1.** Use bombas para explodir as engrenagens nas laterais do portão. Antes de avançar, vasculhe todos os cantos da área para coletar as Gems. Elimine todos os inimigos para acumular pontos e cumprir as condições de pontuação da fase.



**2.** Na sala com oito grandes urnas, quebre-as e colete a Red Skull #1. No corredor seguinte, destrua os inimigos e pegue a Red Skull #2 na sala seguinte. Ao abrir o portão ao lado, jogue a lança na parede e use-a para subir.

**3.** Suba na parte mais alta, pule e use o gancho para se pendurar na argola e pegar Red Skull #3. Pise no botão para abrir o portão de saída. Na próxima câmara, puxe a estaca da parede para abrir outro portão. Use a lança na parede e suba para pegar a Red Skull #4 e coletar também o artefato Clay Arrow (equipe-o).



**4.** Do lado de fora, suba e derrube as duas pedras (pegue a Red Skull #5 perto da armadilha de setas) e use-as sobre as placas no chão.

**5.** Na área seguinte, use os sete jarros com desenho de aranha para pular de um para o outro sem tocar o chão e completar o desafio. Pegue a Red Skull #6. Pule e use o gancho na parede, para chegar do outro lado.

**6.** Desarme a armadilha de fogo em menos de 30 segundos: ande em sentido horário e empurre a pedra sobre a placa no chão ao fundo, volte em sentido anti-horário e puxe a estaca livre do fogo; volte à pedra e empurre-a na placa restante e, rapidamente, volte e puxe a estaca restante. Superando a armadilha de fogo, no caminho ao lado está a Red Skull #7.



**7.** Após a armadilha de fogo, empurre a pedra para a entrada, suba e use a lança na parede para pegar a Red Skull #8. Na câmara ao lado, pegue o ponto da escada para jogar a lança na parede e pegar a Red Skull #9. Use o gancho no alto da parede lateral e suba na plataforma. Acerte o alvo para abrir o portão e, do outro lado, atire no alvo para abrir o portão seguinte.



**8.** Elimine alguns inimigos para ativar o Challenge Tomb. Acerte o alvo para abrir o portão, use a lança na parede entre os portões para pegar o Power Up; volte, acerte o alvo e passe antes de o portão fechar. Use a lança do outro lado e pegue o Power Up. Deixe uma bomba no alvo, volte ao portão fechado e exploda-o.



**9.** Cruze a passarela para entrar na Challenge Tomb ao final. Acione o alvo, empurre a pedra até o bloco junto da grade. Dê a volta, acerte o alvo e empurre a segunda pedra para junto da outra, após o portão. Acione o alvo outra vez e empurre a pedra restante até a placa no chão, perto do buraco. Pegue o Power Up. Do lado de fora, pegue a Hnife of Itzli no alto da escada.



**10.** Na câmara final, puxe a estaca da parede e pule pelas plataformas até o outro lado. Pegue a Red Skull #10 antes das paredes e empurre e suba por elas. Nas paredes mais altas, use a lança para criar uma plataforma e, na última, pule e use o gancho para pegar na argola.



# Temple Grounds

## TEMPLE GROUNDS

**1.** Use a lança no muro e pule-a para a área cercada e pegue a **Red Skull #1** atrás da árvore.



**2.** Pegue a Red Skull #2 no altar.

**3.** Use a lança para ter acesso à Red Skull 3.

**4.** Use o gancho para se pendurar na argola e alcançar a plataforma do primeiro Sun Disc.

**5.** No canto da muralha, leve a pedra à coluna abaixo para chegar ao Power Up. Ande pela área para encarar o Giant Demon Lizard.



**6.** Na lateral da câmara, suba na coluna inclinada e pegue a **Red Skull #4**. Use a altura da escada para acertar lanças na coluna central e chegar

ao topo. Deixe a pedra sobre a placa no chão e desative a armadilha e pegue o artefato Clay Owl.

**7.** Pegue a **Red Skull #5** neste local.

**8.** Para cruzar o rio sem tocar na água, use as placas de pedra neste trecho. Após o desafio, pegue a **Red Skull #6** na cachoeira.



**9.** Suba na coluna menor e use a lança na coluna maior para chegar ao **Red Skull #7**.

**10.** Siga na ponte do lado direito, pule para a ponte da esquerda e para o outro lado.

**11.** Pegue a **Red Skull #8** atrás da árvore.



**12.** No templo ao lado, use as duas pedras para ativar as placas e abrir caminho entre os espinhos.

Pegue a relíquia Arrow of Tezcatlipoca.

**13.** Deixe a bomba explodir a mão de pedra e, ao mesmo tempo, pise sobre a placa no chão. Espere a outra mão descer e pegue o Sun Disc.

**14.** Use a lança na parede e pegue o Power Up.

**15.** No buraco de espinhos, use a lança na parede e vá ao outro lado. Use a lança na parede, suba e pegue o artefato Stone Feather.



**16.** Use a lança na lateral da entrada da câmara, no alto da colina, e pegue a **Red Skull #9** no teto.

**17.** Pegue a **Red Skull #10** aqui e entre pela câmara no rio. O Sun Disc está adiante.

**18.** Derrube a pedra e barre as setas. Puxe a estaca e pegue o Sun Disc. Do lado de fora, pendure-se na plataforma diante da porta e pegue o Power Up. Abra a Spider Tomb e conclua a fase (para terminar em menos de cinco minutos, ignore os inimigos e foque nos Sun Discs).

## SPIDER TOMB

**1.** Puxe a estaca para erguer a argola e use o gancho. Suba na plataforma que serve de contrapeso e acione uma ponte.



Fugir de um peixe monstro gigante é divertido, mas o desafio está em cumprir os desafios extras durante a fuga

**2.** No caminho, há uma sala que se tranca. Elimine as aranhas e tire a bola de pedra do canto para pegar a **Red Skull #1**. Use a pedra para apagar o fogo, entre na Challenge Tomb e pegue a nova arma.



**3.** Fora da Challenge Tomb, exploda a estaca que segura a bola de pedra que gira abaixo e use-a para apagar o fogo – se explodir a estaca e a bola ir direto para o buraco com fogo, você completa o desafio hole-in-one. Use a lança na parede ao lado para chegar ao Power Up.



**4.** Pendure-se em uma plataforma no caminho para projetar mais a ponte no fim da fase. Siga no corredor à sua direita para chegar em uma estaca com três pedras girando. Fique próximo da estaca e pule 12 vezes a armadilha para

completar seu respectivo desafio, então pegue as **Red Skull #2**, **#3** e **#4**. Do lado oposto, há placas de onde saem espinhos: acione esses espinhos para pegar a **Red Skull #5** na parede.

**5.** Na sala adiante, ande zigue-zagueando para conseguir pegar as **Red Skulls #6**, **#7**, **#8** e **#9**. Pise na placa de pedra para abrir o portão.



**6.** Na área mais baixa, pise na placa de pedra e use lanças na coluna que giram para subir nelas e ter acesso a plataforma do outro lado. Pendure-se na última plataforma e complete a projeção da ponte. Volte ao lado da coluna que gira, mate Legion, a rainha das aranhas.

**7.** Vencendo Legion, volte ao começo da fase, suba na primeira plataforma de contrapeso e desça até o artefato Sceptor of Cihuacoatl. Volte até onde derrotou Legion e use a altura da escada para acertar lanças na coluna e suba para pegar



a **Red Skull #10**. Cruzando a ponte, acerte os explosivos no alto, corra para a ponta da ponte e pendure-se para evitar o objeto.

## THE SUMMONING

Destrua o cenário e procure as **Red Skulls**. Para matar o T-Rex, faça-o passar sobre o chão de estacas e acerte o alvo para acionar a armadilha. Repita duas vezes. Recomece a fase e derrotar o T-Rex em 2 minutos.



## FORGOTTEN GATE

**1.** Da sala principal, com oito encaixes para bolas, suba na escada à direita e vá pela primeira porta. Acerte o alvo e empurre a bola sobre a coluna para explodir-la. Empurre-a até a sala principal.



**2.** No andar acima da sala principal, pise nas bordas para encaixar a bola.

**3.** Siga à escada da direita e acerte o alvo para erguer a coluna. Use o gancho para chegar na sala, plante uma bomba na coluna, pise na placa de pedra e exploda a bola. Saia da placa de pedra, jogue lanças na estrutura da coluna, suba e pegue a **Red Skull #1**. Na lateral há um espaço para descer e pegar a **Red Skull #2**. Leve a bola para a sala central.



**4.** Volte ao andar acima da sala principal, siga pela escada à esquerda. Pegue a **Red Skull #3** junto da parede (pule direto no item e volte rápido). Ao acionar as placas, pegue o Power Up.

**5.** Na Challenge Tomb, plante um explosivo no alvo e lance o gancho na argola do outro lado. Exploda o alvo para que a pilastra suspenda a corda, então suba para pegar o Stone Arrow.

**6.** Fora da tumba, desça pela escada em frente e ande, em sentido horário, sobre as placas vermelhas para liberar a bola. Leve-a até a sala principal.

**7.** Volte ao andar superior e siga o caminho do meio. Desvie das setas e use a lança para subir

no fim do caminho. Na câmara ao lado, suba pela escada e acesse a Challenge Tomb. Elimine os inimigos e pegue o Scepter of Huitzilopochtli.



**8.** Fora da tumba, o corredor leva até uma sala com bola de pedra sobre o tapete de lanças. Puxe a estaca na parede para recolher as lanças e suba na bola para pegar o Power Up. Repita e mova a bola. Use uma bomba para lançá-la sobre o pedestal de caveira. Derrube a bola pela abertura e volte ao andar abaixo.



**9.** Pegue a bola que desceu e posicione-a sobre a placa para liberar outra. Empurre as duas pelo corredor e derrube-as na sala principal. Siga pela plataforma e pegue a **Red Skull #4**. Volte e pegue a **Red Skull #5** sobre as placas que projetam espinhos. Use a lança na parede para chegar na plataforma e vá ao outro lado com o gancho. Empurre a bola e acione a placa para pegar o Power Up. Deixe a bola no corredor de espinhos com uma bomba. Pise na placa e exploda a bola.  
**10.** Volte à plataforma sobre a sala principal e mova o chão para derrubar as bolas que coletou. Posicione-as sobre os pedestais para abrir o corredor de armadilhas, pegue as **Red Skulls #6, #7, #8, #9 e #10** no resto do caminho.

### TOXIC SWAMP

**1.** No começo, use o gancho para se pendurar na argola do portal ao lado e pegar um Power Up.  
**2.** Pule as plantas explosivas e pegue a **Red Skull #1**.  
**3.** Use a lança na lateral da Challenge Tomb para subir e pegar a **Red Skull #2** no alto.



**4.** Pegue a nova arma e destrua as travas das duas engrenagens. Dentro da Challenge Tomb, solte a pedra que fica girando e empurre-a para trás das três plantas explosivas para lançá-la no terreno elevado e apagar o fogo para obter o artefato Stone Feather.



Encontrar artefatos e relíquias se torna um vício. Alguns itens são óbvios, já outros exigem uma busca pelo cenário

**5.** Use a lança na lateral da tumba e suba para pegar a **Red Skull #3**. Dentro da tumba, use o lança-granadas para levar a pedra para o buraco de fogo e ganhar a **Three Arrows Tezcatlipoca**.



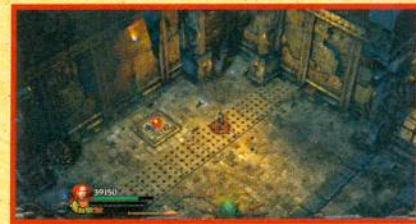
**6.** Elimine o monstro gigante e seus asseclas, para baixar o gás venenoso da área.

**7.** Suba na torre para coletar a **Red Skull #4**.  
**8.** Jogue a lança na coluna e use-a como plataformas para coletar a **Red Skull #5**.  
**9.** Elimine todos os inimigos no labirinto sem sofrer nenhum dano por gás venenoso. Destrua a trava das duas engrenagens.





5. Após derrotar os inimigos, destrua a segunda urna secreta. Empurre a bola de pedra sobre as plantas explosivas e ela será arremessada para o outro lado da cerca. Use o lança-granadas para empurrar a bola sobre a placa de pedra e abrir caminho até a **Red Skull #7**.



6. No corredor adiante, use a lança na parede para pegar a **Red Skull #8**. Na Challenge Tomb, acerte o alvo e vá pegar o artefato Gold Feather. Use a altura da escada para acertar lanças na parede e pegar a **Red Skull #9**.

7. Passando o caminho de inimigos, adiante há uma longa escadaria. Suba por ela, pise na placa de pedra para soltar a grande bola de espinhos. Desça rapidamente e saia da linha de destruição – volte ao topo da escada e pegue o Power Up.



Siga pela caminho aberto, junto da passagem adiante, destrua o vaso no canto para encontrar a **Red Skull #10**. Do lado oposto deste, destrua a terceira urna escondida.

**THE JAWS OF DEATH**

1. Pegue a **Red Skull #1** ao lado. Adiante, na área com quatro colunas e várias inimigos caveiras, pegue a **Red Skull #2** atrás da coluna.



2. As oito Red Skulls restantes se encontram no caminho. Se puder, destrua todos os inimigos que estiverem sobre colunas e, ao final, puxe a estaca da parede para matar o monstro. Jogue a fase e termine-a dentro de dois minutos para ganhar mais uma recompensa.

**TWISTING BRIDGE**

1. Pegue a **Red Skull #1**.  
 2. Use o gancho e pegue a **Red Skull #2**. Adiante, acione a plataforma giratória.  
 3. Na Challenge Tomb, use o gancho na parede e pegue a **Red Skull #3**. Dê a volta até a bola de pedra e empurre-a até a placa no chão. Veja as plataformas de madeira: use-as para

10. Use a lança na parede e suba, recuando junto ao paredão, para encontrar a **Red Hull #6**.  
 11. No ponto alto (use a lança na parede), engate o gancho na argola e pegue o Power Up.  
 12. Pegue a **Red Skull #7** ao lado da escada.



13. O chão desmorona em alguns pontos. Siga pelo lado direito e pegue a **Red Skull #8**.  
 14. Pegue a **Red Skull #9** no alto da coluna.  
 15. Jogue a lança na parede no meio do mato e suba para encontrar o Power Up.  
 16. Dentro da tumba, puxe a estaca para baixar a plataforma, destrua a trava das engrenagens – pegue o Power Up no corredor central.

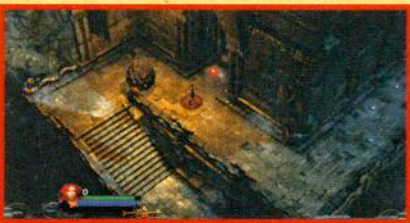


17. Exploda a base que segura a bola de pedra giratória. Empurre-a escada abaixo, até a placa de pedra no canto direito da sala. Acionando-a, volte até onde a bola estava e pegue o artefato Gold Owl. Jogue esta fase novamente e empurre a bola até o buraco de fogo em menos de 30 segundos para ganhar uma recompensa.

18. Pegue a **Red Skull #10** no alto da coluna.  
 19. Acione o mecanismo para liberar as travas do portão e pise na placa de pedra. Isso faz com que plantas explosivas se manifestem e ocorra uma explosão contínua. Dê a volta na estrutura central, em sentido horário, para ter ao final.

**FLOODED PASSAGE**

1. Suba pela escada, puxe a bola de pedra do vão da parede e pegue a **Red Skull #1**. Use a pedra como escudo no corredor e destrua as armadilhas. Pegue o Power Up nas plantas explosivas.

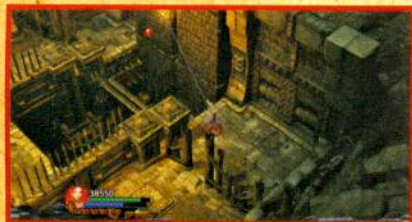


2. Do outro lado do salão de plantas explosivas, entre na Challenge Tomb à esquerda. Deixe a bola de pedra perto do mecanismo na parede e plante um explosivo (ou use o lança-granadas). Pise na placa de pedra e empurre a bola quando a parede se abrir para travá-la. Pegue o artefato Eye of Cipactli. Suba no vaso à esquerda e use a lança para pegar a **Red Skull #2**.  
 3. Fora da tumba, suba na escada e pegue a **Red Skull #3**. Use o gancho na argola, suba e pegue a **Red Skull #4**. Pendurado, balance e solte uma bomba sobre o alvo.  
 4. Destrua a primeira das três urnas secretas no corredor à esquerda e use lanças na parede para pegar a **Red Skull #5**. Engate o gancho na argola próxima e pegue a **Red Skull #6**. A rota leva a uma nova arma e muitos inimigos.



# Twisting Bridge

deixar um explosivo junto ao alvo e leve a pedra de volta ao local original. Deixe a bola sobre a placa do chão neste trecho e vá para pegar a relíquia Knife of Itzli.



**4.** Pegue a nova arma e a **Red Skull #4** atrás da coluna. Na Challenge Tomb, use o lança-granadas para destruir o escudo do Shield Demon. Puxe a estaca da parede e suba nas plataformas. Acima, ande pelo cantinho e pegue o Power Up. Do lado oposto, acerte o alvo para erguer plataformas e puse a estaca da parede.

**5.** Dentro da Challenge Tomb, acerte o primeiro alvo à direita para erguer as plataformas e ter acesso a **Red Skull #5**. Siga para o outro lado e, passando duas plataformas de madeira, use a lança na parede da plataforma para pegar **Red Skull #6**. Continue pelo resto do caminho.



**6.** Antes de entrar na tumba, use a lança na lateral para chegar na **Red Skull #7**. Dentro da tumba, atenção com as paredes que se fecham e pegue o artefato Gold Lizard. Volte à ponte

e avance para acessar outra Challenge Tomb.

**7.** Vá à plataforma do alvo e acerte-o para erguer plataformas de madeira que levam ao **Red Skull #8**. Volte ao alvo e acerte outra vez, avançando pelas plataforma à esquerda. Acerte o alvo e pule para a plataforma em frente para pegar a **Red Skull #9**. Acerte o alvo e pule para a plataforma ao lado e volte a acertar o alvo para chegar na plataforma fixa. Acerte o alvo mais uma vez e siga pela plataforma à direita para pegar o Power Up. **8.** Pule para a plataforma lateral à esquerda e pegue a **Red Skull #10**.



**9.** Durante a subida, desvie das pedras que rolam – use bombas para explodir três pedras de fogo e completar o desafio.

## FIERY DEPTHS

**1.** Fique na ponta da plataforma e pule parado para lançar o gancho na parede. Pegue a **Red Skull #1** e, ainda no andar de cima, pule as estátuas para pegar o Power Up.



No caminho, acione o mecanismo e desça à Challenge Tomb antes que o fogo se acenda.

**2.** Na Challenge Tomb, posicione as pedras sobre os pedestais nas laterais da plataforma, enquanto evita a trilha de fogo. Feito isso, pegue a relíquia Mask of Ehecatl.

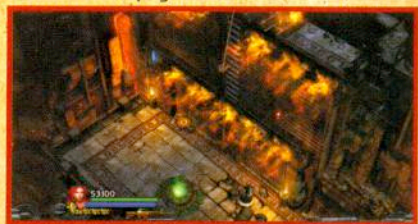
**3.** Fora da tumba, desça o lance de escada e pule em todas as plataformas com o desenho de aranha, para completar o desafio, mas cuidado com as estátuas que cospem fogo. Em uma destas plataformas, pegue a **Red Skull #2** – na parede do lado oposto tem um Power Up.



**4.** Ao final da descida, há um círculo que faz o fogo girar. Pegue as **Red Skulls #3** e **#4**, e uma arma nova ao centro. Ao chegar no salão com plataformas, acerte o alvo para mudar a direção das estátuas que cospem fogo.

**5.** No corredor com chão que cospe fogo, prenda o gancho e pendure-se para balançar e pegar a **Red Skull #5**. Ainda pendurado, balance e pule à esquerda para cair sobre o Power Up. No andar abaixo, passe a ponte com rastro de fogo e setas, pegue a **Red Skull #6** atrás da pedra – leve a pedra e empurre-a até o Healing Point (o buraco verde) do outro lado da ponte de fogo, para o desafio extra.

**6.** No caminho ao lado, siga pelo conjunto de plataformas e vá para esquerda para chegar em um Challenge Tomb. Puxe a estaca da parede para erguer a grade. Na plataforma giratória, acerte o alvo e pegue o artefato Ward Drum.



**7.** De volta ao conjunto de plataformas com cabeças giratória que cospem fogo, nos cantos isolados (do lado oposto da Challenge Tomb) pegue a **Red Skull #7** e um Power Up. Continue pela passagem do do outro lado das plataformas, chegando na área com três caveiras. Desmonte-as (e exploda-a em seguida) sobre a placa com desenho de escorpião para completar o desafio extra.



**8.** No andar abaixo, siga pela plataforma giratória do lado direito e pegue a **Red Skull #8**. Siga pela plataforma da extrema esquerda para pegar a **Red Skull #9**. Mais adiante, passando a chuva de pedras de fogo, vá até a plataforma ao fundo para pegar a **Red Skull 10**.

### BELLY OF THE BEAST



Pise nas placas de pedra (de todos os lados) para erguer a plataforma central e coletar quatro Red Skulls. Duas estão escondidas em colunas do cenário, exploda-as. Arranque metade da energia do chefe para fazer inimigos se manifestarem em plataformas ao redor da área (pise no alto destas plataformas). Mate estes inimigos para encontrar as Red Skulls restantes, e destrua o dinossauro.

### STRONGHOLD PASSAGE

**1.** Suba o lance de escada à esquerda e deixe uma bomba no chão perto da coluna. Pise na placa do outro lado e exploda quando as pilastras emparelharem, derrubando a bola. Use-a sobre a placa e suba na coluna, para pegar o Power Up. Leve a pedra à sala inicial.



**2.** Na esquina da escada acima, pendure-se para pegar o Power Up. Mais acima, exploda a bola dentro da estrutura de pedra. Na escada ao lado, use a lança nas colunas acima do fogo, puxe a estaca da parede, pule as plataformas de madeira e use uma bomba para explodir a pedra.



**3.** Na lateral da sala citada, desça e vá na Challenge Tomb. Acerte o alvo para encontrar um ponto seguro no chão de estacas. Exploda o alvo e pegue o artefato Stone Serpent. Fora da tumba, pegue a **Red Skull #1** adiante (no chão, próximo da coluna, pise na figura de aranha). Tire a pedra da sala de fogo, encaçapando-a na estrutura de pedra.

**4.** Siga pela plataforma ao lado da citada



Este é Xoloti, o grande vilão da aventura que planeja libertar as trevas sobre o mundo. Verdade seja dita: malvados com nome de remédio para a memória não botam medo

estrutura para pegar novas armas e, cruzando a ponte, uma bola de pedra aparece. Use-a para travar a mão de pedra e siga pela plataforma à direita – na esquina, use o gancho para pegar a **Red Skull #2**. Acerte o alvo para apagar o fogo, use a lança na parede e suba. Exploda o alvo para reativar o fogo e pule da lança.

**5.** Na área seguinte, puxe a estaca da parede e pegue a **Red Skull #3**, chegando ao outro lado. Exploda a bola de pedra sobre a plataforma de fogo e conduza-a pelo cantinho (onde o fogo não o atinge). Exploda a pedra para o outro lado – no caminho há um pedestal de caveira, lance a bola de pedra no alto dela. Depois empurre-a na cavidade da parede.

**6.** Na sala da estátua, use a bola para travar a

outra mão de pedra. Suba pela escada lateral, exploda o alvo (ao lado deste, pise na figura da aranha) e fique sobre a coluna para pegar o Power Up. Baixe-a e leve a nova bola até o pedestal diante da estátua. Puxe a estaca para baixar a ponte, leve as bolas e jogue-as na estrutura de pedra.





**7.** Volte à sala inicial e encaixe as bolas nos buracos de fogo. Entre na Challenge Tomb mais adiante, acerte o alvo para erguer plataformas de madeira. Deixe uma bomba no alvo, acerte uma lança na coluna central e fique sobre esta. Destrua a bomba para baixar as plataformas e abrir passagem à relíquia Mask of Tezcatlipoca.



**8.** Fora da tumba, siga ao longo corredor em chamas para encontrar as Red Skull #4, #5 e #6. O resto do caminho é um corredor com chuva de pedras onde se encontram as Red Skulls. À esquerda da saída fica a última figura de aranha no chão, pise nela.

**THE MIRROR'S WAKE**

- 1.** Pegue a Red Skull #1 nesta área.
- 2.** Pegue uma nova arma e apague o fogo com a bola de pedra para obter o Power Up.



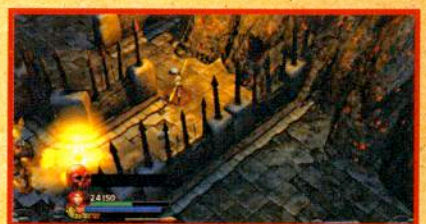
**3.** Pegue a Red Skull #2 perto da estátua que cuspe fogo. Na Challenge Tomb, há uma pedra girando, exploda-a e leve-a até o buraco de fogo em 15 segundos para completar o desafio

extra. Ao fundo da tumba, há uma placa no chão e outra bola de pedra. Deixe-a sobre a placa para chegar ao Power Up. No labirinto, pegue o artefato Dark Drum e três Red Skulls.



**4.** Use a bola de pedra sobre a placa no chão para fazer a coluna descer. Deixe uma bomba, fique de frente para a coluna e exploda. Quando a coluna levantar, use lanças em alguns pontos para chegar ao artefato Clay Serpent.

**5.** Pegue a Red Skull #6 e exploda o veículo junto da coluna, assim que dois inimigos com escudos passarem.



**6.** Pegue as Red Skulls #7, #8 e #9.  
**7.** Use a lança na parede para ter acesso à Challenge Tomb. Exploda a base da pedra que gira e, se fizer a pedra parar sobre o pedestal de fogo na primeira tentativa, completará o extra. Pegue a Mask of Capactli.  
**8.** Use o gancho para subir na ponte e a lança para pegar a Red Skull #10.

**9.** Livrou-se de todos os inimigos grandes e coletou três fragmentos.

**XOLOTL'S STRONGHOLD**



**1.** Fique em movimento, evite as estacas do chão e atire em Xolotl, que aparece em um dos pedestais laterais.  
**2.** Zerando o HP dele, inimigos aparecerão, além de estacas no chão. Vencendo Xolotl, use uma bomba no chão para explodir o cilindro gigante e passe por baixo.



**3.** Na área com fogo e plantas explosivas, mantenha-se em movimento para evitar as quedas do inimigo (atenção na sombra que se forma no local de impacto), ao mesmo tempo em que atira.



**4.** Na última etapa da batalha, desvie das pedras de fogo, ao mesmo tempo em que acerta Xolotl. Vença os inimigos, desvie dos demais ataques e acabe com Xolotl. Se o derrotar em menos de 10 minutos, vai faturar um prêmio extra.



# MAFIA

Mesmo com um enredo sensacional, continuação do tão esperado Mafia não consegue fazer frente aos grandes títulos desta geração **POR LEANDRO RODRIGUES**

## FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** 2k
- **Distribuidora:** 2k
- **Gênero:** ação
- **Jogadores:** 1
- **Online:** ranking, add-on

Como um sandbox – os famosos jogos de mundo aberto – *Mafia II* é um fiasco. A cidade é pequena, a liberdade é virtual e não existem muitos extras que animem os jogadores a explorá-la por um longo tempo. Mas depois de terminar o jogo, fica bem claro que essa nunca foi a intenção dos produtores. O segundo título da franquia, assim como o seu antecessor, tem como prioridade contar uma história envolvente, repleta de reviravoltas e muita ação, e isso *Mafia II* faz com louvor.

Vito Scaletta é o candidato da vez. Assim como em *O Poderoso Chefão*, o protagonista aqui é um cara sem a expressão que entra para o mundo da máfia quase por acaso e, conforme a intriga vai crescendo, ganha notória importância, entrando de cabeça em uma guerra entre três famílias. Todos os



demais personagens apresentados, apesar de importantes, não são aprofundados, e servem apenas como mecanismo para uma história maior. A trama, aliás, flui muito rapidamente, sem enrolações. Vito não será convidado para ir a um bar por um amigo, a menos que isso seja um pretexto para passar uma tarefa desonesta entre uma cerveja e outra.

