

@dtplaystation
Dicas & Truques para

Playstation

Nº 144 • Ano 12 • Brasil R\$ 8,00
Europa € 2,50 • Janeiro 2011

CAÇA AOS TROFÉUS

PLATINE

- **007: BLOOD STONE**
- **NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT**



A HISTÓRIA
COMPLETA DE
METAL GEAR
PARTE 4



GRAN TURISMO 5

O MAIOR GUIA DO BRASIL **DETONADO 1**

ANÁLISE ULTRA-CAPRICHADA E GUIA PROFISSIONAL PARA CONQUISTAR A MEDALHA DE OURO EM 60 LICENÇAS

DETONADO 2

FALLOUT: NEW VEGAS (PARTE 2)

Estratégias para muito mais sidequests e roteiro dos quatro finais especiais

DETONADO 3

ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

Guia de fases, solução dos enigmas secretos e localização das 101 bandeiras e 10 penas

REVELAÇÕES DE ÚLTIMA HORA

UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION

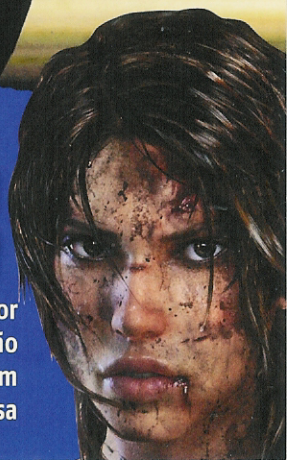
Os primeiros detalhes da próxima aventura de

NATHAN DRAKE



TOMB RAIDER

Lara Croft passa por uma nova reformulação e vai lutar em uma ilha misteriosa





Enviamos nossos produtos via Sedex para todo o Brasil.

Imagens ilustrativas. Todos os logoss 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.

últimos lançamentos:



Visite nossa loja:

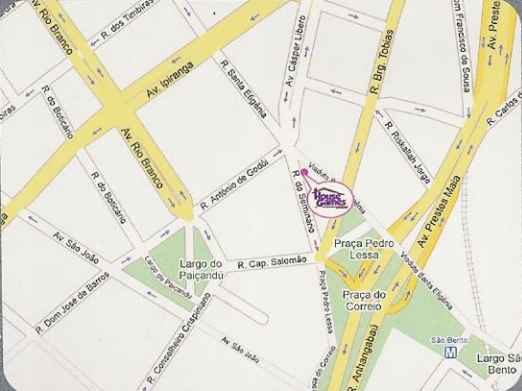
Rua do Seminário, 222 - Centro - São Paulo - Em frente a Igreja Sta. Ifigênia (esquina c/ viaduto Sta. Ifigênia). A 200m. da estação São Bento do Metrô.

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

Aceitamos os cartões



mapa de localização



Fonte: Google Maps

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 televidas: **(11) 3311-1260**

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

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

House Games
online

CHEGOU!

O que você fez de útil nos últimos cinco anos? Pense só nos eventos realmente relevantes que você protagonizou nos mais de 1.800 dias que se passaram deste momento para trás. Alguns concluíram o ginásio e viveram experiências que serão lembradas pelo resto de suas vidas. Outros cursaram vestibulares e se formaram na universidade. Há leitores(as) que "produziram" seus filhotes e hoje já jogam PS3 junto com a sua molecada e adoram dividir essa experiência fantástica conosco (recebemos muitos e-mails de pais babões por seus filhos jogadores). Nós produzimos 60 edições da **D&T**, quase metade de toda a nossa história. Hazunori Yamauchi, produtor *Gran Turismo 5*, famoso pela obsessão por detalhes e perfeição, investiu os últimos cinco anos de sua vida para criar o maior simulador automobilístico já visto. Eu não sei o que você fez nesse tempo, mas acho difícil alguém conseguir vencer a proeza do mestre Yamauchi.

E eu também sei o que o nosso redator, Fabio Santana, fez nesse tempo simbólico: dividiu entre jogar *Gran Turismo* e esperar *Gran Turismo*. E agora que o melhor representante da série chegou a nossa redação, você pode imaginar o nível de reportagem sobre esse blockbuster você vai encontrar aqui. Coisa fina.

E, enquanto você lê esta edição, Yamauchi já está embarcando em sua nova missão: produzir uma experiência automobilística que nós, neste momento, não podemos nem imaginar como será. Esses caras têm a mente no futuro. E você? O que vai fazer nós próximos cinco anos para superá-lo?

Humberto Martinez
humberto@europenet.com.br

STAFF DICAS & TRUQUES

A GALERA QUE GANHA A VIDA "JOGANDO JOGUINHO"



HUMBERTO MARTINEZ
Redator-chefe
@humbertom79

JOGANDO: NFS: Hot Pursuit



SOMBRA
Redator
@brshadow

JOGANDO: Call of Duty: Modern Warfare II



FELIPE FUSCHINI
Editor de arte
- não usa Twitter -

JOGANDO: NFS Hot Pursuit, AC: Brotherhood



GILSOMAR LIVRAMENTO
Redator
@outerheaven

JOGANDO: Call of Duty: Black Ops, AC: Brotherhood



NATHALIE FOLCO
Redatora
@garotagamerplay

JOGANDO: Pac-Man Championship Edition DX

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



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



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



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

PlayStation

EDITORA



Diretores
Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Rafaela Castro
Tânia Roriz

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

Diretor Editorial e Jornalista Responsável:
Roberto Araújo - MTB no. 756 - arajou@europenet.com.br

Redator-chefe: Humberto Martinez
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte: Felipe Fuschini (Projeto Gráfico)
Editor: Fabio Santana
Redação: Leandro Rodrigues e Gilsomar Livramento
Revisão de Texto: Marianna Russo
Colaboraram nesta Edição: Nelson Alves Jr, Viktor Trito.

Publicidade

São Paulo
publicidade@europenet.com.br
Diretor de Publicidade
Maurício Dias (11) 3038-5093
Coordenador: Alessandro Donadio
Equipe de Publicidade: Angela Taddeo, Cláudia Alves, Fátima Pinheiro,
Eliângela Xavier, Renato Peron, Rodrigo Saccomani, Tatiane Saragossa
Tráfego Renato Peron (11) 3038-5097
Criação Publicitária: Paulo Toledo (11) 3038-5103

Publicidade - Outros Estados

Brasília: New Business - (61) 3323-0205
Paraná: GRP Mídia - (41) 3023-8238
Rio Grande do Sul: Semente Associados - (51) 3332-3176
Santa Catarina: MC Representações - (48) 3323-3968
Publicidade - EUA e Canadá: Global Media, +1 (650) 306-0880,

Internet

www.europenet.com.br
Rodrigo Mourão e Cássio Nardiso (Coordenadores);
Anderson Ribeiro, Anderson Cleiton e Leandro Novaes

Produção e eventos

Aida Lima (gerente) e Beth Macedo

Propaganda

Robson Carvalho

Circulação e Promoção

Ezio Vicente

Logística

Liliam Lemos, Henrique Guerche, Marcio Policeno e Carlos Mellacci

Atendimento a livrarias e vendas diretas

Flávia Pinheiros (flaviapinheiro@europenet.com.br),
Michele Pereira e Denise Rodrigues

Assinaturas e Atendimento ao Leitor

Gerente de atendimento: Fabiana Lopes fabiana@europenet.com.br;
Coordenadora: Tamar Biffi
Atendentes: Carla Dias, Josiane Montanari,
Paula Hanne, Renata Paladini e Vanessa Araújo

Rua MMDC, nº 121 - São Paulo, SP

CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
Telefone outros Estados: 0800-8888-508 (ligação gratuita)
Pela Internet: www.europenet.com.br
E-mail: atendimento@europenet.com.br

Administração

Cecília Tomazzini (Gerente),
Paula Orlandini, Renata Naomi e Vinícius Lima

Desenvolvimento de Pessoal

Tânia Roriz e Elisângela Harumi

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

Distribuidor Exclusivo: Fernando Chignaglia Distribuidora S.A.

Impressão: Profl Editora Gráfica
IVC - Instituto Verificador de Circulação

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

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



CAPA

31 Gran Turismo 5

GERAL

6 Cartas

70 Garota Play

8 News

108 Spoiler: Metal Gear: Parte 4

120 Troféus

DETONADOS

52 Assassin's Creed: Brotherhood

31 Gran Turismo 5

74 Fallout New Vegas

REVIEWS

102 Dead Nation

96 Harry Potter 7 - Part. 1

94 NBA Jam

104 Pac Man

92 Splatterhouse

98 Tron



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](https://twitter.com/GAROTAGAMERPLAY)

QUE INEJA!

Olá, Garota Play! Sinto uma ponta de inveja de vocês que trabalham com algo tão divertido como videogames. Tenho uma pergunta para você: existe muita pressão para finalizar matérias no que diz respeito a fechamento das edições e, se existir, essa pressão não acaba tirando um pouco da graça de jogar?

Abração e até mais.

PS: Você é linda!
Alexandre Canestrano
via e-mail

Oi, Alexandre! Não culpo você – nem o resto dos leitores – por sentir inveja: trabalhar com videogames é realmente muito divertido! Mas você tocou na nossa ferida... O fechamento é uma verdadeira maldição. Às vezes, chega um jogo bacana aqui na redação e, para poder mostrá-lo aos leitores já na próxima edição, às vezes temos pouquíssimos dias para jogá-lo. Mesmo assim, essa pressão acaba colocando mais adrenalina na redação e nos deixa mais animados! Desde que tenhamos um diazinho de folga depois de noites mal dormidas, fica tudo certo!

GAROTAS PRODÍGIOS?

Eu tenho duas filhas, uma de nove e outra de oito. Eu reparo que sempre que eu vou jogar algum jogo, elas sentam do meu lado e começam a criticar o que se passa na tela. Coisa do tipo: "Esse jogo é feio", "Olha como o boneco se movimenta", "Essa história é muito mal contada", "O som é ridículo", "Esse jogo é muito fácil". Enfim, todas as coisas ruins que alguém pode falar de um jogo. Eu não sei onde elas tiraram isso, mas é muita coisa pra idade delas. O que você acha disso? Elas tem talento? Será que algum dia elas podem trabalhar na redação?
Roberto Vinicius / RJ
via e-mail

Roberto, você já pensou em fazer um currículo das suas filhas e mandar para a nossa redação? Enxergo um grande potencial de jornalista de games nas duas. Afinal, nem eu era tão crítica com essa idade! Outra hipótese que consigo imaginar é que elas estão lendo suas revistas escondidas e aprendendo a fazer análise só para você comprar os jogos que elas querem!

PÔSTER

Como pode você ser a Garota "Gamer" Play e nunca ter saído no pôster da revista? Será que teremos uma surpresa na edição de aniversário, com você em trajes menores?
Lúcio Fernandes
via e-mail

Ah, Lúcio, fala sério que você prefere ver eu, uma garota supercomum, no pôster da revista, em vez das musas esculturais que dão as caras por lá? Como eu já disse, dieta e academia não dão troféus. Por isso, vai ser difícil chegar no nível delas só jogando videogame! E eu também já gosto bastante desse meu cantinho. Minha foto aqui de cima não tá boa pra você, não? Logo teremos novas fotos...

CIÚMES

Minha namorada simplesmente viciou em *Kingdom Hearts 2*, após jogar 40 minutos. E agora, o que eu faço? Ela só fala no Sora! E eu? Será que sobrou a Aerith para mim?
Jean Brito
via e-mail

Que bonitinho! Você com ciúmes da sua

namorada, Jean! Eu tenho uma paixonite dos games também, mas é de um jogo bem diferente de *Kingdom Hearts* (alguém aí arrisca tentar adivinhar quem é? Me mande um e-mail!)! Mas chega de falar da minha paixonite gamística, vamos ao seu problema: o que ela exatamente fala do Sora? Destaca seus atributos físicos ou só diz que ele é fofo? Se for a primeira opção, eu te dou razão em ficar preocupado. Já pensou em cortar o cabelo igual ao dele e andar com uma chave gigante em cima dos ombros? (rs, brincadeira!) Mas se for a segunda opção, diria para esquecer essa história: ela só está empolgada com o jogo. Fique tranquilo!

PROTAGONISTAS

Olá, Nathalie, primeiramente, gostaria de dizer que compro a revista todo o mês e não existe uma revista de PS melhor do que a D&T e que o detonado do *Red Dead Redemption* me ajudou muito. O que você acha de jogos de FPS terem mulheres como protagonistas?
Matheus Oliveira
Via e-mail

Que bom que você gosta tanto da revista, Matheus! :)

Eu acho demais que qualquer tipo de jogo tenha mulheres como protagonistas! Tudo bem que, no caso do FPS, o máximo que vai dar pra ver é uma mãozinha de unhas pintadas, mas mesmo assim seria bem legal!



TWITTER DA D&T

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



PS3
PlayStation 3

GT
GRAN TURISMO® 5
THE REAL DRIVING SIMULATOR



Distribuidor oficial:



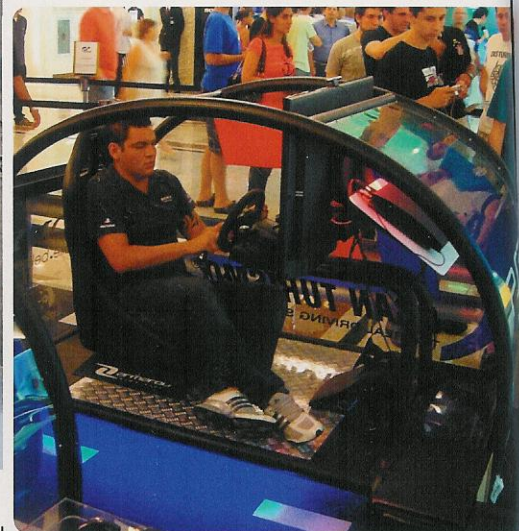
11 3546.4310
www.techdata.com.br
playstation@techdata.com.br

© 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



Máquinas alinhadas, preparando-se para enfrentar o trânsito de SP



UM DIA DE GRAN TURISMO EM SÃO PAULO

Sony Brasil coloca supermáquinas nas ruas paulistanas e grava vídeo de divulgação do novo jogo da série

Com uma frota de sete milhões de veículos, São Paulo tem um trânsito pouco atraente. Mas essa sinfonia de carros populares buzinares, motos apressadas e ônibus fumacentos ganhou uma melodia bem mais empolgante por um dia. Rostos furiosos de motores V6, V8, V10 cortavam o ar, e, se você piscasse, não via mais o que estava produzindo aqueles sons assustadores.

Não era um racha, nem uma exposição de máquinas, mas uma ação da Sony Brasil para divulgar o lançamento de Gran Turismo 5 no País. Foi no dia 11 de dezembro, um sábado, e a frota dos sonhos era composta por um Mercedes-Benz SLS AMG (o carro que estampa

a capa do jogo), um Lamborghini Gallardo, uma Ferrari 360 Modena, um Nissan GT-R, um Subaru Impreza Sedan WRX STI, um Mitsubishi Lancer Evolution X, uma Maserati Spyder, uma BMW Z4, uma BMW M3 Coupe e até um Mini Cooper S, todos devidamente adesivados com o logo do jogo, da Sony e do PlayStation 3.

O comboio partiu por ruas e avenidas famosas de São Paulo, e foi acompanhado o tempo todo por um exército de câmeras em motos, gruas, vans e até em um helicóptero. A cada farol vermelho, os curiosos se aglomeravam em volta, comentavam, tiravam fotos – “Eu jogo, eu jogo!”, grita um rapaz mais empolgado, apertando botões no ar. No sinal verde, com o caminho livre, os motores



O piloto Luciano Burti prestigiou o evento e aprovou o jogo

berravam freneticamente – num trecho da Av. Sumaré, Lamborghini e Ferrari arrancaram na frente, e foram logo superadas pelo Nissan GT-R, que decolou, rasgando a avenida a 200 km/h. “800 cavalos, 0 a 100 em 2,8 segundos”, nos conta o piloto, inabalável, enquanto nos recobramos do tranco.

O “passeio” terminou no Bourbon Shopping Pompeia, na loja Sony Style, onde o público podia testar Gran Turismo 5 em cockpits especiais, com volante Driving Force GT e televisor Sony Bravia 3D. O piloto Luciano Burti esteve lá experimentando o jogo, e deu autógrafos aos fãs. Anderson Gracias, chefe da Divisão PlayStation da Sony Brasil, acompanhou toda a ação, e nos colocou em dia com os planos da empresa – confira os pontos principais da entrevista ao lado. O empolgante vídeo oficial da campanha de GT5 no Brasil você pode ver no canal da empresa no YouTube: <http://www.youtube.com/sonybrasil>.

A Lamborghini Gallardo e seu ronco estridente chamaram atenção



ENTREVISTA

Conversamos com Anderson Gracias, Gerente Geral da Divisão PlayStation da Sony Brasil, e cérebro por trás do lançamento de Gran Turismo 5

D&T: POR QUE O "ATRASO" DE GT5 NO BRASIL?

ANDERSON GRACIAS: "Gran Turismo 5 foi lançado nos EUA no dia 24 [novembro]. Nos perguntam por que a América Latina lançou GT5 no dia 30 [novembro] e nós lançamos no dia 7 [dezembro]. A América Latina importa o jogo dos EUA e vende. Gran Turismo 5 foi produzido no Brasil, na Sony DADC em Manaus.

D&T: SOBRE A DIVULGAÇÃO DE GT5

ANDERSON: Nós fizemos uma pequena ação na Stock Car, na etapa final em Curitiba, onde patrocinamos o carro de Popó Bueno e divulgamos a marca e a data de lançamento de GT5. A ideia desta nova ação é trazer o jogo para as ruas de São Paulo. Colocamos dez carros nas ruas, entre eles Lamborghini Gallardo, Ferrari 360 Modena, Nissan GT-R, Mercedes SLS AMG (capa do jogo), todos caracterizados com o tema de Gran Turismo. Colocamos até um Subaru de mil cavalos nas ruas paulistas. Estávamos buscando reações do público gamer e também daquele "não gamer". Queríamos reações como a de um jogador que nos parou e disse "Esse jogo é fantástico e eu comprei essa Lamborghini; está na minha garagem (do jogo)". Também vimos reações de pessoas que não jogam, que paravam no trânsito para olhar e buscavam descobrir o que é Gran Turismo. Espalhamos também os cockpits para testes em oito shoppings brasileiros, não só em São Paulo, e colocamos pilotos profissionais para testar GT5 nos cockpits. Popó Bueno esteve na Sony e ficou empolgado para conseguir um cockpit desses para ele, porque esse é um grande simulador.

D&T: COMO FOI COLOCAR ESSES SUPERCARROS NAS RUAS?

ANDERSON: Este evento aconteceu originalmente na França e foi a nossa inspiração. Porém, acredito que conseguimos melhorar o conceito. Colocamos uma equipe top de linha de filmagem nas ruas, pessoas

envolvidas com automobilismo, cinegrafistas especializados em corridas, câmeras onboard e anexadas do lado de fora dos carros, guas, helicópteros para conduzir as tomadas aéreas e tudo gravado em alta definição. Nós fizemos isso para mostrar que o Brasil faz um trabalho sério. A ideia é chamar a atenção com isso para que, talvez, Gran Turismo 6 tenha pistas brasileiras. Os produtores sabem o que está acontecendo aqui e estão de olho.

D&T: QUAL FOI O SISTEMA PARA COLOCAR OS CARROS NO TRÁNSITO DE SÃO PAULO?

ANDERSON: Tivemos apoio da CET [Companhia de Engenharia de Tráfego] e a equipe de filmagem que nos deu suporte é muito experiente, colocaram motos para coordenar o trânsito e permitir que os nossos carros ficassem sempre juntos. Eu acompanhei de moto e vi que é um trabalho muito difícil.

D&T: QUAL É A META DE VENDAS PARA GT5?

ANDERSON: Queremos vender 50 mil peças até o final de 2010. Não temos limitação de disponibilidade e, caso seja preciso reabastecer as lojas, podemos mandar produzir mais. Com a produção no Brasil, não precisamos nos preocupar com importação e alfândega. A ideia é quebrar o recorde de vendas de God of War III [mais de 50 mil cópias vendidas].

D&T: HOUVE MESMO UM PLANO PARA LANÇAR GT5 EM PORTUGUÊS BRASILEIRO?

ANDERSON: Quando essa possibilidade foi anunciada durante a E3 2010, por Mark Stanley, foi uma surpresa para todos nós. Na verdade, ele se referia ao português europeu [pt-pt] e não ao português do Brasil [pt-br].

D&T: AINDA SERÁ LANÇADA A EDIÇÃO DE COLECIONADOR DE GT5 NO BRASIL?

ANDERSON: Sim. Estamos localizando e será lançado até o final de 2010. A edição trará o mesmo livro [Apex] e também está em produção e será impresso no Brasil, porém em sua língua original, em inglês.



IPAD CONTRA OS VIDEOGAMES

POR LUIZ SIQUEIRA

A Apple definitivamente é a quarta fabricante de consoles do planeta. A empresa se juntou a Sony, Microsoft e Nintendo com seus dispositivos portáteis totalmente controlados por toque. O iPhone já incomodava os fabricantes de games, e o iPad virou um gigantesco calo no pé de todos.

Sem entrar no mérito da tecnologia e sistema dos dispositivos Apple, aqui no Brasil parece que a empresa de Steve Jobs está com uma boa vantagem no quesito preço. Veja só esse enigma da esfinge: nos EUA o PS3 custa US\$ 300, e o iPad mais barato custa US\$ 500; no Brasil o PS3 oficial da Sony custa R\$ 2.000 e o iPad mais barato custa R\$ 1.600 (na média). Qual é o truque da Apple?

Como um aparelho que custa US\$ 200 mais caro que o PS3 por lá, chega aqui, custando R\$ 400 mais barato? Alguém está muito errado, ou alguém está muito esperto. Não perguntei para Apple ou para o Sony sobre o tema, mas já imagino que a explicação seja assim "as regras de importação do iPad, permitem que ele chegue aqui custando menos"; ou "tem mais interessados em comprar o iPad do que o PS3, e portanto o iPad tem um ganho de escala o que viabiliza o preço menor".

Qualquer uma das explicações não justifica. O iPad é sim um equipamento de entretenimento, que permite jogar, ver filmes, acessar a internet, ouvir música, visualizar fotos... enfim tudo o que o PlayStation 3 faz, logo o imposto do iPad ser menor não tem explicação. Por outro lado, dizer que tem mais gente interessada no tablet do que no console só se for por conta do preço. Ambos disputam o interesse do público e são objetos de desejo de jovens e adultos.

Qual será o milagre do iPad? A Sony precisará contratar o mesmo santo que trouxe essa bênção para a Apple urgente. Numa conta simples, mantendo as devidas proporções, se o PS3 tivesse o mesmo critério de importação do iPad, o console da Sony teria de custar R\$ 960. Será que com esse preço mais interessados pelo aparelho surgiriam?





UNCHARTED 3 DRAKE'S DECEPTION

A nova aventura de Nathan Drake está confirmada

E será no deserto. A primeira aventura começou em alto-mar, onde Drake explodiu um barco. A segunda teve início em um trem, que explodiu nas montanhas do Tibet. *Uncharted 3: Drake's Deception*, finalmente anunciado oficialmente, segue a linha destrutiva e já revela o herói Nathan Drake em uma situação de vida ou morte em um deserto da Arábia Saudita. E a destruição colossal da vez acontecerá em um avião, que, de alguma forma ainda não revelada, despencou catastróficamente no deserto. Mal podemos esperar para assistir à cena que levou a essa situação.

Poucos detalhes foram revelados sobre a trama do terceiro episódio de uma das franquias de maior sucesso do PS3. Sabe-se apenas que Drake está em busca da lendária Ubar, conhecida também como a "Atlântida da Areia". Em sua jornada, o herói sofrerá uma grande decepção, o que vai colocar à prova a sua própria identidade e também sua amizade

com o seu velho parceiro, Sullivan.

A Naughty Dog promete oferecer mais interatividade nos combates corpo a corpo. Nathan enfrentará vários inimigos ao mesmo tempo, inclusive nos momentos sem armas de fogo. A quantidade de opções de cenas contextuais e furtivas deve aumentar consideravelmente. As cenas de tiroteio serão mais intensas. No primeiro vídeo com cenas de jogo, Nathan fica com a perna presa no assoalho, enquanto precisa matar inimigos que estão descendo as escadas. A qualidade visual também ganhará mais qualidade, com efeitos de areia, fogo, fumaça e dinâmica da água. Tudo para manter o status de franquia com melhores gráficos do PlayStation 3.

O modo online não ficará de fora e deve receber um tratamento especial, com modos cooperativos. Tudo com suporte ao sistema 3D.

Uncharted 3: Drake's Deception continua exclusivo para PS3 e seu lançamento está garantido para 1º de novembro de 2011. ■

A LENDA DA CIDADE PERDIDA

Apesar da busca de Nathan Drake ser fictícia, ela tem um pé na realidade. A lendária Atlântida da Areia é relatada por vários historiadores. Eles apontam que Ubar, o nome da tal cidade, esconde tesouros e relíquias e estaria escondida em Rub'al-Khâli, um dos maiores desertos do mundo. Rub'al-Khâli significa "o quarteirão vazio". Nome que faz todo sentido, já que o lugar tem cerca de 650 mil quilômetros quadrados. Sua temperatura, ao meio-dia, em pleno verão, pode passar de 60 graus. Algumas de suas dunas são mais altas que a Torre Eiffel, com cerca de 330 metros de altura. Mesmo sem que a Naughty Dog revele muitas coisas, fica claro que Drake sofrerá muito em sua terceira aventura.



**LEADERSHIP
GAMER**



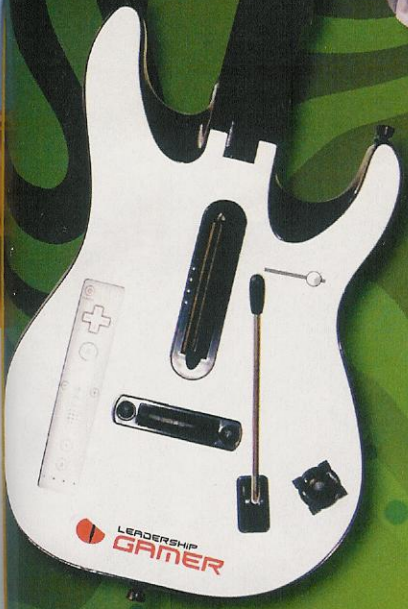
1025 JOYPAD
VIBRATION SEM FIO



6813 JOYPAD
TRANSPARENTE
PARA PS2



6831 GUITAR
HERO NDSL



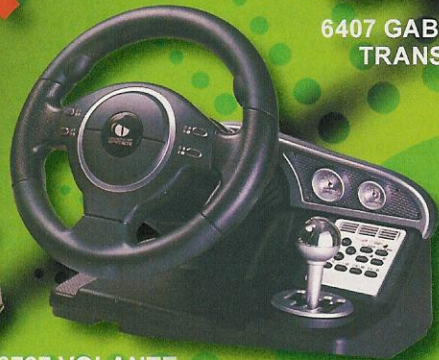
6830
GUITARRA
TOUCH



6407 GABINETE GAMER
TRANSFORMER II

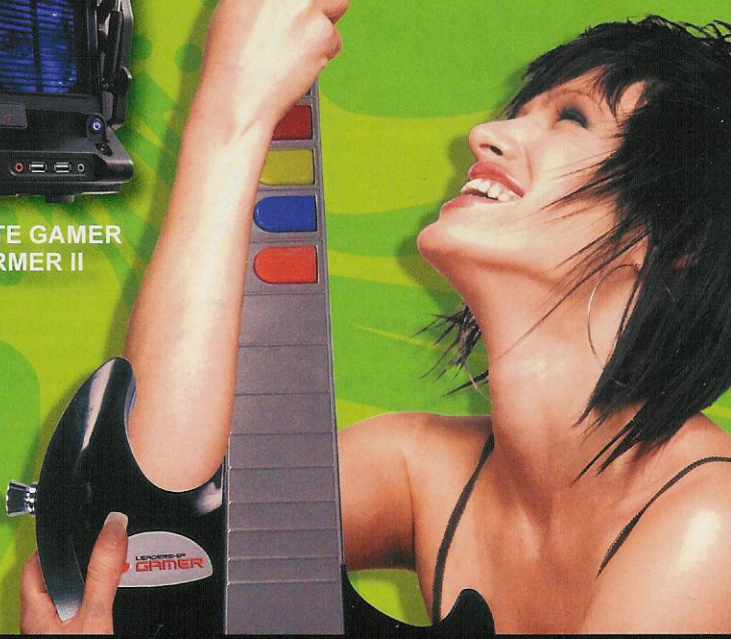


6649 JOYPAD NEW
GENERATION PS2



6727 VOLANTE
INDIANAPOLIS

Seu Playstation mais emocionante



**THE
LEADERSHIP
GROUP**

Leadership Goldship Notship

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

BRASIL GAME

Superando as expectativas, feira brasileira ganha o status de maior evento de games da América Latina e já garante sua quarta edição para outubro de 2011

Sempre se discutiu quando o Brasil teria um evento à altura de uma E3, que arrasta multidões aos stands com as principais novidades da indústria dos jogos eletrônicos. Para tentar dar esse gostinho ao brasileiro, aconteceu, nos dias 20 e 21 de novembro, a Brasil Game Show.

Realizada no Centro de Convenções Sul América, no Rio de Janeiro, a feira já é considerada a maior do gênero na América Latina. A previsão inicial da organização era de 20 mil visitantes nos dois dias de evento, mas só no sábado, 15 mil pessoas passaram pela BGS, chegando a esgotar os ingressos. No domingo, não foi diferente: mais 15 mil pessoas lotaram a feira, totalizando cerca de 30 mil visitantes durante o fim de semana.

Já na entrada do evento, via-se uma fila de contornar dois quarteirões. Os bravos gamers, ávidos por jogatina, torraram debaixo do Sol escaldante do Rio até conseguirem adentrar no pavilhão. Um problema que poderia ter sido evitado se tivessem mais guichês de entrada. Fica a dica para o próximo ano.

Logo após o sofrimento da fila, e antes de entrar na parte principal da feira, os visitantes passavam, literalmente, por um corredor onde estava a exposição "Túnel do Tempo", que contava um pouco da história dos videogames. A exposição mostrou desde consoles clássicos e raros como o Odyssey e o saudoso Atari 2600 até os mais recentes como Wii, Xbox 360 e PS3.

Já dentro da BGS, dava para ter noção das suas dimensões. Foram 8 mil metros quadrados de espaço ocupados por 60 estandes, com os mais variados tipos de empresas.

SONY MARCA SUA PARTICIPAÇÃO NA BGS

O estande da Sony era o mais imponente. A empresa, que também foi uma das patrocinadoras da BGS, levou para a feira sua Divisão PlayStation completa. Em uma área de 500 m², a Sony trouxe muitas das novidades que foram apresentadas na E3 de 2010. Quem foi ao estande pôde testar o Move, jogos em 3D, jogar *God of War III* em um espaço tematizado e testar o simulador 3D de *Gran Turismo Prologue*. Só faltou a presença do PSP.

Anderson Gracias, gerente-geral da divisão PlayStation no Brasil, comentou que esta é a primeira participação direta da Sony em um evento de games no Brasil e que a resposta dos visitantes não poderia ser melhor.



Cerca de 30 mil visitaram o evento e puderam testar jogos que ainda não foram lançados

"O patrocínio da Sony à BGS é a grande virada da marca PlayStation no País. O Brasil precisa cada vez mais de eventos desse porte para se fortalecer no mercado de jogos no cenário mundial", afirma o executivo.

Gracias também falou do apoio da Sony ao Brasil Game Jam, competição realizada em paralelo à BGS, onde dez equipes de universidades do Brasil tiveram que desenvolver um game, em dois dias, usando a tecnologia Unity 3D (a equipe vencedora levou um PS3 com três jogos para cada integrante). Segundo ele, "esse é um trabalho que pretendemos fazer cada vez mais. Existe uma divisão da Sony que cuida apenas de desenvolvedores de jogos, ou seja, nós temos em nosso DNA um pouco disso, de querer incentivar o desenvolvimento local de jogos. Toda oportunidade nesse sentido será analisada com carinho", comenta.

E para deixar os donos de PS3 ainda mais animados, Anderson revelou – em primeira mão na BGS – que o Brasil terá a sua Playstation Network. "A Xbox Live demorou quatro anos para chegar ao Brasil, depois que eles vieram oficialmente para o País, nós não pretendemos demorar tudo isso. Nosso projeto da PSN brasileira está bem aquecido e ele acontece em 2011, provavelmente até o final do ano", garante.

AS GRANDES EMPRESAS DE GAMES APOSTAM NO BRASIL

Outro estande que chamou muito a atenção foi da Warner e EA. A sua principal atração foi a presença ilustre de Hector Sanchez, produtor do novo *Mortal Kombat*. Quem passou por lá teve a oportunidade inédita no Brasil de testar o game e ainda jogá-lo com o próprio Hector, que – muito simpático – ainda tirou fotos com

SHOW 2010



Um sorridente time de promotoras recepcionou os visitantes na BGS



Não foi apenas a quantidade de lançamentos que surpreendeu, mas também a qualidade da decoração dos estandes temáticos das produtoras

os fãs e distribuiu autógrafos.

A única coisa realmente impossível de se fazer foi tentar arrancar alguma informação extra sobre a produção do *Mortal Kombat* de Hector. No entanto, o produtor deixou escapar que cada lutador terá um sistema de luta individual e não mais padronizado como costumava ser. "Cada lutador terá um sistema de luta diferente; na versão final, cada personagem terá seu próprio jeito de agir, de se expressar, andar, pular... Quando terminarmos, todos os movimentos serão únicos e individuais", conta o produtor. Sanchez, que trabalha há cinco anos com a franquia *Mortal Kombat*, ainda disse que, agora, os combos e fatalities estão mais fáceis de executar, e admitiu que sonha com um crossover entre *Mortal Kombat* e *Street Fighter*. Será?

A NC Games, maior distribuidora de jogos

da América Latina, também fez barulho com seu estande e ainda trouxe convidados especiais como Activision, Bethesda, Disney, Namco Bandai, Nintendo, Square-Enix, SEGA, Take 2, THQ, Ubisoft, Konami e outras.

Bertrand Chaverot, diretor da Ubisoft Brasil, disse que o sucesso do evento mostra que as empresas de games estão acreditando cada vez mais no mercado brasileiro, mesmo com os altos impostos e a pirataria.

A Honami, também no estande da NC Games, trouxe uma área totalmente temática, ao estilo campo de futebol, para demonstrar seu principal lançamento: *Pro Evolution Soccer 2011*. Para Erik Bladinieres, diretor regional da Honami para a América Latina, "a BGS é certamente o maior evento de games da América Latina. Estou muito impressionado que a feira tenha crescido tanto. No próximo ano, com certeza,

estaremos por aqui novamente", afirmou. "O Brasil é o mercado mais importante para a Honami em toda a América Latina. No ano passado, o México era maior e este ano o Brasil já o ultrapassou", conclui Bladinieres.

A organização da BGS promete que a quarta edição da feira será maior. O evento acontecerá nos dias 05, 06, 07, 08 e 09 de outubro de 2011. De acordo com Marcelo Tavares, organizador da BGS, em 2011, a feira dobra de tamanho e ocupará uma área de, aproximadamente, 16 mil m².

"O evento superou as expectativas. Foi um trabalho de 12 meses e conseguimos reunir empresas sérias do mercado de games. Para o ano que vem, vamos distribuir o evento em cinco dias: dois para congressos e três para a feira, com show do Video Games Live encerrando o evento." ■

TOMB RAIDER

Outra reformulação. Mais uma chance para dar certo

conquistada depois que Lara escapa de um saco de lona, onde é mantida prisioneira, e deve buscar suas armas e explicações para o monte de esqueletos que ela encontra ao seu redor. O clima é desesperador.

Conseguir os objetivos não será fácil, já que a srta. Croft não possui mira automática e precisa de água e comida para sobreviver. E, caso vacile na frente de um inimigo ou em um momento de plataforma, uma morte mais bizarra que a outra pode acontecer. Em um dos exemplos divulgados pela Crystal Dynamics, ela cai do alto de uma construção e a perna da exploradora fica presa. Nesse momento, os restos dos objetos começam a despencar e um deles acerta em cheio a cabeça da musa, espatifando o seu crânio.

Tomb Raider será lançado para PS3 e não tem data de lançamento definida. ■

Depois das últimas lindas Laras fracassarem, a ideia é apostar em uma versão mais sombria

Vai soar como déjà vu, mas vamos lá: *Tomb Raider* será reformulado e Lara Croft, nossa eterna heroína, não será mais a mesma. Quantas vezes já ouvimos falar disso nos últimos anos? Já perdemos a conta, mas continuamos a acreditar. Queremos ver brilhar novamente as aventuras da mulher que mostrou o caminho das pedras para Nathan Drake e *Uncharted*.

Intitulado apenas como *Tomb Raider*, sem subtítulo, e produzido pela Crystal Dynamics, o novo game reinventará Lara Croft. De novo, uma jovem arqueóloga, com 21 anos de idade, vai encarar uma busca mais sombria, cruel e, segundo a produtora, mais complexa do que qualquer episódio da série.

Lara está em busca de um tesouro no litoral do Japão, quando o seu barco é pego por uma grande tempestade e ela acaba perdida em uma ilha desconhecida, habitada por pessoas estranhas. Sozinha e contando apenas com as suas habilidades natas de sobrevivência, ela terá que lutar por sua vida. Não há como negar uma certa semelhança com *Lost*, um dos seriados de maior sucesso na história da indústria do entretenimento.

A principal mudança é que, agora, Lara terá total liberdade para explorar o ambiente hostil. O mundo é aberto, lembrando o estilo de jogo de outros títulos sandbox, como *GTA* e *Red Dead Redemption*. Mas a liberdade só é



A ideia pode ser não fazer da nova Lara uma beldade, mas ela ainda é pegável. O Gerson aprova...



Uma tempestade em alto-mar dá início ao jogo. As boas desculpas para aventuras se esgotaram

GP MEGASTORE

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

Wii.

NINTENDO DS

PS3

PSP

XBOX 360



WWW.GPMEGASTORE.COM.BR

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



PHOTO



VIDEO



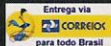
MUSIC



INTERNET

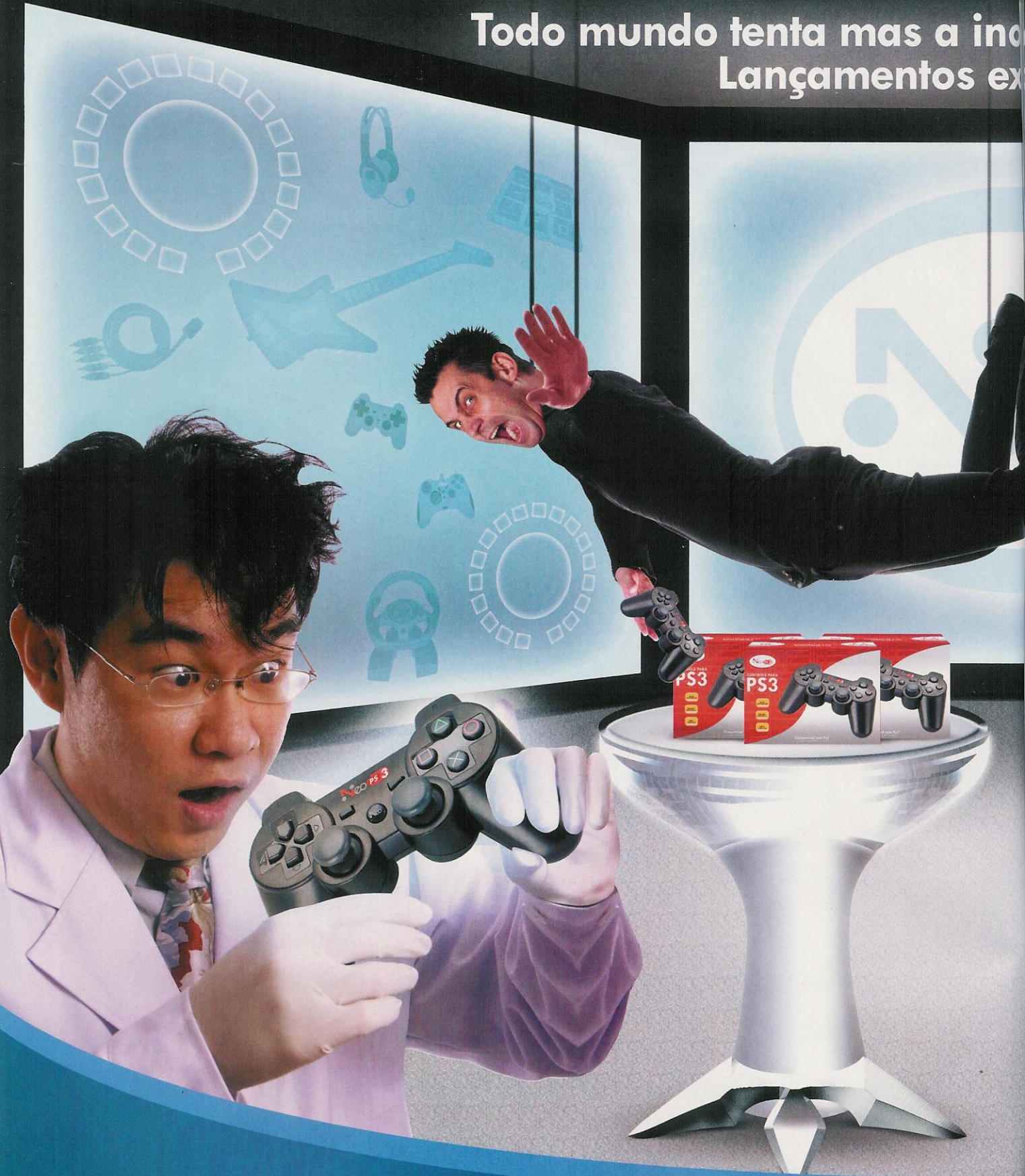


GAME



VENDAS PARA TODO O BRASIL

Todo mundo tenta mas a ino
Lançamentos ex



Lojas parceiras:

ANGELONI

leitura

elefrosom

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

DADALTO

REACT

CRAMENTZ

ASUS

Lebes

BECKER

Solar

ZEMA

IN

Kalunga

CASA&VIDEO

vação chega primeiro na Neo.
ativos em 2011.

100%
BRASILEIRA

VISION



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.



Divertindo com inovação.

**4 PILOTOS JÁ LARGARAM
NA FRENTE.**

**TÁ ESPERANDO O QUÊ PRA DETONAR
E CONCORRER A PRÊMIOS?**

**ACELERE NAS PISTAS DO GAME
MAIS IRADO DA INTERNET.**



**O TNT RACING ESTÁ ALUCINANTE E OS GANHADORES DOS 4 PRIMEIROS MESES
DA PROMOÇÃO JÁ GARANTIRAM LUGAR NA GRANDE FINAL DO DIA 13/03/2011.
ACELERE PARA NÃO FICAR DE FORA DESSE GRID E CONCORRA A UM SUPER CARRO OKM.**

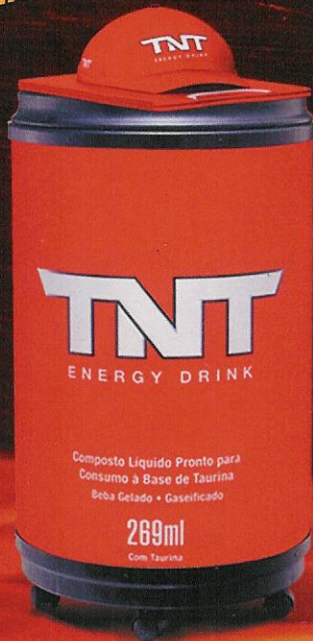
Campeão da Promoção 1 CARRO



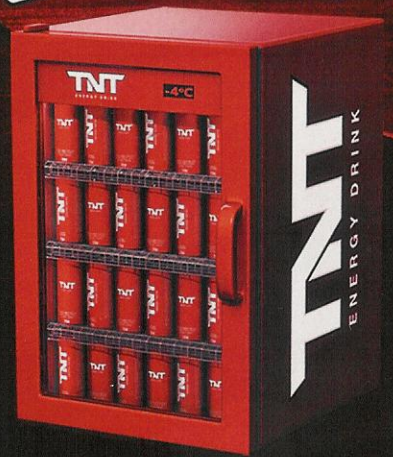
**UMA POR MÊS
6 GELADEIRAS**

UM POR SEMANA

**25
COOLERS +
BONÉS +
CAMISETAS**

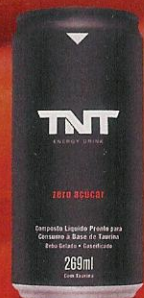


**UMA POR DIA
175 caixas
DE TNT**



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 só até 27 de fevereiro de 2010. Os melhores pilotos de cada mês (6 no total) estarão automaticamente garantidos na super final e podem levar um carro OKM. Participe!

WWW.TNTRACING.COM.BR



DETONADO



GRAN TURISMO 5

Cinco anos depois, o simulador de pilotagem absoluto chega ao Play 3. Tecnologia imbatível, mas não isenta de falhas POR FABIO SANTANA

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Polyphony Digital
- **Distribuidora:** Sony
- **Gênero:** corrida
- **Jogadores:** 1 a 2 (tela dividida), até 16 (online)
- **Resolução:** 4:80p, 720p, 1080i, 1080p
- **Online:** sim

Gran Turismo é paixão. Paixão pelo automóvel. Paixão dos fãs. Paixão dos criadores. Mas a devoção apaixonada costuma ignorar imperfeições: embora a mais nova atualização da série seja um grande monumento em homenagem aos carros de todos os tempos, não está livre de falhas, algumas delas primárias. Cinco anos em produção – alguns podem argumentar, com certa razão, que é a

culminância de 13 anos de trabalho, já que a série tem um caráter cumulativo – e Gran Turismo 5 negligencia numerosos aspectos. Ao mesmo tempo, estabelece novos padrões de qualidade em diversas áreas. E é assim, elegendo características às quais se dedica, que a Polyphony Digital preserva o caráter contraditório da marca.

GARAGEM CHEIA

O jogo inaugural, de 1997, se orgulhava de ter 140 carros e 11 pistas. A sequência, ainda no PS1, extrapolou, com 650 veículos e mais de 20 traçados. Já GT3 foi garoto-propaganda do PS2, mas o trabalho extra em tecnologia comprometeu o volume: foram apenas 180 autos e 20 pistas. Com o domínio do hardware e mais quatro anos de desenvolvimento, o estúdio pôde chegar ao limite: 750 carros e 50 pistas em GT4.

Os episódios transicionais de geração se concentram na tecnologia, em detrimento do conteúdo; após, segue-se um empreendimento libertário.

Gran Turismo 5 é um caso à parte. Ele representa o maior desafio tecnológico da empresa, mas não precisou carregar o fardo de promover a estreia de um console. Chegando aos quatro anos do PlayStation 3, o mais novo jogo estabeleceu o recorde de mais de 1000 veículos. Mas há uma artimanha.

Há duas categorias de automóveis em *GT5*: Premium e Standard. A primeira é a verdadeira nova geração de carros em jogos – cada um tem um nível de detalhamento sem precedentes. Tudo é modelado geometricamente com realismo assustador: grades, escapamentos, raios de rodas, porcas e parafusos, vincos nos pneus, limpadores de para-brisa, bancos, cintos de segurança, volantes, pedais, alavancas, espelhos retrovisores, painéis com botões e instrumentos funcionais respondendo em tempo real... Cada detalhe, exterior e interior, foi modelado com fidelidade de cor, forma e textura.

E então vêm os Standard, carros com o exterior modelado... e só. Por não terem detalhes interiores, não se pode ativar a visão de dentro do carro. São todos veículos vindos de *GT4* e *GT PSP*, adaptados para a alta definição. O problema é que há uma disparidade grande mesmo entre os exemplares desta categoria. Alguns parecem ter sido simplesmente transpostos da origem para o novo jogo – uma olhada de perto revela formas angulares e texturas precárias. Outros claramente receberam uma camada de polimento – os modelos são mais arredondados, e as texturas, mais detalhadas.

O truque para amontoar um milheiro de carros está nessa reciclagem dos modelos Standard – são mais de 800 deles, para cerca de 230 modelos Premium. Um atalho para atender a uma crescente demanda por altas cifras? Pode ser, mas não deixa de ter seu mérito: dá maior variedade ao jogo.

O problema está nas disparidades. Por exemplo: todos os modelos da Ferrari são Premium; o único Bugatti é Standard. Uma perua Kombi 1962 é Premium, mas um imponente Chrysler 300C é Standard.

Quanto às pistas, sem apelar para a reciclagem, diminuíram drasticamente em relação à vasta lista de *GT4*: agora são exatas 26 localidades, que somam 71 configurações entre traçados alternativos e versões reversas. A seleção, no entanto, é nada menos que excelente: o inferno verde Nürburgring Nordschleife tem seu lugar garantido, bem como o Circuit de la Sarthe, cenário das 24h de Le Mans. As pistas inéditas são numerosas, variadas e todas espetaculares: temos os circuitos de Daytona e Indianapolis (cenários da NASCAR), Nürburgring GP/F (GP da Alemanha de F1 em anos ímpares), o Autodromo Nazionale Monza (GP da Itália de F1 e casa da montadora Ferrari), a exuberância das montanhas geladas de Eiger Nordwand (em versão de rua e trilhas de rali), os



Oito veículos na tela, e o limite máximo é o dobro disso. Antes, eram apenas seis competidores por prova



desafios das ruas de Roma, Londres e Madri. **PINTURA BRILHANDO**

Como das vezes anteriores, os magos da Polyphony Digital demonstram domínio de hardware sem par e instauram um novo patamar de qualidade visual. Obviamente, o espetáculo maior se dá quando se combinam os elementos especialmente construídos para levar o PS3 ao limite. Quando se pilota no Special Stage Route 7 à noite, com chuva, na visão do cockpit e com o limpador de para-brisa lutando para manter a mínima visibilidade possível, você sabe que está testemunhando magia em movimento.

Embora as corridas noturnas e provas com pista molhada já existam desde *GT3*, pela primeira vez as mudanças de horário

e de clima acontecem ao vivo, diante de seus olhos. E isso atendendo ao padrão intransigente que Hazunori Yamauchi e a Sony demandaram: 60 quadros por segundo constantes em resolução de 1920 por 1080 pixels, gloriosos 1080p, com até 16 veículos na tela – até *GT4*, eram apenas seis competidores simultâneos.

É muita informação sendo processada, principalmente quando você considera os pequenos detalhes, como pedaços de grama ou cascalho se levantando, fagulhas voando, fumaça e poeira volumétricas reagindo aos faróis e lanternas.

Mas, claro, o poder à disposição não é infinito, e o maravilhamento tem seu preço. Quando a fumaça envolve um veículo, por



Detalhes dos modelos Premium: sistema de freios do Nissan GT-R (acima) e peças do motor da Ferrari 512BB (esquerda)



exemplo, é possível reparar em seus contornos serrilhados. Bem mais notáveis são as sombras extremamente serrilhadas, principalmente as que incidem sobre os próprios carros. E continua valendo a regra universal da série que determina que carros não são refletidos em superfície alguma.

O Modo Fotografia, que retorna de *GT4*, denuncia outras imperfeições. Como antes, há dois modos disponíveis: as fotografias de corridas, acessadas a partir de replays, e as Fotos de Viagem, com cenários pré-definidos para sessões de foto com um carro Premium. Neste segundo modo, pode-se compor cenas e visualizar os veículos de ponta em toda sua glória. Nas fotos de corrida, você fica livre para percorrer a pista em uma cena



pausada. Tente apontar a câmera para um carro Standard e, se estiver "perto demais", o jogo o proibirá de registrar a foto e exigirá que afaste a visão. Vergonha de exibir elementos de qualidade inferior? Provável, mas até isso é uma contradição típica da marca – passeie pela pista e você poderá clicar áreas com textura de baixa resolução, torcida de papelão e agentes de pista estáticos feitos com alguns poucos triângulos, dignos de PS1.

SOB LEIS RÍGIDAS

Excetuando-se os simuladores especializados para computador, que não têm compromisso com elementos de jogo e aspectos comerciais, *GT5* tem o modelo de física mais avançado entre os simuladores de corrida.

A transferência de peso agindo conforme o carro freia, acelera e esterça é reproduzida com naturalidade. A aderência dos pneus muda de acordo com o tipo e a temperatura do solo. Piso molhado pode facilmente resultar em aquaplanagem com pneu comum. Fatores aerodinâmicos afetam frenagem, aceleração e controle. Hazunori

Yamauchi tem orgulho de afirmar que seu modelo de física leva em conta até mesmo temperatura, umidade do ar e pressão atmosférica. Não duvidamos.

Estreando na série está a modelagem de danos, uma demanda antiga dos fãs – e crítica constante dos detratores. O sistema procura ser dinâmico – a tendência é que ranhuras e amassados apareçam no local da pancada. Esse nível de danos afeta ambos os tipos de carro. Os Premium ainda têm um nível adicional: ficam com peças penduradas e perdem partes com impactos repetidos. Conforme os danos se estendem, começam a afetar a parte mecânica, e aí dirigir se torna uma tarefa difícil. Na teoria, tudo perfeito. Na prática, o que mais se quebra com as colisões é o realismo – como sempre. Uma batida a 300 km/h não deve render mais que alguns arranhões, vidros jamais se quebram, retrovisores não despencam, pneus não estouram, chassis não se deformam além de alguns pontos pré-determinados.

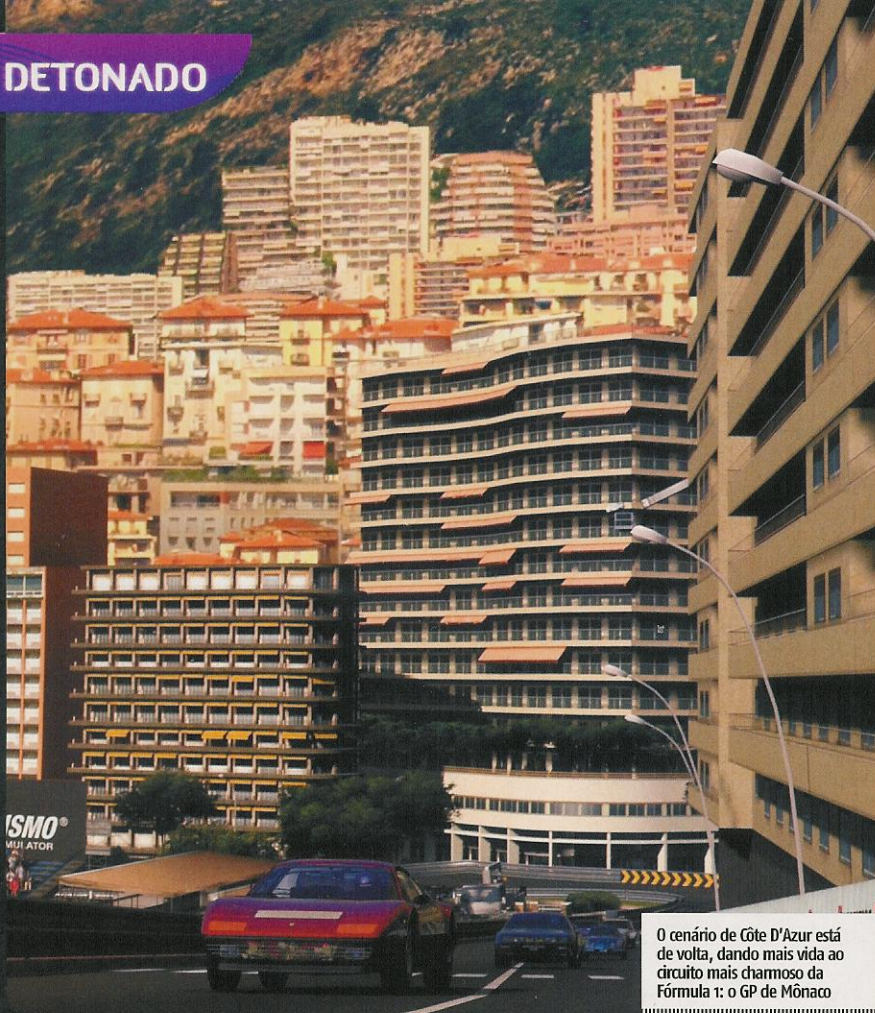
A VIDA GT

O habitual modo Simulação, onde se encontra a essência de cada GT, agora se chama GT Life, e teve sua estrutura sensivelmente modificada. Até aqui, o que determinava o seu progresso eram as licenças. Agora, seu avanço depende de níveis, como em um RPG.

