Nº 142 • Ano 12 • Brasil R$ 8,00
Europa € 2,50 • Novembro 2010

Detonado

www.gameblog.com.br

PS3

Dicas & Truques para

Play

EDITORA EUROPA

ISSN 1516-6260
9 771516 626008 00142

5 Detonados!

DETONADO 1

PES 2011

Um dos melhores jogos de futebol que já vimos. Dicas para se tornar invencível e guia de jogadas

DETONADO 2 **FIFA 11**

Novos dribles, roteiro de edição, treino de goleiros e muito mais

F1 2010

Guia profissional
DETONADO 3 **de ajustes para quebrar recordes**

CASTLEVANIA: LORDS
DETONADO 4 **OF SHADOW**

Estratégia para encontrar todos os segredos e conseguir 110% em todas as fases

DEAD RISING 2

Roteiro, segredos, combo cards, mapas, finais secretos e
DETONADO 5 **a armadura especial**

Messi, do Barcelona: habilidade suprema no PES 2011

A FESTA NÃO ACABA NO NATAL

Conheça os jogos fantásticos que chegarão logo após o final do ano. Prepare suas economias: você vai precisar

A HISTÓRIA COMPLETA DE METAL GEAR. PARTE 2

X-MEN ORIGINS
WOLVERINE
NOVO X-MEN ORIGINS: WOLVERINE.
SOLTE AS SUAS GARRAS E LIBERTE SEU LADO ANIMAL.
VENHA PARA A HOUSE GAMES E COMPRE JÁ O SEU!
Afie suas garras e prepare-se para navega
PLAYSTATION 3
XBOX 360
Wii
PlayStation 2
PSP
NINTENDO DS
PC
mapa de localização
fonte: Google Maps
Av. Ipiranga
Av. Rio Branco
R. do Seminário
R. Cap. Salomão
Praça Pedro Lessa
Praça do Correio
Largo São Bento
R. Anhangabaí
Av. Prestes Maia
Rua do Seminário, 222 - Centro - São Paulo - Em frente a igreja Sta. Ifigênia
(esquina c/ viaduto Sta. Ifigênia) - A 200 metros da estação São Bento do Metrô.
Horário de funcionamento: Segunda a sexta das 9h às 18:30h, sábados das 9h às 17h.
Venha conhecer nossa loja, são 250 m² de pura diversão. Aguardamos sua visita.
Aceitamos os cartões
VISA
MasterCard
AMERICAN EXPRESS
Diners Club International
Hipercard
Imagens ilustrativas - *sujeito aprovação de crédito junto ao financeiro c/juros

na nova loja online da House Games.

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

Rock Band 2 e Guitar Hero.

Venha fazer um teste grátis.

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

House Games online

Visite nosso site: www.housegames.com.br

(11) **3326-0045** • housegames@hotmail.com

www.NaçãoDesign.com.br

EDIÇÃO 142 • NOVEMBRO DE 2010

O CAMPEÃO VOLTOU

No mundo dos videogames, algumas certezas são eternas, outras nem tanto. *Gran Turismo 5* é o exemplo perfeito: não há a menor sombra de dúvida de que será o maior simulador já rodado por um videogame e milhões de jogadores estão com o dinheiro na mão, prontos para recompensar a Polyphony pelo ótimo trabalho. Agora, o que nunca é certeza é sua data de lançamento, adiada sem explicações. O maior rumor é de que o game já havia até sido prensado, mas a chegada da pirataria obrigou a produtora a criar novas proteções para evitar que o jogo seja copiado indevidamente. Só torcemos para que saia até o Natal.

Outra certeza que foi por água abaixo é a de que a série *FIFA*, cada vez melhor, devastaria de vez o seu concorrente, *Pro Evolution Soccer*. Com temporadas cada vez piores, até a galera da redação da **D&T** acreditava que *PES* estava em grande risco, mas a nova versão, capa desta edição, surpreendeu a todos com uma virada épica. *Pro Evolution Soccer 2011* pode não ser melhor que o fantástico *FIFA 11*, mas voltou ao combate e podemos considerar um belo empate, com uma série de vantagens inesperadas para o público brasileiro. A adição da Copa Libertadores da América e a contratação de Mauro Betting e Silvio Luiz para comentários e narração foram investidas estratégicas da Konami para conquistar um dos maiores públicos de jogos de futebol do mundo.

Quais serão as próximas certezas a caírem?

Humberto Martinez
humberto@europanet.com.br

STAFF DICAS & TRUQUES

A GALERA QUE GANHA A VIDA "JOGANDO JOGUINHO"

HUMBERTO MARTINEZ
Redator-chefe
@humbertom79

JOGANDO: Demon's Souls

SOMBRA
Redator
@brshadow

JOGANDO: Star Wars: Force Unleashed II

FELIPE FUSCHINI
Editor de arte
– não usa Twitter –

JOGANDO: Dead Rising 2 e SW: Force Unleashed

GILSOMAR LIVRAMENTO
Redator
@outerheaven

JOGANDO: Dead Rising 2 e Final Fantasy XIII

NATHALIE FOLCO
Redatora
@garotagamerplay

JOGANDO: Costume Quest

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*

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

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

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

PlayStation Dicas & Truques para
EDITORA EUROPA

Diretores
Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Rodolfo Carrara
Tânia Roriz

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

Diretor Editorial e Jornalista Responsável:
Roberto Araújo - MTb.10.766 - 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 Houchaimi, Nelson Alves Jr, Rodrigo Guerra

Internet
Rodrigo Mourão e Cassio Narciso (Coordenadores);
Anderson Ribeiro, Anderson Cleiton e Leandro Novaes

Propaganda
Robson Carvalho

Publicidade
São Paulo
publicidade@europanet.com.br
Diretor de Publicidade
Maurício Dias (11) 3038-5093
Coordenador: Alessandro Donadio
Equipe de Publicidade: Angela Taddeo, Cláudia Alves, Flávia Pinheiro, Elisângela Xavier, Marcos Roberto, Remato Peron, Rodrigo Sacomani, Tatiane Saragossa
Criação Publicitária: Paulo Toledo (11) 3038-5103
Tráfego Renato Peron (11) 3038-5097

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

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

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

Desenvolvimento de Pessoal
Tânia Roriz e Elisangela 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;**
Coordenadora: Tamar Biffi
Atendentes: Carla Dias, Carina Cipriano, Josiane Montanari, Leila Silva, Paula Hanne, Renata Paladini e Vanessa Araújo

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

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

Rua MMDC nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
Telefone outros Estados: 0800-557667
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

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

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

Impressão: Prol Editora Gráfica
IVC - Instituto Verificador de Circulação

ANER www.aner.org.br
Somos filiados à ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

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

ÍNDICE

CAPA

20 Pro Evolution Soccer 2011

GERAL

6 Cartas
70 Garota Play
8 News
40 Spoiler: Metal Gear
120 Troféus

DETONADOS

50 Castlevania: Lord of Shadow
74 Dead Rising 2
88 F1 2010
36 FIFA 11

REVIEWS

100 Enslaved
104 Kung Fu Rider
98 Sports Champions

PREVIEWS

18 Battlefield Bad Company 2 - Vietnam
14 Dead Space 2
18 Gran Turismo 5
18 Hard Cops: Uprising
16 LittleBigPlanet 2
17 Majin and The Forsaken Kingdom
16 Mass Effect 2
17 NBA Jam
18 The Sly Collection
17 Tron Evolution

GUIA DE TROFÉUS

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***
TWITTER: ***@GAROTAGAMERPLAY***

QUAL VOCÊ ENCARA?

Qual jogo você teria coragem de jogar à meia-noite, com todas as luzes apagadas? *Forbidden Siren* (PS3) ou *Silent Hill* (clássico do PS1)?
Ricardo Lemos

Que medo, Ricardo! Só pensar na situação já me dá calafrios! Você devia me perguntar primeiro se eu aceitaria jogar um desses jogos à meia-noite, no escuro, antes de pedir que eu escolha um deles! rs Eu receberia algum prêmio em dinheiro? Uma viagem internacional? Juventude eterna? Se for por pelo menos uma dessas coisas, eu topo! E escolheria o Silent Hill. Não porque ele seja menos assustador, mas porque estou mais familiarizada com os sustos que ele me dá... Brrr!

DÚVIDA CRUEL

Estou jogando o *Fallout 3*, mas o *New Vegas* vai sair. Devo comprar esse ou primeiro termino o Fallout 3? ME AJUDA!
Pedro Canto

Ajudo sim, Pedro! Como o Fallout: New Vegas não é sequência do Fallout 3 (o único personagem da franquia que aparecerá em New Vegas é o Marcus, de Fallout 2), eu não vejo muito problema em começar a jogá-lo antes de teminar o terceiro. Se eu tivesse que acabar todos os jogos de que gosto para só então jogar as sequências, ficaria superatrasada nos lançamentos...

Se você for daqueles que jogam mais pela história do game do que pela diversão, aconselharia que esperasse. Mas, pelo teor de desespero do seu e-mail, você não vai aguentar, né? ;)

CAMPEONATOS

Gostaria de parabenizá-la pelo trabalho que vem desempenhando na revista. É muito legal ver que garotas estão completamente imersas no mundo dos games assim como os garotos. O que mais chama sua atenção nos videogames de última geração, principalmente no PS3, para o qual os jogos online de esportes e ação tomam conta do mercado e dificilmente vemos garotas atentas a estes jogos? Há preferência por algum título ou gênero ou o que vier é lucro? Alguma chance de vê-la participando de um campeonato de videogame ou a diversão de fim de semana (e de redação) ainda fala mais alto?
Gabriel Guariento

Obrigada pelos parabéns, Gabriel! Como amante dos gráficos, o que mais me impressiona nos videogames de última geração é o nível de realismo que se pode chegar nos games de hoje. Final Fantasy XIII, por exemplo, me deixou abismada. Gostei tanto das imagens do jogo que confesso que foi difícil voltar a jogar FFX!

A minha visão sobre o que atrai as garotas para o mundo dos games é um pouco diferente da sua. Boa parte das meninas que conheço gosta de jogos de ação, até dos mais violentos. Mas, quando o assunto é esporte, a coisa realmente muda de figura. Eu, por exemplo, não curto games de futebol, mas sou torcedora fanática de um certo clube paulista. Já games de basquete me atraem. Nem eu me entendo! Além disso, tenho um amigo gamer que nem chega perto de jogos de esporte... Não tem regra, na verdade. Acredito que o gosto varia de pessoa para pessoa, e não entre garotos e garotas.

Sobre eu participar de algum campeonato, a chance é bem pequena. Não sou uma gamer tão boa assim. E, realmente, a redação e outros compromissos reduzem meu tempo. Mas quem sabe não dou as caras em algum campeonato em breve? Aceito convites.

PÔSTER JÁ!!!

Por que não tem uma foto sua no pôster da Garota Play?
Andrey Machado

Hahaha! Adorei essa, Andrey! Mas competir com mulherões do nível de Dani Bolina e Jaqueline Khury seria muita ousadia da minha parte. Precisaria de treino intensivos de academia e dieta brava, mas essas coisas não dão troféus...

RESULTADO PROMOÇÃO #140

Resultado da promoção da **Revista Dicas & Truques para PlayStation 140.** Confira quem é que vai levar o primeiro PlayStation 3 brasileiro:

- **NOME:** Marcio Girundi Fonseca
- **CIDADE:** Rio de Janeiro, RJ
- **FRASE:** "Eu poderia estar roubando (em GTA). Eu poderia estar matando (zumbis), mas não tenho PS3.

TWITTER DA D&T

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

Fotos ilustrativas. SAC 4004-5400 para capitais e regiões metropolitanas e 0800 707 5454 para demais localidades.

y&r

ESTÁ DIFÍCIL ATÉ PARA ELE ESCOLHER QUAL A MELHOR FUNÇÃO DO MONITOR TV LED LCD SÉRIE M80 LG.

Acessar o melhor da internet, jogar games, ver filmes, bater papo com os amigos, assistir a televisão: dá para fazer de tudo no novo monitor TV LED LCD SÉRIE M80 LG. São três modelos Full HD, com conexão HDMI, megacontraste e opção de woofer integrado. Divirta-se do jeito que você achar melhor.

www.lge.com.br
www.bloglge.com.br

LG
Life's Good

LED
5.000.000:1
Contraste dinâmico

M2280A - 21,5"
M2380A - 23"

M2380AF - 23"
Woofer integrado

PRODUZIDO NO POLO INDUSTRIAL DE MANAUS
CONHEÇA A AMAZÔNIA

A NOVELA GRAN TURISMO 5

Pertinho do lançamento, Sony resolve adiar, mais uma vez, o jogo mais esperado dos últimos tempos. Mas promete jogo ainda para 2010

Gran Turismo 5 e a Polyphony desafiam a paciência dos jogadores

QUEDA DE BRAÇOS

A Sony e suas parceiras iniciaram uma nova fase no combate à pirataria com o lançamento de *Medal of Honor*. O game da Electronic Arts é o primeiro a solicitar uma atualização obrigatória do firmware do PlayStation 3. Depois de atualizado, o sistema passa a rodar a versão 3.42, o que, em teoria, impediria o uso de dispositivos controladores que permitem a pirataria, como o PSJailbreak. A medida surtiu efeito por cerca de uma semana. Mas hackers já anunciaram que é possível "enganar" o sistema modificando um arquivo que acompanha o jogo, sem a necessidade de atualizar o aparelho e, por consequência, perder o destravamento. Agora é aguardar o próximo passo da Sony em busca de blindar novamente o seu sistema contra pirataria.

A essa altura, você esperava estar com os dedos doloridos de tanto jogar *Gran Turismo 5*, porém, mais uma vez, a Sony adiou o lançamento do maior simulador prometido para o Play 3. Com pouco mais de 20 dias para o lançamento, a Sony divulgou que o game sofrerá um novo pequeno atraso. Em nota no blog oficial do PlayStation, Kazunori Yamauchi, criador do game, diz que a Sony e a Polyphony Digital querem se certificar de que vão entregar a "perfeita experiência de corridas".

A Sony Brasil informou o público no mesmo dia informando aos clientes brasileiros o adiamento do produto e dizendo que ele "deve chegar ainda este ano". Entramos em contato com o serviço de atendimento das lojas Sony Style e nos informaram que os clientes que compraram o jogo no período de pré-venda terão os pedidos cancelados e os valores estornados. Os atendentes confirmam a nota oficial, informando que, apesar de não ter uma nova data, *Gran Turismo 5* deve sair ainda em 2010.

A assessoria Sony Brasil informou também que o game não contará com localização para o português do Brasil. Para compensar um pouco, a versão vendida aqui contará com o português de Portugal. Todos os elementos de interface do jogo poderão ser jogados nessa língua, facilitando a vida dos jogadores brasileiros. O que também ainda não foi divulgado é se a versão para colecionadores virá para o Brasil.

EXPANSÕES DE GTA IV PROIBIDAS NO MUNDO TODO

Ação judicial expedida no interior de São Paulo proíbe a venda da expansão Ballad of Gay Tony, graças a um funk usado indevidamente

A venda do disco de expansão *Episodes From Liberty City*, para o *Grand Theft Auto IV*, para PlayStation 3, Xbox 360 e PC, está proibida no mundo inteiro. A liminar expedida pela 3ª Vara Cível de Barueri definiu que a RockStar Games Inc. e a Synergex do Brasil estão impedidas de comercializar e distribuir o disco em todo o mundo.

O motivo alegado é o o uso indevido da música *Bota o dedinho pro Alto*, interpretada pelo menor de idade MC Miltinho e composta por Hamilton Lourenço, pais do adolescente. A música faz parte da trilha da expansão *Ballad of Gay Tony*. A ação ainda pede indenização material e moral no valor de R$ 500 mil.

A assessoria de imprensa do escritório Mello Advogados informou que a Rockstar apresentou documento que autoriza o uso da canção no jogo, mas a assinatura não confere com a dos autores da ação.

REDUÇÃO DE PREÇOS

A Sony Brasil anunciou que novos jogos passam a fazer parte da linha Greatest Hits, lista de games de sucesso com preços reduzidos. Os novos membros desta série são: *Ratchet & Clank Future: A Crack in Time*, *Motor Storm: Pacific Rift*, *MAG* e *Uncharted 2: Among Thieves*. Esses jogam passarão a custar R$ 119.

Os novos jogos podem ser encontrados nas lojas físicas e online da rede Sony Style, além de revendedores autorizados.

MOVE ACELERADO

Andrew House, executivo da Sony Computer Entertainment Europe, disse que a Sony afirmou que o controle de movimento do PlayStation 3 já vendeu mais de 1,5 milhão de cópias apenas na Europa. Enquanto isso, Jack Tretton, presidente-executivo da Sony of America, disse que o aparelho vendeu 1 milhão de cópias nas Américas.

Ainda segundo House, as vendas excederam os planos iniciais e a Sony terá que acelerar a produção do acessório para garantir as vendas de final de ano. E no Brasil, nada ainda.

AVALANCHE EM ALTA RESOLUÇÃO

A onda dos relançamentos está pegando e nós apoiamos

A onda de jogos de PlayStation 2 que vão ganhar versão HD para o PlayStation 3 não para de crescer. Os próximos jogos a migrar são *Prince of Persia Trilogy* e *Beyond Good & Evil*, ambos da produtora Ubisoft.

Prince of Persia Trilogy é uma coletânea com toda trilogia lançada originalmente para o PS2 (*Prince of Persia The Sands of Time*, *Prince of Persia Warrior Within* e *Prince of Persia The Two Thrones*), tudo em um único disco de Blu-ray, com suporte ao sistema de troféus e em 3D estereoscópico. O jogo ainda não tem data de lançamento confirmado, mas sites de vendas relacionam o pacote para o final deste mês.

Já *Beyond Goo & Evil* deve demorar um pouco mais. O game só deve aparecer em 2011 e terá distribuição exclusiva pela PlayStation Network.

PACOTE DE ANIVERSÁRIO

O PlayStation 2 comemorou dez anos de vida, na América do Norte, no último dia 26 de outubro. Para comemorar essa data, a Sony lançou um pacote especial chamado "Toy Story 3 PlayStation 2 Bundle".

O pacote chega ao mercado de olho nas vendas de final de ano e com a intenção de oferecer diversão barata para famílias que não querem investir tantos em entretenimento eletrônico. O kit conta com um PlayStation 2 – modelo slim – um controle Dual Shock 2 e, claro, o jogo *Toy Story 3*. Tudo isso por apenas US$ 99, cerca de R$ 169.

A Sony ainda não confirmou se esse pacote comemorativo será lançado no Brasil. Vale lembrar que aqui o console só foi lançado no segundo semestre de 2009.

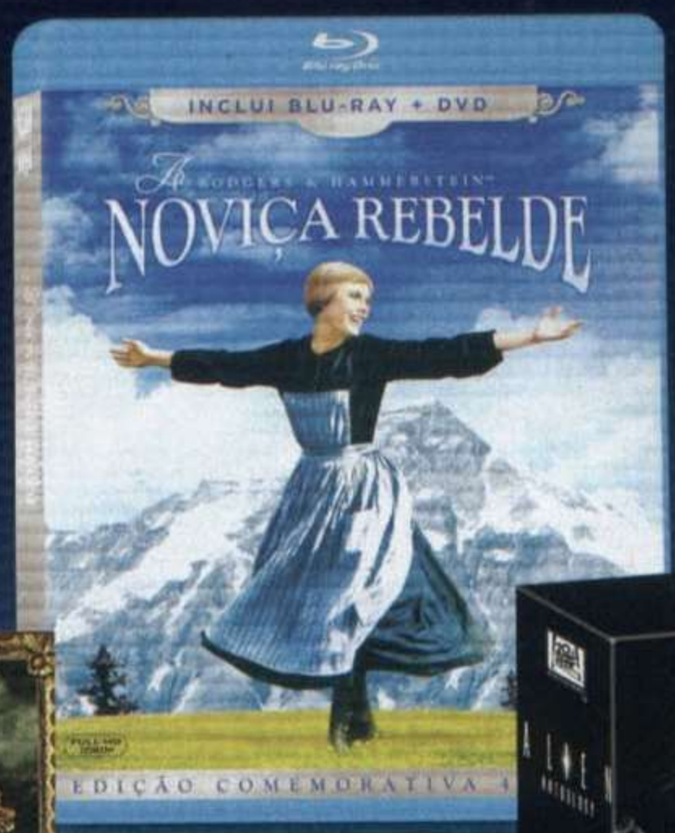
BRASIL, SUCESSO NA WORLD CYBER GAMES

Durante as finais da WCG, no Centro de Convenções de Los Angeles - local onde é realizada a E3 -, competidores de mais de 50 países se enfrentaram durante um final de semana para descobrir qual é o país que manda nos jogos eletrônicos.

O voltou com a segunda posição no quadro de medalhas, empatado com a Inglaterra e Alemanha. Os três conquistaram uma medalha de ouro e uma de prata. A campeã foi a sempre imbatível Coreia do Sul, que ficou com três ouros, duas pratas e três bronzes. Os medalhistas brasileiros foram Fernando Rogoski e Fábio Fonseca, que fizeram a final entre si do game de sinuca *Carom 3D* e colocaram o Brasil nas duas posições mais altas do pódio, ficando com o ouro e a prata, respectivamente.

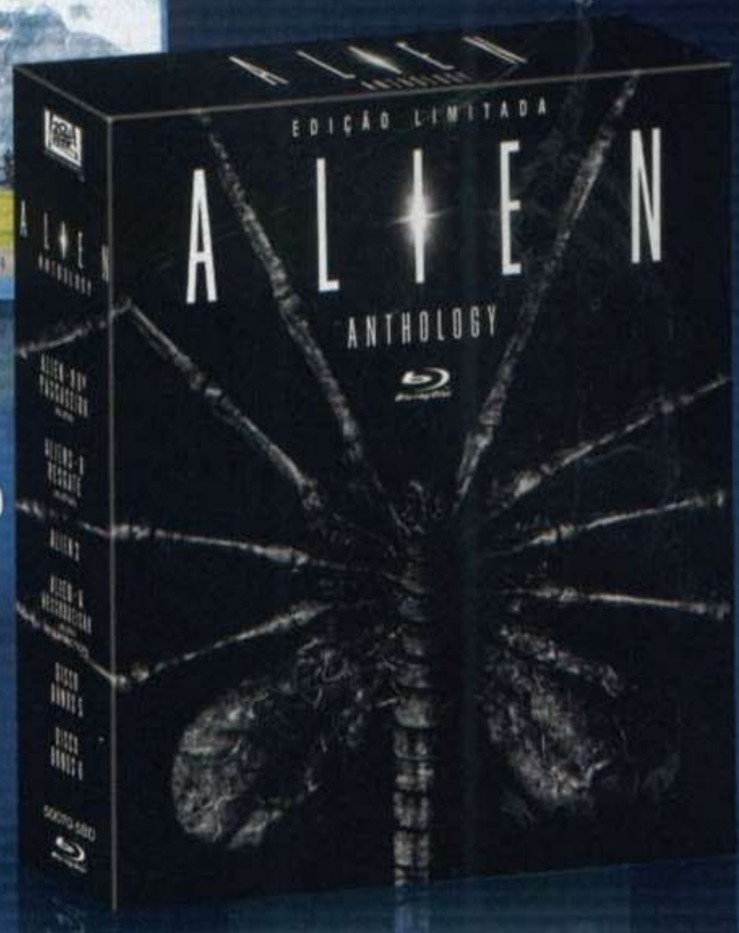
LANÇAMENTOS BLU-RAY FOX.
EXCELÊNCIA EM SOM E IMAGEM.

Moulin Rouge!
R$ 59,90
Blu-ray + DVD



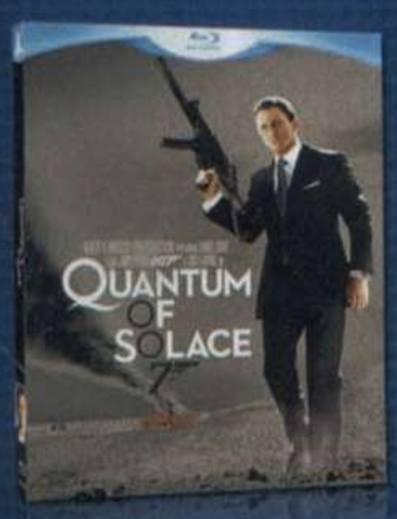
Noviça Rebelde
R$ 79,90
2 Blu-rays + 1 DVD

Romeu & Julieta
R$ 59,90
Blu-ray + DVD



Alien Anthology
R$ 249,90
6 Blu-rays

CONFIRA OUTROS SUPER FILMES EM ALTA DEFINIÇÃO!

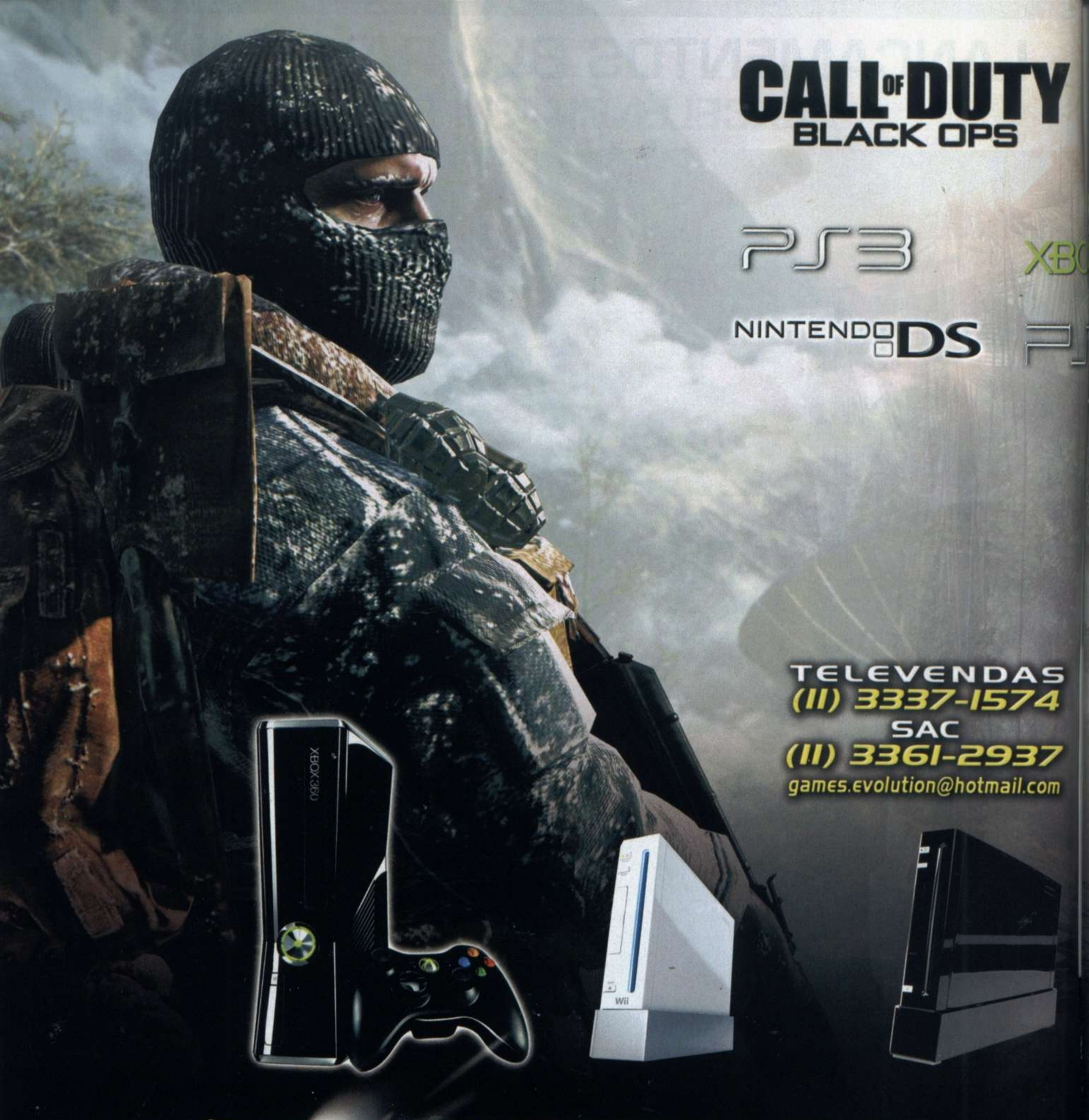


©2010 Twentieth Century Fox Home Entertainment LLC. Todos os Direitos Reservados. "Twentieth Century Fox", Fox e seus logos associados são propriedades da Twentieth Century Fox Film Corporation e são usados sob licença.
CONSULTE A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA NA EMBALAGEM DE CADA PRODUTO

COMPRE JÁ EM Blu-ray Disc

submarino
www.submarino.com.br

Saraiva
saraiva.com.br


CALL OF DUTY
BLACK OPS
PS3
NINTENDO DS
TELEVENDAS
(11) 3337-1574
SAC
(11) 3361-2937
games.evolution@hotmail.com
Games
RUA AURORA, 200 LOJA 111 FONE (11) 3361-8227
RUA SANTA IFIGENIA, 485 FONE (11) 3361-8844
ASSISTÊNCIA TÉCNICA

ASSASSIN'S
CREED
BROTHERHOOD
X360
Wii
go
PSP
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
ESPECIALIZADA
(11) 3224-0552
ENTREGA EM TODA
GRANDE SÃO PAULO
SEDEX PARA TODO BRASIL
www.box4ddesign.com.br
EVOLUTION
RUA VITORIA, 257 LOJA 239 FONE (11) 3337-1574
RUA SANTA IFIGENIA, 403 FONE (11) 3333-7925
RUA VITORIA, 304 LOJA 118 FONE (11) 3224-0552

O QUE VEM DEPOIS DO NATAL

Depois dos lançamentos de Natal ainda há uma porrada de sucessos para você jogar

Há um motivo para termos uma enxurrada de lançamentos em outubro e novembro todos os anos. Jogos precisam ser lançados antes do feriado americano de ação de graças, data em que todos trocam presentes e, depois, vão gastar tudo o que têm na Black Friday, o dia com descontos absurdos e responsável por boa parte das vendas do ano inteiro no país. Se você não lançar seu jogo até esse dia, perderá as melhores chances de venda e só terá o Natal, que é bom, mas não tanto. Mesmo assim, algumas produtoras decidem deixar seus jogos para dezembro e janeiro para evitar o disputadíssimo mercado de novembro e conseguir mais exposição, mesmo que saibam que muita gente já não terá mais dinheiro para comprar nada. Mostramos aqui alguns desses bravos guerreiros, mais precisamente aqueles jogos bons que merecem sua atenção caso sobre algum trocado depois do Natal.

1 DEAD SPACE 2

■ **Lançamento:** 25/01/11

Dead Space é, provavelmente, o melhor survival horror desta geração, um ótimo jogo que não perdoa nos sustos caso você não esteja atento ao que acontece a seu redor. Controlando o mudo Isaac Clarke, você explora os corredores na nave Ishimura, desmembrando mutantes num estilo descaradamente copiado de *Resident Evil 4* (porém competentíssimo).

Dead Space 2 acontece três anos depois dos eventos do original. Você ainda controla Isaac, agora um ser humano comum que tem o dom da fala e que resolve encarar a batalha contra os Necromorphs, só que os caçando em vez de ser caçado. Isso o leva até a nave Sprawl, bem maior que a Ishimura, que está infestada pelos mutantes. A jogabilidade é basicamente a mesma do primeiro jogo, e você ainda terá que desmembrar os Necromorphs para matá-los eficientemente. A maior novidade fica por conta do modo multiplayer, em que você pode jogar como um Necromorph! O beta desse modo nos pareceu um pouco estranho, pois, apesar de ser legal jogar com os mortos, eles são muito mais fracos que os humanos. De qualquer forma, não parece que a EA cortou tempo e dinheiro da parte single player (que é o que realmente interessa) para gastar nesse modo, então nem vamos ficar tão chateados se não for lá grande coisa.

E os donos de PS3 têm uma vantagem: a edição inicial de *Dead Space 2* no sistema da Sony virá com uma adaptação de *Dead Space: Extraction*, jogo de tiro em trilhos originalmente lançado para Wii e que, agora, chega com suporte ao PS Move.

Caso você não tenha jogado *Dead Space*, aproveite o tempo que falta para se atualizar: *Dead Space 2* é o grande lançamento de janeiro.

2 LITTLEBIGPLANET 2

■ **Lançamento:** janeiro/2011

Adiado para algum dia de janeiro, para evitar o mesmo destino do primeiro jogo – que foi lançado em novembro e esmagado pela concorrência –, *LBP* é daquelas sequências que parecem melhores que o original em todos os pontos. Se o primeiro jogo era, no fim das contas, apenas um jogo de plataforma com físicas estranhas que permitia a criação de fases de plataforma e algumas gambiarras, *LBP2* é um jogo de tudo, que lhe permite criar quase qualquer coisa.

Quem não quiser criar nada ainda terá o que jogar, mas a verdade é que as fases já feitas no jogo estão lá mais para servir de inspiração aos criadores. Porém, isso não vai importar muito, afinal, você poderá passar muito, muito tempo jogando as fases que os mais dedicados perderão dias fazendo. E estes terão infinidade de opções, podendo criar diversos tipos de jogo, desde as tradicionais fases de plataforma, jogos de corrida, quebra-cabeças e afins, a maioria de forma legítima, sem truques de câmera. Você pode criar suas próprias imagens para os jogos, mexer na física do mundo e até controlar o que cada elemento da tela vai fazer e quando vai fazer, tudo seguindo um esquema bem simples de ligar circuitos às ações desejadas. Para completar, tudo o que você fez, desbloqueou e comprou em *LBP1* será transferido para o novo jogo, sejam as duas milhões de fases ou as roupas que estão à venda na PSN.

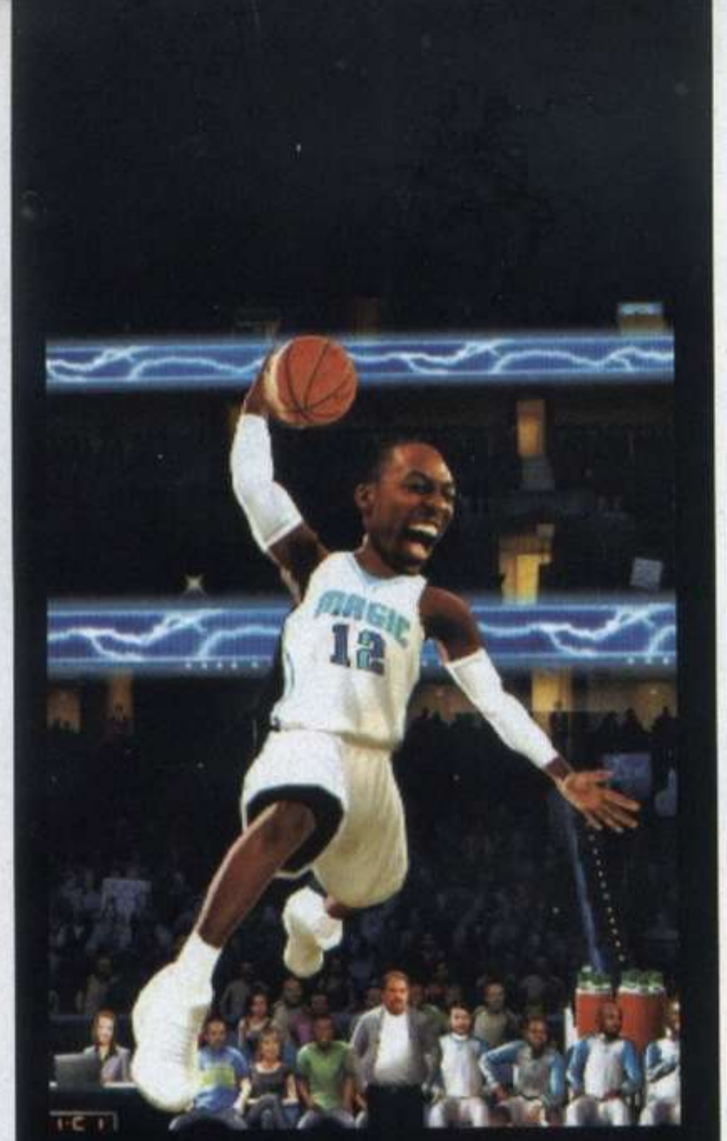
3 MASS EFFECT 2

■ **Lançamento:** janeiro/2011

Você está atrasado para a festa, caro dono de PS3. Quando todas as votações para melhor jogo do ano já tiverem sido feitas e *Mass Effect 2* tiver ganhado vários prêmios de melhor jogo de Xbox 360 de 2010, você poderá jogá-lo no PlayStation 3. Bem, antes tarde do que nunca, certo? Mais ou menos.

O grande problema é que EA e Bioware irão lançar *Mass Effect 2* para PS3, mas não *Mass Effect 1*. Ou seja, se você não aproveitou a versão de 360 ou PC, não vai entender tudo o que está acontecendo. Pior: o grande atrativo de *Mass Effect 2* é poder carregar seu save do primeiro jogo e ter suas escolhas afetando diretamente o desenrolar da sequência. Felizmente haverá uma simulação das decisões do primeiro game por meio de uma espécie de história em quadrinho interativo, que resumirá os eventos anteriores.

De qualquer forma, *Mass Effect 2* ainda é um dos jogos mais incríveis de 2010. A Bioware refinou o sistema de combate e podemos dizer que o título é muito mais um jogo de tiro, com opções de conversa, que um RPG no puro sentido da sigla. E haverá muito mais para você fazer ao longo do tempo, se a Bioware der o mesmo suporte à versão de PS3: até hoje, há conteúdo adicional sendo lançado para as versões de PC/ 360 e você pode ter acesso de graça à maioria deles caso não compre o jogo usado. Resumindo, talvez você não possa apreciar a experiência completa no PS3, mas *ME2* será sua melhor opção do gênero em janeiro, quando você já estará enjoado de *Fallout: New Vegas*.



4 NBA JAM

■ **Lançamento:** dezembro/2010

NBA JAM não estaria nesta lista não fosse algo muito errado que aconteceu na EA. A ideia original era que *JAM* fosse lançado exclusivamente para Wii, e uma versão com apenas metade dos modos de jogo viesse de brinde nas cópias de *NBA Elite 11* para PS3/ 360. O problema é que, em cima da hora (já com os discos prensados e quase sendo enviados para as lojas), a EA percebeu que *NBA Elite 11* era uma porcaria e adiou o jogo. Para não perder o momento, foi decidido que *JAM* terá um lançamento separado e completo para os consoles de alta definição até o final do ano.

Não apenas uma versão completa, essa é ainda melhor. Não sabemos se os gráficos serão melhores ou não, mas o importante é que teremos um modo online, coisa que não existe na versão de Wii. Só isso já torna o produto muito mais atrativo, pois, convenhamos, não é mais tão simples reunir a galera para jogar em casa como na época do Super Nintendo.

JAM ainda funciona como nos bons tempos do SNES: partidas em duplas, botão de turbo, enterradas impossíveis, bola pegando fogo. Os truques, como deixar os jogadores cabeçudos ou controlar presidentes americanos, também continuam lá. E há o Remix Mode, que oferece objetivos para cumprir conforme você derrota todos os times da NBA – sem falar em alguns modos extras jogados em meia quadra. Ah, já mencionamos as batalhas contra chefes? Pois é. Quem já jogou alguma versão anterior não pode deixar esta passar.

O jogo será lançado em disco.

5 TRON EVOLUTION

■ **Lançamento:** 07/12/2010

Tron é um filme velho e meio cult da Disney, feito nos anos 1980, que você talvez não tenha assistido, mas já tenha jogado em *Kingdom Hearts II*. De qualquer forma, um novo filme chegará aos cinemas em dezembro e, obviamente, teremos um jogo para acompanhar. Porém, esse é um pouco diferente da maioria dos jogos de filme que vemos por aí.

Tron Legacy, o novo filme, se passa 30 anos após o original. *Tron Evolution*, o videogame, é a história que liga os dois filmes.

A jogabilidade copia grandes nomes como *Prince of Persia* e *Assassin's Creed* – boa parte do jogo se resume a escalar e correr por paredes e, é claro, há as sequências com Light Cycles – as motos que fazem curvas de 90° e deixam aquele rastro legal por onde passam. Há outros veículos também, como tanques. Você usa um disco para atacar os inimigos e a ideia é melhorar seu disco constantemente. Para ser sincero, o combate entre jogadores não parece grande coisa, porém as corridas com Light Cyles são divertidas de olhar.

6 MAJIN AND THE FORSAKEN KINGDOM

■ **Lançamento:** final de 2010

O melhor cartão de visita da produtora Game Republic é o charmoso *Folklore*, exclusivo para PS3. Por enquanto, é a mesma coisa que podemos dizer sobre *Majin* no momento: é um jogo que parece ter bastante qualidade.

Basicamente, *Majin and the Forsaken Kingdom* é a coisa mais próxima que você terá de *The Last Guardian* antes que este seja lançado no final do ano que vem. Para sermos justos, o jogo parece estar em produção há quase três anos, antes mesmo da revelação de *The Last Guardian*.

Você controla um ladrão acompanhado pelo tal *Majin*, uma criatura grande e bondosa. Enquanto você usa o ladrão para resolver inúmeros quebra-cabeças, o grandão cuida mais das partes de batalha, seja com comandos dados por você ou com pensamento próprio (e nem sempre correto). O estilo gráfico é colorido e chamativo, diferenciando-se de boa parte dos jogos que resolvem se basear em quebra-cabeças, como os jogos do Team ICO e seus tons pastéis. Parece uma mistura de *Zelda*, *Ico* e *Prince of Persia*.

7 HARD CORPS: UPRISING

■ **Lançamento:** dezembro/2010 ou janeiro/2011

Fãs de jogos 2D sempre pensam como algumas de suas séries favoritas seriam se ainda fossem em 2D nos dias de hoje. Alguém na Konami pensou nisso e, de repente, temos nada menos que um novo *Contra* em 2D, alta definição e feito pela Arc. OK, quase isso. O nome do jogo é *Hard Corps: Uprising*. Sabe-se lá por qual motivo a Konami não quer colocar a marca famosa no título e ainda dar o nome *Hard Corps*, que foi subtítulo de uma versão de *Contra* para o Mega Drive. Talvez seja pelos heróis, criados no estilo anime já conhecido da Arc, em vez do estilo machão dos *Contra* do SNES. Exceto por isso, todo o resto está presente: a dificuldade elevadíssima, os tiros Spread, a velocidade da jogabilidade, os portões com canhões. Os chefes são coisa de gente grande, difíceis e com padrões complicados.

As duas fases conhecidas até agora são de muita qualidade. Ao que parece, só haverá dois personagens para escolher, porém mais deles serão vendidos.

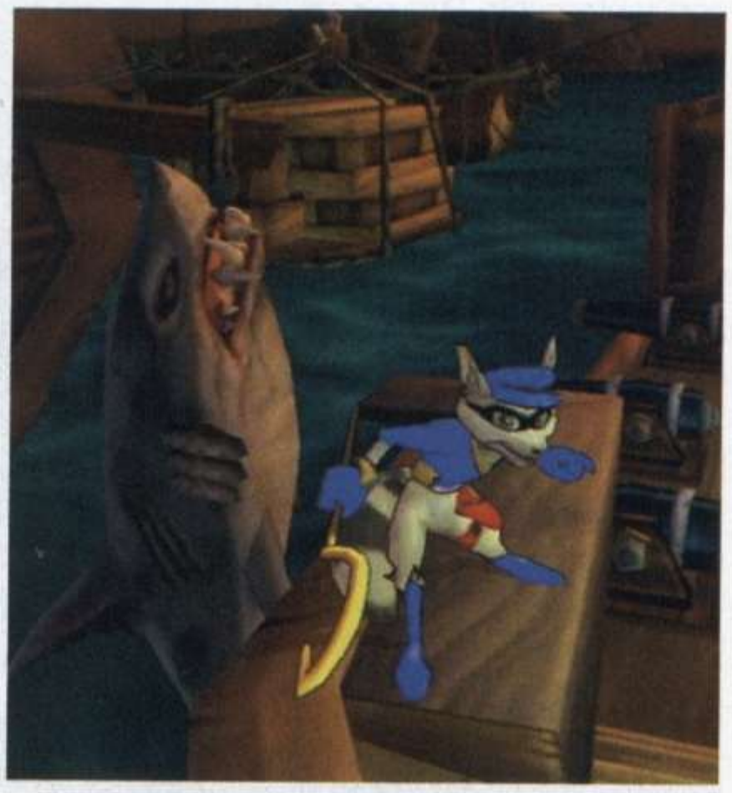
O que queremos saber é: o que o código da Konami vai destravar?

8 THE SLY COLLECTION

■ **Lançamento:** final de novembro de 2010

The Sly Collection junta os três jogos do simpático texugo ladrão criado pela Sucker Punch para PlayStation 2.

Sly Cooper é um jogo de plataforma com elementos de espionagem. É um pouco fácil e voltado para o público mais jovem, mas é bem divertido e tem visuais bem legais no estilo desenho animado. Além dos gráficos em alta resolução, teremos suporte ao sistema de troféus – três platinas no total e suporte ao 3D. Também foram incluídos vários minigames exclusivos para o PlayStation Move.



9 BATTLEFIELD BAD COMPANY 2 – VIETNAM

■ **Lançamento:** entre dezembro/2010 e fevereiro/2011

Bad Company 2 foi, provavelmente, o maior sucesso da EA em 2010, e é o único jogo de tiro que conseguiu fazer frente a *Modern Warfare 2*, talvez por ter um estilo consideravelmente diferente – baseado em classes e cooperação, ao contrário da ação veloz e mais simples do jogo da Activision. A EA tinha dois planos de ataque aos FPS neste fim de ano, a primeira foi com o competente *Medal of Honor* e, agora, com *Vietnam*.

Essa não é a primeira vez que *Battlefield* vai para o meio do mato do Vietnã. A primeira sequência da série, nos PCs, se passava lá e, ao que parece, esse grande pacote de expansão seguirá os moldes do jogo de 2004.

São quatro novos mapas, o que pode parecer pouco, porém, tudo que aparece em *Vietnam* precisou ser feito do zero. Os mapas servirão para todos os modos de jogo e teremos seis novos veículos, 15 armas e muitos troféus novos. O jogo está previsto para sair entre dezembro e fevereiro de 2011, nos Estados Unidos.

10 GRAN TURISMO 5

■ **Lançamento:** ah, datas não importam! OK, reza a lenda que é até o fim de 2010

Quer saber como esta matéria nasceu? A ideia era "jogos que serão lançados depois de *Gran Turismo 5* e antes do Ano-Novo". Isso porque todo mundo vai comprar *GT5*, e é um jogo tão importante para o PS3 que será o centro das atenções por um tempo, deixando os outros jogos sem exposição. E o que acontece? No dia 13 de outubro, faltando meros 20 dias para o lançamento, a Sony anuncia que *Gran Turismo 5* não chegaria em 2 de novembro, mas sim "até o fim do ano"... Então as piadas se espalham, dizendo que o piloto dos carros de *GT* é o *Duke Nukem* e que nós temos que incluir janeiro de 2011 em nossa matéria.

De qualquer forma, embora estejamos bem chateados com o atraso, não podemos fazer nada além de esperar. A notícia que tínhamos até o fechamento desta edição era apenas o possível motivo para o atraso: a Polyphony Digital perdeu o prazo, atrasando a entrega da cópia mestra em três dias (supostamente, para atualizar o jogo para o firmware 3.50 do sistema, que ainda não foi crackeado pela pirataria). Isso não costuma ser problema para um jogo normal. Porém, *GT5* tem números de produção exagerados, e a Sony precisa fabricar pelos menos três milhões de cópias para o lançamento. Atrasar a manufatura de algo tão grande não é simples, é necessário encontrar outro período de fabricação que comporte essa demanda altíssima. Melhor atrasado que faltar jogo na hora que todo mundo quer comprar. ■

A LUZ VERDE JÁ ACENDEU. TÁ ESPERANDO O QUÊ PRA DETONAR E CONCORRER A PRÊMIOS?

TNT ENERGY DRINK RACING

MULTISOLUTION

ACELERE NAS PISTAS DO GAME MAIS IRADO DA INTERNET.

O TNT RACING ESTÁ DE TIRAR O FÔLEGO. JÁ SÃO 2 GANHADORES DO MÊS COM VAGA GARANTIDA NA GRANDE FINAL. CORRA. AINDA DÁ TEMPO DE ENTRAR NO GRID DA DISPUTA PELO SUPER CARRO.

WWW.TNTRACING.COM.BR

campeão da promoção

1 CARRO

Um por semana

25 COOLERS + BONÉS + CAMISETAS

6 GELADEIRAS

Uma por mês

175 caixas de TNT

Uma por dia

Para participar é fácil: acesse www.tntracing.com.br e faça o seu cadastro. Pronto. Agora é pisar fundo no acelerador para deixar os adversários comendo poeira! Mas fique ligado: a competição vai de 06/09/2010 a 27/02/11. Os melhores pilotos de cada mês (6 ao todo) estarão automaticamente garantidos para disputar 1 super carro na final do dia 13/03/2011.

269ml

Promoção "TNT Racing", para participantes interessados, deverão acessar o site da promoção, efetuar seu cadastro e informar seus dados. Período de participação de 06/09/10 a 27/02/11. Imagens para efeito ilustrativo. Consulte regulamento no site www.tntracing.com.br. C.A CAIXA nº 3-0844/2010

PES 2011

O campeão, enfim, voltou! A Konami enfim, acertou a mão e fez de Pro Evolution Soccer 2011 o seu jogo de futebol definitivo para PlayStation 3 POR ANDRÉ FORTE

FICHA TÉCNICA

- **Produtora:** Konami
- **Distribuidora:** Konami
- **Gênero:** esporte
- **Jogadores:** 1 - 7
- **Resolução:** 720p
- **Online:** sim

Ao jogar *Pro Evolution Soccer 2011* pela primeira vez, é fácil notar o esmero da produtora ao aprimorar os pontos negativos das versões passadas, acabando com a alta velocidade geral dos jogadores e refinando a animação dos atletas e a física da bola. O jogo ganhou novo fôlego com a inclusão da competição sul-americana Copa Libertadores da América, inserindo oficialmente os clubes brasileiros que disputaram a edição 2010 do torneio, como Corinthians, Cruzeiro e Flamengo, além do Internacional, atual campeão do ano e que já estava presente no ano passado.

REALISMO À PROVA

O motor gráfico que estreou no ano passado era muito competente no quesito visual, mas deixava muito a desejar quanto à animação dos jogadores. Os movimentos eram robóticos e nada realistas e, para piorar, a física da bola e seu contato com o corpo dos atletas diminuíam ainda mais a sensação de realismo do jogo. Agora, *PES 2011* resolveu todos esses problemas e a experiência de jogo ficou ainda mais próxima a de uma exibição de futebol real na TV.

A bola rola mais devagar e faz diferentes movimentos, dependendo de onde e como ela toca. Os grandes craques agora têm mais facilidade para dominar a bola, além de fazerem movimentos mais belos em relação aos jogadores menos habilidosos, seja em lances pelo solo ou pelo alto, como, por exemplo, nas matadas de peito ou cabeçadas.

Além disso, a disputa pela gorduchinha ficou mais emocionante. Os jogadores podem cercar o condutor da bola por todos os lados e, dessa forma, tentar roubá-la de maneiras nunca antes vistas na série. Outra novidade é que os jogadores usam ainda mais o corpo, sobretudo o ombro e o peito para tirar o equilíbrio do jogador, dificultando a vida dos atacantes e acabando com a famosa e nada realista correria que marcou a franquia nas últimas edições.

Um exemplo impressionante deste novo sistema de colisão é a reação dos jogadores quando tocam na trave. Antes, o jogador beirava-se à trave, mas seu corpo se movia para os lados, agora, porém, ao tocar na trave, ele se segura nela para não se machucar, como faria um jogador real em uma situação similar em campo.

No geral, a nova mecânica ficou mais próxima à de seu grande rival, *FIFA 11*, graças à velocidade mais cadenciada dos atacantes, mas o sistema de passes ficou ainda mais complexo que na série da EA. Assim como nas disputas pela bola, os jogadores agora são capazes de executar

passes muito precisos, graças ao novo sistema de passes em 360° com nível de força do toque.

Além disso, *PES 2011* proporciona uma inédita liberdade de passes e traz o acaso que faltava à série, mostrando, durante o mesmo jogo, jogadas inéditas com passes precisos e diversificados e, segundos depois, outros muito mal executados. Desta forma, podemos dizer que *PES 2011* se desligou do seu ultrapassado e esgotado estilo arcade para se reassumir como o ótimo simulador dos tempos áureos nas duas gerações passadas do PlayStation.

Visualmente, *PES 2011* é lindo, com rostos de jogadores fotorrealistas, ótimos efeitos de luz e sombra e, pela primeira vez na série, um belíssimo efeito de embaçamento da bola em movimento e em ações mais rápidas dos jogadores, como nos carrinhos e dribles.

Os efeitos sonoros seguem o mesmo padrão e não trazem grandes inovações. Para os brasileiros, a novidade é a estreia da dupla Silvio Luiz e Mauro Betting na narração e comentários do jogo, com direito aos divertidos bordões criados pelo irreverente locutor.

