

ESPECIAL
DE ANIVERSÁRIO
12 ANOS

A HISTÓRIA
COMPLETA DE
METAL GEAR
FINAL

ISSN 1516-6260
9 771516 626008 00145

EDITORAS
EUROPA

4 DETONADOS

DETONADO 1

DEAD SPACE 2

Armaduras especiais, arquivos e segredos. Inclui o tesouro mais escondido que já revelamos

DETONADO 2

GRAN TURISMO 5

Um guia (realmente) profissional para transformar "braços" em pilotos de simuladores

DETONADO 3

RED DEAD REDEMPTION UNDEAD NIGHTMARE

Cavalos de fogo, tesouros amaldiçoados, mapa de segredos e até um incrível unicórnio

DETONADO 4

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

Domine três pistas e compare os seus recordes com os "barbeiros" do jornalismo gamer

PLAY 3 IMBATÍVEL! **UNCHARTED 3**

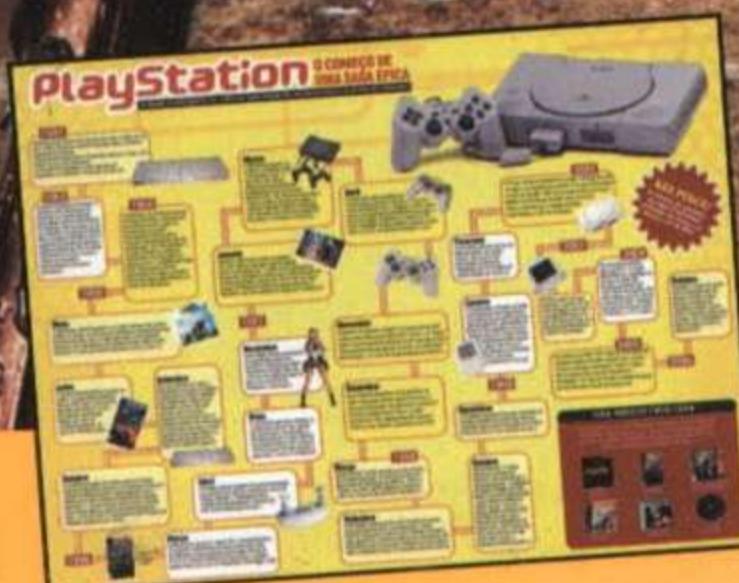
DEPOIS DO ASSOMBROSO UNCHARTED 2,
COMEÇA UMA NOVA REVOLUÇÃO. VEJA AS
PRIMEIRAS IMAGENS, PISTAS DO ENREDO
E AS SIMBOLOGIAS DO TERCEIRO JOGO

MAIS 19 JOGOS EXCLUSIVOS

- RESISTANCE 3 • INFAMOUS 2
- LITTLE BIG PLANET 2 • TWISTED METAL
- FINAL FANTASY VERSUS XIII
- THE LAST GUARDIAN • KILLZONE 3
- MOTORSTORM APOCALYPSE...

PÔSTER GRÁTIS

- LADO A: HISTÓRIA DO PS1
- LADO B: TOP 100 JOGOS PS1





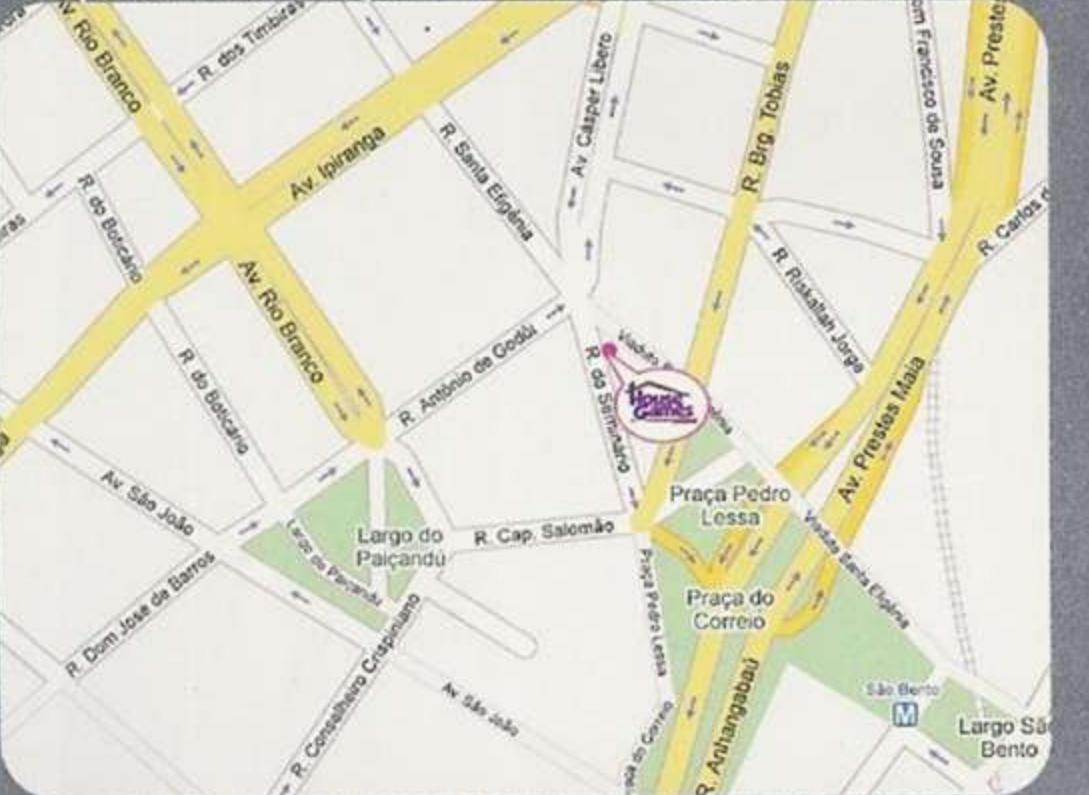
Enviamos nossos produtos via Sedex para todo o Brasil.

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

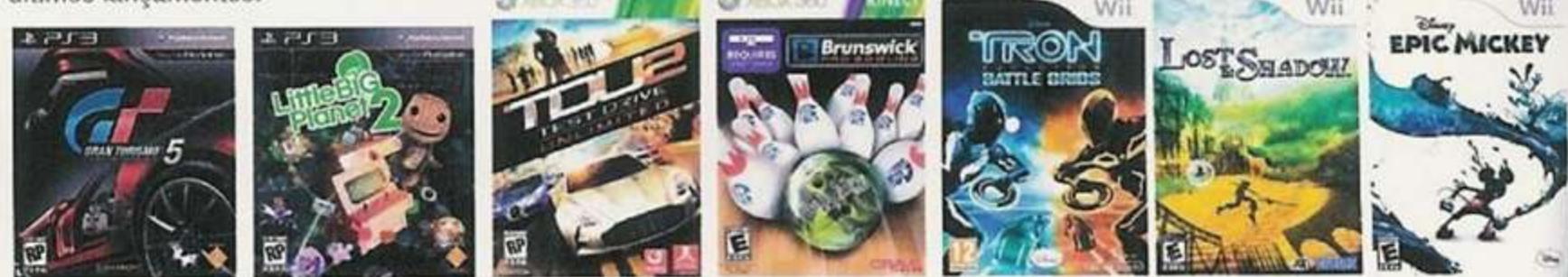


Venha conhecer nossa loja, são 250 m² de pura diversão. Aguardamos sua visita.

mapa de localização



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



Wii.

XBOX 360

PS3

NINTENDO DS.

PC

PlayStation 2

PSP



coloque estas máquinas na pista

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



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

Acesse nosso site: www.housegames.com.br

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

House Games®
online

COMEMOREMOS

0 mês de aniversário da Play é a nossa data favorita no ano. Até mais do que o mês de E3 ou dezembro, que é quando os maiores lançamentos chegam. Isso porque é nesta data que fazemos um balanço do rendimento da revista e de sua qualidade, traçamos novas metas e desafios, e quebramos a cabeça para descobrir novas formas de tornar a **D&T** mais útil e divertida para você. Ok, não parece tão divertido quanto tirar um mês de férias para jogar uma pilha de jogos, mas nós realmente nos divertimos fazendo revista. É como um jogo que não acaba nunca e sempre reserva surpresas.

Após quebrar muito a cabeça, decidimos que a meta do ano é interagir mais com você. A tendência absoluta dos jogos são os modos online e a interação online entre jogadores. No dia a dia, a comunicação virtual está cada vez mais intensa com Twitter, Facebook, Foursquare, MSN, PSN e quinhentas outras formas de dividir sua rotina com quem você gosta (ou até com quem você nem imagina que exista). Se a vida de todos está tão ligada, conectada, por que não aumentar os nosso

laços? Afinal, nós conhecemos há 12 anos. É quase um século em anos caninos!

A partir desta edição, leitores já entraram no clima e participaram de diversas seções da revista com perguntas enviadas pelo Twitter, enquetes, desafios para descobrir quem é o mais veloz em *Need for Speed* e até na divulgação de quem são os craques brasileiros que já platinaram alguns dos jogos que são destaques deste mês.

A distância entre nós não é aquela mesma de alguns anos atrás. Se você parar de ler este editorial agora e for para os nossos canais do Twitter e do Facebook, certamente vai encontrar o Fabão online ou alguém da redação trocando ideias com leitores para descobrir as melhores pautas para as edições seguintes. Pode ir se acostumando, pois agora a **D&T** é multiplayer e você vai jogar cada vez mais junto com a gente.

Ahhh, e outra novidade: durante o mês de fevereiro vamos inaugurar mais um canal de serviços, diversão, dicas e comunicação, o novo site **PlayPlus**, a vitrine virtual da **D&T**. Comemoremos tudo isso. \o/

EQUIPE D&T



HUMBERTO MARTINEZ

Jogando: Hot Pursuit
Comendo: Alcassar
Quebrando: iPhone



FELIPE FUSCHINI

Torcendo: para o Tricolor
Bebendo: muita coca-cola
Platinando: Enslaved



FÁBIO SANTANA

Sofrendo: em GT5
Pegando: Busão
Estudando: Letras



LEANDRO RODRIGUEZ

Resmungando: de tudo
Detonando: LittleBigPlanet 2
Trocando: jogos de Play 3



GILSON MAR LIVRAMENTO

Pagando: casório
Caçando: troféu de Undead
Sonhando: com férias



NATHALIE FOLCO

Lendo: coisas cultas
Assistindo: coisas legais
Pensando: em cosplays

VOCÊ NOS ENCONTRA NO

PlayPlus

+ NOTÍCIAS + DICAS + PLAYSTATION

O novo site oficial da **D&T PlayStation**. Muito mais dicas, troféus, notícias, galerias e vídeos

TWITTER



Siga a nossa redação em @dtplaystation e concorra a prêmios

FACEBOOK

Galerias exclusivas e espaço para batepapo no canal de facebook www.facebook.com/dtplaystation

PlayStation



Diretores
Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Tânia Roriz

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

Diretor Editorial e Jornalista Responsável:
Roberto Araújo - MTb.10.766 - raujo@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.

PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade

Mauricio Dias (11) 3038-5093

São Paulo

publicidade@europenet.com.br

Coordenador: Alessandro Donadio

Equipe de Publicidade: Angéla Taddeo, Cláudia Alves, Flávia Pinheiro, Elisângela Xavier, Renato Peron, Rodrigo Sacomani, Tatiane Saragossa

Tráfego: Renato Peron (11) 3038-5097

Criação Publicitária: Paulo Toledo (11) 3038-5103

Outros estados

Brasília: New Business - (61) 3323-0205

Paraná: GRP Midia - (41) 3023-8238

Rio Grande do Sul: Semente Associados (51) 3232-3176

Santa Catarina: MC Representações - (48) 3223-3968

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

INTERNET

www.europenet.com.br

Rodrigo Mourão e Cássio Narciso (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 Tomazelli (Gerente), Paula Orlandini, Renata Naomi e Vinícius Lima

DESENVOLVIMENTO DE PESSOAL

Tânia Roriz e Elisangela 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 Chignalia

Distribuidora S.A.

Impressão: Prol Editora Gráfica

IVC - Instituto Verificador de Circulação



Somos filiados à ANER
Associação Nacional dos
Editores de Revistas

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

Somente Para PlayStation.

KILLZONE® 3



Áudio e Legenda
em Português do
Brasil



www.killzone.com



VIVA A AÇÃO EM 3D
VIVA EM ESTADO PLAY

18

NÃO RECOMENDADO PARA
MENORES DE 18 ANOS
Título: Shooter
Contém: Assassínio



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. "PlayStation", "PS" e "PSP" são marcas registradas e "PS3", "PS2" e o logo da PlayStation Network são marcas da Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" e "make.believe" são marcas da Sony Corporation. Killzone é uma marca registrada de Sony Computer Entertainment Europe. Desenvolvido por Guerrilla. Todas as outras marcas comerciais são de propriedade de seus respectivos donos. Imagens são meramente ilustrativas. Alguns serviços da PlayStation Network podem não estar disponíveis para sua região.

SONY
make.believe

SUMÁRIO



PG. 20



PG. 38



PG. 70



PG. 86



PG. 108

EDIÇÃO 145 • FEVEREIRO DE 2011

TOP 100 Os melhores jogos para PS1



COLEÇÃO PLAYSTATION

Pôster 1 de 4

GERAL

- 8 Cartas
- 128 Checklist da Edição
- 70 Garota Play
- 14 News
- 108 Spoiler: Metal Gear Solid
- 118 Troféus
- 126 Ranking D&T

DETONADOS

- 38 Dead Space 2
- 52 Gran Turismo 5
- 74 Read Dead Redemption: Undead Nightmare

ESPECIAL

- 80 Need for Speed: Hot Pursuit
- 86 Troca Jogo

REVIEW

- 98 Echochrome II
- 94 God of War: Ghost of Sparta
- 90 Mass Effect 2
- 102 Prince of Persia: Trilogy

96 Shaun White

Sonic 4: Episode 1

Tetris

PREVIEW

- 33 AR Tonelico QOGA: Knell of Ar Ciel
- 33 Atelier Totori: Alchemist of Arland 2
- 31 Disgaea 4
- 31 Final Fantasy Versus XIII
- 33 Hyperdimension Neptunia
- 30 InFAMOUS 2
- 29 Killzone 3
- 31 Last Guardian, The
- 31 LittleBigPlanet 2
- 35 MotorStorm: Apocalypse
- 34 Ni no Kuni: Queen of the White Holy Ashes
- 33 Ratchet & Clank: All 4 One
- 34 Resistance 3
- 34 SOCOM 4: U.S. Navy SEALs
- 34 Trinity: Souls of Zill O'II
- 33 Twisted Metal
- 33 White Knight Chronicles 2
- 32 Yakuza 4

FALA, GALERA!

Mande seu e-mail: playstation@europenet.com.br. Lembre-se de colocar no assunto do e-mail Fala, Galera • Ou mande sua correspondência para: **Revista Dicas & Truques para PlayStation**, Rua MMDC, 121, São Paulo / SP, CEP: 05510-900

TWITTER

@dtplaystation

Este é o canal mais rápido para você trocar ideias com a equipe da **D&T**. Siga o nosso Twitter para tornar a nossa revista cada vez mais interativa.

DISCUSSÃO DO MÊS:
PIRATARIA NO PS3

- "Eu acho uma #putafaltadesacanagem esses desbloqueios, o negócio é original, com qualidade e segurança sempre." **@Don_Trindade**

- "A Sony não deveria mexer com quem está quieto. Se tivessem deixado o Linux no PS3, ninguém precisar quebrar código nenhum." **@janseninline**

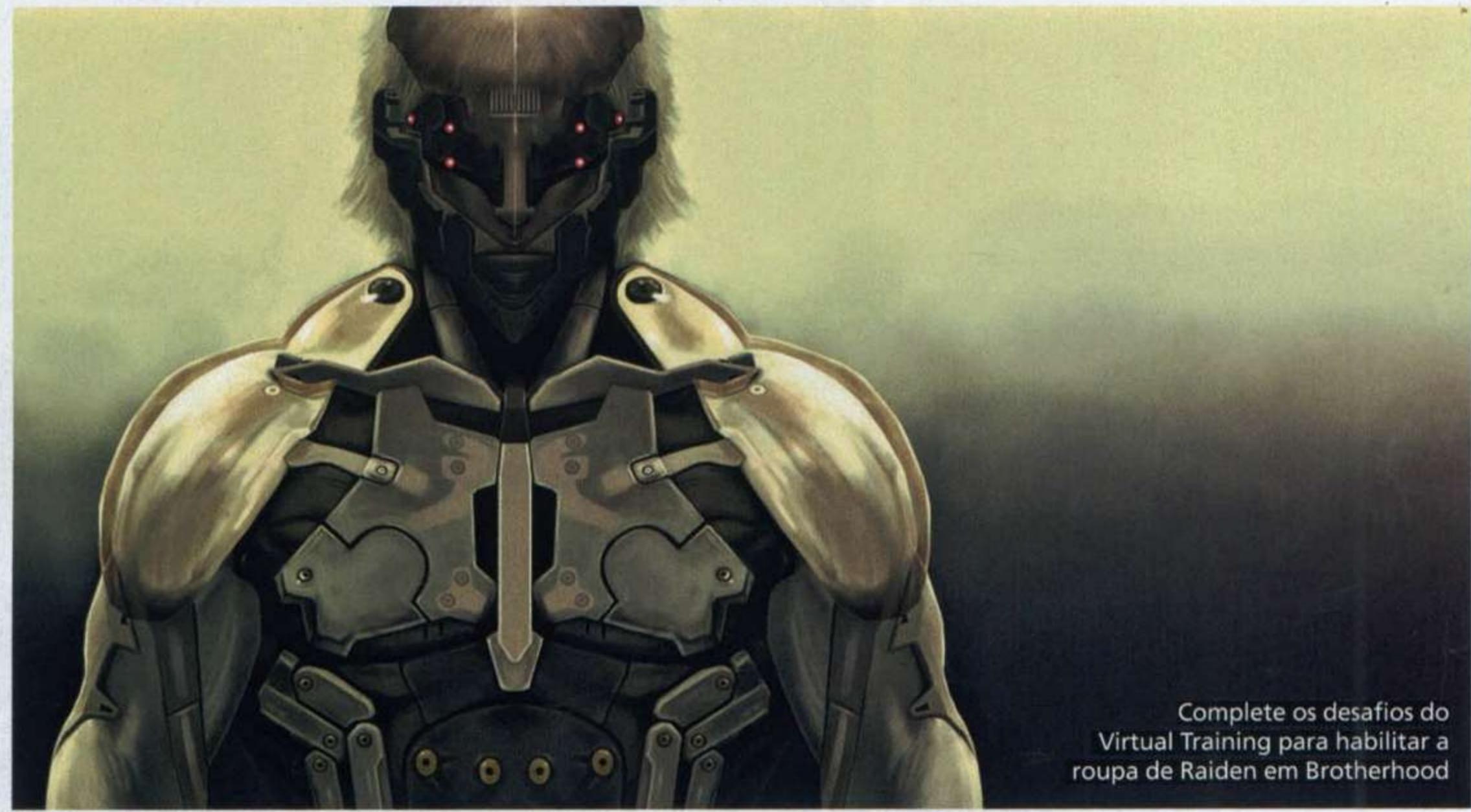
- "Pirataria chegou aonde ninguém imaginava. Agora, a Sony perdeu uma das vantagens que tinha sobre outros. Cabe aos gamers não aderirem." **@kaio_osantos**

- "Acho desnecessário, triste e espero que algo ocorra para frear isso. Era melhor quando não havia desbloqueio!" **@brunojuliao**

- "Levei tanto tempo para comprar meus jogos originais, não vai ser agora que vou destravar essa joça." **@vgntv**

- "Por mim, podem desbloquear até o ZEEBO! Eu não caio mais nessa de pirataria." **@neodiniz**

- "Não sou a favor da pirataria, mas concordo por causa dos impostos do Brasil, que elevam bastante os preços." **@DigsBR**



Complete os desafios do Virtual Training para habilitar a roupa de Raiden em Brotherhood

ENQUANTO ISSO, NO JAPÃO...

Olá, senhores da **D&T**, arautos dos detonados e dicas. Gostaria de saber se sairá (ou já se já saiu e não estou sabendo) a versão Final Mix de *Kingdom Hearts Birth by Sleep* (PSP). Se sim, estão sabendo o que terá de conteúdo extra? Será que a Square Enix o lançará no Ocidente também ou manterá aquela "chata tradição" de só lançar no Japão?

Brian "The Palmer" - via e-mail

A Square Enix divulgou que, assim como os episódios anteriores, esta versão Final Mix será exclusiva do Japão, em que os diálogos são em inglês, mas as legendas e menus estarão todas em japonês. Já em matéria de conteúdo extra, eis o que descobrimos: **1.** Combate contra os inimigos No Heart, usando armadura poderosa, e Mysterious Man; **2.** Há novas batalhas contra chefe no modo multiplayer; **3.** A personagem Aqua ganhou um capítulo extra (ela visita o *Realm of Darkness*); **4.** Novas cenas e diálogos, especialmente na história de Ven; **5.** Uma batalha secreta contra Monstro (a baleia que engoliu Gepeto e Pinóquio); **6.** Um novo final secreto. Claro, ha verá novos itens, ataques e também minigames.

MALDITOS ZUMBIS DE GUERRA

Curti o detonado de *Call of Duty: Black Ops* (achar aquelas malditas Intel), mas só aquelas dicas para vencer o modo zumbi não foram suficientes. É bug do jogo ou basta tomar dois tapas dos zumbis para morrer? Pensaram em um detonado detalhado para, ao menos, garantir os troféus deste modo? Espero que sim. Aquele abraço!

Leonardo Alef - via e-mail

Ah, os malditos zumbis nazistas. Neste modo, o que mais conta é a habilidade do jogador e, preferencialmente, uma coordenação de equipe, Leonardo. Além daquelas dicas da edição 143, eis mais algumas que o ajudarão a "respirar" por tempo suficiente para, pelo menos, conseguir os troféus: nas três primeiras rodadas, use a faca para matar os zumbis e acumular pontos (complemente com headshots se aparecerem muitos), só então compre uma nova arma. Após a terceira rodada, sempre deixe um zumbi sem pernas para "atrasar" o começo da rodada seguinte (use granadas, pois elas são recuperadas a cada nova rodada) e assim que tiver tempo de selar todas as entradas. Se estiver jogando em equipe, alguém tem que coordenar a

ação, mantendo alguém vigiando os pontos de entrada dos zumbis. Quando aqueles malditos cachorros aparecerem, mantenha-se sempre em movimento enquanto atira neles. Isso diminui as chances de eles surgirem atrás de você. Corra para outros ambientes, fazendo-os segui-lo ao passar em áreas estreitas, momento perfeito para lançar aquela granada ou fuzilá-los na cabeça. Boa sorte!

RAIDEN VAI A ROMA?

Comprei a edição da **D&T** que vinha com o detonado de *Assassin's Creed: Brotherhood*. Acabei o jogo e consegui todos os troféus do modo offline, mas não encontrei a dica de como habilitar a roupa secreta do Raiden de *Metal Gear Solid 4*. Eu até peguei todos os baús espalhados por aquela bendita cidade.

Eduardo A. Santos - via e-mail

Eduardo, você foi longe nessa caçada. Pegar todos os baús de tesouro é demorado e um verdadeiro teste de paciência, mas a roupa que você procura é conquista em outro caste... digo, de outra maneira: complete TODOS os desafios do modo Virtual Training, e nem precisa ganhar medalha de ouro.



GAROTA (GAMER) PLAY

NATHALIE FOLCO, nossa Garota (Gamer) Play, responde às suas dúvidas e lamentos sobre videogames ou outra questão existencial. Arrisque:

garotaplay@europenet.com.br
Twitter: @garotagamerplay

PAGA PAU

Você é linda, talentosa, sua seção na revista é a minha favorita, os óculos que você usa te dão um charme todo especial e, para completar, você ainda gosta de videogames. Na minha humilde opinião, você é uma deusa.

Leonardo Magalhães (via e-mail)

Ah, quem me dera todos os e-mails que eu recebesse fossem tão inspirados. Você é um gentleman, Leonardo! :)

Mas dizer que minha seção é a sua favorita da revista me deixou com uma pulga atrás da orelha: sério que, de todos esses detonados, spoilers e reviews, você prefere ler as sugestões e os lamúrios dos outros leitores? Acho que o pessoal da redação vai levar uma bronca para melhorar as outras seções (rs).

NOVOS PEDIDOS DE COSPLAY

Oi, Nathalie, sou um grande leitor da **D&T** e admiro uma gata como você, que entende do que fala. Mas acho que todos os leitores da revista adorariam ver uma foto sua caracterizada de Nariko, do jogo *Heavenly Sword*, o que você acha?

Eduardo (Via e-mail)

Obrigada pela admiração, Eduardo! Eu a-do-ro a Nariko. Acho uma das personagens mais lindas e cheias de atitude do mundo dos games. Sua ideia parece interessante, mas me deixa fazer um regime antes? A barriguinha dela é tãão sequinha! ^^

NÃO SOU EU QUEM MANDO?

Meu filho adora jogar futebol, mas vive arrumando brigas por causa de uniformes

de times. Ele gosta de empinar pipas, mas os outros garotos do prédio usam cerol e derrubam a pipa dele. Brincar de polícia e ladrão hoje é considerado politicamente incorreto e a única diversão 100% garantida era o videogame. Mas agora existem certos políticos que pretendem colocar uma lei que proíbe alguns tipos de jogos de serem comercializados no Brasil. É certo um governante decidir por mim o que eu posso ou não comprar ou o que o meu filho pode jogar?

Flávio Bellusci (via e-mail)

Na minha opinião, você tem o direito de comprar o que quiser, desde que não prejudique ninguém com isso – como é o caso da pirataria. Deixar que decidam que jogos podemos adquirir é um absurdo. Afinal, já existe a classificação etária. O que você deve fazer é guardar na memória o nome dos políticos que desejam instituir essa censura no Brasil e nunca votar neles.

GAROTA GAMER PIRATA

Venho acompanhando na revista a batalha entre a Sony e os vândalos que teimam em desbloquear o nosso querido PlayStation 3. Acho isso um absurdo, afinal de contas, hoje, no Brasil, só existem novas empresas de games e variedade de ofertas de jogo graças ao PS3. Prova disso é que encontrar jogos originais para o X360 é quase impossível. Você acha justo que pessoas sem escrúpulos criem versões piratas dos produtos dos outros? Tem medo que alguém aí na redação encontre uma versão chinesa da Garota Gamer Play e coloque no seu lugar?

Paulo Roberto Lopes (via e-mail)

Gente, só de imaginar uma versão fake de mim na seção já me deu calafrios! Credo! Eu odiaria se o Humberto fizesse isso (vii, Humberto?).

Acho que o que falta para essas pessoas é se colocarem no lugar de quem trabalha na Sony ou de qualquer outra pessoa que tenha criado algo e visto sua criação cair nas mãos de piratas... Não é legal. Além disso, é preciso reconhecer o mérito dos desenvolvedores.

FACEBOOK

www.facebook.com/dtplaystation

Participe do nosso canal do Facebook para criticar, enviar sugestões e participar de reportagens e promoções. A seguir, os recados chorosos dos leitores que comemoraram o aniversário da revista conosco.

• Acompanho a **D&T** há bastante tempo e coleciono desde que comecei a trabalhar para ter condições de comprar a revista todo mês. Nós passamos por várias coisas juntas: curtimos coisas boas, reprovamos várias que nos desagradaram. Mudamos de estilo, mas nunca deixarmos a nossa essência. Passamos por quatro consoles da Sony e estaremos sempre na dianteira acompanhando todas as novidades da nossa plataforma preferida (sou Sonyista até debaixo d'água). E que venham 15, 20, quantos anos vierem. Desculpem pelo tamanho da mensagem, mas ela não tem nem metade do amor que tenho por esta revista. **Thiago Boddão**

• Sempre fui fanático por games e comprava diversas revistas, até que encontrei uma diferente. Capa, páginas, tudo feito em papel de alta qualidade. Resultado? Comprei e foi amor à primeira vista. Me deliciava com os detonados e previews e conseguia achar graça das piadinhas feitas nas análises dos jogos. Lembro do Makotron e a seção de jogos lixos. A **D&T** foi uma revolução tão grande para o mundo das revistas brasileiras de games quanto o PlayStation foi para o mundo dos consoles. **Matheus Limeira**

• Acompanho a **D&T** há um bom tempo. A primeira vez que comprei foi pelo detonado de *Forbidden Siren*. Eu era pequeno e lia mais a parte da história. Com o tempo, fui crescendo e percebendo a qualidade da revista e a dedicação de toda a equipe que escrevia nela. Quantas vezes já fui salvo pelos detonados? Quantas vezes já gastei meu dinheiro sabendo que seria um bom investimento após ler as análises? Posso dizer que a **D&T** se destaca no mercado pela qualidade de suas matérias, pelo humor (quem não se lembra do "leve uma groselha e um pernil na casa do seu amigo que ele não vai recusar sua companhia") e principalmente pela competência de cada um dos que trabalham nela. **Pedro Augusto**

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



CORRESPONDÊNCIA

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



ATENDIMENTO

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

CHEGOU VIDA ROCK 2



COMECE AGORA A JOGAR E SEJA UM ASTRO DO ROCK.

CREIE SEU PERSONAGEM

MONTE SUA BANDA

CONQUISTE A FAMA

JOgue GRÁTIS



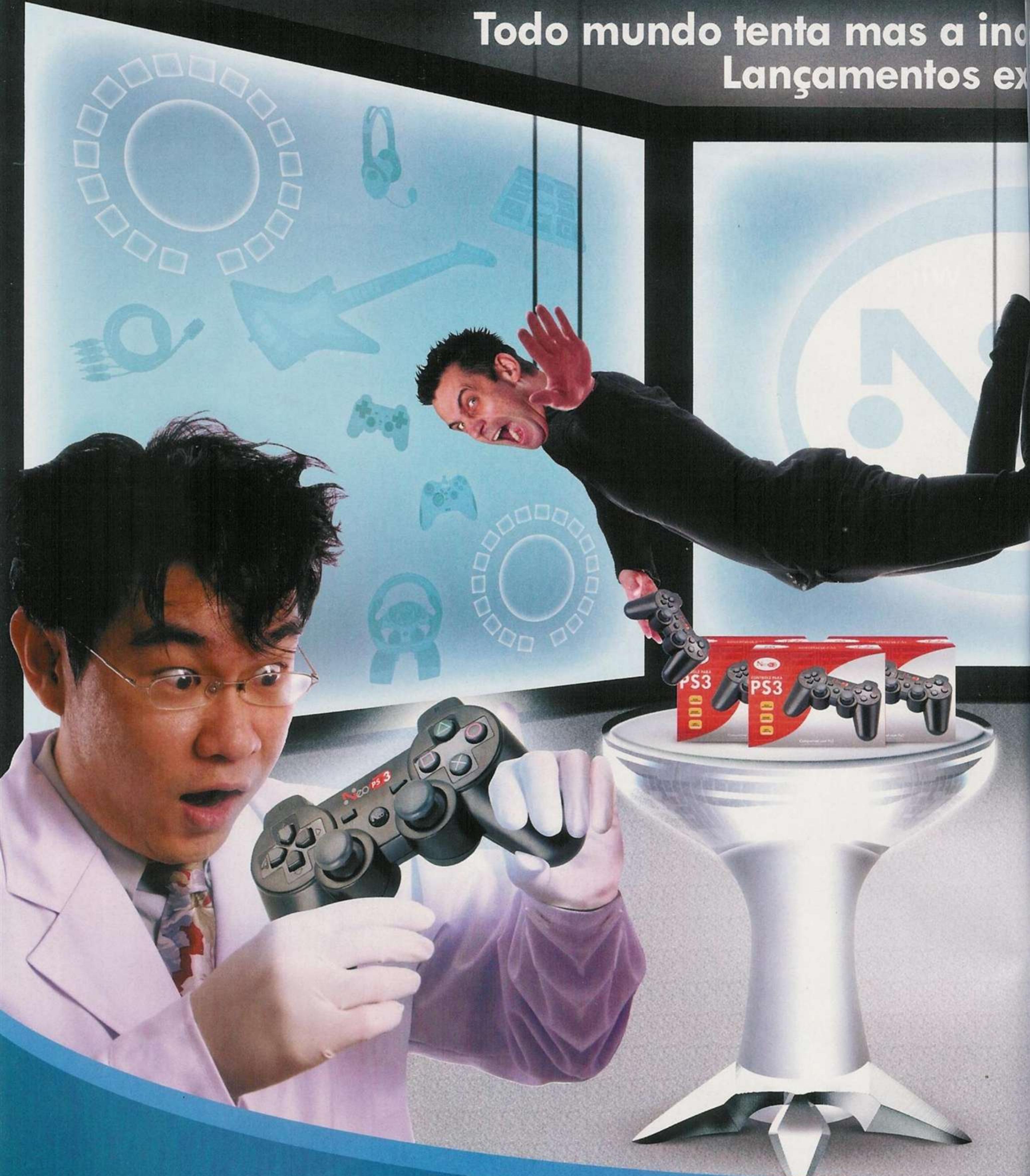
Acesse
vidarock.net

COLORCUBE
GAMES



Todo mundo tenta mas a ind...

Lançamentos ex...



Lojas parceiras:

ANGELONI

AMERICANAS.COM

leitura

LOJASAMERICANAS.COM.BR

elétronom

WALMART.COM.BR

Carrefour

PONTOFRIO.COM

Submarino

extra.com.br

Saraiva

shoptime.com

HAVAN

MULTISIM.COM

fnac

ipirangashop.com

DADALTO

eletron

Clementz

Salper

Lebes

BECKER

Solar

ZEMA

IN

Kalunga

CASA&VIDEO

Inovação chega primeiro na Neo.
Exclusivos em 2011.

100%
BRASILEIRA

PIVISON



Suportes
para TV



Kit c/
NeoMote &
NeoChuck



Video-Game Neo
c/ 100 jogos



Controle sem Fios
WI-FI 4IN1



Volante Neo Racer
Xbox 360



Guitarra
Monster Rock

Quer ser um Distribuidor Neo? Fale com a gente.

Info Neo:

(51) 3039-3031
 contato@neotronics.com.br
 www.catalogoneo.com.br
 www.neotronics.com.br

Encontre o distribuidor mais próximo na sua região acessando o site.

Parceira:

Affiliado:

Apoiamos:

NEM PENSAR

jogaju/ta

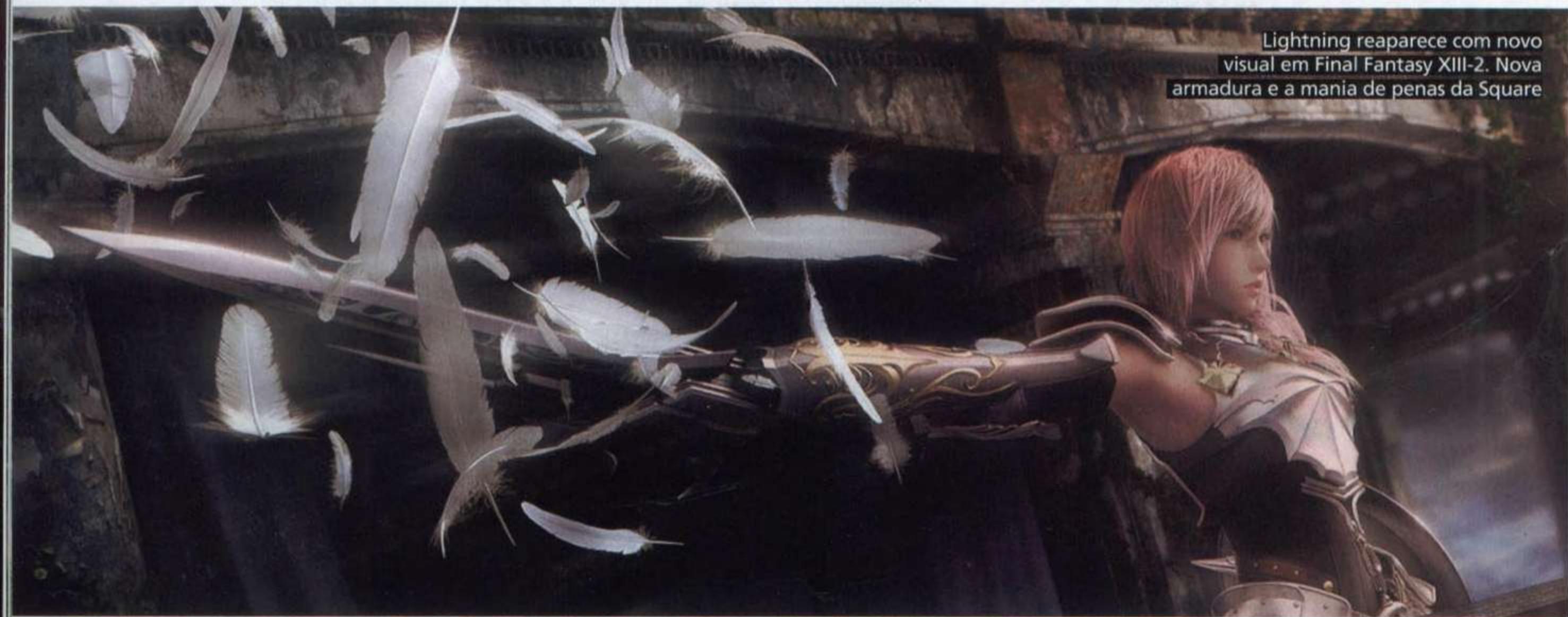


Divertindo com inovação.

EXPLOSÃO FINAL FANTASY

Square Enix faz evento no Japão para revelar sua próxima onda de RPGs. O destaque fica para Final Fantasy XIII-2

Lightning reaparece com novo visual em Final Fantasy XIII-2. Nova armadura e a mania de penas da Square



No final de 2010, a Square Enix divulgou o evento Square Enix 1st Production Department Premiere, em que anunciaria os projetos futuros de seu mais importante estúdio. A equipe é liderada por Yoshinori Kitase e Tetsuya Nomura, e tem em seu histórico jogos como *Final Fantasy VII*, *VIII*, *X*, *X-2* e a série *Kingdom Hearts*. As expectativas em torno do acontecimento, portanto, eram grandes, e os boatos e pistas que o antecederam foram numerosos. O suspense acabou no dia 18 de janeiro de 2011, em uma noite de gala e anúncios promissores.

O evento teve início com jogos menores: *Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance*, para Nintendo 3DS; e *Dissidia duodecim 012: Final Fantasy*, sequência do jogo de combates

acrobáticos para PSP. Logo depois, o primeiro grande anúncio: *Final Fantasy XIII-2*, sequência direta do RPG que vendeu seis milhões de cópias pelo mundo desde seu lançamento em dezembro de 2009 (no Japão). Uma Lightning de armadura aparece ao lado de um cavaleiro ainda misterioso – que também aparece no logo, desenhado por Yoshitaka Amano, como manda a tradição. O diretor continua sendo Motomu Toriyama, que também foi o mesmo de *FFX-2*. Assim, resta só torcer para o melhor: que tenhamos alguma liberdade na jogabilidade e que não haja protagonistas se transformando em cantoras pop. *FFXIII-2* está sendo desenvolvido simultaneamente para PS3 e Xbox 360 e sai no final de 2011 no Japão, pouco tempo



Final Fantasy Agito XIII, rebatizado como Final Fantasy Type-0

depois nos EUA e na Europa – um RPG de larga escala desenvolvido em dois anos, vamos ver no que dá.

Em seguida, *Final Fantasy Type-0*, anteriormente conhecido como *Final Fantasy Agito XIII*, para PSP. Kitase afirmou que o jogo não se parecia muito com os demais da mitologia Fabula Nova Crystallis e que, portanto, decidiram transformá-lo em uma série totalmente nova. Com uma atmosfera de desolação e guerra e um sistema de combate voltado para a ação, *Type-0* sai na metade de 2011 no Japão e virá em dois UMDs – algo inédito no portátil.

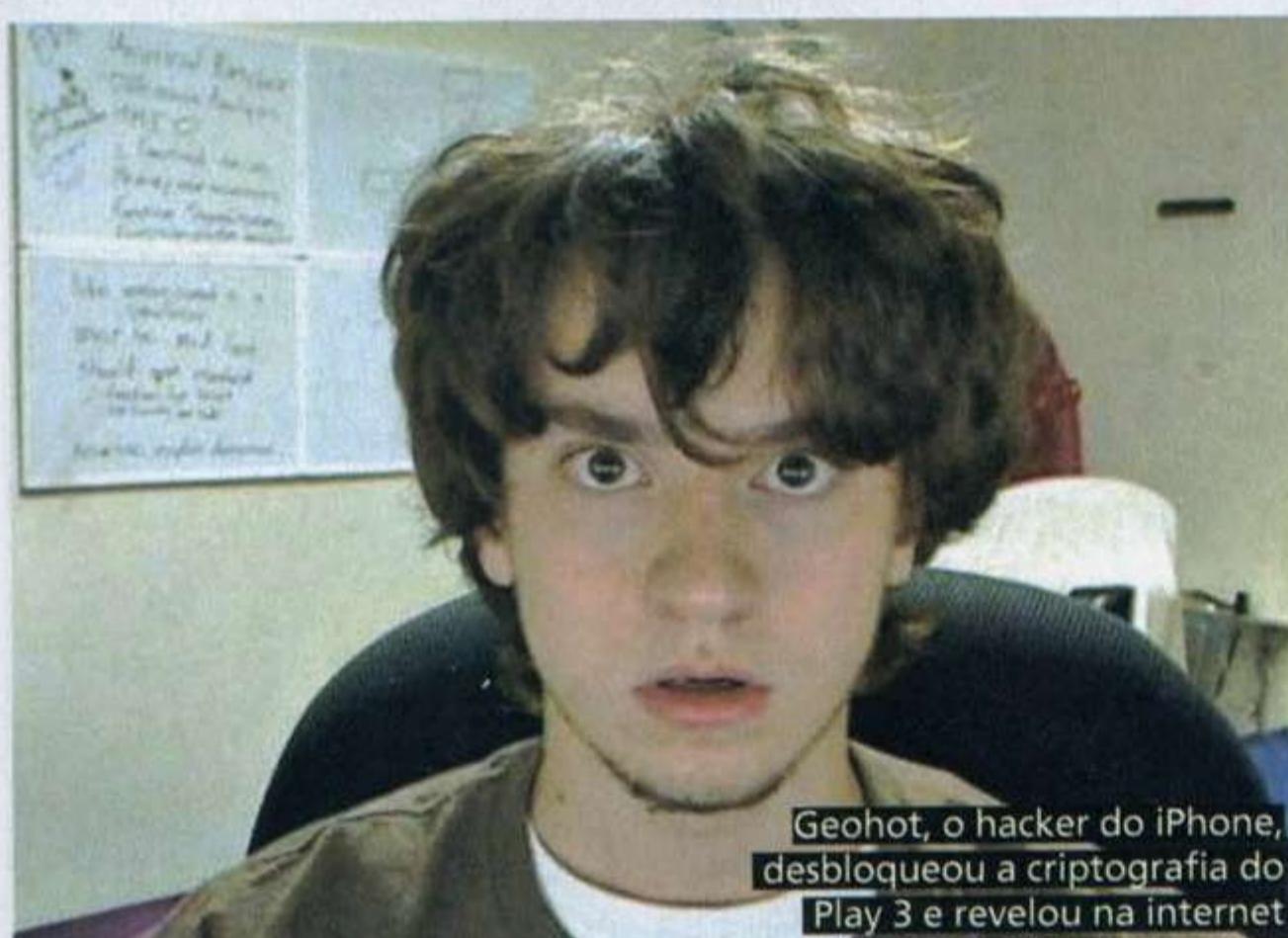
Por fim, mais novidades do aguardado *Final Fantasy Versus XIII*. O herói Noctis já tinha dublagem e a personagem Stella aparecia com traços mais definidos. O ambiente parece modelado segundo o Japão contemporâneo, mas também apareceram cenários agrestes. As cenas de batalha lembram bastante *Kingdom Hearts* e o sistema de jogo parece incluir até mesmo batalhas a bordo de robôs bípedes. *Versus XIII* deve surgir ainda este ano e, para alegria dos fãs mais conservadores, continua sendo exclusividade do PS3.

Final Fantasy Versus XIII Versus e o seu estilo de combate à la Kingdom Hearts. A única diferença é que Versus tem sangue





Graças a pirataria, o melhor multiplayer online do Play 3 corre riscos de acabar



Geohot, o hacker do iPhone, desbloqueou a criptografia do Play 3 e revelou na internet

ATAQUES POR TODOS OS LADOS

Hackers descobrem chave de criptografia do PlayStation 3 e avisam que não existe maneira de a Sony recuperar a segurança do sistema

» **O** PlayStation 3, outrora considerado um console blindado, o verdadeiro paraíso para os desenvolvedores de games, virou o alvo preferido dos hackers em busca de glória. Depois da primeira onda de ataques em 2010, que culminou com o lançamento – às pressas – de um novo firmware para o console, agora surge um novo destravamento que promete dar uma grande e, até onde se sabe, longínqua dor de cabeça à empresa nipônica.

Em meio às festividades de final de ano, um grupo denominado fail0verflow anunciou aos quatro ventos que havia encontrado uma nova brecha no sistema do PS3. Essa falha permitiria criar firmware personalizados e também rodar aplicativos alternativos, sem a aprovação da Sony. Em janeiro, George Francis Hotz, mais conhecido como Geohot (o hacker do iPhone), passou na frente desse grupo, descobriu a chave de criptografia do console da Sony e divulgou para todo mundo que estivesse interessado.

Essa chave funciona como uma espécie de selo de autenticação da Sony, ou seja, não existe uma maneira de o aparelho distinguir se está rodando um aplicativo autorizado pela empresa ou apenas algum programa caseiro que conseguiu a senha de maneira desconhecida. Pior ainda: segundo o próprio hacker, não existe forma de a Sony corrigir tal problema sem que cause um enorme prejuízo. Isso porque se a Sony mudar o código de criptografia, todos os jogos e aplicativos lançados até hoje param de funcionar. Apesar dessa declaração, um executivo da Sony afirmou à revista *Edge*

que estão cientes do que está acontecendo e que vão corrigir o problema com uma atualização via rede.

AS PRIMEIRAS CONSEQUÊNCIAS

Poucos dias depois da descoberta de Geohot, começaram a surgir boatos de pessoas que descobriram uma maneira de habilitar troféus no sistema do PlayStation 3 sem a necessidade de cumprir os requisitos necessários. Apesar de preocupante, até o momento não existe nenhuma prova de que isso realmente tenha acontecido, muito menos que esses troféus tenham entrado na PSN depois de uma sincronização.

Em contrapartida, os jogadores de *Call of Duty: Modern Warfare 2* já sentiram na pele o quanto os hackers podem prejudicar os bons jogadores. Em fóruns oficiais da produtora do jogo, começam a relatar situações que simplesmente saíram do controle. As trapaças vão desde jogadores perdendo pontuações durante partidas, salas que permitem que o jogador chegue ao nível mais alto em apenas uma rodada e superpulos.

Robert Bowling, estrategista de criação da Infinity Ward, afirma que esse é um tipo de problema que não pode ser corrigido por meio de um patch lançado pela produtora; primeiro é necessário sanar a questão de segurança do próprio console.

Mas para os espertinhos que estão pensando em destravar o console, fica aqui um aviso: na mesma proporção em que aparecem novos relatos de piratarias, crescem as reclamações de jogadores que fizeram a trapaça e ficaram com o console travado, sem possibilidade de conserto.

KRATOS NO NOVO MORTAL KOMBAT

Seria legal ter uma imagem cara a cara de Kratos com Quan Chi. Ninguém encontraria a diferença



Fãs de *God of War* não precisarão esperar até o próximo título da franquia para ver o deus da guerra em ação. Kratos já tem presença confirmada na nova versão de *Mortal Kombat*. A Confirmação vem do Ed

Boon, um dos criadores do game de luta e adianta "os fãs do espartano não vão se decepcionar". "Como com qualquer grande propriedade intelectual, existem linhas que devem ser seguidas. Estamos trabalhando de

perto com a equipe de *God of War* para assegurar que Kratos se pareça com aquilo que os jogadores esperam. Temos respeito pela equipe de produção de *God of War*, e o nosso objetivo é ser fiel a sua criação", disse Ed Boon.

PORTAL ENTRE PLATAFORMAS

Agora que a Valve é parceira do PlayStation 3, todas as vantagens possíveis surgirão nos jogos do console



Se sua lista de amigos da PSN está vazia, que tal procurar novos amigos em outras plataformas para jogar um multiplayer? É isso que a Valve promete em *Portal 2*. Jogadores de PlayStation 3

poderão jogar com quem estiver aproveitando do jogo no PC ou no MAC. Além de jogarem junto às pessoas, os gamers contarão com chat via voz para desvendar os labirintos. Mas a novidade

mais interessante é a sistema de armazenamento de dados em nuvens. Ou seja, seus dados e saves podem ficar em servidores, permitindo que você os acesse depois, em outro console.

MAIS MOVIMENTO PARA O PS MOVE

Por Fabio Santana
Editor da D&T



Com pompa de lançamento de novo console, o controle PlayStation Move chegou aos mercados desenvolvidos em setembro de 2010. Meses antes, na E3, o garoto-propaganda Kevin Butler ocupava toda a frente da ala sul do Los Angeles Convention Center, num banner de 6 metros de altura, empunhando um arco virtual para promover o Move, com o slogan: "Isto muda tudo". Até o lançamento, a Sony investiu em marketing e mídia para divulgar seu controle de movimento.

O esforço compensou: mais de 4 milhões de unidades vendidas nos dois primeiros meses. Um sucesso comercial – a câmera EyeToy, do PS2, levou cinco anos para vender 10,5 milhões de unidades. Ninguém questiona a precisão do PlayStation Move, a sua assustadora capacidade de reconhecer a profundidade do movimento e a sua velocidade em traduzir tudo para a tela. Mas a Sony não pode se acomodar com os louros de uma estreia bem-sucedida se quiser manter o periférico viável.

Para que um acessório opcional possa manter uma boa taxa de crescimento a longo prazo, ele necessita de dois fatores intimamente ligados: base instalada e suporte. Base instalada é o número de unidades vendidas, e aumenta de acordo com alguns fatores, entre eles, o suporte das empresas. As produtoras são cautelosas ao decidirem onde investir dinheiro, ainda mais com um mercado de games ainda em recuperação. Do ponto de vista comercial, o objetivo é desenvolver um produto que possa vender para o maior número de pessoas, então, fazer um jogo dedicado a um controle específico é limitar o potencial de vendas. Assim, o acessório precisa ter jogos bons para continuar vendendo, mas só ganha jogos bons se a fabricante conquistar a confiança das produtoras.

O problema é que a Sony anda apática na comunicação de seu PlayStation Move. Ao entrarmos na página oficial do produto nos EUA (<http://us.playstation.com/ps3/playstation-move/>), encontramos um calendário com uma turnê de exibição ao longo do mês de setembro de 2010 – isso em janeiro de 2011 – e capas de jogos disponíveis no lançamento. Nada que refletisse o conteúdo que o Move tem recebido. No blogue oficial (<http://blog.us.playstation.com/>), postagens sobre jogos como *Killzone 3* e *LittleBigPlanet 2*, compatíveis com o Move, têm falhado em mencionar o acessório – se esqueceram até de classificar as postagens com a tag "playstation move". A propósito, *LBP2* foi lançado sem o alardeado suporte ao controle de movimento, como já havia sido exibido em eventos.

Para fidelizar os consumidores que já investiram no acessório e conquistar novos compradores, a Sony precisaria de um marketing mais agressivo e continuado. Como está, passa a impressão de desleixo – mesmo que não seja verdade, como mostram *Killzone 3*, *PlayStation Move Heroes* e *SOCOM 4*. Também é preciso que a empresa se aproxime mais das third parties para conseguir mais jogos novos, exclusivos e que façam sentido para o Move – o concorrente Kinect, da Microsoft para X360, com mais de 8 milhões de unidades vendidas e um esforço de marketing muito maior, já garantiu mais jogos exclusivos de produtoras como Capcom, Sega e Ubisoft. É preciso, enfim, que a Sony, neste momento, esqueça suas raízes de empresa de hardware e se concentre no software para tirar o Move do aparente repouso e fazê-lo, de fato, "mudar tudo".



www.rocklaser.com.br

Televendas: (11) 2954-4332
SAC: (11) 2631-5221

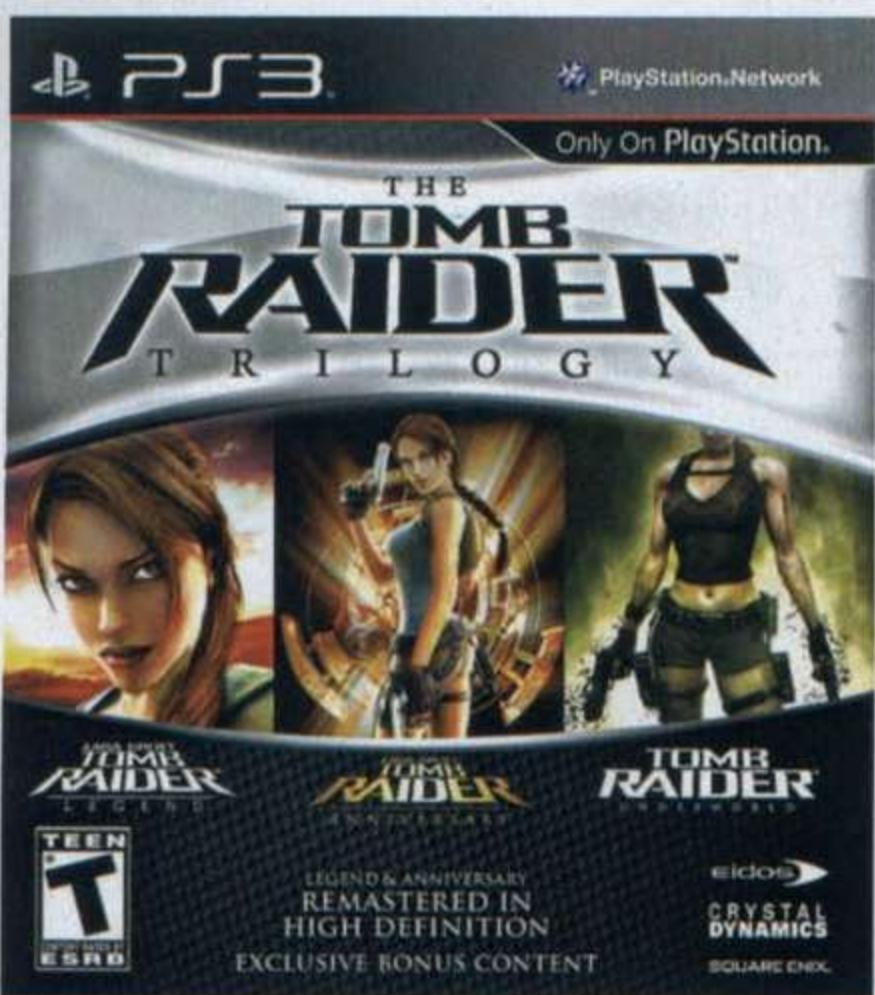


twitter.com/rocklaser_games

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

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

ROCK LASER
GAMES



NOVOS JOGOS EM HD

A Crystal Dynamics confirmou que está trabalhando no relançamento de três jogos da série *Tomb Raider*. O pacote, que segue os mesmos moldes de *God of War Collection* e *Prince of Persia Trilogy*, contará com os jogos: *Tomb Raider Anniversary*, *Tomb Raider Legend* e *Tomb Raider Underworld* – este último já tem uma versão para PlayStation 3.