### COMPETÊNCIA X AMADORISMO

Ao jogar as pouco mais de dez horas de história de *Mafia II*, é possível ficar com um misto de satisfação e vergonha alheia. Satisfação por usufruir de um competente trabalho de ambientação – como *Mafia II* se passa nas décadas de 40 e 50, a equipe de produção não economizou esforços para deixar tudo com um clima perfeito, desde os objetos dentro dos imóveis, como pôsteres nas paredes, livros nas estantes e utensílios domésticos, até roupas e músicas. A trilha sonora, por sinal, é um espetáculo à parte, um prato cheio para quem gosta de clássicos como *Hick in the Head*, do Frank Sinatra, ou *Mambo Italiano*, de Rosemary Clooney, todos com uma qualidade perfeita.

Em contrapartida, o desleixo com o acabamento final faz qualquer um perder a paciência. Durante uma das missões, por exemplo, Vito precisa invadir um prédio federal sem chamar a atenção. Para isso, ele ataca um guarda – que está sentado. Só que o homem se levanta para só depois acusar o golpe e, finalmente, morrer. Esses problemas com o sistema de colisão acontecem com frequência e, apesar de não atrapalharem no resultado final, tiram o brilho da produção.

Um dos aspectos que podem mais frustrar os jogadores é a falsa impressão de que *Mafia II* é um game de mundo aberto, como *GTA* ou *Red Dead Redemption*. Aqui, não existem centenas de missões extras ou

minigames para brincar. Durante o jogo inteiro, não existe mais que uma missão disponível por vez, ou seja, apesar da liberdade de ir aonde quiser, não existe motivo para isso, já que tudo é bastante linear. Vito faz todo o tipo de missão que um mafioso poderia fazer: matar, roubar, explodir, comprar roupas de marca, mas quando o assunto é missão extra, só existem alguns pôsteres e revistas para coletar ou carros e lojas para roubar em busca de grana, algo que não acrescenta nada ao universo do jogo.

No fundo, *Mafia II* é um bom jogo de ação, com uma história envolvente, mas que não ajuda o título a fazer frente a grandes franquias que se tornaram referência. Extras e um sistema multiplayer ajudariam o game a ter um pouco mais de vida útil, algo que melhora com os DLC's, mas, ainda assim, missões paralelas fazem falta.

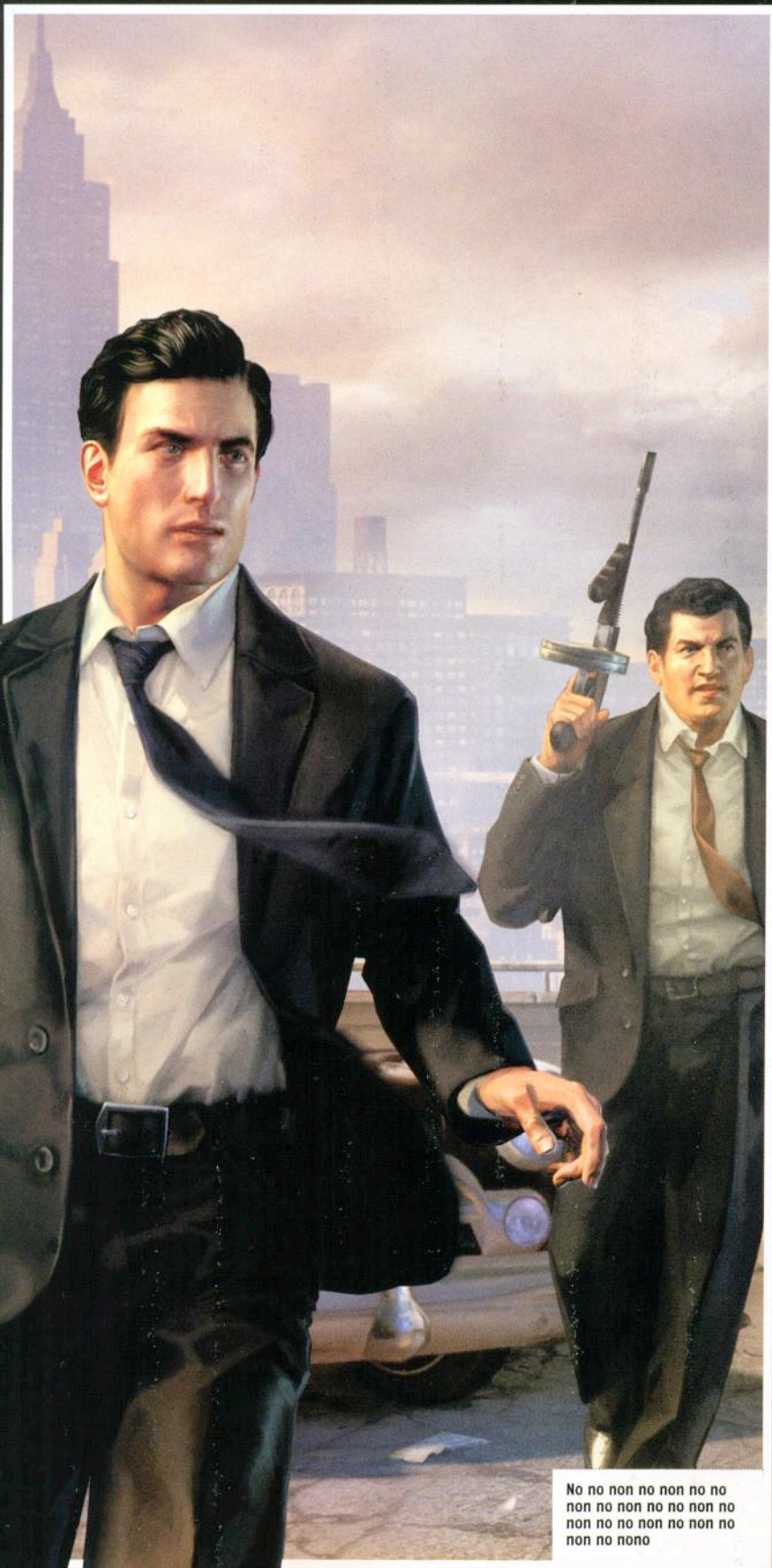
## AVALIAÇÕES

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

NOTA

7,0





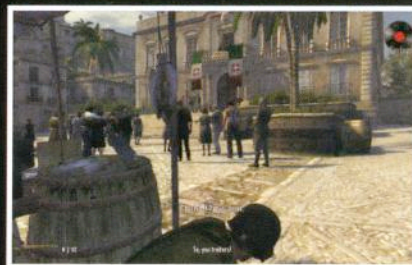
No no non no non no non no non no non no non no non no non no non no non no nono

# ROTEIRO

## CAPÍTULO 1: THE OLD COUNTRY

Vito Scaletta imigrou ainda menino da Sicília, Itália, em 1920, para os EUA. Sua família foi em busca do sonho americano. Mas não foi o que encontraram. O pai viveu de empregos baratos e morreu sem subir na vida. Vito não queria seguir os passos do pai, então entrou no mundo do crime e acabou preso. Graças a sua fluência na língua italiana, ele acaba nas forças armadas americanas e parte com os aliados para uma incursão a um vilarejo italiano.

1. Acerte o oficial que está discursando. Espere o tiroteio diminuir, corra para o lado esquerdo e entre pela janela. Jogue uma granada na janela. Não se afobe em nenhum momento e suba com cautela até o segundo andar. Saia pela sacada e prossiga até ser alvejado pelo tanque (Troféu #1).



## CAPÍTULO 2: HOME SWEET HOME

Dois anos depois do capítulo anterior, Vito está de volta aos EUA. Ele levou um tiro e foi liberado durante um mês até que se recupere. Na estação de trem, ele se encontra com o velho amigo, Joe, parceiro de roubo que escapou quando Vito foi preso. Joe seguiu carreira no crime e consegue com a máfia um passe livre para que Vito não precise voltar para a guerra.

2. Ao sair do táxi, siga até o ponto vermelho indicado no radar. Suba pelas escadas até ao apartamento da mãe de Vito. Converse e vá para o quarto dormir. Ao acordar, vista-se e volte à cozinha. Saia do apartamento e encontre com o valentão que está ameaçando a irmã de Vito por conta de uma dívida feita pelo finado pai. Use sua esquiva e nocauteie o malandro com socos rápidos (Troféu #2).



3. Vá ao encontro de Joe (ponto vermelho). No caminho, encontre uma mulher que está com problemas no carro e ajude-a (Troféu #3).



4. O apartamento do Joe é no terceiro andar, no final do corredor. Converse e pegue a revista na mesa de centro (Playboy #1) e (Troféu #4). Siga Joe até a garagem e dirija até a loja do Giuseppe. Compre o lockpick e aprenda a abrir fechaduras. Basta movimentar o analógico esquerdo com calma até a trava ficar verde, então aperte ■ para seguir para a próxima trava. Repita.



5. Já na rua, roube o carro branco, fuja da polícia e siga para a oficina. Mude o que quiser no carro e faça uma melhoria no motor (Troféu #5). Vá ao ferro-velho do Mike, pegue a arma, acerte os pneus e o tanque de gasolina do carro-alvo. Entre no escritório, ao lado das três garagens, e pegue a revista na prateleira (Playboy #3).



6. Antes de sair em busca do carro que Mike encomendou, roube cinco carros na região do ferro-velho e leve até o Mike's Beast, a máquina

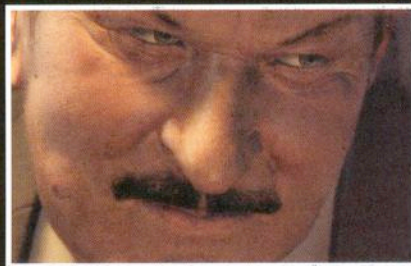


de amassar veículos (Troféu #6). Volte à missão e vá até o local marcado. Pule a cerca e elimine o primeiro homem. Entre na porta à esquerda e pegue a shotgun. Acabe com os outros três homens que aparecem, pegue o carro e leve-o para o Mike (Troféu #7). Volte ao apartamento do Joe e durma na cozinha (Troféu #8).

### CAPÍTULO 3: ENEMY OF THE STATE

A mãe de Vito pede que ele visite Pappalardo, o empregador do falecido pai, para pedir emprego. Vito aceita e vai até as docas, mas logo percebe que o trabalho braçal não serve para ele. Assim que Pappalardo, que não é flor que se cheire, descobre que Vito é amigo de Joe, o incube de serviços sujos.

7. Atenda o telefone, vista-se e siga até o Dere's Shop (ao sul do parque) e compre um traje de luxo por \$ 90 mil (Troféu #9). Você ganha o dinheiro se tiver levado os carros ao ferro-velho.



8. Vá às docas e fale com o Sr. Pappalardo. Siga o capanga do chefeão, pegue a revista no chão após a porta (Playboy #18) e vá até o caminhão. Carregue um caixa e saia do galpão. Vito será conduzido ao escritório e o chefe vai passar seu primeiro trabalho sujo: cobrar a taxa de proteção dos trabalhadores. Use o esquema de esquiva e contra-ataque rápido para socar todos (Troféu #10).



9. Volte ao carro e encontre Joe no restaurante para conhecer Henry, um mafioso que pede para Vito invadir um prédio da polícia e roubar selos que permitem aos donos de postos comprar combustível, algo complicado em tempos de guerra. Antes, passe no apartamento de Maria, funcionária que vai passar o esquema da polícia. Ao chegar ao apartamento dela, bata na porta e espere que ela saia. Pegue a revista do lado esquerdo da porta (Playboy #4). Dê carona para a mulher e ouça as dicas. Vá até o prédio da polícia federal, siga pelo beco e entre pela janela do banheiro. Aperte (aperte o analógico esquerdo) para andar devagar, sem fazer barulho.

10. Ao chegar ao salão principal, siga o guarda que sobe as escadas e aperte ● para sufocá-lo. Desça e acerte o segundo guarda na mesa de controle. Pegue a revista no balcão (Playboy #40). Atravesse a sala e vá pela porta do lado oposto. Abra a primeira porta à esquerda e pegue a revista na prateleira (Playboy #6).



11. Saia, abra a segunda porta do lado esquerdo e desligue o alarme. Volte ao salão principal, vá para o segundo andar e nocauteie o guarda. Entre na sala indicada e pegue a chave. Pegue a revista (Playboy #5) na sala em frente. Siga para o novo ponto no radar, arrombe a grade e abra o cofre. Desça e saia pela mesma janela pela qual Vito entrou (Troféu #12).



12. Volte ao bar para falar com Henry. Dirija até um dos oito postos indicados para vender os selos. Marque-os no mapa e tente vender em pelo menos seis postos (Troféu #13). Volte para o apartamento do Joe e durma (Troféu #15).

### CAPÍTULO 4: MURPHY'S LAW

Vito já está à vontade no mundo do crime e se prepara para uma nova missão. O recado de Joe já dá a pista: "Vá armado e leve um lockpick".

13. Siga para o bar e encontre Joe e Henry. O próximo serviço é roubar uma joalheria. Seis horas depois, já com o disfarce de empregados da companhia telefônica, entre no carro e siga até o shopping. Entre pela porta do lado direito. Eis que acontece o inesperado: a gangue



## DETONADO



irlandesa, muito menos preparada, entra para roubar a mesma joalheria e atrai a polícia. Fuja sem pensar. Siga Joe até que ele pare em uma porta e atire nos irlandeses para dar cobertura. Suba o primeiro lance de escadas e pegue a revista (Playboy #9).



14. Esconda-se nas quinas para evitar disparos e acabe com os guardas que subirem. Antes de seguir em frente, desça a escada e pegue outra revista (Playboy #2).



15. Suba até último andar, atire nos policiais e prossiga aos poucos, sempre buscando proteção. Passe pelo outdoor e, quando Joe abrir a porta, entre e pegue a revista no armário (Playboy #8). Ao descer para a rua, siga por conta própria até o apartamento do Joe (vá de carro e não atraia nenhuma atenção). Ao entrar no local, desça até o subsolo e, junto às tábuas, procure pela revista (Playboy #7). Volte ao apartamento e durma o sono dos (in) justos (Troféu #16).

### CAPÍTULO 5: THE BUZZSAW

Vito acorda e dá de cara com uma das garotas de Joe... e ela dá mole. Mas é hora de fazer mais

um serviço sujo. A fama de Vito já alcança os ouvidos da máfia e poderosos solicitam os seus serviços. É o caso de Luca. Também é hora de saber mais sobre Henry, também imigrante da Sicília e filho de um preso político de Mussolini.



16. Ao sair do apartamento, ajude a amiga de Joe, que bateu o carro e está ouvindo poucas e boas de um valentão. Soque o sujeito (Troféu #17). Corra para o restaurante e encontre Luca. Seu objetivo é encontrar o traficante de armas Harry. Ao chegar lá, pegue a caixa, coloque-a na van que está estacionada em frente e vá ao ponto marcado (é melhor ir com o limitador ligado).



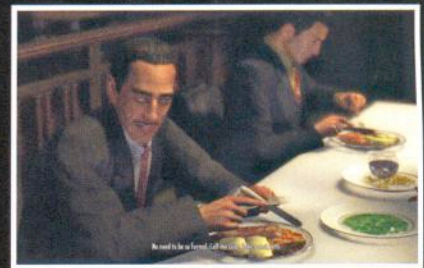
17. Ao chegar ao local, homens tentam invadir o apartamento. Use a metralhadora para eliminar todos na rua. Siga para as escadas, suba e pegue a revista na frente da porta (Playboy #11). Desça, acabe com dois homens na rua e entre no prédio em frente. Acabe com os homens deste andar – cuidado com o cara que joga um explosivo, do lado esquerdo – e entre no escritório à esquerda. No armário, há mais uma revista (Playboy #10).

18. Suba mais um andar e tome cuidado com os homens que descem no elevador. Assim que a

## PARADO AÍ, CIDADÃO!

Multa por excesso de velocidade na década de 1940 parece piada, mas é preciso se preocupar com isso. Em algumas vias, não é permitido passar de 40 km/h. Se a polícia pegá-lo, inicia a perseguição na hora e pode pôr sua missão em risco. A dica é: ao avistar uma viatura, aperte **X** para ligar o limitador de velocidade do carro, que não permite ultrapassar o limite. Quando os oficiais saírem do campo de visão, aperte **X** novamente para voltar a pisar fundo sem limites.

área estiver limpa, suba e acabe com todos até ver a cena em que o seu amigo é baleado. No canto direito, junto às cadeiras, pegue a revista (Playboy #12). Desça e abra caminho até as ruas. Tenha cuidado com os focos de incêndio. Entre no carro e vá com tudo para o hospital para salvar o seu companheiro. Receba a grana de Henry, vá para a casa da irmã de Vito e dê \$ 2 mil para ela. Volte ao apê do Joe e durma (Troféu #18).



### CAPÍTULO 6: TIME WELL SPENT

Vida de criminoso parece fácil... até que a casa cai. Vito é preso pela polícia, acusado de vender selos de combustível. A atendente de um dos postos denunciou Vito e ele vai parar na cadeia, condenado a dez anos de prisão, mesmo com a defesa dos advogados da máfia. Ele sofre na penitenciária e conhece o diretor local.

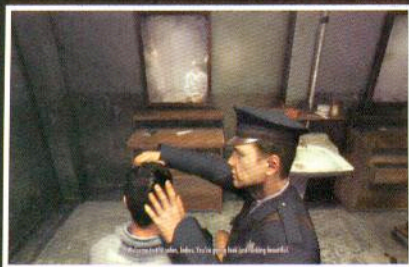
19. Assuma o controle e siga para a sua cela. Não tente desviar o caminho ou vai apanhar. A única coisa a fazer é sentar-se na cama. A trama pula para três dias depois. Ao andar no pátio, veja os bancos do lado direito para achar uma revista oculta embaixo (Playboy #13). Lucro, afinal...



20. Siga na direção da quadra de basquete, vire à esquerda e pegue a revista (**Playboy #14**) perto da porta. Ao andar do lado oposto do pátio, Vito entra em uma briga. Seja qual for o resultado, Vito acaba na solitária. Leo virá visitá-lo e oferece proteção e treino em troca de serviços. Lute com o capanga para aprender um contra-ataque. Segure **X** e, assim que o cara golpear, aperte **○**. Repita três vezes e saia. Outra briga começa, ou seja, é a chance de mostrar sua nova técnica.

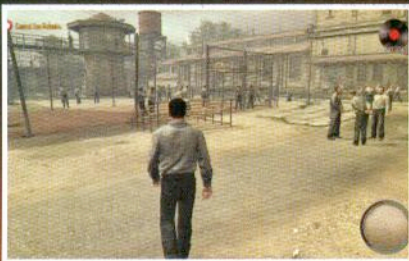


21. Após uma semana, um guarda pede para segui-lo e manda Vito limpar os banheiros, mas esse é um chamado de Leo. Você deve enfrentar um grandão de outra ala da penitenciária. Nessa luta, mantenha a guarda fechada até que o cara dê um golpe forte, então contra-ataque rápido. Faça isso até aparecer a sequência para finalizar. Procure a revista entre as máquinas (**Playboy #15**).



22. Ao final da luta, siga o guarda. A irmã de Vito o visita e avisa que vai casar e que sua mãe está muito doente. Ele pede para ela procurar Joe, pegar o dinheiro que ele tem guardado lá e usar para o médico e para o presente de casamento. Outra vez, o guarda fala que você precisa limpar o banheiro, mas desta vez é verdade. Limpe dois mictórios e o que o guarda sujou. Vá ao chuveiro livre e encare mais duas lutas. Vito vai parar na solitária novamente e recebe uma carta avisando sobre a morte de sua mãe.

23. Ao voltar ao pátio, Leo avisa sobre uma nova luta. O adversário é lento e será fácil chegar à sequência de finalização. O perdedor vai



levantar, soque-o até descobrir que Vito vai para a mesma cela de Leo, que ensinará um pouco sobre as famílias da cidade (**Troféu #19**).

## CAPÍTULO 7: IN LOVING MEMORY OF FRANCESCO POTENZA

Após passar seis anos na cadeia, Vito consegue a liberdade antecipada graças a Leo, que negociou a redução da pena. Vito vai para o apartamento de Joe pegar suas coisas.

24. Suba até o apartamento e, após a cena, já no corredor, suba até o último andar e pegue a revista (**Playboy #50**). Desça até a garagem e pegue o carro para ir até o apartamento que Joe comprou para Vito.



25. Ao subir as escadas, em uma mesa no meio do corredor, pegue a revista (**Playboy #17**). Entre no seu apartamento e pegue outra revista na mesa de jantar (**Playboy #46**). Desça e escolha uma loja para comprar outro traje social. Volte ao apartamento de Joe e conheça seu novo amigo. Siga até a loja de armas do Harry e pegue a revista junto ao balcão (**Playboy #16**).

26. Entre no carro e leve-os ao bordel indicado. Depois da bagunça, dê carona aos bêbados. No meio do caminho, um cheiro horrível lembra Eddy que há uma cadáver no porta-malas esperando

para ser desovado. Siga para o ponto afastado da cidade e jogue-o na cova. Volte para casa do Joe (**Troféu #20**).

## CAPÍTULO 8: THE WILD ONES

Vito ainda está dormindo quando começa a ouvir barulhos de buzina. Joe e Eddy estão com um caminhão cheio de cigarros para vender.

27. Vista uma roupa, desça e entre no caminhão. Siga para o primeiro ponto de venda e entregue os maços. Um policial vai chegar, mude de ponto. Um grupo atira explosivos no seu caminhão.



28. Persiga o safado. Procure um telefone público para ligar para Eddie. Ele diz para procurar o clube e conseguir ajuda para invadir o acampamento inimigo. Siga para o acampamento e use os barris, muros e carros para se proteger.





29. No início da segunda parte do acampamento, vire à direita no galpão e procure pela revista (Playboy #19). Um pouco adiante, à esquerda da escada, há outra revista no chão (Playboy #21). Após a animação, passe sob as escadas e pegue a revista ao lado da fogueira (Playboy #20).



30. Com a área limpa, pegue um carro "tunado" e siga para as docas. Coloque-o na plataforma e corra até o bar para entregar \$ 2 mil para o Eddie não ficar no prejuízo. Volte para sua casa e durma (Troféu #21).



## CAPÍTULO 9: BALLS & BEANS

Quando Vito acorda, o telefone está tocando e Eddie requisita um encontro de imediato no restaurante. Neste capítulo, é apresentado Carlo Falcone, um homem que está com problemas com alguns conhecidos seus.

## FORA DA LEI

Os policiais estão sempre por perto, prontos para acabar com a sua vida. Confira os níveis de perseguição.

• **Nível 1 - Multa:** pena por bater o carro ou ultrapassar o limite de velocidade. Você pode fugir ou parar e pagar uma multa de \$ 50 ao guarda.

• **Nível 2 - Prisão:** punição por bater em uma viatura ou por ser pego em flagrante roubando ou agredindo. Fuja ou pague um valor aleatório de suborno à polícia (aperte ↑ quando for rendido).

• **Nível 3 - Vivo ou Morto:** infrações graves, como participar de tiroteios, resistir à prisão e grandes assaltos. Não há conversa: fuja e esconda-se.

• **Perseguido:** status de procurado pela polícia, troque de roupas.

• **Carro procurado:** ao usar um veículo para delitos, ele fica marcado. Troque de carro ou procure uma oficina.

31. Siga para o restaurante do hotel onde Eddie está. Pegue as ordens e colete a revista que está no balcão (Playboy #41). Siga para o restaurante do Freed e espere que Luca saia. Hora de seguir o seu alvo, sempre mantendo uma distância razoável para que ele não descubra e fuja.



32. Ao chegar ao local, saia do carro, vire à direita e siga o fluxo da água. Entre no duto de esgoto empurrando a grade. Siga pelo caminho linear, vire à esquerda e pegue a revista (Playboy #23). Suba pelas escadas.

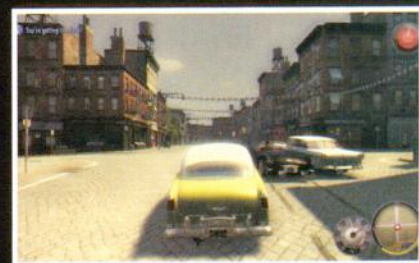
33. Um cachorro não para de latir. Seja rápido e suba na parte mais alta e nos canos. Passe pela porta e pegue a revista do lado esquerdo, junto à cerca de madeira (Playboy #22).



34. No matadouro, aperte (B) para andar sem fazer barulho e, no corredor principal, vire à

direita assim que o açougueiro sair. Siga pelo corredor, vire à esquerda e passe atrás da mesa. Pegue a revista do lado direito (Playboy #24).

35. Ao chegar à sala onde seu amigo está preso, encare no mano a mano um dos inimigos e sobreviva no tiroteio. Quando não existir mais nenhum homem em pé, vá para a sala onde Luca está escondido. Saia, pegue um carro e encontre Eddie. Ele pede para Vito vestir um traje social. É hora de ser aceito na família (Troféu #24).



## CAPÍTULO 10: ROOM SERVICE

Vito entrou para a "família" e, por consequência, tem grana, uma casa bacana e carro para deixar qualquer um com inveja. Mas ainda precisa trabalhar e fazer novos serviços para Eddie.

36. Acorde, atenda o telefone e vista uma roupa bacana. Pegue o carro esportivo em frente à sua garagem. No caminho do encontro com Eddie, pare em uma oficina e faça todos os upgrades no motor do carro (Troféu #25).



37. Vá ao apartamento do Joe, desça até a garagem e pegue um carro que possa levar três passageiros. O objetivo é ir ao hotel e plantar explosivos para acabar com a reunião da família Clemente. No local, estacione o carro na garagem subterrânea e ache o portão fechado.



38. Acompanhe a parede do lado esquerdo até achar a passagem e siga até o ponto vermelho. Pegue a revista na escrivadinha (Playboy #25).



39. Vá até a porta e libere a passagem para Joe entrar. Siga o homem, coloque o disfarce e vá para os elevadores. Siga o mafioso que recepciona Vito e não encare ninguém. Na sala ao fundo, ajude Joe a instalar os explosivos na janela. Tente sair e o mafioso manda você limpar o chão. Com tudo limpo, siga para a escada.

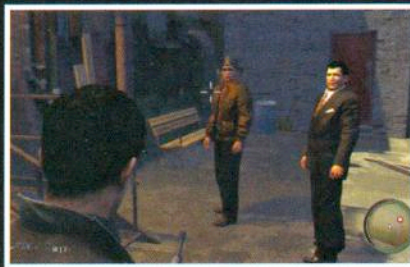


40. Desça, pegue a revista (Playboy #27) e vá ao telhado. Elimine os guardas, vá até o andaime e pegue a revista (Playboy #26). Desça, coloque os explosivos e assista à cena.



41. Entre no prédio e abra caminho até chegar à

escada novamente. Não deixe ninguém vivo. Ao chegar à garagem, Vito encontra o parceiro baleado. Persiga os carros dos mafiosos e acabe com todos. Leve Joe para o apartamento dele e volte para sua casa. Pegue a revista no banheiro, ao lado da banheiro (Playboy #48).



42. Vito deve buscar Joe, que está afogando s mãos pela morte do amigo. Rola um acidente e Joe mata – sem querer – o barman. Leve o corpo para o porta-malas do carro do barman, do lado de fora. Leve Joe para casa e o corpo para o ferro-velho. Estacione o carro na Milhe's Beast e acione a máquina. Volte para sua casa e durma para esquecer os problemas (Troféu #29).

**CAPÍTULO 11: A FRIEND OF OURS**

É hora de Vito provar sua lealdade aos amigos mafiosos. Henry gostou de saber que Vito se livrou da família Clemente e o convida para entrar para os Falcones. Nesse momento, Vito descobre que o convite implica em Henry matar seu amigo Leo. A vida de criminoso começa a revelar suas armadilhas.