TUDO NOVO, DE NOVO

Se *FIFA 11* aposta na máxima "Em time que está ganhando não se mexe", a meta da Konami é mostrar mais inovações e provar que aprendeu com seus erros. Agora, a equipe do incansável Shingo "Seabass" Takatsuka provou realmente que as reclamações dos fãs e, principalmente, a perda da preferência no posto de melhor simulador de futebol não foram em vão.

Se já não bastasse a mecânica renovada, a Konami segue trabalhando para oferecer novidades nos modos de jogo. Além da UEFA Champions League e da Europa League que já existiam no título anterior, agora é a vez da UEFA Super Cup ser incluída na disputa dos times do velho continente. Além disso, a competição Copa Santander Libertadores estreia neste ano, marcando também a inclusão de mais quatro equipes brasileiras além do Internacional: Corinthians, Cruzeiro, Flamengo e São Paulo. O único porém é que a Konami trata a Libertadores como uma modalidade totalmente independente do jogo, não integrando os times que a disputam em quaisquer outros modos de jogo, seja a complexa Master League ou até um simples amistoso. Ou seja, se você esperava jogar amistosos com estes novos times brasileiros, irá se desanimar, pois eles só podem enfrentar times que disputam a Libertadores.

Apesar dessa grande falha, o jogo tem muito mais coisas boas a se apontar. O modo de edição de estádios é muito interessante e permite ao jogador ampliar ainda mais as opções na hora de escolher um estádio para jogar. E escolha é o que não falta no novo PES SHOP, que volta à série com o nome de "Extra Content". Lá, o jogador pode comprar diversos tipos de cabelos e cabeças, bolas esquisitas, como um bombom gigante e saco de areia, e até peças diferentes e nostálgicas para criar estádios, como pixels extraídos de jogos antigos da Konami, como o castelo de *Castlevania* e até as naves e inimigos de Gradius. →

AVALIAÇÕES

TÉCNICA	Gráficos	★★★★★
	Controle	★★★★★
	Áudio	★★★★★
	Replay	★★★★★
	Acabamento	★★★★★
	Dificuldade	★★★★☆
ESPORTE	Imersão	★★★★★
	Simulação	★★★★★
	Modo de edição	★★★★★
	Licenças oficiais	★★★★☆
	Multiplayer	★★★★★

NOTA **9,5**

Com o Gameplan, é possível manobras táticas brilhantes como nunca foi visto na série Pro Evolution Soccer

GAMEPLAN

Esta é a nova central de formação e mudanças táticas de *PES 2011*. Seu menu exibe duas pranchetas com os jogadores titulares e, ao lado, todos os reversas.
A prancheta da esquerda revela os tipos de formação iniciais, que são os seguintes:

1. **Leave to Manager (Offensive):** o técnico monta um sistema ofensivo (esquema 4-1-2-3).

2. **Leave to Manager (Balanced):** para jogar balanceado entre defesa e ataque (esquema 4-2-2-2).

3. **Leave to Manager (Balanced):** opção para concentrar na defesa (formação de retranca 4-2-3-1).

4. **Simple Settings:** opções simplificadas para modificar a formação e o esquema tático. O destaque fica para formações bizarras, como a 3-4-1-2 e a 5-2-2-1.

5. **Choose Manually:** opções manuais avançadas para modificar a formação da sua equipe. Confira todas elas:

• **Prancheta:** o menu principal das opções manuais mostram duas pranchetas: a da esquerda é a do seu time propriamente dito, e a da esquerda, a do time que você vai enfrentar. Você pode trocar titulares por reservas apenas clicando neles. Os reservas com círculo amarelo são os escalados para o jogo, mas, antes das partidas, você pode substituir também pelos reservas que não iriam nem para o banco. Outra vantagem da prancheta manual é poder movimentar qualquer jogador dentro do campo, basta mover seus círculos.

• **Estratégias de jogo:** aqui, é possível determinar quais estratégias ficarão conectadas aos atalhos de botões para trocar em tempo real, durante a partida. Após determinar qual dos quatro botões corresponde às estratégias que você pretende usar, basta apertar, durante o jogo, L2 + ■, ●, ▲ ou ✖. Veja no quadro "Estratégias de Jogo" quais são os esquemas e como eles podem ajudá-lo a vencer (ou a assegurar uma vitória).

• **Estilo do time (Team Style):** opções para aumentar ou diminuir o nível de ataque e defesa do seu time e balancear o estilo de jogo. São elas:

- **Player Support:** aumente ou diminua a barra para escolher o grau de apoio do time em lances de ataque.
- **Support Range:** decide o quão perto (Narrow) ou longe (Wide) seus jogadores ficarão um do outro para trocar passes.
- **Position Switch:** define se os atletas mudarão pouco (Occasional) ou muito (Frequent) de posição em campo.
- **Attacking Style:** estilo de movimentação dos seus jogadores de ataque. Há opção de correr somente pelas laterais (Out Wide), Medium (todos alinhados) ou Down Middle (os meias e defensores subirão com menos intensidade).

- **Pressing:** grau de pressão defensiva que seu time vai fazer. Pode ser pequena (Loose), moderada (Medium) ou muito grande (Tight).
- **Defensive Line:** posicionamento da sua linha de defesa. Há opção de deixá-la bem próxima ao gol (Deep) ou bem avançada (High).

- **Compactness:** grau de compactação do time em pressão defensiva. Em "Narrow", todos os seus atletas pressionarão o jogador com a posse de bola; em "Wide", os defensores se afastarão.

• **Edição de gerenciamento tático (Management Edit):** uma das ideias mais geniais do Gameplan é criar um mapeamento de como o seu time deverá jogar ao longo dos dois tempos. Você pode escolher, por exemplo, quanto tempo de jogo o seu time irá cozinhar o galo e enrolar o adversário, e em qual tempo determinado começará a atacar, por exemplo. É um fantástico aliado para disputar copas eliminatórias, como a Libertadores da América ou a Champions League. Confira como usá-la a seu favor:

- Há três abas de empolgação do técnico: "Leading" é mais calmo, "Level" é moderado e "Trailing" é agitado. Vamos seguir o exemplo de um jogo de oitavas de final, no qual o time precisa vencer por 1x0 para ir para a prorrogação ou 2x0 para garantir a vaga. Selecionamos a aba Trailing, que até oferece um possível plano de jogo, mas queremos algo mais específico. Então, na aba Trailing, vamos preparar a tática ideal.

- Do lado esquerdo, há uma série de opções de estratégia. O time precisa ter um volume de jogo ofensivo nos 30 minutos iniciais (Possession Game: OFF) e, caso não consiga um gol nos primeiros 30 minutos, mandaríamos todos ao ataque (All of Attack) antes do fim da primeira etapa.

- No segundo tempo, com pelo menos um gol de vantagem, a ordem é não tomar gol, pelo menos para garantir a prorrogação. Uma saída é armar o time para o contra-ataque (Quick Counter), já que o adversário vai partir para cima. Essa tática não pode ser usada até o fim, pois o volume de ataque do adversário aumentará no final do jogo. A solução é colocar o time todo na defesa (Possession Game: DEF) para segurar o resultado desejado.

- Na prorrogação, o time será colocado todo no ataque (All of Attack), afinal, é tudo ou nada. Caso o gol não saia, ao menos sabemos que o jogo vai às penalidades, então é melhor segurar o time e liberar apenas os contra-ataques (Quick Counter). Todas essas ações são colocadas na linha do tempo, que começa com o 0 e vai até o 120 – até duas estratégias podem ser inseridas simultaneamente, na barra da parte inferior.

• **Formation:** são formações básicas do futebol. Escolha 4-1-2-3 para um time forte no ataque, 4-3-2-1 para um defensivo e por aí vai.

• **Set Piece Settings:** escolha os batedores para as bolas paradas. Confira as opções:
- **Long FK Taker:** faltas de longa distância.
- **Short FK Taker:** faltas de curta distância.
- **FK Taker 2:** segundo batedor de faltas (em caso de contusão temporária).
- **Left CK Taker:** escanteios do lado esquerdo.
- **Right CK Taker:** escanteios do lado direito.
- **PK Taker:** batedor de pênaltis.
- **Players to Join Attack:** seleciona os jogadores que apoiarão o ataque. Você pode escolher até três defensores para a função.

• **Coach Mode:** ao ativar essa opção, o computador controlará todos os jogadores em campo e você vai ser responsável pelas decisões táticas. →

ESTRATÉGIAS DE JOGO

• **No Strategy:** nenhuma estratégia.
• **Long Ball:** os jogadores de ataque disparam enquanto a defesa segura a bola até poder dar um cruzamento longo.
• **Quick Counter:** prepara o time enviando meias e atacantes com velocidade para frente em contra-ataques.
• **Possession Game (OFF):** mantém a posse de bola no campo de ataque. É uma boa tática para um time que tem a vantagem, mas seu uso exagerado pode expor o time a um risco de virada.
• **Possession Game (DEF):** segura a posse de bola no campo de defesa. Tática para retranqueiros que têm a vantagem e não querem se expor a riscos.
• **All of Attack:** é o tudo ou nada, quando todos os jogadores em campo, exceto o goleiro, partem para o ataque.
• **CB Overlap:** o "overlapping" é uma tática manjada do futebol europeu, mas ainda surpreende. É uma troca de passes em uma das laterais, desde o campo de defesa até a grande área, finalizada com um cruzamento para o atacante que surge na entrada da grande área.
• **Swap Wings:** faz os dois alas trabalharem em conjunto. Assim que ativá-la, toque a bola para o ala mais próximo, parta para o ataque e, perto da grande área, inverta a jogada cruzando para o lado oposto.
• **Offside Trap:** é a linha de impedimento, onde os defensores vão se antecipar à linha formada pelos atacantes para deixá-los em posição ilegal.

Ativando o Coach Mode, você sai de campo e passa a administrar o seu time no papel de técnico

Até detalhes como impulsão em saltos para disputas de bola podem ser editados no modo de criação de atletas

MASTER LEAGUE

Modo tradicional na série, na Master League, é preciso escolher um time e conduzi-lo por um longo trajeto contra os rivais de seu continente. A Master League tem integração com a Copa da UEFA, então, o ideal é escolher clubes europeus, já que o título de campeão em um campeonato local pode render uma vaga para o campeonato intercontinental de clubes. As opção da Master League são:

1. **Próximo (Next):** encerrar as atividades e passar para o próximo dia.

2. **Tópicos (Topics):** dicas importantes para jogadores iniciantes.

3. **Calendário (Schedule):** aqui, é apresentada a rotina do clube e o calendário de jogos. A coluna à esquerda aponta a semana e o dia atual. As semana podem não ter sete dias, já que o calendário mostra só os dias em que há atividades relevantes. Já na segunda coluna, o jogador tem acesso ao ícone que corresponde a qual campeonato se refere determinada partida, qual a fase e o jogo em questão. A tabela não é interativa e serve para informá-lo dos próximos compromissos.

4. **Negociações (Negotiations):** troca, compra e venda de atletas. Há também uma série de opções disponíveis para melhorar sua equipe. Ao todo, o jogador pode incluir até quatro jogadores simultaneamente para negociar. Veja as mais importantes opções do jogo:

• **List of Targets:** lista de jogadores disponíveis para compra. É uma ótima saída para comprar atletas para determinada posição com urgência em efetuar a transação. Nestes casos, os jogadores estão sendo dispensados pelos clubes e a possibilidade de negociação é maior. Escolha o jogador, escolha "Negotiations" e "Start Transfer Negotiations". Para desistir de uma negociação, repita o processo e selecione "End Negotiations".

• **Scout List:** lista do olheiro da sua equipe, que indica jogadores que podem ser importantes para o seu time. Para que o olheiro continue buscando informações sobre o jogador indicado, selecione "Negotiations" e "Start Transfer Negotiations". Para removê-lo da lista, escolha "Remove from Scout List".

• **Negotiations in Progress:** lista de jogadores que receberam sua proposta. Nem todos vão aceitar a sua negociação, mas é interessante acompanhar o progresso das compras e vendas nesta tela.

• **Advanced Search:** a busca avançada de jogadores é útil para procurar um jogador específico. Há diversas filtros de pesquisa, como nome, clube, nacionalidade e posição; ou informações mais específicas, como idade, pé preferido, valor de mercado e anos restantes para acabar o contrato. Para facilitar, escolha os valores "1" nos campos "Min" e "Max" para mostrar jogadores em final de contrato.

• **Transfer Market News:** notícias sobre transações entre clubes. Útil apenas para descobrir quais os times da mesma liga que a sua estão se reforçando para a temporada.

5. **Personnel:** acesso às categorias de base do seu time e ao departamento técnico e médico da equipe. É dividido nas seguintes opções:

• **Youth Team:** é a sua categoria de base, jogadores jovens que podem ser futuras promessas para o time central. Compare os jogadores com a opção "Use as Comparisson". É possível organizá-los por nome, valor de mercado ou idade (aperte ■).

• **Hire Staff:** é todo o departamento de futebol do seu time. Confira quem é quem e entenda quais suas funções:

– **Treinador de Goleiros (Goalkeeping Coach):** há opções de treinadores, desde um croata iniciante na profissão, até um renomado treinador italiano de goleiros. Quanto mais dinheiro investido, melhor será o seu goleiro. Não há treinadores ruins demais, então você pode optar por pagar barato por um iniciante e investir em outros setores mais carentes, como o ataque.

– **Treinador (Coach):** quanto mais caro o seu salário, maiores as melhorias nas habilidades técnicas de sua equipe. Há treinadores que são mais focados em melhorar habilidades técnicas individuais dos jogadores, outros, porém, visam aprimorar as categorias de base. →

MASTER LEAGUE ONLINE

Apesar de possuir nome semelhante, a Master League Online não é baseada em campeonatos por temporadas e oferece diversão mais simples, no melhor estilo arcade. A semelhança com a liga tradicional é disputar campeonatos, realizar transferências de jogadores e gerenciar a equipe, tudo online, por meio da PSN. Além disso, estes jogos online oferecem prêmios especiais e a negociação de atletas é feita diretamente entre os jogadores envolvidos no mercado de transferência pela PlayStation Network. Cada nova transferência acarreta um aumento no valor da taxa de entrada do jogador, que incentiva a tirar alguns craques de campo para equilibrar as partidas. Os jogadores iniciantes terão privilégios, que serão avaliados de acordo com os resultados durante as semanas.

www.revolutiongamesexpress.com.br

Shopping União
Av. dos Autonomistas, 1.400
2º Piso - Loja 336
Vila Yara - Osasco
Tel 11. 3681-7696
Segunda a Sábado das 10h às 22h
Domingos e Feriados das 14h às 20h

Shopping Galeria
Rua Dona Primitiva Vianco, 100
Piso Superior - Loja 117
Centro - Osasco
Tel 11. 3682-6305
Segunda a Sábado das 9h às 20h
Não abre aos Domingos e Feriados

Shopping Continental
Av. Leão Machado, 100
2º Piso - Loja P37
Parque Continental - São Paulo
Tel 11. 3714-1114
Segunda a Sábado das 10h às 22h
Domingos e Feriados das 14h às 20h

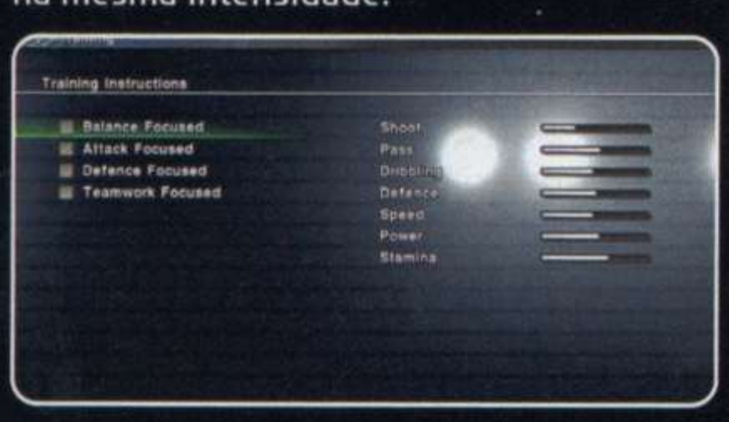
Shopping Butantã
Av. Professor Francisco Morato, 2.718
2º Piso - Loja 238
Butantã - São Paulo
Tel 11. 3721-2649
Segunda a Sábado das 10h às 22h
Domingos e Feriados das 14h às 20h

Shopping Central Plaza
Av. Dr. Francisco Mesquita, 1.000
Loja S10
Vila Prudente - São Paulo
Tel 11. 2219-0415
Segunda a Sábado das 10h às 22h
Domingos e Feriados das 14h às 20h

- **Preparador Físico (Athletic Trainer):** com eles, o condicionamento físico do seu jogador pode melhorar ou piorar com o tempo, portanto, não pense duas vezes em investir nas opções mais caras. Uma boa opção é o nigeriano Khabroca, que trabalha para reduzir a quantidade de lesões dos jogadores e os deixa mais resistentes às pancadas. Seu valor é o mesmo do preparador já contratado, então vale a troca.

- **Olheiro (Scout):** profissional que vai pesquisar e indicar jogadores para contratar. O olheiro padrão é fraco, convém escolher um mais influente no mercado. Há opções boas, como o japonês Mikajiri, que é bom em negociações com estrangeiros, ou o italiano Feretta, grande negociador de times locais. A melhor opção é investir um pouco mais e contratar o alemão Teinsburg, que negocia facilmente com qualquer time do mundo e é especialista em montar times de ponta.

- **Médico (Club Doctor):** seu médico padrão é o japonês Marushima, famoso na Europa e um dos melhores do mundo. A melhor saída é mantê-lo, já que acima dele há apenas o médico brasileiro Rogneral, cujos resultados satisfazem praticamente na mesma intensidade.



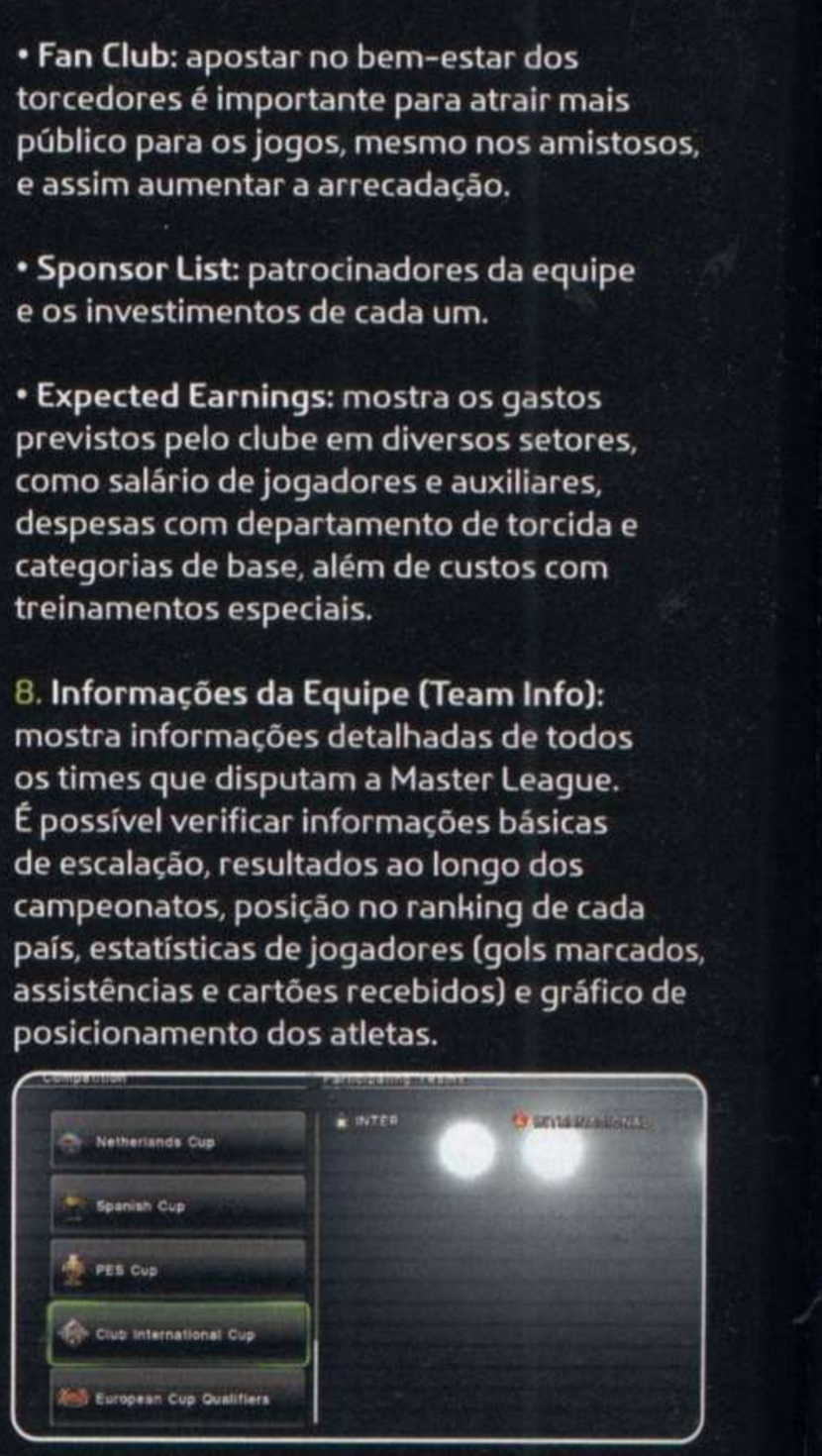
6. **Treino (Training):** há um novo modo de treino para facilitar a vida dos jogadores iniciantes, o "Training Instructions", que forma equipes de forma fácil e automática. Há também opções avançadas para montar o time manualmente. As opções são:

• **Training Instructions:** instruções automáticas de treino para deixar o time focado no aperfeiçoamento do ataque, defesa ou geral. Em "Balance Focused", o seu time melhora levemente em vários segmentos, como chutes, passes, defesa, resistência e dribles. Em "Attack Focuses, o real aperfeiçoamento é notado em quesitos voltados ao ataque, como passe, velocidade, chute e drible, ao contrário de "Defense Focused", que diminui o nível desses atributos e melhora os níveis de defesa, força e resistência. Já em "Teamwork", o foco é melhoria de passe, resistência e defesa.

• **Choose Manually:** para melhorar cada jogador de forma individual. Ao clicar em um atleta, o jogador acessa um menu especial para treino solo, que oferece diferentes habilidades para serem melhoradas ou pioradas, de acordo com a posição do atleta. Confira como funcionam as habilidades dos jogadores para não gastar pontos à toa.

• Posição do jogador - O que melhorar
• Ataque - Shoot, Dribbling, Speed, Pass
• Meio Campo - Pass, Power, Stamina
• Volantes - Defence, Pass, Power
• Defesa - Defence, Power, Stamina

7. **Finanças (Finances):** acesso aos dados financeiros e as alterações para melhorar a situação econômica. Veja quais são as opções e o que elas representam:



• **Youth Team:** define quanto será investido nas categorias de base. Quanto mais investir nos jovens, melhor o retorno futuro.

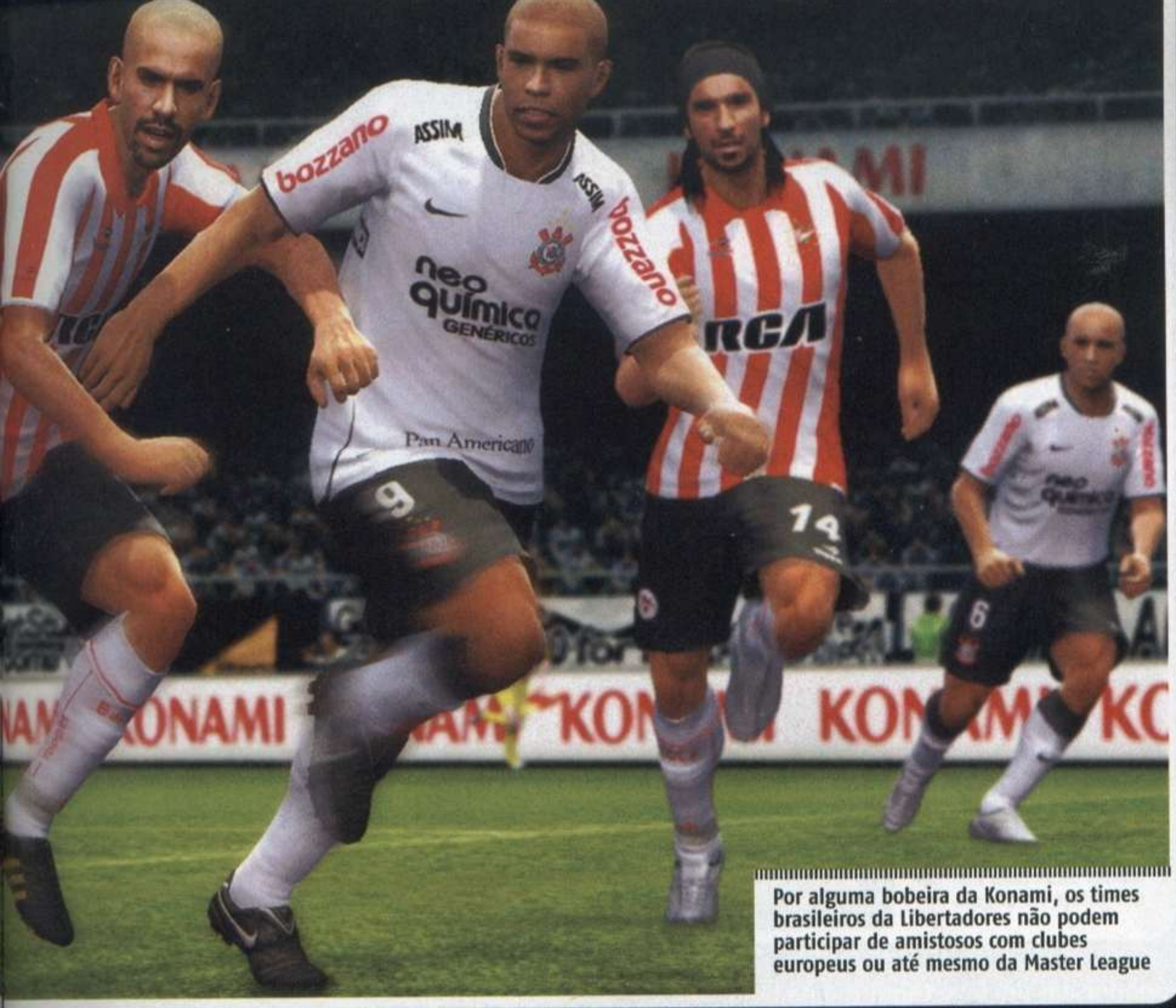
• **Fan Club:** apostar no bem-estar dos torcedores é importante para atrair mais público para os jogos, mesmo nos amistosos, e assim aumentar a arrecadação.

• **Sponsor List:** patrocinadores da equipe e os investimentos de cada um.

• **Expected Earnings:** mostra os gastos previstos pelo clube em diversos setores, como salário de jogadores e auxiliares, despesas com departamento de torcida e categorias de base, além de custos com treinamentos especiais.

8. **Informações da Equipe (Team Info):** mostra informações detalhadas de todos os times que disputam a Master League. É possível verificar informações básicas de escalação, resultados ao longo dos campeonatos, posição no ranking de cada país, estatísticas de jogadores (gols marcados, assistências e cartões recebidos) e gráfico de posicionamento dos atletas.

9. Informações do Torneio (Tournament Information): acesso a todos os campeonatos disputados dentro da Master League, mesmo que o seu time não esteja participando. O



Por alguma bobeira da Konami, os times brasileiros da Libertadores não podem participar de amistosos com clubes europeus ou até mesmo da Master League

game já inclui o Internacional (Brasil) e a Inter de Milão (Itália) como classificados para o próximo Campeonato Mundial de Clubes.

10. **Records:** ranking geral dos campeonatos que mais classificaram times para as Copas dos campeões da UEFA, além de comparações entre as equipes melhor classificadas no ranking geral de clubes.

11. Cartões de Habilidade: no canto inferior da tela, é possível escolher cartões de habilidades para agregar aos atletas. Para conhecer as funções dos cartões, confira o quadro Cartões de Habilidade. Em "Choose position", é possível escolher uma posição nova para seu jogador ou adicionar uma outra função para ele.

COBRANÇAS DE FALTAS

Marcar gols em cobrança de faltas em *PES 2011* é uma tarefa difícil, mas quem estiver disposto a treinar arduamente pode se tornar um especialista neste tipo de jogada. Há dois tipos de cobranças de falta – a direta, em que o jogador pode tentar chutar direto ao gol tocando na bola uma única vez, ou a indireta, em que o atleta deve tocar ou cruzar a bola para um companheiro. Em ambas as situações, o jogador pode utilizar algumas dicas e manhas presentes desde a versão anterior, *Pro Evolution Soccer 2010*. Confira quais são elas:

1. **Comandos de tiro direto:** assim como nas versões anteriores, *PES 2011* possui alguns comandos específicos para as cobranças de falta, realizados com a combinações de botões e direcional. Entenda como funcionam as opções para esta situação de jogo:

Tiro direto de um jogador:
← e →: movimenta o jogador
■: chute tradicional
■ + ▲: chute forte
■ + ✖: chute fraco (vai pingando ao gol)
■ + ↑: chute mais forte (de bico)
■ + ↓: chute muito mais fraco (colocado)
● + ↓: chute rasteiro

Tiro indireto com dois jogadores:
L1 + R1: troca de jogadores e de estilo de cobrança
L1 + ✖: jogador mais próximo da bola toca para o companheiro chutar
L1 + ■: jogador mais próxima a bola chuta direto para o gol

2. **Tiro direto:** em lances perto da grande área área, há uma boa oportunidade para fazer gol enganando o goleiro e os jogadores da barreira. Mire o chute em cima da barreira, mais especificamente em direção ao último jogador encostado à trave à sua esquerda. Em seguida, pressione o direcional para baixo e sem soltá-lo, segure ● até preencher a barra em seu total. A bola passará debaixo da barreira e o goleiro, sem enxergar, não vai conseguir chegar a tempo. Uma alternativa para este lance é, em vez de tentar bater no lado oposto do goleiro, mirar no último jogador da barreira à sua direita, no mesmo lado em →

CRIE O SEU ESTÁDIO

A grande novidade do modo de edição é criar estádios. Além de trocar o nome de qualquer estádio disponível (desde que ele não possua licença oficial), o jogador pode criar um novo, do zero. Vamos ao tutorial:

1. No Edit Mode, abra "Stadium" e "Stadium Creator". Em "Stadium Name", dê o nome do estádio.

2. Em "Pitch", escolha o tipo de gramado e sua textura (circular, xadrez, linhas verticais) em "Turf Pattern". Em "Pitch Layout", escolha a forma das extremidades das laterais e linhas de fundo, além de optar em ter dimensões mais próximas ou mais distantes do campo de jogo. Em "Pitch", o jogador acessa o tipo de textura dessas extremidades, colocando pisos de barro, concreto, pintados de azul ou até pista de atletismo.

3. Agora, escolha qual é o tipo de arquibancada principal da sua arena. Em "Type", escolha entre as opções de arquibancadas cobertas, descobertas, com dois ou três andares. Confira no box "Imagens decorativas" as demais opções de personalização e o que cada uma delas significa. As opções de arquibancadas disponíveis são "Main Stand"(Central, no meio); "Rear Stand" (Arquibancada do meio, oposta à "Main"); "Left Stand" (Atrás do gol esquerdo) e "Right Stand" (Atrás do gol direito).

4. Em "Seat Color", você escolhe a cor predominante em todos os assentos das arquibancadas e cadeiras.

5. Em "Bench Design", você escolhe entre quatro modelos diferentes de banco de reservas e área técnica.

6. Em "Background", você pode usar um dos cenários existentes no jogo ou até incluir uma paisagem de sua preferência. Para incluir uma paisagem de sua preferência, vá ao canto que deseja editar "Left" ou "Right Stand Side" e selecione "Imported Images". Inclua a imagem de sua preferência com resolução máxima de 1024x256 pixels com tamanho máximo de 5 MB.

7. Em "Lighting", escolha a cor da luz que sai dos holofotes do jogo em partidas noturnas. Há poções de luz branca, verde, laranja e azul.

8. Finalize o seu estádio confirmando com o botão ✖ em "Export".

que está goleiro. Desta forma, a bola vai esbarrar no pé do jogador da barreira, enganando o goleiro, que, provavelmente, pulará para o meio para defender.

• Quando a bola estiver a média distância do gol, em mais ou menos 25 m, uma boa tática é mirar no lado oposto ao goleiro, tendo como referência a cabeça do último jogador da barreira. Ao bater, segure ■ + ↓ para dar um chute mais fraco (colocado) e assim que o batedor tocar na bola, aperte simultaneamente ✖ + o lado em que você deseja que a bola caia. Dessa forma, a bola atinge uma velocidade maior e pega mais curva antes de morrer no ângulo do goleiro.

• Uma alternativa para chutes a média distância (em média, 24 m) é mirar o seu jogador para chutar no meio do gol. Segure então a barra de chute até a metade e, quando o jogador tocar na bola, aperte simultaneamente o → e ✖.

• Aos 26 m de distância, mire a bola contra o primeiro jogador da barreira mais próximo ao goleiro, pressione ■ com a potência do chute até metade da barra e, em seguida, aperte ✖. A plástica da jogada é a mesma da cobrança anterior e pega uma velocidade de chute ainda maior após ultrapassar a barreira.

• Em bolas mais distantes, acima de 30 m de distância do gol, uma jogada certeira é mirar a bola na direção do último jogador da barreira para tentar acertar um chute forte com efeito. Acerte um chute de bico de chuteira, com ↑ e ■ até a barra de força atingir um pouco mais acima do meio, e, assim que o jogador tocar na bola, aperte ← + ✖. A bola seguirá reta, mas ao ultrapassar a barreira, o efeito a levará ao ângulo, sem chances para o goleiro.

• Bem próximo a área (cerca de 20 m), há uma bela jogada ensaiada que, se bem executada, é mortífera para o goleiro. Selecione a jogada ensaiada em dupla com os botões L1 + R1 para o segundo jogador dar um leve toquinho na bola. Quando o seu jogador chegar perto, aperte rapidamente os botões L1 + ✖ e, assim que ele tocar na bola, finalize com ■.

• Aos 18 m, há uma bela oportunidade de jogada ensaiada. Aperte L1 + R1 para chamar o segundo jogador para tocar a bola, aperte L1 + ✖ para o segundo jogador tocar e quando o batedor chegar próximo, aperte ■ com a barra com o nível levemente abaixo da metade.

• Esta é para os jogadores que gostam de surpreender o seu adversário. Quando o lance for de curta distância (cerca de 17m), chame o segundo jogador para fazer a jogada ensaiada com os botões L1 + R1. Mire no segundo jogador, tendo como referência a bola à frente do jogador do meio da barreira. Em seguida, aperte simultaneamente o direcional digital ↓ + ■ até chegar à metade do nível de força e, quando ele tocar na bola, aperte simultaneamente ✖ e o direcional para o lado oposto em que o goleiro está.

• Ainda nos 17 m de distância, outra opção de surpreender o adversário é assumir a segunda formação de tiro indireto apertando os botões L1 + R1 duas vezes. Ao tocar na bola, aperte simultaneamente os botões L1 +■ e o direcional ↓. O batedor dará um leve toque para encobrir a barreira e o goleiro.

Aviso: apesar de o princípio de táticas dos chutes ser o mesmo para qualquer jogador, alguns podem ter mais facilidade do que outros. A habilidade de bater faltas pode depender de diversas características do atleta, como potência (Shot Power) e mira do chute (Shot Accuracy) e de tiros livres (Free Kick). →

Aprenda a malandragem de cavar faltas e use as nossas dicas para mandar um golaço no ângulo

IMAGENS DECORATIVAS

Além das opções básicas na edição de estádios, *PES 2011* possui uma série de opções de imagens decorativas para usar. Para escolher qualquer uma das cores e estilos fornecidos pelo jogo, selecione a opção "Preset".

Há também a possibilidade de carregar imagens pré-produzidas e importá-las para estilizar a decoração. Para isso, clique em "Imported Images". Lá, você pode incluir qualquer imagem de até 5 MB, desde que contenha resolução de, no máximo, 512x256 pixels em formato JPEG, PNG e BMP. (algumas, porém, podem não ser suportadas). Escolha o arquivo que você deseja incluir e aperte ✖ para confirmar. Confira abaixo a localização de cada uma das possíveis imagens para decorar, lembrando que ilustrações adicionais podem ser compradas na opção "EXTRA CONTENT".

• Roof: cor do telhado.
• Ceilling Design: estilo do teto das arquibancadas.
• Wall Design: cor dos muros de proteção da arquibancada.
• Fencing 1: grade ou muro de proteção do andar inferior (térreo).
• Fencing 2: grade ou muro de proteção do segundo andar.
• Fencing 3: grade ou muro de proteção do andar superior (terceiro andar).

diversão para adultos

Play Control. Simplesmente não pode faltar na sua loja neste Natal.

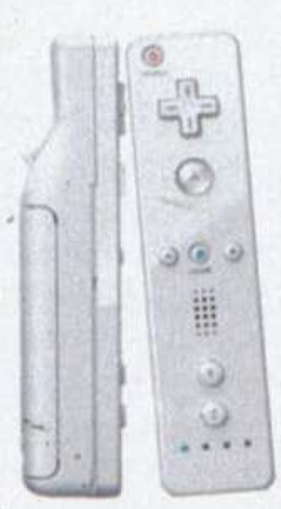
Controle de PS2 sem fio
O único do mercado com bateria interna recarregável.

Guitarra 4 em 1 sem fio
Compatível com:
X-Box, Wii, PS2 e PS3.

Kit Move 6 em 1 para Play 3

Cabo HDMi

Controle de PS3
Dualshock e Sixaxis.



Visite a Play Control na Brasil Game Show, a maior feira de games do Brasil.
Será no Rio de Janeiro, dias 20 e 21 de Novembro.
www.brasilgameshow.com.br

www.playcontrol.com.br

Fotos meramente ilustrativas. Os produtos podem variar de cor e modelo

merito.ppg.br

A nova jogabilidade e o controle de passes permitem jogadas que antes só ficavam na nossa imaginação. É outro nível!

JOGANDO BONITO EM PES 2011

O novo sistema de passes permite que as jogadas ofensivas saiam com ainda mais criatividade e beleza. A nova mecânica obriga ao jogador a olhar efetivamente para o lado que deseja tocar a bola para então passar a bola, acabando com a antiga e ultrapassada fórmula de toque automático. Além disso, qualquer passe do jogo deve ser feito após a pressão no botão de toque. Quanto mais tempo o botão de passe ficar pressionado, mais forte será o chute na bola. Fique atento para não tocar bolas muito fortes quando estiver próximo ao seu companheiro ou ele não conseguirá dominá-la. Apesar de parecer mais complicado no início, o passe totalmente manual é mais preciso e abre inúmeras possibilidades para criar jogadas ensaiadas. Selecionamos algumas dicas de atalhos para você vencer as partidas jogando bonito.

1. **Pé em pé rápido em diagonal:** este passe é uma ótima saída para times que abusam de contra-ataques. Ao recuperar a bola com o goleiro, saia tocando até entregar a bola para o jogador do canto esquerdo mais próximo ao centro do campo, no caso, o Ronaldinho.

Repare que Seedorf está passando entre os dois adversários e, mais abaixo, Ibrahimovic corre paralelamente. Toque para Seedorf e, sem perder tempo, prepare o passe cruzado em diagonal para Ibra. Enquanto isso, Alexandre Pato corre pelo centro a caminho da grande área. Toque mais uma vez em diagonal, buscando bola enfiada com o botão triângulo e deixe o brasileiro na cara do gol.

2. **Toque curto em escanteio:** via de regra, as jogadas de escanteio com cruzamentos longos resultam em bolas perdidas, mas há uma jogada típica de veteranos que pode render lances perigosos. Apesar de muito conhecida, a clássica jogada ensaiada do passe curto ainda pode render bons frutos, desde que o jogador tenha malícia para conduzi-la de forma criativa. Primeiramente, faça o óbvio: aguarde o seu companheiro mais próximo chegar próximo ao batedor do escanteio e toque rapidamente antes que o adversário chegue para marcá-lo. Em seguida, corra para o lado oposto ao seu ataque até que o batedor do escanteio se coloque às suas costas. Chame a marcação dos adversários e veja que até o marcador do batedor do escanteio o abandonou para ir atrás de você. Toque sutilmente com o calcanhar para deixá-lo livre de marcação. Sem perder tempo, avance até a linha que divide a grande área e cruze para os seus atacantes, que terão toda a liberdade para dominar ou até cabecear a bola para o gol.

3. **Toque, não cruze:** os times que contam com jogadores velozes no meio de campo podem se utilizar das jogadas de contra-ataque pelo meio com passes abertos nas pontas. Mais importante do que a velocidade da jogada, porém, é execução final. Muitos jogadores em lances abertos pelas laterais optam pelo óbvio, que seria o cruzamento, mas esta jogada é facilmente finalizada pelo oponente graças ao número geralmente superior de homens na área.

Além disso, dificilmente um atacante ganha uma disputa pelo alto com zagueiros, notavelmente mais altos. A saída, então, é utilizar uma arma secreta – o passe rasteiro cruzado. Repare que o goleiro fica sem reação e apenas observa a bola, que chega na medida para o seu atacante, isolado na trave esquerda, apenas completar.

4. **A melhor defesa é o ataque:** ao dominar uma bola com seus zagueiros, esqueça a velha máxima "Bola para o mato que o jogo é de campeonato". No futebol moderno, quem dá chutão para frente perde grandes →

SEGURE O MOVE
E VIRE A PÁGINA

SONY

make.believe

SPORTS CHAMPIONS

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

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

PS3 PlayStation 3 PlayStation Move

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

oportunidades de pegar o adversário desprevenido. Neste lance rápido, repare que Pirlo recupera a bola próximo à sua área de defesa. Com uma rápida olhada nos jogadores à sua frente, você nota que há, no mínimo, dois jogadores livres de marcação, eliminando, assim, a necessidade de se chutar a bola para o mato. Repare que Ibrahimovic recebe a bola livre de marcação no meio de campo e ainda tem ao seu lado mais dois jogadores para passar a bola (Ronaldinho e Seedorf). Passe para o Gaúcho, que terá liberdade para tocar para Seedorf, livre de marcação, se infiltrar na grande área.

5. **Dois toques para o gol:** vá até as opções de tática e avance a marcação dos seus jogadores de meio de campo. Em seguida, fique atento às investidas do adversário pelas pontas. Repare que Di Maria corre pela ala esquerda, mas Antonini se adianta ao jogador do Real Madrid antes que ele avance para a área de ataque.

Em seguida, Ronaldinho recebe a bola pelo alto, mas ao invés de avançar, ele vê Ibrahimovic passando entre três zagueiros do Real, porém, com o caminho livre em sua linha de corrida. Repare que, apesar de haver três marcadores ao redor de Ibra, o passe em diagonal é tão perfeito que é impossível qualquer um deles cortar o lançamento. Em velocidade, Ibra tem facilidade para conduzir a bola até a entrada da pequena área, onde terá mais precisão para apenas completar para o fundo do gol de Casillas.

6. **A magia do Overlap:** o times italiano Milan tem o luxo de contar com um zagueiro habilidoso como o brasileiro Thiago Silva. É a oportunidade de surpreender o adversário colocando o seu jogador de defesa para subir ao ataque. A vantagem deste tipo de tática é que o adversário precisa reestruturar completamente o seu sistema defensivo em questão de segundos para cobrir o espaço vazio em que o zagueiro está passando e, mesmo que Thiago Silva seja marcado, a probabilidade é que um atacante fique livre para marcar.

Para selecionar a tática de Overlap, vá até Gameplan>Strategy e pré-selecione a tática "CB Overlap" em qualquer um dos atalhos do controle, escolhendo Thiago Silva como o zagueiro que fará o Overlap. Quando estiver no jogo, aguarde Thiago Silva pegar na bola e selecione a tática pelo atalho (select + qualquer botão de toque ou chute). Repare que surgirá a marcação de um dos botões que você escolheu como atalho na tela. Toque rapidamente para qualquer jogador próximo e você notará que o seu zagueiro vai arrancar com tudo ao ataque. Toque a bola da maneira que preferir e passe para o zagueiro quando ele estiver livre.

A vantagem do Overlap é que o zagueiro fica fixo no ataque até a hora que a bola é recuperada pelo adversário, portanto, toque a bola com calma e, possivelmente, você terá opções de ataque como a de Ronaldinho, que vê Thiago Silva sozinho para marcar o gol na entrada da área.

7. **Arrisque mais com chutes de fora da área:** muitos jogadores acreditam que o toque de bola consciente é a melhor arma para se marcar gols, mas nem sempre os zagueiros dão espaço suficiente para o seu time tocar a bola na entrada da grande área. Neste exemplo, o craque Fernando Torres recebe uma bola de Iniesta, mas Villa, o único jogador livre de marcação, está em posição de impedimento. A única saída neste lance é aproveitar uma das maiores armas de Torres, o chute de fora da área.

8. **Tabelinha generosa:** caso o seu time esteja com poucos jogadores disponíveis no ataque, a melhor forma de envolver o time adversário é tocando a bola entre os jogadores que lhe restam. Neste lance, Sergio Busquets conduz a bola com destino à área adversária, mas resolve tocar a bola para Xabi Alonso, que está melhor colocado mais acima.

Alonso, que não é bobo, retribui o passe para Busquets antes que o zagueiro adversário o tome a bola. Em mais uma atitude caridosa, Busquets devolve a gorduchinha ao amigo, que surge sozinho para marcar o gol na entrada da área. ■

Com os produtos Neo é assim:

Todo mundo volta a ser criança!

Visite nosso site e conheça toda a linha de produtos Neo: www.neotronics.com.br

ANGELONI · leitura · eletrobom · Carrefour · Submarino · Saraiva · shoptime.com · HAVAN

AMERICANAS.com · LOJAS AMERICANAS · Walmart · pontofrio.com · extra.com.br · BIG · comprafacil.com · MULTISOM · garagem shop.com

100% BRASILEIRA

VOLANTE PS2 PS3 PC
RACER FLEX
BREVE

PS2 PS3 PC MINI
VOLANTE
FLEX
BREVE

AGORA COM
MUITO MAIS
REALISMO!

PS1 PS2 PC
VOLANTE
NEO RACER

PS1 PS2 PC
MINI VOLANTE
NEO

DOCK STATION
NEO PIG

VIDEO GAME C/
40 JOGOS

GUITARRA S/ FIO
ROCK3 NEO
PS3

CABOS NEO P/
CONSOLE
PS2 PS3 Wii PC DVD

TAPETE DA
DIVERSÃO
PS2 PC

TAPETE BREVE
NEOWII
Wii

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

Info Neo:

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

www.neotronics.com.br
Encontre o distribuidor mais próximo
na sua região acessando o site.

Divertindo com inovação.

Parceira: feevale Afiliada: abrajogos

FIFA 11

Versão 2011 ganhou controle de goleiros e mais personalidade para os jogadores

POR ANDRÉ FORTE

Controlar a bola com um zagueiro está bem mais complicado nesta versão

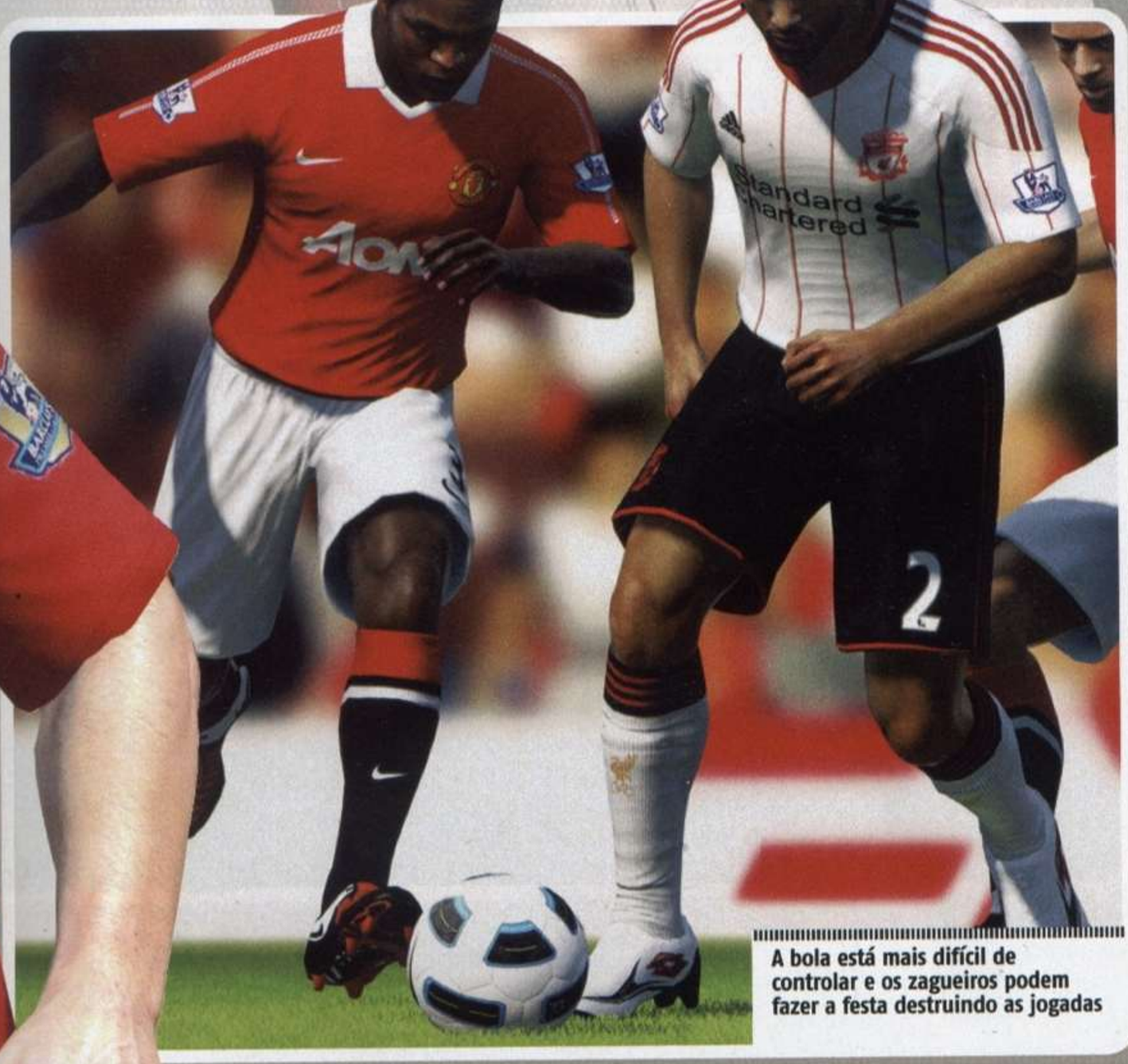
FICHA TÉCNICA

- **Produtora:** EA
- **Distribuidora:** EA
- **Gênero:** Esporte
- **Jogadores:** 1 a 22
- **Online:** sim

Na liderança pela preferência do melhor simulador de futebol nos últimos anos, é até natural que a EA tirasse o pé na renovação de sua série de futebol. Dessa forma, *FIFA 11* possui menos inovações que suas versões anteriores, mas manteve o bom nível da série com algumas novidades que complementam a experiência de jogo renovada pela série desde 2008.

A primeira novidade é o que a EA chama de Personality +. Essa nova diferenciação de jogadores faz com que os jogos se pareçam ainda mais próximos do futebol real, já que as grandes estrelas se comportam de maneira única em campo, ao passo que os jogadores menos habilidosos podem ser facilmente notados em jogadas mais básicas. Atletas mais habilidosos, como o garoto-propaganda Kaká, correm com a bola grudada a seus pés e desfilam nos gramados com toques curtos e rápidos, ao passo que zagueiros menos habilidosos precisam de passos mais largos e mais lentos para continuar conduzindo a gorduchinha. Além disso, o biótipo dos jogadores está mais diferenciado e os mais atentos notarão que há diferentes tipos de corpos para os jogadores virtuais.

Nos gramados brasileiros, algumas boas novidades. Alguns times que ficaram de fora da versão anterior de forma oficial, como o Corinthians e o Santos, estão de volta neste ano, com direito aos seus uniformes e escudos. Outra boa notícia para os brasileiros é que a EA caprichou mais nos biótipos desses atletas brasileiros, de forma que o jogador perceberá as diferenças básicas e as semelhanças entre os atletas do jogo e suas contrapartes reais.



A bola está mais difícil de controlar e os zagueiros podem fazer a festa destruindo as jogadas

O menu de edição ganhou novos recursos que vão desde criar uniformes...

... até criar gritos de guerra personalizados

Assim, espere pelo corpo franzino do santista Neymar, com direito a moicano no cabelo, assim como as madeixas do mago Valdívia, do Palmeiras, e até o cabelo de bom moço do goleiro Renan, do Avaí. Infelizmente, o clube de Florianópolis foi um dos times que ficaram sem representação oficial, mas todos os seus jogadores estão lá.

