Nº 143 • Ano 12 • Brasil R$ 8,00
Europa € 2,50 • Dezembro 2010

PlayStation VS

Dicas & Truques para PlayStation 3

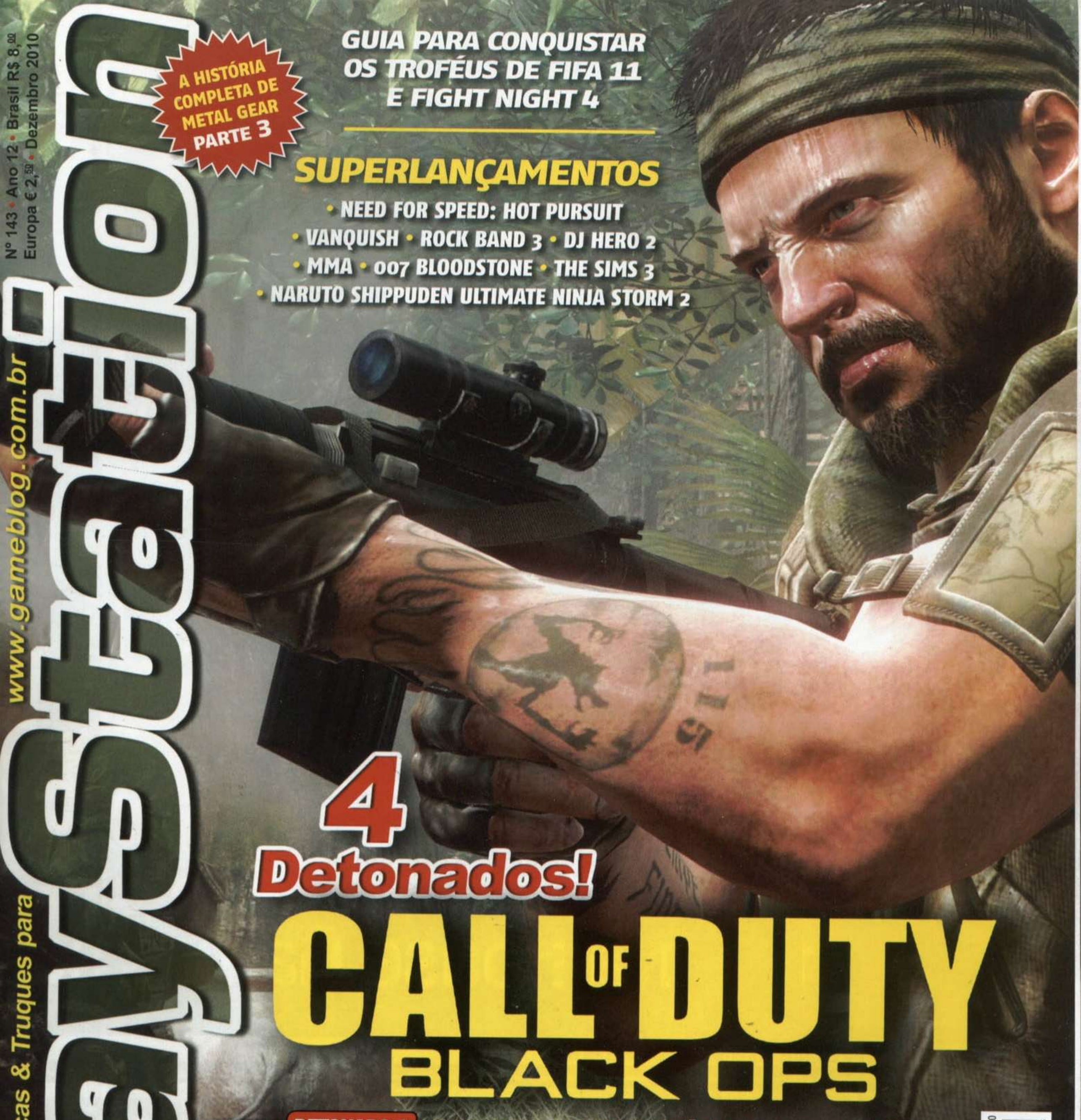
www.gameblog.com.br

A HISTÓRIA COMPLETA DE METAL GEAR PARTE 3

GUIA PARA CONQUISTAR OS TROFÉUS DE FIFA 11 E FIGHT NIGHT 4

SUPERLANÇAMENTOS

- NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT
- VANQUISH • ROCK BAND 3 • DJ HERO 2
- MMA • 007 BLOODSTONE • THE SIMS 3
- NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM 2



4 Detonados!

CALL OF DUTY BLACK OPS

DETONADO 1 DESCUBRA AS ESTRATÉGIAS, LOCALIZAÇÃO DOS ITENS DE INTELIGÊNCIA E AS DICAS SECRETAS DO MAIOR SUCESSO DE VENDAS DO ANO

DETONADO 2

FALLOUT: NEW VEGAS (PARTE 1)

Aqui tem: missões, segredos, mapas, parceiros secretos e todos os globos de neve

DETONADO 3

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED 2

Localização dos 45 Holodrons e guia para superar os challenges

DETONADO 4

JOGOS MORTAIS 2

Guia de sobrevivência. Encontre os 7 bonecos, 50 arquivos, 25 peças de quebra-cabeça e 20 fitas

ISSN 1516-6260
00143
9 771516 626008

EDITORA EUROPA

Enviamos nossos produtos via Sedex para todo o Brasil.

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





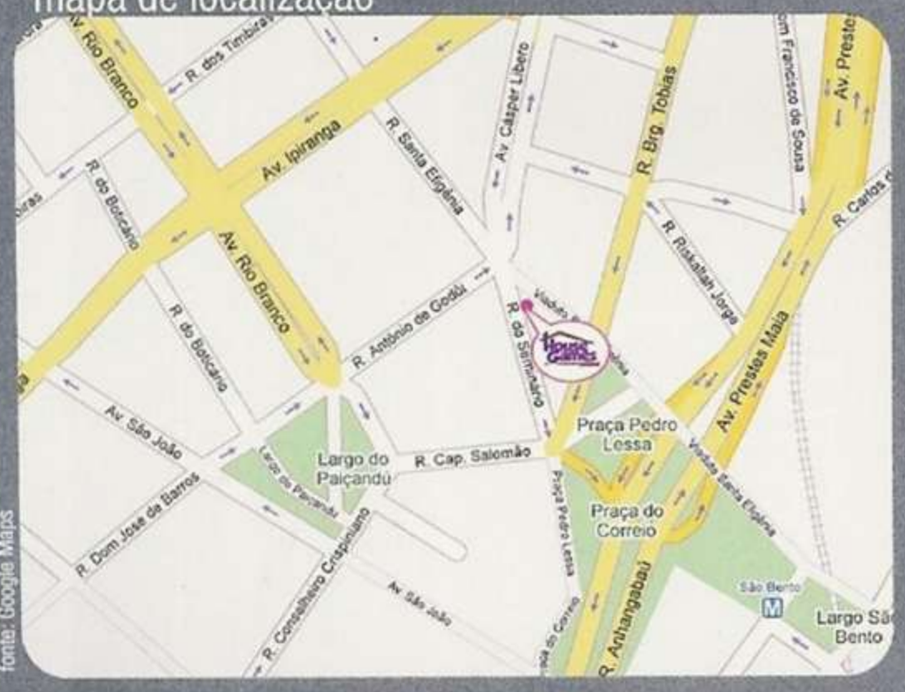




Aproveite suas férias e

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

mapa de localização



fonte: Google Maps

últimos lançamentos:



Visite nossa loja:

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

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

Aceitamos os cartões VISA MasterCard American Express Diners Club International Hipercard

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



coloque estas máquinas na pista

Novo Gran Turismo 5, agora com mais de mil carros para sua diversão em corridas solo ou multiplayer. Acesse nosso site e compre já o seu.



Compre em nosso televendas: **(11) 3311-1260**

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

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

House Games® online

www.NaçãoDesign.com.br

EDIÇÃO 143 • DEZEMBRO DE 2010

DÁ PARA SEPARAR?

Como é difícil ser profissional em uma redação de revista de videogames nesta época do ano. O lado profissional nos manda cumprir prazos religiosamente, manter a calma sempre. Já o lado jogador praticamente entra em combustão com a quantidade absurda de grandes lançamentos. Somos jogadores de PlayStation até o último fio de cabelo (bom, no meu caso, é uma analogia falha) e sabemos exatamente o que você quer: não perder nenhuma novidade e aproveitar todos os lançamentos possíveis e imagináveis. É fácil saber isso, afinal, é o que nós queremos também.

Combinando as personalidades de profissionais e jogadores, conseguimos nos desdobrar para alcançar metas que não são nada comuns entre as revistas de videogames brasileiras. Pode procurar e você não vai achar uma publicação gamer com o peso da **D&T**, com 146 páginas (imbatível), além de guias de jogos complexos e muito pedidos pelos nossos leitores, como o monumental *Fallout: New Vegas* e um certo simulador de corrida que você não vai querer perder na próxima edição.

A nossa fórmula não é complicada. Nós pensamos primeiro no que é mais legal para você e, só depois quando tudo já está pronto, paramos para pensar se é difícil ou não. E com você ajudando, com críticas e opiniões por e-mails, cartas e mídias sociais, fica fácil saber a direção que a **D&T** deve seguir. Só temos um arrependimento: seria tão legal se, ao finalizar uma edição da **D&T**, pipocasse um troféu de platina no canto do monitor dos nossos PCs...

Humberto Martinez
humberto@europanet.com.br

STAFF DICAS & TRUQUES

A GALERA QUE GANHA A VIDA "JOGANDO JOGUINHO"



HUMBERTO MARTINEZ
Redator-chefe
@humbertom79

JOGANDO: Black Ops



SOMBRA
Redator
@brshadow

JOGANDO: Need for Speed: Hot Pursuit



FELIPE FUSCHINI
Editor de arte
- não usa Twitter -

JOGANDO: Fallout 3 e F1 2010



GILSOMAR LIVRAMENTO
Redator
@outerheaven

JOGANDO: Final Fantasy XIII e Assassin's Creed II



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

Dicas & Truques para PlayStation

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: Fabio Santana, Nelson Alves Jr, Vitor Trito.

Internet
Rodrigo Mourão (Coordenador);
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 M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
Telefone outros Estados: 0800-557667
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

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

16 Call of Duty: Black Ops

GERAL

6 Cartas
74 Garota Play
8 News
116 Spoiler: Metal Gear: Parte 3
130 Troféus

DETONADOS

16 Call of Duty: Black Ops
44 Fallout: New Vegas
80 Saw 2
34 Star Wars: Force Unleashed 2

REVIEWS

102 Blood Store 007
112 Costume Quest
98 DJ Hero 2
100 EA Sports MMA
104 Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2
90 Need for Speed: Hot Pursuit
110 Red Dead Redemption: Undead Nightmare
96 Rock Band 3
114 Shank
106 Sims 3, The
94 Vanquish



CARTAS



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***

PROTAGONISTA FEMININA

Queria dizer que mulheres como protagonista são dez! Para mim, podem tudo! Um exemplo é a Bayonetta, que é show de bola. Quem não queria ver uma garota em ação? Eu bem que queria jogar com EVA ou Meryl ou qualquer outra protagonista bonita, tipo a Garota Gamer Play. Ela topa?
Tomaz

Tenho que concordar com você, Tomaz. Eu também adoro jogos com protagonistas mulheres. Para mim, a Bayonetta é a melhor da atualidade! Só que eu não entendi a sua pergunta, ou proposta. Você gostaria que eu fosse uma personagem de um game? Ou quer ver se consegue ganhar mais troféus do que eu? Se for a primeira alternativa, aconselho mandar a minha página desta seção para a Platinum Games. Quem sabe eles não gostam da ideia? Mas, caso seja a segunda alternativa, vou ter que pedir para que você espere mais um pouquinho: preciso treinar mais para não fazer feio! >_<

BATE-PAPO DIÁRIO

Aí tem alguém com que eu possa conversar diariamente sobre games?
Glayrton

Oi, Glayrton! Sugiro que você contrate os serviços dos Converseiros Gamers Virtuais Ltda., empresa dedicada exclusivamente a passar o dia falando com gamers. Brincadeira, hein! É que, por mais que sonhemos com isso todas as noites, acaba não sobrando muito tempo para trocar ideia com os leitores frequentemente, sabe?

PEGADOR

Vocês podem me passar o telefone da garota "Gamer" Play e o da Piupiu? Tenho certeza de que eu pego as duas fácil, só preciso de chance.
Carlos Veras

Carlos, se você tem certeza de que "pega" eu e a Piupiu fácil, por que está pedindo a ajuda dos meninos da redação? Assim não vale!

GAROTAS APELONAS

Olá, Nathalie. Primeiramente, gostaria de parabenizar a todos vocês da equipe da D&T. EU AMO VOCÊS! Sou um grande fã dos jogos da produtora Square Enix e fiquei muito feliz com o anúncio de que a empresa está trabalhando em *The 3rs Birthday*, o terceiro episódio da saga *Parasite Eve*. Li em uma matéria, em um site, que nesta continuação a Aya tem os poderes potencializados e que as roupas dela se rasgam. Minha pergunta é: o que você pensa sobre a sensualidade explorada nos videogames, não só por heroínas e vilãs, mas por todo o enredo dos jogos? Mais uma vez, parabéns por seu trabalho.
Raul Fox

Oi, Raul! Como você, eu também sou uma grande fã da Square e de Final Fantasy! E a sua pergunta é muito boa, ganhou pontos comigo! ^_~

Primeiro, vamos pensar o contrário: acho que, se nenhuma personagem dos games tivesse um pinguinho de sensualidade, ela também seria sem sal e não teria carisma. Na minha opinião, a sensualidade deve fazer parte, sim, das mulheres dos games. O problema é o excesso. Além do caso da Aya no 3rd Birthday, um outro caso extremo é o da Bayonetta. Eu gostei do jogo, mas sei que não fui a única a reparar que ela faz umas poses e uns gestos um tanto... forçados, eu diria. Já achei a Bayonetta sensual (e estilosa) logo de cara, mas diminuiria a carga de sensualidade dela em alguns momentos. E essa coisa das roupas da Aya rasgarem não me agradou nem um pouco. Coisa mais nonsense. Vocês, garotos, podem até curtir, mas eu passo, e acho que muitas meninas irão fazer o mesmo!

FIDELIDADE

Você é fiel ao PlayStation 3 ou joga Nintendo Wii para manter a forma? O seu visual é inspirado em alguma personagem?
@lucasbrazi – Via Twitter

Oi, Lucas! Sempre fui fiel ao PlayStation. Posso contar nos dedos as escapulidas que dei para outro console... Sobre manter a forma, prefiro métodos mais tradicionais, como subir as escadas da redação! xD Nunca me inspirei em alguma personagem dos games para me vestir ou mudar o visual. Você me acha parecida com alguma? Se sim, me diga! Ah, e se outros leitores quiserem dar sugestões, fiquem à vontade!

DICA MAROTA

Você tem alguma tatuagem secreta? Qual é o código para que eu consiga ver?
@gabriellro – Via Twitter

Oi, Gabriel! Sua pergunta é bem... criativa, digamos! Não tenho uma tatuagem secreta, e sim uma marca. Mas desde quando minha seção é um detonado? O código é secreto, ora! E nem adianta pedir para o pessoal da redação tentar descobrir!



TWITTER DA D&T

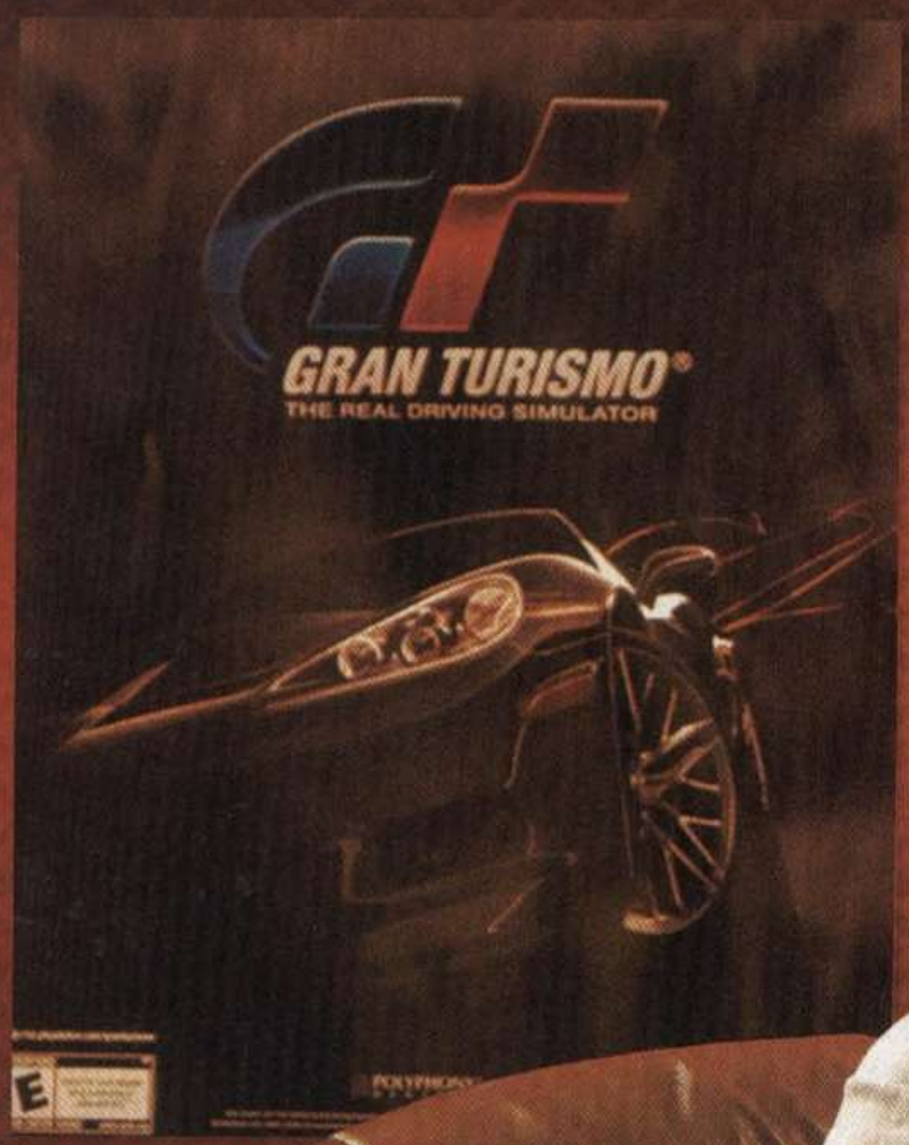
Siga o Twitter da **Dicas & Truques para Playstation *(@DTPlayStation)*** e tenha acesso a informações sobre o que está acontecendo na nossa redação, dicas e promoções exclusivas. Os melhores comentários aparecerão aqui, na nossa seção de cartas. Importante: mande o seu recado via Direct Message.

PS3

PlayStation 3

VIVA A VELOCIDADE
VIVA EM ESTADO PLAY

Gran Turismo® volta com a experiência
de corridas mais realista e completa.



Só para PlayStation® 3



Gran Turismo® 5

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

© 2010 Sony Computer Entertainment Inc. Todos os direitos reservados. O logo SONY e "make.believe" são marcas registradas da Sony Corporation. "PlayStation" e o logo família "PS" são marcas comerciais registradas e "PS3" é uma marca comercial da Sony Computer Entertainment Inc. "Gran Turismo" e "Gran Turismo The Real Driving Simulator" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc. ©2010 Sony Computer Entertainment Inc. O logo da "Polyphony Digital" é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc. Fabricantes, carros, nomes, marcas e imagens associadas representados neste jogo incluem, em alguns casos, marcas registradas e/ou materiais com direitos autorais de propriedade de seus respectivos titulares. Licenciado para sua distribuição na América Latina para o sistema PS3 .

SONY
make.believe



Não importa o tema de Call of Duty, uma vez por ano os cofres da Activision ficam abarrotados de dólares

A ARTE DA GUERRA

Campeão absoluto de vendas, Call of Duty é a franquia com maior polêmica dos últimos tempos

Quantas franquias podem se vangloriar dizendo que entraram para a história como "o maior lançamento do mundo do entretenimento"? *Call of Duty*, da Activision, pode bater no peito e dizer que conseguiu essa façanha por dois anos consecutivos. Depois de bater o recorde com o fantástico *Modern Warfare 2*, conseguiu repetir o feito com *Black Ops*, que vendeu mais de 5 milhões de cópias no dia do seu lançamento (veja box). Ao passo que os números vão crescendo, a lista de polêmicas também não para de crescer.

As primeiras delas apareceram no Japão. A Square Enix, responsável pela distribuição do título no país, anunciou uma série de mudanças para que o jogo seja comercializado livremente por lá. Entre as modificações estão a substituição das suásticas (símbolo que representa o nazismo na Segunda Guerra) por cruzes no modo zumbi de *Black Ops*.

O governo cubano se manifestou por meio de comunicado, condenando a fase de *Black Ops* na qual os jogadores são convidados a assassinar o jovem revolucionário Fidel Castro durante os anos 60. "O que os Estados Unidos não conseguiram ao longo de 50 anos, eles agora estão tentando fazer virtualmente." E as polêmicas surgiram até mesmo dentro dos Estados Unidos. O veterano da guerra do Vietnã, Ron Parkes, criticou a data escolhida para o lançamento de *Call of Duty: Black Ops*. O título, que narra missões durante os conflitos no Vietnã, foi lançado em 9 de novembro, dois dias antes do chamado "Remembrance Day", data reservada para lembrar dos soldados que caíram ao defender os interesses da pátria.

Com polêmica ou sem, o fato é que a franquia segue líder absoluta e como o título a ser batido por todas as outras produtoras.

NÚMEROS DE CALL OF DUTY*

1 BILHÃO
de horas de jogatina online

25 MILHÕES
de jogadores ao redor do mundo

5,6 MILHÕES
de cópias vendidas no dia do lançamento (*Black Ops*)

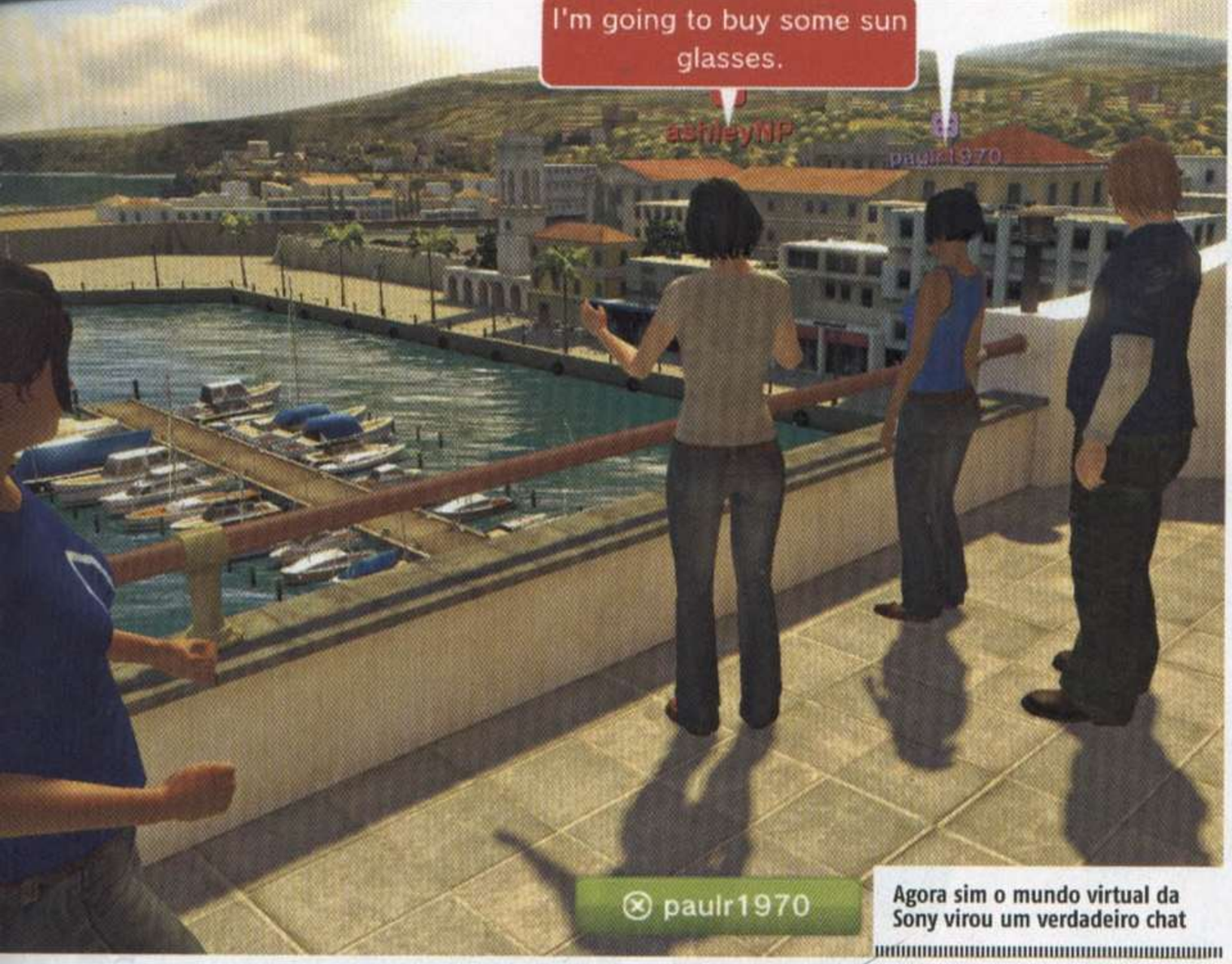
4,7 MILHÕES
de cópias vendidas no dia do lançamento (*Modern Warfare 2*)

US$ 360.000.000,00
no primeiro dia de venda (*Black Ops*)

US$ 310.000.000,00
no primeiro dia de venda (*Modern Warfare 2*)

US$ 3 BILHÕES
era o lucro de toda franquia, antes do lançamento de *Black Ops* **

* Estimativas dos grupos de pesquisa NPS, Char-Track, Gfk e da própria Activision.
** Os números ainda não contam com as vendas de *Call of Duty: Black Ops*.



Agora sim o mundo virtual da Sony virou um verdadeiro chat

SOLTE A VOZ EM CASA

Sistema de comunicação por voz na PlayStation Home

A última atualização da PlayStation Home acrescentará suporte a conversas por voz.

Até oito pessoas podem se reunir para bater papo utilizando microfone. A interação é totalmente livre, independentemente do local em que as pessoas estão no mundo virtual da Sony. Também existem salas de conversa por texto que suportam a mesma quantidade de participantes. Essa atualização também adicionou um sistema de organização dos itens. É o fim da bagunça em casa. Com ele, é possível classificar os seus itens preferidos, os mais populares e poupar tempo procurando um por um.

Silent Hill 3D



O segundo filme baseado na franquia de horror da Konami, *Silent Hill*, ganhou nome oficial e vai engrossar a lista de filmes que seguem a tendência do 3D. *Silent Hill: Revelation 3D* terá o roteiro escrito e também será dirigido por Michael J. Bassett. O diretor é considerado novato e seu trabalho mais recente é *Solomon Kane – O Caçador de Demônios* (2009). As informações divulgadas até o momento apontam que a trama será inspirada no jogo *Silent Hill 3* e traz a história de Heather Mason e seu pai, fugindo de forças sinistras que eles mesmo não compreendem.

Darksiders 2 só em 2012



Se você não vê a hora para que a primeira sequência de *Darksiders* seja lançada, vai precisar de um pouco mais de paciência. A THQ confirmou que o *Darksiders 2* foi adiado para o ano fiscal de 2013 – que começa em 1.º de abril de 2012 e vai até 31 de março de 2013.

O porta-voz da empresa disse que tudo é uma questão de estratégia. "Queremos lançar um título-chave em cada trimestre, ao longo dos próximos dois anos e meio. Nós mudamos *UFC Undisputed* para o quarto trimestre do ano fiscal de 2012, data inicial para o lançamento de *Darksiders 2*", disse o porta-voz ao site IGN.

LÓGICA CRUEL

POR LUIZ SIQUEIRA

Uma conta me perturba. No Brasil, um PS3 oficial tem o preço tabelado de R$ 1.999 (modelo 120 GB) e um jogo de lançamento como *Call of Duty: Black Ops* oficial tem o preço de R$ 199. Logo, um jogo original e oficial no Brasil custa 10% do preço do console. Nos EUA, um PS3 tem o preço tabelado de US$ 299 (modelo 160 GB) e um jogo como o *CoD: BlackOps* é vendido por US$ 59. Assim, lá nos Estados Unidos, na terra do videogame barato, os jogos custam 20% do preço do console, o dobro do Brasil.

Obviamente, o equilíbrio está errado no Brasil e não nos Estados Unidos. Lá, na terra do Tio Sam, o modelo no negócio de videogames nitidamente prevê que os jogos (o software) é quem fornece o lucro, e o console (o hardware) tem o preço minimizado para criar a base de usuários consumidores do software. A mágica é simples: quanto mais console instalado, mais jogadores e, portanto, mais jogos vendidos. Como o lucro vem da venda dos jogos, quanto mais jogos vendidos, mais lucro.

No Brasil, a lógica está muito longe da americana. Primeiro porque a Sony aqui combate duas forças que nos Estados Unidos praticamente não existem: os jogos e consoles originais vendidos no mercado paralelo; as importações feitas legalmente pelos usuários jogadores (quando viajam ou pela internet). Some a isso a nossa alta carga tributária e temos um problema difícil de solucionar. Hoje, com o PS3, o problema é até um pouco menor, já que a pirataria não é uma força concorrente. Vender o console barato para ganhar dinheiro no software (jogos) parece uma realidade longe para todos os fabricantes com negócio no Brasil.

Abaixar o preço dos consoles significa ter de fabricá-los no Brasil. Quando isso vai acontecer? Acho que a resposta pode ser nunca (pelo menos no curto prazo). Não justifica para nenhum fabricante. Portanto, a nossa esperança é para que os jogos continuem com o preço em queda, pelo menos em relação aos consoles. Pois ao contrário dos consoles, os jogos podem e já estão sendo produzidos no Brasil. O chato é que, para o preço dos jogos caírem, é necessário que vendam mais e para vender mais, precisamos ter mais consoles instalados... e para ter mais consoles instalados, os consoles tinham que custar mais barato. Difícil essa lógica.

Se os jogos no Brasil fossem custar 20% do preço do console como nos EUA, nós estaríamos pagando R$ 399 por cada jogo. Olhando por esse lado, os R$ 199 até que estão bons demais. Pena sabermos que esses R$ 199 representam 39% do salário mínimo brasileiro (R$ 510). Enquanto que os US$ 59 são apenas 5% do salário mínimo norte-americano (US$ 1.250 ou R$ 2.150). Percebeu como o problema é muito mais complexo? Vamos brigar para abaixar o preço do videogame ou para aumentar o salário mínimo? Lógica cruel!

O MAIS NOVO CAMPEÃO

Paulista leva o título de campeão brasileiro de futebol virtual e sai com dez mil dólares no bolso



Snake, o grande campeão da edição 2010 do campeonato brasileiro de futebol virtual



Arena montada pela CBFDV ficou lotada durantes os dois dias

Depois de mais de oito meses de seletivas pelo Brasil inteiro, o campeonato nacional de futebol virtual chegou ao fim. E o palco dessa disputa foi a Loja Extra Anchieta, em São Bernardo do Campo, Grande São Paulo, que recebeu nos dias 14 e 15 de novembro a arena com mais de 200 metros quadrados montada pela CBFDV. Durante os dois dias de competição, o local ficou tomado por amigos, parentes e curiosos que animaram a competição torcendo pelos seus favoritos.

As partidas foram realizadas em 16 PlayStation 3 que rodavam a versão 2010 do game *Pro Evoluttion Soccer*. Apesar de se tratar de um campeonato brasileiro, raramente aparecia um jogador que estivesse controlando um time tupiniquim. A maioria esmagadora optou por jogar com Real Madri ou Inter de Milão, os times mais fortes desta versão do *PES*.

Na final, o paulista Leandro Papai Dias, mais conhecido por suas vítimas como Snake, levou o título nacional. Snake faturou a final jogando com o time da Inter de Milão, superando o paranaense Carlos Eduardo pelo placar de 3X0, na primeira partida, e empatar em 1X1 a segunda.

O paulista levou como recompensa pelas suas quatro horas de treinamento diários um cheque no valor de US$ 10 mil. Carlos Eduardo, que ficou com a segunda colocação, ganhou US$ 5 mil. Ricardo Senna, o paulista que ficou com a terceira colocação, ganhou US$ 2,5 mil.

NOVO MORTAL KOMBAT CONTARÁ COM O LUTADOR JAX

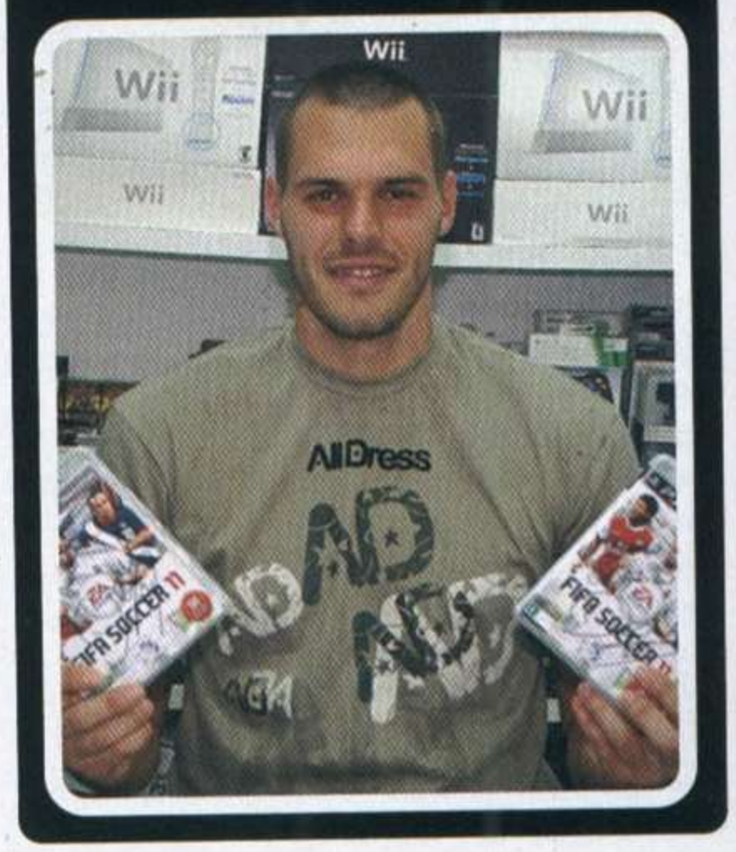


Mais um lutador está confirmado no novo *Mortal Kombat*. Jax, o agente especial com braços biônicos, é o mais novo membro do time, que já contava com Jonny Cage, Cryraz, Sub-Zero, Kitana, Kung Lao, Sub-Zero, Mileena, Nightwolf, Raiden, Scorpion, Reptile, Sektor e Shao Hahn.

Segundo Ed Boon, o criador da franquia, Jax está maior e mais poderoso do que nunca. O personagem também terá um fatality completamente insano.

FIFA SOCCER 11 AUTOGRAFADO

A loja V12 Games, localizada no Raposo Shopping, organizou uma noite de autógrafos para comemorar o lançamento do game FIFA 11, da Electronic Arts. Os clientes que compareceram à loja tiveram a oportunidade de sair com o jogo autografado pelo goleiro Deola, do Palmeiras. Deola aproveitou para arrisccar algumas partidas de FIFA 11 e posou para fotos com fãs.



OS MELHORES GAMES ESCAPARAM PARA O CELULAR!



FIFA 11

SOMOS 11! Viva a nova emoção dos jogos noturnos e dos desempates por grandes penalidades no EA SPORTS FIFA 11! Seja profissional e jogue em 10 ligas européias oficiais! Junte-se a Kaká Rooney, Lampard e outras superestrelas no jogo #1 para celulares!

© 2010 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. OFFICIAL FIFA LICENSED PRODUCT. "© THE FIFA BRAND OLP LOGO IS A COPYRIGHT AND TRADEMARK OF FIFA. ALL RIGHTS RESERVED." MANUFACTURED UNDER LICENSE BY ELECTRONIC ARTS INC. PLAYER NAMES AND LIKENESSES USED UNDER LICENSE FROM THE INTERNATIONAL FEDERATION OF PROFESSIONAL FOOTBALLERS "(FIFPRO)", NATIONAL TEAMS, CLUBS, AND/OR LEAGUES. All trademarks and copyrights are the property of their respective owners.

The Sims 3 Ambições

A versão mais ambiciosa de The Sims agora no celular! As oportunidades de carreira batem na sua porta! Torne-se Estrela do Rock, Designer de Moda, Artista e muito mais com novos objetivos, mini-jogos e locais. Em The Sims 3 Ambições, tudo é possível!



© 2010 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, The Sims, and The Sims 3 logo are trademarks of Electronic Arts Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.



Madden NFL 11

O Futebol Americano veio com tudo para fazer um touchdown! Com Madden NFL 11, você terá diversos times da liga NFL e os seus jogadores favoritos! Realize passes longos, ou tente enfrentar a defesa com diversos dribles! Jogue como profissional!

© 2010 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks of Electronic Arts Inc. The mark 'John Madden' and the name, likeness and other attributes of John Madden reproduced on this product are trademarks or other intellectual property of Red Bear, Inc. or John Madden, are subject to license to Electronic Arts Inc., and may not be otherwise used in whole or in part without the prior written consent of Red Bear or John Madden. © 2010 NFL Properties LLC. Team names/logos are trademarks of the teams indicated. All other NFL-related trademarks are trademarks of the National Football League. Officially Licensed Product of NFL PLAYERS | NFLPLAYERS.COM. All trademarks are the property of their respective owners.

Medal of Honor

Quando a missão não pode falhar, é a você que recorrem! Jogue como Tier 1 Operator – uma nova raça de soldado para um novo tipo de guerra. Utilize capacidades exclusivas para lutar em condições impiedosas! Viva a guerra de hoje com o MEDAL OF HONOR para celular!



© 2010 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Medal of Honor are trademarks of Electronic Arts Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

5 TOP DOWNLOADS

01 - Real Football 2011
02 - Toy Story 3
03 - Prince of Persia Forgotten Sands
04 - The Sims 3 World Adventures
05 - Como treinar o seu Dragao

Para baixar, acesse o navegador web do seu celular ou envie grátis uma mensagem de texto com a palavra GAMES para o número 250. Se preferir, acesse o site www.claroideias.com.br ou ligue para 1052 e consulte a disponibilidade do serviço, tarifas e compatibilidade com seu aparelho.

Claro

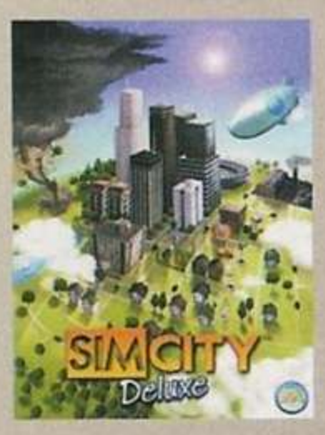
F / NAZCA S&S

www.claroideias.com.br

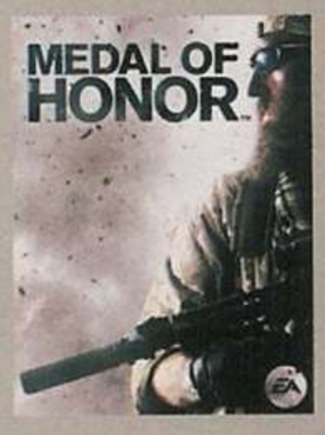
Os melhores games escaparam para o celular.

Agora você pode jogar no seu celular Claro os games que mais gosta de jogar em casa. Envie JOGOS para 250 e detone todos os lançamentos onde e quando quiser.







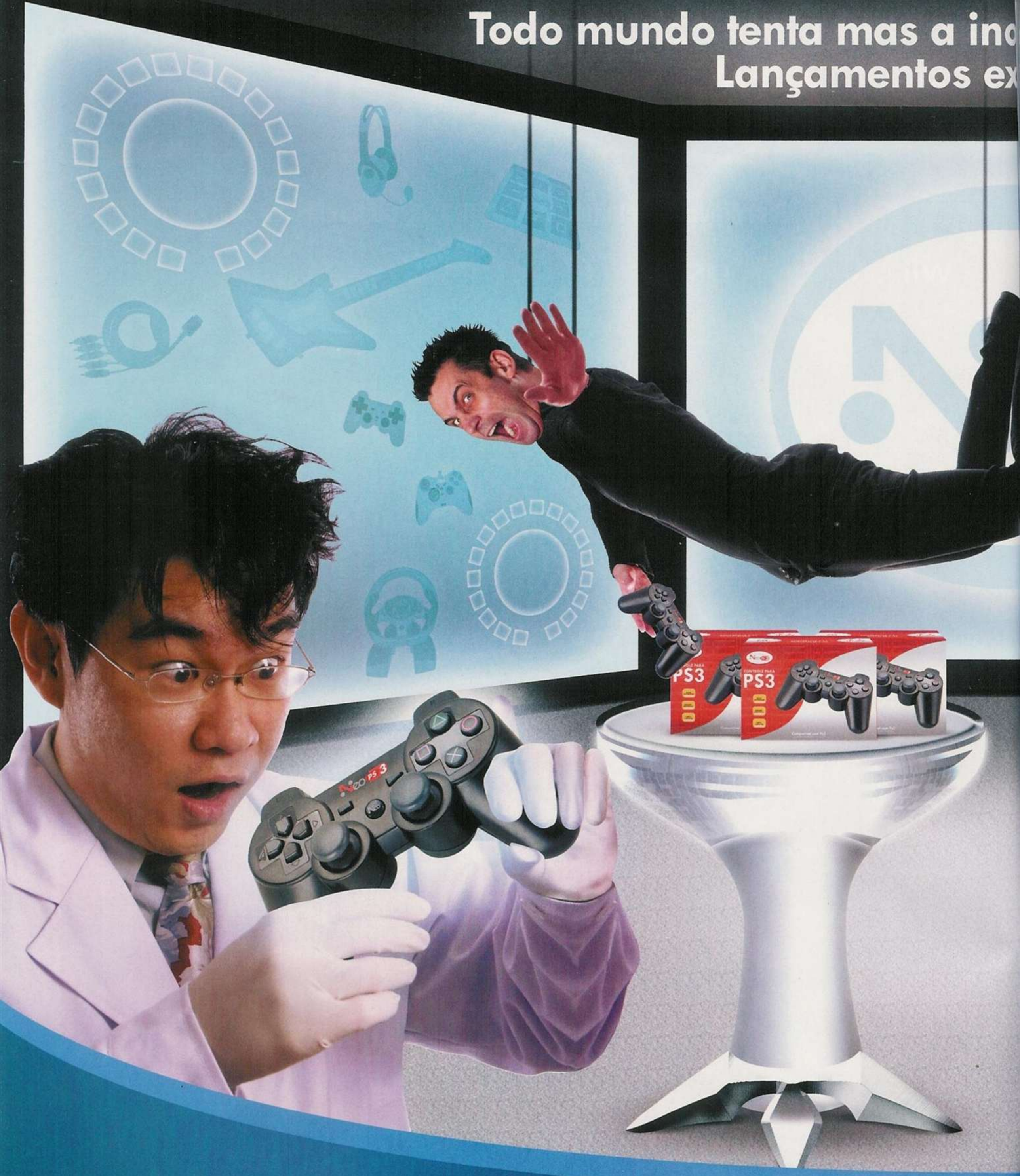


Verifique compatibilidade do aparelho com o service. Serviço Claro Ideias tarifado à parte. Mais informações em www.claroideias.com.br ou ligue 1052. SimCity Deluxe © 2010 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. EA, the EA logo, and SimCity are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries © 2010 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. Official FIFA licensed product. All rights reserved. All trademarks and copyrights are the property of their respective owners. © 2010 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Medal of Honor are trademarks of Electronic Arts Inc. ©1987, 2004, 2010 Square Enix CO.,LTD. All Rights Reserved.

Claro

Escolha.

Todo mundo tenta mas a ino
Lançamentos ex



Lojas parceiras:

ANGELONI · leitura · eletrosom · Carrefour · Submarino · Saraiva · shoptime.com · HAVAN · fnac

AMERICANAS.com · LOJAS AMERICANAS www.americanas.com.br · Walmart · PONTOFRIO.com · extra.com.br · BIG · comprafacil.com · MULTISOM · ipiranga shop.com

DABALIO · Ricardo Eletro · CRÉMENTZ · Lebes · BECKER · SOLAR · ZEMA · IN · Kalunga · CASA&VIDEO

vação chega primeiro na Neo.
clusivos em 2011.

100% BRASILEIRA





Suportes para TV



Kit c/ NeoMote & NeoChuck



Video-Game Neo c/ 100 jogos



Controle sem Fios WI-FI 4IN1



Volante Neo Racer Xbox 360



Guitarra Monster Rock

Quer ser um Distribuidor Neo? Fale com a gente.

Info Neo:

(51) 3039-3031
contato@neotronics.com.br
www.catalogoneo.com.br
www.neotronics.com.br
Encontre o distribuidor mais próximo na sua região acessando o site.

Parceira: feevale · Afiliada: abrja · Apoiamos: CRACK NEM PENSAR · Campanha imposto justo · jogojusto

Neo

Divertindo com inovação.

CALL OF DUTY: BLACK OPS

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Treyarch
- **Distribuidora:** Activision
- **Gênero:** FPS
- **Jogadores:** 1 a 18
- **Online:** sim

Este é o melhor FPS do ano e absurdo sucesso de vendas, mas ainda ficou aquela dúvida: a Infinity Ward faria melhor? POR BERSERKER, PRESTIGE NA BASE DA RAÇA

Mais do que uma continuação, *Black Ops* veio para responder a uma pergunta óbvia entre os fãs da série: a Treyarch tem condições de substituir a Infinity Ward, que abandonou a série após a crise com a Activision? A Treyarch ganhou a (má) fama de cuidar dos episódios menos importantes da série, como *World at War*, enquanto a Infinity transformou a franquia em um sucesso como nunca foi visto com *Modern Warfare*.

A resposta é comercial, exata: *Black Ops* é o novo recordista do planeta em velocidade de arrecadação, com 650 milhões de dólares arrecadados em apenas cinco dias de vendas. *Modern Warfare 2* vendeu 550 milhões de dólares no mesmo período. Olhando por aí, a Treyarch e *Blacks Ops* venceram, com louvor. Mas isso significa que o estúdio saiu da sombra da Infinity Ward? Ainda não.

A Treyarch provou que pode simular *MW* muito bem e gastou uma fortuna para fazer o seu melhor *Call of Duty*, mas ainda não soube pegar a marca (ou não focou nisso) e levá-la para um novo degrau evolutivo. *Black Ops* é o melhor jogo de tiro do ano e não conseguimos parar de jogar até o fim desta edição, disso não há dúvidas, mas não trouxe nada de novo.

PAGUE POR TUDO

A alma de *Call of Duty* está no multiplayer online, por isso, vale contrariar tradições e falar do multiplayer antes do single player. Se você jogou *MW2* online, não vai notar diferenças estruturais (talvez vá se sentir pesado, pois agora o peso das armas influi na velocidade do personagem). A experiência continua desafiante, com sistema de evolução alimentado por todas as espécies possíveis de atitudes de jogo, como uso de todas as armas, equipamentos, perks e premiações, e também pelas mais variadas atitudes em campo de batalha (eliminar inimigos enquanto estiver abaixado, salvar aliados, pontaria perfeita, headshots, tempo de jogo e a lista poderia rolar até o final desta análise). Quem é fanático por completar porcentagens de desafios, todos separados e classificados com organização quase militar, continua tendo em *CoD* uma fonte praticamente inesgotável de diversão. Isso sem falar que o modo Prestige (opção que permite ao jogar zerar sua pontuação quando alcança o nível máximo e recomeçar com uma patente avançada) também mudou. Em *MW2*, era preciso possível alcançar level 70 e fazer o Prestige dez vezes (para ganhar dez patentes diferentes). Em *Black Ops*, o level máximo é 50 e é possível fazer 15 Prestiges.

Por falar em nível de jogadores, há uma novidade muito bem-vinda na divisão. Desta vez, é possível escolher em qual categoria quer jogar: Core, Barebones, Hardcore e Prestige. É preciso chegar a determinados níveis para habilitar as categorias mais elevadas e encarar jogadores mais fortes, mas isso não impede que você alcance Prestige e fique no nível mais baixo, Core, enfrentando todos os níveis de jogador. Mas se você é Prestige e quiser só encarar pessoas do seu nível, terá um modo dedicado somente para isso.

Outra novidade são os pontos CoD, nova moeda corrente do jogo. Assim como sempre



LANÇAMENTO NACIONAL

No modo online não há mais os deathstreaks, aquelas vantagens dadas aos jogadores que morriam diversas vezes (como clonar o arsenal do seu executor, por exemplo). Ainda há os killstreaks, auxílios para quem eliminar diversos inimigos em sequência. Mas se você quer a bomba atômica de MW2, esqueça. Pelo menos foram adicionados ataques de cachorros para liberar sobre os seus inimigos e lança-chamas

Apesar de não tratar de guerras modernas, *Black Ops* consegue surpreender com seu arsenal. Shotgun com cápsulas incendiárias, míssil protótipo de controle manual e metralhadoras de altíssima rotação estão entre os brinquedos que você poderá usar. No modo online, ainda há o carrinho de controle remoto com explosivos, um verdadeiro terror para os "campers".

Black Ops não conta com o excelente modo Special Ops, no qual os jogadores de *MW* eram desafiados a cumprir missões (sozinhos ou em duplas) realmente difíceis. Talvez essa seja uma função que ficará sempre restrita aos títulos *Modern Warfare*.



Não basta explodir a selva com os mísseis do seu helicóptero, você também é livre para pilotá-lo

foi, você habilitará armas e equipamentos conforme subir de level, mas agora terá que pagar por qualquer coisa que quiser com o dinheiro falso do jogo. A ideia é evitar que, como antes, você tenha que elevar o nível de equipamentos que você não quer para poder habilitar outros que deseja. Agora, tudo fica disponível assim que você chega ao level necessário e só é preciso pagar. Para ajudar a acumular dinheiro há outra novidade, os contratos, que são desafios que você aceita e devem ser cumpridos em um limite (extenso) de tempo corrido. Assim que cumprir, ganha o pagamento, criando uma bolsa de investimento. Há também um sistema de apostas, no qual os jogadores apostam os seus CoDs e apenas os vencedores levam o bolão. O multiplayer ficou, sem dúvida, mais organizado e muito mais envolvente (o que parecia impossível).

Quanto aos cenários, as arenas de combate, estão todas muito mais bonitas (o que não é importante) e bem produzidas, construídas com muitos caminhos e balanceamento para não favorecer nenhuma categoria de jogador (isso sim é importante). Há mais vida nos ambientes, como os alvos em movimento do cenário Firing Range, capazes de enganar os jogadores com reflexos mais nervosos, assim como os manequins espalhados por Nuketown. Diversos cenários contam com mudanças que servem para distrair a atenção e camuflar os seus movimentos, como o lançamento de um foguete em Launch. São excelentes arenas para todos os tipos de combate, desde o eterno campeão de popularidade, o Team Deathmatch, até os modos mais táticos, como Domination (captura de bandeiras), Demolition (defesa e ataque de territórios) e outros.

CAMPANHA SATISFATÓRIA

O modo offline dura cerca de oito horas e agrada com seu clima cinematográfico de eventos explosivos e ação agressiva. Mas essa é uma especialidade da série e não há nada de muito surpreendente neste campo, exceto uma fuga de moto, pilotar um helicóptero e mergulhar em lagos que cercam aldeias inimigas no Vietnã. Os cenários no Vietnã, aliás, são absurdamente lindos (ainda mais ao testar a magnífica função 3D do jogo), mas a produtora poderá ter aproveitado mais as passagens por túneis claustrofóbicos e combates nos quais a selva fica em chamas.

No que diz respeito aos personagens, é um bom elenco e, desta vez, foca em apenas um soldado em especial: Alex Mason, sujeito que começa a partida preso a uma cadeira de tortura e obrigado a relembrar momentos-chave de suas ações militares (que são as fases do jogo) em busca de algo vital para os misteriosos traidores. A equipe de apoio conta com os soldados mais durões que os jogos de guerra podem oferecer, como Woods (que está sempre um passo à sua frente e é mais eficiente que um canivete suíço) e Reznov, a cota russa obrigatória e dono de um discurso realmente motivador.

A edição de vídeo para a narrativa da trama é supermoderna e caprichada, chega a lembrar alguns recursos de *Assassin's Creed II* e a história é clara e compreensível, o que é raro neste gênero. Os arquivos de inteligência (Intel) estão escondidos, como de costume, e caçá-los virou mais do que uma obsessão numérica, já que eles revelam arquivos confidenciais importantes no seu menu.

E ZUMBIS, É CLARO

Nós adoramos jogos caprichados, cheios de pequenos grandes extras e detalhes que transparecem a vontade de sua equipe em realmente agradar o jogador. Em *Black Ops*, como em *World at War*, há um divertido modo de sobrevivência contra zumbis. Sua missão é encarar zumbis que invadem cenários apertados e bloquear as rotas usadas para a invasão. Todas suas ações valem dinheiro, que pode ser gasto em novas armas, perks e para abrir novos caminhos. É possível jogar sozinho, em tela dividida ou em quatro pessoas pela PSN. Diversão garantida e ainda habilita um jogo com cara de arcade clássico, divertidíssimo, que lembra *Contra*.

Black Ops pode não ser revolucionário e parece uma cópia de *World at War* e *MW2* combinados, mas reúne o melhor dos jogos mencionados e oferece uma boa história, modo multiplayer fantástico, segredos, dicas que acionam brincadeiras, boa trilha sonora para homenagear filmes clássicos de guerra e um arsenal de primeira. É o bastante para você comprar sem pensar e se divertir até novembro de 2011, quando deve pintar um possível *Modern Warfare 3*.

AVALIAÇÕES

TÉCNICA	Gráficos	★★★★★
	Controle	★★★★★
	Áudio	★★★★★
	Replay (online e offline)	★★★★★
	Acabamento	★★★★★
	Dificuldade	★★★★☆
TIRO (FPS)	Arsenal	★★★★☆
	Design de cenários	★★★★★
	Inteligência artificial	★★★☆☆
	Multiplayer	★★★★★
	Sistema de danos	★★★☆☆
NOTA		9,0

CM8

GP MEGASTORE

Rua Clóvis Bevelaqua, 185 - Jd. Brasil - Campinas/SP (19) 3212-2656

Wii. NINTENDO DS. PS3. PSP XBOX 360



WWW.GPMEGASTORE.COM.BR

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

PHOTO VIDEO MUSIC INTERNET GAME

MasterCard VISA VISA Electron BOLETO WEB eSEDEX CLICOU, CHEGOU. Entrega via CORREIOS para todo Brasil

VENDAS PARA TODO O BRASIL

CAMPANHA

OPERATION 40

• Use o lança-granadas (←) para explodir as viaturas na fuga pela rua.
• Na próxima etapa, pendure-se no rapel para descer para a próxima área.
• Siga Woods. Quando ele abrir a primeira porta, procure o Intel #1 que está sobre as caixas à esquerda.



• Após abater "Castro", prossiga. Na próxima ala de combate, investigue os quartos do lado direito para encontrar o Intel #2.



• Use um lança-mísseis para lidar com o grupo de inimigos desta área.
• Após a plantação de cana, desça pelo penhasco de rapel.

• Ao entrar no galpão onde há um avião, suba na escada verde à esquerda dele para encontrar o Intel #3.



• No avião, atire nos barris e caminhões para eliminar grupos de inimigos.
• Ao descer do avião, vá até a bateria antiaérea e destrua os obstáculos na pista.

VORKUTA

• Siga Reznov e pegue a pistola perto da saída.
• Atravesse o portão apenas quando Reznov correr.
• Fique colado ao vagão e atire nos guardas que aparecem nas laterais.



• Ao entrar no primeiro edifício, suba a escada e pegue o Intel #1 à esquerda.



• No telhado, segure ↓ para carregar a arma, mire acima dos alvos e solte. Seja preciso e não erre nenhum disparo para ganhar o troféu Slingshot Kid.
• Desça, siga Reznov e atire no cadeado.
• Siga ao local indicado, pegue a arma especial e atire o arpão no helicóptero para derrubá-lo.



• Na próxima área, Sergei vai segurar a porta; passe por baixo. Corra para a sala logo à sua frente, um pouco à esquerda, para examinar o painel e abrir o portão para os fugitivos.
• Proteja Reznov enquanto ele arromba a porta. Atire nas pernas dos inimigos de colete.
• Pegue a minigun e acabe com todos.
• Desça de volta ao andar térreo e vá para a sala do canto direito para pegar o Intel #2.



Black Ops sofre com cenas clichês do gênero, como fugas em carros e invasões de bases com rapel

• Suba de volta e use a minigun para abrir caminho no pátio adiante;
• Após a animação, antes de montar na moto, procure pelo Intel #3 na prateleira à direita.