Os jogos contarão com imagens em HD e suporte ao sistema de troféus. Não há sinais de relançamento dos títulos mais clássicos.



UM NOVO METAL GEAR

Metal Gear Rising nem chegou às prateleiras e já existe indícios de que uma nova versão pode pintar em breve. Isso porque a Kojima Productions anunciou recentemente, em seu site oficial, que está contratando programadores e designers de games para a "Próxima Geração de Metal Gear". Os profissionais interessados precisam ter experiência com PlayStation 3, Xbox 360 e PC, ou seja, pode pintar o anúncio de um novo *Metal Gear*, multiplataforma, em breve.

TEMPO BOM E SEM PREVISÃO DE CHUVA?

Por Luiz Siqueira
Chefe de Redação da D&T

Tudo conspira para que 2011 seja definitivamente o ano do PlayStation 3. O console que foi considerado muito avançado e caro no seu lançamento, agora, parece atingir a sua maturidade quando os consoles concorrentes aparecem entrando na curva de decadência. Prova dessa maturidade é a lista de jogos que serão lançados para o console. Títulos exclusivos como *Killzone 3*, *LittleBigPlanet 2*, *Uncharted 3*, *Resistance 3* e o novo *Twisted Metal* já garantem uma vantagem considerável ao console da Sony. E quando olhamos uma lista de títulos exclusivos para Wii ou Xbox 360, a vantagem do PS3 aumenta de forma expressiva. Estamos apenas no começo do ano e, portanto, até a E3, em junho, muitas novidades vão surgir. Mas com uma lista dessa de lançamentos e o catálogo já existente, quem for comprar um console agora, certamente, vai apostar no PS3.

Isso sem contar todos os games de produtoras externas, que não dão mais exclusividade para PS3 ou Xbox. Literalmente, tudo é lançado para todos. Mas essa situação de conforto é perigosa. Microsoft e Nintendo não vão ficar paradas, novidades virão. Logo, a Sony também terá de contra-atacar para garantir essa vantagem que, neste momento, parece muito grande. Na redação, nossas especulações são sobre esse contra-ataque defensivo. O que estaria fazendo o Santa Monica Studio, responsável por um dos jogos mais espetaculares do PlayStation 3: *God of War 3*? Tomando água de coco e dormindo, eles não estão... e é difícil acreditar que toda aquela galera talentosa está focada em ajudar a equipe da ThatGameCompany (os criadores de *Flower* e *Flow*) na criação de *Journey*, game que será lançado na PS Store. Os caras não estariam envolvidos em um novo *God of War*? Ou uma nova franquia usando a mesma engine? Certamente, vem coisa boa.

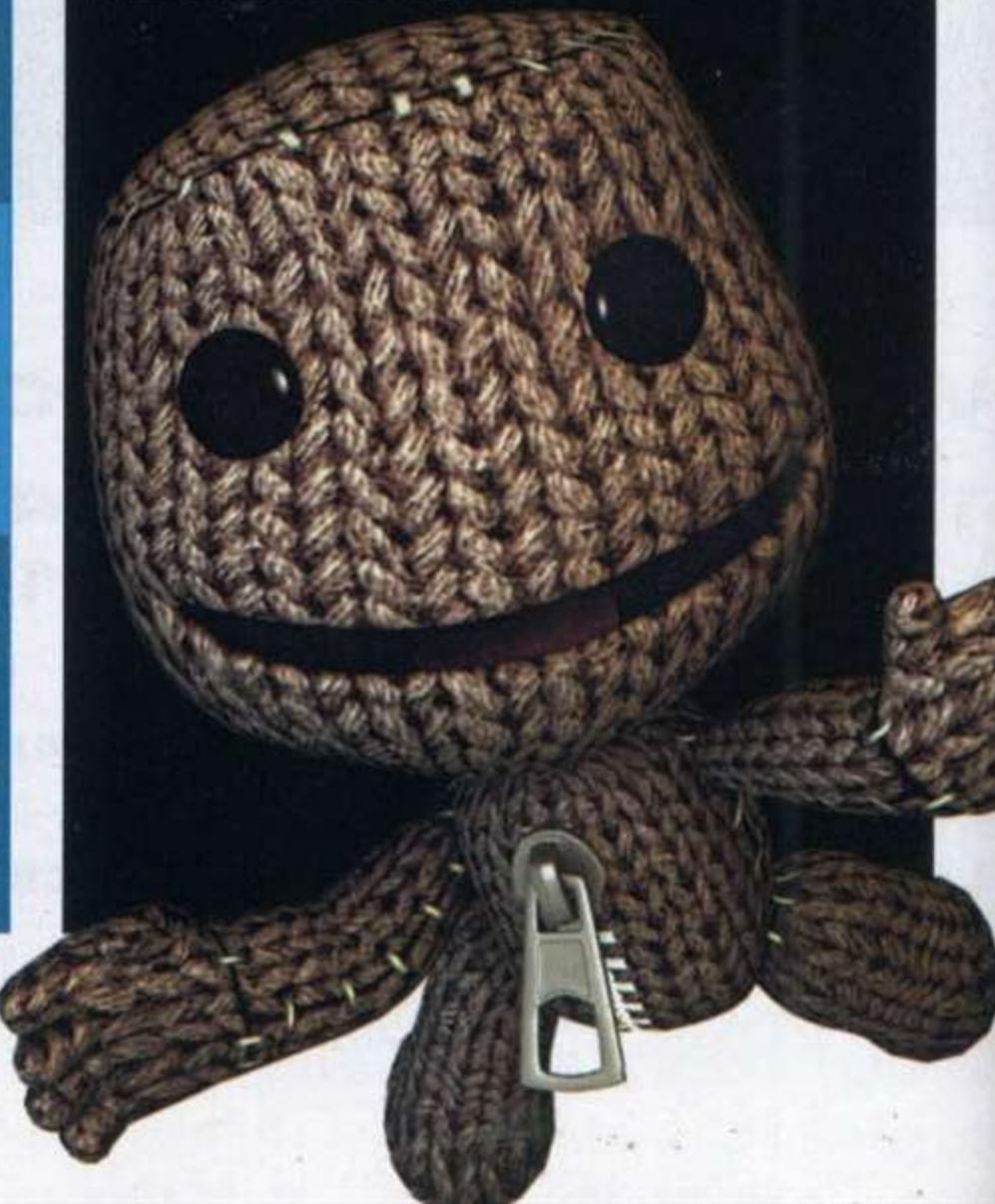
Toda vez que paramos para pensar sobre o que de novo pode surgir, só ideias mirabolantes surgem e a vantagem do PS3 aumenta. Em condições normais, tudo indica que 2011 vai mesmo ser o ano do console da Sony. Resta saber se não teremos uma grande reviravolta, para bem ou para o mal do universo PlayStation. A concorrência prepara o portátil 3D DS, a Microsoft virá com novidades para Kinect... e a Sony? Você aposta no PSP 2, com celular e um sistema para concorrer com iPhone e tudo mais? A briga vai ser boa, mas, ao que parece, quem gosta do PlayStation tem poucas chances de se dar mal.

AMERICANAS.COM

	01. LEGO HARRY POTTER
	02. HEROES OVER EUROPE
	03. TOY STORY 3
	04. PRO EVOLUTION SOCCER 2011
	05. LOST PLANET: EXTREME CONDITION
	06. MX VS. ATV: REFLEX
	07. GOD OF WAR III
	08. CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW
	09. ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD
	10. MEDAL OF HONOR

PONTO FRIOS

	01. CALL OF DUTY: BLACK OPS
	02. PRO EVOLUTION SOCCER 2011
	03. GRAN TURISMO 5
	04. NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT
	05. F1 2010
	06. FIFA SOCCER 11
	07. GUITAR HERO 5
	08. JERICHO
	09. HARRY POTTER E AS RELÍQUIAS DA MORTE: PARTE 1
	10. ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

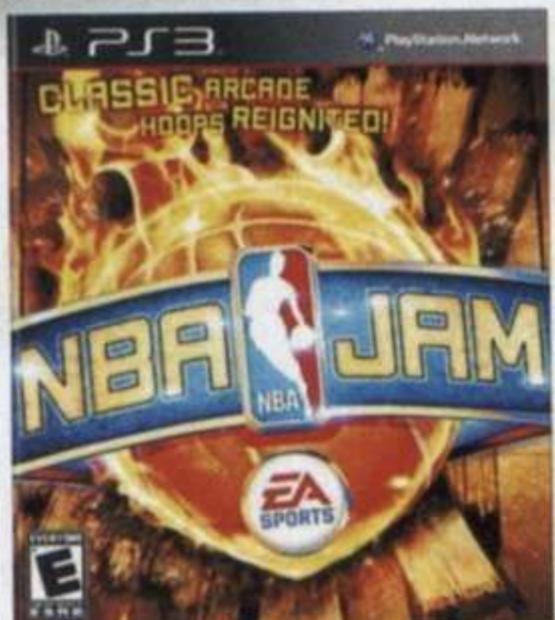


BIG BOAS

BIG BOY Games
DIVERSÃO DE VERDADE



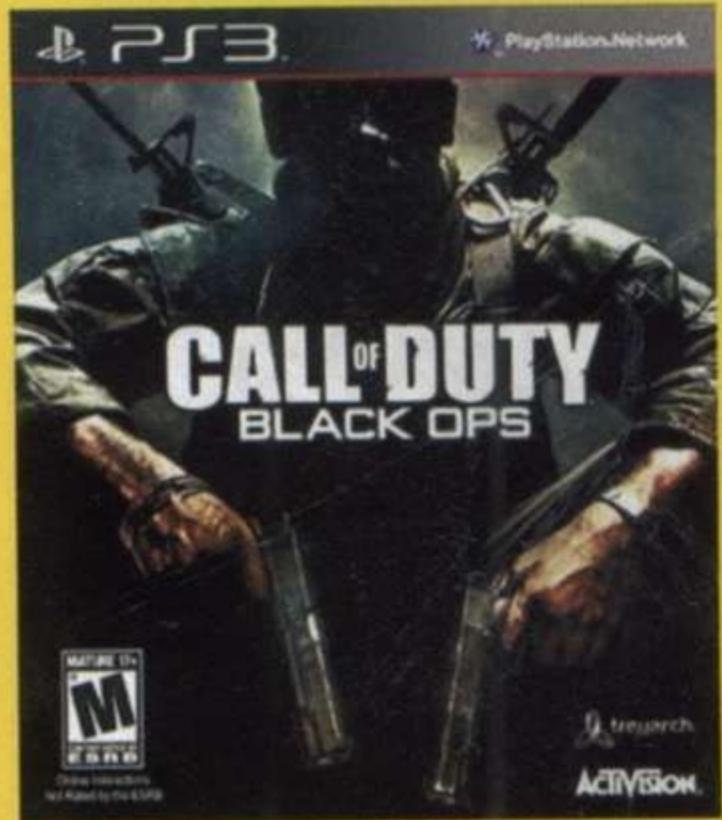
Assassins Creed
Brotherhood



NBA JAM
Os bons tempos
estão de volta



Gran turismo V
Super Lançamento



Call of Duty : Black Ops
Super Lançamento



Harry Potter 7
Deathly Hallows



Ken's Revenge



The Fight
Lights Out



Need for Speed
Hot Pursuit



Splatterhouse



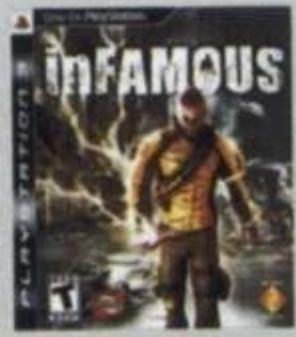
DB Raging Blast



Sly Collection

MEGA PROMOÇÕES

* preços à vista, no boleto, débito ou dinheiro



InFamous
R\$ 92,40*



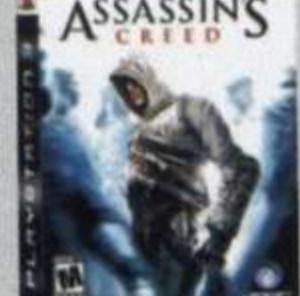
Dead Rising 2
Collector's Ed.
10x R\$ 22,90



Devil May Cry 4
R\$ 69,52*



Dead Space
R\$ 74,80*



Assassin's Creed
R\$ 66,00*



Sonic Ultimate
R\$ 78,32*



Resident Evil 5
R\$ 87,12*



Dual Shock 3 GoW: Ghost of Sparta
R\$ 139,92*



Mega Lançamento



R\$ 87,12*



R\$ 60,72*



Gran Turismo
R\$ 87,12*



PES 2011
Lançamento



Cabo HDMI
R\$ 35,20*

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

www.bigboygames.com.br

@bigboy_games

Bigboy Campinas

CAPA

POTENCIAL DE SUCESSO 100%

- Novas opções de combate
- Efeitos gráficos fantásticos
- Muito mais humor entre Nathan e Sully
- Esse papo de "trama sombria" é clichê
- A burrice artificial dos inimigos parece alta



- Ação • Produzido pela Naughty Dog
- Lançamento previsto para novembro de 2011

3D



UNCHARTED 3

DRAKE'S DECEPTION™

Marque na sua agenda: no simbólico dia 1 de novembro de 2011 sua vida vai mudar. Assim como a de Nathan Drake

POR LEANDRO RODRIGUES

Nathan Drake se prepara para a sua maior e mais complicada missão: manter sua série como a expressão máxima de ação e tecnologia no PlayStation 3. E a expectativa, o famoso "hype", é um vilão mais perigoso do que qualquer ladrão de tesouros que Drake tenha enfrentado nos episódios anteriores. Não havia uma grande expectativa de mudanças entre o primeiro e o segundo jogo, o que tornou a revolução de *Uncharted 2* uma surpresa assombrosa. Agora todos querem uma nova revolução. Os fãs exigem que *Uncharted 3* defina o novo auge tecnológico entre todos os videogames e continue digno e merecedor de todos os prêmios possíveis e imagináveis. A expectativa exagerada já derrubou grandes continuações do cinema, literatura e videogames. Drake conseguirá vencê-la? Acreditamos que sim.

EM BUSCA DE UM NOVO MITO

O primeiro passo para não decepcionar os fãs é escolher uma boa história e a Naughty Dog não pretende arriscar com novas fórmulas.

Cerca de um ano se passou desde que Drake e seus amigos descobriram a lendária Shangri-La no Himalaia e derrotaram o maluco Zoran Lazarevic em *Uncharted 2: Among Thieves*. Desta vez, Nathan Drake está em busca de outra cidade perdida, só para variar. O destino final da aventura, o objetivo de tudo, segundo os produtores, é Ubar, também conhecida como a Atlântida das Areias. A mítica cidade está perdida na Arábia e, segundo historiadores, pode estar soterrada pelas areias do gigantesco deserto de Rub'al-Khali (um lugar que é composto apenas por 650 mil quilômetros quadrados de areia). Agora, você entende por que Ubar nunca foi encontrada.

Os produtores garantem que o jogo não passará nem metade do seu tempo neste ambiente. Se você conhece *Uncharted*, sabe que Drake terá que viajar por muitos lugares e culturas diferentes para juntar as pistas necessárias. Estes caminhos serão inspirados, mais uma vez, nas aventuras de Sir Francis Drake (o navegador inglês que Nathan acredita ser descendente) e de algumas passagens arqueológicas do também inglês Thomas Edward Lawrence, mais conhecido como Lawrence da Arábia.

Porém, desta vez, toda a caçada não terá apenas aquele clima de Sessão da Tarde ao qual estamos habituados. Segundo Amy Hennig, diretora de criação da Naughty Dog, "Drake viverá um pesadelo, que irá empurrá-lo para os limites de sua resistência, trazendo à tona os seus medos mais profundos". Pelo ►

A EVOLUÇÃO DE UM HERÓI

Antes de qualquer coisa, um novo *Uncharted* significa um novo Nathan Drake. Esse cara deve gastar todos os seus tesouros em cirurgias e clínicas de estética



UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

• 2007



UNCHARTED: AMONG THIEVE'S

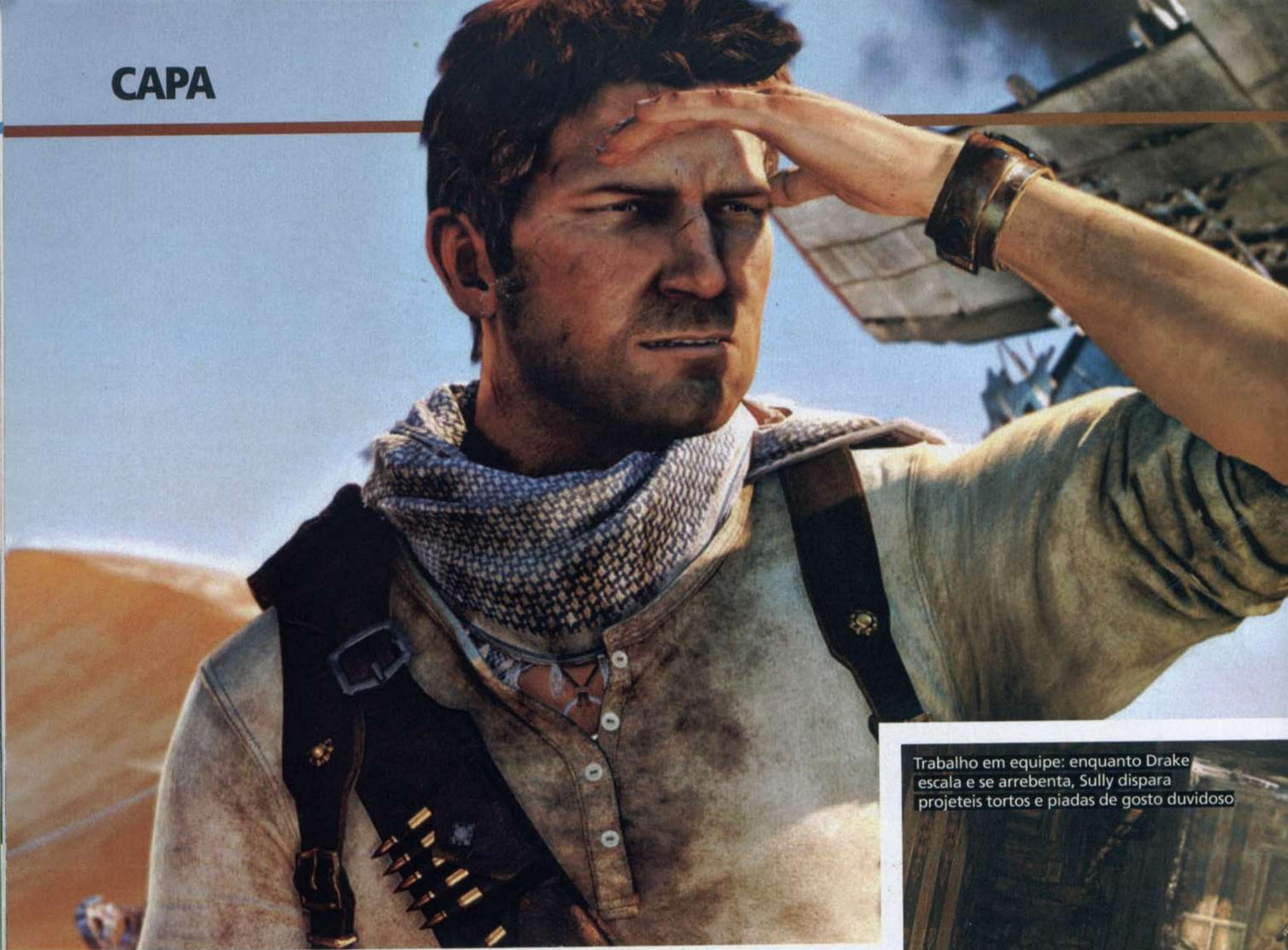
• 2009



UNCHARTED: DRAKE'S DECEPTION

• 2011

**EXCLUSIVO
PARA PS3**



que descobrimos no episódio anterior, o maior medo que caçador de tesouros tem é... de palhaços!!! Esperamos que ela não esteja se referindo a isso. Brincadeiras à parte, os produtores insistem em deixar claro que esse será o título mais sombrio da franquia. É uma ideia clichê, mas é possível amadurecer uma história se usada com sabedoria.

Para enfrentar a barra pesada que o espera, Drake contará com a ajuda mais constante do seu velho amigo, e mentor, Victor Sullyvan – que terá um papel de maior destaque do que o habitual. *Uncharted 3* promete contar um pouco mais sobre essa longa relação entre os dois, o que parece apontar para um caminho diferente do "sombrio" prometido pela produtora, já que os momentos mais hilários da série costumam ser as diálogos provocativos entre os dois. A não ser que Sullyvan vá mor... não, não queremos pensar nessa possibilidade. E o primeiro trailer revelado mostra Drake no deserto, ao lado de um avião que acabou de se despedaçar. Perdido e, o pior, sozinho.

A presença constante de Sully pode gerar outra variante: os cuidados com um parceiro idoso que já não tem o mesmo porte físico de Nathan. A tensão de pensar em sua própria sobrevivência nas constantes cenas de ação do tipo "pense rápido ou morra" vai ficar um tanto mais desesperadora com a necessidade de ajudar e criar rotas de fuga para Sully. Mas não

pense que o velho explorador será um peso morto atrapalhando seu ritmo, pois ele consegue se virar muito bem com uma arma na mão e é capaz de ajudar o herói em tiroteios, além de que não é necessário dar qualquer tipo de comando para fazê-lo prosseguir.

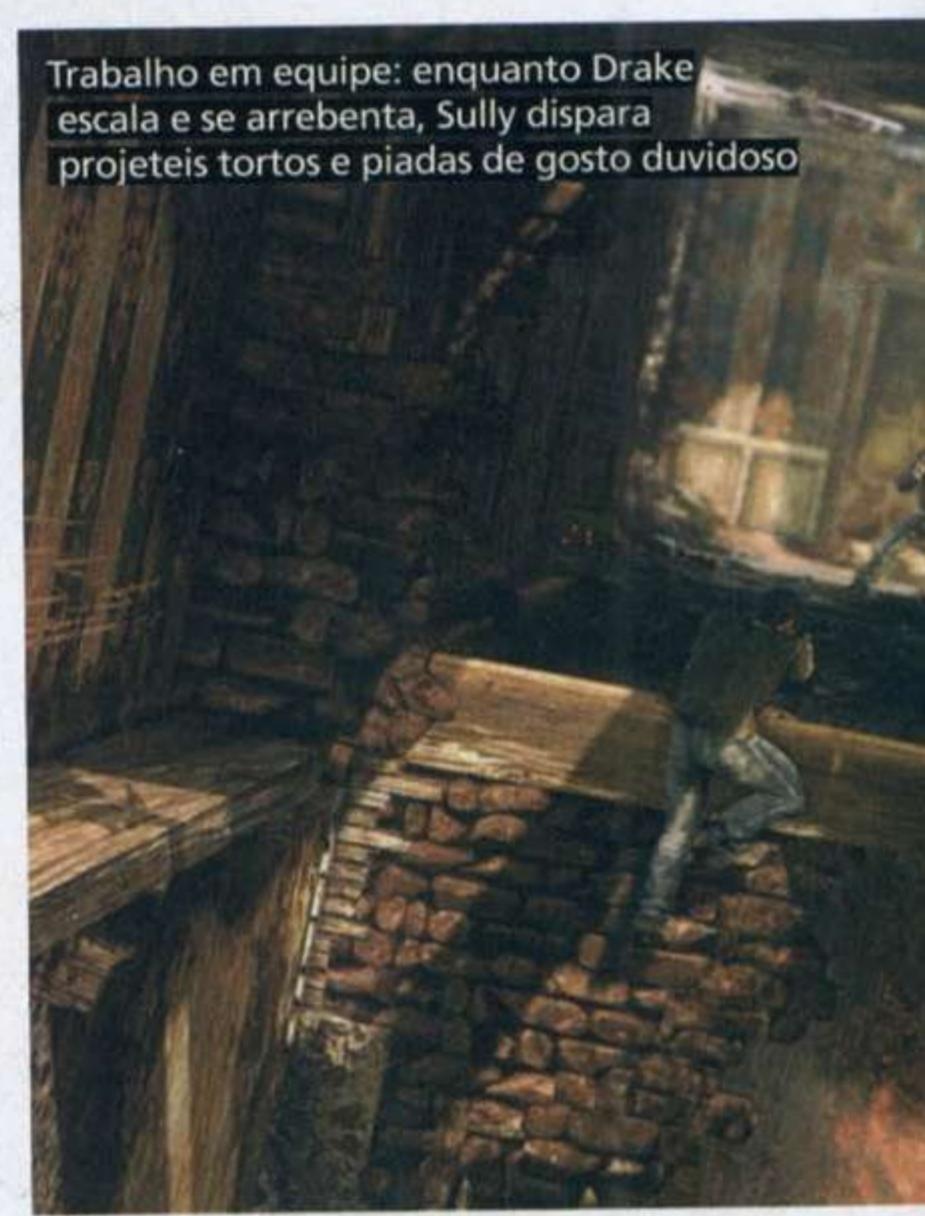
E o vilão da vez? Nada de ricaços exóticos, quem entrará em cena é um cara realmente perigoso, líder de uma seita antiga e mais direcionado à manipulação psicológica do que a explosões e bravatas. A promessa é a de que este vilão vai mirar mais em ataques ao lado psicológico de Drake, isso sim reforça a ideia de que Drake pode mesmo entrar em situações dramáticas, que não poderão ser esquecidas facilmente após alguns tiroteios. Esperamos que ele não tente nada com Sully.

UM HERÓI MAIS EFICIENTE

Baseados nos trechos de *Uncharted 3* que já foram liberados, e na vontade dos produtores, o novo título tem tudo para ser mais realista do que o antecessor. Essa é uma busca dos obstinados executivos da Naughty Dog. A melhoria mais evidente, e comentada por eles, é no sistema de combate corpo a corpo.

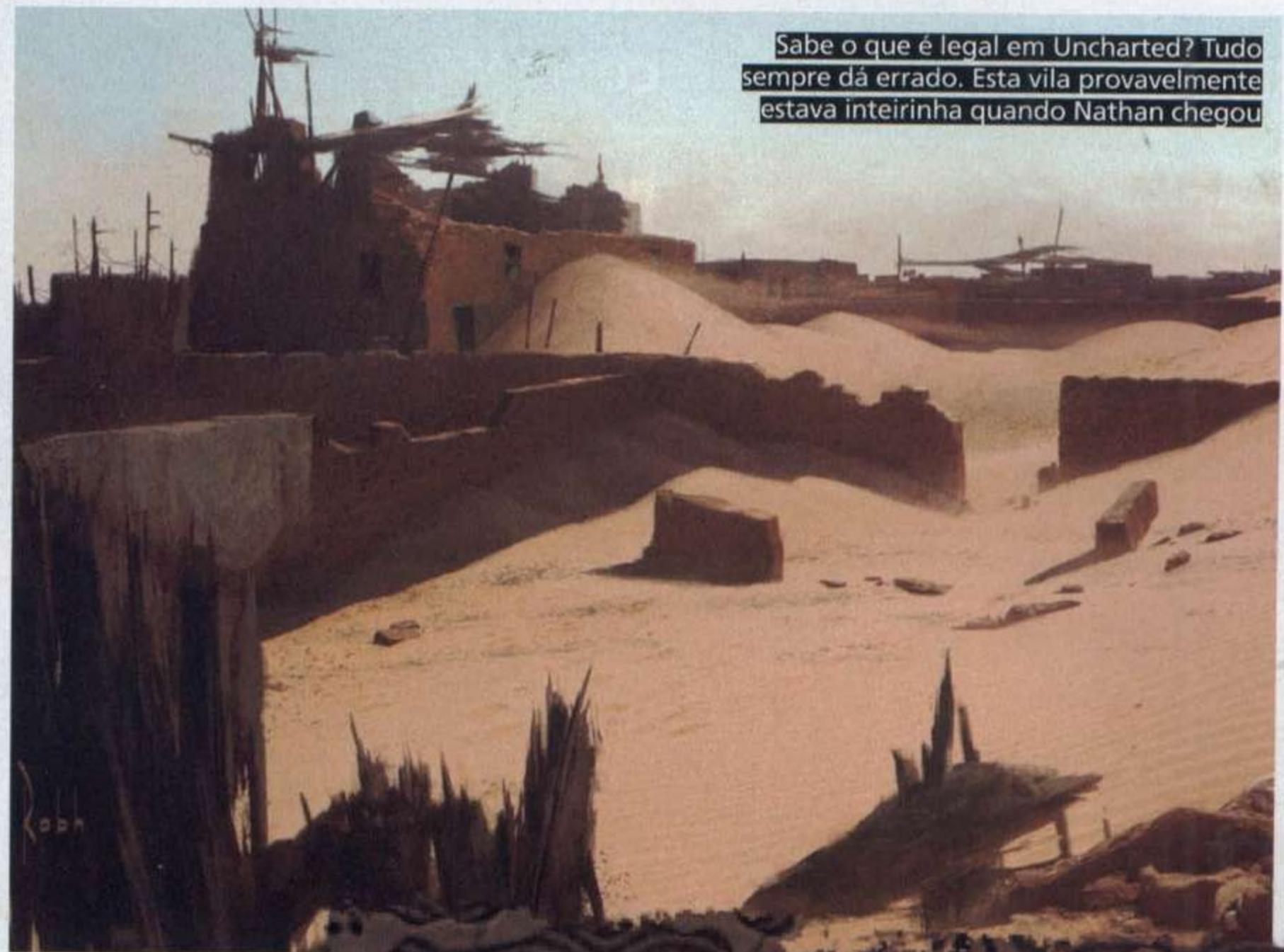
Drake agora pode lutar com mais de um inimigo ao mesmo tempo, com dezenas de movimentos novos. Puxar uma arma das mãos de um alvo, dar cabeçadas, chutes nas partes baixas e até usar um inimigo que o está

Trabalho em equipe: enquanto Drake escala e se arrebenta, Sully dispara projeteis tortos e piadas de gosto duvidoso



agarrando como alavanca para desferir um golpe. Estes são alguns exemplos já provados nos vídeos com cenas de jogo de *Uncharted 3*. Tudo ocorre com bastante fluidez e serve para tornar o combate tão rico em opções quanto a exploração de ambientes. Isso sem contar as ideias extraídas de outras fontes, como a técnica da Ordem dos Assassinos de *Assassin's Creed*, na qual Drake pula de locais altos para eliminar seus oponentes com um único golpe fatal. Neste caso, a utilidade é dupla: eliminar o inimigo da forma mais veloz e eficiente possível, e descer de uma altura considerável sem sofrer ferimentos. E um detalhe curioso que percebemos ao presenciar esta cena de assassinato: o revólver do vilão, com a força do impacto, cai no chão e pinga ►

Após o acidente de avião, Nathan procura salvação. Só podemos dizer uma coisa: 650 mil quilômetros quadrados de deserto, amigão



Sabe o que é legal em Uncharted? Tudo sempre dá errado. Esta vila provavelmente estava inteirinha quando Nathan chegou

O (PROVÁVEL) ELENCO



NATHAN DRAKE

Essa é a presença mais óbvia de todas. Afinal de contas, sem ele, o jogo não tem como existir. Só queremos saber que papo é esse de levar Drake aos "recantos mais sombrios de sua alma". Drake vai se lascar desta vez.



VICTOR SULLYVAN

O mentor de Nathan aparece e ainda ganha mais destaque no jogo. Nesta aventura, vamos conhecer um pouco da história que ele viveu com o Drake e, talvez, descobrir algumas surpresas desagradáveis sobre esse passado.



UM VILÃO CABEÇA

O vilão misterioso é líder de uma seita e não é de partir para a porrada. Em entrevista para a revista *EDGE*, os produtores compararam o vilão com Ben Linus, um personagem do seriado *Lost* que adorava manipular as pessoas.



ELENA FISHER

Apesar de não estar confirmada, as chances de a loira ficar de fora são pequenas. A personagem é carismática, gosta de aventuras, faz um belo par com Nathan e ainda deus uns amassos com o herói na segunda aventura. Espertinha...



CHLOE FRAZER

A gata fez sucesso em *Uncharted 2*, mas chutamos que ela não deve aparecer na próxima aventura, já que meteu os pés pelas mãos no segundo jogo e não conquistou o status parceira de Nathan. Mas não custa nada sonhar.



NOVA GAROTA

As duas aventuras apresentaram uma garota para atrapalhar – e às vezes ajudar – nas aventuras de Drake. Não será surpresa se os produtores criarem outra garota para tirar o fôlego do herói e dos jogadores. Está na hora de uma bela ruiva!

NOVAS TÉCNICAS PARA O COMBATE

ATAQUES FURTIVOS

Drake sempre se aproveitou dos inimigos distraídos e, em *Uncharted 3*, ele vai além. Com um inimigo dando sopa no andar inferior, o herói pode pular, soltar todo o seu peso e usar o corpo do alvo como amortecedor da queda. Apostamos que ele aprendeu esta habilidade após jogar *Assassin's Creed* durante suas férias.



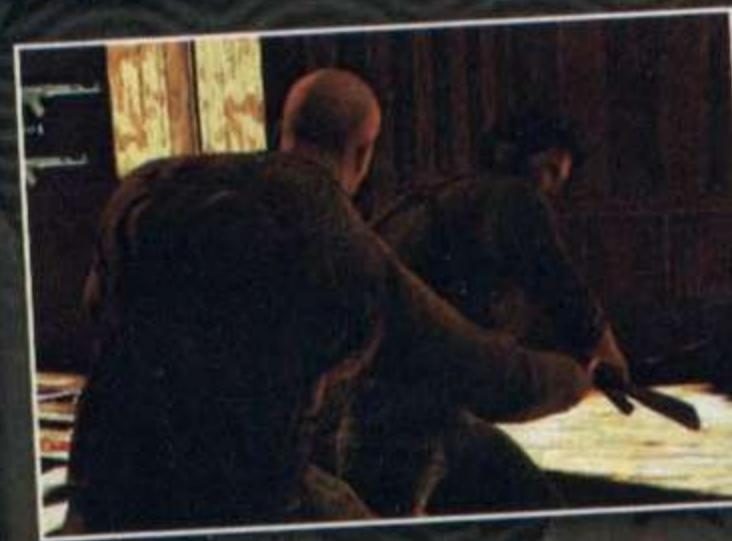
CORPO A CORPO CONTRA 2 INIMIGOS

Em lutas contra dois inimigos, a animação muda conforme a situação. Drake pode socar para frente e dar cotoveladas para trás. Pode, ao ser agarrado, chutar o outro inimigo com os dois pés. A cena também muda de acordo com os objetos presentes ao seu redor.



CORPO A CORPO COM ARMA

Acabou a munição? Será muito improvável, mas não é problema. Ao entrar em um confronto direto, Drake pode agarrar a arma do inimigo e usá-la para golpear o pilantra. Para evitar o desperdício, o herói aproveita e fica com a arma.



SEM O MOVE

Os produtores da Naughty Dog afirmam que não há nenhuma pressão da Sony para que implementem qualquer tipo de tecnologia em seus jogos. A Sony só sugeriu o suporte à tecnologia 3D e ao Move em *UC3*. A primeira sugestão foi aceita e deve ajudar a deixar os ambientes com profundidade mais acentuada e a realçar as partículas de poeira e fuligem constantes ao seu redor. Já o Move não teve espaço, ao contrário do SIXAXIS, usado no primeiro jogo. Segundo a produtora, foram feitos testes com o Move, mas o aparelho foi revelado após o início da produção e as tentativas de adaptá-lo não fizeram nenhum sentido.



A cota de exploração de cenários vai agradar aos fãs: é constante e as rotas corretas não são muito óbvias



Os cenários despencam, explodem, mudam e surpreendem o tempo todo durante a missão no castelo

várias vezes, provando que a física de objetos também está na lista de aperfeiçoamentos.

E ainda há mais surpresas: você verá a "magia da naturalidade" acontecer com os ataques contextuais. Trata-se da soma de um ataque corpo a corpo comum com a coincidência de estar perto de algum objeto interativo ou área específica, resultando em cenas mais pomposas. Na demonstração, Drake empurra o inimigo contra as costas de um sofá, dando aquele mau jeito na coluna do rapaz, a câmera muda rapidamente de ângulo para mostrar que se trata de uma cena especial e Drake finaliza com um gancho que faz o cara voar por cima do sofá. Haverá diversos ataques contextuais, como agarrar uma garrafa por perto e descer na cabeça de alguém, que, além de tornar os combates mais emocionantes e surpreendentes, desafiam o jogador a caçar estas oportunidades.

No que diz respeito aos tiroteios, continua a fórmula "procure uma objeto para se proteger, mire, atire e corra para a próxima proteção", agora com mais opções de destruir todos os esconderijos dos atiradores inimigos. Porém, algo nos preocupou durante a demonstração do sistema de combate: os inimigos estavam absurdamente burros. Nathan não só podia correr na frente de vilões armados sem levar nenhum tiro, como os inimigos pareciam não conseguir pensar em procurar novos pontos mais favoráveis para prosseguir na troca de tiros. Esperamos que isso seja um nível de dificuldade baixo ou truque da equipe para conduzir sua demonstração sem tropeços.

O PODER DOS ELEMENTOS

Nós adoramos gráficos. E animações. Tudo fica ainda melhor quando os gráficos e as animações se complementam, interagem e atuam para nos fazer acreditar cada vez mais

no que vemos na tela. A Naughty Dog está investindo nisso e busca evoluir cada vez mais elementos como água, fogo, fumaça, areia e as suas interações com Nathan.

Já está claro que o herói já não é mais o mesmo. Suas expressões mudam bastante, sempre de acordo com as situações. Vão desde sinais de preocupação até reações instintivas, como proteger o rosto ao passar perto de um grande foco de fogo e arquear cada vez mais as costas para fugir do volume de fumaça de um ambiente. Tosses estão inclusas, cortesia de um trabalho de dublagem sempre primoroso. A corrente pendurada no pescoço do herói, exibindo o anel de Sir Francis, balança realisticamente. Você pode achar que estes detalhes não são grande coisa, mas você não precisa percebê-los conscientemente, o seu cérebro capta todos os detalhes ao seu redor e são eles que dão aquela sensação de vida ao ambiente, o realismo que você adora.

O fogo, protagonista da demonstração de jogo em tempo real que acontece em um castelo abandonado na França, é sublime. A princípio, as ruínas mostram que não são estáticas, com pedaços das paredes caindo devido a sua presença e outros pequenos acidentes. Porém, quando os inimigos ateiam fogo no local para impedir que Drake descubra algo por lá, o ambiente inteiro começa a se transformar diante dos olhos do jogador. Objetos são consumidos e se transformam em pequenas brasas no chão, as paredes começam a se descascar, camada por camada, exibindo primeiro o papel de parede a descascar e voar em pequenas fagulhas no ar, para depois queimar a própria estrutura de madeira e formar um buraco que permite que o herói avance para o próximo cômodo. Seria lindo de assistir se esse fenômeno não estivesse causando uma catástrofe, que serve como um

TENHA MEDO

Rub'al-Khāli é um dos maiores desertos de areia do mundo, abrangendo mais de um terço do sul da Península Arábica. Esse é um dos maiores desertos do mundo, com cerca de 650 mil quilômetros quadrados e cobre uma área maior que a França. Rub'al-Khāli significa "o quarteirão vazio" e chega a alcançar temperaturas de mais de 60 graus celsius, ao meio-dia e no verão.

Algumas de suas dunas são mais altas que a Torre Eiffel, com cerca de 330 metros de altura. A foto à esquerda foi feita por um satélite e ainda assim é difícil ter a real sensação do tamanho deste incrível pedaço do planeta.

REFERÊNCIAS E PISTAS

Se a Naughty Dog não fala muito sobre o enredo, cabe a nós a investigação das pistas escondidas nos primeiros trailers. Apesar de curto, o vídeo possui vários elementos que nos fazem presumir alguns lugares onde a aventura vai passar e de onde vieram as inspirações. Confira cada uma das pistas e viaje conosco nas divagações.

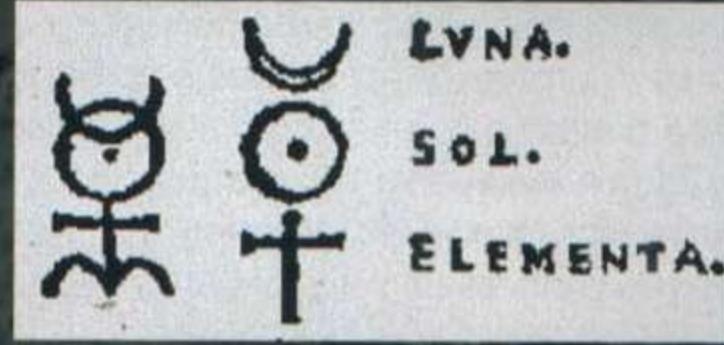
- No trailer, Nathan repete uma frase de Lawrence da Arábia, do livro *Os Sete Pilares da Sabedoria*. "Todos os homens sonham, mas não da mesma forma. Os que sonham de noite, nos recessos poeirentos das suas mentes, acordam de manhã para verem que tudo, afinal, não passava de vaidade. Mas os que sonham acordados, esses são homens perigosos, pois realizam os seus sonhos de olhos abertos, tornando-os possíveis." Isso mostra de onde vem uma parte da inspiração para a nova jornada de Nathan Drake.

- Também no trailer é possível ver (escrito em um diário) os nomes "Thomas, Philby, Thesiger", referindo-se a Bertham Thomas, St. John Philby e Thesiger Wlfred. Thomas foi o primeiro ocidental a atravessar o deserto Rub'al Khali, Philby era explorador e escritor, assim como Thesiger. Todos os três eram ingleses e ficaram famosos por serem os primeiros ocidentais a cruzar a região de Rub'al Khali.

- Um dos símbolos que aparecem no diário em cima da mesa parece ser o do Pentagrama de Salomão, um mítico símbolo que é mencionado no livro *A Chave de Salomão*. Segundo o livro, essa chave teria o poder de proteger o possuidor de perigos e permitir evocar demônios, espíritos e até falar com animais.



- Outro símbolo aparece duas vezes no trailer. Ele é chamado de Monas Hieroglyphica e, segundo livro homônimo, do escritor John Dee, esse símbolo é destinado a expressar unidade mística de toda a criação.



- É possível ver um post com as palavras: "Ubar Wabar," "Iram of the Pillars" e "City of Brass". Ubar e Wabar são nomes alternativos para a Atlântida das Areias. City of Brass é um conto do livro *As Mil e Uma Noites*, que fala sobre um grupo de viajantes que encontra uma cidade perdida na tentativa de recuperar o navio de bronze que Salomão teria usado para enfrentar um gênio.

- Outros itens: dois passaportes americanos, um punhal, mapas da Arábia, mapa da França, um número telefônico com alguns números ilegíveis e recortes de jornal que tratam sobre o acidente de moto que levou Lawrence da Arábia à morte.

- O famoso diário de Francis Drake, como sempre, está no bolso de Nathan Drake.

Assim como as paredes cedem ao fogo, a árvore na escadaria fica vermelha e cai aos pedaços



contador de tempo invisível: demore e será devorado pelas chamas. O ápice acontece em uma cena tradicional da série, com mudanças de ângulo cinematográficas de tirar o fôlego: o piso desmorona e joga Nathan e Sully contra os pisos inferiores, um verdadeiro inferno de chamas. *Uncharted 3* preservará as cenas de impacto, apesar de que nenhuma exibida seja mais impressionante do que o prédio caindo com Drake dentro em *Uncharted 2*.

Há outros detalhes tão belos e menos aterrorizantes do que as diferentes nuances de iluminação causadas pelo fogo nos rostos dos personagens, como a vegetação que balança tranquilamente (ou freneticamente) de acordo com o vento. O modo como a vegetação se infiltrou nos objetos do cenário, como paredes, quadros e um piano clássico, ajuda a compor o ambiente primoroso que vimos. A promessa é a de que os produtores terão o mesmo cuidado com a simulação de água e areia, com tempestades de areia e miragens causadas pelo calor, mas não tivemos chances de ver estas atrações.

PIADAS COM RITMO

Levando em conta o clima de mistério da história e as catástrofes que acompanham os heróis, alguns fãs podem achar que Drake não terá nenhuma chance de soltar as suas piadinhas de duplo sentido. Segundo Amy Hennig, o humor da série será mantido, mas tudo ao seu tempo. Os produtores sabem que um dos segredos do sucesso de *Uncharted* é a sensação quase constante de urgência. Sempre que os heróis saem de uma encrenca, caem, quase que imediatamente, em outra.

O ritmo do jogo é fundamental e a equipe preza por isso. Uma de suas preocupações é como inserir o tutorial, de modo que não atrapalhe quem já está habituado ao sistema da série e também não deixe os novatos na



A beleza da vegetação consegue superar as matas de *Uncharted 2* e ainda adiciona movimento, vida.



Um exemplo das batalhas contextuais: Nathan prensa o inimigo contra um sofá

mão. A maneira escolhida é espalhar dicas conforme a história vai se desenrolando e não concentrar tudo no começo.

Outra preocupação com o ritmo pode ser observada na passagem pelo castelo, onde as câmeras são fixas. Justin Richamond, diretor de produção, aponta que isso foi necessário para se certificar de que o jogador vai olhar para o ponto certo, escolhido pelos produtores, enfatizando a rota de fuga e priorizando a história em vez do desafio.

SEM COOPERATIVO, MAS COM MULTIPLAYER

Nathan e Sully estão juntos em todos os trechos de demonstração. Isso pareceu uma

pista de que *Uncharted 3* teria um modo cooperativo para a campanha. "Não iremos fazer um modo co-op para a campanha do single player", fez questão de afirmar Richamond, em entrevista ao site GameSpot. Segundo ele, a razão é muito simples: "A série é voltada para a história e para que as pessoas usufruam dela da melhor maneira possível, e isso só é possível jogando sozinho".

Para compensar tal declaração, ele deixa claro que o modo multiplayer online terá grandes melhorias, mas não adiantou quais serão elas. Quem quiser descobrir terá que esperar até o primeiro dia de novembro. A julgar por tudo que vimos até agora, a espera valerá cada minuto. ■

Seu Playstation mais emocionante



6830
GUITARRA
TOUCH



6813 JOYPAD
TRANSPARENTE
PARA PS2



6407 GABINETE GAMER
TRANSFORMER II



6727 VOLANTE
INDIANAPOLIS

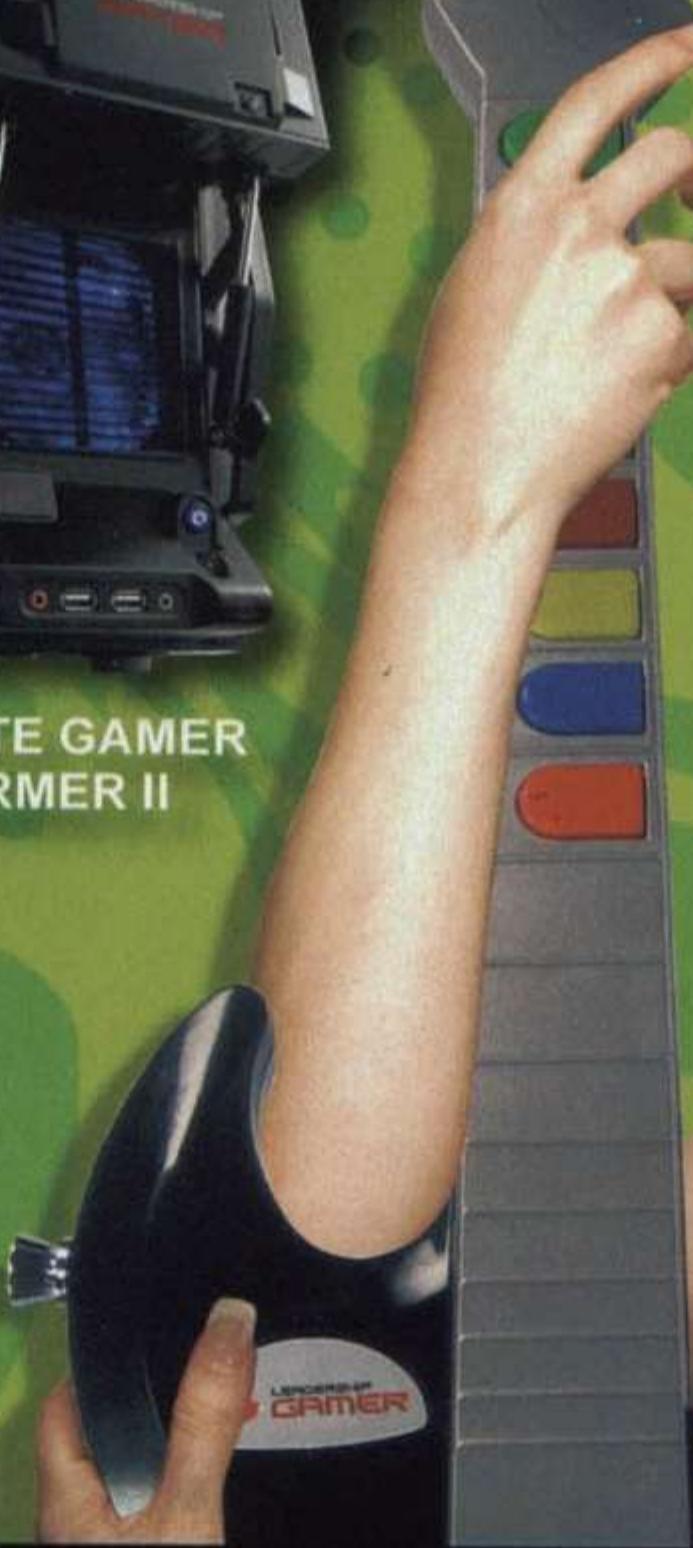
1025 JOYPAD
VIBRATION SEM FIO



6831 GUITAR
HERO NDSL



6649 JOYPAD NEW
GENERATION PS2



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

**THE
LEADERSHIP
GROUP**

Leadership Goldship Noteship



LEADERSHIP
GAMER

O ANO DO PS3

Com desempenho ainda maior do que em 2010, o PS3 não tem concorrentes na briga pelas grandes exclusividades para 2011 **POR GILSON MAR LIVRAMENTO**

Quem precisa se preocupar com número de vendas de videogames são as produtoras. Para o jogador, pouco deve importar quantos consoles uma empresa vendeu no Japão, nos EUA, no Brasil ou na Indonésia. Se é para falar de números, o importante são os jogos realmente bons que poderão ir para a sua prateleira e, se é para tornar o negócio uma competição, quantos jogos exclusivos cada console tem a oferecer. Nesta briga, o PlayStation 3 não só está vencendo, como está dando uma goleada. São nada menos que 19 jogos que só existirão no Play 3 este ano, contra 5 exclusividades para Nintendo Wii e 3 para Xbox 360. Até os mais céticos devem esboçar um "uau!".

Entraram na lista apenas as grandes marcas e ficaram de fora as produções mais discretas criadas para o PlayStation Move e Kinect, assim como os exclusivos para as lojas virtuais dos consoles.

Além da vantagem numérica, o Play 3 conta com projetos diferenciados, como a primeira superprodução 3D (*MotorStorm*), a revolução em ferramentas de criação e compartilhamento (*LittleBigPlanet 2*), um blockbuster dublado e legendado em português (*Killzone 3*) e três jogos que, sem exageros, já podem ser convocados para a briga pela taça de melhor jogo do ano (*Uncharted 3*, *inFAMOUS 2* e *The Last Guardian*).

É, vai ser um bom ano...

OS NÚMEROS PARA 2011

Eis o que cada videogame tem de único e exclusivo quase pronto para ir para a sua coleção

PlayStation 3

19

- *Uncharted 3: Drake's Deception*
- *Killzone 3*
- *inFAMOUS 2*
- *LittleBigPlanet 2*
- *Resistance 3*
- *The Last Guardian*
- *Final Fantasy Versus XIII*
- *MotorStorm Apocalypse*
- *Twisted Metal*
- *Yakuza 4*
- *Socom 4*
- *White Knight Chronicles 2*
- *Ratchet & Clank All 4 One*
- *Disgaea 4*
- *Atelier Totori: Alchemist of Arland 2*
- *Trinity: Souls of Zill O'II*
- *Ni no Kuni: Queen of the White Holy Ashes*
- *Ar Tonelico Qoga: Knell of Ar Ciel*
- *Hyperdimension Neptunia*

Wii

5

- *Conduit 2*
- *Lost in Shadow*
- *Mario Sports Mix*
- *The Last Story*
- *The Legend of Zelda: Skyward Sword*

Xbox 360

3

- *Forza Motorsport 4*
- *Gears of War 3*
- *GunLoco*



KILLZONE 3

• Guerrilla Games • FPS • Fevereiro

Levar a batalha para dentro da casa do inimigo transformou *Killzone 2* em uma das grandes surpresas para os fãs do gênero FPS, tanto pela qualidade quanto pela intensidade junto a um excelente pano de fundo. *Killzone 3* continua exatamente do final da batalha anterior e vai muito mais além em termos de qualidade

ao trazer novos personagens, uma jogabilidade melhorada com ataque físico ou usando arma branca com requintes de crueldade, novas armas e veículos de pequeno porte para diversificar ainda mais a ação. Enfrentar mechas gigantes, inimigos com mais poder de fogo são alguns dos desafios extras a serem encarados. Os ambientes serão mais amplos e alguns oferecem obstáculos mortais, além de um visual

nada mais que impressionante e rico em detalhes. Mas o que torna este título ainda mais especial para os jogadores brasileiros é sua dublagem e localização em nosso idioma local. Além da possibilidade de partidas cooperativas locais (com tela dividida), o multiplayer online será melhorado em relação ao que foi visto antes. ►





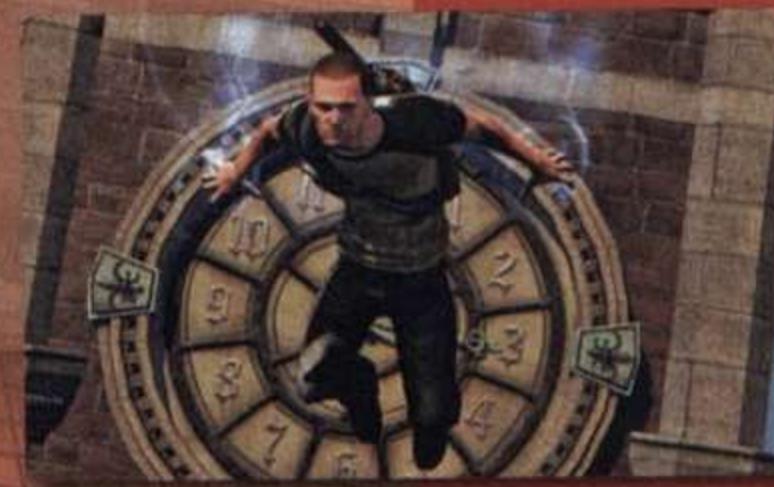
INFAMOUS 2

• Sucker Punch • Ação • 2011

Uma das sequências mais aguardadas, especialmente depois dos vídeos que mostraram a quantidade de novos elementos, a melhoria significativa do sistema de combate com armas brancas, novas habilidades e ataques ainda mais devastadores que o protagonista Cole McGrath será capaz de desenvolver com seus poderes elétricos.