A mecânica de jogo continua incrível e também oferece novidades. A primeira delas é a possibilidade de substituir a alavanca analógica pela digital para controlar o movimento dos atletas. Esta era uma opção que faltava desde a versão 2008 e que, finalmente, é lançada para facilitar os jogadores acostumados com a precisão dos controles do rival *Pro Evolution Soccer*. Além disso, a bola rola mais rápido que em *FIFA 10*, porém, a velocidade geral do jogo é levemente mais cadenciada que em *FIFA World Cup 2010*. Os toques e chutes estão mais ágeis do que nunca e a física foi ainda mais aprimorada. Agora, os jogadores de defesa podem se movimentar em 360º para dar o bote por qualquer canto do campo e em qualquer lado ao redor do oponente. Isto faz com que o jogo fique mais dinâmico no quesito defensivo e ainda mais próximo de uma partida real.

O visual segue o padrão já visto pelo atual motor gráfico de *FIFA* no PlayStation 3, então, quem já conhece a série não irá se surpreender com os efeitos gráficos. Apesar disso, a EA aprimorou a relação entre luz e sombra dos estádios, além de alguns efeitos adicionais de movimento nas câmeras para simular uma transmissão de futebol na TV. Infelizmente, nem tudo são flores e o desgaste de um motor gráfico lançado em 2007 começa a mostrar fraqueza quando nos deparamos com os rostos dos atletas. Tirando raras exceções (Como Kaká e o alemão Özil), muitos jogadores não são tão parecidos com os similares reais, deixando as semelhanças somente para as câmeras mais distantes. O som continua bom, com direito a cantos das torcidas, o que inclui também as de times brasileiros. E se ainda assim, você não se contentar com os gritos disponíveis, você ainda pode importar o som de sua preferência no renovado menu de edição.

Se já não bastassem todas essas novidades, *FIFA 11* ainda possui um trunfo na manga. Para comemorar o "11" que acompanha o título, o marketing do jogo apresenta a campanha "Nós somos 11", que significa muito mais do que uma simples publicidade.

Agora, o jogador tem controle total dos 11 jogadores do campo, inclusive do único jogador que não estava disponível até então – o goleiro.

Controlar o goleiro é, na verdade, tão divertido que poderia ser considerado um jogo à parte, dada a diversificação da mecânica que proporciona. Juntamente com essa opção, o jogador ganha um modo de carreira exclusivo para a posição, além da possibilidade de jogar juntamente com mais 21 jogadores no modo online, cada um no controle de um atleta no campo.

É inegável que a EA está aproveitando a boa fase da série e *FIFA 11* pode ser considerado o título que fecharia com chave de ouro o ciclo do atual motor gráfico. Infelizmente, é bem provável que a produtora insista na mesma engine no próximo ano, mas tal escolha pode ser arriscada. Considerando todas as novidades incluídas em *FIFA 11*, é possível que o game não será superado em uma futura versão.

Até lá, teremos muito tempo para aproveitá-lo, torcendo para que no próximo ano, aí sim, a EA nos surpreenda novamente. →

AVALIAÇÕES

TÉCNICA	Gráficos	★★★★☆
	Controle	★★★★★
	Áudio	★★★★★
	Replay	★★★★★
	Acabamento	★★★★★
	Dificuldade	★★★★☆
ESPORTE	Imersão	★★★★★
	Simulação	★★★★★
	Modo de edição	★★★☆☆
	Licenças oficiais	★★★★☆
	Multiplayer	★★★★★

NOTA **9,5**

NOVIDADES DO MODO CARREIRA

O modo de carreira de *FIFA 11* apresenta três opções de profissão para o jogador: Player, Manager e Player Manager, cada uma com atribuições diferentes. Confira quais são:

• **Player:** aqui, você tem o comando apenas de um dos jogadores. As suas ações e feitos no campo contarão para que você se torne uma lenda em sua equipe ou caia no esquecimento. Ao se dar bem como jogador profissional em um clube, você pode até chegar à seleção nacional de seu país.

• **Manager:** como gerente de futebol, sua missão é contratar jogadores e montar a melhor equipe possível para torná-la competitiva a ponto de lutar pelos mais importantes campeonatos de futebol do mundo. Além disso, o gerente de *FIFA 11* também escala a equipe e senta no banco como técnico, modificando as táticas e acertando sua equipe.

• **Player Manager:** como um técnico-jogador, você pode mandar na equipe dentro e fora de campo. Esta opção é, na verdade, uma forma de deixar o jogo mais dinâmico, já que, além de controlar um dos atletas em campo, você pode decidir sobre quem vai entrar no jogo, modificar táticas e contratar jogadores.

MODO DE JOGADOR (PLAYER)

A grande novidade deste modo em *FIFA 11* é a opção de seguir a carreira como goleiro, posição não disponível no game anterior.

1. Em Select Team, o jogador escolhe a equipe que vai jogar e vê os jogadores disponíveis na equipe para saber se interessa ou não jogar ao lado deles. Para jogadores mais ofensivos, é interessante notar também qual é o formação tática da equipe, pois em casos como o do Palmeiras, que joga em 5-4-1, conquistar uma vaga de titular no ataque pode não ser uma das tarefas mais fáceis do jogo.

2. Opções da Carreira

Estas são as opções de jogo para o modo de carreira. Confira quais são e o que elas mudam no seu campeonato.

• **Match Difficulty:** há cinco opções de dificuldade, desde o Amador até o Lendário. Caso seja um novato na série, não tenha vergonha de optar pelas opções mais fáceis e se arrisque nas mais avançadas conforme for evoluindo a sua técnica.

• **Half Length:** escolha o tempo de cada partida, de 4 até 20 minutos.

• **Currency:** pode-se escolher a moeda utilizada nas transações. Para não se complicar, escolha o dólar, cuja cotação é mais simples que a do euro.

• **Stadium:** o jogador pode escolher em qual estádio o seu time irá jogar. Caso você tenha editado o nome de um estádio, ele estará disponível para ser usado.

• **Squads Used:** nesta opção, o jogador escolhe entre fazer download de escalações atualizadas (caso estejam disponíveis nos servidores da EA), utilizar as escalações que ele personalizou ou as originais do jogo.

• **Play as AI:** ao ligar esta opção, o jogador opta por liberar os times controlados pelo computador para serem jogáveis, caso um amigo o visite em casa enquanto está jogando o modo de carreira. É uma ótima opção para não perder tempo com partidas amistosas, porém, ao ficar ligada, bloqueia o acesso do modo de carreira à tabela de pontuação online e ganhar os troféus.

3. Choose Player Type: chegou a hora de escolher quem será o jogador que você vai controlar. Há três opções. Confira:

• **Create VP:** ao criar um Virtual Pro, o jogador cria um jogador profissional para utilizar nos modos online e offline do jogo. Como esse atleta será avaliado e aperfeiçoado conforme o jogo avança, você não poderá editar atributos de habilidade, se concentrando apenas nos detalhes físicos.

• **Create Player:** nesta opção, você monta o jogador como desejar, inclusive modificando os atributos de habilidade e transformá-lo em um novo Pelé. Este jogador, entretanto, não estará disponível nos modos online e não poderá ser avaliado como um Virtual Pro.

• **Use Real Player:** esta é para os que não querem perder tempo. Escolha um jogador já pronto e se coloque no lugar do Neymar.

4. Crie seu craque ou goleiro

Há duas opções para jogar como um jogador criado: se lançar na carreira online do Virtual Pro ou jogar offline com um jogador criado no "Create a Player". Em ambas as opções, você poderá criar seu jogador personalizando todos os seus atributos físicos, porém, as habilidades do jogador poderão ser editadas apenas no modo de criação, ficando de fora do modo Virtual Pro. O motivo dessa restrição é simples: como o Virtual Pro é um modo concebido para ser jogado online, não teria o mínimo de balanceamento se todos os jogadores decidissem criar atletas perfeitos.

Abaixo, segue a relação de todas as opções disponíveis no novo modo de edição de *FIFA 11*, com base na opção mais completa, disponibilizada apenas para a modalidade offline do Create Player. Confira quais são:

A. Escolha em qual liga e time seu goleiro irá jogar. Você tem à sua disposição todos os times disponíveis entre as ligas do jogo.

Use a arena para treinar as dicas que ensinamos no detonado

Escolha a equipe de sua preferência e confira ao lado quais são os melhores craques da equipe. Isso é importante, pois, caso o grande craque da equipe que você deseja entrar seja da mesma posição de seu jogador, é bom repensar a escolha e até virar a casaca escolhendo outro time.

B. Em Player Info, escolha os atributos básicos do seu atleta. Confira todas as opções:

· **First Name:** primeiro nome
· **Surname:** sobrenome
· **Known As:** apelido
· **Commentary Name:** como o narrador do jogo falará o seu nome durante a partida. Neste ano, há várias opções diferentes, inclusive, diferentes nomes brasileiros estão disponíveis.
· **Kit Name:** é o nome estampado nas costas da camisa do jogador.
· **Nation:** é a nacionalidade do jogador. Apesar de parecer uma opção simples, é ela quem determina para qual seleção seu jogador será convocado na Copa do Mundo.
· **Team:** no modo "Be a Pro", esta opção fica indisponível, já que você já escolheu seu time anteriormente. Caso você esteja montando seu jogador no modo de edições, ela fica disponível.
· **Position:** determina em qual posição do campo ele irá jogar, Forward (atacante), Midfielder (meio-campo), Defender (defensor) ou Goal-Keeper (goleiro).
· **Role:** dependendo da posição escolhida, outras sub-opções mais específicas são visualizadas para o jogador escolher a sua predileta. Por exemplo, um atacante pode ser ST (Striker, centroavante), LW (Left Wing, ala esquerda), CF (Center Forward, atacante central), entre outros.
· **Kit Number:** todo jogador possui o seu número da sorte e, em *FIFA 11*, não é diferente. Escolha o seu e estampe a sua camiseta.
· **Preferred Foot:** é a perna "boa" do seu jogador. É com ela que ele tocará e chutará a maioria das bolas. A escolha é essencial para algumas posições. Um lateral direito, por exemplo, deve ter como pé predileto o esquerdo.
· **Birth Year:** é o ano de nascimento do seu atleta. Caso você seja muito velho (ou muito novo), convém mentir para o jogo e escolher um ano mais próximo ao do nascimento de um atleta em início de carreira. Atletas nascidos a partir de 1993, por exemplo, têm 17 anos de idade e já podem ser escalados entre os atletas profissionais de uma equipe.
· **Birth Month e Birth Day:** escolha o mês e ano de nascimento para que o jogo determine em qual dia seu jogador faz aniversário e fica um ano mais velho.

C. Em "Appearence", seu jogador ganha os atributos físicos que o diferenciarão dos demais atletas em campo. Apesar de o modo de edição de *FIFA 11* não ser tão completo quanto o de *Pro Evolution Soccer*, ao menos há boas ferramentas para se criar um atleta. Confira cada uma delas:

· **Height:** aqui, o jogador escolhe o tamanho do atleta. O problema é que em *FIFA 11* a unidade de medida oficial é polegadas, o que pode confundir o jogador. Confira a tabela completa para ver qual é a altura correta:

5'0": 1,52m	5'8": 1,73m	6'4": 1,93m
5'1": 1,55m	5'9": 1,76m	6'5": 1,96m
5'2": 1,58m	5'10": 1,78m	6'6": 1,98m
5'3": 1,60m	5'11": 1,81m	6'7": 2,00m
5'4": 1,63m	6'0": 1,83m	6'8": 2,03m
5'5": 1,65m	6'1": 1,85m	6'9": 2,05m
5'6": 1,68m	6'2": 1,88m	6'10": 2,08m
5'7": 1,70m	6'3": 1,90m	6'11": 2,10m

· **Weight:** aqui, você pode escolher o peso do seu atleta. Outro problema é que a unidade de peso utilizada é em libras, padrão oficial norte-americano. Para saber qual é o peso de seu atleta, tenha em mente que 1 kg vale exatamente 2,205 libras. Sendo assim, caso seu atleta tenha 78 kg, multiplique esse valor por 2,205 e tenha o valor exato em libras, 172. Confira abaixo alguns exemplos e os adapte ao peso que deseja colocar em seu atleta:

170 libras: 77,1 quilos
172 libras: 78,0 quilos
174 libras: 78,9 quilos
177 libras: 80,3 quilos
180 libras: 81,6 quilos
187 libras: 84,8 quilos
190 libras: 86,2 quilos
199 libras: 90,3 quilos
210 libras: 95,3 quilos
214 libras: 97,1 quilos
221 libras: 100,2 quilos

· **Body Type:** aqui, você modifica o biótipo do atleta. O jogador pode possuir um corpo Average (normal), Stocky (forte) e Lean (magro).
· **Complexion:** cor da pele do atleta.
· **Hair:** tipo e a cor de cabelo do jogador.
· **Brows:** tipo e o tamanho do supercílio. Com a alavancas analógicas, é possível escolher se a sobrancelha estará próxima ao olho.
· **Eyes:** com as alavancas analógicas, é possível modificar a posição dos olhos, o tamanho deles e também a cor.
· **Ears:** o jogador agora pode ter orelhas maiores ou até saltadas para frente, como as do Diego Souza, do Atlético Mineiro.
· **Nose:** edição do nariz. · **Cheeks:** bochechas.
· **Mouth:** boca. · **Jaw:** mandíbula
· **Chin:** queixo do atleta.

D. Preparando um bom goleiro por meio da distribuição de pontos de habilidades. O modo de edição permite ao jogador distribuir os pontos de habilidade, mas há atributos que são inúteis dependendo da posição do atleta. Como o nosso foco é o goleiro, listaremos as opções que faão a diferença.

ATTACHING

Nesta categoria, o seu goleiro não precisará →

Não menospreze a utilidade da edição dos atletas, vai fazer toda a diferença nas partidas

de muitos atributos, a não ser os que podem envolver uma situação desesperadora. As melhores opções de performance são:

• **"Headding Acc.":** determina a qualidade das cabeçadas do atleta. Pode não parecer útil à primeira vista, mas seu goleiro pode ser obrigado a cabecear em um momento desesperador, fora da área.
• **Weak Foot:** apesar de seu goleiro não usar muito as pernas para atacar, sempre é bom ter uma habilidade razoável com as duas pernas. É muito útil em momentos de bola recuada pelo zagueiro em que o atacante adversário está marcando sob pressão.

DEFENDING

Defender-se é o grande objetivo do goleiro. Por isso, é bom que ele tenha, ao menos, o mínimo de intimidade com a marcação, pois os seus zagueiros podem deixá-lo na mão. Confira as opções primordiais para o goleiro:

• **Stand Tackle:** a marcação em pé é boa para roubar a bola do atacante fora da área em jogadas de contra-ataque. Apesar de dificilmente ser usada, nunca se sabe quando o goleiro vai precisar contar com a sua marcação.
• **Slide Tackle:** mais útil que a marcação em pé, o carrinho pode decidir um jogo caso o goleiro consiga usá-lo bem. Sair com o carrinho não é bom apenas para roubar a bola dos pés do oponente, mas é até utilizado em técnicas para defender bolas chutadas pelos atacantes.

SKILL

A febre dos goleiros artilheiros que se iniciou com o paraguaio Chilavert e, atualmente, está em alta com goleiros goleadores como Rogério Ceni, pode também fazer parte de *FIFA 11*. Confira onde melhorar a performance:

• **FK Acc:** bater bem uma falta é um grande diferencial para o goleiro. Ainda mais se o time em que ele joga não possui um jogador bom o suficiente nas cobranças.

• **Ball Control:** o goleiro deve ter um bom domínio de bola com os pés, peito ou cabeça. Este atributo para jogadores que tiveram problemas com bolas recuadas na fogueira.
• **Power:** aqui, você acerta alguns pontos importantes da habilidade física do jogador. São elas: **Jumping** (capacidade de impulsão nos saltos do goleiro), **Stamina** (resistência para aguentar os 90 minutos de jogo) e **Strenght** (força para manter sua posição na áera).

MOVEMENT

Neste tópico, o jogador ganha atributos que determinam como ele se moverá em campo. No caso do goleiro, arrancada e agilidade são fundamentais para se dar bem contra atacantes habilidosos.

• **Acceleration:** a aceleração determina a velocidade de arrancada. No caso do goleiro, é fundamental que ele saia rapidamente em direção ao atacante adversário, para tentar cortar um possível chute.
. **Agility:** um goleiro ágil é mais rápido do que os atacantes, em lances pelo solo ou no ar.

MENTALITY

Um goleiro precisa ser frio para suportar os momentos mais difíceis da partida.

• **Positioning:** apesar de quem decidir o posicionamento do goleiro ser o próprio jogador, este tópico é importante para manter o goleiro bem posicionado mesmo quando os jogadores de defesa estão passando a bola próximos à área. Além disso, ele determina também o posicionamento do goleiro em lances de bola parada, como cobranças de falta e escanteios.

• **Vision:** um goleiro com visão de jogo é ágil o suficiente para perceber os melhores espaços no campo para lançar seu time ao ataque.

GOALKEEPER

O último tópico é o mais importante para a criação de um goleiro, já que os atributos são focados para ele. Confira quais são:

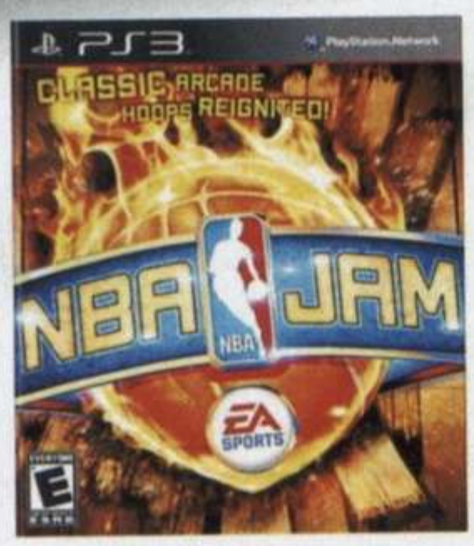
. **GK Diving:** é o alcance dos pulos em direção à bola. Ter boa pontuação aqui significa que o goleiro dará menos rebotes em chutes.
. **GK Handling:** é a habilidade do jogador em lançar a bola com as mãos.
. **GK Kicking:** habilidade do jogador em lançar a bola com os pés.

• **GK 1 on 1:** é a precisão do goleiro para sair de suas metas para tentar cortar chutes em lances de contra-ataques dos adversários. Além disso, esta opção é ótima para oferecer ao goleiro a chance de salvar a equipe mesmo após ele agarrar um pênalti, mas soltar a bola nos pés do batedor.
• **GK Positioning:** similar ao "Positioning", já explicado no tópico Mentality. A diferença é que esta opção é exclusiva para a movimentação do goleiro enquanto está dentro da área.
• **GK Reflexes:** não pense que não é preciso contar com o reflexo da inteligência artificial, pois este tópico garante mais do que o reflexo humano oferece. Este aspecto garante que ele se levante mais rapidamente mesmo quando está ao chão. →

BIG BOY Games
DIVERSÃO DE VERDADE

BIG BOAS

Assassins Creed Brotherhood



NBA JAM
Os bons tempos estão de volta

Gran turismo V
Super Lançamento

Call of Duty : Black Ops
Super Lançamento

Harry Potter 7
Deathly Hollows

Ken's Revenge

The Fight
Lights Out

Need for Speed
Hot Pursuit

Splatterhouse

DB Raging Blast

Sly Collection

MEGA PROMOÇÕES

* preços à vista, no boleto, débito ou dinheiro

InFamous
R$ 92,40*

Dead Rising 2
Collector's Ed.
10x R$ 22,90

Devil May Cry 4
R$ 69,52*

Dead Space
R$ 74,80*

Assassin's Creed
R$ 66,00*

Sonic Ultimate
R$ 78,32*

Resident Evil 5
R$ 87,12*

Dual Shock 3
R$ 139,92*

GoW: Ghost of Sparta
Mega Lançamento

Dissidia F F
R$ 87,12*

Dracula X
R$ 60,72*

Gran Turismo
R$ 87,12*

PES 2011
Lançamento

Cabo HDMI
R$ 35,20*

Av. Dr. Alberto Sarmento, 879, Castelo - Campinas - SP
(19) 3381.2712 / (19) 3381.2777

@bigboy_games Bigboy Campinas

www.bigboygames.com.br

A DIFÍCIL ARTE DE DEFENDER AS METAS

Após criar seu atleta, está na hora de treinar suas habilidades no gol. Para isso, vá até o modo arena. O campo aberto existe desde as versões anteriores de *FIFA* para o

PlayStation 3, mas, agora, é possível escolher o lado em que você quer jogar.

Como a arena apresenta só dois jogadores e tradicionalmente o atleta controlado pelo jogador é o atacante, aperte SELECT e clique em Select Sides. Escolha "Deffending" e prepare-se para o treino.

A série *FIFA* ficou marcada nos últimos anos pela excelência em simular a realidade do futebol e, em "Be a Goalkeeper", não é diferente. A simulação da tarefa de goleiro é tão real que o jogador que nunca teve uma experiência real debaixo das metas em peladas de finais de semana dificilmente vai gostar das primeiras experiências debaixo das traves.

A maior dificuldade de controlar o goleiro é ter a malícia para sair na hora certa em lances em que está sozinho contra o atacante, quando sair da pequena área para cortar um cruzamento e como se posicionar para alcançar bolas mais difíceis nos cantos.

POSICIONANDO O SEU GOLEIRO

A meta possui mais de sete metros de distância entre as duas traves, logo, sua missão é fazer com que este gigante objetivo pareça pequeno para o atacante que vai ao seu alcance. Movimente o seu goleiro por meio da alavanca analógica da esquerda (ou com o direcional digital, dependendo da sua configuração) e tente, ao menos no início, seguir o círculo amarelo que surge geralmente à sua frente. Essa marca circular indica o posicionamento sugerido pelo jogo para você se posicionar, de forma que consiga diminuir o ângulo de visão do atacante e consiga, na medida do possível, chegar à bola em um possível salto.

No início, essa sugestão pode ser seguida com frequência, mas, aos poucos, saia dos limites sugeridos e descubra os pontos mais eficientes para se posicionar.

DICA: posicionar-se bem é até mais importante do que ser ágil para defender as bolas. O jogo conta com um recurso automático de pulos e, caso você esteja bem posicionado, não há sequer a necessidade de apertar os botões para defender. Um bom posicionamento, geralmente, anula a jogada de tal forma que todas as bolas acabam indo ao seu alcance.

Uma tática infalível contra os atacantes que surgem pelas laterais é fechar o ângulo. Goleiros inexperientes, muitas vezes, ficam colados à trave, mas esquecem que há todo o outro lado livre para o atacante chutar. A melhor forma de se posicionar nestes casos é se adiantar (três a quatro passos largos da trave são suficientes) e se posicionar de forma que sobre um pequeno espaço entre seu corpo e a trave mais próxima, mas que limite a visão do lado restante para o atacante.

DICA: uma ótima maneira de conseguir boa defesas contra o jogador controlado pela IA é enganando o atacante. Ao vê-lo seguindo ao seu encontro, experimente avançar dois ou três passos para o lado, deixando o gol aberto por um segundo, mas retorne rapidamente para a posição original. O computador geralmente tenta vencê-lo chutando assim que você largar a posição inicial, mas, com isso, você volta rapidamente e, de quebra, defende o chute precipitado do oponente.

Ajuste com cuidado as características do goleiro para que ele salte com maior eficiência e pegue aqueles chutes impossíveis

PULANDO COMO UM GATO

Após aprender como se posicionar, chegou a hora de dar pulos de gatos e salvar sua equipe com boas defesas. O jogo possui um sistema semiautomático de pulos, então, caso você se esqueça de apertar o botão, este recurso entra automaticamente em atividade.

Obviamente, a defesa semiautomática nem sempre tem sucesso, então, o melhor é ficar atento e ser ágil para apertar o botão. Para defender de forma manual, aperte a alavanca analógica direita para o canto em que deseja pular.

DICA: o sistema de pontuação do jogo conta não somente as suas boas defesas, mas todas elas. Há um truque muito interessante que premia até os jogadores que não desistem de bolas perdidas. Caso o seu zagueiro toque uma bola praticamente perdida, não desista e vá atrás. Tocar o máximo de vezes na bola garante o máximo de nota final quando o jogo termina. Você ganha pontos mesmo se defender uma bola que já saiu.

GRITANDO PARA O TIME

Vida de goleiro não é fácil. Sua tarefa também é orientar os zagueiros e atacantes para ajudá-los em campo. O jogo conta com um sistema de gritos que usa três botões: ✖ pede para tocar, ■ pede para cruzar e ▲ pede para lançar a bola rasteira. A gritaria,

porém, não pode ser feita a qualquer hora, mas somente quando o indicador desses botões surgir sobre o jogador com a bola. A mecânica, nesse caso, lembra bastante a dos quick time events de *God of War*, em que você deve apertar o botão para guiar o seu time.

DICA: enquanto o time está tocando a bola próximo à sua área, você pode ajudá-los pedindo a bola para você tocar ou dar um chute para o alto. O problema é que, por alguma razão inexplicável, o jogo subtrai pontos de sua nota após você tocar na bola. Logo, evite pedir a bola para os defensores, a não ser em casos de extrema urgência.

SAINDO NOS PÉS DO ATACANTE

Segurar ▲ já era usado nos goleiros automáticos das últimas versões e continua ativo ao controlar um goleiro manualmente. A diferença é que esse botão não serve mais apenas para sair do gol, mas também pode ser combinado com outros comandos para dar o bote no adversário com mais facilidade. O jogador é capaz, por exemplo, de sair correndo com ▲, largar o botão e, em seguida, apertar a alavanca analógica para o lado em que o atacante está ou o botão ■.

DICA: se o atacante for muito habilidoso, como Kaká, evite sair como uma "vaca louca", pois ele pode encobri-lo ou até driblá-lo de forma humilhante. Contra esse tipo de atleta, prefira sair do gol, mas não dar o bote até que ele decida o que fazer. Manter uma distância razoável pode facilitar, mas não garante que ele tenha sucesso contra o gol aberto.

CORTANDO CRUZAMENTOS E ESCANTEIOS

Ao se preparar para defender seu gol de um cruzamento ou escanteio, é importante que você perceba quais são os oponentes mais próximos para tentar cruzar o lançamento antes que chegue à cabeça deles. Uma tática é se posicionar à frente deles, mantendo-se preferencialmente em linha paralela ao meio do gol. Quando a bola estiver viajando pela área, segure ▲ e corte o cruzamento.

FORA DAS METAS

CREATE SET PIECE

Uma das grandes novidades nas cobranças de bola parada deste ano é o "Create Set Piece", opção de treinamento que permite ao jogador criar jogadas ensaiadas.

Vá até o modo arena, aperte SELECT e, em seguida, selecione Create Set Piece para acessar um quadrado no campo. Ele significa a qual posição do campo a sua jogada se refere.

Escolha o canto de sua referência e aperte ● para confirmar. Escolha Create New Set Piece. Em seguida, escolha o jogador que você deseja movimentar em campo, segure ▲ e o mova até perceber a rota imaginária em vermelho. Aperte ✖ para confirmá-la até que a rota se torne azul. Em seguida, aperte ● para confirmar a sua nova jogada e salve com ▲. Escolha uma das quatro direções do direcional digital para guardar o atalho da nova tática.

GUIA DOS NOVOS DRIBLES

Os dribles de *FIFA 11* permanecem, em sua maioria, idênticos aos do ano anterior. Apesar disso, há alguns novos movimentos, principalmente para jogadores com mais de quatro estrelas na habilidade de drible.

Caso você não seja um jogador veterano de *FIFA*, cabe algumas explicações sobre o sistema de habilidades. O sistema de drible é dividido em cinco categorias e exigirá a mesma classificação de drible dos jogadores, que pode variar de uma a cinco estrelas. Jogadores com mais estrelas, como Rooney, Ronaldinho e Messi, podem realizar fintas mais complexas (e bonitas), mas jogadores menos habilidosos podem até executar uma versão de drible mais simplificada para alguns comandos. Confira quais são os novos movimentos do jogo:

Obs.: para fazer os movimentos de dribles é necessário segurar L1. Os movimentos são baseados na câmera do modo arena, com a perspectiva em terceira pessoa de seu jogador, em que frente é ↑ e atrás é ↓. Para as câmeras em visão lateral, um toque para frente é realizado com toques para a direita ou a esquerda, dependendo do lado de ataque do time.

★★★★ ESTRELAS

• **Pare e corra:** neste movimento, o jogador paralisa repentinamente a bola e continua a jogada para o lado oposto, desconcertando o zagueirão adversário.

• **Inversão de lado rolando sobre a bola:** neste movimento, o jogador que parte em velocidade para determinado lado passa o pé de apoio sobre a bola até inverter o lado de sua visão. Se o seu jogador estiver correndo para o lado direito, segure a alavanca analógica esquerda para o lado direito e pressione a alavanca analógica direita para o lado esquerdo.

★★★★★ ESTRELAS

• **Embaixadinha completa:** embaixadinha com movimentos de perna, que joga a bola por baixo das próprias canetas. A plástica da jogada depende do atleta que está com →

Esta é a primeira vez em que controlar um goleiro não significa frustração com péssimos comandos

a bola. Os melhores jogadores para executarem esse drible é Messi, Ronaldinho Gaúcho e Robinho. Segure o analógico esquerdo e, em seguida, movimente a alavanca analógica direita em 360° com movimento horário.

• **Roladas rápidas sobre a bola:** este movimento simula um rápido equilíbrio do jogador sobre a bola, a partir de roladas rápidas do pé de apoio sobre a bola, indo para frente ou para trás. Com o jogador parado (solte a alavanca analógica esquerda), segure o analógico da direita para trás.

• **Finta do toque duplo:** neste drible, o jogador escapa da marcação do zagueiro ao tocar a bola contra o próprio pé de apoio, a fim de que a bola escape do ângulo de marcação do oponente. Segure a alavanca analógica direita para frente, aponte para a direita e, rapidamente, aponte o analógico direito para a diagonal superior esquerda.

DRIBLES JÁ PRESENTES EM VERSÕES ANTERIORES

★ ESTRELA

• **Embaixadinha:** a técnica preferida de Milene Domingues custa uma estrela e pode ser feita por qualquer jogador, inclusive o goleiro mais perna de pau da terceira divisão do campeonato inglês. Aperte R1 repetidamente.

★★ ESTRELAS

• **Chaleira:** é bastante eficiente para mudar a direção quando um adversário vem ao seu encontro com tudo. Simplesmente, role a bola rápido para o lado e passe por ele. Segure o direcional para um dos lados, na direção contrária a de aproximação de seu adversário.

• **Finta de corpo:** a intenção da finta de corpo é fazer com que o adversário ache que você vai para um lado quando, na verdade, vai para o outro. Para fazer, dê um toque rápido para esquerda ou direita.

• **Recuar com a bola:** este movimento só pode ser feito parado. O jogador puxa a bola com a sola de sua chuteira. O movimento é útil para tirar a bola do caminho de um marcador ou para virar a bola para seu próprio gol. De frente para o seu objetivo, toque para trás no analógico esquerdo.

• **Pedalada reversa:** simula um toque na bola de chapa cruzando o corpo, mas, no lugar disso, o jogador passa o pé pela bola. O objetivo é enganar o adversário para que seja possível disparar para o lado oposto. É mais eficiente parado e seguido por uma saída. Para fazer, mova o direcional da direita para frente ou da esquerda até frente.

• **Pedalada:** seu jogador passa o pé sobre a bola, formando um arco. Em *FIFA 10*, mudanças sutis na animação permitem que você faça pelo menos três movimentos consecutivos antes de começar a perder velocidade. Mova o direcional da frente até direita ou esquerda.

★★★ ESTRELAS

• **Giro 360°:** é um movimento rotatório que protege a bola de seu adversário e permite abrir espaço para chutar ao gol. Faça a rotação completa em sentido horário ou anti-horário na alavanca analógica.

• **Levantamento:** este drible possui duas utilidades. A primeira serve para levantar a bola e salvá-lo de um carrinho. A outra é levantá-la no melhor estilo futevôlei e emendar um chute de voleio. Para fazer, toque três vezes para frente.

★★★★ ESTRELAS

• **Salto com a bola:** este movimento inventado pelo mexicano Cuauhtémoc Blanco é útil para sair de dois adversários marcando lateralmente, mas somente pode ser feito parado. Aperte rapidamente R1.

• **Mexicana padrão:** conhecido por nossas bandas como carretilha, consiste em levantar a bola por trás de seu atleta e passá-la sobre sua cabeça. Dê um toque para trás e dois para frente, com base no timing.

★★★★★ ESTRELAS

• **Toque de chaleira:** passa o pé sobre a bola para um lado e pisa ao redor dela com o outro pé. O movimento é concluído quando você a toca na direção oposta, mas com seu pé de trás, como uma chaleira. Segure direita e dê um toque para ↖ ou ↑, mas só funciona quando o jogador parar de correr.

• **Falsa chaleira:** o novo Falsa Chaleira é cheio de firulas. Você começa rolando a bola para um lado, rapidamente passa o pé sobre ela e a pega como peito do outro pé, o mesmo com que deu o primeiro toque. Segure para a direita no analógico direito e esquerda no analógico esquerdo ou vice-versa.

• **Elástico:** este dispensa apresentações, afinal, Ronaldinho cansou de apresentá-lo nos gramados europeus. Movimente a alavanca analógica assim: →,↓,←.

• **Toque de primeira:** plasticamente perfeito, consiste em, de costas para o gol, receber um passe no calcanhar e, ao receber a bola, rapidamente tocá-la para cima e girar para mandar um certeiro chute de voleio. De costas, segure R1 assim que tocar na bola; o tempo de resposta deve ser perfeito.

• **Hocus Pocus:** é difícil executar durante a partida, mas não há movimento que deixe

um defensor tão desnorteado quanto este. Seu atleta puxa a bola ao redor de sua perna de apoio e a chicoteia em um ângulo de 45° pela frente de seu corpo. Mova a alavanca analógica pelos eixos ↓, ←, ↓, →.

• **Falsa sainha:** seu atleta ginga uma perna atrás da outra como se fosse chutar de sainha. Vá rapidamente na direção oposta, aproveitando a vantagem sobre seu marcador. Se for realmente rápido, pode completar com uma chaleira de trivela. Pressione o botão de passe e, enquanto a barra de estiver carregando, e segure para trás no analógico esquerdo.

• **Virada cavada:** simples de fazer, é a melhor opção para mandar uma bola com efeito ao redor de um marcador que esteja fechando seu jogador. Aperte ↙, ↙ com o atleta parado.

• **Chapéu:** seu atleta levanta a bola e a equilibra alguns segundos, então a lançará sobre a própria cabeça. Somente parado, mova para ↑,↑,↓.

• **Elástico triplo:** uma variação do elástico, este finge um movimento para fora antes de cortar a bola de volta da direita para a esquerda. A bola vai um pouco mais longe do que em um elástico comum, o que permitirá que você volte rapidamente a correr. Movimente a alavanca analógica nos eixos ↓, →,↓, ← .

• **Vire e gire:** este movimento combina bem com outros dribles, especialmente com a pedalada e a pedalada reversa. Use-o com um adversário em suas costas ou mesmo de frente para ele. Dê um toque para frente, toque para a esquerda (↑, pausa rápida, ←) ou toque para frente, toque para direita (↑, pausa rápida, →). ■

HOT G

Wii

NINTENDO DS.

XBOX 360

PS3

PSP PlayStation Portable

PS2 Playstation 2

PROMOÇÃO DIA DAS CRIANÇAS !!!

TUDO EM ATÉ **6X**

MasterCard VISA

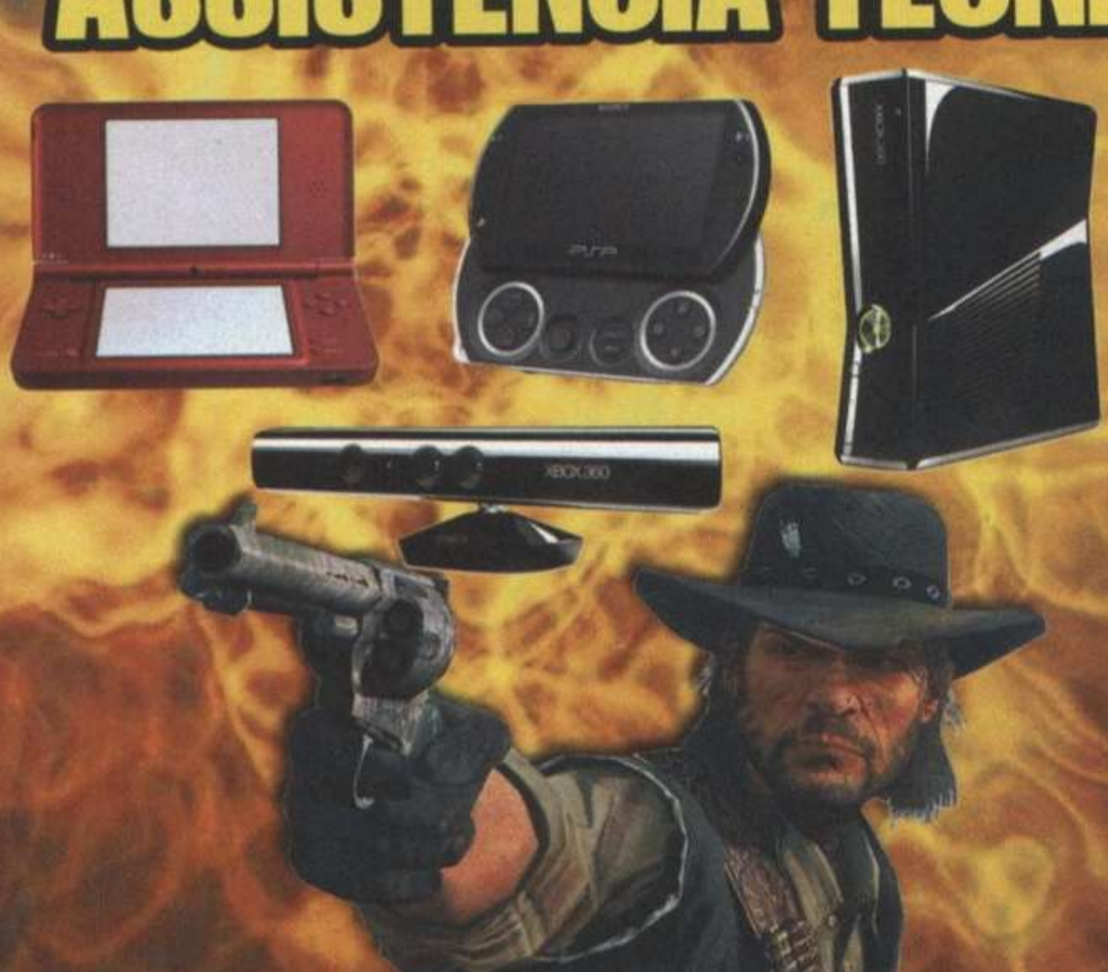
www.hotgamez.com.br

orkut msn

hot_gamez@hotmail.com

COMPRE NO SITE EM ATÉ 12x

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA!



ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL.

SEDEX

MANDOU, CHEGOU.

ENDEREÇOS

Rua. Santa Efigênia - N° 211 - 2° Andar - Loja 25 - Tel. (11) 4112-3706 - Centro

Rua. Santa Efigênia - N° 276 - Loja 20B - Tel. (11) 3337-5339 - Centro

Rua. Santa Efigênia - N° 264 - Loja 13A - Tel. (11) 3337-5226 - Centro

Av. Itaberaba - N° 3.009 - Tel. (11) 3924-6377 - Freguesia do Ó

UOL JOGOS
ALÉM DE MAIS LEGAL,
JOGAR ONLINE
NO UOL JOGOS
É MAIS ECONÔMICO.
SEUS AMIGOS NÃO FICAM O DIA
TODO COMENDO NA SUA CASA.

BORGHIERH/LOWE
UMA VANTAGEM LEVA À OUTRA.
SEJA UM ASSINANTE UOL.
0800 703 1000
www.uol.com.br/assine
UOL
O MELHOR CONTEÚDO

Castlevania busca inspiração em God of War para renascer de cara "nova"

POR HUMBERTO MARTINEZ | DETONADO POR SOMBRA

FICHA TÉCNICA

- **Produtora:** Mercurysteam
- **Distribuidora:** Konami
- **Gênero:** ação
- **Jogadores:** 1
- **Resolução:** 420p, 720p 1080i, 1080p
- **Online:** não

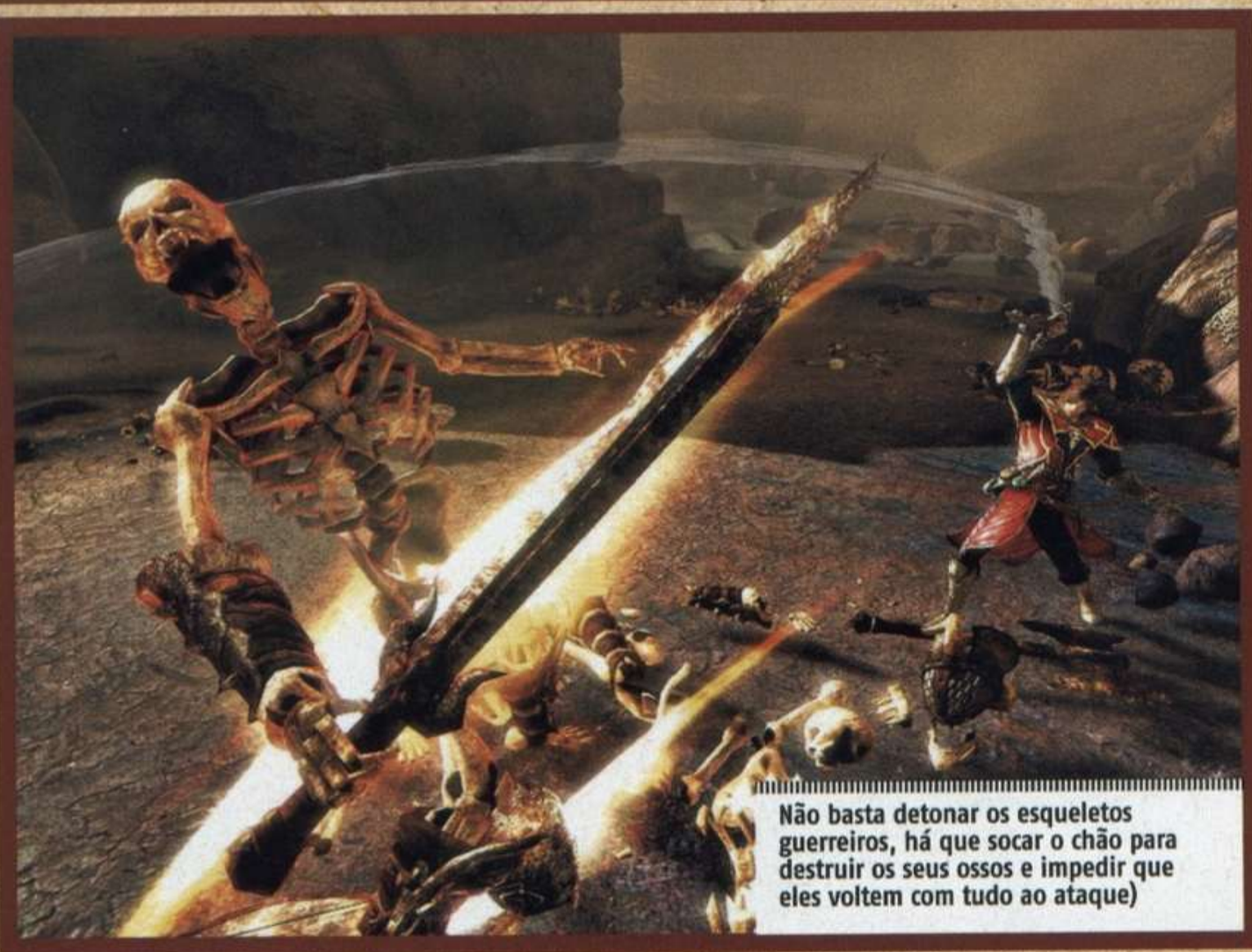
Do que é feito um episódio digno da marca *Castlevania*? Essa pergunta torna-se pertinente quando os fãs da série dão de frente com *Lords of Shadow*, o mais novo episódio da franquia, e exclamam: isso não é *Castlevania*. Será?

Não é a primeira vez que a série experimenta sair da jogabilidade 2D para a 3D, e troca a segurança da progressão lateral pelas armadilhas da exploração razoavelmente livre. Mas esta é a primeira vez que a troca dá certo, as demais tentativas são lembradas com piadas entre os jogadores. Mas o preço para o sucesso foi copiar elementos em excesso de jogos de ação que deram certo e investir pouco nos elementos característico do universo povoado por vampiros e Belmonts. Mas, até que ponto isso é errado? *Lords of Shadow* não faz parte da cronologia central da série, mas é sim um recomeço, uma nova história com elementos conhecidos. Então talvez o certo seria mesmo reformular ideias. Mas a Konami , a Kojima Productions e a Mercurysteam pecaram em olhar demais para outros universos na tentativa de recriar o seu próprio.

Para começar, *Lords of Shadow* é um *God of War* com vampiros. Gabriel Belmont, o novo herói, pode não parecer Kratos, mas bate como o espartano. Sua cruz, a Vampire Killer, embute uma corrente que se estica para acertar inimigos à distância e formar combos que só não podem ser acusados de idênticos aos de *God of War* por não serem tão eficientes. Há uma enorme lista de golpes belíssimos e cheios de impacto coreográfico, mas eles são difíceis de lembrar e, para um jogo que tenta tornar *Castlevania* mais acessível a todos, são difíceis de executar. Parece uma vã tentativa de não seguir pelos caminhos de *Dante's Inferno*, que copiou a jogabilidade de *God of War* em tudo que pôde, e disfarçar de leve. Gabriel tenta até imitar a violência de Kratos na finalização de monstros, mas as cenas sempre passam a impressão de que vão revelar algo chocante e acabam por não mostrando nada demais.

Até as habilidades especiais que Gabriel adquire são descaradamente copiadas, com destaque para um pulo duplo que revela asas e uma corrida especial que deixa uma trilha no chão. Kratos, agora entediado e sem jogos para conduzir, pode se divertir processando Gabriel por uso indevido de suas habilidades. No que é realmente seu e deveria ser digno de maior atenção, a Konami não dedicou tanta atenção. É o caso das armas secundárias, das quais apenas as adagas de arremesso e os vidros de água benta são usados, timidamente, e sem grande impacto. Por que não permitir o uso de machado, relógios que param o tempo em enigmas e outras marcas registradas de *Castlevania*? Há até uma tímida tentativa de recriar os familiares, seres mágicos de muita utilidade em *Symphony of the Night*, mas em *Lords of Shadow* só há uma criatura auxiliar e, que novidade, ela não é lá muito criativa e, além de funcionar como uma evocação de *Final Fantasy*, parece muito com um ser de *FFX*.

Por falar em criaturas, há três titãs no game, seres gigantescos que atuam como chefes que provarão o valor de Gabriel em sua jornada. O visual e função destas criaturas só seriam mais idênticos aos seres de *Shadow of the Colossus* se fossem criados por Fumito Ueda. Desde a ideia de escalá-los como uma fase enigma ambulante até a forma de matá-los. Entenda que estamos discutindo a falta de criatividade



Não basta detonar os esqueletos guerreiros, há que socar o chão para destruir os seus ossos e impedir que eles voltem com tudo ao ataque)

na alma de *Lords of Shadow* e a ausência de elementos de sua própria mitologia, já que as técnicas de combate, cenários, habilidades e chefes são belíssimos e dignos de comparação com os mais poderosos jogos atuais.

HISTÓRIA? PFFF!!!

O que não merece elogio algum e que pode ser considerado o calcanhar de Aquiles deste episódio é a sua história, tanta em sua espinha dorsal quanto nas pequenas doses de informação que deveriam nos ajudam a compreender melhor este universo, mas apenas irritam com histórias bobas de guerreiros que tiveram algum tempo de escrever suas memórias antes de serem mortos.

A trama central é fraca, ausente e incompleta ao ponto de revelar eventos que deveriam ser grandiosos e acontecem sem explicações; sem falar que permite ao jogar adivinhar acontecimentos e, o piot, sentir o desapontamento desligá-lo da ficção ao fazer com que o jogador questione seus fatos. É certo que as tramas de *Castlevania* nunca foram absurdamente profunda e complexas, mas nunca foram chatas ao ponto de dependerem de um narrador que lê extensas e mal escritas apresentações de cada estágio, testando a nossa paciência a cada fase. E, com toda a publicidade da participação da Kojima Productions e de Hideo, um gênio que criou algumas das melhores tramas dos videogames, esperávamos por muito mais. Porém, infelizmente, o único toque de Hideo Kojima que você vai sentir neste game é em alguns easter eggs e, principalmente, nas cenas que ocorrem depois dos créditos finais.

É UMA DEAGRAÇA ENTÃO?

Nada disso, pode acreditar. *Lords of Shadow* chegou ao PlayStation 3 com diversas missões ingratas: fazer juz ao renascimento de uma das séries mais famosas dos videogames, ser digno do hype criado pela parceria com a Kojima Productions e ainda competir com o o deus dos jogos de ação: *God of War*. Por toda esta expectativa criada pela própria campanha publicitária da Konami é que esta análise é tão dura. Afinal, não é um jogo qualquer, é *Castlevania* e desta marca só podemos exigir o melhor.

Se o nome do game fosse outro e a situação diferente, *Lords of Shadow* seria digno de uma enorme lista de elogios. Em primeiro lugar, por seu nível monstruoso de desafios. O jogo é muito maior do que os seus concorrentes e exige cerca de 20 horas suadas para concluir os seus desafios. E não é só na vasta quantidade de cenários para visitar que reside a duração da jornada, mas também no tempo que é preciso para encarar os impiedosos inimigos. Desde os "pequenos" lobisomens até trolls, os inimigos de fase são capazes de derrotá-lo tão facilmente quanto os chefes. E esmagar botões não funciona aqui: há que fazer uso da defesa, contra-ataques, agarrões, encher a barra de focus, alternar o uso de forças da luz e da sombra, e o que mais tiver à disposição.

A dificuldade cruel do jogo não está só nos campos de batalha, já que *Lords of Shadow* oferece muitos enigmas que não se repetem e conseguirão surpreendê-lo, desafiar a sua mente. Em nome da atual vontade de tornar os jogos acessíveis, há até pergaminhos que revelam as soluções dos enigmas de mão beijada, mas isso acarreta em perder preciosos e raros pontos necessários para comprar combos e poderosas habilidades.

O desafio é tão penoso que, para completar 100% de cada fase, é necessário terminá-lo no nível Hard, encontrar todos os seus itens escondidos (são cerca de 100 itens e falo sério, eles estão muito bem escondidos) e ainda revisitar a fase para terminá-la seguindo determinadas condições cheias de pegadinhas, os trials. Isso tudo para fazer 100%... que não é satisfatório. É preciso vencer cada uma das fases no nível secreto de maior dificuldade para conseguir 110% de desempenho. Ai sim parece um *Castlevania* de verdade. ➜

AVALIAÇÕES

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

NOTA **8,0**

Roteiro

- - CAPÍTULO 1 - -

BESIEGED VILLAGE

A primeira missão é um tutorial e basta seguir os comandos que aparecem na sua tela para conhecer as habilidades de Gabriel. Recupere sua energia na fonte e compre um novo combo. Quando aparecer o lobisomem gigante, acerte combos e use L2 para se defender. Assim que ele subir na rocha e começar a uivar, segure R2 para executá-lo.

→ Trial: complete a fase com os três aldeões vivos. Proteja-os dos lobisomens.

HUNTING PATCH

Cavalgando um alasão mágico (ui), aperte ■ para acertar um inimigo e ▲ para atingir os dois. Quando uma montaria inimiga piscar em branco, aperte R2 para finalizá-los. Quando cair a primeira vez, volte contra a tela e pegue a primeira **Life Gem** (a partir de agora, vamos indicá-la pela siga LG). O resto do caminho é mamata.

→ Trial: termine a fase sem recuperar energia (seja na fonte, com LF ou por magia de luz).

THE DEAD BOG

No começo da fase, examine o corpo e pegue a **LG#2**. Passe pelo acampamento dos Goblins. Você pode pegar as bombas que eles lançam e jogar de volta. Cuidado com os pântanos, o verde claro é gás venenoso e as bolhas indicam inimigos que vão puxá-lo para baixo (caso você não aperte o botão no momento certo, siga pela trilha escura e tudo ficará bem).

Na bifurcação, siga pela esquerda e vá para a direita para pegar a **LG#3** no meio do pântano. Continue para a direita, siga na direção da tela. Vire à direita e entre na passagem secreta para pegar a **LG#4**. Volte e siga para o lado oposto, pegue duas bombas com os Goblins e jogue-as na árvore.

Atrás do templo, você enfrentará um Troll. Role para desviar dos golpes e pule quando ele bater no chão. Contra-ataque e suba nele assim que ele começar a brilhar. O prêmio pela vitória é o **Weapon Upgrade** da fase (chamaremos pela sigla WU daqui para frente). Prossiga e, na área dos pilares, quando chegar ao segundo, pegue a **LG#5** e siga até o outro lado do penhasco.

→ Trial: extermine 60 Goblins antes de terminar a fase. Enquanto você não derrubar a árvore, os Goblins não vão parar de aparecer.

PAN'S TEMPLE

Fique atento no caminho para examinar círculos pelo caminho e revelar pedaços de uma senha. São cinco e não estão muito ocultos. Após o segundo, há um cadáver e, à direita dele, está o terceiro símbolo, oculto. A trilha para encontrar a **LG#6** está ao lado.