43. Acompanhe Henry até o bar para descobrir que ele vai matar Leo. Saia correndo do bar, pegue um carro e corra para a casa de Leo. O tempo é extremamente curto, se bater uma vez, é possível que não chegue a tempo. Ao chegar à casa, corra para o quarto do Leo (porta à frente). No corredor, na última janela, pegue a revista (Playboy #47).



44. Vire à esquerda, entre no closet, vire à esquerda e pegue a revista no banheiro (Playboy #29). Volte ao closet e pegue os panos no cesto para descer pela sacada (Troféu #30).



45. Siga para a estação de trem e deixe Leo por lá. Vá à primeira oficina que encontrar, melhore ao máximo o carro que Leo deixou e siga para a sua casa na velocidade máxima (Troféu #31).



46. Vito encontra a irmã, que pede para procurar o marido, Eric. Vá ao ponto marcado, suba ao terceiro andar e entre na festa. Entre na primeira porta à esquerda e pegue a revista (Playboy #28). Vá até a cozinha e dê uma surra em Eric, o traidor.



47. Volte para casa e durma. Os irlandeses da joalheria incendiaram a casa de Vito, que perde tudo. Só sobram os carros, mas você não pode pegá-los agora. Corra pelas sacadas inimigas, vá até a casa de Joe. Após o papo, pegue a revista ao lado da cama nova (Playboy #49).



48. Pegue uma roupa "discreta" no armário e siga seu amigo. Vá até o bar irlandês e acabe com todos. Entre na porta do lado direito do balcão e pegue a revista (Playboy #30). Saia, persiga os irlandeses e, quando todos estiverem mortos, leve Joe para o apartamento e siga para o apartamento que você herdou do irlandês. Hora de dormir (Troféu #32).



## CAPÍTULO 12: SEA GIFT

Vito volta à pobreza, mas Henry tem um plano: comprar drogas com os chineses a um preço baixo e vender com grande lucro. Vito aceita e pede \$ 30 mil emprestado a um agiota.

49. Vista uma roupa e atenda o telefone. Siga para se encontrar com Henry e Joe no parque. Vá aos dois pontos de encontro. O segundo é perto do porto, onde Vito busca o empréstimo.

50. Os negócios vão bem, mas uma emboscada com policiais e inimigos faz com que a sua saída do lugar seja bem conturbada. Siga correndo e suba as escadas do lado direito. Dentro, pegue a revista (Playboy #33). No mezanino, acerte todos os homens do andar inferior antes de descer. No



andar de baixo, saia para a área aberta e mande bala nos dois carros que se aproximam. Pegue a revista ao lado do caminhão, à direita (Playboy #31). Vire à esquerda, siga para o beco em chamas e pegue a revista (Playboy #32). Fuja dos bandidos, vá à nova sede e conclua o capítulo (Troféu #33).

## CAPÍTULO 13: EXIT THE DRAGON

Ao chegar ao parque para um encontro com Henry, Vito descobre que o seu amigo foi executado por uma gangue. Ele se prepara para oferecer a especialidade da máfia: vingança.

51. Siga até o parque e encontre Henry caído. Elimine todos, entre no carro e siga os capangas que sobraram sem se aproximar ou deixar que fujam. No restaurante, o objetivo é sempre o mesmo: limpar a área e procurar Wong, o chefe. Quando limpar o primeiro andar, suba a escada e vire à esquerda. Siga até o final do corredor e pegue a revista na última mesa (Playboy #34). Continue pelos corredores estreitos e quando ele descer, entre pela primeira porta à direita e pegue a revista (Playboy #36).



52. Na cozinha, limpe a área, entre na sala do lado direito e pegue a revista (Playboy #35). Continue até chegar ao elevador. Elimine mais inimigos e encontre Wong. Faça o caminho de volta, fuja do cerco da polícia e pegue o primeiro carro para fugir para a casa do Joe (Troféu #34).

## CAPÍTULO 14: STAIRWAY TO HEAVEN

Vito precisa perseguir e eliminar um membro da máfia a qualquer custo. A situação esquentada.

53. Siga para a casa do seu alvo, acabe com ele e fuja da polícia, deixando Joe no lugar marcado (Troféu #35). Siga para o cais. Após escapar dos policiais, siga para as docas e encontre-se com Derek. Ele quer dar um susto nos funcionários. Depois de um grande bate-papo, amistoso, Vito muda de lado e, agora, o objetivo é eliminar Derek e seus homens.



54. Elimine todos que estão na área externa e fique atrás das caixas para se proteger. Siga para o galpão, ao lado do escritório de Derek, e fique esperto, pois os caras vão fechar a porta. Corra até os fundos do galpão, elimine dois homens e espere mais quatro descer, de dois em dois. Com todos eliminados, corra para a entrada, elimine os homens no mezanino, suba pelas escadas e elimine o safado que está jogando coquetéis molotov. Pegue a grana no escritório de Derek.



55. Mesmo com a grana em mãos, Vito precisa completar \$ 27 mil; por isso, passe em algumas lojas e faça alguns assaltos. Se você não atirar em ninguém, a polícia não será alertada. Siga para a construção, salve Joe para pegar a outra parte do dinheiro. Hora de pagar o empréstimo.



## CAPÍTULO 15: PER ASPERA AD ASTRA

É hora de descobrir quem são os traidores e quem são os verdadeiros amigos. Há quem queira a cabeça de Vito e ele só tem uma coisa a fazer: unir-se ao lado mais forte e eliminar o fraco.

56. Leo quer a cabeça de Vito. O safado dá a opção de Vito fazer um acordo e se unir a Vinci e matar o Falcone. Entre na mansão e elimine todos. Na área interna, atire nos inimigos no telhado para evitar que eles joguem granadas. Ao chegar ao anfiteatro, onde Falcone está, Joe aparece para ajudar. Proteja-se na cabine de controle, espere Falcone usar seu arsenal e contra-ataque. Mude para a outra cabine e repita o processo até acabar com as intrigas de Máfia II.





Essa é uma das garotas que ilustram as Playboys que Vito leva para a sua coleção particular de revistas

# PLAYBOYS

Mafioso não passa o tempo só dando tiro. Eles também possuem suas coleções de revista.

Um game sobre mafiosos não poderia ter um item qualquer para colecionar. Afinal de contas um marmanjo, armado, vestido de terno e gravata correndo atrás de sapos e ursinhos não pegaria bem. Por isso, *Mafia II* caprichou nos extras e colocou uma coleção com 50 revistas Playboys e suas respectivas garotas do pôsteres.

Esses exemplares estão escondidos nos cantos mais absurdos dos cenários e possuem uma particularidade. Só aparecem em determinados momentos, em capítulos certos. Ou seja, uma revista que está em cima de uma mesa, no capítulo 2, não vai aparecer novamente em outro capítulo, se não pegar, perdeu rapaz.

Para que você não perca a oportunidade de encontrar todas essas revistas e se deliciar com a imagem de todas as gatas desta seleção, criamos um roteiro com a localização de todas. Mas do que isso, nas próximas páginas colocamos a foto de cada uma dessas relíquias. Depois é só voltar ao menu principal, escolher a opção extras e ver com calma cada uma das garotas.



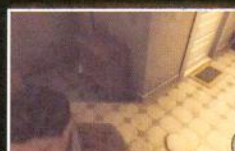
**1** No capítulo 02. Em cima da mesa de centro, no apartamento.



**2** No capítulo 04. No primeiro andar das escadas internas.



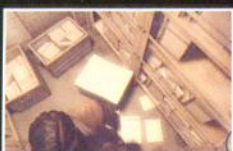
**3** No capítulo 02. No escritório do ferro velho, nas prateleiras.



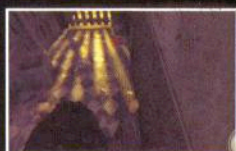
**4** No capítulo 03. Do lado esquerdo da porta do apartamento.



**5** No capítulo 03. Na prefeitura, dentro do escritório.



**6** No capítulo 03. No subsolo da prefeitura, no chão.



**7** No capítulo 04. No telhado, assim que passar pela porta.



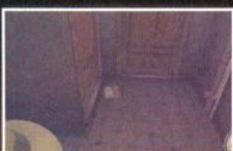
**8** No capítulo 04. Nos telhados, ao lado do outdoor, no chão.



**9** No capítulo 04. Do lado direito, nas escadas externas.



**10** No capítulo 05. No armário do local que você invade.



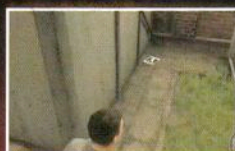
**11** No capítulo 05. Suba até o último andar, no Joe.



**12** No capítulo 05. No último andar do prédio invadido.



**13** No capítulo 06. Embaixo do banco, no pátio.



**14** No capítulo 06. Também no pátio da cadeia.



**15** No capítulo 06. Na lavanderia da cadeia, nas máquinas.



**16** No capítulo 07. No balcão, na loja de armas do Harry.



**17** No capítulo 07. Na mesa no corredor, segundo andar.



**18** No capítulo 03. Na saída do escritório do mafioso.



**19** No capítulo 08. Dentro do galpão, do lado direito.



**20** No capítulo 08. Ao lado da fogueira, no beco.



**21** No capítulo 08. Do lado esquerdo da escada.



**22** No capítulo 09. Do lado da caçamba de entulho.



**23** No capítulo 09. No esgoto, do lado esquerdo.



**24** No capítulo 09. Do lado direito dos balcões.



**25** No capítulo 10. Na mesa, do lado do guarda.



**26** No capítulo 10. Ao entrar no andaimes, no telhado.



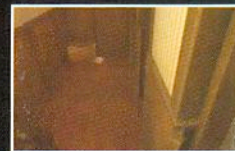
**27** No capítulo 10. Suba até o último andar.



**28** No capítulo 11. No apartamento onde rola a festa.



**29** No capítulo 11. No banheiro da casa do Leo.



**30** No capítulo 11. Do lado da porta, no último andar.



**31** No capítulo 12. Do lado do caminhão.



**32** No capítulo 12. No beco que está totalmente em chamas.



**33** No capítulo 12. No corredor do local que você invade.



**34** No capítulo 13. No segundo andar do restaurante.



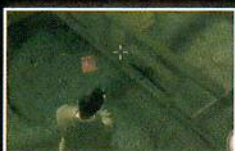
**35** No capítulo 13. Em cima das caixas, no escritório.



**36** No capítulo 13. Na porta, na área aberta, do lado direito.



**37** No capítulo 14. Em cima da caixa de madeira, no canto.



**38** No capítulo 14. No chão, perto da madeira queimada.



**39** No capítulo 15. Do lado esquerdo do prédio.



**40** No capítulo 03. No balcão principal da prefeitura.



**41** No capítulo 09. No balcão, ao lado do barman.



**42** No capítulo 15. Na área do confronto final.



**43** No capítulo 15. Antes de subir a escada em espiral.



**44** No capítulo 14. No alto da construção, à esquerda.



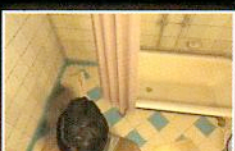
**45** No capítulo 15. Ao entrar no prédio, desça a escada.



**46** No capítulo 07. Na mesa de jantar da nova casa.



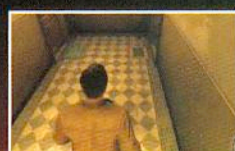
**47** No capítulo 11. Na última janela, no corredor da casa do Leo.



**48** No capítulo 10. Ao lado da banheira do Vito.



**49** No capítulo 11. Ao lado da cama nova do Joe.



**50** No capítulo 07. No último andar do prédio.





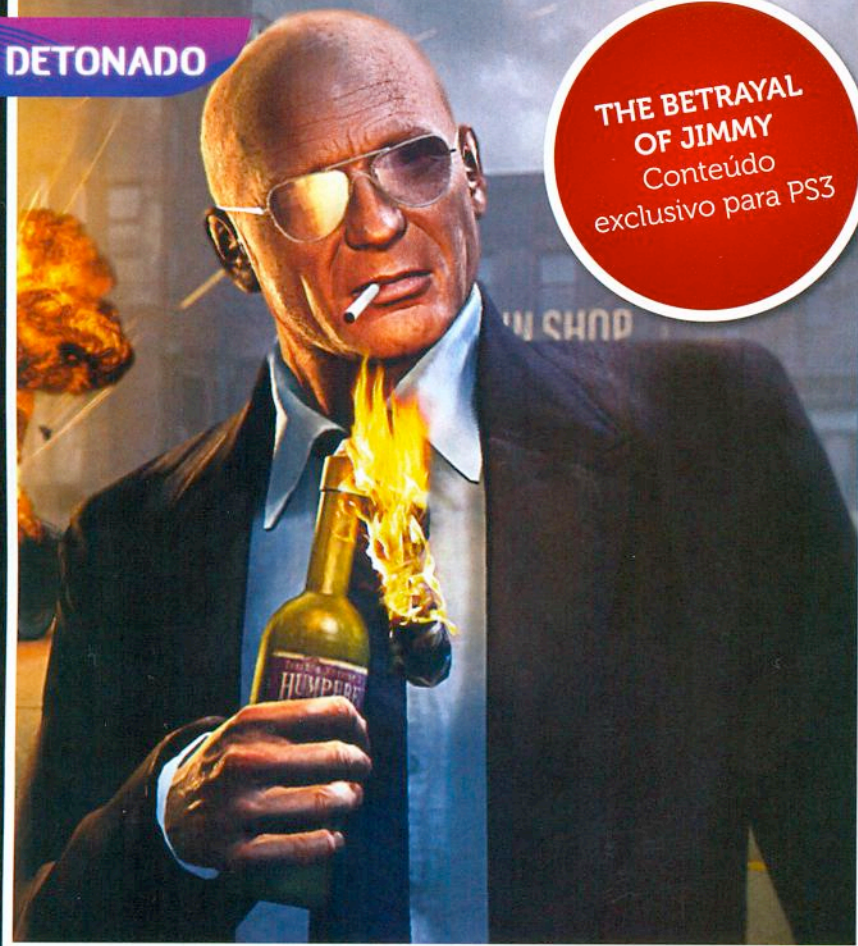
## COLECIONÁVEIS

• **REVISTA PLAYBOY**  
A famosa revista masculina é um dos segredos de *Mafia II* e esconde 50 edições clássicas em diversos pontos da cidade. Importante: elas só podem ser coletadas em momentos únicos das missões, ou seja, se uma revista estiver em um balcão em certa missão, ela não estará mais quando você voltar ao mesmo lugar em outra oportunidade. Siga o nosso detonado para encontrar cada uma delas.



• **CARTAZES DE CRIMINOSOS PROCURADOS**  
Existem 159 cartazes de criminosos espalhados pela polícia da cidade. Vito, inclusive, é um dos bandidos com a cabeça a prêmio. Confira o mapa ao lado para saber exatamente onde estão cada um destes cartazes que precisam ser tirados das ruas.





THE BETRAYAL  
OF JIMMY  
Conteúdo  
exclusivo para PS3

## JIMMY "FAZ-TUDO"

As expansões usam Empire Bay, a cidade de *Mafia II*, para contar uma história não relacionada à trama de Vito no modo central. Nos DLCs, o protagonista é Jimmy, o "faz-tudo" dos mafiosos. Quando alguém precisa de um serviço sujo, do tipo que não possa envolver o nome de sua família, Jimmy é o cara a ser chamado. Infelizmente, ao trabalhar com bandidos, sempre há a possibilidade de ser traído. Mas as famílias não podem esquecer um fato: elas contratam Jimmy porque ele é o melhor em matar e explodir coisas.

na rua. Posicione-se em frente ao carro e acerte o motorista antes que ele consiga fugir no carro.

**7. PROHIBITION:** destrua os Eddie Fu's Booze. Nas docas, fique atrás das caixas e destrua as caixas do outro lado do cais. Ignore os inimigos e fuja.

**8. HOUSTON WASP THEFT:** acerte os dois homens que estão vigiando o carro e roube-o.

**9. DIRTY DANIEL:** elimine Dirty Daniel. Vá ao bar e acabe com todos. Saia e suba a construção. Daniel está no último andar.

**10. GOLDEN FIST TOURNAMENT:** no local indicado, entre no meio dos carros e comece a lutar. Abuse das esquivas e contra-ataque. Vença três lutas seguidas e fature um carrão.



# ROTEIRO

## DLC 1: THE BETRAYAL OF JIMMY

As missões deste pacote consistem em ir a um ponto, receber o serviço, realizar a tarefa e ir ao local seguro antes de o tempo terminar. A meta é conquistar a melhor pontuação. Para melhorar o placar, seja eficiente nos combos e na pontaria, na velocidade e nas derrapagens com os carros. O nível de dificuldade também influencia na sua classificação de cada missão. Repita as missões quantas vezes quiser para subir no ranking.

**INTRODUÇÃO:** elimine os quatro homens que estão escondidos no estacionamento, entre as caminhonetes. Pegue o carro e siga até a área dos trilhos; dois carros vão perseguir Jimmy. Você pode escolher tentar escapar ou descer e acertar os homens no carro. Depois de resolver, vá para a casa do seu contratante.

**1. TIME TO THINK:** o objetivo é acabar com duas lojas protegidas pelos chineses. Ao chegar à



entrada, elimine os vigias. Destrua janelas, vitrines e mate todos que aparecerem.

**2. CULVER EMPIRE THEFT:** roube o carro, pilote a toda velocidade e não alerte a polícia.

**3. BAD VALET:** destrua todos os comerciantes de carros. Siga ao local marcado, chegue perto dos carros e atire no tanque de gasolina. Evite entrar em conflito e fuja para o local seguro.



**4. ACTS OF GOD:** destrua uma lanchonete, uma loja de roupas e uma de armas; todas indicadas.

**5. SMITH CUSTOM POLICE THEFT:** vá ao ponto indicado e roube o carro da polícia. Evite passar com a viatura na frente de outros policiais.



**6. ASIAN CUSTOMS:** elimine o seu alvo. A melhor maneira é chegar ao local e atravessar o carro

**11. PARTY POOPER:** há seis caixas com mercadorias que você precisa destruir e todos os pontos são vigiados. O melhor a fazer é não descer do carro e atropelar todas as caixas.

**12. ROGUE TRADERS:** elimine os três comerciantes indicados no mapa. Cuidado, pois com exceção do último, todos estão protegidos por gangues.

**13. HANK B TRUCK THEFT:** roube o caminhão nos galpões abandonados e leve-o até a garagem.

**14. BLOWING COVER:** destrua as três caminhonetes com mercadorias. Use granadas para ser rápido.

**15. CROSSING THE STYX:** mate Charon nas docas. Ele é protegido por três homens e chegam mais reforços após a morte do alvo.

**16. TIT FOR TAT:** elimine os irmãos Fu. Eles estão nos galpões abandonados. Use os diversos pontos de proteção no tiroteio e revide.

**17. LASSITER SERIES 75 HOLLYWOOD THEFT:** roube o carro e seja muito rápido para cumprir o tempo.

**18. YOUR MA!** pegue o carro com explosivos no outro lado da cidade e dirija com cautela para não voar pelos ares. Estacione-o ao lado da limusine e fuja em menos de dez segundos.

- 19. RAT CATCHER:** elimine as duas testemunhas protegidas pela polícia.
- 20. SHUBERT FRIGATE THEFT:** roube o carro dentro do estacionamento da mansão.
- 21. SMITH THUNDERBOLT THEFT:** roube o carro no ponto indicado e faça a entrega.
- 22. ASIAN ASSASSIN ASSASSINATION:** elimine os dois comerciantes no casarão. Acerte-os sem perder tempo com os guardas e fuja.



- 23. FIX THE FIXERS:** elimine três capitães chineses. Eles estão nas fábricas. Mire nos que estão no alto da construção e siga para matar os alvos.
- 24. FREEDOM OF SPEECH:** destrua todos os inimigos e proteja a testemunha a qualquer custo.
- 25. SHUBERT ARMORED VAN THEFT:** siga para frente do banco e roube o carro forte.
- 27. BROTHER AND KEEPER:** elimine Elroy Tussle e o seu irmão. O primeiro está no segundo andar do prédio, o outro está no quinto andar. O lugar está infestado de inimigos, então suba devagar e use as táticas rotineiras de proteção.



- 27. BANG BANG CHICKEN:** Mate Eddie Fu. O seu alvo está no segundo subsolo do restaurante chinês. O lugar também está infestado de inimigos.
- 28. ISW 508 THEFT:** roube o carro que está dentro a garagem fortemente guardada. Elimine todos, pule o muro e fuja em disparada.
- 29. A RICH REWARD:** roube o carro. Trata-se de uma armadilha. Ao chegar ao local, a polícia vai cercar o local e Jimmy será preso. Esta história continua no próximo DLC, Jimmy's Vendetta.



## DLC 2: JIMMY'S VENDETTA

Jimmy foi parar na cadeia após ser traído por um de seus clientes, mas já está de volta nas ruas e quer vingança. O DLC Jimmy's Vendetta está à venda na PS Store por US\$ 9,99 e oferece o mesmo estilo de missões do primeiro DLC, com a única diferença de que este pacote esconde dez troféus para recompensá-lo por encerrar mais 34 missões barra-pesadas.

**1. TOO GOOD TO BE TRUE:** acerte os guardas e fuja da prisão. Jimmy não tem nenhuma armas e precisa eliminar três guardas. Porrada neles.



**2. LOST IN TRANSIT:** pegue um carro e siga para o lugar marcado. Destrua os quatro carros com tiros no tanque. Acerte os guardas e fuja.

**3. SHUBERT PICKUP THEFT:** roube a picape e leve-a para a garagem. Atenção ao limite de velocidade.

**4. TRASH TRAILER:** encontre o carro indicado e siga-o com cautela. Quando o motorista encontrar um sujeito, acabe com os dois e fuja.



**5. SMITH COUPE THEFT:** roube o carro, acabe com o motorista armado e vá para a garagem.

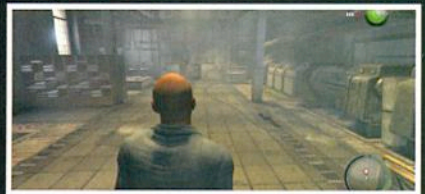
**6. CALLING CARD:** destrua dois postos de gasolina. Siga para o primeiro, invada por trás e acerte os guardas. Atire na bomba de gasolina e siga para o segundo alvo. Depois das explosões, fuja.

**7. TAKING THE MICK:** elimine os três irlandeses no beco sem usar arma de fogo. Ao chegar, acerte o primeiro e espere atrás da cerca pelo segundo. Quando o tiroteio começar, fuja, recupere o fôlego e volte para acabar com o último.



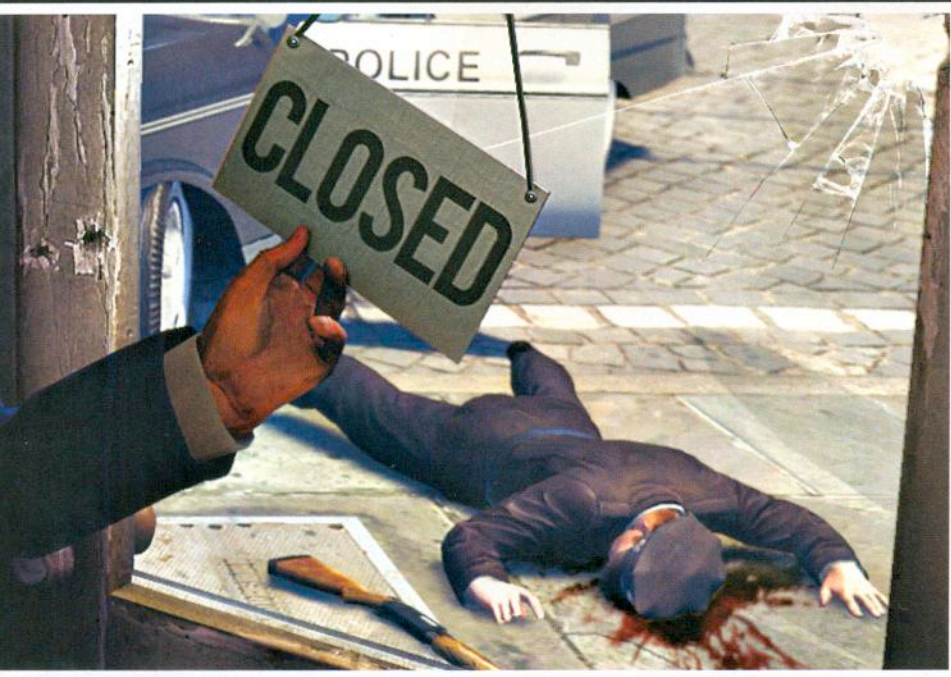
**8. HANK FUEL TRUCK THEFT:** roube o caminhão de combustível e tenha cuidado para não explodir.

**9. THE GOOD WORD:** elimine os três alvos sem usar armas de fogo. Basta chegar perto e puxar briga. Somente o último não está sozinho e pode rolar um tiroteio. Espere eles ficarem um longe do outro e acerte-o sem dó.



**10. SHUBERT BEVERLY THEFT:** siga até o beco, acerte os caras, inclusive o motorista do caminhão. Siga com ele até a garagem do apartamento.

**11. PADDY WAGON:** elimine os guardas e pegue o caminhão de cigarros. Siga para o ponto de entrega e prepare-se para o um longo tiroteio; não se afobe e tudo vai acabar bem.



que suficiente. A melhor maneira de não sofrer nesta missão é se aproximar do local sem chamar a atenção dos guardas que estão ao lado do alvo e acertar só o alvo.

**28. REVOLUTION:** um comerciante importante está em uma enrascada. Siga até o local e proteja-o das gangues locais. Atire no tanque dos carros para eliminar vários alvos ao mesmo tempo.

**29. ACCOUNT CLOSED:** elimine Sweet Federico. Acerte todos os guardas antes de entrar na propriedade. Vá para os fundos e acerte Federico pelas costas, sem nenhum remorso.

**30. ASCOT BAILEY THEFT:** roube o carro.

**31. TO TRAP A TRAPPED:** vá ao ferro-velho e mate os três alvos marcados com uma seta na cabeça. O local tem muitos inimigos e vários pontos de proteção, então é só esperar sua chance.



**32. THE DOM:** as docas estão tomadas por capangas. Entre com cuidado, passe por cada trecho limpando a área e siga até o farol. O Dom é difícil de derrubar, mas não é invencível.

**33. TAM IN A JAM:** elimine Tam Brodie. Use os carros como proteção e acabe com os capangas. Assim que você virar à direita, verá Tam correndo, tente acertá-lo; caso contrário, siga até o final do corredor e acabe o serviço.

**34. THE BIG BOSS:** é a hora de acertar as contas. Siga até o local indicado para eliminar Judge Hillwood, o chefe de Empire Bay e o cara que tramou para Jimmy ir para a cadeia. Elimine os três associados. O primeiro está no jardim, atire nos carros. O segundo dentro da casa, no porão. Saia pela porta deste local e siga para o labirinto no jardim, o terceiro associado está no centro. O local está lotado de inimigos, então, sempre que tomar um tiro, esconda-se para recuperar energia. Use o mapa para chegar ao alvo. Só depois de eliminar o terceiro associado é que a localização de Judge é revelada. Volte à casa, elimine os poucos guardas que sobraram e acerte o cara. Depois, acompanhe o vídeo que mostra como se termina uma vingança.



**12. TANKE TROUBLE:** destrua os caminhões.

**13. SHUBERT HEARSE THEFT:** roube o carro funerário e corra até a garagem indicada.

**14. GAI 353 MILITARY TRUCK THEFT:** elimine os três soldados e roube o caminhão-tanque.



**15. SOUND AND FURY:** destrua as mercadorias.

**16. I GOT THE STONES:** elimine Frankie Stones. Siga até a armadilha na torre. Atire nos tanques de gasolina dos carros para ampliar a destruição.



**17. BERKLEY KINGFISHER THEFT:** roube o carro.

**18. PASS THE POTCHEEN:** destrua o bar Hill of Tara. Entre pela porta dos fundos e acabe com todos lá dentro. Destrua prateleiras, caixa registradora, vidros, junkbox. Saia só quando pipocar uma mensagem de aviso.