Sobrevivendo ao ataque da aberração Beast na castigada Empire City, o campo de batalha migra para a cidade de New Marias, onde outros problemas em paralelo ocorrem: combater a corrupção e a milícia antimutante. A exploração do mundo aberto será ainda

melhor, deixando o rastro das consequências de seus poderes e batalhas em prédios, ruas e objetos que estejam por perto, da mesma forma que reação de civis será ainda mais realista e natural se comparado ao primeiro jogo. A polêmica recauchutagem no visual de Cole, que apareceu mais jovem e com cabelo escuro, incomodou os fãs e o pessoal da Sucker Punch mantém um cuidado todo especial em *Infamous 2*, a ponto de voltar atrás e preservar o visual original. Não vemos a hora de descobrir até onde os poderes de Cole podem chegar.



THE LAST GUARDIAN

• Team Ico • Aventura • Dezembro

A Sony não é muito boa em guardar segredos para revelar nos momentos certos, mas não se pode dizer o mesmo do Team Ico, que mantém trancado até então todos os detalhes que possam explicar o intrigante *The Last Guardian*, outrora conhecido por "Project Trico" e revelado semanas antes da E3 2009. Tendo como base a ambientação e a jogabilidade dos sensacionais, hoje considerados cults, *Ico* e *Shadow of the Colossus* – que estão voltando na coletânea em versão HD para PS3 –, este novo projeto de Fumito Ueda segue na mesma linha e gira em torno do relacionamento de um jovem (ainda sem nome) e da imensa criatura chamada Trico, dentro das ruínas de um misterioso castelo. Superar desafios, vencer inimigos e solucionar quebra-cabeças pelo ambiente usando a interação e o instinto animal de Trico é tudo que se pode deduzir dos poucos vídeos divulgados. Uma coisa é certa: *The Last Guardian* carregará o poder de emocionar qualquer jogador, até mesmo aquele seu amigo metido a machão que vai usar a velha desculpa do "caiu um cisco no meu olho" ou afirmar que está com algum tipo de irritação.



FINAL FANTASY VERSUS XIII

• Square Enix • RPG de ação

Parte da compilação *Fabula Nova Crystallis: Final Fantasy XIII*, que divide o décimo terceiro capítulo em três jogos distintos, finalmente o misterioso capítulo *Versus XIII* verá a luz do dia – ele está em produção desde 2003. Não se trata de uma continuação ou prequel de *Final Fantasy XIII*, mas de um jogo com mundo próprio, baseado na realidade, mais precisamente no distrito de Shinjuku, em Tóquio, Japão. Será possível vagar livremente por vários ambientes do mundo, que voltará a ser aberto, resgatando a boa e velha exploração com direito a uso de aeronaves e veículos terrestres.

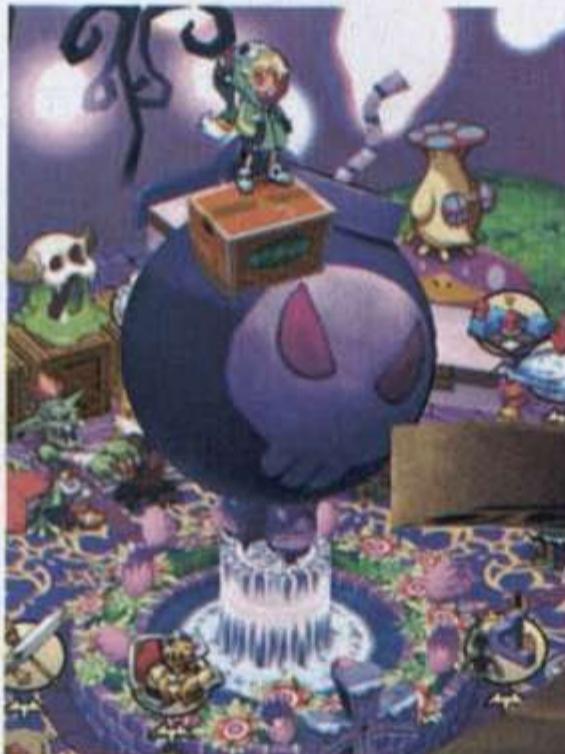
Tetsuya Nomura, responsável pelo título, caprichou no visual realista dos personagens para contar a história de Noctis Lucis Caelum, o último da dinastia Caelum e protetor do Crystal. Noctis carrega diferentes tipos de armas (espadas, lanças, armas de fogo...) por meio de telecinesia, permitindo grande dinamismo no sistema de batalha em tempo real, derivado de *Kingdom Hearts*. Além do protagonista, foi revelado uma mulher, Stella Nox Fleuret, capaz de evocar criaturas poderosas.

A progressão será cheia de ação e combates com direito a esguicho de sangue ao ferir inimigos orgânicos – algo incomum na saga *FF*. Finalmente foi divulgado um novo vídeo, algumas imagens e nenhuma informação mais consistente, exceto que este será um dos mais sombrios *FF* da saga.

DISGAEA 4

• Nippon Ichi • RPG estratégico
• Setembro

A saga *Disgaea* se consagrou pelo exagero e manter o visual em sprites no terceiro capítulo do PS3 foi exagero até demais. Para *Disgaea 4*, a Nippon Ichi redesenhou todos os elementos e personagens em alta definição, usando uma nova engine e melhorando o já complexo e familiar sistema de batalha com novos elementos e maluquices. Centenas de horas vasculhando mundos, evoluir personagens até Lv.9.999, ataques especiais insanos e a volta do debate na assembleia política – conseguir alianças e vantagens por meio de diálogo, suborno ou porrada – para organizar facções. A novidade mesmo é a interação online: espionar a quantidade de colecionáveis de outros jogadores, prestar assistência ou atacar outros em missão. Só não ficou claro se haverá um filtro ou penalidade para impedir batalhas abusivas entre jogadores com grande diferença de nível. Um jogo para alegrar a vida dos jogadores hardcore.



LITTLEBIGPLANET 2

• Media Molecule • Aventura • Janeiro

Um pequeno mundo, personagens de grande carisma e um vasto universo onde a imaginação não tem limites para criar suas próprias aventuras. *LittleBigPlanet* foi tão surpreendente que era difícil imaginar uma sequência que não caísse na mesmice com uma coisinha nova aqui e acolá. Mas a Media Molecule está aí, surpreendendo novamente com *LittleBigPlanet 2*. O jogo não só mantém toda sua estrutura que brinca com planos de ação diferentes e visual 2.5D, mas traz de volta o sistema de criação ainda mais caprichado: além de fases e áreas tematizadas, é possível criar qualquer gênero de jogo dentro do jogo, seja ele FPS, shooter, corrida, luta, puzzle, rítmico... a imaginação é o limite. As possibilidades são tantas que o fator replay é praticamente infinito, pois sempre haverá uma novidade criada por outros jogadores ao jogar online. Se por algum acaso achar isso pouco, saiba que todo o conteúdo online do primeiro jogo também é compatível com *LittleBigPlanet 2*. ►





RESISTANCE 3

• Insomniac Games • Tiro • 2011

Outra franquia de tiro com visão em primeira pessoa que chega em grande estilo a seu terceiro capítulo. *Resistance 3* se passa quatro anos após os acontecimentos do jogo anterior. Agora, o sentinela Joseph Capelli desistiu de lutar contra a ameaça alienígena Chimera, tornando-se apenas mais um sobrevivente que se esconde – especialmente para proteger sua esposa e filho. Seguindo o tema “sobrevivência”, a humanidade foi obrigada a improvisar seus meios de defesa transformando lixo em armas (granadas podem ser construídas com latas de feijão e recheadas de prego).

A jogabilidade recebeu sérios ajustes e o menu de armas do primeiro *Resistance* está de volta. Agora, o ambiente possui plantas alienígenas que explodem quando são atingidas e a lista de armas contém velharias e tecnologia avançada, dentre as quais a novidade é a Mutator, que dispara agentes biológicos que explodem os inimigos. Todo tipo de arma pode ser evoluído para facilitar a vida. Além de um multiplayer com novidades, fica o destaque para partidas em modo cooperativo (offline com tela dividida ou online) com outros jogadores para superar o modo história.



SOCOM 4: U.S. NAVY SEALS

• Zipper Interactive • Tiro • Segundo semestre

A franquia andou meio apagada nos últimos tempos, mas o bicho vai pegar com *SOCOM 4*. Sua última aparição foi na E3 do ano passado, onde foi exibido para ser jogado também com suporte ao PS Move.

A Zipper Interactive andou trabalhando forte nos aspectos táticos, marca registrada da série, para diversificar ainda mais tarefas executadas ao longo das missões. Além de comandar um quarteto, que pode ser dividido em duas equipes com ação coordenada, a grande novidade deste capítulo está na opção Command Mode, na qual o jogador coordena a ação orientando o quarteto de maneira mais lenta e tática, vislumbrando pontos estratégicos do campo de batalha que não são vistos ao jogar no modo normal.

A ação ocorrerá ao sul da Ásia, oferecendo cerca de 14 missões na campanha solo e um multiplayer online robusto, com suporte para até 32 personagens. Pelo que vimos em testes na E3 passada, o jogo promete muito.



NI NO KUNI: QUEEN OF THE WHITE HOLY ASHES

• Level 5 • RPG • Segundo semestre

Um anime em formato de jogo... ou vice-versa? Cenas animadas e cena de jogo se confundem facilmente em *Ni no Kuni: Queen of the White Holy Ashes*. A trama é simples, mas interessante: Oliver, um garotinho de 13 anos, perdeu a mãe graças a suas atitudes. Certo dia, uma fada aparece e entrega a ele um livro capaz de levá-lo ao mundo misterioso de Ni no Kuni, uma existência paralela ao mundo real. Sendo capaz de transitar entre os dois mundos, Oliver terá uma chance de salvar sua mãe.

Este RPG tipicamente japonês carrega o clima de *Dragon Quest VIII* junto a uma proposta de batalha aos moldes da série *Pokémon*, só que elevado a outro nível de qualidade: visual deslumbrante, um vasto e impressionante mundo a ser desbravado, e o protagonista dá ordens aos monstros para enfrentar batalhas mais dinâmicas. Diferentemente dos jogos citados como exemplo, a naturalidade torna a partida agradável e muito fluente. Os ambientes pulsam cheios de vida, com florestas e áreas selvagens repletas de criaturas, da mesma forma que as cidades são bem agitadas com o barulho de transeuntes e seus afazeres.

A parte interessante está na transição dos dois mundos, em que personagens existem em ambos, mas se comportam de maneiras bem diferentes. Claro, aliados se unem a Oliver e as criaturas podem evoluir no processo. É a fórmula do sucesso, transformando o espírito aventureiro em uma jornada épica.



TRINITY: SOULS OF ZILL O'LL

• Omega Force • RPG de ação • Fevereiro

Seguindo no embalo da saga *Sengoku Basara*, ou seja, você com dois aliados (controlados por IA) enfrentando uma infinidade de inimigos bizarros, *Trinity: Souls of Zill O'LL* se mostra mais um beat 'em up do que um RPG de ação propriamente dito. Vingança, raças mistas, pancadaria e magias destruidoras – que afetam o ambiente de maneira interessante, como congelar um lago temporariamente ao usar magia de gelo e usar a superfície como plataforma para movimentos rápidos –, o jogo promete bastante ação e personagens com habilidades únicas (o controle destes pode ser alternado). Vamos torcer para que ele seja bem mais divertido do que aparenta.

MOTORSTORM: APOCALYPSE

• Evolution Studios • Corrida • Abril

Quarto jogo da franquia e terceiro lançado para PlayStation 3, *MotorStorm: Apocalypse* volta com mais corridas insanas, mas, desta vez, saem as pistas em meio à natureza para uma zona urbana devastada por um desastre natural. Mais veículos –

supermáquinas e motos, carros de pequeno e grande porte, e até helicóptero – foram incluídos ao leque de opções, além da possibilidade de personalizar os veículos com adesivos, troca de peças, ajuste de motor, turbo e definir se sua pilotagem será agressiva ou defensiva por meio de Perks. Os trajetos em

meio as ruínas também reservam suas surpresas, como pontes desabando, pedaços de prédio caindo e os novos caminhos que surgem. Essas mudanças acontecem em tempo real, criando vantagens e desvantagens. Tornando a brincadeira ainda mais interessante, há facções que atrapalharão o progresso das corridas roubando carros, jogando pilotos para fora do trajeto e atirando nos veículos. Consequentemente, uma força militar estará enfrentando estas facções, o que só piora ainda mais o caos, gerando novos obstáculos na pista, tornando a competição imprevisível e emocionante. ►



Até então, este é o projeto mais ousado criado para usar os recursos da tecnologia 3D



Kazuma Kiryu é do tipo que
você nunca iria querer irritar...
Bom, a cara dele deixa isso óbvio

YAKUZA 4

• CS1 Team • Ação • Março

Assim como *Shemue* foi um jogo épico para o saudoso Dreamcast, a série *Yakuza* é para o PS3. A Sega apostou tanto na série que vem lançando um jogo a quase cada ano – salvo exceção para o spin-off *Kenzan!*, lançado entre os episódios 2 e 3 e levou o conceito do jogo para o Japão feudal –, com direito a série, filmes,

radio drama e todos aqueles produtos que os gamers ocidentais gostariam de ter. Em vista de como a série é admirada no Ocidente, *Yakuza 4* está sendo localizado para ser lançado por estas bandas. Junto do protagonista Kazuma Kiryu, outros três personagens – Masayoshi Tanimura, Shun Akiyama e



Taiga Saejima – reforçam a lista de selecionáveis, com seus próprios estilos de combate e todos conectados por uma trama cheia de reviravoltas. Novas áreas a serem exploradas na gigante (e crescente) cidade fictícia de Kamurocho, inspirada em Shinjuku, também foram adicionadas. Prepare-se para gastar horas em minigames, pancadaria, animações sensacionais, além de apreciação de lindas mulheres.

TWISTED METAL

• Eat Sleep Play • Corrida / Tiro • Segundo semestre

Franquia de longa data da Sony, depois de muito tempo esquecida, *Twisted Metal* reapareceu para E3 deixando fãs com expectativa batendo no teto, pois falta uma corrida destrutiva em que os concorrentes são os alvos. Diversas arenas, tipos de veículos munidos de armas (que podem ser melhoradas) e copilotos aptos a sacanear quem estiver por perto, várias possibilidades de propagar a destruição, a volta de personagens emblemáticos (como o palhaço sádico Sweet Tooth), facções... um jogo com espírito arcade. Sim, haverá um pano de fundo para justificar os fatos, mas verdade seja dita: quem se importa com história, quando o grande vencedor, na maioria das vezes, é o último que fica inteiro? Só há a expectativa de um multiplayer online que funcione muito bem.



AR TONELICO QOGA: KNELL OF AR CIEL

• Gust • RPG • Primeiro semestre

Outra série de RPG conhecida no Japão é *Ar Tonelico*, produzido pela Gust, que deve chegar ao ocidente pela NIS America. Além de ser o primeiro da série a adotar o visual 3D, tecnicamente a trama de *QOGA: Knell of Ar Ciel* ocorre dois anos e meio após *Ar Tonelico II* (PS2). Mais bonito e polido, a jogabilidade também ficou mais dinâmica e o sistema de batalha ganhou novos elementos. Desbravar o mundo de Ar Ciel será um prazer, mas não será fácil.



RATCHET & CLANK: ALL 4 ONE

• Insomniac Games • Aventura • Segundo semestre

Saindo da sequência para embarcar em uma aventura paralela, Ratchet e robô Clank são obrigados a unir forças com o egoísta Captain Qwark e o malvado Dr. Nefarious para fugir da máquina maluca chamada Creature Collector. Cenários amplos e perigosos, inimigos e ação com até quatro jogadores simultâneos para enfatizar a diversão no melhor espírito cooperativo. Além de ataques conjuntos, é preciso se prender a outros personagens para se balançar e alcançar plataformas distantes. A progressão pelas fases se mostra simples, porém criativa e cheia de desafios.

WHITE KNIGHT C2

• Level 5 • RPG • Fevereiro

Com a crescente onda de RPGs ocidentais dominando o cenário, o clássico estilo japonês de RPGs andou perdendo sua força neste lado do planeta. Porém, o cultuado *White Knight Chronicles* pode amenizar isso com o seu segundo episódio. O game repete a fórmula old school, muito hardcore, de combates épicos contra monstros gigantes, um competente sistema de combate online com direito a guildas e exploração de dungeons. Tão divertido quanto desbravar um mundo sozinho ou em guilda, é poder definir o visual do seu herói, já que o nível de personalização é bem completo. Certamente, vai dar o que falar entre os fãs brasileiros de RPG.



ATELIER TOTORI: ALCHEMIST OF ARLAND 2

• NIS America / Gust • RPG • Segundo semestre

Atelier é uma série aclamada no Japão. O jogo abandona de vez o visual 2D para abusar do cell shading. *Atelier Totori: Alchemist of Arland 2* capricha na beleza e na qualidade da animação, tanto na abertura em anime quanto na ação. A proposta segue a regra do episódio anterior, tendo como centro das atenções a alquimia e as possibilidades de criar novos itens e equipamentos, com um sistema de batalha por turnos e várias Quests.

HYPERDIMENSION NEPTUNIA

• Idea Factory • RPG • Segundo semestre

Prepare-se para controlar lindas garotas com pouca roupa em alguns ângulos de câmera "oportunistas", durante a batalha da sétima geração de consoles, ao longo das regiões de Neptune, Leanbox (Xbox 360), Lastation (PS3) e Lowee (Wii). O pessoal da Idea Factory viajou longe para conceber *Hyperdimension Neptunia*. Sua estrutura é a mais típica dos RPGs japoneses, com áreas a serem exploradas, batalhas aleatórias e chefes poderosos, e toda aquela manutenção de equipamentos e itens para manter seus personagens em condições. Por si só, isso já é muito bom. E durante os combates, as personagens usarão armas malucas e os melhores superataques que já vimos: mostram um CD, seguido de uma mensagem de loading (piadinha!) e, então, surge algum sprite de personagens de geração 8 e 16 bit – Alex Kidd, Shinobi, Altered Beast, Space Harrier (Sega) e alguns outros de produtoras menores, e mais conhecidas japonesas – para fechar a ação. O jogo exagera no humor escrachado e parece bem divertido e interessante. ■



PS3

XBOX 360

Wii

NINTENDO DS

PSP go PSP

STAR WARS
CRYYSIS 2 THE FORCE
UNLEASHED

PRÉ LANÇAMENTO JANEIRO 2011

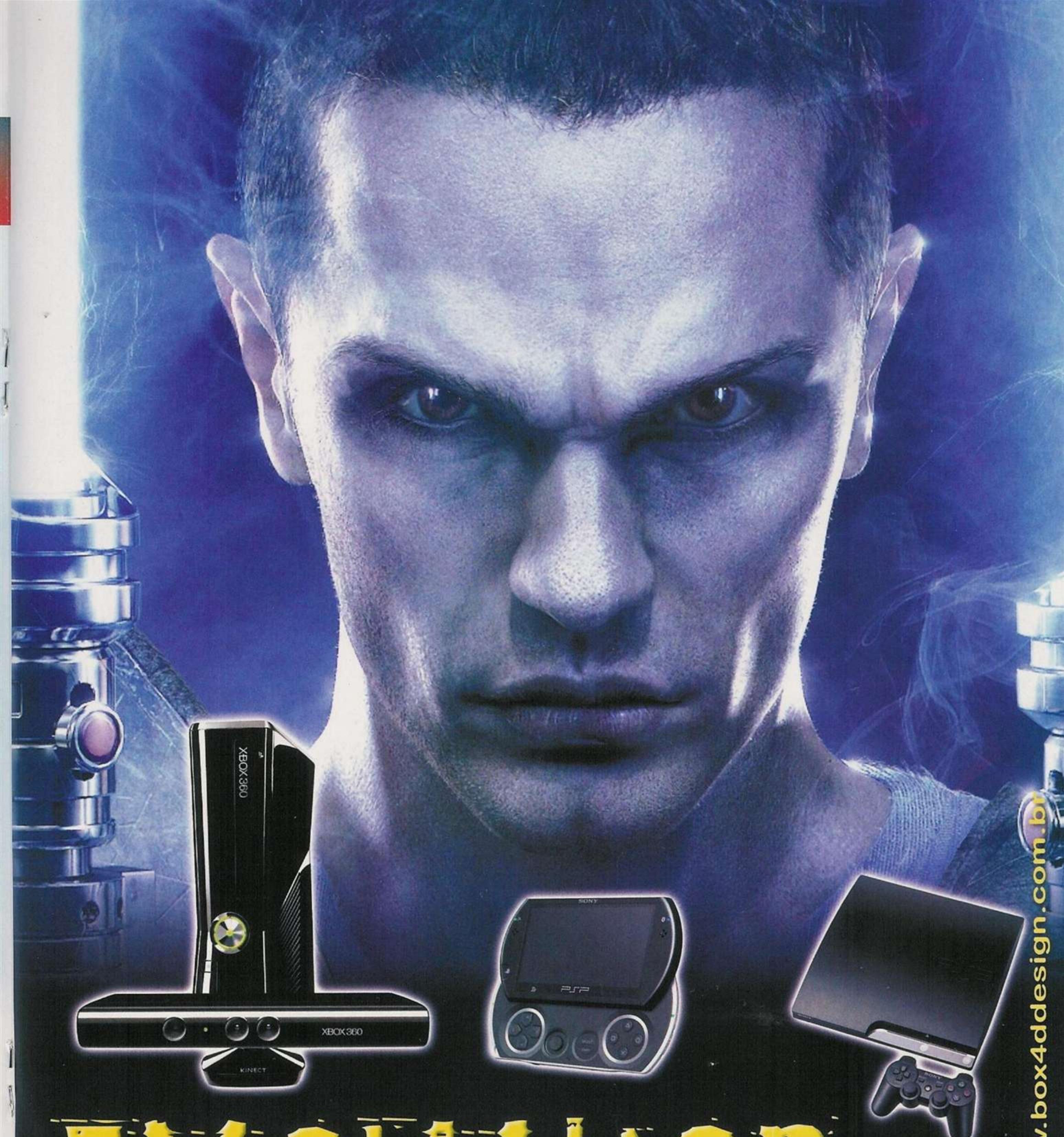


Games

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



EVOLU~~U~~TION

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
SAC
(II) 3361-2937
games.evolution@hotmail.com

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

DEAD SPACE 2

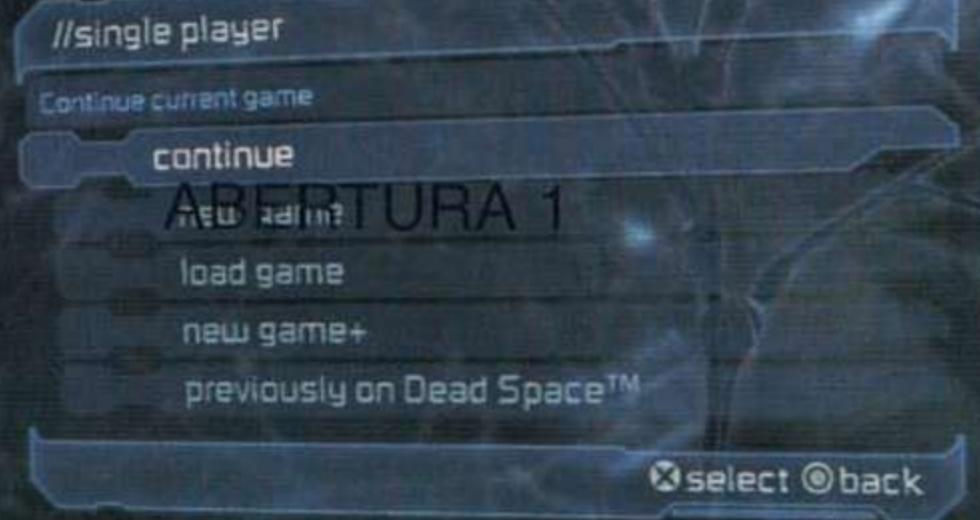
Ainda aterrorizante, com mais ação e, o melhor de tudo, agora com um herói capaz de reclamar da vida

POR BERSERKER, MADRUGADAS CAÇANDO O TESOURO DE PENG

Após comer o pão que o diabo necromorph amassou no primeiro *Dead Space*, Isaac Clarke escapou sozinho da peste/mutação alienígena que matou cada um dos tripulantes da USG Ishimura, uma das maiores naves de mineração da galáxia. Pelo menos, nós pensamos que ele escapou sozinho. E não estamos nos referindo à aparição que surge nos segundos finais do jogo apenas para arrancar um susto extra, uma brincadeira com jeitão de filmes de terror para adolescentes. Isaac, engenheiro com vocação para fuzileiro do futuro, levou consigo algo profano na mente. Sua relação com Marker, o artefato causador de todo o genocídio da primeira aventura, subiu para um novo nível.

Dead Space 2 começa três anos depois do primeiro episódio. Isaac foi resgatado pelo governo humano e levado para Sprawl, uma estação em Titã, a maior das 62 luas de Saturno. O bom senso mandaria que Isaac recebesse o tratamento e o apoio merecidos para se recuperar do trauma que viveu e para recordar de pistas que poderiam ajudar na compreensão da catástrofe. Porém, a ação recomeça com

Há relacionamentos que não acabam bem, mas a ex de Isaac levou a ideia a um novo nível



Criaturas ainda mais nojentas surgem do nada para beliscar o seu bacon. Atenção sempre

o herói preso a uma cama hospitalar, atormentado por alucinações de sua falecida ex-namorada e pelo incansável interrogatório dos agentes que deveriam ser seus aliados e que não parecem nem um pouco preocupados com seu bem-estar. Os membros do governo humano querem acesso a algo escondido

na mente de Isaac, que os levaria ao domínio do poder de Marker.

Como *Dead Space* é uma série que não gosta de deixar o jogador confortável, o novo episódio começa com uma invasão de necromorphs à base hospitalar onde Isaac se encontra, preso em uma camisa de força. O herói, tampouco o jogador, não tem tempo de assimilar o que está acontecendo e já assistem de camarote à morte de um único estranho que tenta ajudar o engenheiro. Sua transformação em necromorph é horrível, uma marca registrada que foi intensificada em *Dead Space 2*. Se você tiver coragem de deixar seu personagem morrer nas garras de diferentes monstros ao longo da jornada, verá cenas de morte ►

PS3
DEAD
SPACE 2

FICHA TÉCNICA
• Ação • 1 jogador
• Multiplayer online
• Produzido pela
Visceral Games



DEAD SPACE 2
Lançamento Nacional
Visceral Games



Não, isso não é um chapéu irado. É um necromorph chupando o cérebro do fulano por canudinho



assustadoramente chocantes, algumas capazes de fazê-lo questionar "Precisa de tudo isso?". Precisa sim, pois a raça alienígena que está no seu pé não tem noções humanas de piedade.

Antes de se tornar a próxima vítima, Isaac é desafiado a correr, cambaleante e com os braços amarrados, por corredores, entre monstros e assassinatos. Nos minutos iniciais, já é capaz de sentir que aquele clima de terror frenético do primeiro jogo, quando não há muito tempo para pensar no que fazer, está intacto. Há outra herança intocada: Isaac, para variar, terá que confiar em alianças com desconhecidos para sobreviver e tentar descobrir como os necromorphs foram parar dentro de uma base espacial humana. Se as aventuras passadas tivessem valido de algo, Isaac teria aprendido que é pior confiar em humanos que nos famintos necromorphs.

MAIS TERROR NOS DETALHES

O ambiente do primeiro jogo era industrial, passado no interior (e exterior) de uma gigantesca nave de mineração. Desta vez, o clima é outro e Isaac vai desbravar cenários mais comuns para a mente humana. Tudo começa no mencionado hospital e resulta em fuga, que passa por alas residenciais, uma estação de trem, áreas comerciais e até uma das sedes da tão falada igreja da Unitologia. É verdade que, em dois anos, a equipe da Visceral Games conseguiu dar um belo upgrade nos gráficos e há muito mais detalhes e objetos espalhados. Porém, apesar do capricho, o design ainda remete bastante ao estilo visto no primeiro jogo. Alguns cenários são parecidos até demais, repletos de velas e inscrições nas paredes conforme o clima fica mais tenso.

Além da falta de criatividade em design

e na arquitetura local, o que continua a fazer falta é a vida nos cenários. E isso em diversos aspectos. No mais básico, poderia haver mais contato com os habitantes da estação. Isaac é condenado a ver pessoas morrerem em pontos inacessíveis, sem ter a chance de tentar ajudar ou criar qualquer interação mínima. O mais próximo que você conseguirá se aproximar da cultura humana neste ponto do universo será por meio de cartazes e, vez ou outra, gravações em televisores, avisos nos alto-falantes ou uma porrada de arquivos de informações (arquivos que a D&T, obviamente, aponta os esconderijos no detonado). Certamente, seria um toque a mais poder conhecer pessoas, além das três ou quatro que são o motor da trama, mesmo que fossem para criar alguma afeição por elas só para perdê-las de formas trágicas. Claro que isso pode ser uma escolha para evitar tirar o ritmo de ação, mas isso é anulado por outra vertente da "falta de vida" que mencionamos, a falta de acontecimentos ao seu redor.

Dead Space foca no terror, por isso, deveria haver um clima de sinistro no ar, algo capaz de causar desconforto constante. Porém, depois da cena na qual Isaac corre preso em uma camisa de força, em que a câmera segue o personagem de forma cambaleante e mostra pessoas sendo mortas ao seu redor, o clima de terror não consegue mais surpreender tanto. Talvez pela falta de cenas de ação intensa, que ocorre praticamente uma vez envolvendo uma nave com aspecto de helicóptero e um monstro teimoso. Isso é terrível porque o primeiro *Dead Space* provou que seus produtores entendem da

Contra inimigos rápidos, opte por armas mais fracas que tenham sistema de recarga mais rápida



Use o Stasis para paralisar os alvos muito velozes ou vai correr o risco de ver Isaac perder os braços

importância dessa parcela cinematográfica, que nos fez suspirar tantas vezes após sobreviver em cenas incríveis no primeiro episódio. Desta vez, o ritmo entra em uma sequência tão morna que você vai se acostumar a ver cadáveres e isso perderá o peso e o fator medo. São lições que *Uncharted 2* e, citando a concorrência, *Allan Wake* mostraram como se faz. Felizmente, os necromorphs são muito mais violentos, rápidos e inteligentes, o que fará com que toda a tensão foque no medo da morte durante os inúmeros combates. E que fique claro: *Dead Space 2* é um fantástico jogo de terror, mas teria que cobrir as carências que citamos para ser uma obra-prima. E copiar alguns elementos de *F.E.A.R.* e *Jogos Mortais* não ajudou.

HERÓI 2.0

Isaac é um engenheiro com a capacidade de sempre nos surpreender. Desta vez, sua principal surpresa é a incrível capacidade de... falar. No primeiro episódio, o herói aturou sem dar um pio os mandos e desmandos de dois panacas em crise, enquanto consertou praticamente toda a Ishimura. Ele não teve a pachorra de abrir a boca nem ao reencontrar o amor de sua vida. Em *Dead Space 2*, o sujeito fala e reclama, não chega a nos brindar com pérolas de conhecimento ou humor, mas tem os seus momentos.

O que importa mesmo é que o herói é mais eficiente em combate, capaz de recarregar armas, Stasis e energia com um simples clique de botão. Há também novas armas, com funções primárias e secundárias complementares, como a

Javelin. Esta nova arma dispara lanças que arremessam os inimigos a distância (arremesse por mais de 17 metros e vai ganhar um troféu) e os empala nas paredes, então basta ativar sua função secundária para eletrocutar o monstro e todos ao seu redor. Há outra armas menos úteis, como um rifle sniper nada indicado contra inimigos tão velozes, e todas as armas conhecidas do primeiro episódio. E você ainda pode investir os raros Power Nodes para evoluir suas armas e ganhar funções especiais, como uma capacidade incendiária para a básica Plasma Cutter. Porém, talvez a maior inovação foi transformar o dispositivo de telecinesia em uma arma salvadora para aqueles momentos de "Ops, este foi meu último cartucho de Pulse Rifle". Com o poder de levitar objetos, você pode arremessar objetos afiados ou até mesmo as garras dos monstros contra eles próprios. A graça desta brincadeira é que, quanto mais próximo sua habilidade de bolar estratégias estiver combinada com reflexos rápidos, mais combinações mortais poderá fazer; como arrancar a bomba de um inimigo para usar contra outro ou destruir um vidro sem

blindagem para jogar seres no vácuo.

No que diz respeito aos desafios, há alguns poucos quebra-cabeças bacanas e razoavelmente complexos. Se a Visceral puder ler esta análise, registre o nosso pedido: incluam mais enigmas sacanas em *Dead Space 3* (nós sabemos que vocês estão produzindo, não disfarçem) e façam deles tarefas menos óbvias. Nós gostamos de sofrer na solução de enigmas e aqueles que não gostam sempre terão os nossos detonados para se apoiar.

Incluir a habilidade de voo no vácuo foi providencial, mas poderia ser usada de forma menos básica do que em enigmas simples que certamente não estão à altura do currículo de Isaac. Temos esperança de que o próximo episódio será mais assustador, tanto no clima quanto no desafio, então vamos nos conformar em usar a excelente física para destruir necromorphs com gosto e jogar diversas vezes o New Game+ para abusar da deliciosa sensação de poder que só quem começa uma aventura com todas as armas e munição no máximo tem o direito de sentir.

PS: Stross, você é um babaca! ■

AVALIAÇÃO TÉCNICA

Gráficos ★★★★☆ || Controle ★★★★☆ || Áudio ★★★★☆ || Dificuldade ★★★☆☆

AVALIAÇÃO DO GÊNERO (AÇÃO)

Enredo ★★★☆☆ || Combate ★★★★☆ || Desafios Extras ★★★☆☆ || Inimigos ★★★☆☆

NOTA FINAL

8,5



SEGREDOS ESPAÇAIS

O Guia definitivo para coletar Power Nodes, Schematics, informações secretas e até aquele bendito tesouro secreto do Peng

CAPÍTULO 1

1. Corra para esquerda até dar de cara com uma criatura, vire à esquerda e direita. Aperte o botão freneticamente para salvar Isaac. Pegue o medicamento (use-o) e a lanterna no armário perto do sujeito que ataca Isaac. Após descer pelo elevador e atravessar a sala escura, pegue o **Audio Log** à direita. Ao cair na sala de cirurgia, pegue o dispositivo de telecinesia e use-o para jogar os dardos que estão no chão contra a vidraça. Pegue o Plasma Cutter na próxima sala de cirurgia. Adiante, após ser por três criaturas, use sua telecinesia para puxar um **Audio Log** atrás dos destroços e chamas. Na próxima ala há um **Text Log** em um quarto do lado esquerdo. Ao encontrar o Paciente 5, Stross, pegue o **Power Node** e o **Text Log**

no balcão. Na próxima sala, hacheie o terminal para pegar o **Stasis**, dispositivo que permite deixar criaturas e objetos em câmera lenta. Teste contra a criatura que pula em sua direção ou Isaac será morto.



2. Pegue o **Text Log** no chão, ative o painel e use o **Stasis** na porta. Há um **Power Node** na sala repleta de cadáveres. No próximo andar, há um **Text Log** e um

Power Node perto do balcão com bexigas. Quando rolar a descompressão, atire na seta no teto para isolar a sala. Perto da loja há um **Power Node**. Compre a **Engineering Suit**. No vácuo, procure um **Power Node** brilhando do lado de fora e puxe-o. No hangar, use **Stasis** e atire nos pontos amarelos do monstro. Pegue o **Gold Semiconductor** (chamaremos de GS) no corpo da criatura.



CAPÍTULO 2



3. Há um **Audio Log** perto da loja. Compre uma arma e guarde um Power Node; use-o para abrir uma porta na próxima área. Pegue o **Schematic [Power Node]** e o **Text Log**. Na próxima área há um **Power Node** no chão. Na segunda área de dormitórios há um **Text Log** perto do elevador. Desça e pegue o **GS** à esquerda da esteira. Há um **Schematic [Stasis Pack]** na linha do trem.



4. Após a batida, com Isaac pendurado, colete rapidamente os itens ao seu redor e puxe um dos dardos que estão no chão para jogar no primeiro monstro. A Plasma Cutter é a mais rápida, então use-a para conter os inimigos e, assim que surgir um sobre você, atire nos pontos fracos.

CAPÍTULO 3

5. Atrás do vagão há um **Power Node**. No outro canto, pegue o **Schematic [Pulse Rifle]**. Após abrir a primeira porta, à esquerda, há outro **Power Node**. Contra as pequenas criaturas da próxima área, fique na esteira para não ser emboscado. Após descer pelo elevador, pegue o **Text Log** à esquerda. Nesta área há uma estátua do LightSpeed Boy girando, arranque os braços dela para garantir um troféu.



6. No andar inferior há um **GS**, quebre a vidraça do beiral e puxe-o. Há outro **Text Log** perto da porta que você precisa hackear. Saia do elevador e pegue o **Text Log** no balcão. Na próxima área, destrua o vidro para jogar os monstros no espaço e atire

na seta vermelha para se salvar. Siga pelo duto. Acione o computador, desça e entre na área sem gravidade. Entre na sala do canto para encontrar um **Power Node**. Entre na outra sala e acione o painel para abrir o canal de ventilação, voe por lá. Use o Power Node para abrir a porta adiante e pegue o **Bronze Semiconductor** (chamaremos de BS). Use a telecinesia para encaixar a bateria do elevador. Não Deixe de pegar o **Power Node** ao sair do elevador. No primeiro quarto há um **Text Log**. Ao chegar na sala da estátua do Marker, elimine o reproduutor rapidamente. Colete o **Schematic [Javelin Spears]** atrás da estátua, no canto.



CAPÍTULO 4

7. Na igreja, siga pela esquerda e pegue o **Text Log** atrás do balcão. Encontre a loja mais próxima e pegue o **Text Log** e um **Power Node**. Volte ao caminho da missão e pegue um **Audio Log** atrás do próximo balcão de recepção. Ao chegar ao local da imagem abaixo, entre na sala da direita, pegue o **Text Log**.



8. Arranke a placa e, no outro local com o símbolo, arranke a placa e o fusível. Coloque-o sobre a porta fechada no painel. Você pode explodir o vidro desta área para expulsar os inimigos. Use a **Stasis** na porta. Ao lado do **Save Point**, pegue o **Schematic [Security Suit]**. Também pegue o **Power Node** sobre a mesa.

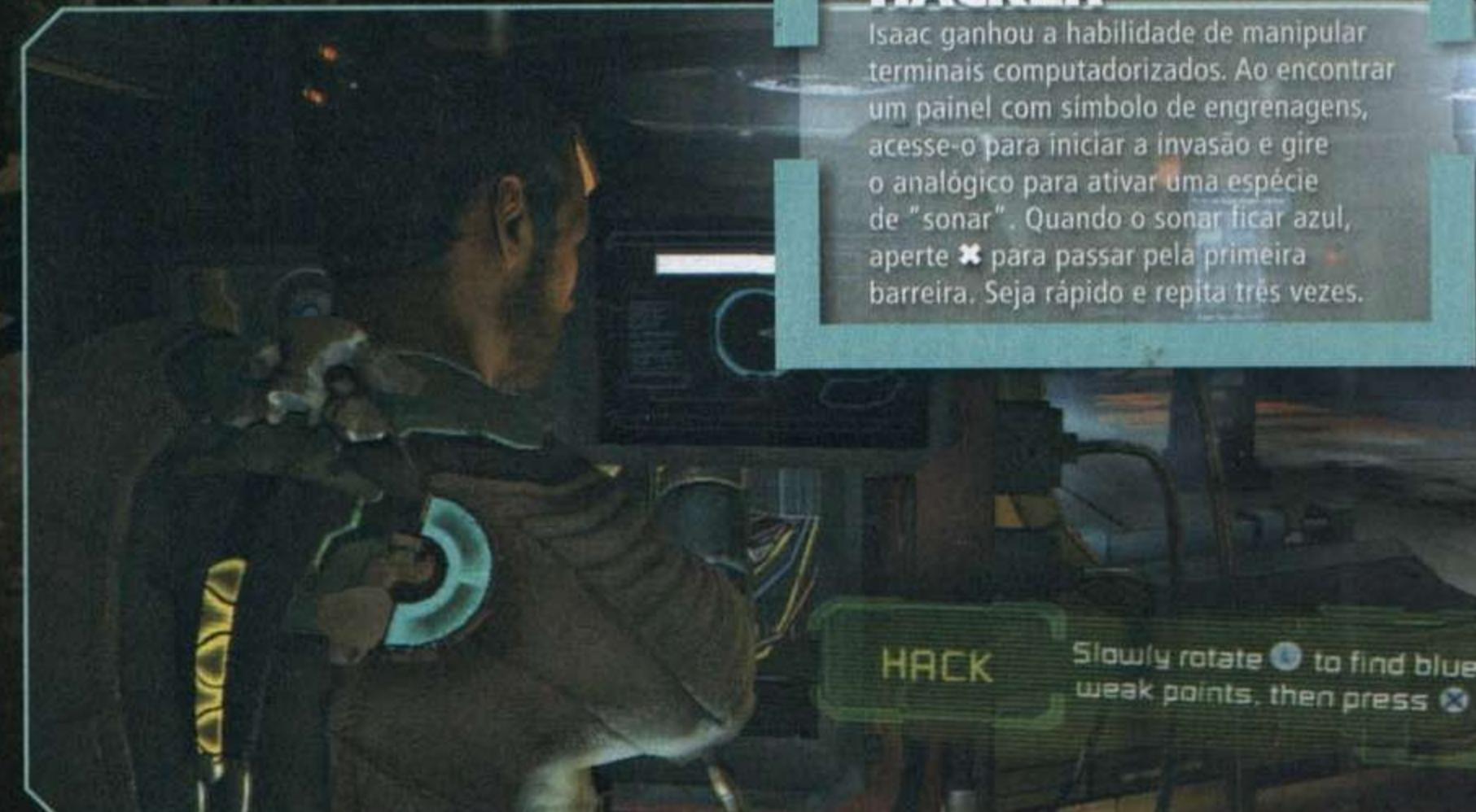


9. Adiante, você terá que enfrentar os velozes **Stalkers**. Fique perto da porta quebrada e use o **Stasis** para retardá-los, então fuzile a vontade. Se você tiver o **Javelin**, use-o para arremessar longe as criaturas e ative sua carga elétrica com **F2**. Se ficar em maus lençóis, use a telecinesia para puxar os medicamentos que eles deixam cair. Hacheie o elevador de carga, suba e pegue o **Power Node** à esquerda. Adiante, destrua o painel da porta trancada caso queira voltar à área da loja (é uma pedida, para comprar a **Securit Suit**). Siga o marcador até o próximo capítulo. ►



ENGENHEIRO HACKER

Isaac ganhou a habilidade de manipular terminais computadorizados. Ao encontrar um painel com símbolo de engrenagens, acesse-o para iniciar a invasão e gire o analógico para ativar uma espécie de "sonar". Quando o sonar ficar azul, aperte **X** para passar pela primeira barreira. Seja rápido e repita três vezes.



CAPÍTULO 5



10. Após passar pela terceira porta, pegue o **Text Log** em frente. Fique sempre atento, pois inimigos sairão dos tubos congelados. Chegando à área de produção, pegue o **Text Log**. Há um **GS** entre os maquinários no centro. Desça pelo elevador e pegue o **Power Node** e o **Schematic [Ripper]**. Para desativar o mecanismo, use o Stasis para diminuir sua rotação e a telecinesia para descer os braços mecânicos indicados pelos símbolos. Quando a velocidade estiver voltando ao normal, use mais Stasis, recupere nos carregadores e continue a descer os braços. Isso vai anular a gravidade.



11. Voe, reduza a velocidade das hélices e passe com o turbo. Espere a porta abrir e passe rapidamente. Não deixe de pegar o **Schematic [Medium Med Pack]** flutuando. Ative o mecanismo da gravidade e continue. Após a loja, arraste o maquinário com a telecinesia e entre no duto. Após cair do duto, pegue uma pequena fortuna no canto. Na próxima sala, vá ao canto direito e pegue o **Schematic [Line Racks]**. O seu marcador vai levá-lo até uma enrascada. Se você for bom de pontaria, fique com a



A dica é velha, mas funciona:
mire nos membros, nunca na cabeça.
Inimigos decapitados são ferozes

Line Gun equipada e, quando o monstro pegá-lo, acerte na área amarela da língua. Se não for tão bom de mira, metralhe com o Pulse Rifle. Assim que afugentá-lo, fique com a Line Gun (ou a Ripper) e use as bombas contra a enxurrada de inimigos. No elevador, espere por uma surpresa. No próximo corredor, entre na sala à direita e pegue o **Power Node** e o **Schematic [Detonator]**.



12. Após chegar ao topo e assistir a uma cena sangrenta, aperte **X** loucamente para fugir. Não relaxe na cena, pois você é parte dela: acerte a parte amarela do braço da criatura sempre que puder. Abra a porta com telecinesia (só uma pequena brecha já basta) e corra. Fora da base, atire em um dos misseis que flutuam ao lado da criatura para explodi-la.

CAPÍTULO 6

13. Investigue os quartos para encontrar um **Power Node**. Prossiga até a área da esteira, onde você terá que tomar cuidado com os pequenos monstros que disparam bombas. Use o **Power Node** para abrir a porta à esquerda do Bench e colete um **RS** e **BS**. Volte à loja e compre o Detonator. Na primeira área de gravidade zero, use a telecinesia para retirar as três baterias do sistema de oxigênio (duas no térreo, uma no teto). Após apagar o incêndio, devolva as baterias aos locais e prossiga. Leve uma das baterias para trocar pela destruída na próxima área. ►



EVOLUÇÃO DE EQUIPAMENTOS

Fique atento ao nosso roteiro para achar todos os Power Nodes, itens que podem ser usados nos Benches para evoluir suas armas, aumentar a energia, a capacidade do tanque de oxigênio e a velocidade de recarga do Stasis. Cada Power Node ativa uma "casa" dentro da raiz de evolução do equipamento. Desta vez, as armas possuem habilidades especiais que só podem ser ativadas por meio da evolução e, a partir do Capítulo 7, você pode resgatar todos os Power Nodes investidos em uma área para usar em outra (mediante uma taxa de \$5 mil).

SEGURE O MOVE
E VIRE A PÁGINA



SONY
make.believe

**SPORTS
CHAMPIONS**
soccer volleyball tennis ping-pong



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

SONY



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



PS3
PlayStation-3



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

14. Após descer pelo elevador, pegue o **Power Node** à direita e atire na caixa de força para abrir a porta. A próxima área está protegida por Stalkers, use a mina do Detonator nas encruzilhadas para detoná-los facilmente. Adiante, ao encontrar uma mulher, siga para direita para encontrar o **Schematic [Pulse Rounds]**. Desça pelo elevador, recomponha-se na loja e, na área da esteira, pegue um **Power Node** no buraco do lado direito. Prossiga pelo berçário até encontrar um balcão, pegue o **Text Log**.



15. No palco do ginásio, hacheie o painel atrás dos cenários e se esconda atrás de um deles para se proteger contra a onda de inimigos. Use granadas de proximidade e lanças elétricas. Na próxima ala, entre na sala do centro para coletar um **Text Log** e o **Schematic [Flamethrower]**. Na sala do carrossel, pegue um **Power Node** no foguete. Encare o Brute na próxima área. Ajuste a mira do Plasma Cutter para vertical, use o Stasis e mire no ombro. Quando cortar um braço, mantenha-se em movimento lateral para evitar as cusparadas. Vença-o e colete o **Ruby Semiconductor**. Prossiga e destrua os lasers nas paredes. Jogue bombas no monstro na parede e pegue o **GS**.

CAPÍTULO 7

16. Vá até a passagem bloqueada e atire no cilindro vermelho para mover a rocha. Voe, desça sob o elevador e atire nos dois cilindros para suspendê-lo. Não deixe de pegar o **Power Node** oculto no buraco e o **Schematic [Ripper Blades]** antes de subir. Na subida com o elevador, arme sua metralhadora e atire no braço dos monstros que aparecem ao redor. Evite ficar parado. Ao sair, investigue os armários perto para encontrar o **Schematic [Force Gun]**.



17. Na próxima área, procure o quarto à direita, pegue o **Text Log** e carregue o cadáver com sua telecinesia até a porta trancada para usá-lo no sistema de identificação. Use o corpo para abrir caminho entre as armadilhas de lasers e pegue um **Power Node** no corredor esquerdo. No hangar, fique no centro e uma armadilha será ativada, acerte a seta para evitar a descompressão. Investigue a sala no canto e pegue o **Text Log**. Hacheie o terminal para ativar o elevador de carga.



18. Suba pelo elevador de carga, mova a plataforma para esquerda e puxe a ponte. Cuidado com as armadilhas e pegue o **Power Node** no armário à esquerda. Você precisa invadir a sala de controle. Antes de prosseguir, veja o quadro no rodapé da página para descobrir como encontrar o tesouro de Peng.

19. Entre pelo duto, veja a placa no chão para ver qual é a combinação em que você deve encaixar as peças no painel. Fazendo certo, um painel vai surgir, ative-o. Volte pelo duto, ative o painel para girar a área central e entre no mesmo duto para cair na outra sala. Repita o processo e encaixe as peças conforme a placa no chão indica. Destrua os painéis de energia no centro do cenário.



O TESOURO DE PENG

Nenhum desafio em *Dead Space 2* é mais difícil de encontrar o tesouro de Peng. Para encontrá-lo, no inicio do passo 19, entre na sala da esquerda e não encaixe os fusíveis na sequência correta. Encaixe cada um em todos os buracos até que o símbolo fique na cor azul. É preciso encaixar os quatro fusíveis e deixá-los azuis para que surja o painel que conduz o túnel para uma sala secreta, onde o tesouro de Peng o aguarda com diversos itens valiosos. Coletar a estatueta vale um troféu de prata.

20. Perto do próximo Save Point, abra a porta com um **Power Node** e colete um **Text Log, Schematic [Contact Beam]** e um **GS**. Prossiga até o elevador que vai levá-lo para a área externa. Você deve voar até as antenas desativadas (indicadas pelo Locator) e movê-las para apontar para outra antena. Um brilho intenso é o sinal de que as antenas foram alinhadas corretamente. Repita nas demais antenas. Há diversos recarregadores de oxigênio para salvá-lo, basta ficar atento ao medidor.



21. Volte ao elevador e examine o dispositivo para ser disparado. Desvie dos destroços e mire no ponto brilhante para aterrissar. Isaac será emboscado. Arme bombas ao seu redor e prepare-se para resistir enquanto sua amiga abre a rota de fuga. O lança-chamas é eficiente aqui. Quando ela abrir, pare o combate e corra, pois os monstros não vão parar de vir.

CAPÍTULO 8

22. Pegue o **Audio Log** no chão e o **Power Node** na próxima sala. Adiante vão surgir quatro inimigos, dois de cada lado; use o lança-chamas para não acabar emboscado. Use o Power Node para abrir uma sala aqui e colete dois **Power Nodes** (lucro!), o **Schematic [Vintage Suit]** e um **RS**. No final do próximo corredor, à esquerda, há um **Audio Log**. Na próxima sala há um **Power Node** no canto.

23. Após encontrar sua dupla de aliados, entre na próxima área e pegue o **Schematic [Detonator Mines]** no chão, à esquerda. Na área sem gravidade, voe, pegue um cilindro e coloque (solte quando estiver encostado) na parte inferior do portão. Atire no cilindro para fazer a porta abrir. Voe pelo túnel e passe com cautela entre os pistões (não é preciso desacelerá-los). Adiante, use o Stasis quando a plataforma passar ►



sobre um dos jatos de vapor e passe rapidamente. Repita na próxima etapa. Pegue um cilindro na parede no final, anexe no portal e atire para abri-lo. Suba pelo túnel em chamas (espere os círculos mais próximos apagarem), pare em um local seguro, ative o Stasis contra o ser no topo e acerte seus pontos fracos (ele deixa cair um RS). Use o cilindro na porta para sair dos túneis. Pega o **Power Node** na primeira sala. Seus amigos estão adiante. Procure no canto da sala por um **Schematic [Large Med Pack]**.



CAPÍTULO 9

24. Pegue um **Audio Log** na sala onde há uma loja. Assim que entrar no próximo corredor, jogue bombas de proximidade na curva para evitar um monstro que está a caminho. Assim que descer pelo elevador, pegue um **Power Node** à direita. Adiante há um corredor protegido por lasers azuis, destrua-os e arraste as caixas à direita para encontrar um **Audio Log** e o **Schematic [Flame Fuel]**. Adiante há um monstro de parede, mate-o e pegue a **GS**.



25. Chegando à casa de máquinas, use a telecinesia para pegar um disco azul no canto; encaixe-o no maquinário azul. Use a telecinesia para subir os dois painéis ao lado, então use Stasis para pará-los e pegue as duas peças que faltam para encaixar. Entre no transporte e vá buscar seus amigos. Na primeira parada, entre no depósito e pegue um Power Node à esquerda. Há um Audio Log deste lado, um pouco mais à frente. A estratégia aqui é usar a paciência e plantar bombas de proximidade para evitar os ataques rápidos dos Stalkers. Use as lamparinas de Stasis, são muito úteis. Há um monstro de parede perto da saída, ele dá um RS. Passe pelo canto ao lado deste inimigo e ache o **Schematic (Seeker Shells)**. Prossiga e jogue os cilindros no contêiner

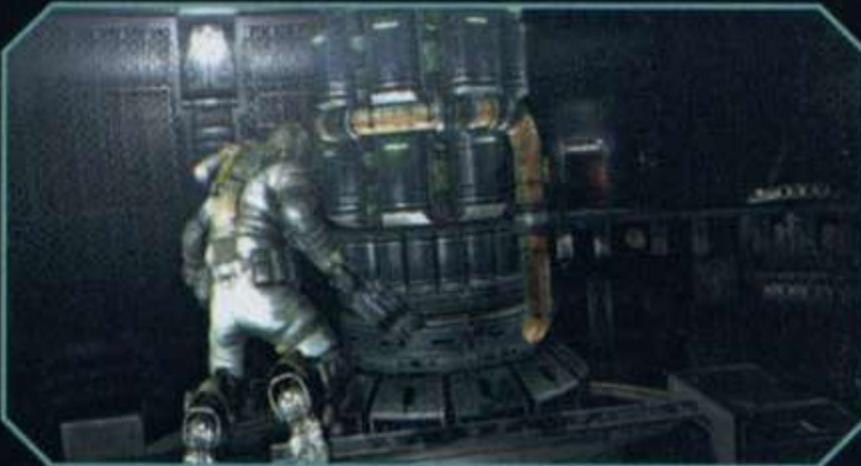
pendurado até explodí-lo. Desça e repita (há cilindros nas laterais); escolha entre fugir do inimigo enquanto faz isso ou enfrentá-lo. Quando explodir, seja rápido e fuja pelo elevador.