• Na fuga de moto, alcance e suba no caminhão. Destrua todos inimigos em veículos para ganhar o troféu Vehicular Slaughter.

EXECUTIVE ORDER

• Siga Woods e detone o guarda da esquerda para roubar seu uniforme.
• Ao entrar no primeiro edifício, suba até o terceiro andar e pegue o Intel #1.



• Suba e receba a Crossbow. Use os dardos explosivos para destruir os caminhões.
• Em seguida, ainda com a Crossbow, atire na janela do bunker e prepare-se para descer de rapel e destruir todos os inimigos.
• Após salvar Weaver, siga Woods e atire nos inimigos do outro lado. Seja rápido, pois o cronômetro está rodando.

• Chegando à sala de controle, coloque o explosivo na parede, tome distância e exploda.
• Entre e procure o Intel #2 que está sobre os computadores do local.



• Saia rapidamente, pegue o lança-mísseis em frente, dispare na direção do foguete e controle manualmente o míssil.
• Siga sua equipe até os túneis.
• Após passar por uma sala repleta de computadores, entre na primeira sala do lado direito, no corredor, para encontrar o Intel #3 sobre um dos computadores.



• Prossiga com cautela, usando toda cobertura que conseguir, e abra caminho até a saída.

S.O.G.

• Siga Woods e tome cuidado extra com os inimigos que invadem a trincheira.
• Rasteje por baixo do tanque de guerra e prossiga com atenção aos invasores que pulam dentro das trincheiras.

• Adiante, pegue o lança-mísseis para destruir os tanques. Não gaste mais do que seis mísseis e ganhe o **troféu Tough Economy**.
• Nesta mesma área, há algumas tendas militares. O Intel #1 está sobre as caixas na frente de uma delas.



• Na próxima área sitiada, metralhe os inimigos mais próximos e desça até a metralhadora fixa no meio do cenário; use-a para devastar a onda inimiga. Assim que conseguir uma brecha, corra até os dois barris amarelos e aperte ■ para ativá-los e incendiar as trincheiras. Antes de sair desta área, entre no bunker no meio do cenário (a entrada dele fica na trilha que desce pela esquerda) e pegue o Intel #2 na janela.



• Entre no túnel destruído e, antes de sair dele, pegue o Intel #3 atrás de um soldado à direita.
• Suba no jipe e controle manualmente os mísseis para destruir os tanques de guerra.



THE DEFECTOR

• Após encontrar Reznov, entre na primeira sala à direita para encontrar o Intel #1.



• Detone pelo menos dez inimigos com a shotgun com cápsulas incendiárias para ganhar o **troféu The Dragon Within**.
• Vá até o local indicado, pegue o rádio do soldado e mire no prédio cheio de inimigos para dar a coordenada para o helicóptero.
• Na próxima esquina, há outro prédio lotado. Mande o helicóptero para lá.
• Assim que limpar o prédio, entre no piso térreo dele e pegue o Intel #2.



• Use o sinalizador do helicóptero para atacar outro prédio e um tanque de guerra. Consiga 20 mortes com o helicóptero para ganhar o **troféu Raining Pain**.
• Fique perto de Woods e ajude-o a arrombar uma porta. Suba e vá eliminando a resistência por dentro dos prédios.
• Na próxima área, plante um explosivo C4 sob o piso dos inimigos que estão no segundo andar (procure o ponto brilhante).
• Na área final, onde o helicóptero aterrissa, vasculhe as casas do canto direito para encontrar o Intel #3 sobre uma mesa.



• Plante algumas minas Claymore na rota de acesso frontal da praça e posicione-se na metralhadora tripé. Fuzile os inimigos que derem as caras e, se a situação apertar, fique abaixado por alguns instantes para se curar e retome a ação.
• A segunda investida será feita por um tanque na frente e uma tropa inimiga por trás, pelo lado direito. Encare primeiro os soldados e, quando o helicóptero estiver pronto, mire no tanque e corra para o barco no porto.

NUMBERS

• Após o tiroteio inicial, pegue o Intel #1 sobre a mesa no canto direito.



• Pegue as armas dos inimigos ou, caso queira ganhar o troféu **Double Trouble**, não troque as pistolas por nenhuma outra arma durante a fase (é permitido usar a faca também).



• Não pense em seguir em frente ou será envenenado, suba pela escada na parede.
• Siga os seus parceiros pelo telhado e, se quiser, pegue a sniper Dragunov para eliminar a resistência no próximo prédio.
• Siga seu aliado, corra e pule na varanda do prédio em frente.
• A estratégia aqui é seguir com calma, eliminar seus inimigos sem se expor e contar bastante com a ajuda de seus aliados.
• Após escorregar em um telhado, procure no canto em frente, no chão, pelo Intel #2.



• Pouco antes de escorregar para o final da fase, o Intel #3 está no meio do lixo. Veja as fotos abaixo para não perdê-lo.





PROJECT NOVA

• Os indicadores do jogo vão levá-lo para uma torre onde o cientista supostamente está – mas ele não estará lá. Neste local, está o Intel #1, no segundo andar.



• Use L2 para jogar um sinalizador para morteiros na passarela repleta de inimigos.
• Entre no galpão à direita e investigue no canto para encontrar o Intel #2.



• Prossiga pela lateral esquerda para evitar o confronto central e flanquear seus oponentes.
• Jogue outro sinalizador para apontar a última barreira dos inimigos e siga para encontrar Steiner.
• Após a grande traição, destrua os primeiros inimigos e plante um explosivo no local indicado.
• Atire na estrutura brilhante à esquerda para derrubar a plataforma e formar uma rota de fuga. Jogando no nível Veteran de dificuldade, fuja do navio em menos de 45 segundos para ganhar o **troféu Light Foot**. A melhor dica é treinar o caminho no nível Recruit e fazê-lo impecável, sem entrar em combate com ninguém.
• Ao correr pelo convés do navio, pouco antes de uma escada que leva à corda de fuga, você pode encontrar o Intel #3 no chão.



VICTOR CHARLIE

• Após escapar do helicóptero, não vacile: nade até o bote e suba imediatamente para usar o soldado de escudo.
• Prossiga submerso e elimine silenciosamente o inimigo que está vacilando no bote.
• Siga Woods e, na próxima área, mergulhe e plante o explosivo na área indicada.
• Suba na cabana, elimine o inimigo silenciosamente e, no próximo cômodo, pegue o Intel #1 no canto esquerdo. Se você eliminou os três inimigos de forma totalmente silenciosa, o **troféu Up-close and Personal** vai pipocar na sua tela.



• Mergulhe adiante e plante outro Semtex. Encontre o grupo e aperte R1 para explodir tudo.
• Em combate no vilarejo, observe um local onde os inimigos saem de um buraco no chão. Após eliminá-los, entre na cabana logo atrás e colete o Intel #2 no chão, à esquerda.



• Siga ao ponto indicado, pegue o lança-mísseis Grim Reaper no chão e use-o para explodir a ilha onde os inimigos estão resistindo. Esta proeza vale o **troféu Heavy Hand**. Aproveite a empolgação (e a munição) para explodir os inimigos no telhado à esquerda.
• Vá até o túnel, aperte L3 para acender a lanterna, respire fundo e entre.
• Ajude Reznov a mover o obstáculo (fique à direita e aperte ■).
• Quando encontrar uma bifurcação no túnel, siga pelo caminho da esquerda para encontrar o Intel #3 no chão.



• Abra a rota de saída e seja rápido, suba e vire à esquerda para fugir. Aperte R3 para cavar a saída.

CRASH SITE

• Pouco antes de descer para o barco, olhe para sua esquerda para encontrar o Intel #1 sobre as caixas.



• Destrua absolutamente todas as torres, veículos e barcos para ganhar o **troféu Lord Nelson**.
• Logo após sair do barco, olhe para o chão, no começo da trilha, para encontrar o Intel #2 dando sopa.



• Fique atento ao brilho na copa das árvores para encontrar os franco-atiradores.
• Use as pedras como proteção e siga com cautela, sem pressa; ou será emboscado.
• Após subir pela asa do avião e pular na área adiante, pegue o Intel #3 no chão.
• Pegue a Dragunov no chão e use-a para eliminar os inimigos na parte baixa do cenário.



WMD

• Siga as nossas dicas com atenção, pois é preciso concluir a primeira etapa sem morrer ou reiniciar para ganhar o **troféu Pathfinder**.
• Localize o seu grupo. Aperte ✖ no ponto indicado para movê-los e, assim que avistar os veículos, clique no galpão para que eles entrem

E-MAILS

Aprenda no quadro "Dicas" a invadir um computador para habilitar dicas. Nele, também é possível bancar o espião e acessar os e-mails dos personagens do jogo, desde que você descubra a senha de acesso de cada um deles. Nós já fizemos isso por você. Digite LOGIN na tela inicial (tecle Q para garantir) e digite o nome da conta (primeira informação entre aspas, mas não use as aspas) e a senha (segunda informação entre aspas). Uma vez dentro da conta, digite DIR para descobrir os seus arquivos. Para abri-los, Digite CAT X (substitua X pelo nome completo do arquivo).

- **Alex Mason:** "amason"; "PASSWORD"
- **Bruce Harris:** "bharris"; "GOSKINS"
- **D. King:** "dking"; "MFK"
- **Dr. Adrienne Smith:** "asmith"; "ROXY"
- **Dr. Vannevar:** "vbush"; "MANHATTAN"
- **Frank Woods:** "fwoods"; "PHILLY"
- **Grigori Weaver:** "gweaver"; "GEDEON"
- **J. Turner:** "jturner"; "CONDOR75"
- **Jason Hudson:** "jhudson"; "BRYANT1950"
- **John McCone:** "jmccone"; "BERKLEY22"
- **Joseph Bowman:** "jbowman"; "UWD"
- **John Fitzgerald Kennedy:** "jfkennedy"; "LANCER"
- **Lyndon Baines Johnson:** "lbjohnson"; "LADYBIRD"
- **Richard Nixon:** "rnixon"; "CHECKERS"
- **Richard Helms:** "rhelms"; "LEROSEY"
- **Richard Kain:** "rkain"; "SUNWU"
- **Ryan Jackson:** "rjackson"; "SAINTBRIDGET"
- **T. Walker:** "twalker"; "RADIO" (use zero)
- **Terrance Brooks:** "tbrooks"; "LAUREN"
- **William Raborn:** "wraborn"; "BROMLOW"



rapidamente no esconderijo. Você terá que controlar os personagens e eliminar os inimigos.
• De volta ao avião, mande-os sair pelos fundos e clique nos inimigos para dar a ordem. Ao seguir para o próximo ponto, uma tropa inimiga virá na sua direção – aperte R3 para camuflar os soldados.
• Mande-os ir para as Barracks e prepare-se para ação. Entre fuzilando e não dê chance de reação. Do lado direito está o Intel #1.



• Mova o grupo para os próximos pontos e espere a tropa passar.
• Desça de rapel. Aperte L1 para dar corda e R1 para travar. Não dê muita corda ou não conseguirá segurar a tempo. Repita abaixo e atravesse o vidro fuzilando.
• Você não deve soar alarmes e, se seguir as nossas dicas e entrar na base sem disparar os alarmes, vai ganhar o **troféu Mr. Black Op**.
• Equipe sua besta e não use pontas explosivas (ativadas quando você aperta ←). Espere os seus aliados para que, quando você eliminar um inimigo, eles eliminem o outro. Primeiro, elimine a dupla que está separando lenha, depois, o soldado sozinho na trilha, então a dupla que está abastecendo o jipe à direita; agora siga pela direita e acerte o guarda no alto, seguido pelo que faz vigia abaixo. Para terminar, elimine o que está consertando algo na parede e a dupla que está cavando perto do galpão. Há mais um na escada.
• Desça pela escada e atire nas dobradiças da porta para arrombá-la. Já não é mais necessário manter o silêncio: ative os dardos explosivos (▲) e bote para quebrar. Antes de descer, procure pelo Intel #2 na sala do canto.



• Desça, sabote o radar e prossiga. Pule rapidamente sobre o buraco e siga seus amigos sem vacilar no meio da avalanche.
• Na base da montanha, abra caminho até o galpão repleto de barris de explosivos. Após começar a contagem, pegue o Intel #3 sobre uma das mesas, ao lado de alguns barris. Abra caminho até o caminhão e usa a metralhadora para destruir tudo.



PAYBACK

• Uma área antes da saída da caverna, onde há uma queda d'água, procure o Intel #1 que está escondido em uma prateleira.



• Acabe com a tropa que protege o helicóptero e, antes de embarcar, pegue o Intel #2 sobre a mesa ao lado da barraca verde.



• No controle do helicóptero, use L1 para disparar mísseis e R1 para acionar a metralhadora. Porém, se você usar somente mísseis para destruir todos os alvos, vai faturar o **troféu With Extreme Prejudice**. Os alvos não são difíceis, com exceção de uma caverna onde você precisa passar voando lateralmente para evitar os mísseis inimigos (e atirar os seus ao mesmo tempo) e os helicópteros. Se ficar muito difícil, ative o nível mais baixo de dificuldade só para ganhar este troféu de prata sem precisar perder seus cabelos.
• Após aterrissar, entre na caverna e liberte os prisioneiros nas primeiras celas. Nesta área, você pode roubar a arma AK-47 dos inimigos e usar sua função secundária de lança-chamas



Nem sempre o tiroteio é a solução. Às vezes, um empurrãozinho é a solução na medida certa

para bronzear dez inimigos e garantir outro prêmio, o **troféu Russian Bar-B-Q**.
• Na próxima etapa, avance pela esquerda para encontrar o Intel #3 sobre as caixas.



REBIRTH

• Após eliminar o funcionário, pegue o Intel #1 no chão, à esquerda.



• Siga Reznov para não ser visto pelo helicóptero, espere o sinal dele e corra até a esquina do contêiner. Quando ele correr, siga-o e vá direto eliminar o inimigo que está sozinho ao lado da cabana. Continue a segui-lo e seja rápido para apertar o botão na escada, assim que o inimigo aparecer. Siga-o até o poço do elevador e desça eliminando os guardas.
• Na primeira área do laboratório, há diversos macacos. Você vai faturar o **troféu I Hate Monkeys** se eliminar sete deles em menos de dez segundos.
• Os inimigos virão de cima e dos lados. Mantenha-se protegido e roube a arma deles para ter mais precisão do que a shotgun.
• Na próxima área, é preciso um truque para coletar o Intel #2. Primeiro, elimine os inimigos ao redor da câmara de gás. Se você matar o inimigo que está dentro dela, a porta vai fechar e você não poderá coletar o item. Portanto, entre rapidamente e pegue o item antes de morrer envenenado – aparentemente, não há como pegar este Intel sem morrer. Porém, ao voltar ao checkpoint, você não precisará coletá-lo novamente.



• Na próxima etapa da fase, no controle de Hudson, fuzile os inimigos no telhado e exploda os veículos para maximizar o estrago.
• Quando tiver que seguir a pé na área contaminada, seja ainda mais cauteloso e use o sensor da sua mira para identificar seus inimigos a distância. Os danos ao seu uniforme são permanentes, estão use o dobro de cautela antes de se expor no tiroteio.
• Passe por dentro da primeira casa e, na próxima rua, vasculhe a última casa à direita para encontrar o Intel #3 na cozinha.



• Vá ao ponto indicado e pegue o lança-mísseis Strela-3 no chão. Corra para trás da cabana anterior e trave a mira desta arma nos helicópteros para abatê-los. Se você conseguir passar de toda essa área sem morrer, vai ganhar o **troféu No Leaks**.
• Continue a descer até o laboratório. Você conhece o caminho.

REVELATIONS

• Após a primeira porta dupla, vire no corredor à esquerda e pegue o Intel #1 sobre a máquina.



• Passe pela sala onde Mason vai lembrar o que aconteceu com ele e vire à direita no corredor para encontrar o Intel #2 dentro de um cesto.

DICAS

Na tela inicial, quando Mason fica algemado na cadeira, em frente para um monitor que mostra os modos de jogo, você pode se libertar para ativar diversas dicas. Em primeiro lugar, aperte L2 + R2 freneticamente para soltar suas mãos e poder andar na sala. Acione o computador logo atrás e digite as senhas que vamos revelar para habilitar dicas incríveis (aperte a tecla Space para dar espaço e Enter para inserir a dica).

• **Habilite todas as fases para os modos Campanha e Zombies:** 3ARC UNLOCK

• **Libere todos os arquivos Intel:** 3ARC INTEL. Esta dica o impedirá de conseguir o troféu Closer Analysis.

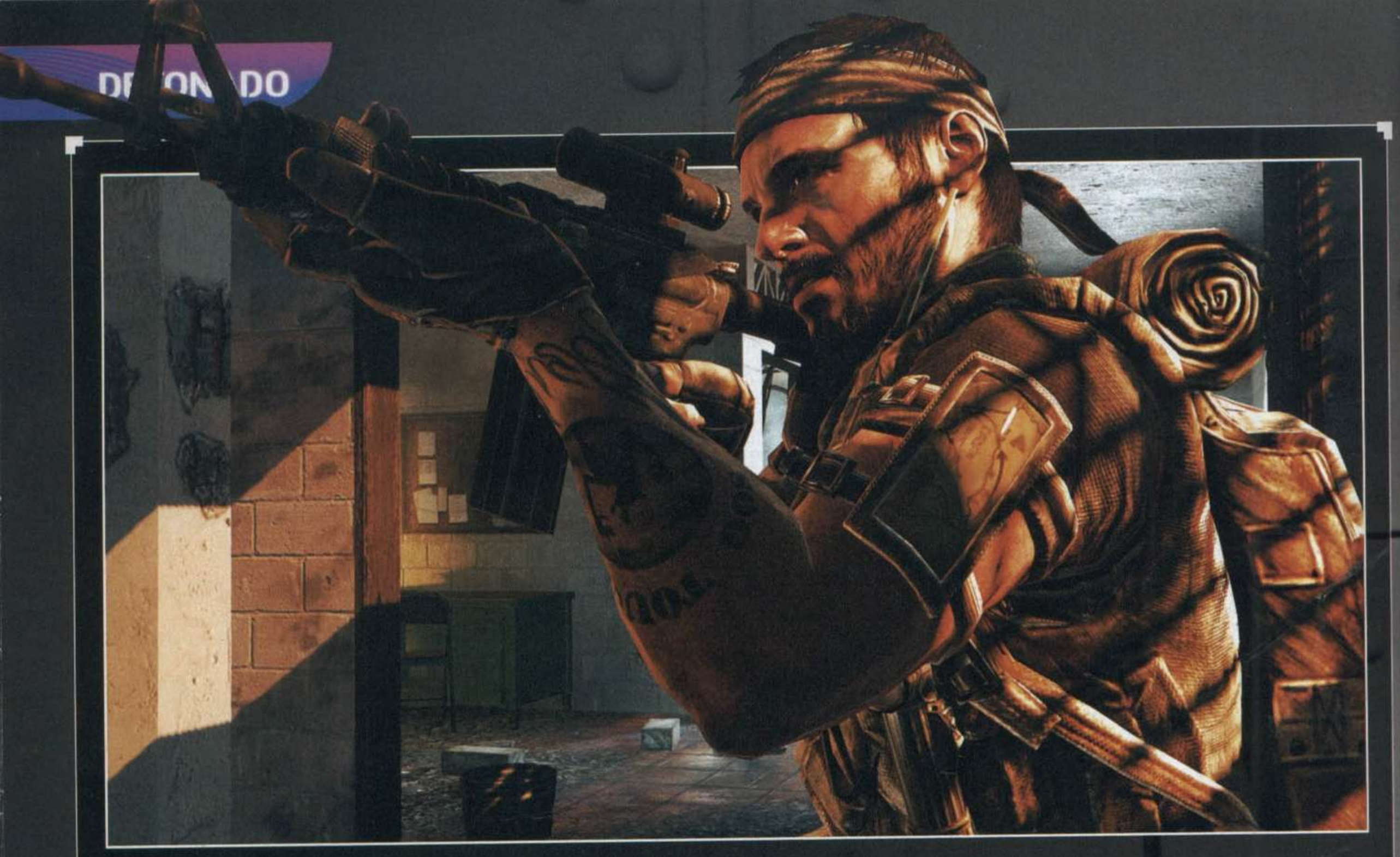
• **Minigame Zork 1:** ZORK. Este é um jogo baseado em texto, um clássico dos anos 1980, no qual você deve digitar os comandos certos para dar continuidade à história que é narrada. Veja abaixo a lista de comandos aceitos no jogo:
N = andar na direção norte
S = andar na direção sul
E = andar na direção leste
W = andar na direção oeste
U = subir
D = descer
Talk = falar
Give x y = entregar um objeto (substituir Y pelo nome do objeto) para alguém (troque X pelo nome)
Attack = atacar
Take = pegar um objeto
Use = usar um objeto
Open = abrir um objeto
Save = salvar o seu progresso
Restore = carregar um jogo salvo
I = inventário com os seus itens
Diagnose = mostra a energia do personagem
G = repetir o último comando digitado
Restart = recomeçar o jogo
Quit = desistir e acessar o ranking
Help = mostra uma lista de outros comandos

• **Terapeuta Virtual:** ALICIA. Este programa vai analisar suas palavras para conduzir uma sessão gratuita de terapia. É um teste de paciência, na verdade.

• **Minigame Dead Ops Arcade:** DOA. Este é um jogo fantástico que lembra alguns clássicos de fliperama. A missão é controlar um soldado em combates infinitos contra zumbis. A graça do jogo é a enorme quantidade de Power-ups para evoluir suas armas e o ranking, capaz de seduzi-lo em uma busca também infinita por melhores pontuações. E fica a dica: consiga matar 20 zumbis com um único Speed Boost (R1) para ganhar o troféu de prata Easy Rhino.









• Após a cena onde o corredor dá lugar a um espaço aberto, entre na próxima sala e pegue o Intel #3 na mesa à esquerda.



REDEMPTION

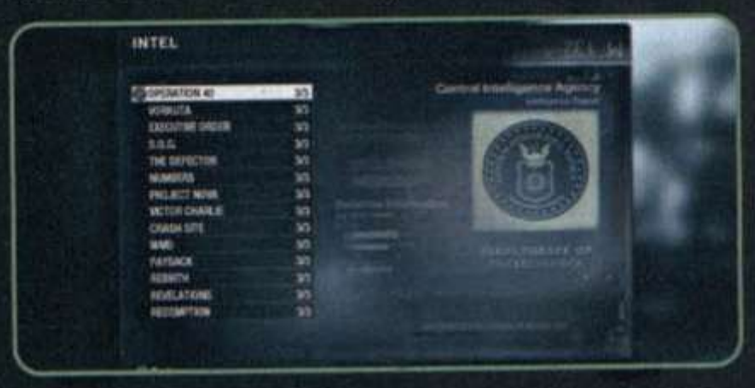
• No controle do helicóptero, acabe com todos os alvos no navio. Lembre-se de que você está no controle (nós demoramos para perceber isso) e pode mover o helicóptero para onde quiser e ampliar o zoom com R3.
• Após abater o helicóptero inimigo, vá ao ponto indicado para aterrissar.



• Já a pé, prossiga pelo lado direito e, assim que passar por dentro de um contêiner verde aberto (pouco antes de pegar o lança-mísseis), procure o Intel #1 debaixo da porta do contêiner.



• Pegue o lança-mísseis indicado e guie o disparo até os helicópteros. Se eles se desviarem, aperte R1 para detonar o míssil perto do helicóptero. Se você conseguir a proeza de fazer o míssil explodir entre os dois helicópteros e abater os dois ao mesmo tempo, vai ganhar o merecido **troféu Double Whammy**.



• Após descer pelas escadas e passar pela primeira sala, desça para a sala de comando e pegue o Intel #2 debaixo da mesa em frente à porta (veja a foto na coluna do lado direito, no topo).
• Na estação aquática, siga com toda a cautela e logo o lugar vai começar a ceder sobre a sua cabeça.



• Assim que pintar a mensagem "Stop the Transmission", suba a escada e encontre o Intel #3, o último do jogo, debaixo da mesa. Se você coletou todos os arquivos indicados neste detonado, vai ganhar o **troféu Closer Analysis** (acredite se puder, troféu de bronze).



• Prossiga até o merecido final de *Black Ops* e receba as suas premiações. O **troféu Stand Down** é garantido por terminar em qualquer nível de dificuldade. Porém, você só vai levar o **troféu Black Op Master** se terminou no nível Hardened ou Veteran (olha só que boiada, não é obrigatório terminar no nível Veteran. Se safou dessa vez, hein).
• Após os créditos finais, como é de costume, você será encaminhado para um novo desafio: combater zumbis. E eles são mais difíceis do que os russos, cubanos ou vietnamitas do jogo. Confira algumas dicas na próxima página e divirta-se com os presidentes guerreiros.

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.

SONY

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.



ZUMBIS

O que você precisa saber para sobreviver (por algum tempo) aos ataques de zumbis militares

Encarar inimigos nos túneis estreitos do Vietnã é terrível, mas fugir de bandos de zumbis turbinados em cenários apertados (e sempre cheio de passagens trancadas) é muito mais desesperador. O modo Zombie de *Black Ops* é puramente focado na sua sobrevivência (e na dos seus amigos, até três online) e contabiliza por quantos "rounds" você consegue sobreviver ao assédio dos canibais mortos vivos. Conheça a seguir algumas dicas para não entediar os zumbis (eles adoram caças que resistem por mais tempo, parece que isso deixa a carne mais tenra).

USE OS PERKS

Há algumas máquinas nos cenários que passam despercebidas por olhos destreinados (ou desesperados). São as máquinas de venda de Perks, itens muito importantes. São eles:

• **Quick Revive:** Custa $500 no modo solo e $1.500 no modo online. Beba uma garrafa disso e o seu personagem conseguirá reviver uma vez. Não é acumulativo e a máquina pode vender até três garrafas antes de explodir. E o detalhe é que, enquanto espera para ressuscitar, seu personagem pode usar uma pistola com disparos especiais para limpar a área.



• **Pack-a-Punch:** esta belezinha custa $5 mil e eleva o nível de sua arma atual ao máximo, o que significa mais munição e grande poder de fogo. O único aspecto negativo é que este Perk deixa as munições extras mais caras.

• **Double Tap Root Beer:** aumenta a velocidade dos disparos da sua arma. Custa $2.000.

• **Speed Cola:** diminui pela metade o tempo necessário para recarregar armas. É mais importante do que parece. Custa $3.000.

• **Jugger-Nog:** aumenta bastante a sua energia e permite receber muito mais dano antes de ir de encontro ao divino ser.

FIQUE ATENTO AOS DROPS

Mate diversos zumbis na sequência (disparos certeiros na cabeça ajudam) para ter chances de ganhar Drops, itens que aparecem no cenário e causam efeitos variados. São eles:

• **Nuke (bomba):** este Drop aniquila todos os zumbis do cenário, mas não dá os pontos normais de cada um (apenas $400). Ou seja, use apenas em momentos de desespero.

• **Carpenter (martelo):** conserta todas os buracos de invasão do cenário. Paga apenas $200, mas atrasa muito o avanço dos zumbis.

• **Double Points (x2):** dobra a pontuação por matar zumbis e tampar buracos. É um bom momento para usar sua pistola, que é péssima mas dá mais pontos do que as outras armas.

• **Max Ammo (caixa de munição):** este Drop salvador recarrega sua munição. E o melhor é que não afeta só as suas armas normais, mas também as ganhas pelo Mystery Box.

• **Instant Kill (caveira):** faz com que os zumbis morram com apenas um disparo, não importa a arma usada. Segure as pontas e só pegue este Drop quando tiver muitos inimigos.

• **Death Machine (minigun):** este Drop só aparece na fase Five e consiste em uma bela (e devastadora) metralhadora para usar por um tempo limitado.

DICAS GERAIS

Conselhos de quem já morreu nas bocas dos zumbis mais de 236 vezes:

• **Mire na cabeça, sempre....:** munição neste modo é muito escassa, por isso, mire na cabeça dos zumbis para eliminá-los com apenas um tiro.

• **... Mas isso não é o bastante:** lembre-se sempre de que os zumbis podem atacá-lo mesmo sem cabeça. Eles sobrevivem alguns segundos mesmo sem as cabeças e vão tentar acertá-lo com braços e unhas podres.

• **Construa barricadas:** assim que a onda de ataques parar por alguns instantes, saia fechando os buracos para atrasar o próximo ataque. Segure ■ perto dos buracos para, com a força da mente, fechá-los com madeiras. E há uma dica bobinha que vai salvar a sua vida: não é preciso olhar para o buraco enquanto o conserta, você pode encostar de costas nele e segurar o botão, enquanto fica de olho nos outros focos de invasão.

• **Explore os cenários:** acumule muitos pontos nas primeiras salas e use a grana para abrir as portas. Os cenários são grandes e você precisa ligar a energia elétrica deles para ativar armadilhas e poder comprar alguns Perks.

• **Conhecimento de guerra:** nunca fique em cantos sem saída do cenário, recarregue sempre a arma e dobre a atenção com o último zumbi de cada ataque, pois ele fica muito rápido.

BORGHIERH/LOWE

CHEGOU VIDA ROCK 2

COMECE AGORA A JOGAR E SEJA UM ASTRO DO ROCK.

- CRIE SEU PERSONAGEM
- MONTE SUA BANDA
- CONQUISTE A FAMA

JOGUE GRÁTIS

Acesse
vidarock.net

COLORCUBE GAMES

PS3 XBOX 360 Wii

NINTENDO DS PSP go PSP

CRYSIS 2 THE STAR WARS FORCE UNLEASHED

PRÉ LANÇAMENTO JANEIRO 2011

Games

RUA AURORA, 200 LOJA 111 FONE (11) 3361-8927
RUA SANTA IFIGENIA, 485 FONE (11) 3361-8844
RUA SANTA IFIGENIA, 486 FONE (11) 3221-3730



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

TELEVENDAS
(11) 3333-7925
SAC
(11) 3361-2937
games.evolution@hotmail.com

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
(11) 3224-0552
ENTREGA EM TODA GRANDE SÃO PAULO
SEDEX PARA TODO BRASIL

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED II

A sanha pelo dinheiro fácil parece ter ofuscado a galera da produção

REVIEW: NELSON ALVES JR. E DETONADO: LEANDRO RODRIGUES

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** LucasArts
- **Distribuidora:** LucasArts
- **Gênero:** Ação
- **Jogadores:** 1
- **Online:** Não



O protagonista continua um Jedi poderoso demais nesta sequência

Que Star Wars é uma mina de dinheiro, ninguém duvida. Basta colocar o logo na embalagem para a turba ensandecida de fãs correr desenfreada com a carteira aberta. Sei disso por experiência própria.

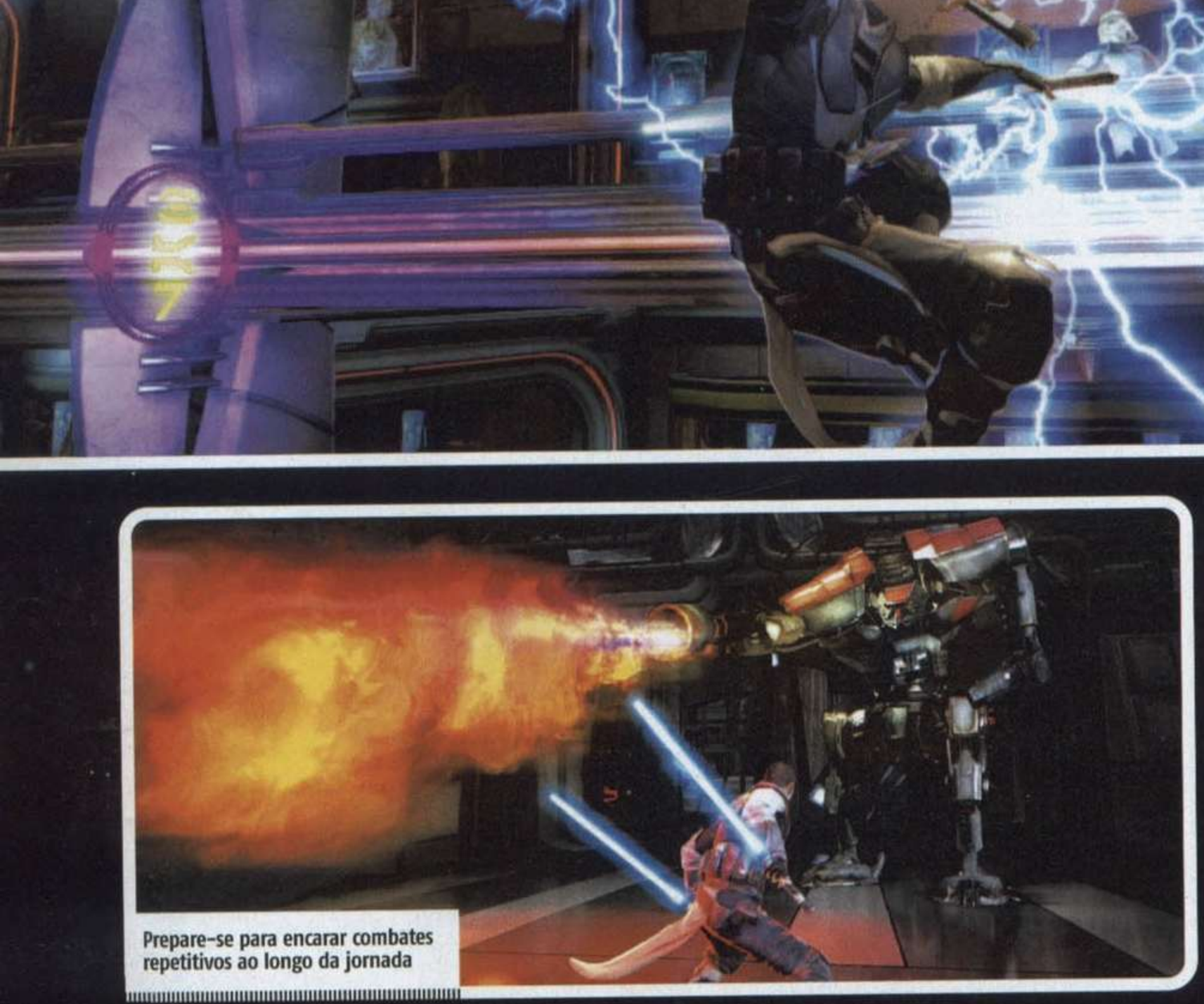
Logo, se fosse pra dar o parecer de quem adora a série, não teria outra coisa a dizer a não ser que fiquei vidrado por quase oito horas até terminar a partida. E por mais que o lado fanboy tenha se regozijado a cada Stormtrooper decepado, o profissional fala mais alto e pede que eu seja franco com você: *The Force Unleashed II* deixa muito a desejar. O que a LucasArts fez pode ser descrito como uma bela sacanagem, um caça-níquel desavergonhado.

O ponto central desse engodo está no roteiro e na maneira preguiçosa com que os buracos foram tapados. Para começo de conversa – espero que você tenha jogado o primeiro –, o protagonista morre no jogo passado. Aquele desfecho corajoso foi o ápice de uma história incrível, possivelmente uma das melhores da saga e de longe a melhor recriação do universo *Star Wars* desde *Knights of the Old Republic*. Aí eu pergunto: por que cargas d'água forçar a barra com uma explicação esdrúxula de que o presunto reviveu por conta de clonagem? Ok, você engole o sapo e segue em frente, mesmo que tal "explicação" avance sem esclarecer.

Certo, então o jogo é uma meleca? Não, muito longe disso, tampouco é uma obra inspirada e cheia de acertos. Na verdade, há melhorias em relação ao primeiro, mas não evolução. O ponto central de desajuste em *The Force Unleashed* era o poder descomunal do personagem. Para um aprendiz, o sujeito estava bem acima da média no uso da Força. Uma vez feito, como desfazer o erro? Ao que parece, a produtora optou por não desfazer nada. O cara continua absurdamente poderoso, muito mais do que nos acostumamos a ver nos filmes e animações. Aquele papo de midi-chlorian, que seria organicamente a geradora da Força nos Jedi, deve ter sido esquecido – ou isso, ou Starkiller é feito só de midi-chlorian.

Aí, como se não pudesse piorar, os caras resolvem incluir robôs com poderes Jedi. Equipados com sabre de luz. Duplos. Por favor, um minutinho para eu recuperar o fôlego.

Beleza, então nós temos um clone cujo poder é o de todos os Jedi juntos elevados à quinta potência e robôs capazes de usar a Força e hábeis com sabres de luz. O que falta para completar a miscelânea? Ora, colocar personagens famosos de maneira aleatória e sem sentido, apenas para massagear o ego dos fãs. Isso inclui a aparição de Boba Fett de maneira displicente e, prepare-se para a



Prepare-se para encarar combates repetitivos ao longo da jornada

heresia, a inclusão sem propósito de Mestre Yoda numa sequência absolutamente igual à chegada de Luke em Dagoba. A cena, que dura poucos minutos, começa sem pé e termina sem cabeça. É só mais um pedaço perdido no meio da colcha de retalhos que forma o roteiro.

Aliás, em se tratando de história, *TFU2* é um mero esboço em comparação ao primeiro episódio. Em suma: Starkiller, o clone, escapa de Darth Vader e parte em busca de sua amada Juno Eclipse, a piloto do jogo anterior; Darth Vader, pê da vida, contrata Boba Fett para sequestrar a mina e usá-la de isca para atrair Starkiller. E é isso. Todo o resto é um blablablá insosso, incapaz de sustentar a motivação do sujeito e cujo único motivo de existir é justificar a criação de um próximo jogo. Sim, porque quando a coisa começa a esquentar, The End. Exatamente na hora do vamos ver, a partida acaba escancaradamente aberta.

Nem mesmo o combate, que foi o grande divisor de águas em *TFU*, escapou dos problemas. Apesar de as animações serem incríveis, principalmente por conta da engine Euphoria, a mesmice da pancadaria torna a partida monótona. Não há variação de estratégia nem inimigos que mudem de comportamento no decorrer das fases.

Em termos visuais, *TFU2* é um desbunde. Embora a variedade de cenários não seja o forte, como os planetas visitados no jogo passado, restringindo-se a ambientes mais fechados, é nítida a melhora nos detalhes, por exemplo, climáticos. Há muitas passagens com chuva pesada e cujo efeito de iluminação é de parar o trânsito. A amplitude do horizonte também se destaca, mesmo que o jogo seja linear e a sensação de liberdade, apenas isso, uma sensação.

Exceção feita aos fãs ardorosos da saga, como eu, *The Force Unleashed II* é dispensável. Não brilha nem possui o mesmo impacto do primeiro; é apenas um belíssimo jogo com algumas firulas e cuja expectativa, elevada às alturas, não foi suprida. Jogue sem esperar muita coisa.

AVALIAÇÕES

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

NOTA **6,0**

LEADERART

LEADERSHIP GAMER

Sua Playstation mais emocionante

1025 JOYPAD
VIBRATION SEM FIO

6830
GUITARRA
TOUCH

6813 JOYPAD
TRANSPARENTE
PARA PS2

6831 GUITAR
HERO NDSL

6649 JOYPAD NEW
GENERATION PS2

6407 GABINETE GAMER
TRANSFORMER II

6727 VOLANTE
INDIANAPOLIS

THE LEADERSHIP GROUP

Leadership Goldship Noteship

Conheça nossa linha em **www.leadership.com.br**
e nas melhores lojas do Brasil.

HOLOCRONS

Apesar de *Star Wars: The Force Unleashed II* ser extremamente linear, engana-se quem acha que não existem segredos para encontrar em meio a tantos sabres de luz. Em cada canto, ou às vezes até flutuando em algum lugar do cenário, estão escondidos Holocrons. Esses cubos holográficos ajudam a melhorar vários aspectos do seu personagem e até do sabre de luz que ele utiliza. Cada cor representa uma melhoria, conforme segue: ■ energia, ■ aumenta a sua experiência, ■ aumenta a força e ■ libera novos sabres de luz. Confira cada uma das localizações no guia abaixo e fique de olho para não perder nenhuma melhoria.

KAMINO – THE ESCAPE



1 ■ Após montar a primeira plataforma com a Força.



2 ■ Depois da segunda coluna de fogo.



3 ■ Na área externa, do lado esquerdo, flutuando ao fundo.



4 ■ Em cima da mesa, na sala com vários painéis azuis.



5 ■ No local onde aparece o primeiro inimigo com jetpack.

CATO NEIMOIDIA – THE EASTERN ARCH



6 ■ Depois de matar o segundo Carbonite War Droid.



7 ■ Antes de entrar no prédio e pegar o elevador, nas caixas.



8 ■ Após passar pelas três colunas reguláveis, no alto.



9 ■ Depois de passar pela segunda bola gigante de metal.



10 ■ Na sala com a terceira bola de metal da fase.



11 ■ Na hora em que o seu personagem é atacado pela nave.



12 ■ Depois de cair da ponte, na sala vermelha.



13 ■ Na segunda sala vermelha, em cima da ponte.



14 ■ Depois de eliminar o robô em frente à porta.



15 ■ No começo da fase. Do lado direito, nas caixas.

CATO NEIMOIDIA – THE WESTERN ARCH



16 ■ Depois do terceiro campo de força.



17 ■ Dentro da sala, junto à bola de metal.



18 ■ No meio do caminho, na área das barricadas.



19 ■ Na parte de baixo da arena. Use o elevador.



20 ■ Na mesma sala do anterior. Suba no esqueleto.

DAGOBAH – THE VISION



21 Em cima da nave. Use a pedra gigante para subir.



22 Levante a pedra gigante ao lado da nave.



23 Atrás dos arbustos, em cima do morro.



24 Embaixo da pedra gigante. Use a Força.



25 Após a pedra gigante, no meio do caminho.

THE SALVATION – ABOARD THE SALVATION



26 Não tem como perder, está no meio do seu caminho.



27 Abra a primeira porta usando a Força.



28 Depois de descobrir os inimigos invisíveis.



29 Na área infestada de casulos de aranhas.



30 No meio dos túneis de energia. Espere parar.

THE SALVATION – THE BATTLE FOR THE SALVATION



31 Na área da grande ventoinha vermelha.



32 Depois de destruir a aranha gigante.



33 Na primeira sala, depois de acabar com todos.



34 Na área das engrenagens. Destrua todas as peças.



35 No meio do caminho, depois dos cilindros.



36 Depois de destruir o robô gigante, no túnel.



37 Na área da explosão, siga pelo túnel à esquerda.



38 Na elevador quebrado, levante a plataforma.

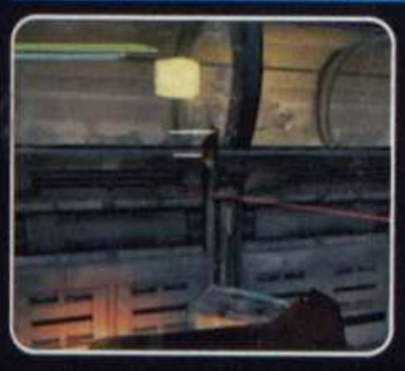


39 Na área final, passe por trás dos lasers.

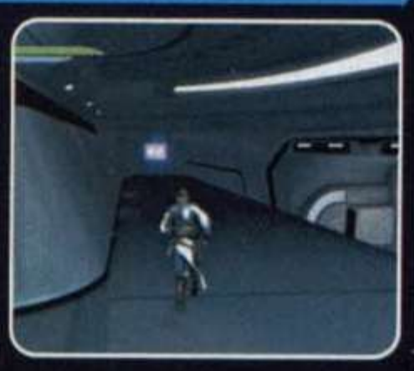


40 No alto da pilha com um monte de escombros.

KAMINO – THE RETURN



41 Ainda nos escombros, do lado esquerdo.



42 Na segunda sala cheia de computadores.

KAMINO – THE CONFRONTATION



43 No começo da fase, em cima do prédio.



44 Na sala com o robô gigante e as aranhas.



45 Na última plataforma móvel, no cilindro.

CHALLENGES

Esses dez desafios – que são liberados conforme a sua evolução em *Force Unleashed II* – são de tirar a paz de qualquer jogador que queira conquistar a platina neste jogo. Sem falar que, para conquistar os sabres restantes, só encarando cada um deles. Saiba o que é necessário fazer e em quanto tempo para levar a melhor medalha. Se deseja desbloquear tudo, ao menos faça tempos suficientes para garantir a medalha de ouro em cada um dos desafios.



01. THE COMBAT TRIAL



Faça todos os combos que aparecem na tela. Quanto mais você acerta os combos, mais tempo você acumula. Quanto maior o seu tempo acumulado, melhor a sua medalha. Não é necessário acertar o inimigo que está na tela, basta acertar a sequência.

Medalhas:
Bronze - Só completar
Prata – 00:45
Ouro – 00:55
Platina – 1:05

02. KAMINO DRILL GROUNDS TRIAL



Não deixe nenhum Stormtrooper escapar pelas portas azuis. Use tudo o que você tiver na mão para impedi-los. Quanto mais tempo você resistir, melhor a sua medalha. Use e abuse dos raios e da Força para jogar os inimigos longe. Vale lembrar de que, neste desafio, a sua Força demora para ser recarregada, portanto, não abandone o bom e velho sabre de luz para liquidar os inimigos e deixe-a só para os mais distantes.

Medalhas:
Bronze – 1:30
Prata – 2:00
Ouro – 3:00
Platina – 4:00

03. DEADLY PATH TRIAL



Use as esquivas para pular de duas em duas pedras e "cortar o caminho".

Medalhas:
Bronze – 1:30
Prata – 2:00
Ouro – 3:00
Platina – 4:00

04. DEFLECTION TRIAL



Defenda-se dos ataques de mísseis. A ideia aqui é nem deixar que os projéteis cheguem perto de você. Use a Força para segurá-los.

Medalhas:
Bronze – 1:30
Prata – 2:00
Ouro – 3:00
Platina – 4:00

05. RETRIEVAL TRIAL



Use as esquivas para pular de duas em duas pedras. Pegue o holograma no final do caminho e volte o mais rápido possível.

Medalhas:
Bronze – 1:40
Prata – 01:10
Ouro – 00:50
Platina – 00:40

06. DOMINATION TRIAL



Destrua, o mais rápido possível, todos os



inimigos sem sair do círculo no centro da tela. Não é complicado. Use a Força contra os Stormtroopers e combos curtos nos inimigos com sabres.

Medalhas:
Bronze – 3:00
Prata – 2:00
Ouro – 1:30
Platina – 00:55

07. TERROR TRIAL



Acabe com todas as hordas de inimigos. Esse é fácil! Contra as aranhas, solte uma onda de choque para fritá-las todas de uma vez só. Contra os inimigos que ficam invisíveis, solte raios para paralisá-los, aproxime-se e acerte um combo curto.

Medalhas:
Bronze – 2:00
Prata – 1:40
Ouro – 1:30
Platina – 1:15

08. THE CLONING SPIRE TRIAL



Destrua todos os tubos de vidro o mais rápido possível. Cada vez que você limpa uma plataforma, mais tempo entra para o marcador. Arremesse o sabre de luz para poupar tempo.

Medalhas:
Bronze – Basta completar
Prata – 00:15
Ouro – 00:25
Platina – 0:35

09. SCOUT TROOPER TRIAL



Use esquivas sem parar para passar pelas plataformas. Existem vários Stormtroopers tentando acertar você, por isso, sempre vá na direção do chão azul, onde sobe um escudo.

Medalhas:
Bronze – 3:00
Prata – 1:30
Ouro – 1:00
Platina – 00:30

10. GAUNTLET TRIAL



Supere as cinco hordas de inimigos e acumule o maior tempo possível.

Medalhas:
Bronze – Basta completar
Prata – 2:30
Ouro – 3:00
Platina – 3:30



ROUPAS DE JEDI

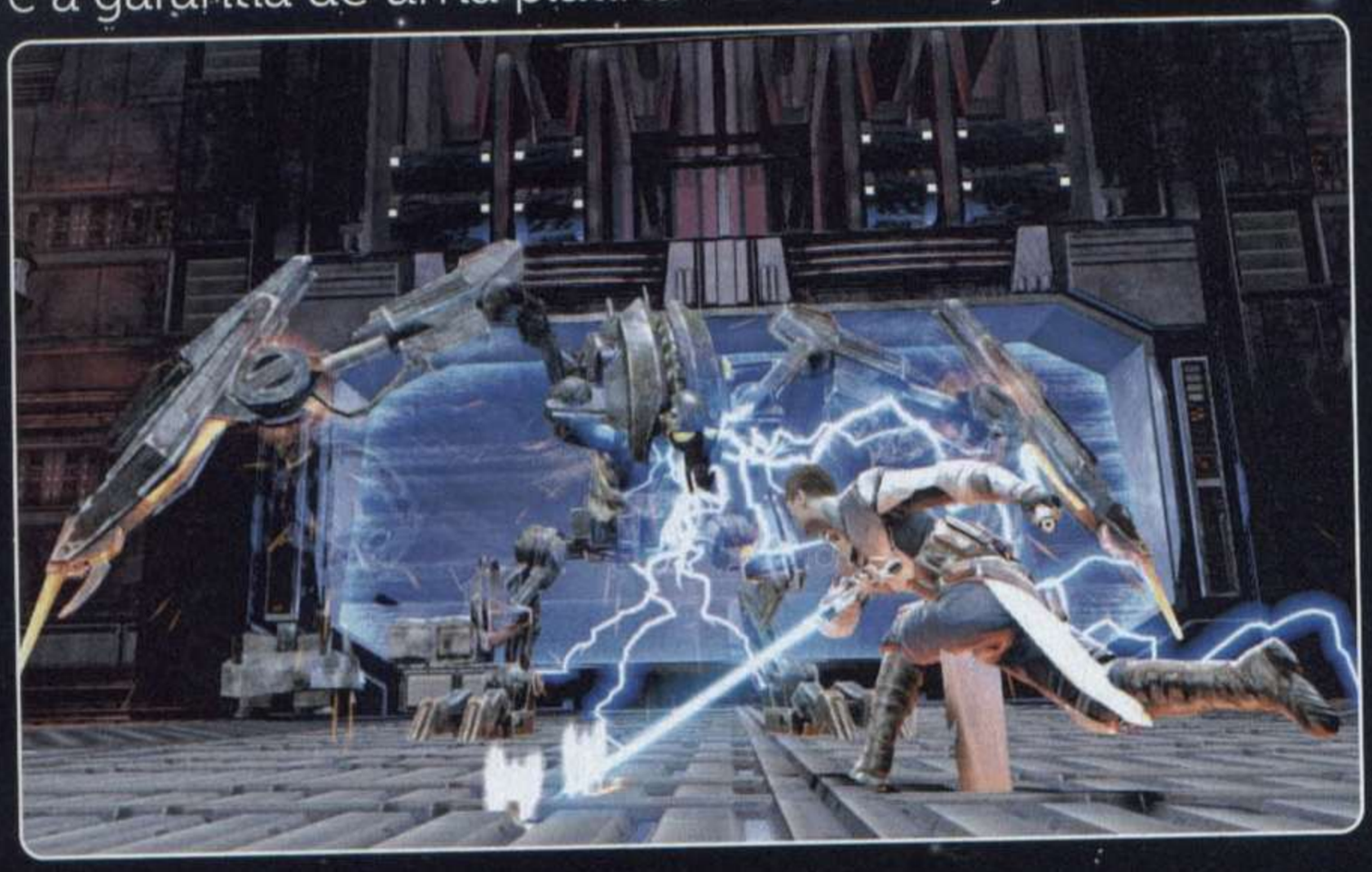
Durante o jogo, é possível desbloquear roupas bacanas para o seu personagem. Algumas vêm conforme a sua progressão, outras, apelando para códigos ou um save antigo. Confira como melhorar o seu guarda-roupa:

01. Test Subject Garments (seu personagem começa com essa roupa).
02. Tie Flightsuit (ganha no final da missão Kamino – The Escape).
03. The Dreaming Robes (ganha no começo da fase 3).
04. Hero's armor (no começo da fase 4).
05. The Dark Apprentice's Robes (termine o jogo e escolha o lado negro da força).
06. Experimental Jedi Armor (termine o jogo e escolha o lado da luz).
07. Arena Combat Gear (termine o jogo).
08. Guybrush Threepkiller (destrua as três máquinas em frente ao holograma no segundo capítulo).
09. Boba Fett Costume (termine o jogo).
10. Jumptrooper Costume (termine o jogo).
11. General Kota Costume (use o código rahm no menu de opções).
12. Rebel Commando Costume (termine o jogo).
13. Rebel Soldier Costume (use o código rebelscum no menu de opções).
14. Scout Trooper Costume (termine o jogo).
15. Sith Acolyte Costume (use o código HAAZEN no menu de opções).
16. Stormtrooper Costume (termine o jogo).
17. Terror Trooper Costume (use o código SHADOW no menu de opções)
18. Training Droid Costume (termine o jogo).
19. Training Gear (precisa ter o save do primeiro *SW: Force Unleashed* no PS3).



TROFÉUS

Se o jogo não oferece tantos desafios, ao menos é a garantia de uma platina na sua coleção



01. THE JAN STAKROSS TROPHY OF EXCELLENCE

Na queda do começo do jogo, destrua ao menos 12 objetos. Não tire o dedo do botão ●.

02. ESCAPE FROM KAMINO

Complete a primeira fase do jogo.

03. KAMFETTI

Na fase Kamino – The Escape, jogue cinco inimigos nos exaustores gigantes. Basta apertar ● para usar a Força e empurrar os coitados para a morte.

04. SKY KILLER

Use a Força para destruir os Tie Fighters. Você pode fazer isso logo no começo da fase Kamino – The Escape. Basta ficar parado esperando um Tie Fighter se aproximar. Quando ele piscar e ficar branco, segure o botão até ele explodir. Você pode ficar nesse local até ganhar o troféu, já que as naves não param de aparecer até você ir embora.

05. IMPERIAL PAINBALL

Na área dos campos de força vermelhos, na fase Kamino – The Escape, use a Força R2 para jogar alguns inimigos nos geradores que estão no chão. Acerte dez deles no alvo e o troféu é seu.

06. BREAK THE BANK

Na fase Cato Neimoidia, ao chegar às salas vermelhas, existem máquinas que parecem um fliperama. Use a Força para levantar e destruir dez delas. Elas devem passar da cor azul para a marrom.

07. IT BURNS!

Jogue 15 inimigos nos campos de força vermelho. Basta pegá-los usando a Força R2 e jogá-los sem dó.

08. UP, UP AND AWAY

Derrube 20 Jumptroopers, os inimigos que estão de jetpacks. Não é complicado de fazer e, provavelmente, você leva este troféu já na terceira fase. Basta usar Lightning – o raio – em todos que aparecerem na sua frente.

09. FULLY CHARGED

Este troféu é prazeroso de fazer. Basta usar sua barra de Força até o final. Espere chegar a um lugar com muitos inimigos, aperte o R2 e esqueça-o apertado até terminar a fase.

10. THE NEMEIS IN FLAMES

Elimine a Gunship no final da terceira missão. Esconda-se atrás das barricadas enquanto a nave estiver usando a metralhadora. Assim que ela parar, aperte L2+■ para acertar a arma e rebata alguns mísseis usando o L2.

11. BRING DOWN THE GIANT

Acabe com o Gigante na missão Cato Neimoidia – The Tarko-se Arena. Primeiro acerte o raio na cabeça do inimigo e desvie dos golpes com a mão. Empurre com o ● até que a mão fique presa e faça o mesmo com a outra mão. Depois, use as estruturas para acertar a mão. Na segunda parte do combate, aperte L1 para se aproximar do gigante em queda e aperte raios sem parar na cabeça dele. Faça isso antes que Kota morra na mão do inimigo.

12. STAY ON TARGET

Chegue até Gorog, o gigante, na missão Cato Neimoidia – The Tarko-se Arena, sem bater em nenhuma pedra no caminho. Basta fazer isso na primeira sequência de acontecimentos.

13. ENJOY THE TRIP SEE YOU NEXT FALL

Use a Força para jogar 50 inimigos no espaço.

14. SPECIALIST

Faça um upgrade de nível 3 em qualquer uma das habilidades.

15. LUCKY STREAK

Elimine 300 inimigos sem morrer. É tranquilo. Coloque na dificuldade mais fácil, escolha o segundo capítulo e use a Força sem dó.

16. RETURN TO SENDER

Elimine um AT-MP mandando o míssil de volta para ele, só usando a Força R2. O segundo capítulo é o lugar mais fácil de realizar este troféu. Nele, aparecem vários AT-MP.

17. ARACHNOPHOBIA

No capítulo seis, destrua 200 Spider Droids. Você precisa fazer isso se deseja terminar o jogo.

18. CRACK THE SKY

Destrua o Star Destroyer no final do sétimo capítulo.

19. MEETING OF THE JEDI

Encontre-se com o Kota novamente no final do oitavo capítulo.

20. HOLOCRON HUNTER

Encontre todos os Holocrons do jogo. Tem que pegar todos de todas as cores. Basta acompanhar o nosso roteiro e este injusto troféu (só bronze) será seu.

21. BETRAYED BY RAGE

Termine o jogo e escolha ir para o lado negro (Dark Side) da Força depois da batalha final.