**19. THE RED HANG GANG:** destrua os carros no beco.

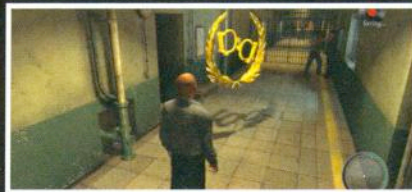
**20. JEFFERSON THEFT:** roube o carro.

**21. DEFENSE OF THE PROSECUTION:** proteja a testemunha a todo custo. Abra fogo contra

as gangues que surgem ao redor do carro. Jogue granadas e atire nos tanques dos veículos.

**22. POTOMAC INDIAN THEFT:** roube o carro.

**23. CUT THE BLARNEY:** elimine quatro carros roubados por uma gangue. O problema é que esses carros estão cercados por dezenas de maloqueiros. O melhor a fazer é pegar um carro e atropelar os outros até que eles explodam. Se o seu carro ficar muito danificado, troque de carro e volte ao beco para terminar o serviço.



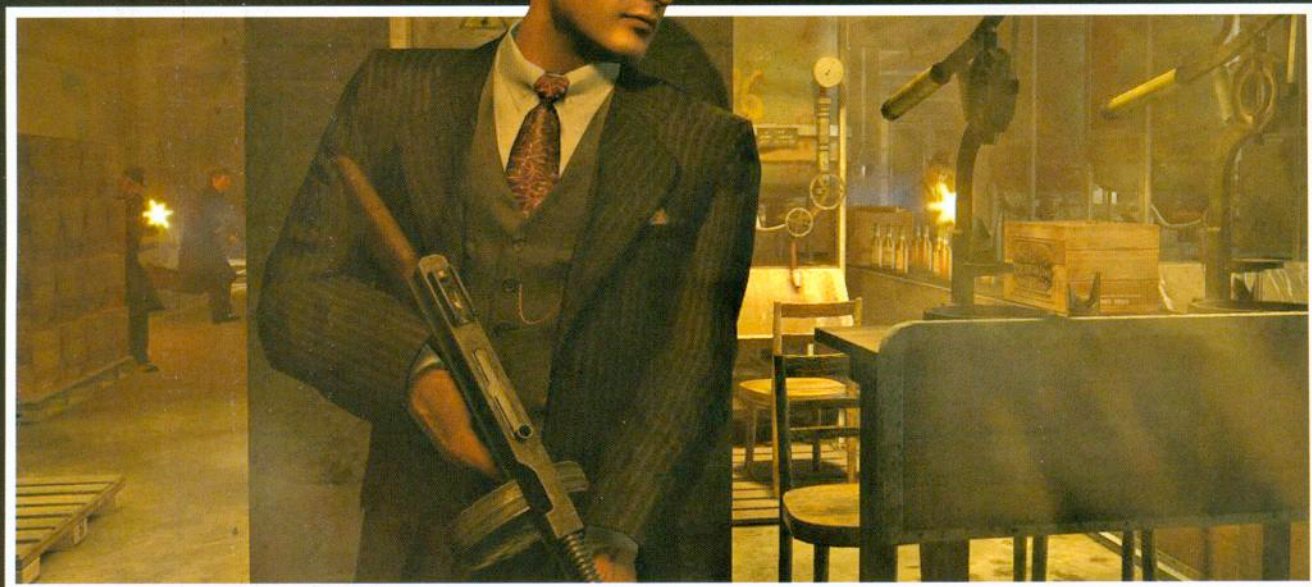
**24. THE LOBOTOMY:** mate o consigliere. Existe um carro no ponto indicado, assim que você chegar, o alvo vai tentar escapar. Você pode persegui-los e matar todos do carro ou, se for bem rápido, pode atravessar o carro na rua e atirar direto no motorista e terminar o serviço.

**25. WALKER ROCKET THEFT:** roube o carro.

**26. POLICE BUS THEFT:** roube o ônibus da polícia.

**27. CAPO CAPPINS:** Jimmy precisa eliminar três mafiosos em três pontos diferentes da cidade. Não se preocupe com o tempo, ele é mais do





# TROFÉUS



## 1. VIVA LA RESISTENZA!

Complete o primeiro capítulo do jogo.



## 2. BIG BROTHER

Proteja sua irmã, Francesca. Ao sair, pela primeira vez, do apartamento, um homem estará agarrando a irmã de Vito. Soque o folgado.



## 3. A REAL GENTLEMAN

Durante o capítulo Home Sweet Home. Depois de salvar Francesca, no caminho para o apartamento do Joe, pare e arrume o carro para a mulher que acaba de brigar com o marido. Basta apertar **■** depois da briga e receber toda a glória.



## 4. COLLECTOR'S ITEM

Pegue ao menos um item secreto. No segundo capítulo, no apê de Joe, há uma Playboy sobre a mesa.



## 5. TUNED RIDE

Faça o primeiro upgrade em um dos seus carros. Ainda no segundo capítulo, aproveite a visita à oficina.



## 6. PROPER SCAPPER

Venda cinco veículos para Mike Bruski no ferro-velho. Você pode conseguir isso no segundo capítulo. Mike pede um carro, mas você pode roubar outros antes pela vizinhança para levá-los ao Mike's Beast, a sucateira. Suba na escada e ligue-a.



## 7. BACK IN BUSINESS

Faça o seu primeiro trabalho para Mike Bruski, no segundo capítulo.



## 8. HOME SWEET HOME

Complete o segundo capítulo do jogo.



## 9. SHARP SUITER

Compre sua primeira roupa de luxo. Siga para a região sul do Central Park de Empire Bay. Entre na Derek's Shop e compre o traje que custa US\$ 90 mil.



## 10. HE WHO PAYS THE BARBER

Durante o terceiro capítulo, quando Pappalardo pedir, soque os funcionários para arrancar dinheiro deles.



## 11. THE ENFORCER

Mate ao menos 50 inimigos. Este troféu não demora a chegar.



## 12. THE PROFESSIONAL

No terceiro capítulo, Henry pede para Vito roubar os selos na delegacia. Ao invadir o local, nocauteie os três guardas. Desça ao subsolo e desligue o alarme (essa é a parte crucial deste troféu). Suba, pegue a chave, abra a sala e o cofre. Saia pela janela por onde entrou.



## 13. MAIL MAN

Venda pelo menos seis dos selos de combustível antes que o tempo acabe. Não se esqueça de marcar no mapa o ponto aonde você vai, assim fica mais fácil de acertar o caminho.



## 14. GET RICH OR DIE FLYIN'

Dê um pulo e mantenha as quatro rodas no ar por 20 metros. A área dos túneis, que ligam um lado da ilha a outro, são os melhores lugares para dar esses pulos. Desligue o limitador de velocidade.



## 15. THE PRICE OF OIL

Complete o terceiro capítulo do jogo.



## 16. NIGHT SHIFT

Complete o quarto capítulo do jogo.



## 17. A LESSON IN MANNERS

No início do capítulo, desça e soque o valentão que está gritando com a garota de Joe.



## 18. GOOD SPIRITS

Complete o quinto capítulo do jogo.



## 19. TIME WELL SPENT

Complete o sexto capítulo do jogo.



## 20. LAST RESPECTS

Complete o sétimo capítulo do jogo.



## 21. THE WILD ONES

Complete o oitavo capítulo do jogo.



## 22. HAIRDRESSER

Elimine cinco inimigos em uma sequência rápida, com tiros na cabeça. O oitavo capítulo é muito bom para tentar isso. Espere a invasão do matadouro e brinque de tiro ao alvo.



## 23. KNUCKLEHEAD

Elimine 30 inimigos na porrada. Não precisa ser em uma única sequência, é uma contagem acumulativa.



## 24. MAN OF HONOR

Complete o nono capítulo do jogo.



## 25. DREAM HANDLING

Faça um upgrade até o máximo em ao menos um carro. O primeiro

veículo que permite fazer isso é o que Vito ganha no começo do décimo episódio.



### 26. EXPORTER

Venda cinco veículos para Derek nas docas. Derek não aceita qualquer carro, só valem modelos de luxo em bom estado. Siga para a região indicada no nosso mapa (ponto "Exporter") para encontrar a maior concentração de carros de luxo. Dica: os carros de luxo são os que possuem cinco travas. Leve às docas e estacione na plataforma.



### 27. PETROL HEAD

Dirija pelo menos 30 veículos diferentes durante o jogo inteiro. Não deixe de experimentar nenhum modelo, ônibus, táxi. Consulte o menu de estatísticas para verificar quantos faltam.



### 28. HEY JOE

No décimo capítulo, Joe mata um barman. Pegue o cadáver, coloque no carro e enterre-o.



### 29. CHECKING OUT

Complete o décimo capítulo do jogo.



### 30. WAKE UP CALL

Ajude Leo a sair de uma situação complicada sem ser pego. Na casa de Leo, siga para o quarto, vire à direita, entre no closet e pegue os lençóis no cesto.



### 31. PEDAL TO THE METAL

Ultrapasse a velocidade de 125 milhas por hora. Melhor o carro do Leo ao máximo e use-o.



### 32. OUR GOOD FRIEND

Complete o décimo primeiro capítulo do jogo.



### 33. CHASING THE DRAGON

Complete o décimo segundo capítulo do jogo.



### 34. CHOP CHOP!

Complete o décimo terceiro capítulo do jogo.



### 35. THE MAFIA NEVER FORGETS

Faça uma visita para o seu velho amigo. Elimine um inimigo da sua família. Relacionado ao modo história.



### 36. OUT FOR JUSTICE

Descubra o que é ser um Scaletta. Relacionado ao modo história.



### 37. MEN AT WORK

Complete o décimo quarto episódio do jogo.



### 38. ONE CAREFUL OWNER

Viaje ao menos 50 milhas com um único veículo. Ande pelo menos

80 km com o mesmo carro. Na sua garagem, é possível verificar quanto você andou com cada um dos seus carros. Só é preciso paciência.



### 39. CRUISE CONTROL

Mantenha o veículo a 30 milhas por hora, ou mais, por pelo menos cinco minutos. Pegue um carro – qualquer um –, ligue o limitador de velocidade, entre em uma via extensa e faça o caminho de ida e volta. Não deixe a velocidade ficar abaixo de 30 milhas.



### 40. STUCK UP

Roube cinco lojas em menos de cinco minutos. O segredo é entrar nas lojas sem atirar, apontar a mira para o atendente, pegar o dinheiro na caixa, guardar a arma e sair. Marque a próxima loja e corra. No centro do mapa, existem várias lojas próximas.



### 41. HARD TO KILL

Sobreviva ao nível "Want you Dead" por dez minutos. No final do quarto episódio, após se separar de Joe, Vito fica na frente de um beco. Atire em todo mundo na rua para elevar o nível de procura para quatro estrelas. Corra para dentro do beco, mate os policiais e saia sempre que o nível começar a baixar. Faça isso até o troféu aparecer.



### 42. FINISH HIM

Faça a última missão do jogo para habilitar o troféu.



### 43. LADIES' MAN

Encontre todas as revistas *Playboy*. Estão todas indicadas no detonado.



### 44. CARD SHARP

Encontre todos os cartazes de procurado. Confira o nosso mapa.



### 45. END OF THE RAINBOW

No décimo primeiro episódio, você deve invadir um bar irlandês e eliminar todos lá dentro. Ao sair, um cara vai tentar fugir no carro. Não pense duas vezes e atire na janela do veículo. Caso não consiga, você tem a opção de voltar ao começo da missão – menu Start – ou então pegar um carro e persegui-lo.



### 46. MADE MAN

Termine o jogo na dificuldade Medium ou superior.



### 47. TOUGH NUT

Termine o jogo na dificuldade Hard. Não é complicado, basta ser persistente e ficar atento principalmente nos momentos de luta mano a mano; ser o mestre da esquiva vai salvar a sua pele.



### 48. PLATINUM TROPHY

Conquiste todos os troféus de *Mafia II* e torne-se um mafioso de respeito (se é que isso existe). Os troféus da DLC Jimmy's Vendetta não contam.

## TROFÉUS DO DLC JIMMY'S VENDETTA



### 49. FIRTS STEP

Complete a primeira missão desta expansão.



### 50. FASTER THAN LIGHT

Faça um combo de 10x. Basta acertar inimigos em uma rápida sequência.



### 51. EXPLORER

Ande por um total acumulado de mil milhas só nesta expansão.

Para terminar a expansão, é preciso andar um pouco mais que metade desta quantidade, mas a necessidade de repetir missões para melhorar a pontuação vai dar conta da questão.



### 52. ARMAMENT KING

Use todos os tipos de armas existentes para eliminar os inimigos.



### 53. FIREBUG

Destrua cem veículos. Acerte os tanques de gasolina para economizar munição e causar destruição massiva.



### 54. SHARPSHOOTER

Elimine cem inimigos com disparos na cabeça. Tarefa acumulativa.



### 55. CARNAPPER

Termine todas as missões de roubo de carros da expansão.



### 56. MASSACRE

Elimine mil inimigos durante toda a expansão. Você pode conferir quantos inimigos faltam no menu de estatísticas.



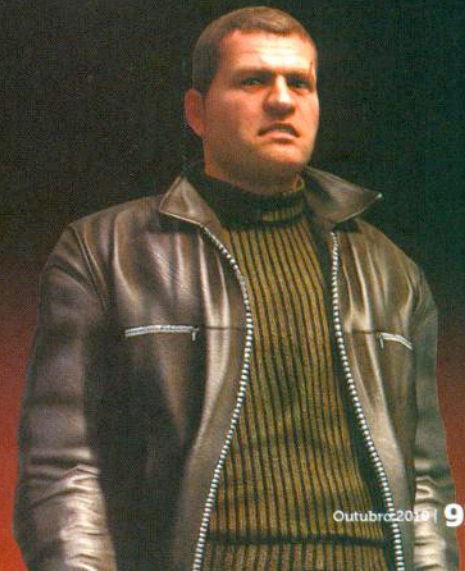
### 57. REVENGED

Termine a expansão em qualquer nível de dificuldade.



### 58. MILIONAIRE

Acumule um milhão de pontos na soma de todas as missões de Jimmy's Vendetta. Não é fácil, para conseguir isso, você vai precisar voltar às missões e tentar melhorar a sua pontuação.



# SPIDER-MAN SHATTERED DIMENSIONS

Com quantos Homens-Aranha se faz um Batman

POR VITOR TRITTO

## FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Activision
- **Distribuidora:** Beenox
- **Gênero:** ação
- **Jogadores:** 1
- **Resolução:**
- **Online:**

Você pode não ser brother do cara e fazer churrasco na casa dele toda semana, mas conhece o Homem-Aranha o bastante para saber que faz parte do, hum, “estilo” dele ser pentelho. E, por mais que eu entenda por que tanta gente gostaria de pendurar a cabeça do cara na cabeceira da cama, dá para aguentar a falação dele sem problemas. Pelo menos ele não está forçando a barra para ser o Batman ou o Wolverine... Ou está?

Claramente o que a Beenox queria com *Shattered Dimensions* era ressuscitar o personagem que não dava as caras desde *Web of Shadows* e modernizar os jogos do Aranha ao mesmo tempo. Só que, depois que *Batman Arkham Asylum* e *X-men Origins: Wolverine* foram lançados, você não consegue ser um bom jogo de ação

se não chegar perto do padrão de qualidade/truculência que os dois impuseram – e por “chegar perto” entenda “copiar ao máximo sem dar muito na cara”.

O problema é que o Homem-Aranha não é cool como o Batman ou bad boy feito o Wolverine, para criar o mesmo impacto que os dois conseguiram de uma vez só. O que fazer então? Bom, que tal fragmentar o herói e retratar quatro Homens-Aranha diferentes, sem nenhuma explicação decente para tentar compensar a falta de identidade do jogo com números? Diabos, por que não?

## O INFERNO É A REPETIÇÃO

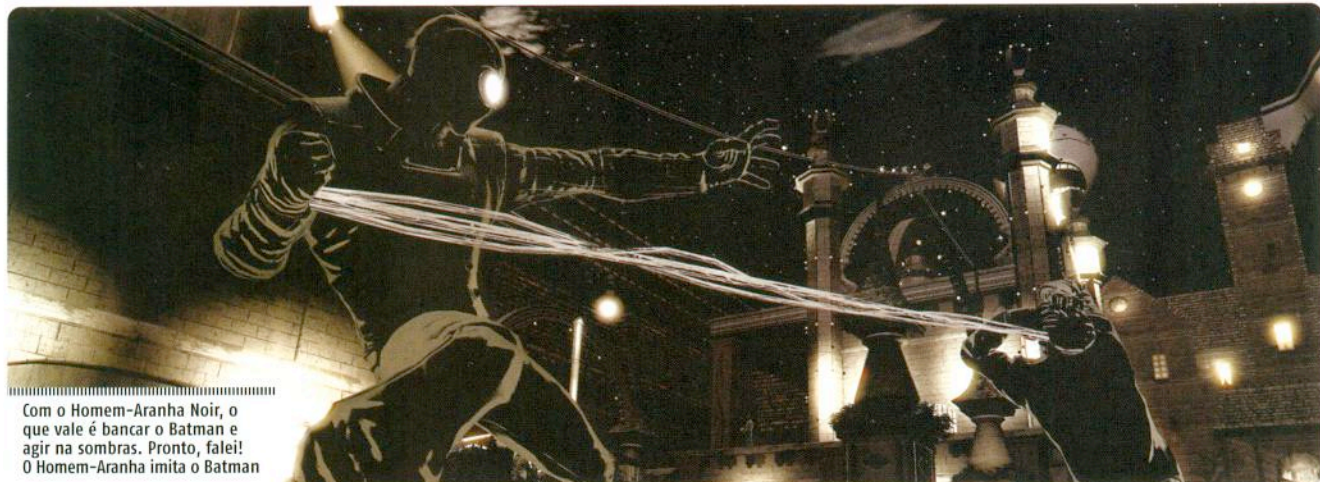
O *Spider-Man Noir*, provavelmente, é o que menos sofre com esse problema. Como a sua dimensão é ambientada na década de 1920, a Beenox adotou a identidade visual dos filmes noir e dividiu o mundo entre luz e sombra. O efeito já seria bacana só por diferenciar a dimensão do resto do jogo, mas ele ganha ainda mais pontos porque não é só bonitinho de se ver. Dá para usar as sombras para esconder o Homem-Aranha e eliminar os inimigos ou se esconder deles se a coisa ficar feia. E como ninguém aqui nasceu com visão noturna, você pode ligar o seu Sentido Aranha para conseguir identificar onde estão os seus alvos no breu



e quais são os objetos de cenário que podem ser utilizados a seu favor e... espera aí! Onde foi que eu já vi isso antes mesmo? Não, não... Espere, não me diga.

Na verdade, não há nada de errado com uma cópia saudável. Todo mundo faz isso nessa indústria o tempo inteiro mesmo, a questão é fazer isso bem-feito para que as pessoas não se importem. O problema é que, por mais que seja legal e diferente andar pelas paredes com o Homem-Aranha Noir ou explorar em queda livre a cidade futurista de *Spiderman 2099*, *Shattered Dimensions* tem alguns problemas que não deveriam ter passado em branco. A história das quatro dimensões, por exemplo, é bacana e tal. Mas, fora a Noir, as outras três são praticamente iguais.

Controlar o Aranha em qualquer uma



Com o Homem-Aranha Noir, o que vale é bancar o Batman e agir nas sombras. Pronto, falei! O Homem-Aranha imita o Batman



Quando um estúdio busca inspiração no universo 2099 é porque a crise criativa está em um nível desesperador

delas pode ser muito mais uma questão de tentativa e erro do que de habilidade. É um tal de controle que não responde, câmera que não fica parada e personagem que não obedece que dá gosto de ver. E, apesar de não ser nada tão triste quanto, enche o saco enfiar a porrada em todos aqueles inimigos idiotas de novo e de novo e de novo. Quer dizer, se você era visto pelos capangas do Coringa em *Arkham Asylum*, eles pelo menos ficavam te procurando e nunca baixavam a guarda de verdade. Em *Shattered Dimensions*, parece que eles têm déficit de atenção. "Oh, meu Deus! O Homem-Aranha! Atrás dele, rapazes e... olha só, alguém derrubou uma moeda."

Porém, por mais que esse tipo de problema mine a sua vontade de ficar jogando *Spider-Man Shattered Dimensions* por meses, ele ainda é um bom jogo de ação e fiel ao espírito de porco do personagem acima de tudo. Como eu disse, se você não consegue fazer algo original, o importante é fazer uma cópia bem-feita. A Beenox tentou, mas a diferença é que ela não teve capacidade de incorporar a identidade do Homem-Aranha ao jogo em si como a Rocksteady Studios fez com o Batman em *Arkham Asylum* e parece que isso deixou os outros problemas mais evidentes. ■



No começo, a pancadaria é legal. Mas você vai mudar de ideia depois de nocautear o milésimo inimigo genérico



## AVALIAÇÕES

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

# 7,0

SPOILER

SPOILER ESPECIAL  
A SAGA DOS SNAKES  
PARTE I  
BIG BOSS

## UMA JORNADA EPISÓDICA PELA HISTÓRIA DOS SNAKES

Desde que estreamos a seção Spoiler na **D&T**, recebemos muitos e-mails com sugestões dos leitores e, seguramente, cerca de 80% são de fãs de Solid Snake pedindo um Spoiler especial de *Metal Gear Solid*. A criação de Hideo Kojima é dona de uma das histórias mais longas e complexas dos videogames e é um tema que queremos abordar há algum tempo. Só estávamos esperando o mestre Kojima lançar o episódio *Peace Walker* (PSP) e tapar alguns buracos que haviam no anos mais antigos da cronologia. *Peace Walker* foi magnífico e, o melhor de tudo, bastante esclarecedor.

A partir desta edição, vamos contar e analisar, em episódios, a trama completa da série, que traça 52 anos de história (na cronologia do game), de 1962 à 2014. Nesta edição, vamos revelar os segredos dos episódios com as tramas mais antigas, *MGS: Snake Eater* (PS2) e *MGS: Portable Ops* (PSP), episódios vitais para compreender o nascimento do mito conhecido como Big Boss, um dos alicerces de toda a série. Não perca a continuação desta história na próxima edição.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

# METAL GEAR SOLID®

Só aqui na D&T você vai ler, do começo ao fim, uma das histórias mais marcantes do PlayStation. Nesta primeira parte, conheça a origem de Big Boss **POR GILSOMAR LIVRAMENTO**

**D**écada de 1960, meados da Guerra Fria. O cientista soviético Nikolai S. Sokolov é um dos principais colaboradores no desenvolvimento de armas para a União Soviética e chefe, contra sua vontade, a OHB-754 Design Bureau (célula de desenvolvimento e pesquisas militar) no país. Ele deseja asilo político para sua família nos EUA; por isso, manteve, secretamente, contato com o agente da CIA David Oh (codinome Major Tom). A extração da família Sokolov foi um sucesso, mas o cientista chegou ao seu limite durante a viagem de duas semanas e, esgotado, termina hospitalizado.

Dia 16 de outubro de 1962. O presidente [John F.] Kennedy é informado de que os soviéticos estão descarregando mísseis em Cuba. Os EUA exigem a retirada dos mísseis e mantêm uma barreira naval impedindo a chegada de mais navios à ilha. Os soviéticos não recuam e continuam organizando forças armadas e enviando navios. EUA e União Soviética ficam em estado de alerta, diante de um possível holocausto nuclear. O conselho de emergência de segurança da ONU, junto a canais não oficiais, estabelece negociação entre as duas potências. Em 28 de outubro, a União Soviética retira seus mísseis do território cubano com o seguinte acordo: os EUA teriam que retirar seus mísseis IRBM (mísseis de médio alcance) da Turquia. Os mísseis eram considerados obsoletos e a CIA planejava descartá-los, já que não ofereciam valor estratégico para nenhum dos lados. O acordo, no entanto, serviu como disfarce para alimentar a inteligência de outras agências pelo mundo. Os soviéticos, na verdade, queriam Sokolov de volta.

O cientista é deportado e os soviéticos o mandam de volta ao trabalho na OHB-754 Design Bureau para a terminar a arma na qual trabalhava inicialmente. Esta é submetida a testes na região de Semipalatinsk em fevereiro de 1964.

## OPERAÇÃO "VIRTUOUS MISSION" (METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER)

A CIA, convencida de que a nova arma soviética pode afetar o equilíbrio do poder entre as potências, envia o agente Naked Snake, na

recém-formada unidade FOX (Force Operation XI) – liderada por Major Tom, com apoio médico da agente Para-Medic – para desembarcar em Tselinoyarsk, área de mata densa ao sul da União Soviética, e resgatar Sokolov. A 30 mil pés acima do Paquistão, a bordo do avião AC-130 Combat Talon, Snake executa o primeiro salto HALO (High Altitude - Low Opening) e aterrissa com segurança em território inimigo.

Para surpresa de Snake, ele recebe informação sobre a região, via rádio, de The Boss – a lendária soldado que levou os EUA à vitória durante a Segunda Guerra Mundial, e também foi a mentora de Snake, que o abandonou sem dar explicações cinco anos atrás. Familiarizado com o ambiente, não tarda para ele chegar à ponte que leva até Rassvet, local onde se encontra uma fábrica abandonada e cativo de Sokolov. O cientista revela que há uma conspiração em andamento desde o assassinato do presidente Kennedy: o estagnamento econômico afetou o poder de [Nikita] Khrushchev na União Soviética e facções queriam derrubá-lo. Entre elas, há uma vinculada à GRU (Glavnoye Razvedyvatelnoye Upravleniye, uma central de inteligência militar), liderada pelo coronel [Yevgeny Borisovitch]

Volgin, que planeja botar Leonid Brezhnev e Alexey Hossygin no controle do país.

Durante o caminho de volta ao ponto de extração, Snake e Sokolov são cercados por membros da HGB (Homitet Gosudarstvennoy Bezopasnosti, a agência de segurança nacional da União Soviética), que são eliminados pelo arrogante major Ocelot, líder da unidade Ocelot, um esquadrão de Spetsnaz (forças especiais) da GRU. Diante da morte, Snake nota que uma bala trava a pistola de Ocelot, permitindo que ele nocauteie o inimigo e seu grupo com uma sequência de CQC (Close-Quarter Combat, combate a curta distância).

Ocelot tentava usar uma técnica incomum com a arma, mas Snake sugere a ele usar um revólver no lugar da pistola. Revoltado, Ocelot tenta uma última investida, mas vai ao chão novamente. "Muito bom", diz Snake, ao jovem, que desmaia.

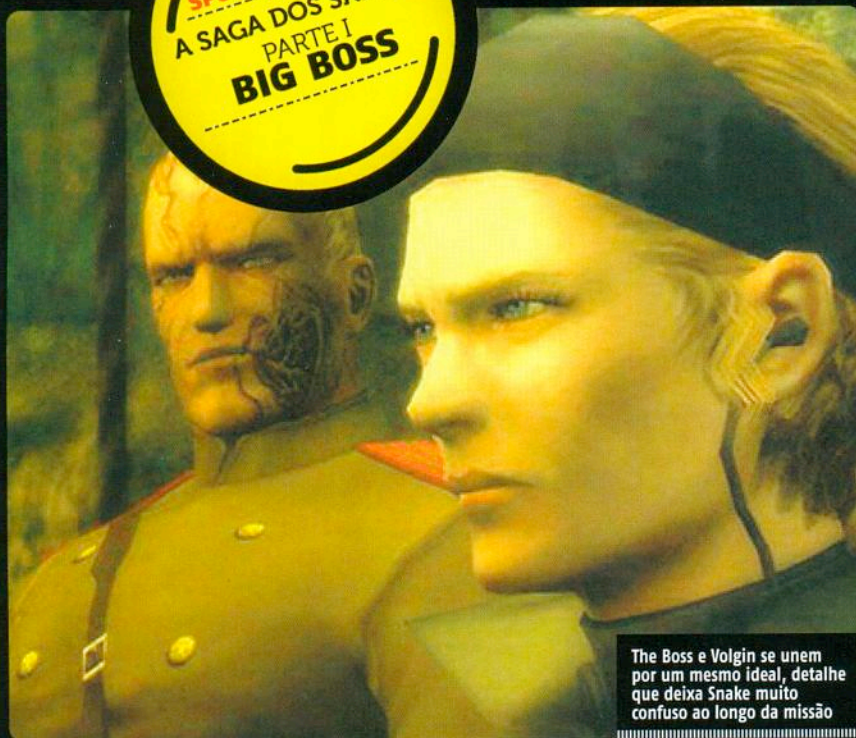
Perto da ponte, Snake observa um veículo estranho no alto do morro: o Shagohod. Sokolov explica que é um tanque de guerra capaz de lançar mísseis nucleares IRBM. O projeto está indo para a fase 2, teste com armas; por isso, Volgin quer Sokolov para terminar o armamento.