A cada corrida disputada, você ganha certa quantidade de pontos de experiência de acordo com o seu desempenho. Conforme você acumula pontos, ganha níveis, e pode acessar provas mais avançadas. Os carros que você pode comprar também são bloqueados por níveis. Os desafios continuam dispostos em séries (Principiante, Amador, Profissional, Radical e Resistência), com nove provas cada, e vão concedendo progressivamente mais experiência e dinheiro (você pode repetir as provas para acumular pontos).

Esses desafios principais também podem ser realizados em B-Spec, modo herdado de *GT4* no qual você atua como um diretor de equipe, apenas enviando comandos para seu piloto controlado pelo computador. O modo ganhou mais autonomia – todas as provas podem ser realizadas tanto em A-Spec quanto em B-Spec, e cada modo tem seu próprio nível individual. Você pode criar e evoluir pilotos, que variam em características como velocidade, força mental e física e temperamento, além de também evoluírem com o tempo, até chegarem ao ponto de se aposentar. Mas falta um recurso extremamente útil que estava presente em *GT4*: a possibilidade de acelerar o tempo em até três vezes (faça as contas de quanto tempo isso economizaria nas provas de resistência de 24 horas).

Para finalizar os oferecimentos do GT Life, há os Eventos Especiais, também divididos por níveis. Começam com provas de Hart, seguem com desafios de NASCAR com



O cenário de Côte D'Azur está de volta, dando mais vida ao circuito mais charmoso da Fórmula 1: o GP de Mônaco



HOMENAGEM AOS CARROS

A Polyphony aproveitou para extrapolar de vez a vocação de GT para conservatório digital do automóvel: inaugurou a opção Museu, com centenas, talvez milhares de fotos históricas comentadas, de várias montadoras. E esses postais funcionam também como belo incentivo para jogar regularmente: a cada dia que você entra no modo GT Life conectado à PSN, recebe cinco novos cartões. Como se não fosse preservação suficiente da memória da indústria automotiva, cada carro do jogo, seja Standard ou Premium, tem uma descrição detalhada que inclui sua história, curiosidades e informações técnicas.

É, de fato, um monumento construído pela paixão. Paixão que decidiu prioridades e direcionou esforços àquilo que julgava mais importante. Paixão que resultou em uma obra para entusiastas, que vão apreciá-la com a mesma devoção durante centenas de horas, igualmente fechando os olhos aos seus disparates. Ao menos desta vez, temos a reconfortante perspectiva de que o jogo continuará sendo melhorado e ampliado por meio de atualizações online.

AVALIAÇÕES

TÉCNICA	Gráficos	★★★★★
	Controle	★★★★★
	Áudio	★★★★★
	Replay (online e offline)	★★★★★
	Acabamento	★★★★☆
	Dificuldade	★★★★☆

CORRIDA	Simulação física	★★★★★
	Simulação de danos	★★★★☆
	Opções de ajustes	★★★★★
	Inteligência artificial	★★★★☆
	Pistas / carros	★★★★☆

NOTA

8,0

instruções de Jeff Gordon, passam por diversos outros testes estritos, inclusive provas de rali com lições de Sébastien Loeb, até culminarem em um desafio pessoal do campeão mundial de F1 de 2010, Sebastian Vettel, com o veículo sem limites XI Prototype. É, enfim, nesses eventos que se encontram alguns dos pontos altos de *GT5*, e muitas de suas novidades – as provas de kart, as licenças da NASCAR e WRC –, embora subaproveitadas.

Ao chegar no nível 25, aproximadamente, após algumas dezenas de horas de jogo, é necessário repetir corridas para continuar evoluindo, com muito custo. O problema poderia ser evitado caso houvesse mais provas – o que é ultrajante se levarmos em consideração o potencial desperdiçado: poderiam ter adicionado competições de derrapadas com os carros de DIGP (o modo Drift só está disponível na opção Arcade) e de arrancada, por exemplo.

BARRADOS NO LOBBY

A dificuldade de progredir em níveis mais avançados poderia também ser suavizada se houvesse recompensa de experiência e dinheiro nas partidas online, mas parece que este é outro aspecto de *GT5* que a Polyphony Digital quer esconder. O ícone para acessar partidas em rede é o menor entre as opções da tela My Home, e talvez tenha uma boa razão: o componente online é precário. Até a data em que testamos, na versão 1.04, não há matchmaking para filtrar

partidas e encontrar uma sala apropriada.

Não há um sistema de progressão para o ambiente online, o que é inaceitável em tempos de *Modern Warfare*, *Uncharted 2* e *Super Street Fighter IV*. A apropriação que esses jogos fizeram do conceito de evolução dos RPGs e da filosofia de recompensas de *Diablo* torna gratificante o ato de jogar com desconhecidos, mas *GT5* ignora essas lições.

Quando você finalmente entende o sistema e suas burocracias (é preciso “favoritar” os carros que você pretende usar no ambiente online), e encontra uma sala do seu gosto, o jogo funciona direito: é possível conversar com os outros participantes no lobby e assistir aos jogadores que já estão dando voltas livres no circuito. Quando todos vão para a corrida, a partida transcorre sem lags aparentes, mesmo com conexões medianas.

Além das partidas online, *GT5* tenta oferecer outros recursos de rede, com boas intenções. Há um sistema de mensagens entre amigos e é possível enviar carros, peças, tintas e cartões de museu para pessoas da sua lista. Mas é uma vergonha implementar funcionalidades supérfluas quando não se tem ainda o básico em funcionamento – me refiro à falta de leaderboards, os placares online. É uma omissão inaceitável para um jogo que ficou em produção durante tanto tempo, e que se torna ainda mais vexatória quando olhamos o exemplo de *Need for Speed: Hot Pursuit*, que tem os leaderboards mais ostensivos de todos os tempos, na forma do sedutor Autolog.

FÉRIAS

É NA ROCKLASER
CONFIRA!

Conheça a opção

**COMPRE
VENDA
TROQUE**
uma exclusividade
Rocklaser

Os maiores lançamentos você encontra na Rocklaser



www.rocklaser.com.br

Televendas: (11) 2954-4332

SAC: (11) 2631-5221



twitter.com/rocklaser_games

ROCK LASER
GAMES

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

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

LICENÇAS

Gran Turismo sempre foi conhecido pelo seu modo "autoescola", com provas de direção para obter diferentes licenças. De acordo com o desempenho, você recebe troféu de bronze, prata ou ouro em cada prova. Em *GT5* não é diferente: são 60 testes divididos em seis licenças. Para concluir uma série, basta fazer bronze em todas as provas – mas obter todos os troféus de prata ou ouro lhe dá melhores carros de prêmio. Os testes estabelecem condições bem específicas para o sucesso, e há

regras a serem seguidas – em geral, não se pode cruzar sobre a grama e nem colidir contra muretas e adversários. Pode-se assistir a uma exibição de exemplo de cada prova, mas é preciso ousar bem mais (e persistir) para conseguir os melhores resultados. Ativar o fantasma com seu melhor tempo ajuda bastante a ter parâmetros. E você pode também baixar nossos replays para usar de fantasma em suas provas! Basta entrar em www.gameblog.com.br e seguir as instruções.

LICENÇA NACIONAL B

Nível necessário: 0

Licença B-1	Prova DESAFIO DE TRAVAGEM A 200 M
Pista Top Gear Test Track Carro Toyota VITZ RS 1.5 '07	Troféus Bronze ...0:15,000 Prata0:13,600 Ouro0:13,300



O objetivo desta prova é fazê-lo prever com exatidão o momento de frear, de modo a parar o carro em um local determinado.

Deixe o acelerador no máximo e troque as marchas no ponto certo (por volta de 6.500 RPM) – assim você desenvolverá boa velocidade. Mantenha uma reta perfeita e, ao atingir 97 km/h, pouco antes da frente do carro chegar à última faixa branca (vide tela), solte o acelerador e acione o freio totalmente, reduzindo as marchas sucessivamente. O veículo deve parar no início da marca quadriculada no chão, num tempo total suficiente para ganhar o ouro.

Licença B-2	Prova RELAÇÃO ENTRE ÂNGULO DE VIRAGEM E MOVIMENTO DO CARRO
Pista Tokyo R246 Carro Alfa Romeo 147 TI 2.0 TVIN SPARK '06	Troféus Bronze ..0:25,000 Prata0:22,600 Ouro0:22,200

Prova para se acostumar a controlar o volante em curva, que aqui é longa e pouco acentuada.

Como o carro não é potente, não será necessário frear ou mesmo desacelerar. Comece por acelerar totalmente, mantendo-se à esquerda da pista e, então, aproxime-se da curva estercando levemente (atenção para passar a marcha ao mesmo tempo em que vira). Durante a curva, mantenha-se o mais próximo da zebra interna possível e aplique um pouco mais de força na direção se sentir que o carro está escapando da trajetória (os pneus começam a cantar). Na saída da curva, vá aliviando a direção para que o carro acelere melhor em direção ao ponto de chegada.

Licença B-3	Prova "FORA-DENTRO-FORA" A LINHA DE VIRAGEM BÁSICA PARA CURVAS
Pista Deep Forest Carro Suzuki SWIFT Sport '07	Troféus Bronze ..0:28,500 Prata0:26,500 Ouro0:26,300



Regra geral: aproxime-se de uma curva por fora, corte por dentro e saia em direção ao lado de fora. Essa estratégia é determinante para conseguir bons tempos.

Como a reta que antecede a curva é longa, trocar as marchas no tempo certo vai garantir

preciosos décimos de segundo aqui: deixe o conta-giros ir um pouco além do limite de 7.000 RPM, mas tome cuidado para não chegar ao ponto de saturação (o carro engasga). Isso tirará o melhor proveito do motor do pequenino Swift.

A segunda coisa importante é a realização da curva propriamente dita e, principalmente, a sua saída. Na entrada da curva, venha por fora e corte para dentro freando e beirando a zebra interna. Não freie muito intensamente, apenas o suficiente para que o carro não escape da trajetória ideal. Ao frear, reduza para segunda marcha e, quando estiver no meio da curva, já volte a acelerar, retornando de leve o volante à posição original, em direção ao lado direito da pista. Atenção ao conta-giros na saída da curva para engatar a terceira marcha no tempo certo.

Licença B-4	Prova ABORDAGEM A UMA CURVA
Pista Autumn Ring Carro Honda CIVIC TYPE R '08	Troféus Bronze ...0:16,000 Prata0:14,000 Ouro0:13,800



Coloque em prática os conhecimentos adquiridos nas três provas anteriores. O Civic Type R é um carro mais potente, a reta inicial é longa e a curva é bem fechada, o que torna a obtenção do ouro uma tarefa mais difícil.

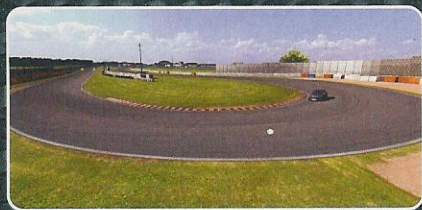
O tempo de troca de marcha do Civic é mais estrito – troque exatamente na marca vermelha, aos 8.200 giros. Quando estiver se aproximando da curva, note a zebra azul do



Entre em www.gameblog.com.br e siga as instruções para baixar rissos fantasma e replays de ouro para as 60 provas

lado esquerdo. Ao chegar à metade desta zebra (vide tela), comece a esterçar na direção da curva ao mesmo tempo em que freia de leve e reduz para segunda marcha. Contorne a curva pelo lado de dentro sem acelerar e, quando estiver terminando o cotovelo, acelere num movimento gradual e rápido até a aceleração máxima (fique atento para passar a terceira marcha antes de cruzar a chegada).

Licença B-5	Prova TEORIA BÁSICA DE VIRAGEM – ENTRAR DEVAGAR, SAIR DEPRESSA
Pista Tsukuba Circuit	Troféus Bronze ...0:21.000
Carro Peugeot 207 GTI '07	Prata0:19.500
	Ouro0:18.900



Esta estratégia complementa o conceito ensinado na prova B-3. O ideal para realizar uma curva com a máxima eficiência é frear na entrada, de modo a entrar já na velocidade adequada para contorná-la sem derrapagem e, então, sair acelerando. Dessa forma, desenvolve-se muito melhor o pós-curva.

De início, há uma longa e pouco acentuada curva para a esquerda. Mantenha o acelerador no máximo o tempo todo e faça a curva beirando a margem esquerda da pista para encurtar o caminho. O ponto ideal para troca de marcha neste carro é aos 7.000 RPM, um pouco além da marca vermelha.

Ao se aproximar da grande e acentuada curva, venha pelo canto direito, freie intensamente e reduza para segunda marcha enquanto se dirige para o lado interno da curva. É importante que você atinja a

velocidade exata na aproximação da curva. Nem tente frear mais se já estiver na metade dela e notar que o carro escapa. Se conseguiu uma aproximação correta, contorne a curva pelo lado de dentro administrando volante e acelerador de leve. Quando tiver passado do ápice (que fica na metade da curva), comece a acelerar com mais intensidade e a voltar o volante à posição neutra. A tangência desta curva é difícil de acertar, por isso, pratique bastante. Como há uma pequena reta após a curva, fique atento para passar a terceira marcha no giro certo do motor.

Licença B-6	Prova SAÍDA DE UMA CURVA DE 270°
Pista Nürburgring GP/F	Troféus Bronze0:17.500
Carro Renaultsport Megane Renault Sport '08	Prata0:15.200
	Ouro0:14.600



Outra prova para aperfeiçoar a técnica de curva, mas o cotovelo Dunlop do circuito de Nürburgring é mais desafiador, por ser não apenas acentuado, mas bastante extenso.

Acelere pelo lado esquerdo da pista, aproximando-se da curva já em quarta marcha (giro ideal: 7.000 RPM). Observe que há uma extensão de segurança cinza na lateral da pista; o exato ponto em que ela dobra de largura é onde você deve frear e começar a se dirigir à direita, para o lado interno da curva, enquanto reduz para segunda marcha. Dada a extensão da curva, é crucial que você administre bem volante e acelerador para conseguir um bom tempo: entre na curva a

100 km/h, acelere bem de leve enquanto tangencia até a velocidade cair para 85 km/h, quase na metade da curva, para então pisar fundo e ir voltando o volante aos poucos para a posição neutra. Com o carro acelerando na saída da curva, passe a terceira marcha no ponto ideal. Não deixe escapar demais e não tenha medo de usar a zebra externa.

Licença B-7	Prova CONDUÇÃO A ALTA VELOCIDADE E CONTROLE DE ACELERAÇÃO
Pista Autumn Ring	Troféus Bronze....0:23.500
Carro Volkswagen Golf V GTI '05	Prata0:20.000
	Ouro0:19.000



O desafio aqui é passar pelas chicanes de Autumn Ring na maior velocidade possível e sem perder o controle (é possível fazer o percurso todo em terceira marcha). Seu Golf é potente, então é perigoso exagerar na aceleração e perder tempo para acertar o carro.

Se você tangenciar a primeira curva para a esquerda corretamente e esterçar com vontade, poderá fazê-la com a aceleração no máximo. A primeira chicane tem entrada para a direita. Vindo da reta, você deve entrar acelerando mesmo, cortando para a direita por dentro da curva, passando por cima da zebra azul (tela acima) e direcionando imediatamente o carro para a esquerda, para a parte interna da próxima curva. Quando estiver se aproximando da curva de saída da chicane (tela abaixo), esterce com força para a esquerda, pise leve e rapidamente no freio e controle o acelerador para não escapar demais ao sair. Continue segurando o volante todo para a esquerda e acelere fundo para entrar no próximo ziguezague com velocidade. Esta chicane pode ser feita com aceleração total, mesmo na saída para a direita. Para fazer a curva final para a direita, aplique o freio rápida e levemente quando estiver se dirigindo para o lado de dentro dela e tangencie acelerando a 90%. Pise fundo na saída da curva, quando perceber que a trajetória já está garantida, sem risco de derrapagem.



Licença B-8

Prova ENCONTRAR UMA LINHA DE CONDUÇÃO NUMA CURVA EM S

Pista High Speed Ring
Carro Honda S2000 '06

Troféus Bronze ...0:25.000
Prata0:21.600
Ouro0:21.100



Esta prova visa a treiná-lo para antecipar as curvas e traçar mentalmente uma rota ideal. O cenário são as curvas sequenciais de média velocidade da High Speed Ring. A maior dificuldade, no caso, é controlar o S2000, um carro leve e com tração traseira, o que lhe dá uma perigosa tendência a rabejar nas curvas. Isso acontece quando você tenta frear e esterçar ao mesmo tempo – pode-se corrigir voltando a acelerar, fazendo as rodas traseiras “empurrarem” o carro de volta à trajetória.

Permaneça em quarta marcha da partida em movimento até cruzar a linha de chegada. O objetivo é fazer duas sequências de fora-dentro-fora para emendar ambas as curvas. Aproxime-se em alta velocidade da primeira pelo lado de fora, esterce para a direita, dê uma pisada de leve no freio para o carro rabejar um pouco (tela) e vá pisando no acelerador, mantendo a direção para a direita, até sentir que o carro firmou-se na trajetória – é possível manter uma velocidade de 110 km/h durante a curva. Pise fundo e procure sair da curva fazendo uma linha reta até a entrada da próxima. Repita o procedimento de entrada

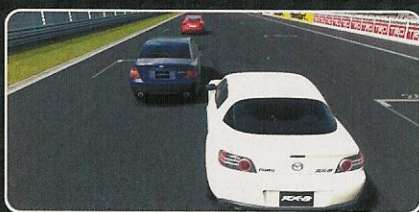
da curva anterior, mas agora para a esquerda: esterce para a esquerda, dê uma breve pisada no freio e vá pisando no acelerador até interromper a rabeada. Pise fundo a partir da metade da curva enquanto mantém o volante bem esterçado para a esquerda. O carro vai escapando para o lado de fora da pista, mas ganhando velocidade – tente não exagerar e chocar-se contra o muro na entrada do túnel.

Licença B-9

Prova ULTRAPASSAR USANDO OS CONES DE AR

Pista Fuji Speedway F
Carro Mazda RX-8 Type S '07

Troféus Bronze ...3º lugar
Prata2º lugar
Ouro1º lugar



Aqui, deve-se aplicar o fundamento do slipstream, ou, como o jogo se refere, cone de ar. Consiste em se aproximar do veículo à frente e alinhar-se com ele; enquanto ele enfrenta maior resistência do ar ao se deslocar, você se beneficia do vácuo que fica no rastro dele. Assim, o veículo de trás tem melhor aceleração e pode usar o ganho de velocidade para fazer uma ultrapassagem.

O local é bem apropriado: a reta de 1,5 km da Fuji Speedway. Seu Mazda RX-8 acelera com gosto – o ponto ideal para aumentar marcha é um pouco além dos 9.000 RPM. Após a largada em movimento, mantenha a reta para pegar o vácuo do BMW 120i à sua

frente. Saia de trás no último momento, mas com sutileza, para não prejudicar a sua aceleração. Alinhe-se, mesmo de longe, com o Subaru Legacy azul que segue à frente – tente manter-se alinhado enquanto ele se desloca levemente para os lados. Se aproveitar bem as “caronas”, ao ultrapassar o Legacy, você estará desenvolvendo velocidade suficiente para alcançar o Audi TT vermelho e cruzar a linha de chegada em primeiro, a mais de 230 km/h.

Licença B-10

Prova INDIANAPOLIS SUPERSPEEDWAY – DESAFIO DE 1 VOLTA

Pista Indianapolis – Superspeedway
Carro Honda CR-Z '10

Troféus Bronze ...9º lugar
Prata3º lugar
Ouro1º lugar

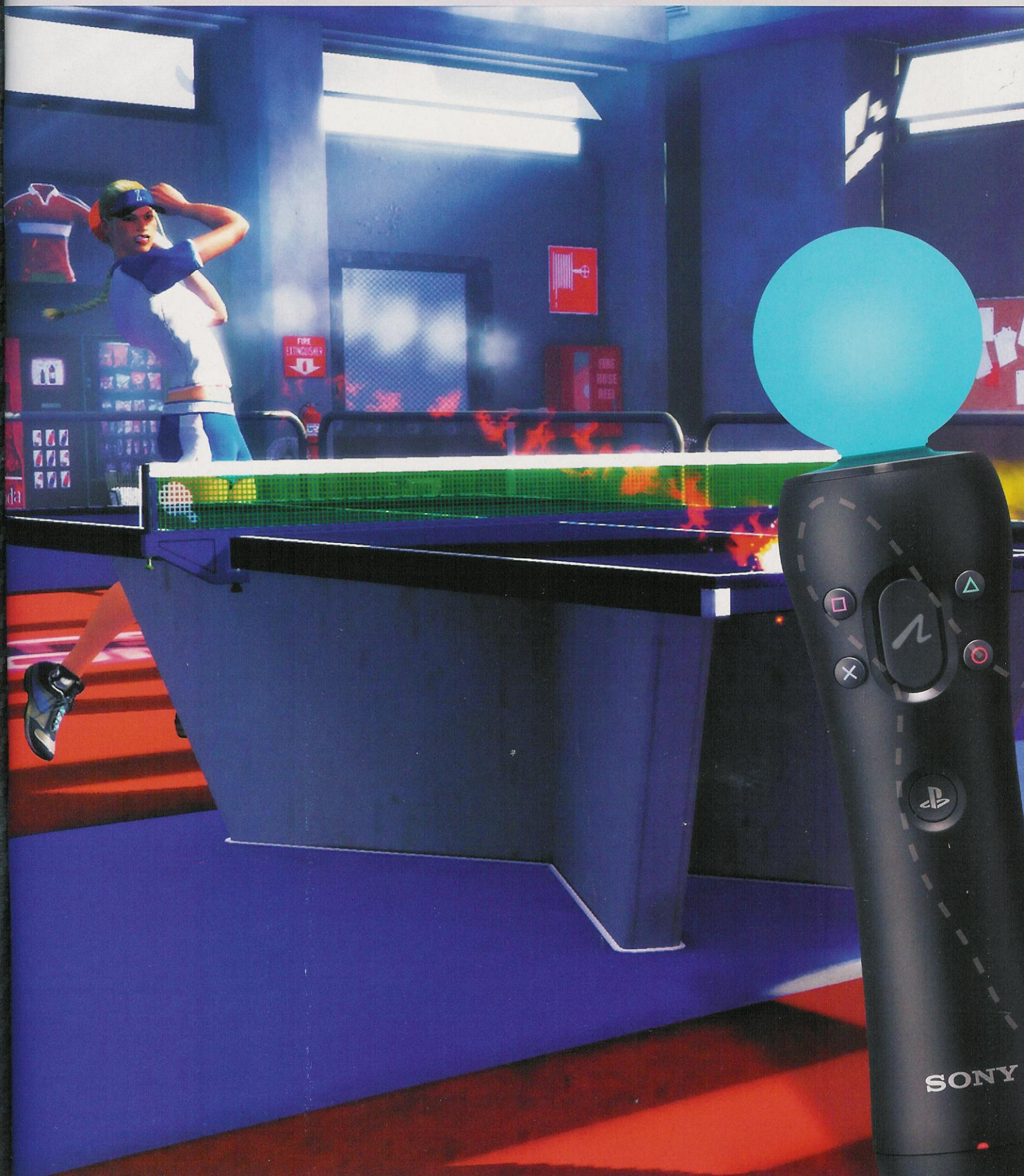


O objetivo é passar 15 carros em uma volta do circuito de Indianapolis. Seu Honda CR-Z de 114 cv não é uma potência, mas pode fazer o percurso inteiro com o acelerador no máximo. Aproveitar os cones de ar o tempo todo é vital para uma boa performance, e também sempre ultrapassar os outros veículos pelo lado de dentro das curvas. Tente não tocar nos outros carros para não perder tempo nem correr o risco de ser desclassificado.

Logo de cara, pegue o vácuo do Prius azul à sua frente e, dele, passe para a rabeira do Vitz vermelho – cuidado, os outros carros freiam levemente em entradas de curva. Vá



SEGURE O MOVE E VIRE A PÁGINA



SONY
make.believe

**SPORTS
CHAMPIONS**



Viu? Com o Move é assim que se joga Tênis de Mesa e vários outros jogos: em movimento, como na vida real.

Move, o controle para PlayStation 3 que reconhece seus movimentos com uma sensibilidade impressionante. Em breve nas melhores lojas!



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



PS3
PlayStation-3



PlayStation.Move

DETONADO

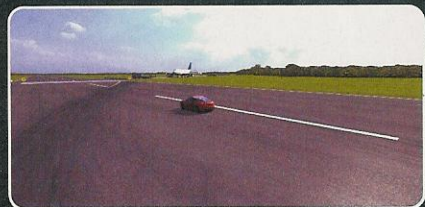


ultrapassando e pegando cones de ar e, na saída da segunda curva, você já deverá estar em 11º lugar. Na longa reta, siga o Vitz azul e mantenha a aceleração para ultrapassar um grupo de mais cinco carros. Restam apenas quatro, e é só pegar o vácuo de mais alguns deles para cruzar em primeiro.

LICENÇA NACIONAL A

Nível necessário: 3

Licença A-1	Prova DESAFIO DE TRAVAGEM A 400 M
Pista Top Gear Test Track Carro Audi TTS Coupe '09	Troféus Bronze ..0:19.000 Prata0:17.000 Ouro0:16.300



O mesmo princípios da prova B-1. Passe as marchas um pouco além dos 6.500 RPM, para aproveitar o ponto de impulso máximo – não vá além disso, pois os giros sobem rápido, e um pequeno atraso pode levar ao ponto de saturação. Desenvolva até a quarta marcha. O ponto de travagem ideal é um pouco além da metade da penúltima faixa branca, aos 150 km/h (foto acima). Quanto mais no início da área quadriculada você conseguir parar o carro, melhor será seu tempo. Pratique até obter o ouro.

Licença A-2	Prova APROXIMAÇÃO A UMA CURVA CEGA
Pista Rome City Course Carro Mazda Atenza Sport 252 '07	Troféus Bronze ..0:30.000 Prata0:27.400 Ouro0:27.000



Aqui, adquire-se habilidade em administrar curvas cegas, ou seja, curvas sem visibilidade. É preciso se familiarizar com o traçado para tangenciá-las corretamente.

Aqui, faremos as curvas que contornam o Coliseu de Roma. Comece acelerando fundo e beire a parte interna da primeira curva leve à esquerda. Mantenha um traçado suave, sem dançar pela pista para não comprometer a aceleração. Aproximando-se da curva longa, venha a partir da esquerda e, passando um pouco da placa amarela de 50 m (foto), esterce tudo à direita e freie intensa, porém brevemente, reduzindo para terceira marcha – a velocidade deve cair para 105-110 km/h. Assim que se aproximar da zebra interna, já volte a acelerar com tudo. A trajetória ideal é beirando a zebra interna na entrada e na saída da curva, sem deixar o carro escapar muito na metade dela. A partir do final da curva longa, já direcione-se para a curva leve à esquerda, sempre acelerando ao máximo, e passe a quarta marcha enquanto se dirige à linha de chegada.

Licença A-3	Prova SLALOM COM CONES
Pista Top Gear Test Track Carro Mini Cooper S '07	Troféus Bronze ..0:25.000 Prata0:21.000 Ouro0:20.000

O objetivo é controlar o carro em um slalom com cones. É preciso passar por dentro de 11 portões delimitados por cones, que estão dispostos em ziguezague ao longo da pista, sem tocar nenhum cone.

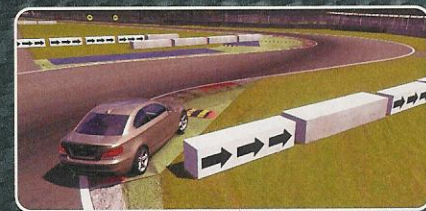
O Mini Cooper é fácil de controlar, mas seus 175 cv são suficientes para levá-lo a velocidades



perigosas nessas condições. O grande segredo é mover o carro o mínimo possível, controlar a aceleração e sempre contornar o cone interno de cada portão.

As trocas de marcha são cruciais para se obter um bom tempo nesta prova. Acelerar totalmente desde o início da contagem não é um bom negócio, já que o motor cheio demais não desenvolve uma boa arrancada. Vazio demais, também não. Então, o melhor é pisar fundo no exato instante em que a contagem chegar ao 2. O carro vai patinar um pouco até conseguir aderência para acelerar; ainda assim, mantenha o acelerador à toda. O ponto ideal para trocas de marcha é precisamente aos 6.500 giros, quando o impulso será melhor. Mantenha o acelerador no máximo pelo menos até o sexto portão, quando já estiver em terceira marcha. É possível cruzar todo o slalom pisando fundo, mas, se tiver dificuldades para controlar o carro, tente dar toques no acelerador ao esterçar levemente, e acelere com tudo no caminho entre um portão e outro. Se tiver que frear, reinicie.

Licença A-4	Prova DOMINAR A CHICANE DO CIRCUITO DE MONZA
Pista Autodromo Nazionale di Monza Carro BMW 135i Coupe '07	Troféus Bronze ...0:22.000 Prata0:20.000 Ouro0:18.900



Chicanes são curvas rápidas em ziguezague que, geralmente, vêm após grandes retas. É o caso desta, na casa da Ferrari.

Após a largada em movimento, passe para a quarta marcha aos exatos 7.000 RPM. O ponto exato de frenagem é pouco antes da placa branca de 100 m (a terceira no lado esquerdo da pista), aproximadamente aos 202 km/h. Freie intensamente e reduza até segunda marcha, mantendo o carro reto. Quando ultrapassar a placa dos 50 m e chegar ao extensor de pista verde (observe do lado esquerdo), continue freando e esterce para a direita, em direção à entrada da chicane. Enquanto se aproxima, solte o freio e deixe o carro se deslocar apenas com o impulso.



O sistema de dano é dinâmico, mas, por ora, não há opção para ajustar a intensidade dos efeitos sobre a mecânica

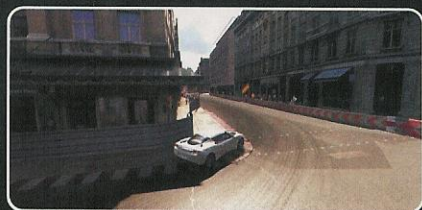
Você deve passar com as rodas além da zebra, na área verde (não toque a grama para não ser desclassificado), beirando a barreira de proteção branca na entrada da chicane (foto). Continue sem acelerar (velocidade demais irá empurrá-lo para fora na curva seguinte) e direcione o carro numa linha reta para a curva de saída da chicane, novamente passando por sobre a área verde além da zebra. Só na saída da curva pise fundo novamente, ao mesmo tempo em que esterça totalmente para a esquerda para manter o carro na pista e em direção à chegada.

Licença
A-5

Prova
DOMINAR CURVAS DE ÂNGULO RETO SUCESSIVAS

Pista London City
Carro Lotus Evija '09

Troféus Bronze0:17.000
Prata0:15.000
Ouro0:14.500



Este trecho nas ruas de Londres deve ser feito todo em segunda marcha. Logo no começo, há uma curva aparentemente simples para a direita, mas é preciso treino para fazê-la sem tirar o pé do acelerador: conforme se aproxima, dê um toque de leve para a

esquerda (cuidado com a mureta) e esterce tudo para a direita, de modo a cruzar rente à mureta da parte interna da curva, com os pneus sobre a zebra. Aproximando-se da primeira curva de ângulo reto, dê uma pisada intensa e breve no freio para reduzir a velocidade a 73 km/h; esterce para a esquerda com vontade e não acelere, tentando fazer a curva bem rente à mureta interna, sobre a calçada (foto) – pise de leve no freio se perceber que o carro vai escapar na saída. Quando tiver passado pela calçada, continue esterçando tudo para a esquerda e acelere fundo, tentando não tocar na mureta à direita da pista. Encaminhe-se para o lado esquerdo e aproxime-se da próxima curva acentuada pisando forte e brevemente no freio mais uma vez. Aqui, tendo garantido a trajetória certa, por sobre a calçada interna, e esterçando totalmente para a direita, é possível já iniciar a curva acelerando ao máximo, pois há um trecho de pista um pouco mais largo antes da chegada.

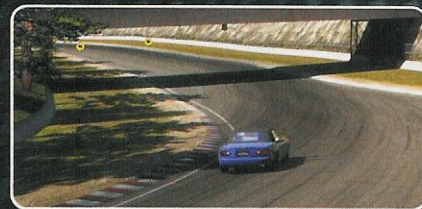
Licença
A-6

Prova
DOMINAR UM CONJUNTO DE CURVAS ONDULADAS

Pista Trial Mountain
Carro Mazda Eunos Roadster (NA Special) '89

Troféus Bronze ..0:21.000
Prata0:19.300
Ouro0:19.000

Uma prova extremamente simples. Apenas leve seu Eunos por cima das zebras internas de cada curva (passe a quarta marcha logo após a primeira curva, aos 7.000 RPM) e tente fazer a trajetória mais suave e reta possível



entre uma curva e outra. Acelere de ponta a ponta e o ouro será seu.

Licença
A-7

Prova
CONDUZIR EM PISTAS DE TERRA MONTANHOSAS

Pista Eiger Nordwand - Trilho K
Carro Ford Focus ST '06

Troféus Bronze ..0:34.000
Prata0:33.000
Ouro0:32.000



Esta é a primeira prova de rali, com solo de cascalho. Apesar de o tempo para o ouro parecer bem exigente, há uma dica simples para facilitar: o primeiro trecho é uma subida íngreme, então percorra-o todo em primeira marcha, com aceleração no máximo, mesmo que o motor grite. Se escalar em segunda, o carro não conseguirá acelerar com a mesma

intensidade. Apenas passe a marcha no fim da subida, quando já estiver fazendo a curva à direita, e desça acelerando tudo. Aproxime-se da curva freando intensamente por um instante, enquanto esterça para a direita ao mesmo tempo. O carro deve rabejar um pouco. Tente corrigir a trajetória dando toques fortes no acelerador e pise fundo quando sentir que o carro está firme, sem risco de tocar na cerca. Desça em terceira em direção ao seu troféu de ouro – acostume-se com a lógica do piso de cascalho, haverá mais provas assim.

Licença A-8	Prova DOMINAR A CURVA DE ALTA VELOCIDADE "SCHUMACHER 5"
Pista Nürburgring GP/F	Troféus Bronze...0:16.000
Carro BMW Concept 1 Series '07	Prata0:14.200
	Ouro.....0:13.800



O desafio agora é cruzar o S de Schumacher do circuito de Nürburgring em velocidade suficiente para o ouro – é preciso treino.

A largada é em movimento, e o carro já entra em terceira marcha (não mude por todo o percurso). O segredo está na entrada e na saída da primeira curva. Venha pelo lado direito e, durante a aproximação em direção à zebra interna, solte rapidamente o acelerador e volte a pisar fundo, ainda esterçando tudo para a esquerda. Esse movimento deve ser suficiente para fazê-lo cruzar por sobre a zebra interna com aderência para garantir uma boa saída. É difícil acertar essa entrada: se adiantar o momento de curvar, vai passar por cima da grama; se atrasar, vai escapar para a brita adiante. A saída da curva é igualmente complicada. Seu carro deve escapar em direção à zebra interna da próxima curva (não solte o acelerador jamais), e então você deve corrigir o volante para a direita, mas de forma a não tocar na brita (foto). Se isso acontecer, você perderá centésimos de segundo, o que comprometerá o ouro.

Licença A-9	Prova USAR A TRAVAGEM PARA ULTRAPASSAR POR DENTRO NA CURVA
Pista Fuji Speedway F	Troféus Bronze.....3º lugar
Carro Citroen C4 Coupe 2.0 VTS '05	Prata2º lugar
	Ouro.....1º lugar

Prova similar à B-9, inclusive na mesma reta da Fuji Speedway F, mas agora o trecho vai até depois da curva no final da reta, que é o



ponto crucial para a ultrapassagem. Continua valendo o princípio do cone de ar, mas, desta vez, seu C4 Coupe não dará conta de alcançar os outros carros. Ainda assim, mantenha a aceleração no máximo (suba marchas aos 7.500 giros) para manter-se próximo ao grupo de adversários. Quando notar que eles estão se espalhando, vá para o lado direito da pista. Você deve acionar o freio (solte o acelerador e pise firme no freio) pouco depois que os adversários o fizerem, para que seu carro chegue à curva um instante antes deles. O momento da frenagem deve ser preciso: cedo demais, você chega à curva atrasado; tarde, você se choca forte contra um adversário e é desclassificado. Uma boa referência para o ponto de travagem é a linha branca que marca a saída dos boxes, à direita: quando ela formar uma quina e se alinhar à pista, pise no freio (e reduza até segunda marcha). Na curva, é possível tocar nos outros carros enquanto luta pela liderança, mas apenas de leve. Tangenciando por dentro, você terá a vantagem e cruzará em primeiro.

Licença A-10	Prova HIGH SPEED RING – DESAFIO DE 1 VOLTA
Pista High Speed Ring	Troféus Bronze...7º lugar
Carro Mitsubishi Lancer Evolution X GSR P.P. '07	Prata3º lugar
	Ouro1º lugar



Em apenas uma volta, você deve ultrapassar outros 15 carros para conquistar o ouro. Nesta pista de alta velocidade, aproveitar todos os cones de ar será vital.

De saída, cole no Nissan Silvia amarelo à sua frente e ultrapasse-o pela direita. Aproveite o vácuo do RX-8 verde e, desta vez, passe pela esquerda, já na entrada da curva, acompanhando a trajetória do Toyota Soarer vermelho – passe-o por dentro da curva (1). Na reta seguinte, acompanhe o Lancer Evolution branco, mas tire imediatamente para a esquerda na entrada da curva, pois todos os demais carros frearão. Esta manobra

exigirá precisão: ultrapasse o Lancer Evolution e o Subaru Legacy azul por dentro da curva (2), dê uma freada brusca e rápida para reduzir um pouco a velocidade enquanto esterça tudo para a esquerda e deixe o carro escapar para o lado de fora da curva, por entre o Legacy e o RX-7 branco que está logo à frente (foto abaixo). Volte a acelerar com tudo e, até a saída da curva (fique na extrema direita, beirando a mureta), você deverá estar em sétimo, atrás de um Skyline GT-R preto. Mantenha-se à direita da pista e use a técnica de frear tardiamente para chegar à entrada da curva antes do GT-R e do 350Z amarelo.



Agora, vêm as curvas sucessivas de média velocidade. Faça a primeira por fora (pela esquerda) (3), controlando no acelerador (e, se necessário, com toque leve no freio) para não encostar na grama, e já fique rente à parte interna da próxima curva, por sobre a zebra (4), acelerando com tudo até a entrada do túnel. Você deverá estar agora em terceiro, atrás apenas de um Skyline GT-R e de um Toyota Supra. Ambos aceleram melhor que você, então, no túnel, apenas aproveite o cone de ar. A oportunidade vem na curva final à esquerda (5), quando os adversários freiam mais intensamente. Como o GT-R fica colado na zebra interna, você terá que ultrapassá-lo por fora. Freie um pouco antes da curva e controle no acelerador para não derrapar demais. Alcançando o GT-R, fique na cola do Toyota Supra e, conforme ele escapa para o lado direito da pista, ultrapasse-o pela esquerda. Sua aceleração aqui já deverá ser suficiente para mantê-lo na liderança.

LICENÇA INTERNACIONAL C

Nível necessário: 6

Licença IC-1	Prova DESAFIO DE TRAVAGEM A 1000 M
Pista Top Gear Test Track	Troféus Bronze ..0:28.500
Carro Aston Martin DB9 Coupe '06	Prata0:27.000
	Ouro0:26.700

Novo desafio de travagem, com maior distância e carro mais potente. Continua valendo a recomendação para não arrancar com o motor cheio: pise no acelerador quando o contador chegar ao 2. O ponto ideal para trocar marchas é aos 7.000 RPM cravados. Acelere o tempo todo e mantenha a reta. Quanto ao ponto de travagem, fique atento aos grandes "X" marcados no chão. No momento em que o bico

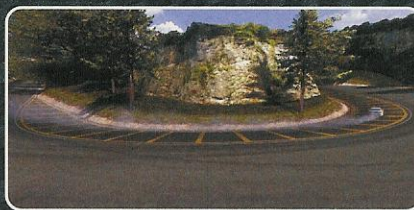


do carro chegar à metade do último "X", pise com tudo no freio e vá reduzindo as marchas. Se, após desenvolver corretamente a velocidade, você conseguir encaixar o carro no início da área quadriculada, irá obter ouro.

Alternativamente, é possível usar um recurso de aerodinâmica para conseguir melhorar o tempo. Acelere o carro como antes, mas vá direcionando-o para a esquerda da pista. A intenção é puxar um cavalo de pau de 90°, de modo a deixá-lo num ângulo perpendicular à pista. Assim, o carro enfrenta maior resistência do ar – consegue parar mais rápido e pode frear mais tarde. A referência de ponto de travagem: pouco depois do último "X", há algumas pilhas de pneus com placas vermelhas no canto esquerdo (foto). Puxe o cavalo de pau pouco antes dessas placas: vire bruscamente para a esquerda e trave no freio ao mesmo tempo; sem soltar o freio, vire bruscamente para a direita. O carro deverá girar 90°, e então é só permanecer com o freio acionado para conseguir parar dentro da área quadriculada.

Licença IC-2	Prova TRAVAGEM BRUSCA E SAÍDA DE CURVA APÓS DESCIDA RETILÍNEA
Pista Trial Mountain Circuit	Troféus Bronze ..0:19.000 Prata0:16.700 Ouro0:16.200
Carro BMW M5 '08	

Acelere sua BMW M5 morro acima (passe a quarta marcha um pouco além dos 8.000



RPM) e prepare-se para fazer uma curva de média velocidade logo após a descida. Depois da placa de 100 m (amarela, do lado direito), inicie a abordagem da curva: comece a esterçar suavemente para a esquerda, pise com força no freio até reduzir a velocidade aos 140 km/h e reduza para quarta marcha, já esterçando com força; solte o freio e, ainda sem pisar no acelerador, contorne a curva por dentro, sobre a área com as faixas amarelas (foto), reduzindo novamente para terceira marcha. Quando estiver chegando à saída da curva, ainda esterçando com força para a esquerda, volte a acelerar fundo, observando se calculou direito para o carro não tocar o morro do lado direito da pista.

Licença IC-3	Prova DUPLA CURVA APERTADA EM COTOVELO
Pista Indianapolis – Percurso de Estrada	Troféus Bronze ..0:22.000 Prata0:19.000 Ouro0:18.300
Carro Nissan Fairlady Z '08	

Esta é uma das provas mais difíceis do jogo: há uma sequência de duas curvas, ambas de quase 180°, e é preciso contorná-las com extrema precisão para satisfazer o tempo do ouro. Mas o desafio já começa antes: é preciso chegar a elas com velocidade e, para isso, você deve cruzar a curva inicial com a maior eficiência possível. O Fairlady tem tração traseira, o que dá a vantagem de poder

derrapar em entradas de curva e, então, acertar a trajetória do veículo com uma forte aceleração. É o que se deve fazer para transpor a primeira curva desta prova com velocidade: venha pelo lado direito, espere se aproximar e, então, esterce tudo para a esquerda, em direção à entrada da curva, dê uma breve pisada forte no freio e continue esterçando, acelerando à toda. Pratique esta manobra de forma que você consiga cruzar por cima da zebra interna (foto), a cerca de 90 km/h, em terceira marcha, sem deixar o carro escapar demais para o lado direito da pista.

Agora, a abordagem mais difícil: tente aproximar-se da curva pela esquerda, freie intensamente e reduza para segunda marcha, mirando a zebra interna. Contorne-a dando pisadas de leve no acelerador, de modo a não perder velocidade nem fazer o carro derrapar – tente manter-se nos 50 km/h, sempre sobre a zebra. Ao terminar a primeira das curvas emendadas, faça uma trajetória reta em direção à entrada da próxima, acelerando forte, mantendo segunda marcha. Quando estiver se aproximando, solte brevemente o acelerador e, então, esterce para a esquerda, dando toques no acelerador para fazer a curva a 60 km/h – o ideal é não precisar do freio. Ao passar da metade desta curva final, acelere ao máximo e vá aliviando a direção para obter a melhor aceleração, mas com cuidado para não pegar a grama do lado direito da pista. Na pequena reta final, mantenha a segunda marcha até cruzar a chegada, pois ela lhe dará a maior propulsão.



LittleBIG Planet 2

★ JOGUE, CRIE, COMPARTILHE E PERSONALIZE ★
SACKBOY ESTÁ DE VOLTA NO NOVO LITTLEBIGPLANET 2, A VENDA NA FRONTLINES VIDEO GAMES, COMPRE AGORA!

Frontlines vídeo games

ESTES LANÇAMENTOS VOCÊ ENCONTRA NA FRONTLINES VIDEO GAMES: GAMES • ACESSÓRIOS • CONSOLES



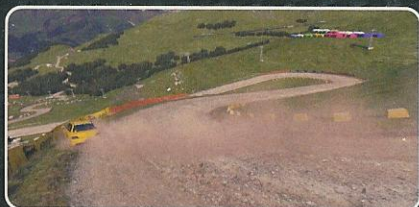
LOJA 1: AV. PAULISTA, 1217 - LOJA 101 - PRÓXIMO AO METRÔ TRIANON-MASP • FONES: [11] 3473-6860 / 3473-6857

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

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO WWW.FRONTLINESVIDEOGAMES.COM.BR ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX

Licença IC-4 Prova
TRAVAGEM ANTECIPADA EM TERRA COM INCLINAÇÃO NEGATIVA

Pista Eiger Nordwand – Trilho G
Carro Mitsubishi Lancer Evolution IX GSR '05
Troféus Bronze ...0:32.000
 Prata0:28.000
 Ouro0:27.000



Segunda prova em terreno de cascalho. Aproveite para praticar a lógica deste tipo de solo: as melhores curvas são feitas com o carro deslizando, controlando a trajetória com a direção e golpes no acelerador. A resposta da direção não é imediata, então calcule a intensidade dos movimentos para não ter surpresas quando o carro responder.

O trecho todo é de descida, então exige cuidado na frenagem. O melhor ponto para troca de marchas deste Lancer Evo é um pouco além dos 7.000 giros. Se quiser fazer as curvas sem bater, terá que frear bem antes, mas isso faz perder tempo: utilizar as barreiras como meio de reduzir a velocidade faz você ganhar alguns segundos aqui – apenas tente não bater de frente ou com a traseira. A última curva, no caminho para a chegada, é bem leve, então é possível fazer acelerando totalmente, apenas esterçando de leve para a esquerda.

Licença IC-5 Prova
CURVAS EM ALTA VELOCIDADE NO ROME CITY COURSE

Pista Rome City Course
Carro Infiniti G35 Coupe '06
Troféus Bronze ..0:21.000
 Prata0:19.000
 Ouro0:18.500

Uma curva apertadíssima para fazer em uma velocidade relativamente alta. Estique bem na



reta (ponto de troca de marcha: colado nos 7.000 RPM). Antes do desafio, há uma descida em uma pequena dobra para a esquerda. O segredo está em se aproximar pela mureta da esquerda e cortar para dentro da curva à direita, de modo a fazê-la passando a milímetros da mureta, por cima da zebra (foto), na maior velocidade possível e sem escapar para a parede azul do outro lado. O espaço é minúsculo e a margem para erros é quase nula.

Quando tocar a zebra do lado esquerdo, comece a esterçar para a direita levemente, dê uma pisada forte e breve no freio, reduzindo para quarta marcha e, quando chegar encostado à mureta interna da curva à direita, já esteja esterçando tudo para a direita, dando alguns toques no acelerador para ganhar velocidade. Assim que sentir que o carro não vai escapar, estando ainda em quarta marcha e não abaixo de 130 km/h, pise com tudo.

Licença IC-6 Prova
CURVAS SEM VISIBILIDADE EM ÁREAS FLORESTAIS

Pista Deep Forest Raceway
Carro Nissan SILVIA spec-R AERO '02
Troféus Bronze ..0:13.500
 Prata0:11.500
 Ouro0:11.200

Um trecho curto e desafiador, pela falta de visibilidade. Faça a curva mais longa sem reduzir muito a velocidade: venha acelerando



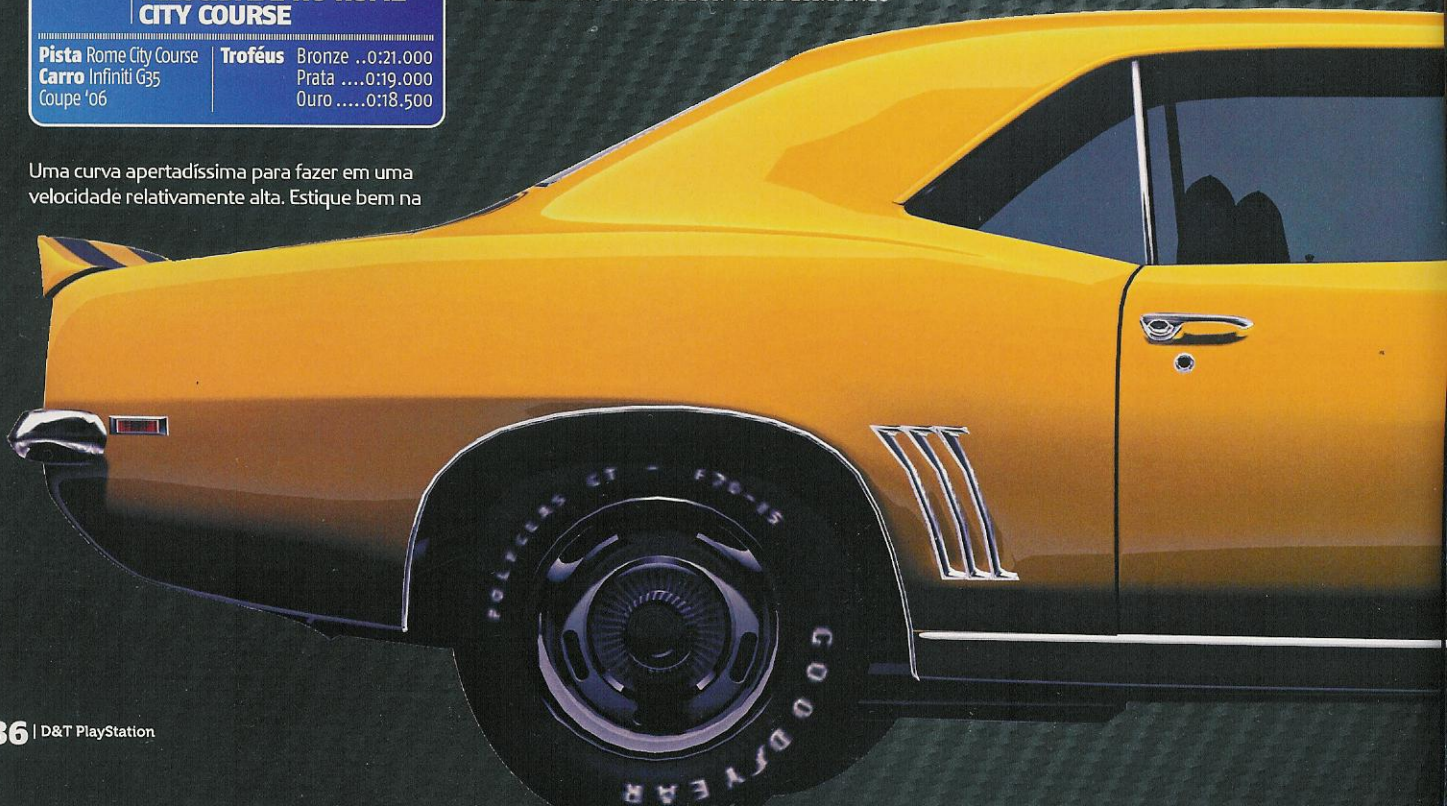
pelo lado esquerdo, passe a terceira marcha e, na abordagem à curva, dê um leve toque no freio, sem reduzir a marcha, e solte o acelerador. Tangencie a curva assim, indo dos 100 km/h aos 90 km/h. Quando estiver ainda no meio da curva, continue esterçando com força, mas já acelere fundo e prepare-se para a pequena curva à esquerda que vem logo depois do túnel (foto). O difícil é calcular o ponto de aceleração para não se chocar contra a mureta no túnel.

Licença IC-7 Prova
CURVAS SUCESSIVAS DE DIFERENTES ÂNGULOS EM PISTA DE TERRA

Pista Toscana
Carro Subaru IMPREZA Sedan WRX STI '10
Troféus Bronze ..0:25.000
 Prata0:21.000
 Ouro0:20.000

Terceira prova de rali, agora com pista de terra. Não se engane: caso utilize a lógica do asfalto, de frear tardiamente, você sempre encontrará a cerca. E lembre-se: em rali, é preciso não só frear antes, mas esterçar antes, e fazer a curva derrapando com a ajuda do acelerador (várias pisadas breves, em vez de uma só contínua) para acertar a trajetória.

Na primeira curva, reduza para segunda e esterce antes, tentando fazê-la por cima da área com vegetação rasteira (foto). Vá tangenciando





e dando golpes breves no acelerador, até perceber que o carro está alinhado para completar a curva; só aí pise fundo. Se conseguir fazer esta curva derrapando, ganhará mais tempo: antes da curva, esterce o volante com tudo para a direita e imediatamente volte-o todo para a esquerda, freando ao mesmo tempo; o carro puxará um cavalo de pau, então é só ir acelerando de leve, beirando a cerca da esquerda até voltar à estrada e acelerar forte.

Tangencie a curva breve à direita por cima da área de vegetação rasteira. Quando estiver fazendo isso, já comece a esterçar para a esquerda, preparando o carro para a próxima curva. Dê uma freada de leve na entrada da curva para a esquerda, pois é fácil escapar demais na saída, e tangencie-a por cima do solo escuro golpeando repetidamente o acelerador. Faça todo este trecho de subida em segunda marcha, que dá mais impulso.

Licença
IC-8

Prova
PASSAR A FAMOSA CURVA LESMO DO CIRCUITO DE MONZA

Pista Monza
Carro Alfa Romeo Brera
Sky Window 3.2 JTS '06

Troféus Bronze ..0:25.500
Prata0:22.000
Ouro.....0:21.300

Tente passar para terceira marcha um instante antes de chegar aos 7.000 RPM (continue em



terceira pelo resto da prova). A primeira curva é simples: atrase um instante a aproximação, dê uma pisada no freio enquanto corta para a direita e acelere com tudo na saída. O importante é não derrapar e pisar no acelerador o quanto antes para desenvolver velocidade na reta que se segue, mas é preciso calcular o quanto você deve pisar no freio ao entrar na curva. A segunda curva para a direita é um pouco mais acentuada, e você virá em maior velocidade, portanto, é preciso frear mais: na aproximação, pise com vontade no freio, corte por cima da zebra interna e já saia acelerando, mas faça todo o movimento esterçando bem para a direita e calculando as pisadas para não escapar além da zebra e da extensão de segurança da pista. Se conseguir fazer a curva derrapando por cima da zebra e um pouco da grama (foto), em direção à linha de chegada, cruzará com mais velocidade.

Licença
IC-9

Prova
USAR A TRAVAGEM TARDIA PARA ULTRAPASSAR

Pista Fuji Speedway F
Carro Chevrolet
Corvette Z06 (C6) '06

Troféus Bronze ...3º lugar
Prata2º lugar
Ouro1º lugar



A partir da largada em movimento, aproveite o cone de ar do Camaro azul, só para não

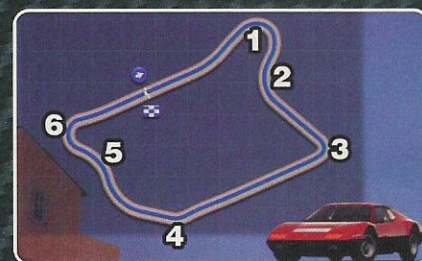
perder o hábito. Ultrapasse o terceiro e o segundo colocados por dentro da longa curva, mantenha-se do lado direito da pista e trave os freios tardiamente – uma boa referência para o ponto correto é a grua de metal que deixa sua sombra sobre a pista. Freando no ponto certo (e reduzindo até primeira marcha), você conseguirá sobrepujar o Viper já na curva à direita. Caso ele arranque melhor que você, ainda é possível tentar a ultrapassagem na curva à esquerda, fechando-o. É um ouro simples de conquistar.

Licença
IC-10

Prova
ROME CITY COURSE – DESAFIO DE 2 VOLTAS

Pista Rome City Course
Carro Ferrari 512BB '76

Troféus Bronze ...7º lugar
Prata3º lugar
Ouro1º lugar



Esta é a prova mais difícil até aqui e, sem dúvida, uma das mais difíceis do jogo. Será necessário ousadia, precisão e sangue frio.