CAPÍTULO 10

26. Use a telecinesia para desbloquear a porta lateral, entre e pegue um **Text Log**. Na próxima sala há um **Audio Log** e um **Power Node**. Volte e siga seu caminho normal até passar pela cabine de comando. No corredor, siga pela esquerda para achar um **Audio Log**. Na passarela onde surge um Brute, você pode carregar as lâmpadas azuis para iluminar o caminho. Quando surgir o segundo Brute, mate-o rapidamente e plante bombas de proximidade na rota atrás de você, pois monstros surgirão enquanto você encara aqueles que vêm pela frente. Pegue o **Diamond Semiconductor (DS)** no chão e um Power Node no fim do caminho.



27. Hacheie a grua e suba. Ao entrar no elevador, pegue o **Audio Log**. Passe pela sala de descontaminação, use a granada de proximidade nos lados do corredor após a porta, isso vai protegê-lo com os Stalkers que virão. Há um **Power Node** no lado esquerdo, prepare-se para encarar diversos inimigos. Na área sem gravidade, desça no andar inferior e procure pelo **Schematic [Force Energy]** no chão. Plane e cole as peças do maquinário para encaixar no mecanismo central (de forma que dê continuidade ao cabo). A quarta peça está mais escondida, perto do elevador de carga. Após encaixar as quatro, ative o painel. Após o primeiro corredor cheio de machas azuis, pegue o **Power Node** na primeira saleta e prepare-se para encarar a próxima porta, instale bombas atrás para evitar a emboscada que será formada.



28. Na sala onde rola uma alucinação transmissão da ex de Isaac, pegue o ►

ARMADURAS ESPECIAIS

No primeiro episódio de *Dead Space*, Isaac usava apenas uma armadura, que podia ser evoluída durante a aventura. Desta vez, o engenheiro pode comprar diversas armaduras diferentes, cada qual com suas vantagens, e pode equipá-las a qualquer momento nas lojas. Também há armaduras secretas que só podem ser habilitadas durante o New Game+. Conheça a seguir todas elas.

ENGINEERING SUIT

- **Como habilitar:** Capítulo 1, Passo 2.
- **Vantagens:** 10 espaços no inventário, 5% de proteção (armor).

SECURITY SUIT

- **Como habilitar:** Capítulo 4, Passo 8.
- **Vantagens:** +5% de dano para a Pulse Rifle, 15 espaços no inventário e 10% de proteção.

VINTAGE SUIT

- **Como habilitar:** Capítulo 8, Passo 22.
- **Vantagens:** 10% de desconto na loja, 20 espaços no inventário e 15% de proteção.

ADVANCED SUIT

- **Como habilitar:** Capítulo 11, Passo 30.
- **Vantagens:** 25% mais rápido para recarregar Stasis, 25 espaços no inventário e 20% de proteção.

RIOT SECURITY SUIT

- **Como Habilizar:** está disponível na primeira loja do New Game+.
- **Vantagens:** +10 de dano para a Contact Beam, 25 espaços no inventário e 25% de proteção.

ELITE ENGINEERING SUIT

- **Como habilitar:** pegue o Schematic na sala da primeira loja do New Game+.
- **Vantagens:** +10% de poder de cura para os medicamentos, 25 espaços no inventário e 25% de proteção.

ELITE VINTAGE SUIT

- **Como habilitar:** no Capítulo 6, durante a luta com o Brute, pegue o Schematic perto de uma armadura.
- **Vantagens:** 15% de desconto na loja, 25 espaços no inventário e % de proteção.

ELITE RIOT SECURITY SUIT

- **Como Habilizar:** cole o Schematic no Capítulo 9.
- **Vantagens:** +10 de dano para a Contact Beam, 25 espaços no inventário e 25% de proteção.

ELIT ADVANCED SUIT

- **Como Habilizar:** no Capítulo 11, no elevador onde diversos inimigos vão atacá-lo. Quando o elevador chegar ao topo, olhe no sentido oposto ao da porta para encontrar o Schematic.
- **Vantagens:** +10% de dano para todas as armas, +15% de duração para o Stasis, 25 espaços no inventário e 25% de proteção.

GP MEGASTORE

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

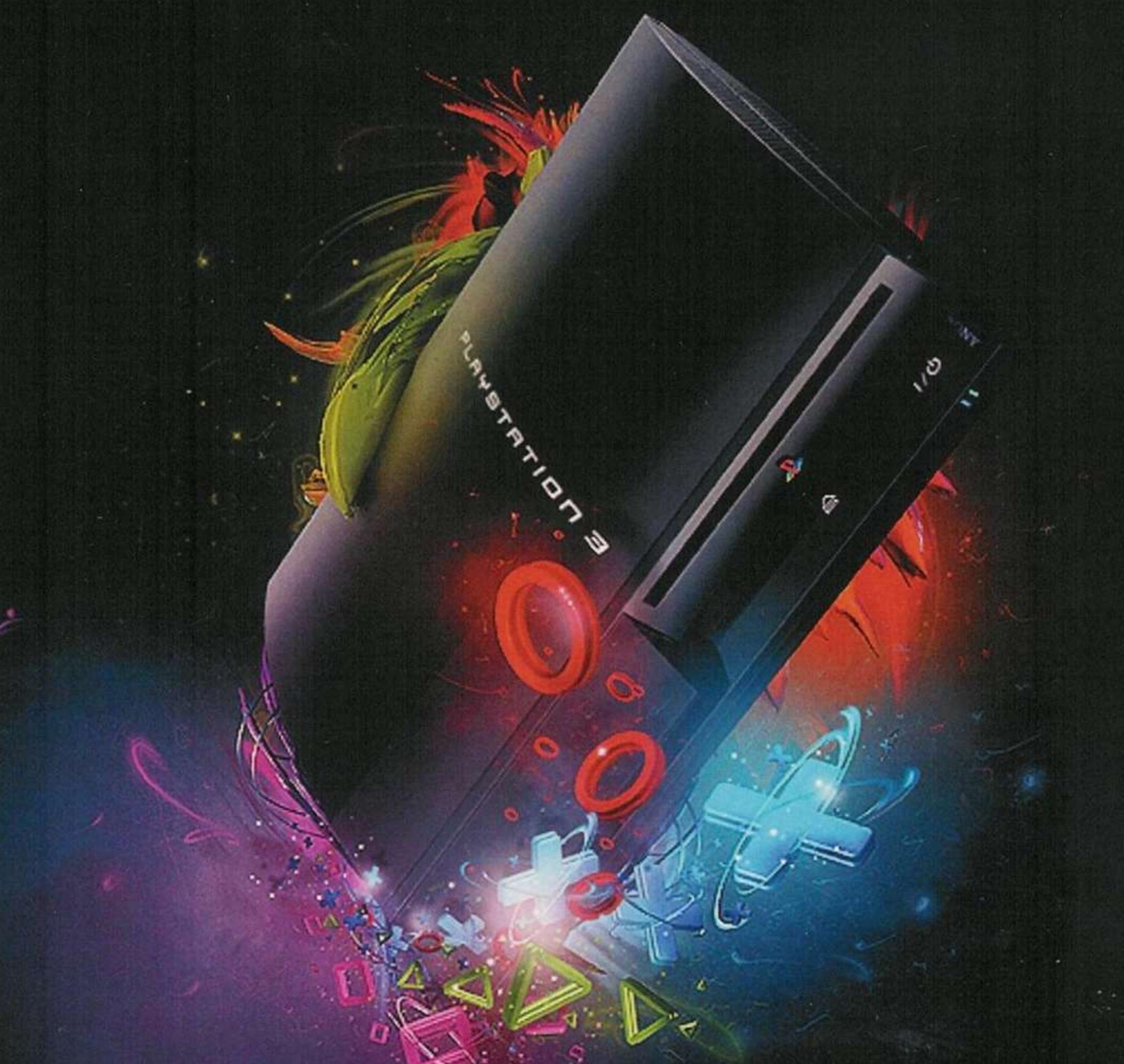
Wii

NINTENDO DS

PS3

PSP

XBOX 360



www.GPMEGASTORE.com.br

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



PHOTO



VIDEO



MUSIC



INTERNET

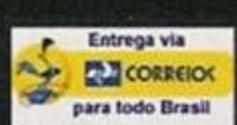


GAME



BOLETO WEB

eSEDEX
CICCO, CHEGOU.



VENDAS PARA TODO O BRASIL

Power Node. Adiante, puxe a plataforma para atravessar e para voltar pelo corredor ao lado. Desça na área eletrificada e arranque a bateria para garantir sua passagem. Na área onde estava emanando energia, pegue um RS. Só use um **Power Node** para abrir a porta perto do Bench se quiser pegar um **BS** e alguns medicamentos. Sua trajetória o levará a outro ponto conhecido, use o guia para encontrar uma Bench para chegar a outro **Audio Log**. Chegando na cabine de comando, examine o painel e segure o botão até acabar a contagem.



CAPÍTULO 11

29. Há alguns Stalkers no começo, use Stasis e Line Gun. Quando os pequenos explosivos surgirem, arremesse-os contra os grandes usando a telecinesia. Na próxima área, olhe pela lateral destruída para achar um painel, atire nela e puxe o **Power Node**. Há outro perto da próxima porta.



30. Na primeira etapa da caverna, desça e examine o painel para descobrir uma bateria nova, coloque-a no lugar da vermelha destruída para abrir a porta no nível acima. Quando for arrastado para fora, atire nas bolas brilhantes do monstro (não deixe de ir perto dele coletar o **RS**). A missão aqui é coletar os cilindros dentro das cápsulas, anexá-los aos canhões laser e ativar para redirecionar os raios. Antes de entrar no túnel liberado, siga pela lateral dele para encontrar escondido o **Schematic [Contact Energy]**. Já na próxima área, siga pela passarela e fique



atento com um brilho na rede do lado esquerdo (é um **Power Node**). No corredor com as armadilhas laser, jogue um cadáver nelas. Use o Power Node para abrir a porta e pegue a **Schematic (Advanced Suit)**. Encare Stross adiante e pise no cadáver para coletar um **Audio Log**. Quando chegar no transporte, não ative-o antes de coletar o **Audio Log** e **Power Node** do lado de fora. Tenha seu Pulse Rifle evoluído e com bastante munição antes subir, pois você terá que enfrentar uma porrada de inimigos.



CAPÍTULO 12

31. Quando for descer a primeira rampa, após a sala do Bench, olhe do lado direito para encontrar munições e um **Power Node** distante. Após falar com Ellie, suba pela rampa à esquerda e olhe para trás para encontrar um **DS** brilhando. Pegue a bateria reserva e encaixe no veículo. Use o elevador para buscar o item que falta para consertar o veículo. Sobre a escavadeira, destrua os inimigos que aparece e fique atento com as laterais, há itens para coletar pelo caminho.

CAPÍTULO 13

32. Siga pela direita no corredor para encontrar um Power Node. Na primeira área de combate, há outro **Power Node**, na parede do lado direito da área. Não há como usar o Locator. Hacheie o mecanismo após a escada da esquerda, no canto, para abrir a porta. Ao descer você será emboscado pelos seguranças do local, entre no banheiro à direita (pegue um **Power Node**) e siga pelo duto. Retire a bateria ao lado do Save



Point e os monstros vão invadir para acabar com os seguranças. Volte e prossiga.

33. Ao chegar à área protegida por um sistema de segurança, suspenda um cadáver uniformizado para passar pela checagem. Siga pela esquerda até achar um **Audio Log**. Há outro escondido atrás de um dos balcões da cozinha. Abra a porta do **Power Node** na frente do Bench se quiser coletar um **RS**. Na área com diversos Stalkers, use seu Stasis e proteja-se. Há um **Power Node** em um canto e um **Audio Log** no outro. Puxe a bateria pendurada no alto e troque-a pela da porta.



34. Na sala dos lasers rotatórios, não gaste seu Stasis. Quando uma linha de lasers passar, corra para a esquerda e entre na próxima sala (pegue um Power Node). Repita até chegar no elevador. Desative os lasers e use a telecinesia para descer as plataformas para atravessar o cenário. Daqui para frente, você terá que enfrentar muitos inimigos enquanto desce (no terreno há um **Audio Log** e um **Brute**, vença-o para ganhar um **RS**). Chegando à sala especial, entre na máquina e conduza a broca ao centro do olho do personagem.

NEW GAME+

Termine o jogo em qualquer nível de dificuldade para habilitar a opção New Game+, que permite recomeçar a aventura com todo o dinheiro que acumulou na primeira jogatina, além de poder contar com as armas evoluídas e armaduras especiais desde o início. As vantagens em relação ao primeiro jogo é que, desta vez, é possível escolher o nível de dificuldade para recomeçar com as vantagens e há armaduras especiais para habilitar pelo caminho (veja o quadro **Armaduras Especiais**).

CAPÍTULO 14

35. Detone a criatura e, quando ele começar a se regenerar, use o Stasis para atrasá-la e seja rápido para hackear a porta de saída. Pegue um **Audio Log** no corredor de fuga. Há outro na próxima sala. Seja rápido, pegue o corpo sobre a mesa e use-o no sensor da porta (se o imortal aparecer, Stasis nele). Quando chegar ao corredor com uma bifurcação, há um **Power Node** seguindo em frente. Fuja pelo túnel de vácuo e mate o monstro no final. De volta ao normal, pegue o **Power Node** na primeira sala e prepare-se para o episódio final.

CAPÍTULO 15

36. É importante prosseguir com bastante medicamentos e pelo menos seis cartuchos completos para o Pulse Rifle. Sua missão é seguir pelo caminho linear, enfrentar uma porrada de inimigos e retardar o monstro imortal. Colete as munições pelo caminho e evite ficar parado ou vai sofrer danos desnecessários. No final do caminho, você vai encontrar um adversário que vai tentar executá-lo, massacre os botões para vencê-lo e dê o golpe final.

37. Contra o chefe final, fuzile a projeção da ex-namorada de Isaac para empurrá-la no abismo e atire no ponto fraco do Marker, que será revelado por alguns segundos. Graças à velocidade do seu Pulse Rifle no máximo, você conseguirá empurrar a projeção para o abismo antes que as criaturas consigam alcançar Isaac. Repita até vencer o monstro. Não relaxe ainda: você terá que voar até o seu veículo de fuga. Não deixe de salvar o seu progresso após os créditos finais para ativar o New Game+.



TROFÉUS

NÍVEIS DE DIFÍCULDADE

Termine em qualquer nível para ganhar o troféu **Made us Hole**, no nível **Zealot** para fatura o **Mission Impossible** e no **Hard Core** para levar o **Hard to the Core**.

Avança na trama para ganhar os troféus: **Escape the Facility**, **Destroy the Marker**, **Cross your Heart**, **Hope to Die**, **Knock Knock**, **Operation!**, **Hornet's Nest**, **Powered Up**, **Defeat the AI**, **The Graduate**, **Torment me no More**, **Clever Girls**, **One Small Step** e **Survive the Train Sequence**.

THE LIBRARIAN

Colete 100 arquivos (Logs). Basta seguir o nosso detonado. As conversas de rádio com outros personagens também contam.

PATIENT ON THE LOOSE

Compre sua primeira armadura.

... AND STAY DOWN

Mate 25 criaturas rastejantes com pisão (R2).

PEEK A BOO!

Detone um Stalker (necromorph resistente que corre como um touro) usando a arma Seeker Rifle com o zoom ativado (R2).

THE ELECTRICIAN

Colete 10 Semiconductors (ver detonado)

THE ENGINEER

Colete 10 Schematics (ver detonado).

PICKING FAVORITES

Evolua uma arma completamente.

FULLY OUTFITTED

Evolua sua energia e o Stasis completamente.

FULLY LOADED

Evolua completamente quatro armas e equipe-as.

GOING FOR DISTANCE

Empale um inimigo com a Javelin ou com algum dardo e arremesse-o por mais de 17 metros de distância. E, para dar certo, ele deve ficar fincado na parede.

TASTE OF YOUR OWN MEDICINE

Mate um necromorph da categoria Slasher (aqueles genéricos que ainda parecem humanos, abundantes no começo), pegue o braço dele com a telecinésia e use-o para empalar e grudar na parede outro Slasher.

ROMPER STOMPER

Destrua com pisões 10 caixas de itens.

FIRST AID

Use a cura rápida 10 vezes (aperte ● para usar um medicamento sem entrar no menu).

SHOOT THE LIMBS

Desmembre 25 necromorphs. Atire com armas cortantes nos membros dos alvos.

EPIC DISMEMBERMENT

Desmembre 2.500 necromorphs.

VACCUN CLEANER

Destrua as vidraças das áreas em construção para jogar os inimigos no vácuo e acerte a seta vermelha para não morrer. Você vai ganhar o troféu após matar 20 inimigos assim.

SHEWERED IN SPACE

Use uma lança para empalar um inimigo em uma vidraça quebradiça e mande para o espaço.

THINK FAST

Mate 30 necromorphs arremessando objetos contra eles usando a telecinésia.

THE NANNY

Destrua 30 Crawlers (bebês carapatos) sem fazê-los explodir. Mire na cabeça, não na bolsa.

FROZEN IN TIME

Mate 50 necromorphs enquanto estiverem sob o efeito do Stasis (em câmera lenta).

THE SAMPLER PLATTER

Mate uma espécie de necromorph usando cada uma das armas do jogo.

LIGHTSPEED DE MILO

Veja a explicação no passo 5.

COLLECT PENG

Veja a explicação no Passo 19.

MY BOOM STICK

Mate seis inimigos simultaneamente usando a função secundária da Line Gun (R2).

SHOCK THERAPY

Empale um inimigo com a lança do Javelin e ative a descarga elétrica (R2) para acertar outros três inimigos.

LAWMOWER MAN

Mate quatro inimigos com uma serra da Ripper.

IT'S A TRAP

Ative as minas da Detonator Mines e eliminate quatro monstros (é acumulativo).

NECRO FAMBÉ

Mate 50 inimigos com a Flamethrower.

C-SECTION

Nocauteie um inimigo com o disparo secundário da Contact Beam e mate-o com o disparo central antes que ele levante.

CLEAN CUT

Corte os três tentáculos de um Lurker (pequena criatura que corre pelas paredes) com um único disparo. Use o Stasis e atire com a Line Cutter evoluída.

BRUTE JUKE

Mate um Brute (o grandão) sem levar danos.

BOUNCING BETTY

Encontre um Cyst (pequenos monstros de parede), use o Stasis, force-o a cuspir a bomba, pegue-a com a telecinésia e jogue contra ele.

PLATINADORES

Até o fechamento desta edição, nenhum leitor ou caçador virtual de troféus havia conseguido platinar GT5. Os pilotos com maior porcentagem até o momento eram:

1. Thiagoft_55 = 83%
2. Jr_e_Mi = 82%
3. igorio_bra = 80%
4. Pimenta_BR = 79%
5. Smkz- = 77%

GUIA DE LICENÇAS

Além de nossa análise detalhada, na edição anterior da D&T, #144, publicamos um guia completo para conseguir todas as licenças, com dicas específicas para obter ouro em cada uma das 60 provas. Se você perdeu, adquira por meio da nossa loja virtual ou canal de atendimento ao leitor (endereços na página 9).





GRAN TURISMO 5

Direção avançada e ajustes de carro sem segredos

POR FABIO SANTANA

Na edição passada, além de conferir nossa análise detalhada de *Gran Turismo 5*, você pôde seguir o nosso guia completo para as licenças, com dicas para obter o almejado troféu de ouro em cada uma das 60 provas. Claro, se você concluir esses desafios e conquistar a Super Licença, terá aprendido uma série de técnicas e se familiarizado com a maioria

das pistas e com alguns dos carros do jogo. Mas isso não é o bastante para se tornar um mestre da pilotagem, por isso, damos continuidade à nossa cobertura de *Gran Turismo 5* com técnicas mais avançadas e dicas de ajustes para você ter o controle total de suas máquinas antes, durante e depois das corridas. ►

GUIA DE PILOTAGEM

Ao assumir o volante de um carro e conduzi-lo por uma pista, você lida com inúmeras variáveis que determinam o seu desempenho: aderência, transferência de peso, força

centrifuga, ângulos diversos, aerodinâmica, tipo de tração, peças instaladas... Sem conhecer esses fatores e saber como controlá-los ou se adaptar a eles, é difícil melhorar sua

performance e chegar ao limite. Mesmo pilotos mais experimentados, algumas vezes, não dominam os princípios que fazem um veículo se mover, parar e curvar – conhece-los apenas

instintivamente. Portanto, leia atentamente este guia de pilotagem e aplique esses conhecimentos nas pistas virtuais para ver os seus tempos melhorando cada vez mais.

ADERÊNCIA: A IMPORTÂNCIA DOS PNEUS



Os pneus são os únicos pontos de contato entre seu carro e o solo, portanto, constituem um dos fatores mais importantes para o bom desempenho de um veículo – não é à toa que há tantas disputas envolvendo o uso dos pneus na categoria máxima do automobilismo, a Fórmula 1. Sem uma aderência adequada, toda potência do mundo não fará seu carro correr mais. E não é apenas uma questão de conhecer os tipos de pneus, mas de saber como eles interagem com o solo.

• **ADERÊNCIA.** É graças a um princípio da física que o veículo fica parado: o atrito entre os pneus e o chão opõe resistência ao movimento. Mas também é esse atrito que faz o carro andar quando a potência do motor é transferida para os pneus. A esse atrito é dado o nome de aderência, a força de contato entre pneus e solo. Quanto maior a aderência, melhor o carro freia, acelera e esterça. Uma aderência fraca causa derrapagem, que significa desperdício de potência – isso em termos gerais, porque há técnicas avançadas que se valem da derrapagem para obter bons tempos.

• **PNEUS.** A aderência varia de acordo com diversos fatores. O principal deles é o tipo de pneu: os de rua são feitos para todos os propósitos e com materiais para alta durabilidade e baixo custo; os esportivos são feitos para competição; e os de corrida são o ápice da tecnologia e desempenho em prol da velocidade. A aderência aumenta de um para outro, na mesma medida em que diminui a durabilidade.

PNEUS. O Gallardo da esquerda está com pneus de corrida. O da direita usa pneus esportes. Mesmo que sejam dois carros iguais, o primeiro terá grande vantagem pelo ganho de aderência



• **SOLO.** O terreno também é outro fator determinante para a aderência. A condição modificadora mais conhecida é o solo molhado: com chuva, o contato entre o pneu e o solo é comprometido, já que há uma camada de água entre eles (ou poças, em casos extremos). Nessas situações, aumenta a tendência à derrapagem, inclusive com risco de aquaplanagem (ausência de contato com a pista, fazendo o veículo sair de controle), mas há pneus especiais para dissipar o líquido, com sulcos na banda de rodagem (a porção do pneu que fica em contato com o solo). O tipo de terreno também influencia: concreto e asfalto oferecem a melhor aderência; terra e cascalho têm poeira e detritos que atrapalham o contato com a superfície; neve e gelo representam os tipos de solo mais escorregadios.

• **TRANSFERÊNCIA DE PESO.** Esses fatores mencionados são fixos e requerem ajustes pré-corrida, mas há um fator em constante

modificação e que exige bastante experiência do piloto para usá-lo com eficiência: a transferência de peso. Conforme você conduz o carro pela pista, o peso do veículo é continuamente jogado para frente (nas freadas ou declives), para trás (nas aceleradas e aclives) ou para os lados (nas curvas). Com essa dinâmica, a carga sobre cada pneu está incessantemente mudando e isso influencia na aderência: quanto maior o peso sobre um pneu, maior o seu contato com a pista.

Por exemplo, quando você acelera, o peso do carro é jogado para trás, fazendo com que a carga seja maior nos pneus traseiros e proporcionalmente menor nos dianteiros. Como os pneus da frente são responsáveis por fazer o carro virar, fica mais difícil esterçar o veículo enquanto se está acelerando. Ao frear, a carga é transferida para os pneus da frente e, com a traseira mais leve, o carro fica mais instável, propenso a derrapar. Durante uma curva, a força centrífuga empurra o carro

SOLO. Competição com pista molhada exige pneus especiais e uma dose extra de cautela



para fora, fazendo com que o peso maior esteja nos pneus exteriores. Esses movimentos longitudinais e laterais ocorrem simultaneamente na maior parte do tempo, e saber como eles funcionam e influenciam na aderência é um dos segredos da pilotagem avançada.

• ADERÊNCIA DIRECIONADA.

A transferência de peso faz com que os pneus tenham maior aderência em determinada direção e isso afeta como essa força de contato poderá ser usada. Por exemplo, se você pisar com tudo no freio, toda a aderência será utilizada para parar o carro, e não será possível fazê-lo virar, mesmo esterçando todo o volante. Conforme você alivia o pé do freio, a aderência vai ficando disponível para viragem. Por isso, a melhor maneira de abordar uma curva é frear totalmente antes da aproximação, de modo a liberar a aderência para tangenciar a curva no

momento certo. A aceleração também necessita de aderência, então é preciso estar terminando uma curva para começar a pisar fundo. Todas essas transições devem ser graduais para maior eficiência, e aprender a quantidade de aderência necessária para fazer cada manobra é um processo recompensante.

• DERRAPAGEM. Ao contrário do que muitos pensam, o carro não vira exatamente na direção em que as rodas apontam. Se você observar atentamente um carro fazendo uma curva, verá que o veículo se desloca em um ângulo menor que o das rodas. Isso acontece por causa da derrapagem. Quando você acelera de forma exacerbada, por exemplo, e potência demais é transferida do motor para as rodas de tração, os pneus não aderem ao solo instantaneamente, derrapando até obter aderência e desenvolver velocidade com eficiência. O mesmo acontece com o movimento lateral. Quando você esterça levemente o

volante, o carro começa a se deslocar naquela direção; se você continuar aumentando a intensidade da virada, o carro vai começar a derrapar, até chegar ao ponto em que ele não aumenta o ângulo da curva, independentemente de quanto você vira o volante.

A derrapagem depende, principalmente, do tipo de pneu e solo envolvidos (fatores fixos, que você pode prever e se adaptar de acordo), da velocidade do veículo e da carga sobre os pneus (fatores dinâmicos, que você deve aprender a controlar). ►





As curvas são as mais variadas possíveis, mas há algumas regras gerais que ajudam a tangenciá-las com eficiência

E, embora a derrapagem possa ser encarada como um fator negativo, ela também pode ajudá-lo a operar no limite: ao fazer uma curva, a velocidade máxima para tangenciá-la é indicada pelo som fraco de derrapagem. Assim, ao atingir esse ponto, tente manter a velocidade e o ângulo de viragem para um máximo desempenho.

CURVAS: O MAIOR DESAFIO DE UMA PISTA

Tirar o melhor proveito do carro em uma linha reta tem lá seus desafios (modo de arrancar, pontos de troca de marchas, etc.), mas é nas curvas que os pilotos são mais exigidos e que os melhores tempos são definidos. Por isso, é vital entender as diferentes formas de se abordar uma curva e as forças que estão em jogo quando se tangencia uma delas.

• **OS TRÊS ESTÁGIOS.** Fazer uma curva não é tão simples quanto virar o volante. É preciso compreender o uso da aderência, como já explicamos no tópico sobre os pneus, e saber como operar volante e pedais em sincronia para fazer uma curva de forma fluída, com o máximo aproveitamento. Há uma abordagem geral conhecida como "entrada lenta, saída rápida", dividida em três etapas.

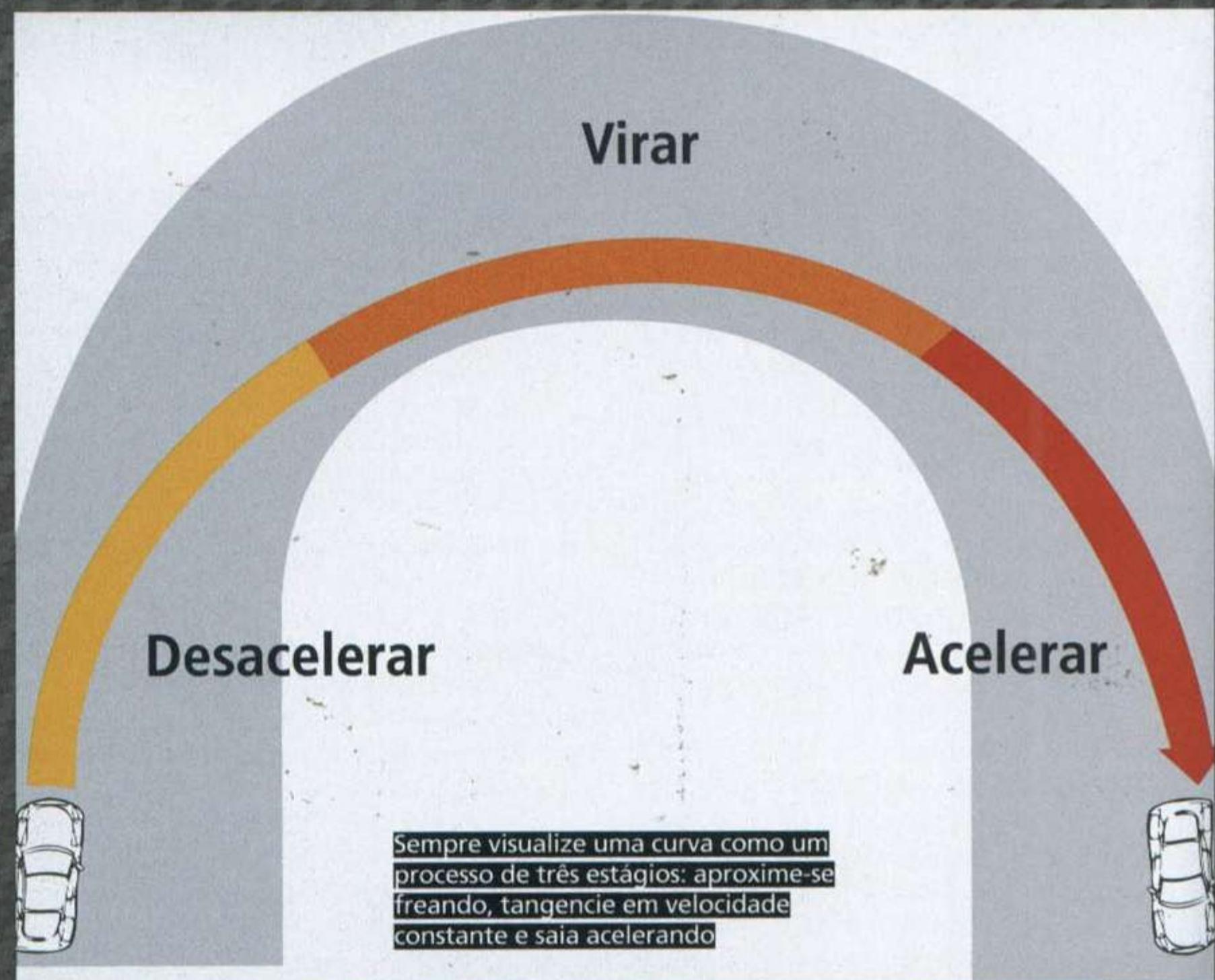
A primeira medida é frear o carro antecipadamente até atingir a velocidade adequada – em competição, isso significa levar o carro até a maior velocidade que ainda permita controle suficiente para contornar a curva. Em carros de passeio, o melhor procedimento de frenagem é pisar gradualmente no freio para que o carro vá parando aos poucos, sem que as rodas travem. Em situação de corrida, esse processo deve ser feito no menor espaço de tempo possível, então, o jeito mais eficiente é, estando com o volante reto, pisar no freio ao máximo para que as rodas travem, segurar até a proximidade com a curva e então ir aliviando o freio conforme entra na curva. Com treino, você consegue decorar os pontos exatos de travagem antes de cada curva – a maioria dos circuitos tem placas de distância

que você pode usar como referência, e, quando não há, você pode se basear em elementos do próprio cenário.

Após frear adequadamente até a velocidade máxima da curva (lembre-se: a velocidade em que os pneus cantam levemente), o segundo passo é a viragem propriamente dita. Conforme você vai tirando o pé do freio, a aderência dos pneus dianteiros vai sendo liberada para a viragem. Esterce o volante gradualmente e segure-o quando atingir o ângulo necessário para fazer a curva. Evite movimentos bruscos e tente controlar a aceleração para que o carro não derrapse excessivamente para fora da pista – o ideal é encontrar o ângulo correto de viragem e a intensidade ideal de aceleração, e segurar o volante e o pedal nessas posições durante a tangência. Se fizer movimentos bruscos na

direção, perderá aderência e terá que corrigir a trajetória, desperdiçando tempo. Se acelerar demais, o carro não vai virar mais, não importa o quanto esterce o volante, como já explicamos.

O procedimento final refere-se à saída da curva, e o ideal é iniciar a aceleração o quanto antes, para poder desenvolver maior velocidade no trecho que se segue. Porém, se fizer isso antes do tempo, ou bruscamente, o carro poderá escapar. A melhor maneira é ir endireitando o volante em um movimento gradual, de forma que a força centrífuga atuando sobre o carro vá diminuindo e a aderência usada para curvar seja liberada e converta-se em aderência para impulsionar o veículo. Então, à medida que retorna o volante para a posição reta, aumente a aceleração, até que o carro esteja reto e com aceleração total. ►





VIVA A VELOCIDADE VIVA EM ESTADO PLAY

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

GT
GRAN TURISMO®

THE REAL DRIVING SIMULATOR



POLYPHONY

Digitally Simulated

© 2010 Sony Computer Entertainment Inc.

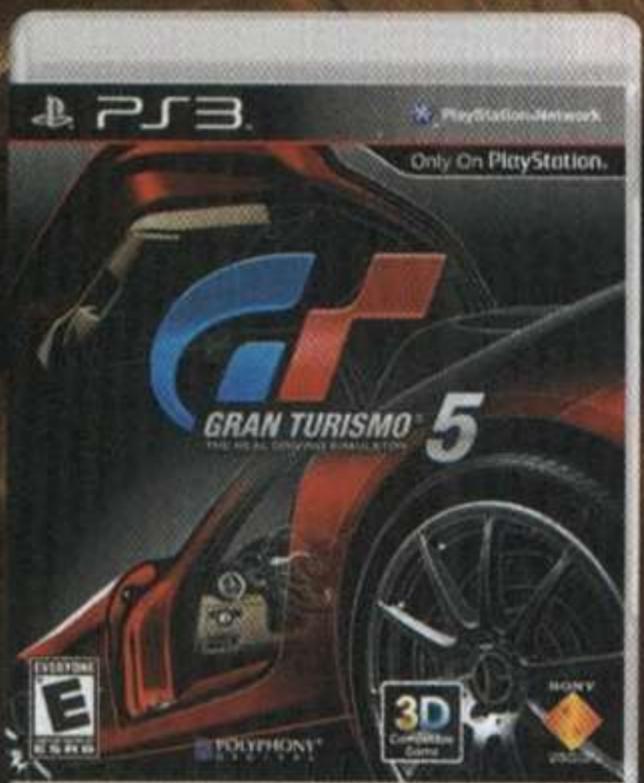
PlayStation 3

PlayStation Network

Only On PlayStation



Só para PlayStation® 3



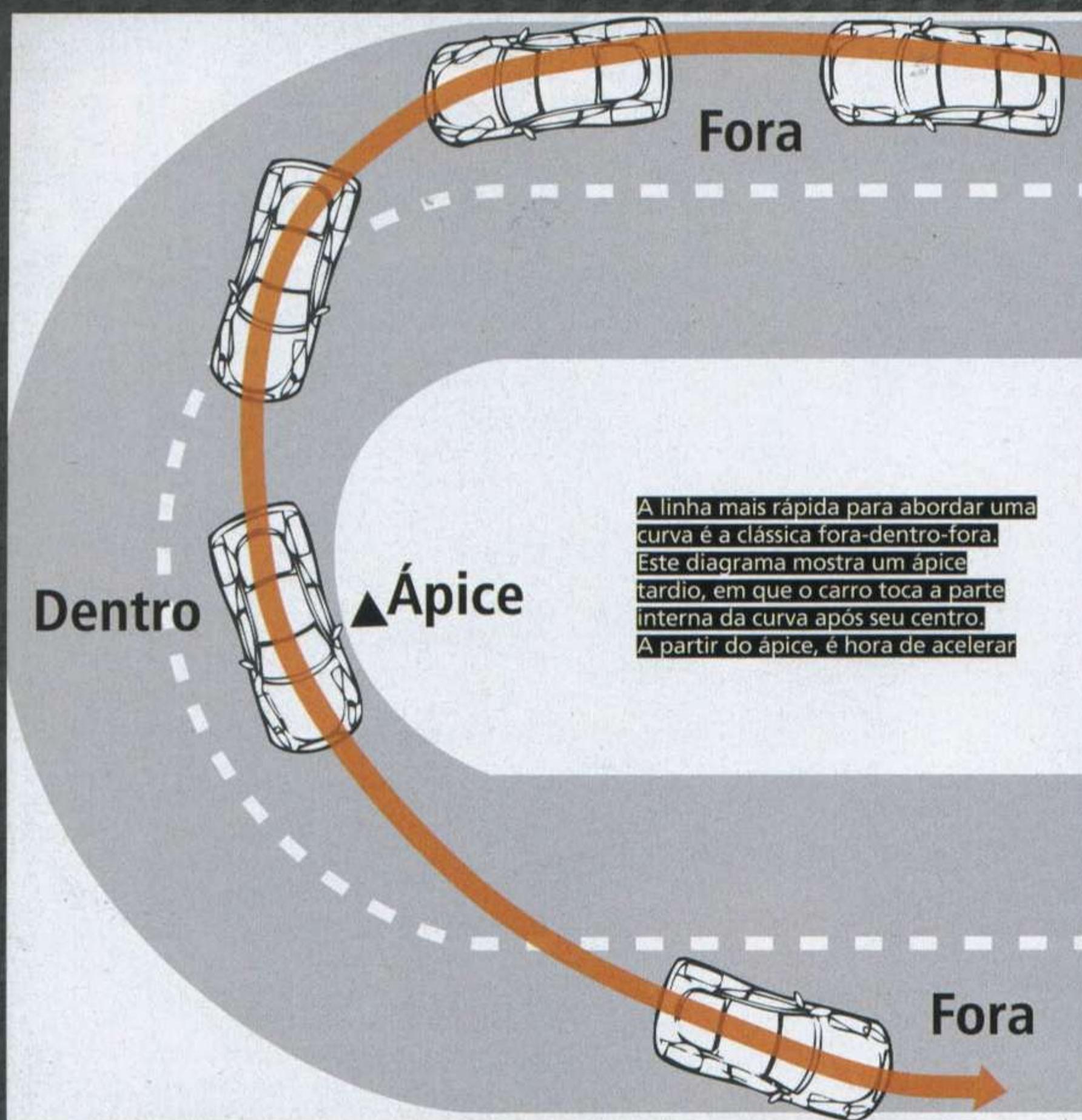
Gran Turismo® 5



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

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

SONY
make.believe



• **A LINHA IDEAL.** Há uma trajetória mais eficiente para se contornar uma curva, conhecida como **fora-dentro-fora**. Aproximando-se da curva, você deve posicionar o carro do lado externo da pista, então cortar para dentro da curva de modo a beirar a parte interna da pista para finalmente sair em direção ao lado exterior do traçado. Fazendo esse arco mais amplo, em vez de contornar a curva toda por dentro, a força centrífuga será menor, então a aderência será maior e você poderá tangenciar em maior velocidade. Porém, isso também significa percorrer um trecho maior, então considere a abordagem se a curva for muito longa ou se a potência do seu carro for menor que a aderência necessária.

• **O ÁPICE.** Fazendo a abordagem **fora-dentro-fora**, existe um ponto da curva em que o carro mais se aproxima da parte interna da pista. Este ponto de contato é chamado de **ápice**, e deve ser a sua meta ao tangenciar cada curva. O ápice é o ponto em que você pode começar a endireitar o volante e a pisar mais fundo no acelerador.

Em curvas simples de até 180°, o ápice costuma estar localizado ligeiramente após o meio da curva – o ponto é imaginário, então é necessário ter a linha ideal em mente para tangenciar corretamente, de modo a cruzar o ápice e partir acelerando. Esse ápice tardio

permite que a segunda metade da curva seja menos acentuada, então é possível endireitar o carro mais rápido e acelerar antes na saída da curva. O propósito de um ápice tardio é que a eficiência de frenagem de um carro costuma ser melhor que a de aceleração nos carros, então é possível forçar mais na entrada da curva (já que os pneus dianteiros estarão recebendo maior carga pela frenagem, e têm maior aderência para curvar) e fazer uma saída com um ângulo menor, que permitirá acelerar o mais cedo possível.

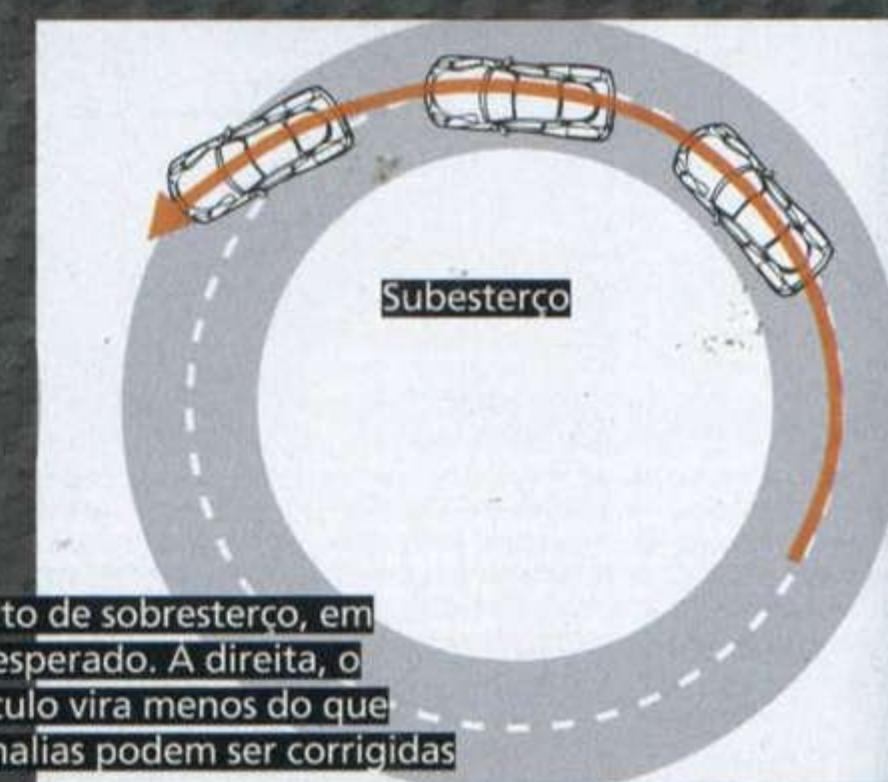
Porém, há curvas com os mais variados ângulos e configurações, então nem sempre dá para posicionar o ápice no mesmo lugar. Em curvas sucessivas em S, por exemplo, se

você fizer a trajetória **fora-dentro-fora** na primeira curva, chegará à segunda por dentro; o melhor é fazer uma linha reta entre a saída de uma e a entrada da outra, em trajetórias **fora-dentro-meo** e **meio-dentro-fora**. Curvas cujo ângulo se acentua no meio do caminho podem exigir dois ápices, um de entrada e um de saída. Apenas o treino incessante mostrará qual a melhor linha para tangenciar uma curva, mas procure priorizar a saída rápida, com o menor ângulo possível.

• **ANOMALIAS.** Ao fazer uma curva, o carro nem sempre pode se comportar como o previsto. Por uma série de fatores, ele pode virar de menos e escapar para fora da pista – fenômeno conhecido como **subesterço** –, ou pode virar de mais e acabar na lateral interna da curva – efeito chamado **sobresterço**.

O fator que mais influencia na dirigibilidade de um carro em curva é a sua configuração, ou seja, a posição do motor (dianteira, central, traseira) e da tração (dianteira ou traseira). Carros do tipo **FR** (motor dianteiro, tração traseira) tendem ao **sobresterço**, já que o peso maior se localiza na parte da frente do veículo, e a frenagem em entrada de curva transfere ainda mais o peso para frente, deixando a traseira leve e propensa a escapar com a força centrífuga da curva – com o bico apontado para dentro da curva, o carro vai virar além do que se pretende. Já os carros com configuração **FF** (motor dianteiro, tração dianteira) tendem a **subesterçar**, pois uma dianteira mais pesada tem menos mobilidade; além disso, a tração está nas mesmas rodas usadas para a viragem – se você acelerar demais durante a curva, a tração de viragem será convertida em tração de aceleração, e o carro vai deixar de virar para ganhar velocidade. Mas essas são tendências gerais, pois é possível que um carro **FR** subesterce e que um **FF** sobresterce, dependendo de outros fatores.

Há também fatores ligados ao modo de condução que causam tanto um fenômeno quanto o outro. Se você entrar rápido demais numa curva, o carro certamente irá **subesterçar**. Se frear durante uma curva, o peso será transferido para frente e o carro pode **sobresterçar**. É preciso levar em consideração as condições de aderência e as transferências de peso para ter o carro sob



controle o tempo todo. Sabendo quais são as causas do sobresterço ou subesterço, você poderá tomar as devidas providências – evitar erros se forem causados pela pilotagem, e fazer ajustes no veículo se forem causados pela natureza do carro. Uma curva ideal, tangenciada na máxima velocidade possível, é feita com um pouco de sobresterço na entra e um tanto de subesterço na saída.

CARROS: O QUE INFLUENCIA A DIRIGIBILIDADE

Cada carro é único. O motor é diferente, posicionado num lugar diferente, montado sobre um chassi diferente, que sustenta uma carroceria diferente, etc., etc. Os detalhes são muitos, e cada um influencia na maneira como o veículo é controlado – em sua dirigibilidade. Entender como esses fatores funcionam pode ajudar a melhorar o seu desempenho.

• DIMENSÕES E CENTRO DE GRAVIDADE.

As medidas de um carro alteram radicalmente a maneira como eles se comportam na pista. O entre-eixos (distância entre o centro das rodas dianteiras e o centro das rodas traseiras), por exemplo, influencia a estabilidade: quanto maior a distância, menos o carro é afetado por ondulações na pista e mais estável ele fica em retas, mas perde desempenho em curvas; uma distância menor de entre-eixos torna o carro mais ágil nas curvas, mas compromete sua estabilidade nas retas. Já a distância entre as duas rodas em um mesmo eixo afeta um elemento importante: o centro de gravidade. Quanto mais afastadas as rodas (e mais largo o carro), mais baixo será o centro de gravidade, e vice-versa.

O centro de gravidade é o ponto que parece concentrar todo o peso de um objeto, a partir de onde a força gravitacional atua. Sua posição relativa determina o equilíbrio do corpo sólido. No caso dos carros, a localização desse ponto influencia grandemente na sua dirigibilidade. Quando se dirige em linha reta, ele é empurrado para frente ou para trás conforme se freia ou se acelera (a transferência de peso é o centro de gravidade reagindo às forças em ação). Em curvas, o centro de gravidade é jogado da direita para a esquerda. A altura do centro de gravidade em relação ao solo é o eixo que menos se altera quando o carro se desloca, mas também é o eixo mais importante: varia de acordo com a própria altura do carro ou ajustes de molas da suspensão, e de acordo com a largura do carro (quanto mais largo, mais baixo será o centro de gravidade).

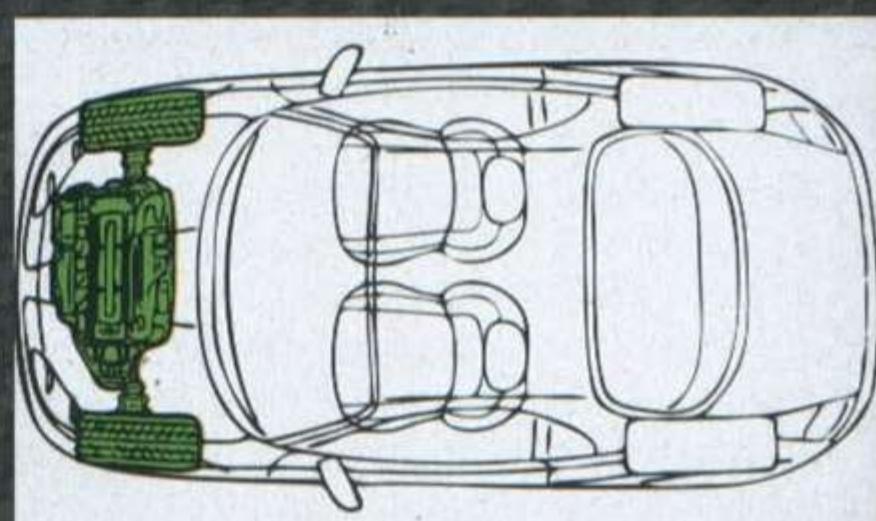
Um centro de gravidade baixo é desejável, já que, se ele for alto, suas reações às forças (de aceleração, de frenagem, de viragem, e todas ao mesmo tempo) agem com mais intensidade no alto do carro, transformando-o em uma espécie de pêndulo que pode sair do controle e até mesmo tomar em casos extremos. Essas variações longitudinais e laterais fazem o carro perder tração, comprometendo a aceleração. Em curvas, o movimento de rolagem (inclinação lateral da carroceria) será maior quanto mais alto for o centro de gravidade, comprimindo mais os pneus no lado externo e perdendo muita aderência nos pneus do lado interno da curva. Mas, principalmente, um centro de gravidade baixo melhora a aerodinâmica do carro, ganhando força descendente (que ajuda a

manter o veículo no solo) sem comprometer tanto a aceleração quanto acontece com aerofólios – por isso, carros de alta potência precisam ser baixos. A altura do centro de gravidade pode ser diminuída com ajustes na suspensão, mas é preciso afinar tanto molas quanto amortecedores para não comprometer a capacidade de absorção do sistema.

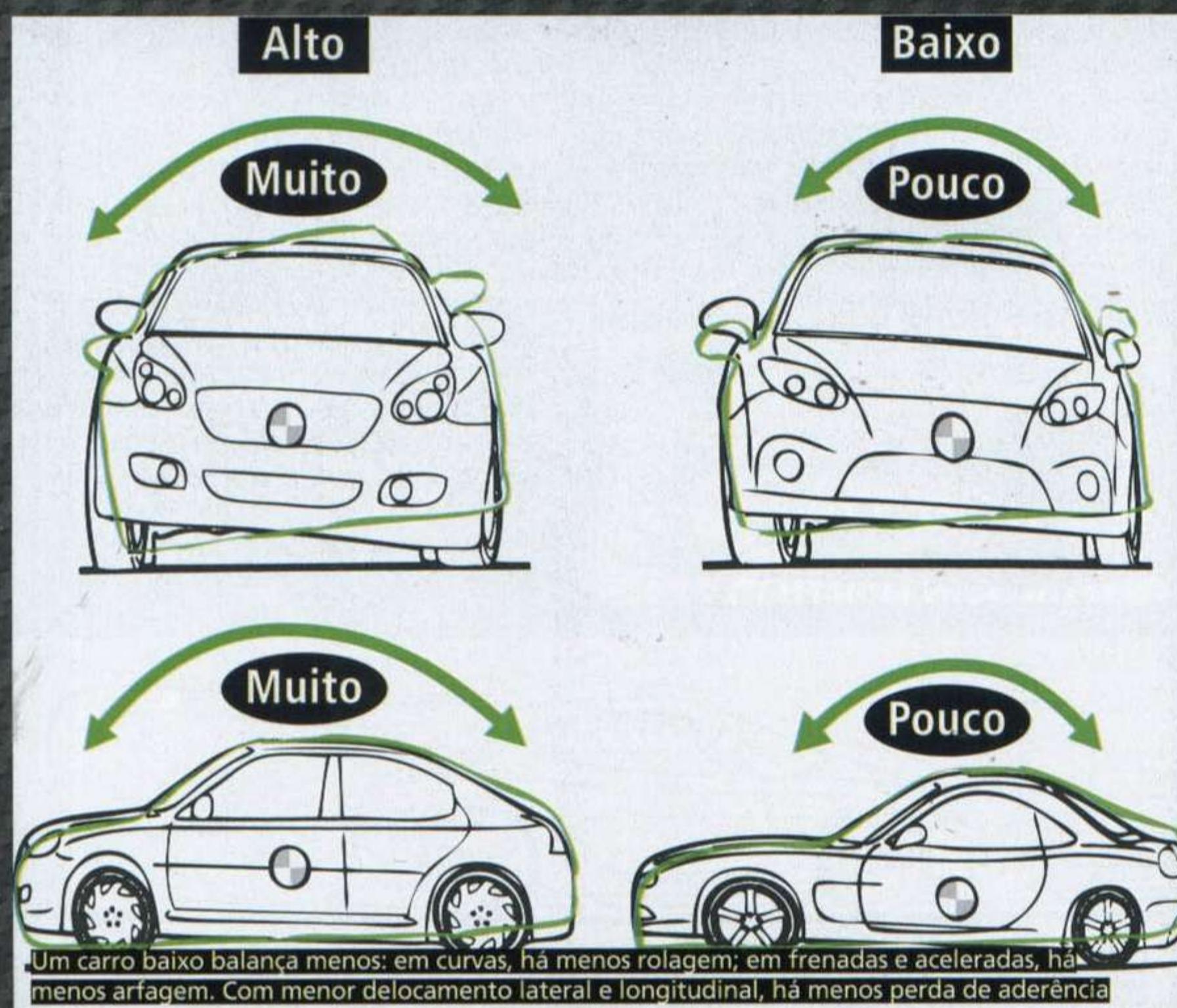
• **PESO.** O peso total do carro também é um fator crucial no desempenho: quanto mais leve ele for, menos o motor será exigido, mais sua potência será transferida para a aceleração, mais rápido agirão os freios e melhor o carro poderá tangenciar curvas. Para reduzir o peso, carros de competição usam carroceria de alumínio ou até fibra de carbono, e até mesmo substituem os vidros por resina de policarbonato.

• **SISTEMA DE TRANSMISSÃO.** Como as dimensões e o peso, o sistema de transmissão é outra especificação que influencia na dirigibilidade do carro. Ela é indicada por duas letras que indicam, primeiro, a posição do motor no chassi do carro, e segundo, as rodas de tração (ou seja, as que dão movimento ao carro). Essa informação é vital porque o motor é a parte mais pesada do carro, e as rodas de tração indicam onde o carro precisa de mais aderência para aceleração. Cada configuração oferece um comportamento único em termos de transferência de peso e controle, então é importante conhecer e saber lidar com cada uma:

– **FF (Front Engine, Front-Wheel Drive) ou MDTD (Motor dianteiro, tração dianteira):** é a configuração mais comum em carros de rua, primeiro porque tem a montagem barata (todos os componentes importantes estão próximos uns dos outros), e segundo porque oferece uma dirigibilidade fácil.