A missão toma um rumo inesperado quando,



Snake, momentos antes de iniciar sua primeira missão pela recém formada unidade FOX

**SPOILER ESPECIAL**  
**A SAGA DOS SNAKES**  
**PARTE I**  
**BIG BOSS**



The Boss e Volgin se unem por um mesmo ideal, detalhe que deixa Snake muito confuso ao longo da missão



do outro lado da ponte, surge The Boss, com duas maletas do exército americano. No instante seguinte, um enxame de zangões atrapalha a visão de Snake e o cientista é capturado por soldados da unidade Cobra (equipe formada por soldados com habilidades incomuns, liderada por The Boss), seguida de uma chuva torrencial que faz The Boss sentir a presença de outro membro especial de sua unidade. Em seguida, aparece a figura imponente do coronel Volgin, que dá boas-vindas a The Boss em seu exército.

Sokolov é entregue a Volgin junto com os dispositivos nucleares experimentais (Davy Crockett) portáteis do exército americano. Com um movimento rápido, The Boss investe contra Snake, desmontando sua arma e derrubando-o; no instante seguinte, ela desloca seu antebraço esquerdo. Volgin sugere matá-lo, temendo que ele diga algo que chegue aos ouvidos de Hhrushchev. The Boss arrebenta as costelas de seu ex-discípulo e o joga do alto da ponte.

A correnteza do rio arrasta Snake até um trecho raso, de onde ele pede instruções a Para-Medic para botar seu braço no lugar. Enquanto aguarda o envio do Fulton Recovery (balão de resgate), o Shagohod é levado por helicópteros. Em um destes, Ocelot nota a presença de Tatyana, uma oficial da GHB capturada pela GRU (e que se tornou a marionete de Volgin), e todos acreditam ser a amante de Sokolov. Volgin dispara um dos mísseis nucleares (americano) no laboratório de Sokolov, causando um incidente internacional.

A operação Virtuous Mission foi um fracasso. Snake e Major Tom são considerados cúmplices de The Boss e deveriam ser executados se não fosse uma conversa telefônica entre Hhrushchev e o presidente americano (Lyndon Baines

Johnson. O governo americano tem uma semana para provar inocência em relação ao incidente e recuperar os dispositivos nucleares. Snake e Major Tom ganham uma nova chance.

### OPERAÇÃO SNAKE EATER

Uma semana se passou desde a última missão. Sobrevoando o espaço aéreo russo, Snake é lançado em um equipamento especial de alta velocidade (que entra em Mach 3) para não ser detectado pelo radar. Extraoficialmente, a HGB cedeu um de seus satélites de comunicação e a não intervenção, disponibilizando dois contatos internos de codinome Adam e Eva – que debandaram da União Soviética e atuam pela NSA (National Security Agency) como agentes infiltrados no exército de Volgin; ambos devem fornecer informação e rota de fuga para Snake.

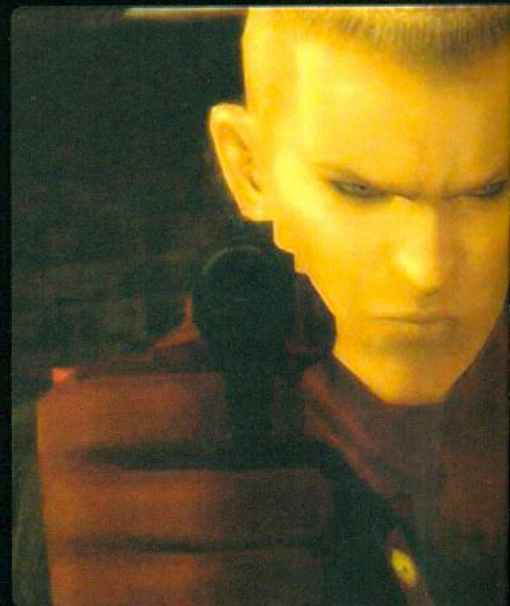
Major Tom muda muda seu codinome para Zero, Para-Medic volta a colaborar, contando com o apoio do especialista em armas e tecnologia Mr. Sigint. Desta vez, Snake precisa resgatar Sokolov, destruir o Shagohod, eliminar The Boss e, se possível, o coronel Volgin.

Snake precisa voltar à área de Rassvet para contactar Adam, mas em seu caminho surge The Boss. Como em um déjà vu, ela o desarma mais uma vez e o manda ir embora, apontando a direção da fronteira. Snake questiona sua traição. Ela responde que não fez isso, apenas segue sua conduta de lealdade até o fim ao seu próprio propósito, mostrando que ele terá de fazer uma escolha. The Boss vai embora, prometendo matá-lo se o encontrar novamente.

Já é tarde da noite. Snake continua a missão e, na velha fábrica abandonada, no lugar de Adam, aparece uma mulher em uma moto. Para ter certeza de que é o contato, Snake pede a senha,

mas a mulher só o manda deitar no chão e elimina os soldados que armaram uma emboscada. Em segurança, Eva se apresenta e explica que Volgin é um homem desconfiado e, por isso, Adam não era adequado para o primeiro contato. Ela entrega armas, um jaleco de cientista e instruções de como se infiltrar no laboratório onde Sokolov está sendo forçado a trabalhar.

Na manhã seguinte, Snake acorda e nota que o local está cercado por Ocelot e seus homens. Ele tenta distraí-los enquanto Eva foge, porém, mesmo derrubando todos os guardas, tiros são disparados. Eva é capturada por Ocelot, que se



certifica de que o espião é uma mulher ao sentir seu perfume. Snake repara que o jovem seguiu seu conselho e agora empunha um revólver Colt Single Action Army, mas ainda é alvo das provocações do agente. No instante em que Ocelot se precipita, Eva se liberta com uma sequência de chutes e volta para a moto. Eva tenta matá-lo, mas Snake a impede e o deixa fugir. Eva precisa voltar e manter seu disfarce antes que Ocelot relate o ocorrido para Volgin.

Durante um dia, Snake segue rumo norte, chegando a um pequeno cânion onde, mais uma vez, é cercado. Ocelot desafia Snake para um duelo e começa um tiroteio. A batalha é interrompida por um enxame de zangões. Ocelot foge e Snake pula em um buraco que dá acesso a uma caverna, que o leva na direção de Sokolov.

### COBRAS NA SELVA

Quando Volgin descobre que um agente americano está no país, seus planos ganham urgência. Nem mesmo a unidade Cobra parece ser suficiente para deter Snake. O agente conseguiu superar e derrotar The Pain e os enxames de zangões, e cruzou um manguezal até um depósito onde nota uma movimentação: Sokolov se recusa a obedecer e Volgin descarrega eletricidade em Tatyana, obrigando-o a trabalhar para salvar a vida de sua amante.

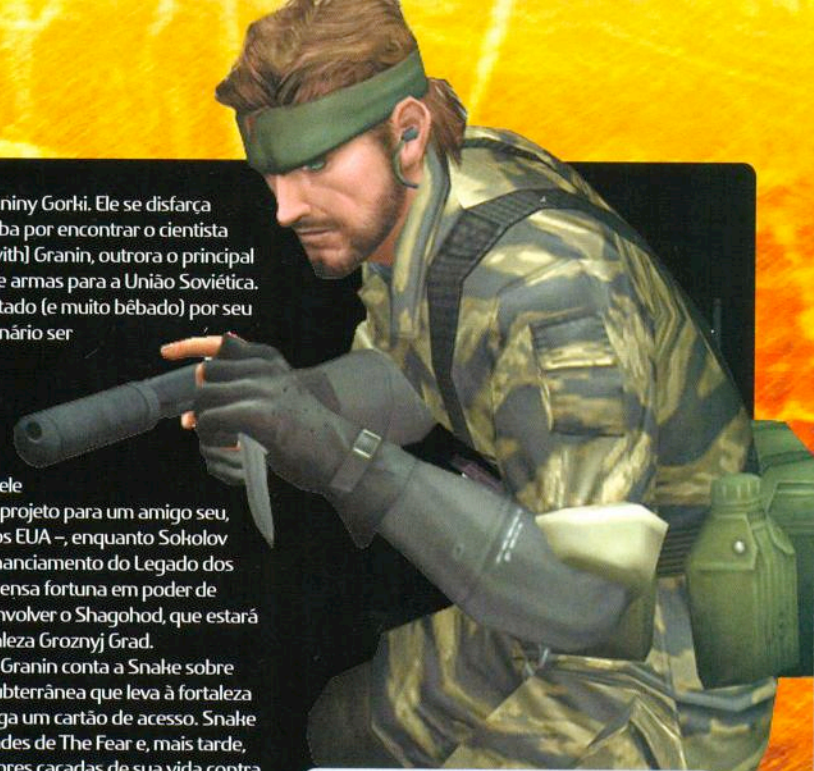
Ocelot aparece para brincar de roleta russa com Sokolov: ele bota uma bala em um dos três revólveres e faz malabarismos enquanto puxa os gatilhos. O cientista urina nas calças quando o quinto disparo falha e The Boss aparece, tomando a arma certa e descarregando o tiro – Ocelot toma um sermão, tanto pela brincadeira quanto por ter ido atrás de Snake e intervir na caçada da unidade Cobra. Informado da morte de The Pain, Volgin suspeita que a infiltração de Snake no país teve facilitação de Hrushchev. The Boss envia The Fear e The End para a caça.

Snake atravessa um depósito de armas e se embrenha pela mata onde, ao norte, invade

o laboratório Graniny Gor'ki. Ele se disfarça de cientista e acaba por encontrar o cientista [Aleksandr Leonvith] Granin, outrora o principal desenvolvedor de armas para a União Soviética. Granin está revoltado (e muito bêbado) por seu projeto revolucionário ser engavetado – um tanque de guerra bipede capaz de andar e atacar em qualquer terreno; ele planeja mandar o projeto para um amigo seu, outro cientista, nos EUA –, enquanto Sokolov recebe apoio e financiamento do Legado dos Filósofos (uma imensa fortuna em poder de Volgin) para desenvolver o Shagohod, que estará em testes na fortaleza Groznyj Grad.

Para se vingar, Granin conta a Snake sobre uma passagem subterrânea que leva à fortaleza de Volgin, e entrega um cartão de acesso. Snake supera as habilidades de The Fear e, mais tarde, vive uma das maiores caçadas de sua vida contra The End. O túnel no caminho leva às montanhas de Hrasnogorje, onde se encontra um posto avançado de defesa da base de Volgin. No pico da montanha, Snake encontra Eva novamente. Ela entrega uma chave para abrir uma porta no túnel sob a base, orientando Snake a procurar Sokolov na ala central, mas o único meio de entrar é assumir a identidade do major Ivan Raidenovitch Railkov. Em um jogo de sedução, Eva pergunta qual o relacionamento de Snake com The Boss. Ele diz que a vê como uma mãe e que viveram juntos por dez anos, treinando e enfrentando batalhas. A conversa termina com um alerta em Groznyj Grad, obrigando Eva a partir e voltar a seu disfarce.

Do alto da montanha, Snake usa o binóculo para sondar a base e avista Volgin socando um tambor, de onde voa o cadáver de Granin. Ocelot aparece, perguntando se Granin era o espião, mas o general descobre um transmissor



### O LEGADO DOS FILÓSOFOS



Durante a Primeira Guerra Mundial, foi firmado um pacto secreto entre os homens mais poderosos da América, China e União Soviética: derrotar as potências do Eixo. Para assegurar a vitória na guerra, os três países uniram seus recursos para conduzir diversos tipos de operações e pesquisas – bomba atômica, tecnologia de foguetes, a unidade Cobra... –, acumulando uma inimaginável soma em dinheiro, que foi chamada de Philosopher's Legacy (o Legado dos Filósofos).

Após vencer a guerra, os três países dividiram a fortuna entre si – paralelamente a União Soviética e os EUA "dividiram" a captura de informações e cientistas na Alemanha –, porém os soviéticos superaram seus rivais em riqueza, tecnologia avançada e poder para manter os recursos do país. O pai de Volgin era um dos responsáveis pelo gerenciamento do Legado dos Filósofos que, na confusão após o final da Segunda Guerra Mundial, planejou várias formas de conseguir todo o Legado para a União Soviética: dividir e lavar o dinheiro por meio de vários bancos por todo o mundo (Suíça, Austrália, Hong Kong...).

A transação foi registrada em três microfilmes que, após a morte do pai, Volgin descobriu e se apoderou. Com esse dinheiro, o apoio de Brezhnev e seus aliados, Volgin construiu Groznyj Grad e o laboratório de pesquisa para Granin. Como este não produziu os resultados desejados, foi substituído por Sokolov e seu Shagohod. Por meio de uma rede de espionagem, Volgin conseguiu trazer The Boss para o seu lado. Entretanto, houve um conflito interno entre os fundadores do Legado dos Filósofos, que dividiu o grupo em dois.

Volgin está disposto a corrigir essa falha para criar uma nova ordem mundial.



Uma semana após o fracasso da operação Virtuous Mission, Snake cruza o caminho de The Boss mais uma vez

oculto no sapato da vítima, revelando que ele estava sendo usado por alguém. Ocelot se revolta contra os métodos de Volgin, em matar seus próprios camaradas. The Boss, acompanhada por Tatyana, aparece em seguida e sugere que eles pensem bem antes de saírem acusando seus soldados – Ocelot pergunta onde Tatyana estava –, pois The Fear e The End foram mortos, apontando Snake como o único culpado. Ainda resta The Fury como obstáculo, mas The Boss se encarregará de Snake pessoalmente se ele sobreviver. Quando todos saem, Ocelot sente o perfume de Tatyana e começa a suspeitar, mas Snake já descobriu que Tatyana é o disfarce de Eva.

### A FORTALEZA GROZNYJ GRAD

No subterrâneo da fortaleza, Snake derrota The Fury. Algumas horas mais tarde, invade a torre onde Ivan Raidenovitch Raihov se encontra. Vestido de cientista, Snake segue seu alvo até o vestiário, onde o nocauteia e rouba suas vestes. Com uniforme e uma máscara para imitá-lo, ele passa pelo corredor fortemente vigiado. Ele avista Sokolov entregando algo para Tatyana e ela questiona o cientista sobre a localização do Legado dos Filósofos. Quando ela sai, Snake aparece, mas Sokolov diz que é tarde demais: a instalação de uma turbina de foguete que acelera o Shagohod a 560 km/h, aumentando o alcance dos mísseis ICBM, está pronta. Desta forma, não é preciso construir silos que, por vias normais, seriam necessários para executar lançamentos desse tipo de mísseis. Após os testes, Volgin quer produzir o veículo em massa e vendê-lo para o Leste Europeu e a Ásia.

Para impedir Volgin, Sokolov sugere explodir os tanques de combustível usado no Shagohod, revelando que Tatyana pode ajudá-lo, pois ela é uma espia a serviço de Hhrushchev (ele entregou cópia do projeto do Shagohod). A conversa é interrompida e Snake volta a seu disfarce, porém,



Eva é uma agente infiltrada no exército de Volgin, tratada como amante de Sokolov, para obter informações sobre o Shagohod e o Legado dos Filósofos

tem suas partes íntimas apalpadadas por Volgin, que descobre ser ele um impostor – Volgin e Raidenovich são amantes.

Sokolov é baleado nas pernas, Snake toma a arma de Volgin e o derruba, mas é imobilizado por The Boss. Volgin tenta matá-lo, mas The Boss o detém, mandando-o não se meter. No instante seguinte, ela se contém e sai da sala, deixando Volgin espancar Snake quase até a morte. Mais tarde, Snake é torturado por Volgin. Ele quer saber quem é o informante e o quanto a CIA sabe. Ocelot observa e Tatyana aparece. The Boss diz que Snake não vai falar, afinal ela o treinou para nunca desistir.

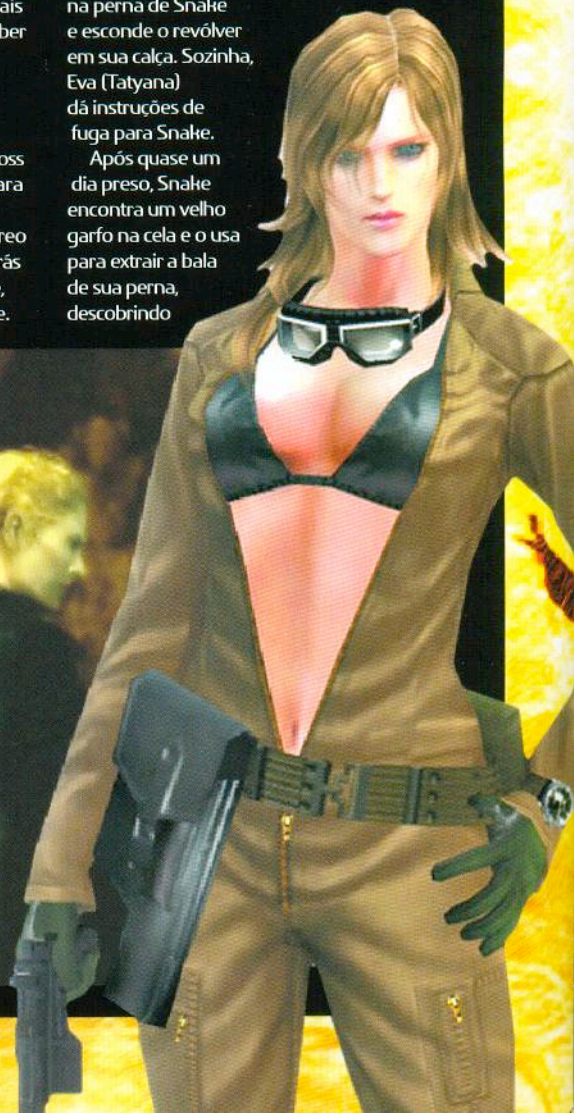
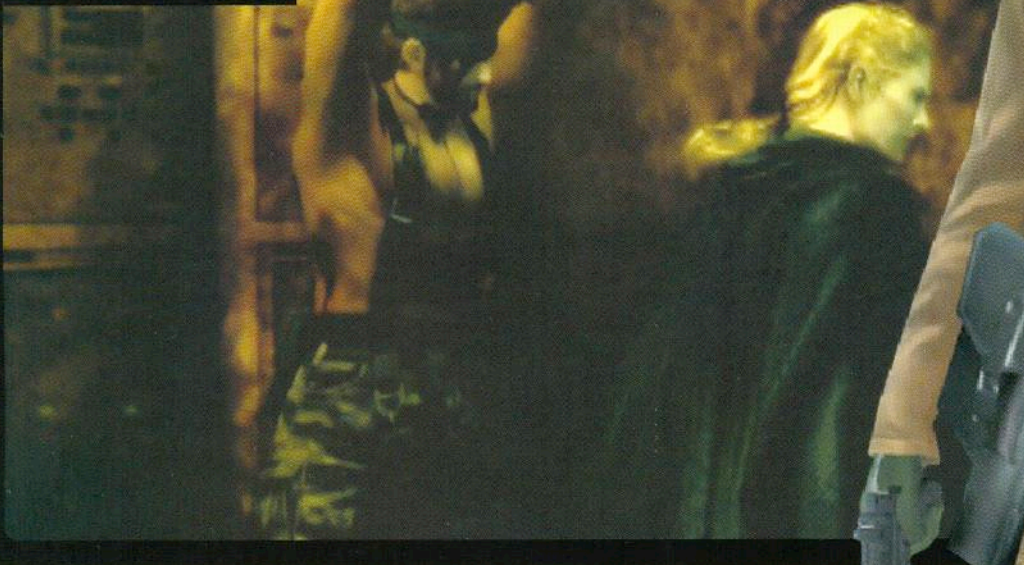
Um transmissor cai do corpo de Snake, The Boss diz que foi ela quem plantou o dispositivo para rastrear seus movimentos. Volgin suspeita e tenta questioná-la, mas ele sabe que não é páreo para a lendária guerreira e dá um passo para trás quando ela o encara. Para provar sua lealdade, Volgin sugere a ela arrancar os olhos de Snake.

Tatyana intervém e, em seguida, Ocelot se volta contra a jovem, alegando que ela é a espia com quem lutou antes. Em um jogo sádico, ele brinca de roleta russa com ela, mas assim como The Boss, Snake descobre o truque da arma e se joga contra Ocelot, que dispara contra seu olho direito.

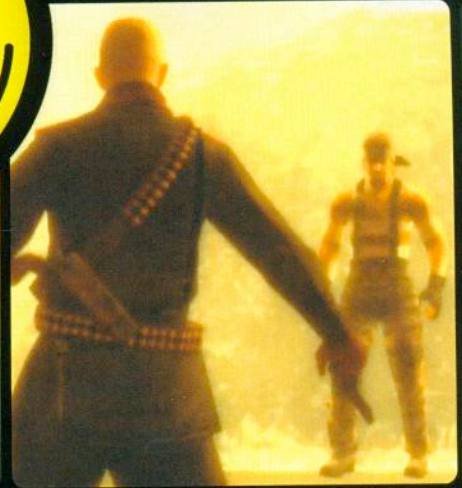
Depois que Volgin e Ocelot saem da câmara de tortura, The Boss atira na perna de Snake e esconde o revólver em sua calça. Sozinha, Eva (Tatyana) dá instruções de fuga para Snake.

Após quase um dia preso, Snake encontra um velho garfo na cela e o usa para extrair a bala de sua perna, descobrindo

Uma das cenas de tortura mais tensas da história dos videogames, marca o momento em que Naked Snake perdeu seu olho direito



SPOILER ESPECIAL  
A SAGA DOS SNAKES  
PARTE I  
BIG BOSS



Numa clara referência ao filme "O Fugitivo", Snake realiza uma fuga desesperada da base de Volgin e termina encurralado no alto de uma grande queda d'água

que o projétil, na verdade, é uma pílula para fingir a morte. Ele tenta ganhar a confiança do guarda, Johnny, mas em vão. Em outra opção, Snake finge sua própria morte para atrair o guarda para dentro da cela e fugir.

### NO CAMPO DE BATALHA

Snake consegue chegar ao sistema de esgoto antes de toda a base saber de sua fuga. Não tarda para soldados com cachorros, Ocelot e sua unidade rastream Snake e encurralá-lo em uma queda d'água. Ocelot, mais uma vez, tenta manipular Snake, que se joga para dentro do rio.

No instante seguinte, ele se vê em um manguezal em chamas, castigado por uma forte tempestade. Eis que surge The Sorrow que, com um olhar congelante e lágrimas de sangue, faz Snake ter alucinações de soldados mortos tentando capturá-lo. Curiosamente, The Sorrow começa a dar pistas a Snake, revelando sua própria história – assim como Snake tem de matar The Boss, ela havia recebido a missão para eliminar The Sorrow. Quando Snake "morre" no mundo dos sonhos, ele recobra a consciência.

Ele entra em contato com Eva, que indica uma

caverna oculta atrás de uma cachoeira no final do rio. Ambos se encontram, Eva revela seu disfarce, leva o equipamento de Snake e o ajuda a tratar dos ferimentos. Ela entrega explosivos C3 e divide a tarefa de explodir a base. Vestido de mecânico, Snake entra no depósito do Shagohod, arma os explosivos e tem 20 minutos para fugir. Eva é capturada por Ocelot e Volgin. The Boss aparece e Snake a ataca, mas é imobilizado novamente.

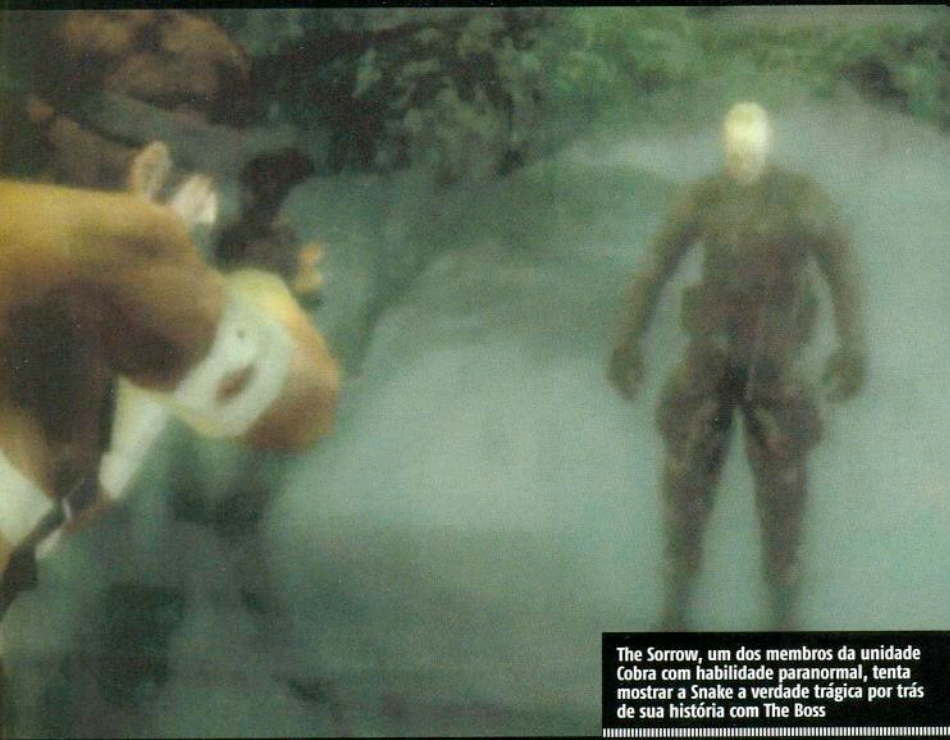
Volgin encontra o microfilme com as informações do Legado dos Filósofos com Eva. The Boss é encarregada de proteger a informação e livrar-se de Eva, deixando Snake para Volgin. Ocelot observa Snake superar, pouco a pouco, o coronel e suas habilidades com eletricidade. Volgin pede para Ocelot atirar em Snake. Mas o jovem fez uma promessa para The Boss de não intervir. No instante seguinte, um alerta de evacuação da base denuncia que há explosivos espalhados. Volgin está esgotado e Snake usa suas últimas forças para fugir.

Eva aparece com sua moto para pegar Snake, mas ele ainda precisa matar The Boss. Eva diz que ela a deixou fugir e vai aguardá-lo no lago, perto

do avião de fuga. O Shagohod não foi destruído. Volgin pilota a máquina e inicia uma perseguição. Ocelot participa da caçada, mas Snake o salva da morte ao destruir um pedaço do teto que poderia tê-lo esmagado.

Eva consegue atrair Volgin até uma ponte, onde armou explosivos. Cabe a Snake destruir a estrutura quando o inimigo passar. A demolição é bem-sucedida, mas Volgin desengata o tanque de combustível extra do Shagohod e escapa da queda. Eva manobra em círculos, enquanto Snake tenta neutralizar o Shagohod, mas Volgin arranca os cabos de força e alimenta a máquina com sua energia. O combate não dura muito: uma tempestade, criada por The Sorrow, faz com que um raio mate Volgin. Ainda assim, soldados soviéticos caçam Snake e Eva, que seguem rumo ao lago onde The Boss os aguarda. Eva fica no avião enquanto Snake realiza sua última missão.