Você parte em 12º e tem duas voltas para chegar em primeiro. Comece pegando o vazio do Lamborghini Countach branco ao longe. Após a leve dobra para a esquerda, fique atento nas luzes de freio do Countach e acione a sua travagem um pouco depois, mirando seu carro para o lado direito, rente à parede azul – não acione os freios esterçando para a esquerda, pois o carro se deslocará para lá. Quando emparelhar com o Lamborghini, dê pequenas aceleradas enquanto começa a esterçar para a direita e, então, freie bruscamente mais uma vez, reduzindo para segunda. O objetivo é colocar o seu carro rente à mureta direita (1),



rodando sobre a zebra (quando fizer isso, volte a acelerar), sem deixá-lo se chocar com os carros que estão logo à esquerda (foto abaixo). Vá tangenciando a curva colado à mureta, controlando o acelerador para não deixar o carro escapar demais. Tente ultrapassar a outra Ferrari 512BB (azul-claro) até a saída da curva que contorna o Coliseu, e permaneça no centro da pista para abordar a curva para a esquerda que se segue (2). Esta é de alta velocidade: vá acelerando e passe quarta marcha, ultrapassando o Corvette amarelo e o Lancia Stratos verde pela direita.



O próximo lance é importante: continue do lado direito da pista e note o grupo de três carros à esquerda. Observe quando eles freiam e atrase a sua travagem. Aponte seu carro para a zebra do lado direito e vá reduzindo até segunda marcha. Tente chegar à curva (3) em baixa velocidade, mas ainda à frente do Lamborghini Miura amarelo (destaque abaixo), e passe a acelerar com tudo assim que tiver tangenciado a curva. Agora você já estará em terceiro lugar.

Na reta subsequente, o Miura irá pressioná-lo, pois tem mais aceleração. Tente fechá-lo sem comprometer a sua trajetória. Quando se aproximar da curva (4), ele irá frear primeiro e ficará para trás. A tal curva é aquela desafiadora da prova IC-5. Aborde-a como antes: aproxime-se pela esquerda, freie reduzindo até terceira marcha e esterce o volante todo para a direita, de modo a passar tirando uma fina da mureta, por sobre a zebra, a 135 km/h. Você não deve tocar na barreira azul do outro lado. Na reta, acelere com tudo, passe quarta marcha e faça a curva da subida rente à mureta direita.



A sequência final de curvas é o trecho que você deve praticar mais e dominar por completo. No final da subida, quando chegar à placa laranja de 50 m (5), esterce repentinamente para a esquerda ao mesmo tempo em que dá uma freada brusca e forte, reduzindo para terceira marcha, sem acelerar. Isso fará o carro escorregar em diagonal (foto acima), entrando na curva com o bico levemente apontado para a esquerda. Corrija o bico para a direita antes de acelerar com tudo, interrompendo a derrapagem e aproximando-se da curva final para a direita. Logo que ultrapassar uma nova placa laranja de 50 m, freie intensamente e reduza para segunda marcha, contornando a curva pelo lado de fora (6). Controle no acelerador para manter-se próximo dos 100 km/h e, para uma saída de curva perfeita, tente apontar sua Ferrari para acelerar rente à mureta direita.

Iniciando a segunda volta, você deverá estar em terceiro. Será preciso esta volta inteira para alcançar os dois Lamborghini Countach à sua frente. Cuidado para não entrar muito forte na curva do coliseu (1): reduza até segunda marcha e entre derrapando a cerca de 110 km/h, acelerando a toda em seguida, para tangenciá-la sem derrapar. Você deverá passar o Countach prateado na saída do Coliseu (2).

Tangencie a curva acentuada à direita (3) com precisão, em segunda marcha, a cerca de 65 km/h, para não perder a proximidade com o líder da prova. Mantenha a calma enquanto ele aumenta a vantagem na grande reta, e concentre-se para fazer a difícil e estreita curva para a direita (4) com perfeição, em terceira marcha, a 130 km/h, sem escapar para a barreira azul na saída.

Na subida, em quarta, você já deverá estar perto do Countach preto. Repita a manobra arriscada para entrar na sequência de curvas finais: derrape para a esquerda (5), acelere brevemente, freie e passe rente à mureta direita, ultrapassando pelo lado de dentro da curva (6), com o cuidado de não se chocar contra nada. Tangencie a última curva com calma, pelo meio da pista, fechando o Countach na saída e acelerando tudo para cruzar a linha de chegada em primeiro.

LICENÇA INTERNACIONAL B

Nível necessário: 9

Licença IB-1	Prova DESAFIO DE TRAVAGEM EM PISO MOLHADO
Pista Top Gear Test Track	Troféus Bronze ..0:16.800
Carro Nissan GT-R	Prata0:15.400
Spec '09	Ouro0:14.900

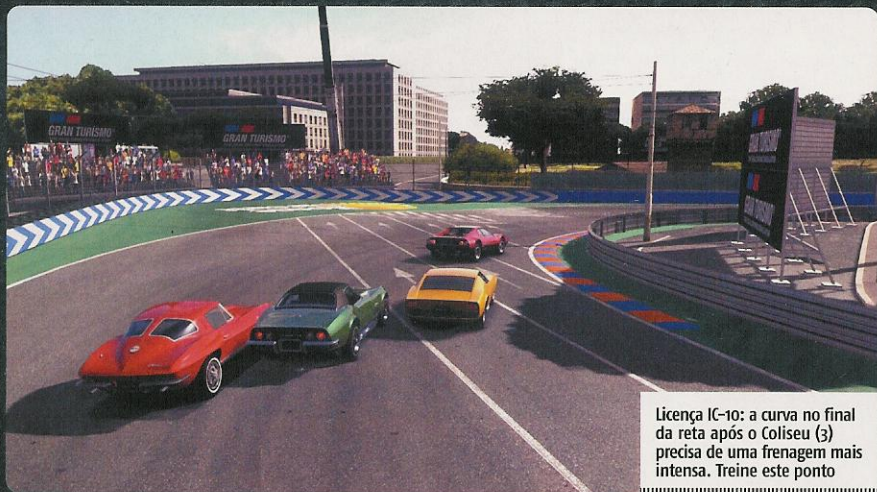


O quarto e último desafio de travagem, agora com solo molhado. Tendo as referências certas, não há dificuldades. Continua valendo a dica de não largar com o motor cheio (acelere quando o contador chegar a 2) e de subir marcha no ponto certo (7.000 RPM). Na largada, o carro vai patinar; deixe um instante em primeira para aproveitar o impulso e suba para segunda antes de chegar ao fim do número 7 pintado no chão. O ponto ideal de travagem é quando o bico do carro tocar a última faixa branca (foto), em quarta marcha, por volta dos 173 km/h.

Licença IB-2	Prova DOMINAR A PRIMEIRA CURVA DO CIRCUITO DE MADRID
Pista Circuito de Madrid	Troféus Bronze ..0:18.600
Carro Audi R8 5.2 FSI quattro '09	Prata0:16.500
	Ouro0:16.000



Este cotovelo desafiador vem após um trecho de alta velocidade, é precedido de uma leve



Licença IC-10: a curva no final da reta após o Coliseu (3) precisa de uma frenagem mais intensa. Treine este ponto

Disney

TRON

EVOLUTION

THE VIDEO GAME

ENTRE NO JOGO

07.12.10



disney.com.br/tron



PlayStation.



XBOX 360.

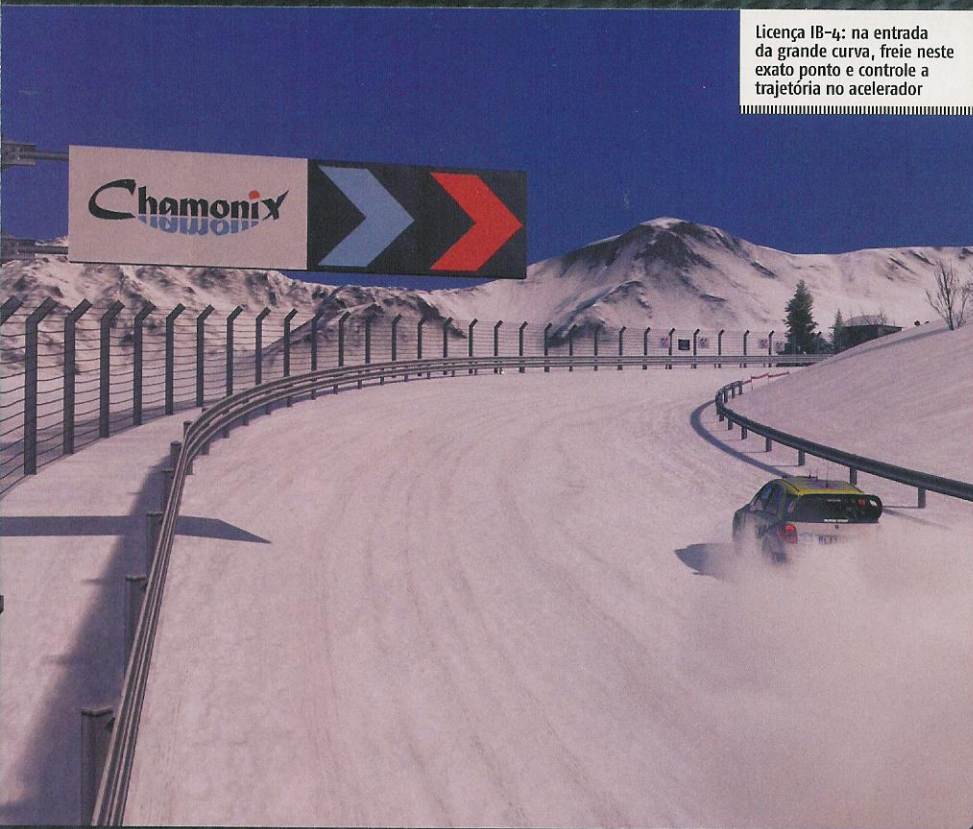
XBOX LIVE.

Wii.

NINTENDO DS.

PC
DVD
ROM





Licença IB-4: na entrada da grande curva, freie neste exato ponto e controle a trajetória no acelerador

prova nesse terreno é bem simples. Na largada, espere o carro ganhar tração para passar a segunda marcha (seja rápido, pois o conta-giros sobe rápido, e o ponto certo é aos 6.000 RPM). Na primeira curva comprida e suave para a esquerda, não entre forçando, nem faça o carro dançar – o ideal é conduzir com leveza, para maximizar a aceleração. Entre na curva mais acentuada para a direita em quarta marcha e, pouco depois da placa Chamonix (foto ao lado), dê alguns toques no freio para reduzir sua velocidade a cerca de 135 km/h. Contorne a curva dando toques no acelerador para manter a velocidade sem escapar demais e esterce suavemente. Quando perceber que o carro não vai deslizar demais, acelere com tudo. O segredo é não deixar que seu Suzuki SX4 derrape ao longo da prova, ou perderá décimos preciosos de segundo.

Licença IB-5 Prova CURVAS SEM VISIBILIDADE NA TOKYO R246

Pista Tokyo R246	Troféus Bronze...0:17.000
Carro Honda NSX	Prata0:14.500
Type R '02	Ouro0:14.200



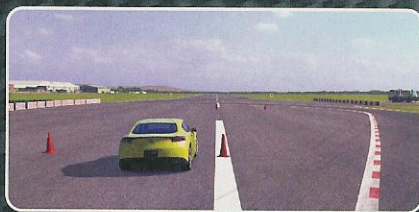
Segmento complexo da pista de Tóquio: uma curva brusca e curta de 90°, que é seguida de uma curva longa de média velocidade. A dificuldade está em entrar corretamente na primeira e emendá-la com a segunda.

Acelere tudo na reta e direcione-se para o lado direito. Quando chegar à placa de 50 metros, vire bruscamente para a esquerda e dê uma pisada forte e breve no freio, reduzindo para terceira marcha. O carro deve começar a derrapar em diagonal, como se fosse se chocar contra a mureta; pare de estercar e dê alguns toques no acelerador. Escorregando para a direita e para frente, o veículo deve passar a milímetros da barreira esquerda (foto). Quando estiver com o bico voltado para a próxima curva, acelere com tudo e comece a estercar de leve para a direita, entrando a 120 km/h. É difícil realizar tal manobra sem se chocar contra nenhuma parede, mas é o único meio de se obter o exigente ouro.

Licença IB-6 Prova DOMINAR A ÚLTIMA CURVA EM TSUKUBA

Pista Tsukuba Circuit	Troféus Bronze ..0:22.000
Carro Toyota SUPRA 3.0GT Turbo A '88	Prata0:19.000
	Ouro0:18.700

inclinação para a direita e é composto por duas curvas de 90°. Após acelerar pela reta, venha pelo lado esquerdo da pista e fique atento para usar a placa amarela de 50 m (foto) como referência: ao chegar a ela, dê uma ou duas pisadas rápidas no freio enquanto acerta o carro para a direita, de modo a entrar beirando a zebra, passando a 155 km/h. Continue em quarta marcha e dê toques no acelerador até se aproximar da barreira de concreto com listra azul (à esquerda). Neste momento, freie intensamente (reduza até segunda marcha) e comece a virar para a esquerda, até ter a velocidade reduzida a 50 km/h; então dê toques no acelerador enquanto contorna o cotovelo, indo de 50 a 60 km/h, e acelere com tudo quando notar que o carro não vai mais escapar na saída da curva.



Na largada, pise fundo quando a contagem chegar ao 2 e, aguarde até ter passado o número 7 pintado no chão para engatar segunda. Continue acelerando forte e passe terceira marcha no caminho para o quarto portão de cones. A partir daí, tire o pé do acelerador no momento em que estiver contornando um portão, e acelere forte no caminho para o próximo – não curvar acelerando é o segredo para não deixar um carro FR rebear. É necessário fazer o percurso a mais de 130 km/h se quiser o ouro. Quando estiver se dirigindo para o último portão, acelere com tudo e não solte mais.

Licença IB-3 Prova DESAFIO FR DE SLALOM DE CONE

Pista Top Gear Test Track	Troféus Bronze ...0:22.500
Carro Toyota FT-86 Concept '09	Prata0:19.300
	Ouro0:18.500

Segundo e último desafio de slalom. Lembrando: o segredo é passar sempre beirando o cone mais próximo do centro da pista, movendo o carro o menos possível. O problema é que o carro tem tração traseira, com maior tendência de “dançar” pela pista e maior dificuldade para retomar o controle.

Licença IB-4 Prova DESAFIO DE CONDUÇÃO NA NEVE

Pista Chamonix - Principal	Troféus Bronze...0:23.500
Carro Suzuki SX4 WRC '08	Prata0:20.300
	Ouro0:19.900

Pilotar na neve é ainda mais difícil que conduzir o carro pela terra, mas esta primeira



A curva final de Tsukuba parece fácil – é longa e de média velocidade –, mas o tempo para conquistar dificulta a tarefa.

Dê tudo na reta inicial (suba para quarta a 7.000 giros) e, quando chegar aos caixotes de proteção brancos (foto), freie com força por um breve instante, reduza para terceira e vá esterçando para a direita (se tiver que derrapar um pouco para entrar com mais força, melhor, mas recupere a aderência rápido). Tente fazer a curva colado à zebra interna, golpeando rapidamente o acelerador para manter 105-115 km/h, sem escapar demais. Na saída, pise fundo, fazendo uma trajetória que beire a zebra oposta. Não precisa subir marcha no trecho final – em terceira você terá o maior impulso e cruzará sem ter chegado ao ponto de saturação.

Licença
IB-7

Prova
CURVAS DE ALTA VELOCIDADE SUCESSIVAS EM PISTA DE TERRA

Pista Toscana
Carro Ford Focus RS WRC 07 '08

Troféus Bronze ...0:23,500
Prata0:20,000
Ouro0:19,500



Uma curva interessante do circuito de terra da Toscana. Ela começa aberta e se fecha no final, e tem a topografia acidentada.

Na reta, é mais vantajoso trocar marchas bem antes do ponto de saturação – o impulso de início de marcha faz ganhar mais aceleração na terra. Assim, não espere o motor gritar, suba marchas aos 6.000 giros. Após a descida, começa a abordagem da curva. O ideal é chegar pelo lado esquerdo da estrada e apenas cortar para dentro no início da subida, freando de leve e reduzindo para terceira. Siga golpeando de leve o acelerador com o bico do carro apontado para a direita (dê alguns golpes breves no volante para a direita, para manter a direção), mas tome cuidado para não se chocar contra a “cerca imaginária”. Faça essa subida em diagonal, aproximadamente a 105 km/h. Quando chegar quase ao fim da curva (foto), dê alguns golpes rápidos no volante para a esquerda, para o carro não sobresterçar na saída, então

acerte para a direita e acelere com tudo, cruzando a chegada em terceira marcha.

Licença
IB-8

Prova
A FAMOSA “CARROSSEL” DE NURBURGRING

Pista Nürburgring Nordschleife
Carro Ferrari F40 '92

Troféus Bronze ...0:19,000
Prata0:17,600
Ouro0:17,200



É preciso finesse para dominar a potência da Ferrari na curva carrossel da Nordschleife – Caracciola-Harussell, na denominação original, em homenagem ao piloto alemão Rudolf Caracciola, lenda no automobilismo europeu na década de 1930. A curva tem 270° e é precedida de um S muito sutil, que deve ser feito em linha reta. A entrada do “Carrossel” é difícil, pois é totalmente cega, pela topografia da pista. Venha acelerando totalmente, e não se preocupe em subir marcha. Para referência do ponto de travagem, observe a última sombra de árvore, a única que cruza toda a pista (foto); quando seu bico tocar a sombra, pise fundo no freio. Ainda com o freio acionado, direcione levemente seu carro para o lado esquerdo e reduza para primeira marcha, até “cair” na valeta inclinada. Seu carro deve se encaixar precisamente neste piso feito com placas de concreto. Quando começar a curva, solte o freio e controle no acelerador, para tangenciá-la toda a 75-80 km/h, grudado na valeta. A área inclinada permite fazer a curva com maior velocidade, mas é necessário ter precisão para não escapar para além dela. A saída do carrossel é mais simples: a transição de solo é mais suave e você consegue visualizar o trecho da pista a seguir. Quando conseguir ver o final da curva, faça uma aceleração gradual rápida até pisar fundo (cuidado para não pisar fundo bruscamente enquanto ainda esterça, pois a potência da Ferrari irá empurrá-lo descontroladamente para fora da pista), passe segunda marcha e acerte o carro para a direita. Acelere forte até a chegada, e nem se incomode em ir além da segunda marcha.

Licença
IB-9

Prova
SEÇÃO FINAL DA TOKYO R246

Pista Tokyo R246
Carro Honda INSIGHT LS '09

Troféus Bronze3º lugar
Prata2º lugar
Ouro1º lugar



Esta prova poderia se chamar também “Copa Eco”, pois coloca dois Toyota Prius contra dois Honda Insight, competidores ferrenhos no mercado de veículos híbridos. Você controla um Insight modelo 2009, com míseros 88 cv; mas potência aqui não importa. O câmbio de seu Honda é do tipo CVT, que funciona como um câmbio automático para eficiência de combustível – você não precisa trocar marchas.

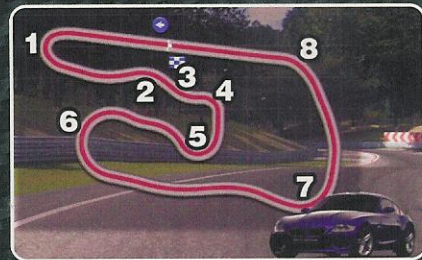
De início, aproveite um pouco do cone de ar do Insight azul e ultrapasse-o por fora na curva para a direita. Faça a curva mais acentuada para a esquerda em velocidade: pise levemente no freio na entrada, esterce com força e controle com breves toques no acelerador para não se chocar contra a mureta oposta, a cerca de 125 km/h. Retomando velocidade, alcance o Prius verde-claro pela direita, já direcionando-se para a entrada da curva final. Atrase a sua freada em relação ao Prius vermelho que lidera a prova e ultrapasse-o por dentro (foto), acelerando forte desde antes da saída da curva. O importante é começar a aceleração antes do Prius, já que ele é mais potente que seu Honda (tem 99 cv) e conseguirá segurar vantagem na reta final.

Licença
IB-10

Prova
DEEP FOREST RACEWAY DESAFIO DE 2 VOLTAS

Pista Deep Forest Raceway
Carro BMW Z4 M Coupe '08

Troféus Bronze7º lugar
Prata3º lugar
Ouro1º lugar



Como em toda prova final de licença, o desafio é ultrapassar todos os outros corredores. Desta vez, são duas voltas em Deep Forest com 12 participantes. Como sempre, você precisará decorar bem o traçado para alcançar todos os adversários.

De início, pegue um pouco do vácuo do Jaguar XK e ultrapasse-o pela direita, cortando em seguida para a esquerda para a aproximação da curva longa de 160° (1). Freie intensamente e reduza para segunda marcha, passando o Lotus Esprit enquanto contorna a

Licença IB-10: este trecho tem curvas suaves e pode ser feito em alta velocidade. Aproveite os cones de ar



curva por dentro a 85 km/h e se alinha para pegar o vácuo do Audi S4 logo à frente. Você o alcançará na segunda curva após a subida (2), passando-o por dentro em terceira marcha (freie levemente na entrada da curva). Estamos em nono lugar.

No próximo S, a primeira curva (3) é ladeada por um piso de concreto à esquerda – aproveite para cruzar por cima dele, quase em linha reta, no caminho para a curva à direita (4), que deve ser feita em segunda marcha. Após o primeiro túnel há mais uma curva de segunda marcha (5), com saída cega (é o trecho da prova IC-6): acelere forte na entrada do túnel próximo e caia para a esquerda para ultrapassar mais dois carros por dentro da curva no fim do túnel.

Após a curva longa de média velocidade para a esquerda (6) (entre em terceira, a 125 km/h, saia a 135 km/h), vem um trecho de curvas suaves que possibilita velocidades maiores (destaque acima). Aproveite para ultrapassar a Mercedes-Benz CL 600 e se aproximar dos próximos adversários. Faça a curva para a esquerda no final do trecho (7) derrapando em terceira marcha, a 125 km/h. Ultrapasse o Alpha Romeo Brera na leve dobra para a esquerda e faça a curva final (8) em terceira marcha a 145 km/h para alcançar a BMW M Coupe e o Volvo S60 T-5 na reta dos boxes.

A última volta será usada para alcançar os dois carros que restaram. Como você vem acelerando à toda na reta, tome cuidado com a primeira curva (1), que deve ser feita como na primeira volta: em segunda marcha, a 85 km/h. Se fizer o traçado com eficiência, você deverá ultrapassar o segundo colocado entre os dois túneis das curvas cegas (4 e 5) de segunda marcha. É possível ultrapassá-lo pouco depois, porém, você já deve estar em segundo lugar quando começar o trecho de alta velocidade das curvas em S (após 6). Faça a curva mais longa para a esquerda (7) derrapando em terceira e a curva final (8)

pode ser feita em quarta marcha a 160 km/h. Se não ultrapassou o RUF 3400S até esta curva, a saída em alta velocidade permitirá alcançá-lo com facilidade na reta.

LICENÇA INTERNACIONAL A

Nível necessário: 12

Licença IA-1	Prova DOMINAR A SEÇÃO "INDIANAPOLIS" DO CIRCUIT DE LA SARTHE
Pista Circuit de la Sarthe 2009 Carro Nissan SKYLINE Coupe 370GT '07	Troféus Bronze ..0:42.000 Prata0:38.800 Ouro0:38.200



Primeira prova na pista que é palco das 24 Horas de Le Mans. Acelere forte pela reta e contorne a dobra para a direita com suavidade. Ao final da reta, há uma curva de alta velocidade para a direita (foto); fique atento para as placas do lado esquerdo e, quando passar a última, indicando 100 metros, comece a estençar para a direita e, pouco antes da entrada da curva, dê uma leve pisada no freio, para tangenciá-la derrapando, ainda em quinta marcha, a 210 km/h, dando breves toques no acelerador.

A curva Indianapolis se aproxima rápido, portanto, imediatamente após quebrar para a direita, acerte a direção e prepare-se para frear forte. Para referência: trave na altura do asfalto que se prolonga em direção à mureta direita. Reduza até segunda marcha e tente tangenciar a Indianapolis para a esquerda

pela zebra interna, a 90 km/h. Pise fundo na saída da curva, com cuidado para não escapar para a área de brita. Há uma breve reta no caminho para a próxima curva, a Arnage, portanto, é importante acelerar com intensidade e frear no ponto certo: trave pouco antes do terceiro poste (observe do lado esquerdo) após a placa "Gran Turismo". Mantenha o freio até a entrada da curva de 90° e tangencie-a em segunda marcha, a cerca de 70 km/h, acelerando forte o mais cedo possível na saída. Mantenha segunda marcha até a chegada, pois o trecho é curto.

Licença IA-2	Prova TRAVAGEM DESDE HUNAUDIÈRES ATÉ A MULSANNE
Pista Circuit de la Sarthe 2009 Carro Lexus IS F '07	Troféus Bronze ..0:33.000 Prata0:31.000 Ouro0:30.300



Este trecho do Circuit de la Sarthe é o que precede o segmento da prova anterior. Começa logo no final da grande reta Ligne Droite des Hunaudières, passa pela arriscada dobra à direita e termina na desafiadora curva Mulsanne – 90° após trecho de velocidade.

Há duas coisas importantes aqui: acelerar corretamente pela reta comprida e frear no ponto certo. Quanto à aceleração, mantenha-se numa trajetória firme, sem dançar pela pista, e passe marchas aos 7.000 RPM. Venha pelo lado esquerdo da reta e, após a placa de 100 metros, comece a direcionar-se para a entrada da dobra à direita. Note que há um sinal no lado esquerdo da pista (parece uma força); trave os freios um instante antes de cruzar esse sinal (foto) e, sem soltar o freio um instante, passe próximo à zebra interna da dobra, deixe o carro escapar para o lado esquerdo da pista e direcione-o para a curva de 90° logo à frente. Solte o freio apenas quando chegar à zebra interna, já em segunda marcha e a 70 km/h. Contorne a curva por dentro (não derrube nenhum cone ou poste) e acelere forte na saída, sem tocar a área de brita. Será necessário passar terceira marcha antes de cruzar a chegada.

Licença IA-3	Prova A FAMOSA "CORKSCREW" DA LAGUNA SECA RACEWAY
Pista Laguna Seca Raceway Carro Chevrolet Corvette Convertible '69	Troféus Bronze ...0:21.000 Prata0:19.000 Ouro0:18.500



A curva Corkscrew (literalmente, "saca-rolhas") do circuito californiano é uma das mais difíceis de todo o automobilismo. Consiste em uma chicane após uma reta em aclave, portanto, tem a entrada totalmente cega e se localiza num declive brusco.

Na subida, acelere praticamente em linha reta, beirando primeiro a zebra da esquerda, depois a da direita. Quando tocar esta segunda zebra, trave os freios, mantenha-se à direita da pista, reduza até primeira marcha e siga para a entrada do saca-rolhas. Ao tocar a zebra interna da curva à esquerda, a cerca de 70 km/h, solte o freio. Esterce com vontade para a esquerda e só acelere quando tiver passado do ápice na zebra. Vire imediatamente para a direita, dando golpes rápidos no acelerador, e passe por cima da zebra interna da curva de saída (foto), subindo para segunda marcha. Acelere no trecho final.

Licença IA-4

Prova TRAVAGEM EM CURVAS SUCESSIVAS EM PISTA DE NEVE

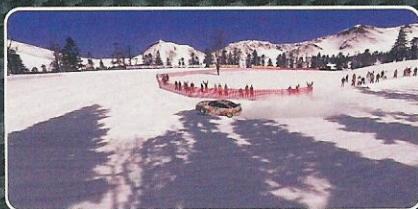
Pista Chamonix - Principal
Carro Toyota CELICA GT-FOUR Rally '95

Troféus Bronze ...0:47.000
Prata0:41.000
Ouro0:40.000

Esta prova na neve não é tão tolerante quanto

da primeira vez. Você controla um Toyota Celica, lenda do rali, que desenvolve bastante velocidade, e o traçado tem curvas acentuadas.

Na reta, você alcançará quase 200 km/h, por isso, é importante reduzir bem a velocidade antes da curva à direita. Atenção aos cartazes no lado esquerdo da pista. Quando chegar à metade dos cartazes amarelos, freie intensamente e reduza para terceira marcha. Apenas solte o freio quando já estiver tangenciando a curva, a 115 km/h. Esterce com vontade para a direita e vá golpeando o acelerador. Na saída da curva, acerte o volante para a esquerda e acelere forte, mas cuidado para não exagerar na manobra e acertar a proteção lateral da pista (lembre-se, o carro responde tardiamente, então preveja isso e compense).



Permaneça em terceira marcha e contorne a curva longa à esquerda por volta de 75-80 km/h, golpeando o acelerador e controlando no volante para acertar a trajetória perfeita (o mais por dentro possível). Na próxima curva à direita, note que há uma saliência e uma área lateral mais elevada do lado direito (foto). Você pode cortar a curva por cima dessa área para economizar tempo, sem ser desclassificado, mas vá em segunda marcha, pois há um aclave. No caminho para a chegada, acelere forte em terceira marcha.

Licença IA-5

Prova CONDUZIR PELA PUERTA DE ALCALÁ EM MADRID

Pista Circuito de Madrid
Carro Lamborghini Murciélago LP 670-4 '09

Troféus Bronze ..0:18.500
Prata0:16.000
Ouro0:15.500

Imediatamente após a largada, passe terceira marcha. Após a placa de 50 metros, direcione-se para a direita da pista e passe rente à mureta direita, por sobre a zebra, a 175 km/h. Neste momento, tente já estar com o carro alinhado com a parte interna da rotatória e freie intensamente, reduzindo até primeira marcha. Isso deve ser o bastante para você entrar na rotatória pelo centro da pista. Contorne-a por fora (destaque abaixo) e finalize-a por dentro, numa trajetória elíptica, a cerca de 70 km/h, dando delicados toques no acelerador. Quando passar por uma placa de 100 metros, retome a aceleração (seja rápido na troca de marchas e cuidado para não forçar no volante, pois o tranco do Lamborghini pode empurrá-lo para a mureta), finalizando a curva por dentro e acertando a trajetória para a direita na saída.

Licença IA-6

Prova TRACAR UMA LINHA EM CURVAS SEM VISIBILIDADE

Pista Nürburgring GP/F
Carro TVR Tuscan Speed 6'00

Troféus Bronze ..0:34.500
Prata0:31.200
Ouro0:30.700

São os segmentos iniciais do circuito de Nür. Para abordar a curva Castrol-S, venha à toda pela esquerda e, quando chegar à zebra,

Licença IA-5: tente contornar o monumento Puerta de Alcalá numa trajetória dentro-fora-dentro





freie e vá se aproximando do lado interno da curva, reduzindo até primeira marcha. Passe por cima da zebra com duas das rodas (foto) e acelere forte imediatamente. Para a curva seguinte, freie levemente na entrada, faça-a em terceira marcha e acelere forte o quanto antes, com cuidado para não escapar e atingir os cones na saída. A terceira curva deve ser abordada em trajetória fora-dentro-fora em segunda marcha a 80 km/h. Procure sair levemente para a esquerda, sem acelerar muito, então freie na entrada da última curva e faça-a ainda em segunda marcha, esterçando tudo para a direita a cerca de 70 km/h.

Licença IA-7 Prova DIFÍCEIS E SUCESSIVAS CURVAS DE ALTA VELOCIDADE NA TOSCANA

Pista Toscana
Carro Subaru IMPREZA WRC 2008
Troféus Bronze ..0:35.000
Prata ...0:32.000
Ouro0:31.400

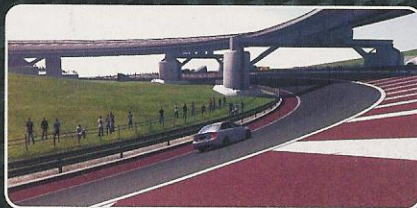


O nome da prova descreve bem o desafio. A regra de aceleração do rali é vital para um bom tempo numa prova tão longa: se subir marchas antes do ponto de saturação, o carro vai acelerar melhor, graças ao impulso ganho em baixo giro. Sempre troque as marchas do seu Impreza aos 6.000 giros, ou pouco antes.

Mantenha uma linha reta no primeiro segmento e, após o segundo pulo, comece a esterçar para a esquerda (lembre-se, o carro responde atrasado às viragens em terra), reduza para quarta sem frear e vá dando contínuos toques no acelerador. Com essa manobra, seu carro deve cruzar da curva à esquerda para a entrada da curva à direita em diagonal, a mais de 150 km/h. Acerte o volante para a direita (foto), dê um ou dois brevíssimos toques no freio e vá golpeando freneticamente o acelerador enquanto reduz para segunda marcha. Na saída da curva, esteja deslizando de lado, e então acelere com tudo, fazendo uma rota o mais reta possível até a chegada. Passe as marchas em rotação média.

Licença IA-8 Prova CAPE RING – PONTE EM ESPIRAL

Pista Cape Ring
Carro Mercedes-Benz C 63 AMG '08
Troféus Bronze ..0:33.000
Prata0:28.000
Ouro.....0:27.000



O objetivo é atravessar a ponte espiral descendente em velocidade ideal. Após acelerar pela subida inicial, passe a quarta marcha no exato instante do salto para um impulso extra quando tocar o chão. Entre na espiral da direita para a esquerda, dando um leve toque no freio para entrar derrapando, mas ainda em quarta marcha. Você não pode tocar mais de três pneus nas áreas vermelhas da pista. O trecho ideal para contornar a espiral em maior velocidade é por dentro; controle o acelerador para manter a velocidade em torno dos 160 km/h e jamais vire o volante para a direita, nem freie. Perto da saída da espiral, a curva se fecha mais um pouco, surpreendendo o piloto incauto – dê uma leve freada quando chegar perto da coluna de sustentação da ponte (foto), então retome a aceleração gradualmente de forma a garantir uma trajetória segura até a chegada.

Licença IA-9 Prova SEÇÃO FINAL DO GRAND VALLEY SPEEDWAY

Pista Grand Valley
Carro Volvo C30 R-Design '09
Troféus Bronze....3º lugar
Prata2º lugar
Ouro.....1º lugar

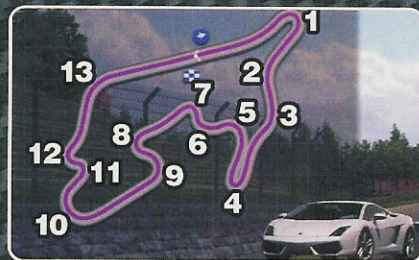


É uma prova bem fácil e serve de preparação para a próxima. Comece fazendo a curva para a direita com aceleração total, em terceira marcha e acima dos 155 km/h – é preciso cortar de fora para dentro e então fora, por sobre a zebra interna, forçando o volante totalmente para a direita. Saindo da curva, pegue o cone de ar do Alfa Romeo Brera vermelho e encaminhe-se para a direita da pista. Não freie na leve dobra para a esquerda e atrase sua frenagem na longa curva para a

direita (foto), tangenciando-a por dentro em segunda marcha e a 80 km/h. Essa manobra deixará facilmente para trás o Audi TT azul e o Ford Focus laranja.

Licença IA-10 Prova GRAND VALLEY SPEEDWAY – DESAFIO DE 2 VOLTAS

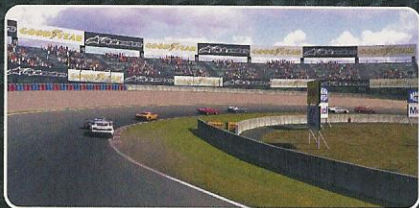
Pista Grand Valley
Carro Lamborghini Gallardo '08
Troféus Bronze....7º lugar
Prata3º lugar
Ouro.....1º lugar



O maior desafio desta prova é controlar os 560 cv do Gallardo sem pneus de competição, o que o torna escorregadio. É preciso conhecer o traçado e dominar o veículo para prever suas derrapagens e usá-las a seu favor. É preciso ousadia para chegar em primeiro nesta corrida com 16 competidores.

Na reta inicial, pegue o vácuo do Alfa Romeo vermelho, ultrapasse-o pela direita e vá cruzando para a esquerda, deixando para trás a Maserati preta e passando rente à margem interna da leve curva para a esquerda. Solte o acelerador quando chegar a esta curva e tente acertar o bico do carro levemente para a direita. Pouco antes da placa dos 50 metros, trave os freios e encaminhe-se para a direita, reduzindo até segunda marcha antes da entrada do cotovelo para a direita (1). Atenção: se você pisar no freio com o bico do carro virado para a esquerda, seu Lamborghini irá escorregar para fora da pista, portanto, quando frear, é importante que você esteja com o carro virado para a direção que pretende seguir. Ultrapasse o Pagani Zonda prata tangenciando o cotovelo pela zebra interna a 110 km/h em segunda marcha (foto abaixo) e acelere fundo na saída da curva.

A próxima sequência é um S de alta velocidade. Solte brevemente o acelerador e segure firme para a esquerda para cruzar a primeira curva (2) em quarta marcha a 200 km/h por dentro. Direcione-se para a próxima curva ultrapassando o Miura amarelo pela direita (esquerda também é uma opção), dê





Licença IA-10: as curvas finais (11 e 12) são de baixa velocidade. Ultrapasse com cautela para não falhar

uma sutil freada estercando para a direita para fazer a curva (3) derrapando a 170 km/h e cole no Countach vermelho à sua frente. Na descida, fique do lado direito, atrase sua frenagem em relação aos dois Lamborghinis e contorne o cotovelo (4) por dentro, em segunda marcha, deixando-os para trás (foto abaixo). Estamos em décimo lugar.



Saia do cotovelo acelerando forte e ultrapasse a Ferrari 512BB vermelha na pequena reta. Para a próxima curva à esquerda (5), entre derrapando em terceira marcha: freie e vire ao mesmo tempo para a esquerda e acelere forte em seguida para o carro interromper a derrapagem e impulsionar-se para a direção em que está apontado. Derrape mais uma vez imediatamente para a esquerda para passar por cima da calçada de concreto (foto abaixo), acelerando em seguida para cruzar o S quase em linha reta, em terceira marcha e a 130 km/h. Fique do lado direito da pista para passar o Murciélagó branco por dentro na próxima curva à direita (6), que você deve fazer derrapando em segunda marcha. Derrape também na curva imediata à esquerda (7) e faça-a por dentro em segunda marcha para ultrapassar a Ferrari California chumbo.



Na saída do túnel, reduza para segunda marcha e faça a curva para a esquerda (8) a 85 km/h, acelerando forte na saída. No túnel seguinte (9), engate terceira e mantenha a velocidade nos 115 km/h para ultrapassar a Ferrari F40 vermelha por dentro. Evite pisar demais na saída do túnel para não se chocar contra a mureta da ponte.

Entre no próximo túnel (10) reduzindo para terceira, acelere com tudo após sair e alcance a Ferrari F430 vermelha por dentro da próxima esquerda (11) (destaque acima) em segunda. Continue em segunda na próxima direita (12) e pise fundo para chegar perto do próximo grupo. A curva final para a direita (13) deve ser feita em quarta marcha, a cerca de 175 km/h – solte um pouco o acelerador ou pise de leve no freio para cortá-la por sobre a zebra interna, acelerando ao máximo o quanto antes.

Estamos em quinto lugar, apenas com Ferraris na frente. Pegue o cone de ar da 430 Scuderia prata ao longo de toda a reta. Fique atento com a sequência de curvas à frente, pois você está em alta velocidade. Freie e reduza para quinta antes da curva para a esquerda, então acerte o bico do carro levemente para a direita e freie intensamente até segunda marcha, ultrapassando a Scuderia pela zebra interna do cotovelo (1).

Novamente, faça o S (2 e 3) derrapando em quarta marcha em ambas as curvas, deixando a 458 Italia prata para trás. Na curva de 90° graus após a descida (4), ultrapasse a 599 pérola por dentro em segunda marcha.

Só resta a Enzo amarela, mas ela é mais potente (tem 660 cv), então dará trabalho alcançá-la. Faça as curvas como antes, com perfeição, e você vai tirando a vantagem



progressivamente, já que o computador é mais conservador nas viradas. Tente alcançar a Enzo antes do último S (11 e 12) (tela anterior), ou terá problemas, pois os trechos subsequentes são retas, e ainda faltará um pouco para a chegada.

SUPER LICENÇA

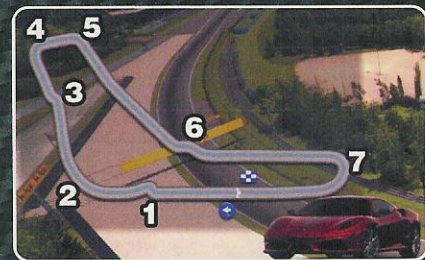
Nível necessário: 15

Licença
S-1

Prova
**PRATICAR A
ULTRAPASSAGEM –
MONZA**

Pista Monza
Carro Ferrari 430
Scuderia '07

Troféus Bronze7º lugar
Prata3º lugar
Ouro1º lugar



Você larga em 16° e, como em todas as provas da Super Licença, tem uma volta para chegar em primeiro. Aqui, controlamos uma Ferrari no autódromo que fica na casa da montadora. No final da reta inicial, freie tardiamente e faça a chicane Variante del Rettifilo (1) em segunda marcha, como na prova A-4. Até a saída da chicane você deve ter passado sete carros (cinco na reta e dois nas curvas). No trecho de alta velocidade que se segue, a Curva Grande (2), é possível alcançar o Alfa Romeo 8C amarelo (por dentro), o Saleen S7 prata e o Spyker C8 prata (por fora). Na entrada da chicane Variante della Roggia (3), passe a Ferrari California roxa e o Corvette vermelho por dentro, em segunda marcha, e saia cortando caminho por cima do solo verde. Pegue o Jaguar XJ220 azul em uma das duas

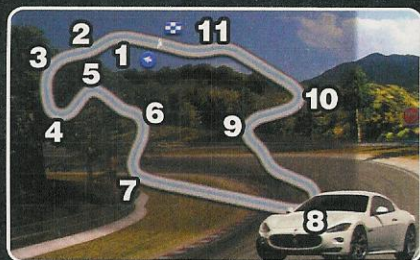
curvas à direita (4 e 5) após a reta, em terceira, e saia acelerando forte. Ultrapasse o RUF BTR branco na reta longa, contorne a chicane Variante Ascari (6) em quarta marcha pelas áreas estendidas da pista. O último desafio é alcançar o Nissan GT-R preto. Acelere tudo pela reta e faça a Curva Parabolica (7) em terceira marcha, a 110 km/h, pisando fundo a partir da metade da curva. O Nissan deve logo ficar para trás se você tangenciar perfeitamente e acelerar desde antes da saída da curva.

Licença
S-2

Prova
PRATICAR A ULTRAPASSAGEM – TRIAL MOUNTAIN

Pista Trial Mountain Circuit
Carro Maserati GranTurismo S '08

Troféus Bronze.....5º lugar
Prata2º lugar
Ouro1º lugar



São 12 participantes. O Nissan R390 GT1 e o Lotus Esprit azuis ficarão para trás por fora da primeira (1) e da segunda (2) curvas no trecho de subida. Após a curva mais acentuada para a esquerda (3) (vá em terceira), corte da direita para a esquerda da pista e ultrapasse a Ferrari 512BB vermelha e o RUF BTR branco na entrada do túnel (4), por dentro. Alcance o Countach vermelho por dentro da curva cega à direita (5), em segunda marcha. Na próxima direita (6), é a vez de ultrapassar o Corvette amarelo. Na entrada do túnel longo (7) antes da reta com acíves, dá para alcançar o RUF GT branco. O Corvette vermelho e o Interceptor azul podem ser ultrapassados no cotovelo para a esquerda depois da descida (8). Só restam dois: o Corvette prata pode ser ultrapassado na última curva para a direita (9), e o Pagani Zonda prata deve ser superado na curva do lago (10) ou no S antes da reta final (11) – faça-o em linha reta a 155 km/h, em quarta marcha.

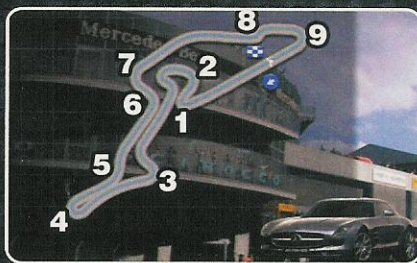
Licença
S-3

Prova
PRATICAR A ULTRAPASSAGEM – NÜRBURGRING GP

Pista Nürburgring GP/F
Carro Mercedes-Benz SLS AMG '10

Troféus Bronze7º lugar
Prata3º lugar
Ouro1º lugar

Uma volta pelo circuito de Nür com o carro da capa. A primeira reta serve para deixar para trás 7 dos 11 adversários – freie tardiamente e contorne o cotovelo Castrol-S (1) (aquele da prova IA-6) por cima da zebra. Ultrapasse o



Lexus LFA branco na saída da próxima curva à esquerda (2). Pegue o Gallardo branco por dentro da Ford-Hurve (3) em segunda marcha, a 80 km/h. Venha pegando o vácuo do Ford GT, use o cotovelo Dunlop (4) a 90 km/h para colar nele e saia acelerando. Administre a distância no S do Schumacher (5) para, enfim, alcançar o GT na Humho-Hurve (6). O potente Cizeta V16T costuma errar na saída da Bit-Hurve (7), então aproveite para ultrapassá-lo no trecho de alta velocidade antes da chicane Veedol (8) – mantenha a calma para reduzir até segunda marcha e fazê-la a menos de 70 km/h, sem deixar o Cizeta se aproximar. Contorne a curva Coca-Cola (9) em segunda marcha, a 90 km/h, e acelere para a linha de chegada.

Licença
S-4

Prova
PRATICAR A ULTRAPASSAGEM – TOKYO R246

Pista Tokyo R246
Carro Ferrari 330 P4 Race Car '67

Troféus Bronze.....5º lugar
Prata2º lugar
Ouro1º lugar



Desta vez, são apenas oito participantes, mas todos carros de corrida clássicos e num circuito bastante técnico. Use a travagem tardia para ultrapassar os três primeiros adversários logo na primeira curva de 90° à direita (1) – apenas tome cuidado para não atrasar demais e se chocar contra a mureta. Entre no S (2) como na prova IB-5, em terceira marcha. Após fazer o grande arco (3) em terceira marcha, a 145-150 km/h, ultrapasse o Chaparral branco por dentro da curva à esquerda (4). Cruze o S (5) em quarta marcha, a 185 km/h, fazendo uma trajetória suave e forçando para a esquerda na saída. Passe o Jaguar XJ13 verde na entrada da curva acentuada para a direita (6) – faça-a em terceira marcha, a 110 km/h, e a próxima (7) a 135 km/h. Os outros dois oponentes, só na curva final (8): passe o Corvette azul por dentro

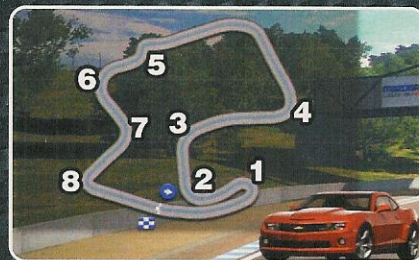
da curva e acelere desde antes da saída para ultrapassar o Ford Mark IV na reta final.

Licença
S-5

Prova
PRATICAR A ULTRAPASSAGEM – LAGUNA SECA RACEWAY

Pista Laguna Seca Raceway
Carro Chevrolet Camaro SS '10

Troféus Bronze.....5º lugar
Prata3º lugar
Ouro1º lugar



Uma corrida com 12 muscle cars americanos pelo mais tradicional circuito dos Estados Unidos. Da descida inicial até a saída do cotovelo Andretti (1), de 190° (faça em segunda marcha), é possível passar quatro competidores. Até tangenciar por dentro a próxima curva para a direita (2), passe também o Charger preto e o Corvette amarelo. Mais uma curva para a direita (3), mais dois adversários – o Cuda lilás e o Corvette prata. No início da subida (4), deixe para trás o Superbird vermelho. Faltam apenas dois Challengers vermelhos. Após fazer a



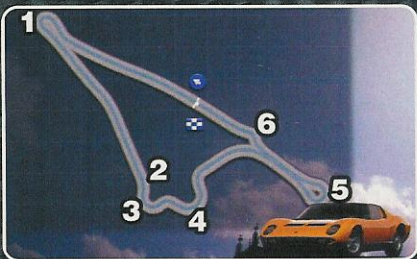
Corkscrew (5) com perfeição, acelere para passar o primeiro deles ainda antes da curva Rainey (6). Freie tardiamente nas próximas duas curvas (7 e 8) para pegar o último oponente antes da reta final.

Licença S-6

Prova PRATICAR A ULTRAPASSAGEM – CIRCUITO DE MADRID

Pista Circuito de Madrid
Carro Lamborghini Miura P400 Bertone '67

Troféus Bronze....5º lugar
Prata3º lugar
Ouro1º lugar



Esta é a prova mais fácil desta licença. Lembra-se de como você dominou a curva inicial (1) do Circuito de Madrid na prova IB-2? Faça o mesmo: aproxime-se acelerando com tudo pela esquerda da pista, freie e reduza para segunda um pouco antes da placa de 100 m, acelere até a entrada do arco, contorne-o por dentro em primeira marcha, a 45-50 km/h, e acelere forte na saída. Fazendo essa sequência

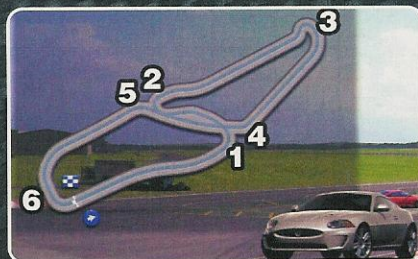
de procedimentos sem se chocar, você partirá da 12ª posição para a quarta. O Countach prateado você pega no final da descida (2). A Ferrari 512BB vermelha, na entrada da rotatória que circunda a fonte (3). O Gallardo amarelo, no arco que se segue (4). Depois disso, é só administrar a liderança – faça a rotatória da Puerta de Alcalá (5) como na prova IA-5 e atenção para a chicane final (6). Não erre, pois o Gallardo estará na sua cola o tempo todo.

Licença S-7

Prova PRATICAR A ULTRAPASSAGEM – TOP GEAR TEST TRACK

Pista Top Gear Test Track
Carro Jaguar XKR Coupe '10

Troféus Bronze....5º lugar
Prata3º lugar
Ouro1º lugar



Na pista de testes do programa Top Gear, tome especial cuidado para não derrubar nenhum cone. Passe o Audi RS vermelho e a Maserati GranTurismo preta já na curva

Wilson (1). Use as partes internas da curva Chicago (2) para ultrapassar o Lotus Esprit prata e a Mercedes SL 55 verde. Na reta seguinte, passe mais três carros pela esquerda e, na longa Hammerhead (3), use a parte interna para superar o Vanquish verde. Faça a Follow-through (4) e a Bentley (5) em alta velocidade (derrapando em terceira a 130 km/h e em quarta a 175 km/h, respectivamente), pegue um pouco do vácuo do grupo à frente e passe os três últimos pela esquerda na entrada da Bacharach (6). A partir daí, basta não escapar para a grama.

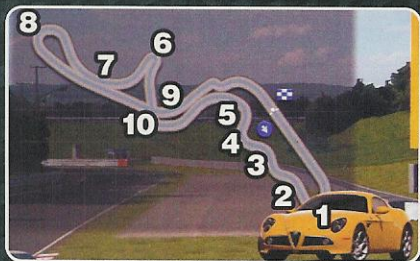
Licença S-8

Prova PRATICAR A ULTRAPASSAGEM – SUZUKA CIRCUIT

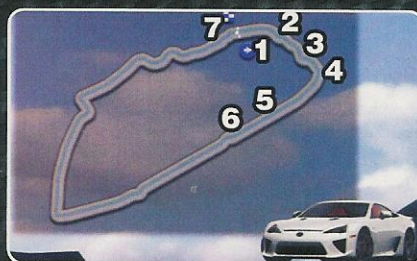
Pista Suzuka Circuit
Carro Alfa Romeo 8C Competizione '08

Troféus Bronze....5º lugar
Prata2º lugar
Ouro1º lugar

São 12 competidores em Suzuka. Use a frenagem atrasada para ultrapassar quatro adversários até o final da primeira longa curva (1). Na sequência de curvas em S (2 e 3), force em terceira marcha e use as zebra internas para passar a Maserati GranTurismo preta, a Ferrari F430 prata e o Countach vermelho até a curva Dunlop. Faça a dobra para a direita (4) derrapando em terceira e a curva de 90° (5) em segunda. Na entrada do cotovelo de 180° (6), passe o Jaguar XJ220 azul e o Spyker C8 prata pela esquerda, e contorne a curva em



primeira marcha, a 50 km/h. Os dois carros líderes são potentes, então procure pegar o vácuo de longe no trecho de alta velocidade (7) para que eles não se distanciem tanto. Faça a curva Spoon (8) a 100 km/h, observando bem a tangência para acelerar forte desde antes da saída. Após mais um trecho de alta velocidade, faça a curva para a esquerda (9) derrapando em quarta marcha, a 170 km/h – é importante entrar forte nesta curva, sem escapar na saída, para ter uma aceleração maior que a dos líderes. Freie tardiamente para pegar a Ferrari Califórnia e o Nissan GT-R no Triângulo Cassino (10) – muito cuidado para não passar pela grama, tangencie corretamente a chicane.



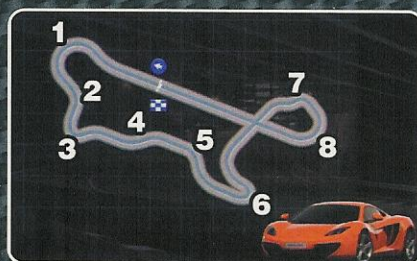
acelerada para endireitar o carro antes de frear até segunda marcha – seja preciso, pois seu Lexus LFA pode ser um sabão nessas velocidades. Você terá passado cinco competidores nessa manobra. Faça a chicane Dunlop (2) em trajetória reta, entrando por trás do RUF CTR2 amarelo, cruzando por cima da faixa amarela e ignorando a curva para sair na frente do RUF e do Aston Martin Vantage verde. No longo S (3), passe o Jaguar XJ220, o Tommykaira ZZII e a Mercedes SLS AMG, sempre por dentro de cada curva (você pode derrubar os pequenos postes verdes). Ultrapasse o Ford GT preto na Tetre Rouge (4) e acelere para entrar com tudo na reta Hunaudières (5). Pegando carona no cone de ar do grupo à sua frente, você conseguirá ultrapassar os quatro carros e ficar em primeiro lugar antes da primeira chicane, a L'Arche (6).

Mas estamos falando de um grupo constituído por um Gallardo (560 cv), um Saleen S7 (558 cv), um Tommykaira ZZII (550 cv) e uma Ferrari 458 Italia (570 cv). Todos tão ou mais potentes que seu carro, e numa pista na qual se passa 85% do tempo em aceleração total. Ou seja, prepare-se para ser pressionado durante o restante da prova. Ouse nas curvas, mas concentre-se para não perder o controle. Se precisar, feche o segundo colocado, mas não comprometa o seu traçado. Mantenha a calma para segurar a primeira posição até a conclusão da prova – se algo falhar, você ainda pode fazer a chicane Ford (7) em linha reta no final.

Licença S-10 Prova PRATICAR A ULTRAPASSAGEM – SPECIAL STAGE ROUTE 5

Pista Special Stage Route 5
Carro McLaren McLaren MP4-12C '10

Troféus Bronze.....5º lugar
Prata.....2º lugar
Ouro.....1º lugar



Para a prova final, você controla o estúpido McLaren MP4-12C, com seus 600 cv de potência. O problema é que você tem pouco espaço para superar outros 11 corredores, e alguns deles são ainda mais potentes que o seu bólido.