Como o motor exerce seu peso diretamente sobre as rodas de viragem, costuma haver maior aderência para curvas. O problema é que, nesta configuração, as rodas dianteiras também são as que tracionam o carro e, quando há aceleração, o peso é transferido para trás, então há perda de aderência nos pneus usados para acelerar, e o ganho de aderência atrás é desperdiçado. Em curvas, a tendência é de subesterço, pois as rodas dianteiras é que “puxam” o carro para frente, ao mesmo tempo em que são responsáveis pela viragem. Além disso, se você entrar freando muito forte em curvas, corre o risco de girar na pista, já que a traseira, ►

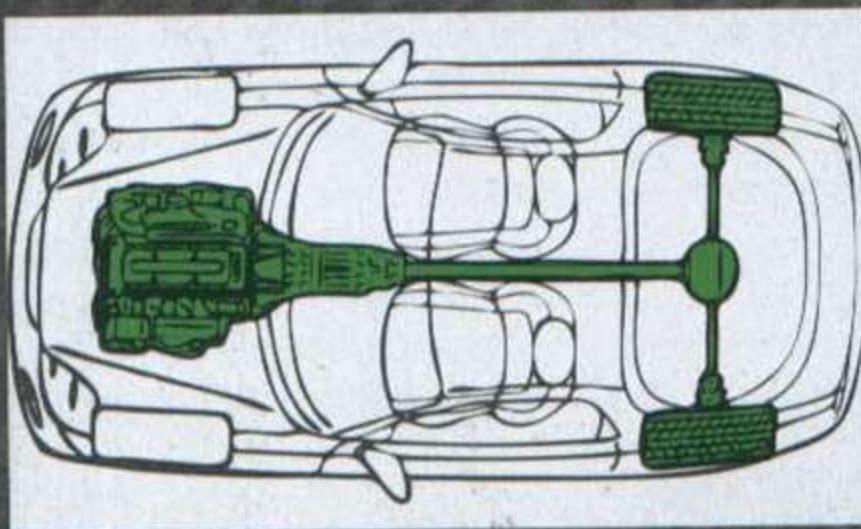


Um carro baixo balança menos: em curvas, há menos rolagem; em frenadas e acelerações, há menos arfagem. Com menor deslocamento lateral e longitudinal, há menos perda de aderência

DETONADO

naturalmente leve, fica ainda mais leve com a transferência de peso para frente. Por essa característica, sua frenagem tende a ser menos eficiente, pois uma carga muito grande é colocada nos pneus dianteiros, e os traseiros perdem aderência.

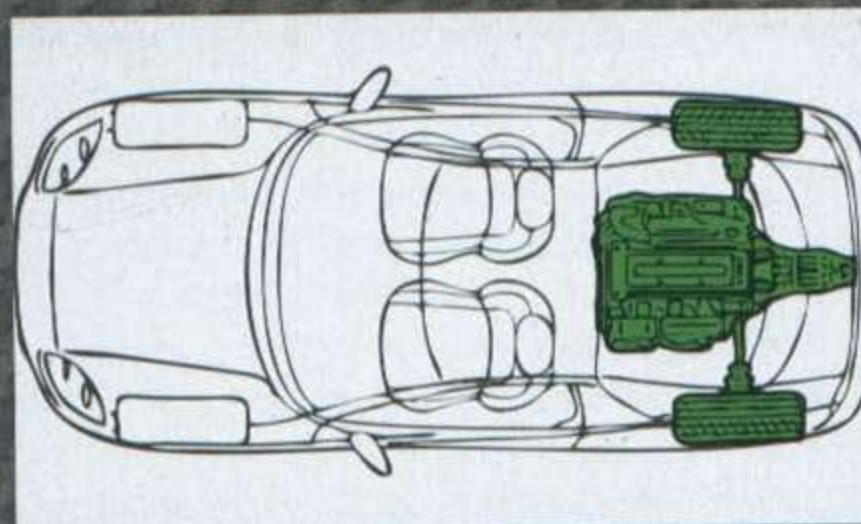
– **FR (Front Engine, Rear-Wheel Drive) ou MDTT (Motor dianteiro, tração traseira):** passando a tração para as rodas traseiras, essa configuração tem um aproveitamento muito melhor da distribuição de peso. As rodas dianteiras realizam a viragem com eficiência tendo o peso do motor sobre elas, enquanto as traseiras tracionam o carro com a máxima eficiência quando se acelera e o peso é jogado para trás. Porém, a dirigibilidade dos carros FR é mais desafiadora: como o peso é jogado para frente em frenagens, as rodas traseiras perdem aderência, e uma aceleração inadequada pode fazê-las patinar, deixando o carro rabear ou até rodar. Assim, a tendência em curvas é de sobresterço. Sabendo controlar aceleração e viragem, essa tendência pode ser usada para fazer curvas em maior velocidade. Só é preciso prática.



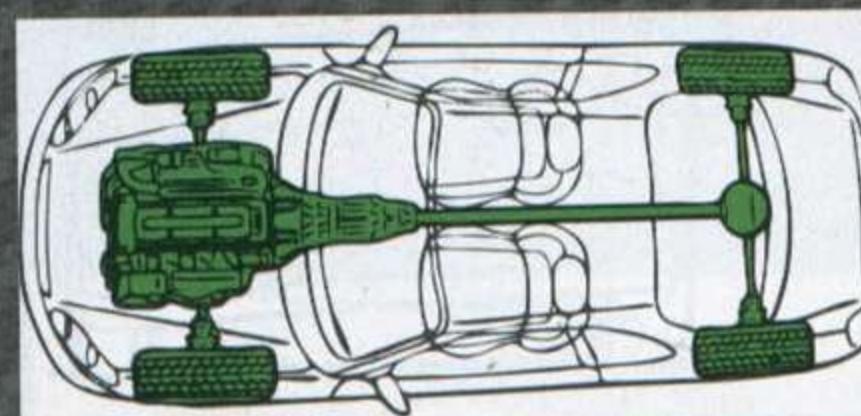
– **RR (Rear Engine, Rear-Wheel Drive) ou MTTT (Motor traseiro, tração traseira):** Os carros com esta configuração ousada são poucos e variados (desde o Fusca até os RUFs, construídos sobre chassis de Porsches). A grande vantagem aqui é que, como o motor está diretamente sobre as rodas de tração, e como a aceleração joga o peso para essas rodas traseiras, o carro acelera com a máxima eficiência. O problema é controlar esse desequilíbrio de peso em curvas: em manobras desajeitadas, a força centrífuga agindo sobre a traseira mais pesada pode fazê-la funcionar como um pêndulo, jogando a traseira para fora da pista. Em compensação, a capacidade de frenagem é excelente, já que o peso de trás é jogado para frente no momento da travagem, deixando boa aderência em todos os pneus. Como há pouco peso sobre as rodas de viragem na hora das curvas, a tendência é subesterçar. Porém, ao frear, ou mesmo

simplesmente tirar o pé do acelerador bruscamente enquanto esterça o volante, há o perigo de um sobresterço súbito – para corrigir essa anomalia, basta voltar a acelerar para corrigir o percurso na direção em que o bico do carro aponta.

– **MR (Mid-Engine, Rear-Wheel Drive) ou MCTT (Motor central, tração traseira):** adequada para carros exóticos de alta potência, esta configuração é parecida com a RR, mas o motor se localiza ligeiramente para frente, em direção ao centro do carro. Assim, o centro de gravidade é mais equilibrado, o que significa melhor aderência dos pneus em praticamente todas as situações. As rodas traseiras são responsáveis pela tração, então há ganho de aceleração pelo fato de o motor estar próximo. A aceleração precipitada e exagerada durante as curvas pode levar ao sobresterço, pois geralmente trata-se de carros muito potentes e o eixo traseiro empurra o carro com força demais.



– **4WD (Four-Wheel Drive) ou 4x4 (Tração nas quatro rodas):** Embora o motor geralmente esteja localizado na dianteira (como no Nissan GT-R), também é possível ter motor central (Lamborghini Murciélago) ou traseiro (Ruf CTR2). A posição do motor, claro, ainda é importante para levar em conta a transferência de peso (principalmente nas características de frenagem), mas a grande vantagem desses carros é que a tração está nas quatro rodas, ou seja, sempre haverá algum pneu com aderência para impulsionar o veículo em qualquer situação. Graças à sua extrema estabilidade, realizar curvas é uma tarefa levemente mais difícil. Com ajustes



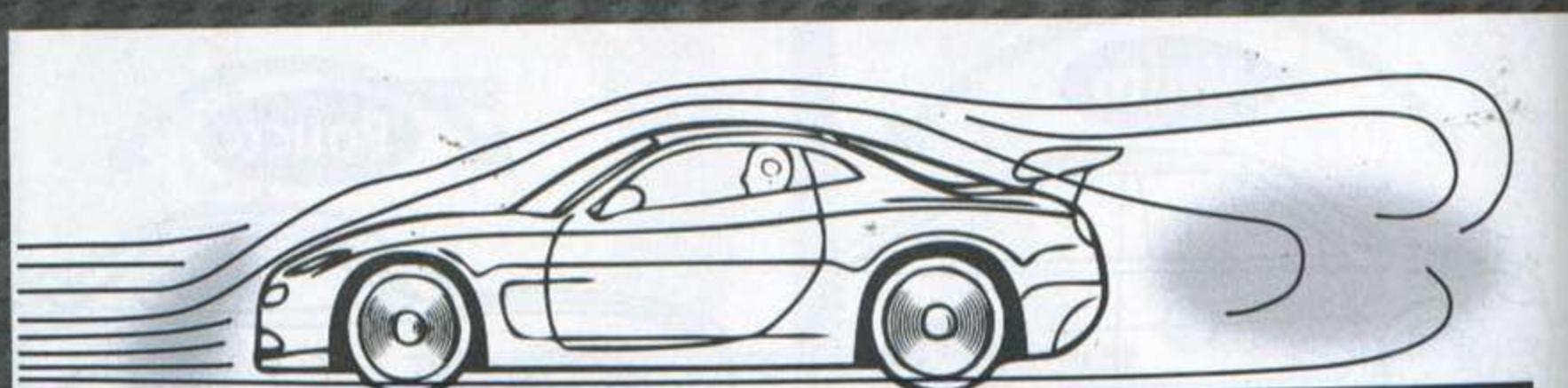
no diferencial, é possível priorizar a tração no eixo dianteiro ou traseiro, resultando em características típicas de um carro com tração dianteira ou traseira.

• **AERODINÂMICA.** Conforme um carro se desloca, ele não apenas está enfrentando o atrito com o solo, mas também com o ar – sim, este elemento que não se vê, mas que mostra sua força em ventanias e vendavais. Lembra-se daquele princípio de física que diz que dois corpos não podem ocupar o mesmo lugar no espaço? Pois é, também vale para o ar. Então, mesmo que o ar esteja parado, o veículo meio que o “corta” enquanto se desloca. Dessa forma, o fator aerodinâmico de um carro é vital para enfrentar essa resistência do ar e obter a máxima performance.

Quanto maior a silhueta de um carro, ou seja, a área de sua parte frontal, maior a resistência enfrentada. Portanto, reduzir a altura do carro também é importante nesse sentido. O formato de sua carroceria, e até mesmo de componentes salientes como espelhos retrovisores, influencia muito na maneira como o carro corta o ar – se ele tem maior atrito com o ar ou se desliza por ele com suavidade. É por isso que carros esportivos ou de competição são projetados de forma a serem mais aerodinâmicos – quanto maior a velocidade, maior é a resistência imposta pelo ar, então esse quesito está ligado com o potencial de velocidade máxima de um carro.

Por outro lado, como o ar viaja mais rápido por cima do que por baixo de um veículo em movimento, há a perigosa tendência de que o veículo, literalmente, levante voo em altas velocidades. Para combater esse efeito, os carros de alto desempenho têm peças instaladas que fazem o ar superior “empurrar” o carro para baixo – com o benefício adicional de melhorar a aderência dos pneus. Essas peças incluem spoilers dianteiros, saias laterais e aerofólios traseiros.

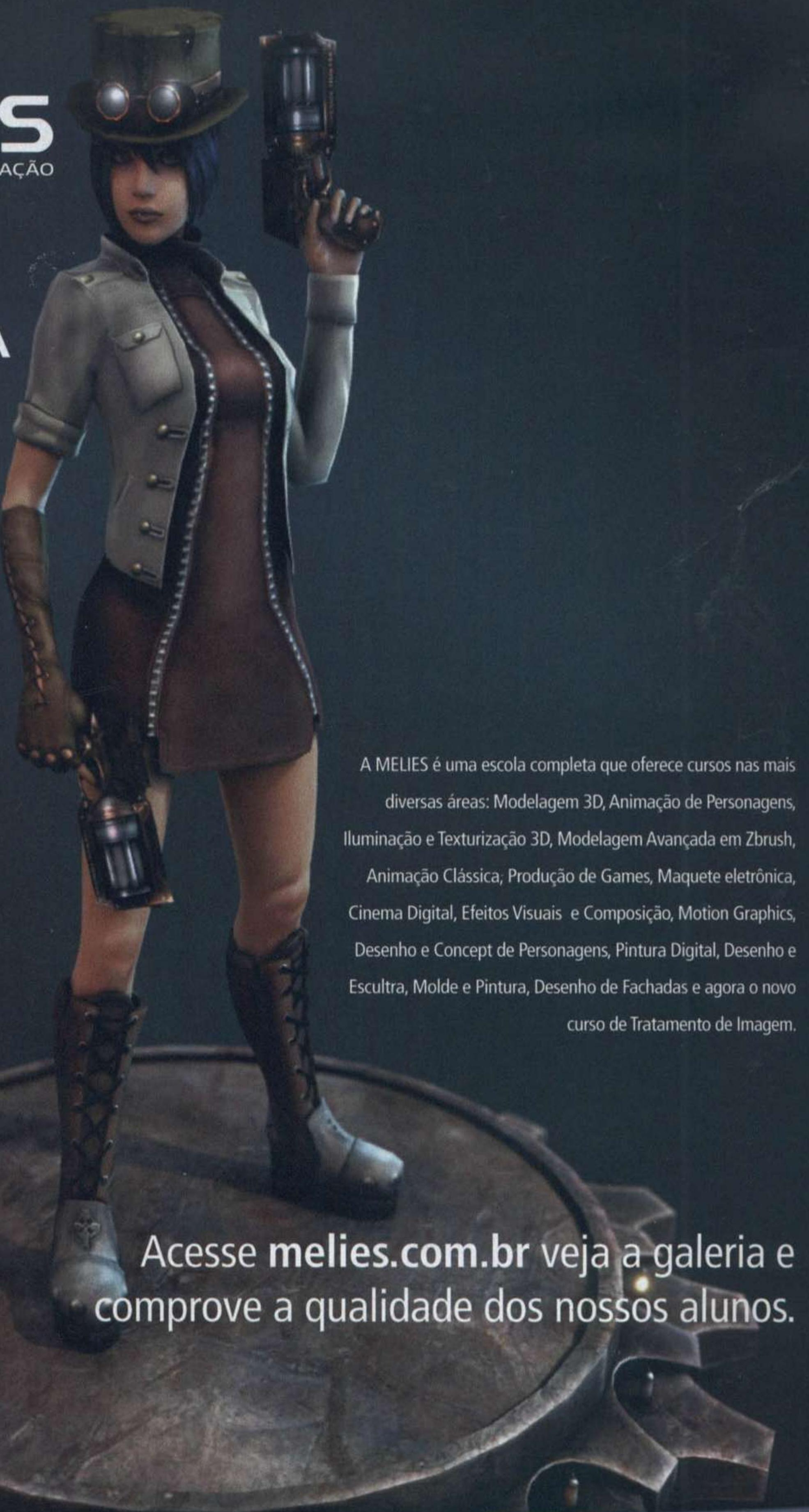
Essa força descendente (downforce em inglês) aproveitada pelas peças aerodinâmicas também contribui enormemente na capacidade de fazer curvas. O problema é que esse ajuste é inversamente proporcional à capacidade do carro de cortar o ar sem atritos, ou seja, quanto mais força descendente, menor será a velocidade final potencial – baixar a altura do carro, no entanto, aumenta a força descendente sem prejudicar tanto a velocidade. É preciso encontrar um equilíbrio entre esses dois fatores tendo em mente o tipo de tração que você vai percorrer. ►



Ao se deslocar, um carro enfrenta a resistência do ar. Um veículo mais aerodinâmico corta o ar com mais suavidade e acelera com mais eficiência. O efeito é melhor sentido em altas velocidades

**QUALIDADE
DE ENSINO
COMPROVADA
POR ALUNOS**

Imagen do aluno **Marcelo Prado**,
do curso **Fontaine Digital**.



A MELIES é uma escola completa que oferece cursos nas mais diversas áreas: Modelagem 3D, Animação de Personagens, Iluminação e Texturização 3D, Modelagem Avançada em Zbrush, Animação Clássica, Produção de Games, Maquete eletrônica, Cinema Digital, Efeitos Visuais e Composição, Motion Graphics, Desenho e Concept de Personagens, Pintura Digital, Desenho e Escultra, Molde e Pintura, Desenho de Fachadas e agora o novo curso de Tratamento de Imagem.

Acesse **melies.com.br** veja a galeria e comprove a qualidade dos nossos alunos.

GUIA DE MODIFICAÇÕES



A instalação de peças esporte e de competição é parte essencial de qualquer *Gran Turismo*. Os aprimoramentos facilitam o caminho para a vitória, mas é importante saber onde gastar o dinheiro para não haver desperdício. Além disso, há provas que limitam as modificações dos veículos, então é importante observar essas condições antes de sair comprando tudo – algumas das melhorias são irreversíveis, e você pode acabar invalidando um carro para uma prova com limites.

A partir da tela principal do modo Modo GT (GT Life), existem duas opções com melhorias para seus carros: GT Auto oferece opções de manutenção, algumas estéticas, outras importantes; e Oficina de Afinação (Tuning Shop) é a loja de autopeças do jogo. Antes de visitar uma delas, é preciso ir até sua garagem e ativar o veículo desejado como carro atual.

Em geral, a primeira

modificação recomendada para qualquer situação é a troca de pneus, pela melhor relação custo-benefício. Como todos os componentes do carro atuam sobre eles direta ou indiretamente, eles devem ser priorizados – apenas preste atenção às restrições de cada prova. Em segundo lugar, concentre-se em diminuir o peso do carro: com o veículo mais leve, o potencial se multiplica, e é uma modificação relativamente barata – novamente, fique atento às restrições, especialmente porque reduções de pesos são irreversíveis. Apenas depois disso, perte para o aumento de potência e o melhoramento de outras peças. Para carros usados, vale ainda fazer troca de óleo e manutenção de motor. Para os bólidos de alto desempenho, peças aerodinâmicas são altamente recomendadas.

Veja a seguir cada possibilidade de modificação em detalhes.

GT AUTO: A OFICINA COMPLETA

• **LAVAGEM DE CARROS.** Por meros Cr. 50, seu carro recebe uma lavagem completa e fica brilhando – sim, ao longo do tempo, sujeiras vão se acumulando na lataria do seu carro. Uma mudança puramente estética.



• **MUDANÇA DE ÓLEO.** Custa Cr. 250 e faz uma grande diferença. O óleo do motor é responsável por lubrificar as peças do motor, refrigerar o conjunto e manter o bom isolamento do sistema. Com o passar do tempo, o óleo perde eficiência e os cilindros perdem a capacidade de pressurização, comprometendo a potência do motor. Por isso, uma simples e barata troca de óleo

até aumenta os HPs do seu carro. É um processo que ajuda até mesmo após rodar umas centenas de quilômetros com um carro novo, mas é uma necessidade absoluta ao comprar qualquer carro usado (a barra no lado direito da tela mostra a condição do óleo).



• **PINTAR CARROCERIA.** Um serviço que custa Cr. 2.000 e requer um item de pintura. É possível utilizar suas cores especiais foscas,



peroladas e até as raras cromadas, mas não dá para pintar um carro de corrida decorado com marcas de patrocinadores.

• **PINTAR RODAS.** Também custa Cr. 2.000 e consome um item de pintura, e serve para pintar as rodas do seu carro – não podem ser pintadas as rodas de carros Standard e da maioria das rodas de fábrica dos Premium, fique atento a isso.



• **MUDAR RODAS.** Instalar uma entre diversas opções de rodas de liga leve (baseadas em modelos reais) em um carro Premium (Standard não aceita troca de rodas). Qualquer jogo de rodas custa Cr. 3.500 e os modelos disponíveis variam de acordo com o seu carro atual. Teoricamente, rodas de alumínio ou de liga de magnésio melhoram



Um carro ganha personalidade: aqui, nosso Honda Civic Type R com peças aerodinâmicas e rodas de liga leve pintadas. Desempenho e beleza juntos

o desempenho do veículo, pois são mais leves. Porém, em GT5, a instalação de rodas de liga leve não altera o peso total do carro, então, encare como um item decorativo.



• **PEÇAS AERODINÂMICAS.** Aqui, você pode instalar spoilers dianteiros, difusores traseiros, saias laterais, extensores e aerofólios traseiros. São peças que reduzem a resistência do ar e aproveitam a força descendente, melhorando o desempenho do carro tanto em grandes retas quanto em curvas – os parâmetros detalhados podem ser modificados na tela de ajustes do carro. Há peças que oferecem visuais diferentes, mas é apenas questão estética, já que o efeito proporcionado e o preço são os mesmos. Os preços, aliás, sobem conforme o valor do carro, e nem todos os tipos de peça estão disponíveis para todos os carros – modelos Standard geralmente só usam aerofólios. É uma modificação relativamente barata e traz grandes benefícios para carros mais potentes. Além disso, esses itens não são restritos em nenhuma prova.



• **REVER MOTOR.** Encare como uma retífica completa de motor, de modo a reparar o desgaste por uso prolongado (de carros

comprados novos também, mas principalmente dos usados), devolvendo a potência da máquina (há ganho de HP). O valor do serviço depende do preço do carro em questão, chegando à metade do seu valor de venda – a questão é que o serviço não influencia no preço de venda, então, não queira reparar o motor pensando em dinheiro. Vale o gasto para carros de menor potência que você compra para cumprir provas específicas – nessa categoria, o ganho de potência faz bastante diferença e o preço do serviço é baixo.



• **REPOR A RIGIDEZ DA CARROCERIA.** Uma carroceria firme garante que o carro vai reagir com precisão aos movimentos do piloto, respondendo com agilidade aos movimentos da suspensão e oferecendo a melhor aderência em todas as situações. Conforme o carro é exposto a condições extremas de pilotagem, a carroceria vai perdendo essa firmeza inicial e o corpo do carro começa a sofrer torções em curvas mais acentuadas. Este serviço devolve a rigidez à carroceria e melhora a dirigibilidade e o desempenho do carro. Costuma custar mais que a metade do valor do carro zero – e também não adiciona valor de venda ao veículo.



• **MODIFICAÇÕES DE CORRIDA.** Como o nome diz, esta opção modifica todo o carro e o transforma em uma máquina de competição. Funciona apenas com alguns carros Premium e o preço varia de acordo com o modelo. Após a modificação, o carro terá peças aerodinâmicas, pneus de competição macios e aprimoramento de peças várias, deixando-o inclusive mais leve do que seria possível com um carro comum – até o interior é remodelado. Geralmente, as únicas modificações adicionais possíveis são kits de turbo e melhoramento da rigidez. O gasto compensa bastante, mas fique atento: as provas que exigem um carro específico não costumam aceitar a versão modificada para corrida deste mesmo carro. Como esta alteração é irreversível, confira se é necessária antes de realizá-la.



OFICINA DE AFINAÇÃO: A LOJA DE PEÇAS

• **CARROCERIA/CHASSIS.** Quanto mais leve o carro, maior o aproveitamento da potência do motor e melhor a dirigibilidade em todas as condições. Aqui, pode-se reduzir o peso do veículo em centenas de quilos com as



DETONADO



Carroceria/Chassi

Motor

Sistema de Admissão

Escape

Kits de Turbo

Caixa de Velocidades

Transmissão

Suspensão

Pneus

Ao visitar a Oficina de Afinação, priorize a compra de pneus, depois a redução de peso, então o resto

modificações progressivas na carroceria (devem ser feitas na ordem) e em mais alguns quilinhos trocando os vidros (redução de 10 kg) e o capô (5 kg) – alguns carros não podem ter o capô ou os vidros trocados. Também aqui se pode fazer o aprimoramento da rigidez do chassi, o que melhora a estabilidade em curvas. Todas essas mudanças são irreversíveis, então fique atento aos limites de peso estabelecidos por determinadas provas. Veja abaixo os preços.

- Redução do Peso da Carroceria 1: Cr. 5 mil
- Redução do Peso da Carroceria 2: Cr. 10 mil
- Redução do Peso da Carroceria 3: Cr. 20 mil
- Melhoramento da Rigidez: Cr. 20 mil
- Redução de Peso da Janela: Cr. 3 mil
- Capô em Fibra de Carbono: Cr. 5 mil
- Capô em Fibra de Carbono (com a cor da carroceria): Cr. 5 mil

• **MOTOR.** Opções para melhorar o desempenho do motor, resultando em maior potência, torque e agilidade de resposta. São três estágios de afinação, que devem ser feitos na ordem e são irreversíveis – como eles acrescentam HPs, fique atento às restrições de provas. Há, ainda, a afinação da Unidade de Controle Eletrônico (ECU), que é barata, pode ser desativada posteriormente e adiciona bastante potência ao motor – compre tranquilamente.

- Afinação do Motor 1: Cr. 2.500
- Afinação do Motor 2: Cr. 15 mil
- Afinação do Motor 3: Cr. 30 mil
- Afinação da ECU: Cr. 1 mil



• **SISTEMA DE ADMISSÃO.** Num motor à combustão, a energia é produzida por meio de uma mistura de ar e combustível. Um ciclo completo de motor possui quatro tempos: admissão (entrada de ar e combustível

no cilindro pela válvula de admissão), compressão (a mistura no cilindro é pressurizada pelo pistão), explosão (o sistema de ignição provoca a inflamação dos gases, que se expandem, fazendo o pistão descer novamente) e exaustão (a válvula de escape se abre para a saída dos gases queimados).

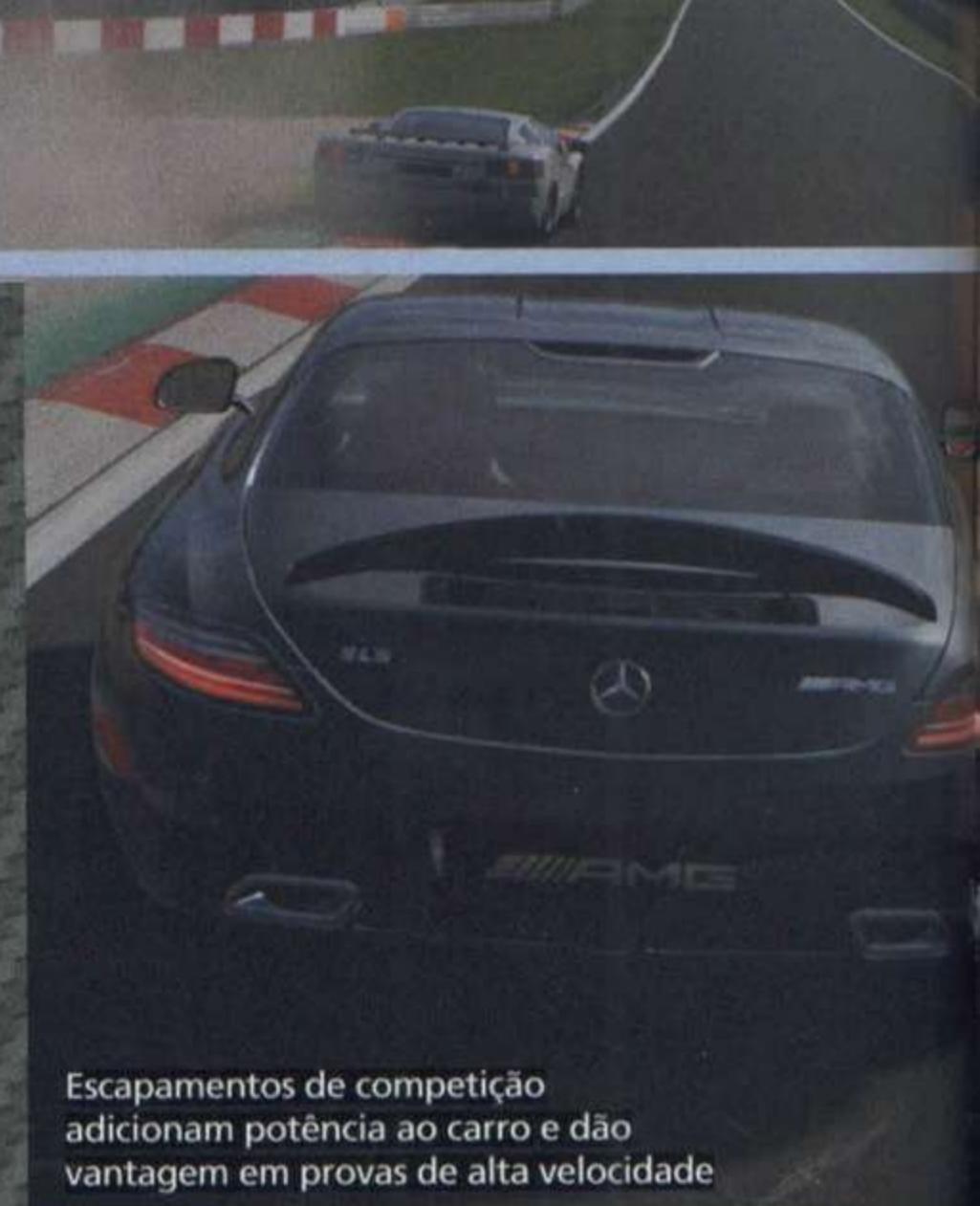
As peças disponíveis nesta categoria servem para aumentar a admissão de ar – mais ar (e mais combustível) equivale a uma mistura mais comprimida, que resulta em maior explosão, que se converte em mais energia. O coletor de admissão melhora a eficiência da entrada de ar e os filtros reduzem a resistência na admissão. Essas peças são baratas e todas podem ser instaladas ou desinstaladas na tela de ajustes do carro, então, são uma compra segura.

- Coletor de Admissão: Cr. 2.500
- Filtro de Ar Esportivo: Cr. 250
- Filtro de Ar de Corrida: Cr. 450



• **SISTEMA DE ESCAPE.** Diminuindo a resistência na saída dos gases queimados, agiliza-se o tempo da exaustão e obtém-se ciclos mais rápidos do motor – mais ciclos = mais potência. O coletor otimiza o fluxo dos gases (é ainda mais importante em conjunto com um kit de turbo, como veremos), o catalisador esportivo diminui a resistência na etapa que remove os poluentes dos gases e os escapamentos especiais facilitam a saída de ar. Todas as peças adicionam HP, mas seus efeitos são sentidos especialmente em altas rotações – portanto, tira-se melhor proveito mantendo as marchas nos giros mais altos. As peças são baratas e cambiáveis – boa compra.

- Escape Esportivo: Cr. 1.500
- Escape Semiesportivo em Titânio: Cr. 7.500
- Escape de Corrida em Titânio: Cr. 10 mil



Escapamentos de competição adicionam potência ao carro e dão vantagem em provas de alta velocidade

– Coletor de Escape: Cr. 3.500

– Catalisador Esportivo: Cr. 500

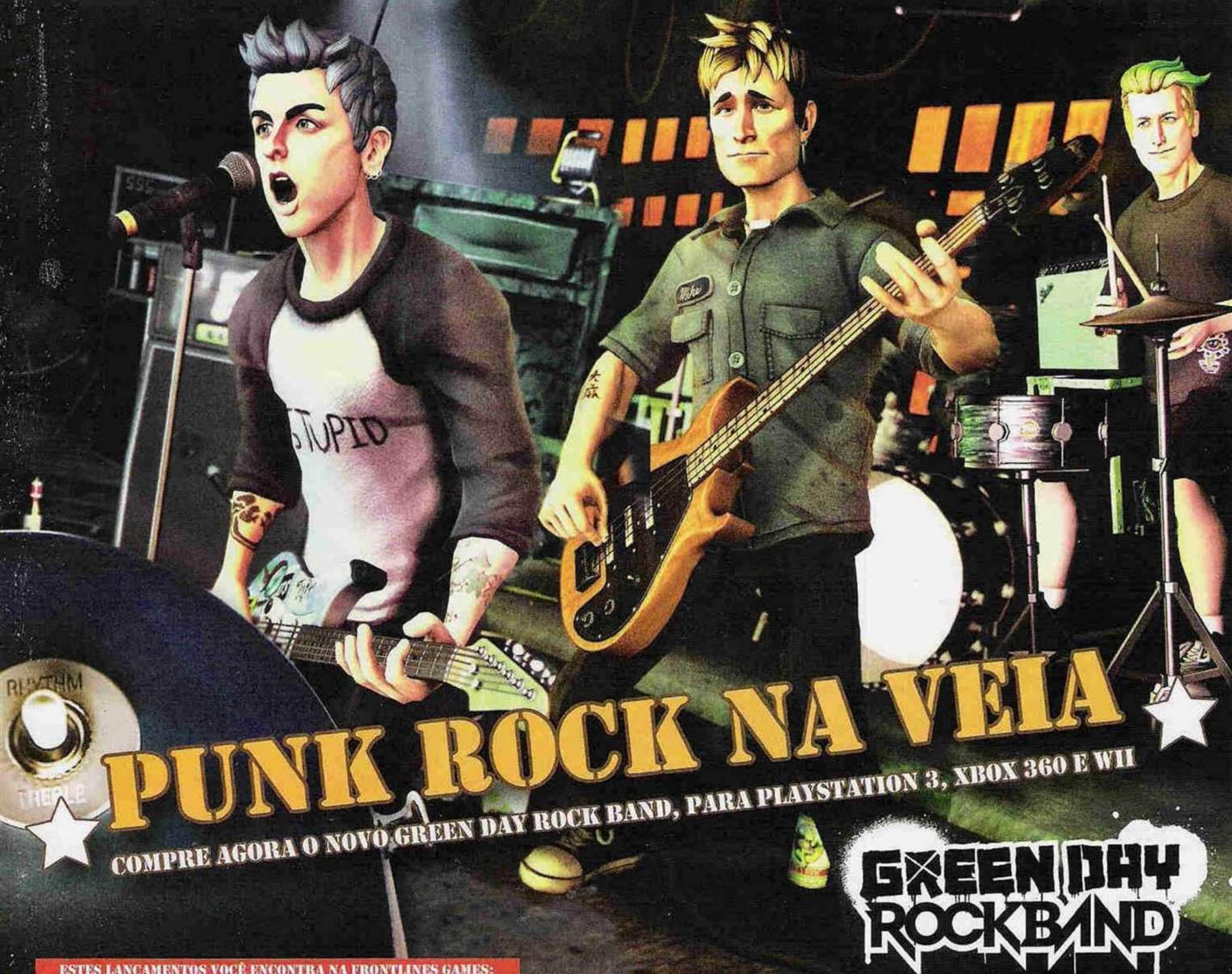


• **KITS DE TURBO.** São dispositivos de admissão forçada de ar que aumentam a pressão no sistema de admissão, enviando uma quantidade maior de ar à câmara de combustão. Há dois tipos: os turbocompressores (ou simplesmente turbos) e o sobrealimentador (ou compressor).

O primeiro tipo usa os gases de escape (por isso é mais eficiente com um coletor especial equipado) para girar uma turbina conectada a um rotor que bombeia o ar. Por ser ativado no tempo da exaustão, o turbo tem uma resposta mais demorada. Há três estágios de turbo disponíveis no jogo, cada um para uma faixa de rotações: baixas (bom para circuitos com muitas curvas), médias (para circuitos mistos) e altas (para circuitos com retas longas). Cada estágio é equipado separadamente, sem a necessidade de comprar todos e é possível desabilitar o turbo caso haja uma prova com restrição de HP.

Já o compressor é ligado à árvore de manivelas para ser ativado e, por isso, a sua resposta é instantânea, tornando-o ideal para ganho de potência em baixas e médias rotações. Também é um item cambiável. Alguns carros só aceitam turbos, outros só são compatíveis com um compressor e há os que não aceitam. ►





ESTES LANCAMENTOS VOCÊ ENCONTRA NA FRONTINES GAMES:



Wii PS3
XBOX 360 PSP
NINTENDO DS PlayStation 2

FRONT LINES
JUÍZ KIT
video games

GAMES
CONSOLES
ACESSÓRIOS

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

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

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX

DETONADO

nenhum dos dois dispositivos.

- **Kit Turbo: Baixas Rotações:** Cr. 4.500
- **Kit Turbo: Médias Rotações:** Cr. 10.000
- **Kit Turbo: Altas Rotações:** Cr. 20.000
- **Sobrealmimentador:** Cr. 17.500

• **CAIXA DE VELOCIDADES.** O mecanismo que transmite potência do motor para as rodas com a eficiência necessária – ou seja, maior torque para mover o carro a baixa velocidade e menor torque para impulsioná-lo em alta velocidade. Há duas caixas de relações curtas, uma de cinco e outra de seis marchas, excelentes para acelerar mais rápido em circuitos com muitas curvas e poucas retas – porém, a velocidade final é altamente comprometida. Há carros incompatíveis com uma ou ambas caixas de relações curtas. A caixa de marchas personalizada permite ajustar a marcha final na tela de afinação, de modo a adaptar o câmbio a todas as situações, dos circuitos mais técnicos aos mais retos.

– **Caixa de 5 Velocidades:**

Relações Curtas: Cr. 6.000

– **Caixa de 6 Velocidades:**

Relações Curtas: Cr. 8.000

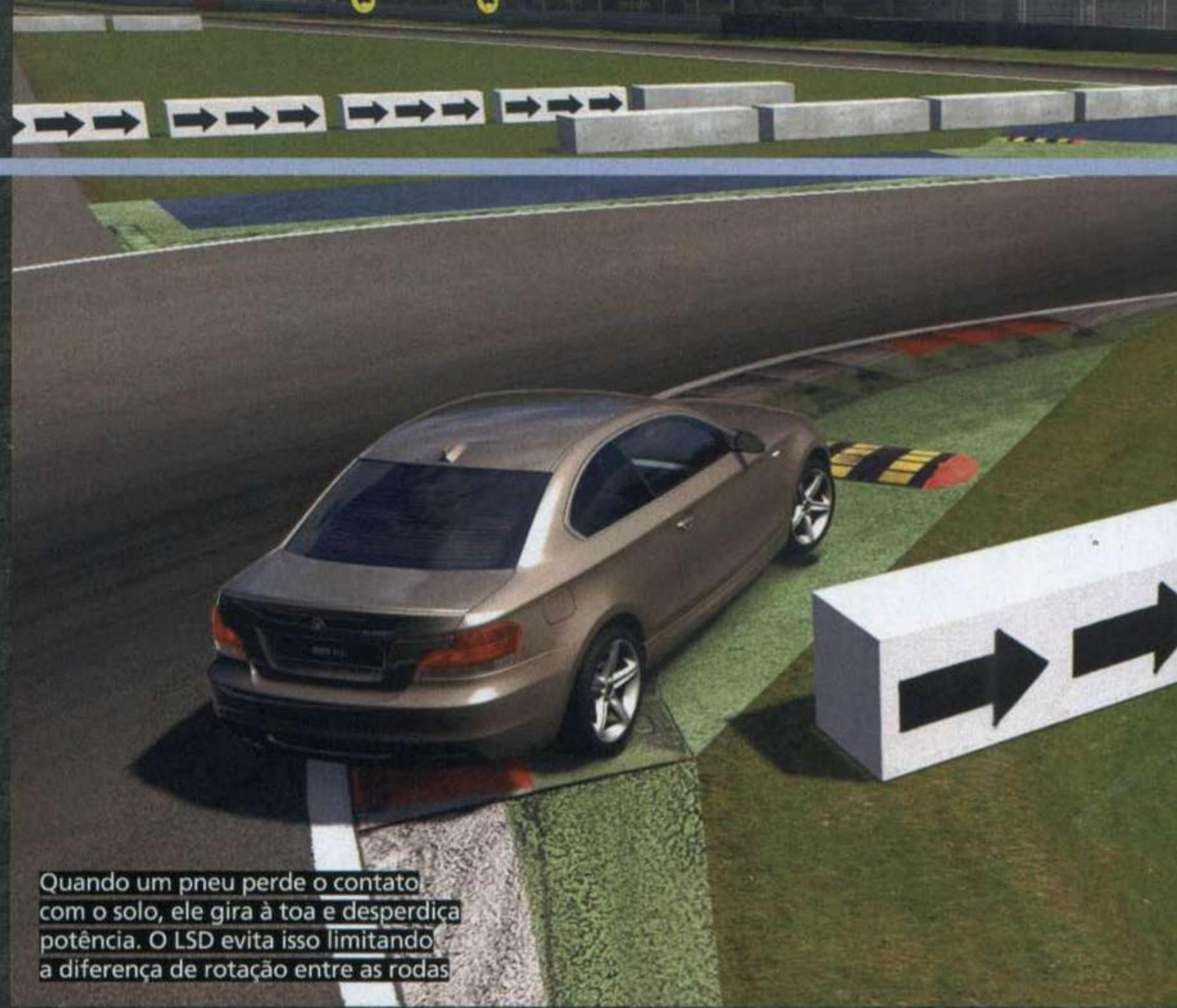
– **Caixa de Velocidades Personalizável:** Cr. 20 mil



• **TRANSMISSÃO.** Aqui, encontram-se as peças do sistema de transmissão, responsável por levar a energia produzida no motor para as rodas. O benefício principal dessas peças é o ganho na aceleração, então visite esta área se precisar preparar um carro para um circuito mais técnico.

Embreagens especializadas, mais leves, diminuem o intervalo entre trocas de marcha e evitam o desperdício de potência. O volante do motor serve para transmitir o torque do motor para a caixa de marchas, através do disco de embreagem; um volante do motor mais leve permite que o motor ganhe giros mais rápido, deixando-o mais esportivo, com melhor resposta de aceleração. O eixo de transmissão leva a energia da caixa de marchas para o diferencial; um eixo mais leve melhora a aceleração.

O diferencial se encontra no eixo de tração e é responsável por distribuir o torque entre as duas rodas, permitindo que elas girem em velocidades diferentes. O diferencial é essencial porque, durante as curvas, as rodas do lado externo percorrem uma distância maior que as rodas do lado interno da curva. Porém, se um pneu perde aderência e começa a patinar, o diferencial manda todo o torque para esta roda, que ficará girando à toa, enquanto a outra roda fica parada (como um carro com uma roda de tração



Quando um pneu perde o contato com o solo, ele gira à toa e desperdice potência. O LSD evita isso limitando a diferença de rotação entre as rodas



atolada na lama). Para evitar isso, existe o LSD, ou Diferencial de Deslizamento Limitado, que permite controlar a diferença de rotação entre as rodas de tração esquerda e direita. O LSD Totalmente Personalizável disponível aqui permite ajustar tanto a diferença para aceleração quanto para desaceleração. Em situação de corrida, isso garante que o carro tenha a melhor tração possível em todas as condições.

Por fim, o diferencial central de distribuição de binário é uma peça exclusiva para os carros com tração nas quatro rodas, e permite alternar a transmissão de torque entre os eixos dianteiro e traseiro, podendo dar ao carro características de dirigibilidade similares às de um veículo com tração exclusivamente dianteira ou traseira.

– **Embreagem: Monodisco:** Cr. 1.500

– **Embreagem: Duplo Disco:** Cr. 2.500

– **Volante do Motor: Esportivo:** Cr. 650

– **Volante do Motor: Semicompéticao:** Cr. 1.500

– **Eixo de Transmissão:** Cr. 4.500

– **Diferencial Central de Distribuição de Binário:** Cr. 15.000

– **LSD Totalmente Personalizável:** Cr. 7.500

• **SUSPENSÃO.** É o sistema responsável por absorver os impactos recebidos conforme os pneus passam por irregularidades no solo, e também por determinar características de dirigibilidade do carro. Em competição, a função da suspensão é evitar movimentos

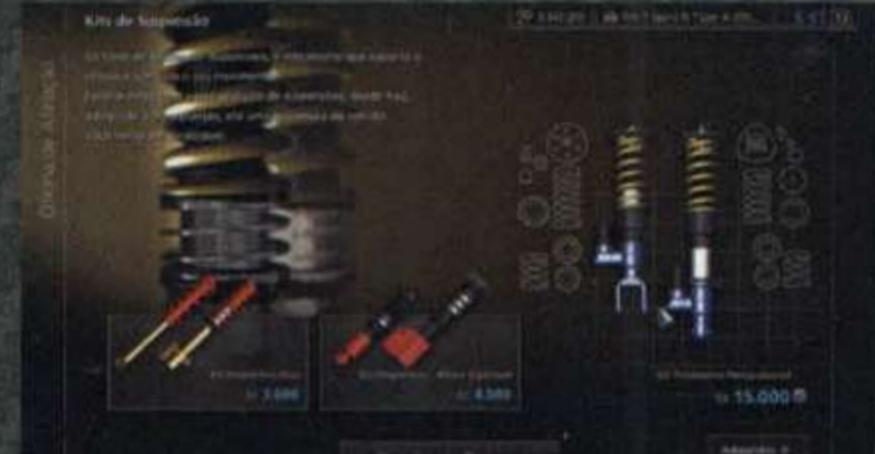
de rolagem (deslocamento lateral) e arfagem (deslocamento longitudinal) exagerados na transferência de peso, e garantir melhor aderência dos pneus.

O kit esportivo fixo deixa o carro mais baixo, reduzindo seu centro de gravidade. O esportivo com altura ajustável permite modificar os parâmetros individuais de molas e amortecedores na tela de afinação. O kit totalmente personalizável permite ajustes adicionais, como cambagem e convergência das rodas. Esses ajustes mudam bastante o comportamento de um carro, então são ideais para compensar pontos negativos como sobresterço, subesterço e outros.

– **Kit Esportivo Fixo:** Cr. 3.000

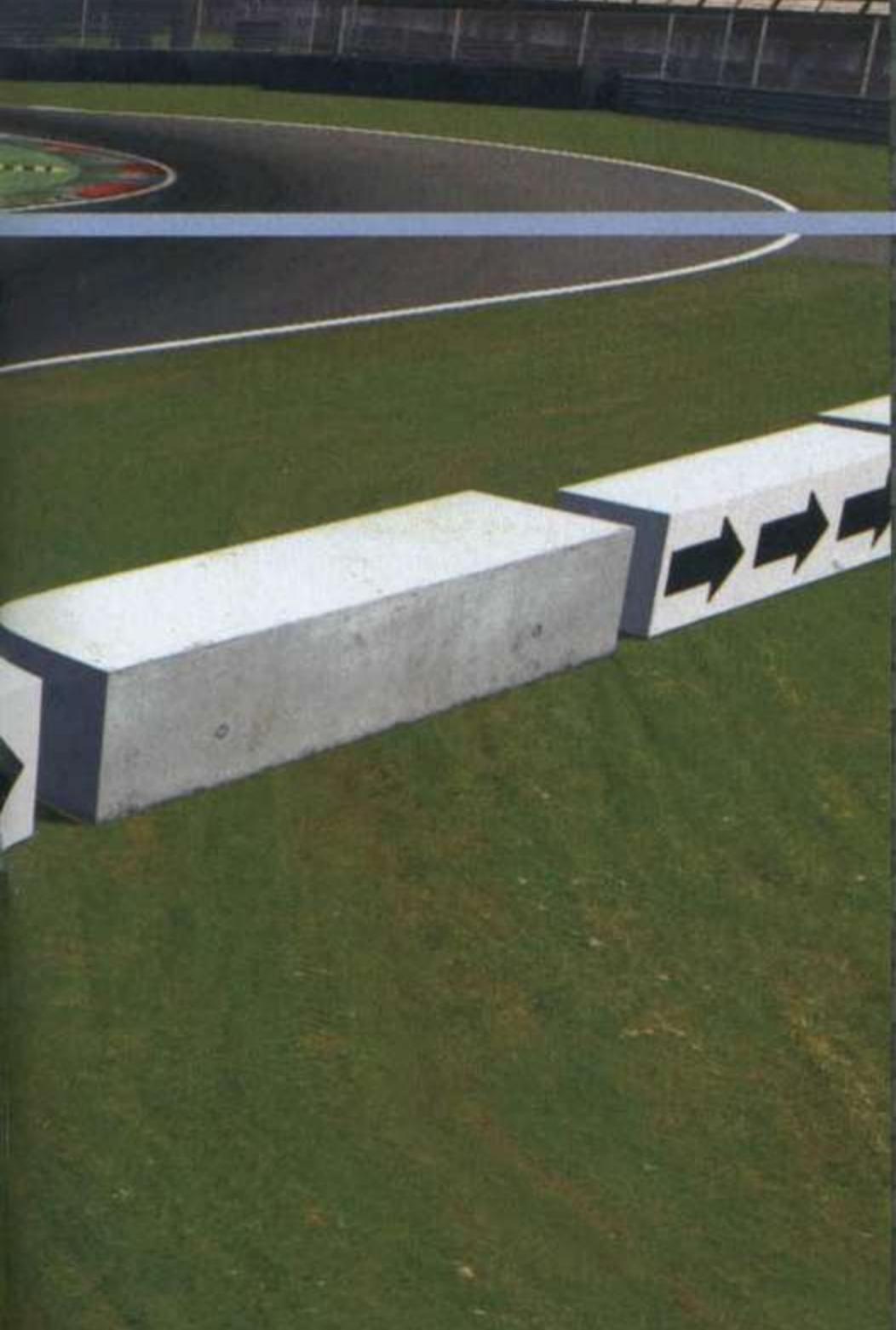
– **Kit Esportivo: Altura Ajustável:** Cr. 4.500

– **Kit Totalmente Personalizável:** Cr. 15.000



• **PNEUS.** A primeira e mais importante melhoria que você deve fazer em qualquer carro, para qualquer situação. Um bom pneu oferece boa aderência, transferindo com eficiência a potência do motor para o solo. Além disso, são itens relativamente baratos.

Os pneus estão divididos em três categorias básicas: conforto são para carros de passeio, esportivos são para condução em circuito e competição são para carros de corrida de alto desempenho – qualquer tipo pode ser equipado em qualquer carro, no entanto. Além disso, são subdivididos em três compostos: duro, que oferece menos aderência e maior durabilidade; médio,



equilibrado; e macio, com máxima aderência e baixa durabilidade. Mas a durabilidade dos pneus só importa nas longas provas de resistência; em todas as demais, o gasto dos pneus está desabilitado, então, sempre que possível, opte pelo composto macio.

Há também os pneus de terra e de neve, exclusivos para provas de rali – nem todos os carros podem equipá-los. Para corridas com pista molhada, você precisará de pneus de chuva ou intermediários, que são dados como brinde ao comprar qualquer tipo de pneu de competição.

Os pneus são componentes cambiáveis, mas, diferente das outras peças, só podem ser selecionados no Menu Rápido que precede uma corrida, em Opções de Condução. Em provas que limitam o tipo de pneu a ser utilizado, as categorias excluídas são automaticamente desabilitadas – seu melhor pneu dentro dos limites é automaticamente selecionado.

- Pneus de Terra: Cr. 3.000
- Pneus de Neve: Cr. 3.000
- Pneus de Conforto: Duro: Cr. 1.200
- Pneus de Conforto: Médio: Cr. 1.400
- Pneus de Conforto: Macio: Cr. 1.600
- Pneus Esportivos: Duro: Cr. 6.000
- Pneus Esportivos: Médio: Cr. 7.000
- Pneus Esportivos: Macio: Cr. 8.000
- Pneus de Competição: Duro: Cr. 15.000
- Pneus de Competição: Médio: Cr. 25.000
- Pneus de Competição: Macio: Cr. 30.000



GRAN TURISMO FORMULA GRAN TURISMO

GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR

Desempenho
Cilindrada
Potência Max.
Binário Máx.
Transmissão
Comprimento
Largura
Altura
Peso

Status
Data de Aquisição
Alterações
Distância
Vitórias

Para equipar peças, é preciso escolher a opção Usar Carro. Para fazer ajustes, escolha Afinação

GUIA DE AJUSTES

A maioria das provas pode ser concluída escolhendo um bom carro e fazendo algumas modificações, mas há situações que exigem bem mais que isso. Há corridas que parecem impossíveis, eventos especiais desafiadores e a necessidade de conseguir a melhor volta correndo contra o relógio. Para essas situações, existem os ajustes do carro.

Para acessar essa tela, vá à garagem e escolha Definições no carro

desejado. Também é possível chegar a essas configurações a partir do Menu Rápido antes de uma prova – dessa maneira, as alterações estarão limitadas pelos requisitos da prova. Você será levado para uma tela que mostra as peças instaladas em cada categoria (Carroceria, Motor, Admissão, etc.).

Ao modificar parâmetros, você pode extrapolar qualidades de um carro, compensar seus pontos fracos e otimizar o desempenho

para pistas específicas. A melhor configuração sempre será a que mais se adequar ao seu estilo de pilotagem, por isso, a melhor maneira de chegar ao ajuste perfeito é ir modificando os valores e testando o comportamento do carro na pista – para isso, existe a opção Treino na tela principal do Modo GT, que ainda oferece um registro de dados cheio de informações de telemetria. Para você se familiarizar, seguem alguns conceitos básicos.

AJUSTES POSSÍVEIS E OS SEUS EFEITOS

• AERODINÂMICA. O primeiro ajuste possível está na categoria Carroceria/Chassis, e fica disponível após instalar um aerofólio traseiro (em GT Auto). Você pode ajustar a força descendente atuando sobre a parte de



trás do carro. Bólidos de corrida equipados com asa dianteira também podem ter esse valor definido para a frente do carro.

Quanto mais força descendente atuando sobre o carro, maior a sua estabilidade em curvas (possibilitando tangenciar a velocidades mais altas) e menor a sua velocidade final. A regra é: diminua o valor para circuitos com retas longas, aumente para pistas com muitas curvas.

Mas fica melhor: se mais força descendente atuar sobre a dianteira e menos sobre a traseira, o carro vai tender a sobresterço. Se diminuir o valor na frente e aumentar atrás, aumentam as chances de subesterço. Use isso para combater anomalias exageradas de viragem.