22. A MEASURE OF MERCY

Termine o jogo e escolha ir para a luz (Light Side) depois da batalha final.

23. PADAWAN
Termine o jogo na dificuldade Easy.

24. JEDI KNIGHT
Termine o jogo na dificuldade Medium.

25. JEDI MASTER
Termine o jogo na dificuldade Hard.

26. JEDI GRAND MASTER
Termine o jogo na dificuldade Unleashed.

27. POOR BOB
Pegue um Stormtrooper, use a Força para levantá-lo, depois gire-o no ar, jogue o sabre nele, então dispare um raio e jogue-o no precipício.

28. CHALLENGER
Siga para o menu principal e selecione Challenges. Esses desafios só são liberados conforme você completa as fases do modo principal.

29. HAT TRICK
Conquiste três medalhas de ouro nos challenges.

30. DROID RAGE
Destrua Terror Walker. Primeiro, levante os cilindros, espere que ela o acerte e baixe o escudo de força. Contra-ataque e repita o processo mais duas vezes.

31. STRIKE!
Acerte três inimigos usando uma das bolas que estão espalhadas pela segunda fase do jogo.

32. SHATTERED
Destrua dez inimigos que estiverem congelados em carbonite. Fique do lado do robô gigante até que todos fiquem congelados e acerte-os com sabre de luz.

33. VALET
Elimine um AT-MP jogando uma nave TIE em cima dele. No começo da segunda fase, existe uma nave estacionada, pronta para que você arremesse-a no pobre robô.

34. MASTER OF DISASTER
Na fase The Salvation, elimine todos os tanques de refrigeração. Jogue o sabre de luz para facilitar a sua vida.

35. JEDI BOMB SQUAD
Na missão The Salvation, elimine todas as aranhas do local.

36. 'NO MATCH FOR A GOOD BLASTER AT YOUR SIDE, KID.'
Elimine dez inimigos jogando-os nos lasers que fazem parte do cenário na fase Kamino.

37. TOP OF THE WORLD
Na última fase, escale todas as plataformas sem cair nenhuma vez.

38. ROOKIE
Complete os dez challenges ganhando ao menos um bronze em cada um deles.

39. THE EXTERMINATOR
Essa faz parte da história. Você deve eliminar o Terror Walker.

40. UNLEASHED
Acione a Force Fury dez vezes no jogo. Conforme você elimina o adversário, a sua barra no canto esquerdo inferior vai enchendo. Quando ela ficar completamente azul, aperte L3+R3 para liberar o seu poder. Faça isso pelo menos dez vezes durante o jogo.

41. AMPLIFIED
Use as torres de energia para fritar dez inimigos ao mesmo tempo.

42. MAXED OUT
Melhore todos os poderes até o nível 3. Não é possível fazer na primeira rodada. Você precisa jogar uma segunda vez para que acumule pontos de experiência suficientes.

43. USE THE FORCE, LUKE
Termine uma fase usando apenas a Força. O ideal é colocar na dificuldade mais fácil e escolher a primeira fase para fazer suas vítimas.

44. PIED PIPER
Use o Mind Trick para controlar os Stormtroopers que estiverem perto de um abismo. Automaticamente, eles vão pular para a morte. Faça isso com dez coitados.

45. PASSIVE AGGRESSIVE
Defenda-se dos ataques do seu inimigo e mate-o com um contra-ataque. Faça isso com dez inimigos.

46. TO THE FACE!
Devolva 20 mísseis lançados pelos robôs AT-MPs.

47. PLATINUM
Pegue ao menos uma medalha de platina em um dos challenges do jogo. Não tem outra maneira a não ser estudar muito a fase até decorar a melhor maneira de superar o tempo.

48. COMPETITOR
Conquiste medalha de prata em cinco dos dez challenges do jogo.

49. AWWW YEAH...
Faça todos os combos do jogo. Use o menu de pause para encontrar todas as opções. Não precisa fazer os combos de nível 3 do sabre de luz.

50. CHAMPION
Conquiste a medalha de ouro em todos os challenges do jogo.

51. THE CIRCLE IS NOW COMPLETE
Conquiste todos os troféus de *Star War: Force Unleashed II*.



Fallout NEW VEGAS

Em vez de tentar reinventar a roda, a Obsidian focou em expandir e multiplicar as qualidades e os defeitos de Fallout 3

POR BERSERKER, FREQUENTADOR VIP DO CASSINO ATOMIC WRANGLER

Parte 1



FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Obsidian
- **Distribuidora:** Bethesda
- **Gênero:** RPG de ação
- **Jogadores:** 1
- **Resolução:** 480p,720p
- **Online:** não

Apenas dois anos se passaram desde o lançamento do grandioso *Fallout 3* e isso diz muito sobre *New Vegas*. A continuação não foi criada pela Bethesda, como *Fallout 3*, mas pela Obsidian (estúdio que não é exatamente conhecido por caprichar). É óbvio que não houve tempo suficiente para evoluir ou recriar seu mundo pós-apocalíptico a ponto de oferecer uma experiência completamente nova ou, pelo menos, dona de grandes surpresas. Não há como voltar aos cenários desérticos e radioativos sem ter a sensação de estar participando de uma grande expansão – a maior expansão que já vimos na vida, isso não dá para negar.

A pressa deixou marcas por todas as partes: os gigantescos cenários são praticamente idênticos aos de *Fallout 3*, o que significa que eles parecem ainda mais simples quando comparados ao que vimos nesses últimos dois anos; os personagens são visualmente ultrapassados como NPCs de jogos antigos de PC; há pouquíssimos novos inimigos; e a quantidade de possíveis falhas é obscena.

New Vegas precisaria de pelo menos mais seis meses de testes e correções para evitar a quantidade de problemas técnicos que nos atropelaram durante as cem horas de exploração investidas na produção deste detonado, falhas que começam nas constantes quedas de velocidade e excesso de loadings, e vão até uma média de cinco bugs possíveis por missão. Personagens desaparecem, missões terminam sem premiar o jogador com a experiência necessária ou, como ensinamos nesta edição, uma falha permitiu ganhar itens, experiência e dinheiro infinitos. Existem inúmeras falhas que podem acontecer, mas não significa que elas aconteçam o tempo todo para cada jogador. Com sorte, você pode chegar ao final sem conhecer nenhum bug, mas isso é tão improvável quanto dar de cara com um deathclaw pela primeira vez e não perder os braços. Certamente, a Bethesda vai passar os próximos meses lançando patches de correção, o que não aconteceu até o fechamento desta edição. Se as correções vierem, você pode se deparar com um jogo diferente do que descrevemos nesta análise.

BUGS SÃO COMO A RADIAÇÃO

Fique tranquilo: a parte triste desta análise acabou no parágrafo anterior e, se você chegou até aqui, é um explorador digno de *Fallout* e vai descobrir que suas falhas são como a radiação que infesta este mundo, →





Com o V.A.T.S., é possível escolher com precisão em qual parte do corpo inimigo você quer acertar um disparo bem dado

são males com os quais você vai aprender a lidar em nome de um bem maior: a sua completa, masoquista e perversa diversão. Trata-se de um jogo absurdamente extenso, livre, com surpresas e possibilidades que não se esgotam ao terminar a jornada pela primeira, segunda ou terceira vez. Talvez você nunca descubra tudo se não se dedicar por meses. Imagine que existem 27 (longas) missões relacionadas à trama central, necessárias para chegar aos possíveis finais (são 27 variações de encerramentos). E isso é pouco: as clássicas missões paralelas opcionais, as Sidequests, estão presentes, e somam 72 missões. E são tarefas longas, que envolvem viagens a pé, escolhas corretas nos diálogos, confrontos com mutantes, assassinos e facções, evolução do próprio personagem e por aí vai. Só para ilustrar, *Fallout: New Vegas* é o *Gran Turismo* dos RPGs, um game para jogar eternamente.

New Vegas acontece no Deserto de Mojave, na Califórnia após o apocalipse nuclear (e após *Fallout 3*). É um território um pouco mais vivo do que o visitado no episódio anterior, com alguma influência da natureza, apesar de ser predominantemente desértico. Se você andar o suficiente, pode até achar um lago com água limpa para beber (porém, pouco radioativa) ou uma vault repleta de plantas. Talvez este seja um dos lugares menos afetados pela guerra nuclear que devastou os Estados Unidos, tanto que uma represa de água limpa e fornecedora de energia elétrica é o centro da trama, e é o motivo da luta entre os "mocinhos": os militares da NCR (Nova República da Califórnia) e os bárbaros da Legião, saqueadores cruéis que se inspiram nos exércitos do Império Romano. Há outras facções menores, como a conhecida Brotherhood of Steel, grupos e caravanas que vivem dentro e ao redor de New Vegas, uma cidade de cassinos e dona de grande influência econômica. São inúmeros os contatos com os quais você, um entregador (ou entregadora) terá que decidir como lidar.

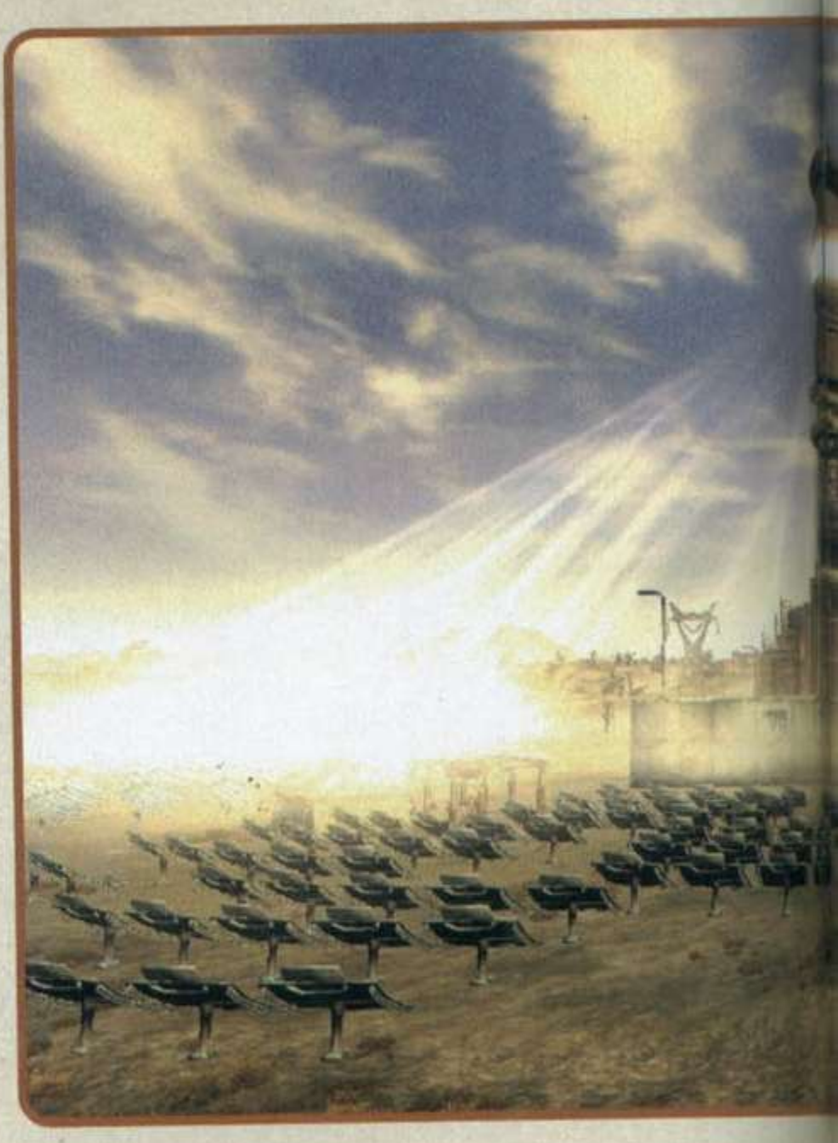
A liberdade de escolha é um direito inabalável de *Fallout* e, aqui, por meio de ações e opções de diálogos, você determinará como o mundo vai conhecê-lo. Você pode ser uma boa pessoa, disposta a ajudar e a despertar a esperança no meio do caos, ou pode ser um assassino, aliado de canibais, assassinos, saqueadores e o que há de pior neste mundo. Há como ficar em cima do muro, não ser completamente bom ou mal, mas o objetivo é ser alguém, deixar sua marca. Aliás, sua meta também é vingança, pois, esqueci de mencionar, seu personagem leva um tiro na cabeça nos primeiros minutos de jogo. Mas essa é uma história que você vai adorar descobrir sozinho.

PERKS, VATS E AFINS

O sistema de criação de personagem, evolução e combate pouco tem a acrescentar para quem jogou *Fallout 3*. Tudo começa com distribuição de alguns pontos para as suas características fundamentais: força, percepção, resistência, carisma, inteligência, agilidade e sorte. Pense bem em quem você quer ser neste mundo, pois estas características só poderão ser evoluídas durante o jogo sob circunstâncias especiais.

Já a tradicional experiência serve para evoluir habilidades, como conhecimentos científicos e mecânicos, barganha, lábia, poder de fogo e outras. Essas habilidades fortalecem o seu personagem e determinam a sua interação com o mundo (consertar mecanismos, hackear computadores, arrombar portas e cofres) e com as pessoas (barganhar, mentir, seduzir).

A maneira como você decide evoluir suas habilidades abre leques de possibilidades na solução das missões. Além disso, ganhar níveis também permite ativar os Perks, efeitos extras bastante variados (desde carregar mais itens até ganhar opções de diálogos especiais com



as mulheres). São 112 Perks no total. Tudo em *New Vegas* remete ao exagero em quantidades.

Se fosse possível habilitar tudo que o jogo oferece, o seu personagem poderia se tornar um deus, por isso, o nível limite é 30 e não dá para ativar nem a metade dos Perks ao mesmo tempo. As habilidades também evoluem, mas é impossível alcançar nível 100 em todas elas. Assim, você é desafiado a determinar um estilo a seguir e investir forte nele para não diluir seus pontos de forma irresponsável.

Quanto à batalha, você pode optar pela visão em terceira pessoa (péssima para mirar, boa para revelar inimigos nas suas costas) ou em primeira pessoa (excelente para mirar, usada por 99,9% dos jogadores de *Fallout*).



Procure conversar com todas as pessoas, mas tenha cuidado com o que fala para não ganhar má fama









Você é livre para atirar o quanto quiser, porém, os inimigos são muito rápidos e se movem o tempo todo, então entra a utilidade do V.A.T.S. (Vault-Tec Assisted Targeting System), um mecanismo capaz de "paralisar" o tempo para que você possa mirar em qualquer membro do seu alvo. Para não virar uma apelação, isso consome pontos de ação (AP), que se regeneram gradualmente durante o combate.

E, se você achar que os combates estão difíceis demais, busque ajuda. Nesta versão, há seis "humanoides", um robô e um cachorro que podem ser recrutados para acompanhá-lo (no máximo um humanoide e um robô ou cachorro por vez). A novidade é um disco de ordens que você pode acessar para definir o comportamento do seu parceiro, que pode ser mais agressivo, pode trocar armas com você ou pode, simplesmente, ficar esperando do lado de fora de um estabelecimento quando você entrar para fazer algo que tenha vergonha de fazer em público.

Para finalizar, uma novidade verdadeira: você pode optar entre jogar no nível Normal (igual ao que você conheceu em *Fallout 3*) ou Hardcore, no qual terá preocupações mais condizentes com a realidade do mundo de *Fallout*, ou seja: desidratação, tratamentos mais frequentes para diminuir a radiação no corpo, dormir com frequência, alimentação, o peso das munições no seu inventário, o fato de os stimpacks não serem mais curas milagrosas e de seus companheiros poderem morrer em combate. É difícil, mas o modo Hardcore é capaz de inseri-lo no mundo de *Fallout*. Recomendamos que você termine no modo Normal e recomece no Hardcore, para ter uma segunda experiência ainda mais desafiante (leia-se traumatizante).

Agora, vamos ao detonado dessa belezinha radioativa nas próximas páginas. Divirta-se e não esqueça o seu Stimpack. ■

AVALIAÇÕES

TÉCNICA	Gráficos	★★★☆☆
	Controle	★★★★☆
	Áudio	★★★☆☆
	Replay	★★★★★
	Acabamento	★★☆☆☆
	Dificuldade	★★★★★
RPG DE AÇÃO	Enredo	★★★☆☆
	Inteligência artificial	★★★☆☆
	Extras	★★★★★
	Câmeras	★★★★☆
	Chefes	★★★☆☆
NOTA		8,0

O Guia da Vingança... ...para aventureiros de (quase) bom coraçao



Este detonado foi criado para torná-lo uma pessoa querida entre os povos e facções do Deserto de Mojave. Afinal, para ser um criminoso, não é preciso muitas dicas, apenas abusar do poder e tocar o terror.

Vamos apontar as opções corretas de diálogo entre aspas, porém de forma resumida. Nós criamos e evoluímos o nosso personagem favorecendo as habilidades Speech, Repair e Science em primeiro plano, e Lockpick e Barter em segundo. Logo, se você seguir essa linha, não terá problemas em seguir as nossas indicações. Porém, se a sua pontuação estiver abaixo em algum momento, carregue um save anterior (é indicado criar saves separados para se precaver) e vá ganhar level no deserto. Vamos ao trabalho.

AIN'T THAT A KICK IN THE HEAD



Monte o seu personagem. Pegue a revista ao lado da máquina de escrever e vasculhe a casa para coletar itens (inclusive a Laser Pistol). Examine a Vit-o-matic e distribua os pontos de S.P.E.C.I.A.L. (para finalizar, aperte R1 até fechar). Sente no sofá e responda às perguntas. Escolha três habilidades para fortalecer (nós escolhemos Repair, Science e Speech). Escolha dois Traits (escolhemos Good Natured e Trigger Discipline). Conserte a Submachine Gun na primeira sala. Fale com o médico, ganhe o Pip-Boy 3000 e escolha entre o modo Normal ou Hardcore.

BACK IN THE SADDLE

Vá ao boteco Prospector Saloon e fale com Sunny ("Doc Mitchell said..."). Encontre-a nos fundos, agache-se (L3) e pratique tiro ao alvo. Escolha "Okay, I'm in" e siga-a. Cace lagartos e fale com Sunny (sempre escolha a primeira opção).



BY A CAMPFIRE ON THE TRAIL

Após a caçada, acampe com Sunny. Vá ao cemitério e pegue a flor amarela (Broc Flower). Vá à escola e pegue as batatas (Xander Root) perto do tronco. Reencontre Sunny, examine a fogueira e escolha o item Healing Powder.

Volte ao Prospector Sallon, fale com Trudy, escolha "Want me to take..." e conserte o rádio (Repair +20) que está atrás do balcão. Fale com Trudy e escolha "I fixed..." e "Barter +20" para ganhar mais caps.

GHOST TOWN GUNFIGHT

Vá ao posto de gasolina atrás da casa do médico. Fale com Ringo e escolha "I'm not an enemy...", "Maybe I can..." e "I'll ask around..." para sugerir encontrar aliados. Fale com Sunny e escolha "I'm going to help...". Convença Trudy (Speech 25 ou Sneak 25), Easy Pete (Explosive 25), Chet (Barter 25, ele vende uma revista que aumenta esta categoria), Mitchell ("The town is going..."). Vá falar com Ringo e ajude seus aliados no tiroteio. Rapele o arsenal dos derrotados.



THEY WENT THAT-A-WAY, (PARTE 1)

Siga pela estrada para Primm. Contra os inimigos locais, use o V.A.T.S. para acertar o explosivo ainda na mão dos sacanas. Após fazer a limpa, entre no cassino Vikki & Vance, fale com Johnson Nash e escolha "I'm a courier...", "I lost a package..." e "What can you tell...". Há um entregador morto na esquina do Mojave, pegue seu recibo.

MY KIND OF TOWN

Entre no Bison Steve Hotel. Invada o computador no balcão para abrir a porta ao lado e pegue a chave. Use-a para abrir uma porta adiante. Acabe com a gangue e fale com o Deputy Beagle (Speech 40). Fale outra vez e escolha "I'll set you free now" e "Speech 25" para ele segui-lo. Do lado de fora, papeie até pipocar a opção "I'll help bring...". Entre no Vikki & Vance e reprogame o robô para ser o xerife. É preciso Science 30 ou os itens Fission Batteries (3) e Conductors (4).

THEY WENT THAT-A-WAY (PARTE 2)

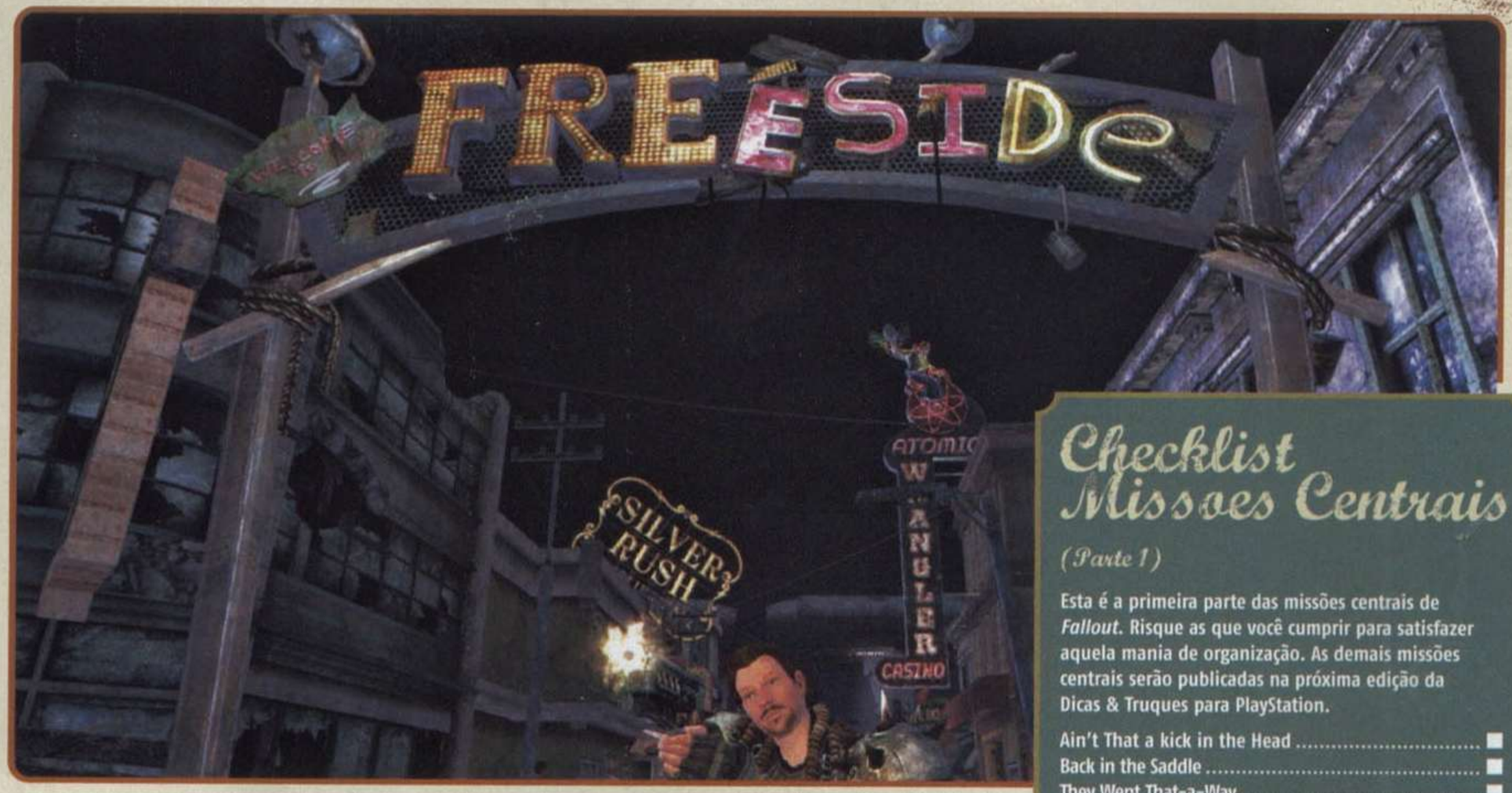
Vá para Nipton. No caminho, faça a limpa no Nevada Highway Patrol Station, um ótimo lugar para dormir e recuperar energia. Passe por Nipton e vá para Novac. Entre no hotel e fale com Jeannie. Saia e abra a grade ao lado.



ONE FOR MY BABY

Entre no dinossauro à noite, suba e fale com Boone (Speech 41). Insista até que ele entregue sua boina. Fale com as pessoas da cidade e use sempre a opção "What can you tell me about Boone's wife?" para seguir a investigação. Só use a opção "Come with me..." quando descobrir o culpado e quiser atraí-lo até a frente do dinossauro. Fale com No-bark Noonan e vá ao atendimento do hotel durante a madrugada. Arrombe o cofre e pegue o item Bill of Sale, a prova de que Jeannie é a culpada. Vá até a casa dela, use "Come with me..." e vá esperá-la na frente do dinossauro. Quando ela chegar, equipe (Item/Apparel) o Boone's Beret para dar o





sinal para Boone executá-la. Vá falar com Boone e escolha as primeiras opções para recrutá-lo. Sua vida nas batalhas vai ficar MUITO mais fácil com Boone ao seu lado, principalmente se você deixá-lo no modo de ataque "Agressive".

COME FLY WITH ME

Encontre Manny Vargas no topo do dinossauro (durante o dia) ou no quarto de hotel (à noite). Escolha "I'm looking for...", "I have a score ...", "What do you need?", "What needs...?" e "Okay, I'll see...". Vá com Boone na direção do rochedo para encontrar a REPCONN. Vasculhe o local e encontre a escada de ferro que leva ao ghoul fosforecente Jason (fale no interfone para abrir a porta). Ele vai entregar a chave do subsolo. Volte pela escada de ferro ao térreo e siga pela esquerda para encontrar a escada que leva ao subsolo.



Vire à esquerda no corredor e, no final, desça pela escada à direita para encontrar Davison, um nightkin invisível. Converse até que surja a opção "Maybe I can help" e "I'll find the stealthboy..." para ganhar uma chave. Volte ao corredor, desça pela escadaria ao lado e use a chave. Fale com Harland e, para ganhar tempo, opte por enfrentá-lo ("Looks like..."). Atire nas armadilhas no chão e suba para examinar o computador. Volte e avise Davison sobre a sua descoberta. Suba e avise Jason que os nightkins foram embora. Reencontre Jason no subsolo e ele vai pedir ajuda. Fale com Chris e escolha "How can I help?" e "I'll track down the ignition agent". Volte a Novac e vá ao Gibson Scrap Yard (norte). Fale com a Old Lady Gibson, escolha "Do you have..." e "Speech" ou "Barter 50" para pagar 250 caps pelo item (ou terá que pagar 500). Fale todos os assuntos com ela e volte ao REPCONN Test Site. Fale com Chris e escolha "I Found the thrust..." e concorde em procurar o combustível. Olhe no seu mapa e vá para Clark Field.



Procure o cadáver com traje antirradioativo amarelo na rua e pegue o Isotope-239. Entregue o combustível para Chris ("I found an entire..."). Volte pelo túnel e suba para o local onde você encontrou Jason, então procure uma porta azul à esquerda com a placa "Exit". Abra e acione o botão para liberar os foguetes.

THEY WENT THAT-A-WAY (PARTE 3)

Volte à Novac, fale com Manny Vargas e escolha "The ghouls are no..." e "Now about the man...". Fale com Cliff na loja para ganhar a chave do apartamento no segundo andar do hotel, que agora será seu para dormir e guardar itens. Vá para Boulder City. Procure Lieutnant Monroe e fale sobre os khans. Abra a porta atrás dele. Encontre Jessup e pergunte sobre o Platinum Chip.

Checklist Missões Centrais

(Parte 1)

Esta é a primeira parte das missões centrais de *Fallout*. Risque as que você cumprir para satisfazer aquela mania de organização. As demais missões centrais serão publicadas na próxima edição da Dicas & Truques para PlayStation.

- Ain't That a kick in the Head ..... ☐
- Back in the Saddle ..... ☐
- They Went That-a-Way ..... ☐
- Ring-a-Ding Ding! ..... ☐



BOULDER CITY SHOWDOWN

Fale com Jessup e escolha "Let's talk about..." e "Speech 45". Volte à entrada das ruínas e fale com Monroe., insista e escolha "The great khans..." e "If you have any integrity...".

RING-A-DING-DING! (PARTE 1)

Selecione a missão e vá para Freeside. Vasculhe a cidade e você será barrado por robôs na porta que leva a New Vegas Strip. Recue, por enquanto.



DEBT COLLECTOR (PARTE 1)

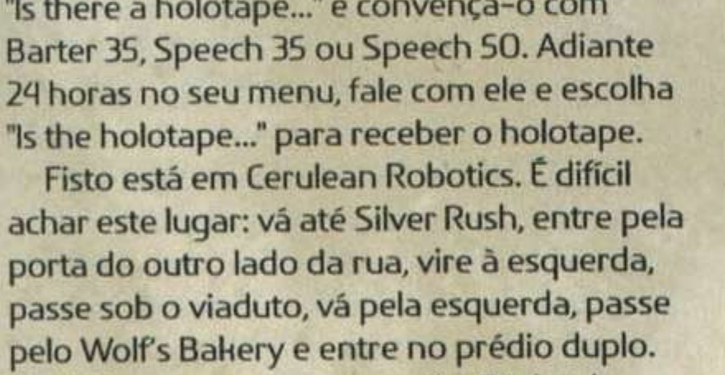
Vá ao Atomic Wrangler Casino. Fale com Francine Garret no balcão e escolha "Do you have any work...", "That sounds good..." e "You've got...". Se você tiver Barter 35 ou Speech 35, conseguirá um acordo melhor. Você precisa achar os três devedores: ➔

Santiago (volte ao setor anterior e atravesse as ruínas em frente a loja Mick & Ralph's; escolha "Santiago is dead..." e "Speech 50"), Lady Jane ("Barter 40", "Speech 40" ou "Perception 7") e Grecks (atrás de Old Mormon Fort; escolha a primeira opção e "Speech 40". Não caia na tentação de tomar a roupa dele). Volte ao Atomic Wrangler Casino e fale com Francine. Escolha "I think i have all...". Ela vai oferecer outro serviço: matar McCaffery. Escolha "If I see..." e deixe a conclusão para mais tarde.

WANG DANG ATOMIC TANGO

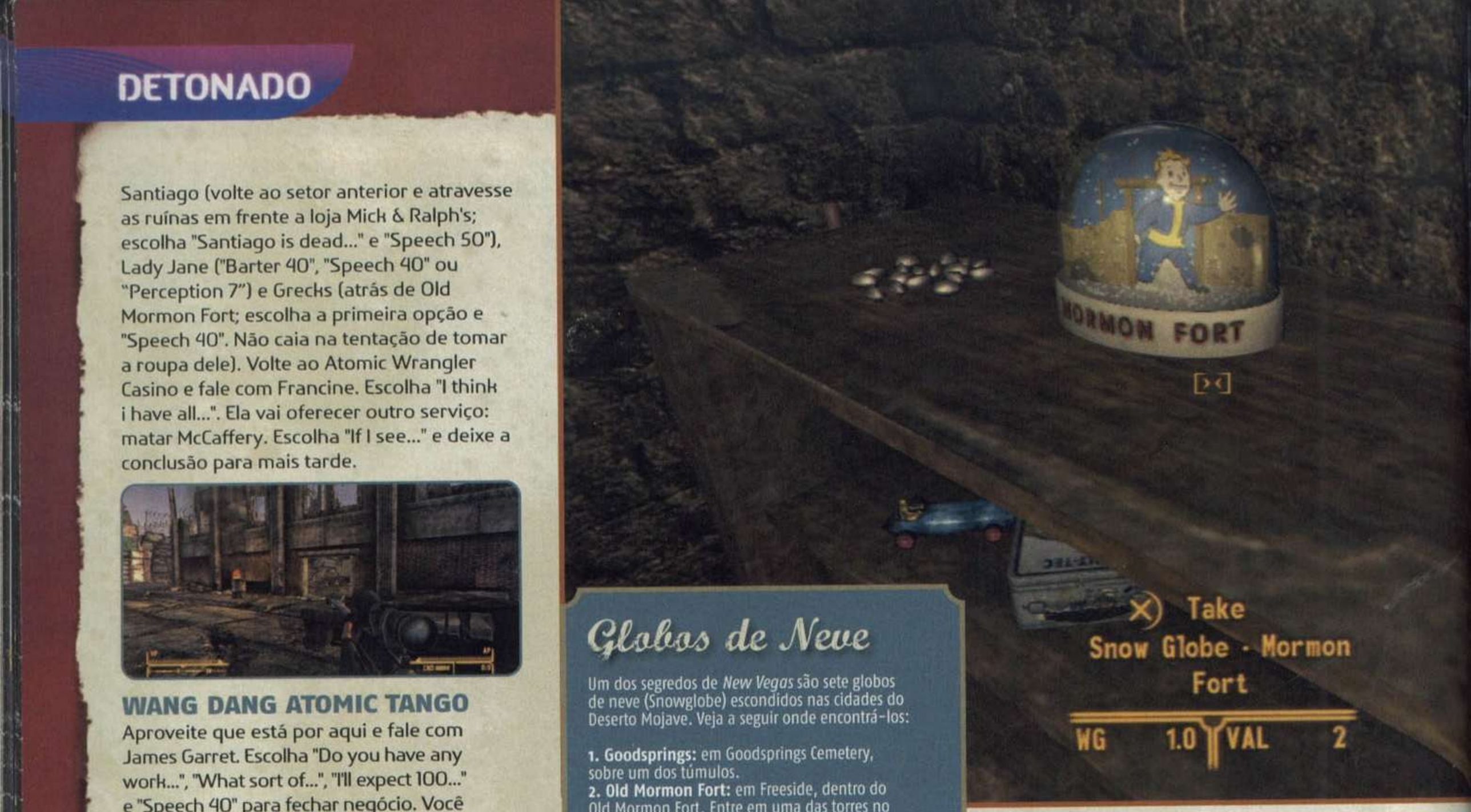
Aproveite que está por aqui e fale com James Garret. Escolha "Do you have any work...", "What sort of...", "I'll expect 100..." e "Speech 40" para fechar negócio. Você precisa recrutar "garotos de programa". Volte à ala anterior da cidade e vá ao Old Normon Fort. Fale com a Beatrix Russel ("Interested in working...", "This would be...", "When I say escort..." e "Speech 35"). Atravesse as ruínas em frente ao Mick & Ralph's e procure Santiago. Escolha: "James Garret is looking...". O último da lista é o sexbot Fisto. Vá à loja Mick & Ralph's, fale com Ralph e escolha "Is there a holotape..." e convença-o com Barter 35, Speech 35 ou Speech 50. Adiante 24 horas no seu menu, fale com ele e escolha "Is the holotape..." para receber o holotape.

Fisto está em Cerulean Robotics. É difícil achar este lugar: vá até Silver Rush, entre pela porta do outro lado da rua, vire à esquerda, passe sob o viaduto, vá pela esquerda, passe pelo Wolf's Bakery e entre no prédio duplo. Hackeie o computador, escolha "Upload programming..." e "Upload Ralph's sexbot..." para programar Fisto e libertá-lo. Fale com ele para mandá-lo aos Garret e vá até lá receber seu pagamento com James. Escolha "I found...", "Speech 40", "You wanted..." e "I actually...".



HIGH TIMES

Vá ao Old Fort Mormon e fale com Julie Farkas (penteado moicano). Escolha "You said something..." para aceitar a missão. Encontre Bill Ronte no fim da rua do Atomic Wrangler. Atravesse as ruínas em frente ao Mick & Ralph's e encontre Jacob Roff. Ele entrega que o traficante é Dixon, o cara que está na frente deste prédio. Fale com ele e escolha "Do you know...", "I need..." e "Speech 35". Fale com Jacob e use Speech 50 para convencê-lo a largar as drogas. Repita com Bill e volte ao Old Mormon Fort para contar as boas novas para Julie ("I helped with...").



Globos de Neve

Um dos segredos de *New Vegas* são sete globos de neve (Snowglobe) escondidos nas cidades do Deserto Mojave. Veja a seguir onde encontrá-los:

1. **Goodsprings:** em Goodsprings Cemetery, sobre um dos túmulos.
2. **Old Mormon Fort:** em Freeside, dentro do Old Mormon Fort. Entre em uma das torres no canto do acampamento e suba para encontrá-lo.
3. **The Strip:** em Vegas Strip, dentro do Vault 21. Sobre o criado mudo de um dos quartos.
4. **Mt. Charleston:** em Jacobstown, no balcão da recepção.
5. **Nellis AFB:** em Nellis Air Force Base, em uma mesa na entrada do Nellis Boomer Museum.
6. **Hoover Dam:** na mesa da recepção do Hover Dam Visitor Center.
7. **Test Site:** no cassino Lucky 38, no bar, procure por ele perto da caixa registradora.

BIRDS OF A FEATHER (PARTE 1)

Vá ao Silver Rush. Ao tentar entrar, deixe suas armas ("Okay, search away"). Fale com Gloria Van Graff ("I was wondering..." e "Sure..."). Saia e fale com Simon. Escolha uma arma e fique parado na entrada. Você vai atender quatro pessoas, escolha: Drunk ("Sorry sir..."), Gambler ("We're going..."), Gambler ("Certainly, sir..." e "Speech 65"); Drunk ("Sorry, we're..." e "It's company..."). Detone o último.



Quando Simon entrar, entre e fale com Gloria. Escolha "Always" e "I'll do it". Vá ao ponto indicado, fora da cidade, entregar o pacote. Ao falar com Strange Man, escolha "I am" e "It's right here". Volte ao Silver Rush e fale com Gloria ("I delivered..." e "They seemed..."). Fale com Jean-Baptiste ("Absolutely", "Give me a name...", "I'll do it"). Converse mais até aparecer uma indicação no radar. Vá até Crimson Caravan Company.

Encontre Alice McLafferty. Fale "I'm looking for Cass". Ela vai indicar que a sua próxima parada é o distante Mojave Post. Use as outras opções para habilitar a quest You can Depend on Me. Voltaremos a missão mais tarde.

YOU CAN DEPEND ON ME

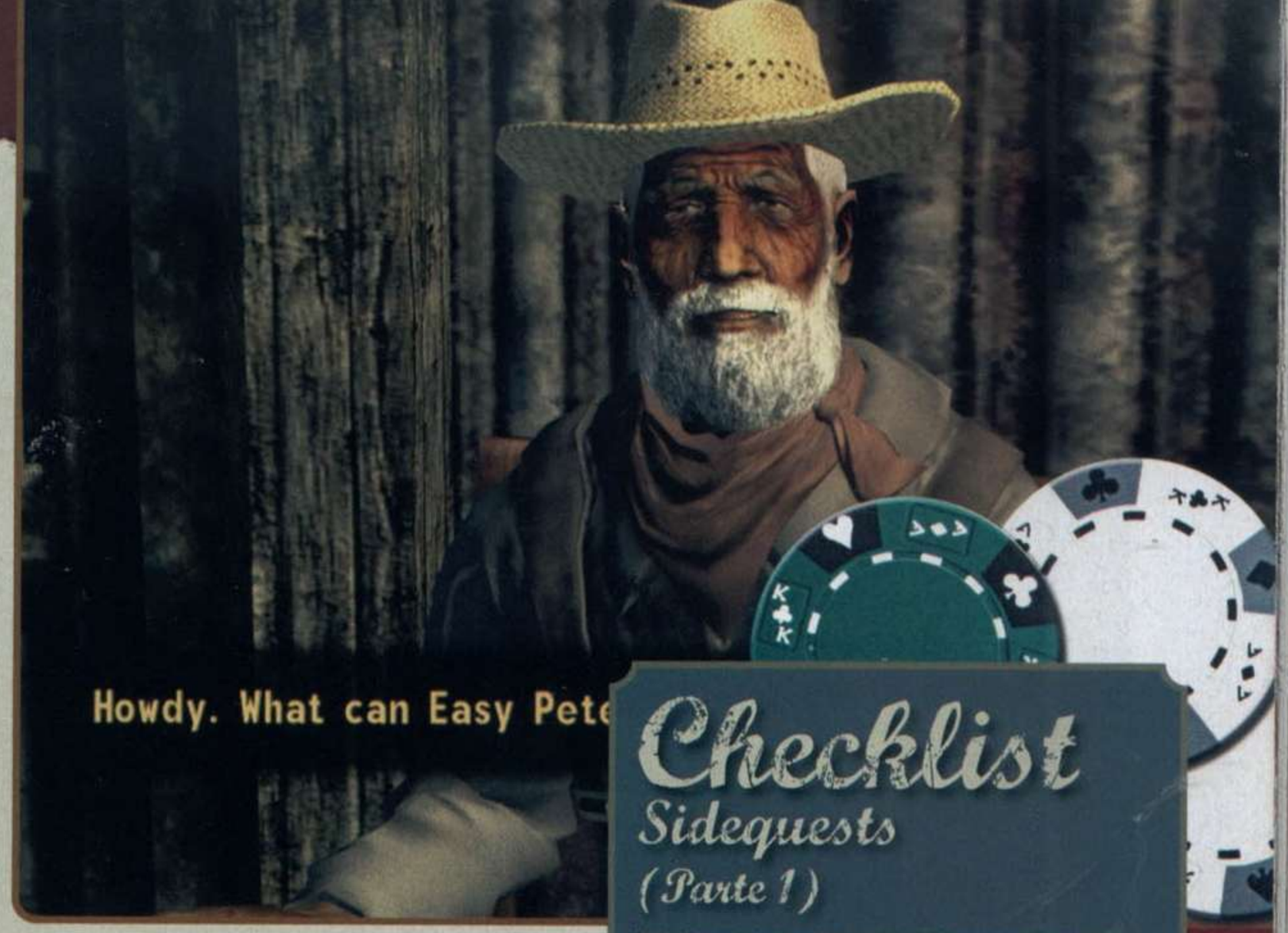
Vá para Camp McCarran. Entre no terminal e, no andar térreo, encontre Thomas Hilder em uma das salas dos cantos. Escolha "Actually, I have an invoice...". Aproveite que está por aqui e use as seguintes opções para habilitar a missão There Stands the Grass: "You mentioned Vault 22...", "What do you need me to do?" e "All right. I'll do it". Ao sair da sala, Angela Williams vai perguntar se você recebeu uma tarefa. Escolha "Yes. He asked me..." para ser educado e ela vai revelar que Thomas já passou a missão de encontrar a Vault 22 para diversos mercenários e nenhum nunca voltou. Ela pede para você encontrar Keely, uma das pessoas que partiram nessa missão ("All right. I'll look for her") para garantir uma tarefa extra.



Você pode insistir no papo e, com Speech 25, conseguir mais informações. Antes de mais nada, volte à Crimson Caravan Company e fale com Alice ("I delivered the invoice"). Ela vai oferecer mais missões ("What other work do you have...", "I'll see what I can do").



Os seus globos de neve ficarão expostos na suíte presidencial do cassino Lucky 38



Hora de seguir viagem para Mojave Outpost. Chegando lá, encontre Cass, uma garota armada, no bar. Escolha "Crimson Caravan sent me...", "You haven´t even seen...", "I have the offer letter here..." e "Are you sure?" e use Barter 50, Barter 60/75 ou Speech 50 para tentar convencê-la a vender a caravana. Isso vai habilitar mais uma missão extra: Heartache by Number. Se não conseguir de primeira, fale com ela novamente e tente as outras opções (Barter 50 + "I think you're a realist..."). Após convencê-la, escolha "You could come with me" se quiser que ela o acompanhe (isso faz parte da missão Birds of a Feather).



Vá para Guns Runners (perto de Freeside). É preciso invadir na surdina. Para isso, acione um Stealth Boy para ficar invisível e tenha lockpick 50 para abrir o portão. Entre pela porta da frente, agachado para não fazer barulho, e vá para a sala adiante; acesse o computador e escolha "Download manufacturing specifications". Saia de fininho.

Em Freeride, vá ao Atomic Wrangler e



encontre Henry Jamison. Escolha "I'm here to talk about..." e Speech 50 para convencê-lo a abandonar a caravana. Vá para Crimson Caravan Company e fale as quatro primeiras opções com Alice para receber seu gordo pagamento e habilitar Pressing Matters.

PRESSING MATTERS

Vá para a fábrica Sunset Sarsaparilla Headquarters. Na entrada, do lado direito, há o boneco Festus, converse com ele e explore suas opções para habilitar a missão The Legend of the Stars (coletar 50 Star Caps e trazer de volta para ele) – voltaremos a essa missão depois. Procure a sala à direita onde há um computador e acesse a opção "Activate Worker MHDY135" para ativar o robô Janitor, que fará a limpeza na fábrica. Quando ele voltar à sala de origem, examine a lata de lixo no corredor para encontrar o lixo que ele jogou lá: 550 caps.



Vá ao depósito, onde há uma enorme escada de ferro, e procure pela máquina Bottle Cap Press no térreo (ao lado da pilha de caixas). Escolha a opção "Strip all the important-looking bits..." para desativar a máquina de fazer tampinhas. Volte à Crimson Caravan Company, fale com Alice e escolha "The bottle press is no longer...".

THERE STANDS THE GRASS

Siga para Vault 22 (o local está indicado no seu mapa), conserte o elevador e vá para o quinto andar, Pest Control. Em uma sala no canto há um rombo na parede que revela uma caverna. Desça lá e elimine as plantas e o louva-a-deus. Fale com Keely, que está ferida em um canto da caverna ("Yes, Angela Williams asked..." e "Of course. I'd be glad to help"). Encontre-a no segundo andar e fale "Sure, how can I help?" e "Sounds dangerous, but I'll do it" para ajudá-la a mandar o lugar pelos ares. Pegue as Frag Grenades em um saco no chão.

Vá ao segundo andar e procure a sala Overseer's Office (é após um projetor). Examine o computador e clique em Unlock Crew Quarters e Unlock Data Backup. Neste andar, abra a porta Lower Level e desça. Cuidado para não despertar muitos Spore Carrier Brutes ao mesmo tempo (eles estão adormecidos nas plantas). Abra a porta →

Checklist
Sidequests (Parte 1)

Este detonado contém a primeira parte das missões especiais de *New Vegas*, as Sidequests. Risque na lista a seguir todas que você cumprir e não deixe de acompanhar a conclusão com as missões restantes na próxima edição da D&T.

- [ ] Beyond the Beef
- [ ] Birds of a Feather
- [ ] Boulder City Showdown
- [ ] Bye Bye Love
- [ ] Can you Find it in Your Heart
- [ ] Classic Inspiration
- [ ] Cold, Cold Heart
- [ ] Come Fly With Me
- [ ] Debt Collector
- [ ] G.I. Blues
- [ ] Ghost Town Gunfight
- [ ] Guess Who I Saw Today
- [ ] Heartache by the Number
- [ ] High Times
- [ ] How Little we Know
- [ ] Keep Your Eyes on the Prize
- [ ] My Kind of Town
- [ ] Nothin' But a Hound Dog
- [ ] One For My Baby
- [ ] Pheebe Will
- [ ] Pressing Matters
- [ ] Someone to Watch Over Me
- [ ] Talented Pool
- [ ] That Lucky Old Sun
- [ ] The Moon Comes Over the Tower
- [ ] There Stands the Grass
- [ ] Unfriendly Persuasion
- [ ] Wang Dang Atomic Tango
- [ ] You Can Depend on Me



Da esquerda para direita: Rex, Cass, Raul Tejada, Lily, Boone, Ed-E, Veronica e Arcade Gannon

Quarters, abra a primeira sala à esquerda e pegue o cartão-chave na prateleira (permite abrir as portas que exigem um nível muito alto de Lockpick no laboratório). Volte ao quinto andar e, graças ao cartão, abra a porta que restava na curva de um corredor e faça o download do conteúdo do computador. Mande seu parceiro ficar dentro desta sala , saia e observe no canto do corredor, perto de você, para ver a distorção de um vazamento de gás. Kelly está bombeando gás para acabar com os monstros. Para causar a explosão sem morrer, fique dentro da sala onde você fez o download, jogue uma granada perto do vazamento de gás e feche a porta rapidamente. Ela vai bloquear as chamas. Volte ao segundo andar e fale com Keely. Ela está deletando os arquivos e pergunta se você fez uma cópia. Responda "Actually, i copied..." e "Fine, do it" para que ela apague os arquivos – você ganha karma bom. Volte ao Camp McCarran e fale com Angela.



G.I. BLUES

Vá à The King's School of Impersonation e converse com Pacer na recepção. Escolha "Yes, I'd like to see.." e use Speech 60 para conseguir uma audiência com King. Entre e fale com The King; escolha "I was hoping you might have some work...", "What do you need...", "Yes" e "Sure". Vá ao local indicado e contrate o guarda-costas Orris ("How much for your services?", "Okay, I'll hire you"). Siga-o e quando ele atirar em um bando, escolha " Let's Keep Moving " se quiser simplicidade, ou você pode fazer a escolha de Intelligence 6 (se tiver) e "Or, you just faked..." e usar Barter 50 para tomar o dinheiro dele. Vá notificar The King (ele pode estar no quarto, no terceiro andar) e escolha "I'll head over..." para aceitar outro serviço.

Vá ao Old Mormon Fort e fale com Roy ("The King asked..", "Do you Remember..." e "What can you..."). Fale com Wayne ao lado: "He did..." e "Every bit helps..." para descobrir pistas do ataque. Vá falar com The King e escolha "The local..." para dar continuação à busca.



Agora volte ao Old Mormon Fort, fale com Julie Farkas e escolha "Do you know anything about NCR..." e "The King Thinks those...". Saia e procure Elizabeth. Você precisa passar sob o viaduto destruído para encontrar, à esquerda, dois guardas protegendo uma loja. Fale com o da esquerda e use Speech 30 para entrar. Fale com Elizabeth até surgir a opção "Julie Farkas told..."; explore mais informações.

Em seguida, vá falar com The King. Pacer vai interceptá-lo, então escolha "What's my silence.." e Barter 50 para arrancar 300 caps dele. Fale com The King e escolha "The NCR is distribuing..", "They're only handing...", "They said someone was sent..." e "They said the man was..." para revelar a verdade.

Vá ao ponto indicado na tela (passe sob o viaduto) para encontrar Pace emboscado pela NCR. Você não deve entrar em conflito com a NCR, então siga desarmado, deixe seu companheiro esperando e vá falar com Elizabeth atrás da torre. Escolha "The king wants to help..." e "That wasn't him" para encerrar o conflito. Por fim, vá falar com The King para encerrar a missão.

NOTHIN' BUT A HOUND DOG

Fale com The King e escolha "Where did you get the robot dog?", "Is there something..." e "Can I help somehow?" para habilitar esta missão. Vá para Old Mormon Fort e fale com Julie Farkas ("The king said you could...", "The King brought...", "So you can't heal..." e "Is there anyone who could..." para descobrir sobre um médico que pode salvar o cachorro. Vá falar com The King e escolha "Julie Farkas said..." e "Absolutely". Rex será habilitado como seu companheiro, mas você ainda precisa salvá-lo. Parta para Jacobstown e procure Doctor Henry. Escolha "Somenthing's wrong...". Ele vai indicar o que você precisa encontrar →

Companheiros

Bancar o lobo solitário no Deserto de Mojave não é nada inteligente... para não dizer que é uma burrice suicida. Ainda mais quando é possível recrutar personagens especiais para acompanhá-lo como parceiro de armas nas batalhas. Além da ajuda, cada companheiro agrega um perk exclusivo ao seu personagem. Veja a seguir quem são eles e como habilitar cada um (vale lembrar que um companheiro não aceita segui-lo se você já estiver com outro).

1. Rex: este cachorro tem mais de 200 anos e pode não ser forte em combate, mas faz com que os itens importantes fiquem mais destacados no cenário. Cumpra a fase Nothin' But a Hound Dog, em Freeside, para habilitá-lo.

2. Cass (Rose of Sharon Cassidy): esta gatinha fica em um bar em Mojave Outpost. Durante a missão Heartache by the Number, use Speech 50 ou 75 para recrutá-la. Sua habilidade vai depender de como você escolher terminar essa missão.

3. Raul Tejada: este ghoul pode consertar os seus equipamentos e armas. Para habilitá-lo, é preciso libertá-lo durante a fase Crazy, Crazy, Crazy, que rola em Black Mountain.

4. Lily (Lillian Marie Bowen): esta nightkin vive em Jacobstown e topa ajudá-lo durante a missão Guess Who I Saw Today. Na companhia de Lily, seus Stealth-boys duram 200% mais.

5. Craig Boone: um dos melhores parceiros que você pode ter. Ele enxerga longe e, muitas vezes, elimina seus inimigos antes mesmo que você perceba. Sua habilidade permite marcar os inimigos para que você os enxergue com mais facilidade. Para habilitá-lo, siga as instruções da fase One for My Baby.

6. Ed-E: este robô está desmontando em Primm, na Mojave Express. Você pode consertá-lo com Repair 65 ou Repair 35 + Science 55. Sua habilidade dá muito mais alcance para as suas armas.

7. Veronica Santangelo: está em 188 Trading Post e pode ser habilitada na missão I Could Make You Care. Veronica é útil para ajudar a criar itens.

8. Arcade Gannon: membro dop Followers of the Apocalypse, encontra-se em Old Mormon Fort, em Freeside. É preciso ter uma boa relação com os Followers of the Apocalypse e não é permitido ter relação com os membros da Legyon. Para convencê-lo, é preciso ter Speech 65 ou ser extremamente burro (2 pontos de inteligência) para que ele aceite por dó (hahaha, é sério!). Com ele ao seu lado, os seus medicamentos recuperam 20% mais energia.

Chega de joguinho!
Natal é na Revolution Games!

REVOLUTION GAMES EXPRESS

Shopping União
Av. dos Autonomistas, 1.400
2º piso - loja 336
Vila Yara - Osasco
tel. 11 3681 7696

Shopping Continental
Av. Leão Machado, 100
2º piso - loja P37
Parque Continental - São Paulo
tel. 11 3714 1114

Shopping Butantã
Av. Professor Francisco Morato, 2.718
2º piso - loja 238
Butantã - São Paulo
tel. 11 3721 2649

Shopping Central Plaza
Av. Dr. Francisco Mesquita, 1.000
loja S10
Vila Prudente - São Paulo
tel. 11 2219 0415

www.revolutiongamesexpress.com.br

twitter www.twitter.com/revolugames
facebook www.facebook.com/revolutiongames

OFÍCIO:DESIGN

REVOLUTION GAMES 2010 - TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. O Logotipo Revolution Games Express é uma marca registrada ou comercial da Revolution Games. "PlayStation", "PLAYSTATION" e o logotipo "PS3" são marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Kinect, e os logotipos do Xbox são marcas registradas do grupo de empresas da Microsoft. Nintendo, Wii são marcas registradas ou denominações comerciais da Nintendo. © 2007 Nintendo. O Light Saber / Sobre de Luz é uma marca registrada ou comercial de Lucasfilm Ltd. © 2008 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. ou Lucasfilm Ltd. e ® ou TM como indicados. A Lancer é uma marca registrada ou comercial de Epic Games, Inc. Produzido exclusivamente para a Revolution Games pelo Estudio OFICIO:DESIGN 2010 com ilustrações de Gadesign. Todos os direitos reservados.



O Modo Normal...

Uma das novidades realmente significantes de *New Vegas* é a opção de escolher entre o modo Normal e o Hardcore. Isso influencia diretamente na dificuldade e, principalmente, na experiência oferecida pelo jogo. Veja abaixo as características do modo Normal e, à direita, as diferenças do Hardcore.

- Os Stimpaks recuperam energia de imediato.
- O item RadAway cura radiação de imediato.
- Sua munição não soma peso no inventário, então você pode carregar até aquelas que não está usando, só por via das dúvidas.
- Seu personagem é um super-homem e não precisa se hidratar, comer ou dormir nunca (só quando estiver com a energia baixa, mesmo assim pode trocar uma noite de sono por Stimpaks).
- Seus companheiros são imortais.
- Seus membros feridos podem ser curados com Stimpacks (santo remédio) e o Doctor's Bag recupera completamente os membros. \o/

... e o Hardcore

Este modo é indicado para quem quiser ter uma ideia mais aproximada de como seria viver no mundo pós-apocalíptico de *New Vegas*. É pauleira!!

- Terminar neste modo garante um troféu e revela a tela de créditos especial de *New Vegas*.
- Os Stimpaks recuperam energia aos poucos e não de imediato, para o seu desespero.
- O item RadAway cura radiação aos poucos, assim como funciona o Stimpak.
- Sua munição soma peso no inventário, então é preciso escolher bem o que levar em cada jornada.
- Suprir suas necessidades básicas são fundamentais para não acabar morto, então é preciso se preocupar em beber, comer e dormir de tempos em tempos.
- Seus companheiros podem morrer em combate, então é preciso "administrá-los" com eficiência.
- Somente médicos ou o item Doctor's Bag podem recuperar membros feridos do personagem (e estes itens recuperam parcialmente, apenas). /o\

para salvar o cão. Continue até "I'd like to help" para habilitar a missão Guess Who I Saw Today. Agora há duas opções: **1.** ir para Gibson Scrap Yard e falar com Old Lady Gibson ("Doctor Henry sent..."); pagar 700 caps pelo cérebro do cachorro ou usar Barter 70 para pechinchar; ou **2.** escolher um dos dois outros lugares, enfrentar dezenas de inimigos e matar os cães deles; examine e um deles deixará pegar o cérebro



(brain). De qualquer forma, volte para Jacobstown. Ao chegar lá, Marcus vai abordá-lo para pedir ajuda; escolha "You're sure...", "What do you..." e "I'll see what I can do". Isso habilita a fase Unfriendly Persuasion. Fale com Doctor Henry e escolha "I have a new brain...", "I took down a fiend..." e "Transplant...". O cachorro ganhará habilidades diferentes de acordo com o cérebro que você pegou.