Na reta inicial, ultrapasse o Lexus LFA e o Nissan GT-R pela direita. Reduza para terceira na entrada do túnel (1) e contorne-o por dentro a 140 km/h para ultrapassar a Ferrari F430 e o Cizeta V16T. Na saída, vá para a direita da pista e adie a frenagem para passar o Murciélago por dentro da curva à direita (2), caindo já para a esquerda para ultrapassar o Ford GT, a Mercedes SLS AMG e a Mercedes SLR McLaren por dentro da curva acentuada à esquerda (3). Após o S (4), alcance a McLaren F1 na curva para a direita (5). Você já está em terceiro e só restam dois carros para superar, mas ambos têm mais motor que o seu veículo – será preciso se valer das curvas para chegar em primeiro. Logo no cotovelo de 180° à esquerda (6), entre mais forte que o Veyron para ultrapassá-lo, e complete a curva em primeira marcha. A Enzo você alcança no S final (7), passando-a por dentro da curva. Agora prepare-se para acelerar, sem errar na última curva (8), pois a Ferrari virá acelerando com tudo atrás de você. ■

Licença S-9 Prova PRATICAR A ULTRAPASSAGEM – CIRCUIT DE LA SARTHE

Pista Circuit de la Sarthe
Carro Lexus LFA '10

Troféus Bronze.....7º lugar
Prata.....3º lugar
Ouro.....1º lugar

Seu Lexus LFA de 560 cv com tração traseira tem potência de sobra para esta prova de 16 competidores – e este é exatamente o problema neste caso, como logo veremos. A partir da largada em movimento, pegue o cone de ar do Nissan GT-R preto e encaminhe-se para a direita. Freie brusca e rapidamente assim que passar a Ferrari F430 pela direita e deixe seu carro escapar para a esquerda na curva Dunlop (1), dando uma

LISTA DE PRÊMIOS

Nacional B
Nacional A
Internacional C
Internacional B
Internacional A
Super Licença

BRONZE
Mazda Demio Sport '03 (S)
Nissan mm-R Cup Car '01 (S)
Acura DN-X Concept '02 (S)
Mazda Eunos Roadster J-LIMITED (NA) '91 (P)
Dodge RAM 1500 LARAMIE Hemi Quad Cab '04 (S)
Opera Honda S2000 '04 (S)

PRATA
Daihatsu OFC-1 Concept '07 (P)
Mazda Atenza Concept '01 (S)
Autobacs Garaiya '02 (S)
Mitsubishi HSR-II Concept '89 (S)
Land Rover Range Stormer Concept '04 (S)
Mazda MX-Crossport Concept '05 (S)

OURO
Tommykaira ZZ-5 '00 (S)
Isuzu 4200R '89 Concept (P)
Nissan GT-R Concept (Tokyo Motor Show 2001) (S)
Honda S800 RSC Race Car '68 (S)
Ford GT (No Stripe) '05 (S)
Nissan GT-R Spec-V (GT Academy Version) '09 (P)

OS MELHORES GAMES ESCAPARAM PARA O CELULAR!



FIFA 11

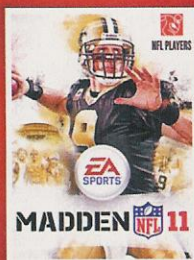
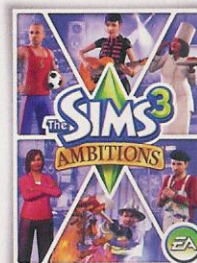
SOMOS 11! Viva a nova emoção dos jogos noturnos e dos desempates por grandes penalidades no EA SPORTS FIFA 11! Seja profissional e jogue em 10 ligas européias oficiais! Junte-se a Kaká Rooney, Lampard e outras superestrelas no jogo #1 para celulares!

© 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

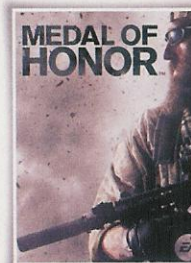
O Futebol Americano veio com tudo para fazer um touchdown! Com Madden NFL 11, você terá diversos times da liga NFL e os seus jogadores favoritos! Realize passes longos, ou tente enfrentar a defesa com diversos dribles! Jogue como profissional!

© 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.

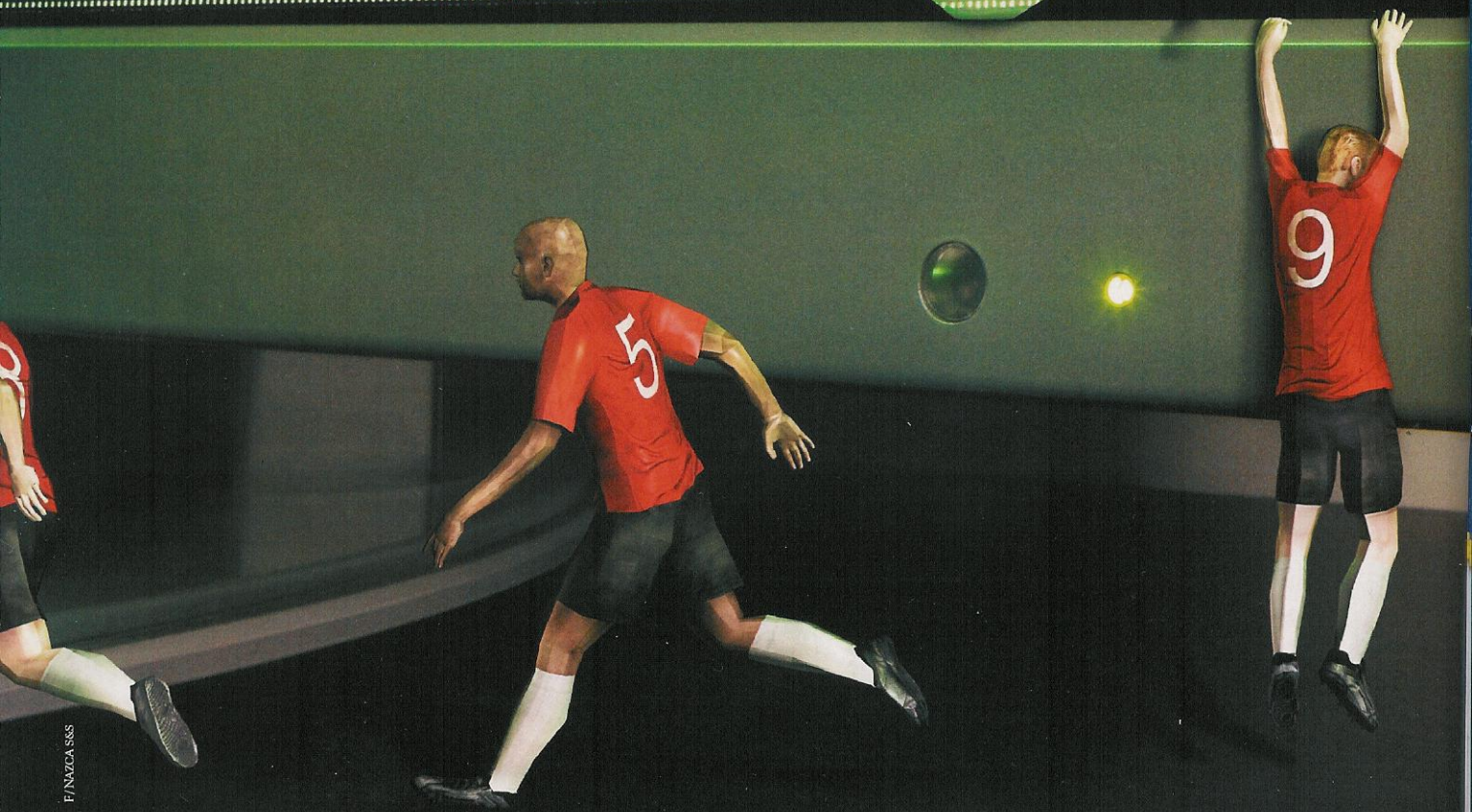


5 TOP DOWNLOADS

- 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 Dragão

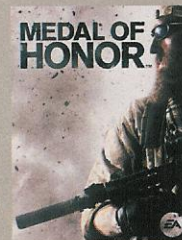
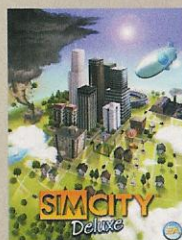
Para baixar, acesse o navegador web do seu celular ou envie grátis uma mensagem de texto com a palavra GAMES para o número 250. Se preferir, acesse o site www.claroideias.com.br ou ligue para 1052 e consulte a disponibilidade do serviço, tarifas e compatibilidade com seu aparelho.





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.



Escolha.

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

Enquanto todos esperavam por um episódio extra sem peso, Brotherhood inova seus combates, oferece mais desafios e uma trama forte POR GILSOMAR LIVRAMENTO

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Ubisoft Montreal / Anney
- **Distribuidora:** Ubisoft
- **Gênero:** ação
- **Jogadores:** 1 a 8
- **Online:** sim

A misteriosa e intrigante jornada de Desmond na saga *Assassin's Creed* chegou a tal ponto no novo capítulo, *Brotherhood*, que ficou impossível conter a ansiedade por uma conclusão para eventos tão incríveis. *Brotherhood* dá um show, mas não é conclusivo e prepara a aventura para uma sequência obrigatória, que provavelmente será anunciada em 2011.

A Ubisoft Montreal refinou tudo o que já era excepcional em *Assassin's Creed II* e agregou novos desafios, formas de combate inéditas, multiplayer inovador e outras novidades que acabam com o mito de que *Brotherhood* seria só um episódio paralelo sem importância. Este é um jogo de peso; talvez o melhor da série.

NADA É REAL, TUDO É PERMITIDO

Mantendo a estrutura e a jogabilidade do episódio anterior, *Brotherhood* vence nos extras e ajustes. Enquanto Desmond continua fugindo dos agentes da Abstergo em 2012, a saga de Ezio Auditore foca na conquista de Roma nos idos de 1500. As missões estão melhor organizadas por uma cadeia de DNA, que permite ativar memórias (missões)

específicas ou jogar novamente. Isso é uma dádiva, já que uma das novidades é o desafio de cumprir condições especiais em cada fase para conseguir o nível 100% de sincronização, o que garante roupas secretas bacanas para Ezio.

Roma oferece quatro distritos imensos a serem explorados, sempre ricos em detalhes sociais que dão vida aos ambientes. Há casais apaixonados se "amassando" pelos cantos, guardas implicando com os civis, pessoas em todos os tipos de atividades comerciais e um agito maior do que o visto em *ACII*. Há muito a se fazer em paralelo às missões principais, como tomar o controle de torres de vigilância, comprar e reformar monumentos históricos, abrir pontos comerciais para faturar uma nota e outras atividades que provam que a força bruta apenas não basta, é preciso dominar a sociedade economicamente também.

Os pontos comerciais oferecem desafios particulares, que consistem em vender itens específicos (os tesouros espalhados por toda Roma agora têm um propósito) para liberar novas roupas e equipamentos para compra.

Entre as inovações no desafio estão as guildas de ladrões, cortesãs, mercenários e assassinos, grupos que ajudam e oferecem desafios e missões próprias com direito a recompensas. O fator replay aqui foi elevado ao topo da medida da série.

O sistema de batalha ainda é o mesmo, porém foi enriquecido com novas sequências de ataque e a inclusão dos Hill Streaks, um combo em que cada acerto é mortal. A estética desses combos lembra a fluidez do combate de *Batman: Arkham Asylum*, só que →





Com o sistema de Kill Streak, é possível dar golpes mortais (e estilosos) em sequência



Contra cavaleiros, usar espada ou lança é a melhor maneira de vencer sem tomar dano

cada arma branca permite criar Hill Streaks com vários tipos de finalizações e ataques estilosos. Outra inovação no combate é o recrutamento de assassinos, que podem ser chamados para eliminar guardas no seu campo de ação de forma rápida, precisa e de maneira com que Ezio não seja incriminado. Quanto mais os assassinos entrarem em ação, mais experiência eles vão adquirir, o que permite melhorar suas armaduras e equipamentos. Chegando ao Lv. 10, o recruta ganha status de assassino, com direito a ritual de passagem. É possível enviar os recrutas em missões pelo continente para evoluí-los (no melhor estilo *Metal Gear Solid Peace Walker*). Essas novidades não só melhoraram o modo de lutar, mas fazem todo o sentido para o status que Ezio passou a ocupar dentro da Ordem dos Assassinos.

É O TÃO FALADO MULTIPLAYER

A campanha solo é pura diversidade. É preciso encontrar fragmentos do tesouro de Romulus, destruir as máquinas de guerra de Leonardo da Vinci, caçar 101 bandeiras, 10 penas e 10 Glyphs. Você está completamente a salvo do tédio aqui.

Já o multiplayer é interessante por mostrar o lado da Abstergo, a antagonista da trama, e o treinamento especial de seus agentes. Você encarna um agente em missões de assassinato e o bônus pelo esforço é a evolução do seu avatar, novas modalidades, armas e perfumarias.

O multiplayer tem uma pegada similar à da série *Call of Duty*, com direito a Perks (habilidades adicionadas ao personagem) e um sistema de evolução (que habilita armas, acessórios e recursos), que vai até o nível 50.

Os modos de jogo são: Wanted (até oito jogadores devem caçar uns aos outros), Advanced Wanted (o mesmo do modo anterior, só que o radar não é tão preciso), Alliance (três equipes de dois jogadores caçam uns aos outros) e Manhunt (duas equipes de quatro jogadores participam, uma protege enquanto a outra caça). Seja qual for sua escolha, permanecer incógnito e eliminar os alvos em silêncio é a meta primordial.

Seus únicos problemas serão conseguir paciência para começar as partidas, já que costuma demorar para iniciar a ação, e a falta de um filtro por nível de jogadores. Assim como em *Call of Duty*, você começará como um recruta entre jogadores que já são verdadeiros assassinos. ■

AVALIAÇÕES

TECNICA	Gráficos	★★★★☆
	Controle	★★★★☆
	Áudio	★★★★☆
	Replay (online e offline)	★★★★☆
	Acabamento	★★★★☆
AÇÃO	Dificuldade	★★★★☆
	Enredo	★★★★☆
AÇÃO	Inteligência artificial	★★★★☆
	Modos extras	★★★★☆
	Câmeras	★★★★☆
	Chefes	★★★★☆

NOTA

9,0



REVOLUTION
GAMES
EXPRESS



Shopping União

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

Shopping Continental

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

Shopping Butantã

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

Shopping Galeria

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

Shopping Central Plaza

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

ROTEIRO

SEQUENCE 1: PEACE AT LAST

Ao começar o jogo, após a primeira cena, você vai ganhar o troféu "Technical Difficulties". As missões principais, que fazem a trama avançar, são indicadas no mapa do jogo por uma "I".

◆ MASS EXODUS

É basicamente um tutorial, use a Eagle Vision para enxergar os pontos escaláveis do buraco e siga Mario, derrotando vários inimigos ao longo do caminho, até alcançar o alto da torre para um vislumbre de Roma.

◆ R&R

De volta à Villa Auditore, ajude os civis com algumas tarefas, em qualquer ordem.

◆ HORSING AROUND

Do lado de fora do vilarejo, ajude o homem a capturar o cavalo. Aperte **○** para montá-lo.

◆ TARGET PRACTICE

No alto da muralha, fale com os guardas e vá atrás do responsável pela manutenção do canhão. Após falar com eles, acompanhe-o até os guardas e use o canhão para acertar os alvos.

◆ REUNION

Na mansão Alditore, fale com Caterina. Visite o segundo andar para ver mais cenas.

◆ VIUFIED

Durante o ataque a Monteriggioni, pegue o cavalo e siga até as muralhas. Use o canhão para destruir os canhões inimigos e as torres que se aproximam. Quando inimigos subirem na muralha, elimine-os ao longo do caminho. Contra os Brute, soldados vestidos com armadura pesada, use os chutes (aperte **✕**) para desorientá-los e, então, ataque.

◆ EMERGENCY EXIT

Seus aliados o ajudarão na defesa da mansão, deixe seus aliados lutando e vá resgatar Claudia; elimine os inimigos que a atacam.

TREINAMENTO VIRTUAL

Antes de começar a Sequence 2, ficará disponível a opção Virtual Training ao apertar **▶**. Ela serve para testar sua coordenação (e se aperfeiçoar) nos comandos e habilidades de Ezio nos modos Free Run, Stealth Assassination, Locate e Combat. Cada modalidade oferece desafios de tempo. Consiga três medalhas de ouro, em quaisquer destas, para ganhar o troféu "Perfectionist".

Escolte-a para dentro da mansão e siga os sobreviventes para encerrar a Sequence 1 e obter o troféu "Battle Wounds".

◆ PRESENT DAY: MONTERIGGIONI

Controlando Desmond, siga o fantasma de Ezio para achar o ponto de mergulho da muralha e entrar na caverna. Nesta, o caminho é linear e só exige atenção para se pendurar nos lugares, acionar alavancas e superar obstáculos.



Quando chegar a uma plataforma com grande espaço, fique no ponto indicado para dar ajuda a Lucy a chegar do outro lado e criar uma plataforma. Antes, após descobrir a câmara secreta e instalar a máquina Animus, use a Eagle Vision para enxergar números ocultos no desenho do triângulo na parede. Para concluir a instalação da Animus, use a Eagle Vision e encontre as caixas de fusíveis (brilham em dourado) para levar energia ao esconderijo. Volte para a máquina Animus, garantindo o troféu "Sanctuary! Sanctuary!".



SEQUENCE 2: THE WILDERNESS OF TIGERS

De agora em diante, tanto as missões de progressão da trama, quanto a maioria das secundárias exigem o cumprimento de uma condição extra em sua conclusão para obter a sincronização de 100%. Se não conseguir da primeira vez, aperte **▶** e escolha a opção DNA para refazer a missão que precisar – refazendo uma missão, automaticamente, ganha-se o troféu "Déjà Vu".

◆ AS GOOD AS NEW...

Ao acordar, rapidamente, pegue um cavalo e vá curar seus ferimentos falando com o médico (marque a cruz no mapa do jogo) para se mover ligeiramente – para obter sincronização 100%, seja rápido antes

Ezio volta mais sério e com alguns novos truques na manga em Brotherhood



Veja ou outra é preciso eliminar um alvo entre os inimigos, caminhe junto com um grupo de transeuntes ou contrate algumas cortesãs para distrair os guardas e dar o bote

do único marcador de energia ficar vazio. Se precisar de dinheiro, roube os civis (segure **X** pressionado enquanto caminha entre as pessoas).



Curado, siga para o ponto alto indicado para acessar o primeiro Viewpoint, que libera parte do mapa nos arredores. Mergulhe no feno e siga para o próximo ponto e siga os guardas a distância – se perder o alvo, uma contagem regressiva se inicia, mas ela é anulada ao ter visual do alvo. Quando os guardas atacarem um civil, mate-os sorratamente (aproxime-se por trás deles sem ser percebido) ou use chutes para impedir reação e pratique o combo Hill Streak (detalhes no quadro *Matador Eficiente*).

◆ WELL EXECUTED

Salvando o civil, aceite ajudá-lo a matar o homem que executou sua esposa. Siga o ponto indicado. Evite os guardas e concentre-se em eliminar apenas o seu alvo – a sincronização ocorre se você eliminar o alvo usando a Hidden Blade (a lâmina escondida no pulso); para isso, execute a Instant Kill: trave a mira no inimigo apertando **L3** e, estando em um lugar mais alto que o alvo, aperte **■** para pular sobre ele.

◆ NEW MAN INTOWN

Fale com Machiavelli e siga-o até uma loja de armas para comprar uma armadura e arma nova. Continue acompanhando Machiavelli até ele indicar seu alvo, o capitão da guarda dos soldados de Borgia. Ele está bem protegido por

outros soldados, elimine-os e deixe o capitão para o final – para a sincronização 100%, acerte um chute no capitão e agarre-o (aperte **●**), então o mate jogando-o contra a plataforma de madeira ao lado.



Matando o capitão da área, ganha-se acesso à torre de vigilância onde há um Viewpoint, escale até lá, destrua a bandeira do inimigo – a maioria dos Viewpoints é acessível dessa forma – e volte a falar com Machiavelli.

◆ EASY COME, EASY GO

Compre o estábulo (se não tiver dinheiro, roube). Pegue um cavalo e siga Machiavelli, elimine o soldado que ataca um civil – se o soldado roubar um cavalo, trate de derrubá-lo rapidamente. A sincronização 100% é obtida se concluir a missão sem sofrer nenhum dano.

◆ WHO'S GOT MAIL?

Acompanhe Machiavelli, salve o civil e capture o mensageiro (use o Sprint: mantenha **R1** + **X** pressionado para correr e, chegando próximo ao alvo, aperte **●**). O 100% é obtido ao capturar o mensageiro em menos de um minuto.

◆ CREPI IL LUPO

Elimine os seguidores de Romulus. A solução é usar um Hill Streak. Os 100% rolam ao completar a missão sem sofrer dano no combate. Esta missão também é excelente para conseguir o troféu "Serial Killer", obtido com um combo de 10 Kill Streak – roube uma faca e mande ver.



SAINDO DA MATRIX

Após a missão Who's Got Mail, entre no menu e use a opção Leave Animus. Ao controlar Desmond, examine o computador junto da parede próximo a Shaun, para ver seus e-mails e ganhar o troféu "Mailer Daemon". Saia da mansão (é permitido ficar fora dela apenas dez minutos) e suba no telhado dela. Use a Eagle Vision para localizar um objeto no telhado e, coletando-o, ganhar o troféu "Dust to Dust".

◆ THE HALLS OF NERO

A dungeon é simples, mas exige atenção para saber onde escalar e por onde seguir pendurado. Logo no começo, suba no pilar central e pule para a plataforma à direita, para acionar a primeira de quatro alavancas para abrir caminho – siga em sentido horário pelo alto da sala, para chegar às demais alavancas.



No salão inferior, em uma das entradas laterais, encontra-se a Borgia Flag #1 no alto de um vaso. Em uma destas salas, use o vaso para chegar à parte escalável e, ao final, abrir um portão. Escalando as paredes para cruzar o chão de fogo, na entrada seguinte, localize a Borgia Flag #2 na parede à esquerda. Para chegar lá, do ponto mais alto, escale a parede à direita e siga em sentido anti-horário.

Passando a sala circular com uma grande coluna ao centro, encontra-se um grande salão. Suba pelo trono, atrás da fogueira, e siga pelas estacas e plataformas laterais até a passagem superior. A Borgia Flag #3 está no alto de uma coluna. Para pegá-la, siga pelas plataformas até derrubar uma coluna. Desta, pendure-se na parede adiante e siga para direita, para chegar à plataforma mais alta que dá acesso à bandeira. Volte à parede anterior e siga para a esquerda, pegando a primeira parte da chave para o tesouro de Romulus.

Agora que decorou a dungeon, complete-a em oito minutos para obter a sincronização 100% – fora disso, ao completá-la uma vez, ganha-se o troféu "Golden Boy". →

Exceto esta, que é obrigatória, existem outras cinco dungeons que ficarão acessíveis e são identificadas no mapa pelo ícone do lobo.

◆ ROMAN UNDERGROUND

Fale com Machiavelli para completar a missão e ganhar o troféu "Rome in Ruins". Caso tenha fechado esta sequência do DNA em 100% (ou feche qualquer outra sequência da trama, exceto a primeira, em 100%), garante o troféu "Perfect Recall".

SEQUENCE 3: THE FIGHTER, THE LOVER AND THE THIEF

As missões a seguir podem ser realizadas em qualquer ordem. Durante suas andanças, ao avistar um cidadão varrendo o chão, corra contra ele fazendo-o derrubar a vassoura. Pegue a vassoura e mate um guarda com ela (faça um Kill Streak) para ganhar o troféu "Spring Cleaning". Para ganhar o troféu "Your Wish is Granted", ao avistar um poço, pare diante dele e jogue moedas (segure **R2**), escolha a figura do saco de dinheiro e aperte **■**).

◆ DOUBLE AGENT

Ao encontrar La Volpe, siga até o ponto de encontro do outro lado do rio para falar com ele. Salve o ladrão dos arqueiros e escolte-o até o esconderijo, evitando ser detectado pelos guardas. O segredo é avançar e se misturar com os grupos de pessoas que passam. Ordene ao seu seguidor para segui-lo (aperte **▲**)



MATADOR EFICIENTE

Aprenda o segredo para usar o Kill Streak. Em uma batalha contra vários inimigos, equipe a lâmina, a faca (esta é recomendada, pois torna a ação mais rápida) ou a espada e mantenha **R1** pressionado para ficar no modo de defesa. Quando o inimigo atacar, sem soltar **R1**, aperte **■** para evitar o golpe e fazer um contragolpe mortal (se estiver desarmado, você toma a arma do inimigo). Assim que o primeiro inimigo morrer pelo contragolpe, solte **R1** e escolha o próximo alvo com **○** e aperte **■** para mandar um ataque mortal imediato, entrando no modo Kill Streak – mantenha-se escolhendo os alvos e aperte o botão para emendar mais mortes e desencadear o combo.

Cercado por muitos inimigos, um ou outro o atacará ao mesmo tempo, quebrando a sequência do Kill Streak. Para não perder o combo, neste instante, volte a pressionar **R1** e aperte **■** para anular o golpe e, então, continue matando com um único acerto. Esta é a verdadeira técnica do assassino.

e, concluída a escolta, é preciso reduzir sua notoriedade. Para isso, mate o político (que só aparece nessa condição) que carrega uma marcação vermelha, além de arrancar os cartazes de "procura-se" das paredes. Zerando sua notoriedade, vá ao encontro de La Volpe e pague para o arquiteto renovar a guilda dos ladrões – complete a missão sem ser detectado para uma sincronização 100%.



◆ BETWEEN A ROCK AND A HARD PLACE

Fale com Bartolomeo, que encomenda a morte do capitão da guarda local. Mate apenas este capitão e mais ninguém – isso garante a sincronização 100% –, depois escale a torre de vigia e destrua-a. Vá falar com Bartolomeo e depois com o arquiteto para renovar a guilda dos mercenários. Assim que possível, abra cinco pontos comerciais na região de Antico para ganhar o troféu "Home Improvement".

◆ DUNGEON: THROWN TO THE WOLVES

Logo no começo, suba pela parede ao lado e desça na cela para pegar a Borgia Flag #1. Suba na parede novamente, siga pelo caminho acima da cela ao lado e livre-se dos inimigos – para a sincronização 100%, não perca mais de três gomos de HP, então abuse de Kill Streaks.

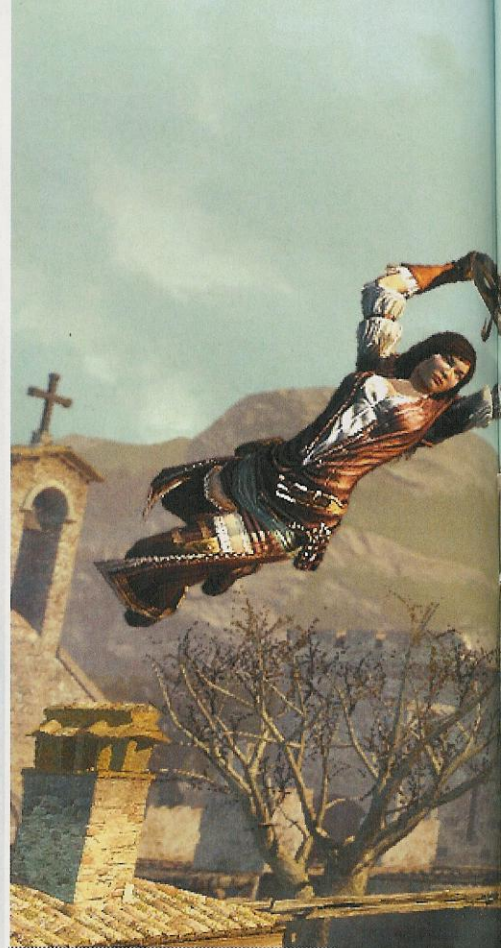
Ao chegar a uma festa, após a perseguição inicial, suba o lance de escada e passe por um grupo na passagem acima. Ao descer do outro lado, localize algumas cortinas vermelhas e passe por elas para encontrar a Borgia Flag #2.



No segundo trecho da perseguição ao inimigo, logo que pegar o cavalo, preste atenção a uma viga lateral no caminho para avistar a Borgia Flag #3. Seja rápido para saltar do cavalo e pegá-la antes de perder o inimigo de vista. Ao eliminar o alvo e alguns asseclas, suba pela parede e o caminho o levará até outro pergaminho de Romulus, com a saída ao lado. A conclusão rende o troféu "Gladiator".

◆ HIGH-STAKES NEGOTIATION

Fale com a garota de programa e vá resgatar uma de suas colegas. É preciso pagar o resgate e, se não tiver dinheiro, roube as pessoas. Chegando ao barco, elimine os sequestradores – para obter 100%, não caia na água durante a missão – e volte até o ponto de reencontro. Fale com o arquiteto para renovar o meretrício.



A melhor maneira de fugir dos guardas e complicar a vida daqueles que insistem em perseguir-lo é usar os telhados de Roma

◆ COLLECTIVE INTELLIGENCE

Fale com Machiavelli e com o arquiteto para conduzir e ganhar o troféu "Fixer-Upper". De agora em diante, o arquiteto ficará acessível em alguns pontos para reformar grandes estruturas, mas você precisa pagar pelo serviço.



SEQUENCE 4: DEN OF THIEVES

Sempre que possível, habilite os Viewpoints para liberar o mapa. Mais importante, destrua todas as 12 Borgia Towers (as torres de guarda) matando o capitão da área. Destruir todas as torres garante o troféu "Tower Offense". Consequentemente, será possível renovar construções, imóveis e abrir lojas comerciais – a cada 20 minutos, visite o banco para pegar dinheiro.

◆ CASTELLO CRASHER

Chegando ao ponto próximo do castelo, é preciso invadir a fortaleza e, para conseguir 100%, você não pode ser localizado. Comece a



invasão por baixo da ponte à direita, pulando sobre estacas e pendure-se na lateral do muro. Pule no feno e mate o guarda assim que ele tentar examinar o lugar (aperte ■ quando ele tentar cutucar o feno). Acompanhe a grade junto do rio até emparelhar com o guarda parado junto da escada. Espere o segundo guarda que faz a ronda ficar de costas e vá rapidamente (mantenha ✕ pressionado) até o guarda parado; mate-o discretamente. Após subir a escada, use os barris para escalar a muralha e derrube o guarda (ao ficar pendurado sob ele, aperte ■).



Chegando até o ponto indicado pelo seu mapa, desça na estrutura e pule sobre o guarda que faz a ronda. Corra pelas estacas na parede até próximo dos dois guardas no telhado, derrube o primeiro e espere o outro ficar de costas para você avançar e surpreendê-lo. Siga pelo cabo que liga o telhado à estrutura e vá pendurado por esta, para ver uma cena.

Do ponto luminoso adiante, fique sobre a fenda abaixo mais próxima, solte e agarre-se (aperte ● após se soltar para agarrar). Siga pendurado até o ponto de escalada. Com visão

para o pátio, livre-se do guarda que faz ronda e, dentro do castelo, siga escada acima e vá ao ponto indicado no mapa.

Descendo outro lance de escada, entre à esquerda para avistar dois guardas vigiando a prisioneira Caterina. Fique escondido na lateral da porta, esperando um dos guardas passar e siga-o até ele sair da sala da prisão, mate-o. Vá pegar o outro guarda, quando este ficar de costas, para concluir a missão.

◆ FEMME FATALE

Para a sincronização 100%, não pode perder mais de dez gomos de HP. Lembra do local por onde subiu até o alto do castelo? Vá para lá, pule para a área ao lado, capture Lucrezia (aperte ●) e carregue-a até a cela de Caterina. Durante o processo, guardas o atacam. Nestes momentos, solte a mulher e elimine-os, recapturando-a em seguida.

◆ THE BURDENS WE CARRY

Caterina deve ser carregada até a saída, mas há muitos guardas no caminho e a sincronização 100% exige que você não seja detectado ao longo da missão – não corra em momento algum –, então deixe Caterina em lugares distantes dos pontos onde é preciso eliminar os guardas discretamente. →

Cesare Borgia, tirano e grande vilão que planeja controlar Roma com mão de ferro



Mandar recrutas assassinos fazer seu trabalho para preservar seu disfarce é a melhor forma de completar algumas missões... Até no jogo estagiário sofre

GUILD CHALLENGES

Junte dinheiro para comprar pontos comerciais, edifícios onde poderá instalar guildas de ladrões (Thieves), cortesãs (Cortesans), mercenários (Mercenaries) e, em algumas torres, firmar a base dos assassinos (Assassins) – esta última disponível após a missão Man of the People.

Abra o menu e, na opção DNA, veja as Guild Challenges para descobrir listas particulares de objetivos simples de cada categoria, ou visite a instalação principal de cada guilda e examine o quadro negro brilhante. Ao completar dez desafios, você vai ganhar o troféu "Show Off". Para facilitar sua vida, eis os mais fáceis:

- ◆ Elimine 10 guardas pelas costas;
- ◆ Desarme 5 guardas e elimine-os usando suas próprias armas;
- ◆ Mande 10 grupos de ladrões atacar os guardas;
- ◆ Mande 10 grupos de cortesãs distrair os guardas;
- ◆ Elimine 25 guardas com armas a distância;
- ◆ Elimine 25 Brutes (são os soldados que vestem armaduras pesadas);
- ◆ Mergulhe de uma altura de 25 metros;
- ◆ Roube um total de 250 Florins;
- ◆ Elimine 5 guardas em 10 segundos;
- ◆ Esconda 5 corpos em carroças ou feno.

Ao final da escada, há dois guardas fazendo ronda e um terceiro parado. Livre-se primeiro deste último, carregue o corpo para o alto da escada e livre-se dos outros separadamente, para carregar Caterina até a passagem.

No andar abaixo, espere o guarda se aproximar do feno para eliminá-lo. Livre-se de mais dois adiante e deixe Caterina junto do portão. Visite os dois pontos azuis para abrir o portão e, por fim, fugir do castelo a cavalo.

◆ GUARDIAN OF FORLI

Acompanhe Caterina até o outro lado da ponte. Lute contra os guardas até a contagem esgotar – para 100%, mate cinco usando Hill Streak. Quando ocorrer explosões no castelo, aproveite o momento para fugir e apagar seu rastro, usando os telhados como rota de fuga – para sair do modo de combate, aperte **L2**.



◆ MAN OF THE PEOPLE

Fale com Machiavelli para começar a montar seu esquadrão de assassinos. Siga os novos pontos dispostos no mapa do jogo e mate os guardas que enfrentam o civil – a sincronização 100% ocorre se você não perder mais de cinco barras de HP. A missão é concluída ao recrutar dois assassinos – procure outros pontos de resgate para recrutar um terceiro assassino e ganhar o troféu "Brotherhood".

◆ SERIAL OFFENDER

Fale com a garota de programa e ajude-a encontrar o assassino de sua amiga. Siga a direção das garotas de programa ao longo do caminho para saber a direção do alvo: Malfatto. Localizando-o, trave a mira nele e mande seus assassinos (aperte **L2**) recém-recrutados para matá-lo e conseguir uma sincronização 100%.

◆ HUMAN CARGO

Fale com a criança no pier e vá ao encontro do sequestrador Silvestro Sabbatini, no ponto verde indicado. Chegando lá, use a Eagle Vision para identificar o alvo e siga-o discretamente. Haverá momentos em que o alvo olhará para trás e dará uma corridinha tentando despistar, fique na cola ou ele fugirá. Assim que ele o leve ao cativo de mulheres, trave a mira em Silvestro e mande seus assassinos eliminá-lo para obter sincronização de 100%. Por fim, examine o pombal indicado para ter acesso a trabalhos extras de assassinato – maiores detalhes no box *Escola de Assassinos*.



◆ DUNGEON: WOLVES AMONG THE DEAD

O primeiro trecho do caminho é linear, mas sempre há uma pequena passagem lateral para uma saleta com baú. Explore bem cada canto. Passando por uma parede escalável que tem algumas argolas, avance até chegar a duas

plataformas de madeira no caminho. Elas darão acesso a um corredor onde, chegando a uma plataforma de madeira no meio do caminho, siga pela passagem à esquerda para ter acesso a uma escada que o levará a um trecho alto, onde se encontra a Borgia Flag #1.



Desça pela plataforma junto da parede adiante para chegar ao corredor. Use a Eagle Vision para encontrar setas que indicam a direção no pequeno labirinto de túneis. Chegando a um grande poço, pendure-se e vá soltando e agarrando-se nos trechos mais abaixo, até chegar a outro labirinto. Do outro lado deste, onde há dois barris junto da parede com argolas, encontra-se a Borgia Flag #2 atrás da grade. Escale a parede, siga por cima e entre na primeira passagem para pegar a bandeira.



Mais adiante, após a cena em que um dos inimigos corta a corda, suba pela plataforma à esquerda para acessar um trecho escalável da →

BIGBOY GAMES

DIVERSÃO DE VERDADE

B I G FÉRIAS



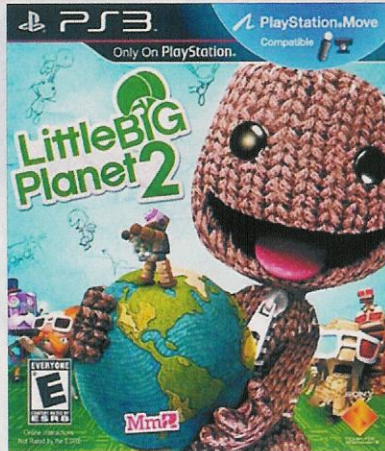
Prinny 2: Dawn of Op. Panties



Dead Space 2



Mass Effect 2



Little Big Planet 2



Lord Of Arcana



Playstation 3 Slim 160 e 320Gb



Two Worlds II



MEGA PROMOÇÕES

*preços à vista, no boleto, débito ou dinheiro

PS3 - Grid.....	R\$ 79,11
PS3 - Final Fantasy 13.....	R\$ 130,15
PS3 - Super Street Fighter 4.....	R\$ 96,80
PS3 - Rock Band AC/DC.....	R\$ 46,55
PS3 - Virtua tennis 2009.....	R\$ 66,79
PS3 - Heavy Rain (Dublado e Legendado em Português).....	R\$ 158,30
PS3 - Red Dead Redemption.....	R\$ 149,51
PS3 - God of War III.....	R\$ 149,51
PS3 - Devil May Cry 4.....	R\$ 65,91
PS3 - Demon's Souls.....	R\$ 93,19
PSP - Dissidia Final Fantasy.....	R\$ 65,03
PSP - Virtua Tennis.....	R\$ 49,19
PSP - Metal Gear Solid: Peace Walker.....	R\$ 108,15
PSP - Final Fantasy Tactics: The Lion War.....	R\$ 70,31
PS3 - HD 160GB - Hitachi - SATA II - 5400.....	R\$ 104,72
PS3 - Red Dead Redemption: Undead Nightmare.....	R\$ 91,43

PSP Edição de Colecionador
Console + God of War + Chains of Olympus + Kick Ass + Memory Stick

*Parcelamos em até 10x sem juros no cartão visa ou master

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



@bigboy_games f Bigboy Campinas

www.bigboygames.com.br



ESCOLA DE ASSASSINOS

Ao recrutar assassinos, três barrinhas (se tiver pelo menos três assassinos recrutados disponíveis) aparecem sob o marcador de HP de Ezio. Os assassinos podem ganhar experiência para subir de nível de duas maneiras: chamando-os para eliminar guardas discretamente que estejam no seu campo de ação (aperte **L2** quando o alvo brilhar, se tiver três barras cheias, mantenha **L2** para mandar uma chuva de flechas) ou examinar as Assassín Trower ou Pigeon Coops (toca de pombo) para despachar os subordinados por missões em lugares distantes. Estas missões possuem grau de dificuldade de 1 a 5, um marcador de porcentagem indicando a chance de sucesso dos enviados – até cinco assassinos podem participar de uma mesma missão – e quantos minutos seus subordinados ficarão ausentes (impossibilitado de chamá-los para eliminar alvos durante suas andanças por Roma).

Os assassinos começam com o título Recruit e podem evoluir até o nível 10. A cada nível, você deve escolher o que melhorar: armadura (Armor) ou equipamento (Equipment). Quando o subordinado conquista o título Assassín, condecoração máxima, visite o Ezio's hideout para realizar uma cerimônia.

Evolua um assassino ao máximo para ganhar o cobiçado troféu "Welcome to the Brotherhood".



Quando cercado por um grupo de guardas, não deixe de usar os Kill Streaks. Se equipar a faca, terá execuções e reações mais eficientes

parede. Siga pendurado por este e, do outro lado, após se pendurar no bastão, escale a parede para chegar ao trecho mais alto e ter acesso à plataforma do Borgia Flag #3.

Use as colunas para ter acesso à grande cruz. Escale-a, virando à esquerda no alto dela, e pule para a passagem na parede. Cruzando outro pequeno labirinto, o salão seguinte precisa ser escalado até o andar mais alto para encontrar outro pergaminho de Romulus. Agora que conhece o lugar, a sincronização 100% exige concluir a dungeon em menos de oito minutos; corra sempre e use a Eagle Vision para seguir as setas. No trecho final, ignore os inimigos e seja rápido para escalar. Termine para ganhar o troféu "Undertaker 2.0".

◆ NA UNEXPECTED VISITOR

Siga até o ponto indicado no mapa e examine a caixa para encontrar Leonardo. Ele o ajudará recriando equipamentos exclusivos e ativará missões paralelas, que consistem em destruir máquinas de guerra criadas por Leonardo. Estas missões são ativadas ao examinar bancos espalhados por Roma (no mapa do jogo, são as letras "L"). Equipe uma das armas obtidas com Leonardo para encerrar a missão.



◆ THE PLAN

Visite o esconderijo e fale com Machiavelli; depois, examine o ponto brilhante sobre a mesa para acessar a lista de missões dos assassinos. Saia e ganhe o troféu "Princesa in Another Castello".

SEQUENCE 5: THE BANKER

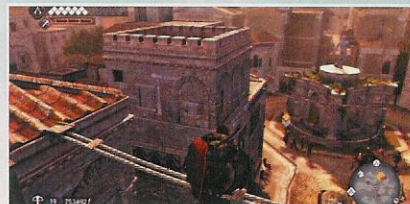
◆ ESCAPE FROM DEBT

Fale com a irmã de Ezio e salve o senador

Egidio do ataque dos guardas (mande seus assassinos resolver o problema). O importante agora é escutar Egidio até um ponto seguro, evitando que os guardas espalhados pela cidade o vejam. Sempre que avistar guardas a distância (ou aparecer em seu radar), mande seu protegido ficar parado em lugar seguro e trate de se livrar da ameaça – a sincronização 100% ocorre se terminar sem ser notado.

◆ FOLLOW THE MONEY

Entregue três mil florins em dinheiro para Egidio (se não tiver, roube das pessoas e capture os mensageiros) e vá até o telhado indicado em seu mapa para ver o encontro do senador com os guardas – para sincronização 100%, é importante não pisar no chão nem ser detectado até ocorrer a cena em que Egidio entrega o dinheiro para um guarda.



Siga-o discretamente pelos telhados, tendo cuidado com os vigias em alguns pontos altos – se estiver com a Crossbow, não hesite em usá-la. O importante é não perder seu alvo de vista por muito tempo. Assim que Egidio entregar o dinheiro, siga para trás do Pantheon e escale. No telhado dele, pendure-se na beirada central e aperte para baixo no direcional, para ir pendurado pelo lado de dentro. Chegando à plataforma que adorna a estrutura, trave a mira e mande um assassino eliminar o guarda.

◆ WHEN IN ROME...

Esta missão é um pouco tensa, pois é preciso carregar um baú de dinheiro. Não esbarre nas pessoas ou derrubará o dinheiro e vai levantar suspeitas. O trajeto a ser feito é bem específico e caso saia da rota, levantará suspeitas. Para seguir o caminho certo, preste atenção na

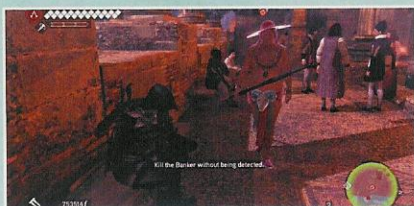
conversa dos guardas enquanto ela for animada, o caminho é correto, se começar a sair da rota, eles questionarão a respeito. Para facilitar, confira o trajeto na foto do mapa e siga o caminho se orientando pelo seu radar – complete a missão antes de oito minutos para sincronização 100%.



◆ IN AND OUT

Siga os guardas que levam o dinheiro até o banqueiro, só que você não pode chamar a atenção. Para se manter incógnito, contrate as cortesãs que encontrar na rua e caminhe com elas – na falta delas, trate de se anexar a algum grupinho que caminha para se manter longe das suspeitas. Se tiver oportunidade, use os assassinos e fique longe da confusão. Ao encontrar feno, não deixe de usar o local para matar qualquer guarda que esteja perto.

Assim que as suas comparsas pegarem o dinheiro, contrate as cortesãs próximas a você para passar pelos guardas. Chegando a outro ponto onde há quatro guardas vigiando a entrada, tome o beco à esquerda para invadir a área da festa. Entre na carroça e elimine o guarda, depois ande até o banco à esquerda e sente-se para evitar a atenção do guarda bem em frente. Vá até as cortesãs e contrate-as, para chegar ao banco do outro lado da praça onde o banqueiro passa em frente.



Fique sentado no banco e trave a mira no alvo. Quando ele passar, elimine-o silenciosamente. Se seguiu as dicas ao pé da letra, já garantiu a sincronização 100%. Agora, é só sair da área derrubando os guardas pelo caminho.

◆ PAPER TRIAL

Visite o prostíbulo para assistir a uma cena que garante o troféu "Fundraiser".

SEQUENCE 6: THE BARON OF VALOIS

◆ GATEKEEPER

Fale com Bartolomeo e ajude-o a defender sua fortaleza. O objetivo é baixar os três portões que cercam o lugar, mas é preciso derrubar muitos inimigos para acionar as manivelas sem interrupções. O segredo é andar junto da parede e deixar os inimigos avançarem contra os aliados. Use Hill Streak para eliminar os

inimigos que se voltarem contra você e concentre-se em fechar os portões – ou inimigos surgirão infinitamente. Conclua a missão sem sofrer danos para uma sincronização 100%.

◆ FRENCH HISS

Esta missão é simples: eliminar 20 soldados franceses. Aproxime-se dos acampamentos deles indicados no mapa e, se quiser a sincronização 100%, mande seus assassinos eliminarem os inimigos e mantenha-se incógnito durante toda a operação.

◆ TROJAN HORSE

Fale com Bartolomeo e marche junto com ele e seus homens até a fortaleza do inimigo. Vá um pouco à frente do batalhão (não tão longe) e elimine os guardas – use os assassinos para facilitar sua vida – e os demais que encontrar não serão ameaça, elimine-os discretamente.

Quando chegar ao portão da fortaleza, use Kill Streak para vencer rapidamente. Se você não sofreu dano durante a missão, conseguirá sincronização 100%.



◆ AU REVOIR

Durante a confusão, ignore os guardas normais e suba no telhado. Elimine os vigias e siga até o ponto indicado no mapa, para eliminar os quatro guardas que vigiam o portão. Abrindo o portão, siga pelo lado esquerdo e elimine, discretamente com a Crossbow, os guardas pelo caminho. O objetivo é se aproximar do Baron de Valois sem chamar a atenção e eliminá-lo. Chegando ao telhado próximo do alvo, marque-o e mande um assassino fazer o serviço – complete a missão em 5 minutos para sincronização 100% e o troféu "Forget Paris".

SEQUENCE 7: THE KEY OF CASTELLO

◆ DUNGEON: THE SIXTH DAY

Para sincronização 100% aqui, é necessário terminar sem perder mais do que um gomo de HP. Na sala adiante, siga para o fundo dela e corra na parede e salte para a estaca acima. No caminho, é avistada a Borgia Flag #1 atrás da parede à esquerda, acessível através da plataforma adiante (entrando à esquerda).

No salão inicial, use os candelabros como plataformas e, na sala seguinte, escale a estátua ao lado e pegue a Borgia Flag #2 à direita. Siga para o outro lado da estátua e, após se balançar, pendure-se (aperte **○** e depois mantenha **R1** pressionado para não cair) para se agarrar na estrutura. Chegando à área seguinte, pule sobre as estacas e continue pendurado para chegar ao andar seguinte. Visite a área ao

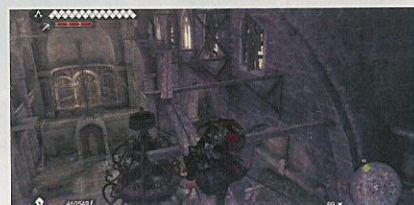
CLUBE DA LUTA

Após reformar a toca dos mercenários (identificada no mapa do jogo por Barracks), entre nela e desça pelo lance de escada ao lado para chegar ao clube da luta promovido por Bartolomeo. São cinco níveis de combate, que devem ser vencidos dentro do tempo limite, e é possível apostar no máximo de 500 florins em dinheiro. O segredo para vencer é espancar o oponente com socos contínuos e intercalando alguns chutes para baixar a guarda do oponente.

Quando lutar com mais de um oponente, mantenha o ritmo de ataque intenso e fique esperto para usar contragolpes (segure **L1** e aperte **■** quando for atacado pelas costas), que pode levar o oponente a um nocaute instantâneo. Na última luta, aposte 500 em dinheiro e vença o combate para obter o troféu "The Gloves Come Off".

fundo, para pegara Borgia Flag #3 na rampa. Chegando à catedral, desça com cuidado e examine o portão ao fundo para ativar os sacos de areia. Trave a mira neles, atire facas ou use a Crossbow. Desça e siga pela passagem à direita na parede, para escalar uma estrutura e chegar ao segundo saco de areia. Do lado oposto a este, siga pela mureta e pendure-se na pilastra para dar a volta e chegar à plataforma de madeira do outro lado. Escale a pilastra seguinte e use a armação de madeira para chegar às vigas do teto. Siga por elas até a armação de madeira na grande janela ao fundo e desça com cuidado até o canto esquerdo e soltar o terceiro saco de areia.

Ao pegar o pergaminho de Romulus, explore a sala abaixo e conclua a dungeon para levar o troféu "One-Man Wreching Crew".



◆ PATCHING THE LEAH

Vá ao encontro de La Volpe e examine as facas dentro do estabelecimento. Elimine os soldados que atacam o esconderijo e siga La Volpe, a cavalo, para buscar informações com seus contatos e eliminar guardas que tentam atacá-lo durante a jornada. Complete a missão mantendo o HP com, pelo menos, cinco gomos de HP cheio para sincronização 100%.

◆ CALLING ALL STANDS-INS

Siga Micheletto a cavalo e mantenha certa distância, evitando esbarrar em soldados ao longo da estrada. Seu alvo conversará com guardas específicos durante a viagem, infiltre-se na área restrita e fique em um ponto alto para identificar os guardas e eliminá-los assim que Micheletto se afastar. Trave a mira no alvo e mande os assassinos (os que não estejam evoluídos ao máximo) – faça com todos os →

guardas identificados para obter sincronização 100%. Siga Micheletto até o Coliseu.

◆ EXIT STAGE RIGHT

Se infiltrar no Coliseu é fácil: escale as paredes laterais e vá até o trecho mais alto indicado— se quiser sincronização 100%, não mate ninguém, exceto os quatro guardas indicados. Do topo do Coliseu, desça até os seus infiltrados na área central e mate os guardas marcados no caminho, faça isso dentro de cinco minutos. Chegando aos aliados, siga pelo beco até o próximo ponto. Ao entrar em cena, use a Eagle Vision e fique sobre os três pontos luminosos até localizar Micheletto. Feito isso, elimine o alvo antes que ele sacrifique Pietro.

◆ INTERVENTION

Ao resgatar Pietro, ignore todos os guardas (se possível) e siga o fluxo de pessoas para sair do Coliseu. Vá ao médico próximo. Salvando Pietro, é hora de perseguir o homem caolho. Corra atrás dele, evite o conflito direto com os guardas e derrube-o (L1 + ●) para obter a informação. Pegue um cavalo e siga para o ponto indicado em seu mapa antes de o tempo limite acabar— para obter sincronização 100%, não entre na água em momento nenhum.



◆ DUNGEON: LEADER OF THE PACK

Há muitos inimigos no caminho e, para uma sincronização 100%, você não pode perder mais do que 10 gomos de HP. Você pode ignorar os inimigos no começo e perseguir seu alvo. Após cena em que vários inimigos o atacam, livre-se deles, escale a parede à esquerda rapidamente para pegar a Borgia Flag #1 e continue perseguindo seu alvo.

Adiante, após outra cena com mais inimigos, ao passar pendurado pela parede com buracos selados por madeira, entre no beco ao chegar à plataforma para pegar a Borgia Flag #2.



Siga o seu alvo até o final e, após eliminar os inimigos, localize a Borgia Flag #3 atrás da grade à direita. Mergulhe e nade por baixo (segure ✕) da grade. Por fim, escale a parede do outro lado para ter acesso a outro pergaminho de Romulus. Receba o troféu "Plumber".

◆ ASCENSION

Assista à cena e ganhe o troféu "Bloody Sunday".

SEQUENCE 8: THE BORGIA

◆ REQUIEM

Chegue ao ponto indicado do castelo. Para a sincronização 100%, é preciso completar a missão sem ser detectado, o que exige conhecer bem o trajeto. Elimine os guardas no caminho (use a Crossbow), mas só aqueles pelos quais não se pode passar despercebido.

Ao longo das muralhas, é possível ir pendurado fora do ponto de vista dos guardas. Quando chegar ao lado da grande escada em espiral, elimine o vigia no telhado próximo e pule para o corrimão da escada, para chegar facilmente à porta. O primeiro trecho interno do castelo exige andar pendurado pela parede e dar a volta na sala, chegando ao próximo andar. Atenção com a movimentação neste ponto, é preciso apenas descer pela escada e entrar na porta ao lado.



Na biblioteca, use a Crossbow para derrubar o guarda no segundo andar, depois, surpreenda o alvo no andar abaixo assim que ele caminhar para o lado direito. Suba silenciosamente para pegar um terceiro na janela. Vá pendurado pelo lado de fora e alcance o último ponto.

◆ AN APPLE A DAY

Não mate ninguém para uma sincronização 100%. Logo no começo, pendure-se na lateral da parede e siga assim, evitando os guardas, até a janela do outro lado. Após a cena com Cesare, corra na parede ao lado do portão e pule para o lado para subir na viga.



Evite o máximo que puder ser visto pelos guardas. Quando isso não for mais possível, evite os combates e fuja do castelo— siga pendurado pela parede, indo para a esquerda, e vá se soltando no ponto indicado para descer em segurança. Corra até o ponto indicado, a Basilica Papale di San Pietro, e use a Eagle Vision para achar a Apple of Eden.

◆ DUNGEON: A WOLF IN SHEEP'S CLOTHING

Suba o lance de escada, você estará dentro da igreja lotada de guardas e padres. Use a Eagle Vision para identificar o alvo e espere os padres se moverem. Assim que o primeiro quarteto passar ao seu lado, anexe-se ao grupo para passar despercebido pelos

guardas e siga seu alvo, vagando entre os grupos até que você veja uma cena no portão. Abra e comece a perseguição. Assim que o cardeal usar uma corda para subir rapidamente, escale a parede para chegar à plataforma pendurada ao centro. Desta, localize a Borgia Flag #1 no alto de uma pequena torre. Na plataforma próxima, corra na parede à esquerda e, no auge da subida, pule para o lado da bandeira. Volte e saia pela passagem do outro lado, para continuar a perseguição pelo telhado.



Após mais um trecho, na parte superior interna da igreja, preste atenção na curva onde se usa duas vezes seguidas a plataforma móvel, pois à esquerda se encontra a Borgia Flag #2. O final da perseguição ocorre quando o alvo resolver lutar. Acerte um chute, agarre-o e o empurre plataforma abaixo. Vá à plataforma externa e, em vez de saltar, pendure-se para pegar a Borgia Flag #3 abaixo. Pule e pegue o último pergaminho de Romulus, para ganhar o troféu "Amen". De posse de todos os pergaminhos que formam uma chave, vá pegar a melhor armadura do jogo no tesouro de Romulus— indicado pelo ícone do lobo dourado. →



No multiplayer, você escolhe (e habilita) novos avatares e equipamentos conforme evoluir, tornando cada partida diferente

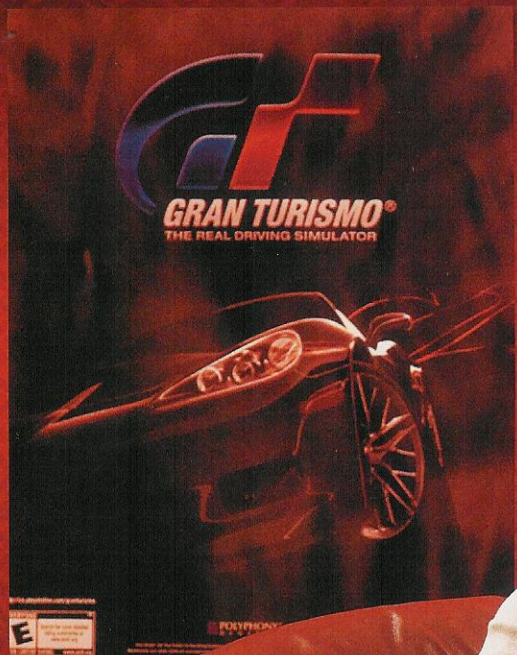


PS3™

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:
4009-7669 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



No multiplayer, cada personagem oferece variados tipos de execuções rápidas e discretas

◆ THE APPLE OF EDEN

De posse da mais poderosa arma, você pode usá-la para fazer os inimigos próximos lutarem entre si (campo de energia primário) ou para matá-los (campo de energia secundário). Segure **■** até o campo de energia desejado se propagar, mas atenção: o uso da Apple of Eden consome HP e exige segundos para recuperação.