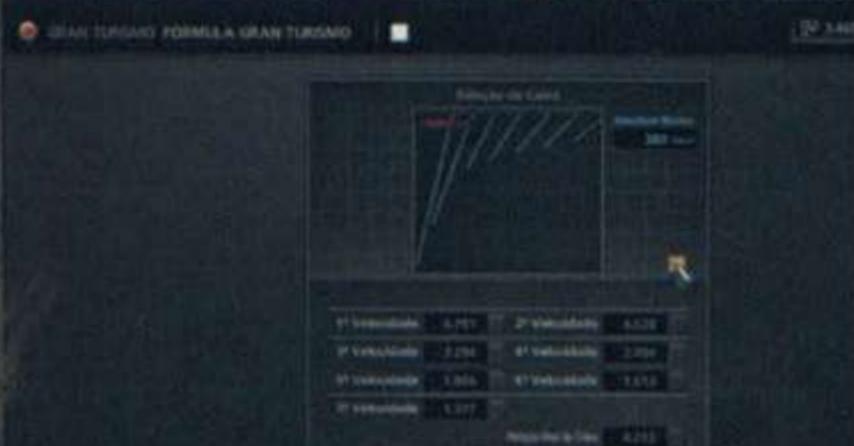
• CAIXA DE VELOCIDADES. Ao equipar uma caixa de velocidades personalizável, você pode



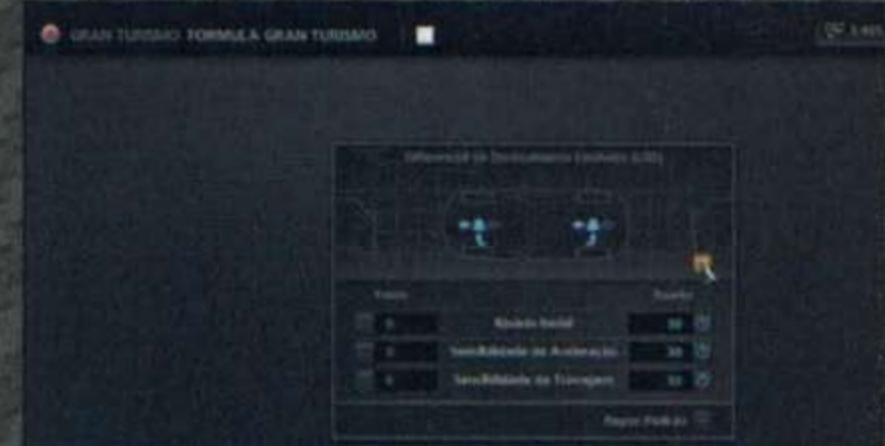
Quanto maior a força descendente atuando sobre o carro, melhor sua capacidade de realizar curvas. Porém, isso compromete a velocidade final. Equilíbrio de acordo com a pista a ser percorrida

Uma suspensão bem ajustada compensa as falhas de um carro e valoriza suas qualidades

acessar a tela para configurar a relação das marchas – por alguma razão, no entanto, até a versão 1.05 do jogo, só é possível determinar a velocidade final, não configurar cada marcha individualmente. Com o que se tem em mãos, resta aumentar a velocidade final para circuitos de retas longas e diminuir para aqueles com muitas curvas. Uma relação mais curta permite trocas de marcha mais rápidas, e portanto mais aceleração, mas compromete a velocidade final. Na relação longa, perde-se aceleração para ganhar velocidade final. Porém, o número que você configura e aparece no gráfico como km/h é uma velocidade teórica – na prática, a velocidade final também é influenciada pela potência do motor (não adianta configurar para 480 km/h se o motor não tem potência para alcançar isso) e força descendente (lembre-se: quanto mais força agindo sobre o carro, menor a velocidade final). O ponto ideal é encontrado quando você consegue alcançar a velocidade máxima definida ao final da maior reta do circuito – nem antes, nem depois.



• **TRANSMISSÃO.** Aqui, você pode configurar o Diferencial de Deslizamento Limitado (LSD), definindo valores para as rodas de tração (dianteiras num carro FF, traseiras num FR/MR/RR e em ambos os eixos individualmente em um 4x4). Como já



dissemos no Guia de Modificações, o LSD limita a diferença de giro entre as rodas esquerda e direita de um eixo, evitando que um pneu sem tração faça a roda patinar e desperdiçar potência.

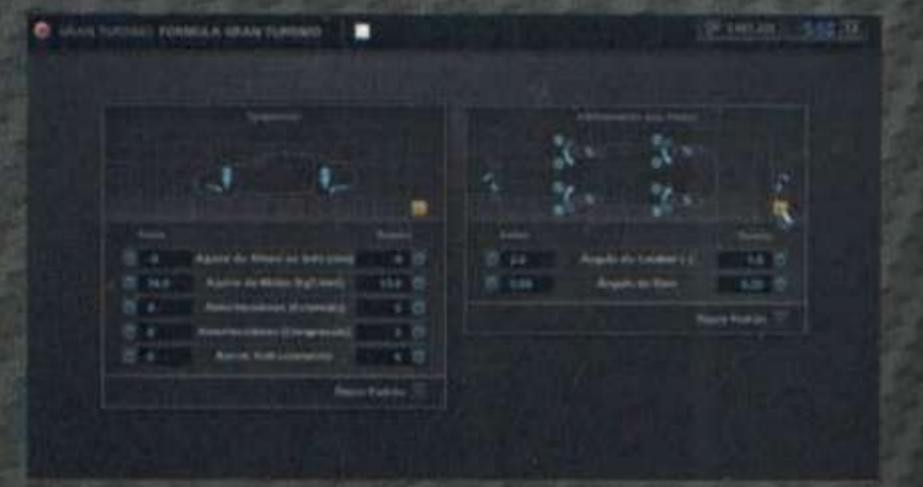
O Binário Inicial (ou torque inicial) determina a pressão sobre as engrenagens do diferencial: quanto mais alto o valor, melhor será a resposta da aceleração (pois a travagem do diferencial será mais rápida), mas ficará mais difícil esterçar se a tração for dianteira. A Sensibilidade de Aceleração define quanta tração será retida quando se acelera; quanto maior o número, menor será a diferença de giro permitida entre as rodas, melhorando o contato dos pneus com o solo, mas isso aumenta também a tendência a subesterço (o que pode ser usado para combater o sobreesterço exagerado). A Sensibilidade de Desaceleração ajusta o comportamento do LSD em desaceleração; quanto mais alto o ajuste, mais estável ficará o carro em travagens, mas aumentam as chances de subesterço.

No caso dos carros 4x4, ainda é possível instalar um Diferencial Central de Distribuição de Binário para determinar como o torque gerado pelo motor será distribuído entre os eixos dianteiro e traseiro. Uma distribuição 50:50 é adequada para terrenos difíceis, pois a potência é dividida igualmente às quatro rodas, proporcionando tração para condições

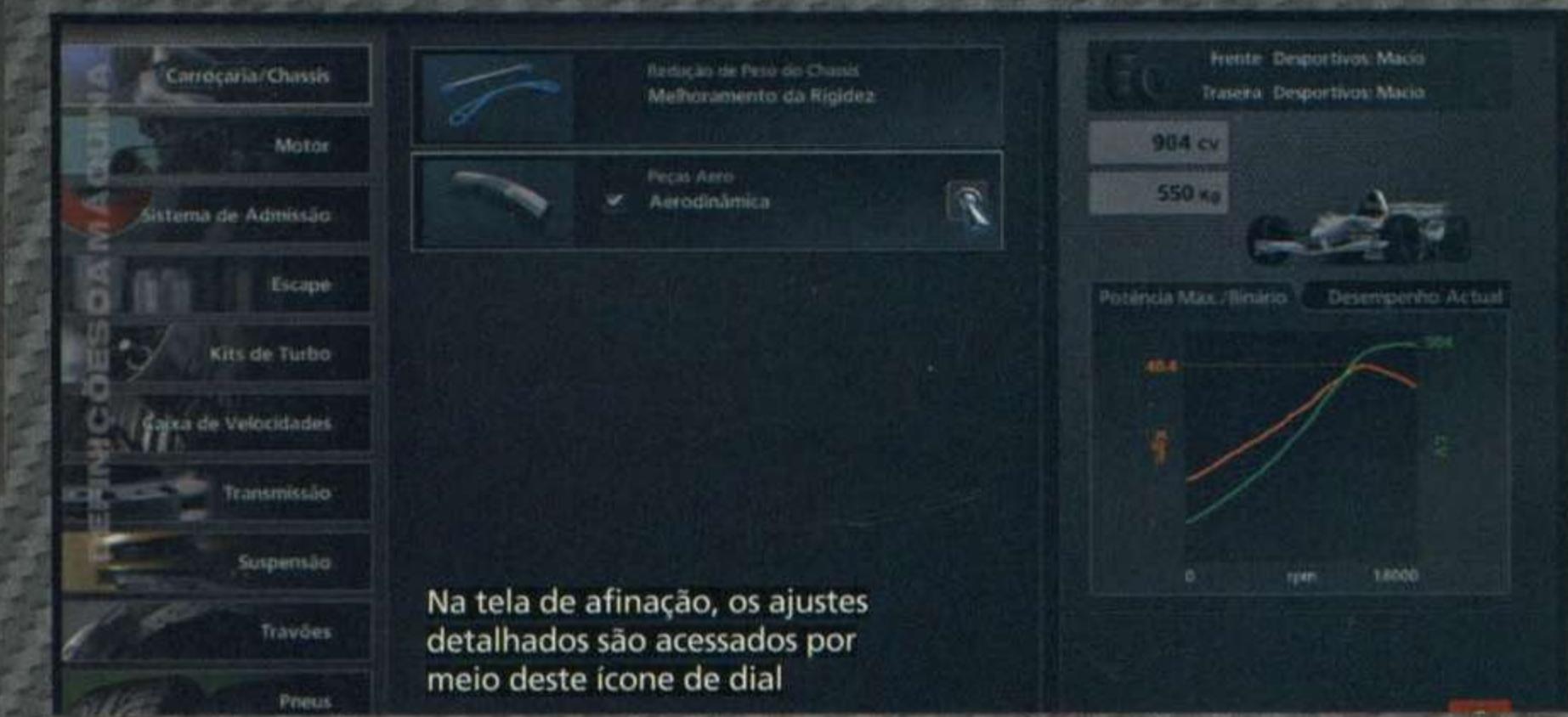


extremas. Em circuitos de corrida, no entanto, essa configuração não permite forçar mais nas curvas. Privilegiando as rodas traseiras (30:70) digamos, pode-se induzir o sobreesterço (característica da tração traseira), mas ainda retendo um pouco das qualidades do 4x4. Use essa versatilidade para adaptar o carro às mais diversas condições de pilotagem, levando também em conta a posição do motor no veículo para otimizar a transferência de peso.

• **SUSPENSÃO.** Um Kit Totalmente Personalizável oferece uma vasta gama de opções de ajuste para a parte frontal e traseira da suspensão e rodas. Essas configurações permitem mudar radicalmente as características de dirigibilidade de um carro e também podem estragar seu desempenho por completo se feitas a esmo.



O primeiro parâmetro da suspensão é o Ajuste da Altura ao Solo. Um valor alto é adequado



Na tela de afinação, os ajustes detalhados são acessados por meio deste ícone de dial

para pistas off-road. Para pistas, quanto mais baixo o carro, melhor: haverá menos arfagem e rolagem, e portanto menos desperdício de aderência. Porém, o carro ainda precisa de alguma movimentação da carroceria para haver transferência de peso, ou será impossível fazer curvas. Além disso, é preciso também ajustar as molas e amortecedores após baixar a altura do carro, de modo a não fazer o veículo pular demais (conjunto muito mole). Como os ajustes podem ser feitos individualmente para os eixos dianteiro e traseiro, é possível modificar características de viragem: uma frente mais baixa que a traseira facilita o sobresterço, e o inverso propicia o subesterço.

As molas são responsáveis por manter a rigidez da suspensão e evitar inclinações longitudinais e laterais exageradas. No Ajuste de Molas, uma pressão mais alta melhora a resposta do carro a viragens (recomendado o uso de pneus de competição), e uma menor pressão oferece mais aderência (recomendado para o imprevisível solo off-road). Se baixar a altura do carro, sempre é bom aumentar a pressão das molas. Porém, molas muito duras comprometem a transferência de peso, o que faz os pneus internos se levantarem em curvas, perdendo tração de viragem – o que é pior ainda quando se faz uso das zebras. Assim, é preciso encontrar o equilíbrio ideal entre molas com maior pressão (duras) ou menor pressão (mole) de acordo com essas regras gerais, tendo

em mente o tipo de pista a ser percorrido. As características de viragem também são influenciadas: dianteira mais suave e traseira mais rígida causa sobresterço, o contrário favorece subesterço.

Os amortecedores são responsáveis por inibir o movimento contínuo das molas, exercendo continuamente uma força contrária à direção do movimento da suspensão – sem eles, as molas continuariam se expandindo e contraindo por muito tempo. O ajuste Amortecedores (Extensão) controla a forma como as molas se expandem, e o parâmetro Amortecedores (Compressão) determina como as molas podem ser comprimidas. É recomendável aumentar a pressão dos amortecedores quando se faz o mesmo com as molas, melhorando o controle do carro – porém, amortecedores duros demais tornam a suspensão rígida e prejudicam a tração dos pneus. Amortecedores mais moles só são recomendáveis para pisos muito irregulares. Normalmente, o valor de extensão deve ser ligeiramente maior que o de compressão. A distribuição da compressão entre os eixos traseiro e dianteiro também afeta a viragem: compressão mais rígida na dianteira e mais suave na traseira permite curvas mais velozes, e o contrário pode ser usado para combater sobresterço demais.

As Barras Antirrolamento (ou barras estabilizadoras) criam uma relação de dependência entre os dois lados de um eixo de rodas, inibindo o movimento de rolamento (inclinação lateral) do carro em curvas. Basicamente, barras mais rígidas melhoram a

resposta à viragem e prejudicam a aderência dos pneus, barras mais moles fazem o inverso. Mas o ajuste pode ser diferenciado entre os eixos: barra mais rígida na frente e mais mole atrás combate sobresterço; mais mole na frente e mais rígida atrás anula subesterço. O recomendável é acertar todo o resto da suspensão primeiro, testar o desempenho do carro e apenas corrigir pequenas anomalias com ajustes nas barras.

As configurações de suspensão ainda incluem dois ajustes nas rodas. O primeiro é o Ângulo do Camber (ou cambagem), que determina a inclinação lateral das rodas, ou seja, o ângulo dos pneus em relação ao solo. Aqui, só é possível ajustar a intensidade do camber negativo, quando a parte superior dos pneus fica mais inclinada para dentro que a parte inferior. Essa inclinação diminui a área de contato dos pneus com o piso durante as retas, comprometendo aceleração e travagem, mas aumenta bastante a aderência durante as curvas, permitindo tangenciá-las em maior velocidade – tenha isso em mente ao ajustar estes parâmetros para cada tipo de circuito. O valor do camber negativo costuma ser maior nas rodas dianteiras para combater subesterço – e também porque um ângulo acentuado nas rodas traseiras prejudica a aceleração (em carros de tração traseira).

O segundo ajuste de rodas é o Ângulo do Eixo (ou alinhamento), que determina o ângulo dos pneus quando vistos de cima (inclinação longitudinal). Quando a parte da frente dos pneus está mais para dentro que a parte de trás, chama-se ângulo toe-in (ajuste positivo); o contrário (frente mais para fora) é toe-out (ajuste negativo). O toe-in acelera resposta de viragem e o toe-out melhora estabilidade. É recomendável ajustar primeiro o ângulo das rodas dianteiras: toe-in aumenta subesterço, toe-out favorece sobresterço. Atrás, toe-in aumenta estabilidade e dá leve tendência a subesterço; toe-out aumenta sobresterço.

• **TRAVÕES.** O Controle de Distribuição de Travagem permite definir separadamente a intensidade dos freios nas rodas dianteiras e traseiras. Freio mais intenso na frente aumenta a eficácia da travagem (já que o peso é transferido para frente), mas causa risco de subesterço em entrada de curva. Um freio mais forte atrás diminui potência de travagem e aumenta sobresterço. É comum privilegiar o freio dianteiro, mas é útil jogar um pouco dessa potência de travagem para as rodas traseiras em circuitos com muitas curvas, para tangenciá-las com maior velocidade. ■



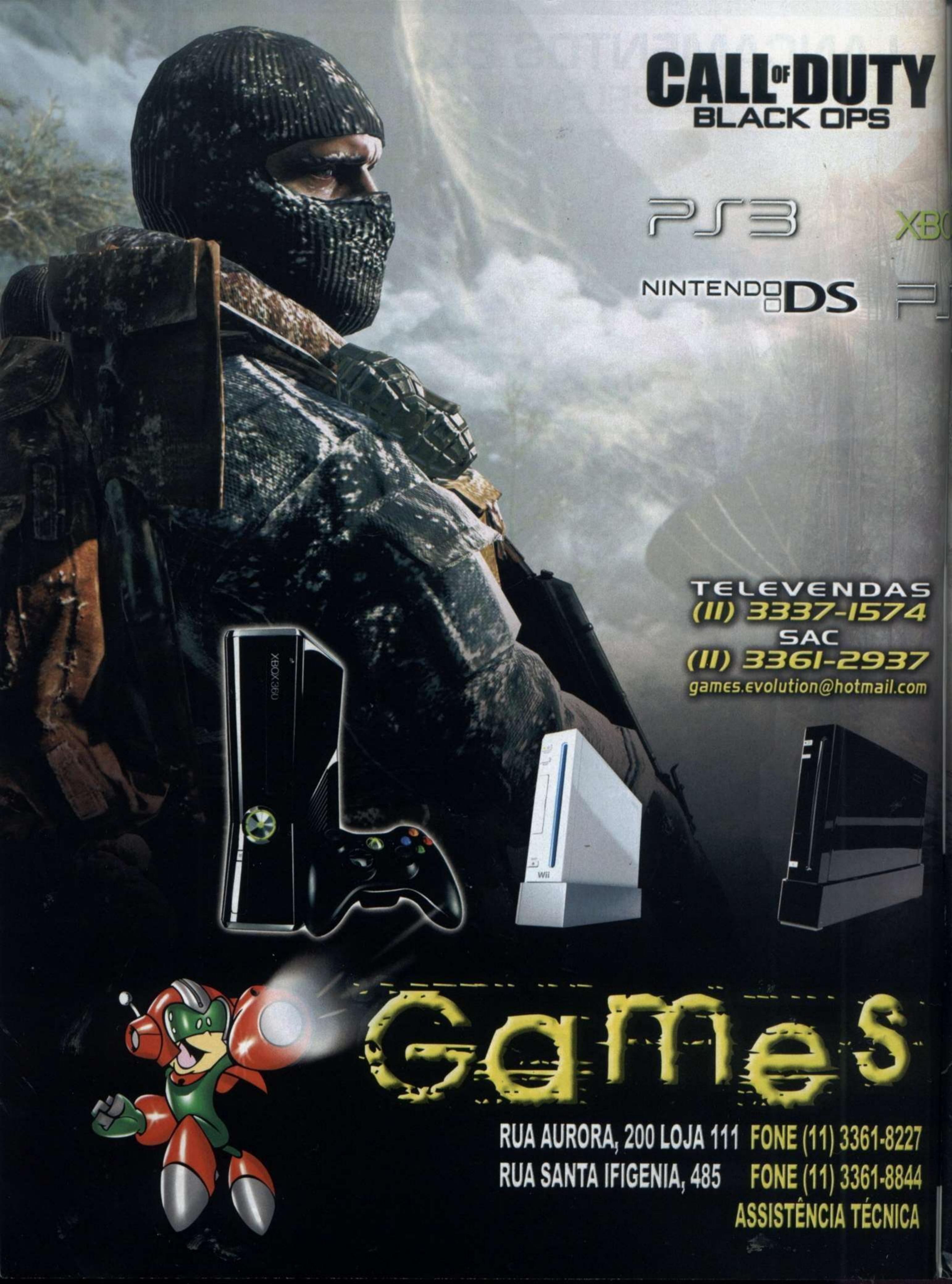


• Fotos: **Nelson Alves Jr.** • Produção: **Beth Macedo** • Cabelo e maquiagem: **Carmen Correa** • Tratamento: **Beatriz Fonseca**
• Modelo: **Beatriz Vallego** • Top preto de babados e calça legging Pink Thais Gusmão - tel. (11) 3061-3874, www.thaisgusmao.com

GuiaPlay

Beatriz Vallego • Fevereiro 2011



A soldier in a camouflage uniform and balaclava, holding a rifle, is positioned on the left side of the advertisement. He is looking towards the right, where the game's title and platform logos are displayed.

CALL OF DUTY BLACK OPS

PS3

XBO

NINTENDO DS

WII

TELEVENDAS
(11) 3337-1574
SAC
(11) 3361-2937
games.evolution@hotmail.com



Games

RUA AURORA, 200 LOJA 111 FONE (11) 3361-8227

RUA SANTA IFIGENIA, 485 FONE (11) 3361-8844

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

SEVEN

GAME



Escola de Games

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

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

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

a Maior

Estrutura
Já Montada
no Brasil

FAÇA A MELHOR FASE DA SUA VIDA

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

abra
games

digda

GRUPO
SEVEN

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

Softwares Utilizados:

autodesk

Microsoft

Adobe

Pixologic
makers of ZBRUSH

PLATINADORES

Alguns brasileiros que já conseguiram 100% dos troféus de Undead Nightmare:

- DaRkSiDeR000
- Tanana-BR
- GUGAFR
- LMarinho
- celoseco

Fonte:
www.myps3t.com.br



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

RED DEAD REDEMPTION™ UNDEAD NIGHTMARE



FICHA TÉCNICA

- Ação • 1 jogador offline
- 16 jogadores online
- Produzido pela Rockstar San Diego • Também à venda na PS Store por US\$9,99



Nas mãos da Rockstar, até o maior clichê pode gerar grandes desafios e diversão **POR GILSONAR LIVRAMENTO**

Nós adoramos *Red Dead Redemption*. E esta paixão pelas aventuras ácidas de John Marston ficou 70% maior graças a expansão *Undead Nightmare*, que coloca

zumbis no páreo em uma das histórias mais engraçadas da produtora norte-americana. Enquanto ajuda Marston a descobrir uma razão pela peste zumbi que dominou até a sua própria família,

aproveite para usar o nosso guia para vencer uma nova lista de desafios, encontrar tesouros, domar cavalos encapetados e até encontrar um unicórnio.

Vamos à luta, parceiro!

ROTEIRO

1. LOVE IN THE TIME OF PLAGUE

- Mate Uncle.
- Use o laço para capturar Jack e Abigail.

Aquisições:

- Cowboy Outfit
- Rancher Outfit
- Mexican Poncho
- Union Suit
- Duster Coat

2. CURIOUS TALES FROM BLACKWATER

- Fale com a sobrevivente na cidade de Blackwater
- Queime os caixões e purifique o cemitério matando Mordecai Robbard
- Ajude os sobreviventes a eliminar os mortos

- Encontre os sobreviventes em Blackwater

Aquisições:

- Torch
- Repeater Carbine

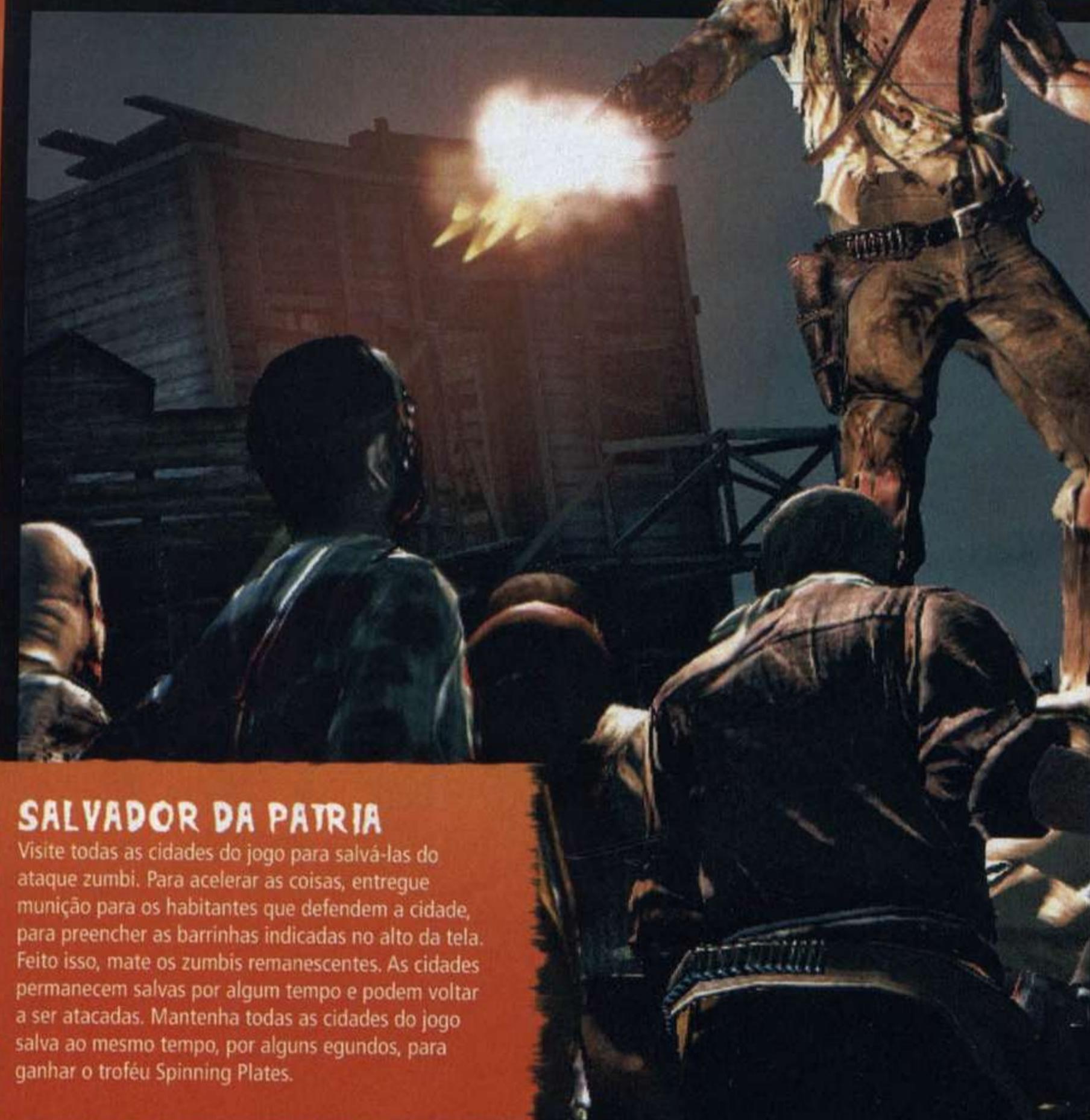
DINNER FOR TWO

Condição: conclua a missão Curious Tales from Blackwater

- Fale com Marshal Johnson na delegacia
- Fale com Herbert Moon na General Store
- Encontre e mate Jonah e Eli ao norte da cidade e fale com Marshal Johnson

Aquisição:

- Sawed-Off Shotgun



SALVADOR DA PÁTRIA

Visite todas as cidades do jogo para salvá-las do ataque zumbi. Para acelerar as coisas, entregue munição para os habitantes que defendem a cidade, para preencher as barrinhas indicadas no alto da tela. Feito isso, mate os zumbis remanescentes. As cidades permanecem salvas por algum tempo e podem voltar a ser atacadas. Mantenha todas as cidades do jogo salva ao mesmo tempo, por alguns segundos, para ganhar o troféu Spinning Plates.

PATERNAL PRIDE

Condição: salve a cidade de Hennigan's Stead

- Fale com Bonnie em MacFarlane's Ranch
- Suba no moinho e entre no celeiro pelo telhado
- Mate os zumbis e Drew dentro do celeiro
- Fale com Bonnie.

Aquisição:

- Winchester Repeater

3. GETBACK THATHOLE, PARTNER

- Fale com Seth em The Old Bacchus Place
- Purifique os cemitérios em Tumbleweed, Coot's Chapel e Odd Fellow's Rest
- Volte a falar com Seth Bariars

FILTH AND OTHER ENTERTAINMENT

Condição: complete a missão Get Back in That Hole, Partner e salve o acampamento Plainview

- Fale com MacKenna e vá capturar um Retcher (zumbi que cospe gosma verde)
- Retcher aparecem aleatoriamente, procure nos arredores de Tumbleweed ou Gaptooth Ridge
- Leve o Retcher até MacKenna.

Aquisição:

- Undead Hunter Scrap

4. CURE FOR MOST OF WHATAILS YOU

- Fale com Nigel West Dickens

- Colete 5 Desert Sage (em Gaptooth Ridge) e 5 Violet Snowdrop (em Tall Trees)
- Reencontre Nigel próximo de Fort Mercer
- Pegue a carga no acampamento em Rilley's Charge e entregue a Nigel

Aquisições:

- Phosphorus Coating
- Undead Bait
- Blunderbuss

BIRTH OF THE CONSERVATION MOVEMENT

Condição: complete a missão Curious Tales from Blackwater

- Fale com o velho na cabana em Tanner's Reach
- Encontre e mate seis criaturas Pés Grandes (siga os pontos verdes no mapa do jogo)

Aquisição:

- Undead Hunter Challenger

MISSING SOULS

Condição: complete Curious Tales from Blackwater e entregue as ervas para Nigel

- Em Fort Mercer, examine o cartaz de desaparecido
- Vá resgatar Millicent Waterbury e traga-a até Fort Mercer
- Feito isso, mais missões de resgate ficarão acessíveis em Fort Mercer e em El Presidio, no México. Para completar a missão, resgate 10 pessoas em Forte Mercer e seis em El Presidio

5. AMERICAN IMPERIALISM

- Fale com Nigel em Solomon's Folly
- Ajude os desertores a matar os zumbis em Scratching Post
- Pegue a roupa U.S. Army no acampamento
- Proteja o trem em Benedict Point
- Mate todos os zumbis na ponte e solte o freio do trem.

Aquisição:

- U.S. Army Outfit

6. MOTHER SUPERIOR BLUES

- Fale com Mother Superior perto de Las Hermanas
- Entre no convento e ajude as freiras e civis
- Fale com Mother Superior, capture um zumbi normal e leve até ela
- Purifique o cemitério Sepulcro.

Aquisição:

- Holy Water

BIOGRAPHIES AND LIES

Condição: complete a missão Mother Superior Blues

- Fale com Landon Ricketts
- Colete 1 Wild Feverfew (em Great Plains), 1 Prairie Poppy (em Hennigan's Stead) e Dynamite (obtida ao salvar cidades)
- De posso dos itens citados, espero alguns minutos até Landon aparecer no mapa
- Fale com Landon para obter o Boom Bait.

Aquisição:

- Boom Bait

7. A CIVILIZED MAN

- Fale com Mother Superior em Las Hermanas
- Vá para a cidade de Escalera e mate Abraham Reyes
- Entre nas catacumbas, livre-se da horda de inimigos e devolva a máscara ao altar (vale um troféu)

Aquisição:

- Undead Cowboy Outfit
- Semi-Auto shotgun
- Evans Repeater

DOMADOR DE UNICÓRNIO

Ao completar o desafio Undead Hunter Rank 5 e domar os quatro cavalos do Apocalypse, fica possível encontrar o Unicórnio. Este cavalo aparece ao norte de Torquemada, mais precisamente onde há três cavalos desenhados no mapa do jogo. Igual aos cavalos do apocalipse, o unicórnio possui Stamina infinita. Se além de domar o unicórnio, você completou as missões secundárias Birth of the Conservation Movement, Filth and Other Entertainment e Missing Souls (tanto em Fort Mercer quanto em El Presidio), ganhará os uniformes Undead Hunter e o estiloso Army of the Undead.

CHALLENGES

TREASURE HUNTER

Para iniciar a caça ao tesouro, primeiro é preciso conseguir um mapa. Este é encontrado aleatoriamente em algum acampamento de beira de estrada, onde um homem alimenta a esposa zumbi. Mate-os e examine o baú para conseguir o mapa do tesouro. Você pode interpretar as pistas para encontrar os esconderijos ou pode pular para a próxima página e usar as nossas dicas para encontrar todos os tesouros em menos de 10 minutos.

UNDEAD HUNTER

Existem quatro tipos de zumbis: Fresh Undead (os que apresentam um visual mais intenso), Bolters (os que correm como quadrupedes), Bruisers (os gordos que dão ombradas) e os Retchers (que cospem gosma e explodem quando mortos). Os dois primeiros níveis ocorrem naturalmente, já que é preciso matar muitos zumbis salvando cidades, mas se quiser acelerar o processo, visite o Jorge's Gap, próximo de Odd Fellow's Rest. Para o nível 4, lobos (Wolves), ursos (Bears) e Cougars são encontrados facilmente na área, sem neve, de Tall Trees. Para completar o desafio sorrindo, use a tocha enquanto fica montado no cavalo Morte.

- **Rank 1:** mate 100 Fresh Undead (zumbis mais inteiros) e 25 Bolters (os zumbis velozes que correm em "quatro patas").
- **Rank 2:** mate 25 Bruisers (zumbis gordos) e 15 Retchers (os que cospem gosma verde).
- **Rank 3:** mate um Retcher de forma que a explosão dele mate dois zumbis próximos.
- **Rank 4:** mate 2 Bears (ursos), 5 Wolves (lobos) e 3 Cougars usando apenas a tocha.
- **Rank 5:** mate o Chupacabra. Ele aparece em diferentes pontos do México, com certa frequência nas proximidades de Nuevo Paraiso. Matar a criatura vale o troféu Chupathingy.

UNDEAD SHARPSHOOTER

Zumbis morrem quando seus pescoços ou cabeças são atingidos por tiros, entretanto apenas os tiros diretamente na cabeça contam como Headshot. Para completar o nível 3 facinho, lance Fire Bottle em um grupo de zumbis e use a munição Phosphorus Coating junto com Dead Eye. Para o nível 4, o melhor lugar é na entrada de El Presidio. O nível 5 é concluído facilmente em Jorge's Gap: aproxime-se dos zumbis e aperte R2 para fazer uma execução. Repita isso nos demais alvos.

- **Rank 1:** mate 5 zumbis em 10 segundos arma de fogo.
- **Rank 2:** mate 10 zumbis seguidamente com disparos na cabeça.
- **Rank 3:** mate 5 zumbis em chamas usando uma barra de Dead Eye.
- **Rank 4:** mate os quatro tipos de zumbi usando uma barra de Dead Eye.
- **Rank 5:** use a arma sniper para matar 5 zumbis em oito segundos sem usar Dead Eye.

EXPLOSIVE RIFLE MASTERY

Fácil de completar, mas atenção no Rank 5: se não tiver terminado as missões principais, é preciso vestir a roupa U.S. Army e matar um zumbi com a arma.

- **Rank 1:** consiga o Explosive Rifle salvando a cidade de Rathskeller Fort.
- **Rank 2:** mate os quatro tipos de zumbi usando o Explosive Rifle.
- **Rank 3:** mate três zumbis com um único tiro de Explosive Rifle.
- **Rank 4:** mate dois animais zumbi com um único tiro de Explosive Rifle.
- **Rank 5:** use a roupa U.S. Army / Undead Cowboy e mate um zumbi com o Explosive Rifle.

TOMAHAWK MASTERY

A única dificuldade neste desafio é o Rank 3, faça o seguinte: em uma floresta, atire numa árvore para fazer morcegos voarem e, imediatamente, troque para o Tomahawk e use o Dead Eye para acertar o morcego mais próximo de você.

- **Rank 1:** consiga uma Tomahawk salvando a cidade de Manzanita Post.
- **Rank 2:** mate um inimigo arremessando o Tomahawk, usando o Tomahawk como arma de mão e arremessando o Tomahawk enquanto estiver montado em um cavalo.
- **Rank 3:** mate um morcego usando Tomahawk.
- **Rank 4:** mate cinco inimigos seguidamente usando Tomahawk.
- **Rank 5:** salve uma cidade de um ataque usando apenas Tomahawk.

OS QUATRO CAVALOS DO APOCALIPSE

Os níveis 1 à 4 são concluídos ao encontrar e domar os quatro cavalos do apocalipse: Guerra (War), Peste (Plague), Fome (Famine) e Morte (Death). Eles são encontrados em pontos aleatórios do mapa, havendo grande chances em certas localidades. Aproxime-se de uma destas criaturas míticas e surgirá uma mensagem na tela; um ponto azul fica visível no radar. Localize a criatura e use o laço para capturar e montar, equilibrando-se até domar o bicho. O Rank 5 é completado ao atropelar todos os quatro tipos de zumbi cavalgando Morte. Melhor lugar para fazer isso? Em Jorge's Gap, claro.



GUERRA

- **Localização:** nas proximidades de New Austin, Gaptooth Ride, Armadillo e nas áreas entre MacFarlane's Ranch e Thieve's Landing.
- **Habilidade:** atropelar os zumbis para queimá-los.



FOME

- **Localização:** encontrado apenas no México, na área entre Chuparosa e Tesoro Azul.
- **Habilidade:** possui fôlego infinito, igual a qualquer outro cavalo zumbi... que montaria mais inútil!

PESTE

- **Localização:** encontrado bastante frequentemente na região de Tall Trees e muito raramente nas regiões onde os demais cavalos são encontrados.
- **Habilidade:** Peste possui grande resistência e não morre facilmente diante de ataques de animais e zumbis, ou mesmo em quedas de alturas razoáveis.

MORTE

- **Localização:** muito raramente em uma das áreas onde os outros três cavalos aparecem, mas é conquistado automaticamente ao completar as missões principais de *Undead Nightmare*.
- **Habilidade:** atropelar os zumbis e criaturas (que o atacam) para explodir suas cabeças de forma extravagante.

Obs.: complete todos os Challenges do *Undead Nightmare* para ganhar a roupa Legend of the Apocalypse.

SEGREDOS

ENCONTROS ALEATORIOS

Durante suas andanças pelo mundo, acabará encontrando pessoas e situações incomuns aleatoriamente. É possível obter recompensas ajudando essas pessoas. Eis os possíveis encontros que podem ocorrer:

• TRUST ME, I'M A DOCTOR

Em acampamentos que tem um zumbi pendurado, ajude o médico a capturar um zumbi vivo (what!!!!). Sem se afastar muito do acampamento, use o laço e amarre o zumbi, levando-o até o médico. A recompensa por completar o objetivo será munição e permissão de abrir o baú no acampamento, que pode conter munição, itens ou mapa do tesouro. Completando alguns destes desafios, o último deles será entregar 60 partes de zumbi para o médico e o prêmio é a High Power Pistol.

• HELP MY BROTHER

Um homem pede ajuda para resgatar seu irmão preso em algum lugar. Ajude-o a resgatar a pessoa, eliminando uma horda de zumbis antes disso. Este tipo de missão leva até baús contendo munição ou itens.

• DAMSEL IN DISTRESS

Uma mulher aparece fugindo de zumbis, geralmente Bolters, e grita por ajuda. Salve-a antes que os zumbis matem-na - use o Dead Eye. A recompensa será munição extra.

• UNTIL DEATH DO US PART

Quando encontrar um acampamento com um homem cuidando da esposa zumbi. Mate ambos e abra o baú para pegar munição ou item.

• BEST FRIENDS FOREVER

Acampamento geralmente próximo de estradas com um homem devorando o corpo do amigo morto. Fique um tempo no acampamento e para que o corpo volte à vida e salve o canibal.

• LAST STAND

Uma barricada com dois ou três sobreviventes se protegendo de uma horda zumbi. Ajude os sobreviventes para ganhar munição e itens.

• ZOMBIE SLAYING 101

Vez ou outra você encontra um homem atirando em zumbis. Falando com o homem, aceite o desafio e mate mais zumbis do que ele. Use o Dead Eye para vencê-lo e ganhar muita munição extra.

• STRANDED

Existem pessoas perdidas que pedem sua ajuda para voltar até uma cidade próxima. Leve-as na garupa do cavalo até o local indicado. A recompensa será muita munição.

• MISTER, I DON'T FEEL SO GOOD...

Quando encontrar um sobrevivente doente (mancando) pela região, em pouco tempo ele morrerá e se transformará em zumbi. A única maneira de mantê-lo vivo é amarrando-o antes da transformação.



WESTERN BORDER STATES

Out of nowhere and seemingly overnight, the entire frontier area has been overrun with a hideous plague affecting both humans and animals. Word has traveled of scattered survivors in isolated frontier outposts and towns. Travel is possible, but extremely dangerous.



RED DEAD REDEEMED

RED DEAD REDEMPTION UNDEAD NIGHTMARE



LISTA DE TROFEUS

The Downward Spiral

Complete a missão "Curious Tales from Blackwater, USA".

Judge A Man By The...

Complete as missões "Get Back in that Hole, Partner" e "Cure For Most of What Ails You".

The Superior Dance

Complete a missão "Mother Superior Blues".

All's Right With the World

Complete a missão "A Civilized Man".

Spinning Plates

Salve todas as cidades

Mad Marston: The Trail Warrior

Complete o rank 5 de todos os Challenges.

Six Years In The Making

Mate um Pé Grande, na missão "Birth of the Conservation Movement".

Chupathingy

Mate o Chupacabras.

Fan Service

Dome o Unicórnio.

Smoke that Skinwagon

Sobreviva a décima quinta onda de ataque no modo Overrun online).

Kingpin

Mate oito jogadores diferentes no modo Land Grab (online).

Zed's Dead, Baby

Consiga todos os troféus de Undead Nightmare.

PLATINADORES

Conheça alguns jogadores brasileiros que já platinaram Need for Speed: Hot Pursuit

- Darth_VanderNL
- Heishirooo
- SukeBr
- guico13z
- BlindGuardianBR

Fonte:
www.myps3t.com.br





- Corrida • 1 jogador
- offline • 8 jogadores online
- Chat com voz • DLC
- Ranking Online
- Produzido pela Criterion

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

Guia prático para pilotos destemidos
POR FÁBIO SANTANA

Need for Speed precisava recuperar o moral. Depois de anos com sequências derivativas, a EA decidiu colocar a série nas mãos da Criterion Games, o pessoal que criou *Burnout*. O resultado, claro, agradou: desde seu lançamento no final de 2010, *Hot Pursuit* é um dos jogos mais comentados entre os amantes da velocidade. E não é apenas pelo seu conteúdo vasto e pelo seu acabamento primoroso, mas principalmente por causa do envolvente Autolog: o sistema avisa quando seus amigos quebram seus recordes e sugere uma torrente infundável de desafios.

Para ajudá-lo a ganhar respeito entre seus rivais, preparamos um guia com dicas gerais e exemplos práticos – três provas selecionadas. As dicas foram elaboradas para o modo Racer, mas os conceitos podem ser aplicados nas mais diversas situações, inclusive como policial. Para completar, compilamos os melhores tempos dos jornalistas de games. E você, como está se saindo? Conte para nós.

DICAS GERAIS

- Jamais bata, jamais tire o dedo do acelerador, jamais saia do asfalto à toda e jamais desista.
- A escolha de carro depende da situação e do gosto do piloto. Veículos com maior aceleração são para pistas com muitas curvas, enquanto aquelas com retas longas são mais adequadas para maior velocidade final. Carros com mais potência (verifique o BHP) são melhores em subidas. Bólidos que correm rentes ao chão não são bons em terrenos acidentados.
- Procure fazer as curvas sempre por dentro, até mesmo na contramão. Esse é o caminho mais curto e você ainda pode usar os carros adversários como apoio.
- Você pode consultar seu Autolog até mesmo quando não está perto do PS3. Basta ter acesso a um computador e visitar <http://hotpursuit.needforspeed.com/autolog/>. Fazendo login no site, você pode conferir se algum amigo tirou seus tempos. ►

DICAS DOS (QUASE) PRÓS



O VENCEDOR DO DESAFIO

"Uma dica que para mim funciona muito bem em curvas mais acentuadas é o drift, ou derrapada, efetuado com apenas um toque no freio de mão. Além de não desacelerar demais, como aconteceria no caso do freio convencional, ele ainda acumula nitro, que pode ser usado no final da curva para ganhar velocidade novamente."

• **Luciano Amaral, Apresentador do programa Mok da PlayTV**



"Eu tenho uma técnica psicológica para provas de velocidade extrema: desligar o som do televisor. O ronco do motor no limite cria uma pressão e nervosismo ao dar a sensação de que o carro vai acabar explodindo de tão rápido que está. Sem som, parece que você está passeando... mesmo a 400 km/h."

• **Humberto Martinez, Redator-chefe da D&T**



"A melhor dica é esquecer que existe freio. Se precisar, use o de mão, com toques curtos na entrada das curvas. Cuidado com o drift – é legal, mas

diminui muito a velocidade. Subindo montanhas, pegue os carros de marchas mais curtas. Mesmo com menor velocidade final, a recuperação nas curvas é bem melhor."

• **Jefferson Kayo, Editor do site GameTV**



"Minha dica é andar o máximo possível na contramão para conseguir nitro. Uso o nitro nas subidas e depois que saio das curvas, quando fico alinhado à pista. Uso muito nas retas também, mas tento poupar quando estou em 'top speed'. Para fazer drift, uso o freio normal, em vez do freio de mão, evitando uma redução brusca da velocidade. Tento me antecipar às curvas, fazendo um contorno otimizado."

• **Gustavo Petró, Jornalista de games do portal G1**



"Sempre faço uso do modo Freedrive para estudar as pistas antes das corridas. Memorizar e saber diferenciar os atalhos das 'ciladas' durante as corridas pode custar valiosos segundos no seu tempo final. Uma boa estratégia que herdei do Burnout é fazer curvas fechadas usando o nitro e o freio de mão. O boost ajuda a retomar a velocidade."

• **Kadu Araújo, Jornalista do site Hardgamer MTV**



"Uma das primeiras coisas que faço quando estou atrás do volante em Need for Speed: Hot Pursuit é ficar atrás de um adversário para pegar o vácuo, ou seja, diminuir a resistência aerodinâmica do ar com o carro. Além disso, busco ficar sempre na contramão para ganhar mais nitro. Afinal, um empurrãozinho extra nunca é demais."

• **Rodrigo Guerra, Redator do site UOL Jogos**
• **PSN Id: jrodrigoguerra**



"Evite usar o nitro quando estiver chegando ao seu top speed (velocidade vermelha) e sempre guarde um pouco para a saída das curvas. Quando tiver que fazer drift, apenas solte o acelerador um pouco mais cedo e aperte-o novamente, em vez de pisar no freio em cima da curva. E lembre-se de que nem todo caminho fora da pista é um atalho."

• **Douglas Pereira, Redator do site Arena Turbo**
• **PSN Id: NewGamer31**

ATALHOS

• A maioria não vale a pena, é melhor ficar no curso principal para manter a velocidade e acumular nitro com vácuo ou tirando finas do tráfego (near miss).

• Os poucos que compensam economizam bastante tempo. Teste e avalie sempre até determinar o melhor caminho em uma pista.

• Em atalhos com solo de terra, mantenha o carro no centro da pista, na área com marcas de pneus, que é onde se obtém a melhor velocidade e aceleração.

COMO FAZER DRIFT

• Basta um toque no freio ou no freio de mão enquanto vira para começar a derrapar.

• Quanto mais segurar o freio, mais intensa a derrapada – cuidado para não segurar o freio demais.

• Se notar que a derrapada não é suficiente e que o carro está escapando para fora, dê mais um toque no freio – mas o melhor é acertar a intensidade da derrapagem logo no começo.

• Outro modo de iniciar um drift é soltando o acelerador e segurando-o novamente. Cuidado para não perder o controle do carro se fizer isso esterçando demais. Esse tipo de drift é melhor para curvas longas e pouco acentuadas.

• Aprenda a controlar o carro durante a curva. Solte a direção se estiver virando demais. Segure se virar de menos.

• Em curvas longas, cuidado para não virar demais e ter que corrigir virando para o lado oposto. Isso acontece se você exagerar na derrapada na entrada da curva. No drift ideal, você nunca vira para o lado oposto.

EVENTOS HOT PURSUIT

• Use seus itens com eficiência. Guarde alguns para o final da corrida, quando as coisas ficam mais intensas.

• Não fique colado na traseira de policiais, nem debaixo de helicópteros para não ser surpreendido por um tapete de espinhos.

• Atenção para as recargas de item. Se não quiser ficar olhando na barra de recarga, uma voz anuncia quando o item está pronto.

• Bloqueios policiais não estão indicados no mapa. Fique atento na pista.

• Em bloqueios, sempre há o espaço de um carro para passar em alta velocidade, sem esbarrar nas viaturas. Se não conseguir encontrar esse ponto a tempo, passe pelas extremidades da pista.

• Acabar com uma viatura dá um tanque de nitro.

• Evite usar itens nas entradas de atalhos ou na aproximação de curvas – a interrupção pode fazer você perder um caminho importante.

ACUMULANDO NITRO

• Como corredor, você pode acumular nitro pilotando na contramão, pegando o vácuo dos outros competidores (dirigindo atrás deles), fazendo drift (curvas derrapando), pegando atalhos ou passando rente aos carros do tráfego.

• A barra de nitro enche mais rápido se você combinar fatores – por exemplo, pegando vácuo, na contramão, fazendo drift.

• Se tiver que escolher entre vácuo e contramão, sempre escolha pegar o vácuo – você desenvolve velocidade enquanto ganha nitro.

• Se estiver pegando vácuo sem ainda estar com nitro cheio, continue no vácuo até terminar de encher, para só então ultrapassar.

MANTENDO VELOCIDADE

• Para conseguir os melhores tempos, seu objetivo é correr sempre na velocidade máxima (com o velocímetro no vermelho).

• Pilote com suavidade, evite movimentos bruscos.

• Não toque nas áreas fora da pista.

• Só faça drift quando necessário – é mais rápido tangenciar uma curva com os pneus agarrados ao solo.

• Para entrar em atalhos, mire com antecipação e faça uma linha suave.

• Nos atalhos, corra pelas áreas com marcas de pneus, que são um terreno com mais aderência.

• Evite tocar nos outros carros (nem se for para afastá-los) ou nas barreiras.

• Em grandes retas, use o nitro para chegar a uns 15 km/h acima da velocidade máxima. Tente reservar ou acumular nitro para manter essa velocidade.

USANDO NITRO COM EFICIÊNCIA

• Nitro é para ser usado em retas. O uso em curvas geralmente é um desperdício.

• Use sempre em saída de curva, para recuperar velocidade. Espere alinhar seu carro com a pista para maximizar a aceleração.

• Antes de atalhos, evite gastar todo o nitro. Acumule para usar um pouco durante o atalho, para compensar a perda de velocidade no terreno acidentado.

• Não gaste muito em pequenas retas, deixe para queimar nos retões ou em subidas.

• Quando estiver usando nitro atrás dos adversários, cuidado para não colidir e comprometer a aceleração. Passe com habilidade e apenas tire uma fina.

ROADSTERS REBORN, GRAND OCEAN COAST

RANKING DOS JORNALISTAS

- 1º Luciano Amaral: 3:23.98 (Boxter Spyder)
- 2º Fabio Santana: 3:24.51 (Boxter Spyder)
- 3º Douglas Pereira: 3:26.14 (BMW Z4 sDrive35is)
- 4º Humberto Martinez: 3:26.54 (Nissan 370Z R.)

- 5º Jefferson Kayo: 3:29.14 (Boxter Spyder)
- 6º Felipe Fuchini: 3:32.01 (Boxter Spyder)
- 7º Kadu Araújo: 3:33.71 (Boxter Spyder)
- 8º Gustavo Petró: 3:34.96 (Boxter Spyder)
- 9º Rodrigo Guerra: 3:47.96 (Boxter Spyder)

TEMPO ENVIADO PELO LEITOR

PSN ID: fabiotust: 3:26.99

MENOR TEMPO ENCONTRADO NA INTERNET

holymoly2207: 3:11.59 (Nissan 370Z R.)

Com 13,6 km, este traçado é longo e exige memorização. É preciso bom aproveitamento dos drifts e saber com exatidão os melhores trechos para acumular e consumir nitro e o caminho a utilizar. Os carros disponíveis são o Porsche Boxter Spyder, a BMW Z4 sDrive35is e o Nissan 370Z Roadster. Nós optamos pelo Porsche, que tem melhor aceleração entre os três.



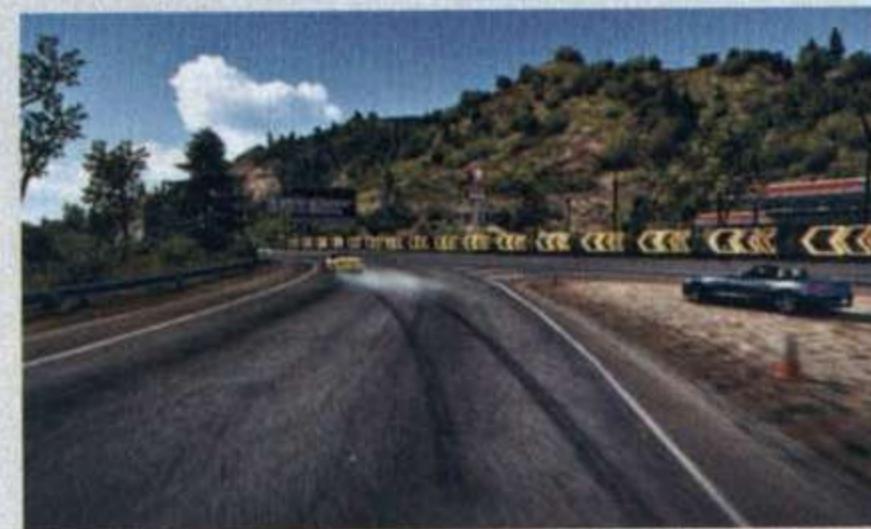
- No início, aproveite o vácuo e a contramão enquanto ultrapassa os adversários. Tome cuidado para não se chocar entre o 370Z e a BMW. Siga o Boxter branco.
- Nas próximas curvas, ultrapasse o Porsche adversário. Use um pouco de nitro, se necessário, mas guarde sua reserva para logo mais e mantenha-se na contramão.
- No retângulo, permaneça na contramão e queime todo o seu nitro para atingir velocidade máxima, acima dos 270 km/h. Logo o Porsche e o 370Z deverão ultrapassá-lo. Aproveite para pegar vácuo.



- No final da longa reta, vem um trecho de descida. Dê injetadas de nitro para beirar os 290 km/h e continue aproveitando o vácuo.
- Na curva que precede a ponte, faça um curto e breve drift e volte a usar nitro para descer perto dos 280 km/h.



- Agora um drift mais acentuado para a direita, seguido de nitro para continuar acompanhando o carro à frente. Tente manter a velocidade máxima.
- Dentro dos túneis, continue buscando a velocidade máxima e ultrapasse o carro adversário.
- Na curva após a área dos túneis, faça um drift apertado para tangenciar rente à esquerda da pista. Se mirar à direita, você terá bastante impulso para o trecho que se segue. Apenas tome cuidado com o fluxo contrário.



- Em seguida a um trecho mais longo, há mais uma curva acentuada para a direita, em descida. Capriche no drift rente à margem interna da curva e prepare-se para sair com nitro para o lado esquerdo da pista.
- Ignore esta entrada de atalho. Como o caminho é longo, vale mais seguir em alta velocidade pelo asfalto. Fique atento para a curva de 90° à esquerda.
- Após a última curva, observe a direita da pista para encontrar a entrada de um excelente atalho. Entre com nitro para chegar a cerca de 240 km/h.
- A todo custo, mantenha-se no centro da

pista, na área menos acidentada, para sustentar uma velocidade de 230 km/h. Faça drifts leves para não se chocar contra as paredes jamais, ao mesmo tempo em que mantém sua velocidade.

- Tente fazer esta curva mais longa em um drift bem suave e aberto, para acumular mais nitro. No fim da curva há uma subida. Mantendo-se sempre na área limpa da pista, use um pouco de nitro para manter uma velocidade acima de 210 km/h.
- Ainda subindo, há uma curva mais acentuada para a direita. Faça um drift mais generoso e termine com um pouco de nitro, mas guarde sua reserva para o próximo trecho.



- Saia do atalho consumindo todo seu nitro e mantendo-se na esquerda da pista para acumular mais.



- Se tangenciar corretamente, é possível fazer a última curva sem drift. Não se atrapalhe e use sua última reserva de nitro. ►

THE PRESTIGE BIG TIMBER FÓREST

RANKING DOS JORNALISTAS

- 1º Luciano Amaral: 5:15.04 (911 Targa 4S)
- 2º Fabio Santana: 5:16.87 (911 Targa 4S)
- 3º Gustavo Petró: 5:23.67 (Maserati GranTurismo)
- 4º Felipe Fuchini: 5:24.14 (911 Targa 4S)

- 5º Douglas Pereira: 5:33.82 (911 Targa 4S)
- 6º Jefferson Kayo: 5:39.92 (911 Targa 4S)
- 7º Rodrigo Guerra: 5:42.07 (Jaguar XKR)
- 8º Humberto Martinez: 5:52.97 (Maserati GranTurismo)
- 9º Kadu Araújo: não correu

MENOR TEMPO ENCONTRADO NA INTERNET

NFSSeriesVideos: 5:21.41 (Cinque Roadster NFS)

São longos 21,3 km de pista. Para decorar, só mesmo praticando bastante. Há como ajudar na memorização, basta dividir a pista mentalmente em trechos. Além disso, a corrida é à noite, então, se você acidentalmente desligou o farol, o Círculo o liga novamente. Prossigamos com nosso ágil Porsche 911.