UNFRIENDLY PERSUASION

Aproveite que está em Jacobstown e fale com Norton na estrada de acesso. Use Speech 65 para convencê-lo a cessar o ataque à cidade ou "I hear you're mercenaries..." e Norton vai cobrar 2.500 caps para ir embora. Neste caso, volte e fale com Marcus: "I'll need 2.500 caps..." e ele dará o valor. Você pode bancar o esperto e pedir os 2.500 para Marcus, usar o Speech 65 para mandar os mercenários embora e ainda embolsar o dinheiro sem se preocupar, pois isso não dá karma ruim.



GUESS WHO I SAW TODAY

Antes de partir de Jacobstown, cumpra esta missão. Primeiro, fale com Lily, a nightkin azul do lado de fora do hotel: "I'm looking into...". Com isso, Lily será sua companheira (só se você não estiver com um companheiro humanoide). Vá para Charlestone Cave (por fora da cerca de troncos que cerca o hotel). Desça até o final da caverna e pegue o Chewed Up Stealth Boy no cadáver do nightskin. Volte ao hotel, fale com Doctor Henry "I found a chewed up...", "Why Lily...", "What are the risks..." e "I'll talk to Lily...". Fale com Lily (mesmo se ela estiver como companheira) e escolha "Did you still want to help...". Ela deixará seu grupo. Fale com Henry e escolha "Go ahead and start the tests". Assista aos testes.



Quando Keene entrar nervoso, use Speech 80 para acalmá-lo, ou escolha "Doctor Henry, do as he asks" para entregar o Stealth Boy II. Henry quer continuar os testes em Lily. Com Speech 90 você pode convencê-lo a usar nightstalkers; se não tiver, escolha "The risk to..." para deixar o protótipo do Mark II com Lily e "I think Lily..." para não deixar. Nós escolhemos não deixar. Vá para Mojave Outpost recrutar Cass no bar.

CAN YOU FIND IT IN YOU HEART?

Vá para Mojave Outpost e encontre Ranger Jackson. Escolha "[NCR] I'm here..." e "Sounds like a deal" para receber a missão. Mate as formigas no local indicado e fale com Jackson.



KEEP YOUR EYES ON THE PRIZE

Ainda em Mojave Outpost, suba no telhado do bar e fale com Ranger Ghost: "[NCR] If I can help...", "Whats the pay?", "What's the problem?" e "I'll do it" para receber a missão. Vá para Nipton (evite ir com Boone como companheiro) e converse com o Caesar Legion Vulpes Inculta para completar o







Quando os inimigos começarem a ficar fortes demais, visite o arsenal da loja Gun Runners perto de Freeside

reconhecimento do que está acontecendo na cidade e habilitar a missão Cold, Cold Heart. Nem pense em atacar os assassinos que massacram os cidadãos. Volte a Mojave Outpost, fale com Ranger Ghost e escolha a primeira e segunda opção.

COLD, COLD HEART

Ative a missão, procure Sgt. Hilborn na área e escolha a opção "Legion's attacked Nipton...".



HEARTACHE BY THE NUMBER

Ative esta missão e vá com Cass para Cassidy Caravans Wreckage. Procure pela carroça com um boi morto para que Cass se lembre da destruição da sua carava. Converse escolhendo todas as primeiras opções e vai aparecer uma nova localização ao norte, Griffin Wares Sacked Caravan, para encontrar outra caravana atacada na estrada. Examine os restos por um tempo e Cass vai encontrar um mapa. Diga "Want to check it out?" e "We'll make the time" para surgir o ponto Durable Dunn's Sacked Caravan. Vá até lá e encontre uma montaria debaixo de uma ponte de madeira (o jogo só vai identificar se você passar por cima da ponte e depois for investigar os restos). Escolha a primeira e a terceira opções durante o papo.



Agora, siga para Crimson Caravan Company. Espere a madrugada para que todos saiam do escritório principal, entre, arrombe o cofre ao lado da mesa de Alice e pegue o Crimson Caravan – Van Graff Agreement. Antes de seguir para o próximo passo, certifique-se de alcançar nível 75 de Lockpick.

Vá para Freeride e siga para o Silver Rush. Salve o seu progresso. Mande Cass esperar na rua, ative um Stealth Boy para ficar invisível, agache-se atrás do segurança Simon e, assim que ele olhar para outro lado, roube (pickpocket) o item Van Graff Key. Se ele perceber, carregue o save e tente de novo.

Entre no Silver Rush e abra a porta. Examine o



computador (Science 75), hackeie para abrir o cofre ao lado e pegar a Letter to Gloria. Saia e fale com Cass. Quando ela perguntar sobre as evidências, escolha a opção "Here's both pieces of evidence", "Anyone you trust in NCR" e "We have to try". Antes de sair, você pode subir e arrombar as portas dos cantos para encontrar armas e munições. Deixe os parceiros fora.

Por fim, vá para Mojave Outpost e fale com Ranger Jackson ("I have evidence...", "Can you get it...", "If you can promise..." e "You're welcome"). Afaste-se e Cass vai falar. Ela vai ganhar o



Calm Heart Perk e a missão se encerra.

BIRDS OF A FEATHER (PARTE 2)

Hora de voltar a esta missão, arme-se com o que tiver de melhor. Vá com Cass ao Silver Rush e fale com Jean-Baptiste: "You shoot...". Aqui o bicho pega: ative um Stealth Boy e outros recursos. O esquema é correr para a sala do canto, jogar algumas minas terrestres na entrada e ficar na boca da escada; assim que alguém der as caras, jogue uma granada para acertar o monte de inimigos que se afunila na porta. Se alguém conseguir se aproximar, equipe o Multiplas Rifle (pode ser comprado aqui mesmo) e atire com tudo. Depois de derrotar todos e fazer a missão falhar, faça a festa com a porrada de armas e armaduras que há no local e vá embora.



RING-A-DING-DING! (PARTE 2)

Há muito tempo você precisava de 2 mil caps para entrar em New Vegas Strip em Freeside e, a essa altura, você já deve ter cerca de 6 mil no bolso. Mas, só de pirraça, você vai entrar de graça. Vá conversar com The King em Freeside e ele vai ficar feliz em ver o cachorro curado. Escolha as opções "He sure did", ""About that favor you..." e "Can you get me...?". Vá na loja Mick & Ralph's, fale com Ralph e escolha "The King said..." para ganhar o bilhete do Strip.

Vá até lá, fale com o robô na entrada e escolha "[Passport] I've got..." para entrar na faixa.

Ao entrar em New Vegas Strip, fale com o robô e receba a missão The House Always Wins, I →

Vá ao próximo setor e fale com Walter Phebus e sua senhora. Use Perception 7, "What was that about setting..", "What do you plan..." e use Barter 70 e "Okay, I'll be back when..." para negociar um bom contrato, ou "I may be able..."



para habilitar a missão Pheeble Will.
Entre no Tops Casino. Sempre que entrar em um cassino, você terá que deixar suas armas (primeira opção). Fale com Swank no balcão: "I think you should know...", Speech 15, Speech 30, Speech 45, "I've got more evidence that...", "I found this lighter...", "That's it..." e "Okay, ...". Você vai ganhar a chave do apartamento de Benny e acesso a um dos elevadores. Abra o apartamento de porta dupla, pegue três revistas e fale com Yes Man; na conversa, escolha todas as opções para habilitar as seguintes missões: Wild Card: Change in Management, Wild Card: Side Bets, Wild Cards: You and What Army? e How Little we Know. Volte ao térreo e encontre Benny. Fale "Give me one...", "What'd you have in mind?" e Speech 60 para convencê-lo a subir para o quarto sem os seguranças. Volte à recepção, fale com Swank e escolha: "Benny has reprogrammed...", "There's only one solution..." e "Okay" para garantir que não haverá interrupção na sua vingança. Suba pelo elevador e encontre Benny. Fale "Hand over the platinum..." e "No deal. Time to die" para encará-lo. Soque o sujeito e pegue o The Platinum Chip (e todo resto) em seu corpo. A chave da suíte presidencial está nele também – ela libera um elevador para a enorme suíte presidencial. Acesse o comunicador ao lado do elevador na suíte e use Speech 35 e Speech 50.

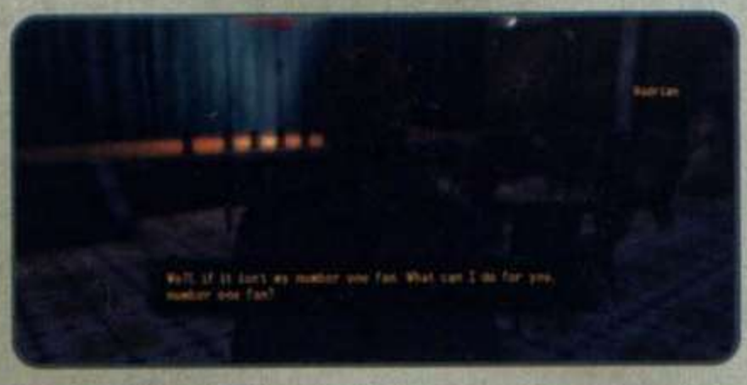
Antes de sair, volte ao térreo, suba no mezanino e entre no Aces Theater. Fale com Tommy Torini e use Speech 25 e Barter 50 para habilitar a missão Talent Pool. Agora vamos gastar algum tempo em missões extras antes de partir para os finalmentes. Ao sair do cassino, você será abordado por Vulpes Inculta; escolha "Tell Caesar I accept..." para acessar a missão Render Unto Caesar. Um mensageiro também vai entregar um recado de Dennis Crocker (entre em Data e Misc para ler).



TALENT POOL

Ative a missão e procure os quatro talentos:
• **Bruce Isaac:** segundo andar do hotel em Novac ("If you're looking for...".
• **The Lonesome Drifter:** ao lado do outdoor na estrada à direita de El Dorado Dry Lake ("Tommy Torini..." e "Here, take his card...").
• **Hadrian, Freeside:** no Atomic Wrangler Casino. Fale com Hadrian no palco: "Excuse me?", "So you perform...", "Really? How...", "Tommy Torini is..." e "I could tell to Garret...". Vá ao balcão e fale com James: "I'd like to →





Ame as Revistas

Muitas vezes, você vai se encontrar em situações em que poucos pontos de habilidade podem separá-lo de uma solução simples para uma complicada em uma missão. Para evitar isso, tenha sempre com você revistas que aumentam temporariamente os pontos de certas habilidades. Veja a seguir quais são as mais importantes e onde encontrá-las:

• **Fixin' Things:** aumenta Repair. Em Goodsprings (à venda no bar e escondida em uma casa), em Primm (à venda com Johnson Nash e perdida no Mojave Express), em Jacobstown (no andar superior), em South Vegas Ruins, New Vegas Medical Clinic e em Camp McCarran.

• **Locksmith's Reader:** aumenta Lockpick. Em Goodsprings (ganhe de Sunny e, as vezes, nas caixas de correio), Jacobstown (compre de Calamity), Westside (Casa Madrid), Vault 3, Hoover Dam (no Power Plant 01) e Freeside (décimo terceiro andar do cassino The Tops).

• **Meeting People:** aumenta Speech. Em Goodsprings (no bar, na escola e perto do trailer, atrás do bar), Freeside (na suíte presidencial do cassino The Tops), Novac (às vezes fica à venda no dinossauro), Camp Golf (no banheiro do andar superior) e em Vault 3.

• **Programmer's Digest:** aumenta Science. Em Goodsprings (na escola), Primm (na casa de Johnson Nash), Freeside (décimo terceiro andar do cassino The Tops), Broc Flower Cave (há duas aqui), Poseidon Gas Station, Jacobstown (andar superior), Hoover Dam (Power Plant 01 e outra no escritório), Freeside (no segundo andar do Mick & Ralph's) e no Vault 22.

• **Salesman Weekly:** aumenta Barter. Em Goodsprings (na General Store e na escola), Freeside (no décimo terceiro andar do cassino The Tops, no quarto 1301 e no quarto de Benny; e no cassino Gomorrah, na suíte Nero), Camp McCarran, Aerotech Office Park (dentro de Aerotech Suite 3000) e Bitter Springs (há duas aqui).

• **True Police Stories:** aumenta 5% as chances de ataques críticos (10% com o perk Comprehension). Em Poseidon Gas Station, Crimson Caravan Company, Freeside (na suíte presidencial do cassino The Tops e no cassino Lucky 38), Vault 34 (nas ruínas da sala de segurança), Boulder City (dentro das ruínas, no andar superior perto dos Great Khans), The Basincreek Building , Allied Technologies Offices e em California Sunset Drive-in (na mesa de piquenique).

• **¡La Fantoma!:** aumenta dez pontos de Sneak (20 com o perk comprehension). Excelente para ajudá-lo quando estiver com dificuldades em roubar alguém sem levantar suspeitas. Encontre-a em Boulder City, H&H Tool Factory, Camp McCarran, Crimson Caravan Company, Nellis Air Force Base (no museu Nellis Boomer), Freeside (no cassino Lucky 38), Bitter Springs Recreation Area (sob os livros na área de recreação).

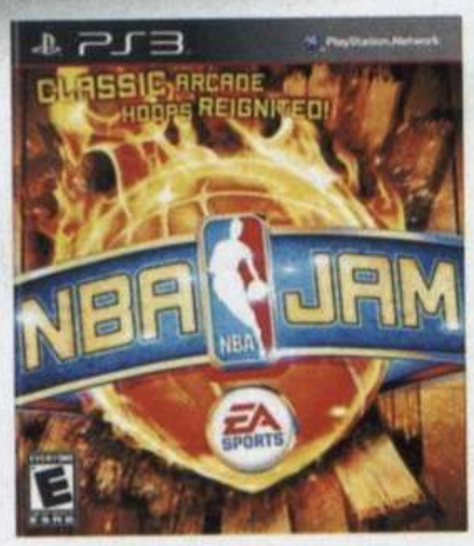
• **Today's Physician:** aumenta dez pontos de Medicine, área que afeta a eficiência de itens médicos. Em Goodsprings (na primeira sala da casa do médico), Broc Flower Cave, Freeside (um em Old Mormon Fort, outro no segundo andar do Mick & Ralph's e outros dois na suíte presidencial do cassino Lucky 38), New Vegas Clinic, Moutain Shadows Campground e Aerotech Office Park (na Aerotech Suite 300).

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



get Hadrian..." e convença-o com Speech 50 ou Barter 50 (ou pague 150 caps). Fale com Hadrian e escolha "Garret's agreed...".

• **Billy Knight:** perto do portão da rua do cassino The Tops ("I just have...", "Tommy Torini at the..." e escolha qualquer opção). Volte ao The Tops, entre no Ace Theatre e fale com Tommy Torini: escolha "Let's talk about..." quatro vezes.

PHEEBE WILL

Em New Vegas Strip, vá ao cassino Ultra-Luxe e fale com Heck Gunderson no balcão. Escolha "No, I Haven't", "You lost your son?" e "Let me help find your son" para habilitar a missão Beyond the Beef. Saia do cassino e fale primeiro com a esposa, Ethel, até pintar a opção "Is there some way I could help..." e "I'll see what I can do". Fale com Walter e diga: "I want to talk to you...", "Hecks looking for his...", "Ethel's right, vengeance..." e Speech 75. Assim você não vai precisar encarar Gunderson.



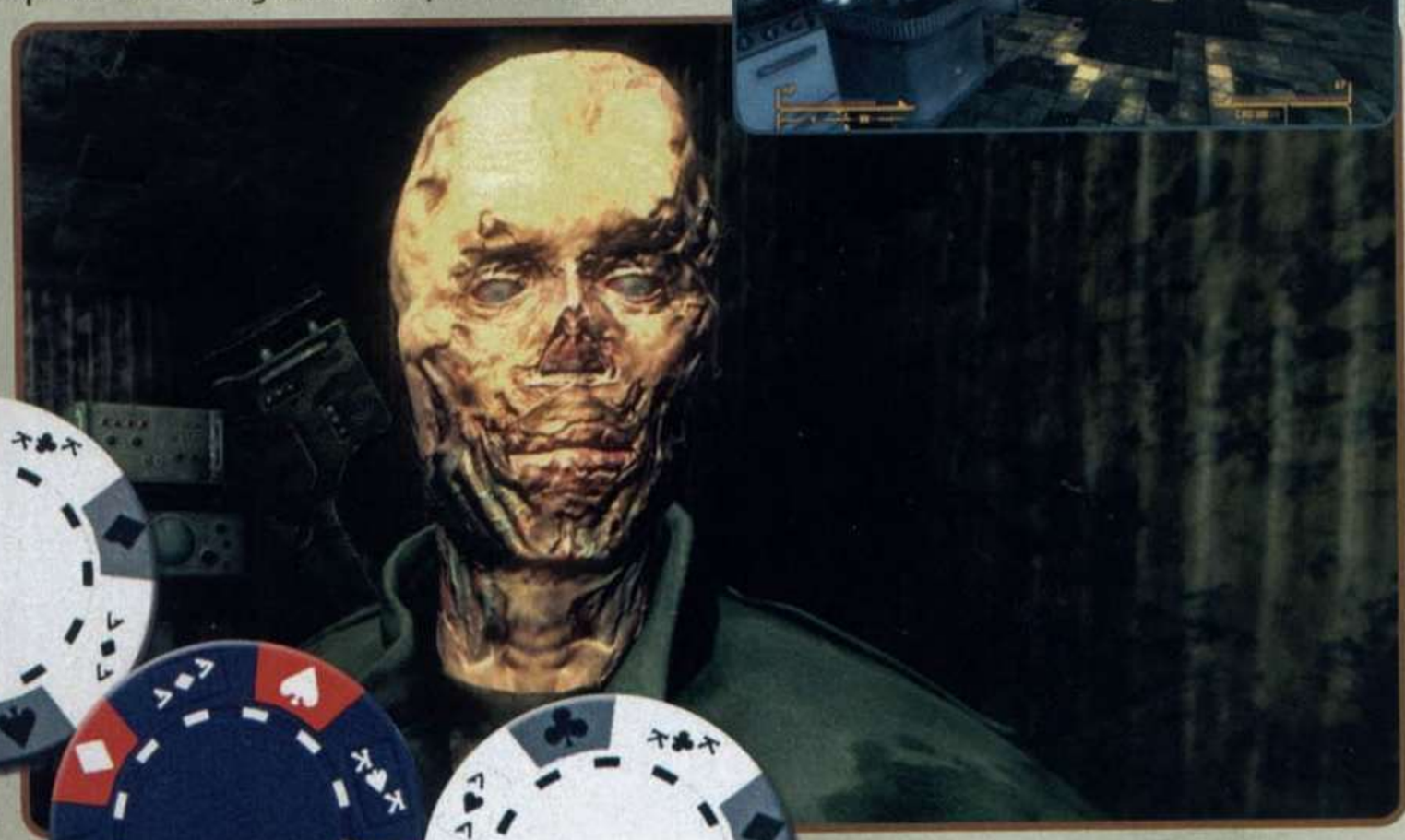
BEYOND THE BEEF

Volte ao Ultra-Luxe e procure Justine na área The Gourmand. Converse todas as opções para conseguir uma pista (só não use a opção "<Lie>..."). Fale com Mortimer na recepção e escolha "Marjorie said...", "I'm on a investigation too..." e "Goodbye" para ganhar a chave do quarto do investigador. Você poderia se aliar ao grupo canibal, mas é melhor expor estes sacanas para manter seu caminho de bom moço. Vá para a área Hotel Rooms e abra a primeira porta da direita para encontrar o detetive morto. Pegue o item Matchbook no cadáver e encare na porrada os dois seguranças. Acesse o Pip-boy, entre em Data e Misc para ver o item Matchbook e descobrir um recado: Steam Room, 4 PM. Vá até a piscina, entrar na sauna lateral e abrir a sala Steam. Chauncey vai surgir no horário marcado, então fale: "Just someone who...", "He's dead", "Who are you afraid...", "So is Mortimer behind...", "What about Ted...", "Where are they...", "How do I get...", "Any suggestions..." e "Goodbye". Um assassino vai matar o cara; acabe com ele e tome sua arma. Volte a falar com Marjorie e escolha "I want to join..." para ganhar uma chave da ala especial (isso se você não fez nada para denegrir sua imagem com a White Glove). Você pode abrir a porta da White Glove Members Only Section.



Lá você vai achar uma porta de acesso à Kitchen. Quando for interceptado no corredor, use Speech 55 para convencê-lo de que você foi mandado por Mortimer. Encontre Philippe em uma das salas. Primeiro, espere ele ficar de costas e roube a chave do freezer. Fale "I think you may...", Barter 55, Speech 55, "I'm a new honorary..." e Speech 55. Quando ele entrar na despensa, feche a porta com ele dentro e examine o computador para trancá-la. Examine o fogão, escolha Cook e use "[Inteligence] Cook imitation...". Às 7 PM, examine o interfone







ao lado da porta de entrada e escolha "Time to serve the meal". Um garçom virá buscar a refeição em instantes (fique escondido na sala ao lado para evitar confusão).

Abra a saleta neste local e, com a chave, abra o freezer para encontrar Ted Gunderson. Fale "Calm down" e "There is no time..." e ele vai segui-lo sem causar problemas. Não alcance o garçom que buscou a comida e não leve nenhum dos seus companheiros; também não esteja vestindo a roupa dos membros do clube. De volta à ala especial, fique agachado atrás do balcão para ouvir o discurso sem ser visto e não saia de lá até ele dizer "Bon apetit". Fale com Mortimer: "<Loudy> Bad news...", "Sorry, Mortimer" e "Too late..." para desmascará-lo.



Vá até a entrada do cassino para mostrar Ted para seu pai, Heck Gunderson. Escolha "<Lie> I don't know..." para evitar comprometer o clube e manter uma boa relação com ele e com a cidade. Antes de sair, fale com Marjorie para aumentar a sua fama com o clube.



CLASSIC INSPIRATION

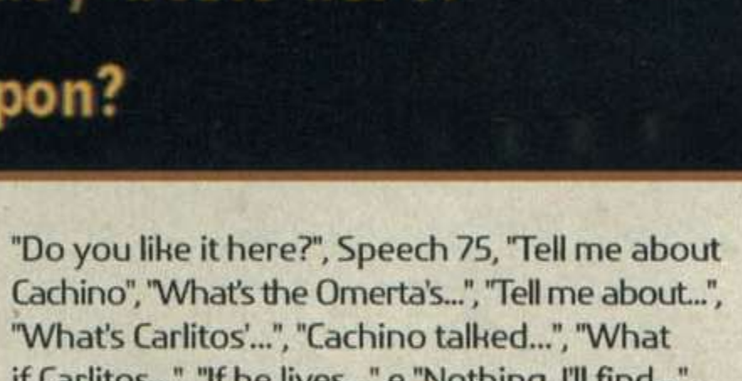
Na ala sul de New Vegas Strip, entre em Michael Angelo's Workshop e fale com Michael Angelo. Escolha "An artist...", "It sound as if you...", "So, is this fear...", Medicine 55 (funciona mesmo se você não tiver), "I could escort you...", "What do you mean?", "I'll help you..." e "Ok, you've got a deal...". O sujeito quer fotos de diversos lugares para se inspirar e entrega uma câmera para você fazer o serviço. Para fotografar, bastar equipar a Codac R9000 como se fosse uma arma. Fotografe o dinossauro em Novac; o letreiro sobre o hotel Bison Steve, em Primm; o letreiro sobre a porta em Helios One; o letreiro sobre a entrada de Camp McCarram; w a garrafa gigante em Sunset Sarsaparila Headquarters. Terminado o serviço, vá falar com Micheal Angelo e escolha as primeiras opções.



BYE BYE LOVE

Para habilitar esta missão, siga para o cassino Gomorrah, entre na área Courtyard e fale com Joana: "I'd like to know...", "What's your story?", "Do you like it here?", Speech 75, "Tell me about Cachino", "What's the Omerta's...", "Tell me about...", "What's Carlitos'...", "Cachino talked...", "What if Carlitos...", "If he lives..." e "Nothing, I'll find...".

Aproveite para ativar a missão How Little We Know. Fale com o recepcionista de Gomorrah: "I'm calling in for an outstanding...", "I need to know..." e "Time for...". Procure Cachino no cassino e fale "I hear..." e "I hear you've...". Agora você precisa invadir o quarto dele. Volte até a recepção e fale: "I need a key..." e Barter 55, ou pague 300 caps. Vá ao elevador e escolha Suites Level. Abra a suite de Cachino (porta dupla no fim do corredor) e pegue o item Cachino's Journal na gaveta da mesa no segundo andar.



Mas, por ora, vamos dar continuidade à missão Bye Bye Love. Siga para a Vault 21, desça no subsolo e encontre Carlitos. Fale "I'm here on...", "She didn't..." e "Okay, I'll let her...". Agora volte ao Gomorrah e fale com Joana: "I've got a message for you...", "Carlitos wants..." e "All right...". Siga a garota até seu quarto e fale: "I want to talk...", "Carlitos wants to get...", Speech 40, Speech 50 e "Don't worry...". Volte à Vault 21 e fale com Carlitos: "I want...", "Joana's happy...", "How do I...", "Where in Freeside..." e "Okay. I'm on it".

É hora de ir ao Atomic Wrangler e falar com Big Beard: "Does the name...", "Carlito's says..." e "The where is Freeside...". Por fim, volte ao Gomorrah e fale mais uma vez com Joana: "About your...", "I have news..." e "He'll meet us...". Quando der meia-noite, volte e fale "Are you ready..." e "Let's do this". Reencontre-a nas mesas de jogo perto da recepção em uma hora. Fale "Are you ready..." e "Let's head out". Escolte-a até Freeside e equipe uma arma poderosa para encarar uma emboscada. Após salvá-la, escolha a primeira opção para ganhar karma bom.

HOW LITTLE WE KNOW

Após concluir o seu assunto com Joana,

XP Infinito!!!

Quer experiência, dinheiro, Stimpacks e Doctor's Bags infinitos? Que pergunta! Essa dica é baseada em uma falha do jogo, então é possível que, até a chegada da revista nas bancas, já tenha sido lançado um patch de correção. Mas vamos lá:

- Quando tiver Speech 50 e uma boa (ou neutra) relação com a NCR, vá a HELIOS ONE para entrar na missão That Lucky Old Sun (veja no detonado como cumprir objetivo).
- Quando acessar o computador que controla a usina, escolha a opção "5. Full Region (Emergency Output Level" para sobrecarregar a energia.
- Continue a seguir o nosso roteiro e volte para finalizar a fase com Ignacio Rivas. Escolha a opção "I overloaded the plant..." para ganhar seu 350 XP, 3 Stimpacks e 2 Doctor's Bag. A pegadinha é que esta opção, que deveria sumir, não some e você pode clicar nela infinitamente para receber os prêmios de novo e de novo.
- Com isso, é questão de minutos para chegar ao Level 30 e ficar com centenas de itens. Além de valiosos, você pode vendê-los para lojistas ricos (o robô de Gun Runners, por exemplo) para conseguir milhares de caps. O mundo já está lascado mesmo, quem se importa se você "agitar" um pouco a economia local.



Depois de pagar por alguns implantes, você terá moral para sair espancando alguns monstros na base da porrada

é hora de retomar esta missão. No cassino Gomorrah, desça ao andar térreo e fale com Cachino: "I found this...", Barter 60, "Is this journal worth..." e "Ok, 100 caps..." para ganhar uma chave e a ajuda dele.
Siga para o Suites Level e encontre Clanden dormindo no segundo andar de uma suíte. Fale com ele e todas as opções. Desça, fale com Cachino até surgir a opção "I spoke to Clanden...". Suba de volta, mate Clanden (se ele não estiver, altere o horário), pegue a Zoara Club Key e use-a para abrir o cofre atrás de um armário, ao lado da cama (só dá para ver a ponta dele), que contém o Snuff Tapes. Volte e fale com Cachino: "Clanden is dead", "What's the next step..." e "Let's go take care of the bosses". Siga Cachino e equipe a arma que ele entrega a você. Sente-se no sofá para iniciar a conversa: "No idea", Speech 80, "<Lie> Well Nero...". Com isso, os chefões vão se enfrentar antes de tentar executá-lo. aproveite a brecha para acabar com os dois. Colete os prêmios nos corpos e vá embora.



THE MOON COMES OVER THE TOWER

Entre no cassino Lucky 38, dê um passeio e saia. Emily Ortal vai dar as caras. Fale "Yes", "And this is where..." e "All right". Entre no cassino, suba pela esquerda, acesse o terminal no bar e escolha "Bug the Lucky...". Encontre Emily do lado de fora e escolha "I've bugged the tower...". Você vai ganhar fama entre os Followers of the Apocalypse.

DEBT COLLECTOR (PARTE 2)

Já é hora de retomar esta missão. Vá até a frente do cassino Gomorrah e encontre Caleb McCaffery. Fale "I'm here to collect...". Pegue os itens no corpo dele (obrigatório pegar os caps e o chapéu) e volte ao Atomic Wrangler. Fale com Francine e escolha "I took of McCaffery" e "Right Here". Isso cumpre a missão e você ganha um quarto no local.



SOMEONE TO WATCH OVER ME

Vá ao North Square e encontre Crandon. Explore as opções até aparecer Speech 45, "What would you..." e "I'm on it". Fale com Squatter Bill na praça ao lado e escolha "Crandon says..." e Speech 45. Então volte a falar com Crandon e escolha "I've dealt...", "Got any more work..." e "I'll deal...".

Examine a tampa de bueiro na rua para entrar no esgoto. Procure por Greasy Johnny e fale "I hear you..." e Speech 65 para convencê-lo sem briga. Fale com Crandon e escolha a primeira opção duas vezes. Siga para a casa indicada em Mojave Wasteland e fale com Hostetler: "Settle down...", "Crandon said...", "So, you've..." e "I'll check them...". Em seguida, encontre Jules em North Square Freeside e fale: "I'm just...", "I'm looking..." e "Do you know...".

Entre no edifício ao lado de The Gray e fale com o ladrão encostado na parede: "I'm looking...", "I just want..." e Speech 70. Assim que ele sair, siga-o e acabe com ele para pegar uma chave. Entre e abra o quarto à esquerda. Pegue a mensagem sob a televisão. Na saída, Andy vai interceptá-lo. Fale "Relax...", Speech 65 e "Goodbye".

Agora vá falar com Alice Hostetler: "I'm not here to...", Speech 70, "Alice, Andy's just...", "No, look at...", "Do you have...", "Ok, go ahead...", "Give me your gun..." e "You should stay with...". Dessa maneira, você ganhará bom karma. Antes de sair, fale com Mrs. Hostetler no quarto e escolha "I don't need it" para ganhar karma bom.

THAT LUCKY OLD SUN

Seguindo para Helios One, encontre Lt. Haggerty, diga "[NCR Rep]" e entre na usina. Procure Fantastic (o cara de óculos) e fale "Settle down", "What job...", "What are...", "How would..." e "I am now". Em seguida, fale com Ignacio Rivas: "I'm a soldier", Speech 35 e "I want what you want". Continue o papo para ganhar uma senha. Saia pela porta dos fundos, acesse os computadores nas áreas cercadas e escolha "Reset Mainframe".

Procure a porta que leva à Sollar Collection Tower. Entre na primeira sala à direita e invada o computador para desligar a metralhadora. Prossiga até encontrar o elevador. Ao tentar acessar o terminar, vai faltar energia – conserte o cabo na bateria ao lado. Ligue o terminal, escolha "Configure Power Grid" e "Full Region". Suba pela escada, abra a porta e ative o painel a seguir (só funciona entre 9 AM e 3 PM). Volte para a usina e fale com Ignacio: "I diverted power...". ■

Vai um implante?

Os pontos distribuídos inicialmente para os atributos básicos não podem ser evoluídos normalmente em *New Vegas*. Mas quem disse que este é um mundo normal? Com uma fortuna em caps, você pode pagar por implantes para fortalecer o seu personagem de forma cirúrgica.
Vá ao e fale com Doctor Usanagi. Escolha "I want to buy an implant" e prepare o bolso, pois os preços são absurdos. Veja quais são as áreas que você pode fortalecer e os respectivos preços. E ainda há dois implantes extras extremamente úteis:

- **Strength:** 4 mil caps
- **Perceptive:** 4 mil caps
- **Endurance:** 4 mil caps
- **Charisma:** 4 mil caps
- **Intelligent:** 4 mil caps
- **Agility:** 4 mil caps
- **Luck:** 4 mil caps
- **Subdermal:** 8 mil caps. Este tratamento deixa as suas células resistentes como aço, excelente para fortalecê-lo para os combates avançados.
- **Regenerations:** 12 mil caps. Você vai amar este implante. Com ele, seu personagem vai recuperar um ponto de energia a cada dez segundos. Com a falta de itens de cura no mercado, isso vai facilitar um bocado. Difícil é juntar essa dinheirama...

O JOGO DO ANO!

MAIS DE 100 MILHÕES DE PARTIDAS ONLINE. AGORA É SUA VEZ!

"UM DOS JOGOS MAIS INOVADORES E QUE VOCÊ DEVE JOGAR EM 2010"
- ROLLING STONE

"O MAIS COBIÇADO JOGO DE ESTRATÉGIA DE TODOS OS TEMPOS"
- REVISTA ÉPOCA

"UM DOS MAIS IMPORTANTES LANÇAMENTOS DO ANO"
- UOL JOGOS













ACESSE JÁ
WWW.JOGUESTARCRAFT.COM.BR
E ENTRE NESSA BATALHA!

TOTALMENTE EM PORTUGUES



JÁ NAS LOJAS

PC/MAC

StarCraft II
WINGS OF LIBERTY™

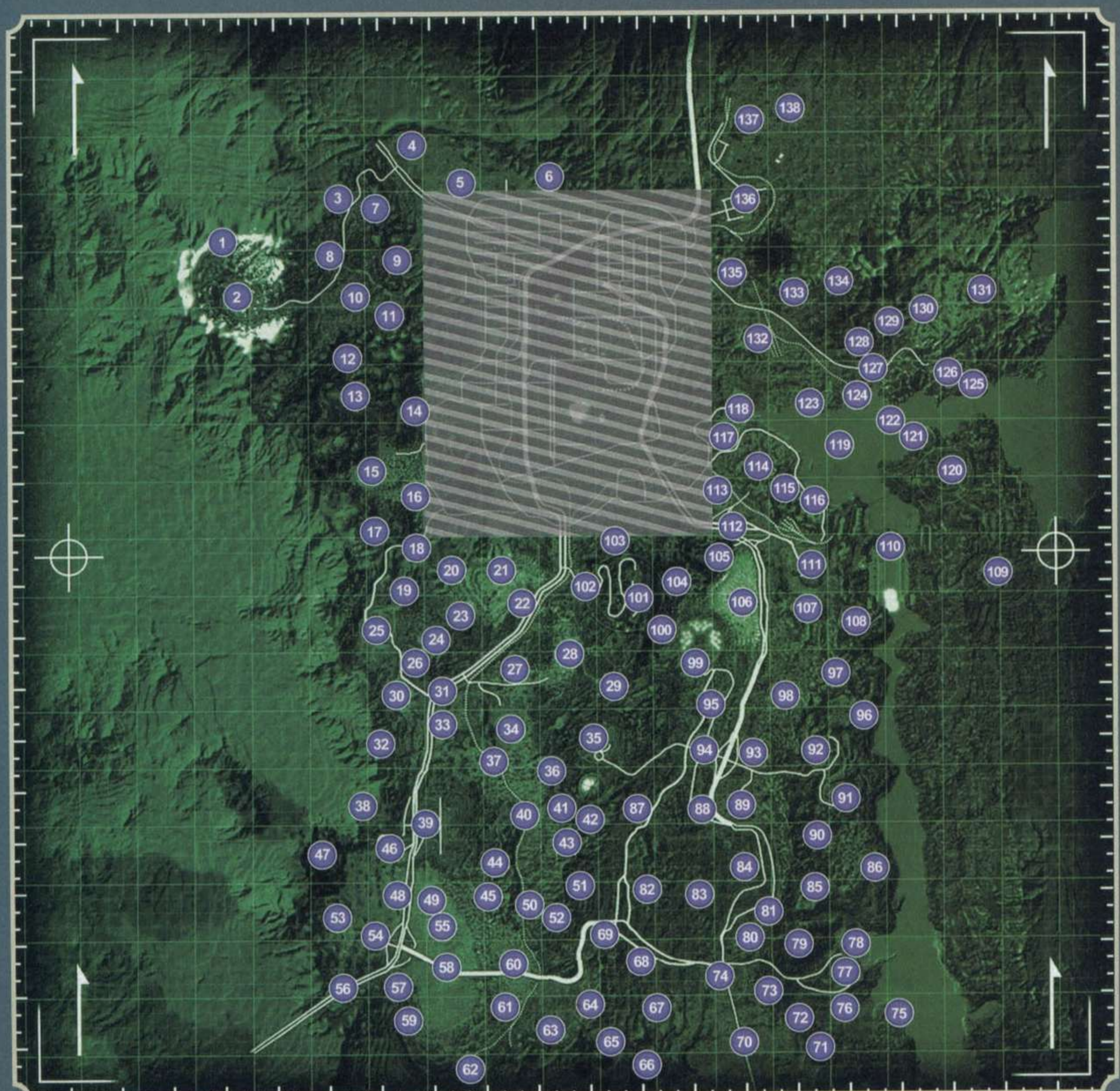
BLIZZARD ENTERTAINMENT

12 NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 12 ANOS
Categoria: Simulação
Contém: Presença de Armas de fogo, Assassinato

© 2010 BLIZZARD ENTERTAINMENT, INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. WINGS OF LIBERTY É UMA MARCA REGISTRADA E STARCRAFT, BATTLE.NET, BLIZZARD ENTERTAINMENT E BLIZZARD SÃO MARCAS COMERCIAIS OU MARCAS REGISTRADASDA BLIZZARD ENTERTAINMENT, INC. NOS EUA E/OU EM OUTROS PAISES.

Turismo no deserto Mojave (parte 1)

Prepare um calçado confortável, pois talvez não exista um jogo na história que obrigue tanto o jogador a andar quanto *New Vegas*. Existem 184 locais para descobrir e isso vale experiência, além de ser vital para se relacionar com as pessoas e cumprir missões. Veja nos mapas a seguir todos os locais possíveis indicados e visite todos eles para completar o seu mapa do jogo e ganhar troféus. Não se esqueça de riscar na lista o nome dos locais que você visitou para manter organizada a sua jornada.



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



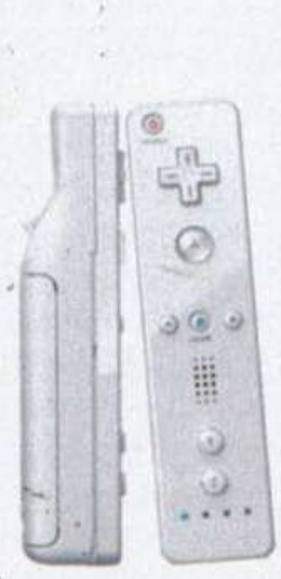
Cabo HDMi



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

Turismo no deserto Mojave (parte 2)

New Vegas Strip



1 - Charleston Cave
2 - Jacobstown
3 - Ruby Hill Mine
4 - Brooks Tumbleweeed Ranch
5 - Horowitz Farmstead
6 - Northern Passage
7 - Followers Safehouse
8 - Silver Peak Mine
9 - Vault 22
10 - Remnants Bunker
11 - Ranger Station Foxtrot
12 - Red Rock Drug Lab
13 - Red Rock Canyon
14 - Chance's Map
15 - Spring Mt. Ranch State Park
16 - Bonnie Springs
17 - Tribal Village
18 - Makeshift Great Khan Camp
19 - Goodsprings Cemetery
20 - Great Khan Encampment
21 - Quarry Junction
22 - Sloan
23 - Yangtze Memorial
24 - The Devil's Gullet
25 - Goodsprings
26 - Goodsprings Cave
27 - Powder Ganger Camp North
28 - Hidden Valley
29 - Scorpion Gulch
30 - Goodsprings Source
31 - Jean Sky Diving
32 - Lone Wolf Radio
33 - Powder Ganger Camp West
34 - NCR Correcional Facility
35 - REPCONN Test Site
36 - Powder Ganger Camp East
37 - Powder Ganger Camp South
38 - Canyon Wreckage
39 - Primm
40 - Emergency Service Railyard
41 - Primm pass
42 - Harper's Shack
43 - Dead Wind Cavern
44 - The Prospector's Den
45 - Jack Rabbit Springs
46- California Sunset Drive-in
47 - Mesquite Mountains Crater
48 - Nevada Highway Patrol Station
49 - Ivanpah Dry Lake
50 - Coyote Den
51 - Walking Box Cavern
52 - Hidden Suply Cave
53 - Mesquite Mountains Camp Site
54 - Nipton Road Reststop
55 - Ivanpah Race Track
56 - Mojave Outpost
57 - Morning Star Cavern
58 - Nipton Road Pit Stop
59 - Crescent Canyon West
60 - Nipton
61 - Mojave Drive-in
62 - Crescent Canyon East
63 - Bradley's Shack
64 - Caesar's Legion Safehouse
65 - Old Nuclear Test Site
66 - Crashed Vertibird
67 - Mattews Animal Husbandry Farm
68 - Raided Farmstead
69 - Wolfhorn Ranch
70 - Searchlight Airport
71 - Cottonwood Crater
72 - Fire Root Cavern
73 - Searchlight East Gold Mine
74 - Camp Searchlight
75 - Blue Paradise Vacation Rentals
76 - Smith Mesa Prospector Camp
77 - Cottonwood Overlook
78 - Cottonwood Cove
79 - Sniper´s Nest
80 - Searchlight North Gold Mine
81 - Coyote Mines
82 - Legion Raid Camp
83 - Broc Flower Cave
84 - Snyder Prospector Camp
85 - Ranger Station Echo
86 - Cliffside Prospector Camp
87 - Ranger StationCharlie
88 - Highway 95 Viper's Encampment
89 - Clark Field
90 - Lucky Jim Mine
91 - Techatticup Mine
92 - Nelson
93 - Toxic Dump Side
94 - Novac
95 - Gibson Scrap Yard
96 - Abandoned BoS Bunker
97 - Camp Forlon Hope
98 - Southern Nevada Wind Farm
99 - HELIOS One
100 - Black Rock Cave
101 - Black Mountain
102 - Neil's Shack
103 - NCR Ranger Safehouse
104 - Eldorado Substation
105 - Vault 11
106 - El Dorado Dry Lake
107 - Cazador Nest
108 - Ranger Station Delta
109 - Legate's Camp
110 - Hoover Dam
111 - Boulder City
112 - 188 Trading Post
113 - Desert Shack
114 - Mountain Shadows Campground
115 - Ranger Station Alpha
116 - Boulder Beach Campground
117 - Lake Las Vegas
118 - Camp Golf
119 - Scavenger Platform
120 - The Fort
121 - Lake Mead Cave
122 - Crashed B-29
123 - Fisherman's Pride Shack
124 - Callville Bay
125 - Guardian Peak
126 - Camp Guardian
127 - Bitter Springs Recreation Area
128 - Coyote Tail Ridge
129 - Bitter Springs
130 - Ranger Station Bravo
131 - The Devil's Throat
132 - Gypsum Train Yard
133 - Brotherhood of Steel Safehouse
134 - Bloodborne Cave
135 - Ravi's Shack
136 - Nellis Air Force Base
137 - Nellis Hangars
138 - Nellis Array
139 - Junction 15 Railway Station
140 - Hunter's Farm
141 - Whittaker Farmstead
142 - Vault 19
143 - Samsom Rock Crushing Plant
144 - The Basincreek Building
145 - Allied Technologies Offices
146 - Ant Mound
147 - REPCONN Headquartes
148 - Cassidy caravans Wreckage
149 - Follower's Outpost
150 - Grub n' Gulp Rest Shop
151 - West Pump Station
152 - New Vegas Steel
153 - South Vegas Ruins East Entrance
154 - Vault 3
155 - Poseidon Gas Station
156 - South Vegas Ruins West Entrance
157 - Aerotech Office Park
158 - Cam McCarram
159 - El Rey Motel
160 - Sunset Sarsaparilla Headquartes
161 - NCR Sharecropper Farms
162 - East Pump Station
163 - Durable Dunn's Sacked Caravan
164 - Monte Carlo Suites
165 - The Thorn
166 - Westside South Entrance
167 - Miguel's Pawn Shop
168 - Westside West Entrance
169 - Griffin Wares Sacked Caravan
170 - South Cristern
171 - The Strip North Gate
172 - Gun Runners
173 - Freeside's East Gate
174 - H&H Tools Factory
175 - North Vegas Square
176 - Freeside's North Gate
178 - Crimsom Caravan Company
179 - New Vegas Medical Clinic
180 - Hole Rat Ranch

No mundo real ou no virtual nenhuma loja é igual a SuperGames.

SUPER GAMES

aficcionados.por.videogame

Conjunto Nacional - 2° Piso, Ala Norte
(61) 3327-1051

Park Shopping - 2° Piso
(61) 3234-1409

Asa Sul - 106 Sul
(61) 3242-9282

www.lojasupergames.com.br | 0800 724 9282

Turismo no deserto Mojave (parte 3)

Quando visitar *Sunset Sarsaparilla Headquarters*, examine o boneco Festus na entrada, à esquerda, para ativar a sidequest The Legend of the Star, que consiste em encontrar 50 tampinhas especiais de garrafas (Sunset Sarsaparilla Star Bottlecap).

Não é uma missão fácil, mas existem mais de 100 tampinhas e nós mapeamos todas. As tampinhas não estão muito escondidas, então basta ver no mapa quais são os locais e gastar um tempinho na investigação. Os pontos com mutiplos no mapa (x1, x2, etc) indica quantas tampinha você encontrará no local. Após fazer a coleta, volte a falar com Festus e entregue a coleção para ele. Mas vale o aviso: assim que concluir a missão, não poderá mais participar do jogo de baralho com Festus.



Continua na próxima edição

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

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

NATILUCA

CONHEÇA ESSA NOVA FASE

E BOAS COMPRAS

WWW.NATILUCAVIRTUAL.COM.BR



BONÉS BELMACUT A PARTIR R$ 27,00

NET GAME

VIDEO GAME WIRELESS

TV GAME
134 JOGOS



BS-9900

Chega ao mercado brasileiro mais um lançamento: o **Net Game**. Um moderno console com controle wireless. O fato de não haver fios conectando os controles ao vídeo game proporciona maior liberdade e interatividade para o jogador. Ao realizar os mesmos movimentos de uma situação real, eles são interpretados virtualmente em uma tela, simulando a ação de cada modalidade esportiva que o jogo contempla.

É uma ótima opção para reunir os amgos ou a família na sala e se divertir! Basta conectar em uma TV, tudo simples e rápido. O **Net Game** tem incluso 134 jogos na memória e 12 peças de acessórios, entre elas, dois controles wireless com alça de segurança e um joystick clássico de 7 botões wireless. A maior parte dos acessórios inclusos se encaixa no controle. São eles: duas raquetes de ping-pong, uma raquete de tênis, um taco de baseball e um taco de golf. Há ainda um controle de tornozelo especial para jogos de futebol, apelidado carinhosamente de chuteira. Seu maior diferencial é o preço se comparado aos games do mesmo segmento!

Contém: 2 controles wireless com alça de segurança, 1 controle de tornozelo especial para jogos de futebol, 2 raquetes de ping-pong que se encaixam no controle, 1 raquete de tênnis, 1 taco de baseball, 1 joystick clássico de 7 botões, 1 taco de golf e 1 adaptador de energia.

LOJAS

UNIVERSOMIX — Osasco Plaza Shopping - (11) 3681-2300

MDG MUNDO DOS GAMES — www.mundodosgames.com.br

Ricardo eletro — www.ricardoeletro.com.br

COMPRAfacil.com — www.comprafacil.com.br

saraiva — www.livrariasaraiva.com.br

Walmart — www.walmart.com.br



O fu

NATUREZA
CASA DE CAMPO • JARDINAGEM • PAISAGISMO

A mais conceituada revista de jardinagem e paisagismo

Vegetarianos

Alimentação saudável para uma melhor qualidade de vida

Fotografe

A bíblia da Fotografia para profissionais e amadores

VIAJE MAIS

Os melhores roteiros dentro e fora do Brasil, com todas as dicas

arts

O que há de novo e melhor no design brasileiro e mundial

VideoSom

Agora com uma revista grátis só sobre iPad e iPhone

PlayStation

Preview de jogos, games detonados, dicas e truques

JARDINAJE

Libros de Jadineria en Español

MUNDO SUPER HERÓIS

Tudo sobre os super-heróis das histórias em quadrinhos

Fotografe Técnica&Prática

Em cada edição, uma aula de fotografia para você se aprimorar



Romance histórico da invasão holandesa a Pernambuco



Amores e paixões indiscretas que se escondem no cotidiano

App Store iTunes

Em "Buscar" digite o nome da publicação

turo chegou

Já têm revistas e livros da Editora Europa também no

iPad, iPhone e iTouch

Cada revista tem a sua biblioteca, com a edição do mês e as anteriores. Você pode comprar apenas um exemplar ou fazer assinatura, semestral ou anual.



1



2 **Sumário ilustrado e "deslizante" no rodapé. Com um toque de dedo, você vai direto para a página escolhida.**



3 **É fantástico! Você pode folhear, literalmente, a revista. Na horizontal, vendo páginas duplas. Na vertical, página por página.**



4 **Dá até para buscar um assunto do seu interesse, digitando apenas uma palavra-chave.**



5 **Se preferir, pode ampliar qualquer texto ou detalhe de uma imagem, sem perda de qualidade.**

O futuro chegou!

EDITORA EUROPA

Sempre um passo à frente.

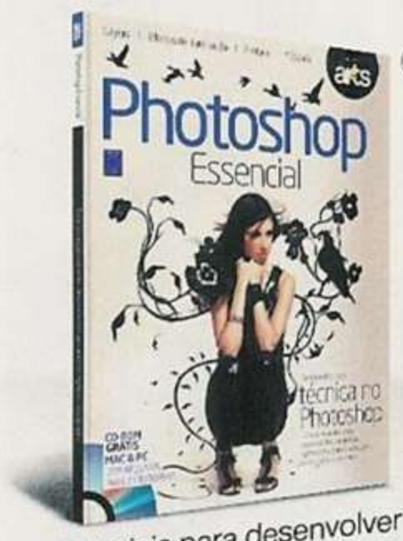
(11) 3038-5050
0800 8888 508

www.europanet.com.br

A Editora Europa tem um livro que é a sua cara

EDITORA EUROPA

Design



59,90

Tutoriais para desenvolver sua técnica no Photoshop



59,90

iPad: o guia do profissional

Games



19,90

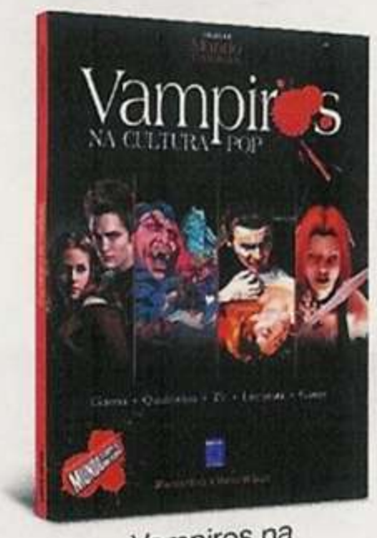
Detonados clássicos para Xbox 360



39,90

As 121 mais célebres gatas dos animes

Quadrinhos



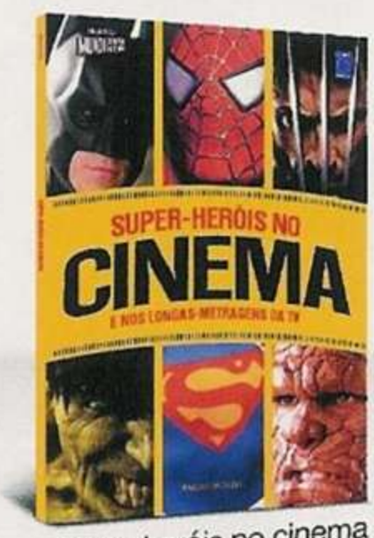
39,90

Vampiros na cultura pop



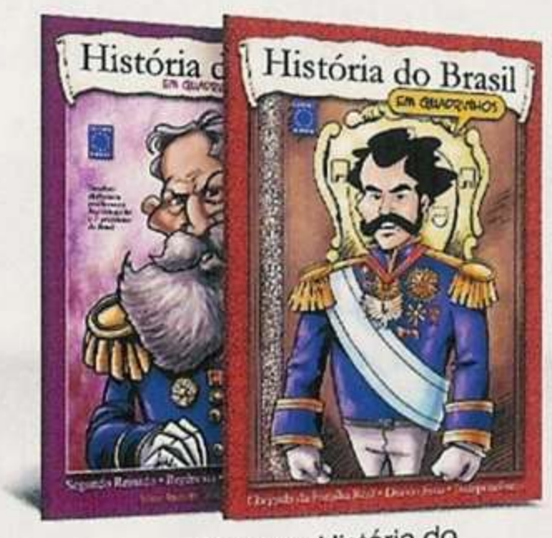
49,90

Super-heróis nos desenhos animados



39,90

Super-heróis no cinema e longas-metragens da TV



19,90 cada exemplar

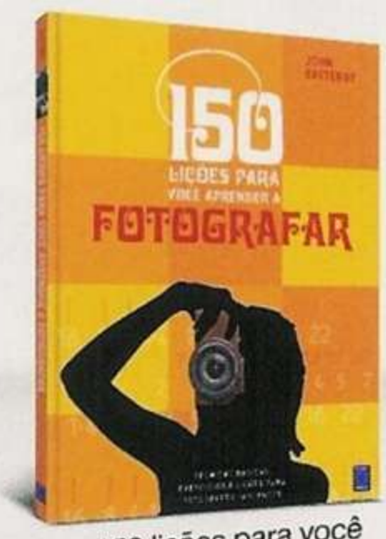
Coleção História do Brasil em quadrinhos

Fotografia



89,90

Novos esquemas de luz prontos para usar



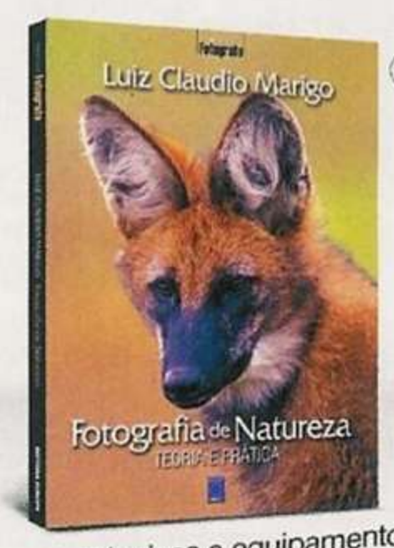
89,90

150 lições para você aprender a fotografar



89,90

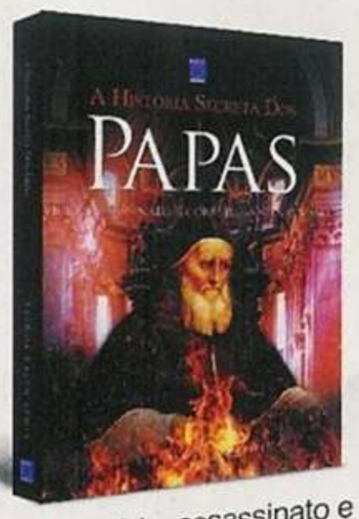
O melhor do fotojornalismo edição 2010



59,90

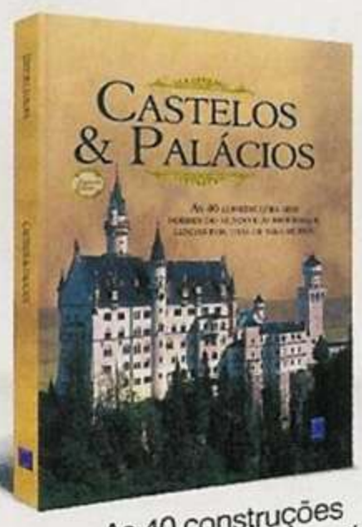
Técnicas e equipamentos para fotografar a natureza

Não Ficção



99,90

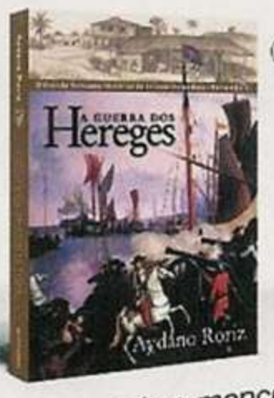
Vício, assassinato e corrupção no Vaticano



99,90

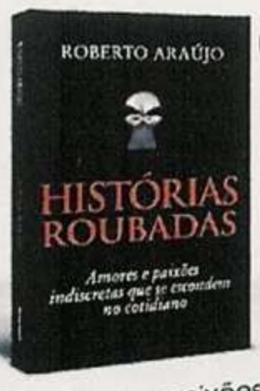
As 40 construções mais nobres do mundo

Ficção



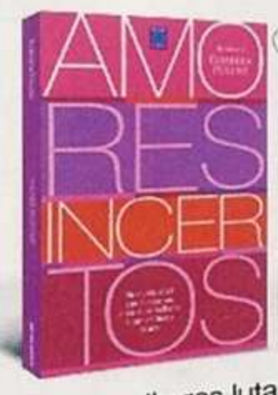
39,90

O grande romance histórico da invasão holandesa em Pernambuco



29,90

Amores e paixões indiscretas que se escondem no cotidiano



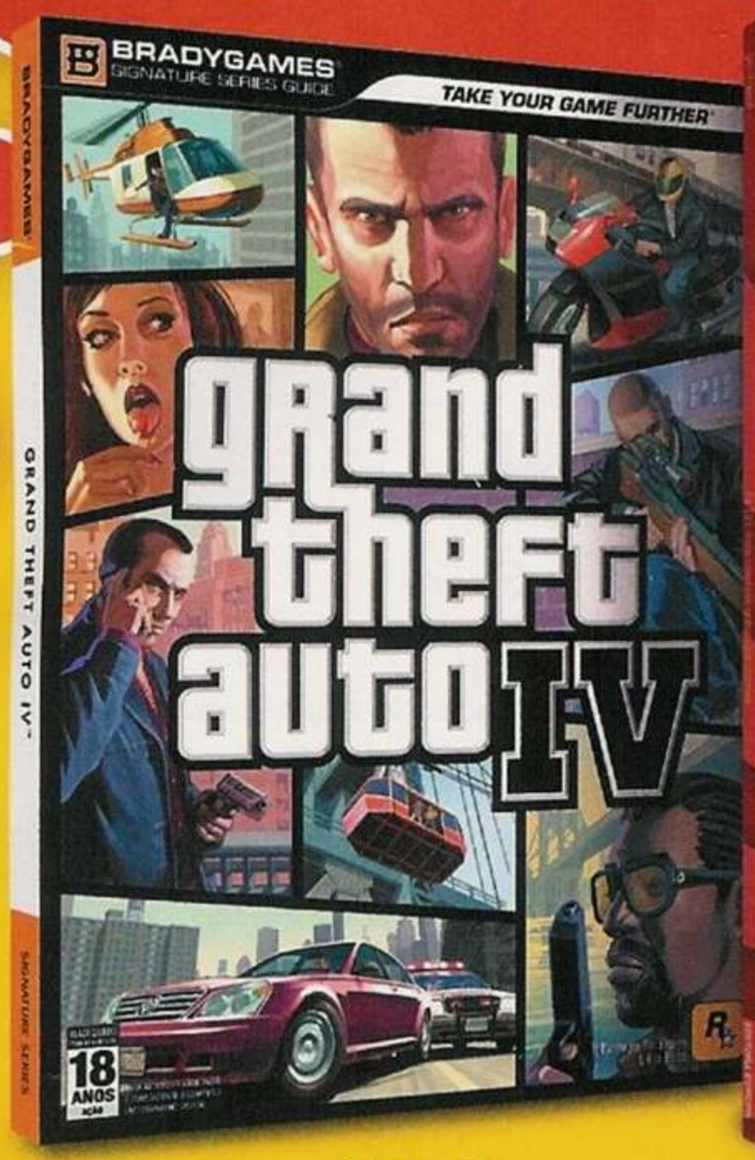
19,90

Duas mulheres lutam em busca do amor

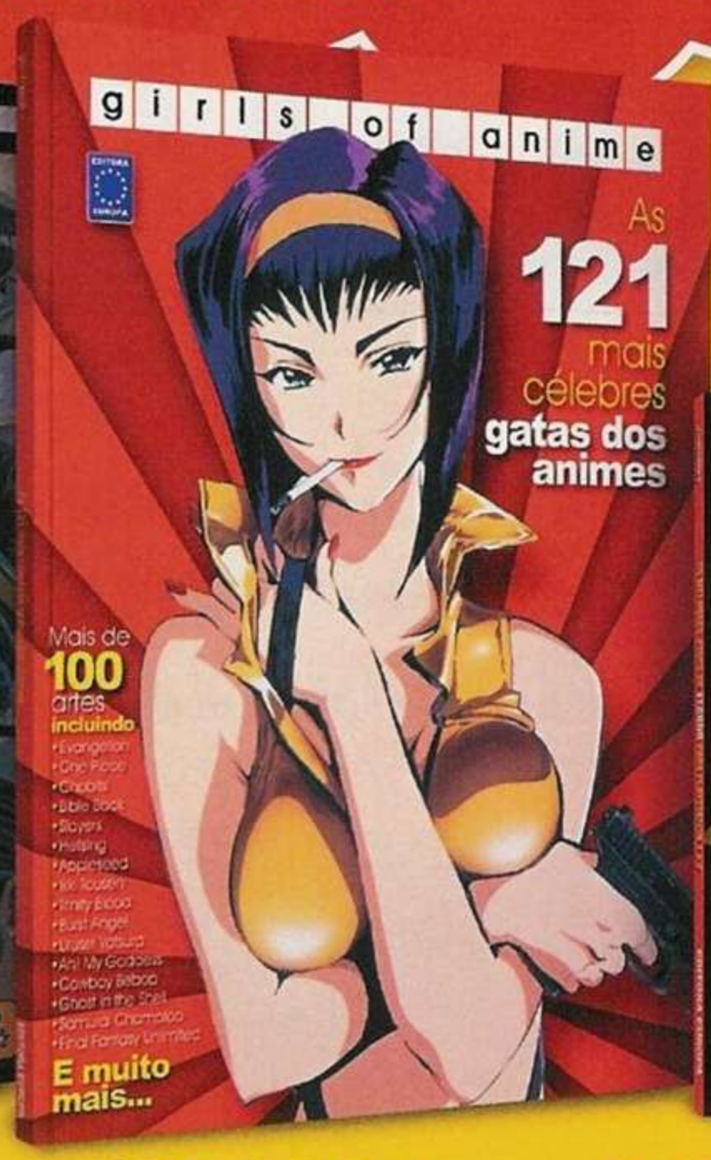
Compre pelo 0800 8888 508 ou (11) 3038-5050. Se preferir, compre pelo site www.europanet.com.br

Livrarias e pessoas jurídicas: (11) 3038-5100

Compre 3 livros e ganhe 3 revistas à sua escolha.