No final do caminho, execute a sequência das runas que você achou. No enigma do pêndulo, a melhor solução é: mova o maior e o menor disco duas vezes cada, em sentido horário (Clockwise, R2); mova o disco do meio uma vez, também no sentido horário (R2).

→ Trial: complete o enigma do pêndulo em apenas cinco movimentos. Basta seguir as nossas dicas acima.

Vampiros são fracos contra água-benta... e não se esqueça de abrir cortinas para iluminar os cenários

OBLIVION LAKE

Siga até estátua e pegue a **LG #7**. Contra o titã de gelo, role no chão para desviar do ataque e corra para perto. Pule para evitar o primeiro soco no chão e, quando ele der o segundo, repita e aperte R2 para agarrar o ponto brilhante no braço dele. Siga pendurado pela trilha no braço e segure R2 para não ser arremessado quando ele começar a se sacudir. Quando for mover-se lateralmente, aponte o direcional e aperte ✖ para se mover muito mais rápido.

Ao chegar ao primeiro círculo azul, ataque com tudo para destruí-lo e subir no braço. Espere um segundo e role (L2) para o lado para fugir do tapa; use o chicote para agarrar a mão em seguida e seguir para o peito do bicho.

Os próximos passos são as costas e a parte de trás da cabeça do titã, basta ficar atento ao caminho, segurar nos momentos certos para não cair e usar o pulo lateral sempre que o titã tentar agarrá-lo.

→ Trial: vença o titã em menos de 1m 20s. Não é possível fazer isso até habilitar o Dark Crystal.

Quando consegui-lo, use sua evocação para enfraquecer o titã logo no começo e você só terá que dar um ataque em cada círculo.

- - CAPÍTULO 2 - -

ENCHANTED FOREST

Desça a cachoeira usando o chicote e aprenda a usar a magia de luz com L1. No pátio, siga à direita, passe ao lado das cachoeiras e pegue a **Magic Gem** no lago (a partir de agora, vamos chamá-la pela sigla MG).

Derrube a árvore e escale a parede até chegar ao círculo. Destrua a parede e, do outro lado, aprende a técnica Focus. Use as bombas dos Goblins para derrubar o portão. Adiante, escale a torre e pule para o lado direito. Use o chicote e pule para dentro da caverna.

→ **Trial:** destrua 30 Goblins com suas próprias granadas antes de completar a fase. O desafio é uma pegadinha: na área onde você usa as granadas dos Goblins para destruir o portão, agarre-os e aperte → e um botão qualquer para usar um agarrão diferente, no qual Gabriel vai colocar uma granada na caça dos Goblins.

UNDERGROUND CAVES

Desça até a caverna e enfrente a primeira aranha gigante. Use combos curtos e esquive. Escale as paredes do outro lado até chegar a uma nova caverna, com uma nova aranha. Siga à direita e passe com cuidado pelas teias que formam uma ponte. Você chegará a um pilar que não tem como ser quebrado agora.

Ao chegar à porta brilhante, pegue alguns Goblins e jogue bombas. Entre e pegue a primeira chave. Volte e siga para a esquerda. No final do caminho, vire à direita e pegue a segunda chave no corpo que está no alto. Volte à porta e coloque-as no lugar. Entre no templo e faça o upgrade Spiked Chain na sua cruz. Volte ao pilar que você não pôde destruir, lace-o e faça os movimentos indicados para serrá-lo e encontrar a **MG#2**.

→ **Trial:** destrua dez inimigos enquanto estiver envenenado pela aranha. Deixe a primeira envenená-lo, então mate-a. Quando encontrar a segunda, deixe-a envenená-lo e mate todos os lobisomens e ela própria.

LABYRINTH ENTRANCE

Dome a montaria dos Goblins e use-o para destruir a porta. Escale as torres, siga pelas madeiras até o final e encontre um corpo. Pule para a direita para encontrar uma porta oculta e o **MG#3**. Gire a roldana, siga em frente e passe pelo novo corredor. O resto da fase não reserva grandes segredos.

→ **Trial:** destrua cinco montarias de Goblins. Ao domar a primeira, não destrua o portão, mate-a em vez disso (R2 + L2). Enquanto não destruir o portão, o inimigo vai reaparecer inúmeras vezes.

WATERFALLS OF AGHARTA

Enfraqueça e dome a aranha. Acerte a teia na árvore do outro lado do penhasco e puxe. Mate a aranha para achar a **MG#4**. Dê a volta na caverna e suba. Use a corrente para descer do outro lado. Pule o abismo e →

Há dois tipos de agarrões contra todos inimigos, sendo que um basta apertar qualquer botão e outro no qual deve-se segurar o direcional e apertar o botão

enfrente um Troll gigante. A tática é a de sempre: combos rápidos e esquivas. Quando ele piscar, pule e monte. Destrua a pedra e pule para o outro lado. Existem duas cavernas neste lugar, escolha a da direita e entre na cachoeira para achar a **MG#5**.

Volte, siga pela caverna da esquerda. Acabe com a aranha, monte e use a teia para criar uma ponte. Serre a coluna para pegar o medalhão da sombra. Ative a magia da sombra (R1) e examine o selo do portão. Escale o paredão.

→ **Trial:** destrua 20 pequenos Trolls quando estiver montando em um Troll grande. Basta não destruir a pedra e continuar matando.

AGHARTA

Pule para o lado direito, continue pelo labirinto, não tem um caminho errado. Ao chegar à arena, elimine o lobo gigante, monte nele e pule o buraco. Do lado esquerdo, antes da escada, há uma **Shadow Gem** (vamos chamá-la de SG). Ignore a estátua, você só conseguirá destruí-la após terminar esta missão. Dê mais um pulo do lado esquerdo.

Antes de "domar" o Troll, siga para o fundo, vire à direita e pegue uma **LG#8**. Volte, dome o Troll, desça e destrua o portão. Na próxima arena, dome um lobo, pule o primeiro buraco e acabe com o monstro. Vire à direita, junto às tábuas, e pegue a **SG#2**. Volte, pegue outro lobo e faça os três pulos. Suba na torre no final.

→ **Trial:** termine a fase sem usar magia das sombras nenhuma vez.

DARK DUNGEON

Quando chegar ao local da primeira foto abaixo, pendure-se na parede e siga para a esquerda. Quando estiver descendo, antes de cair no chão, aperte ■ e pule para o outro lado. Use a corrente mais duas vezes e ache o **MG#6**. É preciso duas runas para seguir em frente. Siga pelo túnel à esquerda em busca da chave.

Em frente, quando os diabinhos aparecerem, vire à direita e pegue a **SG#3**. Volte e use a primeira chave. Siga pelo caminho que se formou, vire à direita e acerte a aranha. Monte nela, acerte a grade e puxe-a. Destrua a aranha, entre e pegue a segunda chave. Volte, coloque a chave no lugar e suba a montanha; no salto, ande para o lado esquerdo e pule para a esquerda. Pegue a **SG#4**. Continue subindo.

Havia polêmica sobre umacerta vampira com dotes reveladores, mas eles acabaram não sendo oferecidos como esperávamos

→ **Trial:** termine a fase sem agarrar os diabinhos (você pode agarrar, mas não concluir o comando).

SANCTUARY ENTRANCE

Siga para a parte de baixo da tela, vire à esquerda e suba a escada. Depois de acertar todos, vire à esquerda e pegue a primeira parte do fragmento. Siga à direita e use o gancho para subir. Ande para baixo e pegue a **MG#7**. Continue por cima das vigas e pule na arena. Pegue o segundo fragmento e escale a parede vermelha. No alto, pegue o **SG#5**. Escale com a corrente e pule para a parede do outro lado.

Elimine os três inimigos e pegue o terceiro fragmento. Recupere a energia, desça e pegue o último para formar o Dark Crystal. Acabe com o Troll, suba nele e destrua a estátua. Coloque o cristal dentro da estátua do lado da Claudia, retire o cristal e siga pela porta que se abriu. Coloque o cristal na estátua do lado esquerdo, alinhe e siga a Claudia.

→ **Trial:** absorva 20 Orbs de uma só vez. Na luta contra os lobisomens, capriche na defesa com contra-ataque para encher rapidamente sua barra de focus. Absorva os Orbs só quando a tela tiver mais de 20 deles.

SANCTUARY OF TITANS

Antes de partir para a batalha, procure do lado direito a **SG #6**. Contra a titã, fique longe, espere que ela lance uma rocha na sua direção e, no momento em que vir a pedra brilhar, aperte R2 e gire o analógico esquerdo no sentido anti-horário para jogá-la de volta.

Suba pela perna direita do monstro, pule para a esquerda, desça e acerte a primeira marca. Repita o procedimento e suba pelo braço direito do gigante. Acerte a nova marca e desça antes que o titã pegue Gabriel.

Suba pelo braço do lado direito, acerte o ponto e suba rapidamente. Pule na pedra que está voando ao lado, pule na cabeça e acerte o ponto. Quando Claudia jogar a pedra, aperte o botão no momento certo.

→ **Trial:** vença a batalha em menos de dois minutos. Logo no começo, evoque o poder da Dark Crystal para enfraquecer o titã. Daí para frente, é só repetir as dicas da batalha normal.

THE BLACK KNIGHT

Esta batalha é chatinha, mas não é muito difícil. Na primeira parte, acerte golpes curtos e role para as laterais para escapar dos ataques. Toda vez que ele começar a brilhar, suba e acerte-o com o botão indicado. Agora seu inimigo acerta o chão e joga uma gosma negra. Acerte golpes rápidos no chefe e role para fugir dela, aperte o botão rapidamente se for pego. Quando terminar com ele, suba e arranque a máscara da armadura.

→ **Trial:** vença sem usar magia da luz (L1).

- - CAPÍTULO 3 - -

THE THREE TOWERS

Agora que você tem a poderosa luva, comece empurrando a estátua. Segure L2 e aperte ■. Use o mesmo golpe, só que com o Shadow Power ativado. Empurre a estátua até o fundo e atravesse para o outro lado do abismo. Assim que passar pelos portões do templo, pegue a **SG#7**.

Vire à esquerda, use a corrente para derrubar uma parede, escale-a e, do outro lado do penhasco, pega a **MG#8**. Siga para a esquerda, monte no monstro, vire à direita e escale as plantas. No alto, vire à direita e pegue a **SG#8**. Escale até o alto da torre, pegue a primeira runa e desça. Agora ative o quebra-cabeça, com a magia da luz, ative o símbolo da esquerda e com a da sombra, os outros dois. A estátua vai se mexer.

Use o gancho três vezes. Do outro lado, vire à esquerda e coloque o mastro no local indicado. Escale a nova torre e, no alto, pegue a segunda runa e, um pouco mais abaixo, a **LG#9**.
Ao descer essa mesma torre, do outro lado, entre no buraco na parede e pegue a **SG#9**. Continue para a direita e suba na última torre para pegar a fada que falta. Desça até o primeiro andar e coloque-as na porta.

→ **Trial:** elimine 15 inimigos enquanto eles estiverem atordoados por fadas. Deixe para fazer isso quando o seu estoque de fadas for grande o suficiente.

THE DARK LORD OF THE LYCANS

A primeira forma do inimigo é simples. Basta acertar golpes e sair rolando para as laterais. Evite ficar na mesma linha reta que ele, já que são nessas oportunidades que ele tenta acertar golpes com o martelo dele.

Contra a segunda forma, a tática ainda funciona, mas é necessário ficar esperto toda vez que o monstro acerta o chão; pule para não ser atingido. Quando o lorde das trevas evocar várias pedras, apenas destrua todas e faça a sequência de golpes final para ganhar o equipamento Cyclone Boots.

→ **Trial:** vença sem usar sua magia da luz. Capriche nas esquivas, defesas e contra-ataques.

- - CAPÍTULO 4 - -

MOUNTAINS FORTRESS

Ao chegar à porta, use o poder da sombra para destruí-lo (ativer o poder, segure L2 para Gabriel brilhar e aponte para frente com o →

Ative a magia da luz para recuperar energia enquanto aplica combos nos monstros. Agora, para causar dano agressivo, ative a magia da sombra

analógico esquerdo). Na bifurcação, siga para a direita e pegue a **LG#10**.

Na ponte quebrada, dê dois toques para frente no analógico esquerdo e pule. Olhe o muro da direita, ative a magia da sombra e destrua-o para encontrar a **SG#10**. Volte e siga para a esquerda, pendure-se e, em vez de seguir à esquerda, suba para um próximo ponto para pegar a **MG#9**.

No combate com o Troll gigante, acerte

as mãos dele até que uma delas comece a brilhar. Agarre-a e acerte os botões. Repita até acertar o segundo olho. Continue os golpes nas mãos e fique no meio do cenário para agarrar a cabeça e forçar contra a ponta.

No corredor, use o supersoco para destruir a estátua e chegar à **MG#10**. Volte e comece a escalada da torre. O chupa-cabra rouba os seus poderes, siga-o para o lado esquerdo, pegue os poderes de volta, suba a escadaria e destrua o portão com a "supercorrida".

→ **Trial:** vença o ogro sem ser acertado por ele nenhuma vez. Isso inclui a parte onde só o braço dele aparece. Contra o braço, fique o mais longe possível e abuse do golpe aéreo Guillotine Upgrade. Contra o ogro, fortaleça-se com a magia das sombra, fique perto da barriga dele para fugir do ataque com as duas mãos e esquive para os lados para fugir dos ataques simples. Recupere sua magia e continue sua jornada até o final desta fase..

THE CROW WITCH

Assim que começa a missão, suba as escadas e pegue o **MG#11** atrás do corvo. Ao sair do templo, caia do lado direito e pule para a área mais baixa. Use a corrente e pule dentro da caverna para pegar a **SG#11** Destrua os inimigos com espadas e suba pelas escadas. Destrua mais três inimigos e escale com a corrente. Na sacada, pegue a **LG#11**. Quando Crow Witch atirar os ovos na sua direção, aperte R2 e gire o analógico esquerdo no sentido anti-horário. Suba no corvo e aperte o botão que aparece na tela seguidas vezes. Repita o procedimento até vencer.

→ **Trial:** venço o chefão sem matar mais do que duas de suas crias. Para isso, seja rápido, pegue e arremesse de volta todos os ovos que ele jogar. Fique no centro da tela e fique atento para apertar o botão de agarrão no exato momento em que os ovos brilharem perto de Gabriel.

- - CAPÍTULO 5 - -

VEROS WOODS

Logo no começo, elimine dois inimigos e destrua a parede do lado direito para pegar a **LG#12**. Um chupa-cabra retira seus poderes, siga em frente, elimine todos e destrua o portão. Siga para a direita, suba na estrutura e pegue seus poderes de volta (é preciso usar uma fada para distraí-lo). Vire à esquerda, volte tudo e espere o lugar onde a floresta se divide em três caminhos. Escolha o da esquerda e destrua o muro para pegar o **LG#13**. Volte ao trecho das três divisões e pegue o caminho da direita para quebrar o muro e pegar a **SG#12**. Volte, pegue o caminho do meio, vire à direita e siga até o final da trilha.

→ **Trial:** recupere seus pertences com o chupa-cabra em menos de 2m 47s. Este tempo dá e sobra para o trabalho.

WYGOL VILLAGE

Use o gancho na estátua para fechar o buraco no chão e impedir a saida de criaturas inconvenientes. Empurre a segunda estátua e depois quebre a parede da cabana do lado esquerdo. Empurre a terceira estátua e pegue a **SG#13** em cima do monte de entulho. Passe pelo portão. Entre no templo, pegue a estaca e rode a roldana para abrir a porta e encerrar mais uma fase. →

SONY
make.believe

VIVA EM SEU MUNDO. JOGUE NO NOSSO.

LOJA OFICIAL PLAYSTATION SONY BRASIL - LOJA

SEJA OFICIAL.
A Sony traz oficialmente para o Brasil uma série de Games que vai agitar o seu mundo. Procure um revendedor oficial com a garantia PlayStation Sony Brasil.

PlayStation

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

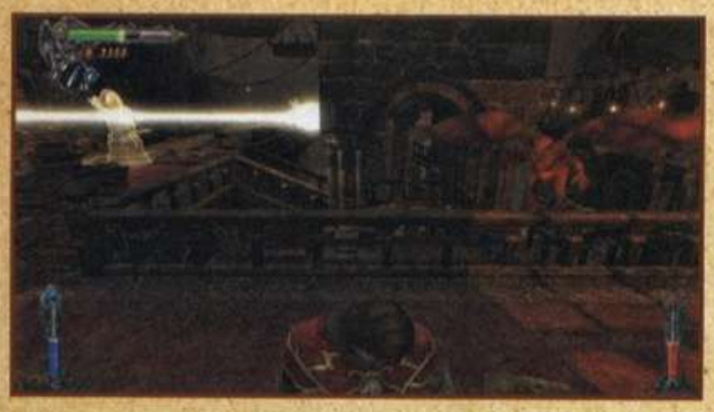
Distribuído por © 2010 Sony Brasil Ltda. Todos os direitos reservados. Fica proibida a reprodução total ou parcial sem permissão por escrito. Imagens meramente ilustrativas. Sony "make.believe" e PlayStation são marcas comerciais registradas da Sony Corporation. Todas as outras marcas comerciais são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

Esmagar botões funciona em God of War, mas não aqui. Aprenda a usar o contra-ataque ou vai sofrer. Aperte defesa no momento do impacto

→ Trial: seja mais rápido do que Zobek e não deixe ele matar nenhum inimigo.

ABEY CATACOMBS

Pegue a madeira e coloque na roldana. Abra o portão e peça ajuda ao seu parceiro. Siga para a próxima sala e empurre a estátua para abrir o portão. Pegue a madeira, coloque na roldana do lado direito e segure o teto para o seu parceiro chegar (seja preciso com os botões). Pegue a primeira chave. Volte e coloque a madeira na roldana do lado esquerdo, depois que abrir a porta, leve a madeira e use na próxima roldana. Gire e chame seu amigo. Suba na plataforma e, do outro lado, siga até o final para pegar a **LG #14**. Pegue a segunda chave, volte para a sala central e abra tudo. Na nova área, rode até o fogo ficar atrás da madeira, passe pelo portal e pegue a **MG#12**. Volte ao pátio, gire e aponte para a porta da direita, entre no portal e termine a missão.



→ Trial: seja rápido e não deixe Zobek passar apuros em combate nenhuma vez.

ABEY LIBRARY

Logo no começo da missão, siga até o final do primeiro corredor e pegue a **MG#13**. Na sala com o feixe de luz, bata na estátua para fazer a luz chegar à porta. Na segunda, siga o feixe inicial até o final, vire à esquerda e pegue a **MG#14**. Acerte a estátua do lado direito, depois a do lado esquerdo para abrir a segunda porta. Na sala do terceiro espelho, ande até o centro, destrua os livros e pegue a **SG #14**. Agora é só posicionar um monte de espelhos na direção certa – de frente para o próximo espelho – e seguir pela porta.

→ Trial: resolva o enigma dos espelhos em menos de 2m 30s. É preciso praticar algumas vezes e montar cada vez mais rápido a sequência de espelhos e suas direções.

ABEY TOWER

Siga à direita e passe pela parede quebrada. Vire à direita e pegue a **LG#15**. Abaixe a ponte e comece a longa escalada até o topo. Quando for preciso pular de uma parede para a outra, vire à esquerda e desça na pequena saliência para achar a **LG#16**. Continue a escalada.

→ Trial: destrua cem objetos. Logo no início, quebre alguns itens à esquerda e diversos na rota da direita. Você deve chegar à ponte com 65 itens destruídos. Use água benta contra os diabos, abra o portão rapidamente e destrua o restante adiante.

BRAUNER

Depois de uma longa batalha contra inimigos pequenos, enfrente o tenente Brauner. O inimigo é fácil, mas a batalha é longa. Acerte e gire ao redor dele atacando sempre. Espere ele jogar o facão e use R2 para mandá-lo de volta. Use também o golpe da guilhotina (segure ■). Quando ele brilhar, finalize.

→ Trial: agarre e jogue a arma de Brauner quatro vezes contra ele. Basta enrolar a luta até conseguir a proeza.

CASTLE SEWERS

Siga para a direita, ignore o portão e pegue a **SG#15**. Volte, acione o interruptor no andar de cima e corra para passar pela segunda cascata de esgoto. Acabe com os três esqueletos (aperte L2 + ▲ para destruir os restos dos esqueletos). Gire a roda. Volte à tela inicial e passe pelo portão antes ignorado. Dê um soco no botão do lado esquerdo, corra e passe antes que os espinhos apareçam. Ative o poder da sombra e jogue uma adaga no botão para abrir o portão novamente. Escale a torre.

→ Trial: destrua três esqueletos sem quebrar os seus escudos. O truque é ativar a magia das sombras, segurar L2 e apontar com o analógico esquerdo para investir com ombrada.

- - CAPÍTULO 6 - -

CASTLE COURTYARD

Continue a escalada que você começou no capítulo anterior. No alto, destrua os inimigos, vire à direita, destrua a porta à esquerda e pegue a **LG#17**. Volte, escale a parede e rode o aparelho para descer no duto. Destrua todas as caveiras, gire o aparelho e passe da grade.

→ Trial: destrua três esqueletos enquanto estiver montado em um Warg. Há uma área fechada onde eles aparecem. Sem segredos.

MAZE GARDENS

Na primeira bifurcação, vire à direita e use a corrente para destruir a estátua e pegar a **LG#18**. Volte e vire para o lado esquerdo, destrua a parede e pegue a **MG#15**.

Siga para a direita, na parte inferior, e empurre o obelisco. Suba e pule para o outro lado. Dome a aranha, abra o portão deste lado e, antes de matá-la, volte para a esquerda, abra o portão, monte a ponte com a teia e pegue a **SG#16**.

Volte ao primeiro portão que você abriu, pegue a chave, abra o portão e volte ao início da missão anterior. Abra o portão e conclua a missão.

→ **Trial:** derrote 15 Mandrágoras em 15 segundos. Procure uma área mais aberta no labirinto e fique rolando pelo chão até surgir mais de 15 Mandrágoras, então use o poder Holy Cross para devastá-las rapidamente.

CASTLE HALL

Rode o mecanismo do portão. Na segunda sala, puxe as tábuas e cortinas (R2). Abra o portão e, na terceira sala (a do lado direito), escale a parede do lado esquerdo e pegue a **LG#19**.

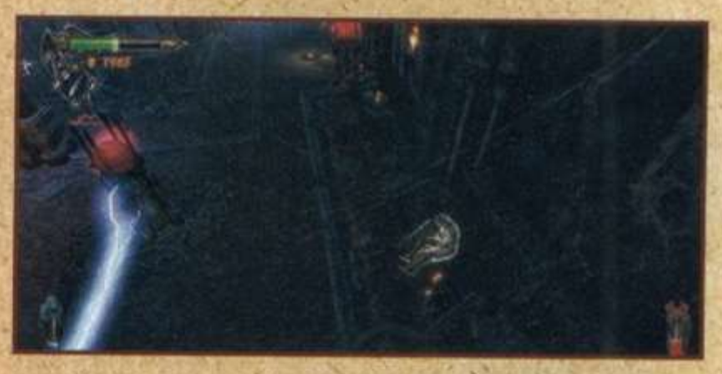
Puxe as cortinas do lado esquerdo, alinhe os espelhos e siga para o final do caminho. Há um enigma no qual você deve acionar cinco símbolos com os tipos de magia certos ativados: os dois do lado de fora devem ser ativados com o poder da sombra; dentro, o da esquerda também pede o poder da sombra e os outros dois aceitam o poder da luz. No refeitório, observe do lado direito e pegue o **MG#16**.

→ **Trial:** vença o minigame Vampire Wargame sem perder mais de três peças. Veja as dicas no quadro abaixo.

REFECTORY

Siga para o refeitório e destrua os monstros. À esquerda, pegue um pedaço de carne no caldeirão e coloque-a no prato. Bata no sino, vire à direita, use a corrente, suba e entre no duto. No canto direito, está a **SG#17**.

Contra o açougueiro, abuse de defesa com contra-ataque nos golpes de espada e fique atento para desviar das baforadas de fogo quando ele pegar as garrafas de pinga. Quando ele colocar o caldeirão na cabeça, use ataques mais fortes, alimentados pelo poder das sombras de Gabriel. Pegue a chave, use-a na dispensa onde você pegou a peça de carne e pegue a **LG#20**. Volte pela escada e encontre a passagem perto da estátua que recarrega seus Orbs.



No próximo enigma, acione os dispositivos da esquerda (poder de luz, luz, sombra) e o do lado direito (sombra, luz, sombra). Não passe pelo portão ainda. Suba com a corrente pelo lado direito (sobre a escada quebrada) e você vai encontrar um pergaminho. Perto daí, equilibre-se pelas vigas e pegue a **SG# 18**. →

VAMPIRE WARGAME

Este game é uma espécie de xadrez bruxo... quer dizer, xadrez vampiro. Não há grandes segredos em sua execução, basta mover as peças e descobrir qual é o alcance de sua área de ataque. Além de atacar com as suas peças principais sempre que tiver chance, há também a possibilidade de usar o seu feiticeiro para criar novos peões, que servem como distração para os inimigos enquanto você os cerca com as peças principais.

→ **Trial:** durante a batalha contra o açougueiro, deixe ele coletar 15 itens (carnes, bebidas e facas). Não o deixe com menos da metade da energia até ele fazer isso, pois ele não vai pegar mais itens após colocar o caldeirão na cabeça.

- - CAPÍTULO 7 - -

BALCONY

Escale a parede e passe pelas madeiras. Vire à direita, desça na sacada e atravesse o pilar para pegar a **SG#19**. Escale a parede, desça do outro lado com correntes, pule para o outro pilar, vire à direita e pegue a **MG#17**. Mate todos, pegue a chave, volte ao andar superior e abra o portão. Na nova sala, pegue a **SG#20** e siga para o enigma na parede. Faça: centro, esquerda, centro, centro, centro, centro, direita. Suba a escada depois do portão.

→ **Trial:** solucione o enigma em menos de sete movimentos. Basta seguir a nossa dica acima.

ELECTRIC LABORATORY

Acerte o primeiro botão no chão (L2 + ▲), usando o soco no chão, o segundo e o terceiro. Na segunda sala, acerte o botão, vá à esquerda e pegue o **MG#18**. Acione o botão central de novo, empurre o pilar com socos pelo trilho até o final dele para abrir um novo caminho (é preciso ativar o botão central de novo). Ative o botão na parede, à direita (L2 + ■). Contorne a área e, para acertar o botão da parede a distância, ative o poder das sombras e jogue uma faca, dê um passo e jogue outra faca. Na sala seguinte, gire a manivela no sentido

horário, quebre a parede na ombrada e ative o botão. Não ative o próximo botão ainda; gire a manivela mais um quarto no sentido horário, ative o botão e pule na plataforma no canto para chegar ao **LG#21**. Volte, gire mais três quartos no sentido horário, ative o botão no chão e pegue a lente vermelha. Na luta contra o escorpião metálico, use o velho esquema de combos e esquivas. Quando ele for recarregar energia, ative o botão no chão. Repita o tática até vencer a criatura.

Para sair da área, rode a manivela para ativar três botões: o primeiro da direita, o primeiro da esquerda, deixar a manivela com sua haste virada para a esquerda e ativar o último botão da direita, aquele que você só chega usando a plataforma do canto.

→ **Trial:** não use ataques especiais contra o escorpião mecânico, apenas enfraqueça-o com ataques normais e ative o botão na hora certa.

CHROMATIC OBSERVATORY

Ative a alavanca e aperte R2 para mover a lente vermelha e abrir uma porta. O enigma aqui envolve precisão e velocidade. Fique sobre o quadrado no canto esquerdo, ative o poder das sombras, segure L2 e, quando piscar, aponte para cima para correr e acionar toda essa linha; segure L2 novamente durante a corrida para, quando chegar, apenas apontar para a direita e correr outra linha. Repita isso muito rápido para iluminar o quadrado. A lente verde está adiante. Volte à sala central e ative só a lente verde (use o analógico para escolher a lente) e abra a porta verde. Pule e pendure-se no abismo. A **LG#22** está aqui e é muito difícil de ver. Logo que pular o abismo, encoste no canto esquerdo e aperte R2 para pegá-lo mesmo sem vê-la (oriente-se pela foto abaixo). Use o esquema de correr pela trilha marcada com a magia da sombra ativada para revelar a White Key.

Volte à sala central. Ative as lentes verde e vermelha para abrir a porta amarela. O enigma desta sala é o mesmo da anterior, porém, desta vez, o quadrado que deve ser percorrido correndo está em uma posição mais complicada. Pratique, vença e pegue a lente azul.

Volte e ative apenas as lentes azul e verde para dar vida à armadura que está na frente do

MG#19. Acione as três cores, entre e, no final, use a White Key para abrir o portão e pegue a **SG#21**. Alinhe azul e vermelho para abrir a porta de saída. Contra os bonecos, só é possível vencê-los com finalização de agarrão.

→ **Trial:** vença dez bonecos no fim da fase. Basta derrotá-los com qualquer golpe que não seja finalização com agarrão e eles não vão parar de surgir. O ataque da guilhotina é bastante recomendado.

- - CAPÍTULO 8 - -

OUTER WALL

Siga para a direita e escale todo o muro do castelo. Após passar pela fonte de energia, vire à esquerda e pegue a **SG#22**. Siga à direita, passe pela ponte e rode a roldana, corra para a direita e desça a escada.

Já no alto, elimine todos nessa nova área, siga para a direita e resolva o quebra-cabeça. Solução: na esquerda é luz, luz, sombra; e na direita é sombra, sombra e luz. Na última sala do lado esquerdo, pegue a **MG#20**.

→ **Trial:** vença dez Gremlins usando apenas suas adagas. Faça isso quando tiver evoluído muito o seu estoque de adagas.

THE CLOCKWORK TOWER

Assim que começar a fase, passe pelas duas plataformas na sua frente, até chegar à outra extremidade. Pule para a esquerda, onde há uma plataforma com a **MG#21**. Pule nas plataformas móveis. Rode o dispositivo e passe pela plataforma. Suba ao segundo andar, escale as paredes até chegar à segunda parede eletrificada. Decore o tempo e suba com cuidado. Vire à direita e pegue a **LG#23**. Volte à esquerda e enfrente o escorpião →

GP MEGASTORE

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

(19) 3212-2656

WWW.GPMEGASTORE.COM.BR

VENDAS PARA TODO O BRASIL

VISA | VISA Electron | BOLETO WEB

Entrega via CORREIOS para todo Brasil

e SEDEX

CLICOU, CHEGOU

O MELHOR SIMULADOR DE CORRIDA ESTÁ DE VOLTA

GRAN TURISMO 5

THE REAL DRIVING SIMULATOR

02/11/2010

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

16/11/2010

CALL OF DUTY BLACK OPS

09/11/2010

FIFA SOCCER 11 — R$ 189

PES 2011 — R$ 189

F1 2010 — R$ 182

Eyepet — R$ 139

PS Move Kit Completo
Acessório + Jogo + Câmera
R$ CONSULTE!

R$ 119

Varias Cores - R$ 12

TODO O SITE EM 6X S/ JUROS
OU DESCONTO DE 12% À VISTA

OFERTAS VÁLIDAS ENQUANTO DURAR O ESTOQUE

Gabriel é versátil e pode socar diversos monstros até domá-los como montaria. Cada qual tem uma habilidade útil para exploração dos cenários

metálico. Agora, ele só se recarrega se você demorar para finalizá-lo. Rode mais uma vez o dispositivo e suba no elevador no centro.

→ **Trial:** complete a fase em menos de cinco minutos. O segredo é praticar e decorar.

OLROX

Hora de enfrentar o vampiro Olrox. Ele usa, basicamente, três ataques: combo simples, arremesso de armas e teletransporte; nos três casos, você pode fugir com esquivas laterais. O sistema mais seguro é usar combos curtos e fracos para ter flexibilidade para esquivar.

Quando a energia estiver acabando, ele vai abrir um dos sarcófagos e recuperar a energia. Corra e destrua com o lobisomem que está lá dentro. Faça isso nos quatro sarcófagos e ele não terá como recuperar energia. Com Olrox morto, siga para o local de um dos sarcófagos e pegue a **SG#23**. No enigma do sangue, basta conduzir o sangue pelas rotas mais curtas até os pontos de segurança que levam ao final da trilha. Siga primeiro para o símbolo da direita, depois para os dois da esquerda e os de cima.

→ **Trial:** na batalha contra Olrox, encha a barra de focús com combos curtos e mantenha-a assim durante um minuto (mantenha distância e capriche nas esquivas).

THE THRONE ROOM

Na escadaria, do lado direito, pegue a **MG#22**. Suba e encontre Carmilla. Acerte todos os pequenos inimigos e espere a moça mostrar sua verdadeira face. Use combos curtos e guilhotina. Tome cuidado com os pulos que ela dá no chão. Depois, prepare-se para uma longa sequência de animações em que você precisa apertar os botões na hora certa.

→ **Trial:** vença a vampira depois que ela matar dez de seus próprios aliados. Para isso, na primeira etapa da batalha, atraia os vampiros para o círculo de energia e eles vão morrer quando ela usar o ataque elétrico. Você pode usar uma combinação de água benta e magia de luz para se proteger e atordoá-los.

- - CAPÍTULO 9 - -

BONES FOREST

Logo no início, vire à esquerda e pegue a **SG#24**. Atrás do templo, também no começo, pegue a **MG#23**. Siga pela esquerda e encare uma batalha contra monstros que saem do chão. Acerte as caveiras verdes para fazer com que eles sigam para a superfície. Ao pular no buraco, use o pulo duplo quando estiver baixo para cair dentro do túnel sob a passagem. Continue à direita e pegue uma **LG#24** do lado direito, depois que o chupa-cabra roubar suas coisas. Volte ao descampado e pegue a **SG#25**. Dê pulos duplos e use a corrente.

→ **Trial:** termine a fase sem ser agarrado pelos zumbis enterrados no chão e mate dez deles. Além de agilidade, o que pode ajudá-lo aqui é água benta, pois deixa os zumbis tontos e prontos para serem destruídos com apenas um agarrão..

WOES MOOR

Volte na direção da tela e pegue a **SG#26**. Siga para a esquerda, suba e pegue o **MG#24**. Volte, desça e siga para a direita. Dentro do celeiro, pegue o **LG#25**. Ainda do lado direito, derrube as madeiras, entre e pegue a **MG#25**.

O quebra-cabeça desta fase consiste em espantar os corvos de poste em poste até chegar aos espantalhos. Oriente-se pelos mapas abaixo para despertar três espantalhos e conseguir as três chaves. →

BD LIVE
VÍDEOS EM 3D
JOGOS EM 3D

SIMPLESMENTE FAZ TUDO

BLU-RAY
INTERNET
WI-FI
ANIMEZ

AGORA É OFICIAL PS3 NO BRASIL

PlayStation.

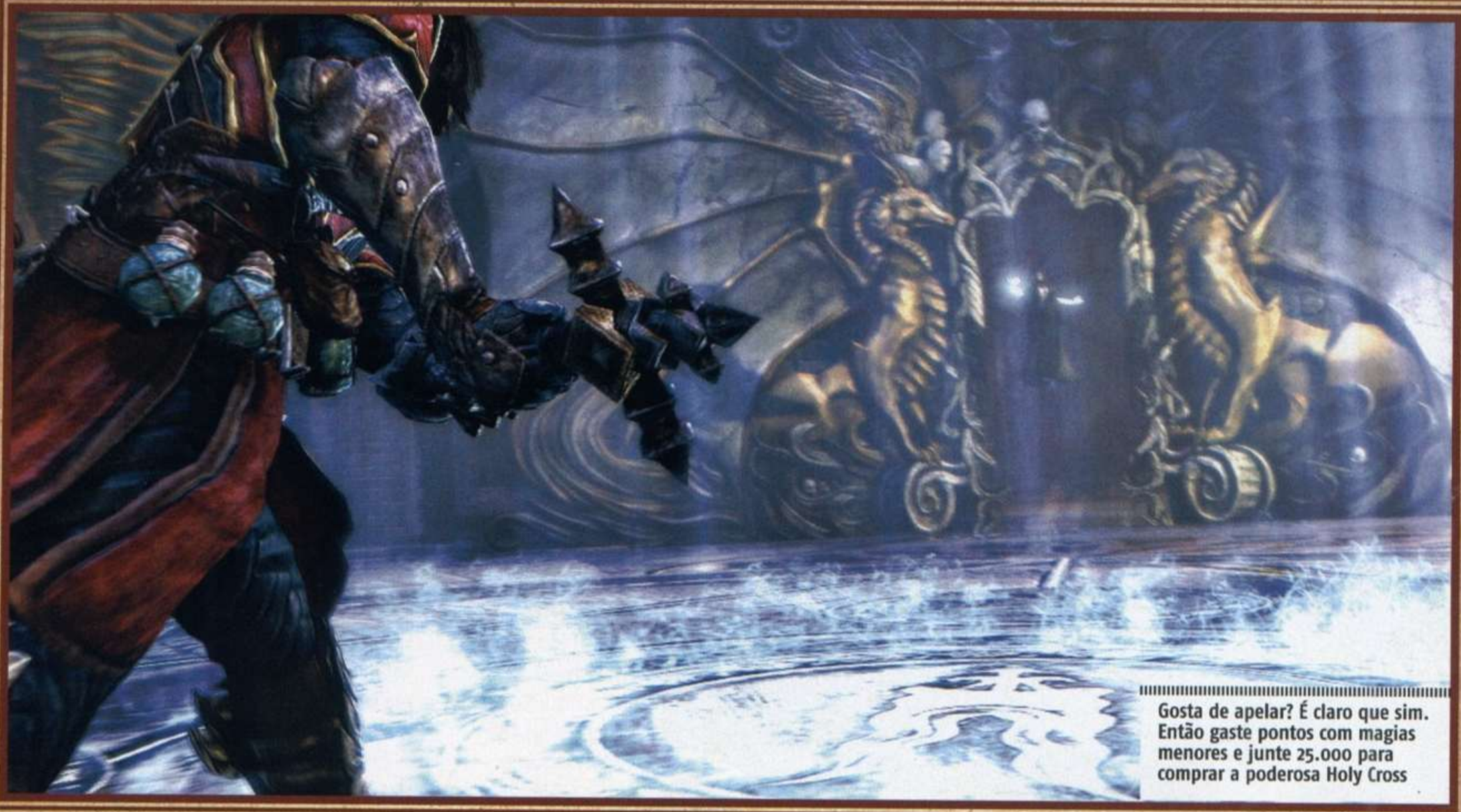
LOJA OFICIAL PLAYSTATION SONY BRASIL

PLAYSTATION 3 AGORA É OFICIAL SONY BRASIL.
Isso significa muito mais confiabilidade, suporte e **1 ano de garantia**
com assitência técnica que só quem é oficial pode oferecer.
Seja oficial. PlayStation 3 exclusivo da Sony Brasil.

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

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

SONY
make.believe



Gosta de apelar? É claro que sim. Então gaste pontos com magias menores e junte 25.000 para comprar a poderosa Holy Cross

→ Trial: solucione os enigmas dos espantalhos em 13 passos. Basta seguir as nossas dicas.

THE MUSIC BOX

Este é um dos piores enigmas do game. Vamos por partes e você não terá que sofrer... muito.

• Pegue o cilindro verde e coloque na máquina à direita para ganhar 20 segundos para atravessar o corredor à esquerda. Pegue o cilindro vermelho. Repita o processo e pegue o **MG#26** no meio do caminho de espetos.

• Coloque os cilindros na ordem vermelho e verde na máquina (clique no último botão para tocar). Siga pelo corredor da direita, pule nas plataformas e siga pelo corredor da esquerda para pegar o cilindro magenta.

• Ajuste a máquina para vermelho, magenta e verde. Siga para o corredor da direita e, depois das plataformas, novamente à direita; role por baixo das engrenagens. Pegue o cilindro amarelo.
• Ajuste a máquina para vermelho, amarelo, magenta, verde. Vá pelo corredor central, passe pelas plataformas e vire à esquerda. A primeira barreira de fogo é simples de passar, mas na segunda, você tem que se antecipar e passar correndo (dois toques no analógico) no centésimo de segundo em que a chama apaga. Pegue o cilindro azul.

• A sequência final é: vermelho, azul, magenta, amarelo e verde. Siga pelo corredor central, pegue o tempo dos raios elétricos, passe conforme eles desligarem e passe pelas engrenagens. No caminho da esquerda, está o **LG#26** e à direita é a reta final da fase.

→ Trial: complete a fase sem morrer. Se morrer, pause e escolha Restart from Last Checkpoint para voltar um pouco antes e tentar de novo.

- - CAPÍTULO 10 - -

TITAN GRAVEYARD

Escale a caverna até a saída. Desça até o pântano, siga pela esquerda, escale a ossada de um titã e procure por uma descida oculta para pegar o **MG#27**. Volte ao centro, suba no grande braço e pule no rochedo adiante. Pegue a chave e, antes de usá-la, passe pelo braço do lado esquerdo e pegue a **LG#27**. Use a chave, siga pelo braço e vá para a ilha da esquerda; dê a volta e pegue o item secreto **SG#27**.

Siga para a ilha do lado direito; passe por um corredor estreito e, aparentemente, sem saída. Na verdade, há uma passagem muito escondida à direita. Derrote os inimigos e pegue uma chave. Volte à ilha vizinha, use a chave na área de trás e siga pelo braço para voltar à outra ilha, desta vez na área de trás. Derrote os inimigos, ganhe a segunda chave, use-a na outra ilha e siga pelo braço. Pule para o outro lado e pegue o segredo **MG#28**.

→ Trial: superfácil!. Perca cem pontos de energia na névoa venenosa, recupere-se com a magia de luz e siga sua vida.

FIRE PINNACLE

Contra o Silver Warrior, use tudo o que você aprendeu até agora: esquivas no chão, ataques rápido e, a melhor opção de todas, contra-ataques (isso vai gerar muitos Orbs e poucas opções de reação para o inimigo). No final, fique esperto quando ele jogar a espada e aperte o botão na hora certa para devolvê-la.

→ Trial: não deixe o inimigo recuperar energia. Use a tática que ensinamos e, no final, não erre na hora de devolver a espada. →

MONOLITO

Enfrentar exércitos, demônios e alienígenas é moleza. Difícil mesmo é ter que lutar com o controle.

Aproveite a nossa linha para games: muito mais qualidade para garantir o melhor desempenho nos seus jogos.

Para mais informações:

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

Entre em contato e seja um distribuidor ou representante Vtrex.

Lojas Premium Vtrex:

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

Vtrex

FIRE CEMETERY

Siga pelo caminho linear, pulando nos beirais prestes a cair. Siga pelo caminho da direita, caia no buraco e escale o rochedo até a **MG#29**. Volte, continue e, depois que o chupa-cabra roubar suas magias, vire à esquerda e pegue o **LG#28**. Nesta área, pegue o cristal roxo e coloque-o no dispositivo do lado direito, no alto; direcione o pilar para enviar o raio para outro pilar abaixo e mova-o para acertar o raio na jaula. Tire o cristal do dispositivo, pegue a **LG#29** e coloque-o no dispositivo na parte inferior direita; desça um pilar, aponte o raio à esquerda, coloque o outro pilar na frente de uma fenda no rochedo, gire para acertar a jaula. Para finalizar, mova o pilar da direita até o topo da tela e mire na jaula. Soque o chupa-cabra. Com seus poderes, acione a magia da sombra e os dois gongos rapidamente para abrir a passagem na montanha.

→ Trial: destrua 20 zumbis com um único ataque aéreo. No final da fase há uma aglomeração de zumbis, faça aparecer o máximo possível, ative a força da sombra e use o combo ▲, ✖ e segure ▲ no meio da aglomeração.

CREMATORY OVEN

No crematório você encontra o Gravedigger. Ao descer pegue a **SG#28**. O monstro é fácil e cai depois de algumas guilhotinas. Quando ele ficar abaixado, não perca tempo indo na direção dele, siga para a roda do lado direito, gire-a.

→ Trial: enrole a luta e mate 15 aliados do chefe antes de acertar as contas com ele.

- - CAPÍTULO 11 - -

NECROMANCER'S ABYSS

Siga até o calendário, vire à esquerda, desça e pegue a **SG#29**. O quebra-cabeça do calendário consiste em alinhar os símbos exatamente como você pode ver na imagem.
Você deve pular nas pedras que representam as direções para formar o desenho ao fundo. A primeira fileira (amarelo) é ↓; a segunda fileira (verde), ←; a terceira (laranja), →; e a quarta (marrom), ↑. Sabendo disso, a sequência que você precisa fazer é: ↑, →, ↑, ↑, ←, ↓, ←, ↑, ↑, →, ↑. Para ativar os pisos, aperte L2 + ▲; para encerrar, ative o piso brilhante. Passe pelo primeiro portal e desça à esquerda do segundo para encontrar o **MG#30**. Entre no portal e use o pulo duplo para cair perto do próximo portal. Suba pela plataforma e, na área cheia de inimigo, ative a força da sombra e use o pulo duplo para alcançar adiante.

Ao chegar ao Necromancer, use suas boas esquivas para escapar dos ataques e, quando ele evocar inimigos (que usará para encher a energia, use o combo ▲, ✖ e segure ▲ para devastá-lo e ganhar Orbs). Use o portal da direita e depois o da esquerda para achar o **LG#30**.

Use o portal ao lado, volte a entrada da caverna, use o portal da direita para cair no portal acima. No novo local, entre no portal na hora certa para cair sobre a plataforma; fique sobre ela e escale o rochedo à esquerda para chegar a um novo portal.

Há um dispositivo brilhante no chão, ative-o (L2 + ▲) para formar parte de um portal. Siga pelo portal adiante, e, desta vez, escolha o portal da esquerda. Siga pela esquerda, pule e entre no portal, pendure-se rapidamente para chegar à caverna e ao segundo dispositivo.

De volta à plataforma central, siga pelo portal da esquerda e, desta vez, prossiga pela esquerda. Escale o rochedo para achar o terceiro dispositivo, que formará o portal na central. Vá até lá, passe por ele e enfrente mais um Necromancer. Após vencê-lo, continue a escalada até chegar a um portal numa passagem sem saída e, ao usá-lo, vai encontrar uma fonte de energia. Não suba: desça para encontrar o último **SG#30**.

→ Trial: mate 60 Ceifadores. Não é difícil.

THE DRACOLICH

Contra o titã voador, use o Dark Crystal e tire praticamente toda energia do gigante. Espere ele passar por cima de Gabriel, desvie do feixe verde e grude no "rabo" do bicho. Siga para a direita e segure sempre que ele começar a se sacudir. Continue em frente, passando pelas costelas até chegar ao lado oposto. O lance é sempre procurar costelas e passagens livres para prosseguir e destruir os círculos.

→ Trial: derrote-o em menos de cinco minutos. Use o Dark Crystal e seja rápido.

- - CAPÍTULO 12 - -

THE FINAL FIGHT

No confronto final, as palavras de ordem são paciência e reflexo. Acerte combos curtos, role para as laterais e prepare-se para um show pirotécnico. Você está de frente para o Satanás, mas não deve ter medo, use e abuse dos poderes da luz; a Holy Cross é superefetiva.

Mas quando ele jogar magia na sua direção, observe os círculos que se formam no chão. Para passar pelos círculos azuis, Gabriel precisa ativar a magia da luz; para passar pelos círculos vermelhos, é só usar a magia da sombra. Volte a usar os combos curtos e magias até entrar na sequência de botões para eliminar o diabo de uma vez por todas. E espere por uma cena extra que tem o estilo de Hideo Kojima.

→ Trial: vença o chefão sem ser atingido pela sua barreira de proteção baseada em círculos de cores. Também não é permitido ser atacado pelos ataques normais. ■

SEVEN GAME

Escola de Games

Focada para amantes de games. O aluno escolherá sua área de formação entre Game art, Game Developer...

A Maior Estrutura Já Montada no Brasil

ART

Conceito e visual do game de acordo com as tendências de mercado. Aprendendo desde desenho, concept, escultura e pintura, até a criação de cenários e personagens em 3D.

DEVELOPER

Desenvolvimento dos códigos e linguagens de programação mais utilizadas no mercado, tanto para web, mobile, quanto para game e PC, usando linguagens como C#, Java , AS3 e outras.

FAÇA A MELHOR FASE DA SUA VIDA

Rua do Rosário, 82
Centro - Rio de Janeiro
(21) 2233-8209
www.sevengame.com.br

abra games

igda

GRUPO SEVEN
Copacabana-RJ
São Gonçalo-RJ
Madureira-RJ
Caxias-RJ
Nova Iguaçu-RJ
Niterói RJ
Santa Rita do Passa Quatro -SP

Softwares Utilizados:
autodesk
Microsoft
Adobe
Pixologic
makers of ZBrush

WWW.SEVENGAME.COM.BR

EU VOTO NA EDUCAÇÃO

"Hoje, no Brasil, infelizmente
ainda não garantimos
o direito de todas as crianças
e jovens à aprendizagem.
Como é que nós vamos mudar isso?
Prestando atenção, de verdade,
nas propostas dos candidatos
para melhorar a qualidade da Educação.
Propostas concretas e sem enrolação."

Heródoto Barbeiro
Jornalista

www.todospelaeducacao.org.br

EU, VOCÊ, TODOS PELA EDUCAÇÃO.

Educação de qualidade muda um país.
Eu, Você, Todos Pela Educação.

O Todos Pela Educação não apoia nenhum candidato ou partido.

TODOS PELA EDUCAÇÃO

DM9 É DDB

NATILUCA

CONHEÇA ESSA NOVA FASE

E BOAS COMPRAS

WWW.NATILUCAVIRTUAL.COM.BR

BONÉS BELMACUT A PARTIR R$ 27,00

Garota Play

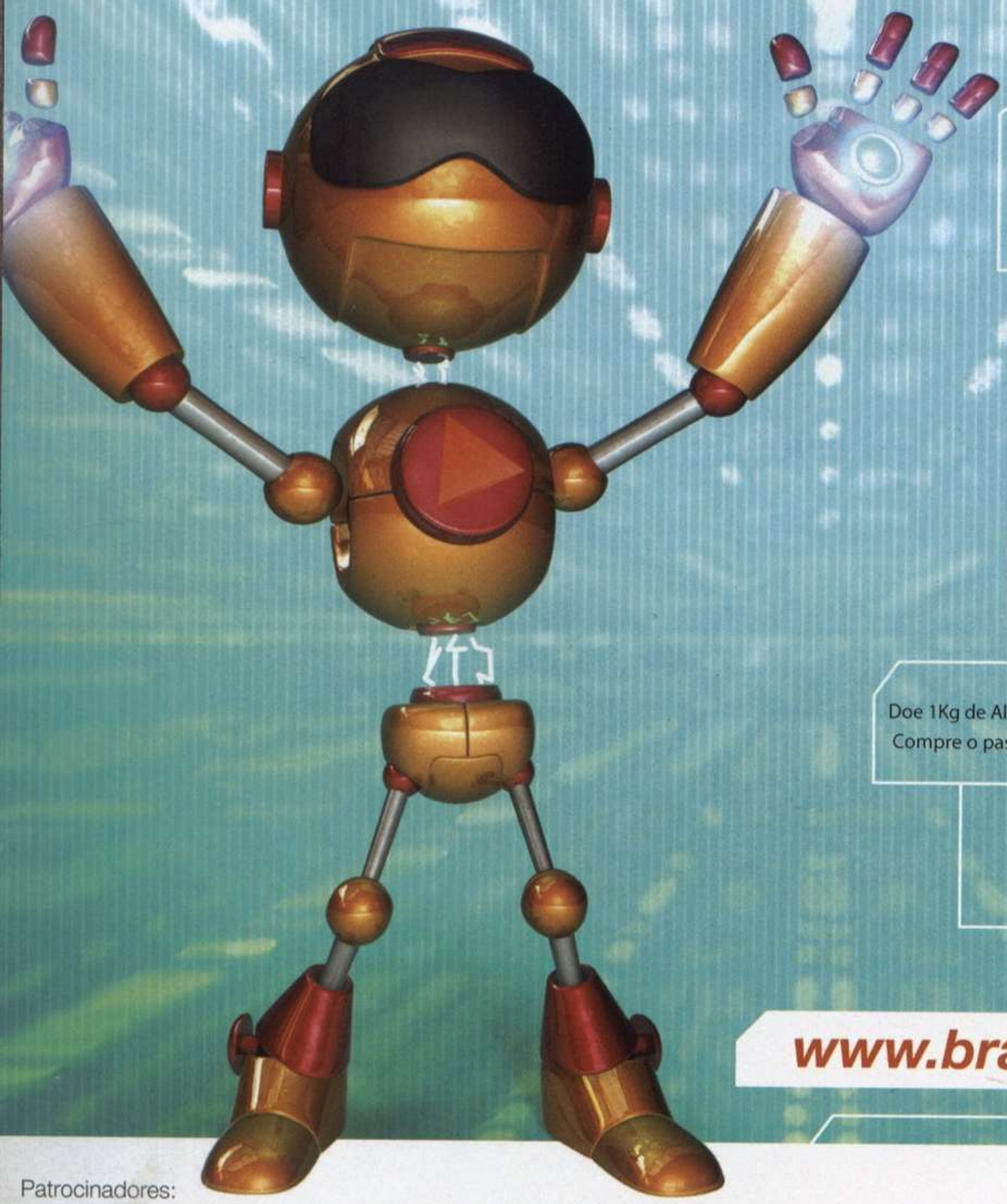
Raphaella Coelho • Novembro 2010

• **Fotos:** Nelson Alves Jr. • **Produção:** Beth Macedo • **Tratamento:** Beatriz Fonseca • **Cabelo e maquiagem:** Carmen Correa
• **Cabelo e Maquiagem:** Carmen Correa • **Modelo:** Raphaella Coelho • **Maiô preto da Cyann** - Tel. (11) 3337-2339 - São Paulo - SP

A Maior Feira de Games da América do Sul está chegando

BGS
BRASIL GAME SHOW

de **20 a 21 de novembro** o Rio de Janeiro será a capital dos jogos eletrônicos,
venha conhecer os principais lançamentos programados para os próximos meses



Mais de 60 expositores

Campeonatos

Palestras

Concurso Gata Gamer

OFICIAL PLAYSTATION SONY BRASIL - EVENTO

GAME ORIGINAL É LEGAL

Venda Antecipada
meia por apenas* **R$15,** até 15/10

Até 19/11 **R$20,**

Nos dias 20 e 21/11 **R$25,**

Doe 1Kg de Alimento não perecível para a Casa Ronald McDonald e pague meia entrada.
Compre o passaporte para os dois dias de evento e ganhe uma camisa personalizada

Valores de meia entrada para estudantes e usuários do cartão Metrô Rio.