Diante de sua mestra, Snake insiste em saber por que ela mudou de lado. The Boss revela que, quando se tornou soldado, os EUA e a Rússia se uniram para um fim comum. Mas agora, na Guerra Fria, ambos se tornaram inimigos. Ela se dedicou a moldar Snake para se tornar o soldado



The Sorrow, um dos membros da unidade Cobra com habilidade paranormal, tenta mostrar a Snake a verdade trágica por trás de sua história com The Boss



que é e, agora, ironicamente, são inimigos. The Boss dedicou os últimos anos a encontrar uma maneira de unificar os Filósofos – e com o dinheiro de Volgin, ela viu a chance de pôr em prática seu plano –, para tentar fazer o mundo ser visto como um todo, e não por poder e ideologias egoístas. Mas após sua missão em Cuba, ela viu que era apenas uma ferramenta de um eterno jogo político. Ela viu os dois lados de sua pátria, até que dois anos atrás foi enviada em uma missão onde reencontrou The Sorrow, outrora seu companheiro, agora, por motivos políticos, seu inimigo. Ela tinha de fazer uma escolha impossível, em que um dos dois teria de morrer. The Sorrow ofereceu sua vida a ela. A missão foi dada pelos Filósofos, os próprios criadores da unidade Cobra.

Anos antes, secretamente se reuniram aqueles que detinham o poder nos EUA, da República Popular da China e da reformada União Soviética, encontro que ficou conhecido como Wisemen's Committee (Comitê dos Sábios) e se tornaram os Filósofos. O último dos membros originais morreu na década de 1930, tornando a organização uma casca do que foi. Os Filósofos atuais não têm

percepção clara do que é o bem ou o mal, só esticam suas influências para organizações e nações, envolvendo-se em todos os aspectos de cada tipo de conflito. Um ciclo sem fim de guerras. The Boss soube dessa verdade diretamente de seu pai, um dos fundadores dos Filósofos, assassinado pela própria organização. Em junho de 1944, ela e a unidade Cobra tomaram parte da invasão da Normandia para neutralizar as instalações de mísseis V2 do inimigo. The Boss estava grávida de The Sorrow nesse período e deu à luz um menino no campo de batalha; a criança foi tomada pelos Filósofos.

The Boss mostra a imensa cicatriz em seu tórax, prova de que foi mãe e que se entregou totalmente a seu país, que retribuiu tirando tudo dela. Da mesma forma, ela ofereceu seu amor, dedicação, treinamento e conhecimento a Snake. Ele precisa tirar a vida dela e recomeçar o ciclo, grandes amigos que se tornam inimigos, não por vontade própria, mas por amor à pátria. Snake tem dez minutos para matá-la e fugir antes que MiGs (caças soviéticos) bombardeiem a região.

Falhar não é uma opção e Snake usou tudo que sabia para se equiparar a The Boss na arte do CQC e, por fim, o aluno superou o mestre. Derrotada, ela entrega o microfilme com o Legado dos Filósofos e sua arma para que Snake conduza a missão. Ele empunha a arma contra sua mestra, que permanece caída no chão. O silêncio é rompido com o som do disparo.

### LEGADO DE UM GUERREIRO

De volta ao avião, Eva decola e Ocelot invade a aeronave para acertar as contas com Snake. Ambos se atacam com socos, mas nenhum desiste. Ambos sacam revólveres um contra o outro, apertando o gatilho desesperadamente, mas as armas estão vazias. Para resolver o

impasse, Ocelot pega a bala que travou sua arma no primeiro confronto com Snake e bota em um revólver, pegando o outro e misturando as armas. Ambos se apresentam por seus verdadeiros nomes – Adamska (Ocelot) e John (Snake) –, pegam as armas, ficam de costas, caminham, viram-se e puxam o gatilho. Snake tira a sorte grande, mas a bala era de festim. O duelo foi um teste de honra entre dois homens. Ocelot se despede, dizendo que um dia voltarão a se encontrar, e pula do avião sobre o lago.

No ar, dois MiGs tentam derrubar o avião, mas a ordem é cancelada por Hhrushchev. Major Zero informa que o presidente dos EUA e o alto escalão da CIA aguardam por Snake.

O agente não resiste mais aos encantos de Eva. Na manhã seguinte, ele acorda sozinho. Eva partiu, mas deixou uma gravação na qual revela ser uma espia do governo chinês. Os Filósofos também existem na China e sua missão era se infiltrar entre os homens de Volgin, encontrar o microfilme (os dois contatos da NSA eram homens, mas o verdadeiro Adam não apareceu, poupando o trabalho dela em eliminá-lo) e conseguir o projeto do Shagohod. Eva responde diretamente aos Filósofos da China. Durante a Segunda Guerra Mundial, crianças de diferentes nacionalidades foram raptadas e treinadas para serem agentes de infiltração dos Filósofos. Por isso, nem Snake nem Volgin suspeitaram dela, exceto de The Boss, que descobriu seu disfarce. Além de roubar o Legado, ela tinha que eliminar qualquer um que soubesse de sua existência, mas não conseguiu matar Snake devido a promessa que fez a The Boss, de contar a ele sua verdadeira por trás da missão.

No encontro com o presidente dos EUA e membros da CIA, Snake foi condecorado com o título de Big Boss. Mas ele parece alheio a tudo e a todos, lembrando da gravação deixada por Eva. The Boss não foi uma traidora, mas um soldado que aceitou uma missão sem volta por amor a seu país. Debandar para o lado soviético foi um artifício do governo americano, que queria botar as mãos no Legado dos Filósofos. Somente uma lenda como The Boss, traindo seu país, ganharia a confiança absoluta de Volgin. Mas o disparo do míssil nuclear americano em território soviético fez com que tudo mudasse: Hhrushchev foi obrigado a exigir dos EUA uma prova de que não estava envolvido no incidente. As autoridades em Washington não poderiam abortar a missão de obter o Legado e optaram por sacrificar The Boss. Ela não poderia voltar viva para sua pátria e nem poderia se matar, teria de ser eliminada por outro agente americano tão bom quanto ela, testemunha de sua traição.

Para os EUA, The Boss era uma traidora. Para a União Soviética, ela foi o monstro responsável pelo incidente nuclear. Com sua morte, o governo americano apagou seu nome e as evidências de sua existência da história oficial, constando apenas o título de criminosa de guerra. Apesar de tudo, ela manteve lealdade a seu país até o fim; essa foi sua última missão. Snake abandona a sala de reunião secreta cabisbaixo. Nada daquilo importava. Ele caminha até um cemitério com centenas de lápides memoriais e fica diante



Verdade seja dita: nove em dez jogadores que devoraram cada detalhe da trama, usaram a desculpa do "cisco no olho" para justificar os olhos marejados ao assistir esta cena no game

de uma em especial, sem nome. Snake bate continência em homenagem ao melhor soldado que conheceu e chora em lealdade à sua memória. O agente de codinome Naked Snake abandona a unidade FOX e desaparece.

Por trás de muitos acontecimentos está Ocelot, um agente triplo que mantém a HGB atualizada do sucesso da missão americana e, conseqüentemente, da queda de Hhrushchev do poder. Ele conversa, secretamente, com o diretor da CIA, informando o sucesso da missão de The Boss, do microfilme falso que a espiã chinesa (Eva) levou e relatando que metade do dinheiro do Legado dos Filósofos está nos EUA, enquanto o resto se encontra em território soviético. Ele também roubou o projeto de Granin, o tanque de guerra bípede, e fez tudo isso sem que seu disfarce, Adam, chegasse ao conhecimento das pessoas. A missão não poderia terminar melhor para ele.

### REBELIÃO EM SAN HIERONYMO (METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS)

Ano de 1970: seis anos se passaram desde a última missão oficial de Snake, que se nega a usar ou ser chamado de Big Boss. Agora, ele vive como um renegado, alvo de uma constante caçada pelos agentes da unidade FOX.

Doze horas após o último ataque, Snake acorda dentro de uma cela de prisão, onde é submetido a sessões de tortura pelo especialista em interrogatório da FOX, tenente Cunningham. Ele estranha que Snake, após ser condecorado pelo presidente, virou as costas e abriu mão do reconhecimento que conquistou. Ele suspeita que o Legado dos Filósofos esteja com Snake, mas este prontamente o manda falar com a CIA. Cunningham diz que a CIA só detém parte do Legado, obtida com os soviéticos na conclusão da operação Snake Eater, alegando que Snake deve

saber o paradeiro da outra parte. Sem entender o que está acontecendo, Snake pergunta se esta é uma missão oficial da FOX, mas Cunningham vai embora com ar de deboche.

Na cela do outro lado do corredor, há outro prisioneiro, que revela um meio de fuga em troca de um favor: há uma passagem disfarçada de duto de ventilação sob a cama (o prisioneiro havia preparado sua fuga, mas foi trocado de cela). Snake chega a uma sala onde, misteriosamente, encontra um novo traje de combate da FOX.

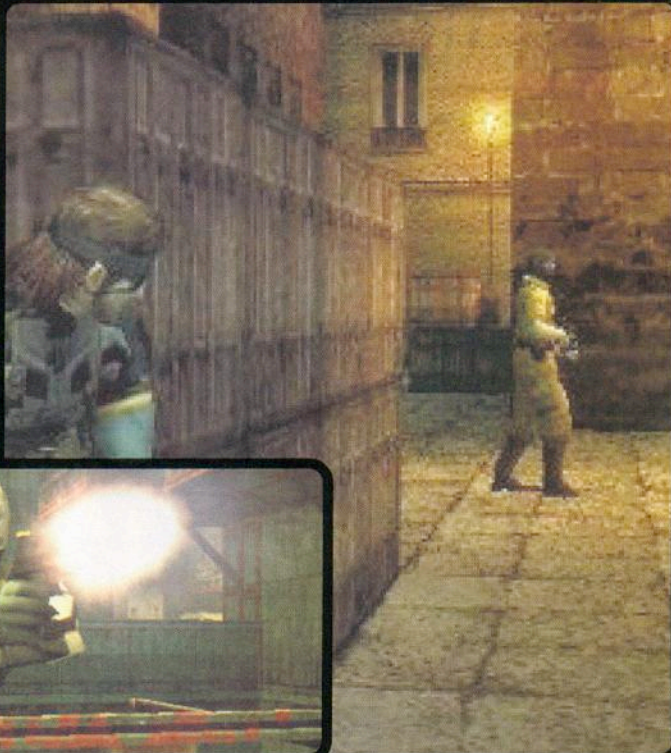
Snake liberta o prisioneiro que o ajudou, este se apresenta como Roy Campbell, membro dos Boinas Verdes enviados para uma missão de investigação, e fica lisonjeado em estar diante do lendário Big Boss. Uma troca de informações situa Snake do local de seu cativeiro, algum lugar na península de San Hieronymo, na Colômbia. A precisão do local é desconhecida para o mundo, já que não consta em mapas convencionais. O lugar oculta um silo abandonado de mísseis soviéticos, criado secretamente pelo Red Army (conhecido como Workers'-Peasants' Red Army, exército da União Soviética), para ajudar os rebeldes das FARC (Revolutionary Armed Forces of Colombia) em 1964 em troca da permissão de construir uma base secreta em território colombiano. Mas a construção da base foi abandonada após a Crise dos Mísseis Cubanos, quando EUA e União Soviética firmaram o tratado SALT II (Strategic Arms Limitation Talks), que limita o número de armamento nuclear entre ambos os países.

Estranhamente, a base voltou a operar. A equipe de Roy Campbell foi interceptada e eliminada pela unidade FOX, sendo ele o único sobrevivente. Snake não consegue entender o que a unidade FOX faz em uma base secreta e levanta dúvidas sobre o que aconteceu nos últimos seis anos. Snake é instruído a

mandar uma mensagem criptografada para alguém que seja capaz de decodificar a informação sem ser interceptada.

Snake consegue enviar uma mensagem e, para sua surpresa, Para-Medic responde a seu chamado. Ela informa que Major Zero foi preso pelo Pentágono no último mês, sob suspeita de traição, quando arquivos secretos de um protótipo de guerra desapareceu e uma rebelião se instaurou na Colômbia. Snake é acusado de fomentador da rebelião, mas o verdadeiro culpado é a própria unidade FOX – os membros da unidade que não se rebelaram contra a CIA foram mortos –, tornando-o suspeito por ser um especialista em infiltração. Para-Medic diz que está →





## PROJETO SUCESSOR E O SOLDADO PERFEITO



A CIA (os Filósofos dos EUA) iniciaram um projeto secreto para criar o comandante supremo para o campo de batalha, usando The Boss como modelo. Assim nasceu o Project Successor (Projeto Sucessor), uma possibilidade porém com alto risco: ampliar aptidões estratégicas, técnicas de combate avançada, capacidade de superar adversidades no campo de batalha e um forte carisma para manter a lealdade e a chama combativa dos soldados acasas – tudo por meio de uma voz hipnótica, graças a habilidades ESP (percepção extrassensorial) e reflexos sobre-humanos.

Ao mesmo tempo, era desenvolvido o projeto Perfect Soldier (Soldado Perfeito), com a finalidade de criar o soldado ideal para os campos de batalhas. Homens que não sentissem medo, remorso ou lembranças, dedicados única e exclusivamente a completar suas missões. Os experimentos iniciais levaram vários soldados à morte, uma vez que as cobaias eram mantidas em um tanque de cultura para inibir todos os seus sentidos, mantidos com administração de drogas experimentais. Desta forma, quando despertasse para as missões, sua força física, reflexos e habilidades estariam acima de sua própria capacidade humana, tornando-o capaz de antecipar os movimentos do inimigo. Em 1970, Gene se torna o primeiro resultado do Projeto Sucessor.

com Mr. Sigint e que trabalham para a ARPA (Advanced Research Project Agency). Sigint concorda em ajudar Snake, mas é preciso provar que ele não é o líder da rebelião, caso contrário, tanto ele quanto Para-Medic podem parar na corte marcial por ajudá-lo. É sugerido a Snake persuadir rebeldes e soldados russos, pois será impossível dar seguimento a esta missão sozinho.

### GUERREIRO SEM PÁTRIA

Snake volta para libertar Roy, informando-o de que eles não terão ajuda oficial até provar sua inocência: o Pentágono pensa que Snake liderou a rebelião da unidade FOX e é o responsável pelo massacre dos Boinas Verdes. É preciso expor o traidor e líder da rebelião. Enquanto busca informações, Snake observa que os soldados soviéticos não parecem satisfeitos com seu líder e se questionam sobre o propósito de estarem naquele local. Ele pode usar de psicologia para fazer a cabeça dos soldados e recrutá-los à sua causa – por estar machucado, Roy oferece assistência remota.

Snake captura um soldado e descobre que o líder da rebelião da FOX é um soldado chamado Gene, também responsável pelo roubo da arma secreta americana. Os soldados da península de San Hieronymo foram esquecidos ali pela Rússia, alimentando um sentimento de revolta; por isso, se uniram a Gene, acreditando que ele vá trazer justiça. Mas documentos oficiais provam que ele quer chantagear a Rússia com o armamento americano. Snake começa a questionar o soldado, mostrando que essa "justiça" pode mudar de uma hora para outra, um profissional não leva esse sentimento em missões. Sua mentora o ensinou que é preciso apenas uma razão para lutar, e alguns lutam para sobreviver.

Políticas mudam com o tempo. Soldados leais às suas pátrias não precisam acreditar em nada. Serão peças descartáveis, assim como The Boss foi: esquecida pela justiça e pela pátria, e tudo no que ela acreditava era lealdade a seu próprio ideal e completar sua missão. A fama de The Boss é de conhecimento de muitos militares pelo mundo e ela foi assassinada por Snake – sua fama, como aquele que matou o coronel Volgin, também o precede. Provar sua lealdade como soldado foi a última lição deixada por The Boss.

Snake inicia uma onda de recrutamento, convencendo soldados soviéticos a ajudá-lo a impedir Gene, ao mesmo tempo em que eles salvam a Rússia de uma investida nuclear lançada desta base. Soldados convertidos se infiltram entre seus colegas e os informa do verdadeiro propósito de Gene, tornando Snake seu novo líder. Uma rede de informações internas começa a se propagar, dividindo os soldados da base de San Hieronymo. Um helicóptero cruza os céus, Cunningham está irritado pela fuga de Snake e manda os soldados aumentarem a vigilância na base, convocando seu agente Python. Há uma mulher a bordo do helicóptero, que consegue lançar um olhar penetrante, como se fosse capaz de avistar Snake e invadir sua mente.

Um grande carregamento de drogas está sendo mantido em um laboratório de pesquisa ao norte da base. Lá, Snake encontra um tipo de câmara criogênica lacrada e escuta a conversa entre Gene e alguns cientistas, falando sobre o projeto Null. A fuga de Snake se torna o desafio ideal para o primeiro teste do super soldado. Gene usa sua habilidade incomum, para manipular os soldados a trabalharem e terminar a construção do silo. Quando volta até a câmara, Snake é surpreendido pela médica Elisa, irmã

**SPOILER ESPECIAL**  
**A SAGA DOS SNAKES**  
**PARTE I**  
**BIG BOSS**



Snake em uma situação delicada: cercado pelos soldados de Gene e na mira de Null, o experimento (e único sobrevivente) do projeto Super Soldado

mais nova de Ursula (a mulher que acompanha Gene), responsável pela manutenção do projeto super soldado: condicionar o corpo humano a ir além das capacidades normais, tornando-o rápido, forte e letal.

O homem que está sendo mantido dentro do tanque é o único que sobreviveu à terapia; seu codinome é Null. Elisa entrega um medicamento para o tratamento da malária (para salvar Roy) e informa Snake que, se cruzar o caminho de Ursula, ele não deve hesitar em matá-la.

### SOLDADO SEM MEMÓRIA

Em suas investigações, Snake avista seu antigo companheiro de missões no Vietnã, Python, prender o coronel Skowronski, o homem em comando da base antes de Gene chegar. Após poucas informações, Snake o liberta e continua sua busca pelo que foi roubado dos EUA. Chegando a um depósito, caixas se destacam das demais, revelando ser protótipos de armamentos para um tanque de guerra. Quando Snake chega perto, alguém entra em sua frequência de comunicação, agradecendo por ele ter matado Volgin e se identifica apenas como Ghost, dizendo que Gene roubou informações de um novo tanque de guerra, menor e mais eficiente que o Shagohod, porém capaz de "caminhar" por qualquer terreno e de disparar vários mísseis nucleares contra diferentes alvos simultâneos – é o projeto do tanque bípede, de codinome Metal Gear, que Granin havia criado, e Gene pretende usar os mísseis nucleares da base para equipar o veículo.

Snake tenta explodir o local, mas Python congela os explosivos. Outrora colegas de missão, agora se encaram como inimigos. Python havia se transformado no "anti-Snake"

treinado pela CIA, mas não era páreo para o homem que superou The Boss. Snake ainda respeita Python como colega de missão e impede que seu traje especial perca a refrigeração e cause sua morte. Mais tarde, Snake é surpreendido pelos inimigos e Null é libertado para eliminá-lo.

Null consegue repelir as balas usando um facão e quase mata Snake, mas a situação se inverte e o super soldado é derrotado. Null tenta um último ataque e o seu movimento faz Snake lembrar de um garotinho em Moçambique. Cunningham cerca e bota o agente no chão, informando Null de que sua missão estava completa. Roy coordena os soldados para resgatar Snake, mantido sob a custódia de Gene e Cunningham, que o droga para arrancar informações sobre o Legado.

Gene revela que, após os soviéticos perderem o Legado dos Filósofos, a dispendiosa demanda militar arruinou a economia e o poder do país em relação aos EUA. A CIA perdia gradualmente sua importância e planejou entregar o Metal Gear de volta ao país para prolongar a Guerra Fria, trazendo a era dos soldados e espões de volta. A ordem da CIA para a unidade FOX não era de proteger o transporte do Metal Gear, mas sim roubá-lo para a União Soviética. Gene foi além e planeja criar uma nação de mercenários.

Mais tarde, Gene fala ao telefone com seu contato, Ocelot, e o agradece pelas informações sobre o Metal Gear e informa que as negociações com o Kremmlin foram bem-sucedidas, deixando a CIA em pânico total. Null invade a sala, fora de controle, e mata os soldados. Ele exige concluir sua missão (matar Snake). O super soldado investe contra Gene, mas ele usa suas habilidades hipnóticas para forçá-lo a obedecer.

Elisa visita Snake na cela, convencendo os guardas a deixá-la a sós com o prisioneiro. Ela se surpreende por Snake ter sobrevivido a um confronto contra Null. Ela o abraça e fala com ele telepaticamente, informando-o de que Gene planeja usar o Metal Gear para lançar um ataque nuclear. Embora suas premonições não se concretizem, Elisa teme um holocausto, diante da imprevisibilidade de Gene.

Os aliados de Snake se infiltram em seu cativeiro para libertá-lo. A fuga é interrompida por Cunningham, que mata os salvadores de Snake, tentando arrancar do agente o paradeiro do Legado dos Filósofos que ele roubou da HGB. Elisa aparece com um caminhão e resgata Snake e seus homens. Ela o guia até o paradeiro do Metal Gear e explica que, embora seja grata a Gene (que salvou ela e sua irmã na Alemanha), não deseja que ele desencadeie uma guerra nuclear – os pais dela eram físicos nucleares que trabalhavam para a União Soviética, até que um acidente os matou e ela e sua irmã foram expostas à radiação, obtendo assim poderes paranormais.

Horas depois, Snake consegue chegar ao galpão onde está sendo mantido o Metal Gear. Elisa ajuda ele e seus aliados a plantar explosivos na máquina, mas Gene o surpreende com seus



Após um sério acidente, o agente Python ganhou uma roupa especial para refrigerar seu corpo e foi treinado para se tornar o "anti-Snake"

SPOILER ESPECIAL  
A SAGA DOS SNAKES  
PARTE I  
BIG BOSS



Entre o fim da operação Snake Eater e a rebelião em San Hieronymo, Snake conheceu Frank Jaeger em Moçambique, um garoto feroz e com habilidades impressionantes com uma faca



guardas. O coronel Showronshi está dentro da máquina e elimina os soldados de Gene, mas não acerta seu alvo principal. Snake aproveita a confusão para render Gene, mas este previu o que aconteceria e revela seu trufo: ele manda Ursula acordar e, no momento seguinte, Elisa muda de personalidade – ela ainda pede a Snake que atire nela antes de perder o controle.

Ursula desperta e emite uma onda telecinética que derruba Snake. Ursula e Elisa eram uma só personalidade, mas o desenvolvimento de seus poderes dividiu sua consciência. Com os poderes sobrenaturais de Ursula, ela consegue controlar o Metal Gear RAXA. Sem muita escolha, ele tem que destruí-lo e recebe informações de Ghost sobre as fraquezas da máquina.

Sozinho, Snake destruiu o Metal Gear. Os soldados de Gene se surpreendem com o feito e descobrem que estavam diante de Big Boss. Ghost contata Snake e revela sua verdadeira identidade: Sokolov – Gene o resgatou da prisão na Rússia e o reuniu com sua família nos EUA, em troca de seus serviços na criação do armamento para o projeto de Granin.

Sokolov diz que aquele Metal Gear era apenas um protótipo e ele não permitiria que sua criação

se tornasse uma arma contra seu país (Rússia). Enquanto conversam, o verdadeiro Metal Gear é carregado por helicópteros. Gene usa suas habilidades de hipnose, fazendo os soldados matarem uns aos outros enquanto ele foge.

### AÇÃO MERCENÁRIA

Os espíões de Snake coletam informações indicando o paradeiro do Metal Gear, mas quando chega ao hangar, encontra uma pilha de corpos mutilados e Null ataca com uma fúria incontrolável. O super soldado não consegue aceitar que Snake esteja vivo e pergunta por que ele tem esses sonhos estranhos. Snake diz que conheceu, anos atrás, em Moçambique, um garoto guerrilheiro que matou dezenas de soldados do governo com apenas uma faca. Ele era temido e conhecido como Frank Jaeger, o caçador.

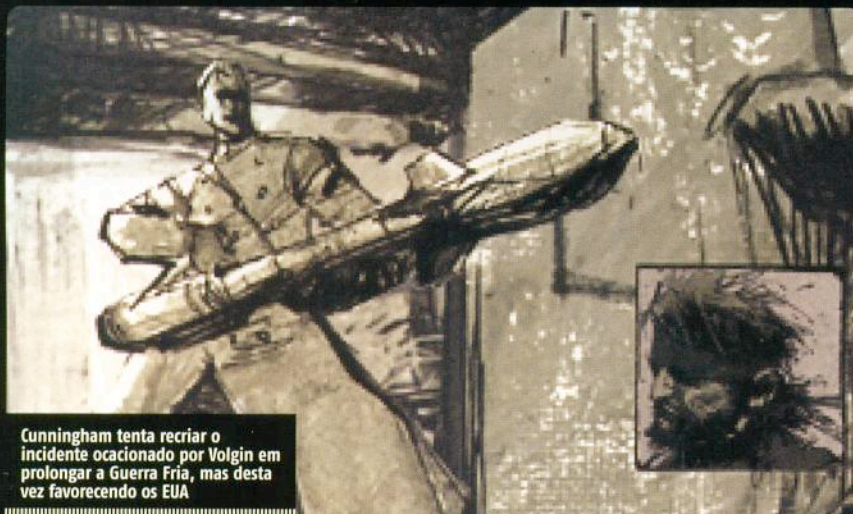
Null não consegue livrar-se do condicionamento do super soldado e é movido a matar Snake para cumprir sua missão. Após um breve e mortal combate, Null consegue lembrar de Big Boss, aquele que o deteve antes e, diante da derrota, ele jura lealdade a Snake.

Em um silo do outro lado da península, Snake encontra Cunningham. Ele diz que não trabalha

para Gene ou CIA, mas para o departamento de defesa dos EUA. Toda a ação de Gene foi calculada para que ele usasse o Metal Gear, já que o projeto original da máquina é de propriedade soviética, qualquer ataque nuclear isentaria o governo americano da responsabilidade, uma vez que Gene é um renegado. Cunningham possui um minifoguete nuclear Davy Crockett, modelo feito pelos russos, o qual pretende usar para apagar evidências desta base logo que o Metal Gear for usado. No meio de tudo isso, está Snake, jogado na confusão para fazer tudo acontecer. Cunningham diz que ele serviu a seu propósito e agora pode pegar o helicóptero e voltar para os EUA, para ser recebido como herói pela CIA.

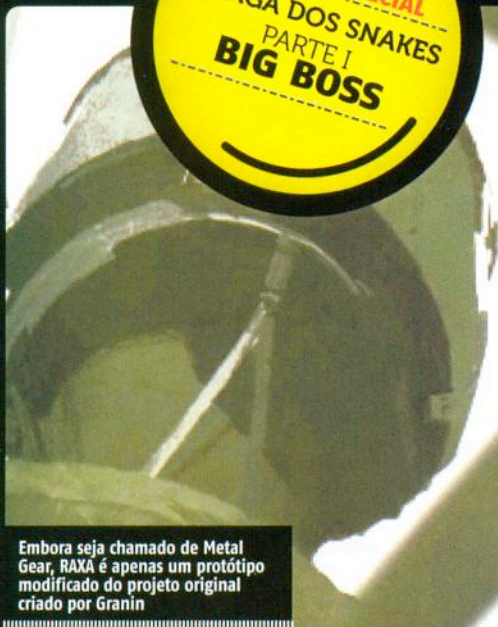
Snake não gosta do rumo das coisas, especialmente a morte de centenas de soldados russos e decide pôr um fim nos planos de Cunningham. No fundo do silo, Snake encontra os engenheiros de desenvolvimento do Metal Gear mortos. Gene diz que sabia sobre o joguete no qual Cunningham pensava estar no controle, mas seu plano nunca foi atacar a Rússia. Seu alvo é o quartel da CIA e o Pentágono, causando um caos sem precedentes. EUA deixaria de ser uma grande potência, ao mesmo tempo em que os soviéticos se tornam alvo de retaliação, uma vez que o ataque partiu de uma base e de um projeto soviéticos. Gene quer livrar o mundo do controle dos Filósofos e moldar uma nova ordem mundial, montar uma nação de mercenários, com soldados capazes de intervir em conflitos por todo o mundo. Esta seria Army's Heaven (paraíso do exército), um lugar sem o controle de políticos.