GTA IV
R$ 29,90*



Girls of Anime
R$ 39,90*



Os Melhores Jogos de Terror
R$ 29,90*



Guia Oficial FIFA 10
R$ 19,90*

*Frete não incluso

Escolha as suas revistas entre as últimas 8 edições:

Informe a oferta 1011



Edição 143



Edição 142



Edição 141



Edição 140



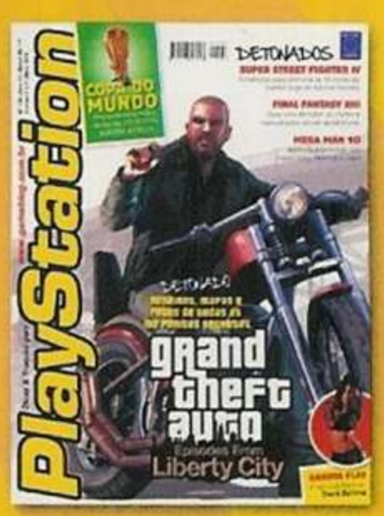
Edição 139



Edição 138



Edição 137



Edição 136

EDITORA EUROPA

Compre pelo **(11) 3038-5050** (SP), **0800 8888 508** (demais localidades)
ou pelo site **www.europanet.com.br**

BOOMERANG GAMES

Video Games e Acessórios em Geral

Parcelamos em até 12x fixas nos cartões Visa ou Master

PLAYSTATION 3

XBOX360

Wii

PSP

NINTENDO DS



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

REDE SHOP · VISA Electron · VISA

SEDEX

Enviamos para todo Brasil

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.



• **Fotos:** Nelson Alves Jr. • **Assistente de foto:** Daniel Avila • **Produção:** Beth Macedo • **Cabelo e maquiagem:** Carmen Correa • **Tratamento:** Beatriz Fonseca
• **Modelo:** Dayana Gonçalves - Agência BRM • **Lingerie:** Loja Amores - Rua Augusta, 1371 lj. 111 - tel. (011) 3266-7964

Garota Play

Dayana Gonçalves • Dezembro 2010



SAW II

JOGOS MORTAIS 2

FLESH & BLOOD



Jogos Mortais transformado em uma sádica maratona da morte **POR GILSOMAR LIVRAMENTO**

FICHA TÉCNICA

- **Produtora:** Zombie Studios
- **Distribuidora:** Konami
- **Gênero:** Ação
- **Resolução:** 480p, 720p
- **Jogadores:** 1
- **Online:** Não

Venhamos e convenhamos, o primeiro *Saw* (o jogo) pecou pela qualidade técnica e jogabilidade sofrida em muitos momentos, mas apresentou enigmas criativos (tropeçando na repetição exaustiva) e uma trama atrativa, protagonizada pelo detetive David Tapp em sua busca obsessiva pelo assassino que, curiosamente, nunca matou ninguém, Jigsaw. Enquanto os filmes pregam objetivos para que pessoas aprendam a dar valor às suas vidas e vençam um ou outro desafio para sobreviver, o jogo pega esse espírito e o transforma em uma sádica maratona da morte. *Saw II: Flesh & Blood* é uma repetição dessa fórmula, mas tecnicamente melhor.

Desta vez, o protagonista é Michael, jornalista e filho de David Tapp, que termina envolvido na "brincadeira" para descobrir a verdade por trás da morte de seu pai e parar de sofrer por isso – e, de quebra, valorizar sua própria vida. Quanto à trama, não há do que reclamar, qualquer fã dos filmes vai

Maníaco de braços amarrados e máscara de espetos que tenta matá-lo na cabeçada... inteligência que é bom, nada né?

curtir com gosto. A progressão é linear, mas funciona bem graças à ambientação escura e suja que esconde uma bela quantidade de colecionáveis – 7 bonecos, 50 arquivos, 25 peças de quebra-cabeça e 20 fitas de áudio –, algo que fez muita falta no jogo anterior. A curiosidade está acompanhada pelo clima de tensão, pois sempre há alguma armadilha nos corredores ou atrás de alguma porta. E escapar, muitas vezes, é uma questão de apertar o botão que aparece na tela dentro no menor tempo possível.

Enquanto alguns enigmas estão de volta, como o de passar a corrente elétrica combinando as conexões, outros foram revisados e ganharam soluções interessantes, acompanhadas de novidades. Enigmas mais corriqueiros, como abrir trancas, são repetidos continuamente e quase sempre do mesmo jeito, ao contrário de outros, como o chão eletrificado que exige pisar nas figuras certas, que aparecem em menor frequência e são mais complexos. O sistema de combate foi todo reformulado e resumido em Quick Time Events. Uma solução prática se comparada com a ação livre, mas problemática, do jogo anterior. Ao mesmo tempo, essa mudança deixa uma sensação de limitação, especialmente diante da inteligência artificial que, praticamente, inexistente nos inimigos. É sério, até uma pedra caindo na lama é mais esperta.

Saw II: Flesh & Blood tem dois finais distintos que, engenhosamente, podem ser definidos ao final da primeira fase. Curiosamente, há dois níveis de dificuldade, Normal e Insane, que afetam apenas a solução de alguns enigmas (que mudam a forma como são resolvidos a cada nova partida) e são apenas convenientes para os caçadores de troféus. Pois é, o jogo premia bastante o jogador por solucionar enigmas dentro de tempo limite, transformando a busca pela platina bem fácil.

Tal qual a longevidade dos filmes da franquia, a Konami certamente quer emplacar a versão videogame de *Saw* como sua nova saga de ação e terror físico agressivo, não competindo com *Silent Hill*. Se o final do primeiro jogo foi um gancho bem sacado para a existência de *Saw II: Flesh & Blood*, não restam dúvidas de que a parte três dará as caras. Até lá, é torcer para que o Zombie Studios, responsável pelo desenvolvimento do jogo, evite as repetições e invista em novos enigmas, conteúdo extra e novas modalidades de jogo.



AVALIAÇÕES

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

NOTA **6,5**

ROTEIRO

CAPÍTULO 1 CAMPBELL



1. Aperte repetidamente o botão indicado nos televisores para apontar a lâmina, então mova o analógico para cortar a linha e pegar a chave (troféu "Would you like to play a game?"). Na sala adiante, ajuste a trava da porta conforme a imagem abaixo (use o analógico esquerdo para selecionar as camadas e o direito para rotacionar). Tanto na dificuldade Normal quanto na Insane, solucione o enigma entre 12 e 15 segundos, respectivamente, para ganhar os troféus "Tumbler" e "Forced Perspective".



2. Pegue a lanterna. Ilumine a placa de madeira com escrita em sangue e desligue a luz para revelar três números; use-os no cadeado. No corredor, aperte o botão indicado para escapar da armadilha e use o cano para derrubar a parede. Na sala do Old Tape Recorder (Save Point), pegue o prego na mesa, ilumine a parte escura para pegar o Puzzle Piece #1 e ganhar o troféu "Start with the Corners". Use o prego para abrir a porta; faça isso entre 8 e 9 segundos (não desacelere o prego) para ganhar os troféus "Smooth Criminal" (Normal) e "Master Thief" (Insane).

3. A porta seguinte é uma armadilha. Ao abri-la, aperte os botões indicados para não morrer. Atenção no próximo corredor para não ser esmagado. Na próxima ala, abra o elevador e você será atacado por um cara amarrado. Abra a porta do elevador novamente, fique na frente dela e desvie no último segundo para o cara cair no poço (vale o troféu "Batterring Ram").



4. Na próxima área, examine o painel na porta. O objetivo é passar a corrente elétrica até os três pontos do painel, rotacionando os conectores com L2 e R2 para ligar os pontos vermelhos com os amarelos (cores iguais se repelem). No Normal e no Insane, solucione o enigma entre 20 e 30 segundos para ganhar os troféus "Electrician" e "Jury Rig".

5. Na nova sala, há um carrinho com caixas e uma porta com cadeado codificado nas cores verde, azul e vermelha. Para saber a senha, visite as salas no começo do corredor e associe as cores nas paredes com a hora marcada nos relógios que ornam o lugar – em uma delas, examine os armários para obter o item Coupler e olhe através da grade para ver o terceiro relógio na sala azul. Ou seja, se na sala vermelha o relógio marca 4 horas, no cadeado, ponha o número 4 na faixa vermelha. Abrindo o cadeado, pegue o Billy Puppet #1 para ganhar o troféu "Paper-Mache".

6. Empurre o carrinho até o "X" para abrir a porta e, sobre a caixa no caminho, pegue o Case File #1 para ganhar o troféu "A Little Background". No resto do caminho, é preciso escolher entre fazer o personagem chegar ao elevador ou simplesmente morrer na armadilha: cruze a ponte (aperte L2 e R2 para avançar e mova o controle para manter o equilíbrio). Do outro lado, aperte o botão indicado rapidamente. Ao sobreviver a esta armadilha, você ganhará o troféu "Path of Blood" no fim do jogo. Se deixar o personagem morrer, ganhará o troféu "Path

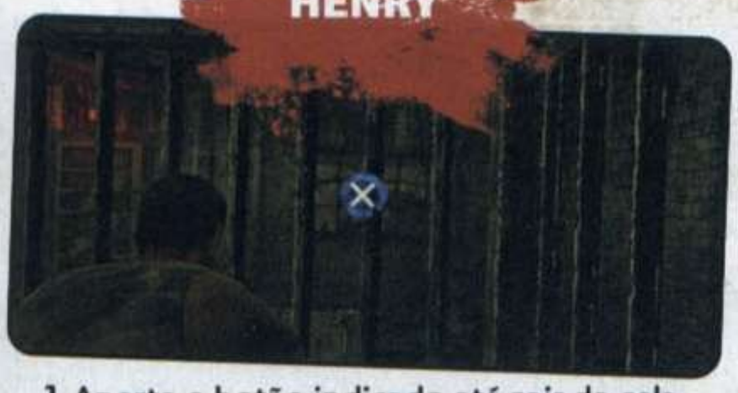


of Flesh". Será preciso jogar duas vezes e fazer as duas escolhas para platinar.

CAPÍTULO 2 DAVID

Este capítulo apenas mostra detalhes da trama. Fale com todos na cena do crime, na porta do apartamento ao lado, e saia do prédio.

CAPÍTULO 3 HENRY



1. Aperte o botão indicado até sair da cela. Não pise nos cacos de vidros e empurre a caixa para revelar uma passagem na parede. Apague a luz e examine o buraco da parede que tem o alfabeto desenhado para ver uma frase, com três letras destacadas da esquerda para a direita, na saleta ao lado. Pegue o valor de cada letra no alfabeto e use-o, de cima para baixo, para destrancar o cadeado.

2. Após a porta-armadilha, pegue o Case File #2 na estante. Desça de elevador, mate o homem (via Quick Time Event) e pegue o Fuse no corpo. Use-o no gerador do andar de cima para abrir a porta. Na sala com os dizeres "Follow the Rules", solucione o enigma para salvar o homem: organize os números em ordem crescente, da esquerda para a direita – cada chave troca dois números vizinhos de lugar (vale o troféu "Compassion").



3. Espie pelo buraco na porta para ver o código que a destrava. Arraste-se pela passagem à esquerda e desça pelo buraco do banheiro (isso se você salvou o homem) para pegar a Puzzle Piece #2. Destranque o banheiro, mate o inimigo e pegue o Case File #3 no móvel. Pule o buraco no corredor e encontre três portas que podem ser espiadas para conseguir a senha que as destrancam – em uma delas, há um revólver, aperte o botão indicado para evitar a morte. Abra a última sala do lado direito e pegue a Puzzle Piece #3.

4. Na sala em frente, há uma caixa com engrenagens. O objetivo é reorganizar as peças de forma a ligar as duas engrenagens cinzas para abrir a caixa e pegar uma chave. No Normal e no Insane, solucione o enigma em 15 e 20 segundos para ganhar os troféus "Gear Grinder" e "Mechanic". Ao solucionar o enigma, o jogo será salvo automaticamente e, caso não tenha conseguido o troféu, terá que jogar a fase mais uma vez. Pause e estude seus movimentos. Ainda no quarto, investigue os armários e pegue o Handmade Lockpick.

5. Na primeira porta aberta no corredor, use o Handmade Lockpick para abrir a caixa de vidro. Controle a rotação das travas para reduzir a velocidade do arame. No Normal e no Insane, solucione o enigma entre 12 e 15 segundos para ganhar os troféus "Running Lick Clockwork" e "Second Amendment" – o segredo é não reduzir a velocidade do arame (não aperte R2). Abra o portão no corredor e, após a ponte de tábua, investigue a sala escura à esquerda e pegue um prego e o Case File #4.



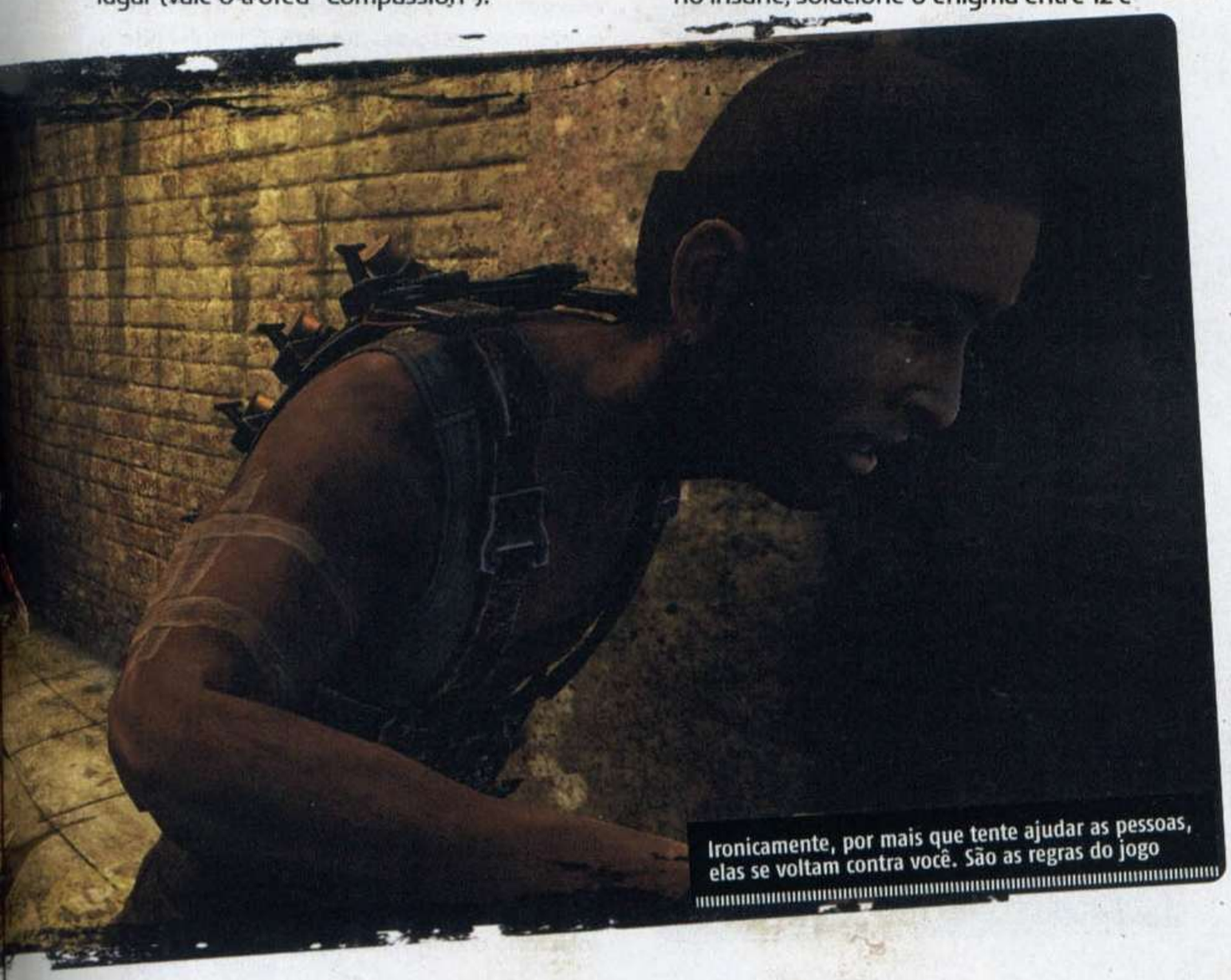
6. Ao destrancar a porta com o prego, investigue o quarto para pegar outro prego no móvel. Descendo pelo buraco, use o prego para destrancar a porta ao lado e pegue a Puzzle Piece #4. Após a cena com Jigsaw, pegue o Case File #5 no balcão do Save Point. Antes de entrar pela próxima porta aberta, siga pelo corredor à esquerda, atrás da escada, para pegar o Case File #6 no banheiro. Examine o vaso sanitário para pegar um prego (aperte ● para desistir antes de a barra de dor se encher para evitar dano).

7. Atrás do balcão com o Save Point, use o prego para abrir a porta e entre no banheiro. Examine o cilindro do aquecedor ao fundo do banheiro e abra a torneira da pia – o vapor revela os números para abrir o cadeado da sala ao lado e pegar o Billy Puppet #2. Vá à porta ignorada antes e encare o enigma: conduzir eletricidade de um ponto ao outro (na cor correspondente), evitando o circuito destruído (fio exposto). Nas dificuldades Normal e Insane, solucione entre 10 e 20 segundos para ganhar os troféus "Router" e "P2P".

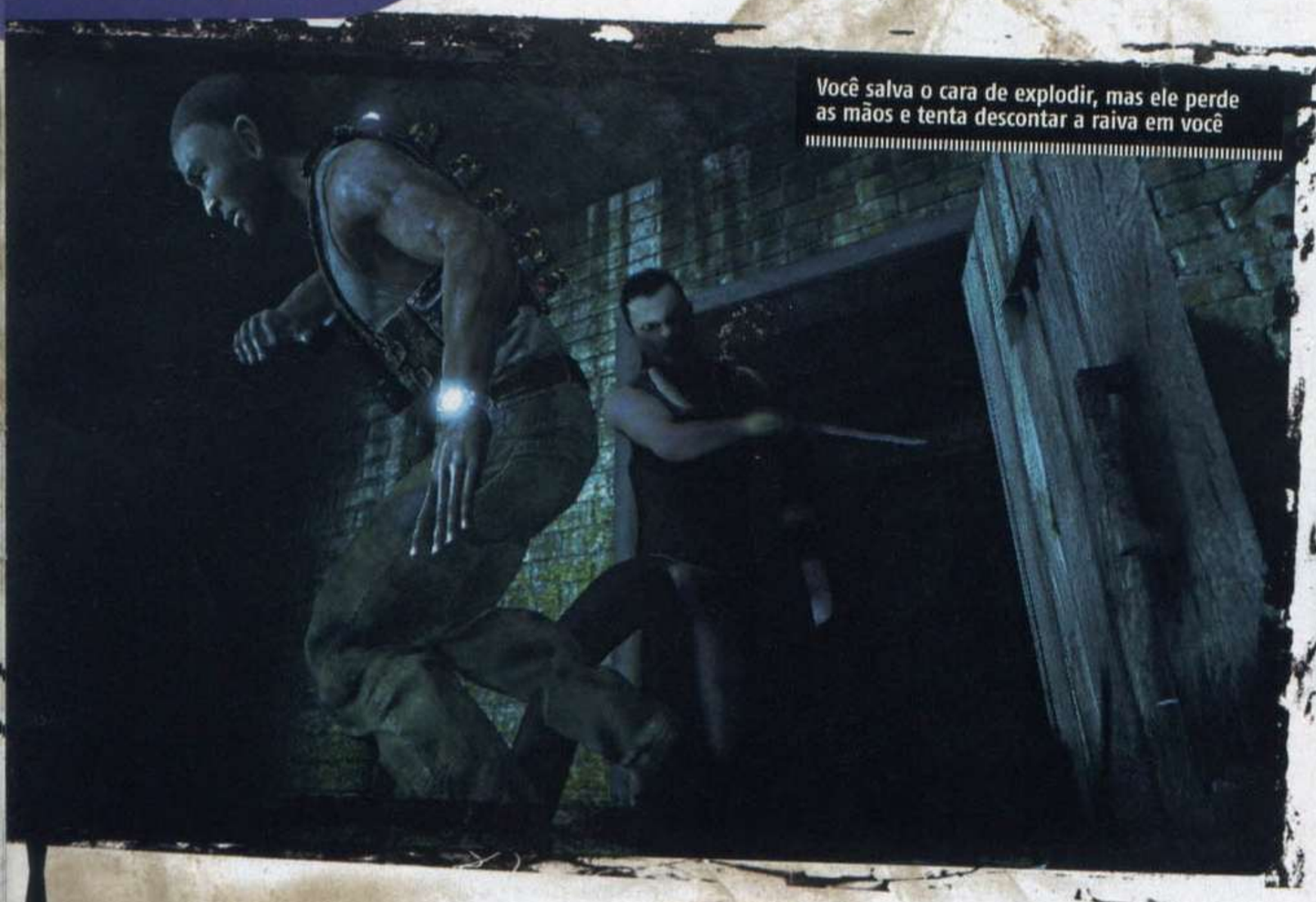
8. Na sala adiante, decore as figuras que aparecem na TV ao lado, pois no chão eletrificado você só pode pisar nas figuras que viu ou será eletrocutado. No salão seguinte, pegue a Audio Tape #1 sobre a mesa para ganhar o troféu "Play ME!" A senha do cadeado na porta dupla equivale à hora marcada no relógio com um desenho vermelho. No próximo salão, mate o inimigo para pegar uma chave. Nesta área, procure o Case File #7 e acione três botões, cada um em um manequim, antes de a contagem regressiva sobre a porta blindada se esgotar, para pegar a Puzzle Piece #5.



9. Use a chave para abrir a porta no salão e visite o andar superior. Pegue o cano para derrubar a parte irregular da parede ao lado. No piso eletrificado, pise apenas nas figuras



Ironicamente, por mais que tente ajudar as pessoas, elas se voltam contra você. São as regras do jogo



Você salva o cara de explodir, mas ele perde as mãos e tenta descontar a raiva em você

reveladas pelo televisor. Pegue a Audio Tape #2 sobre a mesa adiante, cruze a ponte de tábua para pegar o machado, faça o caminho de volta e destrua a corrente (ao lado de onde pegou a Audio Tape). Ao descer pelo buraco no chão, abra a primeira porta e pegue a Case File #8. Na câmara adiante, você terá três minutos para mover os painéis de carne de forma a abrir caminho para empurrar um deles contra a alavanca no chão. Mate o inimigo no corredor seguinte e, após um lance de escada, pegue o Case File #9.

10. Na cozinha, há manequins explosivos com números nas costas. É preciso apertar o botão dos manequins certos, para passar os números ao homem preso. A sequência é indicada pela única senha que começa com 8 na parede (está atrás de uma das duas caixas; mova-as para ler). Livre o homem e pegue o Case File #10 próximo da geladeira. Saindo da cozinha, pegue a Audio Tape #3.

11. Pegue a chave ao lado da porta no fim do corredor e, após ela se abrir, faça o caminho de volta até o Save Point (complete o enigma de conduzir energia para abrir outra porta no caminho) e abra o portão com a chave. Para soltar o policial, solucione o enigma de apagar todas as luzes do painel três vezes. Solucionando o enigma, ganha-se o troféu "Henry Jacobs".

CAPÍTULO 4 SARAH



1. Vista a roupa do manequim, dê a volta na piscina eletrificada e, após a conversa com Jigsaw, arranque o fusível do painel ao lado da porta. Abra a porta ao lado de onde está faltando o gerador e acione o botão da TV fora de sintonia. Na lavanderia, suba pela escada e desça ao lado do chão eletrificado para pegar a Gear dentro da máquina e o Case File #11 sobre a mesa. Na sala ao lado da escada, use a engrenagem e pegue a chave. Volte evitando os jatos de vapor.

2. Após subir pela escada de incêndio e entrar no quarto, vá ao banheiro e pegue a Puzzle Piece #6 no buraco escuro da parede (troféu "Puzzle of Flesh"). Arraste-se pelo buraco na parede do quarto e pegue o Case File #12 na mesa (troféu "Some Light Reading"). Na sala escura adiante, em que aparece o boneco, use a lanterna para ver dois números na parede que estão marcados. Some-os para saber qual das caixas numeradas na sala ao lado deve ser aberta para pegar a chave.

3. No salão com um cara jogando fogo, ande pelo canto da parede para chegar até uma sala de porta dupla. Ignore-a e pegue o Case File #13 na mesa. Abra a porta ao lado para destrancar outra porta codificada. Na sala, há um quadro com bandeiras numeradas e, ao lado, três paredes com papéis de parede referentes às bandeiras. Da esquerda para a direita, identifique quais são as bandeiras e use os números para abrir o cadeado da cela em frente. Pegue o Billy Puppet #3.



4. Entre na sala de porta dupla. Há duas colunas de TV mostrando figuras. Ao fundo, de cada lado, há corredores eletrificados. Decore a ordem das figuras do lado correspondente para cruzar os corredores e pegar a válvula, usada para erguer a grade no chão. Desça e empurre a bateria, entre na passagem da parede e pegue o Case File #14 no móvel. Cruze outro corredor eletrificado, pegue o prego do outro lado e destranque a porta ao lado – vá ao final do corredor e abra a porta-armadilha para pegar o Puzzle Piece #7.



5. Empurre a bateria até o "X" e suba pela escada da porta que se abre a lado para pegar o Case File #15 na pia. Entre pelo buraco na parede e faça com que o homem com máscara de lâminas invista contra a parede danificada (desvie da investida) para abrir caminho e ganhar o troféu "Now THAT'S Using Your Head!". Siga pela passagem e, cruzando as tábuas, pegue a Audio Tape #4.

6. Desça pelo buraco do quarto ao lado, abra a porta para ativar o painel de energia e vá pegar o Case File #16 no quarto escuro no final do corredor. No banheiro, posicione a câmera para formar a ordem das três figuras no espelho; decore a ordem, da esquerda para a direita. Ilumine os cantos do ambiente e encontre as marcas das respectivas armas juntamente com um número. Encontrando os três números, use-os na ordem das figuras para abrir o cadeado. Empurre a bateria ao elevador e vá até o encaixe.

7. Dê a volta na piscina vazia para chegar ao fosso do elevador. Desça pela escada ao lado para pegar a Puzzle Piece #8 e suba até o final. Após a cena, abra a porta-armadilha para pegar a Puzzle Piece #9. No salão escuro ao lado, acione o interruptor ao fundo, elimine o inimigo e posicione-se sobre o desenho vermelho no chão para ter uma perspectiva da sala. Apague a luz, posicione-se para conseguir a senha que abre a porta no final do corredor e vá pegar o Case File #17.

8. Passe o corredor eletrificado pisando nas figuras certas e, adiante, pegue o Case File #18. Na sala seguinte, pegue o Case File #19 sobre a mesa e pegue papel e caneta para combinar as peças no jogo da memória, que é aleatório. Passando desta sala, desça pelo buraco no telhado e proteja-se dos tiros até que o inimigo fique sem munição. Aproveite este breve momento e avance pela sala; proteja-se novamente até a sala em que o atirador estava. Pegue o Case File #20 na mesinha e solucione o enigma de apagar todas as luzes.

CALL OF DUTY BLACK OPS





Existe um soldado dentro de cada um de nós

ACTIVISION®

ZAP Games, trazendo os melhores games para você

Distribuido por

ZAP GAMES & ENTRETENIMENT



9. Use o elevador para voltar à piscina inicial, agora vazia, e ajude a mulher aprisionada. A solução é simples: sincronize o movimento das peças que giram, de forma que elas se alinhem, para escoar a água. O trecho mais complicado é no final, onde as peças são diferentes. Liberte a mulher e ganhe o troféu "Sarah Blalock". Siga para a porta aberta.

CAPÍTULO 5 JOSEPH



1. Posicione os dois carrinhos para usar de plataforma e pegue o prego para abrir a porta. Complete a distribuição de energia. Após a cena, pegue o Case File #21 próximo da TV. Na área seguinte, abra a porta-armadilha e pegue o Coupler no vaso sanitário sobre a escada. Abra a porta ao lado para pegar um prego. Abra a porta dos sanitários, ilumine as paredes e encontre a senha que abre o cadeado para a escada.

2. Use o guindaste para erguer o contêiner que caiu quando você chegou e não deixe de pegar o Case File #22 próximo do Save Point. Elimine o inimigo e acione o painel na saleta de onde ele veio. Use o elevador e passe a armadilha no caminho da plataforma, passando pelo chão eletrificado. Após a porta-armadilha, abra a porta à esquerda no corredor para pegar a Puzzle Piece #10. Volte pelo corredor eletrificado e saia pela porta ao lado para uma plataforma ser baixada; ao final dela, pegue o Case File #23 no armário.

3. Abra o portão abaixo, avance quando o atirador ficar sem munição e proteja-se. Solucione o painel de luzes para abrir o portão e avance até a porta seguinte, subindo um lance de escada. Acione o painel para derrubar uma caixa sobre o atirador. Pegue a válvula na corrente, saia pela porta ao lado e pegue a Audio Tape #5 sobre a mesa (ganhando o troféu "Mix Tape"). Volte até onde estava o atirador e pegue o Puzzle Piece #11. Saia pela porta por onde pegou a Audio Tape. Use a válvula na sala seguinte para libertar o prisioneiro e ganhar uma chave.



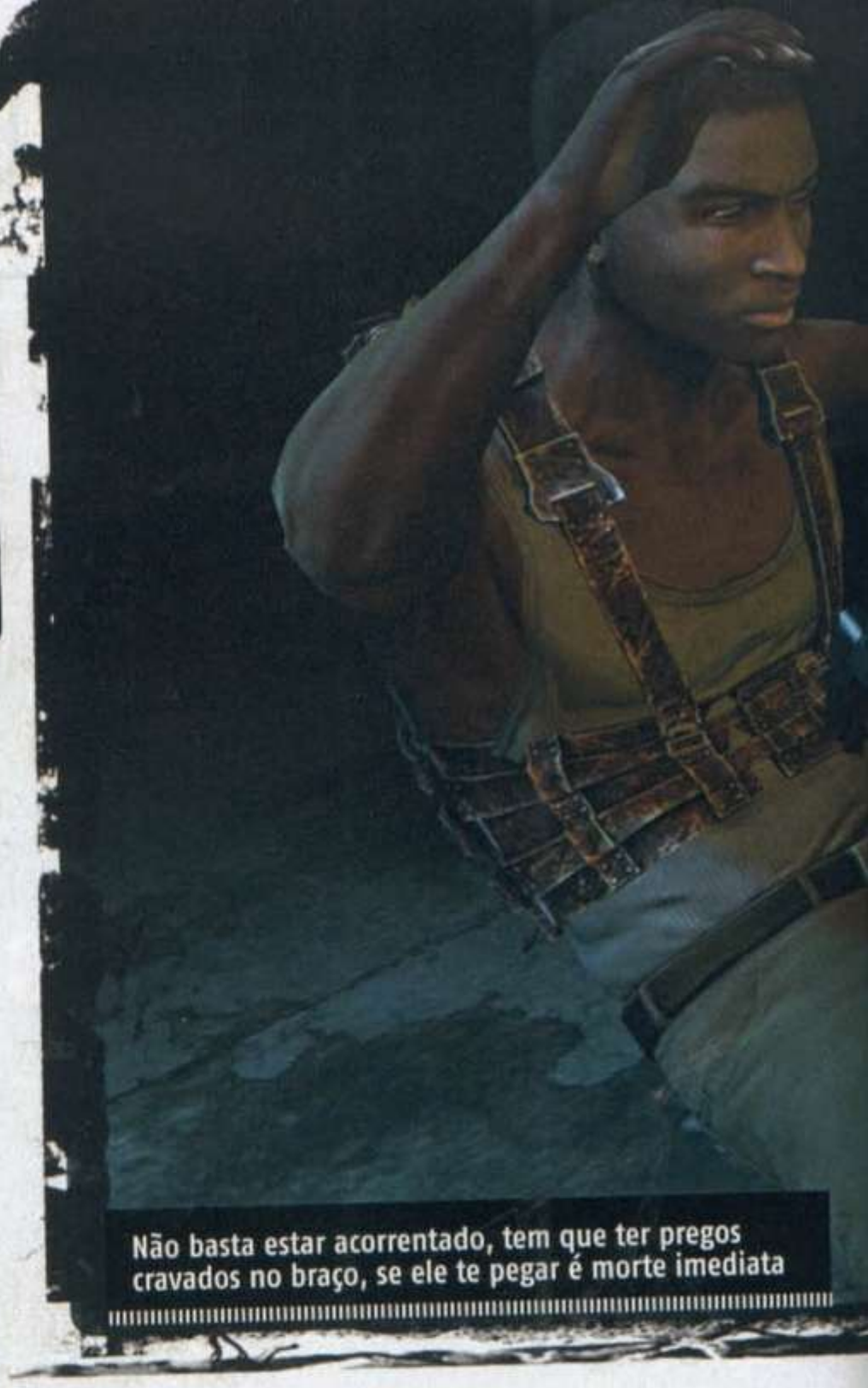
4. Quando chegar ao andar superior e escutar a conversa de duas garotas, pegue o Case File #24 sobre o latão junto à porta. Ao descer pela escada de metal, pegue o Case File #25 (vale o troféu "Half the Story"). No centro do salão, há uma plataforma girando com explosivos; empurre os dois motores até o "X" para abrir a porta para uma área com gás. Siga para o final do corredor e pule no buraco para chegar ao outro lado – quando a energia estiver muito baixa, use a injeção. Ao subir o primeiro lance de escada, abra a porta ao lado para chegar a uma sala segura e coletar a Puzzle Piece #12 atrás da mesa.



5. Ao cruzar as tábuas no ponto mais alto da sala com gás, pegue o prego no armário, abra a porta e passe pela próxima para pegar a Audio Tape #6. Saia pela porta ao lado e, logo que descer da plataforma de metal, pegue o Case File #26 ao lado. Elimine o inimigo adiante e, ao passar por mais uma porta blindada, pegue o Case File #27. Use o prego para abrir a porta e chegar a uma sala com marcações vermelhas que, sob a perspectiva certa, revelam a senha para abrir o cadeado da próxima porta – não deixe de pegar a Audio Tape #7.

6. Passando pela sala com ácido, abra o portão para libertar o homem com a máscara de lâminas. Acione o painel ao lado do outro portão, atraia o inimigo para lá e baixe o portão para prendê-lo. Pegue a Audio Tape #8 na saleta e abra o portão onde aprisionou o homem para encontrar uma nova passagem e algarismos romanos na parede que formam o código 780. Use-o para abrir a cela e pegar o Billy Puppet #4. Volte para a sala anterior, saia pela outra porta blindada e pegue a Puzzle Piece #13 atrás da pilha de caixas à direita. Suba pela escada na lateral desta pilha de caixas para chegar à outra e continuar pela passagem abaixo, onde se encontra o Case File #28.

7. Acesse a esteira e se arraste até o outro lado, acione o painel para ativar a esteira e iniciar mais um desafio: liberar o caminho da bomba. Ao longo da esteira, puxe os obstáculos do caminho e avance rapidamente



Não basta estar acorrentado, tem que ter pregos cravados no braço, se ele te pegar é morte imediata

para abrir o resto do caminho, inclusive do outro lado da esteira. Livrando todo o caminho, pegue a Audio Tape #9 na sala com a porta blindada adiante.



8. No final da esteira, examine a bomba para pegar a alavanca e abrir a porta do elevador. A seguir, é preciso salvar o policial solucionando quatro enigmas; o objetivo é ativar todas as luzes combinando cores iguais – pause o jogo para pensar na solução mais prática do enigma e saber quais peças movimentar. Liberte o policial e ganhe o troféu "Joseph Poltzer".

CAPÍTULO 6 CARLA

1. Após a cena com a mulher presa no elevador, examine o armário sob a escada e pegue um prego. Use-o para abrir a porta perto do Save Point. Mate o inimigo, pegue a Wich Handle na mesa e a Audio Tape #10 (troféu "Easy Listening"). Volte até onde pegou o prego, suba pela escada, pegue a Puzzle Piece #14 atrás da caixa no canto escuro e use a Wich Handle no mecanismo para suspender a grade.



2. Desça pela passagem no chão e, do outro lado do corredor externo, pegue a Audio Tape #11. Abra a porta blindada ao lado e pegue o prego em um dos armários de metal. Abra a porta ao lado e pegue a Puzzle Piece #15. Vá pelo corredor até um fio desencapado, empurre a máquina na direção da eletricidade e passe pelo lado. Empurre as demais máquinas, desligue a caixa de força e empurre a máquina até o fim, onde estava a descarga elétrica, para abrir o portão. Passe rapidamente para a roupa não matá-lo. Puxe as máquinas para chegar a uma sala com fogo barrando a passagem, onde um inimigo está arremessando explosivos. Feche a válvula para conter o fogo. Pegue o Case File #29 na estante adiante e, consequentemente, o inimigo morrerá queimado (vale o troféu "Firefighter").

3. Pegue o prego no corpo e a Audio Tape #12 na mesa. Abra a porta do lado oposto. Solucione o enigma do circuito elétrico, ative o painel para ligar a energia e abrir a porta blindada. Adiante, na armadilha onde as paredes se fecham, ligue todas as luzes no painel. Saindo da sala, pegue o Case File #30 diante da porta. Arraste-se pelo buraco ao lado e gire a primeira válvula. Ignore a válvula seguinte e desça pela escada atrás dela para acionar a válvula certa. Desça pela escada adiante e repare na cor do desenho na parede ao lado. Monte o caminho dos tubos ligando os dois pontos da mesma cor do desenho e acione a válvula correspondente.



4. Na sala seguinte, pegue a Audio Tape #13. De volta à sala onde suspendeu a grade do chão, entre pela porta aberta no andar abaixo e pegue a Audio Tape #14 sobre a mesa. Após abrir a porta blindada, passe entre as caixas para desativar o gerador de eletricidade – puxe o carrinho ao lado para pegar a Puzzle Piece #16. Passando pelo ponto antes eletrificado, suba pela escada ao lado e observe a formação do desenho no andar abaixo para ter a solução do enigma na porta adiante: replique a imagem no painel.

5. Chegando à plataforma adiante, pegue o Case File #31 e arraste-se pelo buraco adiante. Acione o botão ao final do corredor para descer a escada e ignore-a. Entre na sala com gás ao lado, complete a transmissão de energia para drenar o gás e vasculhe os armários de metal. Arraste-se por outro buraco em um dos cantos e pegue a Puzzle Piece #17. Volte e desça na ala central da sala e suba pela escada lateral para pegar um prego e abrir o portão.

6. Pegue a Audio Tape #15 na mesa e solucione o enigma das luzes para abrir uma passagem. Desça e elimine o inimigo, então examine os armários para pegar o Paint Thinner e Ammonia, além do Case File #32. Abra a porta ao lado e use os produtos químicos na máquina para misturar o líquido. Faça os líquidos vermelho, azul e amarelo descerem pelos tubos nas cores correspondentes – misturar o líquido errado é morte certa. Ao formar o explosivo, use-o no encaixe do portão e vá para longe para evitar a explosão.

7. Liberte o homem com máscara de lâminas e faça-o acertar a grade eletrificada até a morte, garantindo o troféu "Third Time's the Charm". Ao sair da cela, vá para a parte de trás da escadaria para encontrar uma sala



escura com três paredes pintadas, da esquerda para a direita, com números de 0 a 9. Em cada pintura está faltando um número, e os desaparecidos formam a senha do cadeado da cela do Billy Puppet #5. Suba pelo lance de escadas para pegar o Case File #33.

8. Após a porta-armadilha seguinte, vai rolar uma fuga para evitar o ataque do homem com lâminas no lugar das mãos. Ao final da fuga, não deixe de pegar o Case File #34 na saleta do caminho. Ao voltar para a área inicial, abra a porta do elevador ao lado para chegar ao enigma da mulher presa ao elevador. A solução é trocar os números entre as duas colunas de forma que os resultados, de ambos os lados, sejam de mesmo valor. Libertar a mulher rende o troféu "Carla Song".

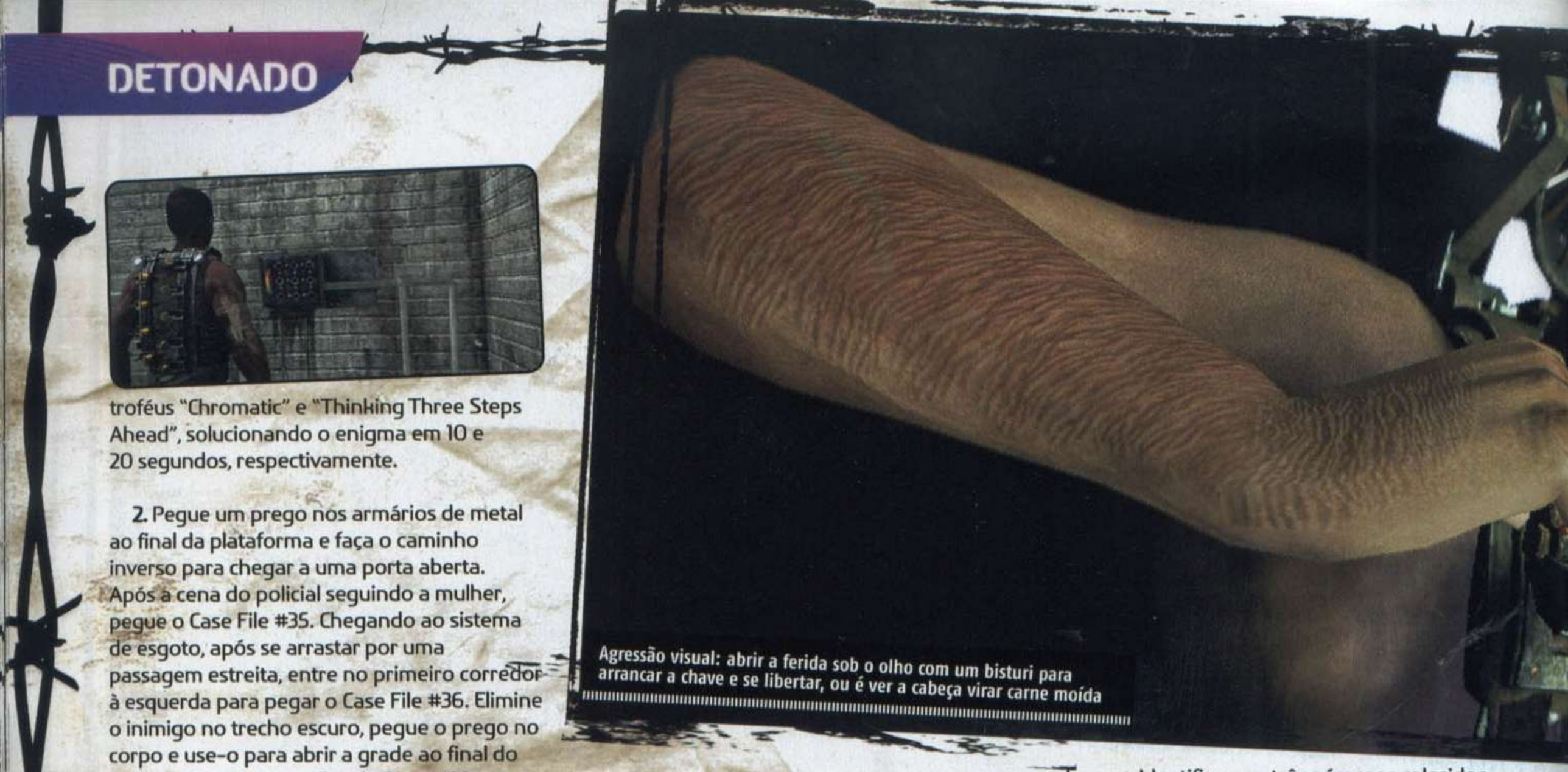
CAPÍTULO 7
SOLOMON



1. Use o guindaste para formar um caminho com os contêineres e, do outro lado, resolva o enigma. É preciso ativar todas as luzes. Se não conseguiu antes, este é o melhor lugar para, nas dificuldades Normal e Insane, ganhar os

troféus "Chromatic" e "Thinking Three Steps Ahead", solucionando o enigma em 10 e 20 segundos, respectivamente.

2. Pegue um prego nos armários de metal ao final da plataforma e faça o caminho inverso para chegar a uma porta aberta. Após a cena do policial seguindo a mulher, pegue o Case File #35. Chegando ao sistema de esgoto, após se arrastar por uma passagem estreita, entre no primeiro corredor à esquerda para pegar o Case File #36. Elimine o inimigo no trecho escuro, pegue o prego no corpo e use-o para abrir a grade ao final do caminho para pegar a Puzzle Piece #18.



Agressão visual: abrir a ferida sob o olho com um bisturi para arrancar a chave e se libertar, ou é ver a cabeça virar carne moída



3. Chegando à sala do Save Point, pegue o Case File #37. Siga até a porta no corredor e destranque a porta antes de o dispositivo acionar sua roupa mortal. Dentro da saleta, pegue o Coupler e complete o enigma do painel de energia para desativar a armadilha da roupa. No corredor adiante, alinhe os números em ordem crescente para matar o maníaco – faça isso antes de ele poder atacar.

4. Na sala com linhas desenhadas, alinhe a câmera para descobrir números coloridos que formam uma senha. Alinhe os números coloridos sob a seta, gire os números no ponto central até desligar os jatos de vapor. Elimine um inimigo que aparecerá. Faça o caminho inverso para ter acesso a outra porta blindada e falar com Jigsaw. No confronto com o homem com lâminas no lugar das mãos, use os comandos na tela para desviar dos dois primeiros golpes, entre pela porta ao lado e passe por entre os canos.

5. Ao passar pela porta adiante, tranque-a para ganhar tempo e avance até a escada. Suba e investigue as áreas para encontrar a Puzzle Piece #19, antes de seguir pelo corredor na base da escada e derrubar um armário na porta. Ao final do caminho, acione a alavanca para esmagar o inimigo e ganhar o troféu "Hands Off". Não deixe de pegar o Case File #38 no caminho. Ao pular um fio que ativa uma armadilha, o caminho se divide em dois. Siga para o lado direito.



6. Abra a porta-armadilha para chegar à sala do tabuleiro gigante de xadrez. Na mesa isolada, há um livro de regras indicando quais movimentos as peças podem fazer e quais letras do alfabeto representam. Na mesa ao lado, há três televisores mostrando imagens específicas de peças de xadrez que piscam em código morse (explicado na folha afixada na parede à direita, indicando letras). Então, da esquerda para a direita, identifique a figura do primeiro televisor e em qual letra ela se encontra. Localizando-a, veja o livro de regras para saber a trajetória que a peça pode fazer e descobrir qual é o número. Repita com os outros dois televisores para achar o código ou insira o código 275 no cadeado e pegue o Billy Puppet #6.



7. Vá para o outro lado do corredor, pegue o Case File #39 e abra a porta blindada para ver o policial e um homem conversando. Solucione o enigma da distribuição de energia da porta adiante e entre no bureiro ao lado para encontrar o Case File #40 junto ao corpo. Suba e arraste-se pela passagem estreita e, na sala seguinte, no fundo à direita, pegue o Case File #41 no armário. Suba pela escada de metal em frente. Desarmando a armadilha, dê a volta na área para empurrar uma caixa para o buraco. Identifique os três números coloridos na sala posicionando a câmera para descobrir a senha do cadeado. Pegue o Case File #42.



8. Suba pela escada de metal ao lado e desça pelo lance de escada em frente para encontrar a Puzzle Pece #20. Entre na sala-armadilha ao lado da escada para encarar outro homem com máscara de lâminas. Faça-o bater na caixa de madeira para ficar preso por um instante e use algum objeto (bastão, cano, muleta) para acertá-lo. Pegue outro objeto e repita o esquema até matá-lo e abrir a porta seguinte.



9. Ao descer pela passagem adiante, cruze o corredor com chão eletrificado. Adiante, pegue a Audio Tape #16 e acione a válvula. Desça pelo buraco à direita e puxe a caixa em direção ao "X". A porta blindada o levará até uma sala com um mural de televisores que mostrarão figuras que devem ser associadas a nomes (relacionados na saleta ao lado). Pegue papel e caneta e desenhe a posição dos televisores. Conforme for tentando descobrir as combinações, marque o desenho ou nome na sua cola para saber a posição da figura ou nome para que possam ser relacionados. Solucionando o enigma, pegue a chave e não esqueça da Audio Tape #17 no caminho.



10. Após a cena, vá para a próxima porta e desça pela escada para voltar ao enigma do xadrez. Perto dali, use a chave obtida para abrir a porta blindada. Esta o levará até um homem preso na máquina sobre o fogo. Corra até o final do corredor escuro à esquerda e pegue a Puzzle Piece #21. Empurre o homem para a sala seguinte antes de o fogo queimá-lo. Posicione o homem fora do fogo e movimente a máquina junto da parede à direita para puxar as outras máquinas e abrir caminho para levá-lo à sala seguinte – durante este processo, não esqueça de movimentar o homem para fora do fogo.

11. Na terceira sala, você terá que tirar o homem de cima das labaredas ao mesmo tempo em que soluciona mais um enigma de memória. Novamente, desenhe a posição dos televisores e vá examinando cada um para identificar a localização das figuras e saber quais associar para libertar o homem. Feito isso, ganhe o troféu "Solomon Bates".

CAPÍTULO 8
MICHAEL



1. Arraste-se pelo buraco e suba pela escada de metal até chegar ao trilho do metrô. Esconda-se do policial até ele ficar sem munição e avance até o final da plataforma para ter acesso ao outro lado. Entre no banheiro masculino (MEN) e examine o sangue no vaso do meio para pegar a Puzzle Piece #22; elimine o inimigo para pegar a chave. Entre pela porta dupla ao lado da escada, pegue o Case File #43 sobre o banco e olhe o mural à direita para ver mais uma associação de figuras. Novamente, pegue papel e caneta para associar as figuras e marque a posição dos televisores para relacionar tudo antes de o tempo acabar.

2. Saia, suba pela escada e abra a porta no caminho. Na sala do Save Point, pegue a Audio Tape #18. Suba pela escada de metal e pegue o Case File #44 sobre a cadeira. Após a porta blindada, há um maníaco acorrentado que é puxado toda vez que o sinal fica verde. Aproveite este momento para avançar para o lado esquerdo da sala e acione a válvula. Repita com a válvula do outro lado para abrir caminho e encontrar o Case File #45.