20 e 21 de novembro
Centro de Convenções SulAmérica - RJ
(ao lado do Metrô Estácio)

www.brasilgameshow.com.br

Patrocinadores:

SONY make.believe

DISTRIBUIDORA OFICIAL DE GAMES

SEVEN Computação Gráfica

WB GAMES

EA

BOA COMPRA GAMES

Parceiros:

multishow fm

EDITORA EUROPA

BEAT98 FM NO SEU RITMO

PlayStation

PlayStation

TICKETRONIC

TUIUIU

Casa Ronald McDonald Rio de Janeiro

METRÔ RIO

finalboss

escala

VIA PIXEL COMUNICAÇÃO

Central de Atendimento
(11) 3362.2206

TROQUE SEU GAME!
Seu jogo e console usados entram como parte de pagamento na compra de outro novo!

FINANCIE SUAS COMPRAS em até 36x

GRAN TURISMO™ THE REAL DRIVING SIMULATOR

Fratello Games®
Entretenimento
BRinquedos - Eletrônicos - Colecionáveis

Compre em nossa Loja Virtual
Entrega em todo o BRASIL!

COMPRA 100% SEGURA

Compre com toda a comodidade e segurança, pague de forma segura e receba em casa sua mercadoria com nossa LOJA VIRTUAL! Faça seu cadastro, ganhe brindes, participe das promoções e novidades que a Fratello reservou para você. CONFIRA!!

www.fratellogames.com.br

Fale ON LINE com nossa equipe pelo MSN:
atendimentofratello@hotmail.com

Siga a Fratello Games no twitter
http://twitter.com/fratellogames

Os preços da Sta. Ifigênia agora na REGIÃO do Tatuape!
e
temos convênios com estacionamentos*

Assistência Técnica Especializada

LOJA Centro
Rua Sta. Ifigênia, 295
2º andar - Loja 215/216
Fone: (011) 3333-2092 ou 3362-2206
Fone/Fax: (011) 3331-3029

LOJA Vl. Formosa
Loja Vila Formosa
Rua Dr. Eduardo Cotching, 2450
Fone: (011) 3794.5279

LOJA Pça. Silvio Romero
Rua Serra de Bragança, nº 306
Fone: (011) 2093.2092 / 2093. 2095

Os presentes são destinados somente a clientes que adquirirem um console.
Estacionamento Loja Silvio Romero: rua Serra de Jureia 215 - Pit Lane e Loja Vl. Formosa: rua Av: Eduardo cotching 2471
Os pagamentos de vendas a financiamento deverão ser feitos com cheques. Aceitamos todos os cartões.

DEAD RISING® 2

Uma cópia do vandalismo zumbi de quatro anos atrás, mas desta vez com armas cabulosas e dois ótimos modos multiplayer

POR HUMBERTO MARTINEZ / DETONADO POR GILSOMAR LIVRAMENTO

Criar expectativa é um saco. O primeiro *Dead Rising* foi o game mais hilário e sadicamente divertido de zumbis em que já botamos o controle. Por perceber que o título chegou tão perto da perfeição, acreditamos que suas "falhas" estruturais eram tão óbvias que a Capcom lançaria uma sequência diferenciada para conquistar a nossa gratidão eterna. Não sei quanto a você, mas, na minha opinião, uma epidemia zumbi tem tudo a ver com diversão, e o mundo aberto de *Dead Rising* aliado as inúmeras alternativas de armas formavam o playground perfeito para passar dias descobrindo novas fórmulas de como aloprar zumbis. Da mesma forma como adoramos perder dias vandalizando as ruas de *GTA* ou entrando em brigas no hostil território de *Red Dead Redemption*.

Dead Rising não nos deu a oportunidade de usufruir das próprias ferramentas que criou ao forçar um sistema de missões agendadas que nos obrigava a cumprir prazos para fugir do Game Over. Como em um emprego, isso nos mantinha ocupados o tempo todo e longe da diversão. Para a nossa decepção, essa regra continua em *Dead Rising 2* e, para piorar, agora há muito mais zumbis e armas muito mais legais que não temos o devido tempo de usar.

FICHA TÉCNICA

- **Produtora:** Capcom
- **Distribuidora:** Capcom
- **Gênero:** ação
- **Jogadores:** 1 à 2 (coop online), 2 à 4 (mult. online)
- **Resolução:** 480p, 720p, 1080i
- **Online:** sim

É fato que, nesta continuação, há mais tempo livre entre as missões principais e as paralelas de resgate de sobreviventes, mas seria ainda mais legal não ter nenhum relógio a que obedecer, ser livre para, talvez, esquecer a trama central e fazer do seu foco apenas a deliiosa destruição de zumbis. Porém, no controle de Chuck Greene, você não só tem que salvar dezenas de sobreviventes em Fortune City e procurar pistas para se livrar da acusação de ter sido o responsável pela epidemia zumbi na cidade, como também precisa ficar de olho no relógio para não perder a hora de medicar a pequena Katey, filha do herói contaminada pelo vírus zumbi. Quem pode se divertir tranquilamente quando precisa lembrar que uma criança precisa do seu raro e caro remédio todos os dias, as sete

horas da manhã? Brincadeiras e exageros à parte, o peso da responsabilidade no game pode ser um grande fardo.

Outro aspecto no qual *Dead Rising 2* não mudou quase nada é o palco da zona toda. Fortune City é uma espécie de Las Vegas, abarrotada de pecados e cassino, mas se você reparar, ela tem a mesma cara do shopping center do jogo anterior, só que muito maior. Até a Safe House, escondeijo onde os sobreviventes esperam por uma salvação (na verdade

Estética e moda não se discutem em Dead Rising. Você pode até usar uma blusinha e deixar a barriga de fora. Os zumbis adoram

Um dos modos de descobrir novas combinações de armas é encontrar cartazes especiais de filmes nos cenários

onde ficam tomando suco de laranja enquanto o protagonista faz todo o trabalho) é praticamente idêntico.

Perigando soar super contraditório, esses "defeitos" em *Dead Rising 2* não chegam a anular as qualidades do game. Principalmente, a minha favorita, os novos Combo Cards. Saiba que Chuck Greene é um cara criativo e não se contenta a usar objetos típicos de um shop... cassino como armas. Ele gosta mesmo é de combinar itens de uma forma que faria inveja ao Marquês de Sade. Tudo começa com um taco de beisebol combinado com uma caixa de pregos para deixar o taco cheio de pontas ao seu redor. E que tal prender facas afiadas nas suas luvas de boxe? Ou colocar uma bateria de carro em uma cadeira elétrica, para gentilmente sentar um zumbi que vai receber milhares de volts, enquanto corre e atropela dezenas de outros inimigos? São 50 combinações, todas brilhantes e deliciosas de usar.

A ideia das combinações também se aplica aos alimentos, que podem ser misturados em liquidificadores para misturar drinks que dão diversos efeitos (nem todos bons) e alimentos, como uma combinação de bacons e burritos para afastar zumbis.

No que diz respeito ao combate, continua praticamente igual ao do primeiro jogo, com eficiência maior para armas brancas e nem tanto para armas de fogo. Chuck sobe de nível conforme ganha pontos e habilita novos golpes, além de ganhar reforço em sua resistência, força e energia.

O modo história, apesar das tarefas agendadas e o curto tempo, consegue divertir e não oferece nenhum roteiro digno de nota. É o mesmo bláblábla de salve-se quem puder, os militares estão chegando e não vai sobrar ninguém. Quando isso tudo cansá-lo, você tem outras opções antes de trocar de disco.

O reality show Terror is Reality, centro da trama e emprego de Chuck Greene, pode ser vivido no multiplayer online. Quatro jogadores atuam como participantes do programa e competem em nove minigames onde os zumbis sempre se dão mal. O meu favorito é acertar os mortos vivos com um belo chifre de alce e arremessá-los, aos pedaços, em uma balança. Quem fizer mais "cestas", vence. Todos seguem nessa linha de sadismo brincalhão e consegue mesmo divertir, além de recompensar com prêmios em dólares que podem ser usados no modo central.

Ainda conectado, você pode convidar um amigo para ajudá-lo a cumprir suas obrigações em um modo cooperativo fantástico. Se o tempo éo seu inimigo e há uma porrada de sobreviventes para salvar, nada como dividir o trabalho com uma galera e sorrir quando olhar um amigo arremessando um zumbi pela vidraça de uma loja... ou ainda mais legal: gargalhar quando um zumbi jogar seu amigo pela vidraça de uma loja antes de comer o bacon dele sem dó.

Dead Rising 2 pode não ser o que esperávamos, mas ainda é a opção mais divertida deste ano, sem dúvidas. →

Combinar um urso de pelúcia e uma metralhadora automática ou criar a sua cadeira de guerra? As duas coisas, é claro!

AVALIAÇÕES

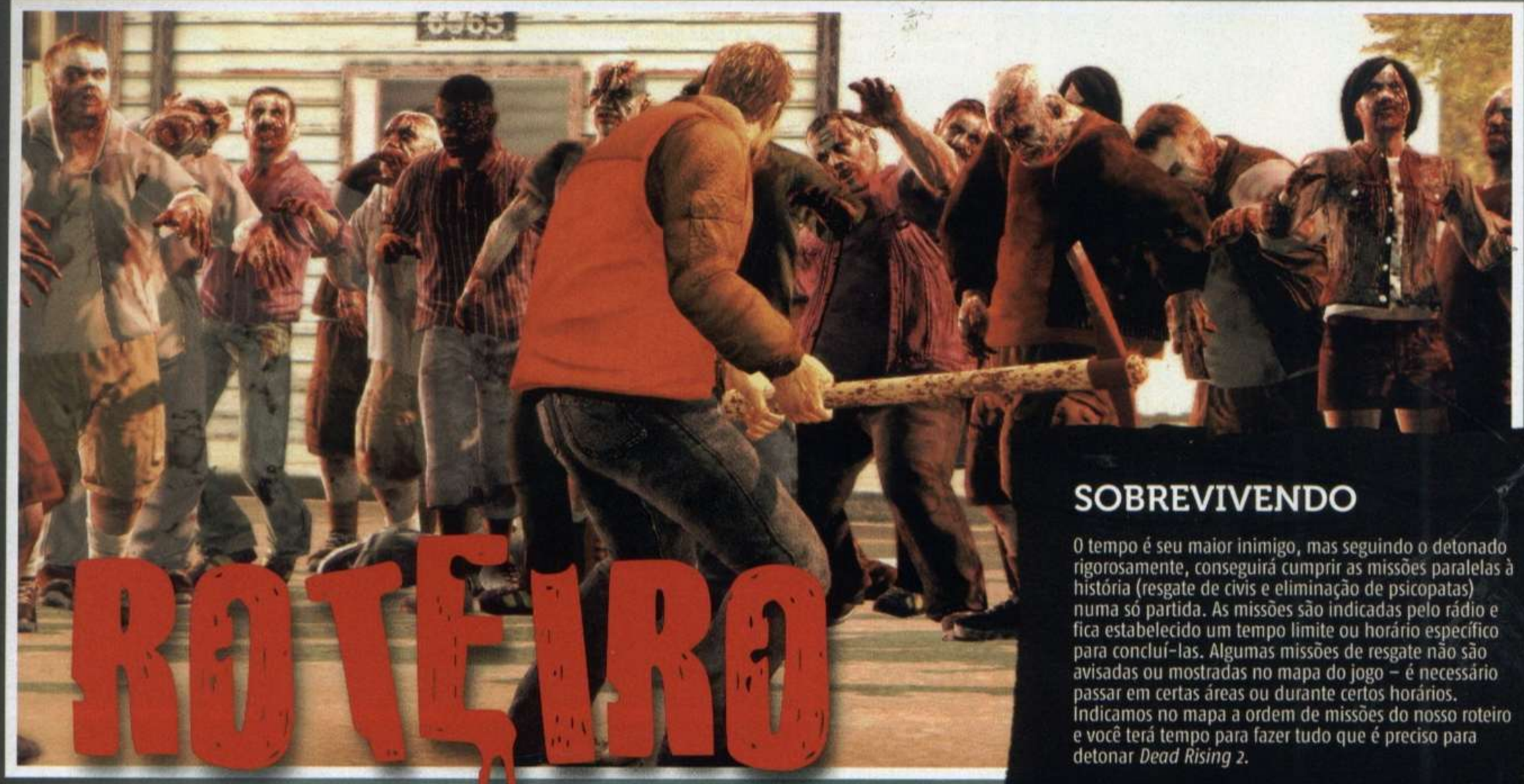
TÉCNICA

Gráficos	★★★★☆
Controle	★★★☆☆
Áudio	★★★★☆
Replay	★★★★☆
Acabamento	★★★☆☆
Dificuldade	★★★★☆

AÇÃO

Enredo	★★★☆☆
Inteligência artificial	★★★☆☆
Modos extras	★★★☆☆
Câmeras	★★★☆☆
Chefes	★★★★☆

NOTA 8,5



ROTEIRO

SOBREVIVENDO

O tempo é seu maior inimigo, mas seguindo o detonado rigorosamente, conseguirá cumprir as missões paralelas à história (resgate de civis e eliminação de psicopatas) numa só partida. As missões são indicadas pelo rádio e fica estabelecido um tempo limite ou horário específico para concluí-las. Algumas missões de resgate não são avisadas ou mostradas no mapa do jogo – é necessário passar em certas áreas ou durante certos horários. Indicamos no mapa a ordem de missões do nosso roteiro e você terá tempo para fazer tudo que é preciso para detonar *Dead Rising 2*.

ZOMBREX 1

Siga a seta e leve Katey para um lugar seguro. Quando for à farmácia, tome a chave dos ladrões, abra a sala e pegue o Zombrex. É preciso aplicar essa medicação em Katey entre 7AM e 8AM (aperte ← para ver o relógio), então dá tempo para conseguir alguns troféus. Ainda na farmácia, recrute Denyce (#1).

MASQUERADE: na loja Ye Olde Toybox, é possível pegar máscaras Lizard Mask infinitas. O desafio é colocar máscaras em dez zumbis. Seja rápido para completar a meta antes que os zumbis tirem as máscaras.

FATHER OF THE MONTH: visite as lojas Astonishing Illusions e Ye Olde Toybox e pegue os brinquedos Beach Ball, Stick Pony, Bag of Marbles e Robot Bear. Entregue-os para Katey para ganhar o troféu. Aproveite que já está perto da hora de medicar Katey e fique na Safe House.

CASE 1-1: BIG NEWS

Esta fase consiste apenas em uma explicação da história do jogo. Antes de ir para o Case 1-2, faça as tarefas que mostramos a seguir para garantir alguns troféus.

NEEDS MORE CHAINSAW: ao sair da Safe House, vá à sala de manutenção (Maintenance Room, porta dupla vermelha) e combine o taco de beisebol com a caixa de pregos. Vá para Yucatan Casino e elimine Ted, o "lento". Procure por bifes (Steak) na parte alta da toca da tigresa Snowflake (#2) e use a mira em primeira pessoa para jogá-los no chão, entre Chuck e a tigresa. Assim que ela comer três bifes, será recrutada – isso vale o troféu Skill to Survive. Fale com Lenny (#3), siga-o, acione o painel na sala e fale com ele.

STICK 'EM UP!: ainda em Yucatan Casino, visite a loja Baron Von Brathaus e pegue objetos para cobrir todo o corpo de um zumbi; use barril, quadro (pequeno e grande), balde, máscara e por aí vai. Para "aplicar" os itens, basta segurar ■ com eles equipados e atacar o zumbi sem dó.

– Short Sighted: fale com Esther (#4) até recrutá-la. Ela é devagar, então carregue-a (aperte ● perto da senhora).

– One Man's Trash: vá ao local indicado por esta missão para conhecer o Pawnshop, loja de armas especiais, itens e Zombrex. Não é preciso comprar nada, só fazer a visita.

– Lost...: fale com Doris (#5), mas ela só irá com você quando Chad (#6) aparecer. Ao resgatar Chad, leve-o até a mulher e converse com os dois. Ainda não é hora de voltar à Safe House, vá com os resgatados ao próximo caso.

CASE 1-2: ALIVE ON LOCATION

Encontre a repórter Rebecca em Fortune City Hotel. Papeie e siga a garota para encontrar algumas pistas sobre os mistérios.

CASE 1-3: INSECURITY

A missão é ir até a Safe House. Aproveite para conduzir até lá os resgatados que acumulou até agora. Examine a tigresa Snowflake e leve-a para Katey, pois ela conta como presente. Faça mais dois resgates antes do próximo caso.

– Lush-ious Lady: encontre Kristin (#7). Ela está muito bêbada, então carregue-a.

– LaShawndra e Gordon: estes dois estão em frente à entrada para a Safe House. Fale com Gordon (#8) e leve-o até a LaShawndra (#9). Leve os três resgatados à Safe House.

CASE 1-4: ALLIANCE

Entre na sala de vigilância do abrigo para encerrar o caso. Antes de ir para o Case 2-1, salve os sobreviventes a seguir.

– Workers Compensation: fale com Brittany (#10) e acerte algumas pancadas em Stuart para "acalmá-lo". Fale com os dois.

– Brains Over Brawn: fale com o quarteto (#11) – Kevin , John, Curtis e Brian – até que eles o acompanhem.

– Welcome to the Family: ajude os dois homens (#12) a se livrarem dos zumbis, fale com Jack até ele segui-lo e Kenneth. Leve a galera toda para a Safe House e ganhe o troféu Saving the Day, prêmio por salvar dez sobreviventes.

CASE 2-1: SIGN OF LIFE

Após vasculhar Fortune City, Stacey entrará em contato pelo rádio. Faça as seguintes tarefas:

– Meet the Contestants: ao encontrar Leon (#13), pegue a moto e siga-o até Fortune Park. Fique a pé e chame a atenção de Leon para os cantos com pilastras ou palmeiras, de forma que ele bata nelas. Quando ele ficar parado por alguns segundos, aproxime-se e desça a porretada – se levá-lo para junto das grades, ele pode ficar travado. Elimine-o e poderá pegar a moto dele no trailer, sempre que quiser.

CUSTOM FINISH: após derrotar Leon, pegue uma latinha de spray de tinta lá perto da Safe House, volte ao trailer (próximo à entrada de Yucatan Casino) e combine com a moto para pintá-la.

ZOMBIE SLAUGHTER E WRONG KIND OF CHOPPER: pegue a moto e atropele 500 zumbis (Zombie Slaughter). Quando a moto quebrar, saia da área e volte para pegar outra. Mate mil zumbis (acumulativo) só com a moto para ganhar o Wrong Kind of Chopper.

– Barn Burner: a porta da sala (#14) está em chamas. Pegue o extintor na parede ao lado e apague o fogo. Fale com Elrod e Trixie-Lynn. Antes de seguir para a próxima missão, mande os sobreviventes esperarem em segurança na porta do banheiro mais próximo.

O PAI DO ANO

Há diversos brinquedos que Chuck pode "coletar" gratuitamente nas lojas para presentear sua pequena, Katey. Basta equipar o item e entregar para a garota para deixá-la feliz da vida, faturar PP de bônus e levar o troféu Father of the Year (entregar todos os 11 presentes). Um destes presentes é a tigresa Snowflake, domesticada no Case 1-2. Visite os pontos marcados em nosso mapa e colete-os:

1 – Robot Bear
2 – Beach Ball, Bag of Marbles, Stick Pony
3 – Giant Stuffed Donkey
4 – Giant Stuffed Elephant, Giant Stuffed Bull
5 – Funny Painting
6 – Water Gun, Giant Stuffed Rabbit

– Chuck the Role Model: é preciso matar Brandon, que é rápido e se esconde atrás das portas. Fique em movimento até ele investir e esquive-se correndo para um dos lados. Acerte duas porretadas e mantenha-se em movimento. Fique de olho em sua energia e não fique perto de Vikki para não sobrar porradas para a garota. Livrando-se de Bradon, liberte Vikki (#15).

– Code Blue: esta missão aparece às 10PM. Fale com Sven (#16) e convença-o a segui-lo. Mais tarde, quando for levá-lo à Safe House, ele vai recompensá-lo com um Zombrex.

– Once Bitten: para que Jared (#17) siga você, é preciso entregar um Zombrex para ele (veja a lista de Zombrex gratuitos no nosso mapa). Carregue-o até a Safe House.

CASE 2-2: TICKET TO RIDE

No ponto indicado em seu mapa, elimine os capangas de TK e pilote a moto. Use uma das rampas laterais para pular sobre o trem. →

COMO MATAR 72 MIL ZUMBIS

Para conseguir os troféus Zombie Destruction (matar 5 mil zumbis), Z-Genocider 2: Genocide Harder (matar 53.596 zumbis) e Zombie Genocide Master (matar 72 mil zumbis), é preciso tempo, paciência e dinheiro. Isso porque fica mais fácil ao atropelar zumbis com o utilitário que está na Platinum Strip ou com o carro esportivo de Shamrock Cassino. Para pilotá-los, é obrigatório comprar suas chaves, que custam $2 milhões cada nas Pawshops. A melhor maneira de conseguir essa fortuna é jogar o modo online e transferir a grana para o seu save (opção Cash Out, no multiplayer online). É possível ganhar entre $ 150 e $ 300 mil em cada partida online. Não se esqueça de equipar a revista Magazine Driving para aumentar a resistência dos veículos e também de que, sempre que o carro quebrar ou os zumbis ficarem escassos na área, basta ir para outro local e voltar, que assim um novo carro e estoque de zumbis surgirão.

Pegue a arma do primeiro capanga e use-a para eliminar os próximos a distância. Pegue mais armas e siga até a cabine de comando.

– An Industrial Fashion: fale com Terri e também com Willa (#18) sobre a plataforma. Fale com Terri novamente.

– Rock Heroes: esta missão (#19) surge às 4AM. Fale com Jeanna , Allen e Floyd até convencê-los a ir para a Safe House.

ZOMBREX 2

Não se esqueça da garotinha: volte à Safe House às 7AM e entregue um Zombrex para salvá-la.

CASE 3-1: BOOMTOWN

Stacey vai avisá-lo quando for a hora de continuar as missões principais. Aproveite o tempo livre em mais missões extras.

– Taste Like Chiken: siga nesta missão preparado para enfrentar o chefe Antoine, então leve alimentos e armas. O inimigo corre e joga panelas, desvie e aproxime-se aos poucos para acertar dois ataques, então afaste-se e repita o procedimento. Se ele não atacar, vai correr até a comida para recarregar a energia; impeça-o na porrada.

Caso Chuck seja derrubado e Antoine pular sobre ele, mova o direcional freneticamente até o contador zerar para não ser sufocado. Após vencê-lo, salve Cinda (#20) no freezer. Ela só o seguirá se Jasper estiver com você.

– Jasper: no ponto indicado pela foto abaixo, no outro lado da praça de alimentação, suba na máquina ao lado da loja Lombardi's para subir no telhado e encontrar Jasper (#21). Leve-o para falar com Cinda e vá à Safe House.

BARTENDER E TAPE IT OR DIE!: procure os zumbis que se coçam frenéticamente e mate-os para pegar o item Queen. Pegue dois jarros de suco de laranja (Orange Juice) ou duas maçãs (Apple) e misture-os em um liquidificador (indicados no nosso mapa) para conseguir o item Nectar e o troféu Bartender. Vá a uma sala de manutenção e combine o Nectar com a Queen para obter uma Card Combo secreta e o troféu.

CASE 3-2: RUN FOR THE MONEY

Esta missão consiste em visitar os pontos indicados e eliminar os homens de TK (ataque-os isoladamente, de forma que os demais não o vejam e, após eliminar os inimigos no cofre, destrua o furgão na Heist at the Atlantica). Porém, antes de fazer tudo isso, salve os sobreviventes abaixo:

– Erica, Rosa e Bessie: às 8AM, visite a loja Kathy's Space (#22) e fale com Erica, Rosa e Bessie. Elas o acompanharão se você levar suas compras para a Safe House.
Vá até lá e prossiga com os resgates.

– Everyone Knows Slappy: leve comida e armas de fogo. Ao subir pela escada rolante, examine o corpo da mascote morta e Slappy (#23) aparecerá. O segredo da batalha é pular

HERÓI DAS PASSARELAS

Use dez roupas diferentes para ganhar o troféu Fashion Aficionado. Se você gostar da brincadeira, vista todas as peças de vestuário de *Dead Rising 2* (são 93 peças, entre chapéus, roupas e calçados) para faturar o troféu Chuck Greene: Cross Dresser?. Também é preciso conseguir três roupas especiais online, "basta" vencer um torneio do Terror is Reality e acumular $ 5 milhões em dinheiro nos minigames. Há também roupas extras obtidas na missão Ante Up (Jack tem que ser um dos derrotados), comprar a Knight Boots por $ 2 milhões na Pawnshop e ainda é preciso habilitar as roupas com as recompensas dos troféus Head Trauma, Justice Served, Zombie Fu, Hero of Fortune City e Judge, Jury and Executioner.

Aproveite a busca por roupas para entrar em todas as lojas que existem e ganhar o troféu Window Shopper.

e chutar Slappy para derrubá-lo, e aproveitar o tempo em que ele fica caído para atacá-lo. Assim que ele começar a levantar, afaste-se e espere ele terminar de rodar e soltar fogo para voltar a derrubá-lo. Se ele usar uma máscara em Chuck, mexa o direcional para se salvar.

– Witted Flower: tenha entre seus itens qualquer bebida ao falar com Linette (#24). Entregue a bebida e siga pelo atalho (escolha a tarefa Linette's Passage) indicado por ela.

– Here Comes the Groom: tenha entre seus itens recarregadores de energia e um porrete com pregos, para matar Randy. Fique entre as cadeiras e pule por cima da mureta quando o inimigo investir contra você. Faça isso até Randy se cansar e aproveite para acertá-lo duas vezes; repita o esquema até vencê-lo. Ele é o quinto psicopata eliminado, o que vale o troféu Vigilante Justice. Eliminando-o, fale com Danni (#25).

– Par for the Course: na loja de esportes, ajude Luz (#26) a acabar com os zumbis e fale com ela algumas vezes.

– Stuart's Scheme: quando aparecer esta tarefa, vá na Safe House e fale com Stuart para ganhar uma compensação por seu segredo.

– Janus: após as 7PM, vá ao encontro de Janus (#27). Ele só vai segui-lo se Chuck equipar uma arma de fogo. Leve a galera para a Safe House.

CASE 4-1: THE SOURCE

É crucial levar, pelo menos, duas garrafas de suco. No Yucatan Casino, perto das escadas que levam ao objetivo, há dois carrinhos com garrafas de vinho; pegue-as (elas recuperam 90% da energia). Você terá que encarar Amber e Crystal. Elas são rápidas e aplicam combos que podem derrubá-lo fácil. O segredo é concentrar seus ataques em Amber, evitando os ataques de Crystal (fique em movimento e pule antes de ela desferir seu ataque). Repita até que ela desista – faça o mesmo quando as duas atacarem juntas. Se ainda precisar de energia, pegue os copos de bebida colorida (se usar a cerveja ou a vodca após ter bebido vinho, Chuck vai vomitar e ficará vulnerável).

– Hunger Pains: ao falar com Richard (#28), entregue algo para ele comer e recrute-o. Mais tarde, ao levá-lo até a Safe House, ele vai presentá-lo com um Zombrex.

– Fetching Females: após as 3AM, pague $ 10 mil (#29) para convencer Nina, Cora e Summer a serem salvas (tsc).

– WWJWD?: leve recarregadores de energia, um bastão com pregos e uma arma de fogo. Seymour (#30) não representa perigo. Fique a uma média distância dele, sempre em movimento e usando as pilastras para evitar seus ataques. Desvie das duas primeiras investidas, acerte duas porradas e continue em movimento. Se ficar distante dele, o inimigo pode atirar ou tentar laçá-lo. O prêmio pela vitória é o revólver Six Shooter (excelente para a missão Mail Order Delivery).

– Ray: fale com Ray (#31) até recrutá-lo. Antes de enfrentar Carl, o carteiro, deixe os sobreviventes trancados dentro da sala de manutenção que leva para a Safe House.

– Mail Order Zombrex: com o revólver, esta será uma missão fácil. Perto da entrada do corredor que leva para a Safe House, há um carrinho dos correios. Examine-o e o carteiro Carl (#32) surgirá. Ele tem uma escopeta e lançará pacotes-bomba. Esconda-se ao redor do balcão no meio do corredor, ao mesmo tempo em que atira com o revólver.

ZOMBREX 3

É hora do remédio de Katey. Use aquele entregue por Richard ou um encontrado.

– Tape It or Die 1: pegue os itens Plate (abundantes na Food Court) e Cement Saw (em South Plaza). Após as 6PM, visite a loja KoKonutz Sports Town (#33), no primeiro andar, e abra a porta ao lado da escada. Fale com Gretchen, Johnny Pipes, Left Hand Lance e Wallace. Entregue os itens coletados para Wallace para obter um Combo Card. Fale com todos. O resgate do quarteto ocorrerá apenas durante o Case 6-2. →

O SENHOR DAS ARMAS

Há alguns troféus relacionados ao uso de armas que vão deixá-lo de cabelos brancos. Existem mais de 140 itens que podem ser usados como arma e são identificados no jogo pelo ícone de uma arma de fogo. Existem 8 armas de fogo (troféu He Hasn't Covered Wars), 6 tipos de explosivos (troféu Explosive Temper), 14 armas de arremesso (troféu Death from Afar), 146 armas brancas e itens variados (troféu Head Trauma) e 37 brinquedos e itens cenográficos (troféu Death of Comedy). Para conferir a lista completa, visite o nosso site, Gameblog (www.gameblog.com.br), e procure por *Dead Rising 2* na seção de Dicas.

Não é preciso matar um zumbi com cada arma para garantir o troféu, mas apenas acertá-lo uma vez (e não vale arremessá-la).

Atenção especial para os objetos raros, encontrados apenas em certos momentos: Giant Pink Chain Saw (ao completar a missão Here Comes the Groom), Comedy Troophy (disponível na missão Two's Company), Katana Sword (disponível na conclusão do Case 4-1), Magician Sword (arma deixada por Roger, ao completar a missão World's Most Dangerous Trick), Military Case (maleta de munição militar acessível a partir do Case 6).

– Bank Run: acompanhe e proteja Woodrow (#34) enquanto ele rouba os caixas. Ao terminar, fale com ele novamente.

– Art Appreciation: na loja de arte, fale com Randolph (#35) e pague $ 3 mil para ele o acompanhar. Aproveite e pegue a Funny Painting para Katey e tenha um Zombrex estocado (ou providencie um).

– Psychopath Snipers: o revólver (encontrado na mesa ao lado de onde Seymor foi morto) é fundamental para matar estes psicopatas facilmente. Eles ficam no telhado e usam um rifle sniper. Indicamos a localização de cada um deles no nosso mapa e indicamos as posições (são os pontos "X") para eliminá-los a distância. É possível também subir no telhado onde eles estão e fazer um confronto direto – suba nas máquinas de vendas –, mas faça isso se estiver equipado com a arma Knife Glove, além de recarregadores de energia. Confira:

• **Big Earl (Ponto A):** ao lado de onde o atirador se encontra, há uma plataforma de construção de onde é possível mirar junto à parede, sem que Big Earl possa revidar.

• **Deetz (Ponto B):** fique atrás das colunas da plataforma de serviço para abater o atirador sem sofrer dano. Suba para pegar a arma dele.

• **Johnny (Ponto C):** vá para o beco e suba pela escada, para chegar ao telhado e abater Johnny. Com o revólver apontado, ande para os lados, para evitar os tiros, ou se esconda atrás dos obstáculos.

• **Derrick (Ponto D):** fique dentro do cercado da praça (para evitar os zumbis), mire com o revólver e ande de lado até Derrick atirar. Ele leva uns trê segundos para recarregar, tempo suficiente para acertar quatro disparos e caminhar de lado, evitando o tiro.

JUDGE, JURY AND EXECUTIONER: com estes inimigos, são dez psicopatas na cova. Você merece um novo troféu.

– Slave to Fashion: Europa (#36) só seguirá Chuck se ele estiver com roupas de baixo. Ela indica uma loja para trocar de roupa (no mapa do jogo) e, feito isso, fale com ela novamente. Vá entregar estes civis na Safe House.

– Chemical Dependency: na Safe House, com esta missão disponível, aproveite para entregar um Zombrex para Jared.

– Know When to Fold'em: fale com Bill (#37) e pague $ 25 mil para que ele o acompanhe – vasculhe o balcão ao fundo para pegar a Gambling Magazine 3, importante para a missão Ante Up e Tournament of Idiots.

– One Hit Wonder: fale com Bibi (#38) e atenda a seus pedidos: 1. Dê alguma bebida para ela; 2. Vista-se com a roupa Tuxedo e Black Shoes (encontrados na loja Modern Businessman); 3. Atraia zumbis (pegue bombinhas no backstage) para perto do palco. Fale com Bibi novamente e acione o painel piscante ao fundo. Durante a apresentação, aperte os botões indicados quando passarem sobre o marcador verde. Depois que Bibi se jogar aos fãs, mate os zumbis para salvá-la. Fale também com Juan, Allison e Cameron. No caminho para Safe House, passe na loja SporTrance, no primeiro andar, para pegar um taco de golfe.

– Shell Shocked: fale com Dean (#39). Apesar de ferido, ele não aceita ajuda, mantenha-se em movimento constante até ele chegar perto das passagens; ele pode demorar bastante.

– Bent Wood: na Safe House, fale com Luz e entregue o taco de golfe (equipe-o) para ela – se não o pegou antes, vá na loja SporTrance.

CASE 5-1: STAKE OUT

Quando for avisado de que a repórter está no telhado, siga para a Safe House e tome o elevador para chegar ao ponto de encontro.

– Ante Up: esta opção aparece e fica numa das salas da Safe House. Se estiver com uma ou duas Gambling Magazine, suas chances de vitória no striper-pôquer serão muito mais altas (as revistas estão indicadas no nosso mapa). O objetivo é limpar os jogadoras, ou seja, ganhar o dinheiro e tirar a roupa.

BARMAN

Há diversos liquidificadores espalhados pelo cenário (veja as indicações no mapa) para combinar alimentos e bebidas para criar receitas "especiais" que podem deixar Chuck mais rápido, resistente ou recuperar sua energia. Além disso, fazer estas combinações garante o troféu Bartender (para uma mistura) ou o troféu Look at allthat Juice (por todas as combinações). São elas:

- Taco + Burrito = Spitfire (desarmado, aperte L2 + ■)
- Apple + Apple = Nectar (Chuck atrai a Queen)
- Chili + Chili = Energizer (imune a danos)
- Coffe + Milk = Quick Step (andar mais rápido)
- Jellybean + Jellybean = Zombait (Chuck atrai zumbis)
- Beer + Cooking Oil = Randomizer (efeito aleatório)
- Beer + Beer = Pain Killer (sofre dano reduzido)
- Bacon + Bacon = Untouchable (zumbis não agarram Chuck)
- Burrito + Beans = Repulse (zumbis não atacam Chuck)

– Two's Company: fale com os comediantes (#40) Royce e Walter. Após ouvir a piada de cada um, pegue o troféu sobre o balcão e entregue-o para Royce. Fale com os dois.

– Stranded Siren: às 6PM, vá ao encontro de Tammy (#41), vestida de sereia, e carregue-a. Leve os sobreviventes à Safe House.

CASE 5-2: THE GETAWAY

Derrube os capangas de TK e suba pelo levador até o telhado. Se você trouxe os sobreviventes, mande-os ficar em um ponto distante e fora do perigo. Quando o helicóptero de TK voar baixo, jogue objetos na hélice – se quiser uma vitória rápida, jogue as grades. Desvie do movimento do helicóptero (role por baixo do cabo ou do braço do guindaste) e da metralhadora até a luz do controle do guindaste ficar verde, então acione-a para baixar o veículo novamente.

– World's Most Dangerous Trick: tenha o revólver e, se puder, a Knife Glove – com esta, a batalha dura segundos. Concentre seus ataques em Roger (#42), afastando-o de seu parceiro. Deixe-o se aproximar, afaste-se e ataque quando ele acabar a sequência. Depois concentre seus ataques em Reed, tomando cuidado com os fogos de artifício. Atire algumas vezes e corra por entre as máquinas de jogos do salão. Repita a tática.

– Dead or Alive?: suba na máquina e fale com Andy (#43) até convencê-lo.

– Tournament of Idiots: tenha mais de $ 100 mil e, no mínimo, duas Gambling Magazines entre seus itens. Visite esta área (#44) após 1AM para encontrar os jogadores profissionais Jacob, Jessica e Nevada. Vença-os no pôquer e eles o acompanharão.

– Family Feud: vá até a cobertura do prédio onde derrubou o helicóptero de TK e fale com Lillian (#45), depois vá buscar Camille (#46) e volte a falar com Lillian.

– Fortune City Botany Club: é uma missão da Safe House e consiste em pegar uma planta na galeria de arte The Cleroux Collection (onde salvou Randolph), no segundo andar do Palisades Mall, e entregar para Vikki na Safe House.

ZOMBREX 4

Não perca o horário da medicação.

CASE 6-1: HELP ARRIVES

Antes de iniciar a missão, é crucial levar o revólver completamente carregado (se não o tiver, volte ao local da fase WWJWD e pegue a arma. O revólver não vai aparecer se você o tiver, mesmo descarregado, no seu menu). Na Safe House, fale com Katey para ver uma →

GASTADOR

Gaste seis milhões de dólares para levar o troféu Big Spender. Para juntar a grana, o modo mais fácil é jogar online e transferir o dinheiro para o seu Save (Cash Out). Já no modo solo, o melhor é juntar as revistas da série Gambling e apostar nas máquinas. Com a fortuna reunida, gastar tudo não é fácil, então compre a SUV Key e a Knight Boots na Pawnshop (dois milhões cada), salve seu progresso, dê loading e volte à loja para comprar um dos itens novamente.

TROFÉUS ONLINE

São cinco deles e quase todos são fáceis. Basta ganhar o troféu "Win Big!" (terminar um episódio do Terror Is Reality) para conseguir, de tabela, o "Rising Star" (terminar em primeiro lugar em um dos minigames). Para conseguir o "TK's Favorite", basta jogar todos os nove minigames do Terror Is Reality. Para o "Better With A Friend", solucione todos os Cases do jogo em modo cooperativo. E neste modo, quando seu aliado morrer, ressuscite-o entregando comida a ele para conseguir o troféu "Don't You Die On Me".

cena. De agora em diante, os zumbis ficarão ainda mais rápidos e cospirão sangue tóxico – caso seja pego, execute os comandos da tela.

- Tape It or Die 2: antes de completar o Case 6-2, esta missão (#47) deve aparecer (caso tenha feito a primeira parte). Resgate os sobreviventes e leve-os para a Safe House.

CASE 6-2: LAST STAND

Vá para o subterrâneo e pegue um veículo para avançar pelos túneis. Na sala antes do objetivo há duas garrafas de suco de laranja. Contra o Sgt. Boykin, fique longe e escondido atrás de uma pilastra, então ataque com o revólver. Quando o inimigo lançar granadas, saia de perto. Não tente luta corpo a corpo.

HAVING A GAS: no Case 6-2, surgem zumbis modificados pelo gás verde. Mate mil desses zumbis para ganhar o troféu. Para acelerar, use a moto ou o utilitário.

CASE 6-3: LEARN ON ME

Leve Rebecca a um veículo e para a Safe House.

CASE 6-4: BREACH

Não pare para bater em zumbis, tente driblar e avançar, pois o tempo é curto. Siga a seta para pegar uma bateria, um rolo de fio e um galão de combustível. Reunido os três itens, examine o painel e aperte o botão indicado na tela.

CASE 7-1: BAD TO WORSE

Um fato inesperado vai deixá-lo tenso!

- Abandoned Soldiers: os dois soldados (#48) só aparecem entre 9AM e 6PM. Para se aproximar e falar com Matthew e Michael, você não pode carregar nenhuma arma de fogo – se estiver, deixe-as no chão ou será alvejado. Matthew está ferido e precisa ser carregado.

CASE 7-2: THE ONLY LEAD

É preciso investigar a origem do gás verde emitido pelas tubulações. Vá ao subterrâneo e acione o painel para abrir uma porta antes inacessível. Elimine os seguranças ao fundo (use o revólver) e entre na câmara para detonar os cientistas e pegar um cartão de acesso.

- TK is Infected: tenha um Zombrex estocado para aplicar em TK, quando voltar ao abrigo.

CASE 7-3: WHAT LIES BENNETH

Na Safe House, visite Katey.

THE FACTS

Siga a seta para chegar ao topo do prédio onde Sullivan se prepara para fugir. Antes, consiga uma Shotgun, um revólver e qualquer outra arma de fogo, além de recarregadores de energia. No topo do prédio, ande ao redor da área onde Sullivan está, até que um pedaço do chão desmorone. Caia no buraco e fique no alto da plataforma, para ficar isolado dos zumbis (vale o troféu Clean Record).

OVERTIME

Você precisa coletar sete objetos para TK (indicados no mapa do jogo). Volte à arena. Stacey e Katey estarão penduradas e Chuck precisa acabar com TK, mas deve girar a manivela regularmente para evitar a morte das reféns. Primeiro, corra pela plataforma para pegar uma chave inglesa e usá-la como arma, além de suco de laranja. Preste atenção aos movimentos de TK e fique correndo ao redor da base onde se encontra a manivela. Quando TK usar dois ataques, ele vai se gabar; aproveite para acertá-lo; se ele usar a investida e bater em alguma coisa, ficará parado por segundos, acerte três golpes e afaste-se. Quando TK descer da plataforma, aproveite para girar a manivela. Repita até vencer e, agora sim, é fim de jogo.

TROFÉUS

• **Come On Follow Me:** reúna oito sobreviventes ao mesmo tempo.

• **Finally Full:** experimente absolutamente todos os tipos de comida do jogo.

• **Apprentice Rising:** ganhe PP até alcançar o Level 25. Lembre-se que você pode recomeçar o jopo a qualquer momento sem precisar zerar o seu level. Alcance o Level 50 para ganhar mais um troféu, Professional Rising.

• **Half Deck:** consiga 25 Combo Cards. Se você conseguir as 50 Combo Cards, ganha também o troféu Full Deck (veja o quadro à direita para descobrir como fazer isso). Isso também vale o troféu Curious Inventive.

• **Duct Tape FTW:** após conseguir todas as 50 Combo Cards, faça pelo menos uma tentativa de cada uma das 50 combinações de armas ensinadas.

• **Tough Guy:** se você seguiu o detonado, ao matar Roger e Reed vai ganhar o troféu por conseguir as Comb Cards dos psicopatas.

• **Hero of Fortune City:** salve 50 pessoas.

•**Smashy e Zombie Fu:** quando evoluir até o nível 42 e aprender o Smash (R2 + ■), destrua 100 zumbis usando este golpe para conseguir o troféu Smashy. Peguea revista Hand to Hand (veja a localização no mapa), aperte ↑ para guardar a revista e ficar com as mãos livres, então elimine mil zumbis usando apenas socos e chutes – um bom comando é usar Elbow Smash (pule, segure R2 e aperte ■) –, para ganhar o troféu Zombie Fu.

• **Justice Served:** complete o modo Overtime.

• **Data Miner:** se resgatou todos os civis, a lista de personagens na opção Notebook estará completa e mais um troféu será seu →.

COMBO CARDS

A maioria das Combo Cards são obtidas ao subir de level, mas há algumas que exigem condições especiais:

• **I.E.D.:** pegue o item Queen, econtrado com zumbis que se coçam. Pegue duas garrafas de Orange Juice e combine-as em um liquidificador para obter o item Nectar. Combine o Nectar e a Queen na sala de manutenção.

• **Air Combo:** deposite dinheiro na máquina Fortune Whisperer até obter a carta (Combo Card #4 em nosso mapa).

• **Hacker:** é obtida durante o Case 4 (veja localização Combo Card #7 e detalhes na missão de resgate 33 – Tape It or Die). Ieve os itens Plate (encontrado em Food Court) e Cement Saw (encontrado em South Plaza). Ao entrar na sala da loja KoKonutz Sports Town, fale com Wallace e entregue os itens.

LISTA DE COMBINAÇÕES

Abaixo, você vai descobrir como montar cada uma das armas especiais de *Dead Rising 2*, mesmo sem sua Combo Card. O valor de PP entre parênteses aponta a pontuação dos ataques:

- Drill Bucket (500PP) = Power Drill + Bucket
- I.E.D. (50 PP / 300 PP) = Box of Nails + Propane Tank
- Molotov (350PP) = Whiskey + Newspaper
- Pole Weapon (100PP / 150 PP) = Push Broom + Machete
- Air Horn (500 PP) = Pylon + Spray Paint
- Gem Blower (75 PP) = Gems + Leaf Blower
- Fountain Lizard (50 PP) = Lizard Mask + Fountain Firework
- Hacker (100 PP) = Flashlight + Computer Case
- Ripper (100 PP, 150 PP) = Cement Saw + Saw Blade
- Electric Chair (200 PP) = Wheelchair + Battery
- Flaming Gloves (200 PP, 300 PP) = Boxing Gloves + Motor Oil
- Heliblade (250 PP) = Toy Helicopter + Machete
- Fire Spitter (400 PP) = Toy SPitball Gun + Tiki Torch
- Beer Hat (Recarrega HP, 150 PP) = Construction Hat + Beer
- Sticky Bomb (400 PP) = Lawn Dart + Dynamite
- Driller (200 PP, 300 PP) = Power Drill + Spear
- Defiler (250 PP, 350 PP) = Sledge Hammer + Fire Axe
- Hail Mary (500 PP) = Football + Grenade
- Freezer Bomb (50 PP) = Fire Extinguisher + Dynamite
- Knife Gloves (300 PP) = Bowie Knife + Boxing Gloves
- Roaring Thunder (300 PP) = Battery + Goblin Mask
- Super Slicer (200 PP, 300 PP) = Servbot mask + Lawnmower
- Handy Chipper (250 PP) = Wheelchair + Lawnmower
- Dynameat (1.000 PP) = Hunk of Meat + Dynamite
- Electric Rake (400 PP) = Battery + Leaf Rake
- Parablower (300 PP, 450 PP) = Leaf Blower + Parasol
- Auger (300 PP, 500PP) = Drill Motor + Pitchfork
- Infernal Arms (450 PP) = Training Sword + Motor Oil
- Porta Mower (500 PP, 1.000 PP) = 2x4 + Lawnmower
- Super B.F.G. (100 PP) = Blase Frequency Gun + Amplifier
- Tesla Ball (350 PP) = Bingo Ball Cage + Battery
- Spear Launcher (1.000 PP, 300 PP) = Leaf Blower + Spear
- Blitzkrieg (100 PP) = Merc Assault Rifle + Electric Chair
- Flamethrower (50 PP) = Watergun + Gasoline Canister
- Rocket Launcher (100 PP) = Rocket Fireworks + Lead Pipe
- Tenderizers (100 PP, 250 PP) = MMA Gloves + Box of Nails
- Plate Launcher (200 PP) = Plates + Cement Saw
- Blazing Aces (500 PP) = Tennis Racquet + Tiki Torch
- Exsanguinator (250 PP, 500 PP) = Vacuum Cleaner + Saw Blade
- Power Guitar (300 PP) = Electric Guitar + Amplifier
- Burning Skull (666 PP) = BUll Skull + Motor Oil
- Laser Sword (150 PP, 300 PP) = Gems + Flashlight
- Blambow (100 PP) = Bow and Arrow + Dynamite
- Holy Arms (300 PP, 450 PP) = Training Sword + Box of Nails
- Freedom Bear (300 PP) = Robot Bear + LMG
- Paddlesaw (250 PP) = Paddle + Chainsaw
- Snowball Cannon (200 PP, 400PP) = Fire Extinguisher + Water Gun
- Spiked Bat (50 PP, 200 PP) = Baseball Bat + Box of Nails
- Wingman (500 PP) = Nectar + Queen

ZOMBREX

Este medicamento pode ser comprado nas lojas Pawnshop por 25 mil dólares cada. No entanto, há quatro destes perdidos em Fortune City.

1. Escale o local e pule sobre os lustres amarelos.
2. No alto da pilha de caixas, no backstage.
3. No alto da estrutura.
4. No alto de uma plataforma, no subterrâneo.

MAGAZINES

São revistas que, quando levadas em seu inventário, influenciam na resistência de armas, habilidades e até na sorte em jogos de azar. A numeração de cada revista abaixo representa seus pontos de indicação no mapa:

- Combat 1 (ponto 8): +10% de PP extra no uso de armas.
- Combat 2 (ponto 2): +10% de PP extra no uso de armas.
- Combat 3 (ponto 21): +10% de PP extra ao matar zumbis usando uma arma. Revista encontrada no subterrâneo.
- Gambling 1 (ponto 3): +10 de vantagem em jogos de azar.
- Gambling 2 (ponto 8): +10% de vantagem em jogos de azar.
- Gambling 3 (ponto 14): +10 de vantagem em jogos de azar.
- Health 1 (ponto 1): faz a comida recarregar 50% do HP.
- Health 2 (ponto 6): faz a comida recarregar 100% do HP.
- Bargaining 1 (ponto 23): 10% de desconto no Pawnshop.
- Bargaining 2 (ponto 5): 10% de desconto no Pawnshop. Revista encontrada no alto do toldo, use as máquinas de venda para escalar.
- Horror 1 (ponto 3): matar zumbis 25% mais rápido.'
- Horror 2 (ponto 8): matar zumbis 50% mais rápido.
- Bikes (ponto 4): a moto fica três vezes mais resistente.
- Blades (ponto 7): armas de corte duram três vezes mais.
- Hand to Hand (ponto 3): socos mais fortes.
- Sports (ponto 8): itens esportivos duram três vezes mais.
- Playboy (ponto 9): + 10% de PP extra ao resgatar mulheres.
- Amusement (ponto 10): brinquedos duram três vezes mais.
- Games (ponto 11): itens de diversão duram três vezes mais.
- Drinking (ponto 12): ingerir várias bebidas alcoólicas sem vomitar. Ela está no alto da estrutura de pedra.
- Juice Boots (ponto 13): efeito dos sucos duram 2x mais.
- Leadership (ponto 15): torna os sobreviventes resgatados mais espertos e ágeis.
- Domestic (ponto 16): mobília dura três vezes mais.
- Psychos (ponto 17): ajuda a eliminar os psicopatas (chefes) 25% mais rápido. Está no telhado, suba pelas máquinas.
- Skateboarding (ponto 18): novos truques e faz o skate durar três vezes mais.
- Building (ponto 19): armas de materiais de construção duram três vezes mais (revista encontrada sobre a plataforma de construção).
- Rescue (ponto 20): +25% de PP extra por pessoa resgatada.
- Driving (ponto 22): veículos duram três vezes mais.

PIXADOR

Na loja ao lado do corredor de entrada para a Safe House é possível pegar latinhas de spray de tinta. Além de arma, elas podem ser usadas para pixar os cartazes de Zombrex. Isso vale PP bônus e, ao pixar todos os cartazes (veja as indicações no mapa), você ganha o troféu Improper Behavior.

Olho no
Lanceeee!!!

PES 2011

PRO EVOLUTION SOCCER

com narração de Silvio Luiz

Conheça a opção

COMPRE
VENDA
TROQUE

uma exclusividade

Rocklaser

www.rocklaser.com.br

Televendas: (11) 2954-4332

SAC: (11) 2925-7072

twitter.com/rocklaser_games

ROCK LASER GAMES

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

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

TODOS OS FINAIS

ENDING S
- Conclua todos os Case Files
- Mantenha Katey viva (aplique Zombrex nela regularmente)
- Salve TK (aplique Zombrex nele antes de concluir a missão The Facts)
- Conclua a missão Overtime

ENDING A
- Conclua todos os Case Files
- Mantenha Katey viva
- Conclua a missão The Facts (não aplique Zombrex em TK)

ENDING B
- Mantenha Katey viva
- Não conclua a missão The Facts

ENDING C
- Mantenha Katey viva
- Não conclua o Case 6-1 (espere o tempo acabar)

ENDING D
- Mantenha Katey viva
- Não volte para a Safe House antes das 10 AM no dia 28 de setembro.