Para obter a sincronização 100%, fuja sem sofrer nenhum dano, ou seja, não use a arma. Espere os guardas ficarem a meio caminho de você (deixando uma das passagens por onde eles vieram livre), então dê a volte por um dos grupos e corra. Chegando ao pátio externo, trate de subir nos telhados, para fugir dos guardas que o seguem muito próximos, e termine por mergulhar no rio que cerca a área. Saia da área protegida.

◆ DEMILIRATIZATION

Aproxime-se dos soldados inimigos e use a Apple para fazer os primeiros lutarem entre si. O objetivo é matar a todos os soldados, seja cuidadoso na forma de usar a arma, ou poderá fraquejar diante do inimigo, que só precisa acertá-lo uma vez – usando a força máxima, Ezio cai de joelhos indefeso por três segundos.

◆ SEEING RED

Siga para o ponto indicado e use a Eagle Vision para identificar o cardinal. Siga-o discretamente até o Coliseu, usando a Apple para fazer os

guardas em seu caminho lutarem entre si. Já dentro do Coliseu, ocorrerão três ondas de ataque. Use a Apple com sabedoria.

◆ ALL ROADS LEAD TO...

No confronto direto contra Cesare e seus homens, basta eliminar todos os inimigos (abusando da Apple e dos seus assassinos) para garantir o troféu “Vittoria Agli Assassini”.

SEQUENCE 9: THE FALL

◆ PAX ROMANA

Para a sincronização 100%, é preciso terminar a missão com, pelo menos, cinco gomos de HP. A jornada é longa e cheia de batalhas. Logo no começo, evite sofrer dano usando Hill Streak nos inimigos e, após a cena, use o cavalo para avançar até onde puder. Na área tomada por Cesare, haverá confronto entre as duas forças locais em alguns pontos e você pode usar isso a seu favor, evitando ficar perto do confusão para não se envolver na briga.



Boa parte do caminho é possível avançar discretamente, mas quando estiver na cidade, é preciso usar os telhados para evitar o máximo de confronto. Quando isso for inevitável, abuse do Hill Streak. Ao subir a primeira torre de madeira, o resto do caminho se repete até escalar uma segunda torre e, finalmente, se confrontar com Cesare no alto da muralha. Para vencer a batalha rapidamente, o

segredo é chutar Cesare para fazê-lo baixar a guarda, então acerte umas três espadadas seguidas. Pronto, repita esta ação até ativar o Quick Time Event de tentar perfurar a garganta do inimigo. Claro que esta QTM se repetirá mais algumas vezes, para desmontar a armadura de Cesare, e vários guardas aparecerão. Nestes momentos, chute Cesare para impedir que ele use sua arma de fogo; aplique o Hill Streak nos guardas para se concentrar no alvo principal.



◆ A SEED

Ao jogar com Desmond, use a Eagle Vision e suba o lance de escada para rever aquele triângulo desenhado na parede com algumas numerações para encontrar a resposta para entrar na câmara secreta, localizada no Coliseu, onde Ezio deixou a Apple of Eden escondida.

No Coliseu, há mais um longo trecho de exploração, que exige muita atenção nos pontos que podem ser escalados para transpor obstáculos. Em alguns trechos, Desmond terá visões que indicam a direção certa. Após saltar em um monte de feno, use a Eagle Vision para enxergar pontos luminosos em colunas que devem ser acionadas. Repita a mesma função quando chegar a outra sala sem saída para encontrar uma catedral.

Nesta, é preciso escalar pela cruz ao fundo e acionar o dispositivo na parede, então siga pelas plataformas, dando a volta no salão, para acionar mais alavancas e abrir a porta da câmara secreta. Dentro dela, acione o dispositivo central para projetar plataformas do chão. Siga por cima destas e, chegando a uma coluna com dois bastões de metal, pendure-se do lado esquerdo para erguer mais plataformas. Continue avançando por cima das plataformas e, na próxima coluna, acione o bastão do lado direito. Na última coluna, acione o bastão do lado esquerdo, continue avançando até voltar ao ponto de partida e pegue a Apple of Eden. Quando todos parecem congelados, movimente Desmond para que ele cumpra seu destino, além de ganhar o troféu “Vittoria Agli Assassini”. Após os créditos finais, vem também o troféu “A Knife to the Heart”. Ao acabar a trama principal, você estará livre para vagar por Roma, explorar os extras e caçar segredos. →





ROMA

Localização de todas feathers, Borgia flags e Glyphs



EXPLORANDO ROMA

Após terminar a trama principal, chega o melhor momento para vasculhar cada canto de Roma e coletar todas as 101 bandeiras (Borgia Flag) – são 83 espalhadas pela cidade e 18 encontradas dentro das dungeons –, 10 penas (Feathers) e encontrar e solucionar os 10 códigos criptografados (Glyph), lembrando que para localizar estes, é preciso usar a Eagle Vision para enxergar uma passagem secreta no alto das paredes. Completando a coletânea destes colecionáveis (e solucionando todos os enigmas dos Glyphs), ganha-se os troféus "Capture the Flag", "In Memoriam" e "... - - - - -", respectivamente.

LEGENDA

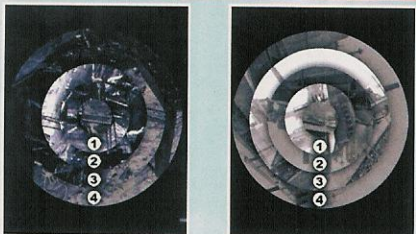
● Feathers - ● Glyphs - ● Borgia Flags

CLUSTER 1



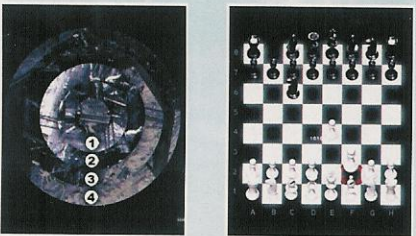
• **Xadrez:** Peça E2 para E4

CLUSTER 2



1 = 4x para esquerda
2 = 2x para direita
3 = 3x para esquerda
4 = 4x para esquerda

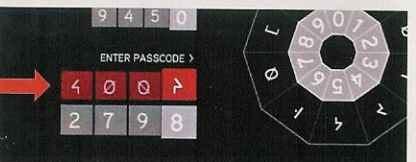
1 = 5x para direita
2 = 5x para direita
3 = 4x para esquerda
4 = 2x para esquerda



Peça F2 para F4

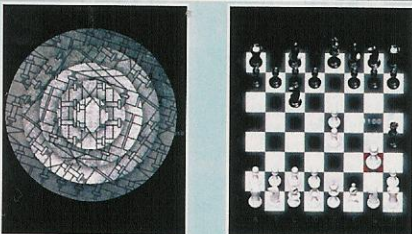
1 = 3x para direita
2 = 4x para direita
3 = 5x para direita
4 = 1x para direita

CLUSTER 3



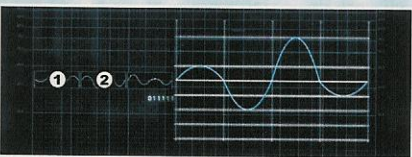
• **Xadrez:** Peça F4 para E5

CLUSTER 4



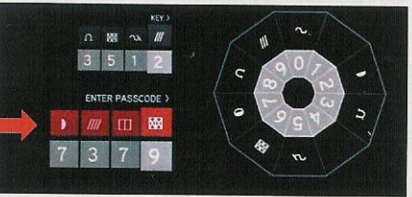
1 = 1x para direita
2 = 4x para esquerda
3 = 4x para direita
4 = 1x para direita

1 = 1x para direita
2 = 4x para esquerda
3 = 4x para direita
4 = 1x para direita

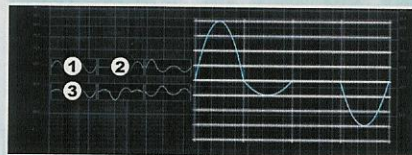
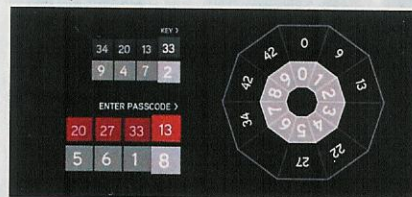


CLUSTER 5

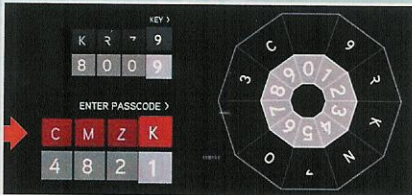
• **Xadrez:** Peça D1 para E2



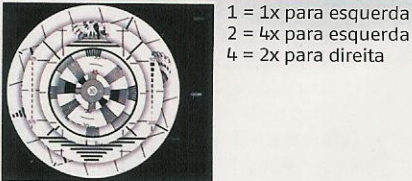
CLUSTER 6



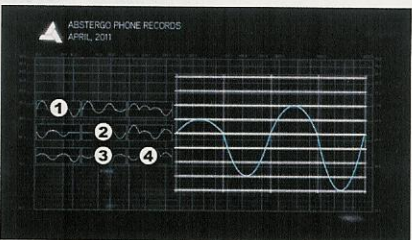
CLUSTER 7



CLUSTER 8



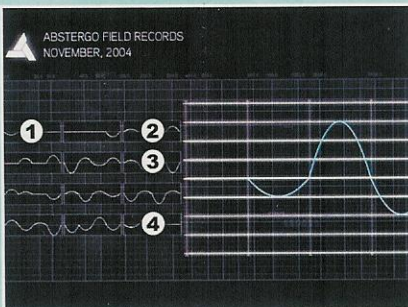
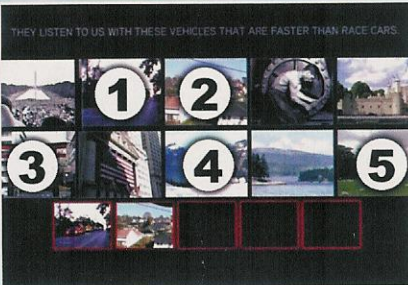
1 = 1x para esquerda
2 = 4x para esquerda
4 = 2x para direita



• **Xadrez:** Peça E1 para F2

GLYPHS

CLUSTER 9



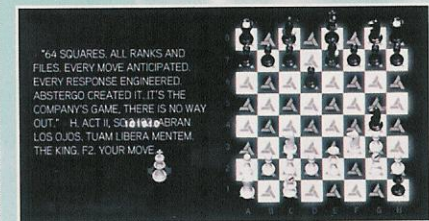
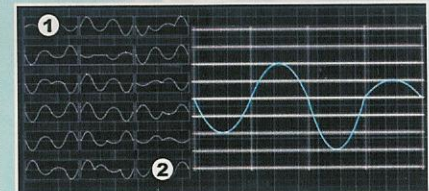
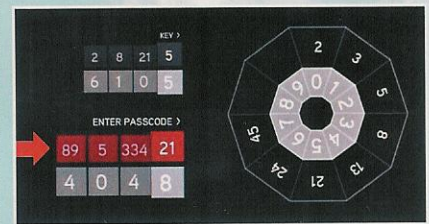
CLUSTER 10



1 = 2x para direita
2 = 2x para direita
4 = 5x para direita



WITH EACH PASSING DAY, THE PEOPLE GET STRONGER. FREEDOM IS BEING BORN. BRIDGING A REVOLUTION.



Mundo dos Games
a sua loja de video games
www.mgloja.com

Videogames em até 0+12 no cartão de crédito



Conheça as vantagens do fidelity card



Sua loja de Videogames no Recife e Região Metropolitana.

O seu Videogame está aqui.



[81] 3223-1900 / 3031-6900 / 3034-1900

Lj 01 - R. Clube Náutico do Capibaribe, 27, Lj-08/09, Boa Vista, Recife-PE
Lj 02 - Av. Barreto de Menezes, 800, Lj-71, Shopping Guararapes.

Conheça também nossa Assistência Técnica.

Garota Play

Tania Oliveira • Janeiro 2011





• Fotos: Nelson Alves Jr. • Assistente de foto: Daniel Avila • Produção: Beth Macedo • Cabelo e maquiagem: Carmen Correa • Tratamento: Beatriz Fonseca
• Modelo: Tania Oliveira - Agência Talent Mix - tel. (11) 3061-9320 • Camisola e calcinha: Friti de La Passion - tel. (011) 3064-3334



PS3

XBOX 360

Wii

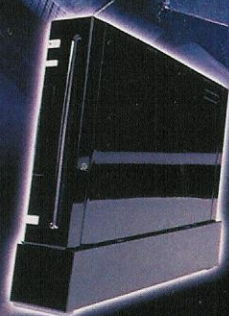
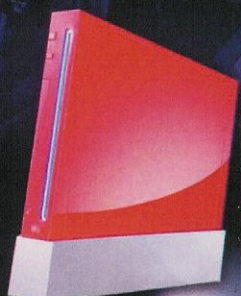
NINTENDO DS

PSP GO

PSP

STAR WARS
CRYSIS 2 THE 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



www.box4ddesign.com.br

EVOLUTION

RUA VITORIA, 257 LOJA 239 FONE (11) 3337-1574
RUA SANTA IFIGENIA, 403 FONE (11) 3333-7925
RUA VITORIA, 304 LOJA 118 FONE (11) 3224-0552

TELEVENDAS (II) 3333-7925 ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA (II) 3224-0552
SAC (II) 3361-2937 ENTREGA EM TODA GRANDE SÃO PAULO SEDEX PARA TODO BRASIL
games.evolution@hotmail.com

Fallout

NEW VEGAS

A aventura no Deserto de Mojave encerra nesta edição com quatro finais diferentes. Acompanhe o detonado e escolha o seu final **POR BERSERKER, ARAUTO DE CAESAR**

Parte 2

FICHA TÉCNICA



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

Na edição passada da D&T, mês de dezembro, começamos o detonado de um dos jogos mais longos do PlayStation 3: *Fallout: New Vegas*.

Talvez perca em tamanho apenas para *Oblivion*, título medieval da mesma produtora. Desta vez, vamos revelar as sidequests mais importantes que faltam e os caminhos que devem ser seguidos para chegar aos quatro finais diferentes, cada qual agradando uma facção diferente. Preste atenção nos detalhes, siga as nossas dicas e nunca se esqueça de fazer alguns Saves separados para "voltar no tempo" caso precise corrigir algum problema. E, só para lembrar, o mapa com a localização de todos os 140 pontos do Deserto de Mojave foi divulgado na edição anterior e é vital para a sua orientação neste guia.

VOLARE! (PARTE 1)

Vá a Nellis Hangars. Ao tentar entrar nesta área, você será bombardeado. Para passar ileso, entre e corra pela esquerda, passe pela

cratera e procure abrigo na ruína de uma casa. Espere o bombardeio parar e siga pela rua à esquerda, na direção da grade da base militar. Fale com o guarda e escolha "Who's in charge..." e "I didn't come...". Com Raquel, fale "All right...". Ao encontrar a líder do local, Pearl, fale "How might i..."; "Speech 20" e "Where do i Start". Você terá que ganhar boa fama entre os boomers para completar esta missão; basta completar as próximas missões.



YOUNG HEARTS

Encontre Jack e escolha "I'm Looking..."; "Speech 35"; "Tell me about..."; e "I'll look...". Vá para Crimson Caravan e fale com a ruiva Janet. Escolha "I don't..."; "I've been inside..."; "He's nice..."; e "I'll ask Pearl...". Volte à base militar, fale com Pearl e escolha "Jack is..."; "She works..."; e "Speech 50". Encontre Jack e fale "Good news..." e "I spoke to Pearl...". Vá encontrar Janet e entregue o uniforme ("Actually..." e "I got a boomer..."). Ainda no acampamento, fale com Alice e escolha "Janet's asked..." e "Speech 75". Fale com Janet ("I convinced..."). Visite algumas cidades

para passar o tempo e encontre Janet em Nellis AFB. Converse com o casal para encerrar. Reative a missão *Volare!*

SUNSHINE BOOGIE

Em Nellis AFB, fale com Loyal para habilitar a missão. Vá para Helios ONE e vá até a área dos fundos para coletar os cinco refletores solares quebrados. Vá para Nellys Array, suba onde estão os refletores e examine os quebrados; escolha "Use Helios salvaged...". Vá falar com Loyal e escolha "I repaired...". Se com isso você não conseguiu a fama máxima (idolized), vá ao museu conversar com o jovem Pete e explore as opções.

VOLARE! (PARTE 2)

Quando conseguir o nível idolizado entre os boomers, volte a falar com Pearl ("Well..."). Procure Loyal e diga "Lady in the..."; "Where is the..."; "How do..." e "All right...". Fale com Jack e diga "Loyal said..." e "Science 45" para receber a máscara *Rebreathe*. Vá ao ponto indicado, *Crashed B-29*, equipe o *Rebreathe* →





REPUBLIC

08

2-214

(Item/Apparel) e mergulhe para encontrar o avião. Vá sob o avião e examine as áreas demarcadas sob as asas, escolha "Attach Ballast" para posicionar os dois. Saia da água e equipe o Loyal's Detonador (está no seu menu de armas) no local indicado; "atire" para ativar a bomba e fazer o avião submergir. Volte a Nellis, fale com Loyal e escolha "Your plan...". Vá falar com Pearl "I've spoken...".



• ANT MISBEHAVIN'

Em Nellis AFB, encontre Raquel (ela costuma ficar nos alojamentos) e fale "Mother Pearl said..." e "I can handle..." para . Vá falar com Loyal e escolha "Raquel said..."; "Science 50 ou Speech 50" para receber o Emitter. Vá para Nellis Array e desça ao subsolo e procure um ninho de formigas do lado direito, então examine e plante o Emitter (e ligue-o) para que as formigas não saiam mais. Desative as caixas de força nos dois geradores indicados, volte à escada e ative a caixa de força lá. Vá encontrar Raquel.

Checklist

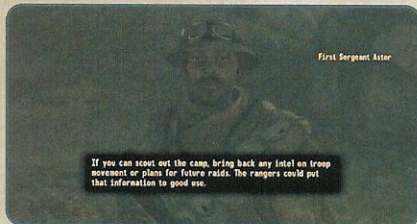
Sidequests (Parte 2)

Este detonado contém a segunda parte das missões especiais de *New Vegas*, as Sidequests. Risque na lista a seguir todas que você cumprir.

- Aba Daba HoneyMoon
- Ant Misbehavin'
- Anywhere i Wander
- Back in Your Own Backyard
- Bitter Springs Infirmary Blues.....
- Bleed me Dry
- Eye for an Eye
- Eyesight to the Blind.....
- Flags of Our Foul-Ups.....
- Hard Luck Blues
- I Don't Hurt Anymore
- I Hear you Knocking.....
- I Put a Speel on You.....
- Medical Mystery
- No, Not Much
- Oh My Papa
- Restoring Hope
- Return to the Sender.....
- Still in the Dark
- Sunshine Boogie
- The White Wash
- There Stands the Grass.....
- Volare!
- Young Hearts

• EYE FOR AN EYE

Após descobrir a região Cottonwood Cove, vá para Camp Searchlight, encontre First Sergeant Astor no acampamento. Explore as opções e escolha "I found a Legion..." e "I think...". Vá para Cottonwood Cove (sem Boone como parceiro e ainda sem nenhuma richa com a legião) e entre no Cottonwood Cove HQ durante o dia. Roube o Legion Raid Plans em um armário do andar térreo e examine o rádio (Plant the NCR Bug). Saia e suba para o segundo andar. Entre quando Aurelius estiver do lado de fora e pegue o Legion Patrol Notes na gaveta da mesa. Vá encontrar Astor e fale "I have..."; "Give intel..."; "Is there..."; "Consider...". Vá para Cottonwood Overlook e examine a porta da caçamba do caminhão (é preciso ter Lockpick 50). Barris de material radioativo vão morrer sem afetar o seu status com a facção (use um disfarce de outro grupo se quiser garantir). Vá notificar Astor.

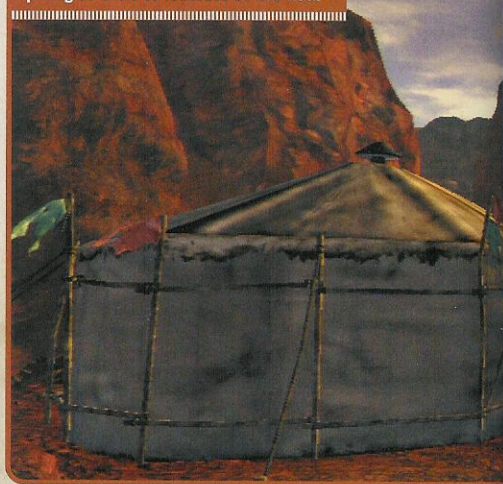


• THE WHITE WASH

Em Camp McCarran, fale com James Hsu sobre todos os assuntos. Suba e encontre Lt. Carrie Boyd. Fale "You said..."; "Tell me..."; "Who's missing..."; "What else..."; "Have you..."; "Anyone..."; "I'll see...". Isso habilita The White Wash.

Ainda neste andar, saia pela porta dos fundos e examine o armário perto das beliches (Cpl. White's Locker) e pegue o Corporal White's Journal. Vá para Freeside e procure Dazzle no cassino Gomorra ("You ever..."; "He's gone..."), vá para NCR Sharecropper Farms e fale com Trent Bascom e Romanowski ("I'm looking..."). Encontre Anderson em Westside, em Casa Madrid,

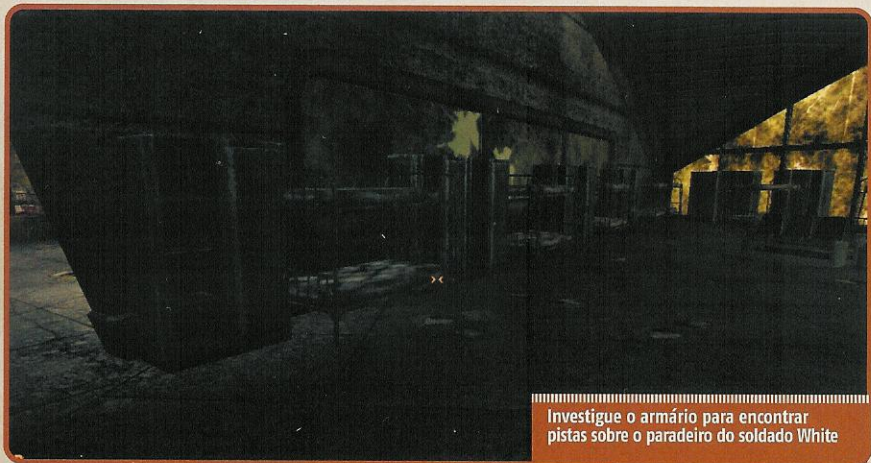
O acampamento dos Great Khans está protegida entre os rochedos de Red Rock



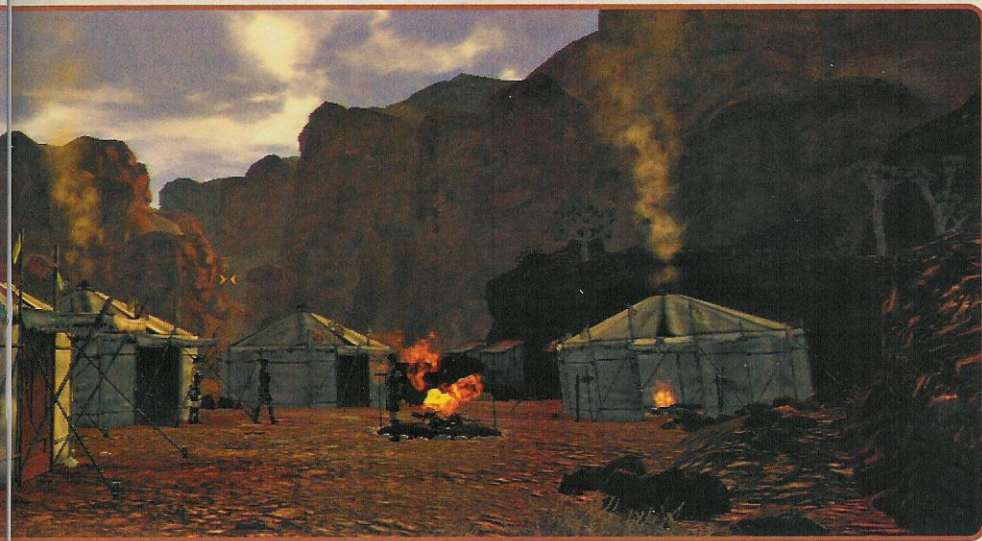
e diga "I heard...". Nesta região, ache Hector e diga "Do you..." e "Speech 80". Vá falar com Anderson e fale "Hector..."; "I'd rather..."; e "Consider it done...". Você vai ganhar pontos com Gannon com esta decisão. Vá informar Lt. Carrie Boyd e escolha "I have..."; "A Gang called..."; e "He wants...".

• STILL IN THE DARK (PARTE 1)

Vá para Hidden Valley e procure pela entrada do bunker da Brotherhood of Steel. Fale no interfone e você será abordado, escolha "What's going..." e "Okay...". Ao falar com Paladin Ramos, escolha "I'll speak...". Fale com Elder McNamara e escolha "I was just..."; "I can take care...". Ao sair, pegue seus itens na caixa ao lado e siga ao ponto indicado para encontrar Dobson. Escolha "Speech 30"; "You have to..."; e "Speech 50". Volte ao bunker, fale com Elder McNamara e siga-o até a sala de comando. Fale "I'll help..." e "I'll begin..." para receber uma nova tarefa: encontrar três



Investigue o armário para encontrar pistas sobre o paradeiro do soldado White



grupos perdidos. Antes de sair, Head Paladin Hardin vai interceptá-lo; escolha "Sure..."; "How do you..."; e "I'll see what...".



Primeiro, vá ao ponto mais próximo para encontrar os corpos dos soldados dentro de uma vala. Examine-os para coletar a Brotherhood of Steel Mission Holotape. Vá para REPCONN Headquarters, abra caminho até o terceiro andar e encontre dois corpos da Brotherhood, pegue o Holotape e saia. Siga para Nellis AFB e encontre o último Holotape em uma cratera. Vá falar com Elder McNamara e escolha "Yes, here...". Desta vez, você precisa encontrar agentes nos locais indicados e escolher sempre a primeira opção para colher os relatórios. Volte a Hidden Valley, fale com Elder e escolha "Yes..." e "Just tell...". Neste mesmo andar, procure Senior Knight Lorenzo e fale "The Elder..." e "Just give...". Sua nova missão é procurar por três componentes em outras vaults. Voltaremos depois a esta missão.

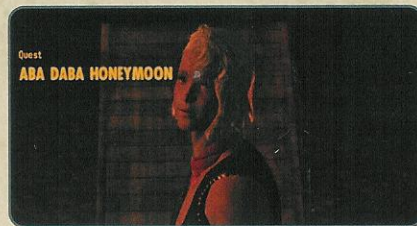


• CRY ME A RIVER

Em Red Rock Canyon, desça até a área circular e converse com Jerry the Punk. Escolha "Can you..."; "Speech 33"; e "I could ask..." para habilitar a missão. Fale com Julie Farhas e escolha "I met a kid..." e "Well, he's...". Reencontre Jerry e diga "The Followers...".

• ABA DABA HONEYMOON

Prossiga para Red Rock Drug Lab, encontre Jack e diga "I'm looking..." para habilitar a missão. Você pode usar as opções Science 50 para ensinar algumas "receitas" para o cara e não cobrar nada (No charge) para aumentar sua fama entre os Great Khans. Escolha "You've got..." e "Speech 66". Insista em Science e novas opções surgirão. Fale com Diane nesta mesma área e escolha "I'm looking..."; "Sure..."; e "Okay". Vá ao local indicado para encontrar Anders crucificado. Fale "Are you..." e "Let's get...". Volte a Red Rock Drug Lab, fale com Diane e escolha entre a recompensa e a receita.



Escolha "Now that Anders..."; "Sure..."; "Sure...". Vá para Crimson Caravan, procure Don Hostetler e fale "I've got...". Vá falar com Diane e diga "I finished..."; "Any new jobs..."; "Sure..."; "Piece of Cake". Vá para Vault 3, deixe seu companheiro de fora e vista o traje "Great Khan Simple Armor" para não ser atacado dentro do vault. Desça pela escadaria do lado direito e procure por

Checklist

Missões Centrais (Parte 2)

Esta é a segunda parte das missões centrais de *Fallout*. Risque as que você cumprir para satisfazer aquela mania de organização.

All or Nothing	<input type="checkbox"/>
Arizona Killer	<input type="checkbox"/>
Et Tumor, Brute?	<input type="checkbox"/>
Eureka!	<input type="checkbox"/>
For the Republic, Part 2	<input type="checkbox"/>
King's Gambit	<input type="checkbox"/>
No Gods, No Masters	<input type="checkbox"/>
Render Urto Caesar	<input type="checkbox"/>
The House Always Wins, I	<input type="checkbox"/>
The House Always Wins, II	<input type="checkbox"/>
The House Always Wins, III	<input type="checkbox"/>
The House Always Wins, IV	<input type="checkbox"/>
The House Always Wins, V	<input type="checkbox"/>
The House Always Wins, VI	<input type="checkbox"/>
The House Always Wins, VII	<input type="checkbox"/>
Things That Go Boom	<input type="checkbox"/>
Veni, Vidi, Vici	<input type="checkbox"/>
Wild Card: Change in Management	<input type="checkbox"/>
Wild Card: Finishing Touches	<input type="checkbox"/>
Wild Card: Side Bets	<input type="checkbox"/>
Wild Card: You and What Army?	<input type="checkbox"/>
You'll Know i When Happens	<input type="checkbox"/>

Motor-Runner. Escolha "I've got a package...". Antes de abandonar a Vault 3 e seguir para Red Rock Drug Lab (onde você deve falar com Diane para encerrar a missão e ganhar a técnica Khan Trick), vamos retomar Still in the Dark.

• STILL IN THE DARK (PARTE 2)

Aproveite seu disfarce e reative esta missão. Examine o armário na sala onde está o Motor-Runner e pegue o Reverse Pulse Cleaner. Saia e vá para a Vault 22 (não se esqueça de pegar seu companheiro na saída e de tirar o disfarce de Great Khan). Se você está seguindo fielmente o nosso detonado, já cumpriu a missão There Stands the Grass... E isso significa que o caminho normal para coletar o item do Vault 22 está trancado. Nada tema, há outra rota: desça ao andar "Fourth Level - Common Areas" e entre na caverna; procure a porta de madeira que leva ao andar "Second Level - Oxygen Recycling" e pegue o HEPA 20 Cartridge Filter no armário indicado. Reverta o caminho para voltar e sair. A última parada é o Vault 11. Basta descer até o andar alagado, equipar o seu Rebreather e pegar o Differential Pressure Controller no armário superior. Volte ao Hidden Valley, fale com Senior Knight Lorenzo e escolha "They're all...". Fale com Elder McNamara e escolha "I did". →



Camp Golf não se resume ao acampamento da NCR, há um edifício para explorar atrás

• **DON'T MAKE A BEGGAR OF ME**

Vá para Great Khan Encampment (leve armas fortes o bastante para lidar com Deathclaws). Converse com Melissa e escolha "I'll help..." e "A favor..." (isso só vai rolar se o seu relacionamento com os Great Khans estiver bom). Vá para Sloan, entre no escritório, pegue o pacote de cigarros na maleta ao lado da mesa. Saia, fale com Chomps Lewis e escolha "I'm looking...". Vá ao acampamento da NCR perto de Primm para encontrar Tyrone e diga "A friend..." e "Speech 40" ou "Barter 35". Vá falar com Melissa e escolha "I got...".



• **EYESIGHT TO THE BLIND (PARTE 1)**

Volte a Hidden Valley. Fale com Elder McNamara. Escolha "I want to join..." e "Yes, what...". Vá fortemente armado até Neil's Shack.

• **CRAZY, CRAZY, CRAZY**

Encontre Neil e escolha a primeira opção e "Speech 50". Encontre Neil na rota de subida. Chegando ao topo, não vá direto para o centro de transmissões. Encontre o robô Broken Mr. Handy e escolha Science para consertá-lo (é preciso Science 60). Ele vai pedir para você guiá-lo até Tabitha, escolha "Sure" e saia para dar de cara com a gigante. Com isso, você não precisará matá-la e ainda ganha a chave para abrir algumas caixas desta área. Abra a prisão,

examine o computador e leia o Entry 6 para descobrir a senha do computador ao lado, examine-o para abrir a cela e libertar Raul Tejada. Fale com ele e escolha "It's okay..." e "Actually, do you..." para recrutá-lo como companheiro (ele só vai aceitar se você estiver sozinho). Vamos voltar à missão anterior.

• **EYESIGHT TO THE BLIND (PARTE 2)**

Entre no centro de transmissões, saia pela porta dos fundos e pegue uma chave debaixo da escada. Suba e use-a para abrir a porta. Examine o painel e escolha "Install the remote...". Vá para Hidden Valley e fale "I Installed..." e "Please do" com Elder para completar a missão e ganhar a Power Armor, que permite que você use armaduras iguais as da irmandade.

• **BLEED ME DRY**

Em The Thorn, Westside, encontre Red Lucy e explore as opções para habilitar esta missão. Vá para Vault 22. Use o elevador para ir ao andar Food Production e procure a caverna; nela, estão os ovos de louva-a-deus (Eggs Mantis) que você precisa. Leve-os para Lucy e entregue-os de graça para ganhar karma bom ("I don't need"). É preciso repetir o processo de caçar ovos nos locais que ficarão indicados no mapa e levá-los para a ruína.



Em Camp Golf, encontre Sgt. McCredite na tenda principal e fale "How'd you..."; "So what do..."; "Sounds Like..."; "Maybe i can help...". Isso vai habilitar a Missão Flags of Our Foul-Ups. Saia e fale com O'Hanrahan ("Sgt. McCredite..."; "Human niceness..."; "Okay, i'll try..."), Pointdexter ("Are you..."; "Speech 40"), Razz ("About..."; "Okay..."; "I'm convinced..."). Vá à Red Rock Drug Lab, fale com Jack e escolha "Razz wants...". Volte ao Camp Golf, fale com Razz e escolha "I got..." e Mags ("So, about..."; "Okay..."; "I'm sure..."). Siga-a e escolha as opções especiais. Fale com ela novamente e escolha "So, did the..."; "Get the troops..."; "Explosive".



• **RESTORING HOPE**

Vá a Camp Forlon Hope, encontre Major Polatti e escolha "What do you..."; "I could do...". Encontre Quartermasters Mayes e fale "Major Polatti..."; "How can i help...". Vá para HELIOS One e, na entrada, fale com Lt. Haggerty e escolha "I wanted...". A próxima indicação leva às proximidades de Southern Nevada Wind Farm, procure pelos cadáveres e colete o item dentro da caixa. Vá para Camp Forlon Hope, fale com Quartermaster Mayes e escolha "I found...". Fale com Major Polatti e escolha "I've helped...". Procure o Dr. Richard e fale "Major Polatti..."; "Medicine 20". Examine os pacientes. Se tiver Medicine 75, pode tratá-los com →

FEBRAJOGA

FEDERAÇÃO BRASILEIRA DE JOGADORES DE GAMES



E aí xiBUNgo aproveite as férias e se associe ao maior site de jogadores de games do Brasil!

Quer trocar idéias sobre jogos e “truques” de jogos? Venha para o Chat da FEBRAJOGA. Converse com jogadores, tire dúvidas sobre jogos e muito mais.

2011 é o ano dos jogadores de games do Brasil, então venha se associar a FEBRAJOGA!

GAMES! ESTE MUNDO É NOSSO!

Onde estão os GAMERS do Brasil?
E seus CLÃS?

Nós estamos esperando vocês para marcamos um CF no site da FEBRAJOGA!

Em 2011 vamos promover campeonatos entre os jogadores de CALL OF DUTY: BLACK OPS, FIFA11 e entre outros games, com seus clãs e individualmente também. Cadastre-se em nosso site e fique por dentro de todas novidades.

Você nos encontra também no facebook, myspace, Orkut e twitter. Procure por FEBRAJOGA e nos siga nas Redes Sociais. Fique por dentro de nossas atualizações!

www.febrajoga.com.br

Mídia Digital

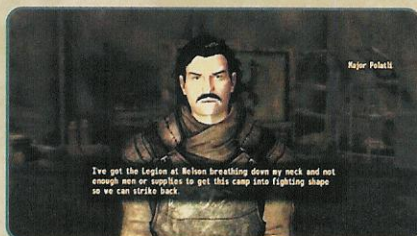


www.youtube.com/user/andresik

Em New Vegas Medical Clinic há remédios à venda... e implantes muito poderosos



"Attempt to treat..."; caso contrário, é preciso ter os itens listados e escolher a opção "Use medical...". Há muitos itens médicos no local, mas, caso falte algum, compre com algum médico (como o consultório de New Vegas Medical Clinic). Fale com Dr. Richards e opte por "I finished...". Encontre Major Polati e fale "I've finished..."; "I'm ready...". Vá na direção de Nelson e encontre Sergeant Cooper ("Let's do this") para unir forças no ataque a Legião. Fique próximo do grupo e ajude-o a acabar com todos. Feita a limpeza, volte para falar com Polati ("I want to talk...").



• BACK IN YOUR BACKYARD

Suba pela estrada de concreto ao lado de Nelson para encontrar Ranger Milo no posto da NCR. Escolha "Whats..."; "Anything..."; "The name's..."; "Speech 25"; "Don't you..."; e "Sign me..." para habilitar a missão. Siga-o até Nelson e liberte (Untie) os prisioneiros pendurados nas cruzes. Volte para falar com Millo ("Looks like...").

• NO, NOT MUCH • CLIMB EV'RY MOUNTAIN • BITTER SPRINGS INFIRMARY BLUES

Encontre o acampamento Bitter Springs e converse com Captain Gales para habilitar as duas missões. Acione a Climb Ev'ry Mountain. Saia da área de Bitter Springs e siga escalando os morros à direita. A entrada da caverna está no meio do rochedo perto de onde se encontra um bando de Fire Geckos. Para uma solução pacífica, vista aquele uniforme dos Great Khans (Great Khans Simple Armor) e entre sozinho. Fale com Oscar Velasco e escolha "Are you..."; "Speech 50"; "The Khans settled...". Ele vai

entregar a chave para abrir o depósito ao lado, pegue o Supply Cache. Vá avisar Captain Gales ("I found..." e "I've dealt"). Para a missão No, Not Much você terá que visitar bases da NCR para pedir ajuda.

• **Camp Golf:** encontre Sgt. McCredite e escolha "Captain Gilles..." (é obrigatório ter cumprido a missão Flags of Foul-Ups).

• **Camp McCarran:** encontre Col. James Hsu e escolha "Captain Gilles..." (é obrigatório ter cumprido a missão I Put a Spell on You).

• **Camp Forlon Hope:** encontre Major Polati e escolha "Captain Gilles..." (é obrigatório ter cumprido a missão Restoring Hope).



Volte a Bitter Springs e fale com Lieutenant Markland no ambulatório ("Captain Gilles...") para habilitar a missão Bitter Springs Infirmary Blues. Você deve encontrar diversos livros de medicina para ele e entregar alguns Doctor's Bags ("Give 3 Doctor's Bags"). Você precisa encontrar dois livros: Tiny, Tiny Babies: All you Need to Know about Pediatric Medicine e Stress and the Modern Refugee. Ambos podem ser comprados com Blake em Crimson Caravan Company. Volte e fale com o médico, escolha "I found those..." e "Don't sweat...". Para encerrar esta missão, escale o morro atrás da base e procure as duas cavernas. Você vai usar a chave que ganhou de Oscar Velasco para abrir as grades nestes locais e coletar os Great Khan Supply Cache. Após coletá-los, fale com Captain Gales e escolha "I found another"; "Science 25"; "Are things..."; e "I don't need...".

• MEDICAL MISTERY

Em Camp Forlon Hope, fale com Dr. Richards e

fale "Things look..."; "You seem..."; "What makes you..."; e "I can look..." para habilitar a missão. Fique abaixado, escondido, no canto do ambulatório. O ladrão vai dar as caras pouco depois de 2:00 PM. Aborde-o: "I saw you..."; "This better..."; "Doing drugs..."; "I want you to turn..."; e "Speech 60". Fale com Dr. Richards e opte por "I wanted to...".

• RETURN TO SENDER • ANYWHERE I WANDER

Ainda em Camp Forlon, procure Tech Sergeant Reyes na tenda do comandante e escolha "What do you need..." e "I'll help...". Você precisa ir a cada uma das bases militares indicadas e dar as senhas para os oficiais "Comm Officers". No caminho para Ranger Station Echo, você será interceptado por Private Renolds. Escolha "Why are you..." e "I'll take a..." para habilitar a missão Anywhere I Wander. Selecione essa missão e vá para Techatticup Mine (contorne o rochedo pela estrada e procure pela porta). Acabe com os inimigos e arrombe as portas para libertar os prisioneiros (examine-os e escolha "Untie him"). Saia, encontre Private Renolds na estrada e diga "Your friends..." para encerrar a missão.



Continue seu caminho para a Ranger Station Echo e encontre o Comm Officer Green ("I have..."). Volte a Camp Forlon e fale com Reyes ("Every station..."; "What else..."; "I'll investigate...") para receber novas ordens. Você deve voltar às bases indicadas para confirmar informações. Na base Alpha, fale com Ranger Lineholm e explore todas as opções. Na base Delta, encontre Ranger Pason e escolha a primeira opção. Na base Foxtrot, fale com Ranger Hudlow e escolha "I need to confirm...". Volte a Camp Forlon, fale com Reyes e escolha "The Ranger's...". Vá para Camp Golf, encontre Chief Hanlon durante o dia (é preciso entrar no edifício, subir pela escada e abrir a porta dupla). Fale "I'm investigating..."; "Lets talk..."; e "I know you're...". Siga-o até o escritório no andar inferior. Fale "Why did..."; "How does..."; "What do you..."; "What will..."; e "I can't let...". Saia da sala e espere o disparo do suicídio.





Yes Man

WILD CARD: YOU AND WHAT ARMY?

Sua missão é seguir para Cottonwood Cove. Não vá com Boone (ele tem uma rixa com a legião) e, para facilitar o acesso, ative a missão Render Unto Caesar. Assim, você exibirá o selo de Caesar. Converse com Cursor Lucullus no cais e escolha "I'm ready...". Chegando a The Fort, você terá que deixar suas armas e o Platinum Chip, necessário para concluir a missão dada por Mr. House. Escolha "I agree to disarm" e prossiga. Suba até a tenda de Caesar e seja cauteloso na conversa: "You guaranteed..."; "How may i serve..."; "What do i..."; "And once...". Com isso, você recupera o Platinum Chip e ganha um voto de confiança. Desça ao acampamento e entre na estrutura indicada para reaver suas armas. Examine o painel ao lado e escolha "Insert the Platinum..." para abrir o bunker secreto. Fale com Mr. House e escolha "Why did..."; "I'll upload...". Os robôs de segurança estão ativos, arme-se. Desça e abra a porta em frente. Invada os computadores para desativar os sistemas de segurança. Encontre a sala indicada, examine o painel e escolha "Inser the Platinum...".



WILD CARD: CHANGE IN MANAGEMENT

Prepare-se para desativar Mr. House. Você precisa de dois cartões Lucky 38 VIP Heycard. Um deles está em Camp Golf, dentro do edifício,

no escritório onde Chief Hanlon morreu. O segundo está em H&H Factory, no escritório do andar mais alto (tenha cuidado com as minas explosivas e robôs). Vá a Penthouse do Lucky 38 e examine o computador na parede à esquerda de Mr. House para que, graças aos cartões, surja a opção de abrir a sala secreta e o elevador da sala de controle. Examine outro computador e clique em "Unseal LS Chamber" e "Yes". Fale com o verdadeiro Mr. House e escolha "You won't...". Examine o computador e desative o controle cerebral. Vá encontrar Yes Man e diga "Mr. House is..." e "I'm ready for you...". Vá ao Lucky 38 e veja ele tomar o poder.



WILD CARD: SIDE BETS

Esta missão é relacionada a todos os contatos e relacionamentos que você desenvolveu com as facções. Basta explorar as opções de conversa com Yes Man para completar esta missão. Escolha a opção "I'm on good terms with the NCR" e "Okay, i'll get..." para habilitar duas novas missões. Wild Card: Finishing Touches e You'll Know it when it Happens.

YOU'LL KNOW IT WHEN IT HAPPENS

Encontre Ranger Grant na Hoover Dam e escolha "I'm all set"; "Let's get this...". Reencontre Ranger Grant no lado de fora e confirme "I'm ready...". Fale com Private Jensen ao lado e escolha: "Who's..."; "I've always"; "Speech 50"; e

suba na escada. Depois que o helicóptero descer, espere o engenheiro suspeito chegar perto do helicóptero e examine-o; escolha "Examine the vertibird" para desativar a bomba. Fale com Ranger Grant (ele só vai aceitar conversar quando o presidente já estiver no palco) para denunciar o atentado. Há outras duas chances de atentado (um franco-atirador na torres atrás do palco e um inimigo que corre armado até o palco), mas você precisa só denunciar o primeiro para completar a missão.

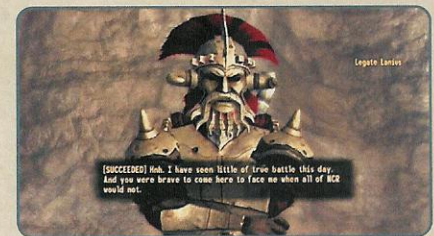


WILD CARD: FINISHING TOUCHES

Vá para El Dorado Substation e, se estiver com Boone, deixei-o do lado de fora. Use um Stealthboy, entre, examine o computador e escolha "Power the Substation". Vá ao Lucky 38 e fale com Yes Man ("I'm ready..."; "Let's do...").

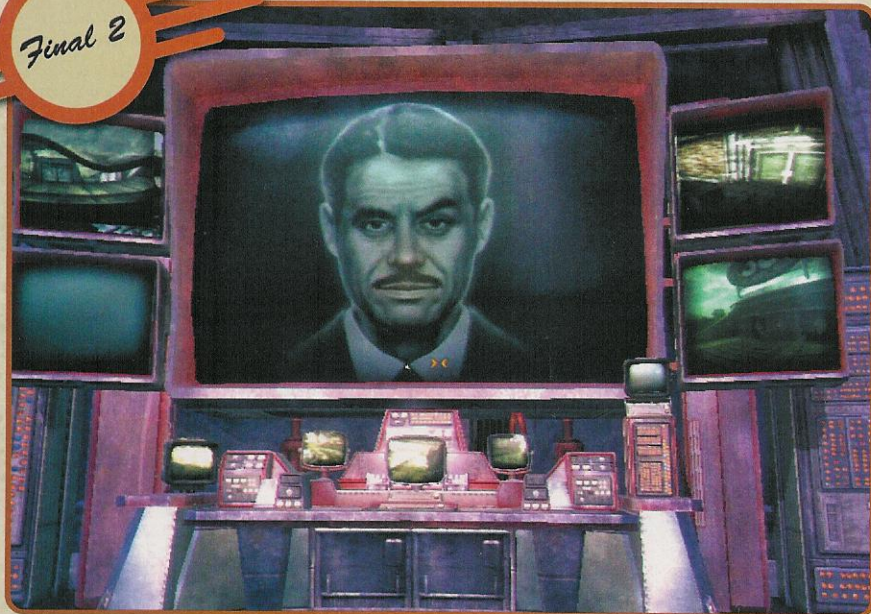
NO GODS, NO MASTERS

Na represa, encare a legião de inimigos para abrir caminho até a última torre. Entre e vá até onde há dois soldados com armaduras da Brotherhood of Steel protegendo uma porta. Converse com eles e fale "Speech 75" para que eles saiam de seus postos. Entre, examine o painel perto das telas e escolha "Install the Override chip". Você pode escolher entre mandar a energia para o exército em The Fort (Send power to the Fort) ou desativar a represa (I want this dam out of operation). Vá até o local indicado para ativar uma caixa de força.



Siga as novas indicações no radar para sair da represa. Após o acampamento inimigo, não atire em Legate Lanius (o guerreiro de máscara), pois o cara é barra pesada e pode ser convencido a não lutar. Certifique-se de ter Speech 100 antes de iniciar a conversa (use uma revista, roupas especiais e o que puder para aumentar a pontuação). Escolha "Maybe you're..."; "Speech 55, 65, 75, 85, 100, 100"; "There is victory"; e "Speech 100". Volte à entrada e negocie com General Lee Oliver suas condições para o final do jogo. Se você seguir esta sequência, não terá que matar o general: "Mr. House..."; "I have the terms..."; "Actually, i took..."; "You will..."; Speech 100; "No, general...". →

Final 2



Mr. House

THE HOUSE ALWAYS WINS, I

Vá ao cassino Lucky 38. Fale com o robô perto do elevador e escolha "Penthouse". Fale com Mr. House e, para ganhar um dinheiro extra, escolha "Not so fast..."; "Barter 50"; "1250 caps"; "What happens...". Assista à demonstração. Escolha "What happens..."; "I'm listening"; "What do you..."; "How do i..."; e "All right...". Você receberá como prêmio a suite presidencial do cassino, basta escolher "Presidential Suite" no elevador. Você também pode falar com Jane na cobertura e vender seus snowglobes para que fiquem expostos no seu novo apartamento.



THE HOUSE ALWAYS WINS, II

Repita todo o processo da missão Wild Card: You and What Army até entrar no bunker dentro de The Fort. Desça e troque a missão de voltar para The House Always Wins, II. Fale com Mr. House e escolha "Why did..."; "I'll upload...". Os robôs de segurança estão ativos, arme-se. Desça e abra a porta em frente. Invada os computadores para desativar os sistemas de segurança. Encontre a sala indicada, examine o painel e escolha "Inser the Platinum...". Volte ao computador na entrada e fale com Mr. House. Saia, deixe

suas armas e volte à entrada do forte para reencontrar Lucullus e reaver suas armas.

THE HOUSE ALWAYS WINS, III

Fale com Mr. House no Lucky 38. Escolha "What's the next..." e "I'll make sure they...". Próximo passo: Nellis Hangars (veja na missão Volare como invadir o local). Fale com Pearl e escolha "There may be a battle..." (só vai funcionar se você já tiver cumprido a missão Volare! e for famoso entre os boomers). Vá avisar Mr. House ("I've secured...").

THE HOUSE ALWAYS WINS, IV

Esta missão está relacionada à quest How Little We Know, que você concluiu com o roteiro publicado na edição passada. Basta falar com Mr. House e escolher "The Omertas were..." para encerrá-la.

THE HOUSE ALWAYS WINS, V

Ao falar com Mr. House, escolha "Where do you..." e a primeira opção. Vá para Hidden Valley e desça na base da Brotherhood of Steel. Você pode optar por acabar com todo mundo para completar a missão... ou ser um pouco mais sutil. Desça até a sala de Elder



McNamara, siga pelo corredor lateral e roube o keycard de Head Paladin Hardin. Use um Stealthboy e roube a keycard do chefe de McNamara; siga rápido pelo corredor em frente e vá roubar o cartão de Head Scribe Taggart. Nesta mesma sala, examine o computador para gerar a senha e acesse o terminal ao lado para gerar a sequência de autodestruição. Fuja como se não houvesse amanhã. Vá ao Lucky 38 informar Mr. House (não vá usando armaduras da Brotherhood of Steel ou a próxima missão vai falhar). Caso você não tenha um bom relacionamento com a NCR, a próxima missão vai falhar imediatamente. Escolha "What do you..." para habilitar também a missão You'll Know it When it Happens.



YOU'LL KNOW IT WHEN IT HAPPENS

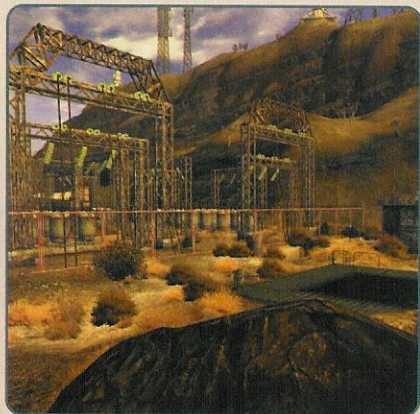
É a mesma missão da sequência Yes Man.

THE HOUSE ALWAYS WINS, VI

Após completar a missão anterior, volte ao cassino e avise Mr. House que o presidente está salvo. Escolha "What's the..." e "I'll take..." para habilitar a próxima missão.

THE HOUSE ALWAYS WINS, VII

Vá para El Dorado Substation. Esta é uma área proibida, mesmo para aliados da NCR, portanto, use um Stealthboy para invadir sem ser visto ou, simplesmente, encare a briga. A meta é entrar na estação, acessar o terminal e escolher "Power the Substation". Notifique Mr. House ("The NCR will welcome my help"; "I'm ready..."). Escolha "Let's do this" se você estiver pronto para a batalha final, caso contrário, vá comprar armas, munições e stimpaks antes de voltar e aceitar.



ALL OR NOTHING

Esta missão equivale a No Gods, No Masters.

VIDEOS EM 3D
JOGOS EM 3D
SIMPLESMENTE
FAZ
TUDO

AGORA É
OFICIAL PS3
NO BRASIL



PlayStation.



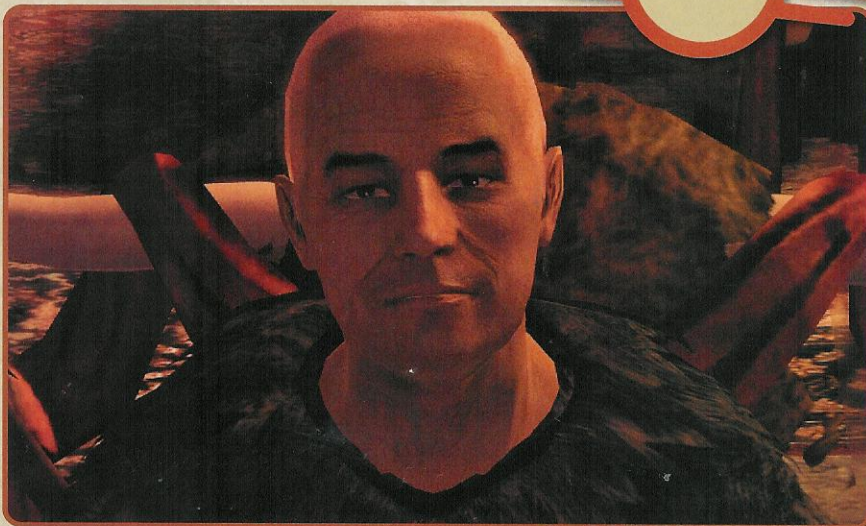
PLAYSTATION 3 AGORA É OFICIAL SONY BRASIL.
Isso significa muito mais confiabilidade, suporte e **1 ano de garantia**
com assistência técnica que só quem é oficial pode oferecer.
Seja oficial. PlayStation 3 exclusivo da Sony Brasil.



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

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

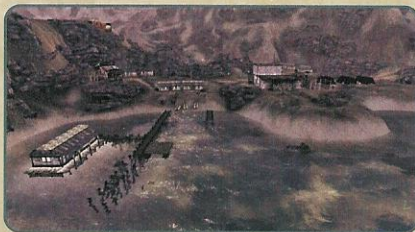
SONY
make.believe



Legion

RENDER UNTO CAESAR (PARTE 1)

Vá para The Fort sem a companhia de Boone. Fale com Caesar. Escolha "You guaranteed..."; "How may i..."; "What do i..."; "Anc once...". Saia e desça pela rota à direita e vá até a construção de concreto. Entre, examine o painel e escolha "Insert the..." para abrir caminho para o bunker. Entre na primeira sala em frente e invada os três terminais para desativar todo o sistema de segurança. Desça até o reator para encontrar um painel que pode ser examinado, destrua-o para sobrecarregar o sistema de energia (há mais dois iguais para destruir nas salas vizinhas). Fuja do local e vá avisar Caesar.



Fale com Caesar e escolha "I'll eliminate...". Você precisa eliminar Mr. House, use o sistema da fase Wild Card: Change of Management. Vá para The Fort notificar Caesar. Escolha "I'll handle the..." para aceitar uma nova tarefa. Vá até Nellis AFB e fale com Pearl. Escolha "There may..." (só funciona depois de cumprir a missão Volar e ser idolatrado pelos boomers). Volte para notificar Caesar. Fale "I've won...". Se você tiver Medicine 40, use. Caso contrário, escolha "Are you...". Como seguindo este detonado você já lidou com a White Glove Society, não terá como cumprir esta tarefa. Volte no dia seguinte, converse com Caesar e escolha "There's no way..."; "Are you okay?"; "Where do i find...". A próxima missão é destruir

a Brotherhood of Steel. Repita o esquema da missão The House Always Wins, V. Volte e notifique Caesar (primeira opção). Siga-o e converse novamente; escolha "Speech 60"; e "Speech 65".