3. Desça pelo elevador para ter acesso a outra área com o policial atirando. Conforme ele ficar sem balas, avance cuidadosamente até chegar à porta adiante. Examine a caixa em frente para pegar o Case File #46 e passe a armadilha no caminho. No salão escuro, há uma porta travada por uma caixa. Não mexa, apenas vá ao fundo do quarto e contorne para anular a armadilha que ativa a roupa. Rapidamente, examine o painel na parede e coloque os números em ordem crescente para eliminar a primeira armadilha – se o tempo apertar, vá para o fundo da sala, afastando-se do painel. A segunda armadilha está na parede da caixa mencionada, desative-a e mova a caixa para destravar a porta. Empurre o motor até o "X" para ativar a terceira armadilha, mas esta é solucionada ativando todas as luzes do painel associado por cores.



4. Ao abrir a porta blindada, pegue a Case File #47 na mesa à esquerda (no canto escuro) da sala seguinte e, mais adiante, faça o novo homem com máscara de lâminas ficar preso na caixa de madeira e use o guindaste para soltar o contêiner sobre ele (vale o troféu "Hedgehog's Dilemma"). Levante o contêiner e pegue a chave no corpo para abrir a porta seguinte – antes disso, use o elevador por onde o maníaco desceu para ter acesso ao andar superior e vasculhe as portas para encontrar uma com um lance de escadas: a Puzzle Piece #23 está aqui. Use a chave para abrir mais uma porta e pegar o Case File #48 na saleta escura ao lado.

5. Destrave a porta blindada distribuindo a energia do painel e atenção ao carrossel com luz: é preciso chegar à passagem do outro lado sem passar pela luz vermelha ou é morta súbita. Do outro lado, na sala seguinte, pegue a Audio Tape #19 e o Case File #49. Abra a porta ao lado para ter acesso a um mural de relógios e um número ao lado. Replique o número usando os ponteiros do relógio para destravar a porta, pegar o Billy Puppet #7 e ganhar o troféu "Puppeteer".

6. Chegando à cozinha adiante, abra a porta para a despensa e pegue o Case File #50 (vale o troféu "Journalist"). Pegue também o Paint Thinner, Ammonia e a Audio Tape #20, que rende o troféu "Reel to Real". Na sala seguinte, faça a bomba misturando os produtos químicos e use-a na porta ao lado. Entre na sala onde fez a bomba e tranque a porta para sobreviver à explosão. Reabrindo a porta, siga em linha reta para pegar a Puzzle Piece #24 ao fundo e siga pelo refeitório, evitando os tiros do policial. Chegando à base da escada, entre no banheiro à direita para pegar a Puzzle Piece #25 e obter o troféu "Putting it All Together". De resto, é continuar avançando até encurralar o policial e apertar repetidamente o botão indicado na tela para eliminá-lo (vale o troféu "Did I Fire 6 Shots or Only 5..."). Na sala final, passe pela tábua antes de as paredes se fecharem e, dependendo da escolha feita na primeira fase, você habilitará o troféu "Path of Blood" ou "Path of Flesh". Jogue de novo e escolha a opção restante para conquistar a platina de *Saw II*.

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

Enfim, a série volta ao eixo **POR NELSON ALVES JR.**

LANÇAMENTO NACIONAL



FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Criterion Games
- **Distribuidora:** Electronic Arts
- **Gênero:** corrida
- **Jogadores:** 1 a 8
- **Resolução:** 720p
- **Online:** sim

Quem teve a chance de conhecer *The Need for Speed* (assim mesmo, com o "The" no título) lá no 3DO deve se lembrar de como era simples e incrivelmente viciante o jogo. Havia dois atrativos centrais nele: velocidade extrema e paisagens exuberantes.

Após um punhado de idas e vindas, a série ganhou uma vertente chamada *Hot Pursuit*, no PlayStation 2. Foi uma retomada às características iniciais, com o acréscimo de perseguições policiais. Depois, a série deu uma degringolada, ameaçou voltar inúmeras vezes, mas nunca passou de fogo de palha.

Eis então que a EA passa à Criterion a produção do novo episódio. Foi a melhor decisão feita em anos. Quer um jogo de corrida decente? Chame quem entende do assunto, deixe os caras trabalharem e, pronto, problema resolvido.

A Criterion é, nunca é demais lembrar, a maga por trás de *Burnout Paradise*, possivelmente um dos títulos de velocidade mais memoráveis desta e de qualquer outra geração de consoles vindouros. Quais as chances de um *Need for Speed* feito por essa equipe dar errado? Pouquíssimas.

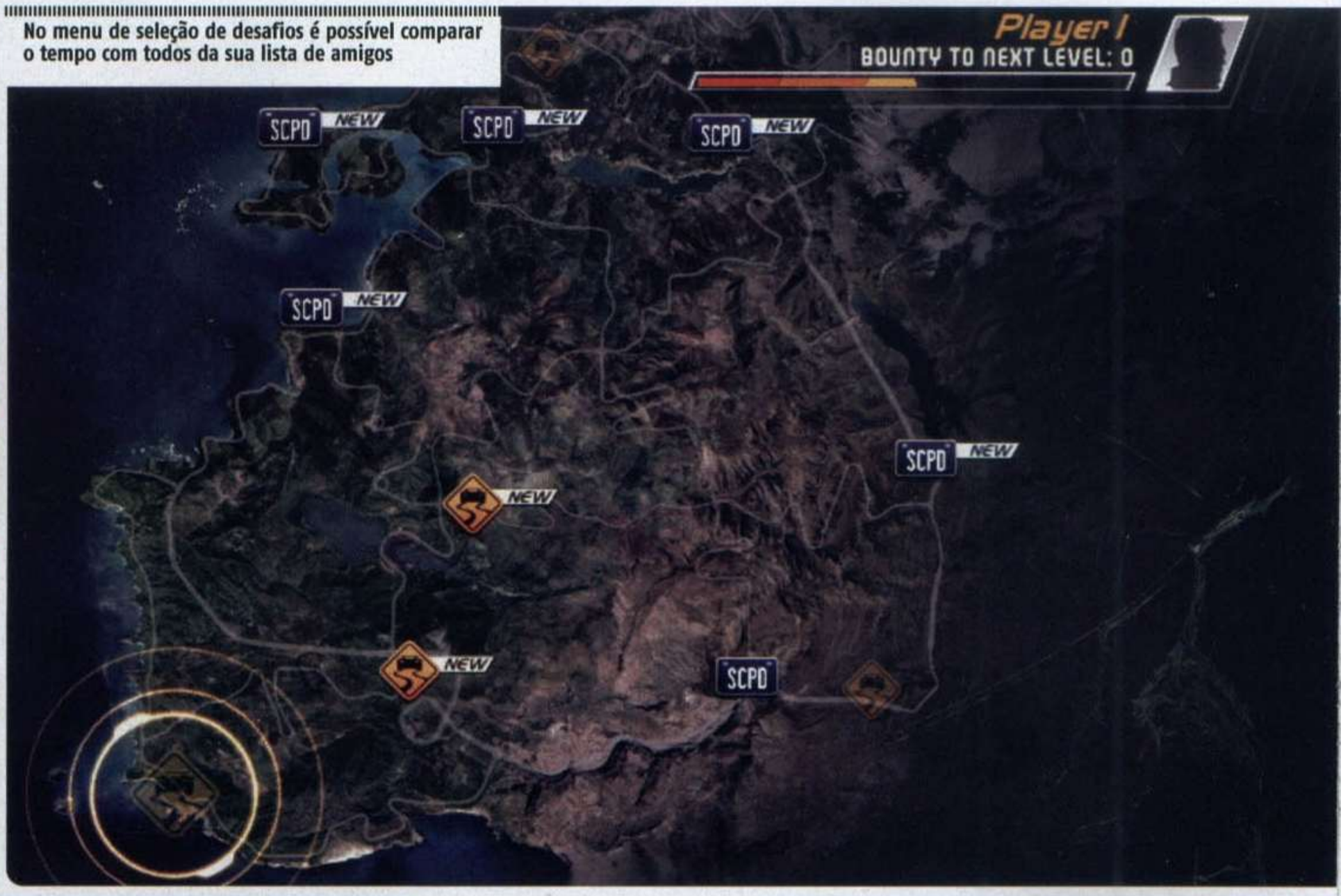
Hot Pursuit é aquele tipo de jogo que te pega pelo pescoço no segundo inicial de partida. Pá pum, a corrida começa sem muita enrolação e progride sem nenhuma frescura. No bojo, consiste em correr em estradas (exatamente como o primeirão da série) e chegar intacto no menor tempo possível. Essa é a espinha dorsal do desafio; a ela surgem as vertentes que dão variedade aos pegas.

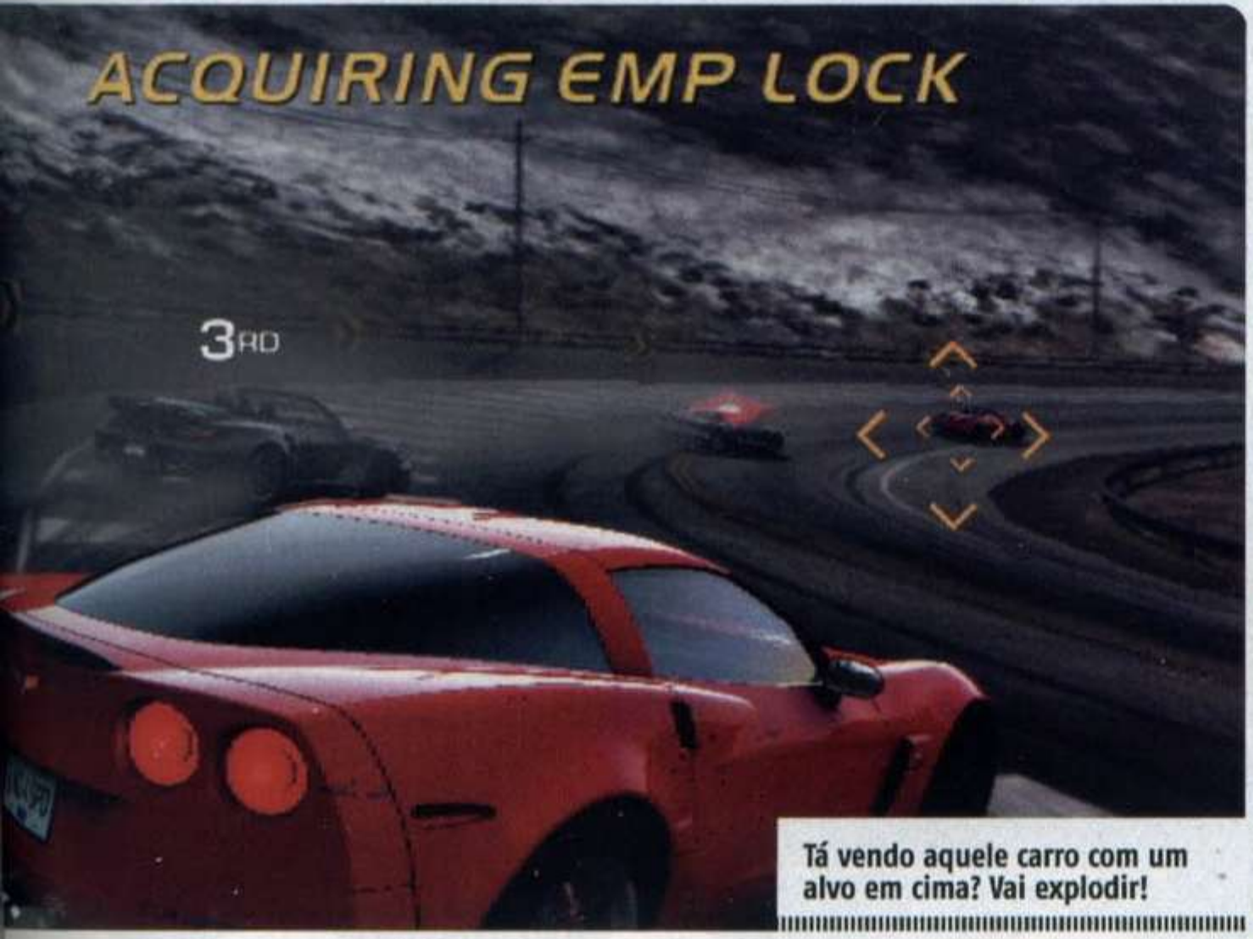
Há dois caminhos distintos. Na pele do corredor, as provas consistem em bater o cronômetro, sem ser pego pela polícia, vencer corridas ora sem policiais na pista, ora com. A seu favor, há alguns acessórios acoplados aos carros que podem ser usados esporadicamente no decorrer da prova. Turbo, nitro, espinhos e um pulso eletromagnético que causa pane momentânea no sistema elétrico dos adversários. O fato é que funcionam mais como perfumaria do que realmente algo útil. Como a Inteligência Artificial usa um esquema malandro de sempre manter uma distância predeterminada de você (o nome original disso é "Rubber Band AI", ou IA de Borracha, numa tradução livre). Trata-se de um jeito sem-vergonha de balancear a partida, então não importa quão bem você corra e use seus especiais, o desgraçado de trás SEMPRE vai te alcançar.

A segunda opção é controlar a polícia. Nesse caso, o objetivo é parar a todo custo



No menu de seleção de desafios é possível comparar o tempo com todos da sua lista de amigos





Tá vendo aquele carro com um alvo em cima? Vai explodir!

Com tanta gente pertinho, faz uma falta não ter takedown!



os corredores. Além do nitro, você conta com barricada, espinhos e um helicóptero. Como a ideia é acabar com a barra de energia do fugitivo, os especiais aqui fazem mais sentido e funcionam efetivamente.

Independentemente do lado que escolha, *Hot Pursuit* resgata de forma primorosa a sensação de velocidade que jamais deveria ter deixado a série. O problema é que o jogo valoriza pouco a habilidade, já que beira o impossível você se distanciar dos adversários. Faltou ainda valorizar mais os pegas contra os policiais em detrimento de tantas provas contra o relógio. Uma aqui, outra ali até vai, mas quase metade do modo carreira é formado por marcação de tempo.

Embora tenha tais falhas – ou, melhor



CONHEÇA AS ARMAS

POLICIAL
Apoio aereo: o helicóptero joga uma malha de espinhos que ajuda a diminuir a distância entre você e os corredores. Problema: caso os fugitivos escapem da armadilha, ela continua na pista e pode danificar o seu carro.

POLICIAL
Barreira: à medida que avança na partida, a barreira policial ganha melhorias. No início são carros leves, mas logo você dispõe de SUVs mais pesadas.

CORREDOR
Turbo: ele demora para ficar disponível, mas é uma alternativa essencial para comer o asfalto. Dica: use em retas, porque o carro fica praticamente incontrolável.

CORREDOR
Jammer: o feito visual é inexistente, mas a eficácia, ótima. Ele torna o seu carro "invisível" aos equipamentos policiais, principalmente aos EMPs.

POLICIAL E CORREDOR
Malha de ferro: ele é mais eficaz para o corredor que precisa afastar um policial da traseira. Para a polícia, faz mais sentido usá-lo com ajuda do helicóptero.

POLICIAL E CORREDOR
EMP: eficaz para os dois lados: para o corredor, serve para atrapalhar adversários que estejam à frente; para a polícia, ajuda a se aproximar do alvo para socar a traseira.



Em que lugar do mundo os policiais anda com um carrão desses?







dizendo, escolhas infelizes na criação –, o episódio resgata a essência da série e acrescenta novidades que devem ditar regras nos próximos títulos de corrida. A principal delas chama-se Autolog. Trata-se de um sistema criado pela Criterion que integra de forma magistral o seu desempenho offline com os seus amigos online. Desde que seu console esteja conectado, tudo o que você faz na campanha fica registrado e passa para um ranking mundial que, a partir desses dados, cria desafios personalizados para outros jogadores. O negócio é incrível: sempre que alguém bate um tempo seu ou sua pontuação, o jogo te avisa e, melhor, te desafia a jogar de novo para vencer seu conhecido. Nisso, cria-se um círculo virtuoso que prolonga ao infinito a vida do jogo. Isso, claro, descontando que há ainda os confrontos online.

Os amantes da beleza têm aqui outra boa razão para pegar o título. Como as corridas rolam em ambientes abertos, não mais em circuitos, a produtora valorizou bastante as regiões em que rolam os pegas. Os inúmeros atalhos aproveitam muito bem a variedade dos cenários. Por exemplo, em áreas serranas, há túneis, enquanto trechos de orla permitem passar pela praia. Paisagens lindíssimas e uso de carros licenciados (com um adendo, nada de podreira aqui, estamos falando apenas de máquinas dos sonhos, tops esportivos considerados ícones da indústria automobilística) são quase como itens essenciais para que exista a opção de criar vídeos a partir dos replays. Dureza é que não há nem vídeos, muito menos replays. Como assim, Criterion? Com esse tal de Autolog, a inclusão de um sistema de filmes seria a cereja do bolo para prestigiar tanta acuidade no visual da partida. Faz falta também uma visão interna dos veículos, mas essa é uma ausência compreensível, já que de dentro dos carros a sensação de velocidade é menor, e velocidade é algo que a produtora fez questão de tratar como qualidade primordial em *Hot Pursuit*.

No final, entre mortos e feridos, o que fica é um jogo essencial no console de quem curte corrida. A Criterion deu não apenas um banho de loja para maquiar um produto que estava há tempos desacreditado, mas aproveitou seu know-how conquistado com *Burnout Paradise* e implementou *Need for Speed* de forma surpreendente.

AVALIAÇÕES

TÉCNICA	Gráficos	★★★★☆
	Controle	★★★★☆
	Áudio	★★★☆☆
	Replay	★★★★★
	Acabamento	★★★★★
	Dificuldade	★★★★☆
CORRIDA	Sistema de Danos	★★☆☆☆
	Inteligência artificial	★★★☆☆
	Pistas / Carros	★★★★☆
	Simulação	★☆☆☆☆
	Sensação de velocidade	★★★★★

NOTA **8,5**

REVIEW

VANQUISH

Onde os clichês controlam você

POR VITOR TRITTO

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Platinum Games
- **Distribuidora:** SEGA
- **Gênero:** ação
- **Jogadores:** 1
- **Resolução:** 720p
- **Online:** não

Um soldado superpoderoso enfrentando sozinho ultranacionalistas russos que querem usar uma arma avançada para extorquir o governo dos EUA – que, por sua vez, planeja se apoderar dessa mesma arma e, então, extorquir alguém. Se tivesse o Van Damme no papel principal iria direto para a Sessão da Tarde. Só isso já te dá uma boa ideia do que é *Vanquish*.

A gente sabe que você jogou a demo, se arrepiou com os powerslides e, provavelmente, ficou com uma vontade do cão de acender um cigarro depois da quantidade de vezes que viu Sam Gideon abrindo o capacete da sua armadura high tech para dar um trago. OK, quem acabou de lutar contra um milhão de robôs assassinos pode arriscar um câncer de pulmão de peito aberto – figurativamente falando. Eu sei que nós ficamos de boca aberta depois da demo e isso fez o ponteiro do nosso medidor de expectativas saltar de 0 para 100. Só que isso foi na demo, um pequeno excerto de 20 minutos do original separado do contexto com o único intuito de te mostrar todas as qualidades – e só as qualidades.

Bom, missão cumprida porque nesses 20 minutos você viu o jogo inteiro. Tudo que presta em *Vanquish* está lá. Só que, quando você pega o jogo de verdade, percebe que ele é só uma versão mais longa da demonstração. Usar o powerslide é legal uma vez, só que umas seis horas, mil powerslides depois, *Vanquish* acaba e você se dá conta de que não faz ideia do que diabos aconteceu. E isso não é nada bom.



Tiros para todos os lados, batalhas sem fim e uma falta de profundidade total do enredo

É SÓ ATIRAR

Provavelmente, Shinji "Resident Evil" Mikami, o game designer, achou que o público ocidental iria se sentir mais confortável jogando com o cérebro no automático. Isso pelo menos explica como um jogo de um potencial tão grande como *Vanquish* acabou nadando em clichês de filme de ação e com praticamente nenhuma vida útil.

Primeiro, ele não tem multiplayer, online ou offline, e só isso já deixa muita gente arisca por aqui. Quer dizer, ninguém faz um jogo só com a campanha principal, sem nenhum modo extra, há dez anos. Qual é o problema desse cara, certo? O que ele espera que a gente faça depois de terminar o jogo, lamba a caixa? Bom, talvez, não dá para saber, mas pelo menos ele deixou um placar te informando exatamente quantos pontos você fez depois de cada missão. Emocionante pacas, né?

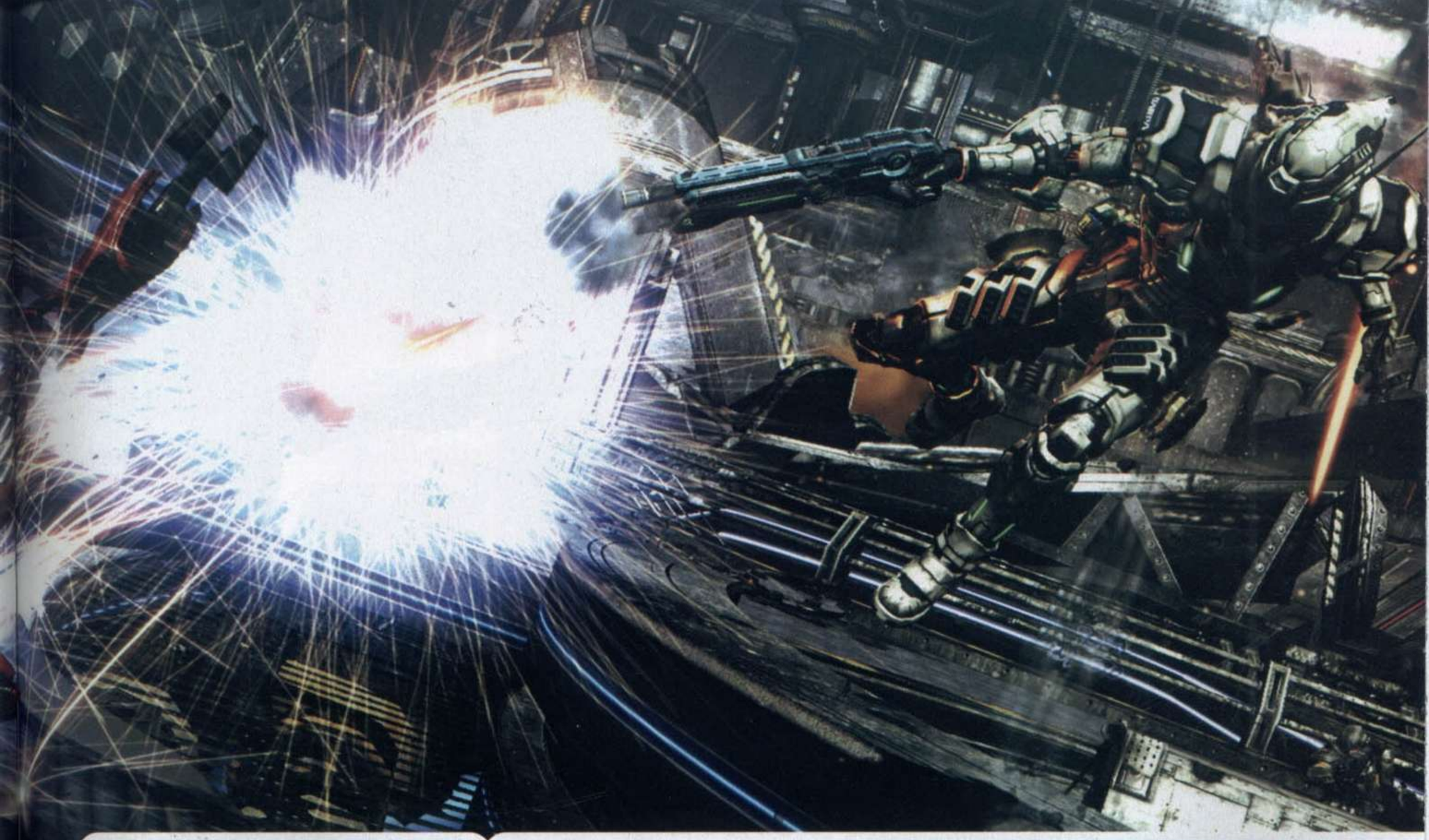
Você também não tem liberdade nenhuma de ação. Claro, dá para correr para tudo quanto é lado e atirar em tudo quanto é robô, mas não dá para fazer mais absolutamente nada além disso.

Eu sei que andar e atirar é só que nós queremos de um jogo de ação, mas, pô, durante seis horas seguidas? Nem mesmo os FPSs são tão rígidos assim. As acrobacias e os movimentos bem coreografados de Gideon disfarçam esse problema, mas não tão bem a ponto de ignorarmos o fato de que o tempo passa voando porque o jogo é igual do começo ao fim.

O que nós temos que fazer é encarar a coisa como se fosse uma montanha-russa: não dá para ter uma viagem duca e controle



Nessa parte, é só atirar, assim como em todas as outras do jogo





total sobre as suas ações ao mesmo tempo. Se você conseguir colocar isso na sua cabeça e aceitar essa condição, não vai ter muitos problemas. É complicado ter essa paciência toda por seis horas, mas é possível. Você passou 25 anos assistindo a *Lagoa Azul* como se fosse a primeira vez, vai conseguir.

A história pode até ser uma bomba, mas as armaduras são bacanas, fala a verdade?



AVALIAÇÕES

TÉCNICA

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

AÇÃO

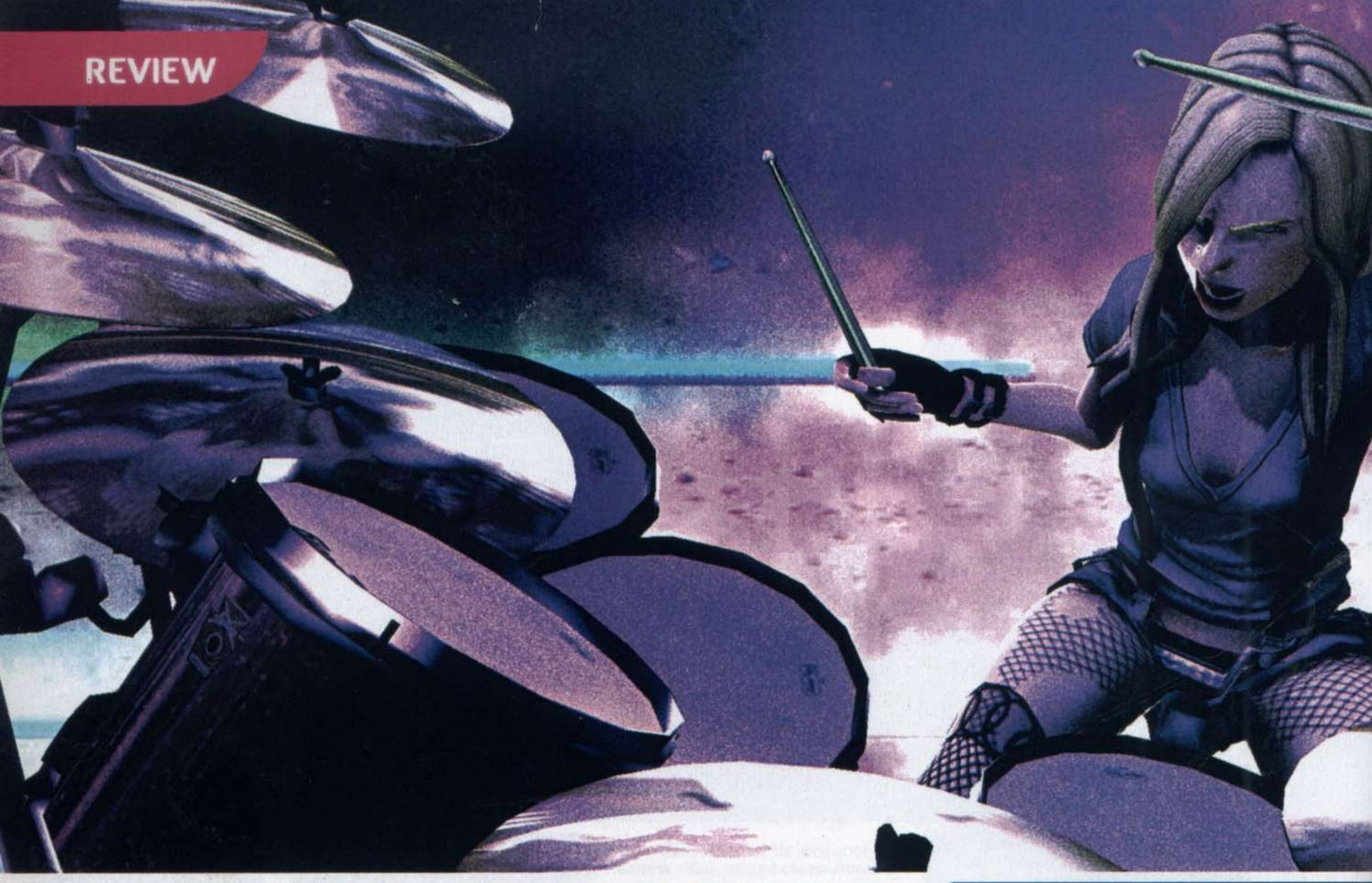
Enredo	★☆☆☆☆
Inteligência artificial	★★★☆☆
Modos extras	☆☆☆☆☆
Câmeras	★★★☆☆
Chefes	★★★★☆

NOTA

6,5







ROCK BAND 3

Finalmente uma nova experiência

POR RÔMULO MATHEI

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Harmonix
- **Distribuidora:** MTV GamesElectronic Arts
- **Gênero:** ação
- **Jogadores:** 1
- **Resolução:** 720p
- **Online:** não

Desde que chegaram ao grande público, os simuladores musicais causaram um rebuliço no mercado de games. Além disso, foram responsáveis pela ressurreição do até então morto Rock and Roll, por uma reviravolta positiva no âmbito fonográfico e pelo retorno de bandas que – se não fosse o *Guitar Hero* e o *Rock Band* – você só conheceria se fuçasse nos vinis antigos do seu pai.

Mas cá pra nós, o gênero já estava ficando repetitivo demais. Até que a Harmonix (sempre ela) resolveu revolucionar e levou a realidade no quesito "tocar um instrumento" a um patamar nunca visto neste país (tá parecendo o frase de político).

OS NOVOS INSTRUMENTOS

Cinco botões eram pouco para fazer com que a experiência de ser um guitarrista famoso fosse perfeita e, mesmo assim, aquele botãozinho laranja tirou o sono de muita gente que não se aventurava no modo expert. O que dizer, então, de um novo acessório com 102 botões?

Sim, a nova guitarra Fender que acompanha o bundle de *RB3* simula notas e acordes como se fosse um instrumento real, com sensibilidade ímpar e um design que enganaria qualquer um com mais de dois graus de miopia. E não é só isso, a empresa fabricante da marca mais amada por metade dos guitarristas (a outra metade ama a Gibson) desenvolveu para o mercado um modelo Fender Squier Stratocaster especialmente compatível com o game. Você poderá desligar o instrumento do amplificador e ligar em seu console, e vice-versa. Realidade pouca é bobagem.

A maior novidade, entretanto, ficou com a inclusão do teclado ao rol dos instrumentos. O acessório conta com duas oitavas (dois conjuntos de notas musicais de Dó até Si nas teclas brancas e com seus devidos semitons nas teclas pretas) de um teclado real. Para os não familiarizados com termos musicais, é



Sente só como tocar teclado é animado, veja o tecladista na imagem

simples: 14 teclas brancas e 10 teclas pretas que compõem a parte mais grave e mais aguda do instrumento. O sistema de cores é o mesmo, cinco, porém, na tela, o jogador deve tocar a nota distinguindo cor e número da tecla a ser apertada. Os dois novos instrumentos são acessórios MIDI e são compatíveis com programas de computador especializados em música, como editores e simuladores, por exemplo.

O JOGO

Para adaptar os jogadores aos novos "brinquedinhos", *RB3* possui, agora, o modo Rock Band Pro, no qual a experiência é real. Se quem arranha uns acordes no violão ou



Não importa a quantidade de acessórios, a bateria sempre será a preferida









Não chega a transmitir sensação real, mas vale comprar um teclado

na guitarra de verdade toma um pau pra conseguir tocar na nova modalidade, imagina, então, os que não manjam nada da arte? Sim, companheiros, o esquema é brutal, com solos absurdos de guitarra e de teclado, a bateria (que até então era um dos instrumentos mais difíceis) virou mamão com açúcar. Mesmo assim, não é fácil voltar ao controle-guitarra de cinco botões depois que você pega o mínimo de jeito com a nova Fender, e o mais legal disso tudo é que, se você conseguir um bom resultado no jogo, já pode montar uma bandinha de garagem, porque os acordes e notas das músicas do jogo são exatamente os das músicas reais. Seguindo a linha de *Rock Band Beatles*, o game também dá suporte a três vocalistas e possui um controle em formato de contrabaixo (vendido separadamente, é claro). Quanto à bateria, houve um acréscimo de dois pads (pratos), o que fez com que ela ficasse muito parecida com a bateria do *Guitar Hero 5*.

Mas e as músicas, José? Aí é que está! Surpresa atrás de surpresa, temos desde os clássicos como Whitesnake até os antes inimagináveis Maná, Bob Marley e Amy Winehouse. Por conta do novo teclado, bandas como Yes, Queen e Rammstein caíram como uma luva no setlist. Tocar Roundabout como se fosse o Rick Wakeman é algo indescritível. Ao todo, são 83 músicas novas e você pode tocar algumas das antigas (*RB*, *RB2*, *RBB* e *RBG*) com suporte aos novos instrumentos, transferindo o conteúdo de download normalmente.

Com um game assim, fica a pergunta: o que mais falta fazer para surpreender essa galera fã de jogos musicais? ■

A OPINIÃO DE UM MÚSICO

Poucos de vocês sabem, mas eu sou, além de gamer, um aficionado por música, toco instrumentos de corda desde pequeno e tenho algumas ressalvas ao *RB3*.



TECLADO

Para um músico, a diferença é nula. Não fosse as oitavas a menos no acessório, ninguém sentiria a diferença. A dificuldade entra na hora de dividir as cores nas músicas dos games. Como o game possui apenas duas oitavas, é difícil transpor para o jogo a experiência 100% real, mas é o mais próximo que um acessório gamer pode chegar da realidade. Se você nunca tocou piano na vida, é melhor separar o Gelol, porque seus dedos vão inchar, doer e você vai gritar de raiva quando seu polegar tocar duas notas em vez de uma. Mesmo assim, é difícil parar de jogar. O teclado tem tudo para se tornar o instrumento mais querido da franquia.



GUITARRA

Tirando o medo de quebrar (é frágil pra caramba), o instrumento-controle é, basicamente, intuitivo para quem toca violão, guitarra e baixo. Inclusive, dá para tocar de verdade no modo de treino livre. É recomendável aprender o teclado antes de tocar a guitarra, pois é linear, diferente da Fender, que possui escalas para baixo e para cima no braço do instrumento. É possível que um jogador que nunca tenha pegado em uma guitarra real se frustre com o acessório, e é necessário muito treino para masterizar as músicas mais fáceis. Se você é músico, pode aproveitar melhor o aparelho para estudar sem ter que ligar sua guitarra no amplificador, os botões macios não agridem os dedos como as cordas de um instrumento real (quem toca conhece bem os calos nas pontas dos dedos). Agora, é só aquecer os dedos. Quem avisa amigo é.

AVALIAÇÕES

TÉCNICA	Gráficos	★★★☆☆
	Controle	★★★★☆
	Áudio	★★★★★
	Replay	★★★☆☆
	Acabamento	★★★☆☆
	Dificuldade	★★★★☆
MUSICAL	Acervo Musical	★★★★☆
	Acessórios	★★★★★
	Imersão	★★★★★
	Sincronismo	★★★★☆
	Multiplayer	★★★★★
NOTA		8,0



DJ HERO 2

Liberdade criativa para dominar as pistas POR FABIO SANTANA

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** FreeStyleGames
- **Distribuidora:** Activision
- **Gênero:** ação
- **Jogadores:** 1 a 3 (dois controles pickup e um microfone)
- **Resolução:** 720p, 1080i, 1080p
- **Online:** não

A explosão dos jogos musicais causou uma histeria por parte das produtoras, cada uma querendo garantir a sua parte do filão. O mercado saturou-se de títulos diversos e múltiplos instrumentos de plástico, mas um novo título, em particular, atraiu os holofotes com sua proposta tentadora: oferecer aos jogadores a experiência transcendental de ser um disc jockey. *DJ Hero*, de 2009, de fato seduziu com seu controle pickup, capaz de simular scratches e outras façanhas, mas também não esteve livre de críticas – à sua submissão ao apelo comercial, por exemplo, e à quase ausência de improvisação. Com o relativo sucesso da estreia, a previsível sequência anual tenta agora sanar algumas dessas falhas da primeira incursão.

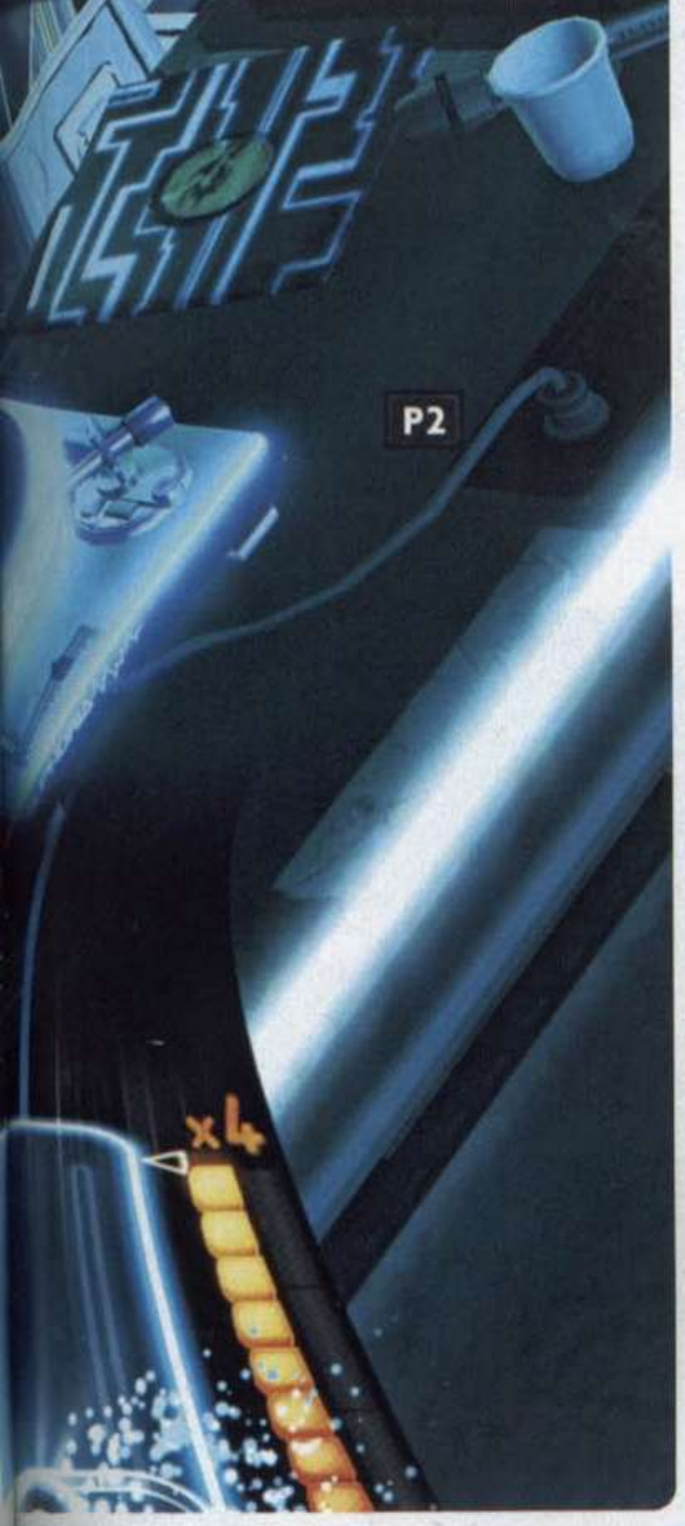
Para começar, a influente produtora Activision, agora mais certa do caminho a seguir, garantiu um repertório mais vasto e coerente. Enquanto o primeiro jogo enveredou pela trilha segura do pop e do rock, talvez imaginando um hipotético público que migraria de *Guitar Hero* e *Band Hero*, o resoluto *DJ Hero 2* toca uma seleção mais condizente com os anseios dos aspirantes a DJ. Temos o house do empolgante Daft Punk, do contagiante David Guetta e do criativo Deadmau5, o eletrônico agressivo dos Chemical Brothers, o techno hardcore do Prodigy e o trance viajante do Tiësto – todos DJs de renome em performances estupendas, dessas que extasiam multidões em raves e clubes mundo afora. Fica claro o esforço da produtora em reforçar a presença dos influentes artistas da cena europeia. Claro, há também muito rap/hip hop de responsa (2Pac, Dr. Dre, 50 Cent, Eminem, LL Cool J, Naughty by Nature, Snoop Dogg e por aí vai), um pouco de disco e funk para embalar os mais velhos (Donna Summer, Jackson 5, Marvin Gaye, Stevie Wonder) e aqueles pops que tocam de ponta a ponta no dial do seu rádio (Lady Gaga, Rihanna, Pussycat Dolls e o obrigatório Deee-Lite, porque um DJ precisa ganhar dinheiro). As faixas se fundem em mashups



Ativar Euphoria aumenta o multiplicador de pontuação e funciona como os Star Powers de Guitar Hero

quase sempre criativos e agradáveis, e há poucos "penetras" no conjunto – quem incluiu Metallica num jogo de DJ?

O instrumento que dá vida às noitadas é o mesmíssimo do primeiro jogo, a pickup com prato giratório para scratches, três teclas coloridas para ativar samples, um cross-fader para alternar entre as faixas, um dial de efeitos e o botão de Euphoria para ativar o multiplicador. E, embora o equipamento seja igual, novas possibilidades enriqueceram a jogabilidade: há áreas de freestyle para scratches, toques e cross-fades, permitindo que você improvise e tenha aquela gratificante sensação de estar dando um novo sabor à música. Os modos multiplayer foram ampliados, com emocionantes duelos de DJs em diversas modalidades, algumas com mixes exclusivos. O suporte a uma guitarra extra foi abandonado em favor de





Entre os artistas licenciados está Tiësto, eleito diversas vezes o melhor DJ do mundo





No modo Hard e Expert, há scratches com direções específicas, exigindo precisão e timing dos DJs virtuais



um igualmente dispensável suporte a um microfone para que outro jogador acompanhe cantando/rimando.

A progressão pela campanha solo agora tem um tema geral: você deve construir um "império da música" tocando em localidades chave pelo mundo. Os set lists vão se alternando com batalhas contra chefes (os DJs famosos licenciados para estarem no jogo), e, conforme você vai conquistando estrelas pelas performances, vai recebendo novos itens para personalizar o seu avatar. No ambiente online, além dos variados modos de jogo, há um sistema de evolução, mas os critérios para ganho de experiência não são claros, o que pode frustrar após repetidas tentativas sem progresso. No menu principal, uma barra de notícias tenta implementar um aspecto social, exibindo, por exemplo, pontuações de seus amigos da PSN – o problema é justamente ter amigos que também estejam jogando, já que o título não tem sido exatamente um sucesso de vendas.

Um ano de maturação (e o poder financeiro da Activision) foi essencial para resultar em uma sequência superior. O repertório eclético e competente de *DJ Hero 2* é capaz de agradar desde os proficientes disc jockeys, que fazem jus ao nome cavalgando as pickups e fazendo viradas perfeitas com batidas sincronizadas, até os mais modestos animadores de festa, que apenas se contentam em alimentar os pratos e ânimos com os sons da moda. ■

AVALIAÇÕES

TÉCNICA	Gráficos	★★★☆☆
	Controle	★★★★★
	Áudio	★★★★★
	Replay	★★★★☆
	Acabamento	★★★★☆
	Dificuldade	★★★★☆
MUSICAL	Acervo musical	★★★★☆
	Acessórios	★★★★☆
	Imersão	★★★★★
	Sincronismo	★★★★★
	Multiplayer	★★★★☆

NOTA **8,5**

EA SPORTS MMA

Muda o ringue, continua a porrada

POR LEANDRO RODRIGUES



FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Tiburon
- **Distribuidora:** Electronic Arts
- **Gênero:** luta
- **Jogadores:** 1 a 10
- **Resolução:** 720p
- **Online:** sim

Qual é a melhor maneira de fazer um bom game de luta? A Electronic Arts apostou que é aproveitando tudo de bom que outro jogo de luta possui. Seguindo essa linha de pensamento, a produtora criou *EA Sports MMA*, a versão mais sangrenta e parruda de *Fight Night Club*.

A principal semelhança, e a mais importante, é o sistema de golpes. *MMA* utiliza o mesmo mecanismo de alavancas que tornou a franquia de box da EA tão popular. Enquanto com o analógico esquerdo você controla o lutador; com o direito, cria os golpes e combos. Quem tiver dificuldade em abandonar os botões ■, ●, ✖, ▲ não precisa se preocupar. Esses botões também permitem fazer os golpes, mas a chance de fazer combos diminuem sensivelmente.

Já os sistemas de estrangulamento e de deslocamento funcionam de formas distintas. No primeiro, o jogador precisa girar o analógico esquerdo até encontrar o ponto exato para fazer o adversário "pedir água" e entregar a luta. Já para deslocar um membro, é necessário apertar o botão no ritmo certo, deixando a força de lado e optando pelo jeitinho de torturar o adversário.

Como em *Fight Night*, em *MMA* o modo carreira permite criar um personagem do zero, personalizando quase tudo que quiser, inclusive usando fotos para criar o rosto. A parte mais importante – em teoria – é escolher o estilo de arte marcial do lutador. Em teoria, porque na prática pouca coisa ou nada muda de uma para a outra. Ao escolher kick boxing, por exemplo, seus chutes ficam mais potentes, mas na parte visual, tudo continua na mesma.

Dentro desse modo carreira, o jogador aprende novos golpes, participa de campeonatos e, entre um e outro, há um período para treinar, melhorando o lutador.



Existe ainda ao opção de partir para uma carreira online. Nesse modo, é possível encarar adversários com maior variedade de golpes. Mas ao vencer, novos pontos são distribuídos, facilitando a evolução e a ascensão dentro do ranking online. Para quem deseja algo mais restrito, com os amigos mais chegados, existe a opção de criar um grupo de até dez jogadores. As lutas são divididas de dois em dois e quem estiver longe da pancadaria assiste à briga. ■

AVALIAÇÕES

TÉCNICA	Gráficos	★★★☆☆
	Controle	★★★★☆
	Áudio	★★★☆☆
	Replay	★★★☆☆
	Acabamento	★★★★☆
	Dificuldade	★★★★☆
LUTA	Cenários	★★☆☆☆
	Design dos lutadores	★★★★☆
	Modos extras	★☆☆☆☆
	Sistema de combate	★★★★★
	Variedade de golpes	★★★★☆
NOTA		7,0

brasilplay

ação e interatividade em suas mãos



FRETE GRÁTIS
para todo o Brasil

acesse agora e veja nossas promoções

www.brasilplay.com.br





Neste jogo, vale mais uma porrada na cara que um tiro para todo mundo ouvir

LANÇAMENTO NACIONAL

007 BLOOD STONE

Bom mesmo só o Aston Martin POR LEANDRO RODRIGUES



FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Bizzare Games
- **Distribuidora:** Activision
- **Gênero:** ação
- **Jogadores:** 1 a 16
- **Resolução:** 720p
- **Online:** sim

Já não é de hoje que apenas um nome segura uma franquia no topo das vendas. Séries de peso em outrora, como *Need for Speed*, *Tomb Raider* e *Medal of Honor*, tiveram que se reinventar em busca de um novo espaço nesta geração.

A Bizzare Creations, ao contrário, pegou *007* – um título que já não vinha fazendo muito sucesso nos games – e transformou tudo em título totalmente genérico. Fazer sucesso não é algo fácil, imagina, então, em um gênero que está totalmente saturado de concorrentes de peso. A Bizzare Creations, além de criar um diferencial para o jogo do espião, conseguiu deixá-lo com cara de algo produzido para o PlayStation 2.

Absolutamente tudo no jogo cheira a pressa. Desde os gráficos com texturas lavadas e em baixa resolução, até animações sem sincronismo labial. Para piorar tudo isso, não existe nenhuma justificativa para tamanha pressa, a não ser a necessidade da produtora de mostrar serviço. *Blood Stone* não é baseado em nenhum filme de James Bond, portanto, não está vinculado a nenhuma data de lançamento. E o título anterior (*Quantum of Solace*) não chegou a fazer grande sucesso, mas tinha um visual bacana e utilizava a mesma engine de *Call of Duty 4*, ou seja, bastava usar a base do anterior para fazer mais bonito.

Se o visual não ajuda, o roteiro não melhora a situação de *Blood Stone*. James Bond deve salvar o mundo de uma arma biológica, mas não consegue salvar o título de uma série de clichês que qualquer jogo de espião possui.

Na jogabilidade, o game não é tão ruim, focando mais toda a ação em métodos furtivos. Pegar inimigos desprevenidos ou usar armas de foco com silenciadores é sempre a melhor maneira de se dar bem. Mas quando isso não é possível, o negócio é se esconder em qualquer coisa que ofereça uma cobertura, mesmo que por um curto período de tempo. Nada novo, mas que, pelo menos, funciona bem.

Destaque mesmo fica para as fases nas quais é possível controlar o Aston Martin DBS. Nelas, a Bizzare Creations mostrou toda sua experiência em carros de corrida – a empresa é a produtora de *Blur* e *Project Gothan Racing*. A sensação é ótima, os comandos respondem bem e as ideias, como correr em cima do gelo, ficaram perfeitas. O multiplayer é tão genérico quando o game em si. Os modos mais populares em todos os jogos (Mata-Mata, Time) com suporte para até 16 jogadores. Mas o difícil é se empolgar para jogar. ■

AVALIAÇÕES

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

NOTA **4,5**

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

TNT ENERGY DRINK
RACING

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 27/02/2011. Os melhores pilotos de cada mês (6 ao todo) estarão automaticamente garantidos para disputar 1 super carro na final do dia 13/03/2011.



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

MULTISOLUTION





NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA STORM 2

Vença os loadings intermináveis e desfrute de um bom jogo **POR VITOR TRITTO**

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** CyberConnect2
- **Distribuidora:** Namco Bandai
- **Gênero:** RPG/Luta
- **Jogadores:** 1 a 2
- **Resolução:** 720p
- **Online:** Sim

Certos jogos precisam de uma dose extra de paciência. Principalmente quando colocamos ele no drive e o mesmo leva 30 minutos para ser instalado no HD. Mas o jogo merece o sacrifício porque, assim como no desenho, quando o primeiro quebra pau começa, você se esquece esse inconveniente.

Ninja Storm 2 cobre a parte mais recente de Shippuuden, o arco atual da história, e é uma boa maneira de ver tudo o que aconteceu em todos aqueles 50 episódios que você não teve paciência de acompanhar por causa da demora. As cenas foram animadas usando o próprio anime e a dublagem também é original – e felizmente ninguém é obrigado a ouvir a versão norte americana. Dá para trocar pela japonesa.

Mas não são só os fãs que vão gostar do jogo. *Ultimate Ninja Storm 2* condensa bastante (e, o mais importante de tudo, condensa bem) o enredo da série de forma que mesmo quem não faz ideia do que está acontecendo consegue acompanhar a história sem problemas.

Você passa uma boa parte do tempo ouvindo o lenga lenga dos NPCs e cumprindo quests extras no modo adventure, é verdade, mas isso não atrapalha. Primeiro porque os cenários que você tem que explorar são fantásticos, todos desenhados a mão como se fizessem parte de um quadro. Segundo, você não é obrigado a falar com ninguém que não queira, já que todos os NPCs têm ícones sobre as suas cabeças que indicam se eles são necessários à história ou não. E, terceiro, você vai aceitar qualquer quest de braços abertos porque elas sempre terminam em briga. Brigas são boas para você. Elas constroem caráter, dão cicatrizes legais e geralmente terminam em animações fantásticas. Como os comandos funcionam como uma versão simplificada dos de Tekken, então você só precisa martelar o controle, assistir a luta e esperar até que o gran finale chegue.

Tendo dito isso, que fique claro que um jogo inspirado em uma série enrolada não poderia ser de outro jeito. Uma luta, mesmo a mais épica, dura três minutos no máximo – não adianta subir a dificuldade. O Very Hard te dá no máximo uns 30 segundos a mais de quebra pau e olha lá.

Se esse tempo de espera vs. o tempo de luta, incomodar, apenas fique se divertindo no modo Free Battle ou no online.

AVALIAÇÕES

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

NOTA **8,0**

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

THE SIMS 3

Disponível para computador desde 2009, The Sims 3 finalmente chega aos consoles POR PEDRO SCIAROTTA







Que tal jogar uma "magia" no seu vizinho e fazer da vida dele um pesadelo

LANÇAMENTO NACIONAL

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** The Sims Studio Edge
- **Distribuidora:** Electronic Arts
- **Gênero:** Simulador
- **Jogadores:** 1
- **Resolução:** 720p
- **Online:** Sim (ranking)

O mundo de The Sims pode ser explorado nos consoles. O mundo não, mas toda vizinhança. Nesta versão é possível entrar na casa de vizinhos mais próximos, locais públicos da cidade, enfim, ir onde quiser.

A "simulação de vida" está mais real do que nunca. Agora, todos os Sims envelhecem, sem que o jogador possa controlar. Há um novo sistema para traçar a personalidade e humor dos personagens. O humor do seu personagem pode ser alterado, positiva ou negativamente, com base em fatos simples, como fazer uma visita ao parque ou ter uma televisão com imagem ruim.

A principal novidade em relação a versão de PC é o sistema de "karma". Agora, durante o jogo, o personagem acumula pontos de karma ao completar alguns desejos. Esses pontos podem ser usados de maneira positiva ou negativa. Caso escolha a primeira, pode melhorar ao máximo todas as necessidades básicas de um Sim. Ou até ir mais longe, e trazer um membro da família que já morreu de volta à vida. Caso queira usar seus poderes para o mal, pode mandar fantasmas assombrarem a casa de algum vizinho, ou escolher um Sim para usar o "Epic Fail", ou seja, por um tempo a vítima irá "falhar" no trabalho, no amor, e em qualquer tarefa que vá realizar.

Outra novidade nos consoles são os Troféus. Cumprindo alguns desafios, você ganha challenge points.

Esses pontos podem ser usados para comprar novos itens de decoração, mobília, ou poderes de karma. O game tem grande apelo na conectividade online, sendo possível baixar novos itens, ou até integrar o Facebook para compartilhar os troféus que você ganhar.

O jogo, porém, apresenta alguns problemas. O primeiro são as eventuais "travadinhas", complementando alguns longos segundos de loading quando seu Sim vai para outra parte da vizinhança. Chegando a algum desses lugares, há poucas pessoas para socializar, diferentemente das outras versões do game.

Além disso, quem gosta de acelerar o jogo usando velocidades mais rápidas terá trabalho. A cada nova ação feita ou ordenada para o Sim, a velocidade volta para a "normal", que também poderia se chamar "bem lenta". Sem contar que quando você está escolhendo a ação que um Sim deverá fazer, ou explora alguns menus, o tempo sempre para.

Tudo isso sem citar o principal: o modo de jogar. É impossível não pensar durante o jogo que qualquer ação "seria bem mais fácil de fazer com o mouse". *The Sims* ainda rende boas horas de diversão, com inovações a cada lançamento. Mas se quiser jogar *The Sims 3* e um bom computador, essa continua sendo a melhor opção para encarar o jogo.

AVALIAÇÕES

TÉCNICA	Gráficos	★★★☆☆
	Controle	★☆☆☆☆
	Áudio	★★★☆☆
	Replay	★★★☆☆
	Acabamento	★★☆☆☆
	Dificuldade	★★★☆☆
SIMULADOR	Personalização	★★★★★
	Inteligência artificial	★★★★☆
	Interface	★★★☆☆
	Possibilidades	★★★★★
	Acessibilidade	★★★☆☆

NOTA **6,0**

GUITAR HERO® 5 MOBILE

glu™

ACTIVISION®



É FÁCIL BAIXAR ESSE JOGO NO SEU CELULAR!

Claro
ENVIE GUITAR5 PRA 250

NEXTEL
ENVIE GUITAR5 PRA 616

oi
ENVIE GUITAR5 PRA 880

TIM Você, sem fronteiras.
ACESSE O PORTAL WAP

vivo
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.

Revista

VIAJE MAIS

apresenta

VIP

.com.br

É tudo isso e mais um pouco. Acesse!

Além de um guia de viagens completo, com dicas, matérias, artigos e fotografias, o site viaje.com.br tem um espaço reservado para você. Cadastre-se e monte seu álbum de fotos, conte onde já esteve, faça amigos e conheça novos lugares. Com certeza esse guia vai ter muita história para contar.