ENDING F
- Deixe Katey morrer (ignore a aplicação de Zombrex nela)
- Esteja na Safe House antes das 10 AM no dia 28 de setembro

SIR CHUCK GREENE

Uma das muitas brincadeiras da Capcom foi botar a armadura de Arthur (Ghouls 'n' Ghosts) no jogo. Eis como montar sua armadura:

- Helmet (capacete) - vença Jack no striper-pôquer
- Chest (Peito) - consiga Ending S no jogo
- Boots (botas) - deve ser comprada numa Pawnshop por 2 milhões
- Beard (barba) - na pia, ao fundo da loja Wave of Style, na área Royal Flush

www.strueregames.com.br

FALE CONOSCO | TELEVENDAS | PEDIDOS | CADASTRO | SIGA-NOS

strueregames ON-LINE

pagseguro
PARCELE TUDO EM ATÉ 18x NO CARTÃO DE CRÉDITO

JOGOS | ACESSÓRIOS | NINTENDO DS | NINTENDO Wii | PS2 | PS3 | XBOX 360

produto ou palavra-chave OK

Os mais vendidos em OUTUBRO

Acesse nosso site e faça sua reserva para os próximos lançamentos!

Enviamos para todo o Brasil

TELEVENDAS

(11) 3224-9480

strueregames@hotmail.com

vendastrueregames@hotmail.com

FORMA de PAGAMENTO

DEPÓSITO

CARTÕES e BOLETO

FORMA de ENTREGA

SEDEX

MOTOBOY

RETIRADA PESSOALMENTE

CORRENDO COMO O VENTO

Consiga o melhor desempenho do seu carro nas pistas

POR RODRIGO GUERRA

Pilotar no circo da Fórmula 1 é um privilégio para poucos – 24 corredores para ser mais exato. Mas isso mudou com a chegada de *F1 2010*. Com ele, os jogadores podem, agora, se embrenhar nos locais mais charmosos do mundo e aproveitar o prazer de ser um corredor campeão. O jogo é tão completo que qualquer pessoa com o mínimo de senso de direção pode conquistar a vitória – basta selecionar a dificuldade que se encaixa melhor ao seu perfil. Nesta edição, a **D&T** traz dicas importante para ajudá-lo a chegar mais rápido ao pódio.

CONHECENDO A MÁQUINA

Para chegar na frente, é necessário conhecer o seu carro, saber o que ele é capaz de fazer

e como tirar o melhor proveito de todas as suas vantagens. Mesmo que os carros de *Formula 1* sejam parecidos, existem diversas singularidades que os tornam únicos. Um bom exemplo para mostrar essas diferenças é a configuração dos ajustes que podem ser feitos, aumentar o ângulo da asa traseira pode ser bom para uma Ferrari, mas isso não quer dizer o que mesmo se aplica à McLaren ou à Lotus.

Vale lembrar que nem todos os ajustes estão disponíveis logo de cara; para habilitar mais dessas opções, é necessário fazer voltas para o time de desenvolvimento do carro. Para isso, no modo de carreira no dia de treino livre, vá para o menu "Engineer" e escolha Option. A equipe vai elaborar um desafio para seu carro em algumas pistas do campeonato. Vale lembrar que as respostas que o seu piloto der para a imprensa podem influenciar na cooperação da equipe – então, não seja muito metido, puxe o saco da sua equipe e você verá que os desafios aparecerão mais facilmente.

Além disso, é necessário levar em consideração a forma como o piloto se comporta na pista. Este guia vai ajudá-lo a entender como os ajustes funcionam e em que áreas eles afetam nos veículos. Só com um carro bem ajustado é que você poderá ser um verdadeiro campeão.

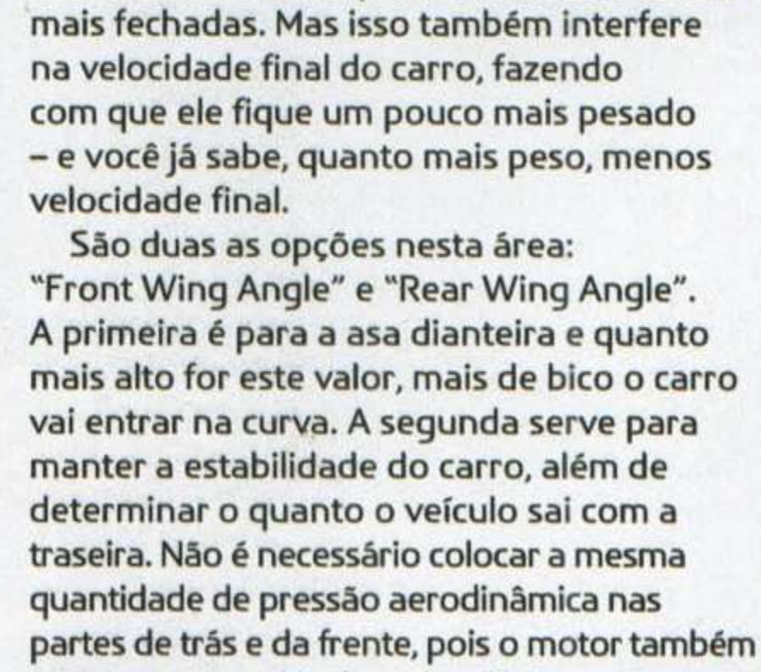
OS AJUSTES

A dificuldade permite que os jogadores escolham mais ou menos ajustes nos carros. Os que elaboramos não levam em consideração todas as pesquisas criadas pelo engenheiro de equipe. Entretanto, os ajustes secundários não afetam tanto o comportamento do carro quanto os listados a seguir, e que estão disponíveis desde o início do modo de carreira.

AERODINÂMICA *(AERODYNAMICS)*

A aerodinâmica serve para prender o carro no chão e ajuda na hora de fazer as curvas. Quanto mais alto o valor, mais pressão será realizada nas rodas, permitindo fazer curvas mais fechadas. Mas isso também interfere na velocidade final do carro, fazendo com que ele fique um pouco mais pesado – e você já sabe, quanto mais peso, menos velocidade final.

São duas as opções nesta área: "Front Wing Angle" e "Rear Wing Angle". A primeira é para a asa dianteira e quanto mais alto for este valor, mais de bico o carro vai entrar na curva. A segunda serve para manter a estabilidade do carro, além de determinar o quanto o veículo sai com a traseira. Não é necessário colocar a mesma quantidade de pressão aerodinâmica nas partes de trás e da frente, pois o motor também está nessa área. Um bom equilíbrio seria, por exemplo, colocar na frente pressão 3 "Front Wing Angle"e 1 na "Rear Wing Angle" – claro, dependendo da pista, equipe, piloto... Enfim. Use os treinos livres para encontrar o equilíbrio exato para seu F1.



FRENAGEM *(BRAKING)*

Os freios são importantíssimos para um bom desempenho do carro e também levam em consideração as partes dianteira e traseira. Nesta área, existem diversos ajustes que podem ser considerados para chegar a um bom resultado final:

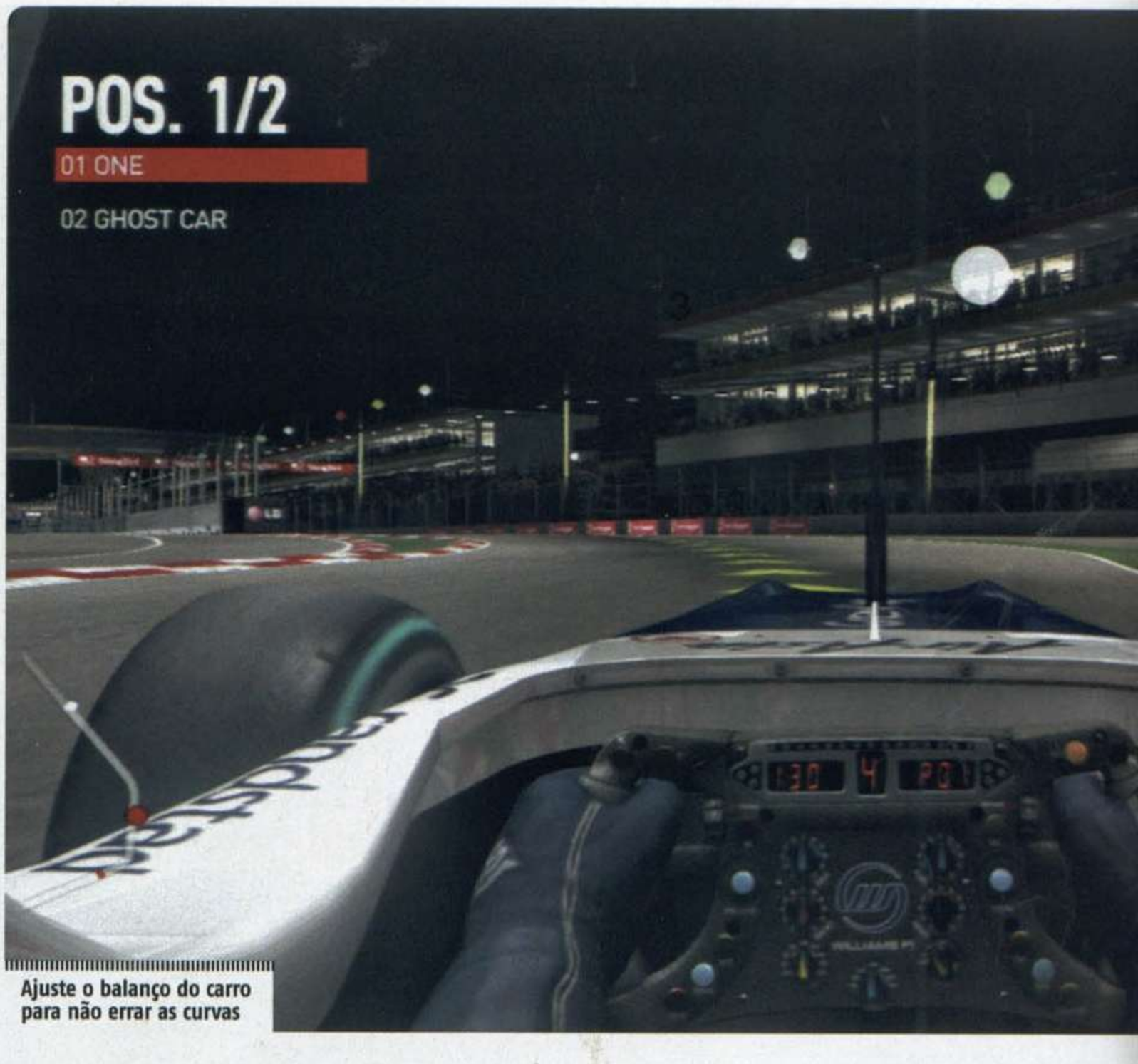
• **Balance:** determina como será distribuída a força de freios nas rodas dianteiras e traseiras. Funciona da mesma forma que os ajustes de asa, ou seja, mais pressão na frente, mais de bico o carro entra na curva; mais pressão na parte traseira, mais o carro vai seguir na direção da curva ou sair da pista.

• **Pressure:** são três opções, High, Medium e Low. Quanto mais pressão, mais rápido o carro vai reduzir de velocidade. A força dos freios influencia no desgaste dos pneus; quanto mais pressão, mais rápido eles vão ser queimados. A força da frenagem também é influenciada pelo tamanho dos discos de freio, a próxima opção nesta área.

• **Brake Size:** mais três aqui, Small, Medium e Large (pequeno, médio e grande). Dependendo do tamanho do disco de freio, mais ou menos a força de frenagem será feita. Mas é bom lembrar que sem o ABS ligado, a força aplicada em "Pressure" pode determinar se as rodas vão travar nas curvas – fazendo com que os pneus queimem com mais velocidade.

BALANÇO *(BALANCE)*

Aqui é onde a engenharia distribui o peso do carro e você pode determinar em que lugar estará o centro de gravidade, algo que vai ajudar muito na hora de fazer curvas. Além disso, é possível ajustar os estabilizadores dianteiros e traseiros (Front ou Rear Anti-roll Bar), que permitem que o trabalho dos amortecedores atuem com mais ou menos suavidade. Mais uma vez, a sensibilidade do piloto é essencial para descobrir o ponto exato de equilíbrio.

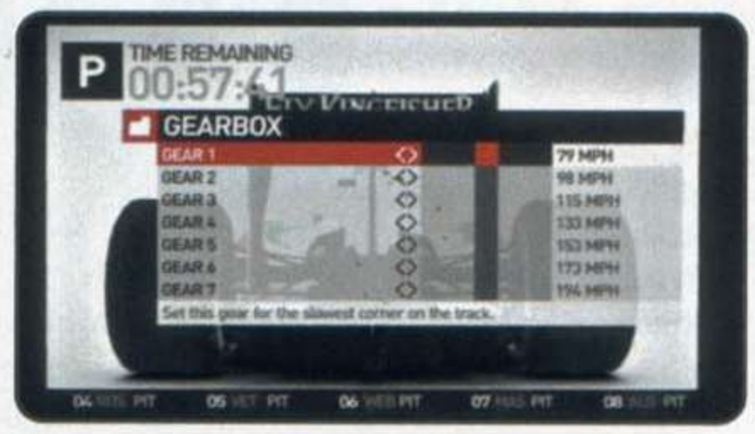


Ajuste o balanço do carro para não errar as curvas

SUSPENSÃO *(SUSPENSION)*

Determina a altura e a rigidez dos amortecedores. Quanto mais alto, mais estável o carro, porém, menos velocidade final. Além disso, a altura está intimamente ligada com a força da suspensão, pois quanto mais alta, mais macia pode ser a suspensão – o que ajuda a manter a estabilidade do carro.

CÂMBIO *(GEARBOX)*



Aqui, você pode mudar o giro de motor e o momento no qual as marchas são alteradas. Com isso, as alterações podem corresponder a cada situação de corrida. Em corridas de alta, por exemplo, o jogador pode escolher aumentar a velocidade final para as retas, ou melhorar a retomada de velocidade para os trechos com muitas curvas.

É nessa parte que o jogador vai passar mais tempo ajustando o carro para encontrar os momentos exatos para troca de marcha. Para isso, é necessário conhecer o circuito e fazer várias voltas sem errar pontos de tangência, frenagens e coisas do tipo. Portanto, para mexer no câmbio, recomendamos que as configurações originais sejam salvas para depois serem recuperadas.

MOTOR *(ENGINE)*

Aqui, poucos ajustes podem ser feitos, mas eles são vitais para entender o comportamento do carro na pista. A opção "Throttle map" permite escolher que tipo de aceleração o motor vai executar, são três opções: Fast, Standard e Pace. Com mais giro de motor, melhor será a velocidade final,

PUNK ROCK NA VEIA

COMPRE AGORA O NOVO GREEN DAY ROCK BAND, PARA PLAYSTATION 3, XBOX 360 E WII

GREEN DAY ROCKBAND

ESTES LANÇAMENTOS VOCÊ ENCONTRA NA FRONTLINES GAMES:

Wii PS3 XBOX 360 PSP NINTENDO DS PlayStation.2

FRONTLINES video games

GAMES
CONSOLES
ACESSÓRIOS

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

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

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX

Assistir aos replays faz parte da lição de casa para aprender quais foram os seus erros na prova

rodas traseiras, o valor também pode influenciar na velocidade das retas, deixando o carro mais lento, ou seja, muita atenção na hora de ajustar esta peça tão delicada.

PNEUS

A parte mais fácil dos ajustes do carro fica exatamente onde qualquer pessoa já viu: os pneus. São três opções distintas e cada uma delas tem uma funcionalidade específica para controle do carro e estratégia das provas.

• **Option:** o conjunto desses pneus tem muito mais aderência, o que permite fazer curvas com maior velocidade. O problema é que estes pneus se desgastam muito mais rápido, o que significa mais entradas nos boxes.

• **Prime:** são os pneus "slick", recomendados pela durabilidade. É bom lembrar que este conjunto não tem tanta aderência, exigindo do piloto mais terreno para fazer a frenagem do veículo antes de entrar na curva.

• **Wet:** esse conjunto serve para os dias de chuva, dando mais aderência com pista molhada.

entretanto, com mais giro, mais o motor se aquece e, com isso, são maiores os riscos de quebrar – e tirar o jogador da corrida.

COMBUSTÍVEL *(FUEL)*

Esta opção está disponível apenas nos dias de treino livre e permite que os carros fiquem mais leves. Com menos peso, mais rápido será o bólido – e, consequentemente, mais rápida será a volta. O jogador pode escolher a quantidade de combustível levando em consideração o número de voltas da pista; são, no mínimo, três (uma volta de aquecimento, uma veloz e outra para voltar aos boxes). Lembre-se de que se o carro parar no meio da pista por falta de combustível, seu piloto será penalizado e perderá dez posições na linha de largada.

ALINHAMENTO *(ALIGNMENT)*

Aqui, são duas opções que podem ser alteradas: Chamber e Toe. O Chamber ajusta o ângulo que o pneu tem contato com o asfalto. Com valores positivos, o carro se comporta melhor nas retas; ocorre o oposto com valores negativos, deixando o carro mais preso nas curvas e menos instável nas retas.

Com o Toe, é possível ajustar o ângulo em que as rodas se afastam. Assim como em Chamber, os ângulos podem ser modificados tanto para as rodas frontais quanto para as traseiras. O Toe é usado na estabilidade para entrada de curvas. Mas tenha cuidado: o ajuste errado pode aumentar o desgaste dos pneus e, no lugar de colocar o carro de forma correta na curva, acaba tirando-o da pista. Nas

EXEMPLOS DE *AJUSTES*

Indo além da teoria, eis alguns ajustes de carro para três pistas distintas – Interlagos, Melbourne e Mônaco –, uma amostra das muitas possibilidades para os jogadores

SÃO PAULO
BRASIL
(TEMPO SECO)

- Tempo: 1:08.511
- Carro: RBR
- Pneus: Prime

AERODINÂMICA
Front Wing Angle: 3
Rear Wing Angle: 4

FREIOS
Balance: F 52% - R 48%
Pressure: High
Brake Size: Small

BALANÇO
Ballast Distribution: F 80% - R 20%
Front Anti-roll Bar: 2
Rear Anti-roll Bar: 7

SUSPENSÃO
Front Ride Height: 2
Rear Ride Height: 2
Front Spring Stiffness: 7
Rear Spring Stiffness: 8

CÂMBIO
Gear 1: 143 km/h
Gear 2: 177 km/h
Gear 3: 209 km/h
Gear 4: 241 km/h
Gear 5: 280 km/h
Gear 6: 315 km/h
Gear 7: 354 km/h

MOTOR
Throttle map: Standard
Fuel: Fixed

ALINHAMENTO
Camber front: -1.2
Camber rear: -3.0
Toe front: 0.09
Toe rear: 0.38

MONTE CARLO
MÔNACO
(TEMPO SECO)

- Tempo: 1:13.796
- Carro: MacLaren
- Pneus: Optimun

AERODINÂMICA
Front Wing Angle: 9
Rear Wing Angle: 7

FREIOS
Balance: F 46% - R 54%
Pressure: Medium
Brake Size: Small

BALANÇO
Ballast Distribution: F 60% - R 40%
Front Anti-roll Bar: 7
Rear Anti-roll Bar: 8

SUSPENSÃO
Front Ride Height: 1-2
Rear Ride Height: 1-2
Front Spring Stiffness: 7
Rear Spring Stiffness: 8

CÂMBIO
Gear 1: 112 km/h
Gear 2: 138 km/h
Gear 3: 163 km/h
Gear 4: 189 km/h
Gear 5: 216 km/h
Gear 6: 244 km/h
Gear 7: 274 km/h

MOTOR
Throttle map: Fast
Fuel: Fixed

ALINHAMENTO
Camber front: -1.50
Camber rear: -3.50
Toe front: 0.15
Toe rear: 0.50

MELBOURNE
AUSTRÁLIA
(TEMPO SECO)

- Tempo: 1:23.722
- Carro: Ferrari
- Pneus: Prime

AERODINÂMICA
Front Wing Angle: 3
Rear Wing Angle: 1

FREIOS
Balance: F 50% - R 50%
Pressure: High
Brake Size: Standard

BALANÇO
Ballast Distribution: F 80% - R 20%
Front Anti-roll Bar: 1
Rear Anti-roll Bar: 8

SUSPENSÃO
Front Ride Height: 1
Rear Ride Height: 1
Front Spring Stiffness: 6
Rear Spring Stiffness: 7

CÂMBIO
Gear 1: 133 km/h
Gear 2: 164 km/h
Gear 3: 193 km/h
Gear 4: 224 km/h
Gear 5: 256 km/h
Gear 6: 289 km/h
Gear 7: 325 km/h

MOTOR
Throttle map: Fast
Fuel: Fixed

ALINHAMENTO
Camber front: -1.40
Camber rear: -3.00
Toe front: 0.09
Toe rear: 0.35

DIGUERA GAMES

Games e Acessórios

Assistência técnica atualizada,
fazemos seu orçamento na hora.

Wii™

Televendas 11 3331-9579

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

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

PSP

NINTENDO DS™

Sua Diversão é o Nosso Trabalho

PLAYSTATION 3

PS2

Aceitamos os cartões

Diners Club International · MasterCard · REDE SHOP · VISA Electron · VISA

Enviamos para todo Brasil

e-mail: digueragames@hotmail.com

Edifier
A passion for Sound

Jogue com o melhor som.

S730
300W RMS

Caixas Edifer, um novo e audacioso conceito em estilo para os apaixonados por Games. Suprindo às exigências dos últimos lançamentos de jogos e vídeos, entregando dessa forma uma experiência que possa ouvir e sentir!

S330D
72W RMS

M3400
34W RMS

E3100
28W RMS

X100
15W RMS

Recuperar GAME arranhado não é coisa de outro planeta

Recupere seus jogos, filmes, músicas e dados em mídias arranhadas de forma fácil e rápida com CD Saver, o recuperador de CD e DVD mais vendido do Brasil.

Oferta Especial
R$199,00
por tempo limitado

GuilhermeFaria.com

CD SAVER
também recupera discos Blu-Ray

Pague com:

VISA MasterCard Boleto

www.cdsaver.com.br (0xx21) 3634-9303 / 3634-9304

CD SAVER
RECUPERADOR DE CD & DVD

Revenda autorizada CD SAVER:

SCORPION HOME VIDEO
TEL. (21)2280-4693 / (21) 2573-2580
RIO DE JANEIRO - RJ

VÍDEO ON-LINE
TEL. (21) 3241-8227 / (21) 3989-1638
SÃO GONÇALO - RJ

LOJAS MEZZALIRA
TEL. (22) 2772-3535
MACAÉ - RJ

CASA INTELIGENTE LTDA
TEL. (21) 3527-4104
RIO DE JENEIRO - RJ

KRIS GAMES
TE. (21)2224-2376 / (21) 8525-8024
RIO DE JENEIRO - RJ

FIRST DVD
TEL. (24) 2452-3798
VALENÇA - RJ

TOP GOLD LTDA
TEL. (21) 2745-5878 / 9977-4262
CACHOEIRAS DE MACACU-RJ

FOTO CÉLIO VÍDEO E LOCADORA MACHADO
TEL. (22)3841-2044
NATIVIDADE - RJ

A PODEROSA CENTER VIDEO
TEL. (11) 2682-0654 / 2684-4479
SÃO PAULO - SP

VISOCOPY VÍDEO PRODUÇÕES
TEL. (11) 2141-4300
SÃO PAULO - SP

TERION WEB COMMERCE INFORMÁTICA
TEL. (18)3901-1927
PRESIDENTE PRUDENTE - SP

FEATHER GAMES + TOYS LTDA -ME
TEL. (19) 3826-2654
VINHEDO - SP

MULTI MÍDIAS.COM
TEL. (16)3724.8934
FRANCA-SP

VÍDEO GLOBO DISTRIBUIDORA
TEL. (47) 3349-9294
ITAJAÍ - SC

VANDOIR ROYER-ME
TEL. (47) 3275-0121
JARAGUÁ DO SUL-SC

TERRITORY MOVIE CENTER - TMC
TEL.(92) 3671-2497
MANAUS -AM

PENIDO E PENIDO LTDA.
TEL. (37)3232-1370 / 9917-0217
ITAUNA - MG

NOVA ERA VIDEO LTDA
TEL. (27) 3325-4987
VITÓRIA - ES

DELTA VENDAS DIVINÓPOLIS
TEL. (37) 3216-3531
DIVINÓPOLIS - MG

DVD ENTRETENIMENTOS E CAFÉ
TEL. (31) 3273-7395 / 3271-2355
BELO HORIZONTE - MG

BH VIDEO
TEL.: (31) 3222-3816
BELO HORIZONTE - MG

AKY VÍDEO
TEL.(81) 3471-4699 / 3471-9206
RECIFE - PE

SERGIO LUIZ SCHNEIDER ME
TEL . (51) 3527-9027
NOVO HAMBURGO - RS

CENTER VÍDEO
TEL. (51) 3717-1827
SANTA CRUZ DO SUL - RS

DYELL VIDEO ACESSORIOS (TELMO)
TEL./FAX. (51) 3212-7908 / (51) 3211-5057
PORTO ALEGRE - RS

VÍDEO LOCADORA MALIBU
TEL.(51)3523-1272
PAROBÉ-RS

VIP'S VÍDEO INFORMÁTICA LTDA.
TEL. (54) 3223-3999 / 3025-3993
CAXIAS DO SUL - RS

DV SUL
TEL. (41) 3347-6186
CURITIBA - PR

MOHANA NASSAR DVD
TEL. (46) 3223-4000 / 3223-1717
PATO BRANCO - PR

NORDESTE DISTRIBUIDORA
TEL. (85) 3307-9001
FORTALEZA - CE

GRAVASOM
TEL. (88) 3691-7071
Crateús- CE

CINE VÍDEO
TEL. (75) 3221-9689 / (75) 9134-2026
FEIRA DE SANTANA – BA

BARATO DVD'S
TEL. (61) 8417-7622 ; (62)9223.0331
BRASÍLIA - DF

MAXKIAN PROD. INFORMÁTICA
TEL. (44) 3253-2939
MARINGÁ - PR

COMERCIAL INTERATIVA DISTRIBUIDORA
TEL. (48) 3035-5265 / 3241-5265
SÃO JOSÉ - SC

BCS DISTRIBUIDORA DE CD
TEL. (62) 3293-6820
Goiania- GO

Atenção distribuidores de produtos:
seja um de nossos representantes e adquira o CD Saver Hobby com preço especial.

Ganhe DINHEIRO recuperando CDs e DVDs na sua cidade com CD SAVER!

SPORTS CHAMPIONS

Nada como um bom jogo de esportes para apresentar uma "nova" tecnologia

POR LEANDRO RODRIGUES

FICHA TÉCNICA

- **Produtora:** Zindagi Games
- **Distribuidora:** SCE
- **Gênero:** party game
- **Jogadores:** 1 à 4
- **Resolução:** 720p
- **Online:** não

Um padrão para lançamentos de controles de movimento foi estabelecido, jogos de esportes conseguem demonstrar todo o seu potencial. Foi assim com o Nintendo Wii e seu *Wii Sports* em 2006 e, agora, a Sony repete a fórmula com *Sports Champions*.

Acontece que, ao repetir a estratégia, a Sony já não conta com o fator surpresa e grande parte das pessoas deve encarar o game da Sony com muito mais naturalidade do que a surpresa contagiante do lançamento do seu concorrente.

WII SPORTS EM ALTA RESOLUÇÃO

Não tem como não comparar *Sports Champions* com *Wii Sports*. Ambos são games de esporte, só funcionam com o controle de movimento e deixam qualquer um que jogue mais de duas horas com o braço doendo. Mas o fator que chama a atenção logo de cara são os gráficos em alta resolução. Personagens e cenários são bem-feitos e repletos de detalhes.

Passando pelo aspecto visual, chega a hora de conferir a precisão e o game não decepciona. Os minigames conseguem transmitir o quanto o Move é preciso. Basta um simples movimento de pulso ou até mesmo um passo para trás, em modalidades como o tênis, para perceber que o aparelho é competente neste fator. Porém, mesmo com tanta precisão, os mais atentos perceberão um pequeno atraso, de menos de um segundo em relação ao movimento real e ao que é apresentado na tela. Mas em nenhuma das modalidades isso significou algum problema no decorrer das partidas.

Uma jogadora de beisebol lutando com espadas? Então tá, né?

Todos os minigames possuem a opção de jogar apenas com um controle de movimento, mas em games como arco e flecha e luta entre gladiadores, o resultado é bem mais empolgante com dois controles.

Infelizmente, a falta de um modo multiplayer online não facilita a competição com os amigos e o multiplayer local exige um

AS MODALIDADES

VÔLEI DE PRAIA
Sem oferecer um grande desafio, este minigame é mais uma questão de ritmo do que de movimento. Basta mexer o controle no momento certo – não importa se está agitando o dispositivo da maneira correta – para que os personagens realizem as jogadas necessárias. Jogar com um ou dois controles aqui não faz a menor diferença.

· Suporte para um ou dois Moves
· Simulação de movimentos ★★☆☆☆

LUTA DE GLADIADORES
Ao encarnar um gladiador com espada (para um controle) e escudo (se estiver usando dois controles), a sensação, apesar dos movimentos fiéis , é de que não importa muito a estratégia que você faça, o importante é movimentar o controle freneticamente para derrubar o seu oponente.

· Suporte para um ou dois Moves
· Simulação de movimentos ★★★☆☆

BOCHA
Seu avô vai delirar ao ver esse esporte no Move. Um dos esportes mais simples – e tediosos – de todos os tempos está entre os minigames de *Sports Champions*. O mais incrível é que, na versão virtual, ele funciona muito bem. O controle da força é preciso, bem como o ângulo do lançamento das bolinhas.

· Suporte para um Move
· Simulação de movimentos ★★★☆☆

TÊNIS DE MESA
Disparado o minigame que mais abusa do poder de precisão do Move. Mudanças no ângulo do pulso significam uma boa jogada com efeitos. Também é possível notar que o controle identifica com maestria movimentos de profundidade e, o melhor, a força empregada nas rebatidas.

· Suporte para um Move
· Simulação de movimentos ★★★★★

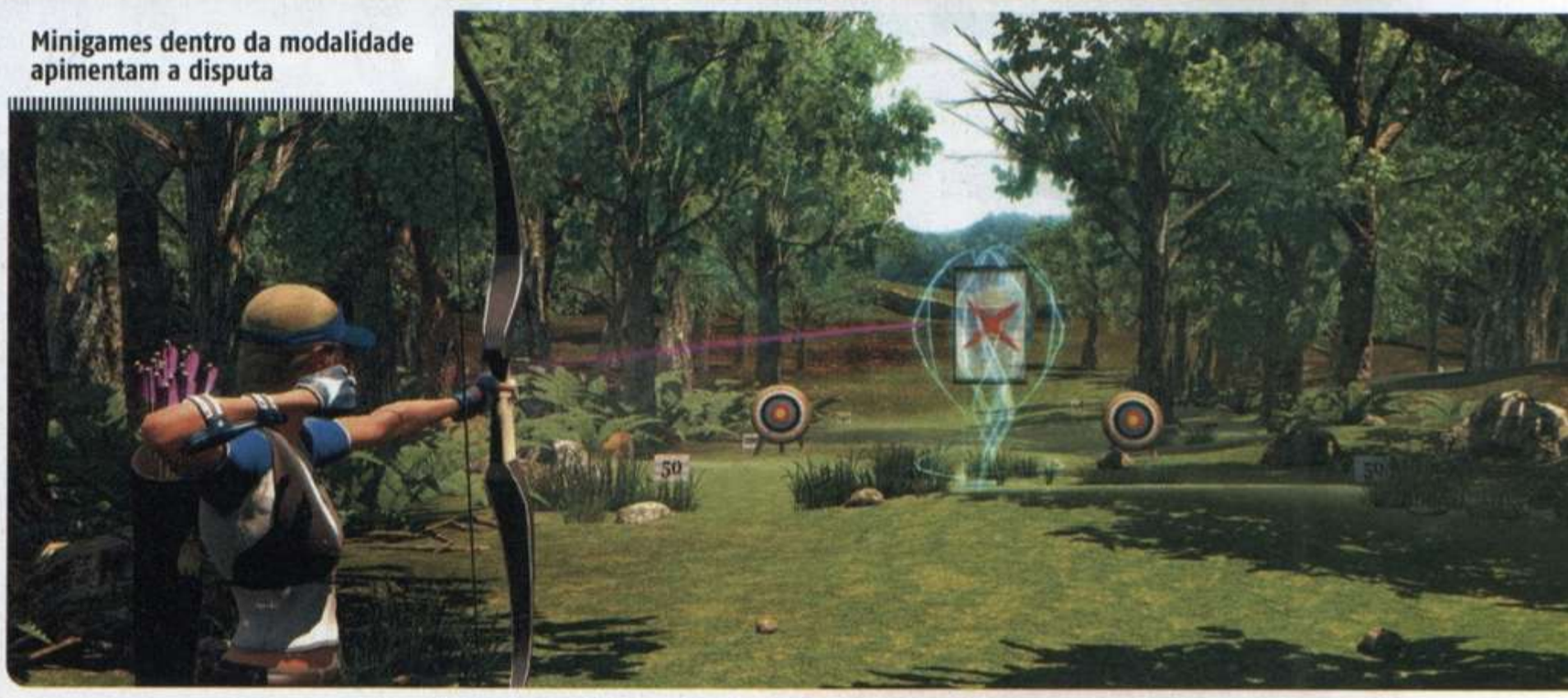
ARREMESSO DE DISCO
Este minigame é uma espécie de golfe, mas aqui a bolinha dá lugar ao disco. Inclinação e força determinam a velocidade e o ângulo que o seu disco viajará na tela em busca do alvo. O controle detecta o mínimo movimento com o pulso e traduz em efeito na jogada. É preciso treinar, mas é diversão certa.

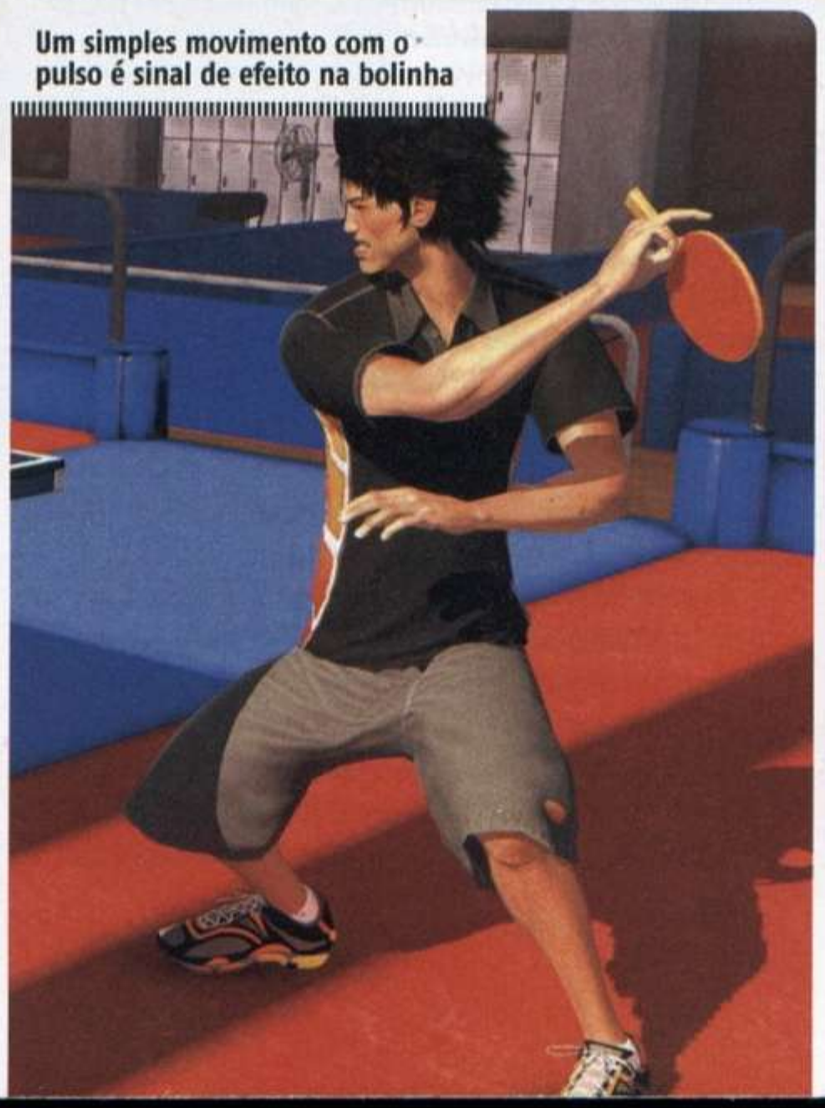
· Suporte para um Move
· Simulação de movimentos ★★★★★

ARCO E FLECHA
O minigame mais divertido é o que demonstra uma pequena falha do pacote. Jogar arco e flecha é divertido e intuitivo, mas se quiser uma experiência completa, vai precisar de dois controles de movimento. Só assim é possível emular todos os movimentos, desde segurar um arco até puxar e soltar a flecha.

· Suporte para um Move
· Simulação de movimentos ★★★★★

Minigames dentro da modalidade apimentam a disputa





Um simples movimento com o pulso é sinal de efeito na bolinha

ou mais controles extras, o que deixa a experiência muito cara.

No geral, *Sports Champions* é um jogo bem divertido, consegue demonstrar o quanto o PlayStation Move é um acessório promissor e só não empolga mais porque já não é uma novidade. Agora, é esperar o *Sports Champion Resort*. ■

AVALIAÇÕES

TÉCNICA	Gráficos	★★★☆☆
	Controle	★★★★★
	Áudio	★☆☆☆☆
	Replay	★★★★☆
	Acabamento	★★★★☆
	Dificuldade	★★☆☆☆
COLETÂNEA	Variedade	★★★★☆
	Modos Extra	★★★☆☆
	Câmera	★★★☆☆
	Inteligência Artificial	★★★☆☆
	Sistema Multiplayer	★★☆☆☆

NOTA **8,0**

ENSLAVED: ODISSEY TO THE WEST

Tanto para se ver, tão pouco para jogar

POR VITOR TRITTO

FICHA TÉCNICA

- **Produtora:** Ninja Theory
- **Distribuidora:** Namco Bandai
- **Gênero:** ação
- **Jogadores:** 1
- **Resolução:** 720p
- **Online:** não

Não é sempre que podemos dizer isso, mas este jogo vai mudar muita coisa. Eu sei, eu sei. Ninguém dava lá muita coisa para *Enslaved* e é difícil acreditar que um jogo que aparece assim, do nada, possa fazer isso. Mas ele vai. Pode não ser hoje nem amanhã, mas nunca mais iremos ver um jogo da mesma maneira. E a palavra-chave aqui é "ver", e não "jogar".

VOYEUR DE JOGO

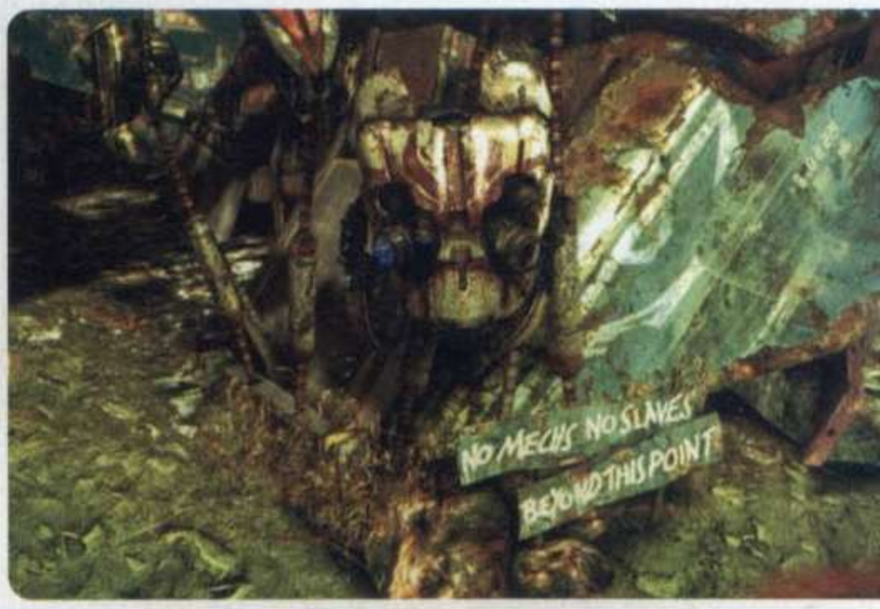
Enslaved: Odissey to the West é, sendo muito generoso, um jogo genérico. Uma mistura de *Uncharted* e *God of War* que não conseguiu aproveitar o melhor dos dois mundos, mas que usou os elementos que pegou emprestado bem o bastante para se safar da pilantragem. Dá para ficar o dia inteiro assistindo a um replay do Monkey, o personagem principal, pulando de prédio abandonado em prédio abandonado na Nova York destruída do jogo, porque os movimentos do personagem fluem. Se o cara precisa usar uma pilha de tijolos soltos da parede, um cano, um poste de luz e uma janela para atravessar uma ravina, você só precisa apontá-lo na direção certa, apertar o botão e observar. Em grande parte, isso se deve ao fato de que por baixo da pele do personagem está Andy Serkis, mais conhecido como o ator que interpretou e fez as capturas de movimento para construir o personagem Gollum de *O Senhor dos Anéis* e o *King Kong* da versão do diretor Peter Jackson.

Serkis participou de todas as etapas de construção de Monkey. Ele dublou, interpretou, capturou movimentos e expressões e ainda dirigiu artisticamente o jogo – o que quer que seja isso – e a diferença que isto fez é simplesmente brutal.

Você consegue ver o que Monkey e Trip, a personagem secundária, estão sentindo pela expressão no rosto deles, pela maneira como a garota arregala os olhos quando está assustada. Aliás, *Enslaved* merece aplausos só porque os olhos dos personagens parecem olhos de verdade. Não é sempre que você topa com isso.

Como jogo, *Enslaved* é um bom filme: é bonito de se ver, é legal acompanhar a história e é fantástico conhecer os personagens. Mas, eu tenho minhas dúvidas se ele daria um bom filme de verdade. Quer dizer, Ok, temos a história: Trip usa uma tiara high tech para escravizar Monkey e obrigá-lo a levá-la para casa em segurança. Coisas dão errado no meio do

Lembre-se: o bastão não serve só para esmagar latarias alheias, é também uma boa defesa



"Então... como vamos chegar lá do outro lado?"

Resta saber se o robô caiu com o golpe ou por tontura

Há fases na qual o desafio é surfar em um disco de energia. Já vimos isso em algum Jak & Dexter da vida...

Provavelmente, se você não fosse escravo, já teria jogado esta mulher do outro lado do cenário

caminho, a situação muda e os personagens decidem o que fazer depois que tudo vai para o vinagre. Um enredo como esse vai parar, no máximo, na Sessão da Tarde. Funciona bem como uma diversão inocente em uma tela gigante por duas horas, mas não tem o mesmo efeito na sua televisão de 21 polegadas durante as sete horas de jogo que muito lentamente te encaminham para o final. Você não sente que está progredindo porque Monkey e Trip estão sempre fazendo a mesma coisa e, quando a mesa vira um pouco, você se acostuma tão rápido com a nova situação que é como se nada tivesse acontecido. Não há muitos tipos diferentes de inimigos para te manter entretido e nem mesmo os mais colossais deles são um desafio de verdade. O chefe final, por exemplo, é derrotado de primeira sem nenhum problema.

Assim como *Heavy Rain*, *Enslaved* vai mudar muita coisa. O jogo mostrou que dá para criar personagens muito melhores usando pessoas que sabem como fazer isso e que dá para atingir a qualidade técnica de *HR* sem precisar passar dez anos desenvolvendo um jogo. Mas ele serviu mais ainda para provar que tempo bem gasto nunca é tempo desperdiçado. Por mais que *Heavy Rain* tenha demorado pacas para sair, ele entregou exatamente o que prometeu. *Enslaved* não prometia nada e surpreendeu com esta versão lado B de *Matrix*. Vamos ver agora se isso vai ser o bastante. ■

AVALIAÇÕES

TÉCNICA	Gráficos	★★★★★
	Controle	★★★★★
	Áudio	★☆☆☆☆
	Replay	★★☆☆☆
	Acabamento	★★★★☆
	Dificuldade	★★☆☆☆
AÇÃO	Enredo	★★☆☆☆
	Inteligência artificial	★☆☆☆☆
	Modos extras	☆☆☆☆☆
	Câmeras	★★★☆☆
	Chefes	★★★☆☆
NOTA		8,0

Tecnoshow

PLUG and PLAY

É só plugar na TV e jogar!!!

TAPETE DE DANÇA

Várias músicas na memória

Material anti-derrapante

Cabo de 2,5m

BS-9901

CONSOLE MANTENA 76

76 jogos na memória

Jogos de realidade virtual

Design ergonômico

BS-9903

GUITARRA SAVAGE ROCK STAR

10 músicas na memória

Utiliza 4 pilhas AA (não inclusas)

BS-9905

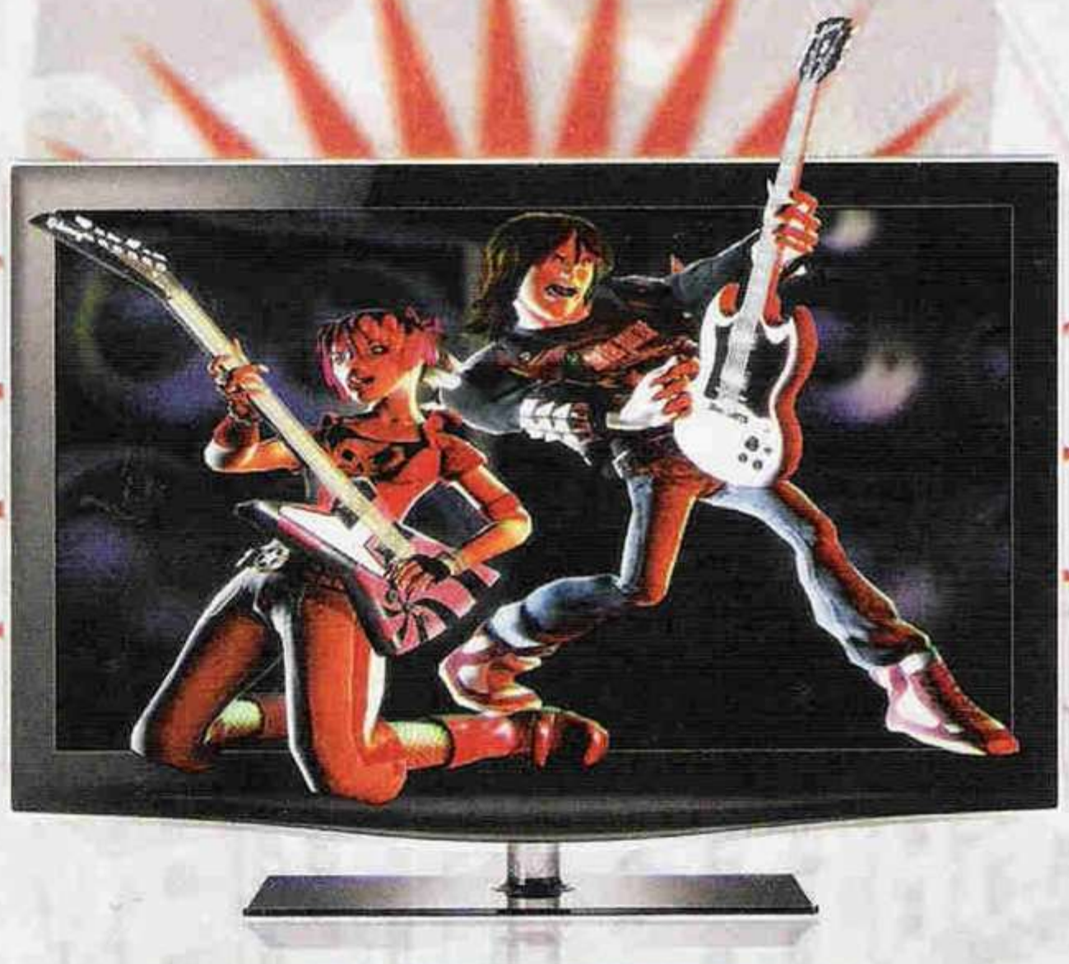
TECNO GUITAR

Várias músicas na memória

Utiliza 4 pilhas AAA (não inclusas)

Entrada A/V

BS-9902



MASTER KID

120 jogos na memória

Gráfico de 8 bits

Bivolt

BS-9904

DISTRIBUIDORES

NETWORK Network Com. de Componentes Eletro-Eletrônicos Ltda. - (11) 2227-9010

www.hardcooler.com.br

INCOMP www.incomp.com.br

ATENDIMENTO TECNOSHOW

0300 100 8757 (outros estados)

(11) 3322-8757 (SP)

suporte@tecnoshowbrasil.com.br

brasilplay

ação e interatividade em suas mãos

acesse agora e veja nossas promoções

www.brasilplay.com.br

Um dos protagonistas é a cara do tiozão careca de Incredible Crisis

Graças à falta de precisão no jogo, você vai assistir a essa cena toda hora

Fugir do trfabalho fazendo grind na barra de segurança em uma cadeira. Como nunca pensamos nisso antes?

KUNG-FU RIDER

Nem com uma boa dose de saquê

POR LEANDRO RODRIGUES

FICHA TÉCNICA

- **Produtora:** Sony Japan
- **Distribuidora:** SCE
- **Gênero:** ação
- **Jogadores:** 1
- **Resolução:** 720p
- **Online:** não

Certos jogos não chegariam aos consumidores se colocassem um aparelho de bafômetro na entrada das produtoras. Esse, com certeza, seria o caso de *Kung Fu Rider*, um título bizarro em todos os sentidos da palavra.

Os protagonistas são Karin e Toby, japoneses alucinados que tentam escapar de membros da máfia em cima de uma cadeira de escritório em meio a ladeiras intermináveis, repletas de obstáculos. O argumento absurdo até seria engraçado se não fosse tão mal explorado.

Assim que o jogo começa, você é obrigado a enfrentar – essa realmente é a palavra certa aqui – um tedioso e impreciso tutorial.

Desviar de objetos, correr, dar golpes de kung-fu e pular, tudo deve ser realizado com o PlayStation Move. Mas aqui, ao contrário do que acontece em *Sports Champions*, nada responde bem. Constantemente, o controle teima em pregar algumas pegadinhas, movimentar o controle para o alto, com a intenção de pular uma barreira e o personagem entender que ele deve correr.

Só isso já seria motivo de sobra para atrapalhar um jogo que exige tanta precisão, mas o problema é que essa é apenas a ponta do iceberg. Desviar rapidamente de algum obstáculo não é fácil, mas não chega a ser impossível, ao menos quando aparece na reta. Mas se isso acontecer durante uma curva, pode esquecer. Fazer uma curva já é praticamente incontrolável, não importa o quanto ela é aberta, calcule então com alguma coisa no meio do caminho.

Para piorar, o jogo não possui grandes variáveis. Acaba uma ladeira e já começa outra. Sempre do mesmo jeito, mudando a quantidade de inimigos e obstáculos. Some a tudo isso uma trilha sonora inexpressiva e o resultado é desastroso.

Como ponto positivo fica o bom uso da câmera que tira imagens em momentos predeterminados e as armazena no console. Até isso seria mais interessante se existisse uma opção online para o jogo, afinal de contas, é bem mais divertido armazenar caras feias dos seus inimigos do que só ficar olhando para a sua própria cara de raiva.

Uma coisa é certa: *Kung-Fu Rider*, no máximo, deveria ser um minigame da PlayStation Network, vendido por US$ 9,99, pois não há nada que justifique o lançamento em disco por US$ 39,99. Resta torcer para que esse seja apenas um game que sofra com a falta de intimidade com o novo controle da Sony e que a próxima safra de jogos sejam melhores e mais criativos. ■

AVALIAÇÕES

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

NOTA **2,0**

CHEGOU!

COMBAT ARMS

ALISTE-SE NESSA BATALHA!

COMPLETO SISTEMA DE CLÃS

TRADUZIDO E DUBLADO
PARA O PORTUGUÊS

CENTENAS DE ITENS PARA
CUSTOMIZAR SEU PERSONAGEM

ACESSE E JOGUE DE GRAÇA!
LEVELUPGAMES.COM.BR

NEXON | Level Up!
levelupgames.com.br

VERIFIQUE A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

Copyright © 2010 Nexon Corporation, licenciado para Level Up! Interactive S.A., no Brasil. Todos os direitos reservados.

oficina-de-arte.com

SPOILER ESPECIAL

A SAGA DOS SNAKES
PARTE II

OUTER HEAVEN

OUTER HEAVEN: ASCENÇÃO E QUEDA

Na edição #141 da D&T, lançada em outubro, iniciamos o Spoiler Especial Metal Gear, que vai contar todos os detalhes da cronologia central da série Metal Gear. A primeira parte revelou a trajetória de Naked Snake à Big Boss, o nascimento de uma lenda. Nesta edição você vai entender a criação de Outer Heaven e a Guerra Mercenária. E a história está só começando, na próxima edição da D&T você vai descobrir muito mais.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID®

Confira a segunda parte da grande trajetória que transformou a trama de Metal Gear em uma das mais ousadas e cativantes de todos os tempos

POR GILSOMAR LIVRAMENTO

UMA NAÇÃO SEM EXÉRCITO

(MGS: PEACE WALKER, PSP)

Depois que provou sua inocência na rebelião de San Hieronymo, Naked Snake, novamente, desapareceu. Durante quatro anos participando de conflitos, reuniu soldados para formar um grupo de guerrilheiros nômades e sua própria organização, a MSF (Militaires Sans Frontieres) – usando o conceito e o dinheiro deixados por Gene. Em 1974, o grupo mantém forte treinamento no uso do CQC na costa da Barranquila, Colombia. Naked Snake se aproxima para encerrar a sessão, pouco antes de Kazuhira "Kaz" Miller, seu sócio e informante, trazer dois clientes: Ramón Gálvez Mena, professor da faculdade da Costa Rica, e sua aluna Paz Ortega Andrade.