- O primeiro atalho útil é esta subida pavimentada, do lado direito da pista. Tendo acumulado nitro nas primeiras curvas da prova, queime um pouco aqui para subir a 230 km/h. Não gaste nitro na saída, pois logo tem uma curva acentuada para a esquerda.



- Pouco após uma curva para a direita com alicote tem esta subida. É o primeiro ponto para você queimar todo o nitro que acumulou. O trecho é uma longa reta, então permaneça na contramão para acumular mais nitro e chegar à velocidade máxima o mais rápido possível.

- No fim do trecho anterior, há esta curva do farol, um cotovelo longo de 180°. Contorne-o e não use o nitro imediatamente; somente queime o seu estoque após a leve curva para a esquerda, num trecho de subida. Este é outro trecho longo, então repita a estratégia de alcançar e manter a velocidade máxima.



- O trecho anterior termina numa descida. Após uma curva acentuada para a direita, ignore o atalho que fica à esquerda da pista. Queime todo seu nitro acumulado após a curva para a esquerda – sim, é mais um bom trecho contendo apenas dobras suaves, para você atingir velocidade máxima.



- Ao se aproximar da curva para a esquerda, atenção para o atalho na lateral da pista, pouco antes da curva – a placa com setas marca o local. Tente permanecer no centro do caminho e use nitro na subida. De volta ao asfalto, mais nitro.



- Pouco depois da saída do atalho anterior, fique atento para mais este atalho à direita na área da usina nuclear. Dentro do atalho, seja ligeiro para virar imediatamente à direita e usar nitro. Após o atalho, queime todo o estoque de nitro na área dos túneis e ignore o pequeno atalho à esquerda.



- Após um trecho de subida (use nitro para ganhar impulso), há uma curva acentuada para a direita. Tangencie e consuma algum nitro na sequência.

- Na descida, atenção para o lado esquerdo da pista: na entrada para o atalho, chegue usando nitro, prepare um drift leve e longo para a esquerda e mantenha-se sempre na área limpa do terreno. Após a saída, há uma curva para a direita; depois dela, queime seu nitro.



- Depois do cotovelo para a direita, use todo o nitro restante e controle firmemente o carro na pista estreita. Na descida, mais nitro para chegar à velocidade máxima.



- A ponte ao lado da cachoeira é a última sequência de curvas. Cuidado com a pista estreita e caprichosa no drift com nitro.

VANISHING POINT, EAST GORGE CANYON

RANKING DOS JORNALISTAS

- 1º Luciano Amaral: 1:12.78 (Cinque Roadster NFS)
- 2º Douglas Pereira: 1:12.80 (Cinque Roadster)
- 3º Fabio Santana: 1:13.00 (Cinque Roadster)
- 4º Jefferson Kayo: 1:13.58 (Cinque Roadster)

- 5º Gustavo Petró: 1:13.83 (Cinque Roadster NFS)
- 6º Kadu Araújo: 1:14.40 (Cinque Roadster)
- 7º Felipe Fuschini: 1:15.71 (Cinque Roadster)
- 8º Humberto Martinez: 1:18.35 (Cinque Roadster)
- 9º Rodrigo Guerra: 1:19.65 (Cinque Roadster)

TEMPO ENVIADO PELO LEITOR

Gustavo Maravieski: 1:13.83 (Cinque Roadster NFS)

MENOR TEMPO ENCONTRADO NA INTERNET

TSCxChris: 1:13.13 (Zonda)

Uma pista bem curta, de apenas 6,8 km, a bordo do Pagani Zonda Cinque Roadster (o carro é fixo), uma máquina da série esportiva que chega a 349 km/h e acelera de 0 a 100 km/h em 3,2 segundos.

O segredo é ficar acima da velocidade máxima o maior tempo possível e acumular nitro sempre. Se fizer todo o traçado com perfeição, não há necessidade de drift.



- No primeiro trecho, limite-se a ficar na contramão acumulando nitro.



- Após o Motel de estrada, na curva para a direita, costuma vir um carro na contramão. Passe rente para aproveitar o near miss.



- Pouco depois desse carro, o piso muda de cor. Segure o nitro e alinhe-se sempre na contramão. Continue a segurar o nitro até o final da descida e o começo do retão (ignorando o atalho à esquerda) para chegar a

uns 358 km/h. No retão, acumule nitro na contramão e passando rente aos poucos carros que aparecem.



- No final do retão, há uma curva leve para a esquerda e, imediatamente, a entrada de um atalho vital à direita: use nitro um pouco antes para entrar com embalo e mire o centro do atalho.



- Durante o atalho, fique sempre na área com marcas de pneus e tente sustentar uma velocidade acima de 320 km/h. E faça isso sem usar nitro, pois você já vai precisar de uma boa carga.



- Na saída do atalho, procure alinhar rapidamente o carro na contramão e chegue de volta à estrada gastando toda sua carga de nitro. Esse trecho é de subida, então você vai precisar dessa ajuda para ganhar velocidade mais rápido. Cuidado com o tráfego e tente

chegar ao topo com a velocidade no vermelho.



- Ao fim da subida há mais um retão. Siga a rotina de acumular nitro e queimar para manter a velocidade no vermelho. Cuidado com a ondulação que pode esconder tráfego surpresa.



- O trecho final é o mais desesperador: depois de lutar para manter a velocidade no topo, vem uma curva em S, geralmente com tráfego mais acentuado. Aqui, você vai depender um pouco da sorte e muito da observação e reflexos. Tente traçar uma linha reta entre a primeira e a segunda curva e cruzar a chegada do lado esquerdo da pista, desviando-se do fluxo contrário. ■

DIVULGUE SEUS RECORDES

Ok, ok... nós não somos os reis das pistas. Quer divulgar os seus recordes e comparar os seus tempos com a galera da redação e com os de outros leitores? Siga-nos pelo Twitter (@dtplaystation) ou mande seu tempo e PSN ID para playstation@europanet.com.br. Não se esqueça de colocar "Hot Pursuit" no campo de assunto e de apontar qual foi o carro usado e qual é a pista do seu recorde.

troca > jogo

Que tal trocar o seu cansado FIFA 08 pelo fantástico Gran Turismo 5? Ice Age 3 por GTA IV? Qualquer rolo é possível na grandiosa rede de contatos do Troca Jogo **POR LEANDRO RODRIGUES**

DANTE'S INFERNO
PS3
Divine Edition
VISCERAL EA

**UNCHARTED
DRAKE'S FORTUNE**
PS3
Only On PlayStation
NAUGHTY DOG

**SHREK
FOREVER AFTER**
PS3
THE FINAL CHAPTER
ACTIVISION

GOD OF WAR III
PS3
Only On PlayStation
SONY COMPUTER

**ICE AGE
DAWN OF THE DINOSAURS**
PS3
ACTIVISION

GRAN TURISMO 5
PS3
Sony Computer

GTA IV
PS3
Rockstar Games

GTA V
PS3
Rockstar Games

ASSASSIN'S CREED II
PS3
Ubisoft

ASSASSIN'S CREED III
PS3
Ubisoft

ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG
PS3
Ubisoft

ASSASSIN'S CREED UNITY
PS3
Ubisoft

ASSASSIN'S CREED ORIGINS
PS3
Ubisoft

ASSASSIN'S CREED VALHALLA
PS3
Ubisoft

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY
PS3
Ubisoft

ASSASSIN'S CREED MIRAGE
PS3
Ubisoft

ASSASSIN'S CREED VALHALLA
PS3

e as qualificações do trocador.

Por ser um site sem fins lucrativos ou mediação, as qualificações definem o seu status dentro do Troca Jogo. Ao concluir uma troca, cada um dos lados envolvidos deve deixar seu parecer exposto no site, apontar o nível de satisfação com o procedimento da troca e estado de conservação do jogo (positivo, neutro ou negativo) e postar um comentário livre para endossar (ou não) o trocador. Essas informações são públicas e servirão como base para gerar confiança na próxima troca.

Apesar de a comunidade não ser moderada e as trocas acontecerem diretamente, entre os jogadores e sem nenhuma intermediação, o índice de reclamação é muito baixo.

"Reclamações existem. Felizmente, são poucas e não chegam a ser significativas, pois

muitas vezes se devem a atrasos dos Correios ou a usuários que tiveram imprevistos e não conseguiram postar o jogo em um tempo razoável", afirma Flávio. Esse sentimento é compartilhado pelos usuários do site. Em conversa com os três principais "trocadores" da comunidade (veja a entrevista a seguir), nenhum deles relatou problemas graves. Juntos, os três campeões de trocas acumulam mais de 150 trocas bem-sucedidas.

Ainda assim, para melhorar o serviço, Flávio adianta que há projetos que visam aumentar a segurança nas trocas: "Provavelmente, vamos adotar um cadastro positivo, não obrigatório, que dará maior credibilidade aos participantes. Talvez seja um serviço pago, para compensar o risco que vamos assumir para atestar a idoneidade das pessoas e o custo operacional".

O CARA DAS TROCAS

Flávio Banyai, um dos criadores do Troca Jogo, fala da estrutura do site e sobre as próximas implementações

D&T. Quantas pessoas trabalham no Troca Jogo?

Flávio. Cinco pessoas estão envolvidas com o site. Esse número varia conforme a alocação da nossa equipe, em relação aos demais projetos da Astéria. No momento, temos uma lista com aproximadamente 70 correções e ajustes. Ou seja, ainda temos bastante novidades para os usuários.

D&T. Haverá espaço para colaboração dos trocadores na atuação como moderadores?

Flávio. A ideia dos moderadores é bacana e faz parte dos nossos planos. Só precisamos encaixar no cronograma, pois precisaríamos de tempo para conseguir dar a devida atenção aos possíveis interessados na tarefa.

D&T. Não existe limite de cadastros por usuário. Os espertinhos não criam cadastros falsos para simular negociações concluídas?

Flávio. Esse é um ponto bastante delicado, pois acreditamos que parte do sucesso do site está na facilidade de usá-lo. Sabemos que é questionável obrigar o uso de um documento oficial na criação de um perfil virtual. Também temos noção de que, para alguém mal intencionado, forjar um CPF é uma tarefa bastante simples.

D&T. Como lucrar com um site gratuito?

Flávio. Esse é um desafio que estamos lidando no momento. De fato, nossa intenção não é onerar os usuários, porém ►



OS
7

MANDAMENTOS DA TROCA

1 PROCURE TROCADORES QUALIFICADOS

O perfil de cada trocador exibe os comentários de quem já concluiu uma troca com ele e a sua porcentagem de trocas concluídas com sucesso. Se ainda assim se sentir inseguro, converse com alguma pessoa que já tenha concluído a troca com o trocador alvo.

2 PREFERA TROCAR PESSOALMENTE

Obviamente, você começa sua carreira de trocador sem nenhuma indicação e as pessoas podem não sentir segurança em aceitar suas propostas. Neste caso, combine com o trocador para finalizar o negócio pessoalmente, de preferência em locais públicos (shoppings e estações de metrô são as mais populares entre os trocadores). Caso escolha usar os correios, mande sempre com seguro de envio e, se possível, com solicitação de aviso de recebimento. O valor praticamente não muda e você tem mais segurança.

3 CUIDADO COM OS DADOS PESSOAIS

O Troca Jogo solicita que você anuncie um endereço para cruzar as informações na hora da troca. Você não deve ser muito preciso. Se for possível, cadastre o seu endereço profissional ou, se for usar o endereço da sua casa, não revele o número.

4 TIRE TODAS AS DÚVIDAS

Antes de clicar para finalizar uma troca, solicite todas as informações sobre o produto. Certifique-se quanto a região do jogo, conservação ou até mesmo se trata-se de uma versão especial. O site já conta com opção para caçar edições de colecionador.

5 SEMPRE QUALIFIQUE

A melhor maneira de manter a comunidade funcionando é dar um parecer preciso sobre cada troca concluída.

6 PEGADINHAS

Verifique se o jogo que você pretende trocar virá completo, com acessórios que o acompanham. Fique atento a jogos com modos online. Alguns jogos exigem uma senha exclusiva, que acompanha o jogo, para permitir a jogatina online. No caso de usados, é normal que esse código já tenha sido usado pelo primeiro dono, mas você sempre pode comprar um novo código na PlayStation Store.

7 AJUDE

O Troca Jogo é um site gratuito que quebra um galho enorme e ajuda o jogador a economizar um bom dinheiro e também a encontrar jogos mais raros. Ajude o site e doe uma pequena quantia sempre que concluir uma troca.

também não podemos continuar investindo em algo que não gera uma receita para se sustentar e continuar evoluindo. Intermediar fisicamente as trocas é algo que consideramos, porém há uma questão logística envolvida que nos preocupa, justamente por não fazer parte do nosso negócio atualmente. Também estamos cogitando criar uma área de lojistas no site, onde seria possível cobrar deles uma mensalidade e outras taxas pontuais, em troca de exposição. Pensamos que os jogadores passariam a usufruir de benefícios como a localização dos lojistas mais próximos e a qualificação destes lojistas dentro do Troca Jogo, entre outros. No geral, percebemos que há muita gente ganhando dinheiro com o nosso site e acho justo que a gente ganhe também.

D&T. Quais são os próximos passos do Troca Jogo?

Flávio. Oferecer uma versão para iPhone e outra para Windows Phone. E lidar com a questão dos lojistas.

D&T. Qual é a sua opinião sobre a luta de algumas produtoras contra o comércio de jogos usados?

Flávio. O mercado de games no Brasil ainda está muito distante do mercado americano, e que os preços praticados por aqui são exorbitantes, não só dos jogos, mas dos



Após dominar os PCs, o site vai ganhar aplicativo para iPhone, iPad e Windows Phone

consoles e todos os seus acessórios. Ou seja, vejo que no Brasil é até bom que exista um meio como o Troca Jogo, pois, de certa forma, ele ajuda a disseminar as plataformas e fidelizar os seus usuários. Considerando que os jogos estão cada vez mais voltados ao público que joga online, acredito que a venda de chaves de acesso para esses módulos seja uma forma interessante de minimizarem as perdas com eventuais quedas nas vendas dos jogos.

D&T. A chegada da pirataria ao Play 3 afetou as trocas?

Flávio. Ainda não. Talvez as pessoas ainda estejam um pouco receosas com a eficácia desses métodos ou de como será a resposta final da Sony às pessoas que fizerem isso. Ainda não conheço ninguém que já tenha feito uso da pirataria do PlayStation 3.

D&T. Os trocadores aceitaram bem o sistema de doações para o site?

Flávio. Sinceramente, eu acreditava que a resposta seria melhor, principalmente por parte dos usuários que mais usam o site. Se algum dia considerarmos pela cobrança do acesso ao site, o atual volume de doações certamente será um argumento muito importante para a nossa decisão.

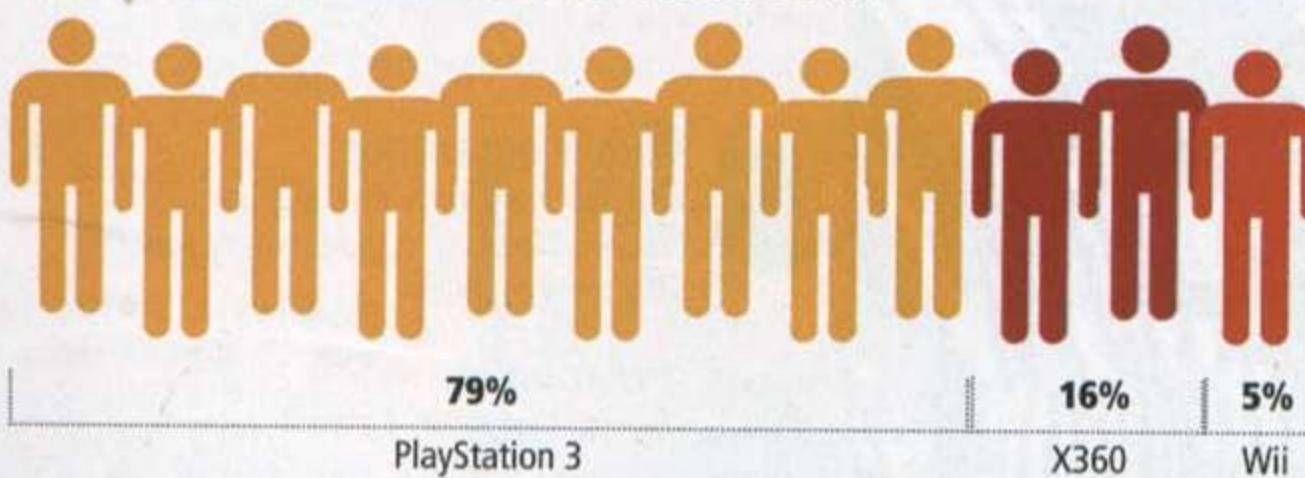
TROCANDO NÚMEROS

Alguns números importantes sobre o Troca Jogo

TROCADORES CADASTRADOS

14.150

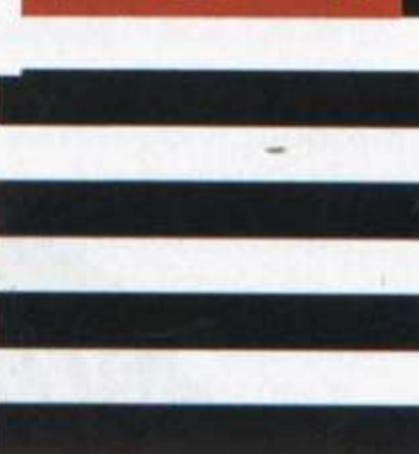
PORCENTAGEM DE TROCADORES POR PLATAFORMA



ESTADOS MAIS TROCADORES



São Paulo



Rio de Janeiro



Rio Grande do Sul

OS 5 JOGOS MAIS PROCURADOS



Gran Turismo 5



Call Of Duty: Black Ops



Red Dead Redemption



Castlevania: Lords of Shadow



Heavy Rain

28

TROCADORES DIÁRIAS

190

TROCADORES SEMANAS

820

TROCADORES MENSALIS

A OPINIÃO DOS MAIORES TROCADORES

Conversamos com Sylvio Carlos, Rafael Miranda e Jefferson Sales, os três maiores trocadores no ranking do site, respectivamente, que travam uma batalha particular pelo título de maior trocador do Brasil



Sylvio



Rafael



Jefferson

D&T. O que vocês levam em consideração ao procurar um jogo para troca?

Sylvio. Jogos que me interessem para diversão, não me importo com os troféus.

Rafael. Jogos interessantes ou que tenham alto índice de procura no site, para futuras trocas.

Jefferson. Apenas jogos interessantes, não jogo por troféus.

D&T. Estão fazendo trocas só para manter a liderança no ranking do Troca Jogo?

Sylvio. Só troco jogos que me interessam, a quantidade é apenas uma consequência.

Rafael. Eu e o Jefferson estamos "competindo", mas numa boa.

O que importa são os bons jogos.

Jefferson. É bom ser um dos líderes, passa confiança para os outros usuários. Mas só

pego jogos que me interessam.

D&T. Vocês já tiveram algum problema com as trocas?

Sylvio. Só uma vez. Um usuário mandou um jogo diferente do combinado, em mau estado.

Rafael. Nunca tive nenhum problema.

Jefferson. Um espertinho me fez uma qualificação ofensiva.

D&T. Já fizeram alguma doação para o site?

Sylvio. Achei bacana, farei a minha primeira doação nas próximas trocas.

Rafael. Apoiei a ideia e já fiz a minha primeira doação.

Jefferson. Ainda não fiz a minha, mas não vou deixar de ajudar. ■

EU ACHO QUE O SITE FOI UMA JOGADA VISIONÁRIA, UM ÓTIMO SITE DE RELACIONAMENTOS. O BRASILEIRO SOFRE COM O ALTO CUSTO DOS GAMES E O TROCA JOGO VEIO COMO UMA FERRAMENTA DE BENEFÍCIO PARA OS GAMERS.

Sylvio Carlos, cirurgião dentista, 30 anos, Rondônia - 53 trocas (ID - sylviocarlos)

O TROCA JOGO É UM SITE QUE SE TORNOU UMA 'MÃO NA RODA', POIS ALÉM DE FAZER VÁRIOS AMIGOS, PERMITE QUE EU TROQUE MEUS JOGOS ANTIGOS E ENCOSTADOS. SEM FALAR NOS NOVOS QUE ZEREI E QUE, CERTAMENTE, FICARIAM ENCOSTADOS.

Jefferson Sales, biólogo, 28 anos, Rio de Janeiro - 58 trocas (ID - jsalesbio)

O TROCA JOGO, A CADA DIA QUE PASSA, VEM INOVANDO E MELHORANDO! É UM SITE INCRÍVEL QUE POSSIBILITA A TROCA DE JOGOS DE UMA FORMA SIMPLES! E ACHEI LEGAL A PARTE DE NÃO COBRAR NADA, MAS APOIEI A IDEIA DE DOAÇÕES E JÁ FIZ A MINHA.

Rafael de Paula, auxiliar extrajudicial, 19 anos, Minas Gerais - 61 trocas (ID - rafa_552)

TROCAS DA REDAÇÃO

A redação da D&T aderiu ao Troca Jogo e já conseguiu se dar bem em trocas memoráveis... e também compartilha as piores propostas recebidas

CAMPEÃO DA LÁBIA

FABIO SANTANA

(ID no site: FabioSantana)

- Melhor troca: que tal *Shrek Forever After* por *Assassin's Creed II*? Ou *Ice Age 3* por *Dead Space*? Ou *How to Train Your Dragon* por *Heavy Rain*? *Transformers: War for Cybertron* por *God of War III* (que veio lacrado)? Tem muita gente por lá só buscando jogos fáceis de platinar e que não tem amor pela coleção. XD
- Pior proposta: sempre aparecem uns trocadores "sem noção" com ofertas de jogos que nem estão nos meus desejos. Teve um cara perguntando se eu não queria dar dois jogos no *Kane & Lynch 2* dele. Outro ofereceu o velho *MotorStorm* pelo novíssimo *Enslaved*. Passo.

HUMBERTO MARTINEZ

(ID: 2berto)

- Melhor troca: troquei *Cross Edge* por um *Burnout Paradise: The Ultimate Box*.
- Pior proposta: *Jericho* pelo meu *Assassin's Creed: Brotherhood*. O cara ainda deu opção: eu poderia oferecer *Red Dead Redemption*. Cara de pau...

FELIPE FUSCHINI

(ID: ffuschini)

- Melhor troca: até agora só fiz trocas justas. No máximo, troquei o meu *Dante's Inferno* por *Uncharted: Drake's Fortune*.
- Pior proposta: *Dead Rising 2* por *Sonic Unleashed*. Mas caso eu achasse ruim, ainda podia escolher entre *Top Spin 3*, *UFC 2009...*

LEANDRO RODRIGUES

(ID: jogostudo)

- Melhor troca: mandei *Disney UP* e peguei o *Pro Evolution Soccer 2011*. Achei um desses caçadores de troféus e não tive dô.
- Pior proposta: no dia que eu peguei *Call of Duty: Black Ops*, um cara me ofereceu *Terminator*. Não respondi até hoje.

GILSONAR LIVRAMENTO

(ID: gill.oh)

- Melhor troca: troquei meu *Saw II* por um *LittleBigPlanet*, só não troquei meu *Final Fantasy XIII* lacrado por um *Red Dead Redemption*, por este não ter caixa nem capa e a mídia estar castigada.
- Pior proposta: uma pessoa insistiu, por semanas, em trocar um *Terminator* pelo meu *Disgaea III*.



MASS EFFECT 2

Épico da BioWare vem recheado de extras e algumas melhorias para compensar a ausência do primeiro capítulo **POR GILSON MAR LIVRAMENTO**

Odesejado *Ninja Gaiden II*, título da Tecmo, era exclusivo de Xbox 360 e ganhou uma revisão com conteúdo inédito para compensar sua chegada tardia no Play 3. O feito se repete com *Mass Effect 2*, um dos jogos mais queridos do X360, agora parte do acervo de RPGs do PS3.

É bastante esquisito estrear uma série a partir do segundo episódio, mas não há outra opção, já que o primeiro título foi criado em parceria com a Microsoft e a dona do Xbox detém os direitos de distribuição. Melhor pegar o bonde andando do que nem sair para passear, afinal. Porém, a produtora BioWare inventou um jeito de apresentar a história original super resumida para situar os jogadores sobre os eventos que geram consequências logo no início do segundo capítulo: uma história em quadrinhos interativa. Bom, interativo chega a ser um exagero para

uma HQ rápida (cerca de dez minutos para ler tudo) e que oferece poucas chances de decidir o que fazer. Ainda assim, o *Mass Effect: Genesis*, ilustrado pela Dark Horse Comics, pelo menos dá uma ideia do porque você está se metendo em uma crise que começa com uma das naves mais caras do universo explodindo epicamente.

O quadrinho ocorre logo após o prólogo de *Mass Effect 2*, e narra apenas os principais acontecimentos de *Mass Effect* – a ascensão do comandante Shepard como primeiro humano a alcançar o título de Espectro (Specter), o que dá livre acesso a qualquer lugar da galáxia; do envolvimento amoroso, e morte, de alguém da equipe; o salvamento do Conselho Galático e a luta contra a invasão dos Reapers (raça de máquinas avançadas que prega a extinção da vida orgânica). Embora essa tenha sido uma saída criativa, é impossível para uma HQ compilar a



Explorar novos planetas exige atenção especial, principalmente quando o Sol derrete sua armadura

grandiosidade do primeiro jogo e suas dezenas de horas de diversão, experiência e informações.

A VERSÃO DEFINITIVA

Mass Effect 2 continua a jornada de Shepard e sua tripulação na caça aos Reapers, mas a situação muda radicalmente com a aparição dos Collectors (raça que sequestra humanos) e a intervenção de Illusive Man, um misterioso e fervoroso protetor da humanidade. A trama é uma interessante rede de intrigas e reviravoltas, com romance e ação. Além do deleite com ar

LANÇAMENTO
NACIONAL



Recrutar aliados e ajudá-los a resolver pendências pessoais é um dos muitos pontos interessantes da jornada de Shepard



- RPG de ação • 1 jogador
- Sem funções online
- Produzido pela BioWare
- À venda também na PS Store por US\$59,99



O ritmo das batalhas lembra os FPS, com visão em terceira pessoa e elementos de RPG... mistura da boa!



Tali, a alienígena que pode se tornar um dos interesses amoroso de Shepard, seja o comandante homem ou mulher

cinematográfico, cabe ao jogador direcionar as conversas questionando e, principalmente, tomando decisões que levam a novas linhas de diálogos e consequências. Estas decisões rendem pontos Paragon ou Renegade, que moldam o caráter de Shepard a ser alguém respeitado por ser justo ou temido por não medir palavras e atitudes. A escolha é sua.

Um verdadeiro fã de RPGs sabe valorizar uma boa história e, acredite, aqui está uma que não será esquecida tão cedo. Além de uma mitologia cuidadosamente criada para

ser o alicerce de um universo com conflito entre raças, o sistema de escolha de diálogos fará com que você acesse diferentes pedaços de informações de acordo com as suas escolhas. É difícil não jogar já pensando nas atitudes diferentes que irá tomar na segunda partida. Neste campo, *Mass Effect 2* é ainda mais interessante do que *Fallout: New Vegas*.

Mass Effect 2 foi lançado no início de 2010 para Xbox 360 e, é claro, por esperar um ano completo, os jogadores de PS3 merecem extras. E há: todos os DLCs, pacotes de conteúdos

extras vendidos para o X360 e PC, foram incluídos gratuitamente na versão PS3. Além dos dez personagens convencionais, há dois extras: a ladra Kasumi Goto e o caçador de recompensas Zaeed Massani. Os doze membros da equipe oferecem uma missão especial cada, na qual Shepard conquistará sua lealdade em histórias particulares interessantes e vitais para definir o destino de cada na batalha final.

Entre os conteúdos extras também estão as missões Overlord e Lair of the Shadow Broker, que agregam itens e subtrama incríveis, com novos planetas e zonas a serem exploradas (além de pilotagem de veículos de pequeno porte). E ainda tem algumas armas e armaduras – uma delas, a armadura Terminus, poderá ser baixada gratuitamente até 23 de fevereiro, depois disso vira conteúdo pago.

Há tanto que pode ser explorado que não é difícil abandonar as missões principais pelo prazer de descobrir o que acontece ao cumprir as tarefas extras. E ainda há a exploração e mapeamento de vários planetas de diferentes galáxias, que ajuda a preencher o vasto banco de dados, e pode habilitar mais Quests. Estas missões extras podem rolar ao desembarcar no planeta e desbravar seu ambiente ou ao



explorar remotamente enviando sondas para a extração de minerais preciosos.

A tentação de querer fazer tudo tem como trunfo uma jogabilidade confortável, acesso imediato aos menus de ação e equipamentos. Os direcionais ← e → servem para mandar seus aliados para pontos estratégicos de ataque, e ↓ serve para reagrupar.

Antes de cada missão, é preciso escolher dois aliados para acompanhar Shepard, trocar suas armas e melhorar suas habilidades – os pontos obtidos nas escolhas Paragon e Renegade também servem para isso. Na intensidade da troca de tiros, quando ferido, não há itens de cura ou nada parecido. Vale a regra dos jogos de tiro em primeira pessoa, ou seja, basta ficar parado (e protegido) por alguns segundos para que seu escudo e energia se recuperem. Isso torna a ação tensa, do tipo matar ou morrer, e é nesse ponto em que o equilíbrio de armas e habilidades da equipe devem ser administrados para um melhor desempenho. A estratégia conta muito, então não pense em bancar o fuzileiro espacial com peito de aço ou vai acabar com três mulheres chorando a sua perda.

A trilha sonora é um espetáculo a parte e consegue sobrecarregar emocionalmente cada momento e situação. A dublagem também é excepcional e todos as incontáveis opções de diálogos são faladas, destacando ainda mais o carisma e trejeitos de cada personagem.

Cenas de ação com cores e texturas melhoradas reforçam o excelente clima cinematográfico

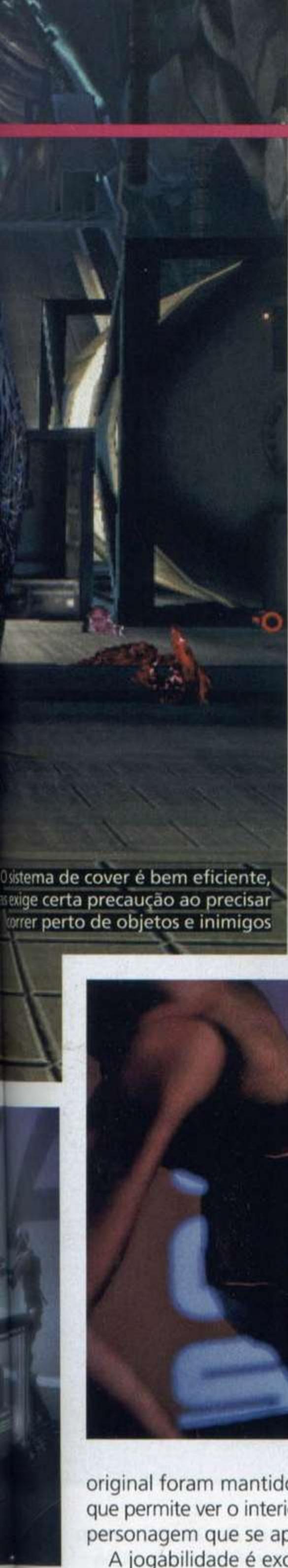


CONQUISTADOR DE MUNDOS

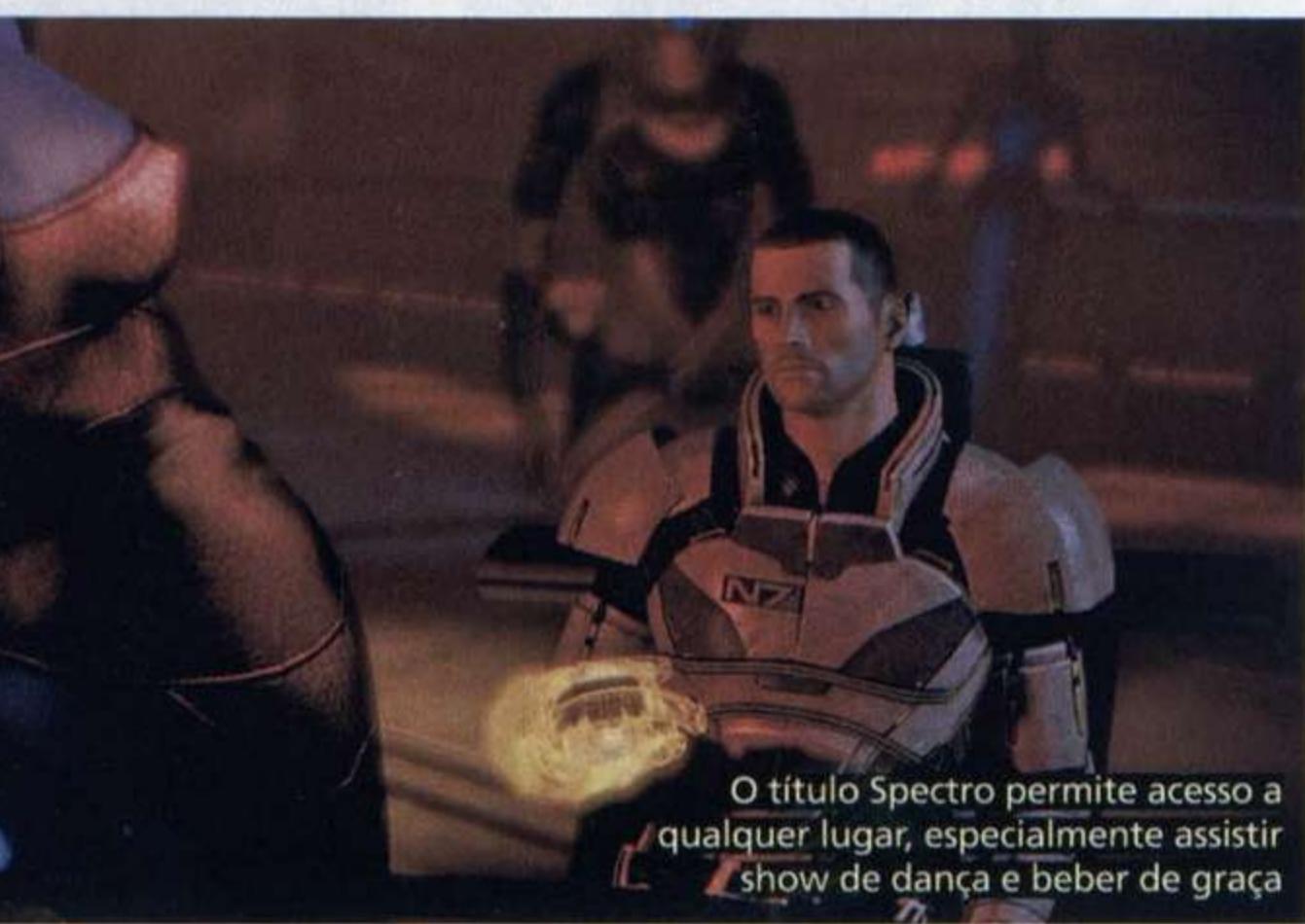
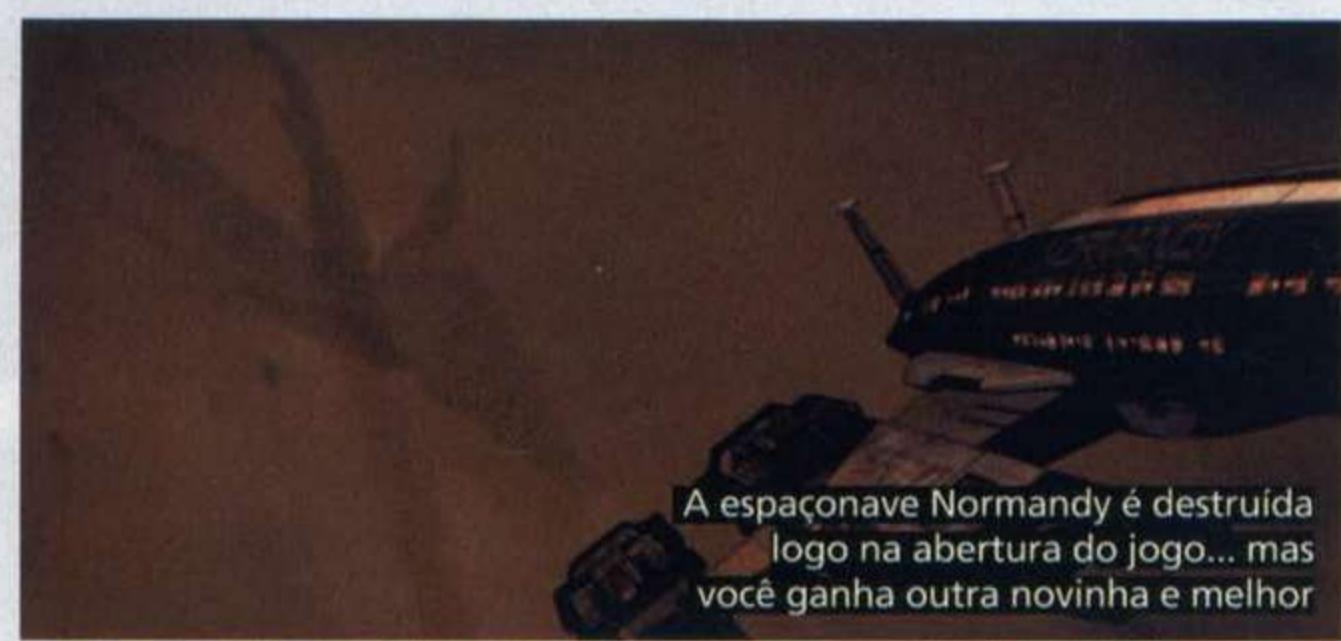
Tenha uma certeza: não se trata de uma simples conversão da versão de Xbox 360. A BioWare renovou o visual antigo usando a engine de *Mass Effect 3*, que será lançado este ano para X360 e PS3, simultaneamente. O resultado é um ajuste fino e interessante nas texturas, com cores mais vibrantes e que eliminaram o aspecto acinzentado da versão original. As cenas animadas ganharam um tratamento extra no visual dos personagens, tornando perceptível a variação de tons

escuros semelhantes, em vez de tornar esses detalhes parecidos com uma cor chapada.

Embora *Mass Effect 2* seja excelente, não está livre de fatos irritantes, como as demoradas telas de loading. No começo, essas pausas até conseguem agradar por aproveitar o momento para ilustrar informações visuais relacionadas à imensidão do espaço e das tecnologias desta era, mas logo fica chato e corta o clima principalmente ao explorar cidades em que há mais de um andar para transitar. Alguns pequenos erros da versão



O sistema de cover é bem eficiente, exige certa precaução ao precisar correr perto de objetos e inimigos



original foram mantidos, como a bizarra falha que permite ver o interior oco da cabeça de um personagem que se aproxima demais da tela.

A jogabilidade é excelente, mas eficiente até demais em momentos críticos: segure ***** para correr e, se passar perto de algum objeto fixo, automaticamente o personagem vai se encostar para evitar tiros. Isso é ótimo quando esta é realmente a sua intenção, mas imagine o seu ódio ao ver seu personagem virar uma peneira por decidir grudar em uma parede em frente aos inimigos em vez de continuar correndo para longe do tiroteio.

E há um problema exclusivo da versão PS3: distorção de legendas em cenas de velocidade ou ao girar o campo de visão do personagem. Talvez isso seja corrigido em uma futura

atualização, talvez nos irrite para sempre.

Mass Effect 2 consegue ser intenso, grandioso e viciante a tudo que se propõe, oferecendo personagens carismáticos e de forte personalidade. E a sua renovação gráfica já nos dá uma prévia de como será *Mass Effect 3*, o título que pode encerrar esta "trilogia de dois jogos" com a saga do comandante Shepard no Play 3. E trate de guardar o seu save game, pois ele será usado para acrescentar novas possibilidades e interações no futuro. ■

AVALIAÇÃO TÉCNICA

Gráficos **★★★★★** | Controle **★★★★★** | Áudio **★★★★★** | Dificuldade **★★★★★**

AVALIAÇÃO DO GÊNERO (RPG DE AÇÃO)

Enredo **★★★★★** | Inteligência Artificial **★★★★★** | Desafio Extras **★★★★★**

QUAL É O MELHOR?



PS3

↑ O jogo vem em um disco ou baixado da PSN

↑ Vários DLCs e extras integrados ao jogo

↑ Cores e texturas bem melhores

↓ Distorção de legendas ao se movimentar rápido

↓ 15 minutos de quadrinhos interativos para substituir o primeiro *Mass Effect*

XBOX 360

↓ 2 DVDs. Trocar discos? Isso é tão Sega Saturn...

↓ Os DLCs são vendidos à parte

↓ Imagem com aspecto acinzentado

↑ Animação na jogabilidade mais fluída

↑ Poder jogar o primeiro *Mass Effect*, um RPG fenomenal cujos eventos afetam o segundo jogo

VENCEDOR - PLAYSTATION 3

Mesmo com um ano de atraso e órfão do episódio original, *Mass Effect 2* é sublime no Play 3 e a reforma gráfica representou um salto grandioso na qualidade. Para completar, reunir todos os DLCs e oferecer toda a aventura em um único disco é muito mais confortável. Além do que, nunca que o Xbox 360 ganharia uma disputa nesta revista. ^^\n



NOTA FINAL

9,0

Kratos e um Surfista Prateado grego brigam por uma beyblade... pelo menos foi o que entendemos



GOD OF WAR GHOST OF SPARTA

EXCLUSIVO
PSP

Prepare-se para conhecer o irmão e a mãe de Kratos... e mais alguns motivos por trás de seu ódio olímpico

POR ALEXEI BARROS

Não se deixe levar pelo título. *God of War: Ghost of Sparta* não narra a parte da conturbada vida de Kratos em que o guerreiro recebeu a alcunha de Fantasma de Esparta – a fatídica ocorrência foi contada nos flashbacks do jogo original. Na realidade, a trama se encaixa no intervalo de *God of War* e *God of War II*, enxertando eventos em um ponto da história em que parecia não haver nada. Kratos termina no trono em *GoW* e inicia no trono em *GoWI*. Porém seu humor é alterado neste intervalo e a causa disso você vai descobrir em *Ghost of Sparta*.

As terríveis visões do passado ainda o abalam. Contrariando o aviso de Atena de que não passavam de sonhos, ele decide desvelar fatos enterrados porque sentia que conseguia superar os tormentos. Tormentos que dizem respeito não à esposa e à filha como outrora, e sim à mãe, Calisto, e ao irmão, Deimos, personagens já mencionados antes na série e que, enfim, ganham destaque e têm aprofundada a ligação com o protagonista.

MAIS DO MELHOR

A Ready at Dawn informava que a jornada teria mais de 25% de jogo que *God of War: Chains of Olympus*. É possível confirmar a promessa do estúdio, e o montante adicional em relação ao predecessor do PSP não resulta de enrolação. No todo, é uma nova dose

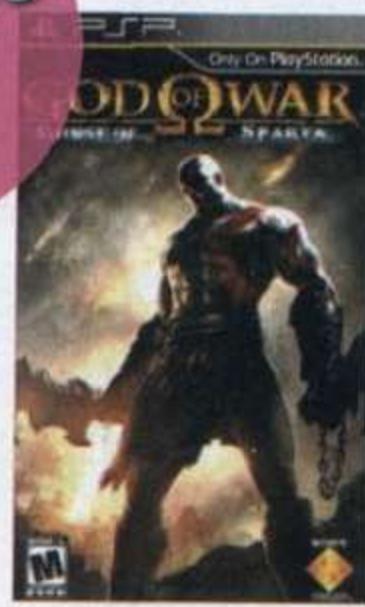
substancial da mistura harmonizada entre batalhas, sessões de plataforma, quick time events e enigmas, em que um elemento desporta quando o outro começa a cansar. No entremeio, pontos de save a granel que facilitam jogatinas curtas.

Não espere por grandes revoluções. Para quem vivenciou as aventuras passadas, haverá déjà vus. Não a referências nostálgicas, mas por repetição de situações conhecidas. Matar ciclopés arrancando o olho ou enfiar as lâminas na boca de um minotauro. Ou então usar corpos desfalecidos como peso para ativar mecanismos. Ou ainda escalar uma parede desviando de rochedos. Tudo isso de novo. Logo de cara, chove torrencialmente e Kratos está a bordo de uma embarcação como no princípio do primeiro jogo.

Sem o fator surpresa, os combates com os chefes não têm o mesmo charme. O monstro marinho Cila é quase um tributo à Hidra pelo ataque à nau. A peleja contra o Leão de São Marcos é comum e não traz nada de especial. Ainda assim, a sequência aérea no embate travado com a fúria Eumenides é empolgante e os confrontos finais cativam pela dramaticidade.

ARSENAL FAMILIAR

Além da Lâminas de Atena (Blades of Athena), há mais duas armas. A Thera's Bane é, na verdade, um poder que torna flamejante de



- Ação • 1 jogador
- Sem funções online
- Produzido pela Ready at Dawn • Também vendido na PS Store por US\$ 39,99



maneira temporária o par de lâminas, de acordo com a quantidade de energia acumulada na barra vermelha, e que se recarrega fora de uso (processo que se acelera a cada cinco Minotaur Horns coletados). Ou seja, faz a função da habilidade Rage (Fúria) e serve para destruir as armaduras de oponentes, abrir portas e passagens obstruídas e queima vegetações inoportunas. A arma Braços de Esparta (Arms of Sparta), por sua vez, é um conjunto de lança (lembra a Lança do Destino [Spear of Destiny] de *GoWI*) e escudo. A primeira pode ser arremessada naqueles insuportáveis inimigos a distância que atiram flechas e em partes destrutíveis do cenário, e

TRÊS CENAS MEMORAVEIS

A história de *Ghost of Sparta* introduz acontecimentos importantes para a cronologia e guarda eventos que realçam a relação de Kratos com os familiares. Pare por aqui se quiser evitar spoilers.

1. Kratos encontra sua mãe, Calisto, no Templo de Poseidon. Debilitada, ela pede ao filho que resgate o irmão, Deimos. Quando estava prestes a revelar a identidade do pai de Kratos, uma tragédia acontece.

2. No retorno a Esparta, Kratos se recorda do treino de batalha que tivera com Deimos. O Jovem foi sequestrado por Ares, por conta dos seus sinais de nascença, já que um oráculo havia alertado que a derrocada do Olimpo aconteceria por um guerreiro marcado. Kratos tentou evitar e tomou um soco de Ares, que deixou uma cicatriz no lado direito do rosto.

3. Kratos liberta Deimos, mas o irmão não quis perdoá-lo. Os dois lutam. Tánatos, deus da morte, raptou Deimos e o deixou a ponto de cair do precipício. Kratos o resgata e os dois enfrentam Tánatos. Após uma trágica morte, o misterioso coveiro (aquele do primeiro jogo) coloca o corpo de Calisto na tumba. Por fim, Kratos é visto no trono, com a armadura de deus da guerra (início de *GoWII*).



Você não odeia quando arqueiros interrompem os seus combos? Ainda bem que aqui não há troféus em jogo ou videogames portáteis voariam contra as paredes



1.



3.



2.

um segundo analógico no portátil – lembre-se de que a câmera não é móvel, muito pela perfeição das tomadas de cena. Como de praxe, armas e magias são evoluídas com o uso das esferas vermelhas adquiridas com objetos quebráveis, baús ou rivais derrotados, e os níveis de energia e mágica aumentam a cada cinco Olhos de Górgona (Gorgon Eyes) e cinco Penas de Fênix (Phoenix Feathers).

provocado pelo Chifre de Boreas (Horn of Boreas) é similar à petrificação produzida pelo Olhar da Medusa (Medusa's Gaze) de *GoW* e a Cabeça de Euríale (Head of Euryale) de *GoWII*.

As habilidades são acionadas apertando ←, → e ↑ do direcional digital, o que representa a única mudança no mapeamento dos botões em comparação ao *Chains of Olympus*, em que as magias eram ativadas usando R em conjunto com outros comandos. Assim como no antecessor, se esquivar pressionando ao mesmo tempo L, R e a direção desejada do disco analógico não é a combinação mais agradável do mundo, como pode causar dores nas mãos depois de sucessivas vezes, mas é a melhor solução para superar a inexistência de

DESACORRENTADO E SUPREMO

Chains of Olympus era impressionante para um portátil? *Ghost of Sparta* é mais ainda. Os modelos poligonais estão um passo à frente de capricho e os efeitos climáticos, como as chuvas e as trovoadas, são exuberantes. Os jogos do PlayStation 2 praticamente só levam vantagem pela amplitude de alguns inimigos e dos cenários. Mas *GoWIII*: as manchas de sangue que sujam a pele de Kratos. Quanto ao áudio, as músicas sinfônicas grandiosas pedem para ser apreciadas com fones de ouvido e a dublagem, como de costume, dá um show de competência em mais um episódio épico. ■

AVALIAÇÃO TÉCNICA

Gráficos ★★★★★ || Controle ★★★★☆ || Áudio ★★★★★ || Dificuldade ★★★★☆

AVALIAÇÃO DO GÊNERO (AÇÃO)

Enredo ★★★★★ || Combate ★★★★☆ || Desafios Extras ★★★★☆ || Inimigos ★★★★☆

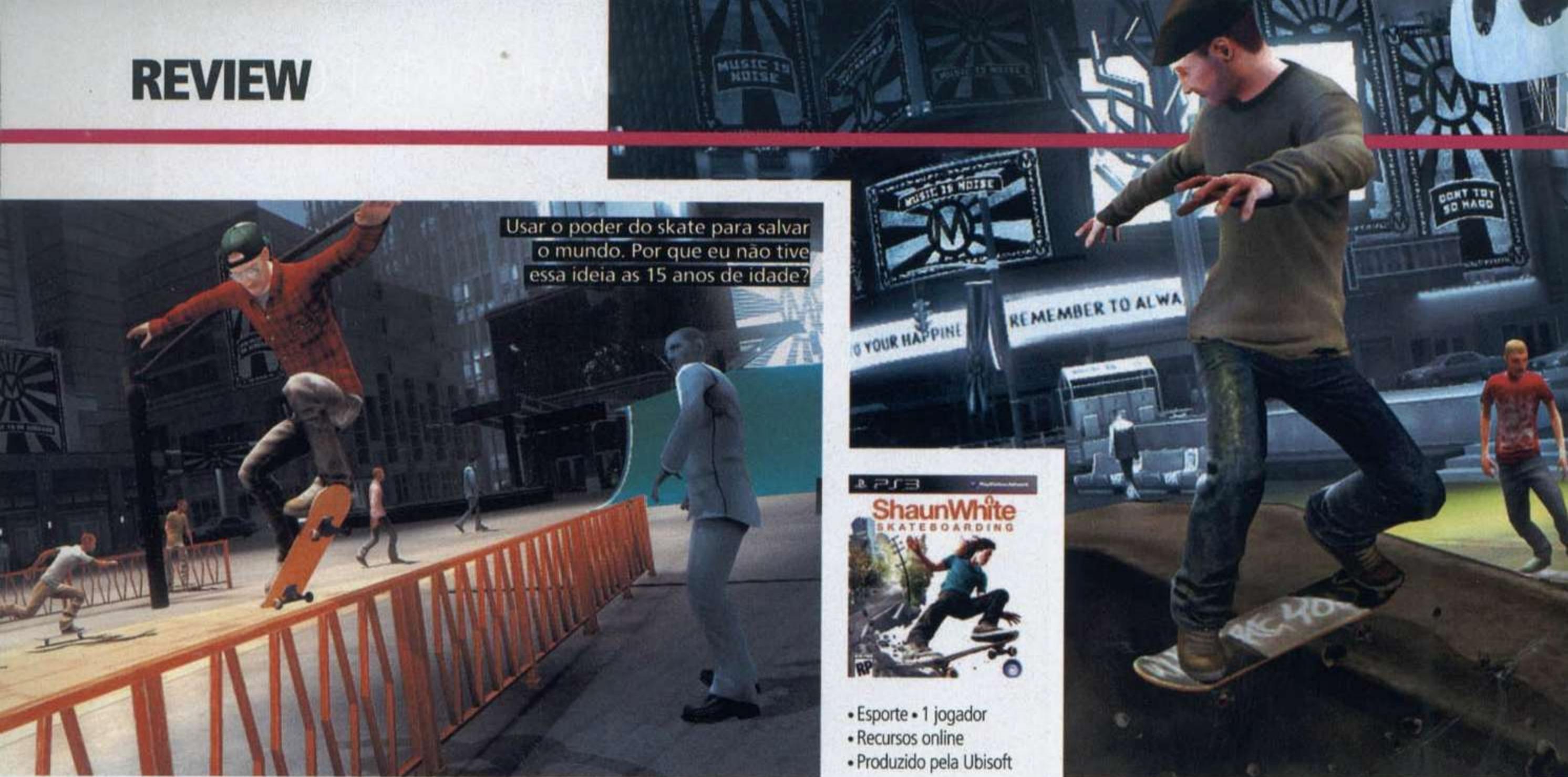
NOTA FINAL

8,5

Não é que as sequências de combates não sejam legais... é que *God of War III* criou um padrão de exigência alto demais

o outro é útil não somente para defender-se com mais eficiência, como para andar de encontro às nevadas e às labaredas de fogo.

Faltou criatividade nos poderes mágicos. A magia Olho de Atlântida (Eye of Atlantis) é o equivalente da Fúria de Poseidon (Poseidon's Rage) de *GoW*, e da Fúria de Cronos (Cronos' Rage) de *GoWII*, com a diferença que os raios eletrocutam um inimigo, não vários. O Flagelo de Eumenides (Scourge of Erinys) libera um vórtice que permanece nos rivais, remetendo ao comportamento das chamas esverdeadas da Fúria de Caronte (Charon's Wrath), característica da arma Correntes do Olímpo. E, na prática, o congelamento



SHAUN WHITE SKATEBOARDING

Não foi desta vez que Skate perdeu o seu reinado **POR LEANDRO RODRIGUES**

Shaun White pode não ter a fama que Tony Hawks já alcançou, mas conseguiu superar o astro do skate em um aspecto: conseguiu levar a sua assinatura para uma modalidade que nem é a sua maior especialidade. Afinal de contas, Shaun White levou duas vezes a medalha de ouro nas Olimpíadas de Inverno praticando snowboard. Depois de estrelar um jogo e muito bem-sucedido no seu esporte, agora ele quer libertar o mundo das garras de um governo tirano usando um skate.

CLICHE BEM UTILIZADO

Enquanto skate, simulador da Electronic Arts, virou referência e reina absoluto no gênero, *Shaun White* vai na contramão, optando por uma jogabilidade mais arcade, no melhor estilo dos clássicos *Tony Hawk* do PlayStation 1 e 2. Mas, para não cair no mesmo erro dos últimos títulos fracassados da Activision, o pessoal da Ubisoft resolveu colocar uma história bacana como pano de fundo. A cidade onde se passa o jogo está tomada por um governo tirano, que se



autointitula "The Ministry" e poda a alegria dos habitantes e monitora todos para que tudo chato e incolor. Algo muito semelhante ao tema descrito por George Orwell, na sua ficção chamada *1984*. O seu personagem tem a missão de devolver aos cidadãos o prazer de viver.