ET TUMOR, BRUTE?

Caso não tenha uma Doctor's Bag, compre (ou faça) uma. Primeiro vá a New Vegas Clinic e compre Surgical Tools com a médica. Vá ao Vault 34 e procure pelo equipamento Broken Mk III Auto-Doc no andar inferior (é um monitor com "tentáculos"). Escolha a opção "take..." para pegar apenas o que funciona. É preciso ir bem acompanhado e armado para encarar os ghouls com coletes deste local. Após coletar o equipamento, vá para The Fort e você será abordado por Lucius. Escolha "Is there anything that you..." e "I'll see what..." para habilitar a próxima missão. Examine o máquina perto do leito de Caesar e escolha "Install the..." e "Active surgery mode..." para salvar a vida de Caesar (se você optar por falhar na cirurgia e matar Caesar, conseguirá as próximas missões da mesma forma). Escolha "I'll kill President..." para habilitar a missão Arizona Killer.



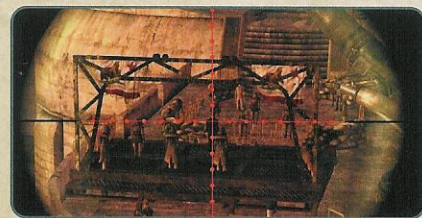
I HEAR YOU KNOCKING

Vá para Nellis AFB e fale com Pearl ("I'm looking for..."). Vá ao galpão indicado e pegue o Howitzer Firing Mechanism no armário. Volte a The Fort e examine a bateria antiaérea. Use a opção "Replace the..." para consertá-la. Encontre Lucius na tenda e use "Your howitzer...".

ARIZONA KILLER RENDER UNTO CAESAR (PARTE 2)

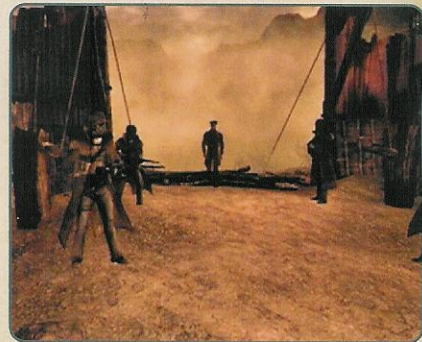
Encontre Cato Hostilius no local indicado pelo

mapa e fale "Let's get..."; "Yes..." e explore as demais opções. Vista o disfarce (NCR Trooper Armor) e siga-o até Hoover Dam. Passe longe dos guardas na estrada e vá encontrar Cato na plateia. Fale "I'm all set..." e procure um bom ponto para iniciar o atentado. O melhor é usar um rifle e posicionar-se no topo da torre de segurança atrás do palco. Para garantir a eficiência, use um item Psycho para aumentar o seu poder de fogo e mire na cabeça. A vantagem deste ponto é que os seus inimigos não conseguirão emboscá-lo e você poderá abrir caminho, um a um. Outra dica é não descer na torre e, assim que sumirem os pontos vermelhos, viajar direto para The Fort (para evitar combates desnecessários). Não se esqueça de tirar o disfarce de NCR ou os membros da legião vão atacá-lo. Fale com Caesar e escolha "It will be..." e, caso esteja pronto para a batalha final, "Let's do this!". Encontre Legate Lanius para finalizar a missão Render Unto Caesar.



VENI, VIDI, VICI

Siga sua legião até a represa. A primeira etapa é fácil e seus aliados darão conta do trabalho. Na primeira barreira, fale com o aliado para descobrir sobre snipers na próxima área. Entre na torre indicada à direita e examine o painel para liberar reforços. Siga em frente e entre na represa. Na primeira área, use as lições de velho oeste e esconda-se atrás dos balcões no tiroteio. Depois de derrotar os inimigos fortemente armados, roube suas armas e continue a descer até o térreo. Na segunda área, há atiradores nas laterais, procure abrigo e abata-os com seu rifle de franco-atirador. Colete mais armas pelo caminho e não caia na tentação de usar a armadura dos inimigos ou seus aliados ficarão uma fera. No final do caminho, está o General Lee Oliver, seu alvo. Se você não estiver a fim de lutar, use as escolhas: "Surrender..."; "There won't..."; "There's still..."; "Speech 50..."; "And what..."; "Speech 100". Volte e assista ao final. →



15 ANOS ATENDENDO VOCÊ

SEU GAME COM TUDO

Central de Atendimento

(11) **3362.2206**

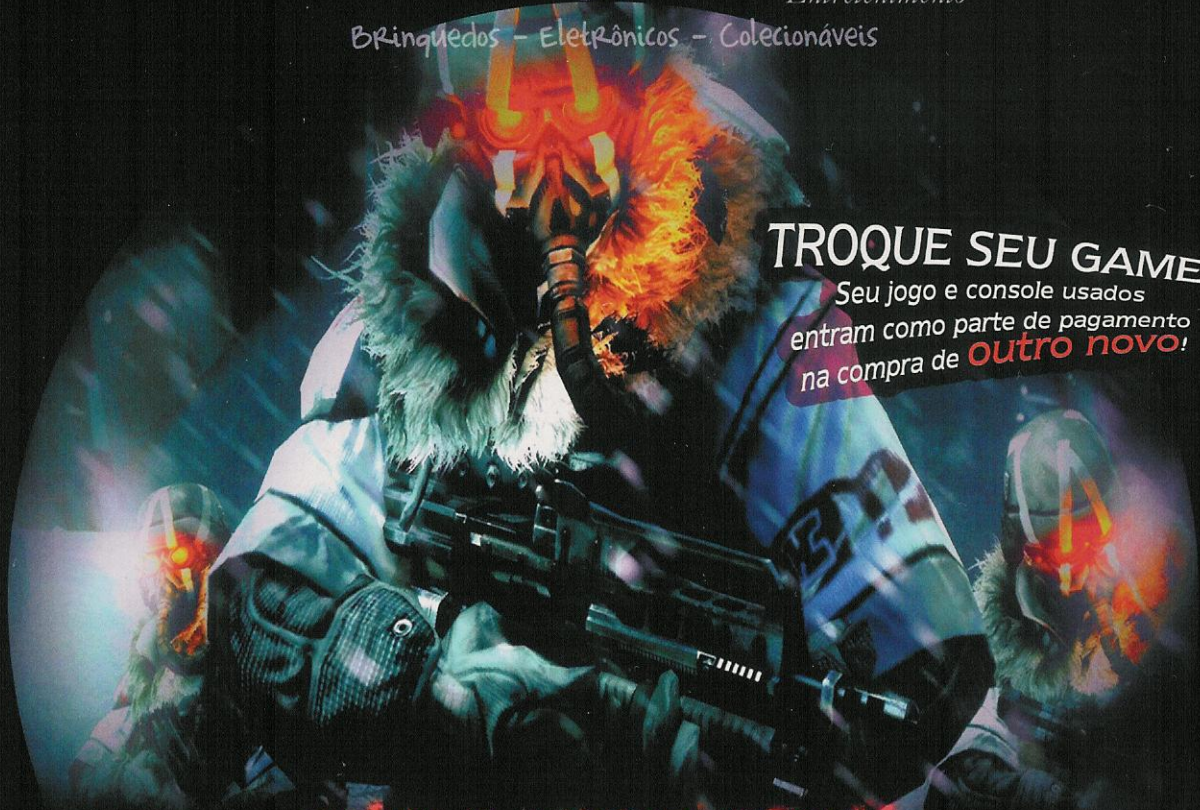
FINANCIE SUAS COMPRAS

em até **36x**

Fratello Games®

Entretenimento

Brinquedos - Eletrônicos - Colecionáveis



TROQUE SEU GAME!

Seu jogo e console usados entram como parte de pagamento na compra de **outro novo!**

KILLZONE 3

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 REGIAO do Tatuapé! 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 vi. Formosa Vila Formosa

Rua Dr. Eduardo Cotching, 2450
Fone: (011) 3794.5279

LOJA Tatuapé

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 Vi. Formosa: rua Av. Eduardo cotching 2471
Os pagamentos de vendas a financiamento deverão ser feitos com cheques. Aceitamos todos os cartões.

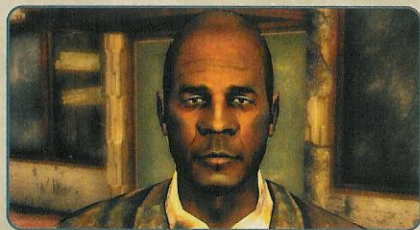


NEW CALIFORNIA REPUBLIC

NCR

THINGS THAT GO BOOM

Em The Strip North Gate, vá até a embaixada da NCR na última área, durante o dia. Fale com a recepcionista e escolha "I'm looking...". Vá pelo corredor da esquerda e encontre o embaixador Crocker. Fale "I'm listening..."; "You have my..."; "I'll find...". Você terá que concluir a missão *Volare* e conquistar o respeito dos boomers. Após isso, volte a New Vegas Strip, encontre Crocker e diga "I wanted..."; "The boomers...". Fale com ele e escolha "Earlier..."; "Yes, what..."; "Sure..."; "If i..."; "I've heard..."; "What would..."; "Guess...".

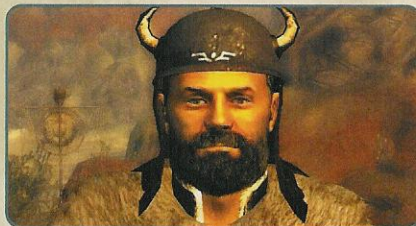


KING'S GAMBIT

A essa altura, você já é amigo de The King, então, vá à base dele e diga "I need you to stop...". Como você já usou o favor que The King devia para você (lembra da passagem falsificada para New Strip?), ele não vai ajudá-lo nessa. Volte a falar com Crocker e diga "I wanted..."; "The King...". Escolha a primeira opção mais duas vezes e vá para Cam McCarran falar com Colonel Hsu e diga "Ambassador Crocker..." e "He said you...". Volte a The Strip North Gate e fale com The King, convença-o com "I apologize...". Espere algum tempo até que Pacer perca a calma e deixe a NCR acabar com ele. Vá avisar Crocker ("I have an..."; "The King...").

FOR THE REPUBLIC, PART 2

Vá até Hoover Dam e encontre a coronel Cassandra Moore. Diga "Yes..."; "You could..."; "Will i have..."; "What if i find...". Vá para Red Rock Canyon e procure pela única casa de tijolos e cimento. Fale com Papa Khan e converse com papa Khan. Fale com Regis e escolha "What's your..." para habilitar a missão *Oh My Papa*. Regis vai conversar com você na saída, escolha "What is..."; "Okay, i'll see..."; "I'll keep...".



OH MY PAPA

Ainda na casa, fale com Harl e escolha "Speech 25"; "Speech 50"; "Speech 75". Desça até Red Rock Drug Lab, fale com Jack e escolha "I'm here..." e "Speech 60". Vá para Great Khan Encampments, encontre Melissa e fale "Regis says...". Volte à casa central dos Great Khans, entre no quarto do canto, abra o baú e pegue o Harl's Journal. Próxima parada, Cottonwood Cove.

FOR THE REPUBLIC, PART 2

Vá à represa conversar com Cassandra e fale "The Khans...". Ela vai pedir para você lidar com os Omertas, mas você já fez isso nas missões publicadas no detonado da edição anterior. Fale "The Omertas were..."; "What evidence..."; "No, ma'am". Com isso, você vai se tornar um inimigo jurado da legião. É hora de lidar com Mr. House, use as dicas da missão *Wild Card: Change of Management*. Como nesta linha de história você não evoluiu os robôs de segurança de Mr. House, é bem mais fácil invadir sua câmara à força.

Notifique Cassandra de seu sucesso. Sua próxima missão é lidar com a Brotherhood of Steel, siga as dicas da missão *The House Always Wins*, V para destruí-los ou torná-los aliados com a missão *Still in the Dark*. Depois de concluir a tarefa, fale com Cassandra.

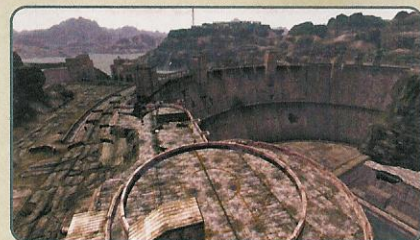


YOU'LL KNOW WHEN IT HAPPENS

É a mesma missão da linha de Wild Card. Após concluí-la, fale com Cassandra e aceite partir para a batalha final.

EUREKA

Ao encontrar General Lee Oliver, escolha "What..."; "Ok, i'll take...". A legião vai invadir a sala e encarar-los agora é roubada. Fuja na direção da área indicada e ative o painel. Você precisa descer ao nível mais baixo da represa e, do lado de fora, ativar manualmente a válvula. Suba de volta para a entrada da represa. Na estrada, avance com os seus aliados até a primeira barreira. Você encontrará uma tropa avançada, escolha "Speech 85" para ordenar que eles sigam na frente. ■



SITE 100%
SEGURO



WWW.

GameOne
.com.br

GT
GRAN TURISMO® 5
THE REAL DRIVING SIMULATOR

FÉRIAS É NA GAMEONE!!



ENTREGAMOS



(19) 2122-5252
Tele vendas



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.

CHEGOU VIDA ROCK



COMECE AGORA A JOGAR E SEJA UM ASTRO DO ROCK.

★ **CRIE SEU PERSONAGEM**

★ **MONTE SUA BANDA**

★ **CONQUISTE A FAMA**

★
JOGUE GRÁTIS



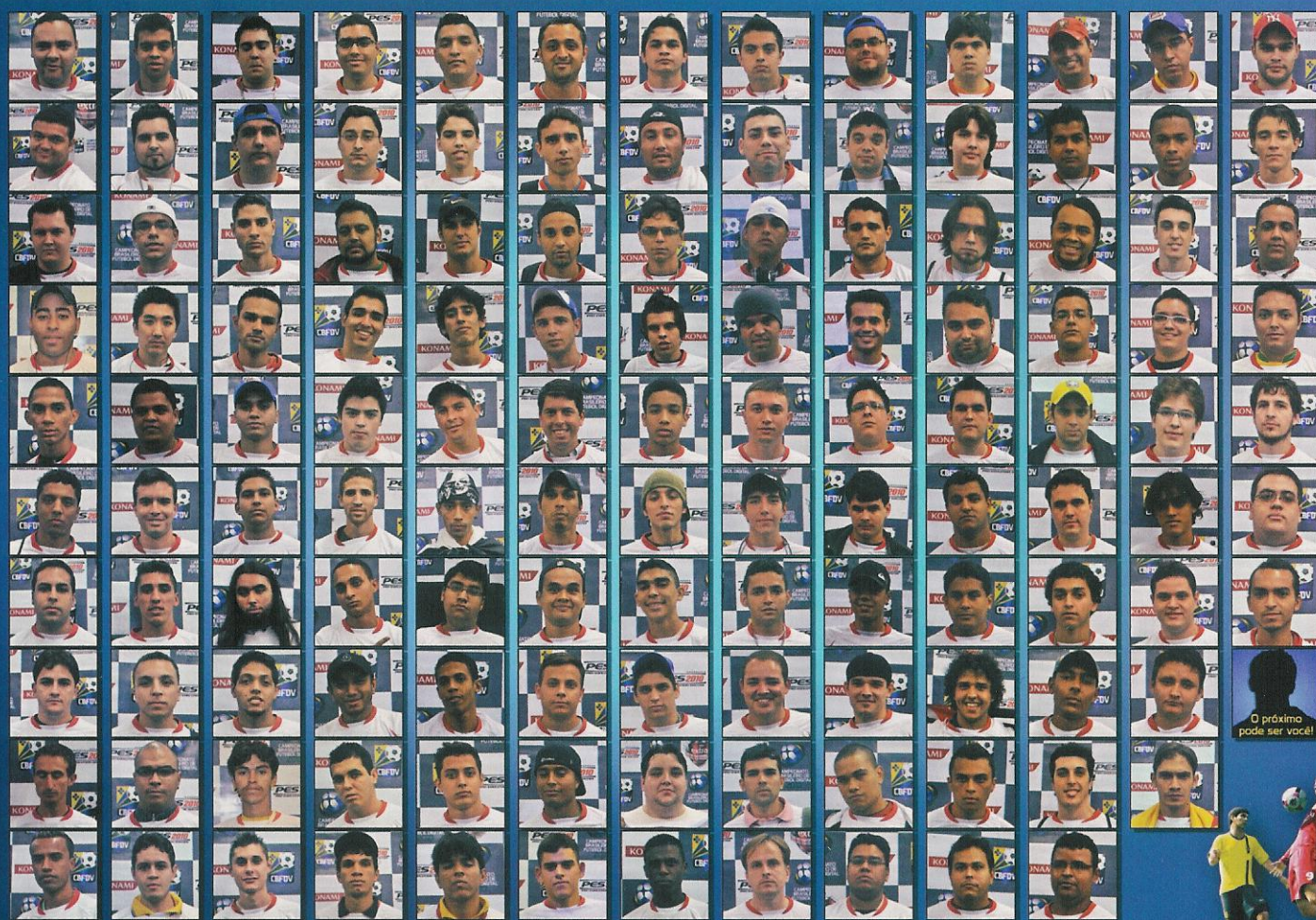
Acesse
vidarock.net

COLORCUBE
GAMES





Parabéns aos finalistas que se classificaram nas mais de 50 etapas por todo o Brasil.



Organização:



CONFEDERAÇÃO
BRASILEIRA DE
FUTEBOL DIGITAL
E VIRTUAL

Patrocínio:



Cobertura Oficial:



O Brasil tem um novo campeão de futebol digital no Playstation III com o jogo PES2010 da Konami. É o paulista Leandro Papai Dias, o Snake conquistou o título no ultimo dia 14 de novembro na loja Extra Anchieta em São Bernardo do Campo ao vencer o Paranaense Carlos Eduardo por 3 x 0 no primeiro jogo da final e empatar a segunda partida em 1 x 1. Com o resultado, Snake que afirmou ter treinado uma média de quatro horas por dia levou para casa um cheque de US\$ 10 mil. Carlos Eduardo levou para o Paraná US\$ 5 mil e Ricardo Senna, também de São Paulo ficou com o terceiro lugar e levou US\$ 2,5 mil para casa. O Brasileirão de futebol digital foi disputado por 128 jogadores de 20 estados diferentes, selecionados em 25 seletivas nas lojas do Hipermercado Extra ao longo do ano. Todos os campeões e vice-campeões de cada seletiva foram para São Bernardo para a disputa da final com todas as despesas pagas, além de já terem recebido um PS3 cada um.



Campeão: Leandro Papai Dias/SP - Prêmio: US\$ 10000
Vice-Campeão: Carlos Eduardo/PR - Prêmio: US\$ 5000
3º Lugar: Ricardo Senna/SP - Prêmio: US\$ 2500

O campeão Leandro Papai Dias/SP (centro), o "Snake", recebendo o troféu do Presidente da CBF DV, Júnior-KID, junto com vice-campeão Carlos Eduardo/PR (E) e o terceiro lugar, Ricardo Senna/SP (D) entraram para o hall dos campeões brasileiros de futebol digital.

A grande festa do futebol digital foi transmitida ao vivo pelo site da Confederação Brasileira de Futebol Digital e Virtual (www.cbfdv.com.br) e contou com uma premiação ao longo dos 8 meses das seletivas a final Nacional de mais de R\$ 200.000,00 em prêmios que foram entregues pelo presidente da CBF DV, Edivaldo Júnior, o Junior-kid. A competição contou com patrocínio do Hipermercado Extra e Konami, organização da CBF DV e cobertura oficial da revista Playstation.



CAMPEONATO
BRASILEIRO DE
FUTEBOL DIGITAL
2010

Saiba mais no site:
www.cbfdv.com.br

Informações sobre o CBF DV 2011:
seletivas@cbfdv.com.br

SPLATTERHOUSE

Para quem curte um final de semana no matadouro POR NELSON ALVES JR.



Quanto mais a sua máscara fica "irada", maior a quantidade de sangue na sua tela

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Namco Bandai
- **Distribuidora:** Namco Bandai
- **Gênero:** ação
- **Jogadores:** 1
- **Resolução:** 720p
- **Online:** não

Na década de 1980, lançar um jogo cuja única meta era socar botões e ver sangue jorrar por todos os lados fazia sentido. Há três décadas, praticamente, tudo era novidade. Tanto que *Splatterhouse*, nascido nos arcades, ganhou versões caseiras e se tornou cult. Hoje, acredite, é preciso um pouco mais do que apenas sangue e porrada.

O renascimento do jogo nesta versão remodelada e cheia de rococós visuais mostra que nem sempre um remake é simples de ser feito. Por exemplo: um jogo de ação que depende de esmagar botões deve, no mínimo, ser preciso. Aqui, porém, a precisão passa longe. É um erro grosseiro de desenvolvimento. Por vezes – muitas vezes –,



Não tem nada mais divertido do que, literalmente, desmanchar um inimigo no chão

você morre não por ter errado, mas porque a câmera não se acerta e atrapalha seu campo de visão. Ou porque pular um obstáculo é quase um processo de sorte, jamais de habilidade.

De todo modo, *Splatterhouse* não é para todo tipo de jogador. Se você é daqueles que valorizam realismo, história com nexo e algum bom senso, minha sugestão é que vire a página agora mesmo. Já para quem se diverte com vísceras voando, roteiro de filme B e ambiente

de matadouro, eis aqui o jogo do ano.

É tão ruim, mas tããããão ruim, que fica bom. Não tem como torcer o nariz quando você pode usar o próprio braço para esmagar a cabeça de um demônio – isso se não resolver arrancar a cabeça desse mesmo demônio para esmigalhar os outros que estão em volta. Sobre a história, tudo o que precisa saber é que se trata da mesma da série clássica do arcade (aliás, os três jogos estão inclusos e são destravados após o final



A violência não é restrita aos monstros. Rick também perde pedaços no combate



da partida): depois de ser morto pelo vilão que raptou sua namorada, o protagonista Rick volta à vida graças a uma máscara maléfica que lhe dá força sobre-humana. E é isso. O resto se desenrola em apertar botões, habilitar combos, passar por uma ou outra área com movimentação lateral (para lembrar a série original) e, no meio disso, assistir ao maior e mais escancarado festival de sangue da história dos videogames.

Vou tentar explicar: ali, bem no fundo, você tem um jogo inundado por vísceras de todos os lados. Quanto mais se anda, menos se enxerga do personagem, já que a tela, o cenário e tudo ao redor viram um borrão de vermelho com pedaços de corpos espalhados.

Assim como o próprio jogo faz, não leve nada aqui a sério. Trata-se de um pastelão para rir e se divertir com exageros propositais. Até por conta disso, fica menos penoso encarar tantos erros da produção. A câmera e o pulo do personagem já foram ditos, mas há outros. Por exemplo, o loading demora uma eternidade e meia. A melhor solução é instalar o jogo no disco rígido para diminuir a aflição, até porque rola um carregamento a cada morte. E sinto dizer, mas você vai morrer muitas vezes. Nem sempre por sua inabilidade, mas porque a mecânica é tosca mesmo.

Embora linear ao extremo, a partida vez

ou outra surge com um chefe de fase, bem old school, para quebrar um pouco o gelo. Continua sem muita estratégia, já que basta desviar dos ataques e socar até acabar com a energia do infeliz, mas é um desafio extra interessante além do andar/socar das fases.

Ainda que não seja assim uma Brastemp, o título da Namco-Bandai é um afago nos saudosistas. Não bastasse o fato de manter a carnificina dos originais, a empresa ainda fez questão de incluir a trilogia original como bônus. E se considerarmos que, atualmente, toda e qualquer velharia vira item para ser vendido online por preços exorbitantes, dá para bater palmas pela iniciativa de oferecer os três jogos como brinde.

Bem-humorados de plantão, deem uma

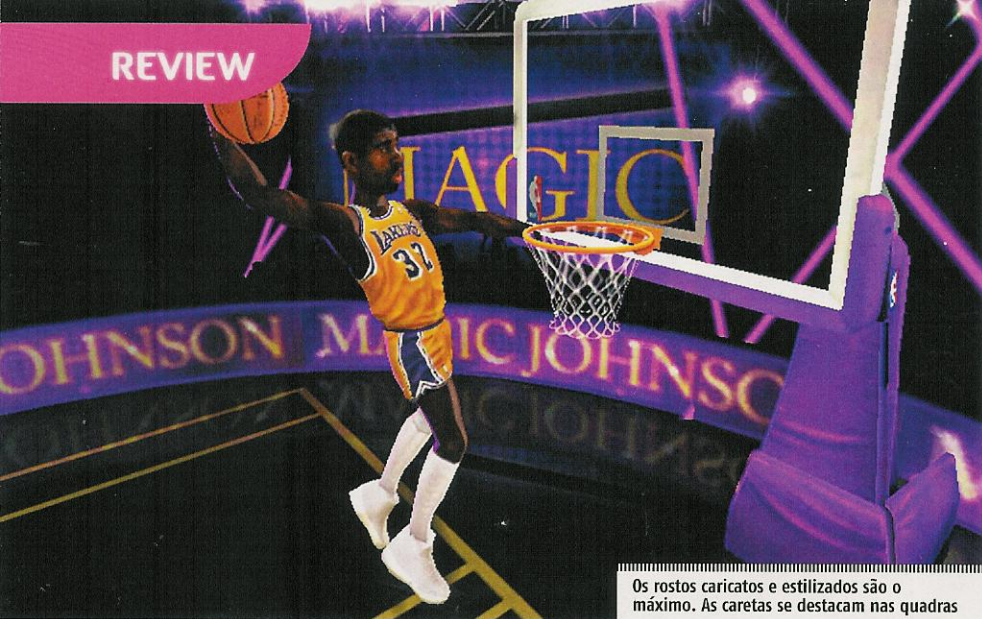
AVALIAÇÕES

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

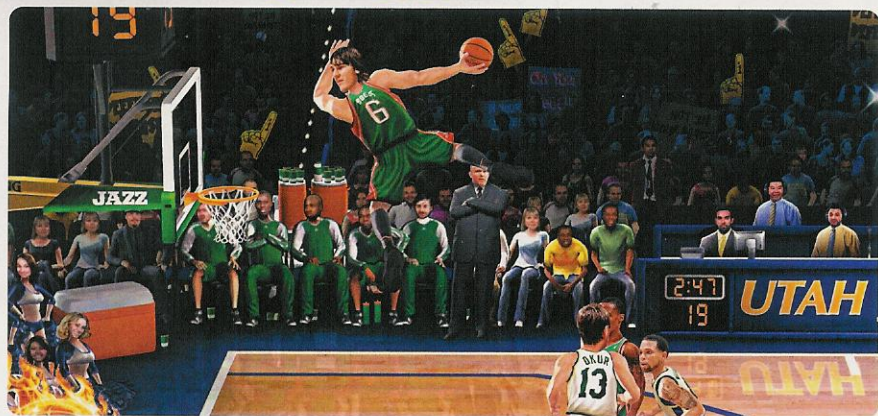
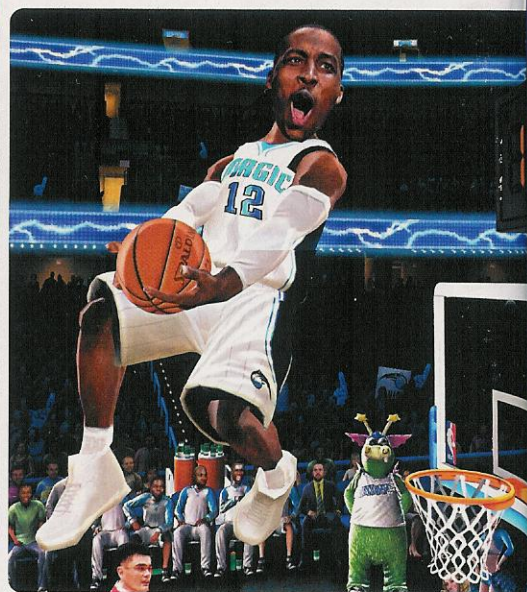
AÇÃO	Enredo	★☆☆☆☆
	Inteligência artificial	★★☆☆☆
	Modos extras	★★★★☆
	Câmeras	★★★★☆
	Chefes	★★★★☆

NOTA

7,0



Os rostos caricatos e estilizados são o máximo. As caretas se destacam nas quadras



NBA JAM

Um bônus muito caro! POR LEANDRO RODRIGUES

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** EA Canada
- **Distribuidora:** Electronic Arts
- **Gênero:** esporte
- **Jogadores:** 1 a 4
- **Resolução:** 720p
- **Online:** sim

Se você já está com *NBA Jam* nas mãos, considere-se um cara de muito azar. Não que a releitura do clássico de 1993 seja ruim, mas se tudo tivesse dado certo, ele estaria rodando no seu PS3 de graça. Quando ele foi anunciado, seria apenas um extra dentro do jogo *NBA Elite* – o prato principal da EA para os fãs de basquete. *NBA Elite* foi cancelado, *NBA Jam* foi promovido à estrela da temporada e o que era um bônus agora custa absurdos US\$ 50.

TUDO A MESMA COISA

Pouca coisa de importante mudou da versão

dos anos 1990 para essa nova. Ao menos no que se refere à mecânica do jogo. Basicamente, continua um jogo de basquete maluco, praticamente sem regras, em que quatro jogadores disputam partidas alucinadas, divididos em duas duplas. Aqui, não existem laterais, faltas ou lances livres. Os jogadores podem acertar socos e cotoveladas ou empurrar o adversário na maior cara de pau. Só não dá para ultrapassar o limite de posse de bola (24 segundos) nem tirar a bola da descendente. De resto, vale tudo, até quebrar a tabela com uma enterrada.

As atrações principais continuam sendo os passes exagerados e as enterradas de tirar o fôlego. Infelizmente, a sensação é a de que, para equilibrar um pouco o jogo, resolveram retirar o sistema de “turbo” dos jogadores. Na versão 2010, os tênis ainda mudam de cor, mas a velocidade praticamente não muda.

VOLTANDO NO TEMPO

Alterações mesmo só na parte visual e nos extras. Os jogadores possuem corpos 3D, mas com uma foto digitalizada na cabeça. A proporção das suas partes é absurda, ainda

mais quando o modo “cabeção” é ativado. A movimentação em torno da quadra mantém os poucos quadros da versão original, algo estranhamente charmoso e saudosista. A sensação de nostalgia fica ainda mais evidente quando escutamos o narrador Tim Hitzrow gritando “boom shaka-laha” a cada enterrada.

Mas como o objetivo não é conquistar apenas as jogadores que já eram fãs, novos modos de jogo foram criados. Entre eles, o Remix, no qual a partida acontece normalmente, mas não existem marcadores de pontos, apenas um sistema que mede as enterradas. Vence quem derrubar o aro primeiro. Outro modo interessante é uma espécie de 21, disputado com três jogadores em meia quadra. Todos os modos contam com suporte à PSN. Divertido mesmo é jogar com alguns dos jogadores secretos. Entre os convocados estão: os ex-presidentes George W. Bush e Bill Clinton e o atual presidente dos Estados Unidos, Barack Obama.

NBA Jam continua divertido, mesmo depois de 17 anos, mas a decisão de cobrar o preço de um jogo comum em algo que seria apenas um bônus deve espantar – com razão – a maioria dos possíveis jogadores. ■

AVALIAÇÕES

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

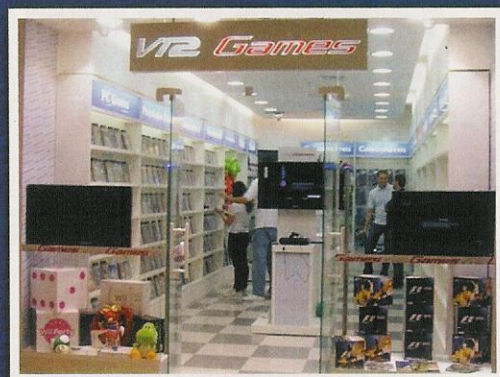
NOTA **7,5**



V12 Games: sua chance de ter uma rentável loja de videogames



A decoração é moderna e funcional



Tudo foi pensado para o público gamer

Ganhe dinheiro com games

O mercado de videogames vive um momento de expansão no Brasil. Praticamente todos os grandes players estão no país e os jogos agora são oficiais. Esta é à hora perfeita de investir nesse segmento que agora vai crescer e criar bases solidas. A V12 Games esta no mercado há sete anos, agora com o sistema de franquia para expandir este negocio promissor pelo país.

A V12 Games pensou em tudo para o publico gamer. As instalações da loja são modernas, praticas e, ao adquirir uma franquia você leva todas as soluções de decoração, estoque, preços, disposição de materiais, controles administrativos e a infra-estrutura necessária para garantir o sucesso do seu empreendimento.

No ano de 2010 foram inauguradas duas lojas, uma loja própria no Raposo Shopping e uma franquia no Shopping Jardim Sul, também houve um grande investimento em marketing, anúncios em revistas e participação das principais feiras do país, como a Brasil Game Show 2010.

Com um grande projeto de expansão para 2011 e com três lojas em São Paulo a V12 Games procura candidatos em adquirir uma franquia, o desconto na taxa de franquia é de 60% para os candidatos de todo país, oferecendo ainda uma promoção somente este mês para o interessado em adquirir uma franquia no Rio de Janeiro, Espírito Santo, Minas Gerais e São Paulo.

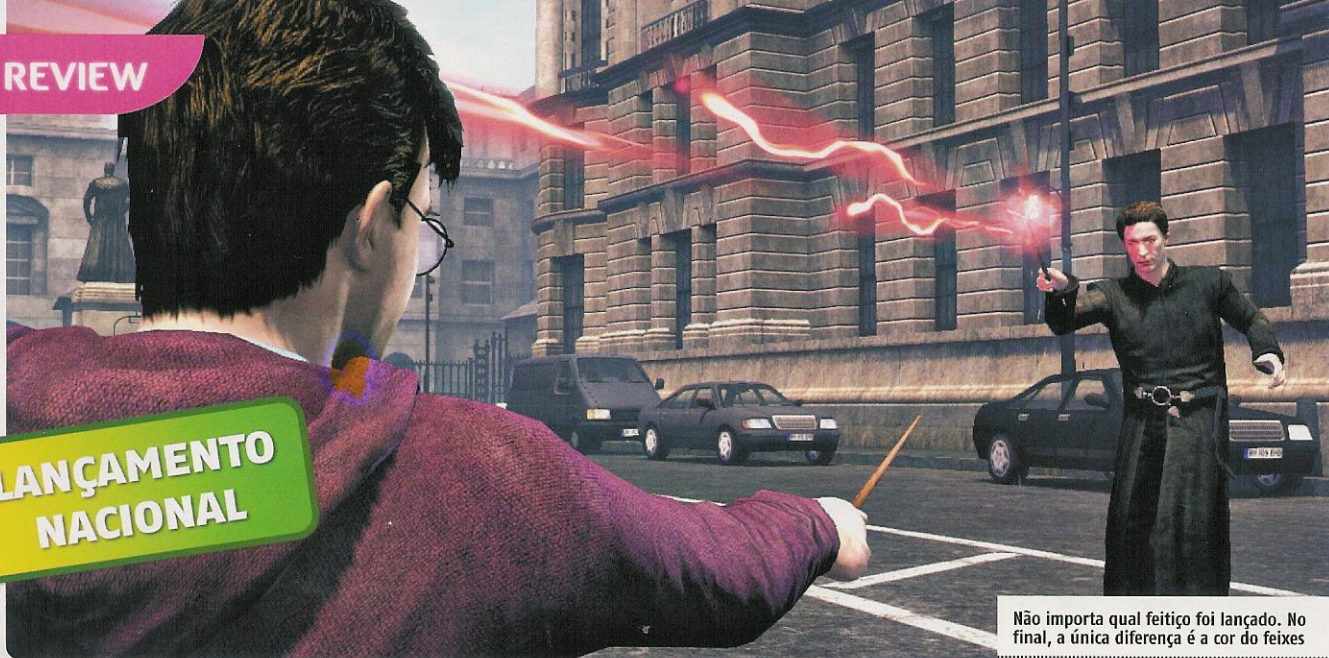
Venha para a V12 Games, torne-se um franqueado, e descubra como um bom negocio e diversão podem ser o caminho para você ser independente.

V12 Games

(11) 4701.9527 - www.v12games.com
franquias@v12games.com



LANÇAMENTO NACIONAL



Não importa qual feitiço foi lançado. No final, a única diferença é a cor do feixes

HARRY POTTER AND DEATHLY HALLOW: PART 1

Que tal uma magia para esquecer este jogo? **POR LEANDRO RODRIGUES**

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** EA Bright Light
- **Distribuidora:** Electronic Arts
- **Gênero:** tiro
- **Jogadores:** 1
- **Resolução:** 720p
- **Online:** sim

Certos lançamentos deveriam chegar aos seus consumidores finais com algum tipo de pedido de desculpa já impresso no seu manual de instruções. Ainda mais quando o produto em questão é inspirado em *Harry Potter*, uma das maiores franquias da indústria de entretenimento, e que visa agradar os fãs mais entusiastas.



Essa cara diz tudo: a vergonha de Harry Potter. Menos mil pontos para Grifinória

Tudo, simplesmente tudo em *Harry Potter and Deathly Hallow: Part 1* é ruim. Começando pela infeliz ideia de transformar as aventuras do jovem bruxo em jogo de tiro, ao estilo *Call of Duty*. Ora, se as histórias de *Harry Potter* fazem sucesso por retratar a fantasia, por que não viajar nas invenções e criar algo completamente diferente? Em vez disso, os produtores preferiram engessar a primeira parte do desfecho da história em uma fórmula que não combina com este universo.

Mas esse seria apenas um pequeno problema se o gênero escolhido funcionasse bem. *Deathly Hallow* peca por usar controles imprecisos, um sistema de mira pouco eficaz e movimentação robótica. Acertar os inimigos genéricos que teimam em aparecer em todos os lugares beira a uma tortura e o usar as proteções oferecidas pelo cenário é uma alternativa tão boa quanto sair de peito aberto atirando em todo mundo. As coisas pioram ainda mais se optarmos por jogar com o PlayStation Move. Nesse momento, o jogo se torna um "rail shooter", aqueles jogos em que só é necessário mirar, sem controlar o personagem. Nesse modo, só é necessário sacudir o braço para desferir magias aleatórias e rezar. Isso mesmo, rezar, já que não existe opção de esquivas e Harry se torna um alvo fácil para os seus inimigos com cara de cera.

O resto é um grande pacote de realizações bizarras, que vão desde o roteiro absurdo, que não respeita nem os livros e muito menos o filme, passando por gráficos com cara de PlayStation 2 e terminando – com a paciência do jogador – em uma câmera horrível que, por muitas vezes, faz o seu companheiro ficar na

linha de fogo, impedindo que o seu personagem acerte os inimigos.

Como um alento aos jogadores, *Harry Potter and Deathly Hallow: Part 1* possui uma grande quantidade de itens para coletar, o duro é ter vontade de caçar todos eles. Uma pena o manual não ensinar os jogadores a fazer a magia Obliviate*. ■



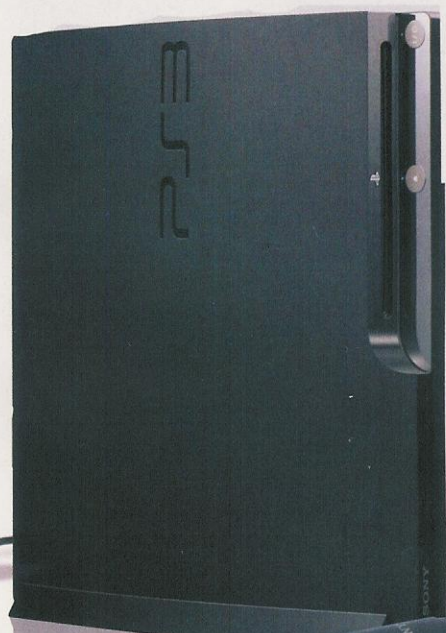
AVALIAÇÕES

TÉCNICA	Gráficos	★☆☆☆☆
	Controle	★☆☆☆☆
	Áudio	★★☆☆☆
	Replay	☆☆☆☆☆
	Acabamento	☆☆☆☆☆
TIRO	Dificuldade	★★★☆☆
	Arsenal	★☆☆☆☆
	Design de cenários	★☆☆☆☆
	Inteligência artificial	★☆☆☆☆
NOTA	Multiplayer	☆☆☆☆☆
	Sistema de danos	☆☆☆☆☆

1,5

* Obliviate: magia que apaga as lembranças do alvo

SONY



PS2
PlayStation 2



PSP
PlayStation Portable



PS3
PlayStation 3



OLYMPIC GAMES

Disponemos 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

REVIEW



TRON EVOLUTION

Precisa de atualização POR LEANDRO RODRIGUES

O visual é muito bacana, mas uma variedade de inimigos cairia bem, não é?



LANÇAMENTO NACIONAL



FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Propaganda Games
- **Distribuidora:** Disney Interactive Studios
- **Gênero:** ação
- **Jogadores:** 1 a 8
- **Resolução:** 720p
- **Online:** sim

Nenhum outro filme combina tão bem com videogames como *Tron*. Afinal, um longa cuja história é ambientada dentro de um mundo virtual, cercado de batalhas contra programas malignos e no qual o herói "cavalga" em uma motocicleta irada, fazendo curvas a 90 graus, parece muito empolgante. Nos primeiros minutos, o jogador é apresentado ao mundo de *Tron*, um local com temática escura e totalmente limpo.

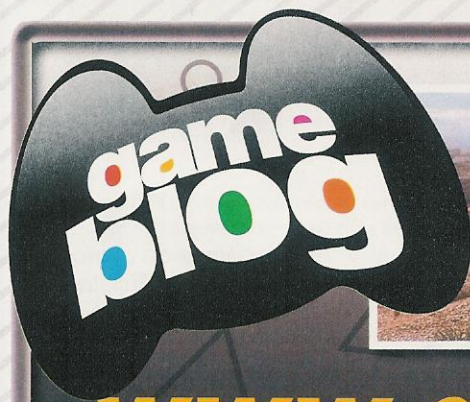
Depois de se acostumar com o visual, um pequeno tutorial ensina você a se comportar como um atleta de parkour. Pular por plataformas, correr e fazer manobras malucas

em pleno ar é algo normal. Apesar da visível inspiração em *Prince of Persia*, a versão com neon nem de longe conseguiu repetir o sucesso da produção da Ubisoft. Em *Tron*, correr pelo cenário é divertido, mas as manobras são travadas, pular de um lugar para o outro é frustrante e o principal inimigo se torna a câmera do jogo.

O sistema de batalha também é empolgante. Os famosos discos tron estão lá para ajudar na luta contra outros programas e facilita na execução de combos de encher os olhos. As coisas melhoram um pouco quando Anon está em cima de uma Light Cycle. As corridas são belíssimas, empolgantes e só não são melhores, pois não existe variedade de objetivos. Desvie de obstáculos, salte por cima de algumas explosões e só isso.

O modo multiplayer não fica atrás. *Tron Evolution* consegue usar com maestria itens do universo de *Tron* em modos já conhecidos como Team Deadmatch. Mas é com as Light Cycles que o jogo mostra sua variedade. Como cada uma das motos emite um rastro de energia colorida, que destrói quem passa por ele, as opções de armadilha são infinitas.

Nota: 6,0



www.gameblog.com.br

O mundo dos games atualizado diariamente:

notícias • previews • testes • dicas • garota play
 retro games • trailers • imagens • bastidores
 lançamentos • mercado brasileiro de games

250.000 visitantes únicos (jun/2010)

2.100.000 page views (jun/2010)

Para anunciar: publicidade@europenet.com.br ou (11) 3038-5093

O Mundo Real

Um curta do aluno **Estêvão Teuber Pereira**

Assista o curta em
www.melies.com.br/omundoreal

V·O·Y·A·G·E

MELIES - DO ZERO AO CURTA EM 1 ANO

O Voyage é um curso completo de animação 3d, que engloba desde técnicas básicas à avançadas, abordando os conceitos tradicionais com monitoramento individual de profissionais conceituados, tendo como objetivo final a produção completa de um curta metragem em animação 3d.

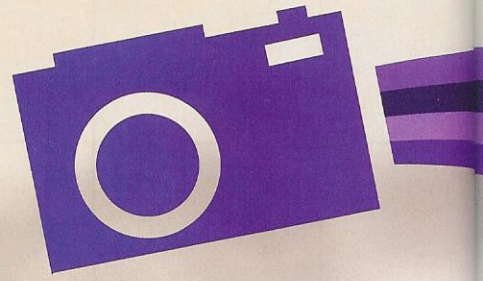
NOVO ENDEREÇO Alameda dos Maracatins, 961 - Moema • São Paulo/SP
Central de Atendimento: [11] 5573.1095

MELIES
ESCOLA DE CINEMA, 3D E ANIMAÇÃO

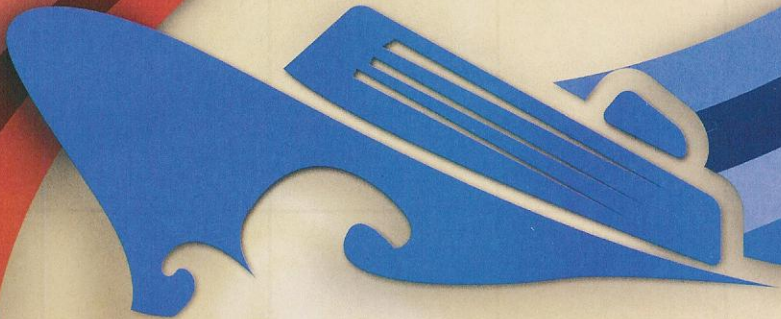
Revista

VIAJE MAIS

apresenta



viagem





viaje
.com.br

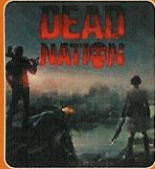
É tudo isso e
mais um pouco.
Acesse!

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:** Housemarque
- **Distribuidora:** Sony Computer Entertainment
- **Gênero:** ação
- **Jogadores:** 1 a 2
- **Online:** sim
- **Preço:** US\$ 14,99
- **Legendas:** não
- **Dublagem:** não
- **Demo:** não

Os cenários são muito bem-feitos... mas a total escuridão esconde os detalhes. De que adianta?



DEAD NATION

Fechando o ano dos zumbis POR LEANDRO RODRIGUES

Definitivamente, os zumbis estão mais na moda do que falar mal de Justin Bieber. Jogos, expansões, filmes e seriados, todos querem grana fácil em cima dos pobres mortos-vivos que não têm como se defender judicialmente. O novo "pega-para-capar" com zumbis é *Dead Nation*, criado pela Housemarque, a produtora de *Super Stardust HD*.

TUDO ESCURO

Dead Nation conta uma típica história de zumbis, em que algum vacilo industrial liberou um maldito vírus que transformou toda a população... exceto você e um amigo, que podem formar uma dupla cooperativa online para explodir humanos podres. É claro que você pode bancar o Clint Eastwood e ser o lobo solitário contra o mundo. As duas opções igualmente são divertidas.

São dez fases em que hordas de zumbis tentarão comer o seu bacon (opa!). O estilo de ação lembra *Super Stardust HD*, com a visão aérea do combate e sistema de tiros que usa o analógico direito para apontar os disparos, enquanto parte do seu

cérebro se preocupa em mandar ordens para o direcional esquerdo, responsável pela movimentação do personagem.

O ângulo da câmera dá uma geral de todo o cenário e isso é providencial para encarar a enorme quantidade de inimigos na tela. É preciso mentalizar as rotas de fuga ao mesmo tempo em que atrai como um alucinado. Infelizmente, a escolha não foi totalmente acertada, já que essa visualização, por muitas vezes, não é completa. Com o intuito de criar um clima de terror, por muitas vezes, o jogo se torna escuro demais e, em momentos críticos, fica impossível ver tudo o que está acontecendo. A situação piora quando o sobrevivente está perto da morte; nessas horas, um filtro vermelho escuro entra na tela e o resultado, em vez de um momento dramático, é uma morte praticamente certa. Além disso, a escuridão não permite admirar os cenários repletos de detalhes e a diversidade de zumbis, que vão desde simples monstrenhos, passando por policiais, bombeiros e até palhaços de circo.

Outra semelhança com *Stardust* está no sistema de explosões. Cada vez que você joga

uma granada ou acerta algo que fica a ponto de ser detonado, um pequeno círculo vermelho surge na tela, delimitando a área de dano.

ATIRE PRIMEIRO E ATIRE DEPOIS

Não espere por enigmas mirabolantes ou diálogos complexos. Seu objetivo é ir de um ponto. Entre um local e outro existem áreas protegidas, cercadas por portões, que funcionam como checkpoint e ponto de venda de armas. É possível comprar diversas armas extras (lança-chamas e serra-elétrica estão disponíveis, uh!!!) e melhorias para elas.

Na batalha, há algumas estratégias que podem facilitar ou dificultar a sua vida. Existe a possibilidade de matar a menor quantidade possível, correndo com o arranque, uma espécie de turbo – outra semelhança com *Super Stardust* – em busca do próximo checkpoint. Tudo fica mais rápido, mas a falta de grana pode atrapalhar mais para frente. Ou escolha matar tudo e todos, andando de costas para aumentar a sua distância para os inimigos, acertando carros para acionar alarmes e criar distrações.

Um grande atrativo é que, apesar de se tratar de um jogo vendido apenas pela PSN, o game conta com sistema de troféus com direito a platina. E se achar o jogo complicado, sempre pode apelar e chamar um amigo para jogar modo co-op online ou local. Tudo isso por apenas US\$ 14,99. ■

Nota: 7,0

Bits GAMES

www.bitsgames.com.br

**ALUGUEL
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
VENDAS**

(31) 3271-9537

SÓ AQUI VOCÊ TEM DIVERSÃO GARANTIDA PARA O ANO INTEIRO. FELIZ 2011 !

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



Verifique a classificação indicativa dos games



Endereço:

**Rua dos Carijós, 424 - 9º andar - Centro
Praça Sete - Belo Horizonte - MG**

Email:

contato@bitsgames.com.br

Telefones:

**(31) 3271-9537 | (31) 3271-9484
(31) 3271-9414 | (31) 3271-9423**

Site:

www.bitsgames.com.br

Imagens meramente ilustrativas. Verifique a disponibilidade de produtos em estoque.

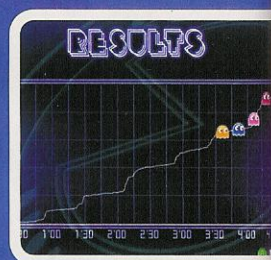
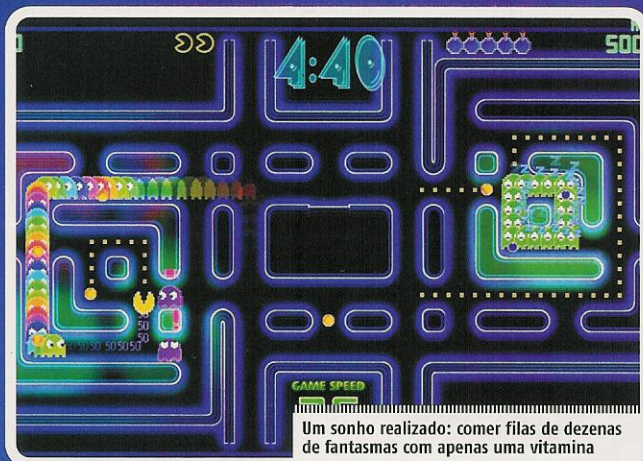
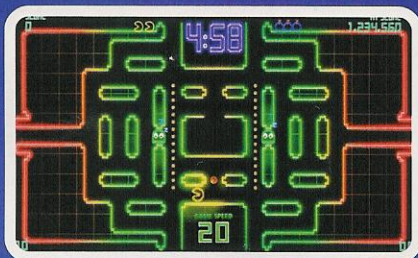
PAC-MAN: CHAMPIONSHIP EDITION DX

Acredite: o que era incrível ficou ainda melhor POR NELSON ALVES JR.

FICHA TÉCNICA



- **Produtora:** Namco Bandai
- **Distribuidora:** Namco Bandai
- **Gênero:**
- **Jogadores:** 1
- **Online:** não
- **Preço:** US\$ 10,00
- **Legendas:** não
- **Dublagem:** não
- **Demo:** sim



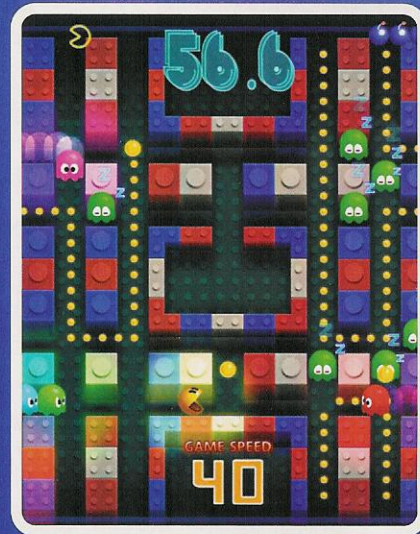
Grata surpresa. Só isso define *Pac-Man Championship Edition DX*. A Namco pegou a espinha dorsal do clássico, agregou ideias já existentes (como o jogo da cobrinha, que ficou popular nos celulares) e criou, até que se prove o contrário, o melhor *Pac-Man* já visto.

Se você curte o personagem, sabe bem que das últimas aparições, as que realmente se destacam já têm certa idade: a primeira foi *Pac-Man vs. (GameCube)*, que usava de forma genial a interação entre o console e o portátil GameBoy; depois *Pac-Pix (DS)*, cuja novidade era o fato de o jogador ter de desenhar o comedor na tela; e a série de aventuras 3D de *Pac-Man World* no PlayStation. Agora, a empresa voltou às raízes, em um sistema alicerçado no título de arcade, mas com funções que dão ao jogo um ar absolutamente novo e divertido. Sorte da geração que não teve a chance de conhecer o original. De hoje em diante, este é o título que virá à cabeça dessa rapaziada quando o assunto for *Pac-Man*.

É difícil falar das qualidades sem antes explicar como funciona a brincadeira. Em suma, a partida consiste em comer bolinhas. A mudança: além dos quatro fantasmas que perseguem o personagem, há vários outros dormindo e espalhados pela tela. Quando você se aproxima, eles acordam e passam a persegui-lo também, mas enganchados nos primeiros que já estavam acordados. Exatamente como o jogo da cobrinha.

A situação no cenário transmuta constantemente. Assim que come a última bolinha amarela, um ícone (que pode ser de uma fruta, de um bolo e outras guloseimas) surge. Pegue-o para que mais bolinhas e novos fantasmas dorminhocos surjam. À medida que come, você os acorda. Logo, o que era um rastro de cinco ou seis perseguidores se torna uma imensa fila que pode chegar a 50 fantasmas. Tem mais. As pílulas que dão o poder de comer os fantasmas ainda existem. Junte uma fila deles, pegue a pílula e crie um combo insano de pontos. Com um pequeno detalhe: quanto mais fantasmas elimina, mais rápido fica o jogo. A velocidade vai de 1 a 50 – e acredite, a partir do 30 fica ridículo e rápido.

O treco é tão viciante, que da primeira vez que rolou o teste, três horas foram sugadas da minha vida sem que me desse conta. São 9 telas (a décima é do modo Free) com 15 modalidades em cada. Considere que ainda se dividem nos níveis Fácil, Normal e Difícil, o que significa uma vida beeeeeeem longa. Como adendo, a Namco acrescentou a possibilidade de alterar detalhes de acordo com o gosto do usuário. Imutável, apenas a formatação dos caminhos em cada percurso. De resto, dá para escolher cor, tipo de decoração (com cara retrô, neon, pecinhas de montar), a música de fundo e a aparência dos personagens (de pixelados, como na versão original, ao 3D, de *Pac-Man World*, de PSone). É uma firula, mas do tipo que só



agrega valor ao jogo.

Como incentivo extra, como se fosse preciso algum, há o placar online, em que se comparam pontuações entre você e seus amigos.

Dos jogos lançados na PSN, certamente está entre os melhores em todos os sentidos: longevidade, diversão, desafio na medida certa, exigente sem se tornar frustrante. Poderia não levar nota máxima pelo fato de não trazer nenhuma opção online com exceção do placar. Só que pelo conjunto da obra seria uma injustiça. ■

NOTA: 10

CHEGOU!