PlayStation Network

Não é de hoje que a internet ganhou um papel fundamental no PlayStation 3, porém, cada vez mais, a rede da Sony ganha status de grande vitrine. Jogos, vídeos e outros atrativos fazem qualquer jogador ficar contando as moedas para comprar os melhores lançamentos. Nesta seção, vamos analisar, sugerir e filtrar os melhores lançamentos desta rede recheada de tentações

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** RockStar
- **Distribuidora:** RockStar
- **Gênero:** Ação
- **Jogadores:** 1 a 16
- **Online:** sim
- **Preço:** US$ 9,99
- **Legendas:** Inglês
- **Dublagem:** inglês
- **Demo:** não



RED DEAD REDEMPTION UNDEAD NIGHTMARE

Só mesmo a Rockstar para dar cara de novo ao maior dos clichês **POR HUMBERTO MARTINEZ**

Em vez de sumir pelas próximas décadas, os zumbis, um dos maiores clichês dos cinemas e videogames, parece longe de cansar diretores e produtores. Este final de ano ficou marcado pela hecatombe zumbi de *Dead Rising 2*, os nazistas mortos vivos de *Call of Duty: Black Ops* e outras participações especiais em diversos jogos menores, mas nenhuma tem o charme do novo pacote de expansão de *Red Dead Redemption*, o DLC *Undead Nightmare*.

Produzido com o cuidado de um jogo de linha principal e não como "um mero DLC", *Undead Nightmare* é um verdadeiro filme B jogável, uma história que aproveita todas as características responsáveis pelo sucesso de *Red Dead Redemption*: humor inteligente e sarcástico, desafios temáticos, quase todo o elenco de personagens e uma alteração tão brusca no universo do game que faz parecer um jogo completo e independente.

A história começa com uma trilha sonora fantástica, totalmente no estilo de filmes clássicos do terror (e esse cuidado com a trilha é perceptível durante toda a aventura).

John Marston, um dos heróis mais sinceros e carismáticos dos últimos anos, tenta levar uma vida normal com sua mulher, filho e, é claro, Uncle, o capataz pinguço. Depois de tantos conflitos e de quase morrer nas mãos de pilantras e manipuladores, John só quer ver seu filho crescer. Era para ser uma noite tranquila, mas tudo muda com a chegada de Uncle. Desta vez, o velho não estava bêbado, como de costume, mas encharcado de sangue e babando de raiva. John pensa que o velho está apenas doente, mas ele morde Abigail e a mulher é contaminada de imediato com os mesmos sintomas. Não demora para o filho ir pelo mesmo caminho. O que esperar de um cara como John Marston em uma situação como esta? Ele amarra sua família no quarto e os deixa com uns pratos de bifes, para o caso de sentirem fome enquanto ele vai para a cidade em busca de ajuda médica. Este é John Marston, o nosso herói ingênuo.

Ao chegar à cidade, Marston percebe que o problema é um pouco maior. A febre zumbi afetou todas as grandes cidades e os poucos sobreviventes vão diverti-lo com as mais loucas explicações para a catástrofe. Um lojista preconceituoso acredita que a crise foi causada por um grupo de judeus ingleses homossexuais. Há diálogos incríveis nesta história de terror, imperdíveis.

NÃO HÁ PARA ONDE FUGIR

Todo o território norte-americano e mexicano está disponível para exploração e você não vai demorar para descobrir que a peste afetou também o clima e a fauna. Os céus têm aquele tom de cor que parece anunciar uma desgraça e todos os animais estão putrefatos, na forma de zumbi. Se você temia os ursos do jogo normal, vai aprender a evitar ao máximo os ursos zumbis, ainda mais rápidos e incansáveis. A mitologia local também foi afetada: pode procurar pelas

florestas por pés-grandes e unicórnios. São raros, mas desta vez, existem.

Felizmente, algumas vantagens vieram com a epidemia. Você pode domar cavalos zumbis, por exemplo. Estes animais têm fôlego infinito e você pode correr sempre na velocidade máxima, sem se preocupar com pangarés cansados que adoram derrubá-lo pelo caminho. Ok, os cavalos mortos vivos têm a péssima mania de não conseguir correr em linha reta, afinal, são mancos e podres. É aí que entra um desafio extra cheio de estilo, com a cara da Rockstar: encontrar os cavalos sobrenaturais, quatro cavalos do apocalipse (Peste, Guerra, Fome e Morte). Eles aparecem em locais específicos e são difíceis de domesticar, mas vão recompensá-lo com habilidades extras únicas. Peste é quase imortal, Fome fica cercado de gafanhotos, Guerra incendeia os inimigos nas proximidades e Morte faz com que as cabeças dos zumbis explodam. Você nunca mais vai querer outra montaria.

Assim como em *Red Dead Redemption*, aqui você tem uma série de tarefas. A meta central é ajudar os sobreviventes de todas as cidades a acabar com os zumbis para tornar os locais habitáveis novamente. E é preciso voltar aos lugares salvos de vez em quando, pois as hordas zumbis não desistem. Há também missões relacionadas com a história, desafios de caça ao tesouro e aos animais mortos vivos e distrações que vão ocupá-lo por muito mais horas do que os DLCs costuma oferecer.

Há novas armas especiais para esta ocasião, como água-benta, excelente para usar contra as evoluções de zumbis. A maior parte dos inimigos é de mortos vivos tradicionais, porém não demora para surgirem seres que correm como animais e outros que cospem gosmas. Ainda bem que, nesta expansão, a sua mira Dead Eye recupera sua potência com muito mais velocidade.

Undead Nightmare custa apenas US$ 9,99 e é um investimento mais do que justificável. São horas e horas de diálogos memoráveis (procure por Seth e os seus novos amigos zumbis para entender), desafios divertidos, encontros aleatórios misteriosos no deserto, segredos para desvendar e um encerramento de história que, acredite, você precisa assistir.

Nota: 9,5



Nada como um cavalo zumbi com barra de fôlego infinita... mas que manca para a esquerda



Sua fama não está mais em jogo, mas é bom salvar as pessoas para ganhar munições (agora são muito escassas)

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Double Fine
- **Distribuidora:** Double Fine
- **Gênero:** RPG
- **Jogadores:** 1
- **Online:** não
- **Preço:** US$ 14,99
- **Legendas:** inglês
- **Dublagem:** inglês
- **Demo:** sim



A fantasia de dia das bruxas é a sua principal arma na hora da batalha

COSTUME QUEST

Uma perfeita porta de entrada para quem deseja se aventurar pelo mundo dos RPGs **POR LEANDRO RODRIGUES**

Complexo, demorado e com centenas de batalhas com uma infinidade de opções. Esses são apenas alguns dos motivos que tornam o RPG um gênero para uma parcela muito específica de jogadores. *Costume Quest* foge do comum e apresenta uma história simples, que se desenvolve rapidamente e com duelos que dispensam dezenas de menus.

Em plena noite de Halloween, você controla os irmãos Wren ou Reynold, gêmeos que ainda não conhecem ninguém na vizinhança. A mãe, a fim de "enturmar" os meninos, resolve fantasiá-los para que, juntos, saiam para brincar de doces ou travessuras. Mas, logo de cara, um dos irmãos – que não era possível controlar – é raptado por um monstro e força os outros dois a vasculharem a vizinhança em busca de pistas e experiência para resgatarem o pobre coitado.

E justamente nesse ponto que Costume Quest começa a se distanciar dos outros games do gênero. Cada personagem pode utilizar uma fantasia de Dia das Bruxas, entre as várias que são encontradas conforme o jogo vai se desenvolvendo. E cada uma dessas fantasias possui uma habilidade específica, dentro e fora das batalhas. A fantasia de robô, por exemplo, dentro das batalhas possui a habilidade de lançar foguetes, enquanto nas ruas do bairro ela possui uma rodinha que permite saltar por rampas e alcançar novos territórios.

As batalhas em *Costume Quest* estão longe de serem aleatórias. Ao bater nas portas dos vizinhos, as chances de Wren e Reynold darem de cara com um monstro ou ganhar algumas guloseimas são de exatos 50%. Quando a batalha surge, uma pequena animação indica o que está para acontecer e o jogador é transportado para um campo de batalha. Tudo acontece em turnos e só existem três opções quando a briga começa. Um botão é para fugir da briga, outro para desferir um golpe e um botão de especial – que precisa ser carregado. O sistema não passa de um simples apertar de botão na hora certa.

Claro que como todo e qualquer jogo de RPG, os personagens devem acumular pontos de experiências – que, aqui, são contabilizados por doces – e evoluir de level para conseguir chegar ao final do jogo. Mas tudo acontece de maneira simples e praticamente automática. Isso porque para liberar acesso a uma nova área do jogo, é necessário fazer quase todos os desafios e minigames e também bater na porta de quase todos os vizinhos.

Mas nem de longe essas tarefas se tornam desgastantes. Explorar a cidade e todos os seus becos é algo altamente recompensador, já que existem centenas de diálogos divertidos e situações engraçadas. Na verdade, tamanha descontração traz apenas um problema, o jogo termina muito rápido. Com cerca de quatro a cinco horas, é possível terminar o jogo com 100% dos itens colecionáveis, mas certamente serão horas preciosas.

NOTA: 8,0



A fantasia da estátua é a melhor maneira de recuperar a energia

PS3 XBOX 360 Wii PSP NINTENDO DS



Chegou o Fim de Ano!

Aproveite seu 13º e invista em diversão!

struueregames

Adquira os últimos LANÇAMENTOS



KINECT

X



PSMOVE

Acesse nosso site ATUALIZADO

e compre sem sair de casa

www.struueregames.com.br

pagseguro

PARCELE TUDO EM ATÉ 18x NO CARTÃO DE CRÉDITO

Loja 1: Rua Sta. Efigênia, 485 - Loja 42/43
☎ (11) 3337-7045

Loja 2: Rua Vitória, 255 - Loja 233
☎ (11) 3222-9678

VESC GRAF - Tel: 2301-3724

SHANK

Ter estilo não é tudo na vida

POR LEANDRO RODRIGUES





FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Klei
- **Distribuidora:** Klei
- **Gênero:** Ação
- **Jogadores:** 1 a 2
- **Online:** não
- **Preço:** US$ 14,99
- **Legendas:** inglês
- **Dublagem:** inglês
- **Demo:** não

Shank é mais um dos muitos jogos de porrada com progressão lateral que inundam a PSN. Porém, esse traz um pequeno diferencial: o visual arrebatador que, ao mesmo tempo, é seu trunfo e também a sua ruína.

ALTA QUALIDADE

Animações fluídas, gráficos que parecem ter sido desenhados à mão e detalhes que chegam a passar despercebidos, graças à ação frenética do jogo. *Shank* pode se orgulhar do trabalho de arte. Um bom exemplo de beleza é a fase onde o personagem principal encontra seus inimigos em cima de uma ponte, com o pôr-do-sol ao fundo e somente as silhuetas aparecem na tela. Uma cena, que apesar de clichê, não deixa de ser bonita e uma grata surpresa para um título de PSN.

As brigas também receberam um tratamento primoroso, com combos que passam desde simples socos a disputas com armas de fogo ou branca e agarrões, sem perder nada, com uma fluidez impressionante. E divertido observar cada movimento de Shank e como ele procura a maneira mais cruel possível para detonar quem cruzar o seu caminho. Mas o que se torna um espetáculo para os olhos também passa a ser uma tortura para quem está controlando o personagem. Isso porque uma vez que a animação começa, não é possível fazer mais nada. Pular para desviar de um projétil, por exemplo, é algo impossível depois que Shank passou a realizar um movimento que vai culminar com uma granada dentro da boca do seu oponente.



Luta em frente a umletreiro causa um efeito bacana nos personagens

Esse simples, mas incômodo problema, faz com que a dificuldade do jogo se eleve ao extremo e beire a frustração se não fosse a gigantesca quantidade de checkpoints espalhados pelos cenários. Mesmo na dificuldade mais baixa, é impossível não morrer um bocado de vezes antes de alcançar o seu objetivo.

A variedade de inimigos, como em todos os jogos do gênero, não é lá grande coisa e, mesmo com a grande gama de opções de armas, usar todas chega a ser uma perda de tempo, já que com qualquer uma o resultado é sempre o mesmo. Nas batalhas contra os chefes, não existe a necessidade de grandes estratégias. Basicamente, as lutas se resumem a ficar atirando enquanto o inimigo está parado e depois desviar do ataque e soltar um contra-ataque de imediato.

Tudo fica ainda mais fácil quando o jogo passa para o modo cooperativo, mas, ao mesmo tempo, as coisas ficam mais divertidas. A história muda, os desafios empolgam mais e eliminar os chefões exige uma cooperação entre os dois jogadores. Infelizmente, esse modo está restrito a um multiplayer local, já que o game não oferece partidas via internet.

Shank é um belíssimo, com um visual que só os melhores jogos da PSN podem proporcionar, mas que peca na execução dos movimentos, na falta de desafios e de um multiplayer via internet.

NOTA: 6,0

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

SPOILER ESPECIAL

A SAGA DOS SNAKES
PARTE III
OS FILHOS DE BIG BOSS

A BATALHA DOS SNAKES

Na edição #142, mostramos os acontecimentos que motivaram Naked Snake a assumir o título de Big Boss e a abandonar, quase por completo, os ideais da The Boss. Livre da culpa que o assombrou por dez anos, Big Boss criou seu próprio exército e voltou aos EUA, reassumindo a FOXHOUND, onde sua máscara de herói revelou sua face de traidor, marcando o fim de uma era e o surgimento de uma nova lenda: Solid Snake. Agora você confere a verdade obscura por trás da rebelião na ilha Shadow Moses.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID®

Nesta terceira parte de nosso histórico da saga, você conhecerá em detalhes os eventos de Metal Gear Solid, o lendário jogo de PS1 de 1998 POR GILSOMAR LIVRAMENTO

REBELIÃO EM SHADOW MOSES
(METAL GEAR SOLID)

Shadow Moses, ilha localizada a sudeste do arquipélago Fox, Alasca. O governo americano criou um complexo secreto para desenvolver e testar armas com a mais avançada tecnologia. O projeto é conduzido pela empresa ArmsTech em conjunto com a DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency), mantido sob a vigilância de um pequeno exército particular. Em 2005, durante um treinamento de rotina, soldados da Next-Generation Special Forces tomaram a ilha, sob liderança da unidade de Alta Tecnologia das Forças Especiais FOXHOUND (High-Tech Special Forces Unit FOXHOUND). Horas após o ocorrido, isolado em uma cela especial, está Solid Snake, "convidado" [entenda: ele é perseguido e capturado por uma equipe fortemente armada, enviada] por Roy Campbell. Ambos conversam sobre a situação delicada – Snake prontamente diz a Roy que é um ex-FOXHOUND e que não recebe ordens de mais ninguém.

Durante a conversa, a cientista Naomi Hunter – recrutada pela corporação farmacêutica ATGC, que colabora com o Pentágono (Departamento de Defesa dos EUA) – entra e aplica uma injeção de nanomáquinas com peptídeos anticongelantes em Snake, para ajudá-lo a superar a fadiga e a suportar o frio, além de manter funcionando a bateria do Codec (aparato de comunicação implantado em seu ouvido). Roy Campbell dá maiores detalhes da situação em Shadow Moses, alertando que os terroristas se autoproclamam "Filhos de Big Boss".

Direto ao ponto, Roy diz que Snake é a melhor opção para se infiltrar na ilha e cumprir dois objetivos: o primeiro é resgatar Kenneth Baker, presidente da ArmsTech, e Donaldo Anderson, chefe da DARPA; o segundo é investigar se o inimigo tem capacidade de lançar um ataque nuclear – se sim, ele terá de neutralizar a ameaça.

Quando indagado se tem alguma dúvida quanto à missão, Snake comenta que sequer respondeu se aceitaria o serviço. Roy insiste, alegando que o fará mudar de ideia ao revelar mais detalhes. Shadow Moses possui um complexo subterrâneo onde é mantido o mais avançado equipamento de inteligência. O método de infiltração de Snake por vias normais é impossível, especialmente com a tempestade castigando a região. O plano é chegar à região a bordo do submarino Discovery e, a alguns quilômetros, lançar Snake em um SDV (veículo de deslocamento similar a um míssil) para se aproximar e continuar a nado nas águas gélidas do mar de Bering. Para não ter uma hipotermia, Snake usará o traje com a mais avançada tecnologia politérmica. Não há ajuda oficial do governo nesta missão e Snake tem menos de 24 horas para cumpri-la, tempo estipulado pelo inimigo para que o governo atenda sua exigência.

Enquanto pondera sobre a missão, Snake questiona Roy sobre quem ele representa e de quem recebe ordens, tendo como resposta o governo americano e o presidente dos EUA, respectivamente. O Secretário de Defensa está ciente de toda a situação e uma especialista em armamento nuclear, Nastasha Romanenko, dará suporte a Snake. Roy também desabafa que seu envolvimento nesta missão é por causa de sua sobrinha, Meryl Silverburgh, um dos soldados do complexo que desapareceram e que ela deve estar entre os reféns. Snake concorda em ajudar, mas impõe duas condições: nada de segredos entre eles e Snake só receberá ordens diretas de Roy.

Da FOXHOUND, seis membros tomaram parte da atividade terrorista: Psycho Mantis, que possui uma habilidade psíquica poderosa; Sniper Wolf, uma bela mulher e incrível atiradora de elite; Decoy Octopus, o mestre dos disfarce; Vulcan Raven, um gigante e xamã; Revolver Ocelot, especialista em interrogatórios e exímio atirador. Eles respondem diretamente ao líder, que possui o mesmo codinome de Snake, Liquid Snake – ele foi encontrado durante a Guerra do Golfo, e é também o mais jovem integrante do SAS (o serviço aéreo especial) do exército britânico –, espião que foi preso no Iraque e ficou desaparecido por anos até Snake se aposentar da FOXHOUND e Liquid ter sido resgatado e incorporado à unidade. Apesar da diferença na tonalidade da pele, Snake e Liquid são praticamente idênticos. Antes de se preparar para a infiltração, Snake pede uma tesoura para cortar o cabelo e ficar diferente do líder dos terroristas.

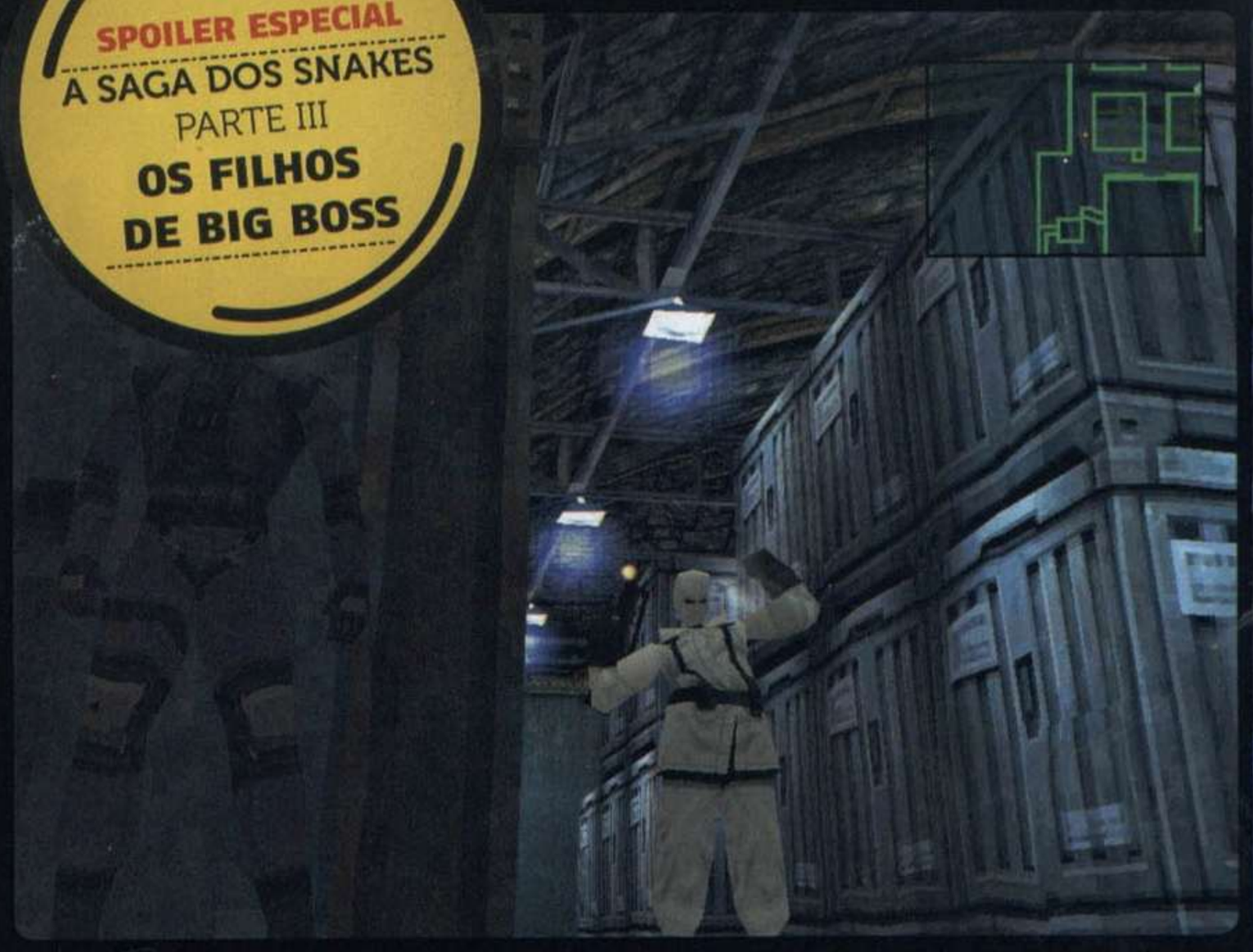
Pouco mais de uma hora depois, entrando pelo depósito de cargas da ilha, Snake passa pela vigilância e chega ao heliporto, onde observa certa agitação – Roy comenta que dois aviões F-16 foram enviados para distrair o inimigo. A segurança é pesada, um helicóptero russo levanta voo. Roy aproveita o momento para apresentar Mei Ling, especialista no processamento de dados e design de tecnologia militar, responsável pelo Codec e pelo radar Soliton, além de ser grande fã de Solid Snake. O radar funciona via GPS (sistema de posicionamento global) – localizar Donald Anderson e Kenneth Baker será um pouco mais fácil, já que ambos carregam nanomáquinas que transmitem sua localização quando estão dentro do campo de ação.

Snake invade a instalação por um duto de ventilação e recebe a chamada de McDonell "Master" Miller, que o auxiliará remotamente. Mais adiante, ocorre a conversa entre dois guardas sobre a presença de um intruso na ilha que usa uma camuflagem especial. Utilizando um elevador, Snake chega ao andar onde se localiza Donald Anderson, a quem tem acesso por meio de um duto de ventilação – no caminho, Snake espia uma mulher se exercitando numa cela.

Ciente da ameaça dos terroristas, Donald →

SPOILER ESPECIAL

A SAGA DOS SNAKES
PARTE III
OS FILHOS DE BIG BOSS



Anderson fica preocupado, pois eles podem mesmo usar a arma nuclear para atingir a Casa Branca (a mulher da cela ao lado escuta a conversa). Na instalação secreta, ele revela a Snake que estavam conduzindo experiências com um novo tipo de arma, um tanque bípede capaz de atacar de qualquer lugar do planeta. O detalhe reaviva a memória de Snake sobre o Metal Gear, um dos projetos secretos que deveriam ter sido esquecidos com o tempo. No entanto, a ArmsTech e a DARPA abraçaram a ideia, elevando-a a um novo patamar, tentando criar a mais avançada máquina de guerra: Metal Gear REX. Ainda que esteja nas mãos dos terroristas, é preciso inserir dois códigos para ativar a máquina. Donald Anderson sabe de um e o outro é do conhecimento de Kenneth Baker. É uma questão de tempo até que Psycho Mantis consiga arrancar, também, a senha do presidente da ArmsTech. No entanto, há uma maneira de anular o funcionamento da máquina: usando três cartões de acesso especial.

Quando questionado como o Pentágono está tratando a ameaça, Snake diz que não sabe de nada. No instante seguinte, Donald Anderson morre de parada cardíaca. Roy Campbell é contatado e questionado se não está escondendo nada. A cela se abre e, quando Snake nota um guarda seminu nocauteado, é rendido pela mulher da cela ao lado. Ele percebe que a voz da mulher demonstra nervosismo e faz um jogo psicológico com ela, notando que se trata de uma novata. O soldado a desarma e aponta sua arma para ela. Enquanto ambos discutem, um grupo de soldados se prepara para invadir a área da prisão. Snake e a mulher deixam as diferenças de lado e se unem para abater os guardas. Passado o perigo, a mulher foge. Por um instante, Snake tem uma visão de Psycho Mantis.

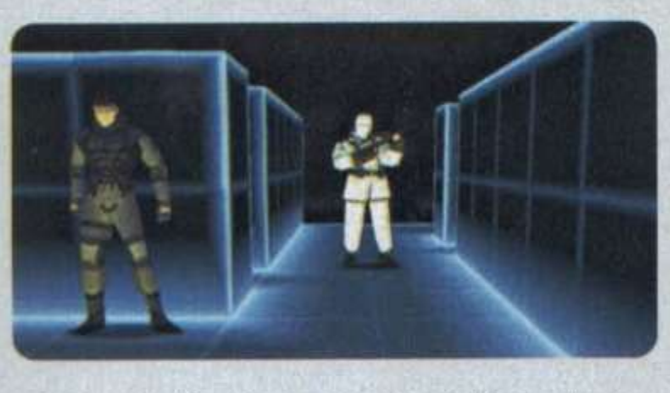
Chegando ao novo andar subterrâneo, Snake segue as dicas de Donald Anderson e explode uma parede diferente das demais, revelando uma sala secreta onde Kenneth Baker está sendo mantido. Na sala secreta, Snake avista seu alvo, preso a uma pilastra e ligado a explosivos C4. Complicando a situação, surge Revolver Ocelot, com quem trava um breve confronto. A disputa é interrompida quando a mão direita de Ocelot é decepada e todos os fios atados aos explosivos são cortados por alguém que usa camuflagem Stealth (roupa especial que torna o usuário quase invisível), libertando Kenneth Baker. Um ninja com aparência robótica aparece diante de Snake. "Eu sou igual a você... eu não tenho nome", comenta o ninja. No instante seguinte, o ciborgue grita e treme, e acaba por fugir.

COBRAS GÊMEAS

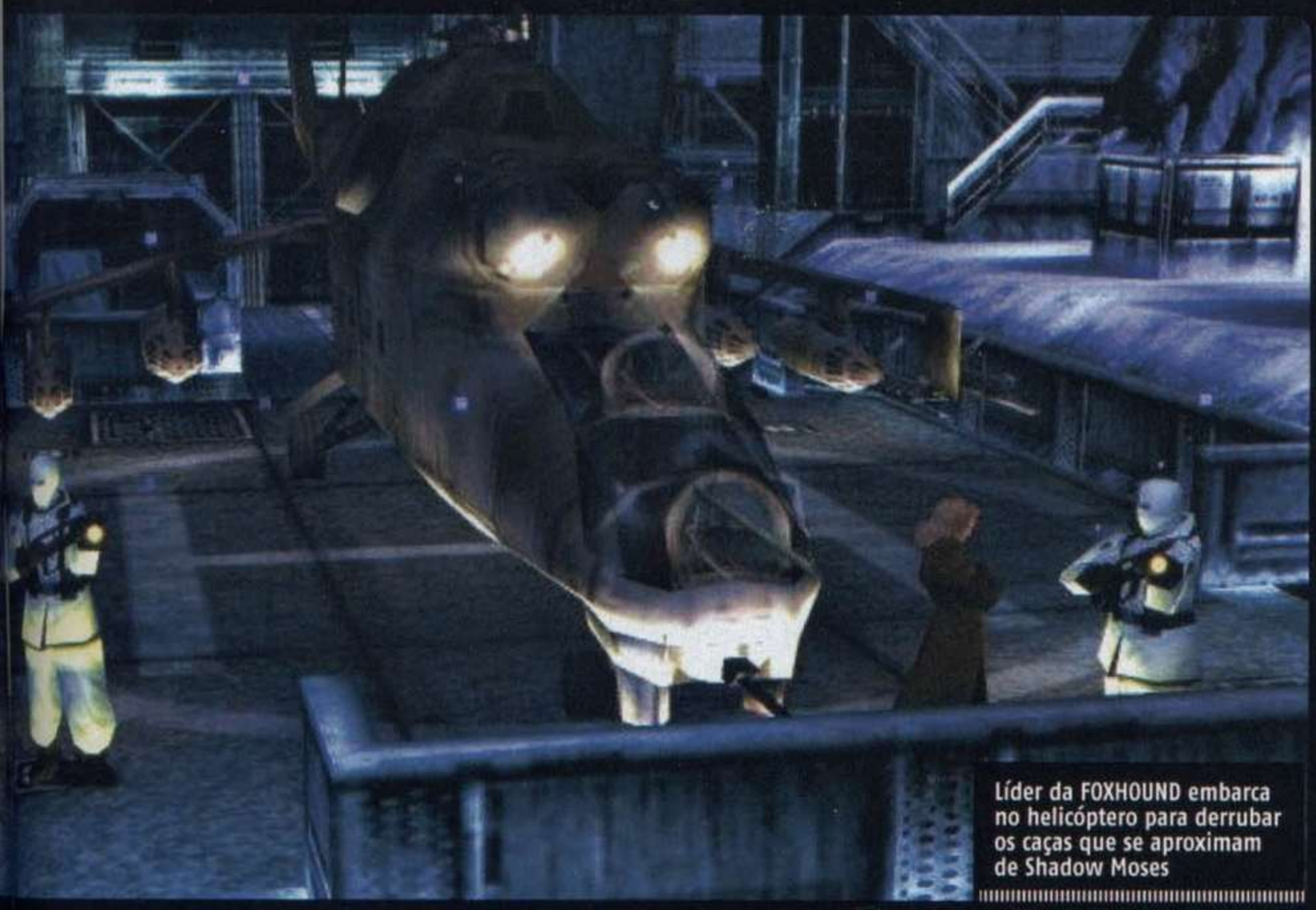
Kenneth Baker acha que Snake foi enviado por seu amigo Jim Houseman, chefe do Departamento de Defesa, e conta a ele que revelou a senha de acesso do Metal Gear REX aos terroristas, ainda que ele tenha resistido ao poder de Psycho Mantis (graças a um implante cirúrgico em seu cérebro), mas sucumbido a sessões de tortura. Tudo que Snake tem a fazer é usar os cartões de acesso para anular o lançamento, mas Kenneth Baker diz que entregou seus três cartões àquela mulher da prisão – ela é uma nova recruta, mas foi presa por não aceitar tomar parte da rebelião. Com isso, Snake deduz que ela seja a sobrinha de Roy Campbell. Via de regra, se a aquisição dos cartões especiais for inviável, resta a Snake destruir o Metal Gear REX, mas ele precisará da ajuda do cientista Hal Emmerich, líder do projeto que pode apontar os pontos fracos da máquina.

Snake questiona por que insistir no projeto Metal Gear, uma vez que a ameaça nuclear foi abandonada. Kenneth Baker diz que não é bem assim: com tanto resíduo nuclear mal armazenado, o mercado negro desse material fica em evidência, e construir artefato de destruição em massa, graças à grande demanda de cientistas, torna a ameaça nuclear tão presente quanto antes. Considerando que Rússia e China mantêm uma significativa presença nuclear (o desarmamento total é impossível), países menores podem comprar briga e se armar graças ao mercado negro. Para manter a política da não-proliferação, ter uma arma que sobreponha o poder é essencial; por isso, foi criado o Metal Gear REX. Kenneth Baker entrega um disco contendo todos os dados de testes da máquina para que Snake entregue a Jim Houseman. Kenneth Baker também revela que o ninja é um dos projetos supersecretos da FOXHOUND, um dos experimentos do Soldado Genoma (Genome Soldier) e sugere que Snake se informe com Naomi Hunter. No instante seguinte, Kenneth Baker começa a sentir um

SOLDADO GENOMA



Durante a década de 1990, após a iniciativa do Instituto Nacional de Saúde dos EUA, vários laboratórios por todo o mundo se uniram no Projeto Genoma Humano com o objetivo de sequenciar cada gene que codifica as proteínas e o DNA. Em meio a este esforço internacional, estava a doutora Clark (outrora conhecida pelo codinome Para-Medic), que desenvolveu um projeto paralelo voltado ao aperfeiçoamento de soldados por meio da engenharia genética. Os militares queriam descobrir quais os genes responsáveis por tornar os soldados mais efetivos, para extraí-los e implantar em outros soldados. Estes genes, batizados de "genes soldados", foram estudados por anos e extraídos do maior soldado do século 20: Big Boss. Cerca de 60 desses genes foram descobertos, mas o corpo de Big Boss foi gravemente danificado por queimaduras, comprometendo o estudo aprofundado do seu código genético, mas, ainda assim, foi possível restaurá-lo com o tempo. O governo reclamou o corpo, mas muitas de suas células foram congeladas e são mantidas em uma câmara criogênica. Sua informação genética se tornou um tesouro inestimável para os militares. Os soldados que receberam tais implantes – a simplificação da terapia torna qualquer soldado apto a se "automedicar" – por meio da terapia genética foram submetidos a um extenso treinamento em simulações de combate, conhecimento e uso de armas com o uso de realidade virtual. O projeto foi conduzido secretamente e se mostrou um sucesso, até que a verdade aparece na insurreição em Shadow Moses: os Soldados Genoma desenvolveram uma falha genética.



Líder da FOXHOUND embarca no helicóptero para derrubar os caças que se aproximam de Shadow Moses



aperto no coração e, pouco antes de morrer, ele tenta dizer que Snake estava sendo usado pelo Pentágono.

Revoltado, Snake tenta descobrir o que está acontecendo com Roy Campbell e questiona Naomi Hunter sobre o ninja. Nos dois casos, ele fica sem uma resposta clara, mas continua sua missão. Ele contata Meryl Silverburgh via Codec, ganhando sua confiança e conseguindo algumas informações. O complexo de Shadow Moses é uma base civil e o ataque terrorista ocorreu durante o teste do Metal Gear, uma vez que a FOXHOUND foi chamada para tomar parte da simulação e manteria os acontecimentos em segredo, mas ninguém imaginou que o lugar seria tomado e que os soldados da base que não aderiram à causa seriam presos. Para encontrar Hal Emmerich, Snake precisa chegar ao laboratório de pesquisa no complexo ao norte, e Meryl abrirá a porta do compartimento de carga para ele passar. O agente supera o sistema de alerta infravermelho e, do lado de fora, é avisado por alguém misterioso, que se denomina "Garganta Profunda" (Deepthroat), de que há explosivos plantados no chão.

Chegando à metade do caminho, um tanque de guerra, comandado por Vulcan Raven, intercepta Snake, que consegue destruir o veículo – Raven informa seu chefe de que Snake conseguiu avançar, conforme o planejado.

Cruzando o galpão de ogivas nucleares desmontadas, Snake usa o elevador para chegar ao andar inferior, onde se depara com um corredor com o chão eletrificado e tomado por gás. Novamente, o informante misterioso o alerta de como superar o problema: usar um projétil teleguiado para destruir a caixa de força. Chegando ao corredor seguinte, as paredes estão manchadas de sangue e vários corpos estão mutilados. Mais uma vez, Snake presencia a ação do misterioso ninja. Ele invade o laboratório de Hal Emmerich, que se urina de medo. O ninja o interroga à procura de seu "amigo". Snake chega em seguida e é desafiado para uma batalha até a morte, "como nos velhos tempos".

Snake e o ninja se enfrentam. O agente tenta usar arma de fogo, mas o ninja consegue bloquear todos os disparos com uma precisão inacreditável. Assim, o confronto com as mãos livres torna-se a melhor opção. Quanto mais o ninja apanha, mais ele diz coisas vinculadas ao passado de Snake, que continua sem entender nada; até que, após superar o oponente, uma breve lembrança se manifesta: o ninja é Gray Fox! No instante seguinte, o ninja fica com sua mentalidade instável e usa sua própria força de vontade para não perder o controle, mas termina por fugir novamente. Chocado com a descoberta, Snake informa Roy Campbell da identidade do ninja, mas ele é lembrado de que Gray Fox morreu na queda de Zanzibar. Naomi Hunter toma parte na conversa e explica que pouco depois que ela ingressou na equipe médica da FOXHOUND, a unidade usou um soldado para experimentos de terapia genética, iniciada pela doutora Clark (que morreu na explosão de seu laboratório). O corpo de Gray Fox foi recuperado e trazido à vida graças ao implante de um protótipo de um exoesqueleto, à reconstrução de seu corpo e ao uso de algumas drogas, além de diversos testes de terapia genética para mantê-lo controlado durante quatro anos – os Soldados Genoma nasceram dessas experiências.

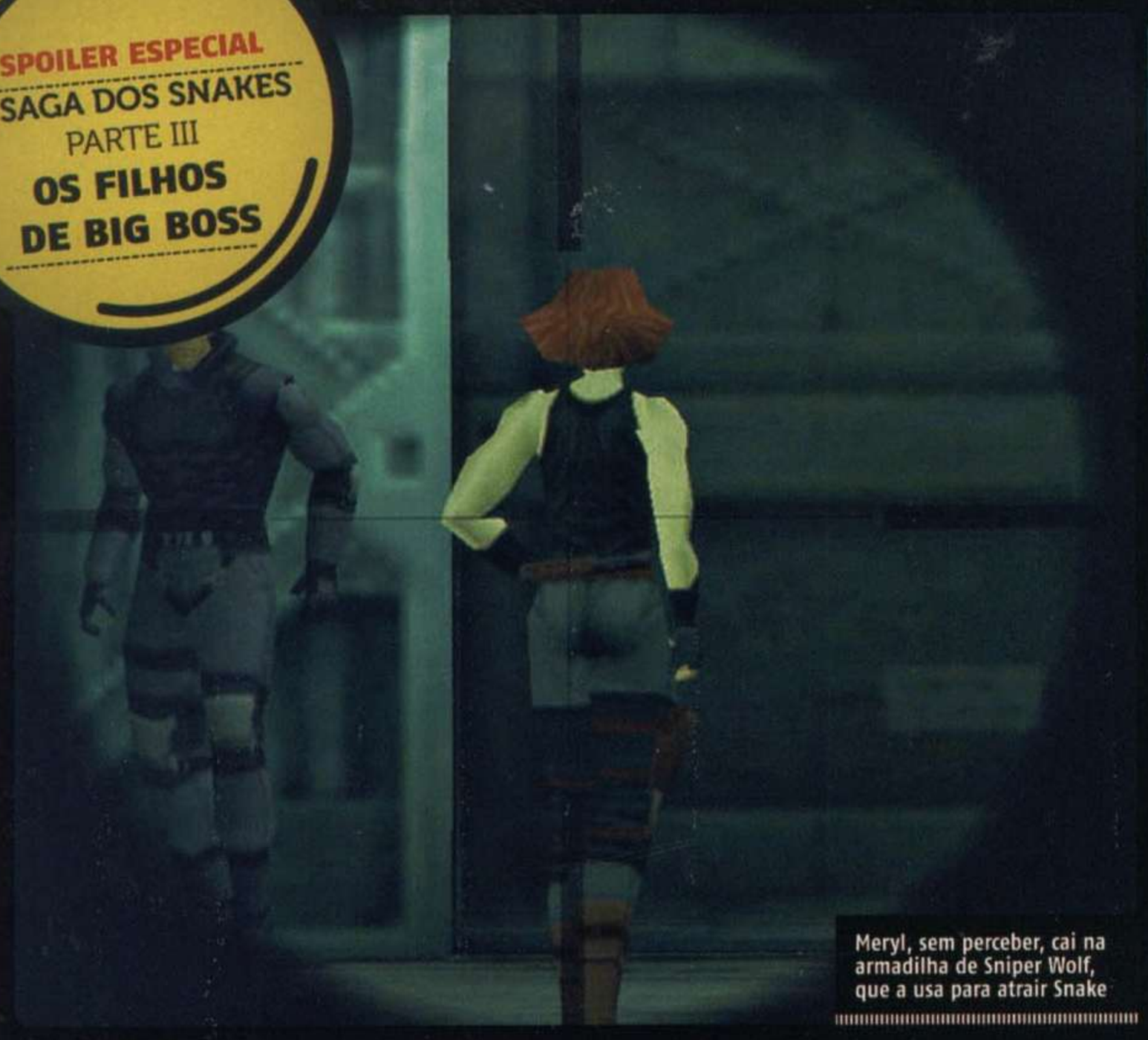
Ao conversar com Hal Emmerich, mais conhecido por Otacon, Snake descobre que o teste com o Metal Gear era para saber o poder de seu alcance usando uma ogiva falsa. O cientista sequer sabia que estavam armando a máquina com dispositivo nuclear – a concepção da máquina e sua artilharia eram feitas por equipes diferentes. Disposto a corrigir o erro que cometeu e tentar fugir da maldição nuclear de sua família – seu avô tomou parte no Projeto Manhattan, enquanto seu pai nasceu no mesmo dia em que a cidade de Hiroshima foi destruída pela bomba atômica –, Otacon decide ajudar Snake. Se os terroristas possuem os códigos de lançamento, só resta sobrecarregar o sistema do Metal Gear REX para inutilizá-lo e, por fim, destruí-lo. Otacon usa o dispositivo Stealth Camouflage e ajudará da maneira mais segura que puder.

Snake precisa encontrar Meryl para conseguir o cartão de Kanneth Baker deixado com ela, mas a moça foi localizada entre os guardas e agora precisa manter o disfarce de soldado o tempo todo. Vestida igual aos Soldados Genoma, Snake só conseguirá abordá-la sem chamar a atenção se conseguir identificá-la pelo jeito de andar. Algum tempo depois, observando discretamente alguns guardas, Snake segue Meryl até o banheiro. Ela e Snake conversam e o agente obtém apenas um cartão dos supostos três que Kenneth Baker disse ter entregado à mulher. Encontrar os outros dois é crucial e a jovem quer acompanhar Snake, embora ele relute em aceitar sua ajuda. Ao partir para a passagem rumo ao depósito do Metal Gear, estranhamente, não há guardas nos corredores. Na porta mais adiante, Meryl começa a agir de modo esquisito e leva Snake até uma sala onde Psycho Mantis assume sua mente.

Para não matar Meryl, Snake a nocauteia e o inimigo se revela. O agente consegue superar o controle mental do inimigo, mostrando uma poderosa força de vontade. Um combate ocorre e Snake consegue superar os ataques telecinéticos de Psycho Mantis. Derrotado, o inimigo passa a respeitar as habilidades do adversário e lhe indica uma passagem secreta, mas será preciso cruzar as torres de comunicação →

SPOILER ESPECIAL

A SAGA DOS SNAKES
PARTE III
OS FILHOS DE BIG BOSS



Meryl, sem perceber, cai na armadilha de Sniper Wolf, que a usa para atrair Snake



EUA e Rússia estão em vias de assinar o acordo START III, motivo pelo qual o prazo é tão apertado para a missão. Snake não consegue entender por que os terroristas exigem os "restos" de Big Boss. Naomi Hunter interfere na conversa para explicar que, publicamente, o atual presidente dos EUA [na trama do jogo] é contra qualquer experimento genético, uma vez que a existência dos Soldados Genoma é desconhecida.

Snake pede a ajuda de Otacon para se libertar da cela e, enquanto ele espera, Naomi Hunter pergunta se é verdade que Snake é "filho" de Big Boss e o agente responde que é o que ficou sabendo. Ela se abre um pouco com ele e conta que também não teve uma família de verdade, apenas um irmão [de criação] mais velho que a colocou na escola. Por família, Snake comenta que o mais próximo que teve é sua amizade com Roy Campbell e Frank Jaeger [Gray Fox], com quem aprendeu muito no campo de batalha. Quando finalmente Otacon aparece, ele pede um favor a Snake: não matar Sniper Wolf. Mas Snake está disposto a matá-la, uma vez que ela atirou em Meryl e é sua inimiga, além de tomar parte do atentado nuclear. Snake é orientado para onde deve ir, mas, para fugir da cela, finge estar morto para atrair a atenção do guarda. Ele precisa passar pelas torres de comunicação para chegar ao hangar do Metal Gear REX. →





para chegar ao Metal Gear. Ao longo do caminho, passando por um corredor com explosivos, Meryl tem suas duas pernas alvejadas por Sniper Wolf, que a transforma em uma isca para pegar Snake. Sem recursos, ele volta ao depósito de armas e consegue um rifle sniper para enfrentar Sniper Wolf. Mas, quando volta, Meryl desapareceu. Quando finalmente consegue avançar no corredor, é surpreendido por alguns guardas e levado à sala de tortura.

Snake finalmente fica diante de Liquid, o líder da rebelião da FOXHOUND, que o chama de "irmão" – a semelhança não é mera coincidência. Raven diz que não há resposta dos americanos e Liquid é obrigado a tomar providências, pedindo para Ocelot não "exagerar" [na tortura] como fez com o outro. Durante o interrogatório de Ocelot, Snake descobre que há um tipo de segredo por trás do cartão de acesso entregue por Kenneth Baker, além de saber parte de seu passado e do projeto Les Enfants Terribles.

Após uma breve sessão de tortura, Snake é jogado em uma cela, onde encontra o corpo em estado de decomposição de Donald Anderson, o que lhe causa surpresa – afinal, ele havia presenciado sua morte apenas poucas horas antes. Em contato com Roy Campbell, Snake se mostra decepcionado com seu amigo, que sabia do projeto Metal Gear REX, das armas de destruição em massa e de demais detalhes acobertados pelo governo americano – manter segredo absoluto da situação crítica é fundamental, uma vez que

A NOVA GERAÇÃO DAS FORÇAS ESPECIAIS



Com a morte de Big Boss e a queda de Outer Heaven, o governo americano contratou os soldados mercenários, integrando-os à Next-Generation Special Forces – originalmente uma unidade secreta antiterrorismo especializada em reação a armas NBQ (Nuclear, Biológica e Química). A nova equipe, consequentemente, ressurgiu como uma subdivisão do exército americano denominada Force 21 e foi recondicionada por meio do Treinamento em Realidade Virtual (VR Training). Teoricamente, eles poderiam ser chamados de "soldados de simulação", uma vez que eles não têm experiência real em campo de batalha. Entretanto, foram submetidos ao projeto Soldado Genoma e receberam implantes dos genes de Big Boss. Para chegar ao resultado atual, foram feitas inúmeras experiências secretas com humanos, especialmente em 1991, durante a Guerra do Golfo. Os militares injetaram nos soldados o que eles chamam de "genes soldados" e a Síndrome da Guerra do Golfo nada mais foi que um efeito colateral dessa experiência – para encobrir a verdade, o Pentágono atestou que essa "doença" ocorreu por causa da exposição ao urânio, muito usado em munição antitanque. Outros "disfarces", como o estresse pós-traumático, exposição a armas químicas ou biológicas e injeções anti-Sarin, também figuraram como fachada para acobertar as experiências.

SITE 100% SEGURO

www.GameOne.com.br

GRAN TURISMO® 5
THE REAL DRIVING SIMULATOR

FÉRIAS É NA GAMEONE!!

ENTREGAMOS

(19) 2122-5252
Televendas

Até 6x sem juros no cartão**

Até 12x sem juros no cartão**

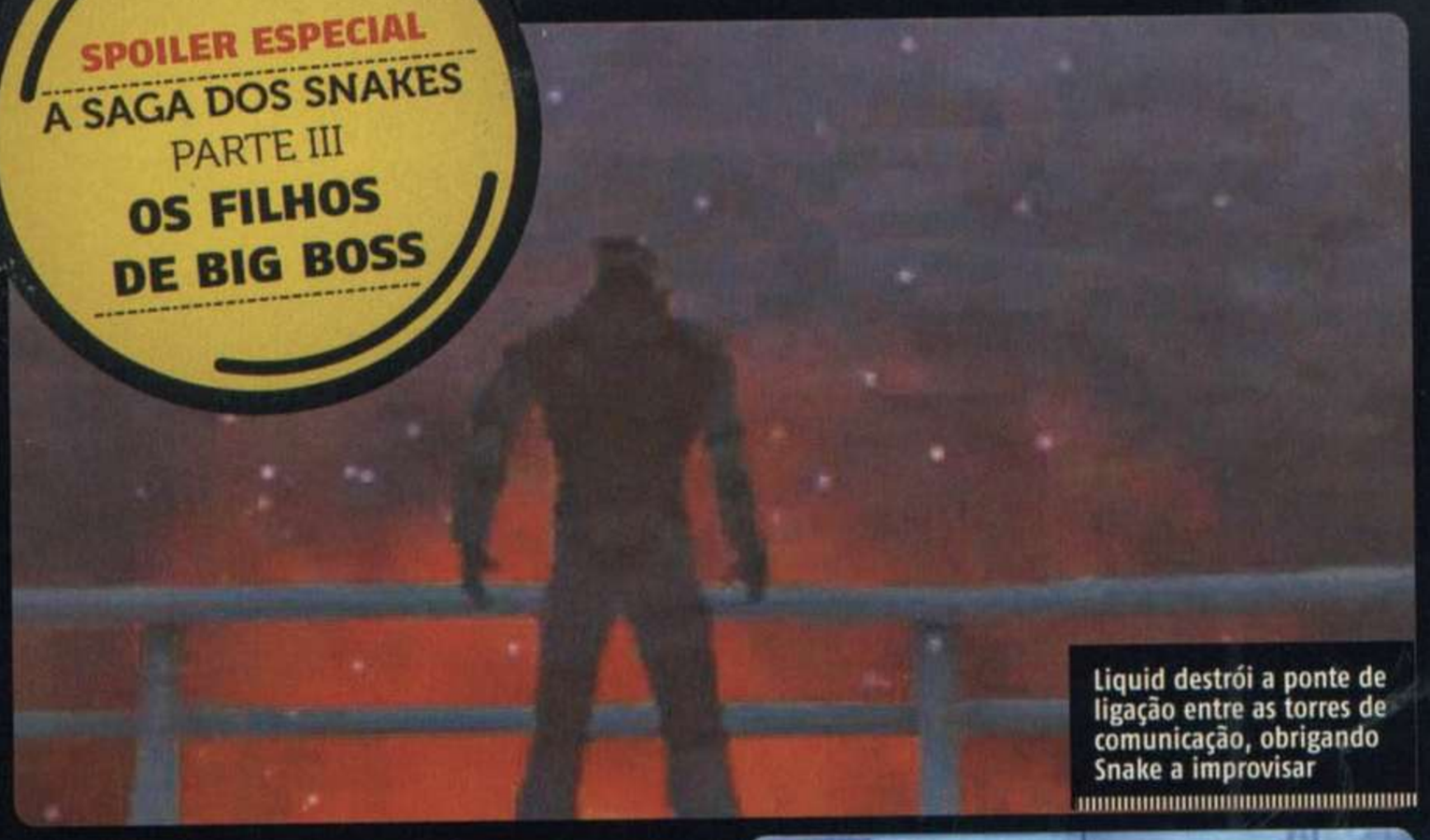
À Vista (Dinheiro) 10 % Desconto!!

Av. Barão de Itapura, 1647
Campinas • SP
Tel.: (19) 2122-5252
www.gameone.com.br

**O número de parcelas ficam sujeitas ao valor da compra e ao produto. *Financiamento com cheque sujeito a aprovação da financeira Losango. Imagens meramente ilustrativas.

SPOILER ESPECIAL

A SAGA DOS SNAKES
PARTE III
OS FILHOS DE BIG BOSS



Liquid destrói a ponte de ligação entre as torres de comunicação, obrigando Snake a improvisar

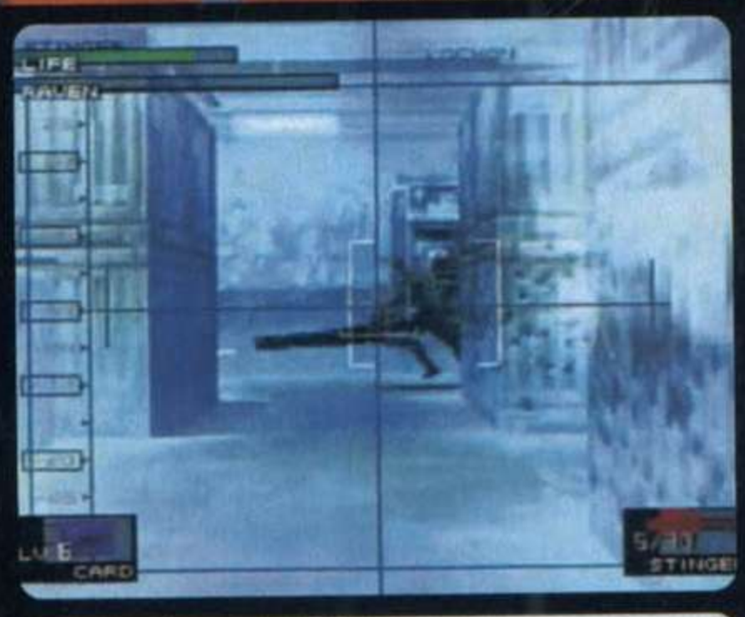
VERDADES E MENTIRAS

Ao recuperar seus equipamentos, Snake segue rumo a seu objetivo, mas antes é alertado por Garganta Profunda de que há um explosivo plantado em um dos itens que carrega. Chegando à primeira torre de comunicação, Snake sobe até o telhado e, por pouco, não é alvejado por uma chuva de mísseis lançados do helicóptero pilotado por Liquid. Sem outra saída, o agente usa uma corda para descer pelo lado de fora da torre, eliminando uma porção de guardas na ponte de ligação com a segunda torre. Lá, após uma breve ajuda de Otacon, Snake é obrigado a derrubar o helicóptero.

No campo gélido, entre a torre de comunicação e o hangar do Metal Gear, Snake nota um paraquedas no alto das árvores, indicando que Liquid sobreviveu à queda do helicóptero. Alguns metros adiante, Snake recebe um aviso de que Sniper Wolf está caçando-o e, durante uma conversa com Otacon, a atiradora se intromete e desafia Snake. Caçar ou ser caçado – o agente localiza a atiradora e tenta surpreendê-la atirando de um ponto cego. O combate dura alguns minutos até que Sniper Wolf é mortalmente ferida e se dá por derrotada – o momento pelo qual tanto esperou desde que seu salvador, "Saladin" (Big Boss), a salvou e a treinou. A hemorragia a faz agonizar e Snake puxa o gatilho para dar fim ao sofrimento, mesmo contra a vontade de Otacon, apaixonado por ela.

Snake finalmente tem acesso ao depósito subterrâneo onde o Metal Gear REX é mantido, saindo do frio e passando por uma ardente caldeira de metal líquido. Ao chegar ao elevador de carga, é abordado por soldados, que logo são eliminados. Durante a jornada, Master Miller contata Snake para contar detalhes sobre o passado revelado por Naomi Hunter, dizendo ser uma grande mentira e que, talvez, ela esteja ligada aos terroristas. O elevador de carga conduz até uma câmara de baixa temperatura, onde Vulcan Raven aguarda por Snake. Apesar de serem inimigos pela ocasião, Raven enxerga Snake como um guerreiro à altura, alguém com quem quer disputar até a morte, um teste de força e espiritualidade. Mesmo com o tamanho avantajado do inimigo e de uma metralhadora tão grande quanto, Snake usa todas as suas habilidades para superar o oponente. Derrotado, Raven aceita seu destino, de que não é mais necessário para o mundo, e pede a seus corvos para "devolvê-lo à mãe Terra". Antes disso, ele ajuda Snake a confrontar seu destino com Liquid – ele também revela que quem morreu na cela diante de Snake era o agente Decoy Octopus, um tipo de mutante que drenou o sangue do verdadeiro Donald Anderson para "replicar" sua aparência nos mínimos detalhes. No instante seguinte, enquanto amaldiçoa Snake, dizendo que os fantasmas daqueles que matou o assombrarão para o resto de sua vida, o corpo do gigante é destroçado pelas aves, restando apenas sua arma.

Durante outro contato com Master Miller, Roy Campbell ouve a conversa e fica a par da situação: a mulher que diz ser Naomi Hunter não é a verdadeira doutora Naomi Hunter. A verdadeira cientista desapareceu em algum lugar do Oriente Médio e, de alguma forma, sua documentação foi obtida e usada por uma impostora, uma espiã. Master Miller sustenta sua investigação, dizendo que é muita coincidência o chefe da DARPA e o →





Vulcan Raven preparando-se para sua batalha final contra Snake, para descobrir quem é o melhor guerreiro do Alasca

LES ENFANTS TERRIBLES



Em 1972, Zero encarregou a doutora Clark (codinome: Para-Medic) do projeto Les Enfants Terribles com a finalidade de criar os melhores soldados possíveis por meio da genética. Assim, teve início o propósito de clonar o melhor modelo de soldado que eles conheciam: Big Boss. Este havia voltado de uma missão em estado comatoso – ele se tornou estéril por causa de uma exposição à radiação nuclear durante testes realizados no Atol de Bikini em julho de 1964; por isso, seria incapaz de ser pai de maneira natural, apagando seu legado genético, segundo a visão de Zero. Usando o conhecimento e a tecnologia da época, foi desenvolvido o procedimento do superbebê: oito embriões foram criados com o DNA de Big Boss, desenvolvidos por óvulos cedidos pela assistente da doutora Clark. Os embriões foram plantados em barrigas de aluguel, dos quais seis foram abortados intencionalmente e usados para fortificar os dois restantes, que foram geneticamente modificados. Um deles possui os genes dominantes de Big Boss, e o outro, os genes recessivos. Nove meses depois, nasceram os gêmeos; o de codinome Liquid Snake é apontado como o clone geneticamente superior, mas portador dos genes recessivos, enquanto o de codinome Solid Snake é o geneticamente inferior. Ao despertar do coma e descobrir sobre o projeto Les Enfants Terribles, Naked Snake teve sua última discussão com Zero e abandonou os Patriotas, a FOXHOUND e os EUA.