É dito que um grupo armado atua secretamente na Costa Rica – o lugar não possui força militar graças uma regra da Constituição de Paz –, mas não se trata de simples guerrilheiros. Gálvez suspeita de que seja a CIA e pede a Snake para expulsá-los. Ainda que muito não possa ser pagar pelo trabalho, é oferecido uma base petroleira abandonada na costa do Caribe, para servir de centro de operações, e a colaboração (não oficial) do governo.

Kaz está disposto a aceitar, mas Snake recusa o trabalho (ele sabe que Gálvez tem algum tipo de ligação com a KGB), sugerindo falar com as autoridades do país e mediar uma solução política. Gálvez rebate alegando que o governo está corrompido e insiste pela ajuda de Snake, explicando que Paz, enquanto procurava um amigo perdido na costa caribenha, foi capturada e torturada pelo grupo armado, escapando por pouco. A garota pede ajuda, mas Snake mantém sua escolha, até que Gálvez diz saber que ele é o lendário soldado Big Boss – título que Snake se recusa a usar.

Sob muita insistência, Snake decida ouvir a proposta de trabalho: infiltrar-se no exército invasor, descobrir o tipo de armamento que está sendo montado e expulsá-los do país. Mas é uma fita-cassete, que o "amigo" de Paz gravou por acidente, que chama a atenção de Snake: o som de um cavalo e a voz de The Boss. Por mais que ele saiba que ela esteja morta, o fardo que carrega desde a operação Snake Eater o faz duvidar de sua convicção por um instante. Antes de aceitar o trabalho, ele concorda em fazer uma investigação.

Snake recrutou e treinou homens para formar o exército MSF, e Gálvez quer contratar seus serviços

Auxiliado por Kaz, Snake invade a pequena base onde Paz foi mantida refém, onde escuta a palavra "spears" na conversa de rádio, um código para Nukes (armas nucleares). Há um carregamento enviado para as montanhas, mas a atenção é desviada para uma gigantesca e estranha máquina sobrevoando as proximidades. Numa sala, há centenas de fotos espalhadas, e, no porto próximo, um comboio de caminhões se desloca.

Indo mais a fundo em suas investigações, Snake encontra e liberta um pequeno grupo de guerrilheiros sandinistas. Dentre eles, dois se destacam por fazerem parte do arquivo de fotos encontrado: Amanda Valenciano Libre, filha do líder dos revolucionários sandinistas, e seu irmão mais novo, Chico. Snake obtém informações e a possível localização da base do exército, mas a conversa é interrompida quando uma máquina captura Chico. Amanda e seus homens vão atrás do garoto.

Mais tarde, ao se embrenhar pela mata, Snake avista a estranha máquina e segue em direção a ela, encontrando Amanda, que foi capturada após quebrar a perna. Ela manda Snake destruir a máquina, sem se importar com sua própria vida. Já em segurança, Amanda conta como a situação chegou àquele ponto: ela e seus homens foram atacados após descobrirem uma fábrica. Todos morreram, exceto ela e Chico. O equipamento deles foi confiscado e seu pai, líder da revolução, acabou morrendo. Quando Snake menciona a possibilidade de o exército estar mexendo com armas nucleares na Costa Rica, Amanda dá pistas de onde eles podem encontrá-los, juntamente com Chico. Ela desmaia, Snake usa o Fulton Recovery e chama um avião de →

SPOILER ESPECIAL

A SAGA DOS SNAKES
PARTE II
OUTER HEAVEN

Persistente, Gálvez consegue convencer Snake a investigar uma ação secreta na Costa Rica

resgate para levá-la à base (Mother Base) dos Militares sem Fronteiras.

Após uma longa caminhada, ele encontra o cativeiro de Chico e resgata o garoto, entregando fotos de Amanda e seu pai. O garoto conta sobre a localização do depósito de carga do inimigo. Snake aplica uma breve lição de moral, mostrando que se o garoto quer se comportar como um guerreiro, não pode temer a morte. Pouco depois, Chico é enviado para a base.

Em um depósito na montanha, Snake investiga os caminhões procurando pistas das armas nucleares, mas nada é encontrado. Segundos depois, mais ao fundo, no alto de uma escada, acontece uma conversa entre dois homens, que divergem sobre lançar um ataque nuclear. O cientista, um cadeirante, discorda do homem careca (que almeja usar a arma para promover a paz), e é empurrado escada abaixo. Snake se aproxima e descobre que a criação do cientista será usada para algo de proporções catastróficas. Eis que um tanque-guerra incomum, codinome Pupa, similar ao Shagohod, porém autômato, aparece. Snake consegue destruí-lo, mas um cilindro se solta da máquina e foge.

Após o combate, o cadeirante se apresenta como Huey Emmerich e revela ser o responsável, em partes, pela criação da estranha máquina movida por IA (inteligência artificial). O conceito é criar máquinas autônomas capazes de tomar decisões lógicas: esta a base do projeto Peace Walker, máquina capaz de se mover por qualquer terreno e carregar armas bélicas. O projeto é liderado pelo homem de codinome Hot Coldman e está dividido em várias máquinas de pequeno porte que carregam Pods, grandes cilindros que comportam a IA em constante aprimoramento. A finalidade do projeto é instaurar a paz por meio do medo. Normalmente, uma pessoa tem a decisão de apertar ou não um botão para lançar um ataque. Homens são movidos por emoções, enquanto a IA simplesmente responde um ataque sem hesitar.

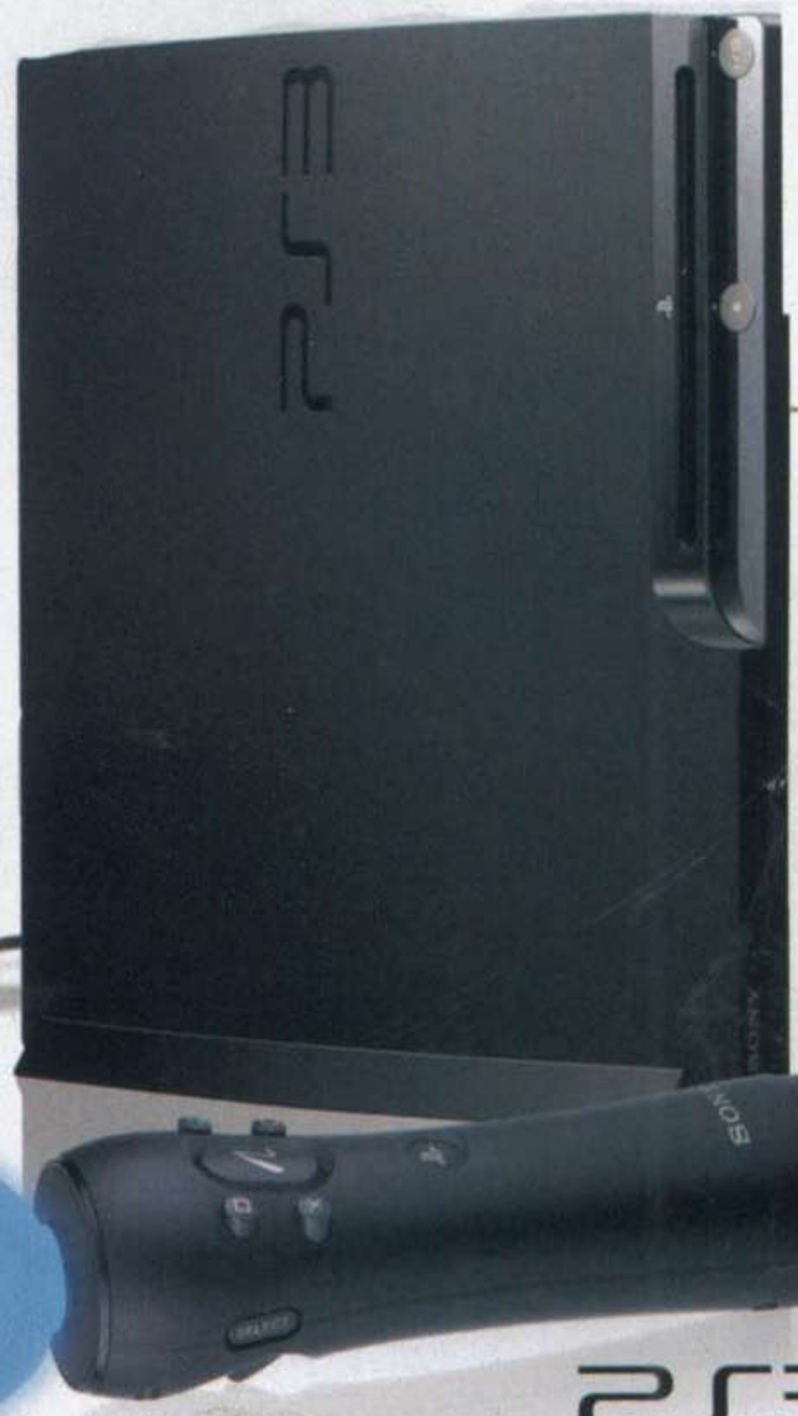
O projeto Peace Walker é programado para identificar e revidar ataques com precisão. Desta forma, atacar a máquina seria como lançar uma bomba em si mesmo, e o plano é manter as potências limitadas ao impasse da causa e da consequência, ou seja, sabendo como a coisa funciona, aquele que atacar primeiro será destruído. Coldman quer demonstrar tal poder lançando um ataque, esperando que o atacado responda e, com isso, ative o modo de defesa do Peace Walker para retalhar. Huey acreditou na ideia de manter a paz por meio do medo, mas agora está disposto a fazer o possível para impedir Coldman. E a única pessoa que pode ajudá-lo é Strangelove, outra cientista por trás da criação e do aperfeiçoamento da IA. Huey dá as coordenadas e entrega seu cartão de acesso ao laboratório, além de uma carta para ser entregue a Strangelove.

Enquanto segue até seu novo objetivo, Snake encontra uma jovem seminua caída junto de uma árvore. Seu nome é Cécile Cosina Caminades, ornitologista francesa que veio a turismo, estudar pássaros raros. Ela se encrencou após gravar, acidentalmente, uma conversa – Snake pensa que Cécile é o "amigo" que Paz procurava –, quando foi capturada por uma mulher e mantida prisioneira, até surgir uma oportunidade de fuga. Cécile diz que viu várias máquinas, mas quando se aproximou de um tubo gigante, escutou alguém dizer "Jack". A informação deixa Snake nervoso. The Boss estaria viva? Ele manda a jovem para sua base e continua a missão, conseguindo o cartão de um guarda – o que Huey entregou não funcionou – para entrar no que seria um laboratório.

No local, Snake vê o cavalo de The Boss, fazendo-o duvidar ainda mais de si mesmo. Por um breve momento, a voz de Strangelove confunde Snake. A cientista faz um jogo mental, acreditando que ele tenha vindo destruir sua pesquisa. Ela o provoca, pedindo para matá-la assim como fez com The Boss, e questiona sua lealdade à memória de sua mentora. Snake retruca alegando que ela traiu seu país e a ele, mas a cientista não acredita. "Você tirou a vida dela, e eu a trouxe de volta", diz a mulher de vermelho, convidando-o para ver The Boss.

Do lado de dentro do laboratório, Snake conhece a IA criada por Strangelove, que reage à presença dele. Ele sente um nervosismo quase incontrolável, pensando que sua mentora esteja lá. Strangelove diz que criou a IA Mammal Pode se baseando em todas as informações possíveis que encontrou sobre The Boss, buscando uma forma de apagar o título de traidora. Snake se questiona, mas sustenta que sua mentora traiu o país e que matá-la foi sua missão. Strangelove tenta recriar o último desejo de The Boss, fazendo com que a IA tente "pensar" como ela, Snake é a peça restante →

SONY



Playstation.2

PlayStation.Portable

PlayStation 3

OLYMPIC GAMES

Dispomos de ótimos
preços para lojistas

As novidades chegam primeiro AQUI!

www.olympicgames.com.py

Shopping Del Este
Sala 136 - Anexo Aduana.
(061) 505-902 / 511 053
Ciudad del Este-PY

Galeria Jebai Center
3º Piso - Sala 3224
(061) 511 182
Ciudad del Este-PY

Shopping Vendome
5º Piso - Pç Alimentação
(061) 511 182
Ciudad del Este-PY

para o banco de dados.

Ocorre uma nova batalha contra outra grande máquina, de codinome Chrysalis, controlada por uma IA. Após o conflito, mais tarde, Snake encontra uma entrada para a base subterrânea, onde avista Strangelove dispensar seus funcionários e sair em seguida. Mammal Pod está desprotegida, Snake se aproxima e a IA começa a falar como The Boss, fazendo-o hesitar e acreditar, por um momento, de que ela voltou. Ele tenta lembrá-la de sua última missão, na qual traiu os EUA e foi morta por ele. A IA alega não ter registros de tal informação. Nos últimos anos, Snake se martirizou sem entender ou aceitar por que The Boss teve que fazer aquilo: seria mesmo por vontade própria ou seguiu ordens? Por um instante ele volta a si, mas quando tenta destruir a máquina, é cercado por soldados.

Coldman aparece e revela a Snake que ele foi o responsável pela missão de "eliminar a traidora" durante a operação Snake Eater. Coldman é um agente da CIA que agora usa seu conhecimento para impor uma nova ordem mundial, dando autonomia a uma máquina para lançar um poderoso ataque quando ameaçada. Coldman acredita que o tempo dos heróis acabou junto com The Boss, mas agora surge um momento oportuno para impor a ordem por meio do medo, automatizando uma arma nuclear capaz de vencer guerras. Minutos depois, Snake é amarrado em um galpão, onde Strangelove o tortura tentando arrancar dele a verdade sobre a última missão de The Boss, buscando preencher as informações restantes de Mammal Pod.

UM EXÉRCITO SEM NAÇÃO

Após muitas descargas elétricas, Snake desmaia e lembra da última conversa que teve com sua mentora antes daquela batalha mortal. A quem ele é leal: a seu país ou a ela? A suas responsabilidades ou a suas emoções? Dentre as escolhas, no campo de batalha, a única certeza é a missão... Snake acorda com um balde de água fria e Strangelove recomeça a interrogá-lo: teria The Boss morrido por seu país ou por ser uma traidora?

Snake insiste em sua resposta e que por isso tinha que eliminá-la. Strangelove não acredita, não vê sentido em um soldado, que tinha em seus princípios a lealdade acima de tudo, trair seu país. Snake continua alegando que ela não só traiu o país, mas também a ele. A cientista não aceita, especialmente pelo fato de Snake carregar uma cicatriz decorativa similar a de The Boss e usar sua bandana. Se ela traiu a todos, por que prestar tal homenagem? Strangelove tenta obrigar Snake a confessar que The Boss morreu pelo país, ela quer registrar tais informações em Mammal Pod e criar uma linha de códigos para "ressuscitar" The Boss. Apesar da dor alucinante, Snake fica em silêncio. Segundos depois, ele desmaia, acordando dentro de uma cela. Para fugir, ele retira o fio de aço da cicatriz falsa para cerrar a tranca da cela.

Dez anos após a operação Snake Eater, Snake começa a descobrir detalhes por trás da traição de The Boss

Além de se infiltrar entre os inimigos, Snake ou seus homens podem capturar soldados e recrutá-los (ainda que uns dias na prisão sejam necessários)

Quando ele chega ao hangar do Peace Walker, Coldman está um passo à frente: Paz foi capturada novamente. O Mammal Pod está completo, pronto para operar o sistema do Peace Walker – "lealdade até o fim", comenta Strangelove, alegando que a atitude de Snake foi a resposta para sua IA terminar a simulação –, que tem como seu primeiro alvo uma praia da costa do Caribe. A explosão chamará a atenção, tanto pela radiação quanto pelos peixes mortos, e as investigações podem levar a público a organização criada por Snake, uma vez que o alvo é próximo da Mother Base. Coldman ativa o Peace Walker para provar que sua arma é capaz de cruzar qualquer terreno e chegar ao destino indicado. Ele acredita que todos os países terão uma arma daquelas para evitar qualquer conflito armado, iniciando uma nova Guerra Fria.

Snake tem seu primeiro confronto com o Peace Walker em modo defensivo, até que, após grande dano, a máquina ativa o modo de combate. Quando a situação piora e o armamento é direcionado para Snake, um helicóptero dispara contra a máquina para chamar sua atenção. O Peace Walker segue o helicóptero onde Coldman, levando Paz como refém, pretende fazer com que a máquina entre numa base militar americana na Nicarágua, de onde pretende lançar o ataque – piorando drasticamente o clima político entre as superpotências mundiais.

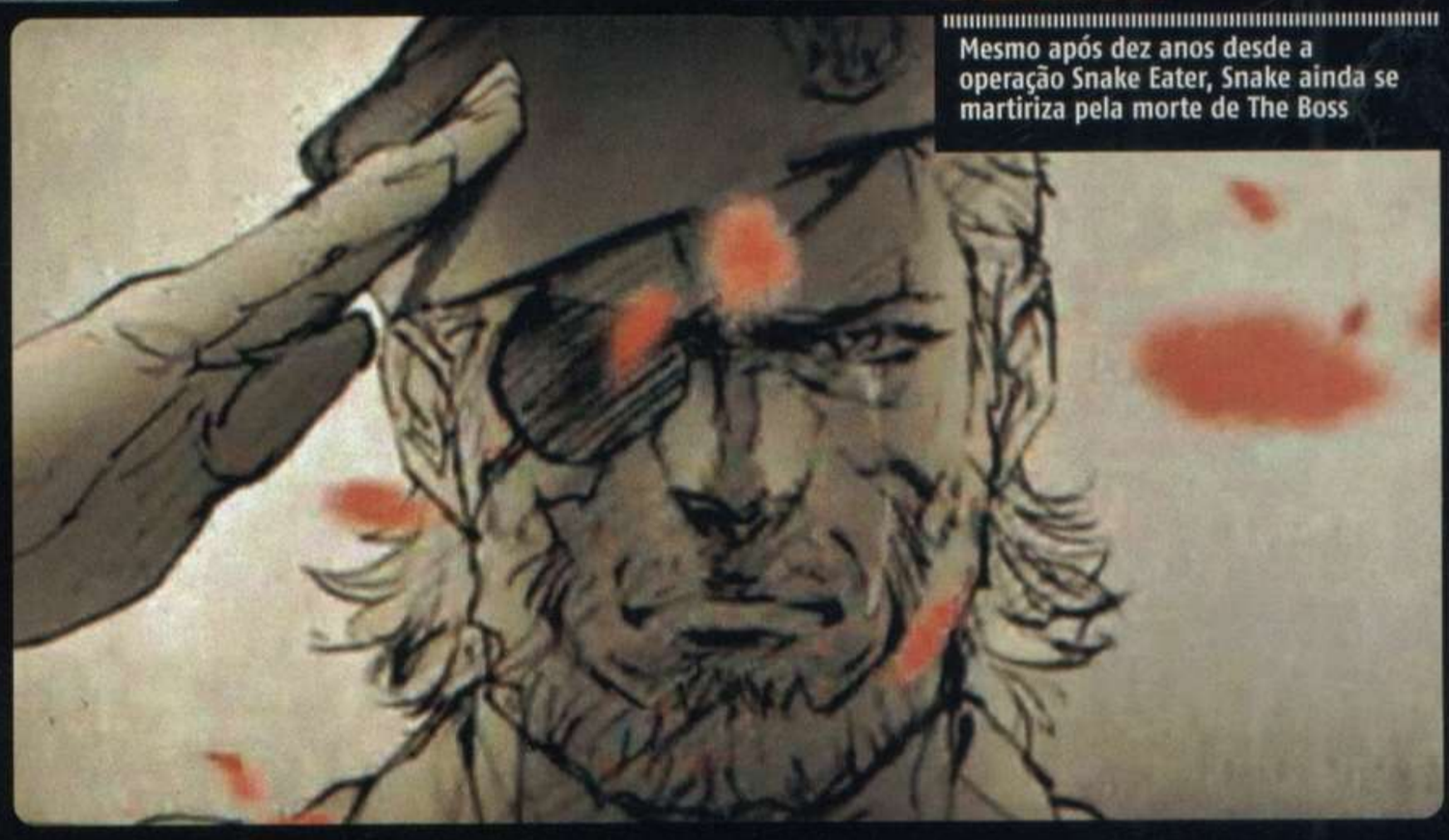
O cavalo de The Boss aparece diante de Snake, que parte em disparada tentando impedir a ameaça de chegar à base. É em vão. O cavalo termina gravemente ferido, obrigando Snake a sacrificá-lo e reviver o momento em que puxou o gatilho contra sua

SPOILER ESPECIAL

A SAGA DOS SNAKES
PARTE II
OUTER HEAVEN

Ser invisível ao inimigo é uma das melhores opções, mas quando tudo sair de controle, não economize balas

Mesmo após dez anos desde a operação Snake Eater, Snake ainda se martiriza pela morte de The Boss



mentora. No dia 23 de novembro de 1974, o Peace Walker cruzou a fronteira e chegou à base americana de mísseis na Nicarágua. Dentre as memórias dolorosas de Snake, está a gravação em áudio deixada por Eva, que, por sua vez, ouviu a verdadeira razão pela qual The Boss teve que morrer: por mais que ele tenha escutado centenas de vezes aquela fita, não conseguiu se convencer da verdade, especialmente depois que Gene disse que toda a operação Snake Eater foi orquestrada desde o início.

É manhã de um novo dia. De volta à realidade, já dentro da base, Snake sugere a Kaz evacuar a Mother Base caso ele não consiga impedir o Peace Walker. A situação fica mais delicada quando descobre um exército russo na base americana.

Chegando à sala de monitoramento, Snake faz contato com Paz e esta revela que Coldman está na torre de comando. Neste mesmo instante, a base entra em alerta. Snake foi descoberto. Kaz o notifica que todo o exército da Mother Base está aguardando ordens para agir, se necessário.

Abrindo caminho entre os inimigos, Snake alcança a torre de controle onde Paz é mantida prisioneira, mas tudo não passou de uma emboscada criada por Coldman. Um falso banco de dados está sendo inserido no Peace Walker, uma vez que a máquina é incapaz de iniciar um ataque, apenas reage. A informação simula um ataque russo contra a base americana e, uma vez assimilada, o Peace Walker automaticamente entra em modo de combate escolhendo um alvo aleatório. Coldman diz que só precisa inserir os códigos de acesso no computador da maleta que carrega consigo. Mas quando Snake tenta reagir, Gálvez entra em cena e se revela um agente da KGB, chamado Vladmir Zadornov.

Ele tinha um acordo com Coldman, que, agora, é obrigado a lançar o míssil contra Cuba. Como a arma está numa base americana, ocorreria uma revolta mundial contra os EUA. Zadornov obriga Paz a atirar em Coldman e ordena que Strangelove faça as modificações necessárias para o ataque. Desde o início, Snake estava sendo observado e manipulado, usando soldados sem pátria para fazer todo o trabalho, ajudando Amanda e os sandinistas a se transformarem em guerrilheiros eficientes e incitar uma guerra no regime cubano.

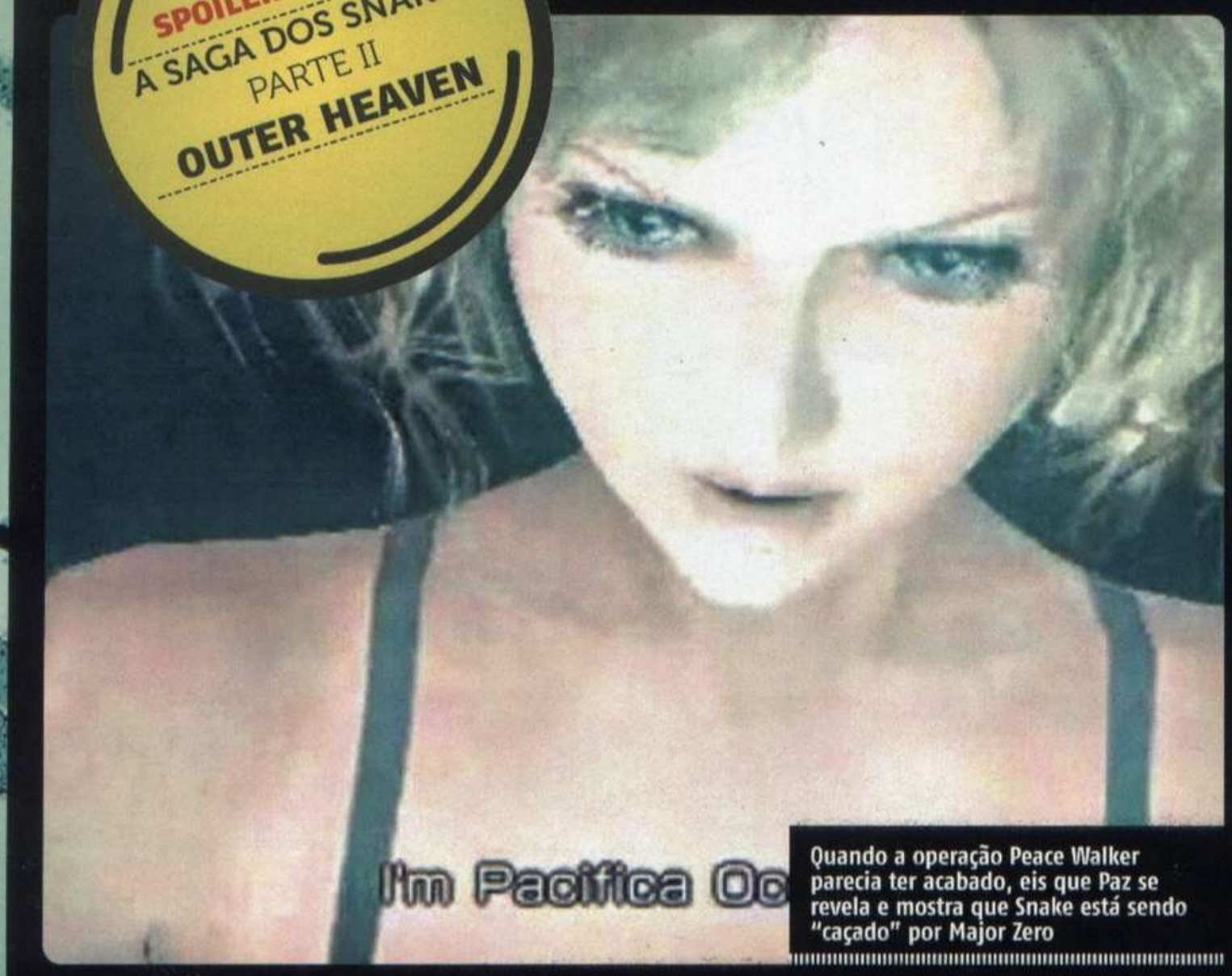
Quando tudo parecia perdido, Amanda lidera os sandinistas, surpreendendo e capturando Zadornov. Kaz chega com o reforço. Coldman, ferido, talvez não sobreviva e Snake precisa destruir a IA. Strangelove, vendo quanto problema causou, alia-se a Snake. Enquanto isso, no helicóptero, Paz está em choque e Kaz não percebe que Coldman insere o código de ativação do Peace Walker. A configuração acionada faz com que a máquina transmita informações falsas para a base militar NORAD (North American Aerospace Defense Command), embaralhando o sistema de radar com várias ameaças falsas, obrigando os EUA a responder. Se a resposta for contra-atacar, o Peace Walker responderá. Com isso, Coldman quer provar aos burocratas de Washington que eles precisam aceitar uma arma como o Peace Walker para fazer o trabalho que um homem pode botar a perder – ele acredita que tanto o presidente quanto o vice não darão a ordem do contra-ataque, eles não manchariam a própria reputação entrando para a história como "assassinos em massa".

Huey tenta invadir o sistema da NORAD para barrar a informação falsa, mas é tarde. O conselho de segurança está em reunião. Coldman, o único que sabe o código para abortar, morre de hemorragia. A NORAD entra em Defcon 3 e a única maneira de neutralizar a situação é destruir o Peace Walker. Snake inicia uma luta desesperada contra a máquina, ora tentando causar dano em sua blindagem, ora desestabilizando seu errôneo lançamento.

Com muito esforço, o Peace Walker, ainda que carregue dois Pods com IA, parou de se mexer. Huey diz que não conseguiu anular o sinal falso captado pela NORAD. A blindagem do Mammal Pod, que protege a IA, foi projetada para suportar um impacto nuclear, sendo possível desativá-la pelo lado de dentro. Com o presidente e o vice ausentes →

SPOILER ESPECIAL

A SAGA DOS SNAKES
PARTE II
OUTER HEAVEN



Quando a operação Peace Walker parecia ter acabado, eis que Paz se revela e mostra que Snake está sendo "caçado" por Major Zero

do país – envolvidos na negociação do SALT II –, membros do Pentágono deliberam sobre o que fazer. Sem opção, Snake pede para Huey ligá-lo diretamente com o Pentágono: ele vai se expor para os militares.

Snake usa o título Big Boss para falar com o homem em comando e convence-o de que ele é mesmo o soldado da operação Snake Eater – revela um detalhe: se negou a apertar a mão do diretor da CIA, algo que poucos presentes na sala do presidente Johson sabem –, e que o ataque dos mísseis captado pelo radar da NORAD é falso.
O homem em comando ordena abordar o contra-ataque, acreditando em Snake, mas alguém de dentro do Pentágono discorda e tenta manter o protocolo.
Nesse instante, algo inusitado acontece: o Peace Walker volta a funcionar e a IA no Mammal Pod se abre, chamando por Snake. O agente invade o Pod e arranca todas as placas de memória.

Reptile Pod, o segundo compartimento de IA acoplado ao Peace Walker, faz o corpo da máquina se mover, mas os códigos da IA de Mammal Pod assumem o comando, criando a anomalia "fantasma na máquina" – linhas de códigos aleatórias que fazem a IA pensar por conta própria. Uma música é emitida de dentro da máquina, ao mesmo tempo que o corpo de metal caminha para dentro da água, afundando-se no oceano para que a pressão neutralize a emissão do falso sinal. Snake acredita que tenha sido o espírito de The Boss, mas Huey sabe que há uma explicação científica para o ocorrido.

O CHAMADO DE BIG BOSS

Com o fim da ameaça, Huey usa a Mother Base para criar o Metal Gear originalmente idealizado por Granin, e testar novas possibilidades, e Strangelove decide ajudá-lo. Paz fica em tratamento médico na MSF e Zadornov fica aprisionado na Mother Base. O recrutamento de soldados e mercenários pelo mundo fez a MSF se transformar em um pequeno exército.
Eis que, estranhamento, Zadornov foge de sua cela algumas vezes, obrigando Snake e alguns espiões a saírem em sua captura. Em seu último encontro, Snake é obrigado a matar o agente da KGB. Alguém dentro da MSF facilitou sua fuga, e esta pessoa é Paz. Ela se revela uma espiã, codinome Pacifica Ocean, treinada para se aproximar de Snake. Foi ela quem libertou Zadornov, distraindo toda MSF e permitindo fazer modificações no Metal Gear ZEKE. Ela veio "pegar a máquina de volta" para Cipher.

Desde o início, a missão de Paz era enganar Big Boss e reaver o projeto original Peace Walker para seu verdadeiro dono. Após a operação Sneka Eater, Snake e Major Zero tiveram divergências ideológicas de como dar continuidade ao legado de The Boss. Na visão de Zero, a Guerra Fria daria lugar à alta tecnologia, na qual quem controla a informação controla o mundo. Todas as siglas dos governos mundiais encarregadas de "policiar" esses meios seriam inúteis, pois Cipher está monitorando os grandes acontecimentos. Big Boss, com seu carisma e grande influência para controlar exércitos com os mais bem treinados soldados, seria o guardião perfeito. Mas, em vez disso, Snake seguiu um caminho diferente, montando um exército de mercenários para atuar nas sombras. "Paz" pretende lançar um ataque nuclear na costa dos EUA, expondo a MSF e tornando Big Boss, outrora herói, no terrorista mais procurado do mundo.

Snake enfrenta Paz, controlando o Metal Gear ZEKE. "Enquanto o mundo precisar do exército de Big Boss, nunca existirá a verdadeira paz. Lutar pelos outros, ser usado pelos outros e por fim descartado, agir como um câncer na sociedade... esse é o caminho que você escolheu!", diz a espiã antes da explosão da máquina jogá-la dentro do oceano. Huey diz a Snake que, apesar de todos terem sido enganados por "Paz", ZEKE não estava pronto – mais tarde, rola um romance entre Huey e Strangelove.

No heliporto da Mother Base, Kaz diz que o nome "Cipher" é um código e significa "vazio", um mundo controlado por uma inteligência eletrônica de núcleo ZERO. Snake já havia deduzido que Major Zero estava por trás de tudo. Kaz confessa que →

GUERRA MERCENÁRIA

Durante a década de 1990, após a separação dos Estados Bálticos da URSS (União das Repúblicas Socialistas Soviéticas), surgiram focos de oposição ao regime vermelho na zona autômana da província de Zanzibar. Tal período inspirou o nacionalismo nas áreas de liderança, neutralizando os poderes políticos do bloco Oriental e Ocidental da CEI (Comunidade dos Estados Independentes, organização supracional compreendida pelas 11 repúblicas que pertenciam à antiga União Soviética) na intervenção dos acontecimentos na província de Zanzibar. Nela, instalou-se um pequeno grupo militar que lutava para que a nação conquistasse sua soberania. O grande conflito foi liderado por um lendário soldado no cerne militar. Graças a ele, Zanzibar conseguiu conquistar a sua independência em 1997.

O crédito parcial pela conquista é atribuído aos mercenários de todo o mundo, muitos deles participaram diretamente na sangrenta batalha ocorrida naquele lugar. Por este motivo, o conflito ficou conhecido como "Guerra Mercenária".

(31) 3271-9537
www.bitsgames.com.br

BITS GAMES

Diversão Garantida

ALUGUEL

Games, filmes em blu-ray e dvd, consoles, acessórios e equipamentos.

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Video Games, computadores, celulares e eletroeletrônicos.

CONSOLES

ACESSÓRIOS

Neo · MULTILASER · INTEGRIS · BRIGHT · CLONE · Leadership

GAMES

Verifique a classificação indicativa dos games

E MUITO MAIS

Action Figures · Celulares · Cameras Digitais · Webcams · Fones de ouvido · Brinquedos · Filmes em Blu-ray · Relógios

Pagamento digital

15 x · 12 x · 12 x · 24 x · 12 x · 12 x · Saldo Virtual

CORREIOS SEDEX

Endereço:
Rua dos Carijós, 424 - 9° andar - Centro
Praça Sete - Belo Horizonte - MG

Telefones:
(31) 3271-9537 | (31) 3271-9484
(31) 3271-9414 | (31) 3271-9423

Email:
contato@bitsgames.com.br

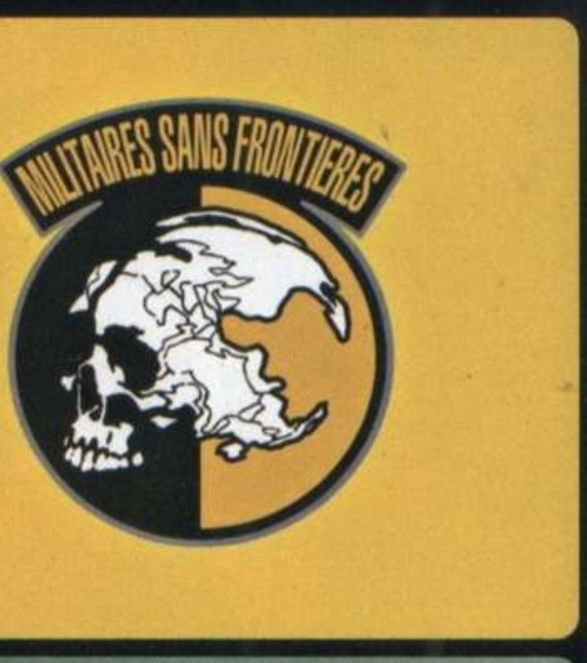
Site:
www.bitsgames.com.br

Imagens meramente ilustrativas. Verifique a disponibilidade de produtos em estoque.

SPOILER ESPECIAL

A SAGA DOS SNAKES
PARTE II
OUTER HEAVEN

Com a exposição da MSF para as inteligências mundiais e a interferência de Major Zero, Snake abandona a filosofia de The Boss para seguir a sua própria e criar Outer Heaven



sabia sobre Gálvez e Paz serem agentes trabalhando para a CIA e KGB (Paz também trabalhava para Cipher), mas resolveu usá-los, justificando que a Guerra Fria não duraria para sempre, o mundo mudaria e ele só queria tornar a MSF uma força movida pela economia, lucrar por lutar guerras que outros países não poderiam se envolver. Usar essa força como um paradigma anticomunismo e antiterrorismo. No futuro, exércitos não mais existirão nos países, tudo será negociado e a MSF tem potencial.

Cabisbaixo, Snake explica que as coisas não serão tão fáceis. Com o incidentes do projeto Peace Walker, eles deixaram uma marca no mundo: foram expostos para as inteligências do leste e do oeste. Agora, serão caçados por tudo e todos, vistos como ameaça, por serem um exército que não carregam bandeiras e podem tomar parte de qualquer lado de uma guerra. Snake sabe que não há mais volta, mas ele dará um jeito de manter a MSF oculta até o momento propício, enquanto os tempos não mudarem, a guerra pelo equilíbrio do poder continuará. E eles enfrentarão o maior inimigo que nenhum país ou ideologia pode superar: o tempo. Dez anos atrás, o tempo rejeitou The Boss, agora eles serão testados.

Com um semblante sombrio e decisivo, Snake manda Kaz reunir todos os homens. Ele decidiu abandonar os ideais pregados por The Boss para seguir os seus próprios,e discursa para seus soldados, apresentando seu novo plano e uma nova instalação: "Vamos esquecer os nossos países. Vamos deixar para trás nossas pátrias e nos tornar um com esta terra. Não teremos nação, filosofia ou ideologia. Vamos aonde somos necessários, não para lutar por um país ou por um governo, mas por nós mesmos. Não precisamos de razão para lutar. Lutamos porque somos necessários. Somos a détente para aqueles que não têm outra opção. Somos soldados sem fronteiras, nossa finalidade é definida pela era em que vivemos. Algumas vezes, teremos que vender nossos serviços. Se os tempos assim exigirem, seremos revolucionários, criminosos e terroristas. E, sim, talvez sejamos guiados diretamente para o inferno. Mas qual o melhor lugar para nós do que esse? É nosso único lar. Nosso céu e nosso inferno. Esta é Outer Heaven". Assim Naked Snake deixou de existir e assumiu o título que se tornaria lendário em todas as nações: Big Boss.

OPERAÇÃO INTRUDE N313

(METAL GEAR, MSX/PS2)

Terra de Zanzibar, localizada a 200 quilômetros na região de Galzburg, ao sul da África. Um pequeno grupo armado vem se envolvendo em combates isolados pelo território da província de Zanzibar nos

PROJETO: BLACK NINJA

A Unidade das Força Especial Ambiental Extraterrestre (Extraterrestrial Environment Special Forces), também conhecida por "Black Ninja", é um projeto ultrassecreto desenvolvido pela NASA (Agência Espacial Americana), que visava conflitos futuristas no espaço. Os integrantes da unidade tinham uma aparência de ninjas vestidos com tecnologia avançada, equipados com uma armadura flexível que injeta drogas especiais no corpo, elevando a força e os reflexos a níveis sobre-humanos. A unidade foi desmantelada bem antes de qualquer simulação em campo de batalha, devido a sua natureza controversa, considerada muito perigosa. Depois disso, membros da unidade foram para as terras de Zanzibar, onde participaram na guerra de independência do país – um desses membros era Kyle Schneider, outrora líder da resistência anti-Outer Heaven, que agora aderiu à convocação de Big Boss, aquele que salvou centenas de mercenários e membros da resistência antes e durante o bombardeio lançado pela OTAN, na fortaleza Outer Heaven.

últimos anos. Em 1995, o ocidente recebeu informações de que tal grupo detinha armas de destruição em massa, escondidas em uma fortaleza chamada Outer Heaven.

O governo americano destaca a Unidade de Alta Tecnologia das Forças Especiais FOXHOUND (High-Tech Special Forces Unit FOXHOUND), liderada por Big Boss, para neutralizar a ameaça. Assim começou a operação Intrude N312, executada pelo agente Gray Fox – o único que já atuou no campo de batalha e conquistou o codinome "Fox", a mais alta condecoração da unidade. Gray Fox passou por todo o sistema de segurança do primeiro edifício da base inimiga, encontrando um vasto arsenal e equipamentos. Via rádio, ele transmite todas as informações, mas a missão fracassa quando o agente é capturado. Suas últimas palavras foram "Metal Gear...".

Dias depois, o agente novato Solid Snake é escalado para sua primeira missão oficial pela FOXHOUND. Big Boss o informa sobre a situação, entregando um arquivo com detalhes da rota de infiltração usada por Gray Fox. Assim, tem início a operação Intrude N313. Ao se infiltrar em Outer Heaven, Snake precisa resgatar seu companheiro e descobrir o que é Metal Gear.

Aprofundando-se na fortaleza, Snake consegue reunir informações do paradeiro do agente Gray Fox ao libertar prisioneiros de guerra. Um desses passa o contato de Diane – membro do movimento de resistência contra Outer Heaven, liderado por Kyle Schneider –, que pode ajudar com informações internas.

Para Snake chegar a Gray Fox, isolado em uma cela especial, é preciso se deixar capturar. Desta forma, consegue detalhes do que é e como destuir Metal Gear. Solid Snake precisa encontrar o cientista Drago Pettrovich Madnar, um dos prisioneiros e responsável pelo projeto.

A FACE DO INIMIGO

O cientista está em outra ala da fortaleza, acessível para Snake apenas se ele pular de paraquedas do telhado, para não enfrentar todo um exército. Para obter o equipamento, no entanto, ele precisa eliminar Machinegun Kid. No telhado, há o perigo de mercenários usando jatos de propulsão, obrigando Snake a ser rápido, especialmente quando se vê obrigado a derrubar um helicóptero. Chegando ao cativeiro, é descoberto que o cientista foi transferido para o segundo edifício, localizado dez quilômetros ao norte. Snake se esconde em um caminhão de carga para chegar discretamente, mas se vê obrigado a destruir um tanque de guerra.

Quando pensa que encontrou o cientista, este se revela como um dos mercenários disfarçados. Snake consegue evitar a armadilha e ganha acesso a outro trecho da fortaleza, onde derrota Fire Trooper (um insano com lança-chamas).

Ao libertar mais prisioneiros, ganha o contato de Jennifer, outra integrante do movimento de resistência que atua disfarçada dentro de Outer Heaven. O agente consegue libertar o cientista, mas este só concorda em ajudar se Snake resgatar sua filha, Ellen, uma das reféns no subterrâneo do primeiro edifício.

Cumprindo o acordo, Snake é informado que o Metal Gear se encontra 20 quilômetros ao norte, no centésimo andar subterrâneo de um grande edifício. Para conseguir o cartão de acesso ao centésimo andar, é preciso destruir os Bloody Brad – ciborgues experimentais, criado por Pettrovich – e conseguir uma bússola, se quiser cruzar o deserto sem se perder.

Em dado momento, Schneider tenta informar Snake sobre quem é o líder de Outer Heaven, mas a transmissão é interrompida. Ao eliminar o mercenário Dirty Duck, outrora líder do grupo terrorista Egg Plant e um grande covarde que usa reféns (um destes é o irmão de Jennifer) como escudo, Snake chega mais perto do recinto onde se encontrar o Metal Gear. Mas algo dá errado. Big Boss pede para o agente abortar a missão, mas Snake contraria a ordem. Ele finalmente encontra a máquina e a destrói, fazendo com que a autodestruição de Outer Heaven seja acionada.

Quando Snake tenta sair da fortaleza, ele é surpreendido pelo líder: Big Boss. Durante os últimos anos, ele encobriu os rastros dos Militares sem Fronteiras (Outer Heaven), voltou para os EUA e atuou pelo governo, liderando a nova unidade das forças especiais FOXHOUND – seu título e mérito com o país o tornaram acima de qualquer suspeita, conseguindo coordenar as ações discretamente –, e enviou Snake, um agente novato e inexperiente, para morrer em missão e manter o segredo. Ele não esperava tamanha determinação do agente. Uma breve batalha ocorre entre ambos e a força de vontade de Snake o faz superar o lendário soldado. Derrotado, Big Boss é deixado para morrer na explosão, que ocorre minutos depois.

Longe da fortaleza, clarões e gigantescas labaredas se elevam ao céu, seguido de um forte tremor. A missão foi bem-sucedida, mas sua existência, encoberta: a estação de rádio KNK noticia que o tremor sentido a quilômetros foi um terremoto ocorrido na região de Galzburg.

SOLDADO-FANTASMA

(METAL GEAR 2: SOLID SNAKE, MSX/PS2)

Em 1999, a Guerra Fria se tornava um passado cada vez mais distante e o desarmamento nuclear se mostrava a grande promessa do século 21. Mas existem aqueles que não queriam a paz e uma atmosfera de tensão voltou a se propagar pelo Oriente Médio. Um grupo armado na terra de Zanzibar invadiu territórios de outros países que funcionavam como depósitos de segurança máxima, ganhando poder uma nação-fortaleza.

Enquanto isso, o mundo procurava novas fontes de energia. O petróleo, combustível principal, está com reservas abaixo do limite, obrigando a comunidade mundial a tomar medidas drásticas, uma vez que há grande dificuldade em encontrar novas fontes de exploração. A solução mais viável veio quando Kio Marv, cientista tcheco que, por meio da bioengenharia, criou uma nova espécie de alga, batizada OILIX, capaz de produzir hidrocarbonetos com a mesma eficácia do petróleo, com duas vantagens extras: baixo custo e pouca mão de obra. Seu projeto foi apresentado na Conferência Mundial de Energia, realizada na cidade de Praga, República Tcheca. Convocado para uma demonstração nos EUA, o cientista foi sequestrado. A OTAN (Organização do Tratado do Atlântico Norte) descobre que o líder do grupo "terrorista" de Zanzibar, não →

só sequestrou o cientista como também roubou dispositivos nucleares.

Novamente, a FOXHOUND é a melhor opção. Solid Snake, que se retirou da unidade após a última missão, é convocado por Roy Campbell, o novo oficial designado para o comando da unidade, e despachado para o território inimigo, com a missão de resgatar o cientista. A operação, batizada de Intruder F014, recai sobre Snake como um déjà vu. Para acobertar a ação, outras operações de menor importância são realizadas na fronteira com a China, permitindo que Snake seja levado de avião C-130 Hercules e salte de paraquedas na fronteira do Afeganistão.

Em um ponto cego aos inimigos, Snake penetra no primeiro grande complexo da fortaleza e é contatado por Holly White, agente da CIA infiltrada na terra de Zanzibar disfarçada de jornalista, que lhe dará todas as informações. Roy Campbell passa o contato de McDonnell "Master" Miller, especialista em sobrevivência, para orientá-lo. Em poucas horas, o agente alcança o terceiro andar e é confrontado por Black Ninja.

Snake vence o combate, mas se surpreende com a identidade do inimigo: Kyle Schneider. Ele sobreviveu à destruição de Outer Heaven – após a operação Intruder N313, a OTAN enviou um avião-bombardeio e apagou Outer Heaven do mapa, encobrindo o incidente com a falsa notícia de terremoto, justificando a morte de centenas de órfãos da guerra e membros da resistência –, foi resgatado e tomou parte de um projeto ultrassecreto da NASA, mas quando a unidade foi desmantelada, Schneider voltou para Zanzibar, descobrindo que muitos de seus amigos foram salvos pelo líder da Guerra Mercenária.

Antes de morrer, Schneider conta que, para encontrar o cientista, Snake deve seguir um guarda que usa uma boina verde. O agente seguiu a pista, cruzando uma densa floresta até um pequeno complexo. O lugar estava vazio, mas o silêncio era rompido por pancadas rítmicas que, segundo Roy Campbell, eram um código, um número de uma frequência de comunicação. Ao usar a frequência, Snake fala com o

Momento em que Gustava é ferida mortalmente e o cientista Madnar é rendido por mercenários

CRONOLOGIA

OS EVENTOS MAIS IMPORTANTES QUE ACONTECERAM NA ÉPOCA DE *MGS: PEACE WALKER*, *MG* E *MG2: SOLID* SNAKE, OS EPISÓDIOS ABORDADOS NESTA SEGUNDA PARTE DO SPOILER ESPECIAL DE *METAL GEAR SOLID*

1971

• A unidade FOXHOUND, criada (e liderada) por Naked Snake e Roy Campbell (encarregado do apoio tático), é integrada ao exército americano.

• Snake resgata Eva em Hanoi – ela é convidada a tomar parte dos "Patriotas".

• Zero começa a espalhar histórias épicas e exageradas (algumas falsas) sobre Big Boss, transformando-o em uma lenda; Naked Snake não gosta da obsessão de Zero pelo poder (e, principalmente, odeia ser usado como marionete) e tem sua primeira desavença ele.

1972

• Naked Snake é ferido e entra em coma.

• Zero inicia o projeto Les Enfant Terribles e extrai células de Snake.

• Recuperado, e sabendo do projeto, Snake abandona os "Patriotas" e a FOXHOUND.

• Snake participa de operações pela LRRP (Long Range Reconnaissence Patrol, equipe para missões de alto risco); SOG (Studies and Observations Group, operações secretas), Boinas Verdes e U.S. Army Rangers (tropa de elite dos EUA), todas no Vietnã.

• Criação da MSF (Militares sem Fronteiras).

• Snake conhece Kazuhira "Kaz" Miller.

1974

• Operação Peace Walker.

• 24 de novembro, EUA e União Soviética firmam o tratado SALT II (Strategic Arms Limitation Talks, segunda etapa do acordo internacional entre as potências).

• Cipher [Zero] infiltra um agente na MSF, para roubar o Metal Gear ZEKE.

• 27 dezembro, na Nicarágua, a FSLN (Frente Sandinista de Liberácion Nacional) faz reféns dentro da casa de um dos ministros do governo Somoza. Libertam 14 dos prisioneiros políticos e são reconhecido como representantes anti-Somoza.

1975

• Março, o presidente da Costa Rica, José Figueres Ferrer, admite colaborar com a CIA.

• 30 de abril, a campanha [vietnamita] Ho Chi Minh termina com a queda de Saigon, reunindo o Norte e o Sul [marcando o fim da guerra] do Vietnã.

• 17 de julho, as espaçonaves Soyuz 19 e Apollo 18 aportam em órbita. Os Estados Unidos e a União Soviética completam a primeira atividade pacífica conjunta no espaço.

1979

• 19 de julho, a FSLN derrota a ditadura Somoza com uma insurreição armada, ajudando a Revolução Sandinista – Anastasio Somoza Debayle é assassinato cinco anos depois.

• 24 de dezembro, A União Soviética invade o Afeganistão.

1980

• O cientista Huey Emmerich se torna pai e batiza seu filho: Hal Emmerich.

• A ONU (Organização das Nações Unidas) estabelece, na Costa Rica, a University for Peace [instituição de ensino superior para promover a paz, a tolerância e a coexistência entre pessoas de diferentes nacionalidades].

• Snake salva, pela terceira vez, Frank Jaeger, na Guerra Civil de Moçambique, e a jovem Naomi Hunter (protegida de Frank) – semanas depois, ela é deixada na América.

SPOILER ESPECIAL
A SAGA DOS SNAKES
PARTE II
OUTER HEAVEN

cientista Drago Pettrovich Madnar. Ele diz ter sido capturado para recriar um novo modelo do Metal Gear, e Kio Marv, seu companheiro de cela, foi levado para uma grande torre, onde é submetido a sessões de tortura para desenvolver OILIX. Snake descobre que Big Boss está vivo, e é ele o responsável.

Ambos os cientistas carregam microtransmissores no corpo, implantados por Gustava Heffner, agente da STB (serviço de inteligência de segurança especial da Tchecoslováquia), guarda-costas de Kio Marv – durante o sequestro, ela escapou e se escondeu entre os soldados de Zanzibar. Snake voltará depois para resgatar Madnar.

NO CAMPO DE BATALHA

Dentro da grande torre, o agente contata Gustava. Eles trocam informações e seguem juntos através do sistema de esgoto e libertam Madnar. Quando o trio segue para o cativeiro do outro cientista, as coisas dão errado ao atravessar uma ponte: um míssil explode subitamente, separando Gustava (gravemente ferida) e Snake de Madnar, levado por homens armados.