COMBAT ARMS

ALISTE-SE NESSA BATALHA!

oficina-de-arte.com



COMPLETO SISTEMA DE CLÃS



**TRADUZIDO E DUBLADO
PARA O PORTUGUÊS**



**CENTENAS DE ITENS PARA
CUSTOMIZAR SEU PERSONAGEM**

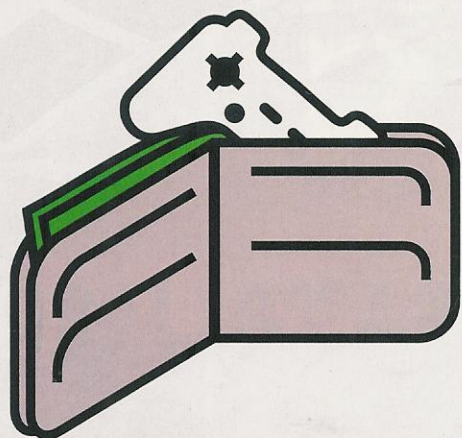
ACESSE E JOGUE DE GRAÇA!
LEVELUPGAMES.COM.BR



VERIFIQUE A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

Copyright © 2010 Nexon Corporation, licenciado para Level Up! Interactive S.A., no Brasil. Todos os direitos reservados.

Falta pouco para o Dia do



jogo justo



Divulgue o Dia do Jogo Justo

Para celebrar este grande dia teremos:
palestras e um extenso debate sobre o tema.

Quer mais? Vai rolar um Campeonato de Cabal e diversas oficinas de jogos.

Teremos ainda:
uma grande venda de games em lojas físicas e virtuais, com preços especiais.

Divulgue nosso site: www.jogojusto.com.br

Quer mais? Então ajude a divulgar esta ideia  #diadojogojusto

APOIAMOS:



DISTRIBUIDORA OFICIAL DE GAMES



BOOMERANG GAMES

VIDEO GAMES E ACESSÓRIOS EM GERAL

Wii



PSP



PLAYSTATION 3



NINTENDO DS



XBOX360



Promoção Playstation 2 Slim

- 2 Controles
- 1 Memory Card
- 1 Bolsa
- 1 Ano de garantia
- + 10 BRINDES!!!



Para maior comodidade, compre em nossa loja virtual, fácil e rápido!

www.boomeranggames.com.br

msn: boomeranggames@hotmail.com

Visite nossas lojas:

Rua 24 de Maio, 57 – Loja 01 – Tel: 11 3361-2520
Rua Santa Ifigênia, 261 Box 44 – SP – Tel: 11 3337-3635
Rua Santa Ifigênia, 51 – Loja 11 – SP – Tel: 11 3228-6188



Enviamos
para
todo Brasil

T A C T I C A L E S P I O N A G E A C T I O N

METAL GEAR SOLID®

Nesta quarta edição, mostramos todos os detalhes do capítulo mais complexo (ou confuso) da saga Metal Gear Solid POR GILSOMAR LIVRAMENTO

ATAQUE AO CARGUEIRO U.S.S. DISCOVERY

(METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY)

Após a rebelião de Shadow Moses, Solid Snake desapareceu mais uma vez do radar dos militares e, semanas depois, Otacon (Hal Emmerich) se juntou a ele ao descobrir que o projeto Metal Gear REX fora espalhado no mercado negro de armas, graças a [Revolver] Ocelot. Impossibilitados de contar com qualquer ajuda governamental, Snake e Otacon fundaram a Philantropy, ONG (Organização Não Governamental) anti-Metal Gear, a qual usam para coletar evidências e, assim, expor a ameaça na mídia, além de (Snake) sabotar os projetos.

Em 2007, os U.S. Marines Corps (infanteria naval americana) haviam concluído o desenvolvimento de um protótipo de codinome RAY, supervisionado pelo comandante Scott Dolph. O projeto é descrito apenas como veículo anfíbio anti-Metal Gear, a resposta dos EUA aos derivados pelo mundo. A arma é transportada secretamente no navio cargueiro U.S.S. Discovery através do rio Hudson. O cair da noite é castigado por uma forte tempestade, condição oportuna para Snake ativar a roupa de camuflagem Stealth e saltar da ponte George Washington, usando bungee jump, e invadir o navio sem ser avistado. Assim como os Marines não esperavam a intromissão de ninguém, Snake não percebeu que era observado por Ocelot.

Tudo o que Snake precisa é coletar evidências fotográficas da arma, obtendo alguns detalhes do potencial perigo que o protótipo oferece.

Enquanto troca informações com Otacon e observa alguns Marines disfarçados patrulhando o navio, Snake escuta o som de um helicóptero. No instante seguinte, mercenários russos invadem e eliminam os homens, desovando os corpos na água. Uma equipe segue para a sala de controle do

navio e Snake manda uma foto do homem que parece liderar a ação, para que Otacon descubra sua identidade.

Munido apenas de uma arma tranquilizante e câmera fotográfica, o agente bota alguns dos mercenários para dormir e se adianta rumo à sala de controle, onde encontra mais corpos. As coordenadas de navegação indicam que RAY está sendo levada para testes no meio do Oceano Atlântico. No instante seguinte, Snake nota a presença de uma mulher do lado de fora da cabine, falando com alguém via rádio. Quando a mulher gesticula para um helicóptero se afastar, Snake aproveita para prendê-la. Uma forte rajada de vento balança o navio com violência, criando uma breve distração para que a mulher faça um movimento rápido e dispare um tiro do cabo falso de sua faca.

Durante o conflito, a mulher mostra uma habilidade incomum, além de se gabar por ter crescido no campo de batalha. Apesar da grande resistência, ela é vencida pelos tranquilizantes. Snake pega a arma dela e demora para notar que um Cypher (dispositivo voador de vigilância do exército americano) está monitorando sua ação.

Otacon identificou o homem da fotografia como Sergei Gurlukovich, coronel da GRU (Glavnoye Razvedyvatel'noye Upravleniye, uma central de inteligência militar da ex-União Soviética) – pai de Olga Gurlukovich, mulher que Snake nocauteou – e um dos aliados de Ocelot. O cenário para o desastre está pronto, tendo os U.S. Marines Corps, os russos e, aparentemente, o exército americano envolvidos. Otacon confessa que recebeu a pista sobre o novo Metal Gear por meio de uma fonte identificada por “E.E.”, apelido pelo qual chamava sua irmã adotiva, Emma Emmerich, que não vê há dez anos.

Snake chega ao compartimento de carga, passando por um corredor onde escuta o relatório de alguns mercenários: todas as portas de acesso ao compartimento de

carga foram seladas sem chamar a atenção dos Marines. Após um confronto inevitável, Snake consegue chegar a outro corredor, sem perceber que deixou um sobrevivente, morto pouco depois por Shalashaska (também conhecido por Revolver Ocelot).

Na primeira ala do compartimento de carga, uma grande quantidade de Marines assiste ao discurso do comandante Scott Dolph em um telão. Otacon, imaginando ser rastreado pela pessoa que esteja no controle do Cypher, sugere a Snake transmitir as fotos em arquivos criptografados através da estação de transmissão experimental do navio. Após enviar as evidências, o comandante Scott termina seu discurso e Ocelot se revela, dizendo que veio “pegar de volta” o Metal Gear RAY.

O coronel Gurlukovich toma o comandante dos Marines como refém e os mercenários assumem o local. Ocelot revela que o navio está cheio de Semtex (explosivo plástico). O comandante Scott pensa que eles vão roubar a máquina para vender no mercado negro, mas o Gurlukovich diz que só veio recuperar o projeto, originalmente chamado de Chelyabinsk-70 – após a Guerra Fria, a ex-União Soviética foi saqueada pelos americanos, que levaram a tecnologia usada para criar RAY –, e usá-lo para reerguer a soberania da Rússia. Ocelot interrompe seu “amigo”, dizendo que também não tem intenção de vender o Metal Gear para ele. “Como eu disse, eu vim pegá-lo de volta”, comenta, “e devolvê-lo aos Patriotas”.

Gurlukovich, seus homens e o comandante Scott são assassinados em um rápido saque de arma. Os explosivos são detonados e o navio começa a afundar. Dezenas de Marines morrem. Ocelot vai ao cockpit de RAY e Snake decide entrar em ação. Neste momento, a mão direita de Ocelot começa a se mover e, subitamente, a personalidade de Liquid Snake assume o controle do corpo de Ocelot. Liquid revela que Naomi conseguiu deixar Snake fora da →



SPOILER ESPECIAL
ARSENAL GEAR
PARTE IV
O CONTROLE
DOS PATRIOTAS

OS FILHOS DA LIBERDADE

Na edição #143, abordamos o incidente de Shadow Moses e ação terrorista organizada pela nova geração FOXHOUND. Para lidar com a situação, o agente Solid Snake é retirado de sua aposentadoria, encarando mais uma missão suicida na qual, além do jogo político, descobre ter um irmão gêmeo e sua origem vinculada ao lendário soldado Big Boss. Mas ainda há muito a ser revelado, como a identidade do terceiro Snake e a ação dos Patriots.

SPOILER ESPECIAL
ARSENAL GEAR
 PARTE IV
O CONTROLE
DOS PATRIOTAS

Após perder sua mão direita em Shadow Moses, Ocelot reaparece com o implante do braço de Liquid Snake

programação do [vírus] FoxDie – Ocelot tenta assumir o controle, porém em vão –, mas em poucos anos ele estará morto, já que Big Boss estava em seus 50 anos de idade quando foi clonado, fazendo com que a falha genética (presente nos Soldados Genoma) se manifeste em Snake.

Após uma explosão, Snake é arremessado e Liquid, usando RAY, rasga o navio ao meio. Enquanto o cargueiro afunda, o monstro de metal mergulha e desaparece. Minutos depois, Ocelot volta a controlar seu corpo e avisa seu contato sobre o sucesso do plano e de como Snake levará a culpa pelo incidente, graças às fotos do Cypher. Dentre as dezenas de vidas perdidas no naufrágio do U.S.S. Discovery, um dos corpos resgatados era o do ex-FOXHOUND Solid Snake.

A GRANDE FARSA

Encobrimo o escândalo envolvendo os U.S. Marines Corps, é noticiado que o navio sofreu um atentado e teve seu casco danificado, causando vazamento de óleo cru e originando uma mancha de poluição a 37 quilômetros da costa da cidade de Manhattan. Para conter a poluição, o governo lançou uma cerca de contenção e iniciou um plano de emergência, o projeto Big Shell: uma colossal estação de tratamento dividida em duas partes, Shell 1 e Shell 2, cada uma adornada por estruturas menores. Dois anos depois, o projeto estava concluído.

Eis que, em 29 de abril, o coronel Roy Campbell informa o agente “Snake” que um grupo armado, identificado por Dead Cell, tomou o controle da Big Shell, junto com mercenários russos. Ao mesmo tempo em que o agente se infiltra no complexo pela água, dois helicópteros da SEAL Team 10, carregando as equipes Alpha e Bravo,

seguem pelo ar. Os terroristas exigem 30 bilhões de dólares para o resgate dos reféns, dentre os quais se encontra James Johnson, o [no jogo] atual presidente dos EUA. Caso não atendam ao pedido, Big Shell será destruída, causando uma das maiores catástrofes ambientais. O agente precisa garantir a segurança do presidente e dos demais reféns, além de desarmar os terroristas. Este é um trabalho solo, e não há ajuda oficial.

Ao invadir o compartimento de carga da estrutura A da Shell 1, o agente informa que havia uma fenda na cerca de contenção, indício de que outra pessoa entrou antes dele. Roy Campbell sugere ao agente mudar seu codinome de Snake para Raiden. Sem questionar, Raiden avança até o elevador de carga, onde avista uma pessoa subindo. De fato, há outra pessoa infiltrada e Raiden precisa descobrir sua identidade. Outra surpresa é que o agente será obrigado a trabalhar com a analista de sistemas Rosemary, sua namorada – ele protesta, temendo que o lado pessoal interfira no trabalho, uma vez que ele não sabia que ela, também, trabalhava para a FOXHOUND.

No elevador, Raiden é informado de que os terroristas se proclamam “Filhos da Liberdade” e são liderados por Solid Snake, mas não o verdadeiro – este morreu dois anos atrás. As equipes da SEAL Team 10 se posicionam nas estruturas B e C da Shell 1 e, minutos depois, um deles informa ter resgatado o presidente, porém, algo dá errado. Chegando à estrutura B, Raiden encontra um corredor banhado em sangue e corpos da unidade Alpha. Entrando na sala próxima, ele avista um estranho homem bebendo o sangue de sua vítima. O inimigo é rápido e pula para atacar Raiden, que é salvo

por um integrante do SEAL Team 10 – este termina ferido e tem seu corpo “cheirado” pelo inimigo, que se surpreende com algo.

Quando Raiden tenta pegar a arma para atacar o inimigo, este desaparece após uma rápida conversa com alguém via rádio. Em segurança, o membro do SEAL Team 10 se apresenta como Iroquois Plisken, torcendo para Raiden não descobrir sua verdadeira identidade (Solid Snake). Plisken revela que o inimigo se chama Vamp, um dos membros da Dead Cell. Ele também nota a roupa da

A VERDADE NÃO OFICIAL



Após os eventos de Shadow Moses, Nastasha Romanenko escreveu uma autobiografia chamada “Na Escuridão de Shadow Moses: A Verdade Não Oficial” (In the Darkness of Shadow Moses: The Unofficial Truth), na qual relatou seu envolvimento na missão secreta, revelando detalhes dos bastidores.

Nastasha recebeu ajuda de uma fonte anônima (Solid Snake) para que seu material se tornasse livro e fosse publicado. Tornando-se um dos recordistas de vendas, o material atingiu muitas pessoas no poder, inclusive o agente Richard Ames (ex-marido de Nastasha). Sabendo da existência da Philantropy, Nastasha doou parte dos royalties para a ONG, mas depois disso nunca mais foi vista.

A Philantropy é reconhecida oficialmente pela ONU (Organização das Nações Unidas), porém continua agindo nas sombras – os Patriotas transformaram a ONG em um grupo ecoterrorista, o que faz de Solid Snake e Otacon pessoas com a cabeça a prêmio, especialmente após o incidente do U.S.S. Discovery.

PS3

XBOX 360

Wii

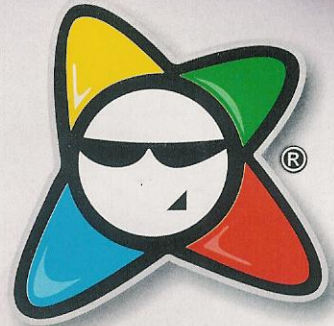
PSP

NINTENDO DS



Chegou o Fim de Ano!

Aproveite seu 13º e invista em diversão!



strueregames

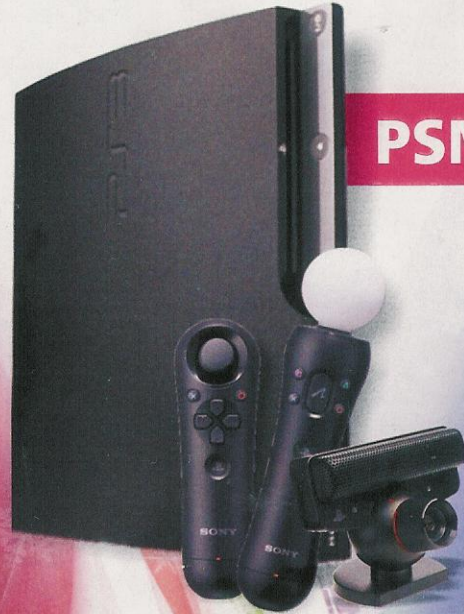
Adquira os últimos LANÇAMENTOS

KINECT



X

PSMOVE



Acesse nosso site

e compre sem sair de casa

www.strueregames.com.br

ATUALIZADO

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.: 2011-3724

SPOILER ESPECIAL
ARSENAL GEAR
 PARTE IV
O CONTROLE
DOS PATRIOTAS

Solid Snake está de volta disfarçado para lidar com uma nova crise na estação de tratamento Big Shell, além de ajudar o agente de codinome Raiden

FOXHOUND em Raiden e comenta que a unidade havia sido desativada, entretanto, Raiden nega e diz ter sido treinado intensamente no programa de Realidade Virtual (VR Training). Embora esteja física e mentalmente preparado, ele parece não saber o que está enfrentando na Big Shell. A conversa é interrompida por um chamado de rádio da unidade Bravo. Antes de continuar a missão, Raiden obtém a frequência de Plisken. Mais tarde, após um chamado de Rose, o agente pede para que ela faça uma busca completa sobre qualquer informação relacionada a Solid Snake.

Logo que alcança a ponte de ligação para a Shell 1, os poucos homens que restaram da unidade Bravo atiram contra uma mulher, que tem a seus pés, desmaiado, o presidente dos EUA. Ela, conhecida por Fortune, possui a estranha habilidade de fazer projéteis desviarem de seu corpo e explosivos falharem, motivo pelo qual é chamada de "Senhora Sorte" (Lady Luck). Vamp aparece e carrega o presidente junto com uma maleta. Neste instante, a equipe Bravo avança. Fortune empunha sua arma e dispara poderosas descargas elétricas, que acabam com a unidade e destrói a ponte. Raiden informa Roy Campbell sobre o fim do SEAL Team 10. Diante da situação crítica, as prioridades mudam: desativar os explosivos C4 espalhados pela Big Shell. Raiden não conhece nada sobre explosivos e precisa encontrar o especialista em bombas, Peter Stillman, que veio com SEAL Team 10.

Logo que Peter é abordado, Plisken aparece. O especialista em bombas, que é manco, foi tirado da aposentadoria para esta missão por um dos terroristas – que era seu aluno, um prodígio chamado Fatman. Junto com Peter, também veio um engenheiro

(Otacon), encarregando de cuidar da segurança eletrônica. Sem muitas opções, Plisken e Raiden recebem orientação de Peter, junto com detector de explosivos e um spray congelante para neutralizar os explosivos. Assim, inicia-se uma varredura por toda a Big Shell, mas quando Plisken sai da sala, ele diz as frases "Who Dares, Wins" (Quem Ousa, Ganha) e "Semper fi" (Sempre fiel) – lema usado pelos U.S. Marines – e Peter diz a Raiden que aquele homem não veio com o SEAL Team 10.

CONTRA O TEMPO

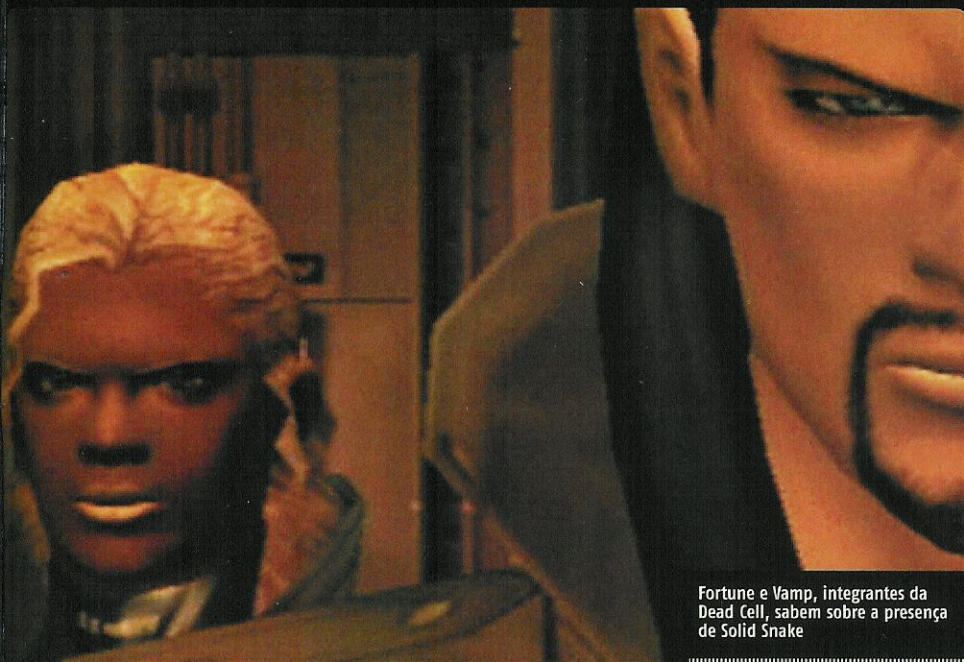
Raiden vasculha todas as estruturas da Shell 1, desarmando os explosivos, enquanto Plisken vasculha a Shell 2. Chegando à conexão entre as estruturas E e F, Raiden recebe um chamado via Codec de alguém que se identifica por "Mr.X", avisando que há explosivos Claymore na ponte. Ao desarmar os explosivos, Raiden e Rose têm uma breve conversa lembrando de quando se conheceram. Mais tarde, ao chegar à estrutura superior F, Raiden escuta a conversa de Olga informando que viu alguém usando uma roupa de ninja e outra pessoa disfarçada com uma caixa na Shell 2. Pouco depois, o agente tenta render Olga, mas ela pula do alto da escada e desaparece.

Ao desarmar outro explosivo, Peter, Plisken e Raiden trocam informações e descobrem que Fatman armou as bombas, escondendo outros explosivos, não detectados pelos sensores, em pontos críticos. Ainda restam mais três bombas, mas Peter assume a responsabilidade dessas outras bombas, confessando parte de seu passado vergonhoso – ele não é manco por ter ferido a perna em missão, ele fingiu isso para que os parentes das pessoas que

morreram por sua falha (por medo) tivessem pena dele, tratando-o como um herói que foi ferido tentando cumprir seu dever, um fardo que carregou durante anos.

Raiden volta até Peter, para pegar um novo detector e segue para a estrutura A, onde encontra mais um explosivo. No caminho, Peter informa que desvendou a funcionalidade da nova bomba: ela é ativada por microondas quando alguém fica a menos de sete passos de distância. Plisken percebe que o explosivo foi ativado e Peter diz ter cerca de 30 segundos, mandando-o sair da estrutura H e da Shell 2 o quanto antes, além de instruir Raiden a usar o spray congelante no explosivo o mais distante

PETER STILLMAN



Fortune e Vamp, integrantes da Dead Cell, sabem sobre a presença de Solid Snake

possível. No momento seguinte, Peter morre na explosão.

Restam poucos minutos para que Raiden encontre o explosivo restante e o neutralize. Feito isso, Roy Campbell é informado da situação, mas apesar de a Shell 2 ter sua estrutura comprometida e boa parte submersa, não há poluentes na água. É informado a Raiden que um refém foi executado em retaliação ao desarme das bombas, tornando o resgate do presidente prioridade máxima. Raiden questiona a ordem, dizendo que todos estão em perigo, e Rose interfere, lembrando que ele não pode salvar a todos. De volta ao elevador de carga, ele é surpreendido por Fortune, que

diz ter esperado muito tempo para vingar a morte de seu pai. Após um tiro de alerta, Raiden se expõe: ele não era a pessoa que ela esperava. Fortune se apresenta e pede para que Raiden tente matá-la.

O elevador de carga é chamado, deixando Raiden e Fortune em um confronto, desvantajoso para o agente que tem seus tiros repelidos. O depósito de carga é reduzido a destroços e a batalha é interrompida com a chegada de Vamp, que avisa sobre Fatman estar fora de controle e com planos de destruir a Big Shell. Fortune baixa a arma e vai resolver a situação, deixando Vamp com Raiden. Neste instante, o agente faz um cálculo rápido e atira contra a mulher, usando a habilidade dela para repelir os projéteis conta a barriga e a testa de Vamp, que não consegue desviar. Seu corpo cai e Fortune, desesperada, chora pela perda da única pessoa que podia chamar de família – Raiden aproveita a guarda baixa para atirar, mas as balas continuam sendo repelidas. Fortune se lamenta pela morte ignorá-la, enquanto leva as pessoas importantes de sua vida. O agente deixa a mulher para trás e sobe de elevador, sem saber que, pouco depois, Vamp voltou à vida.

Alcançando o alto da estrutura E para desativar outra bomba, Raiden é confrontado por Fatman. O agente diz que se ele explodir a Big Shell, nunca receberá os 30 bilhões de dólares, mas o terrorista, além de não saber nada sobre um resgate, não liga para dinheiro. Tudo o que importa a ele é entrar para a história como o senhor dos explosivos. Após derrotar Fatman, Mr. X, o ninja, aparece diante de Raiden para ajudá-lo em sua missão, um presente do La-li-lu-le-lo (os Patriotas). Assim, Raiden fica sabendo de alguém que pode dar

informações detalhadas: entre os reféns, há um agente do serviço secreto chamado Richard Ames, que carrega no corpo nanomáquinas iguais às do presidente. Para identificá-lo, é preciso usar um microfone direcional para captar o som diferente das batidas do coração. Além de um cartão de acesso ao andar B1 da Shell 1, Raiden ganha um uniforme de mercenário para transitar sem chamar atenção. O tempo é precioso, uma vez que os terroristas possuem uma arma nuclear, informação que surpreende Raiden, e estão prestes a ativá-la, já que a Big Shell é apenas um disfarce, um esconderijo para o novo Metal Gear.

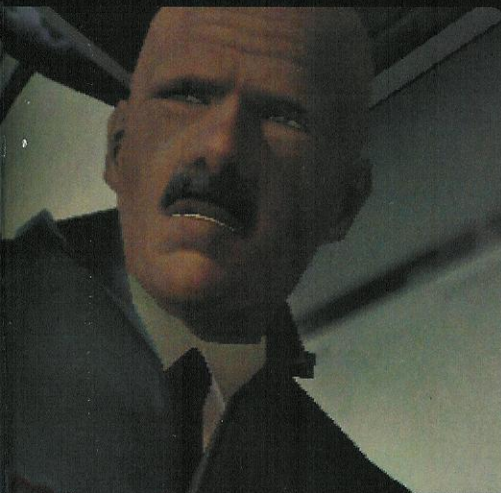
O TERCEIRO SNAKE

Rose entra em contato e fala tudo o que descobriu sobre Solid Snake, inclusive confirmando sua morte no incidente do navio cargueiro (a única curiosidade é que seu braço direito desapareceu). Isso prova que o líder dos terroristas é um impostor, decepcionando Raiden – fã de Solid Snake e de seu feito heroico em Shadow Moses.

Ao se infiltrar na Shell 1, Raiden passa por toda a segurança e, no andar B2, encontra um microfone direcional. No andar B1, há uma porta com leitura de retina, obrigando-o a capturar um dos guardas para abrir a sala dos reféns. Homens e mulheres estão amarrados e vendados, alguns amordaçados, e com vigilância pesada no local. Discretamente, Raiden usa o microfone para identificar o agente Ames. Enquanto ambos conversam, Ocelot os observa pela câmera de segurança – Raiden e Ames falam via Codec, evitando que a conversa seja ouvida por terceiros.

Ames diz ter perdido contato com o presidente desde que fora levado para a Shell 2 e Raiden comenta que ele possa ter morrido na explosão. Ames discorda, já que os terroristas precisam do presidente em perfeita saúde para ter acesso ao código da maleta que ativa o novo Metal Gear. O código de acesso é uma leitura biométrica (batimento cardíaco, onda cerebral e pressão sanguínea, tudo monitorado pelas nanomáquinas no corpo) do presidente dos EUA. A conversa é interrompida e Ames diz que "Solid Snake" está falando com alguém, Raiden usa o microfone direcional para escutar a conversa do impostor com Ocelot.

Na conversa, Raiden é chamado de agente dos Patriotas e escuta que a FOXHOUND foi desativada faz alguns anos. Embora a Shell 2 tenha boa parte de sua estrutura submersa, o presidente está seguro e Ocelot diz que o código de ativação do sistema está quase pronto, uma garota está trabalhando nisso. No momento seguinte, Olga aparece e conversa com Ocelot, tentando arrancar informações sobre o ninja e a verdade sobre a morte de seu pai – ela sabe que a operação foi sabotada, só não tem certeza por quem. Vez ou outra, Ocelot reclama do implante do braço direito de Liquid, que tenta assumir o



(Greg Eag

Peter Stillman, um especialista em bombas que enfrenta o maior desafio de sua vida: impedir a explosão da Big Shell

controle com mais frequência que o normal, graças à presença "dele" [Solid Snake].

Ao falar com Ames, Raiden comenta que o presidente está colaborando, mas se a arma nuclear for ativada, o resgate não será pago. Novamente, Ames não sabe do que o agente está falando, já que não há dinheiro envolvido. Ativar a arma nuclear sempre foi o objetivo dos terroristas e a razão é simples: detonar o dispositivo em uma determinada altura da atmosfera terrestre, emitindo um grande pulso eletromagnético que destruirá todo o sistema eletrônico de Manhattan, transformando a ilha em um tipo de república que eles pretendem adotar como fortaleza.

Ocelot se aproxima e Raiden volta ao seu disfarce, pegando um cartão no bolso de Ames. Ocelot sabe quem, de fato, é Richard Ames, um coronel enviado pela Agência de Defesa de Inteligência (Defense Intelligence Agency) para certificar-se de que James Johnson não traia o La-li-lu-le-lo (Patriotas). Ao ameaçar Ames, este morre de um ataque cardíaco e Raiden é desmascarado. Quando está prestes a levar um tiro, o ninja aparece para salvá-lo e quase arranca a mão esquerda de Ocelot. O agente foge, mas está irritado por não saber o que está acontecendo de verdade e culpa Roy Campbell.

Ao chegar à ponte de conexão entre a Shell 1 e 2, o lugar está repleto de explosivos. Conseguindo desarmá-los, Plisken informa que está indo ao resgate dos reféns com a ajuda de Otacon, apresentado a Raiden – o que confunde ainda mais sua mente, pois ele experienciou muitas coincidências com o



ocorrido em Shadow Moses – que é encarregado de resgatar o presidente dos EUA na Shell 2. A conversa é interrompida com o ataque de inimigos a Plisken. Raiden tenta, mais uma vez, arrancar a verdade de Roy Campbell, Rose entra na conversa e explica que Otacon é um dos sobreviventes de Shadow Moses e comparsa de Solid Snake, ambos procurados por atos de terrorismo e responsáveis pelo incidente do U.S.S. Discovery.

O agente reluta em aceitar que Solid Snake foi um terrorista e não acredita que ele esteja morto, por mais que as provas digam o contrário. Plisken e Otacon levam o helicóptero para buscar os reféns, e Raiden é abordado por um homem misterioso, que se apresenta como Solid Snake. No mesmo momento, Plisken aparece e ataca. "Uma agradável surpresa... irmão", comenta para Solid Snake, que abandona seu disfarce como Iroquois Plisken.

Snake ataca novamente, mas o inimigo se move incrivelmente rápido graças ao traje especial que eleva suas habilidades a um nível sobre-humano. Finalmente, o homem revela ser Solidus Snake, o terceiro clone de Big Boss. Quando Solidus é lançado para fora da plataforma, um jato Harrier, pilotado por Vamp, aparece e o resgata. Otacon não é capaz de manter o helicóptero contra um jato de combate e Snake entrega seus destinos nas mãos de Raiden.

O Harrier é derrubado, chocando-se com a plataforma, o que custa o olho esquerdo de Solidus, mas a queda é aparada pelo Metal Gear RAY, pilotado por Ocelot, que foge em seguida. Vamp é instruído a ir para a Shell 2 e consegue correr sobre a água. Snake fala com Raiden para saber se está tudo bem, mas o helicóptero exige reparos para resgatar os reféns. Otacon tira algumas dúvidas do agente, explicando que o corpo de Snake resgatado entre as vítimas do cargueiro era de Liquid Snake, irmão gêmeo, que possui código genético muito parecido (eles roubaram o corpo da geladeira de uma organização). Snake e Otacon dizem que

agora lutam por seus próprios motivos, um deles é resgatar Emma Emmerich e destruir de vez o projeto Metal Gear.

Raiden exige explicações de Roy Campbell sobre o que, de fato, está acontecendo. Apesar de furioso, e frustrado, ele continua a missão e vai até a Shell 2, onde escuta a conversa entre Olga e Solidus, que diz à mulher que Solid Snake foi o responsável pela morte de seu pai. Mas antes de qualquer vingança, Olga precisa ajudar no lançamento da arma nuclear. O resgate de 30 bilhões de dólares é uma exigência de Solidus e Olga pede metade do dinheiro como parte do acordo.

Enquanto isso, o presidente é mantido em uma sala isolada, onde o único acesso é através de um corredor com chão eletrificado. Raiden é instruído a encontrar uma projétil teleguiado para destruir a caixa de força, mas a arma se encontra em uma das salas submersas da Shell 2. Quando finalmente se encontra com o presidente Johnson, este diz que está pronto para arcar com as consequências por sua traição – novamente, Raiden não entende o que acontece – e apalpa as partes íntimas do agente, descobrindo que ele é um homem.

Na conversa via Codec, o presidente explica que, algumas horas atrás, ele estava ajudando os terroristas e que, agora, só está sendo mantido vivo para que o código de confirmação da arma nuclear se complete. Tudo o que Johnson queria era ter poder, e não ser uma marionete, uma vez que o verdadeiro poder está nas mãos dos Patriotas – políticos, exército e economia. Tudo é controlado por eles, o que tira todo o valor da palavra "democracia". A identidade dos Patriotas é desconhecida, e tudo o que Johnson sabe é que as decisões passam pela avaliação do Wisemen's Committee (Comitê dos Sábios).

Desafiando o sistema, Johnson tentou conquistar o poder usando o novo Metal Gear como objeto de barganha, mas Solidus se antecipou e desafiou os Patriotas. Tal organização sempre existiu e manteve o

Richard Ames, agente secreto dos Patriotas encarregado de vigiar o presidente dos EUA

PROJETO DEAD CELL



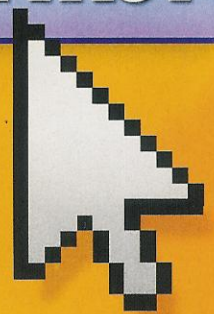
A Dead Cell foi criada pelo 43º presidente americano, George Sears (codinome Solidus Snake), para ser uma unidade especial antiterrorismo dos U.S. Navy SEALs. A unidade era liderada pelo coronel Jackson, marido de Helena Dolph Jackson (codinome Fortune). O coronel Jackson foi preso, acusado de corrupção e apropriação de fundos do governo, e morreu na prisão. Depois disso, a Dead Cell se tornou instável e com ações extremistas, tornando-se uma célula terrorista. Fortune assumiu a liderança do grupo, formado por Vamp (que era amante do comandante Scott Dolph, pai de Fortune) – eles sabiam que Jackson era inocente e descobriram que sua prisão foi encomendada pelos Patriotas –, Fatman, Chinaman e Old Boy.

Em 2008, com a saída de George Sears da presidência, os Patriotas tentam dar fim a Dead Cell e eliminam Chinaman e Old Boy. Fortune e Vamp ficaram arrasados, enquanto Fatman se sentiu livre para se tornar o senhor dos explosivos. No ano seguinte, Solidus Snake, junto com Ocelot, chama a Dead Cell com a desculpa de vingar a morte de seus camaradas, tomando a Big Shell e contratando Olga Grulukovich e seus mercenários. O grupo terrorista ficou conhecido por "Filhos da Liberdade".

Basta um clique.

www.europagnet.com.br

E os livros, guias e assinaturas de revistas da Editora Europa vão direto para a sua casa.



EDITORIA EUROPA

CLUBE EUROPA Conheça o Clube Europa, o sistema de compras coletivas da Editora Europa

TELEVENDAS: (11) 3038-5050 ou 0800-8888-508 (fora de SP)

Revistas Assinaturas Digital Livros Coleções Promoções Eventos Seu Carrinho 0 itens

Buscar Meus Pedidos Cadastro

Receba nossas Promoções

Ofertas especiais todos os dias.

Revistas

- Casas de Campo
- CD-ROM Fácil
- Computer Arts
- Computer Arts Projects
- Dicas&Truques
- EDGE
- Fotografe Melhor
- Mundo dos Super-Heróis
- Natureza
- NGamer Brasil
- OLD!Gamer

Go! Ferramentas da Google para designers
Revista www.com.br Edição 124

XBOX360 Revista Especial do Xbox no Brasil
Edição 47

VideoSom Conecte 1000 DLNA
Edição 149

OLD!Gamer Jogos Clássicos (Universo Eterno)
Edição 4

Destaque

- iPad
- Vasos
- CASAS-CAMPO
- Photoshop Essencial

Top 10 Livros

1. Photoshop & Fotografia
2. Photoshop Essencial (2.a edição)
3. Casas de Campo - Vol.3 Projetos inéditos

É fácil, rápido e seguro.



Compre também pelos telefones:
(11) 3038 - 5050 e 0800 8888 508

SPOILER ESPECIAL
ARSENAL GEAR
 PARTE IV
O CONTROLE
DOS PATRIOTAS



Cansado de ser marionete dos Patriotas, o presidente James Johnson revela tudo que sabe para Raiden, antes de pedir para morrer e tentar frustrar os planos de Solidus Snake

controle do país, e sua ruína pode causar um caos econômico mundial sem precedentes. E foi só por isso que Johnson desistiu do seu plano, tornando-se refém de Solidus Snake, conhecido publicamente como o ex-presidente George Sears.

Solidus é um sobrevivente do projeto Les Enfants Terribles, o equilíbrio entre os irmãos Solid e Liquid Snake, mas perdeu a credibilidade com os Patriotas quatro anos atrás com o ocorrido em Shadow Moses: ele iniciou o projeto Metal Gear REX e a construção da mais avançada ogiva nuclear. Solidus mandou seu homem de confiança, Ocelot, para provocar Liquid e ocasionar o incidente, tendo como resultado a aquisição do banco de dados sobre REX e da arma nuclear. Conseqüentemente, também foi exposta a existência dos Soldados Genoma, despertando a ira dos Patriotas, que o destituíram da presidência dos EUA – foi neste ponto que James Johnson se tornou a nova marionete do sistema.

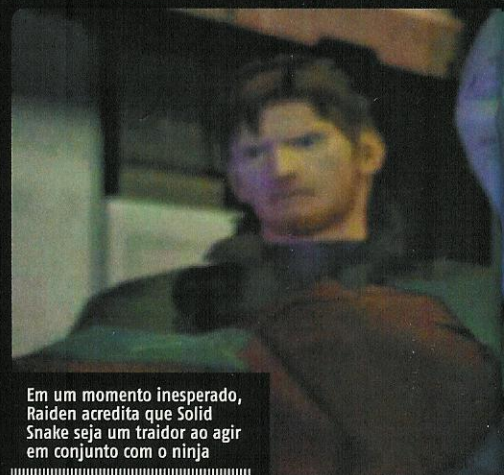
Com a ajuda de Ocelot, Solidus conseguiu o controle sobre a Dead Cell e criou a oportunidade perfeita para unir os soldados de Gurlukovich e ativar o novo Metal Gear, o mais precioso projeto dos Patriotas, deixando a organização numa situação desconfortável. Tendo controle total do novo Metal Gear, Solidus vai declarar guerra contra os Patriotas. Raiden acredita que o Metal Gear já está operando, mas Johnson discorda. Metal Gear RAY é apenas um protótipo roubado dos U.S. Marines Corps. O verdadeiro Metal Gear está escondido sob a Big Shel e se chama Arsenal Gear. Trata-se de uma megaestrutura capaz de carregar inúmeros artefatos nucleares, grande poder de fogo, produzir e armazenar modelos do Metal Gear RAY. O projeto possui uma

avançada inteligência artificial chamada GW (codinome George Washington), que tem acesso total a todo o sistema tático militar do exército americano.

Os Patriotas criaram tal projeto com a finalidade de ter controle do país, temendo que a enxurrada de informações que circula pelo mundo virtual venha a se tornar um obstáculo. Arsenal Gear possui um sistema que filtra continuamente esse fluxo de informação, modificando o que achar necessário a seus propósitos. Johnson tentou barganhar por isso e conseguir um lugar entre os Patriotas, mas tudo fugiu do controle quando Solidus se rebelou e agora pensa em fritar todas as máquinas de Wall Street, quebrando o braço dos Patriotas que controla o poder econômico.

Raiden é orientado a encontrar Emma Emmerich, a única capaz de neutralizar o GW, já que ela é a responsável pelo sistema do Arsenal Gear. Johnson entrega o cartão de acesso e um disco contendo uma versão modificada do vírus FoxDie, que deve ser usado no computador central da Shell 1. Dadas as explicações, o presidente pede a Raiden que o mate, mas Ocelot aparece e faz o serviço, indo embora logo depois.

Emma Emmerich é uma especialista em desenvolvimento de IA e Raiden é obrigado a passar por corredores submersos para encontrar a irmã de Otacon, só que, no meio do caminho, ele é informado que Emma tem um trauma de infância: ela é incapaz de nadar. Para chegar à sala onde a jovem está, Raiden precisa passar por Vamp, que vigia o local. Ele diz que matar o presidente não impedirá o Arsenal Gear de ser ativado para lançar uma bomba de hidrogênio purificado – o presidente Johnson havia iniciado este projeto secreto, o qual Vamp acredita que



Em um momento inesperado, Raiden acredita que Solid Snake seja um traidor ao agir em conjunto com o ninja

Solidus desconhece –, uma forma de vingança pela Dead Cell, acusada de inúmeras mentiras, dentre elas assassinato em massa de inocentes. Ele também sabe que Raiden carrega um disco contendo o vírus que, supostamente, pode deter o Arsenal Gear.

Ambos se enfrentam e Vamp usa novos truques, porém Raiden consegue se adaptar e superar o inimigo, que desaparece na água. Na sala adiante, Emma é encontrada e convencida de que será salva. Ainda que duvide que seu irmão esteja esperando-a, o que a motiva a seguir adiante, ela trava na hora de nadar. Raiden dá um jeito de rebocá-la através das câmaras submersas e, mais tarde, bota Otacon e ela para conversar, mas ocorre uma discussão entre eles. Emma diz ter se envolvido no projeto para magoar Otacon (dado o passado negro da família e as armas de destruição em massa), mas Snake corta o assunto.

Momento contemplativo de Raiden e Emma Emmerich, irmã de Otacon, estudando o caminho que os levará até o computador central ligado ao Arsenal Gear



PERDAS E DANOS

Antes de avançar por mais uma câmara submersa, Emma diz que o disco que Raiden carrega não é um vírus, e sim um programa "verme" que ela escreveu. Ele é capaz de invadir e se instalar no sistema do GW. O Arsenal Gear é, na verdade, o protetor da inteligência artificial, que detém um potencial de processamento de informação em escala global. O controle de informação privilegiada de sistemas fechados pode acontecer graças a um verme implantado no aplicativo de atualizado do programa operacional (criado pelos Patriotas), disponibilizado (e consumido) em larga escala graças ao temido Bug do Milênio – erro que afetaria os computadores com a chegada do ano 2000. Graças a essa atualização, o verme embutido abre qualquer porta do sistema para o GW absorver a informação. Emma acredita que, para barrar esse controle, Solidus planeja emitir um pulso eletromagnético e fritar todas as máquinas em Manhattan.

Continuando a jornada até a sala de computador da Shell 1, Raiden é obrigado a conduzir Emma pela área externa da estrutura, uma vez que a ponte entre Shell 1 e 2 foi destruída. A situação fica tensa quando a única rota é seguir por cima da mureta de contenção, que conta com câmeras de vigilância, explosivos e soldados. Raiden ficará a distância, com um rifle sniper garantindo a segurança da jovem – Snake chega para ajudar, mantendo-se na estrutura E –, mas Vamp ressurgue dos mortos, outra vez, e captura Emma, usando-a como escudo.

Sem opção, Raiden arrisca abater o inimigo tomando o máximo de cuidado. Vamp despenca na água, ganhando mais um buraco na testa, mas ele feriu a jovem gravemente. Snake abandona seu posto para resgatá-la e pede a Raiden para se apressar com o disco que contém o vírus. Otacon cuida de sua irmã, enquanto o programa é inserido no GW mas, aos 90% da instalação, a IA ativa um diagnóstico que barra o processo. Emma morre de hemorragia logo em seguida. Apesar do choque, Snake precisa da ajuda de Otacon, encarregando-o de levar os reféns.

Minutos depois, Snake chama seu contato, o ninja, para que possam entrar no Arsenal Gear. "Está mudando de lado agora?", diz Raiden para Snake, enquanto é ameaçado pelo ninja. "Mudar de lado? Eu não disse que estava do seu", retruca. O ninja, por sua vez, revela sua identidade, Olga, e bota Raiden para dormir com uma descarga elétrica.

A Big Shell é destruída, revelando o Arsenal Gear. Ao recobrar a consciência, Raiden escuta a conversa entre Ocelot e Solidus, que falam sobre o prisioneiro não ter nenhuma relação com qualquer patente

do governo ou sequer uma identidade. Mas Solidus reconhece o jovem, ele foi seu discípulo outrora chamado Jack "The Ripper", criado e treinado por ele na década de 1980, durante a Guerra Civil, até que desapareceu sem deixar rastros e, coincidentemente, se tornou agente dos Patriotas.

Ocelot tem uma breve crise com seu braço direito, mas consegue controlar a possessão de Liquid, denunciando que Snake está por perto. Completamente nu e amarrado, Raiden não pode fazer nada. Olga aparece em seguida e Ocelot sai, levando o disco com o suposto programa capaz de impedir o GW. Olga ativa seu Codec para uma conversa discreta com Raiden, revelando que ela fez o que fez para ajudá-lo a completar a missão – ela traiu seus soldados para servir aos Patriotas, que mantêm a filha dela sequestrada logo após o nascimento, dois anos atrás, como "garantia" de sua colaboração –, ainda que ela tenha descoberto a verdade por trás do U.S.S. Discovery. Ela se aliou a Snake para garantir que Raiden tenha sucesso na missão, pois a vida da filha dela depende disso. Raiden é libertado e vai ao encontro de Snake para recuperar sua roupa e equipamento.

Roy Campbell entra em contato e começa a agir de maneira estranha, chegando ao cúmulo de falar coisas sem sentido. Em dado momento, Rose resolve contar a verdade para Raiden: o encontro deles não foi uma coincidência, mas algo planejado pelos Patriotas. Ela é uma espiã que, nos últimos dois anos, tinha como missão observar e reportar tudo sobre o que ele faz, o único previsto é que ela se apaixonou por ele.

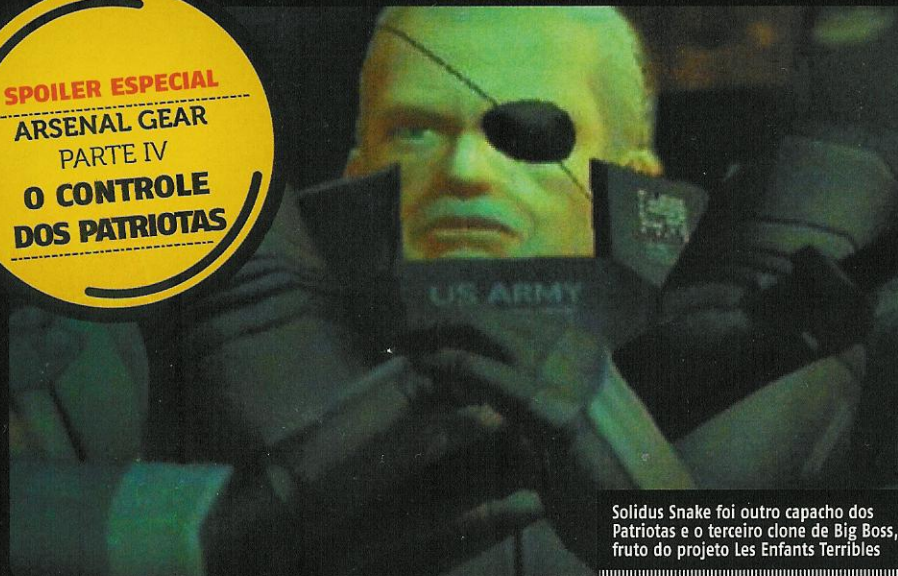
Snake entrega as roupas de Raiden, se desculpando pela forma como teve que agir antes, e entrega também a espada usada por Olga. Diante de tanta informação, Raiden admite que é estranho tentar separar o que é real do que é virtual, dado o branco sobre seu passado e a submissão a longas horas de treinamento em realidade virtual. Snake sugere que ele se concentre em acreditar e lutar por algo. Otacon entra em contato, informando que os reféns estão em segurança e Raiden comenta sobre Roy Campbell, dizendo que a última transmissão dele foi estranha. Otacon se encarrega de rastrear o sinal de transmissão.

Abatendo alguns soldados e máquinas, Otacon entra em contato e diz que a origem da transmissão do suposto Roy Campbell veio do Arsenal Gear, ou seja, Raiden estava conversando com a inteligência artificial. Tudo indica que as conversas sem sentido ocorrem por causa da intervenção do verme criado por Emma afetando o sistema.

O LEGADO DA NOVA GERAÇÃO

Chegando a uma grande sala, Snake e Raiden são cercados por vários inimigos. Ainda que viva um combate real, a mente de Raiden lhe prega peças com as falhas do GW. Pouco depois, surge Fortune, que tem como

SPOILER ESPECIAL
ARSENAL GEAR
 PARTE IV
O CONTROLE
DOS PATRIOTAS



Solid Snake foi outro capacho dos Patriotas e o terceiro clone de Big Boss, fruto do projeto Les Enfants Terribles

alvo Solid Snake, a quem culpa pelo assassinato de seu pai. Raiden é dispensado da briga e sobe por uma longa escada, chegando a outra imensa sala onde Solidus tenta lembrá-lo de seu passado, mas em vão. Um exército de Metal Gear RAY aparece e Raiden usa tudo que aprendeu e as armas escondidas por Olga, para destruir as máquinas, mas quanto mais ele danifica os monstros de metal, outros aparecem.

Quando está para desistir de lutar, Olga intervém e desafia Solidus, pois os Patriotas monitoram o sistema vital de Raiden por meio das nanomáquinas em seu corpo. Solidus aparece e executa Olga, que, antes de morrer, pede a Raiden que sobreviva: a vida da filha dela depende dele. Quando vários Metal Gear RAY se aproximam, ocorre falha geral da inteligência artificial. As máquinas atacam Solidus, que é obrigado a destruir aquilo que tanto lutou para conseguir. Ocelot diz que o sistema entrou em pane e um tipo de vírus está consumindo o sistema, tornando impossível desativá-lo.

Fortune captura Snake e o leva até Solidus, que tenta rever seus planos já que GW foi corrompido. Quando Fortune decide ir embora, Solidus diz que sabe que a intenção dela é roubar o Arsenal Gear, pois ele sugeriu a ideia, passada para ela por Ocelot. Mas ele pretende entregar tudo a ela, uma vez que a verdadeira intenção dele é descobrir a identidade dos Patriotas. Fortune rejeita a oferta e, então, Ocelot começa a dar risada da situação, abrindo o jogo. Tudo e todos ali presentes são parte de um exercício. O plano S3 (conhecido por Seleção para Sanidade Social) é um programa criado pelos Patriotas, no qual Raiden é o objeto de estudo, submetido a vivenciar eventos e situações semelhantes às que ocorreram em Shadow Moses – todas as coincidências não são mero acaso.

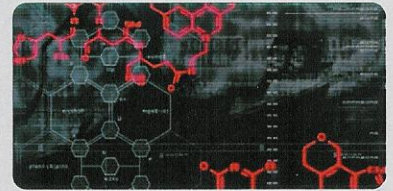
Ocelot assume a responsabilidade pela morte de Scott Dolph e confessa que

precisava transformar Fortune na “heroína dramática”, usando para manter a Dead Cell unida e servir a toda encenação. Irritada, Fortune se prepara para atacar, mas Ocelot atira primeiro no peito dela. Ele conta que ela não é abençoada pela sorte ou faz milagres, apenas possui o que [os Patriotas] lhe deram: um dispositivo que emite um campo de energia eletromagnético que age como escudo. Mesmo com uma bala no peito, Fortune se levanta para atacar novamente, Ocelot usa a tecnologia de repelir projéteis e acaba lembrando que Fortune sofre de dextrocardia – Solidus aproveita a distração e tenta um ataque surpresa, mas sem efeito. Ocelot entra com o cockpit do Metal Gear RAY, dizendo que vai recuperar o Arsenal Gear e eliminar a todos. Usando suas últimas forças, Fortune toma a frente e surpreende por conseguir um verdadeiro milagre: proteger a todos da chuva de mísseis de RAY. Provando seu valor, Fortune morre feliz, acreditando finalmente ir ao encontro de sua família.

Ocelot tenta novamente atacar a todos, mas Liquid assume o controle de sua mente permanentemente, concretizando seu plano: controlar os Patriotas, motivo pelo qual escolheu Ocelot como hospedeiro. Ele foge com o Metal Gear RAY e Snake, livrando-se das algemas, mergulha junto com o monstro de metal. Arsenal Gear segue desgovernado e invade Nova York, parando sobre o Federal Hall. Mesmo sabendo que foi manipulado todo esse tempo, Solidus devaneia sobre liberdade, direitos civis e oportunidades, a necessidade que os seres vivos têm de passar seu legado genético adiante, algo que ele e seus irmãos são incapazes de fazer (por serem clones e incapazes de ter filhos), graças aos Patriotas.

Raiden, ainda em choque, é contactado pela inteligência artificial, que usa o avatar de Roy Campbell e Rosemary, tentando convencê-lo de que Ocelot estava mentindo e que, na verdade, o plano S3 é um estudo

O GRANDE PLANO

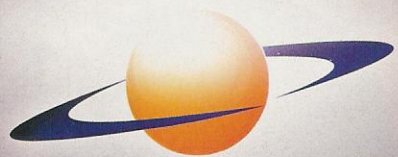


Selection for Sanity Societal (Seleção para Sanidade Social), o plano S3 (também chamado de Solid Snake Simulation), é um programa criado pelos Patriotas com o objetivo de manipular eventos mundiais e as decisões dos indivíduos com um único objetivo: controle. O programa entrou em atividade para treinar Raiden, que sequer sabia ser um agente dos Patriotas. Ele foi tirado da doutrina de Solidus (que o treinou para a unidade de combate Small Boy, condicionando crianças a serem matadores eficientes) e recebeu vários implantes no cérebro, fazendo-o esquecer do passado assassino que, vez ou outra, se manifestava por pesadelos – razão pela qual, em dois anos, nunca dormiu com Rose. Shadow Moses transformou Solid Snake em uma lenda, assim como Big Boss foi para sua época. O incidente na Big Shell é a tentativa de recriar o resultado de Shadow Moses: transformar Raiden em um Solid Snake. Por isso tantas similaridades – um Snake liderando os terroristas, a Dead Cell agindo como a FOXHOUND, a aparição do ninja, as mortes de Richard Ames e James Johnson similares às de Donald Anderson e Kenneth Baker, um programa de computador agindo como o vírus FoxDie... –, tudo orquestrado para que os envolvidos fossem manipulados e acreditassem ter livre arbítrio. Os únicos imprevisíveis foram a presença do verdadeiro Solid Snake e a posseção de Liquid sobre Ocelot – Liquid foi quem enviou a informação para Otacon sobre o novo Metal Gear, assinando como “E.E.”, envolvendo Snake nos eventos, porque sua presença era crucial para despertar a consciência de Liquid.

para aprender a controlar informação e, conseqüentemente, controlar as pessoas a seguirem uma linha pacífica. O discurso começa a ficar confuso quando o vírus interfere mais uma vez no sistema. Solidus, por sua vez, liberta Raiden e diz a ele que matou sua família, adotando-o e treinando-o para se tornar uma máquina de matar. Um motivo, uma última luta entre mestre e “discípulo”. A luta de espadas termina com um golpe certo e mortal, Solidus despenca do telhado do Federal Hall e morre junto à estátua de George Washington.

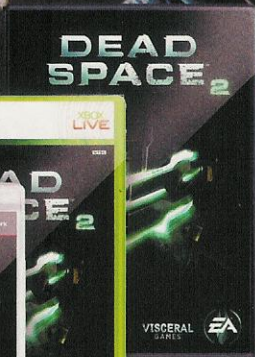
Assim termina a missão de Raiden, que precisa descobrir a verdade sobre seu passado e aceitar sua realidade. Snake aparece e conversa com ele, informando que vai procurar a filha de Olga. Um rastreador foi plantado no Metal Gear RAY e a lista de nomes dos Patriotas foi descoberta (o disco com o vírus contra o GW foi programado para destruir partes específicas do sistema). Enquanto Raiden começa a repensar sua vida e se acertar com Rose – sim, ela é real –, Otacon consegue quebrar o código e liberar a lista de nomes dos Patriotas, o único problema é que todos estão mortos... a pelo menos cem anos. ■

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



Netunia

DEAD SPACE²



CONFIRA OUTROS LANÇAMENTOS

Tele vendas: (11)



CONSULTE NOSSAS
FORMAS DE PAGAMENTO

3825-7600

WWW.NETUNIA.COM.BR

Os arquivos de intelligence estão nos lugares mais absurdos. Um deles está dentro do helicóptero

007: BLOOD STONE

Seja um espião de respeito e platine esta aventura exclusiva de 007 para os videogames. Inclui guia com localização de todos os arquivos de Intel



1. FIREWORKS AT THE PARTY

Termine o capítulo em Athens na dificuldade Recruit, Field Operative ou Agent. O mais indicado é jogar primeiro no nível de dificuldade mais fácil, o Recruit. Além de facilitar a busca de diversos troféus, isso vai liberar a dificuldade mais alta, 007, que é exigência para outro troféu.