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.

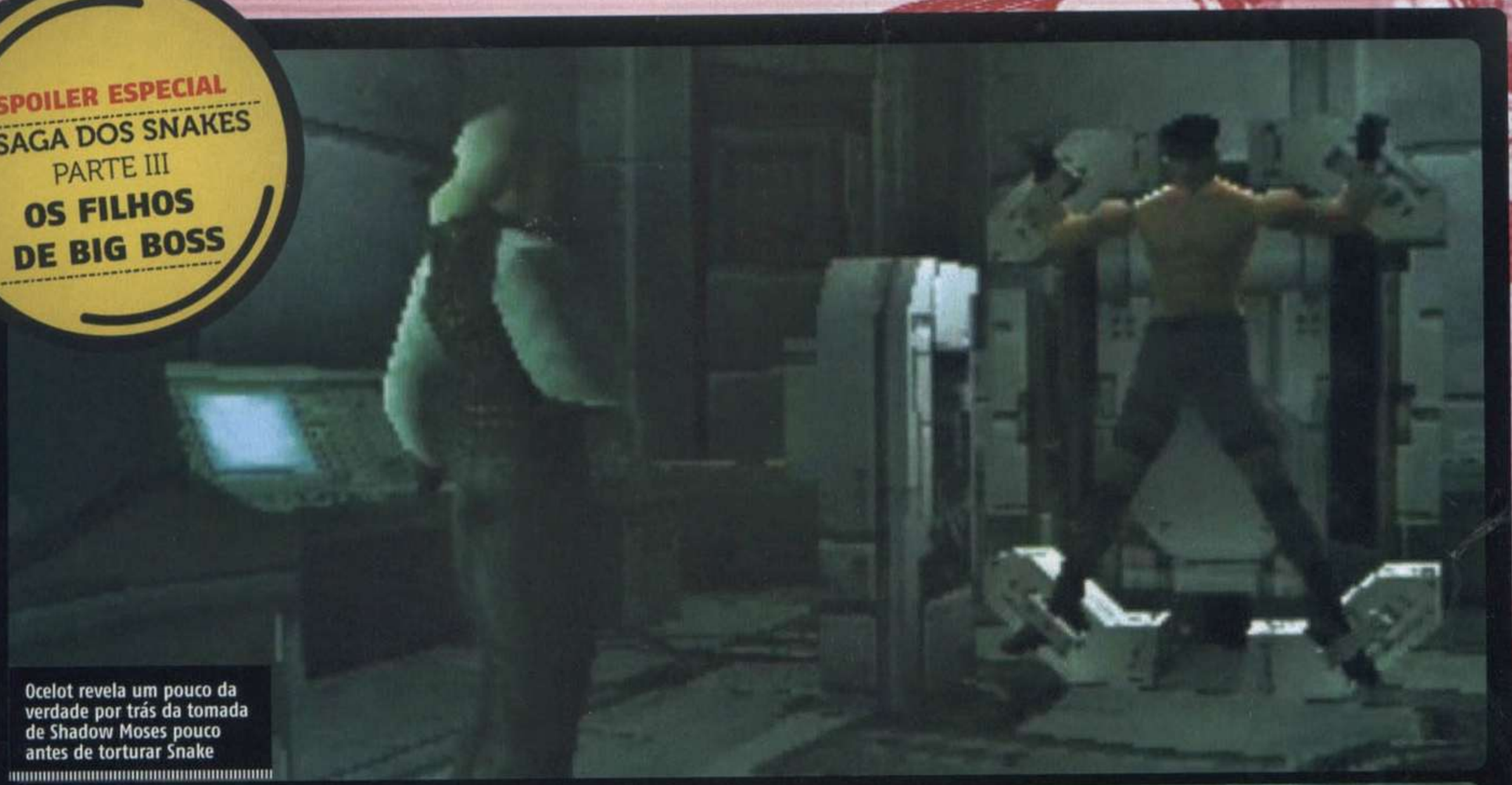
Central de Relacionamento Sony:
4003-7669 São Paulo e regiões metropolitanas
ou 0800 880 7669 - demais localidades.

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

SPOILER ESPECIAL

A SAGA DOS SNAKES
PARTE III
OS FILHOS DE BIG BOSS



Ocelot revela um pouco da verdade por trás da tomada de Shadow Moses pouco antes de torturar Snake

presidente da ArmsTech morrerem da mesma causa e no mesmo dia. Uma hora depois, Snake chega ao hangar do Metal Gear REX, onde avista a sala de controle e escuta a conversa entre Liquid e Ocelot sobre os americanos não terem dado resposta. Liquid planeja "mostrar" o poder do Metal Gear REX atacando alguma cidade na China – EUA levam a culpa e os acontecimentos ganham destaque mundial, uma vez que o presidente americano será obrigado a revelar a existência do projeto REX e, com isso, os compradores de armas no mercado negro saberão a quem procurar. Agindo assim, é uma maneira de provar o potencial da arma para o primeiro comprador, o contato de Ocelot, o coronel Sergei Gurlukovich. Mais do que uma jogada de mestre, desta forma, Liquid também obrigará os EUA a entregarem o DNA de Big Boss e um bilhão de dólares, tudo que precisa para curar os Soldados Genoma, além de exigir a vacina do FoxDie – vírus experimental que matou Decoy Octopus e o presidente da ArmsTech. Para surpresa de Ocelot, Liquid muda um pouco o plano de se aliar a Gurlukovich com a promessa de ajudá-lo a reerguer a Rússia. Afinal, por que se livrar de Shadow Moses e da maior arma de destruição em massa se pode usá-la e reviver o sonho de Big Boss em recriar Outer Heaven? Para ter certeza de que Snake não vai atrapalhar, Liquid mantém Meryl como sua refém.

Ao contatar Otacon, o cientista finalmente descobre o segredo do cartão de acesso especial dado por Kenneth Baker: ele é feito de uma liga de memória codificada que muda em função da temperatura. Para ativar suas três configurações, é preciso expor o cartão a alta temperatura, a baixíssima temperatura e depois mantê-lo em uma temperatura intermediária. Enquanto conversa, Snake não percebeu que Liquid e Ocelot notaram sua presença; o cartão é derrubado com um tiro certeiro de Ocelot.

Ao reaver o cartão, Snake consegue inserir duas codificações no sistema de operação da máquina de guerra, mas, enquanto busca a condição climática para a terceira codificação, Master Miller entra em contato e pede uma conversa em particular com Snake. Ele informa que, por meio de um contato dentro do Pentágono, soube que a Agência de Inteligência da Defesa (Defense Inteligence Agency) desenvolveu um novo tipo de arma chamado FoxDie: um vírus criado e que pode ser "condicionado" a atacar pessoas específicas, causando sua morte com um ataque do coração – ou seja, elimina alvos sem deixar rastros. O que leva à conclusão de que Snake é o portador do vírus, que fora injetado por Naomi Hunter antes da missão. Ao contatar Roy Campbell para informá-lo da descoberta, este diz que a cientista está sendo interrogada, pois foi descoberto que ela enviava mensagens codificadas para alguém no Alasca.

Minutos depois, Naomi Hunter entra em contato com Snake utilizando uma frequência diferente. Ela confirma as acusações de Roy Campbell, mas também diz que nem tudo que havia falado foi mentira. Por fim, ela diz que não sabe sua própria origem, etnia, idade ou mesmo seu nome. Ela foi encontrada na Rodésia (atualmente conhecido por Zimbábue) em 1980 por aquele que veio a ser o irmão adotivo dela, Frank Jaeger (Gray Fox), e ambos foram levados para os EUA por Big Boss. Mas, quando eles voltaram para a África para continuar a guerra, Snake matou seu



O corpo do verdadeiro chefe da DARPA, em decomposição, deixa Snake confuso, já que ele viu o homem morrer meras horas antes

benfeitor e mandou Frank aos pedaços para casa. Para se vingar, ela conseguiu ingressar na FOXHOUND para chegar a Snake – a doutora Clark não morreu em uma explosão, foi morta pelo próprio Gray Fox, e Naomi o ajudou a se esconder nos anos seguintes. Ela explica como o vírus FoxDie foi criado e como ele pode ser "programado" para atacar o DNA de vítimas específicas, destruindo suas células. Snake pergunta quanto tempo ele tem, pois não pretende morrer sem completar a missão. Com certo desdém, ela diz que não foi ela quem tomou a decisão de usar a FoxDie. A injeção com o vírus que ela aplicou foi parte da missão, mas, quando ela tenta dizer a outra parte da verdade, a transmissão é interrompida. Ela foi recapturada e Roy Campbell diz que ela não fará transmissões não autorizadas.

Incerto do quanto Roy Campbell está envolvido com a verdade, Snake continua a missão de deter o Metal Gear REX. Ele insere o último código, que, teoricamente, deveria →

Disney

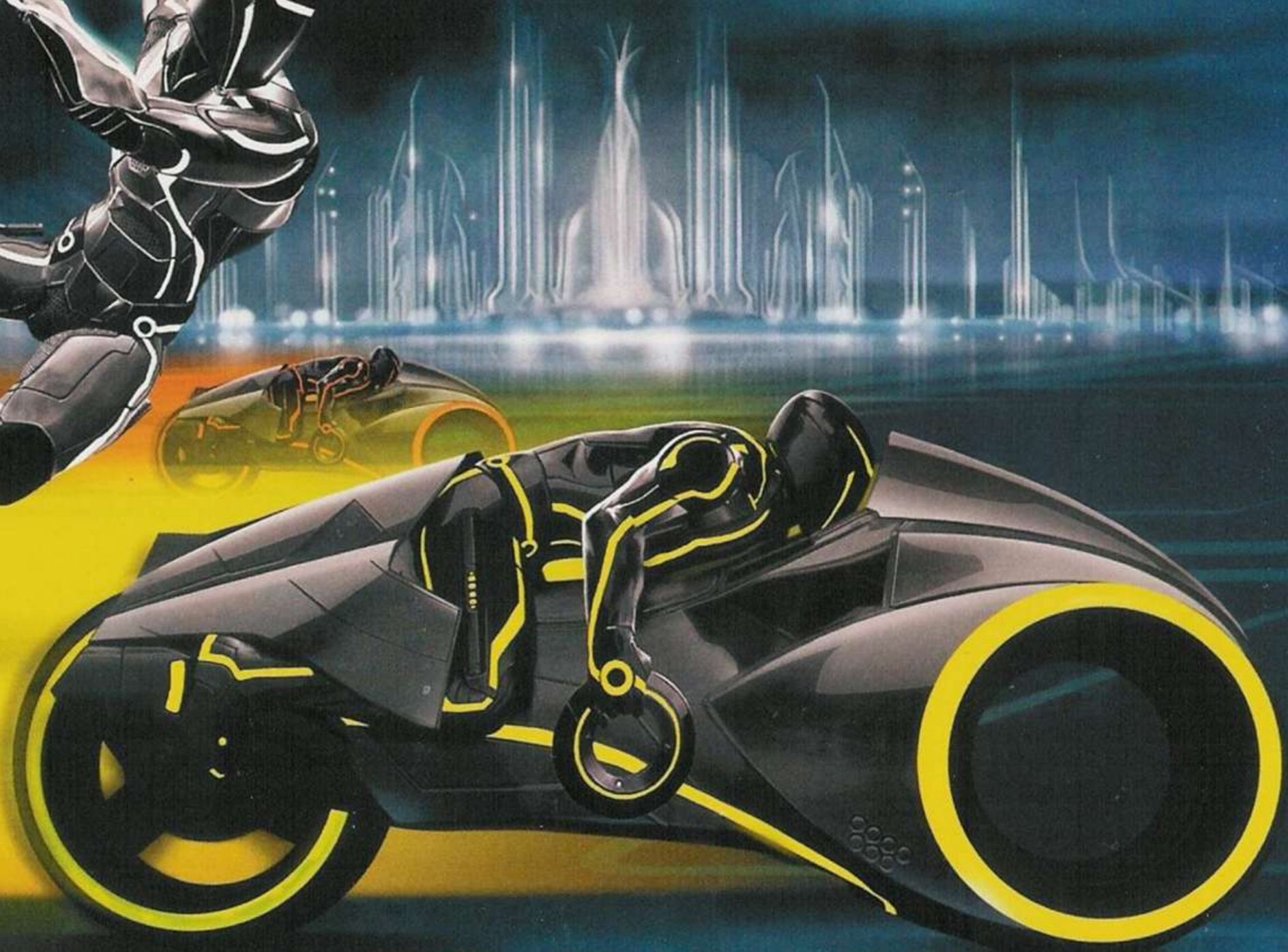
TRON EVOLUTION

THE VIDEO GAME

ENTRE NO JOGO

07.12.10





disney.com.br/tron

PlayStation. PlayStation Network XBOX 360. XBOX LIVE. Wii. NINTENDO DS. PC DVD ROM Disney

© 2010 Disney. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and the PlayStation Network logo is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Wii, Nintendo DS and Nintendo WiFi Connection are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo. All other trademarks, copyrights and logos are property of their respective owners.

SPOILER ESPECIAL

A SAGA DOS SNAKES
PARTE III
OS FILHOS DE BIG BOSS



Revivendo um pesadelo do seu passado, Snake enfrenta o Metal Gear REX e termina salvo por seu amigo Gray Fox



sobrecarregar o sistema e neutralizar a máquina, mas, em vez disso, a máquina é ativada. Sem entender nada, Snake é contatado por Master Miller, que agradece a ele por inserir os códigos de ativação. Este explica que, apesar das habilidades de Psycho Mantis, foi impossível obter as senhas de ativação do chefe da DARPA e do presidente da ArmsTech, já que eles tinham implantes cirúrgicos que impediam a leitura mental. Ocelot acidentalmente matou Donald Anderson durante a tortura para obter a senha, mas foi graças à ação de Snake que Decoy Octopus assumiu o disfarce de Donald Anderson para descobrir detalhes, mas acabou morrendo pelo contágio do FoxDie. Com a máquina ativada, o governo americano será obrigado a ceder às exigências, uma vez que Snake, o grande trunfo deles, não é mais útil: ele foi usado pelo Pentágono para ser o portador do FoxDie, matando todos os terroristas, os Soldados Genoma, promovendo, no processo, uma queima de arquivo (morte do presidente da ArmsTech) para reaver o Metal Gear REX intacto. No último instante, Roy Campbell entra na transmissão para informar Snake de que o corpo de Master Miller foi encontrado e aparentava ter morrido há três dias. O sinal do suposto Master Miller está vindo de dentro de Shadow Moses e está vindo de Liquid Snake, que revela seu disfarce.

ATÉ AS ÚLTIMAS CONSEQUÊNCIAS

Snake é trancado na sala de controle, tomada por gás, mas Otacon usa seu conhecimento para destravar a porta eletrônica. Do lado de fora, Snake encontra Liquid, que mostra como seu irmão foi um mero fantoche do governo, seguindo ordens sem questionar. O espião de Liquid no Pentágono também disse que Naomi Hunter foi retirada do programa FoxDie antes da operação, mas ninguém sabe o motivo – talvez ela tenha feito mudanças na programação do vírus. Com o Metal Gear REX, Liquid exigirá a cura para o vírus, ainda que, curiosamente, nem Snake, nem Liquid ou Ocelot tenham apresentado algum sintoma. Se Snake não morre com o vírus, Liquid também não tem o que temer, já que possuem códigos genéticos idênticos.

Ao descobrir sua origem, Liquid se concentrou em se tornar forte para matar Big Boss, mas até nisso seu irmão interferiu, ao eliminar o "pai" e roubar sua vingança. Agora, tudo que ele tem é a obsessão de ir muito além de Big Boss, de superá-lo. No instante seguinte, Liquid entra no cockpit do Metal Gear REX e o ativa. Otacon informa Snake de que a blindagem da máquina é impenetrável, mas que sua cabine funciona como um simulador de realidade virtual, codificando o ambiente. Se os sensores externos forem danificados, o piloto é obrigado a manter o cockpit aberto. Para neutralizar os sensores, é sugerido que o grande disco no ombro da máquina seja destruído.

Snake usa o mais potente armamento que possui, danificando o disco suficientemente para retardar a máquina. Quando Liquid tenta esmagar o próprio irmão, Gray Fox surge no último segundo e segura a perna do Metal Gear REX, assumindo a briga – este começa a lembrar de seu passado e confessa que seu antigo nome soa bem melhor que Garganta Profunda. Com movimentos rápidos e um poderoso canhão acoplado no braço direito, Gray Fox danifica seriamente o disco do ombro da máquina, ganhando tempo para uma última conversa com Snake. Ele busca redenção pelo passado, especialmente por ter matado os verdadeiros pais de Naomi Hunter, confessando que foi incapaz de matar a criança e, por isso, ele a trouxe consigo para os EUA. Por um tempo, agiram como verdadeiros irmãos de sangue, mas Gray Fox sempre era assombrado pelo passado quando olhava nos olhos dela. Tudo o que ele pede a Snake é que conte a ela a verdade, enquanto ele oferece ao seu amigo um último presente: parar o Metal Gear REX.

Sem o rastreador de movimento, Liquid demora para achar seus alvos. Gray Fox avança contra a máquina, esquivando de alguns tiros, mas acaba perdendo o braço esquerdo para o raio laser. Ele tenta mais um disparo de alta potência, mas Liquid prensa seu corpo contra a parede, testando a resistência do exoesqueleto que compõe a armadura. Como último recurso, Gray Fox faz vários disparos e termina de destroçar o disco no ombro da máquina, obrigando Liquid a se expor. Snake tem a chance de atirar com a arma Stinger, mas não consegue, sabendo que, se fizer isso, seu amigo será destruído. A hesitação de Snake permite a Liquid transformar Gray Fox em uma massa disforme de carne e metal.

Mais uma vez, Snake consegue deter o →

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

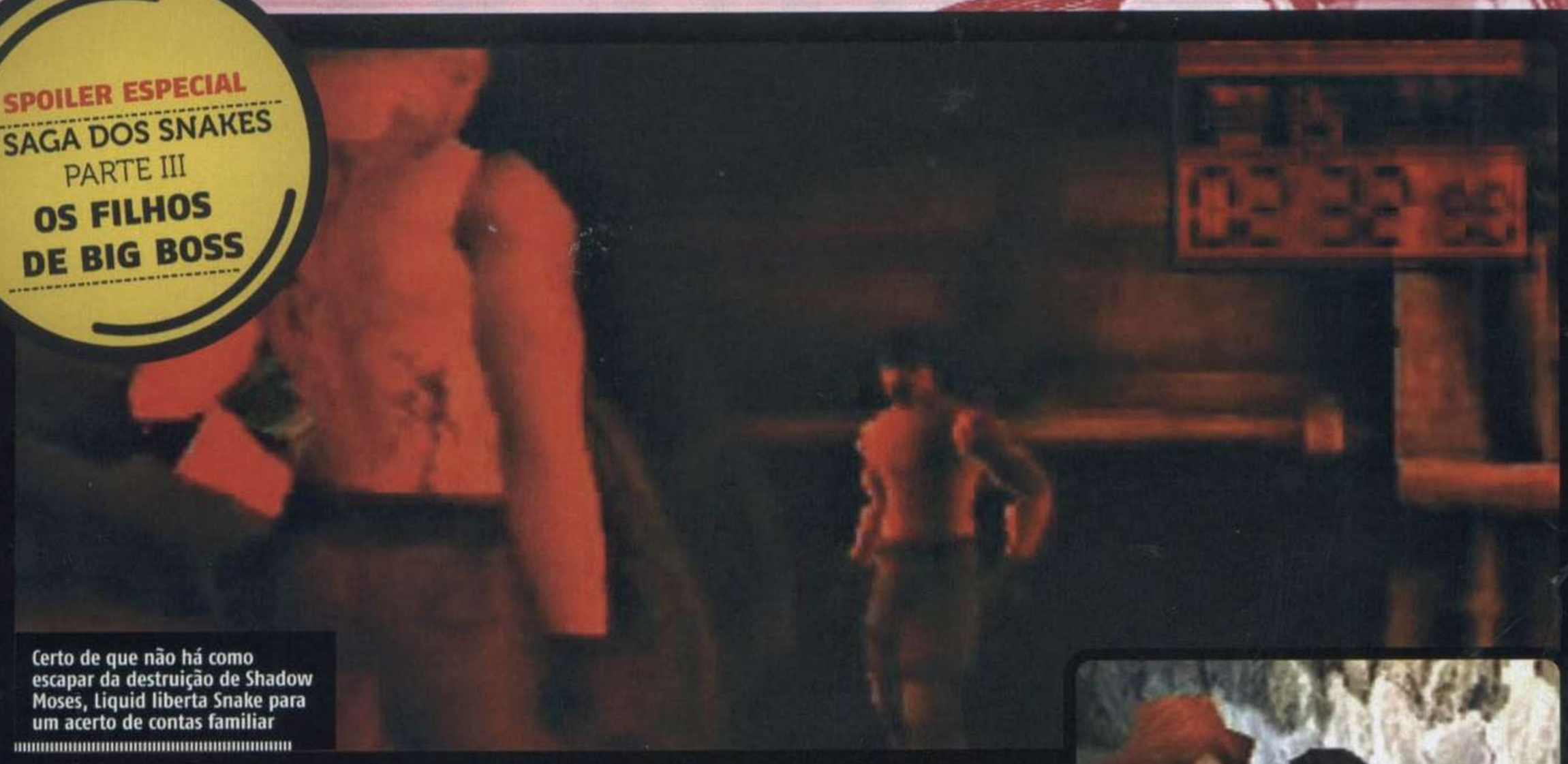
VERIFIQUE A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

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 III
OS FILHOS DE BIG BOSS



Certo de que não há como escapar da destruição de Shadow Moses, Liquid liberta Snake para um acerto de contas familiar

Metal Gear REX, destruindo os controles principais. A máquina tomba e explode, lançando Snake violentamente contra a parede. Tonto, ele observa surpreso que seu irmão caminha em sua direção: "Eu não vou morrer enquanto você viver", diz Liquid. Este mostra seu propósito pessoal de continuar lutando, revelando que foi para isso que ambos foram criados: serem monstros no campo de batalha. Além deles, há os Soldados Genoma que carregam o mesmo legado genético de Big Boss, embora sejam diferentes. Apesar de inúmeras experiências para criar o guerreiro perfeito, os Soldados Genoma foram um grande fracasso: todos estão condenados à morte celular. Graças ao implantes dos genes de Big Boss, todos, inclusive Liquid e Snake, podem morrer, já que não possuem diversidade genética, traço passado de geração a geração que torna cada indivíduo singular. Se todos carregam genes idênticos, qualquer alteração no meio ambiente (evolução) pode levar à extinção. Diante dos fatos, Liquid planejou obter os genes de Big Boss e um bilhão de dólares para tentar corrigir essa falha genética.

Meryl está amarrada, caída junto a explosivos. A esta altura, o Pentágono já deve ter certeza de que o Metal Gear REX foi destruído, então, certamente planeja destruir Shadow Moses, apagando todas as evidências que comprometam os EUA. Snake contata Roy Campbell. Ele confirma que o Secretário de Defesa Jim Houseman tomou o controle da operação e está enviando os bombardeiros. Ainda que a ameaça terrorista tenha sido neutralizada, o Secretário de Defesa soube da traição de Naomi Hunter e de seu contato com o vírus FoxDie. Temendo que esta arma seja usada contra os EUA, "esterilizar" Shadow Moses se tornou a opção lógica.

Roy Campbell não pode impedir o ataque, mas está disposto a pegar Corte Marcial confundindo os comandos dos bombardeiros para Snake ter uma chance de escapar – o Pentágono forçou Roy Campbell a conduzir a missão e usar Snake, em troca da vida de sua sobrinha. No instante seguinte, Jim Houseman assume a transmissão e oferece uma única chance de deter o bombardeio: o disco contendo todas as informações de testes do Metal Gear REX... que está em poder de Ocelot.

Liquid diz que nada mais importa. Já que estão fadados a morrer. Ele e Snake devem travar uma batalha mano a mano, um último teste para saber quem é o melhor. Para obrigar Snake a lutar, explosivos foram plantados perto de Meryl. Ambos se atracam aos socos e chutes no alto do destruído Metal Gear REX. A violência termina quando Snake consegue derrubar Liquid. Meryl é salva e Otacon é informado sobre o bombardeio. Ele oferece uma rota de fuga da base para Snake e Meryl, desligando o sistema de segurança dos túneis de transporte.

Apesar de Snake e Meryl conseguirem pegar um veículo, o caminho está cheio de soldados e o tempo é curto. Quando a fuga parecia certa, subitamente, Liquid surge outra vez, determinado a matar Snake. Tiros e investidas contra o veículo ocorrem durante a perseguição, até que, ao final do túnel, Liquid consegue capotar o veículo. Meryl e Snake ficam presos e Liquid reaparece. Quando ele aponta a arma para atirar, o vírus FoxDie se manifesta e o mata. Percebendo o que aconteceu, Snake também aguarda sua própria morte. Curiosamente, os céus estão calmos, sem sinal dos aviões. Roy Campbell entra em contato logo em seguida, notificando que Jim Houseman foi preso – o projeto Metal Rea REX, os testes e tudo o mais foi planejado apenas por ele –, graças ao presidente dos EUA, que foi avisado dos acontecimentos. Mei Ling, por meio do satélite, avistou uma moto para neve próximo



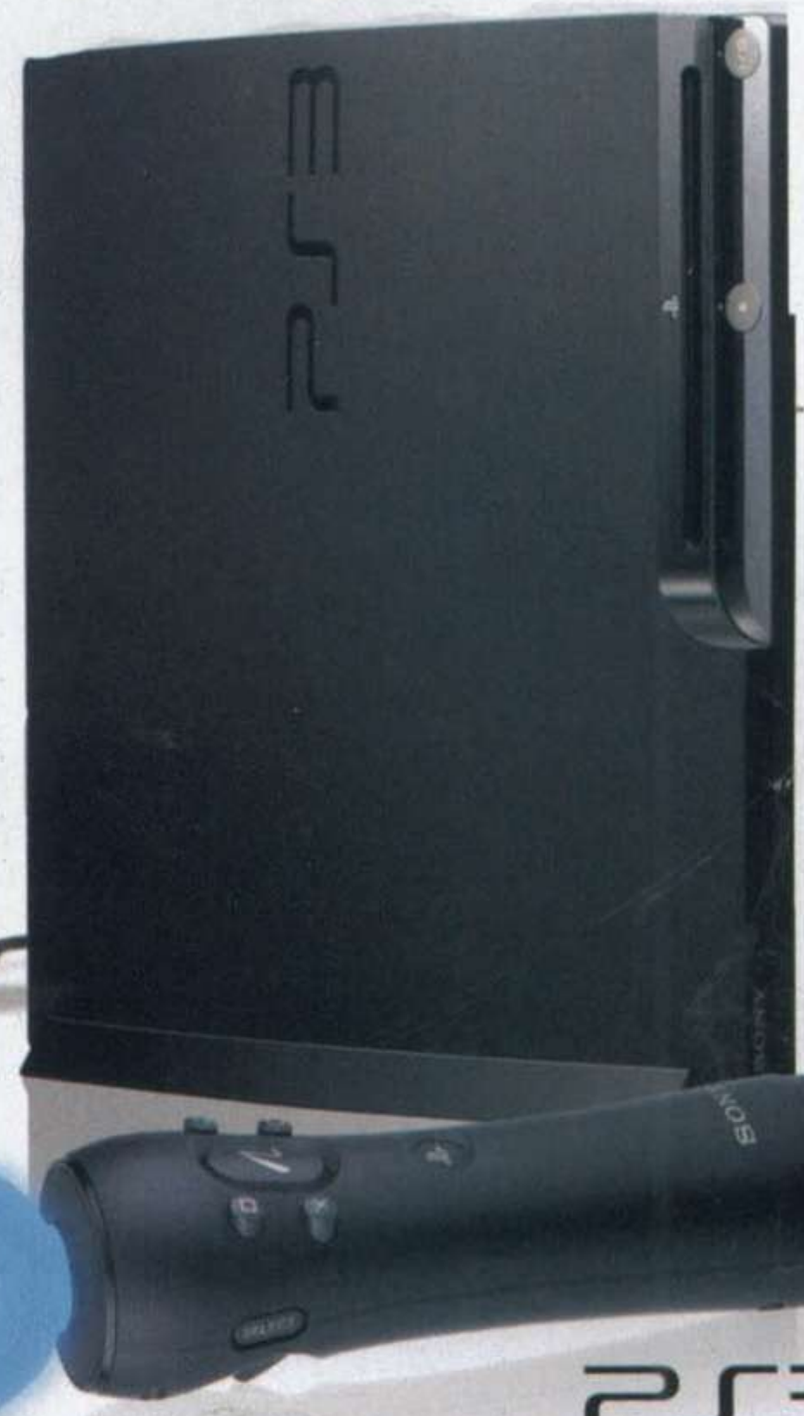
de onde Snake e Meryl estão. Roy Campbell sugere a ele cruzar as geleiras e fazer o que bem entender, afinal, as autoridades envolvidas na missão não esperavam que ele voltasse vivo. Oficialmente, Solid Snake e Liquid Snake morreram numa batida de carros e caíram no mar.

Sobre o FoxDie, Meryl não faz parte do programa. Naomi Hunter entra na transmissão e é informada sobre o desejo de Gray Fox, de que ela esqueça o passado e dele, para seguir com sua própria vida – embora Snake omita a verdade sobre os pais de Naomi. Quanto a Snake, ela diz que sua hora de morrer só depende dele, pois todo ser vivo tem seu tempo de vida. Tudo acabou bem, de certo modo, exceto por alguém esquecido por todos: Ocelot. Ele conversa com alguém ao telefone, informando que toda a unidade FOXHOUND foi eliminada. Apesar de Snake ainda estar vivo, o FoxDie entrará em atividade em breve. Todas as informações sobre o projeto REX estão com Ocelot e seu disfarce não foi comprometido. Ninguém sabe, também, da verdadeira identidade do "terceiro Snake".
E, contrariando o que Roy Campbell pensou ser verdade, o contato de Ocelot, surpreendentemente, era o próprio presidente dos EUA... ■

O SPOILER ESPECIAL **METAL GEAR SOLID** CONTINUA NA PRÓXIMA EDIÇÃO DA D&T, QUE CHEGARÁ NAS BANCAS NA PRIMEIRA QUINZENA DE DEZEMBRO



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

TROFÉUS DE FINAL DE ANO *Parte 2*

Acompanhe nosso guia com os troféus mais rápidos e fáceis de conquistar para você turbinar seu placar e ganhar posições no ranking da D&T



Finalmente, férias! Hora de relaxar, aproveitar o fim das aulas e encher a barriga de panetone de todos os sabores. É hora também de aproveitar o seu tempo livre – e o dos outros – para garimpar posições no "Ranking D&T".

Nesta segunda parte da coletânea de troféus, separamos alguns games de esporte para animar a vida familiar e entreter aquele seu primo chato que não para de pedir para jogar. Apesar de fáceis, as coisas ficam ainda mais simples se você arrumar algum amigo que, além de ter muita paciência, não se importe de virar um verdadeiro saco de pancadas em prol da sua escalada social no universo PlayStation. Mãos à obra, que férias de verão são só uma vez por ano.

FIFA11

LEGENDA
● Bronze – ● Prata – ● Ouro – ● Platina



Com o jogador certo, bombas certeiras de fora da área podem render troféu. Seja persistente

1. AERIAL THREAT ●

É preciso fazer um gol de cabeça. Diminua a dificuldade, escolha um time que tenha um jogador com essa especialidade – Drogba, Torres e Villa são bons atletas – e escolha um adversário fraco. Agora, é só ficar brincando de cruzar a bola na área. Com a dificuldade baixa, os zagueiros não devem oferecer resistência, então, basta acertar um bom cruzamento.

2. CROSSER ●

É só cruzar a bola com um especialista em cruzamento para que outro jogador faça o gol. Valem as dicas do anterior, mas, desta vez, os indicados são: Beckham, Camoranesi, Pirlo, entre outros.

3. DISTANCE SHOOTER ●

Um troféu complicado. Pegue um atleta com habilidade de chutar de fora da área (Kaká é recomendado) e arrisque chutes repetidas vezes. Uma hora entra.

4. AGAINST THE ODDS ●

Vença uma partida online ranqueada contra um adversário que tenha um time mais forte que o seu (veja se a equipe adversária tem mais estrelas). É questão de treino, mas você pode chamar um amigo perna de pau para jogar online e combinar quem vai perder primeiro.

5. ALL MY OWN WORK ●

Vença uma partida sem utilizar nenhuma assistência. Antes de começar uma partida, entre no menu, selecione "Wireless Controller Settings" e deixe todas as opções no manual. Aqui, também vale diminuir a dificuldade do jogo e escolher um adversário fraco.

6. ALWAYS FRIENDLY ●

A menos que você seja muito habilidoso e queira tentar fazer isso sozinho com dois controles, a melhor coisa é chamar um amigo. Comece um jogo rápido e escolha jogar no mesmo time que o seu parceiro. Agora fique cruzando na área para que ele faça o gol, ou o contrário. O importante é sair o gol em parceria.

7. ANYTHING IN PARTICULAR? ●

Troféu com segundas intenções. Basta entrar na loja do *FIFA 11*: escolha a opção "FIFA 11 Store" no menu principal.

8. BACK OF THE NET ●

Durante o modo arena – aquela tela de espera que precede cada partida –, marque cinco gols seguidos antes de dar início ao jogo.

CATEGORIAS DE TROFÉUS

- **Dificuldade:** ★★☆☆☆
- **Offline:** 34
- **Online:** 11
- **Modo central:** 30
- **Extras:** 5
- **Bronze:** 20
- **Prata:** 10
- **Ouro:** 4
- **Platina:** 1
- **É preciso terminar:** 1 vez



9. EAT MY GOAL ●

Envie um vídeo para a EA Sports Football World. Durante o replay de um gol seu, aperte ■ para entrar no menu de replay, então ▲ para enviar o vídeo.

10. ESTABLISHED KEEPER ●

Uma das novidades da versão 2011 é a possibilidade de jogar com o goleiro. A EA quer que você teste essa opção, então, escolha o modo Career e opte por jogar uma temporada inteira como goleiro.

11. EXPERIMENTAL ●

No modo online ranqueado, jogue cinco partidas consecutivas, cada vez com um time diferente. Ao final de cada partida, escolha a opção Rematch e troque sua equipe.

12. FIRST TIME OUT ●

Encontre um amigo da sua lista que tenha criado uma liga, entre nela e vença uma partida.

13. GOOD FORM ●

Vença cinco partidas online ranqueadas consecutivas. A maneira mais fácil é combinar com um amigo, assim você não corre o risco de o seu adversário sair no meio da partida e acabar com a sua sequência.

14. GOOD WEEK! ●

Fique entre os 11 melhores jogadores da semana em alguma liga. A melhor maneira de se destacar é escolhendo uma equipe de pouca expressão.

15. IN FOR THE WIN ●

Leve uma partida online ranqueada para a prorrogação utilizando uma equipe com menos estrelas que a do seu adversário. Este troféu é chato de conseguir, mas, como os outros troféus online, pode ficar fácil se você tiver aquele amigo camarada.

16. IN THE GAME ●

Crie um jogador. Entre no menu Virtual Pro, crie um novo atleta e passe por todas as etapas. No final do processo, você ganha este troféu.

17. MASTERMIND ●

Antes de a partida começar no modo carreira, selecione a opção "Player Manager Mode" e escolha controlar todos os jogadores. Quando a partida começar, substitua os seus dois atacantes. Depois, é só marcar um gol com um deles.

18. NEW CHOONS ●

Importe seus próprios sons para o jogo utilizando os recursos de customização de músicas e gritos de torcida. Basta pegar alguma música que você tenha no HD do seu PlayStation 3.



Os troféus online ficam bem mais fáceis se você chamar um amigo

19. ONCE IN A LIFETIME

Marque um gol como goleiro em qualquer partida. É mais fácil do que parece, já que vale gol durante o treino na arena. Aperte SELECT e vá para a opção "Treinamento". Escolha o goleiro, não coloque adversários no time adversário e marque um gol.

20. ONE CLUB MAN

Este só vem com o tempo. Você precisa jogar 50 partidas com a mesma equipe no modo online Pro Club.

21. ONE TO REMEMBER

Salve um lance dos melhores momentos no Replay Theatre. Para isso, pause e escolha a opção "Instant Replay". Aperte ▲ e escolha "Replay Theatre".

22. PERFECT KEEPING

Comece um amistoso e controle o goleiro na dificuldade Semi-Pro. Ative todas as assistências e reze para defender todas as bolas que vierem. Caso a partida termine empatada, não arrisque, escolha a opção "Terminar Empatado".

23. PICTURE PERFECT

Envie uma tela de jogo para o EA Sports Football World. Entre no menu "Instant Replay" e aperte R3. Salve a imagem e envie para o site.

24. PLAYMAKER

Crie uma jogada com um atleta de criatividade – Kaká é uma boa escolha. Ele deve efetuar um passe (não precisa ser cruzamento) que resulte em gol.

25. POACHER

Escolha um jogador que seja especialista em finalizações, um verdadeiro matador. Uma boa pedida é o Villa. Faça um gol de dentro da área.

26. RECORD HOLDER

Durente o modo carreira, conquiste um lugar em algum dos rankings do modo carreira. Isso costuma acontecer entre a primeira e a segunda temporadas.

27. SAFE HANDS

Jogue uma partida controlando o goleiro, mas com todas as assistências desligadas. O resultado não importa, apenas termine a partida.

28. TEAM TRAINING

No modo Pro Club online, enquanto estiver no vestiário, escolha a opção Practice Mode. Com um amigo, termine uma partida de treino contra o computador.

29. TRAINING TIME

Durante a arena, aperte SELECT, selecione uma das opções de treino e o troféu será seu.

30. VIRTUAL FOOTBALL

No modo Pro Clubs, participe de uma partida com outros dez ou mais jogadores. Só vale ser for no modo Pro Clubs.

31. WARMING THE GLOVES

Durante a arena, aperte SELECT e selecione a opção de controlar o goleiro. Agora é "só" defender dez chutes adversários.

32. WOODWORK AND IN!

Marque um gol chutando a bola na trave. Só acontece por acaso.

33. AROUND THE WORLD

Jogue pelo menos uma partida com um time de cada liga do jogo. Não precisa ganhar, mas é necessário terminar a partida. Ao todo, são 32 ligas no jogo, então é um troféu que exige paciência.

34. CLUB GLORY

Ganhe uma copa no Pro Clubs online. No modo vestiário, selecione a opção "Cup", vença as cinco partidas deste modo e o troféu é seu.

35. GREAT MONTH

Conquiste o prêmio de melhor treinador do mês no modo carreira. Entre no menu "Squads Current Customised", altere alguns atributos e simule alguns meses de jogo.

36. HOME & AWAY

Vença uma partida em cada um dos estádios. Você pode alterar a dificuldade e escolher o time que quiser, mas é preciso vencer. Lista de todos os estádios:

- Akaaroa Stadium
- Allianz Arena – Bayern Munchen (Germany)
- Aloha Park – KC Wizards (USA)
- Amsterdam Arena Ajax (Netherlands)
- Anfield – Liverpool (England)
- Arena D'oro – Parma (Italy)
- Camp Nou – Barcelona (Spain)
- Century Park Arena
- Court Lane – Barnsley (England)
- Crown Lane – Hellsinborgs (Sweden)
- Eastpoint Arena
- El Bombastico – Valencia CF (Spain)
- El Medio – Villarreal CF (Spain)
- El Reducto – Real Valladolid (Spain)
- Emirates – Arsenal (England)
- Estadio Azteca – America (Mexico)
- Estadio De Las Artes – Udinese (Italy)
- Estadio Del Pueblo – Houston Dynamo (USA)
- Estadio Latino – Istanbull BB (Turkey)
- Estadio Mestalla Valencia (Spain)
- Estadio Presidente G.Lopes
- Estadio Vicente Calderon – Atletico Madrid (Spain)
- Euro Park – FC Lausanne (Rest of World)
- FIWC Stadium
- Forest Park Stadium
- Fussballstadion – Tottenham Hotspur (England)
- Imtech Arena Hamburg (Germany)
- Ivy Lane – Everton (England)
- O Dromo – Brazil (International)
- Old Trafford – Manchester United (England)
- Olimpico Arena
- Olympiastadion – Germany (International)
- Parc Des Princes – PSG (France)
- Pratelstvi Arena
- San Siro – Inter Milan (Italy)
- Santiago Bernabeu Real Madrid (Spain)
- Signal Iduna Park – B. Dortmund (Germany)
- St-James Park – Newcastle United (England)
- Stade Gerland – Lyon (OL) (France)
- Stade Hokoto – Hungary (International)
- Stade Municipal – Coventry City (England)
- Stade Velodrome – Marseille (OM) (France)
- Stadio Delle Alpi – Juventus (Italy)
- Stadio Olimpico – Lazio (Italy)

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



Há tarefas trabalhosas, que exigem que você jogue várias partidas, mas os prêmios compensam

- Stadion 23. Maj – Legia Warszawa (Poland)
- Stadion Europa – FC Nurnberg (Germany)
- Stadion Hanguk – Bolton Wanderers (England)
- Stadion Neder – Hull City (England)
- Stadion Olympik – VfB Stuttgart (Germany)
- Stamford Bridge – Chelsea (England)
- Town Park – Scunthorpe United (England)
- Union Park Stadium
- Veltins Arena – FC Schalke 04 (Germany)
- Wembley Stadium – England (International)

37. IT'S IN THE BLOOD

No modo carreira, espere até que apareça uma proposta para se tornar treinador ou jogador-treinador e aceite-a.

38. RISING TALENT

Complete cem tarefas com um jogador criado. Para ver a lista de tarefas, escolha a opção "Virtual Pro" e "Accomplishments". Elas só podem ser feitas nas dificuldades semi-pro ou superior.

39. VIRTUAL DEBUT

No modo Virtual Pro, escolha a opção "Ranked Match" e complete a partida.

40. HUNDRED AND COUNTING

Dispute cem partidas online. Não precisa vencer, basta apenas jogar as partidas inteiras.

41. VIRTUAL LEGEND

Jogue 500 partidas com o seu Virtual Pro. Não é necessário vencer, basta disputar, e pode ser em qualquer modo de jogo, online ou offline.

42. FOLKLORE

Vire uma lenda como jogador no modo carreira. A melhor maneira de conseguir isso é escolher um time sem expressão e com um jogador criado por você. Coloque todos os atributos no máximo e, depois de umas duas temporadas, o troféu será seu.

43. FIFA FOR LIFE

Jogue por 50 horas. Só conta o tempo de bola rolando. Menus, configurações e tudo o mais não valem. Prepare-se para abandonar sua vida social.

44. HOME MAKER

Mude o estádio principal de qualquer time do jogo.

45. FOOTBALL LEGEND

Conquiste todos os troféus do jogo.

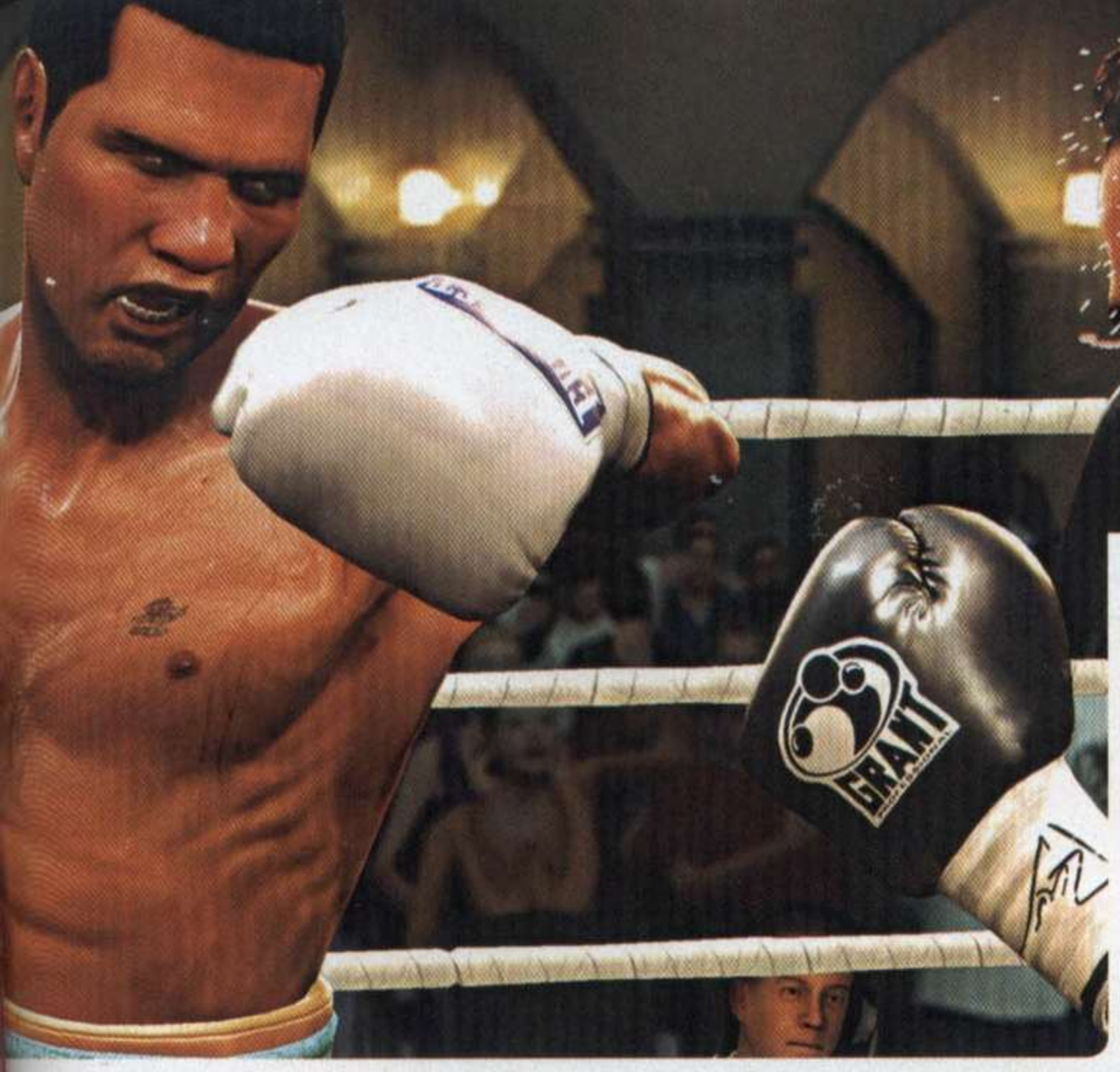
RANKING D&T PLAYSTATION

PlayStation — 1º lugar: LEON_MELO

29 — 10% — 6388 — 83 — 401 — 1298 — 4606

POS.	PSN-ID	LVL	%					
2	"Dropeti"	27	49	94	349	1154	3998	5595
3	"ReVoLTS_BR"	22	91	71	284	828	2677	3860
4	"RavenXBR"	22	50	71	288	779	2531	3669
5	"cesarsacramengo1"	21	32	59	247	733	2385	3424
6	"FaCaNaCaVeIrA_BR"	21	32	43	231	762	2616	3652
7	"renee_roots"	20	78	50	217	719	2413	3399
8	"DOUTRINATORbr"	20	73	53	222	707	2344	3326
9	"Edu110"	20	35	65	243	665	1956	2929
10	"Doidao66"	20	2	49	197	655	2265	3166
11	"Danieh982RJ"	19	68	34	175	638	2431	3278
12	"THRASHsp"	19	67	36	188	656	2287	3167
13	"Gpbmirabeau"	19	66	28	200	633	2350	3211
14	"GoD_Br83"	18	59	45	162	528	2015	2750
15	"rfvayanos"	18	44	36	182	574	1834	2626
16	"fluminense20"	18	34	44	179	555	1740	2518
17	"coraxbio"	18	31	43	180	551	1738	2512
18	"TUKA_ROSSI"	17	74	39	156	483	1758	2436
19	"chris-claire-jil"	17	62	41	136	466	1826	2469
20	"Cantuario"	17	59	43	167	498	1537	2245
21	"Jr_e_Mi"	17	53	35	164	515	1582	2296
22	"ARAGORN_SP"	17	39	28	154	481	1723	2386
23	"wagnerlima"	17	27	23	136	478	1834	2471
24	"Gugol"	17	26	34	139	443	1747	2363
25	"don-30_"	17	13	32	137	435	1728	2332
26	"Romulo01"	17	1	39	162	481	1334	2016
27	"pitboystm"	16	74	35	137	414	1527	2113
28	"atanascovich"	16	60	34	116	394	1632	2176
29	"walcow"	16	56	26	130	427	1555	2138
30	"KAUS-SP"	16	54	28	123	432	1552	2135
31	"lmf483g"	16	46	40	143	419	1272	1874
32	"Lon3000"	16	39	33	122	434	1415	2004
33	"DikVigaristaBr"	16	38	18	104	390	1786	2298
34	"Black_Thor"	16	33	27	112	437	1506	2082
35	"ViBraTTo"	16	30	21	124	410	1548	2103
36	"NUMERO_PI"	16	23	34	133	386	1347	1900
37	"Os-Metralhas"	16	11	17	106	400	1620	2143
38	"Beto3D"	16	5	22	118	374	1511	2025
39	"enasorodraude"	15	97	33	125	414	1215	1787
40	"Burds"	15	62	31	127	347	1171	1676
41	"FlavioGALVAO"	15	61	29	110	391	1203	1733
42	"maceulinho"	15	57	27	130	337	1195	1689
43	"Tatu_Ripa"	15	56	15	89	385	1485	1974
44	"programadorthiag"	15	55	29	117	357	1201	1704
45	"Foc4666"	15	49	24	108	337	1320	1789
46	"nhervas"	15	44	19	96	318	1465	1898
47	"BenjBr"	15	44	8	98	325	1569	2000
48	"RodrigoGodo"	15	34	15	86	356	1442	1899
49	"Shadow_knight7"	15	20	21	89	332	1326	1768
50	"felipembc"	15	2	10	82	316	1436	1844
51	"Pena666"	15	1	21	89	290	1305	1705
52	"WOLFRAINX"	15	1	8	77	326	1458	1869
53	"gustavo_aguiar"	14	87	14	76	321	1332	1743
54	"Daniel-SP"	14	83	19	88	295	1233	1635
55	"Felipelsj"	14	82	18	84	290	1274	1666
56	"rafinhaaa"	14	82	15	92	348	1145	1600
57	"leanflu"	14	81	26	103	284	1070	1483
58	"GLADIADORBR"	14	76	12	105	316	1135	1568
59	"FILOS_BR"	14	74	26	98	300	1032	1456
60	"m666rodrigues"	14	66	22	82	302	1129	1535

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.



CATEGORIAS DE TROFÉUS

- **Dificuldade:** ★★☆☆☆
- **Offline:** 14
- **Online:** 7
- **Modo central:** 12
- **Extras:** 9
- **Bronze:** 4
- **Prata:** 9
- **Ouro:** 7
- **Platina:** 1
- **É preciso terminar:** 1 vez

FIGHT NIGHT ROUND 4

1. GET IN THE RING
Este é daqueles troféus para animar o jogador logo de cara. Escolha a opção "Fight Now", coloque na dificuldade Amateur e escolha os lutadores. Depois, é só fingir que o oponente é seu chefe e descontar toda sua raiva. Ele não vai demorar para cair.

2. NEED BLOOD
Outro que não exige esforço. No menu principal, inicie o modo Legacy. Crie o seu personagem e, na hora que aparecer a pergunta "Import boxers into Legacy?", selecione "Yes" e o troféu é seu.

3. YOU'RE IN THE GAME
Crie um boxeador usando o sistema Photo Game Face. Siga para o site http://www.easportsworld.com/en_US e faça o seu registro. Depois, vá para a página http://fightnight.easports.com e envie uma foto frontal do seu rosto e uma de perfil. Procure a opção "Game Face" e crie um boxeador com a suas fotos. Entre no jogo e importe o seu "eu virtual".

4. PAIN BRINGS GLORY
Vença a uma luta online no modo World Championship. Este troféu é mais complicado do que deveria. Até dá para tentar combinar com um amigo e armar a marmelada, mas a chance de você encontrá-lo é pequena. O jogo não permite criar salas e muito menos enviar convites. O jeito é achar alguém que você consiga nocautear na raça mesmo.

5. WALK LIKE 10 MEN
Vença dez lutas contra o computador no modo Fight Now.

6. KNOCK A SUCKER OUT
Vença uma luta contra o computador no modo Fight Now por nocaute. Basta escolher um lutador duas categorias acima do seu oponente e bater sem dó.

7. ECKO TRUNK CHALLENGE
Vença Miguel Cotto no modo Fight Now na dificuldade Pro. Vale a dica do anterior.

8. MAN UP MANNY
Vença Manny Pacquiao no modo Fight Now na dificuldade Champion. Deixe um minuto de duração e escolha um lutador duas categorias acima de Pacquiao.

9. THE ROAD IS LONG
Vença dez lutas no modo Legacy. As lutas enquanto você está no torneio Amador não valem. Para facilitar, escolha as últimas lutas do ranking – são elas que possuem os adversários mais fáceis.

10. UNDEFEATED
Vença cinco lutas seguidas no modo Legacy. Escolhas os piores lutadores do ranking e boa sorte.

11. SOLID CONTENDER
Vença cinco partidas ranqueadas no modo online.

12. A FORCE TO RECKON WITH
Vença dez partidas ranqueadas no modo online.

13. COMEBACK KID
Vença uma luta online depois de ter ido à lona duas vezes.

14. DAVID AND GOLIATH
Vença Mike Tyson no modo Fight Now na dificuldade G.O.A.T. Escolha uma luta com apenas três rounds, duração de um minuto e reze para vencer por pontos. Para ajudar, escolha Muhammad Ali.

15. KING OF THE ROPE-A-DOPE
Vença Muhammad Ali no modo Fight Now na dificuldade G.O.A.T. Use a configuração do troféu anterior e vá de George Foreman. Exige treino e paciência.

16. THE CHAMP IS HERE
Conquiste um cinturão em alguma categoria. Escolha um lutador e categoria. Lute até chegar ao status Contender. Agora é a hora de tirar o cinturão do seu adversário e começar a sua coleção.

17. GOAT
Aposente-se como o melhor de todos os tempos. Este troféu demora a ser conquistado. A primeira coisa a fazer é começar o modo Legacy e ir marcando lutas e treinamentos. O objetivo é superar os status Contender, Champion, Superstar, Hall of Fame e Ring of Legend. Você deve conquistar ao menos três cinturões e defendê-los ao menos oito vezes.

18. XXL
Conquiste o cinturão dos Pesos Pesados no modo World Championship online. O troféu mais impossível de todos os tempos. Você precisa simplesmente vencer o líder do ranking mundial. Algo extremamente complicado.

19. XL
Conquiste o cinturão dos Pesos Médios no modo World Championship online. Este troféu é a mesma coisa do anterior. Porém, aqui os adversários são um pouco menos agressivos.

20. L
Conquiste o cinturão dos Pesos Leves no modo World Championship online. Igual aos dois troféus anteriores.

21. PLATINUM
Conquiste todos os troféus deste jogo e saia distribuindo mensagens para todos os seus amigos. Depois de encarar tantas lutas online, você merecer fazer propaganda do seu feito.

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

ESCALA

ULTRAPASSE TODO MUNDO
E SEJA O PRIMEIRO
A LEVAR PARA CASA.

WB GAMES

NEED FOR SPEED
HOT PURSUIT

Criterion games

XBOX 360 XBOX LIVE PS3 PlayStation 3 PlayStation Network PC DVD ROM

TWITTER.COM/WBGAMESBR
FACEBOOK.COM/WBGAMESBR

12 NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 12 ANOS
Categoria: Corrida

© 2010 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Need for Speed, the "N" icon and the Need for Speed logo are trademarks of Electronic Arts Inc. Pagani, Zonda Cinque and designs are trademarks and/or other intellectual property of Pagani Automobili and are used under license to Electronic Arts. The trademarks copyrights and design rights in and associated with Lamborghini, Lamborghini with Bull and Shield Device, are used under license from Lamborghini ArtiMarca S.p.A., Italy. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Wii is a trademark of Nintendo. The names, designs, and logos of all products are the property of their respective owners and used by permission. All other trademarks are the property of their respective owners. Disponibilidade do produto sujeita ao estoque de cada loja. Distribuido por Videolar S.A. sob licença de Warner Bros. Entertainment Nederland B. V. (WBEN).