O disparo veio do Metal Gear D, pilotando por Gray Fox. Gustava morre, mas, antes, agradece pela ajuda e entrega a Snake seu broche – na verdade, um dispositivo que funciona como cartão térmico. Determinado a confrontar Gray Fox e dar um fim a Big Boss, Snake continua a missão, eliminando o esquadrão assassino Four Horsemen, o especialista em guerrilha urbana Jungle Evil, e o assassino silencioso Night Fright, dentre outros, para finalmente chegar ao cárcere de Kio Marv, mas é tarde: o cientista está morto. Madnar, que está na cela junto ao corpo, lamenta não salvá-lo.

Snake obtém a fórmula do OILIX e a agente Holly o informa de que Madnar se apresentou voluntariamente para o desenvolvimento do novo Metal Gear para o inimigo. Diante da verdade, o cientista admite que matou Marv e, sem intenção, causou a morte de Gustava. Snake o mata.

Ao fugir por uma porta secreta, Snake chega ao subterrâneo, onde confronta Gray Fox pilotando o Metal Gear. Destruindo a máquina, a explosão atordoa Snake, que perde os equipamentos. O inimigo foge com a fórmula, chegando a um campo minado. Eles travam um violento confronto e, entre socos e chutes, expressam certa alegria. Ao final do combate, Snake sai vitorioso e Gray Fox explode ao pisar em uma mina. Snake recupera a fórmula e escuta uma voz familiar, chegando a Big Boss, acusado de incitar uma guerra sangrenta. Ele nega, alegando que acolheu os soldados descartados por seus governos, para continuar fazendo o que sabem: lutar.

"Comece uma guerra, espalhe o fogo e crie vítimas... salve-as, treine-as... e mande-as de volta ao campo de batalha", continua o soldado, mostrando que Snake é uma peça do cruel mecanismo da guerra. O agente elimina Big Boss, surpreendendo-o com um lança-chamas improvisado. Antes de morrer, ele repete o que sua mentora lhe disse anos antes: "Não importa quem ganhe. Nossa luta continuará. O perdedor é libertado do campo de batalha e o sobrevivente continuará o resto de seus dias sendo um soldado". Snake usa suas últimas forças para fugir, se encontrando com Holly e ambos chegam ao ponto de extração, onde são encurralados para, no último instante, o helicóptero de resgate salvá-los. A fórmula do OILIX é entregue a Roy Campbell e Snake volta à aposentadoria, desaparecendo no Alasca. Apenas uma pessoa sabe de seu paradeiro, Roy Campbell, e ele também se aposentou das atividades pela FOXHOUND.■

1983

• 17 de novembro. O presidente da Costa Rica, Luis Alberto Monge, se recusa a permitir a construção de uma base militar americana em sua pátria.

1985

• Em março, [Mikhail] Gorbachev é eleito Secretário Geral do Partido Comunista na União Soviética. Outro período de détente começa, ao mesmo tempo em que a Guerra Fria caminha para o fim.

1991

• Big Boss volta aos EUA e reassume a FOXHOUND.

• 26 de dezembro, União Soviética é dissolvida. A Rússia é reconhecida como sua sucessora.

• Divergências entre Big Boss e Kazuhira "Kaz" Miller sobre os Militares sem Fronteiras, agora rebatizada como Outer Heaven.

• Acima de qualquer suspeita, Big Boss lidera, secretamente, a Outer Heaven.

1993

• Em janeiro, EUA e Rússia firmam o START II (Strategic Arms Reduction Treaty), tratado no qual se comprometem a reduzir o número de aparatos nucleares em cada nação.

1994

• O governo da Costa Rica tenta persuadir o Panamá a abolir sua força militar.

• Dezembro, o cientista Drago Pettrovich Madnar e sua filha, Ellen, são sequestrados.

1995

• Big Boss inicia a insurreição de Outer Heaven.

• FOXHOUND é destacada para resgatar o cientista em Zanzibar.

• David, agente que adota o codinome Solid Snake, é escalado para sua primeira missão em campo de batalha.

• Big Boss é desmascarado e derrotado. Outer Heaven é destruída.

• Roy Campbell assume a liderança da High-Tech Special Forces Unit FOXHOUND – responsável pelo uso da mais avançada tecnologia criada nos Estados Unidos.

1997

• Um novo exército domina as terras de Zanzibar.

• Ocorre a Guerra Mercenária (independência de Zanzibar).

1998

• Mais de 26 mil aparatos nucleares se encontram espalhados pelo mundo.

• Depósitos de armas nucleares pelo mundo são saqueados.

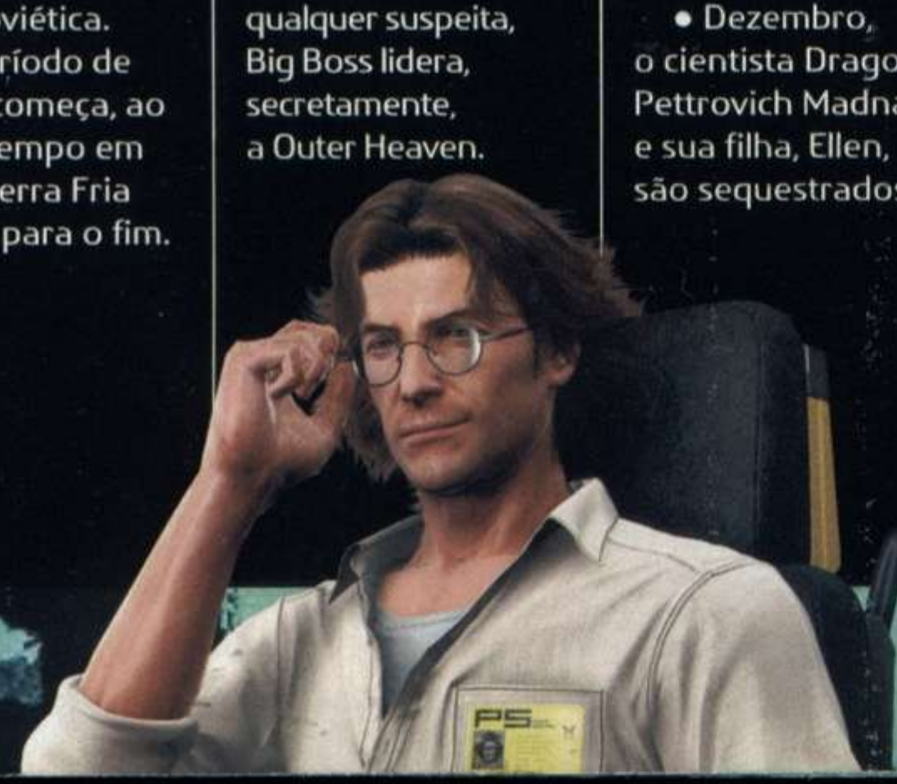
1999

• Outer Heaven ressurge como uma nação-fortaleza na terra de Zanzibar.

• O cientista Kio Marv, inventor do OILIX, é sequestrado.

• Solid Snake é convocado e enviado para o resgate.

• Outer Heaven cai novamente. Big Boss é morto.



O SPOILER ESPECIAL **METAL GEAR SOLID** CONTINUA NA PRÓXIMA EDIÇÃO DA D&T, QUE CHEGARÁ NAS BANCAS NA PRIMEIRA QUINZENA DE DEZEMBRO

GUITAR HERO® 5 MOBILE

glu™

ACTIVISION®

É FÁCIL BAIXAR ESSE JOGO NO SEU CELULAR!

ENVIE GUITAR5 PRA 250

ENVIE GUITAR5 PRA 616

ENVIE GUITAR5 PRA 880

ACESSE O PORTAL WAP

ENVIE GUITAR5 PRA 250

NOVO JOGO

O mais recente jogo da série Guitar Hero direto no seu celular!

Liberte a lenda do rock que existe em você!

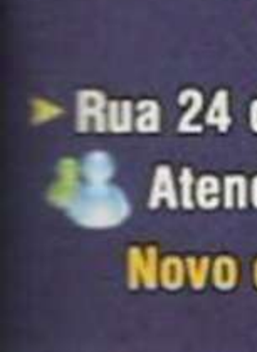
Toque baixo, guitarra e bateria em todas as músicas!

© 2009 Activision Publishing, Inc. Activision and Guitar Hero are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved.

BOOMERANG GAMES

Video Games e Acessórios em Geral

Parcelamos em até 12x fixas nos cartões Visa ou Master



Promoção Playstation 2 Slim

- 2 Controles
- 10 Brindes
- 1 Memory Card
- 1 Bolsa
- 1 ano de garantia

www.boomeranggames.com.br

➤ Rua Santa Ifigênia, 261 Box 44 – SP – Tel: 11 3337-3635

➤ Rua 24 de Maio, 57 – Loja 01 – Shopping 24 de Maio – SP – Tel: 11 3361-2520

Atendemos on line o dia todo pelo msn: boomeranggames@hotmail.com

Novo endereço: Rua Santa Ifigênia, 51 – Loja 11 – SP – Tel: 11 3228-6188

Enviamos para todo Brasil

FAZENDA DE TROFÉUS

Prepare-se para começar 2011 com uma posição mais respeitável entre os maiores caçadores brasileiros de troféus: os leitores da D&T

O ano está acabando e já está quase na hora de fazer aquela famosa listinha de "metas para o próximo ano". Se entre as suas ambições para 2011 está "subir de nível no Ranking D&T de troféus", aqui vai uma seção apenas com premiações mais fáceis de conseguir, com desafios que não vão tomar mais do que quatro dias de esforço moderado (mês que vem tem mais). E você ainda pode conferir uma guia de 1.519 troféus no encarte especial que acompanhe esta edição da D&T. Vamos ao cultivo de troféus.

Muito mais que um game de corrida que foi ignorado pela grande maioria. Superstars é uma chance de conseguir muitos troféus em menos de oito horas

SUPERSTARS V8 RACING

1. THE FIRST STAGE OF THE PODIUM ●
Mais fácil, impossível. Ganhe a sua primeira corrida.

2. THE ROAR OF THE JAGUAR ●
Ganhe uma corrida usando um dos Jaguars do time Ferlito Motors.

3. GIRL POWER ●
Vença uma corrida usando a piloto Maria De Villota.

4. RACE OF GOOD HOPE ●
Vença uma corrida em Kyalami usando o piloto Francesco Ascani.

5. IT'S RAINING CATS AND... JAGUARS? ●
Vença uma corrida em Magione. Mas, desta vez, é preciso estar chovendo e você deve pilotar um Jaguar que seja do time Ferlito Motors.

6. THE SUNNY SIDE OF THE STREET ●
Vença uma corrida em Valencia com pista seca, pilotando o Mustard do time Santucci MotorSport.

7. THE RAINY SIDE OF THE STREET ●
Vença uma corrida na chuva.

8. THE DRIVER MORE THAN THE CAR ●
Ganhe uma corrida com cada time disponível no jogo.

9. I LIKE SIMULATION ●
Vença uma corrida no modo simulação na dificuldade Legend. Você pode desativar as penalidades e cortar caminho em muitas curvas para facilitar.

10. KOMODO DRAGON ●
Vença em Varano na dificuldade Hard ou Legend.

11. SPEED TEMPLE ●
Vença em Monza na dificuldade Legend. Lembra da dica de desativar as penalidades? Abuse disso e corte caminho.

12. ALL ROADS LEAD TO ROME ●
Ganhe uma corrida em Vallelunga.

13. GEAR POWER ●
Ganhe uma corrida usando o câmbio manual. Retire as penalidades e jogue na menor dificuldade.

14. UNRIVALED ●
Vença uma corrida com uma vantagem de 15 segundos ou mais. Comece uma corrida com três voltas, coloque na dificuldade mais fácil, desative as penalidades e faça os outros comerem poeira.

15. SMELLS LIKE BURNT RUBBER ●
Vença uma corrida executando dez

LEGENDA
● Bronze - ● Prata - ● Ouro - ● Platina

CATEGORIAS DE TROFÉUS

- **Dificuldade:** ★★☆☆☆
- **Offline:** 35
- **Online:** 0
- **Modo central:** 30
- **Extras:** 5
- **Bronze:** 20
- **Prata:** 10
- **Ouro:** 4
- **Platina:** 1
- **É preciso terminar:** 1 vez

Aqui você consegue dez troféus de prata e quatro de ouro em pouquíssimo tempo

segundos de drift. Inicie uma corrida em Adria com três voltas. Nas curvas, segure os botões e, para executar o drift, você tem que estar com uma boa velocidade.

16. THE FIRST OF A LONG SERIES ●
Complete um desafio no modo Superstars® Licenses.

17. MISTER TESTER ●
Complete 15 voltas no modo de treinamento usando o mesmo piloto. Voltas falhas não entram na contagem.

18. I'M IN LOVE WITH MY CAR ●
Dirija, no mínimo, 200 km no modo Single Player com o mesmo time.

19. A PRESENT FOR YOU! ●
Você irá receber este troféu ao ganhar sua primeira corrida.

20. SLALOM CHAMPION ●
Complete um desafio Chicane no modo Superstars® License.

21. SUPERSTARS® VETERAN ●
Ganhe dez corridas.

22. MISTER POLE POSITION ●
Consiga oito polé positions em um único campeonato.

23. A NEW DANGER ON THE TRACK ●
Complete os desafios Special Trials.

24. THE FINAL COUNTDOWN ●
Complete todos os desafios Countdown.

25. OWNED! ●
Complete todos os desafios Duels.

26. NOT A COMEDY ●
Complete todos os desafios Race Scenarios.

27. THE KING OF HOURGLASS ●
Quebre oito recordes diferentes no modo treino. Basta baixar o melhor tempo de oito pistas.

28. INTERNATIONAL SERIES ●
Vença nos circuitos de Vallelunga, Mugello, Monza e Valência no mesmo campeonato.

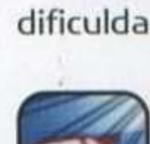
29. AVE CESARI ●
Ganhe cinco corridas em Vallelunga usando o piloto Mauro Cesari.

30. NO MORE SPACE ON THE SHELF ●
Destrave todos os campeonatos em todas as dificuldades e todos os troféus de circuito.

31. CONGRATULATIONS FROM THE DESIGNER ●
Complete todos os desafios no nível Platina. Acredite, não é difícil.

32. AUDI FAMAM ILLIUS ●
Ganhe um campeonato com Gianni Morbidelli e seu carro Audi.

33. BMWINNER ●
Ganhe um campeonato com o time CAAL Racing na dificuldade Medium.



34. THE BEST AROUND ●
Ganhe um campeonato na dificuldade Legend.

35. INTERIOR DECORATOR ●
Libere todos os objetos do Pit. Vá ao menu extras e selecione Prizes para ver o que você precisa fazer para destravar cada objeto.

36. YOU ARE A PLATINUM SUPERSTAR! ●
Ganhe todos os troféus do jogo.

CARS: RACE-O-RAMA

Este sorriso amarelo do McQueen é porque ele sabe o quanto é simples ganhar os troféus do jogo dele

CATEGORIAS DE TROFÉUS

- **Dificuldade:** ★★☆☆☆
- **Offline:** 22
- **Online:** 0
- **Modo central:** 15
- **Extras:** 7
- **Bronze:** 0
- **Prata:** 14
- **Ouro:** 7
- **Platina:** 1
- **É preciso terminar:** 1 vez

1. TEAM PLAYER! ●

Ganhe cada desafio da Academy. Você recebe este troféu depois de completar o Academy Challenge 4 na cidade de Motoropolis.

2. PLUGGIN' AWAY! ●

Pegue todos os Sparkplugs em todas as corridas. Os Sparkplugs aparecem nos eventos Gold. Se deixar escapar algum na corrida, basta iniciar novamente e pegar os que faltaram.

3. PERFECTIONIST! ●

Ganhe todos os eventos Autocross.

4. DRIFT MASTER! ●

Marque 4.500 pontos em um único drift. Não precisa ser feito durante uma corrida. Ache uma área aberta e aproveite.

5. CROWNED KARTER! ●

Ganhe todos os eventos Guido Kart.

6. PODIUM PERFECTION! ●

Ganhe todas as corridas de circuito.

7. MACK TRACK MEDALIST! ●

Marque 4.000 pontos no evento Mack Track Challenge. Abuse do drift para garantir muitos pontos e chegar fácil a pontuação exigida.

8. MINI MASTER! ●

Ganhe todos os minigames. Eles são opcionais, mas são tão simples que você não vai perder a chance de ganhar outro troféu de prata

9. BIG HAM! ●

Complete todos os Photo Op.

10. SPRINTER! ●

Ganhe todas as corridas Point to Point que existem na cidade.

11. THE LAW! ●

Ganhe todos os eventos Sheriff's Pursuit que existem na cidade.

12. MOOO-VING ALONG! ●

Ganhe todos os eventos Tractor Stampede que existem na cidade.

13. LUIGI'S BEFF! ●

Ganhe todos os eventos Tire Find.

14. A REAL GO GETTER! ●

Ganhe todos os eventos Transporter que existem na cidade.

15. AUTOVIA AVENGER! ●

Derrote El Machismo.

16. SANTA CARBURERA CHAMP! ●

Derrote Candice.

17. THE CHAMP! ●

Derrote Chick Hicks na última corrida do jogo.

18. DARING DEVIL! ●

Marque 5.500 pontos no evento Mater the Greater.

19. OLE'! ●

Marque 25.000 pontos no evento Materdor.

20. BIG CITY! ●

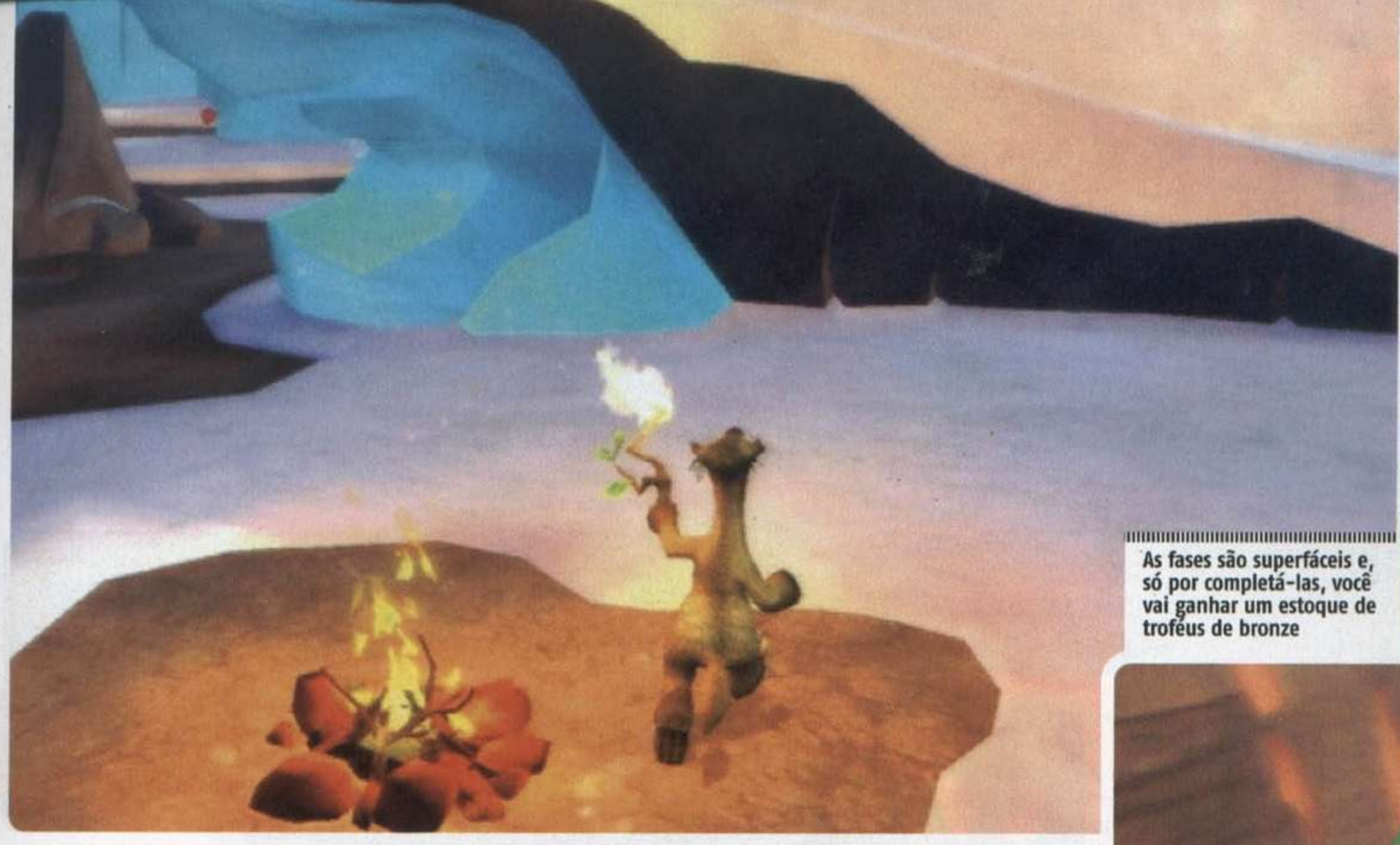
Derrote Stinger.

21. TOKYO TRIUMPH! ●

Marque 25.000 pontos no evento Tokyo Mater.

22. TROPHY COLLECTOR! ●

Ganhe todos os troféus. Caso não você não ache para comprar (ou não queira gastar dinheiro) este jogo, uma boa dica é adquiri-lo por meio de trocas no site Troca Jogo (www.trocajogo.com.br).



As fases são superfáceis e, só por completá-las, você vai ganhar um estoque de troféus de bronze

CATEGORIAS DE TROFÉUS

- **Dificuldade:** ★★☆☆☆
- **Offline:** 42
- **Online:** 0
- **Modo central:** 38
- **Extras:** 4
- **Bronze:** 0
- **Prata:** 14
- **Ouro:** 7
- **Platina:** 1
- **É preciso terminar:** 1 vez

ICE AGE 3

1. THE EARLY BIRD
Complete a fase Sid's Early Start. É o início do jogo, onde você deve completar um tutorial.

2. BABY PROOFER
Complete a fase Baby Proofing. Complete todas as tarefas para receber o troféu.

3. PURSUIT
Complete a fase The Pursuit. Corra atrás do veado evitando os obstáculos e ganhe seu troféu.

4. EGG HUNT
Complete a fase Lonesome Sloth.

5. EGBERT, SHELLY AND YOKO
Complete a fase Egg Roll. Role os ovos até o final.

6. ESCAPE!
Complete a fase Run Sid Run! Você tem que escapar do tiranossauro. Fique muito atento ao caminho para não ser pego de surpresa.

7. A NUTTY RIVAL
Complete a fase Nuts About Scratte. Leve o esquilo atrapalhado até o final da fase para pegar mais um troféu.

8. MEETING BUCK
Complete a fase Buck to the Rescue.

9. KEEN GARDENER
Complete a fase Flower Power.

10. RESCUE OPERATION
Complete a fase Root of all Evil.

11. HELPING SCRATTE
Complete a fase Scrat's Jungle Jive.

12. ALWAYS FOLLOW THE RULES!
Complete a fase Expect the Unexpected!.

13. PROTECT THE BABIES
Complete a fase Noisy Nightlife.

14. ACE SHOOTER
Complete a fase Flight of the Pterodactyl.

15. PTEROSAUR TROUBLES
Complete a fase Saving Sid.

16. RESCUE SID
Complete a fase Rudy's Revenge.

17. IN LOVE
Complete a fase Scrat's Tar Pit Trouble.

18. A STICKY SITUATION
Complete a fase Grave Danger.

19. FINAL SHOWDOWN
Complete a fase Skeleton Bridge.

20. THE DEVELOPMENT
Veja os créditos do jogo. Não precisa esperar terminar para ver os créditos, basta acessá-lo no menu e deixar rolar.

A galera vai ao delírio. Também, pudera: ganhar um troféu só para ver os créditos

Seria mais do que justo ganhar um troféu de ouro por aguentar os gritos irritantes do Sid

21. CYAN CRYSTAL COLLECTOR
Colete todos os cristais cyan.

22. PURPLE CRYSTAL COLLECTOR
Colete todos os cristais da segunda coluna.

23. AMBER CRYSTAL COLLECTOR
Colete todos os cristais da terceira coluna.

24. RED CRYSTAL COLLECTOR
Colete todos os cristais da quarta coluna.

Pegue as tochas, coloque fogo e use-as para abrir as cavernas cobertas por gelo

25. BLUE CRYSTAL COLLECTOR
Colete todos os cristais da quinta coluna.

26. A CHILLED BREEZE
Complete os níveis Ice Age.

27. ESCAPING FROM THE UNKNOWN
Complete as fases abaixo do gelo.

28. DIEGO'S CHALLENGE
Complete o Challenge do Diego em menos de 45 segundos.

29. RESCUE EGBERT
Complete o Egg Roll Challenge 1 abaixo de 40 segundos.

30. RESCUE SHELLY
Complete o Egg Roll Challenge 2 abaixo de 1 minuto e 15 segundos.

31. RESCUE YOKO
Complete o Egg Roll Challenge 3 abaixo de 1 minuto e 45 segundos.

32. SCRAT'S TIME CHALLENGE 1
Complete o Nuts About Scratte Challenge abaixo de 1 minuto.

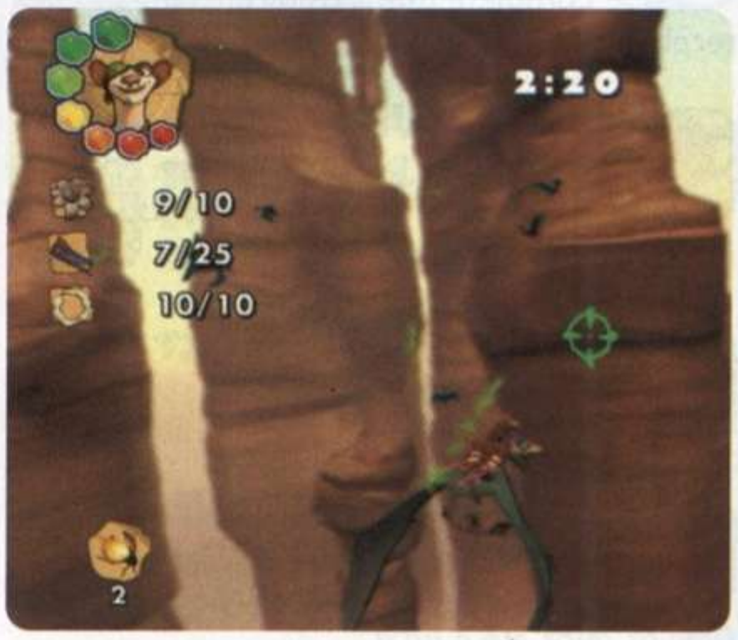
33. SCRAT'S TIME CHALLENGE 2
Complete o Scrat's Jungle Jive Challenge abaixo de 2 minutos e 15 segundos.

34. SCRAT'S TIME CHALLENGE 3
Complete o Scrat's Tar Pit Trouble Challengeem menos de dois minutos.

35. PTERODACTYL ASSAULT
Complete o Saving Sid Challenge abaixo de 2 minutos e 50 segundos.

36. MOMMA'S CHALLENGE
Marque 350 no Run Sid Run!.

37. QUIET TIME
Marque 700 pontos ou mais no Noisy Nightlife Challenge.



38. DINO FIGHTER PILOT
Marque 700 pontos ou mais no Flight of the Pterodactyl Challenge.

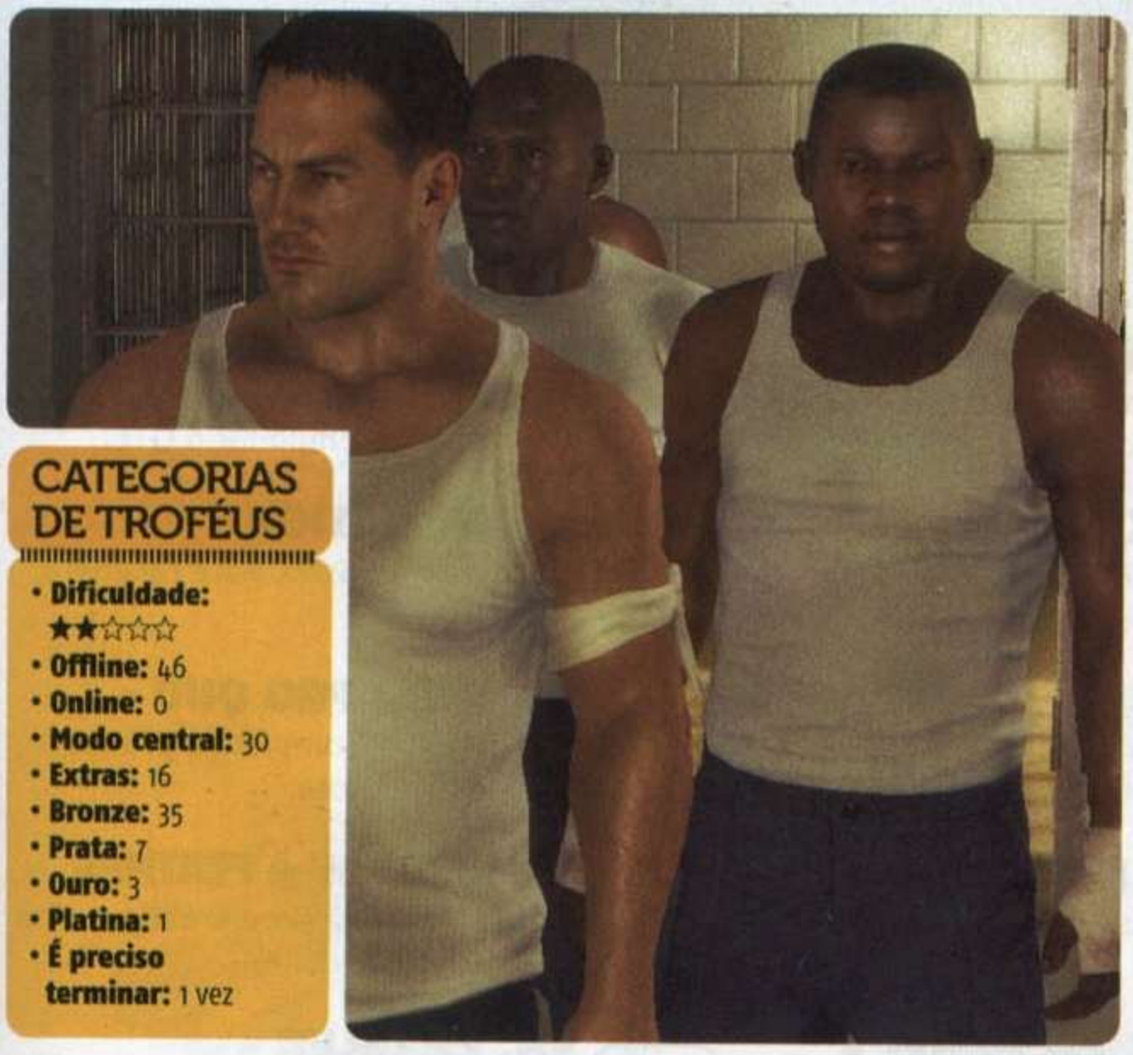
39. RUDY'S CHALLENGE
Marque 450 pontos ou mais no Rudy's Revenge Challenge.

40. DEDICATED COLLECTOR
Colete todos os cristais do jogo.

41. GOING HOME
Complete o jogo.

42. PLATINUM TROPHY
Ganhe todos os troféus do jogo.

PRISON BREAK



CATEGORIAS DE TROFÉUS

- **Dificuldade:** ★★☆☆☆
- **Offline:** 46
- **Online:** 0
- **Modo central:** 30
- **Extras:** 16
- **Bronze:** 35
- **Prata:** 7
- **Ouro:** 3
- **Platina:** 1
- **É preciso terminar:** 1 vez

1. STALKER
Complete o tutorial de furtividade.

2. BURGLAR
Complete o tutorial de destrancar portas.

3. MONKEY
Você ganha este troféu ao escalar sua primeira parede da cadeia.

4. FIGHTER
Complete o tutorial de luta.

5. NINJA
Complete o capítulo 1 sem ser visto.

6. LOCKSMITH
Destranque cinco portas sem ser descoberto por ninguém.

7. PUGILIST
Não seja atingido em cinco lutas seguidas.

8. FIRST BLOOD
Derrote seu primeiro inimigo durante o jogo.

9. UNBRUISED
Ganhe uma luta perfeita.

10. RINGER
Derrote 50 inimigos.

11. BLOODY KNUCKLES
Soque o saco de areia por dez minutos.

12. ALL INKED UP
Consiga as seis tatuagens no seu corpo. Melhor fazer no capítulo 7. Fale com King e coloque as tatuagens nos braços, ombros, peito e costas.

13. SWOLE
Use os pesos por dez minutos.

14. UNTOUCHABLE
Ganhe uma luta perfeita na dificuldade Shark.

15. MOGUL
Ganhe $ 5.000 durante toda a partida. Algo bizarro, já que você está na cadeia.

RANKING D&T PLAYSTATION

PlayStation — 1º lugar: LEON_MELO

29 — 10% — 6388 — 83 — 401 — 1298 — 4606

POS.	PSN-ID	LVL	%				
2	"Dropeti"	26	82	89	337	1098	5320	3796
3	"ReVoLTS_BR"	22	59	69	279	804	2608	3760
4	"RavenXBR"	21	54	67	273	700	2314	3354
5	"FaCaNaCaVeIrA_BR"	21	12	43	225	752	2563	3583
6	"cesarsacramengo1"	19	98	51	213	651	2135	3050
7	"renee_roots"	19	94	46	202	669	2200	3117
8	"THRASHsp"	19	67	36	188	656	2287	3167
9	"Edu110"	19	64	61	220	628	1836	2745
10	"DOUTRINATORbr"	19	49	45	187	612	2179	3023
11	"Gpbmirabeau"	19	39	27	193	619	2293	3132
12	"Daniel1982RJ"	19	34	34	172	616	2310	3132
13	"Doidao66"	18	63	43	157	569	2007	2776
14	"rfvayanos"	18	30	36	180	567	1785	2568
15	"fluminense20"	17	99	43	173	522	1665	2403
16	"GoD_Br83"	17	92	40	145	488	1902	2575
17	"coraxbio"	17	74	39	165	523	1627	2354
18	"TUKA_ROSSI"	17	63	38	154	480	1732	2404
19	"Jr_e_Mi"	17	23	35	157	495	1506	2193
20	"chris-claire-jil"	17	19	39	129	434	1725	2327
21	"Gugol"	17	14	33	138	434	1719	2324
22	"don-30_"	17	8	32	137	432	1708	2309
23	"Cantuario"	16	85	37	156	455	1368	2016
24	"ARAGORN_SP"	16	81	24	141	442	1615	2222
25	"wagnerlima"	16	75	21	125	450	1698	2294
26	"Romulo01"	16	63	37	149	456	1289	1931
27	"pitboystm"	16	49	34	135	390	1465	2024
28	"atanascovich"	16	39	34	115	377	1558	2084
29	"DikVigaristaBr"	16	38	18	104	390	1783	2295
30	"Lon3000"	16	22	32	120	421	1376	1949
31	"ViBraTTo"	16	12	20	121	398	1506	2045
32	"Beto3D"	16	5	22	118	374	1511	2025
33	"Imf483g"	16	2	37	136	385	1182	1740
34	"walcow"	15	95	21	119	398	1412	1950
35	"enasorodraude"	15	86	32	122	411	1190	1755
36	"Black_Thor"	15	82	27	108	404	1325	1864
37	"NUMERO_PI"	15	76	32	123	357	1236	1748
38	"Os-Metralhas"	15	74	16	100	380	1511	2007
39	"KAUS-SP"	15	64	24	99	383	1365	1871
40	"FlavioGALVAO"	15	54	29	110	386	1178	1703
41	"Burds"	15	50	30	125	341	1144	1640
42	"Foc4666"	15	49	24	108	337	1320	1789
43	"maceulinho"	15	48	27	128	330	1171	1656
44	"Tatu_Ripa"	15	33	15	85	371	1414	1885
45	"nhervas"	15	28	19	95	309	1402	1825
46	"BenjBr"	15	27	8	96	309	1521	1934
47	"RodrigoGodo"	15	9	14	83	329	1394	1820
48	"Shadow_knight7"	15	2	20	88	323	1266	1697
49	"Pena666"	14	94	21	89	288	1276	1674
50	"WOLFRAINX"	14	87	8	77	319	1404	1808
51	"Daniel-SP"	14	83	19	88	295	1233	1635
52	"Felipelsj"	14	82	18	84	290	1274	1666
53	"gustavo_aguiar"	14	81	14	75	317	1318	1724
54	"felipembc"	14	74	10	81	306	1315	1712
55	"FILOS_BR"	14	70	26	98	298	1014	1436
56	"rafinhaaa"	14	59	13	89	329	1104	1535
57	"D_DIGOMAU"	14	57	18	103	336	934	1391
58	"programadorthiag"	14	45	24	84	307	972	1387
59	"leandro_17"	14	45	22	99	286	948	1355

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

TROFÉUS

Para levar muitos troféus para casa, basta ter paciência e passar por todas as sequências de vídeo

16. INDEFINITE FURLOUGH
Termine em qualquer dificuldade.

17. LIGHTNING REFLEXES
Execute 50 movimentos de reversão.

18. THE BEST DEFENSE...
Ganhe uma luta sem usar defesa.

19. INSULT TO INJURY
Ganhe uma luta apenas usando golpes de reversão.

20. DOESN'T PLAY WELL WITH OTHERS
Derrote mais de cem pessoas na dificuldade Shark.

21. THE GREAT WHITE
Complete o jogo na dificuldade Shark.

22. INVISIBLE
Complete todos os capítulos do jogo sem ser visto. Melhor fazer na dificuldade mais fácil.

23. GUACAMOLE WITH LARD
Complete a sequência de QTE no capítulo de introdução.

24. BLOOD RED TILES
Apos ajudar Abruzzi no capítulo 1, derrote o traidor no banheiro.

25. THE RAT HUNT IS ON
Ajude Abruzzi no capítulo 1.

26. METAL TWISTER
Escape do fosso do elevador no capítulo 1.

27. MASSIVE OVERDOSE
No capítulo 2, complete o QTE para escapar do asilo.

28. SHOCK AND AWE
Complete o QTE logo após alguém cortar a energia no capítulo 4.

29. BRUTALLY CHAINED
Derrote Teets no final do capítulo 4.

30. HARD BOILED
Complete a luta QTE no início do capítulo 6.

31. GUARDIAN ANGEL
Lute com Mannix no capítulo 8 e evite que ele exploda tudo.

32. TUNNEL RAT
Derrote Bellick no capítulo 8.

33. EVERYTHING AND THE SINK
No início do capítulo 9, algumas pessoas vão invadir sua cela, basta completar a luta QTE.

34. UNFINISHED BUSINESS
No capítulo 9, você encontrará Mannix, é só completar o QTE.

35. INITIATION
Ao chegar à prisão, você receberá o troféu.

36. QUID PRO QUO
No capítulo 1, complete o primeiro pedido de C-Note.

37. BIRDS OF A FEATHER
No capítulo 1, vá para o pátio e olhe para Scholefield.

38. ENABLER
No capítulo 2, pegue o medicamento PUGNAc.

39. IN THE CRAZED MIND'S EYE
No meio do capítulo 3, entre no quarto do Haywire e roube seus planos.

40. BUILT FOR THE ROUGH AND TUMBLE
Irá receber junto com o troféu Brutally Chained no capítulo 4.

41. INSIDE JOB
O troféu vai aparecer ao encontrar um visitante no meio do capítulo 6.

42. MAN WITH THE PLANS
Ache os projetos no capítulo 6.

43. MATADOR
No capítulo 7, King irá arrumar uma luta com Bellick. Acabe com ele.

44. COMPANY POLICY
Este troféu vai pipocar na sua tela no início do capítulo 8.

45. EARLY RETIREMENT
Acabe com Mannix no capítulo 9.

46. PLATINUM
Consiga todos os troféus do jogo. Agora vá assistir ao seriado.

Claro que jogo que rola dentro da prisão tem um monte de briga besta

GALAXIA GAMES

ASSISTÊNCIA TÉCNICA • COMPRA • VENDA • TROCA

VENHA FAZER PARTE
DESSE UNIVERSO
VOCÊ TAMBÉM!

FELIZ DIA
DAS CRIANÇAS!

Lançamento
Ps3 Slim

XBOX360
Wii
DS
PS2

MSN: galaxia_games@hotmail.com

End: Rua Aurora, 166 - loja 166g

SANTA IFIGÊNIA - São Paulo - SP

TEL: (011) 3221-9165

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO

MasterCard · REDE SHOP · VISA Electron · VISA

SEDEX

Enviamos para todo Brasil

TROFÉUS

SAW

Sobreviver é só consequência. A maioria dos troféus são dadas por eliminar inimigos

1. TREASURE! •
Destranque o seu primeiro contêiner durante a aventura.

2. IT WAS AN ACCIDENT •
Mate seu primeiro minion.

3. SELF-DEFENSE •
Mate os primeiros dez minions.

4. JUST EXPERIMENTING •
Use a seringa de cura e recupere a energia pela primeira vez.

5. YOU'VE WASTED YOUR LIFE •
Fique parado por cinco minutos sem tocar no controle.

6. WOULD YOU LIKE TO KNOW MORE? •
Ache seu primeiro Asylum File.

7. WHO IS THE JIGSAW KILLER? •
Ache seu primeiro Patient File.

8. DARWIN WOULD BE PROUD •
Basta morrer uma vez.

9. GIVE ME FIVE! •
Elimine alguém usando um braço de manequim.

10. HOMERUN •
Detone alguém com o bastão.

11. SOMETIMES IT STICKS •
Solte o braço e ataque alguém com o bastão com pregos.

12. CLEANING UP •
Espanque alguém com um cabo de esfregão. É um item comum.

13. PIPE DREAM •
Encontre um pedaço de cano e use-o para detonar alguém.

14. SURGEON •
Banque o cirurgião sádico e elimine um alvo usando um bisturi.

15. PENETRATED •
Use uma seringa para tirar a vida de algum inimigo.

16. YOU'VE BEEN SERVED •
Detone alguém com uma perna de mesa.

17. YOU'LL NEED THIS AFTERWARDS •
Elimine alguém com uma muleta.

18. GRAVE DIGGER •
Encontre uma pá e acerte o primeiro que cruzar a sua frente.

19. LIGHTS OFF •
Ao entrar em um quarto, pegue um abajur e transforme-o em arma.

20. HATCHET JOB •
Elimine qualquer um com uma machadinha que estiver sobrando.

21. FIRE HAZARD •
Detone um inimigo usando fogo.

22. SPLITTING HEADACHE •
Elimine alguém com uma tesoura.

23. SAY HELLO TO MY LITTLE FRIEND •
Pode parecer estranho, mas este troféu pede que você acerte um inimigo com uma arma de fogo normal. Mãos à obra!

24. WAIT FOR THE BOOM •
Mande um inimigo para o espaço usando uma mina explosiva.

25. WHOOPS! •
Mate alguém com a mina de atordoamento.

26. CHOKED UP •
Mate alguém com a mina de gás.

27. I'M IN CHARGE •
Mate um NPC (inimigo que não pode chegar perto de você).

28. CURB STOMP •
Execute um minion.

29. FORCED ENTRY •
Quer mais uma moleza? Basta destrancar uma porta.

CATEGORIAS DE TROFÉUS

- **Dificuldade:** ★★☆☆☆
- **Offline:** 47
- **Online:** 0
- **Modo central:** 20
- **Extras:** 27
- **Bronze:** 31
- **Prata:** 13
- **Ouro:** 2
- **Platina:** 1
- **É preciso terminar:** 1 vez

30. LOCKSMITH
Destranque cinco portas na aventura.

31. DURESS
Mate 20 minions e garanta seu troféu.

32. I CAN STOP ANYTIME
Use 20 seringas de vida.

33. KILL OR BE KILLED
Mate um minion com um colar explosivo. Afaste-se o máximo dele até o colar explodir no inimigo.

34. MERCILESS
Execute cinco minions para faturar esta prata.

35. PROFESSIONAL
Destranque 20 portas.

36. WHAT WAS THAT?!?
Este troféu vai aparecer quando encontrar o Pighead pela primeira vez.

37. IT'S A TRAP
Escape da primeira armadilha do jogo.

38. DAMAGED GOODS
Liberte Amanda de sua armadilha antes que seja tarde.

39. HIT AND RUN
Liberte Jennings de sua armadilha.

40. ABSENT PARENT
Liberte Melissa de sua armadilha antes que seja tarde.

41. APHASIA
Liberte Oswald de sua armadilha.

42. EAGER STUDENT
Liberte Obi de sua armadilha.

43. BORN VICTIM
Liberte Jeff de sua armadilha.

44. VIOLENCE BEGETS VIOLENCE
Mate o Pighead.

45. NEVER TRULY FREE
Complete o jogo usando a porta The Freedom.

46. COST OF THE TRUTH
Complete o jogo usando a porta The Truth. Se você escolheu a outra porta, basta carregar o jogo novamente no capítulo 7-13 e escolher a porta The Truth.

47. CONGRAT.
Consiga todos os troféus deste jogo bizarro.

A aventura não é grande coisa, mas foram quase cinco dezenas de troféus simples de ganhar. E na próxima edição vamos platinar *Saw 2*, que parece um pouco melhor.

Parece um óculos 3D, mas este aí pode dar muito mais do que uma simples dor de cabeça no usuário

POS.	PSN-ID	LVL	%					
60	"leanflu"	14	38	24	94	260	966	1344
61	"GVENOMBR"	14	35	15	75	280	1133	1503
62	"GLADIADORBR"	14	34	11	96	293	1022	1422
63	"rn666rodrigues"	14	29	20	77	273	1045	1415
64	"Rodrigo138"	14	29	16	75	277	1094	1462
65	"IvanReinhold"	14	26	13	68	243	1226	1550
66	"ApolloSS6"	14	19	22	85	259	946	1312
67	"JoseMauro"	14	13	19	73	264	1010	1366
68	"Lord-Kadu"	14	11	17	85	244	995	1341
69	"TTV_BR"	14	8	21	87	266	875	1249
70	"Diego_Oliveira"	14	4	15	82	246	992	1335
71	"CRUEL-MANIAC-1"	14	2	13	72	231	1097	1413
72	"Canedo14"	14	2	9	57	261	1176	1503
73	"Telmo-SP"	14	1	18	87	253	899	1257
74	"lobovegeta"	13	89	11	58	250	1096	1415
75	"dougkiller"	13	88	14	65	229	1054	1362
76	"pegasus0512"	13	88	11	75	219	1050	1355
77	"meca4"	13	84	10	77	259	953	1299
78	"merk5678"	13	83	17	70	251	918	1256
79	"Doidao_BR"	13	82	9	60	236	1101	1406
80	"GustaBr"	13	81	21	79	196	917	1213
81	"God3579"	13	79	21	71	215	914	1221
82	"PurUoss0"	13	75	6	47	251	1144	1448
83	"DenysFellipe"	13	73	20	72	267	786	1145
84	"S_Spiros"	13	70	15	91	275	702	1083
85	"BETO-09"	13	70	8	62	241	1025	1336
86	"MalucoNoPedac0"	13	63	17	69	275	769	1130
87	"BRSombra"	13	63	6	48	234	1109	1397
88	"RaphaCWB"	13	61	14	67	210	940	1231
89	"katrushnefrobol"	13	60	12	64	201	991	1268
90	"alexguima80"	13	59	19	76	221	790	1106
91	"Igor665"	13	58	18	64	212	890	1184
92	"vinimor"	13	51	17	67	221	825	1130
93	"Thiago47"	13	49	18	69	248	740	1075
94	"Rafaelskate"	13	49	18	66	215	824	1123
95	"IBaRbAr0I"	13	43	16	58	202	886	1162
96	"RM_fearless_PI"	13	43	11	67	240	820	1138
97	"animal1234567890"	13	43	3	52	207	1070	1332
98	"Miojoman"	13	39	12	55	250	837	1154
99	"ri_s_souza"	13	39	11	62	216	875	1164
100	"ROBERTOGUIMA0013"	13	36	17	68	201	779	1065
101	"PRLSILVA"	13	35	7	48	256	907	1218
102	"paulinho_3010"	13	35	4	48	216	1019	1287
103	"Sinistru"	13	34	16	82	236	627	961
104	"Caipira"	13	33	13	67	197	824	1101
105	"re_manzoli"	13	33	12	53	238	843	1146
106	"AC_Ports"	13	30	14	64	182	848	1108
107	"valplay"	13	30	7	46	197	1011	1261
108	"Gnomo212"	13	26	11	54	194	897	1156
109	"rick2211"	13	25	10	37	220	955	1222
110	"Arma771"	13	25	4	47	247	911	1209
111	"Agente00789"	13	23	11	53	207	861	1132
112	"Utopico"	13	21	15	53	200	816	1084
113	"bizz0124218"	13	21	13	68	181	787	1049
114	"LUIS_malukoBR"	13	15	10	61	196	806	1073
115	"alex_leroy"	13	15	9	65	222	742	1038
116	"Nunezrjfla"	13	14	13	57	200	777	1047
117	"Montatah"	13	12	13	46	241	754	1054
118	"jco1963"	13	12	10	62	174	824	1070
119	"SirGalaaz"	13	11	13	53	206	777	1049
120	"remorroni"	13	11	12	66	213	696	987
121	"Tiaguinho171"	13	10	8	56	221	780	1065
122	"IlusionEX"	13	8	6	52	198	866	1122
123	"FINALJOGADOR2012"	13	7	12	50	191	815	1068
124	"milsoinline"	13	7	6	45	222	854	1127
125	"marciotrofeus"	13	5	11	68	193	703	975
126	"rcainformatica"	13	5	5	55	193	855	1108
127	"Tidus-PK"	13	4	20	69	182	606	877
128	"soldadonb"	13	4	13	62	193	709	977
129	"Alilson"	13	3	19	64	181	644	908
130	"GustavoKP"	13	3	9	49	202	814	1074
131	"xboxjkn"	12	98	12	47	180	806	1045
132	"juliojiujitsu"	12	98	8	47	187	842	1084
133	"arturfrazaolima"	12	97	8	50	172	844	1074
134	"HardDie"	12	91	15	60	167	682	924
135	"Kmelo78"	12	91	3	31	163	1005	1202
136	"FabioShinobi"	12	85	12	49	184	719	964

FAST

TELEVENDAS
11 3331-4797
ATENDIMENTO VIA MSN
FASTCENTER@HOTMAIL.COM

CALL OF DUTY
BLACK OPS

CENTER

TUDO EM GAMES PARA VOCÊ!

PROMOÇÃO

MOSTRE QUE VOCÊ É CRIATIVO E

CONCORRA À UM PS3 COM PLAYSTATION MOVE

CADASTRE-SE NO NOSSO SITE E CRIE UMA UMA FRASE RELACIONADA AO PS3 E O PLAY MOVE . A MELHOR FRASE GANHA ESSE SUPER KIT COMPLETO : PS3 320 GB +CONTROLE +1 CAMERA + PLAYSTATION MOVE+JOGO SPORTS CHAMPIONS

NÃO PERCA TEMPO CADASTRE-SE JÁ

ENTREGAMOS PARA TODO BRASIL

WWW.FASTCENTERSTORE.COM.BR

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES

VISA MasterCard Diners Club International AMERICAN EXPRESS

TUDO EM ATÉ 10X FIXAS

ESSA É A FACE QUE OS
INIMIGOS TEMEM.
INCANSÁVEL, PRECISO,
PODEROSO.

É UMA NOVA GERAÇÃO DE GUERREIROS
PARA UM COMBATE DE NOVA GERAÇÃO

ESTES SÃO OS TIER 1

E AGORA VOCÊ PODE SER UM DELES

• **Lute na guerra atual:** Soldados de elite em uma destemida campanha de combate se
utilizando das táticas cirúrgicas dos Tier 1 Operators, combinada com a massiva força de
ataque dos Army Rangers

• **Autenticidade sem paralelos:** Uma história intensa, com ritmo incrível e variados cenário
na árida paisagem do Afeganistão, criando uma experiência de guerra disponível apenas n
consagrada franquia Medal of Hono
• **Multiplayer Online Redefinido:** Desenvolvido pela diferenciada equipe da DIC
(desenvolvedores de Battlefield Bad Company 2), este game oferece uma mistura de tática
avançadas de guerra e ação em campo aberto

MEDAL OF HONOR

18 NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 ANOS
Categoria: Ação
Contém: Agressão Física, Assassinato e Mutilação

XBOX 360 · XBOX LIVE · PC DVD ROM · PS3 PlayStation 3 · PlayStation Network · DICE MULTIPLAYER

© 2010 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Medal of Honor are trademarks of Electronic Arts Inc. The DICE logo is a trademark of EA Digital Illusions CE AB. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. The "PS" Family logo is a registered trademark and "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.
Produzido e distribuído pela Videolar S/A - Av. Solimões, 505 - Distrito Industrial - Manaus - AM - CNPJ 04.229.761/0004-13 - Indústria Brasileira, sob licença da
Warner Bros. Entertainment Nederland B.V. (WBEN).

WB GAMES · EA