Gene revela que o incidente internacional causado por Volgin, o sacrifício de The Boss e a operação Snake Eater foram planejados desde o início. Snake exige saber quem arquitetou o plano, mas fica sem uma resposta. Quando Gene se prepara para lançar o ataque, Ursula aparece e destrói o botão de lançamento. A jovem manifesta as duas personalidades ao mesmo tempo, uma consciente da ameaça nuclear e outra com os poderes paranormais. Pela primeira vez, Gene usa suas habilidades físicas,

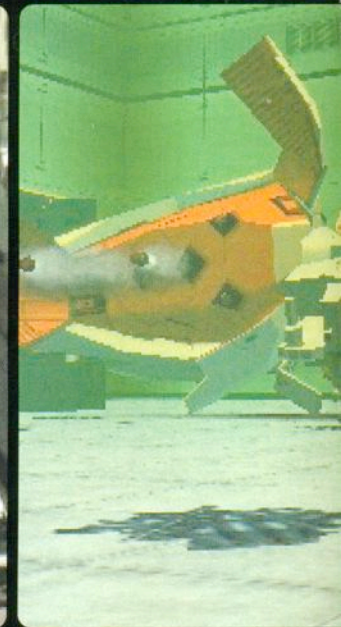
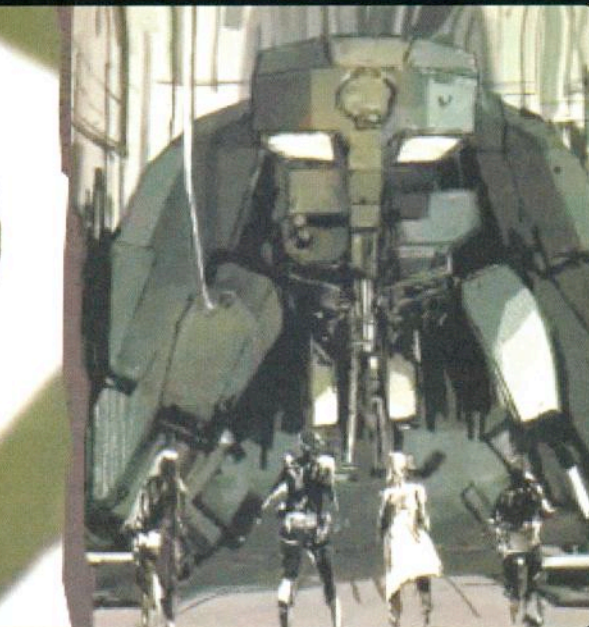


Cunningham tenta recriar o incidente ocasionado por Volgin em prolongar a Guerra Fria, mas desta vez favorecendo os EUA

**SPOILER ESPECIAL**  
**A SAGA DOS SNAKES**  
**PARTE I**  
**BIG BOSS**



Embora seja chamado de Metal Gear, RAXA é apenas um protótipo modificado do projeto original criado por Granin



Ocelot, o agente triplo dos Filósofos (dos EUA) aborda o diretor da CIA, revelando seu plano: eliminar o controle dos Filósofos

esfaqueando a jovem antes que ela pudesse ler seus movimentos.

Elisa diz que Snake precisa impedir Gene e destruir a sala de controle de onde ele pode lançar o Metal Gear e, como últimas palavras, ela revela sua última visão: os filhos de Snake trarão a ruína para o futuro, mas um deles salvará o mundo.

Na câmara adjacente, Snake parte para cima de Gene, que usa de incrível velocidade e a sua habilidade hipnótica para tentar corromper a mente do adversário. A força de vontade de Snake sobrepõe o poder do inimigo, que se cansa com o uso excessivo de todas as suas habilidades simultaneamente. Gene não acredita que ele, fruto do projeto Successor, foi derrotado por um homem comum, o verdadeiro sucessor de The Boss.

Mas não importa, o lançamento do Metal Gear está programado e não há como anular a contagem regressiva. Gene manda Snake deixar o lugar e entrega um arquivo, com informações e fundos secretos que ele juntou para montar o Army's

Heaven. Sokolov instrui Snake a desmontar a unidade de ignição do Metal Gear, acoplado na cabeça do míssil, para impedir o lançamento. Snake atira contra a máquina, mas não é suficiente. Todos os soldados se unem a Snake para impedir o Metal Gear. O míssil decola, leva a máquina para fora da órbita terrestre e sofre uma pane geral. No instante seguinte, uma chuva de destroços cai no oceano. A ameaça foi neutralizada.

Enquanto isso, no corredor que leva a um bunker secreto, Ocelot aborda o DCI (o diretor da CIA, o verdadeiro responsável pelo ocorrido em San Hieronymo) e se identifica como o contato Adam, o agente triplo dos Filósofos. O diretor, junto a dois seguranças, carrega uma pasta de documentos importantes (a lista de membros dos Filósofos e todo o banco de informações com o paradeiro do Legado dos Filósofos ao redor do mundo), para manter em segurança caso os EUA sucumbam a uma chuva atômica (o ataque do Metal Gear) e permitam que os Filósofos

se reergam. Com um movimento rápido, Ocelot mata os seguranças, alegando que ele veio destruir os Filósofos e obter a segunda parte do Legado.

Enquanto isso, Snake e Roy desembarcam em território americano e são recebidos por Sigint, Para-Medic, Major Zero e um representante do Departamento de Segurança dos EUA. Frank Jaeger passa bem e está em observação em um hospital. Todos os soldados soviéticos, levados sob custódia, param por um instante e batem continência para Big Boss.

Horas depois, nos bastidores, Ocelot fala com alguém (Zero) ao telefone e informa que a ação de Gene foi suficiente para fazer com que os documentos contendo a identidade dos Filósofos e o paradeiro do Legado chegassem a seu poder. Tudo seguiu o planejado e um projeto envolvendo manipulação genética com base no projeto super soldado é arquitetado. Ocelot concorda em ajudar com tal projeto sob uma única condição: que Big Boss seja recrutado para a organização Patriotas.



Naked Snake possui grande força de vontade para vencer a influência hipnótica de Gene, levando a disputa no uso de habilidades físicas

## CRONOLOGIA

OS EVENTOS MAIS IMPORTANTES QUE ACONTECERAM NA ÉPOCA DE MGS3: SNAKE EATER E MGS: PORTABLE OPS, OS EPISÓDIOS ABORDADOS NESTA PRIMEIRA PARTE DO SPOILER ESPECIAL DE METAL GEAR SOLID

### 1962

- O cientista soviético Nikolai Stephanovich Sokolov é o principal colaborador da União Soviética no desenvolvimento de armas e líder da OHB-754 Design Bureau [célula de desenvolvimento e pesquisas militar].
- David Oh, agente (de origem britânica) da CIA, é o responsável pela missão de extração e asilo político [nos EUA] para a família de Sokolov.

### 1964

- 15 de outubro. [Nikita] Hhrushchev é afastado do poder. Leonid Brezhnev assume cargo de Primeiro Secretário do Partido Comunista da União Soviética, tendo Alexey Hossygin como Premier.
- 16 de outubro. A China conduz seu primeiro teste nuclear bem-sucedido em seu próprio território, no deserto de Taklamakan.
- O presidente dos EUA recebe informação de que a União Soviética descarregou mísseis nucleares em Cuba. O mundo teme um holocausto nuclear. Após dias de intensa negociação, os soviéticos concordam em retirar os mísseis do território cubano [Crise dos Mísseis Cubanos].

### 1964

- CIA autoriza a criação da Force Operation X, a FOX, sob a direção de Major Zero.
- A Operação Virtuous Mission fracassa.
- 30 de agosto. É realizada a operação Snake Eater.
- Sigint ingressa na ARPA (Advanced Research Project Agency). Ele tomou parte no desenvolvimento da ARPANET (Advanced Research Project Agency Network), o sistema [precursor da internet] entrou em modo online em 1969.

### 1966

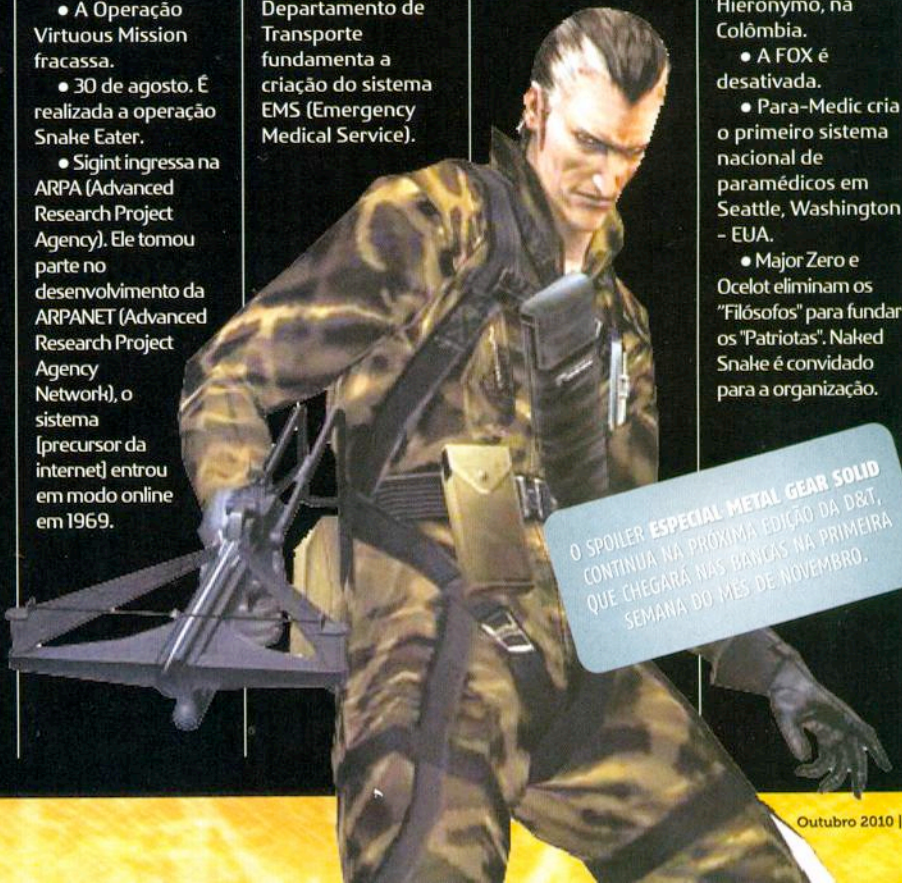
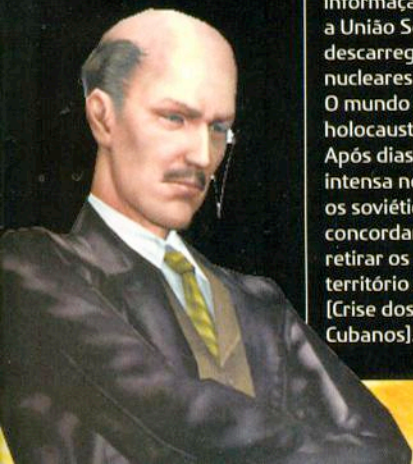
- O governo americano conduz um estudo sobre tratamento médico de emergência. O Departamento de Transporte fundamenta a criação do sistema EMS (Emergency Medical Service).

### 1968

- Eva desaparece em Hanoi [capital e segunda maior cidade do Vietnã] sem deixar rastros.

### 1970

- Ocorre a rebelião da FOX e a tomada de uma base abandonada na península de San Hieronymo, na Colômbia.
- A FOX é desativada.
- Para-Medic cria o primeiro sistema nacional de paramédicos em Seattle, Washington - EUA.
- Major Zero e Ocelot eliminam os "Filósofos" para fundar os "Patriotas". Naked Snake é convidado para a organização.




O SPOILER ESPECIAL METAL GEAR SOLID CONTINUA NA PRÓXIMA EDIÇÃO DA D&T, QUE CHEGARÁ NAS BANCAS NA PRIMEIRA SEMANA DO MÊS DE NOVEMBRO.




Prefira a furtividade e elimine 50 inimigos com finalizações para faturar o troféu Silent Death


# SABOTEUR

Prepare-se para cumprir centenas de desafios para platinar um dos jogos mais megalomaniacos do PS3


**1. KNOCKWURST** •  
 Vença a primeira luta no bar. Esse troféu é relacionado ao modo história, não precisa se preocupar.


**2. FENDERBENDER** •  
 Bata o carro de Dierker. Você ganha esse troféu logo no começo do jogo. Esse troféu é relacionado ao modo história, não há como perdê-lo.


**3. TOURIST** •  
 É possível comprar os mapas de cada região e se orientar pelos pontos brancos indicados neles para encontrar pontos turísticos e monumentos. Compre um mapa (custa \$200 cada um) para completar essa tarefa.


**4. HELL ON WHEELS** •  
 Ganhe todas as corridas do modo freeplay. Existem três corridas fora da cidade e a melhor maneira de chegar em primeiro em todas elas é pilotar o carro Aurora. Libere também todos os upgrades de nitro e siga rumo as disputas.

**5. SAINT HONOR** •  
 Gaste mais de \$ 75 mil em contrabandos. Este valor aumenta ao comprar as armas e munições com os fornecedores ocultos nas cidades. Para você ter uma base de cálculo, comprar todas as armas disponíveis representa meta de da meta necessária para ganhar o troféu. Então complete o objetivo comprando diversos lotes de munição (custam \$ 300 o lote)

**6. DEMOLITION DERBY** •  
 Pensou que só em *Burnout Paradise* é possível ganhar um troféu por fazer barbeiragens? Destrua 50 carros ao longo de sua aventura para liberar esse aqui. Vale destruir os veículos que você pilotar ou simplesmente explodir qualquer carro que estiver marcando bobeira nas ruas.

**7. TOP O' THE WORLD** •  
 Faça um passeio turístico pela cidade e suba até o topo da Torre Eiffel. Para conseguir isso, pegue os três elevadores e suba o restante do caminho pela escadaria. Aproveite a vista do local.

**8. SILENT DEATH** •  
 Elimine 50 nazistas de forma furtiva. Durante as missões, opte por eliminar alguns adversários de forma silenciosa. Para fazer isso, ande na direção do alvo, mantenha **L2** apertado e aperte **■** ou **▲** para finalizar o infeliz.

**9. NORTHERN COMMAND** •  
 Inspire as pessoas da área 1 de Paris. Esse troféu faz parte do modo história, basta cumprir suas missões.

**10. WESTERN COMMAND** •  
 Inspire as pessoas da área 2 de Paris. Também é parte do modo história.

**11. SOUTHERN COMMAND** •  
 Inspire as pessoas da área 3 de Paris. Prossiga com a aventura.

## CATEGORIAS DE TROFÉUS

- Dificuldade: ★★☆☆
- Offline: 51
- Online: 0
- Modo central: 20
- Extras: 31
- Bronze: 38
- Prata: 10
- Ouro: 2
- Platina: 1
- É preciso terminar: 2 vezes





Escolha um perk e evolua-o até o nível prata para levar o troféu Silver Streak



Só é possível beijar as moças quando o alarme soar. Beije 50 delas para faturar um troféu (e alguns tapas)



Aperte **△** para fumar um cigarro. Repita isso 100 vezes para ganhar um troféu e uma passagem para o além



## CHECKLIST

- 01. Knockwurst .....
- 02. Fenderbender .....
- 03. Tourist .....
- 04. Hell on Wheels .....
- 05. Saint Honor .....
- 06. Demolition Derby .....
- 07. Top o' the World .....
- 08. Silent Death .....
- 09. Northern Command .....
- 10. Western Command .....
- 11. Southern Command .....
- 12. Buried Secrets .....
- 13. Road Trip .....
- 14. Pint and a Shag .....
- 15. Chain Smoker .....
- 16. Casanova .....
- 17. Silver Streak .....
- 18. Gold Medalist .....
- 19. First Blood .....
- 20. Commando .....
- 21. Wrecking Crew .....
- 22. Unnatural Disaster .....
- 23. Walking WMD .....
- 24. Fatherland Fighter .....
- 25. Coast Guard .....
- 26. Guerrilla Warfare .....
- 27. Pigeon Parfait .....
- 28. No Witnesses .....
- 29. Master of Disguise .....
- 30. Trick or Treat .....
- 31. High Diver .....
- 32. Vive La Resistance .....
- 33. Out of the Frying Pan .....
- 34. Crashlander .....
- 35. Bridge Buster .....
- 36. Repo Man .....
- 37. Rescue .....
- 38. Pole Position .....
- 39. Payback .....
- 40. Weapon Master .....
- 41. Solid Gold .....
- 42. Into the Fire .....
- 43. Not On My Watch .....
- 44. The Legend Begins .....
- 45. Liberator of France .....
- 46. Complete all other trophies .....



### 12. BURIED SECRETS

Nasce a resistência. Esse troféu faz parte do modo história.



### 13. ROAD TRIP

Adquirido quando o herói chegar à Alemanha com Jules. Faz parte do modo história.



### 14. PINT AND A SHAG

O nosso herói se deu bem com Skylar. Parte do modo história.



### 15. CHAIN SMOKER

Faça Sean fumar 100 cigarros (no mínimo) durante a história. Para que ele comece a fumar, basta deixar o personagem parado por um curto espaço de tempo e o vício fará o resto. Se quiser acelerar o processo, pare e aperte **△** para saciar a vontade de tabaco do protagonista.



### 16. CASANOVA

Sean deve estar com aquele bafo de cinzeiro após o troféu anterior, mas não se acanhe: a missão agora é beijar 50 mulheres... ou beijar 50 vezes a mesma mulher. Para conseguir essa proeza, vá até a sua "vítima", faça o alarme nazista disparar (cometa qualquer irregularidade) e aperte **▲** para lasciar o beijo antes de fugir.

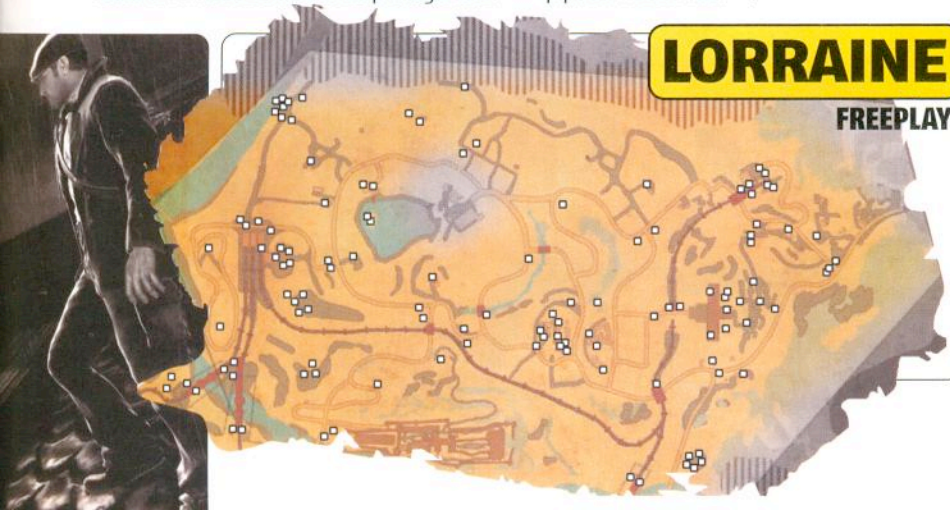


### 17. SILVER STREAK

Existem dez habilidades (perks) para evoluir: brawling, hardware, sniping, explosives, demolitions, sabotage, mayhem, racing, mechanics and evasion; sendo que todas possuem três níveis (ouro, prata e bronze). Algumas melhorias são conquistadas, outras devem ser compra das mãos de contrabandistas. Conquiste a primeira habilidade de nível prata e este troféu vai pipocar na sua tela. →

## LORRAINE

FREEPLAY

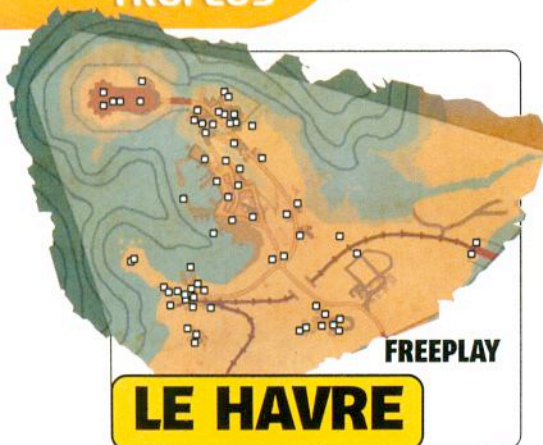


#### LEGENDA

(H) Modo história - (E) Objetivos - (M) Multiplayer

● Bronze - ● Prata - ● Ouro - ● Platina

## TROFÉUS



FREEPLAY

### LE HAVRE



**18. GOLD MEDALIST** • Conquiste a primeira habilidade com nível ouro e o troféu é seu.



**19. FIRST BLOOD** • Complete o seu primeiro evento freeplay. Existem 1.300 eventos freeplay espalhados pela cidade e cada um deles está apontado nos mapas exibidos nas nossas páginas. Os freeplays são as mais diversas tarefas, como destruir torres de vigia, eliminar oficiais nazistas e por aí vai.



**20. COMMANDO** • Complete ao menos um desafio de cada tipo dos eventos freeplay.



**21. WRECKING CREW** • Complete os 333 eventos freeplay da área 1 de Paris.



**22. UNNATURAL DISASTER** • Complete os 212 eventos freeplay na área 2 de Paris.



**23. WALKING WMD** • Complete os 239 eventos freeplay na área 3 de Paris.



**24. FATHERLAND FIGHTER** • Complete os 53 eventos freeplay em Saarbrücken.



**25. COAST GUARD** • Complete os 76 eventos freeplay em Le Havre.



**26. GUERRILLA WARFARE** • Complete os 425 eventos freeplay no interior.



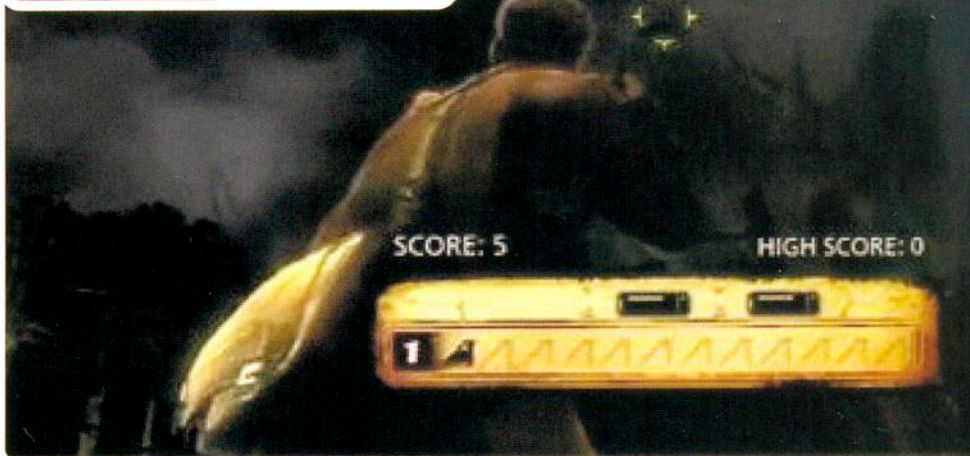
**27. PIGEON PARFAIT** • Procure um ícone de pássaro no mapa (veja a imagem acima) e siga até lá. Basta "brincar" um pouco de tiro ao alvo e eliminar os pássaros.



**28. NO WITNESSES** • Complete uma missão inteira sem disparar o alarme. Esse é um troféu com problema, já que você pode consegui-lo durante uma das missões de corrida.



Siga o ícone de uma ave no mapa para caçar pássaros e ser premiado por vandalismo



SCORE: 5

HIGH SCORE: 0



**29. MASTER OF DISGUISE** • Use um disfarce e termine a missão sem que ninguém descubra. Não é difícil, mas é necessário já estar usando o disfarce antes de aceitar a missão, caso contrário o troféu não vai aparecer.



**30. TRICK OR TREAT** • Pegue um disfarce, aproxime-se de um nazista qualquer e elimine-o sem chamar a atenção de ninguém, nem mesmo da vítima.



**31. HIGH DIVER** • Pule do alto da Torre Eiffel e sobreviva. Antes de pular, certifique-se de que está na direção do lago, pois ele será o seu ponto de aterrissagem.



**32. VIVE LA RESISTANCE** • Sean inspirou a primeira área de Paris. Faz parte do modo história.



**33. OUT OF THE FRYING PAN** • Troféu habilitado quando Sean conseguiu escapar da Alemanha.



**34. CRASHLANDER** • Prêmio por derrubar um dirigível durante o modo história.



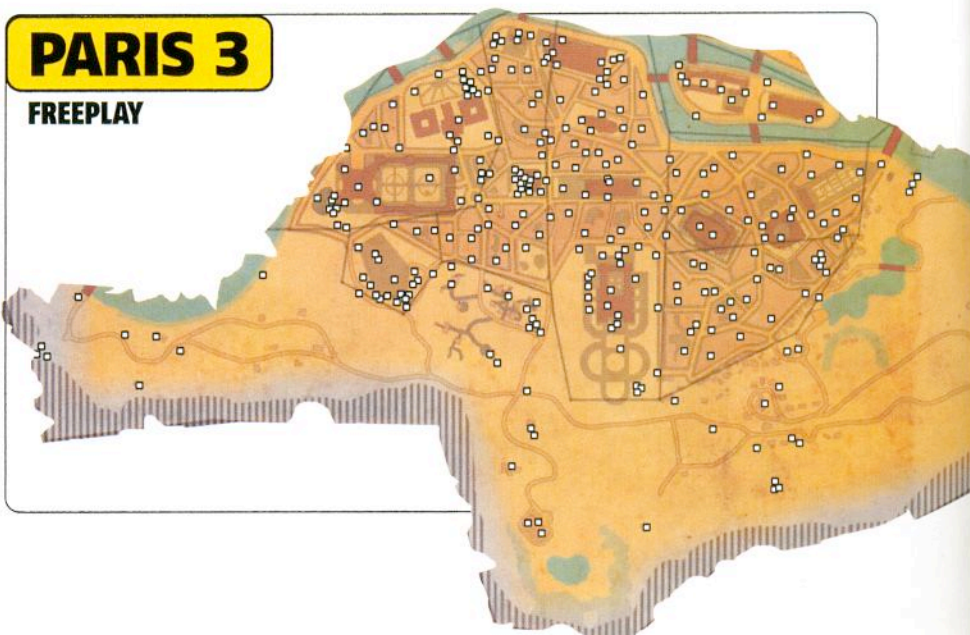
**35. BRIDGE BUSTER** • Durante o modo história, adquirido após destruir um trem.