TURKISH DELIGHT

Termine os capítulos em Istanbul no nível de dificuldade Recruit, Field Operative ou Agent.



PAY OUT

Termine os capítulos em Monaco na dificuldade Recruit, Field Operative ou Agent.



ICE COLD

Termine os capítulos na Siberia no Recruit, Field Operative ou Agent.



DOWN BUT NOT OUT

Termine os capítulos em Bangkok na dificuldade Recruit, Field Operative ou Agent.



DAM FINE SHOT

Termine os capítulos em Burma na dificuldade Recruit, Field Operative ou Agent.



A BRIDGE TOO FAR

Termine o jogo na dificuldade Recruit, Field Operative ou Agent.



OLYMPIC GOLD

Agora é a hora que o bicho começa a pegar. Termine o capítulo em Athens na dificuldade 007. Para conseguir isso, é necessário terminar o jogo ao menos uma vez em uma das dificuldade mais baixas. Só assim você libera a dificuldade 007.



GRAND BIZARRE

Termine os capítulos em Istanbul na dificuldade 007.



I BROKE THE BANK

Termine os capítulos em Monaco na dificuldade 007.



BEST SERVED COLD

Termine os capítulos na Siberia na dificuldade 007.



MAI THAI

Termine os capítulos em Bangkok na dificuldade 007.



LAW OF THE JUNGLE

Termine os capítulos em Burma na dificuldade 007 para garantir mais um troféu para a sua coleção.



BLOOD FROM A STONE

Termine o jogo na dificuldade 007.



QUEENSBURY RULES

Elimine 150 inimigos fazendo o Queensbury Rules, que, simplesmente, é matar inimigos na porrada. Mas um detalhe importante aqui: eles precisam ver você antes de se tornarem vítimas, caso contrário, o golpe entra em outra categoria.



FREE FALL

Procure um lugar que tenha uma ponte ou um precipício. Depois, espere um inimigo aparecer, corra na direção dele e empurre o coitado buraco abaixo. Faça isso com cinco inimigos distraídos e o troféu é seu.



SHARP INSTRUMENT

Realize um takedown em algum inimigo, em seguida, use o focus para acertar um segundo alvo. Logo na primeira fase, na parte inferior do iate, é possível conseguir este troféu.



FOCUSED KILLER

A cada inimigo que você elimina sem usar arma de fogo, um nível de focus entra para o seu inventário. Use-o 80 vezes para acertar um tiro certo nos inimigos.



Termine as fases com carro sem bater em nenhum outro carro e ganha um troféu

LEGENDA

● Bronze ● Prata ● Ouro ● Platina

CATEGORIAS DE TROFÉUS

- **Dificuldade:** ★★★★★
- **Offline:** 41
- **Online:** 10
- **Modo central:** 32
- **Extras:** 19
- **Bronze:** 38
- **Prata:** 11
- **Ouro:** 1
- **Platina:** 1
- **É preciso terminar:** 2 vezes



Utilize mesmo as armas que você não gosta. Ao matar inimigos com as dezesseis armas, um troféu aparece



BLIND FURY ●

Acerte cem inimigos sem fazer mira. Apenas atira na direção do coitado até que ele caia.



DRAG OFF ●

Esconda-se atrás de alguma proteção onde tenha um inimigo fazendo guarda. Espere que ele se distraia e pegue-o. Repita este esquema com 20 inimigos e o troféu será seu.



THREE BIRDS, ONE BLOOD STONE ●

Acumule os três níveis de focus e acerte três inimigos seguidos usando esse sistema.



SILENT RUNNING ●

Acerte 40 inimigos sem usar armas. O truque é apenas chegar perto, sorrateiramente, e nocautear o alvo.



MELEE MASTER ●

Acerte um takedown em três inimigos seguidos. Coloque na dificuldade mais baixa, procure um lugar com muitos inimigos e não tire o dedo do botão **■**. Não é complicado, basta esquecer que existem armas de fogo.



SPEED RUN ●

Preparado para se descabelar? Este é um dos troféus mais chatos que existem no jogo. Quando estiver em Istanbul, na fase Stay With Him, termine a sequência de corrida antes de completar 2 minutos e 59,4 segundos. Aqui não há dica que salve, o esquema é decorar o caminho e não bater em nada. Para piorar, não existe qualquer cronômetro na tela, o que dificulta estudar suas ações para melhorar o tempo.



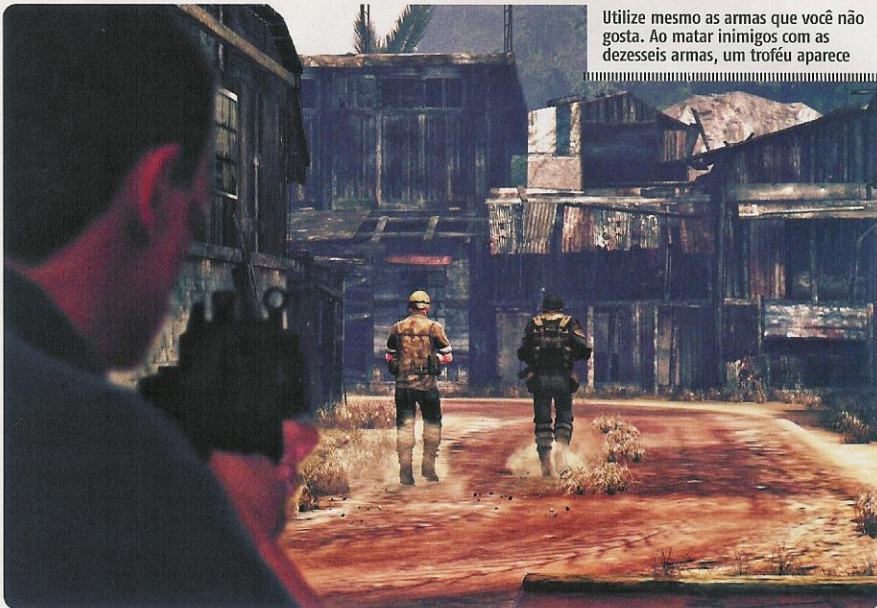
PEDAL TO THE METAL ●

Quando estiver na Siberia, na fase A Train to Catch, você precisa terminar a fase sem tirar o dedo do acelerador. Pode bater o quanto quiser e usar os checkpoints, mas não pode tirar o dedo do acelerador.



NO CLAIMS BONUS ●

No Epilogue, na fase Meeting Adjourned, não bata nos carros.



Não se preocupe com as paredes ou obstáculos, o importante é não relar nos carros. Este troféu não permite recomeçar do checkpoint. Se bater, recomece a fase.



1984 ●

Este troféu é quase impossível de perder. Enquanto estiver em Monaco, na fase Your Basic Russian Oligarch..., você vai se deparar com três câmeras de segurança. Basta chegar perto e usar o celular para desabilitá-las. O troféu vai pipocar na terceira câmera.



00 STATUS ●

Troféu relacionado à história. Ele vai surgir depois que você aprender todos os truques de 007.



PROFESSIONAL KILLER ●

Termine uma fase usando apenas a pistola com silenciador. Esta tarefa é mais fácil de cumprir na fase em Athens. Toda vez que você pegar outra arma, mude imediatamente para a pistola.



FULL RECON ●

Pegue todos os arquivos de intelligence de uma única fase. Veja os detalhes na página 124.



FULL DEBRIEF ●

Pegue todos os arquivos de intelligence do jogo. Veja os detalhes na página 124.



NO VALET REQUIRED ●

No Prologue, em Athens, ao chegar ao estacionamento repleto de carros, acerte todos até explodi-los. Não vale deixar nenhum carro inteiro.



GOING DOWN! ●

Em Istanbul, na fase The Hey to Crack the Code, depois de ativar o painel que liga o trem, acerte o motor do elevador que desce com dois homens.



SNEAKY GARDENER ●

Em Monaco, na fase Your Basic Russian Oligarch..., entre no prédio do cassino sem que ninguém note sua presença. Você pode nocautear todos os homens e usar a sua pistola com silenciador, mas não pode deixar ninguém ver o seu personagem até entrar pela janela. Se alguém perceber, recomece do checkpoint.



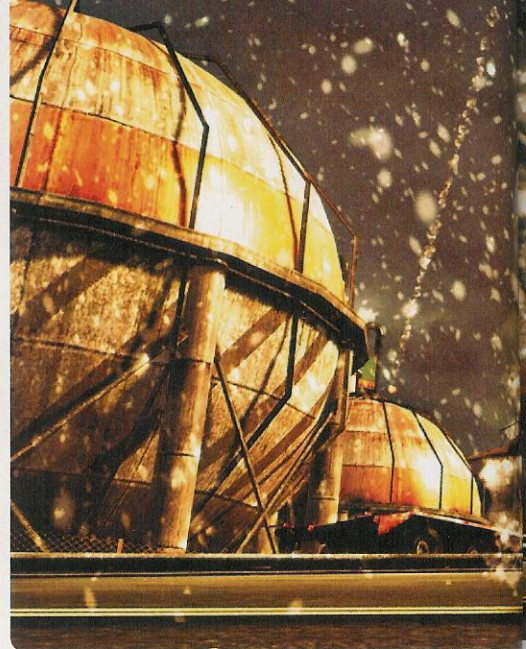
SHOCKING ●

Em Bangkok, na fase Old Friends, New Enemies, assim que derrubar →

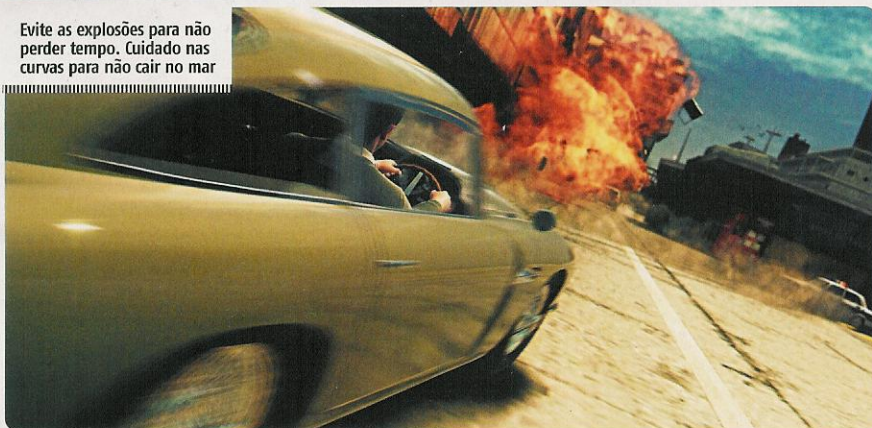
TROFÉUS



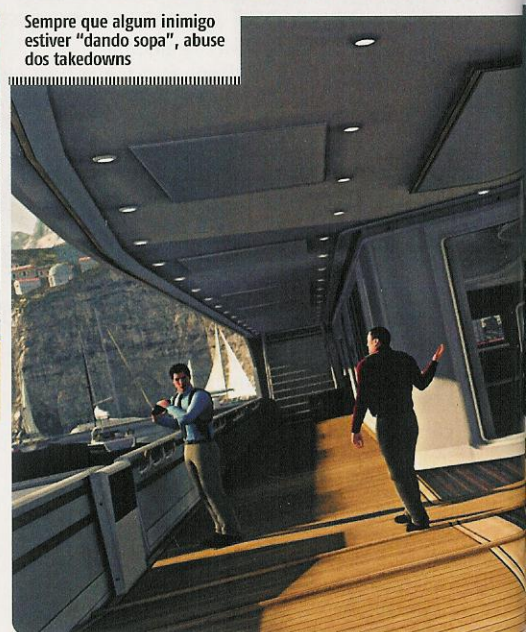
Controlar o carro no gelo é complicado, mas não bater aqui, vale bônus



Evite as explosões para não perder tempo. Cuidado nas curvas para não cair no mar



Sempre que algum inimigo estiver "dando sopa", abuse dos takedowns



o primeiro inimigo, ele deixa uma arma de choque no chão. Pegue-a e use o seu poder em cinco inimigos durante a fase.



AIR DEFENSE

Na Siberia, na fase By Any Means Necessary, quando estiver no hovercraft, não permita que ele seja atingido por nenhum míssil. Só acerte os motores quando sobrar um tempinho, o importante é não deixar que ele seja atingido durante toda a sequência.



SHOOTING RANGE

Na Burma, na fase I Already Know, durante a sequência do elevador, elimine todos os inimigos que estão nas plataformas.



FIVE A DAY

Acerte cinco cestas com maçãs verdes. Elas estão em cinco fases diferentes e você precisa fazer todas em menos de 24 horas do sistema do seu PlayStation 3. Para isso, use a seleção de capítulos, acerte a cesta, salve e saia.

- **Prologue:** no primeiro andar do convés do iate, em cima da mesa.
- **Prologue:** na mesa dentro do bar, ao lado da piscina.
- **Your Basic Russian Oligarch:** após abrir o portão, siga para o armazém da esquerda.

- **Your Basic Russian Oligarch:** na última sala da fase, na mesa do lado direito.
- **Old Friends, New Enemies:** no final da fase, depois de passar pelo portão automatizado, do lado direito do caminhão azul.



GREEK TRAGEDY

No Prologue, depois de eliminar os dois primeiros homens, fuzile o bote que está do lado direito do iate. Só pare de atirar quando o troféu aparecer.



VICTOR

Vença uma partida no modo online.



NOBODY DOES IT BETTER

Vença uma partida no modo online sem morrer nenhuma vez.



FIELD OPERATIVE

Conquiste o level 1 no Game Medal do online ranked multiplayer.



WEAPON INITIATE

Conquiste o level 1 no Weapon Medal do online ranked multiplayer.



CASE OFFICER

Conquiste o level 8 no Game Medal do online ranked multiplayer.



WEAPON SPECIALIST

Conquiste o level 8 no Weapon Medal do online ranked multiplayer.



SPECIAL COMMENDATION

Conquiste qualquer um dos prêmios do End Game Awards. Cada partida apresenta as condições necessárias para ganhar no começo do jogo.



VIRTUOSO

Conquiste todas as Game Medals do modo online ranked multiplayer.



WEAPON MASTER

Conquiste todas as Weapon Medal do online ranked multiplayer.



BLOOD STONE ELITE

Este é o troféu mais difícil e apelão do jogo. Você precisa ganhar TODAS as medalhas do modo online. Não é fácil, pois cada uma tem uma condição diferente; entre no menu de opções e sofra.



RANKING D&T PLAYSTATION

PlayStation

1º lugar: LEON_MELO



28%



6860



89

435

1378

4958

POS.	PSN-ID	LVL	%	Trophy 1	Trophy 2	Trophy 3	Trophy 4	Trophy 5
2	'Dropeti'	28	4	97	365	1198	4148	5808
3	'ReVolTS_BR'	23	33	73	297	853	2746	3969
4	'RavenXBR'	23	4	74	297	804	2677	3852
5	'DOUTrINATORbr'	22	54	60	254	830	2784	3928
6	'cesarsacramengot'	22	36	65	272	788	2609	3734
7	'renee_roots'	21	55	57	232	777	2533	3599
8	'FaCaNaCaVelrA_BR'	21	55	43	233	776	2698	3750
9	'Doidao66'	21	12	56	226	720	2464	3466
10	'Edurno'	20	47	66	246	669	1979	2960
11	'Danieh982RJ'	20	6	35	181	658	2546	3420
12	'THRASHsp'	20	1	36	191	682	2394	3303
13	'Gpbmirabeau'	19	85	30	203	636	2406	3275
14	'fluminense20'	19	23	50	200	602	1919	2771
15	'GoD_Br83'	18	85	45	166	548	2092	2851
16	'coraxbio'	18	81	45	193	581	1843	2662
17	'rfvayanos'	18	63	37	185	588	1876	2686
18	'Cantuario'	18	57	48	193	564	1712	2517
19	'chris-claire-jil'	18	3	43	142	494	1928	2607
20	'TUKA_ROSSI'	17	99	41	161	508	1790	2500
21	'Jr_e_Mi'	17	92	36	170	526	1720	2452
22	'ARAGORN_SP'	17	82	29	165	512	1809	2515
23	'SAMGAMES'	17	64	27	125	505	1992	2649
24	'wagnerlima'	17	57	23	138	498	1938	2597
25	'Romuloo1'	17	55	42	176	514	1442	2174
26	'lmf483g'	17	52	47	171	495	1432	2145
27	'Gugol'	17	29	34	139	443	1763	2379
28	'don-30_'	17	22	32	138	441	1758	2369
29	'pitboystm'	17	8	36	140	441	1627	2244
30	'Black_Thor'	16	93	29	122	484	1652	2287
31	'walcow'	16	85	26	136	446	1637	2245
32	'ViBraTto'	16	75	22	134	448	1637	2241
33	'atanascovich'	16	73	34	117	405	1671	2227
34	'KAUS-SP'	16	73	28	124	444	1624	2220
35	'NUMERO_PI'	16	64	37	140	408	1446	2031
36	'Foc4666'	16	62	26	127	403	1654	2210
37	'DikVigaristaBr'	16	47	18	104	391	1829	2342
38	'Os-Metralhas'	16	46	17	114	430	1702	2263
39	'Beto3D'	16	40	22	121	400	1624	2167
40	'Lon3000'	16	39	33	122	434	1415	2004
41	'programadorthiag'	16	32	34	143	409	1287	1873
42	'enasorrodraude'	16	21	35	128	421	1287	1871
43	'FlavioGALVAO'	15	90	30	113	417	1275	1835
44	'Tatu_Ripa'	15	80	15	92	387	1588	2082
45	'maceulinho'	15	76	29	132	351	1232	1744
46	'nhervas'	15	71	20	99	329	1556	2004
47	'RodrigoGodo'	15	68	16	93	386	1510	2005
48	'Ranzalee'	15	67	27	104	358	1365	1854
49	'Burdy'	15	65	31	127	350	1183	1691
50	'BenjBr'	15	65	9	102	340	1616	2067
51	'IBaRbArO1'	15	59	29	116	359	1222	1726
52	'GLADIADORBR'	15	31	14	118	346	1269	1747
53	'Shadow_knight7'	15	24	21	90	333	1341	1785
54	'IvanReinhold'	15	20	18	87	291	1456	1852
55	'felipembc'	15	19	10	84	326	1494	1914
56	'Pena666'	15	18	21	91	304	1360	1776
57	'WOLFRAINX'	15	16	8	79	337	1509	1933
58	'leanflu'	15	13	28	110	312	1119	1569
59	'rcainformatica'	15	1	16	97	333	1235	1681
60	'rafinhaaa'	15	1	15	94	360	1207	1676



MASTER AT ARMS

Encontre, use e acerte inimigos usando as 16 armas disponíveis. Confira a lista e a localização de todas:

• Athens

"Prologue - Change of Plans"
(1/16) Silenced P99
(2/16) MP5

• Istanbul

"The Key to Crack the Code"
(3/16) MP7 Silenced
(4/16) Grenade Launcher

• "Who Are You Working for?"

(5/16) Walther P99
(6/16) 12 Gauge
(7/16) AK-74

• Monaco

"Your Basic Russian Oligarch..."
(8/16) G36

• Siberia

"Keep the Car Running"
(9/16) M3T
(10/16) DSR-1

• "By Any Means Necessary"

(11/16) UMP

• Bangkok

"Old Friends, New Enemies"
(12/16) PCP-1000

• Burma

"You're in Burma, Mr. Bond"
(13/16) M9
(14/16) M1
(15/16) Combat A.R.
"I Already Know..."
(16/16) M24



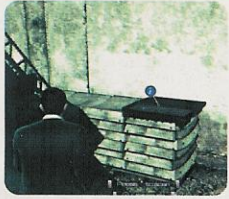
PLATINUM BOND

Conquiste todas as medalhas desta aventura. →

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@europnet.com.br com a palavra "Troféus" no campo de assunto.

ISTANBUL - THE KEY TO CRACK THE CODE



1 Do lado direito do caminhão, depois de derrubar o guincho.



2 Na entrada do túnel, vire para a direita e pegue-o no chão.



3 Também no túnel, na sala do lado direito, no corpo.



4 Na área com um guincho amarelo, no laptop em cima do muro.



5 No corredor, antes da sala de controle, no chão.



6 Depois de escapar da furadeira, junto ao primeiro inimigo.



7 No corpo caído, atrás das grades.



8 Em cima das passarelas de metal, do lado direito.

ISTANBUL - WHO ARE YOU WORKING FOR?



9 Na parte de trás do blindado, no começo da fase.



10 No laptop, do lado direito da tela.



11 No segundo veículo blindado.

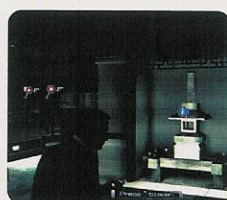


12 No helicóptero, na área da arena gigante. Seja rápido!



13 Na passarela de madeira, no final da fase.

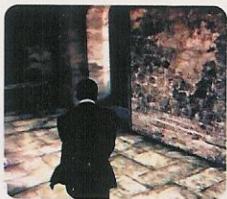
MONACO - YOUR BASIC RUSSIAN OLIGARCH



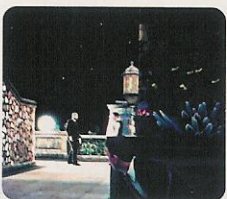
14 No vaso, ainda na parte externa do castelo.



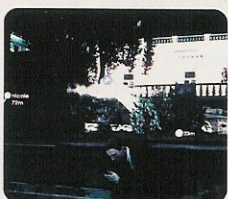
15 No jardim, verifique a sala do lado esquerdo.



16 Em uma das lanternas do jardim, antes de entrar



17 Ao chegar ao segundo subsolo, na mesa dos guardas.



18 No vaso do lado direito, na área do cassino.



19 Verifique a grande estátua no começo da fase.



20 No computador, dentro do segundo galpão.

SIBERIA - NOT ALL FUN AND GAMES



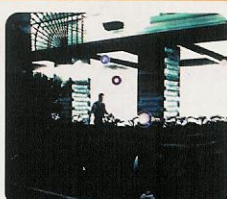
21 No pátio com neve, embaixo da escada.



22 No segundo andar, verifique a grande maquete.



23 Dentro do depósito do lado direito.



24 Nos tubos vermelhos, na área externa, com grades.



25 No computador que é destruído na sala de controle.

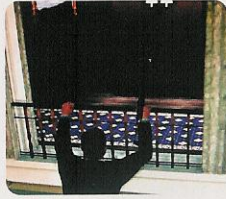
SIBERIA - KEEP THE CAR RUNNING

DE TODOS OS INTELS

SIBERIA - BY ANY MEANS NECESSARY



26 Na área com um grande depósito de armas.



27 No caminhão no armazém refrigerado.



28 No navio, verifique o sistema anti-missel.



29 Verifique o computador na sala de informática.



30 Verifique a pasta com arma, no porão.

BANGKOK



31 No piso superior, perto do aquário.



32 Na plataforma embaixo do primeiro inimigo.



33 No canto atrás do prédio, perto do letreiro de neon.



34 Em cima do balcão do bar.



35 Na pasta no chão, perto dos três policiais.

OLD FRIENDS, NEW ENEMIES



36 Examine o caminhão da polícia, que pule em cima.



37 Do lado direito na área que você abre um portão.



38 Pedaco de papel no chão, a direita do armazém.



39 Recupere o celular, volte ao laptop no primeiro andar.



40 Examine a pasta, na sala, no alto da escada.

BURMA - THE BEAUTIFUL AND THE DAMNED



41 O veículo, em frente a porta de saída do local.



42 Examine o acampamento com quatro guardas.



43 Verifique a pasta no chão do acampamento.



44 Examine o laptop no final do primeiro corredor.



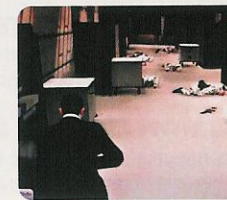
45 Verifique o corpo no final do corredor vermelho.



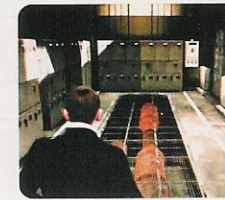
46 No painel do reboque. Antes de ativar o avião.



47 Examine as armas, perto do elevador.



48 Verifique a pasta no alto da varanda.



49 No controle de pressão, ao tentar derrubar o avião.



50 Antes de entrar no elevador do segundo nível. ■



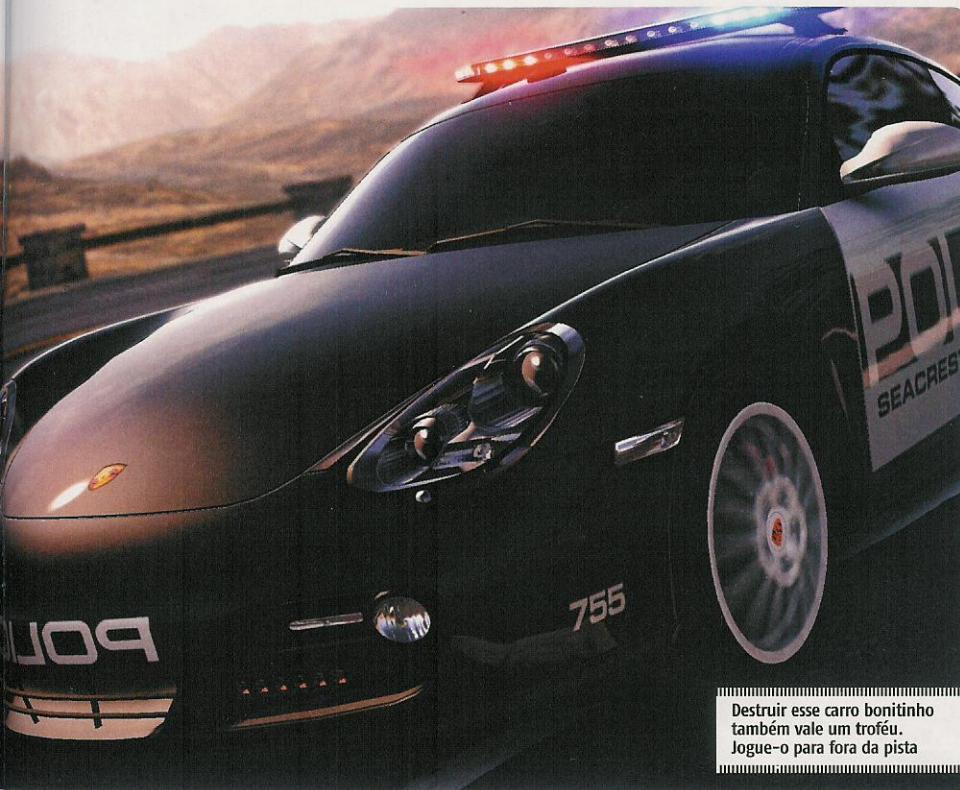
CATEGORIAS DE TROFÉUS

- Dificuldade: ★★★★★☆
- Offline: 46
- Online: 5
- Modo Central: 19
- Extras: 32
- Bronze: 38
- Prata: 10
- Ouro: 2
- Platina: 1
- É preciso terminar: 1 VEZ

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

Velocidade absurda e troféus instigantes, a combinação perfeita para motivá-lo a investir dez horas de determinação por mais uma platina cheia de moral

- | | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p> 1. SETTING THE SCORE • Bata o tempo de um amigo da lista de autolog. Este sistema armazena os melhores resultados dos seus conhecidos.</p> | <p> 9. SERGEANT • Conquiste o level 8 como policial.</p> | <p> 18. TARGET • Conquiste o level 4 como procurado.</p> |
| <p> 2. GRAFFITI • Entre na opção Share após quebrar o recorde de um amigo e mande um recado para provocar o sujeito.</p> | <p> 10. LIEUTENANT • Conquiste o level 11 como policial.</p> | <p> 19. FELON • Conquiste o level 6 como procurado.</p> |
| <p> 3. SHARE THE DREAM • Na tela de seleção de carros, escolha Photo e compartilhe o veículo com um amigo da sua lista.</p> | <p> 11. UNDERCOVER • Conquiste o level 14 como policial.</p> | <p> 20. OFFENDER • Conquiste o level 8 como procurado.</p> |
| <p> 4. SOCIALITE • Tenha na sua lista cinco ou mais amigos que já correram nas pistas de <i>Hot Pursuit</i>. É possível usar o sistema de busca do jogo para fazer novas amizades.</p> | <p> 12. CAPTAIN • Conquiste o level 17 como policial.</p> | <p> 21. OUTLAW • Conquiste o level 11 como procurado.</p> |
| <p> 5. GOTCHA! • Termine a primeira missão da categoria <i>Interceptor</i>.</p> | <p> 13. PURSUIT AGENT • Conquiste o level 19 como policial.</p> | <p> 22. WANTED • Conquiste o level 14 como procurado.</p> |
| <p> 6. OFFICER • Alcance o nível 2 como policial.</p> | <p> 14. CHASE • Jogue dez partidas online como policial no modo <i>Hot Pursuit</i>. Não precisa ganhar, apenas participar.</p> | <p> 23. FUGITIVE • Conquiste o level 17 como procurado.</p> |
| <p> 7. PATROLMAN • Alcance o nível 4 como policial.</p> | <p> 15. BOUNTY HUNTER • Participe como policial de dez partidas online no modo <i>Interceptor</i>.</p> | <p> 24. NOTORIOUS • Conquiste o level 19 como procurado.</p> |
| <p> 8. TROOPER • Conquiste o level 6 como policial.</p> | <p> 16. VENGEANCE IS MINE • Destrua uma viatura. Fique de olho na barra de energia e atrolepe o alvo.</p> | <p> 25. FESTIVAL OF SPEED • Jogue dez partidas online no modo <i>race</i>.</p> |
| | <p> 17. SUSPECT • Conquiste o level 2 como procurado.</p> | <p> 26. RACE • Jogue dez partidas como corredor no modo <i>Hot Pursuit</i>. Assim como as missões anteriores, só é preciso participar.</p> |



Destruir esse carro bonitinho também vale um troféu. Jogue-o para fora da pista



27. ESCAPOLOGIST •

Jogue dez partidas online como corredor no modo Interceptor.



28. BURNOUT •

Espere a barra de nitro (a barra azul) ficar completamente cheia e use-a de uma vez. Não pode bater, nem esbarrar em nada até o final da barra. A melhor coisa é usar o nitro em um grande atalho reto para evitar congestionamentos.



29. WALL OF STEEL •

No comando de uma viatura, peça uma barreira policial (Road Blocks) e faça com que um dos corredores se arrebeente nela.



30. SHOCK TO THE SYSTEM •

Use o sistema de EMP com sucesso. Basta ativá-lo e manter seu carro na mira do alvo até a mira travar definitivamente.



31. HIT CONFIRMED •

Use com sucesso o tapete de pregos (Spike Strip) contra um alvo qualquer.



32. AERIAL ASSISTANCE •

No controle de uma viatura, peça apoio aéreo (Helicopter). O troféu vai pipocar quando o helicóptero conseguir acertar um tapete de pregos em um veículo.



33. DENIED •

Controlando um dos corredores, use o Jammer em um policial. Esse

equipamento vai bloquear o sistema eletrônico inimigo e pode cancelar EMP e até tapetes de pregos.



34. IN THE ZONE •

Use o turbo especial, até o final, sem bater nenhuma vez.



35. EYE OF THE NEEDLE •

Passar por uma barreira de viaturas sem bater. Estes bloqueios costumam ter buracos; reduza a velocidade e passe ileso.



36. SHARE THE JOY •

Assim que você desbloquear qualquer BMW, entre no modo de fotografia, tire uma foto e compartilhe com toda a sua lista de amigos.



37. SHAKEN, NOT STIRRED •

Desbloqueie um veículo da montadora Aston Martin e conquiste uma medalha em qualquer competição. De preferência, use o V12 Vantage, um dos carros do espião 007.



38. WET IN THE VETTE •

Depois de desbloquear qualquer Corvette, vença uma corrida na chuva pilotando-o. Uma boa pista é a Big Timber Forest - Slide Show.



39. ULTIMATE ENFORCER •

Conquiste o vigésimo e último nível jogando como policial.



40. MOST WANTED •

Conquiste o vigésimo e último nível como corredor.



41. POWER SPIKE •

Quando algum adversário travar a mira do EMP em você, solte um tapete de pregos para arrebeentá-lo.



42. IMPREZE •

Em um único evento, derrape por duas mil jardas usando o veículo Subaru Impreza WRX STI. A meta é acumulativa, não precisa ser feita de uma única vez.



43. FLIGHT OF THE BUMBLEBEE •

Vença a corrida Muscle Reflex com Chevrolet Camaro SS (é obrigatório escolher a cor amarela para o veículo).



44. GODZILLA •

Complete o evento Run to the Hills, com o Nissan GT-R SpecV sem utilizar nenhuma arma.



45. IRON MAN •

Vença um evento Hot Pursuit, um Interceptor e um Rapid Response usando o Audi R8.



46. ELECTRICALLY CHARGED •

Acerte um EMP no Porsche 918 Spyder durante a prova Porsche Patrol.



47. SNAKEBITE IN BLACK •

Acerte um tapete de pregos em uma viatura enquanto estiver pilotando um Dodge Viper SRT10 ACR preto ou Ford Shelby GT500 Supersnake.



48. MIDNIGHT COWBOY •

Quando estiver na Three Hills Road, selecione carros exóticos e escolha o Ford GT. Pinte-o de Metallic Blue Midnight e tire uma foto.



49. TRUE BLUE •

Conquiste ouro em todas as missões policiais. Ao todo, são 48 missões desta categoria no jogo (vai dar um trabalhão, mas não desista).



50. GOLDDIGGER •

Complete todas as missões de corredor com medalha de ouro. Ao todo, são 60 missões mais difíceis que as dos policiais; só o treino e a repetição vão ajudá-lo aqui.



51. NFS HOT PURSUIT ELITE •

Prêmio destinado à elite das pistas. Conquiste todos os troféus mencionados neste guia para platinar este que é, sem dúvida, um dos melhores *Need for Speed* de todos os tempos. ■



O futuro



A mais conceituada revista de jardinagem e paisagismo



Alimentação saudável para uma melhor qualidade de vida



A bíblia da Fotografia para profissionais e amadores



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



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



Agora com uma revista grátis só sobre iPad e iPhone



Preview de jogos, games detonados, dicas e truques



Libros de Jardineria en Español



Tudo sobre os super-heróis das histórias em quadrinhos



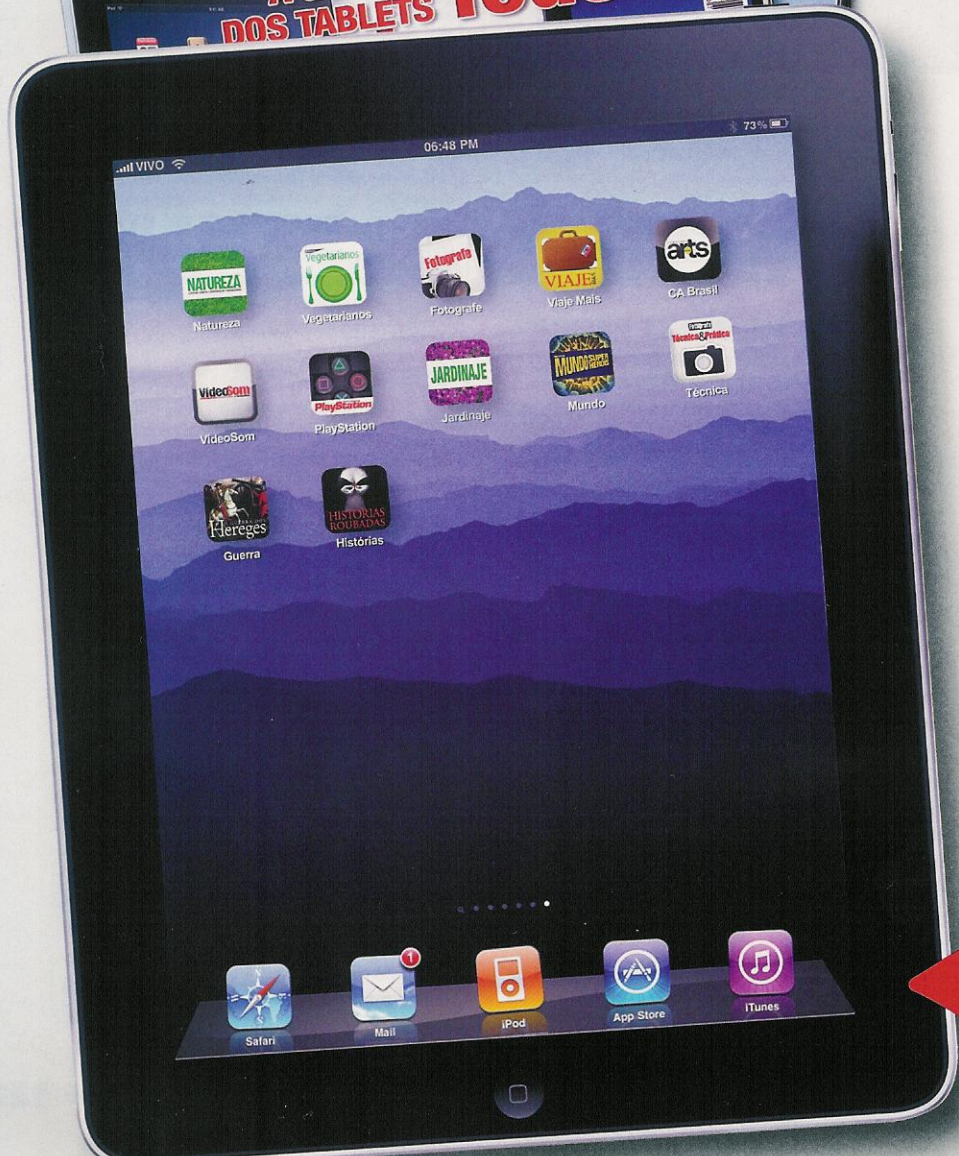
Em cada edição, uma aula de fotografia para você se aprimorar



Romance histórico da invasão holandesa a Pernambuco



Amores e paixões indiscretas que se escondem no cotidiano



Em "Buscar" digite o nome da publicação

tuoro 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!



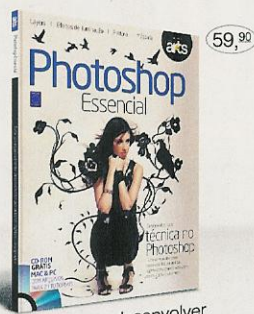
Sempre um passo à frente.
(11) 3038-5050
0800 8888 508

www.europenet.com.br

A Editora Europa tem um livro que é a sua cara



Design



Tutoriais para desenvolver sua técnica no Photoshop



iPad: o guia do profissional

Games

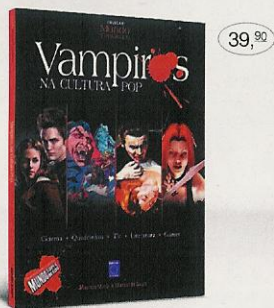


Detonados clássicos para Xbox 360



As 121 mais célebres gatas dos animes

Quadrinhos



Vampiros na cultura pop



Super-heróis nos desenhos animados



Super-heróis no cinema e longas-metragens da TV



Coleção História do Brasil em quadrinhos

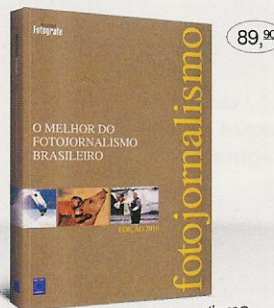
Fotografia



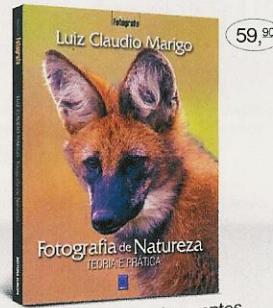
Novos esquemas de luz prontos para usar



150 lições para você aprender a fotografar

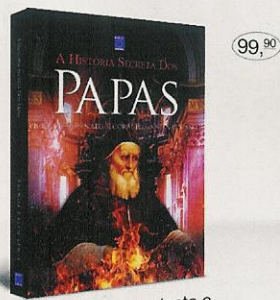


O melhor do fotojornalismo edição 2010

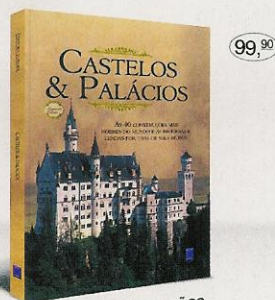


Técnicas e equipamentos para fotografar a natureza

Não Ficção

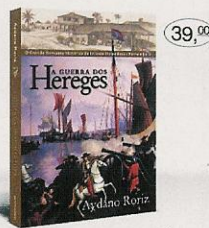


Vício, assassinato e corrupção no Vaticano

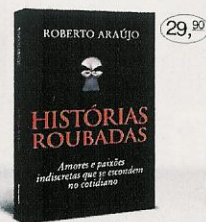


As 40 construções mais nobres do mundo

Ficção



O grande romance histórico da invasão holandesa em Pernambuco

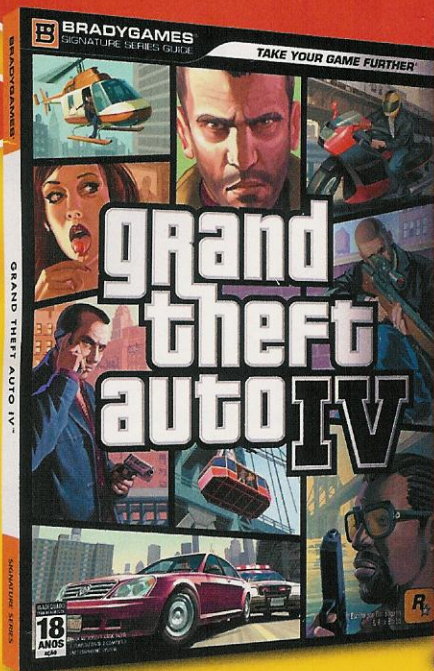


Amores e paixões indiscretas que se escondem no cotidiano

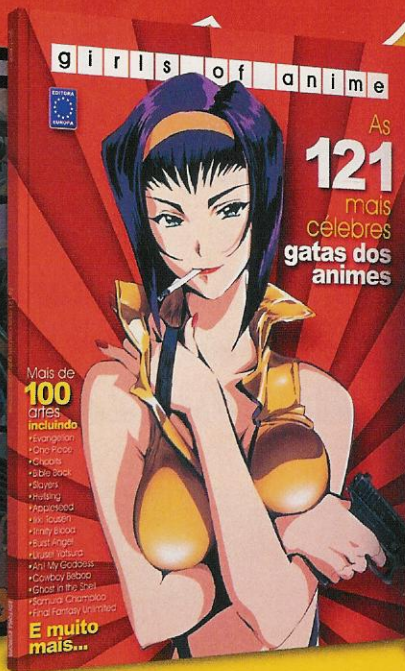


Dois mulheres lutam em busca do amor

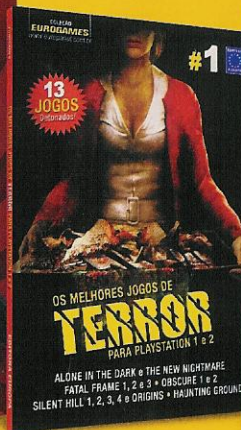
Compre 3 livros e ganhe 3 revistas à sua escolha.



GTA IV
R\$ 29,90*



Girls of Anime
R\$ 39,90*



Os Melhores Jogos de Terror
R\$ 29,90*

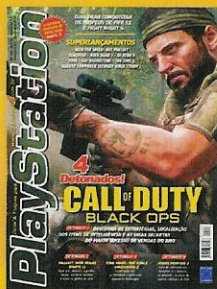


Guia Oficial FIFA 10
R\$ 19,90*

*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



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

PLAYSHOP

PARA ANUNCIAR ENTRE EM CONTATO COM A PUBLICIDADE

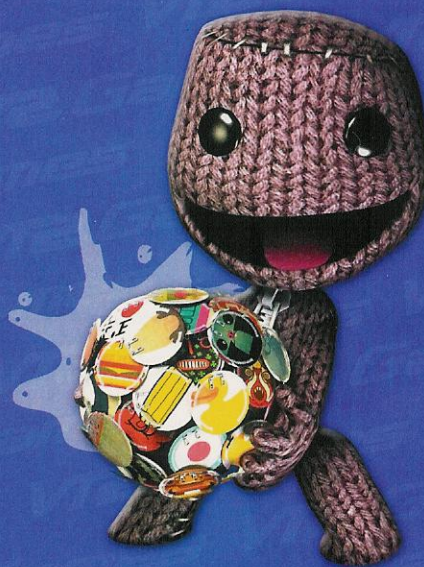
TEL.: (11) 3038-5093

publicidade@europenet.com.br

V12 Games

É tempo de férias! É hora da diversão!

Os melhores lançamentos de 2011 estão nas lojas da V12 Games para deixar suas férias muito mais divertidas!



Venha ser um franqueado!

(11) 4701.9527

franquias@v12games.com

www.v12games.com

V12 Games

Super Shopping Osasco - Raposo Shopping - Shopping Jardim Sul

(11) 3699-9999

(11) 3733-5530

(11) 3742-7958

ASSOCIADO
ABF
ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE FRANCHISING

SUPERGAMES

Novos, semi-novos, antigos e acessórios

TV • SOM • DVD's • Videokê e Cartuchos

Serviço – Compra – Venda – Troca

FINANCIAMENTO EM ATÉ 24X

Losango



FONE: (11) 2094-3222 - (Próximo ao metrô Carrão)
Rua Antonio de Barros, 1334 – Tatuapé – SP



PlayStation

PS2
PlayStation 2

PS3
PlayStation 3

NINTENDO DS

Wii

XBOX 360

POWER GAMES



- ASSISTÊNCIA AUTORIZADA
- PLAYSTATION - XBOX - Wii
- ACESSÓRIOS PARA GAMES



www.powergamesmatriz.com.br



powergames_matriz@hotmail.com

Loja 1: R. Santa Ifigênia, 383
Loja 13 • São Paulo
Centro - SP
Fone: 11-3337.5417

Loja 2: R. Santa Ifigênia, 379
Loja 11 • São Paulo
Centro - SP
Fone: 11-3333.1514

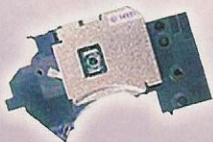
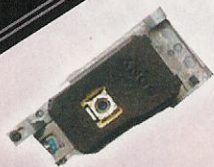
Loja 3: Rua Vitória, 304
Loja 104 • São Paulo
Centro - SP

CASA DA UNIDADE
ÓPTICA

Troca de leitora na hora

PS1 / PS2 / PS3 / Xbox 360 / Wii

LEITORA • LA
BA • FLAT • CLAMP
DRIVE XBOX 360



Peças para PSP



Flat Cables
Analogue
LCD



Enviamos para todo o Brasil

Tel: (11) 3362-0478 – Rua Sta. Ifigênia, 348 – Lj. 24 – Próx: Metrô da Luz

PS3

PlayStation 3

PSP go

PlayStation Portable



xbox

Wii



Av. Paulista, 1217 • Box 145 - São Paulo • SP
Fone: (11) 2936 - 9931 / 2507 - 5424
www.fastboxgames.com.br

FASTBOX GAMES

SONY

Centro de Serviço Autorizado

LONGVIDEO
Assistência Técnica



**Assistência Técnica
A Melhor em Qualidade**

Autorizada da Sony

• Câmeras Digitais

Longvideo Assistência Técnica

Al. dos Nhambiquaras, 693

Moema - São Paulo

Cep: 04090-011 www.longvideo.com.br

Tel: (11) 5051-5565 Fax (11) 5051-1076

Especializado em:

- Playstation 2
- Playstation 3
- PSP



PS3

PlayStation.3

PSP go

PlayStation.Portable

XBOX

Wii

GOD

GAMES

Assistência Técnica e Venda

Assistência Técnica
Venda

Av. Paulista, 392
Loja 143 - 93

Av. Paulista, 1217
Loja 126

Tel.: 7802. 4150

São Paulo / SP - Tel.: (11) 3262.2155

godgames2009@hotmail.com

CONCERTO
PS2, PS3, NINTENDO Wii
DS, DSi, XBOX, PSP
O MELHOR PREÇO DA REGIÃO

EQUIPAMENTO DE REBALING PROFISSIONAL

CONCERTO Red Light
EQUIPAMENTO PROFISSIONAL

SEGUNDA À SEXTA
DAS 9:00 ÀS 18:00HS
AOS SÁBADOS
DAS 9:00 ÀS 15:00hs
(11) 3224-0552

Games EVOLUTION

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

www.box4design.com.br

Sabe aquele jogo que você procura há muito tempo? Na House Games tem!

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

House Games
online

Visite nossa loja:
Rua do Seminário, 222 - Centro - SP
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.

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

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

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

BRAINK GAMES
LIVE TO PLAY

JOGOS • CONSOLES • MINIATURAS
• ACESSÓRIOS • TELEVISORES

Rua Aurora, nº 178 - Lj 02 | Fone: 11 - 3224-0557
e-mail: **games@brainkbrasil.com.br**

FLASH AUDIO GAMES®

Site: www.flashaudiogames.com.br **DESDE 2000**

E-mail: contato@flashaudiogames.com.br

MSN: flashaudiogames@hotmail.com

Rua 7 de Abril, 318 - Centro - São Paulo - SP
FONE: (11) 3257-2902 / 3338-1940

Próximo ao
metrô República



NINTENDO DS PlayStation PlayStation Portable

PS3 WII XBOX 360



VIDEOS GAMES E ACESSÓRIOS EM GERAL, ASSISTÊNCIA TÉCNICA,
CD'S E DVD'S VIRGENS E ACESSÓRIOS, PEN DRIVES, MICRO SD,
MEMORY STICK E ACESSÓRIOS DE INFORMÁTICA.



ACEITAMOS OS CARTÕES:
FINANCIAMOS EM ATÉ 10X FIXAS



REDE
SHOP



www.bahiagames.com.br



Vendas

Acessórios

Assistências

MAQUINA DE REBALLING
PROFISSIONAL

bahiagames

Shopping Capemi

Rua da Alfazema, 752, loja 39,
Caminho das Arvores
(ao lado SHOPPING IGUATEMI) SALVADOR-BA

Tel: (71)3358.0702 / 3231.3513

Shopping Imbuí Plaza

Av: Luiz Viana Filho, 2464, loja 1111
Imbuí - SALVADOR-BAHIA

A MELHOR LOJA DE GAMES DO NORDESTE
ASSISTÊNCIAS TÉCNICA ESPECIALIZADA

Wii XBOX 360 PS3

X GAMES

Compra - Venda - Troca

Ass. Técnica

Acessórios em Geral

Tel.: 011 3313-7820

R. Sta. Iligênia, 64 Lj. B-5

www.mukigames.com.br



**Mercearia
dos
Games**

Acompanhe
nossas
novidades
pelo Twitter
@merceariagames

Seja tratado como único.
Conheça a nova Loja Virtual
de consoles e acessórios !

www.merceariadosgames.com.br

Wii XBOX 360 PSP
NINTENDO DS. PS2 PLAYSTATION 3

(11) 4044.9506

FAST

Tudo em games pra você!

Muito mais diversão
nas suas Férias!!!



NINTENDO DS

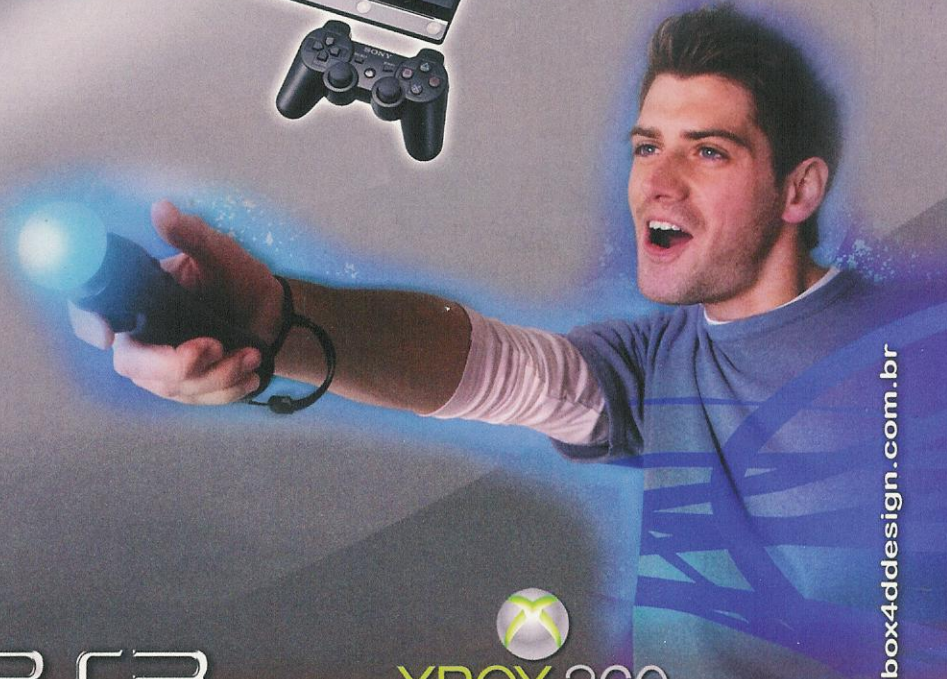
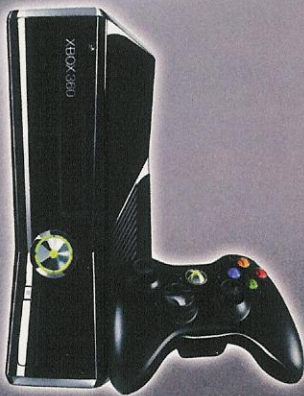
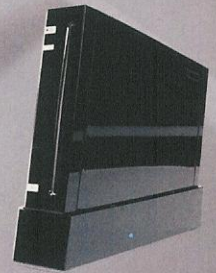
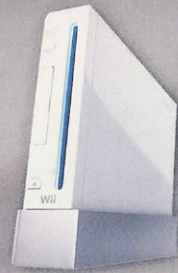
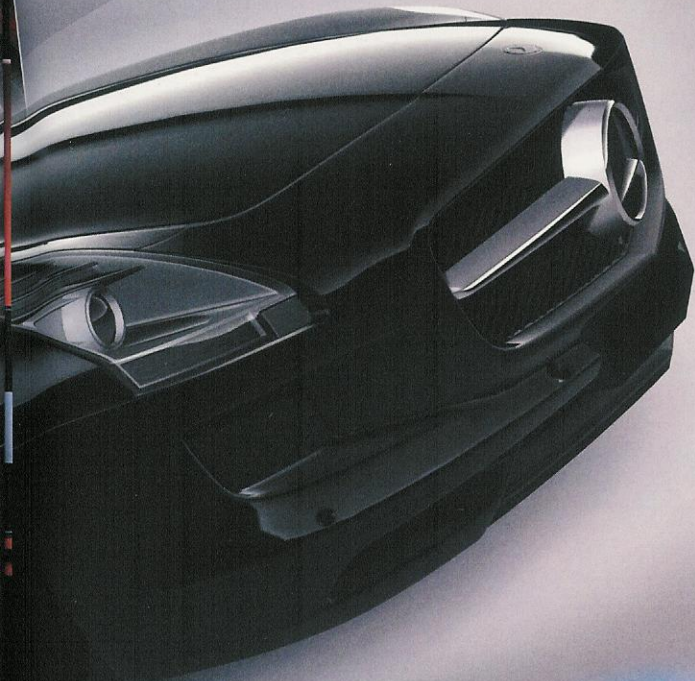
Wii

PSP go

Acesse agora e aproveite nossas promoções.

CENTER

www.fastcenter.com.br



PSP

PS3


XBOX 360



Enviamos para todo o Brasil.

www.box4ddesign.com.br

© 2011 Electronic Arts Inc. EA, o logo EA e o Dead Space são marcas comerciais de Electronic Arts Inc. "PS3", "PlayStation Move" e "PlayStation Network" são marcas comerciais ou marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Todas as demais marcas registradas são propriedade de seus respectivos titulares. Disponibilidade do produto sujeita ao estoque de cada loja. Distribuído por **WIDEORANGE**, sob licença do Warner Bros. Entertainment Nederland B.V. (WBEN).

18

NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 ANOS



VIVA O TERROR NO ESPAÇO.

O pesadelo voltou. Mas, dessa vez, Isaac é quem está no comando, com novas armas e a habilidade zero-G. Agora, é hora de seus amigos começarem a ficar com medo.

DEAD SPACE 2

Primeira vez em multiplayer on-line.



Compre o Dead Space 2, edição limitada, para PS3 e GANHE o Dead Space Extraction para o PlayStation Move. Promoção válida enquanto durarem os estoques.



Garota Play

Tania Oliveira • Janeiro 2011