**36. REPO MAN** • Troféu do modo história, concedido após recuperar Aurora. →

### PARIS 3

FREEPLAY





**SAARBRUCHEN** FREEPLAY



**BOURGOGNE** FREEPLAY

RANKING D&T PLAYSTATION

PlayStation 1º lugar: LEON\_MELO

POS.	PSN-ID	LVL	%					
2	"Dropeti"	26	49	86	327	1080	3712	5205
3	"ReVoLTS_BR"	22	52	69	277	800	2588	3734
4	"FaCaNaCaVelra_BR"	21	10	43	225	750	2557	3575
5	"RavenXBR"	20	66	61	248	643	2181	3133
6	"THRASHsp"	19	27	34	182	622	2202	3040
7	"cesarsacramengo1"	19	14	47	190	594	1985	2816
8	"Daniel1982RJ"	19	11	34	169	612	2216	3031
9	"Gpbmirabeau"	19	4	26	183	588	2238	3035
10	"Edu110"	18	87	55	199	586	1708	2548
11	"renee_roots"	18	59	36	165	568	2024	2793
12	"DOURINATORbr"	18	23	35	158	537	1950	2680
13	"rfvayanos"	18	7	35	177	551	1721	2484
14	"TUKA_ROSSI"	17	57	38	153	476	1716	2383
15	"GoD_Br83"	17	56	37	137	477	1815	2466
16	"coraxbio"	17	41	38	158	503	1543	2242
17	"Doidao66"	17	41	34	135	469	1801	2439
18	"fluminense20"	17	19	37	153	474	1525	2189
19	"Gugol"	17	3	33	135	431	1685	2284
20	"don-30_"	17	1	32	135	430	1688	2285
21	"Jr_e_Mi"	16	67	32	139	453	1434	2058
22	"chris-claire-jil"	16	56	36	120	391	1565	2112
23	"ARAGORN_SP"	16	50	24	134	422	1535	2115
24	"Romuloo1"	16	45	36	145	447	1249	1877
25	"pitboystm"	16	40	34	134	384	1437	1989
26	"DikVigaristaBr"	16	37	18	104	390	1782	2294
27	"wagnerlima"	16	32	19	114	416	1629	2178
28	"atanascovich"	16	24	34	112	366	1519	2031
29	"Lon3000"	16	12	32	116	414	1359	1921
30	"ViBraTTo"	16	9	20	119	397	1503	2039
31	"Beto3D"	16	5	22	118	374	1508	2022
32	"Cantuario"	15	78	29	133	374	1191	1727
33	"enasorodraude"	15	75	32	120	402	1162	1716
34	"Black_Thor"	15	68	27	106	395	1282	1810
35	"Imf483g"	15	63	35	128	370	1075	1608
36	"FlavioGALVAO"	15	54	29	110	386	1178	1703
37	"walcow"	15	52	19	113	373	1294	1799
38	"Foc4666"	15	49	24	108	337	1320	1789
39	"Os-Metralhas"	15	49	15	93	370	1451	1929
40	"Burds"	15	46	30	125	340	1122	1617
41	"KAUS-SP"	15	23	21	96	358	1246	1721
42	"maceulinho"	15	13	25	120	304	1113	1562
43	"nhervas"	15	12	18	92	304	1356	1770
44	"BenjBr"	15	12	8	91	304	1481	1884
45	"NUMERO_PI"	15	6	27	106	311	1118	1562
46	"Tatu_Ripa"	15	1	14	79	349	1330	1772
47	"Shadow_knight7"	14	96	19	88	316	1258	1681
48	"Daniel-SP"	14	83	19	88	295	1233	1635
49	"Felipelsj"	14	82	18	84	290	1274	1666
50	"gustavo_aguiar"	14	72	13	73	310	1305	1701
51	"FILOS_BR"	14	70	26	98	298	1014	1436
52	"WOLFRAINX"	14	67	8	77	307	1323	1715
53	"felipembc"	14	61	10	81	297	1263	1651
54	"RodrigoGodoo"	14	60	12	70	296	1299	1677
55	"Pena666"	14	53	20	83	266	1149	1518
56	"D_DIGOMAU"	14	44	17	100	323	918	1358
57	"rafinhaaa"	14	27	11	80	303	1061	1455
58	"Rodrigo138"	14	24	16	75	275	1074	1440
59	"rn666rodrigues"	14	14	20	74	261	1005	1360
60	"JoseMauro"	14	8	19	73	262	987	1341



## CHAMPAGNE ARDENNE

FREEPLAY



### 37. RESCUE

Quando Sean salvar Veronique no modo história.



### 38. POLE POSITION

Vença Dierker na corrida do Parisian durante o modo história.



### 39. PAYBACK

Exploda Doppelsieg. Esse troféu faz parte do modo história.



### 40. WEAPON MASTER

Compre todas as armas dos contrabandistas. Elas não ficam disponíveis todas de uma vez, então visite os fornecedores conforme evoluir na história.



### 41. SOLID GOLD

Complete o nível dourado em todas as habilidades (perks).



### 42. INTO THE FIRE

Você chegou a Paris. Esse troféu faz parte da história do jogo.



### 43. NOT ON MY WATCH

Salve os franceses de um destino cruel na mão dos nazistas. Fique

atento nas ruas para encontrar pessoas passando por apuros nas mãos dos nazistas e salve-as. Fique atento aos gritos ou aglomerações para encontrar estas situações. É preciso salvar pelo menos 40 pessoas para ganhar o troféu.



### 44. THE LEGEND BEGINS

Termine o jogo.



### 45. LIBERATOR OF FRANCE

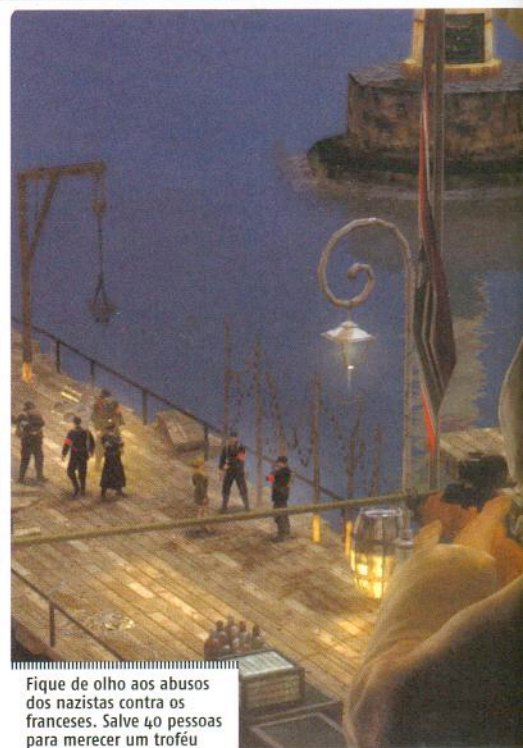
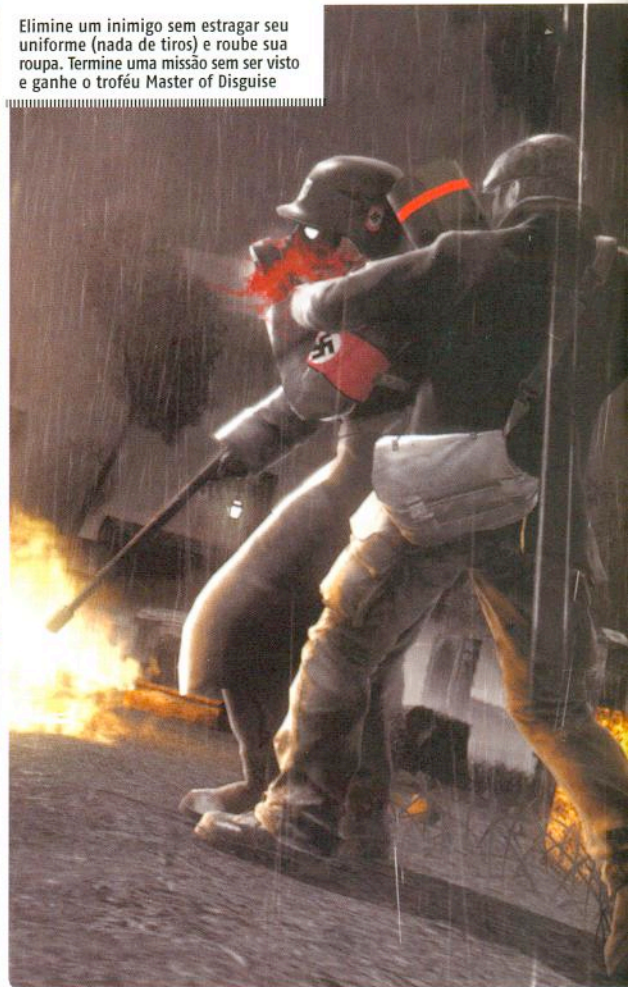
Prêmio habilitado por inspirar todas as pessoas da França. É preciso completar todas as missões do modo história, inclusive as corridas. Para terminar o modo central não é obrigado a fazer todas as missões, portanto, se você chegar aos créditos finais sem fazer tudo que é possível, volte ao jogo e procure os ícones de tudo o que ainda falta fazer. Não leva tanto tempo quanto completar todos os freeplays, então mãos à obras.



### 46. COMPLETE ALL OTHER TROPHIES

Conquiste todos os troféus de um dos jogos mais longos do PS3. Respire e prepare-se para *Joe Danger* nas próximas páginas. →

Elimine um inimigo sem estragar seu uniforme (nada de tiros) e roube sua roupa. Termine uma missão sem ser visto e ganhe o troféu Master of Disguise



Fique de olho aos abusos dos nazistas contra os franceses. Salve 40 pessoas para merecer um troféu



## NORMANDIE

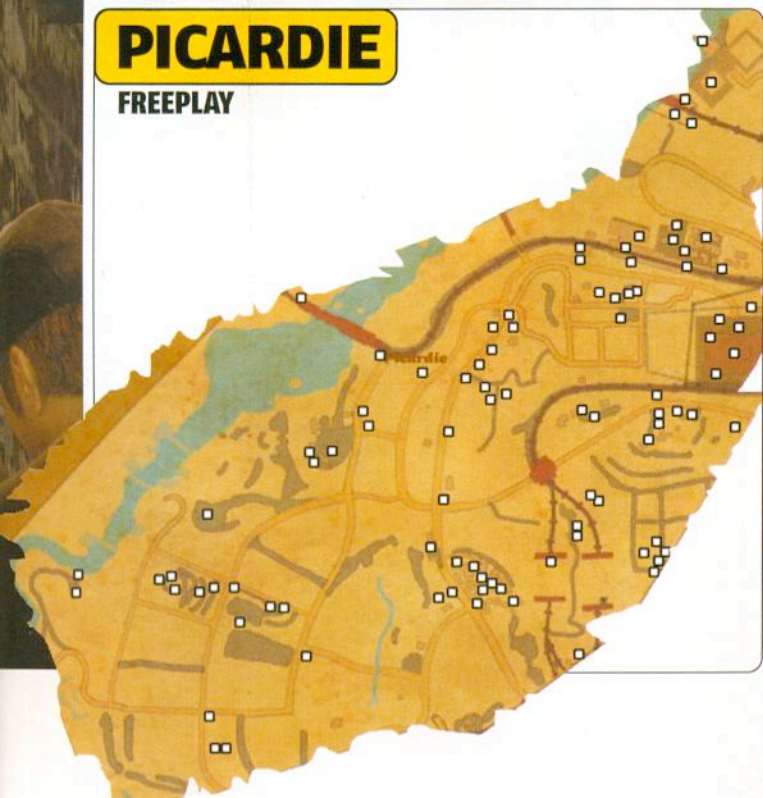
FREEPLAY



É preciso cumprir todas as missões, inclusive as que não são obrigatórias, para ganhar o Liberator of France

## PICARDIE

FREEPLAY



POS.	PSN-ID	LVL	%					
61	"leandro_17"	14	4	19	89	265	864	1237
62	"Lord-Kadu"	14	2	17	84	240	957	1298
63	"GLADIADORBR"	14	2	8	85	282	974	1349
64	"Diego_Oliveira"	14	1	15	81	244	985	1325
65	"GVENOMBR"	14	1	14	69	261	1036	1380
66	"CRUEL-MANIAC-1"	14	1	13	72	230	1090	1405
67	"IvanReinhold"	14	1	13	65	226	1142	1446
68	"ApolloSS6"	13	95	20	81	247	887	1235
69	"Canedo14"	13	95	9	56	256	1153	1474
70	"leanflu"	13	92	20	85	243	859	1207
71	"Telmo-SP"	13	88	17	85	247	865	1214
72	"dougkiller"	13	85	14	65	228	1042	1349
73	"GustaBr"	13	79	21	79	195	910	1205
74	"TTV_BR"	13	78	20	80	241	819	1160
75	"Doidao_BR"	13	76	9	60	234	1070	1373
76	"programadorthiag"	13	72	19	72	251	827	1169
77	"BETO-09"	13	70	8	62	241	1025	1336
78	"lobovegeta"	13	69	11	58	244	1004	1317
79	"S_Spiros"	13	68	15	91	272	693	1071
80	"God3579"	13	67	20	69	205	898	1192
81	"merk5678"	13	65	16	65	241	886	1208
82	"MalucoNoPedaco"	13	63	17	69	275	769	1130
83	"meca4"	13	63	10	73	237	905	1225
84	"katrushnefrobol"	13	60	12	64	201	991	1268
85	"Igor665"	13	58	18	64	212	890	1184
86	"BRsombra"	13	57	6	46	228	1101	1381
87	"RaphaCWB"	13	56	14	66	206	926	1212
88	"pegasus0512"	13	52	9	66	203	971	1249
89	"PurUoss0"	13	51	6	43	237	1069	1355
90	"DenysFellipe"	13	48	18	65	247	759	1089
91	"Thiago47"	13	45	18	68	243	731	1060
92	"RM_fearless_PI"	13	40	11	67	236	809	1123
93	"ri_s_souza"	13	39	11	62	216	875	1164
94	"vinimor"	13	37	17	66	203	796	1082
95	"Miojoman"	13	36	12	55	247	827	1141
96	"alexguima80"	13	31	19	69	199	726	1013
97	"valplay"	13	27	7	46	194	1001	1248
98	"Gnomo212"	13	25	11	53	194	896	1154
99	"Utopico"	13	21	15	53	200	816	1084
100	"PRLSILVA"	13	21	7	48	251	840	1146
101	"re_manzoli"	13	18	12	53	224	789	1078
102	"rick2211"	13	18	10	37	217	925	1189
103	"alex_leroy"	13	14	9	65	220	741	1035
104	"Rafaelskate"	13	11	17	63	184	713	977
105	"SirGalaaz"	13	11	13	53	206	777	1049
106	"Arma771"	13	11	4	45	238	867	1154
107	"LUI5_malukoBR"	13	9	10	61	194	778	1043
108	"Agente00789"	13	7	11	53	193	805	1062
109	"Caipira"	13	6	12	64	175	758	1009
110	"AC_Ports"	13	5	14	62	164	762	1002
111	"GustavoKP"	13	3	9	49	202	812	1072
112	"Montatah"	12	98	13	46	226	708	993
113	"remorroni"	12	98	12	62	206	666	946
114	"soldadonb"	12	95	13	62	190	669	934
115	"bizzo124218"	12	95	13	62	168	713	956
116	"Nunezrjfla"	12	94	12	54	186	728	980
117	"xboxjkn"	12	94	12	47	177	793	1029
118	"Tiaguinho171"	12	91	8	54	200	736	998
119	"marciotrofeus"	12	90	11	63	183	673	930
120	"Alilson"	12	89	18	62	173	609	862
121	"jco1963"	12	86	9	55	165	760	989
122	"FabioShinobi"	12	85	12	49	184	719	964
123	"ROBERTOGUIMA0013"	12	84	14	58	168	666	906
124	"FINALJOGADOR2012"	12	84	10	48	183	743	984
125	"arturfrazaolima"	12	84	8	48	163	807	1026
126	"animah234567890"	12	82	2	38	173	910	1123
127	"ZHeder"	12	81	9	49	185	730	973
128	"Tidus-PK"	12	79	18	64	169	553	804
129	"juliojiujitsu"	12	79	8	47	167	779	1001
130	"michaelvovo"	12	79	6	49	164	798	1017
131	"Will_Zeppelin"	12	78	6	38	156	872	1072
132	"paulinho_3010"	12	78	2	38	179	876	1095
133	"Kmeloy8"	12	77	3	30	157	950	1140
134	"HardDie"	12	76	12	58	159	662	891
135	"DFTENORIO"	12	76	1	42	175	860	1078
136	"GILL_OH"	12	74	10	46	188	693	937
137	"leandro_BR"	12	71	3	50	191	730	974

**PARIS 2** FREEPLAY



Os freeplays são os desafios mais exagerados e numerosos do jogo. É preciso cumprir centenas deles para conseguir oito troféus. Siga a orientação dos nossos mapas para encontrá-los



**PARIS 1** FREEPLAY

POS.	PSN-ID	LVL	%					
138	"milsoinline"	12	70	5	40	193	759	997
139	"IlusionEX"	12	70	5	40	186	769	1000
140	"severo_luis"	12	69	2	42	162	837	1043
141	"J-ACKAL"	12	67	13	50	151	666	880
142	"claudivan2010"	12	66	14	55	148	629	846
143	"Sinistru"	12	64	14	62	186	498	760
144	"Ale_mgs"	12	64	12	44	179	643	878
145	"elvisrocha"	12	63	15	53	168	573	809
146	"MarquinaBR"	12	62	13	44	176	627	860
147	"Lucas-VF"	12	61	12	45	184	612	853
148	"o-chjnjgami"	12	61	6	41	179	716	942
149	"Wspartam_Br"	12	60	6	52	170	663	891
150	"GABS_ANDY_Brasil"	12	58	9	54	147	654	864
151	"DJTRYTON"	12	58	8	49	138	714	909
152	"BRUNNO DANTE"	12	56	13	57	150	572	792
153	"panserod"	12	54	9	76	142	510	737
154	"DION3TO"	12	52	12	54	143	593	802
155	"raulmatos"	12	52	6	41	159	709	915
156	"MaThEuS_AnSelm0"	12	49	6	36	184	677	903
157	"beto1920"	12	48	13	51	134	595	793
158	"cogumeloXD"	12	47	2	27	162	809	1000
159	"marcosvmendes"	12	47	2	26	167	806	1001
160	"linho-mengo"	12	45	2	43	168	693	906
161	"GODErik"	12	44	11	41	168	591	811
162	"bel_rossi18"	12	44	6	41	155	674	876
163	"MRBF"	12	40	11	48	132	596	787
164	"Grogbitt"	12	37	3	31	138	766	938
165	"EDBOM_BR"	12	36	12	56	144	494	706
166	"reginaldotkd"	12	36	11	45	165	529	750
167	"sertao1984"	12	36	5	33	166	671	875
168	"shinoda3004"	12	35	9	32	150	657	848
169	"gabrieluiz"	12	35	0	26	120	859	1005
170	"salshisha"	12	34	9	29	138	692	868
171	"kaio17"	12	33	6	39	169	603	817
172	"rodinneyjk2"	12	31	9	36	148	615	808
173	"fernandoBRA"	12	30	6	46	138	605	795
174	"RNhida"	12	28	11	43	150	526	730
175	"LoKoSP"	12	28	8	32	167	599	806
176	"ACIR_MO"	12	27	6	30	154	652	842
177	"rick-zanon"	12	26	13	37	144	541	735
178	"leandromt"	12	25	10	48	154	488	700
179	"Appoloni"	12	23	8	33	145	610	796
180	"grilo42910456x"	12	21	9	38	142	561	750
181	"Demonik1234"	12	21	2	29	142	700	873
182	"keyblader2"	12	19	8	31	125	639	803
183	"Cazelato"	12	18	6	27	140	653	826
184	"nunneso906"	12	16	6	36	149	571	762
185	"shinobidoga"	12	13	7	42	149	502	700
186	"uzumakitiago"	12	11	10	38	124	533	705
187	"galahadleonhart"	12	7	8	45	149	441	643
188	"PANDA_GORDA"	12	7	7	45	123	508	683
189	"FOX_BRASIL"	12	7	4	36	107	630	777
190	"Cortinove91"	12	6	7	42	133	498	680
191	"GlauberMAO"	12	5	6	31	130	576	743
192	"haomarubrz"	11	98	1	34	134	581	750
193	"oDRAKEE"	11	87	8	46	115	448	617
194	"Heitormpa"	11	86	6	38	132	484	660
195	"EvertonSimas"	11	83	1	33	108	618	760
196	"Kal_Vidal"	11	79	10	41	123	427	601
197	"pedro14_br"	11	72	7	32	119	516	674
198	"David_WF"	11	65	10	45	120	391	566
199	"C4io_MM"	11	60	7	43	106	460	616
200	"MongeMENGAO"	11	54	6	33	140	456	635
201	"sngenachi"	11	40	7	33	121	463	624
202	"tbnmotta"	11	39	5	42	127	420	594
203	"dynamad"	11	39	0	32	115	564	711
204	"gutobom"	11	33	2	31	120	528	681
205	"Bojuka"	11	30	7	26	119	496	648
206	"fattadilbert"	11	23	1	23	156	502	682
207	"evandro_oreia"	11	20	7	32	116	453	608
208	"Artthus"	11	16	10	32	113	417	572
209	"Gavendish"	11	6	7	30	132	414	583
210	"folksrone"	10	97	6	30	108	462	606
211	"jarbasjunior"	10	97	3	25	102	540	670
212	"csant139"	10	96	0	24	107	570	701
213	"duarte167"	10	84	5	34	120	409	568

# JOE DANGER

Aprenda manobras absurdas para conquistar 15 troféus de respeito



Para obter a Coin Dash Star, seja rápido e objetivo para coletar as demais moedas antes do tempo limite acabar



## 1. COMBO KING!

Consiga uma Combo Star. Obter essa estrela consiste em alcançar 100% em um combo de manobras até o final da corrida. O melhor lugar para conseguir isso é na pista The V, na temporada Comeback Tour. Sem desacelerar, parar ou bater em nada, avance empinando a moto para ganhar pontos por manobras. Sempre que passar por rampas, pule (aperte **▲**) para ganhar altura e aperte **□** para executar uma manobra simples adicional. Repita, sem exagerar em manobras alucinantes, até o final da corrida.



## 2. SPEED DEMON!

Consiga uma Time Star. Essa é obtida ao terminar a pista dentro do desafio de tempo limite e, normalmente, exige acertar grandes alvos no chão como complemento. A pista mais fácil é a Mostly Dangerous.



## 3. DETECTIVE!

Encontre três Hidden Stars, aquelas estrelas escondidas nos cenários. Para obter este troféu facilmente, pegue a

primeira estrela na pista Mostly Dangerous (no alto de uma coluna, atrás da mola que o impulsiona para a diagonal à direita). As próximas duas estrelas estão na pista The Edge (siga pelo primeiro plano da pista e use o pulo com a mola de impulsão atrás da rampa para chegar no telhado do salão); ainda no primeiro plano, adiante, use o pulo com a mola para subir na plataforma).



## 4. DANGEROUS!

Consiga uma Danger Star, ou seja, vá na pista The Warthog, temporada Comeback Tour, e colete as letras que da palavra DANGER no caminho.



## 5. MONEY GRABBER!

Consiga cinco Coin Dash Stars. Em algumas pistas há uma moeda vermelha que inicia uma contagem para pegar as demais moedas que aparecem ao longo do caminho. Colete todas antes do tempo limite acabar e a estrela aparece. Consiga cinco dessas estrelas e o troféu será seu.



## 6. STAY ON TARGET!

Consiga cinco Target Stars. Essas estrelas surgem quando sua moto ativar (ao cair de certa altura) todos os alvos gigantes nas pistas que oferecem esse desafio.



## 7. COLLECTOR!

Colete as Mini Stars em oito pistas. Basta coletar todas as pequenas estrelas azuis em cada pista para ganhar a respectiva estrela corresponde à pista. Faça isso em mais sete pistas distintas e o troféu aparece.



## 8. BACK ON THE BIKE!

Complete o primeiro tour. Não é preciso alcançar 100%.

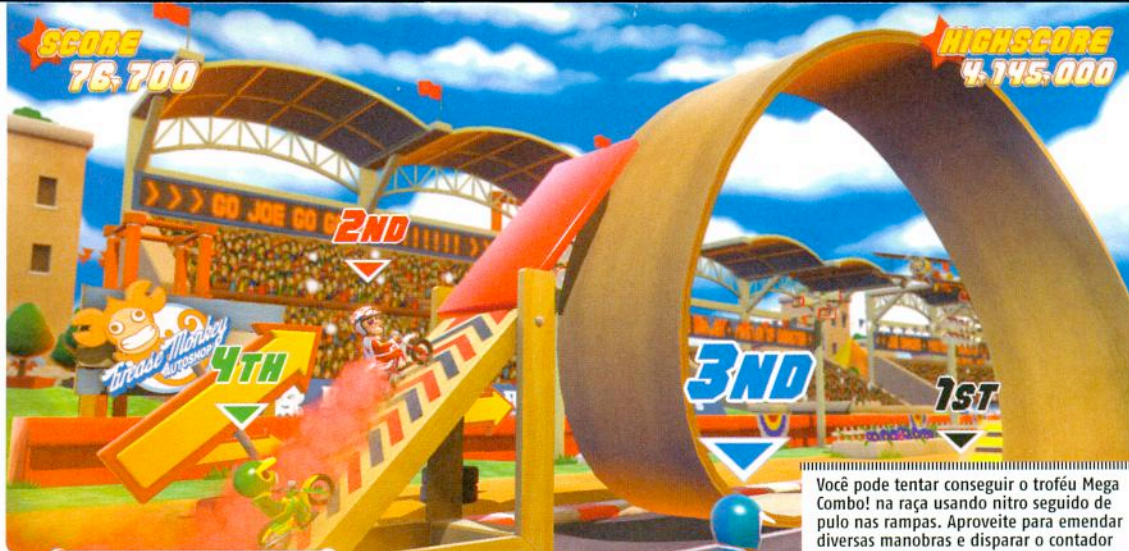


## 9. SHARE THE FUN!

Mande uma pista para um amigo. Na área de escolha das temporadas, escolha a opção Sandbox para criar e editar pistas. Crie uma pista (nem precisa caprichar) e salve-a. Envie a pista para um amigo da sua lista da PSN (ele não precisa ter o jogo).

## CATEGORIAS DE TROFEUS

- Dificuldade: ★★☆☆
- Offline: 16
- Online: 0
- Modo central: 4
- Extras: 12
- Bronze: 12
- Prata: 4
- Ouro: 0
- Platina: 0
- É preciso terminar: 1 vez



Você pode tentar conseguir o troféu Mega Combo! na raça usando nitro seguido de pulo nas rampas. Aproveite para emendar diversas manobras e disparar o contador



Para obter o troféu Stay on Target! é crucial ter controle total de sua moto, dos saltos e da distância



Time Stars é sempre ter turbo para andar em alta velocidade. E para ter turbo é preciso fazer manobras constantemente (empinar a moto em caminhos longos, abusar de piruetas no ar e apertar **L2** quando saltar grandes alturas) para a barra sempre ser preenchida. As Time Stars mais difíceis são aquelas em que acertar os alvos gigantes são obrigatórios, ou seja, tudo depende de suas habilidades.



### 10. BEAT THEM AT THEIR OWN GAME!

Receba uma pista enviada por um amigo (ver o troféu anterior). Entre na opção Sandbox, baixe o arquivo enviado e pronto.



### 11. MEGA COMBO!

Faça um combo de 100 manobras consecutivas. Se quiser o troféu de maneira bem fácil, vá ao Track Editor e crie uma pista muito longa e vazia (bote umas rampas altas no caminho). Deixe uma moeda no final para ter um final, é claro. Salve-a e jogue nesta pista no modo Race. Alterne entre empinar a moto com a roda da frente e a de trás até o contador de combo chegar a 100 – se botou umas rampas no caminho, use o super pulo e aperte o botão **L2** várias vezes antes de cair no chão (e aterrissar com as duas rodas).



### 12. NINJA STARS!

Consiga quatro estrelas de uma vez. Para agilizar, vá ao Sandbox e entre

no Track Editor para criar uma pista curta e simples. No caminho, bote poucas mini estrelas (Mini Star), as moedas (Dash Coin), rampas (Combo Star) com um alvo (Target Coin) e a linha de chegada. Colete tudo, faça uma manobra simples na rampa, acerte o único alvo e complete o trajeto.



### 13. AROUND THE WORLD!

Termine todas as pistas do jogo. As pistas não são habilitadas em ordem cronológica e também exigem uma quantidade mínima de estrelas para acessar novas temporadas ou até mesmo para abrir pistas de temporadas passadas.



### 14. ALL THE TIME IN THE WORLD!

Colete todas as Time Stars. Nem todas as pistas oferecem essas estrelas (conquistadas ao terminar a corrida antes do tempo limite se esgotar), mas as que oferecem se tornam bem difíceis nas últimas etapas. O segredo para pegar todas as



### 15. TRICK MASTER!

Colete todas as Combo Stars. Essa é uma tarefa árdua, já que, para fazer 100% de um combo, é preciso realizar manobras simples e, durante o processo, não bater em objetos que façam sua moto diminuir velocidade de maneira agressiva (e tampouco ir de marcha ré). Se capotar, recomeça a pista, pois isso tira pontos do contador de manobra na conclusão da pista. E siga as regras abaixo:

- Comece as corridas empinando a moto.
- Ao saltar grandes rampas, emende a maior quantidade de manobras possíveis, girando com **R3** e apertando **L2**, mas não exagere.
- Faça manobras o tempo todo e, sempre que estiver no chão, fique empinando.



### 16. MASTER OF DISASTER!

Colete todas as estrelas. É uma tarefa difícil e exige muito reflexo para manobrar e usar o ambiente a seu favor. Treine bastante. ■