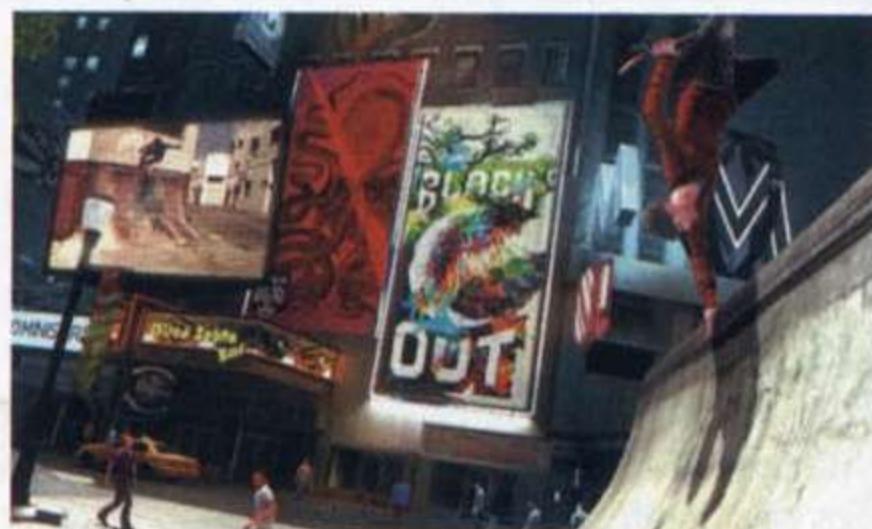
Para conseguir isso, o personagem do jogo deve encher os três níveis da barra de flow, que fica na parte inferior da tela. Essa barra vai aumentando em paralelo aos combos criados pelos jogadores. Ao alcançar o primeiro nível, o jogador vai devolvendo cores às ruas e pessoas próximas; no segundo, já consegue "alegrar" ambientes maiores e faixadas do comércio. No nível três, libera prédios inteiros e até passagens para outros bairros.

A ideia não é original, já que jogos como *Okami* e *The Saboteur*, entre vários outros, já aplicaram a ideia de recuperar a vida dos cenários com maestria. Mas colocar isso sob uma ótica séria, em um jogo de skate, é algo, no mínimo, bem sacado. Mas não é só nesse ponto que você deve levar inspiração aos habitantes locais.

Usando a imaginação do personagem, é possível procurar pontos luminosos, em cores fosforescentes para criar sua própria rampa ou grid. Ao todo, você tem 20 segundos para

fazer seu trajeto e isso possibilita chegar a itens secretos e áreas restritas. Infelizmente, os comandos não respondem muito bem e, apesar das manobras normalmente possuírem mecânicas simples, os controles demoram a responder e coisas básicas, como mudar a direção que se está correndo, tornam-se uma verdadeira tortura chinesa.

Para os jogadores que quiserem se aventurar em busca de diversão online, *Shaun White* possui um sistema multiplayer. Mas já fica um aviso, não se empolgue, a não ser que você adore buscar a melhor pontuação. Nesse modo, não existe objetivos, apenas a necessidade de fazer a maior quantidade de manobras possíveis e, consequentemente, o melhor placar para se destacar entre os seus amigos.



AVALIAÇÃO TÉCNICA

Gráficos ★★★★☆ | Controle ★★★★☆ | Áudio ★★★★☆ | Dificuldade ★★★★☆

AVALIAÇÃO DO GÊNERO (ESPORTE)

Imersão ★★★★☆ | Simulação ★★★★☆ | Modo Edição ★★★★☆ | Multiplayer ★★★★☆

NOTA FINAL

6.0

ULTRAPASSE TODO MUNDO
E SEJA O PRIMEIRO
ALEVAR PARA CASA.



NEED FOR SPEED HOT PURSUIT



Criterion games



PlayStation-3



TWITTER.COM/WBGMES8R
FACEBOOK.COM/WBGMES8R

12

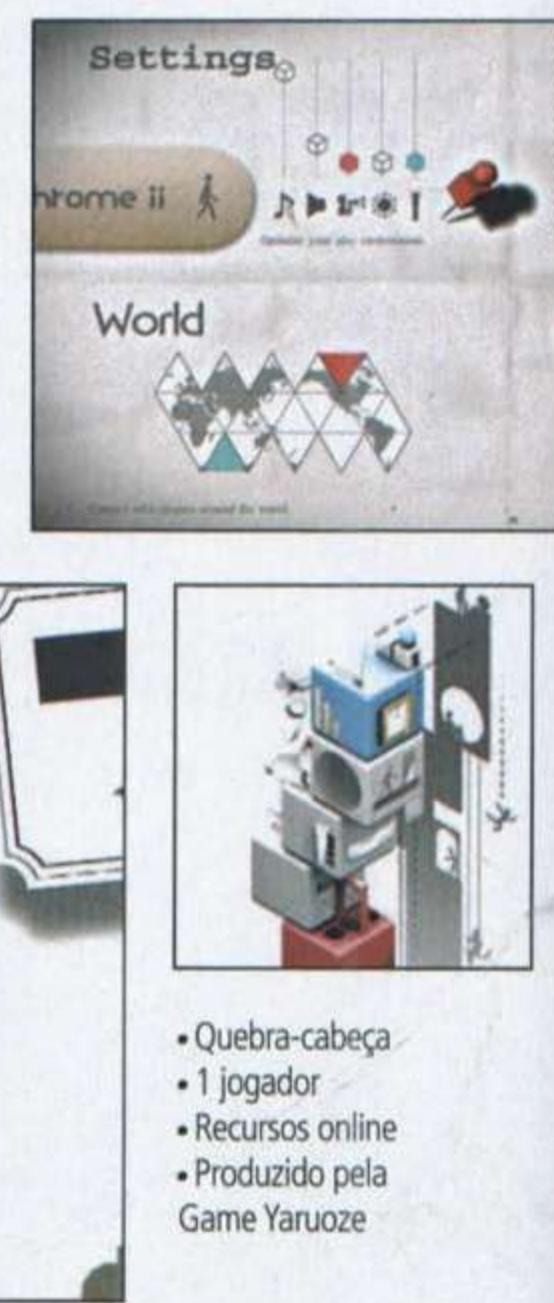
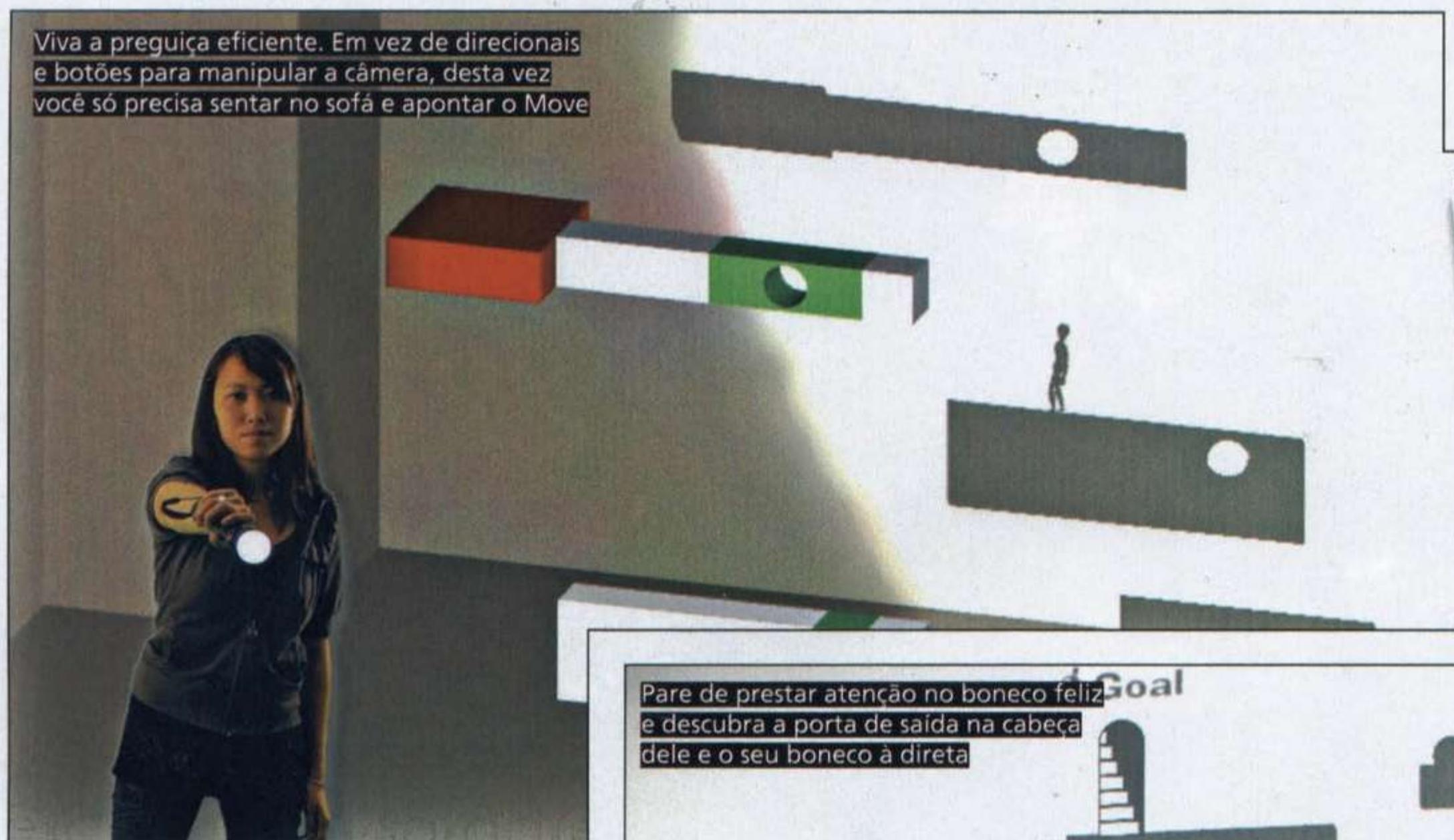
NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 12 ANOS

Categoria: Corrida

© 2010 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Need for Speed, the "N" icon and the Need for Speed logo are trademarks of Electronic Arts Inc. Pagani, Zonda Cinque and designs are trademarks and/or other intellectual property of Pagani Automobili and are used under license to Electronic Arts. The trademarks, copyrights and design rights in and associated with Lamborghini, Lamborghini with Bull and Shield Device, are used under license from Lamborghini ArtiMarca S.p.A., Italy. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Wii is a trademark of Nintendo. The names, designs, and logos of all products are the property of their respective owners and used by permission. All other trademarks are the property of their respective owners. Disponibilidade do produto sujeita ao estoque de cada loja. Distribuído por Videolar S.A. sob licença de Warner Bros. Entertainment Nederland B.V. (WBEN).

ECHOCHROME II

Quando um acessório faz toda a diferença **POR LEANDRO RODRIGUES**



Certos jogos conseguem causar dores de cabeças instantâneas. Esse é o caso de *Echochrome*, um dos quebra-cabeças mais criativos e desafiadores do PlayStation 3. Ele fez diversos jogadores surtarem, tamanha a dificuldade de algumas das suas fases. O título está de volta, menos ameaçador e muito mais atraente.

BRINCANDO COM SOMBRA

A grande novidade fica por conta da adição do PlayStation Move ao sistema de resolução dos enigmas. Essa escolha mostra o quanto o PS Move pode ser aproveitado de maneiras bacanas, quando usado com criatividade. E, no caso de *Echochrome II*, a criatividade nem foi tão grande assim, já que a ideia é baseada em antigas brincadeiras de criar imagens com as sombras projetadas por luzes. Neste jogo, o PS Move se torna uma lanterna e o jogador deve usar a luz emitida por ele para criar sombras com os blocos dos cenários. O seu personagem só caminha pelas sombras que são criadas e cabe a quem está controlando formar um caminho até a porta de saída.

O que poderia se tornar um grande problema, caso fosse controlado pelo convencional Dualshock 3, é muito intuitivo, graças à escolha do novo acessório. Basta apontar, mexer levemente o Move e as formas vão se moldando às sombras conforme a sua vontade. O sistema também já foi ajustado para que o jogador possa utilizar o Move sentado, já que ficar horas em pé, na frente da TV, seria algo desestimulante. Outro fator que ajudou o game a perder a cara

Pare de prestar atenção no boneco feliz **Goal**
e descubra a porta de saída na cabeça
dele e o seu boneco à direta

Shadow Art "Happy Face"

assustadora foi a possibilidade de solucionar os quebra-cabeças de várias formas. Além disso, cada desafio possui várias soluções e algumas fases possuem figuras secretas, que podem ser formadas com a sombra, mas exigem movimentos bem opostos aos necessários para as soluções normais.

SISTEMA APRIMORADO

Várias mudanças foram implementadas para agradar os jogadores. A primeira foi o fim do tom monocromático em todas as fases. Alguns enigmas possuem cores, por mais que o preto e branco ainda predomine. Seguindo

os moldes de *LittleBigPlanet*, em *Echochrome II* é possível criar fases, compartilhá-las em comunidades e receber notas. Também existe a possibilidade de solucionar os quebra-cabeças e depois subir o vídeo da solução no YouTube. Ou seja, já fica a dica, se quiser todos os troféus, basta correr no site de compartilhamento de vídeos para buscar os melhores tempos para cada desafio.

Echochrome II deixou de ser um game para um nicho que gosta de sofrer horas em cada quebra-cabeça para se tornar mais abrangente, agradando em cheio os proprietários do PlayStation Move. ■

AVALIAÇÃO TÉCNICA

Gráficos ★★★★☆ | Controle ★★★★★ | Áudio ★★★★☆ | Dificuldade ★★★★☆

AVALIAÇÃO DO GÊNERO (QUEBRA-CABEÇA)

Variedade de Modos ★★★★☆ | Lógica ★★★★☆ | Inovação ★★★★☆

NOTA FINAL

8.5

SITE 100%
SEGUR



www.
GameOne
.com.br



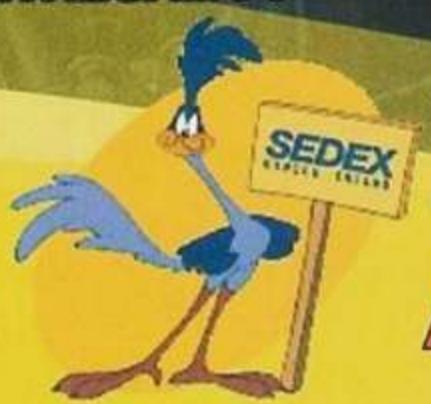
FÉRIAS É NA GAMEONE!!



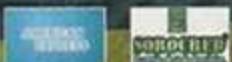
ENTREGAMOS



(19) 2122-5252
Televendas



Até 6x sem juros no cartão**



Até 12x sem juros no cartão**



À Vista (Dinheiro) 10 %
Desconto!!

Av. Barão de Itapura, 1647

Campinas • SP

Tel.: (19) 2122-5252
www.gameone.com.br

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



Você não acha que já viu
este cenário em algum lugar?
Nesse mundo nada se cria...



- Aventura • 1 jogador
- Ranking online
- Produzido pela Sonic Team
- À venda somente na PS Store por US\$ 9,99

SONIC 4 EPISODE 1

A volta do clássico, com quase nada novo **POR LEANDRO RODRIGUES**

Todos que conhecem a trajetória de Sonic sabem: o herói deveria ter voltado às aventuras 2D há muito tempo. Antes tarde do que nunca, *Sonic 4* é o tão aguardado retorno ao estilo clássico. Porém, quase como um ato de birra, a Sega exagerou no retorno aos jogos originais e, simplesmente, replicou quase todos os cenários do primeiro *Sonic*. *Splash Hill*, por exemplo, é a cópia de *Green Hill*. As demais fases com tema aquático, cassino e industrial vão despertar lembranças. Esperamos que o *Episode 1* tenha sido apenas um aquecimento e o segundo episódio – seja lá quando for lançado – apresente verdadeiras novidades e design de cenários inéditos.

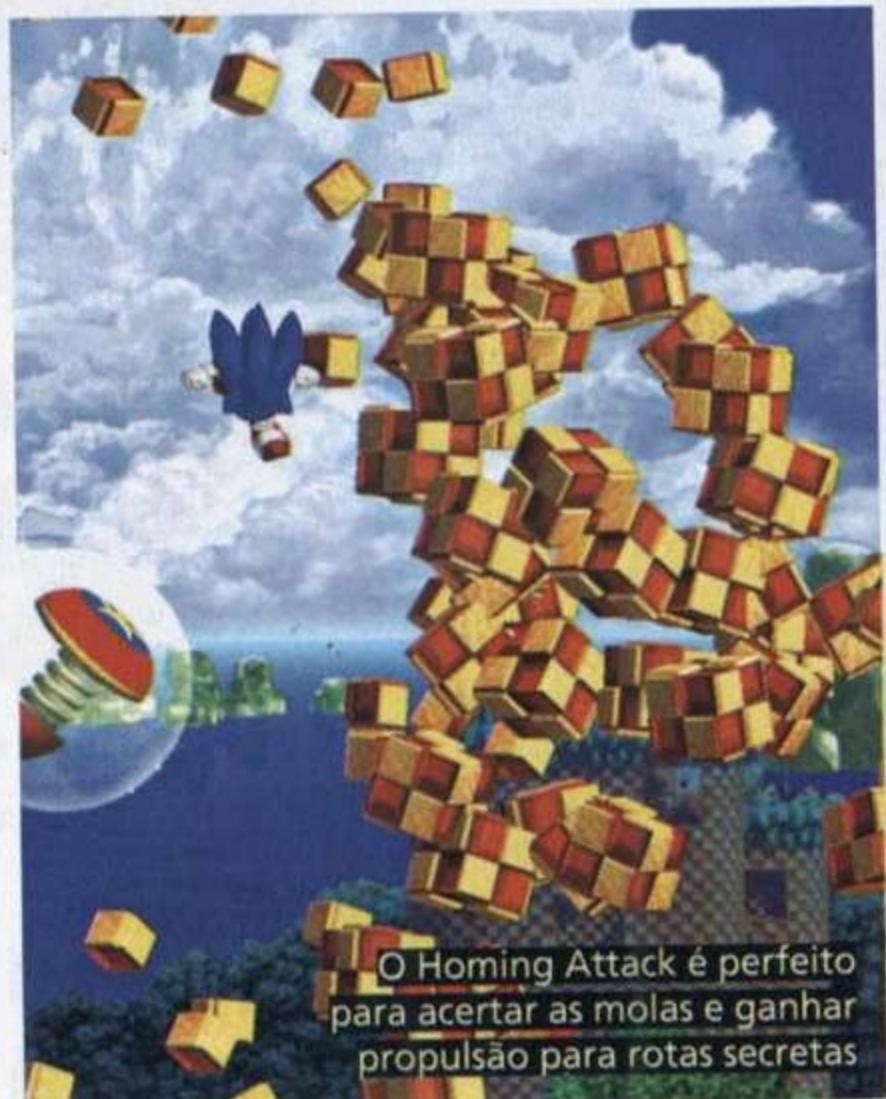
Os produtores optaram por manter algumas melhorias criadas na geração 3D.



Uma delas é o Homing Attack, golpe teleguiado que Sonic desfere toda vez que pula e clica o botão no momento em que uma mira surge. Esse sistema ajuda o jogador a manter a velocidade e faz com que os inimigos não sejam barreiras, mas trilhas especiais para que os jogadores mais hábeis ganhem tempo.

Por outro lado, a programação, em geral, ficou um pouco estranha e alguns jogadores precisarão se reciclar. Ao pular, por exemplo, é necessário manter o direcional na posição em que deseja seguir, caso contrário, o ouriço vai parar no ar e cai onde estiver. Fazer um looping ou subir uma grande ladeira também exige que o direcional aponte para a posição correta ou o azulado perde o ritmo. Não chega a atrapalhar a diversão, mas não é intuitivo.

Uma ausência muito sentida foi a do tema original da franquia. Se a ideia era resgatar o clima dos primeiros jogos, por que optar por uma música completamente diferente?



O Homing Attack é perfeito para acertar as molas e ganhar propulsão para rotas secretas

Nem mesmo quando Sonic pega as famosas botinhas vermelhas e a velocidade fica absurda, o tema original dá as caras. É como pegar a estrela em *Super Mario* e ouvir qualquer música diferente da que crescemos ouvindo.

Essa primeira episódio de *Sonic 4* conta com quatro mundos, cada um com três fases. A duração não é muito longa, mas a luta por recordes de velocidade pode demorar.

AVALIAÇÃO TÉCNICA

Gráficos ★★★★☆ | Controle ★★★☆☆ | Áudio ★★★☆☆ | Dificuldade ★★★☆☆

AVALIAÇÃO DO GÊNERO (AVVENTURA)

Enredo ★★★☆☆ | Inteligência Artificial ★★★☆☆ | Extras ★★★☆☆ | Habilidades ★★★☆☆

NOTA FINAL

6,5

CHEGOU!

COMBATE AIRMIS

ALISTE-SE NESSA BATALHA!



COMPLETO SISTEMA DE CLAS



TRADUZIDO E DUBLADO
PARA O PORTUGUÊS



CENTENAS DE ITENS PARA
CUSTOMIZAR SEU PERSONAGEM

ACESSE E JOGUE DE GRAÇA!
[LEVELUPGAMES.COM.BR](http://levelupgames.com.br)



NEXON

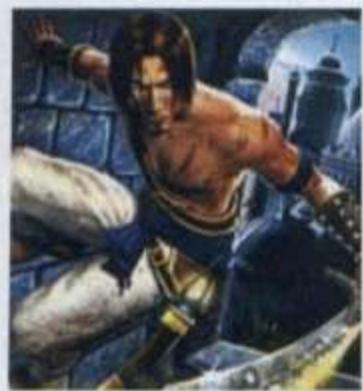
level up!
levelupgames.com.br

VERIFIQUE A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

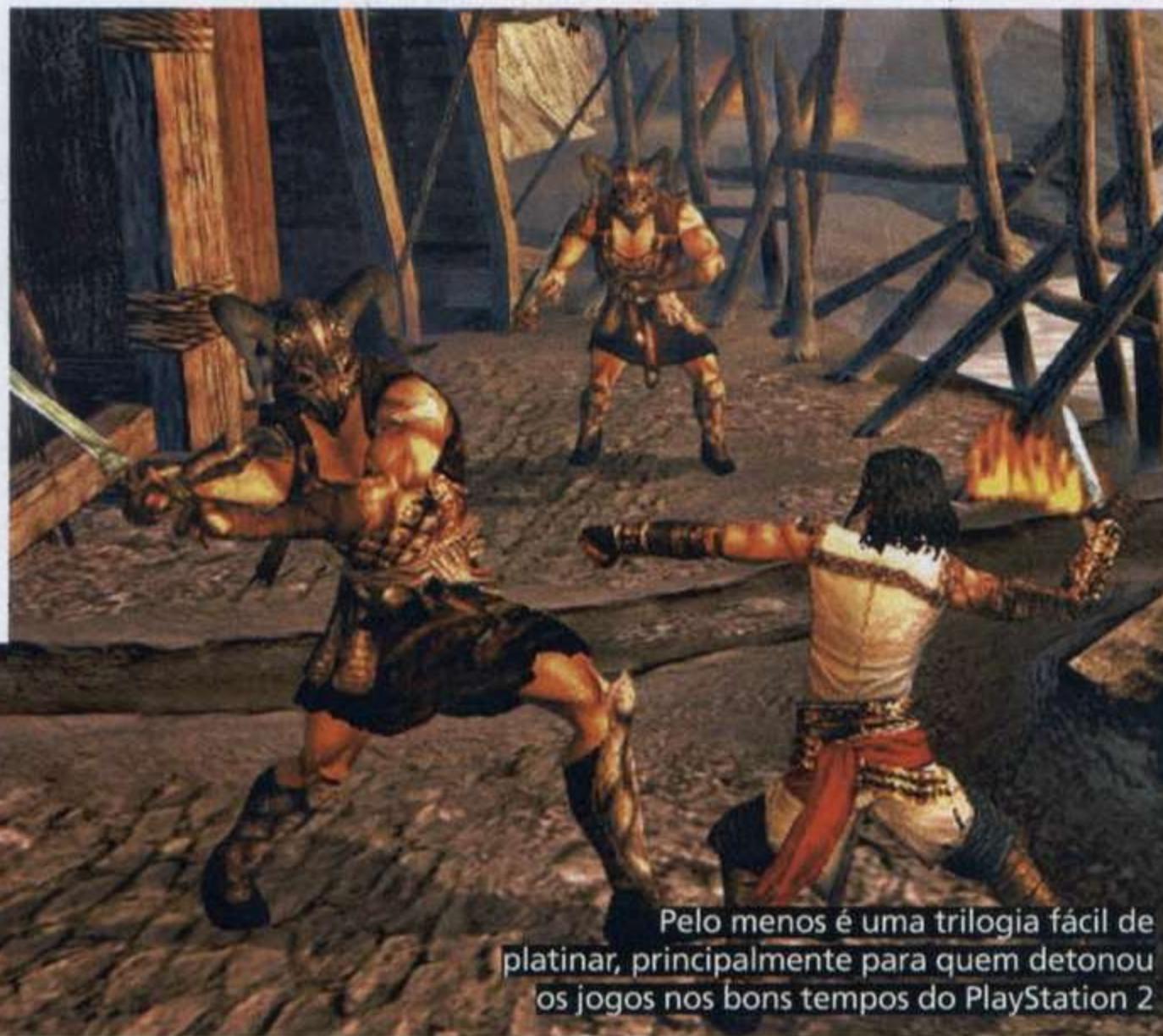
Copyright © 2010 Nexon Corporation, licenciado para Level Up! Interactive S.A., no Brasil. Todos os direitos reservados.

PRINCE OF PERSIA TRILOGY 3D

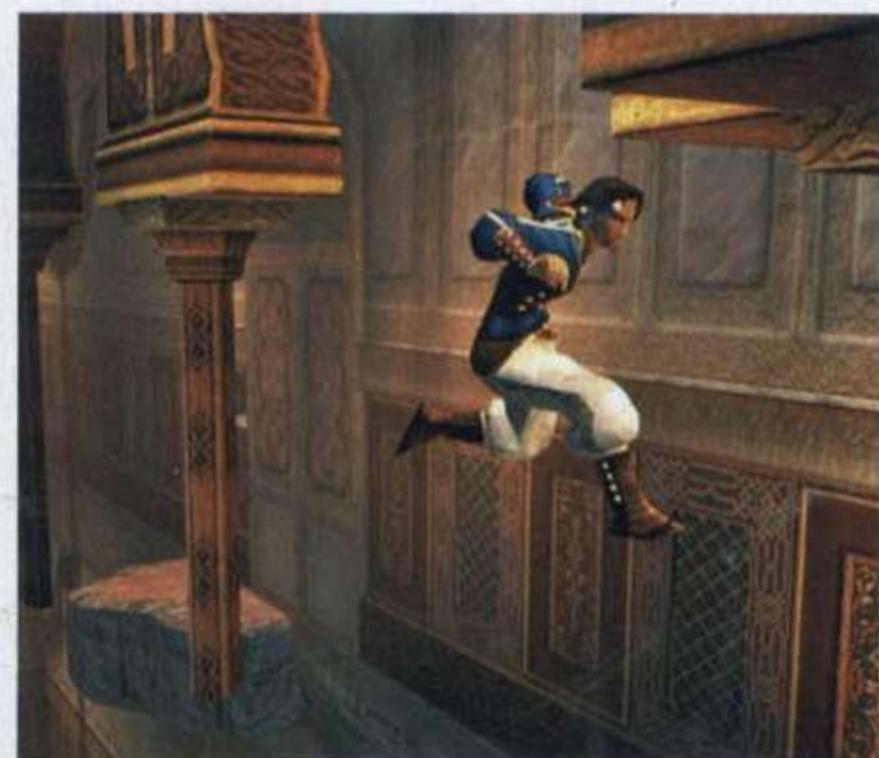
A alta definição pode ser a solução, mas também pode se tornar o problema **POR LEANDRO RODRIGUES**



- Ação • 1 jogador
- Não há funções online
- Produzido pela Ubisoft
- À venda também na PS Store por US\$ 14,99 (cada episódio)



Pelo menos é uma trilogia fácil de platinar, principalmente para quem detonou os jogos nos bons tempos do PlayStation 2



No fundo, somos todos nostálgicos e as produtoras estão se aproveitando para nos revender jogos antigos com a nova maquiagem chamada alta definição. Mas, ao contrário do que *God of War Collection* nos ensinou, nem sempre é bom desenterrar as nossas lembranças mais queridas.

Os três episódios de *Prince of Persia* lançados para Play 2 (*Sands of Time*, *The Two Thrones* e *Warrior Within*) estão juntos neste pacote que usa a alta resolução e o advento dos televisores 3D para reacender o interesse dos seus antigos fãs. Mas o sucesso dos títulos desta trilogia nunca foi ligado diretamente a sua qualidade visual e sim ao controle inovador, característica que, atualmente, já foi superada e que não colhe nenhum benefício com a alta resolução.

UMA AULA SOBRE VIDEOGAME

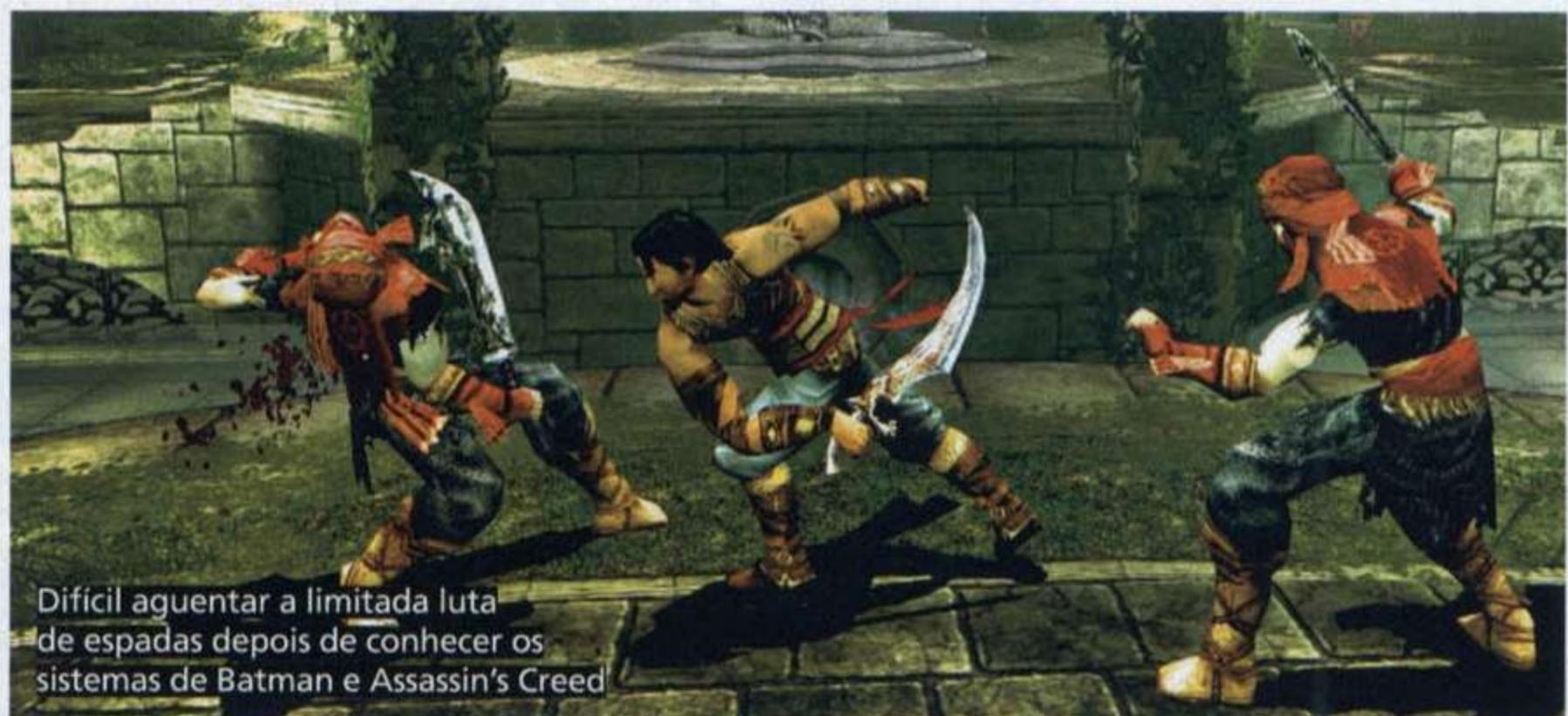
Prince of Persia Trilogy 3D deveria ser um tributo a uma franquia, mas conseguiu apenas demonstrar o quanto os jogos evoluíram nos últimos cinco anos. Com o surgimento de *Assassin's Creed*, *Mirror's Edge* e *Uncharted*, o motor das versões antigas de *Prince of Persia* – que foram referência para os jogos citados – tornou-se algo ultrapassado. Deixou de ser intuitivo, para se tornar travado, pouco natural e, por diversas vezes, frustrante, ainda mais durante os momentos de combate. Isso não aconteceu com a coletânea de *God of War* porque, até hoje, não há lançamento que tenha revolucionado o gênero, a não ser o próprio parente, *God of War III*. Mas até aí, isso não é um grande demérito, afinal, uma coletânea de jogos antigos dificilmente terá

uma melhoria na jogabilidade. A sua principal função é gerar dinheiro se aproveitando de uma boa base de fãs já existente. Essa é uma verdade tão evidente que, nos Estados Unidos, os três jogos foram desmembrados e são vendidos individualmente, somente via download, por meio da PSN. Quem quiser a versão física, com a caixinha contendo os três jogos em uma mídia, precisará correr atrás da versão europeia de *Prince of Persia Trilogy 3D*.

Mesmo no campo dos gráficos, a grande atração desta trinca, há alguns problemas. Os gráficos estão em alta definição, mas em vez

de ressaltarem o quanto os títulos antigos eram competentes – como *God of War Collection* –, evidenciam a falta de detalhes dos cenários das aventuras do príncipe. A Ubisoft poderia ter criado um filtro para tentar deixar tudo mais polido, ao invés de criar grandes falhas em alta definição. Algumas texturas parecem lavadas; os cenários, sem vida; e, ao aproximar a câmera, sempre encontramos algum problema. Com isso, o principal trunfo do pacote foi por água abaixo. Sem falar no áudio, que não recebeu a merecida atenção. As músicas somem o tempo todo e os diálogos rolam com um grande eco até em ambientes externos.

Com todos esses problemas, *Prince of Persia Trilogy 3D* acaba se tornando um título indicado só para quem não jogou as versões originais – e não tem boas lembranças para estragar – ou para os jogadores que estão em busca de platinas fáceis. Se você se encaixa no segundo caso, pode comprar o jogo sem medo. ■



Difícil aguentar a limitada luta de espadas depois de conhecer os sistemas de *Batman* e *Assassin's Creed*

AVALIAÇÃO TÉCNICA

Gráficos ★★★★☆ | Controle ★★★★☆ | Áudio ★★★★☆ | Dificuldade ★★★★☆

AVALIAÇÃO DO GÊNERO (AÇÃO)

Enredo ★★★★☆ | Inteligência Artificial ★★★★☆ | Desafios Extras ★★★★☆

NOTA FINAL

6,5



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

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.



PlayStation®

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.

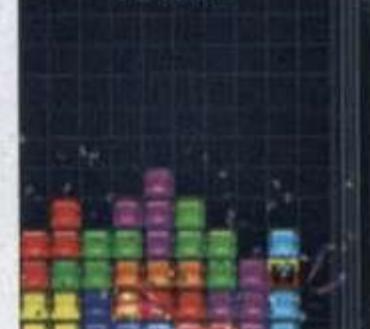
SONY
make.believe

Imaginamos se, um dia, Tetris chegará a holografia ou, quem sabe, a realidade virtual...

NEXT



TETRIS



- Quebra-cabeça
- 1 jogador offline
- 4 jogadores online
- Produzido pela Sonic Team

TETRIS HD

A velha fórmula, cheia de novos desafios

POR GILSON MAR LIVRAMENTO

Em algum momento da sua vida, você jogou *Tetris* ou pelo menos ouviu falar. Trata-se de um dos jogos mais inteligentes e viciantes, que passou por quase todas as plataformas desde 1986 (até em celulares) e gerou uma quantidade absurda de similares.

Ainda que seja estranho ver algo tão simples usando pouquíssimo da capacidade do PS3, *Tetris HD* consegue agradar e melhorar a fórmula básica: encaixe as peças, que caem aleatoriamente, para fechar linhas de bloco e destruí-los para ganhar pontos. Junto com o tapa no visual (telas de fundo e efeitos luminosos) e a trilha sonora hi-tech, parte da dificuldade está relacionada com a velocidade das peças e com partidas finalizadas no menor tempo possível, além de modos extras com

desafios diferenciados e condições especiais.

O grande mérito de *Tetris HD* está no fato de não ser mais uma experiência solitária e jogar com mais um ou quatro amigos (ou desconhecidos) online é muito bacana. Nesta condição, os modos no multiplayer agregam novas condições para agitar a brincadeira, seja no estilo batata quente (destrua muitos blocos e rápido para jogar peças extras na área do oponente ao lado), modo cooperativo em que dois quadros de peças se unificam para serem completados por dois jogadores, ou mesmo no Team Battle, no qual uma dupla precisa destruir mais peças que a outra.

Independentemente de tudo isso, não importa por quanto fique sem jogar, depois de um tempo: você acaba voltando e jogando tudo de novo como se fosse a primeira vez. ■

AVALIAÇÃO TÉCNICA

Gráficos ★★★★☆ | Controle ★★★★☆ | Áudio ★★★★☆ | Dificuldade ★★★★☆

AVALIAÇÃO DO GÊNERO (QUEBRA-CABEÇA)

Variedade de Modos ★★★★☆ | Inovação ★★★★☆ | Extras ★★★★☆

NOTA FINAL

8,5

Videogames em até 0+12 no cartão de crédito

mundo dos games
a sua loja de video games
www.mgloja.com

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

1501 - R. Clube Náutico do Capibaribe, 27, 15-08/09, Boa Vista, Recife-PE

1502 - Av. Barreto de Menezes, 800, 15-71, Shopping Guararapes.

BITS GAMES

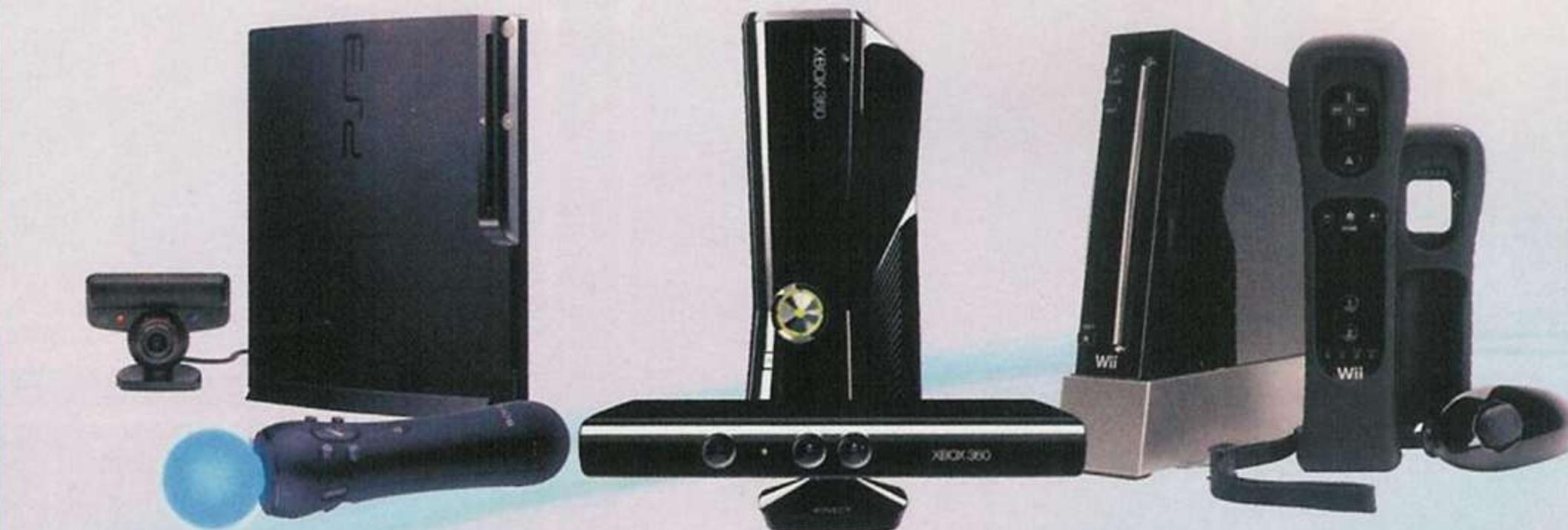
www.bitsgames.com.br

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.



 **ORIENT**      



Verifique a classificação indicativa dos games

Pagamento digital
Uma expressão

ANIVERSÁRIO
10 ANOS

VISA

MasterCard

América

Brasília

Hipercard

Saldo Virtual
BANDELA

Saldo Virtual

Bradesco

Caixa

Itaú

CORREIOS
SEDEX

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.

4 PILOTOS JÁ LARGARAM
NA FRENTES.

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



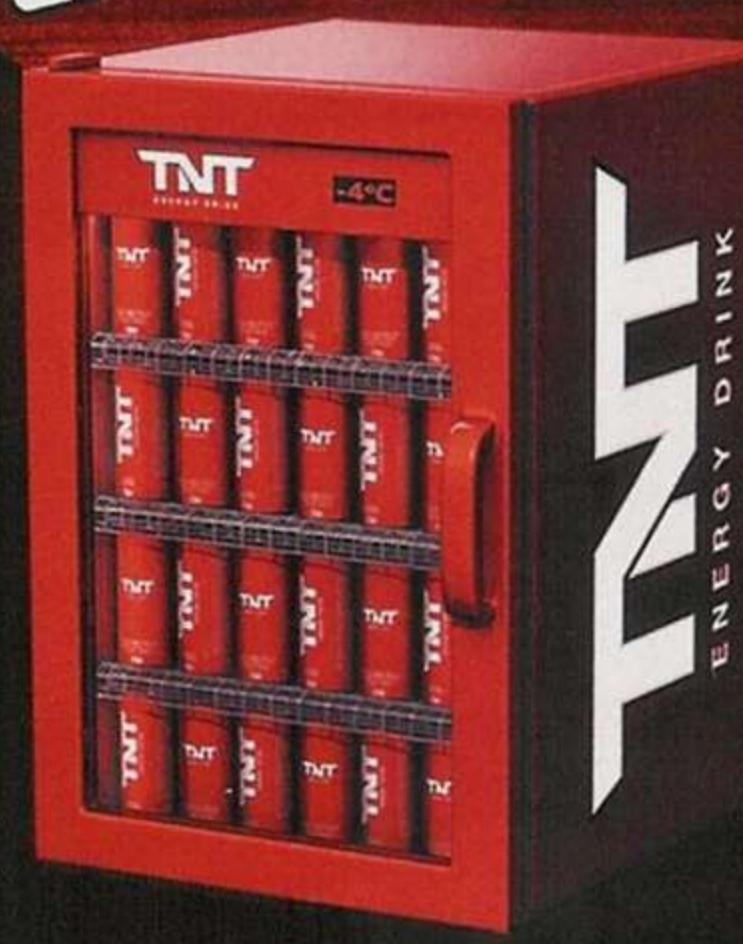
UM POR SEMANA
25
COOLERS +
BONÉS +
CAMISETAS



UMA POR DIA
175 caixas
de TNT

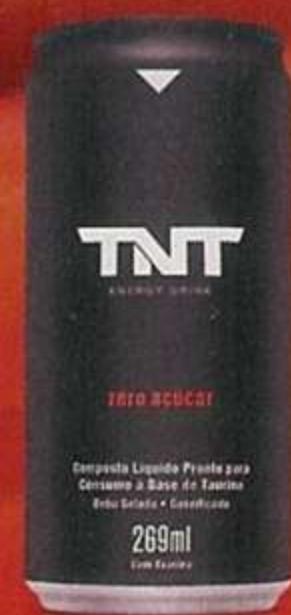


UMA POR MÊS
6 GELADEIRAS

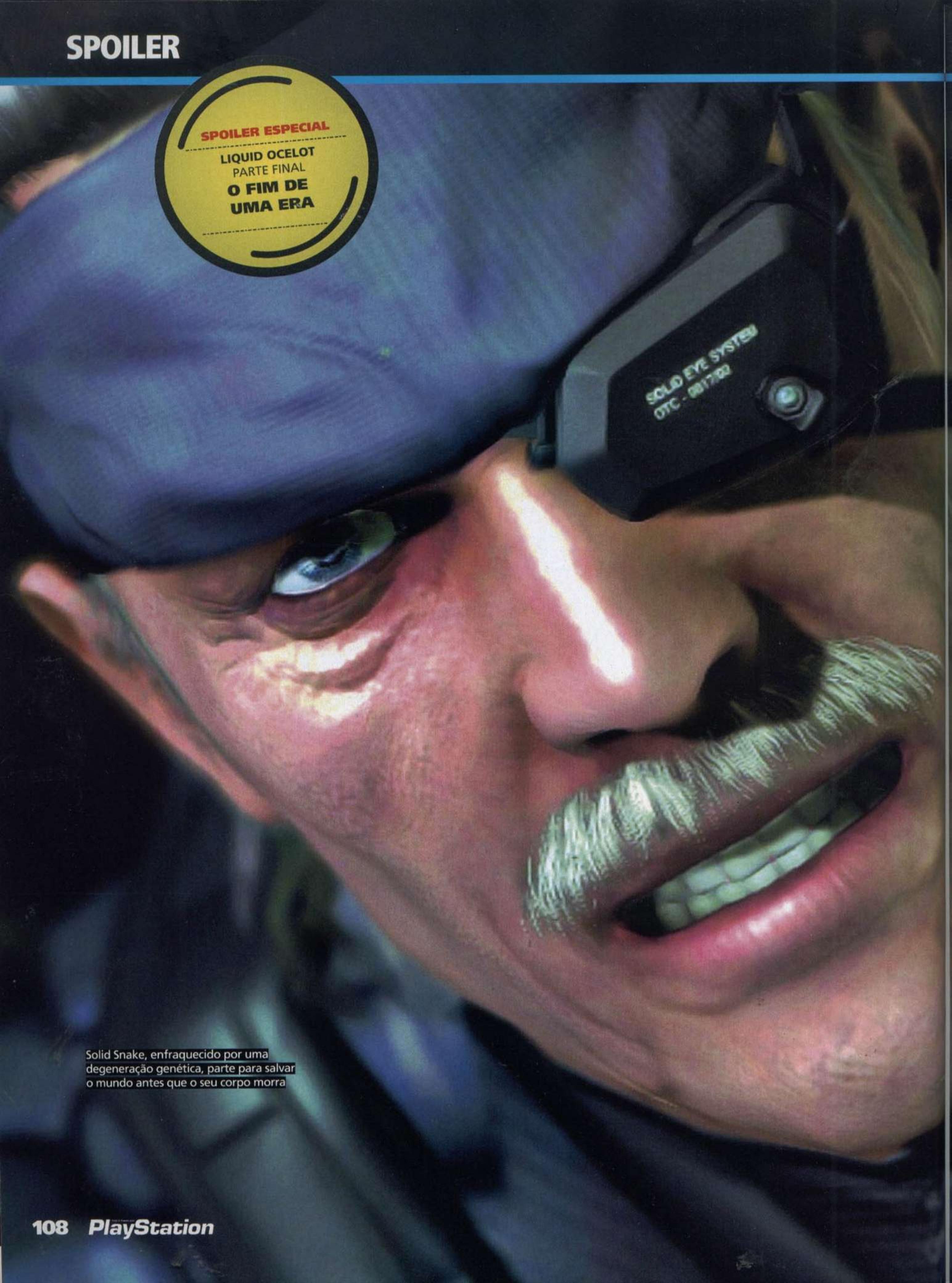
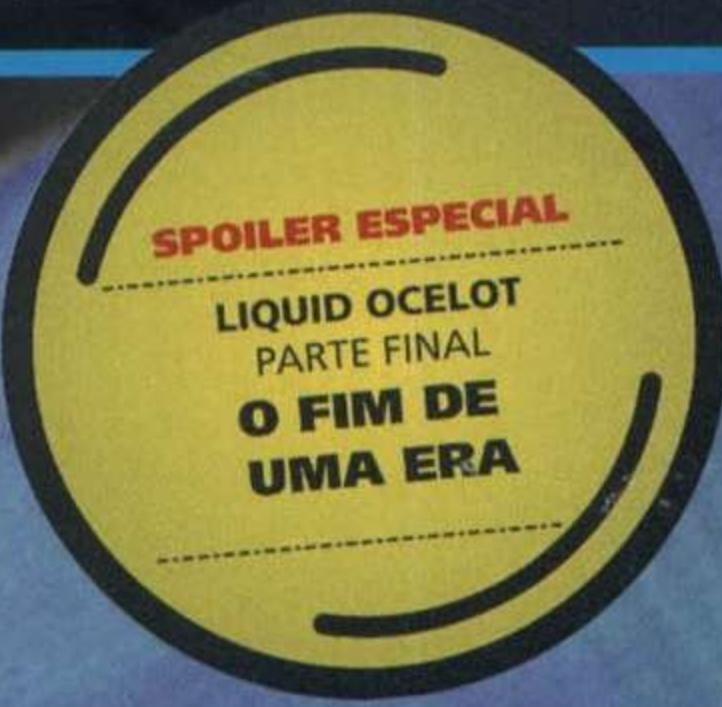


Para participar é fácil: acesse www.tntracing.com.br e faça o seu cadastro. Pronto. Agora é pisar fundo no acelerador para deixar os adversários comendo poeira. Mas fique ligado: a competição vai só até 27 de fevereiro de 2010. Os melhores pilotos de cada mês (6 no total) estarão automaticamente garantidos na super final e podem levar um carro 0KM. Participe!

www.tntracing.com.br



SPOILER



SOLID EYE SYSTEM
OTC - 0817-02

Solid Snake, enfraquecido por uma degeneração genética, parte para salvar o mundo antes que o seu corpo morra

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID®

Prepare-se para conhecer o final da grandiosa saga dos Snakes e descobrir que a guerra pode mudar de forma, mas nunca muda em sua essência

POR GILSON MAR LIVRAMENTO

Solid Snake vai ao Cemitério Nacional de Arlington, em Virgínia, EUA, visitar o túmulo de Big Boss. Otacon surge de helicóptero na companhia de Roy Campbell – que agora trabalha para uma organização do Conselho de Segurança da ONU, responsável pelo Comitê de Inspeção das Companhias Militares Particulares (Private Military Companies ou PMC). Roy descobriu o paradeiro de Liquid Ocelot, assim chamado por todos acreditarem que Liquid havia dominado o corpo de Ocelot. O incidente em Manhattan (a destruição da Big Shell e a batida do Arsenal Gear) abalou a imagem dos EUA, que, agora, preferem evitar uma intervenção internacional. Com a "policia do mundo" fora de ação, a privatização militar tornou as PMCs a exceção à regra, uma vez que elas não carregam ideologias, apenas vendem seus serviços para quem puder pagar.

Dentro do Nomad, um avião de transporte usado como base de operações da ONG Filantropia (Philanthropy), Roy Campbell explica a gravidade da situação: Liquid Ocelot é o fundador e presidente da "Outer Haven", carro-chefe das cinco maiores PMCs do planeta. Em meio à conversa, surge Sunny Gurlukovich, filha de Olga, que tenta fazer ovos fritos e briga

com Snake por ele fumar no avião. Com o controle absoluto das PMCs, Liquid Ocelot planeja uma insurreição mundial e, por isso, precisa ser detido. Snake é encarregado de eliminá-lo. A primeira parte é contatar os informantes da Rat Patrol Team 01, forças especiais formada por Roy Campbell. Depois disso, Snake estará sozinho.

A GUERRA DO FUTURO

Em 2014, a economia mundial se tornou dependente das guerras e das PMCs. Esses pequenos exércitos não lutam por suas nações, ideologias ou afiliação étnica. São formadas por soldados reforçados por nanotecnologia, munidos com armas e vestes que elevam suas capacidades para além do limite humano. Nas regras do combate moderno, prevalece o controle genético e emocional dos soldados e do campo de batalha. Tudo é monitorado para evitar a catástrofe das armas de destruição em massa. E aquele que controla a batalha controla a história.

Old (Solid) Snake está infiltrado entre os mercenários que seguem para um conflito no Oriente Médio contra uma PMC. Snake não está ali para assumir lados, sua missão é

permanecer invisível no campo de batalha e assassinar Liquid Ocelot. O combate silencia repentinamente, dando lugar a macabros mugidos. É sinal de que os tanques bipeus autômatos, os Gekkos, chegaram para aniquilar os mercenários. Snake não pode fazer nada além de usar seu traje especial que copia as texturas do ambiente, o OctoCamo, para prosseguir oculto entre os destroços.

A falha genética alardeada por Liquid Ocelot (MGS2) se manifestou e consumiu Snake agressivamente nos últimos cinco anos. Seu corpo apresenta sintomas da síndrome de Werner e envelhece rapidamente. Ele passou por diversos médicos, mas o diagnóstico é sempre o mesmo: na melhor das hipóteses, mais um ano de vida. O vírus FoxDie que ele carrega evoluiu e ninguém sabe o paradeiro de Naomi Hunter – a única pessoa que, talvez, possa ajudá-lo a sobreviver.

Antes de Snake avançar pela cidade devastada, Otacon envia o robô miniatura Metal Gear Mk.II para entregar o Solid Eye (tapa-olho com acesso a informações via satélite e análise de ambiente). Usando o disfarce de mercenário, Snake transita por túneis protegidos e encontra um macaco,



FIM DE UMA SAGA ÉPICA

Encerramos aqui o Spoiler Especial, um extenso trabalho de pesquisa que reuniu os maiores segredos de *Metal Gear*. Confira ao lado os eventos abordados nas edições anteriores. Se você perdeu algum dos capítulos, entre em contato com o nosso atendimento ao leitor ou visite a nossa loja virtual (contatos na página 6). Opine por e-mail, Twitter ou Facebook sobre quais serão os temas para os próximos Spoilers.



BIG BOSS

- D&T Edição 141
- Parte #1

Descubra tudo que sempre quis saber sobre o lendário Big Boss, o desenrolar da Missão Virtuosa, o surgimento de Revolver Ocelot, o destino de The Boss e a crise na Colômbia.



OUTER HEAVEN

- Edição 142
- Parte #2

A épica criação de Outer Heaven, um dos maiores ícones da série *MGS*, a transformação de Big Boss, a ameaça global em Zanzibar e as primeiras missões do agente Solid Snake.



FILHOS DE BIG BOSS

- Edição 143
- Parte #3

A ameaça nuclear de Liquid Snake, o projeto "Les Enfants Terribles", os genes soldados, a Nova Geração das Forças Especiais, o vírus FoxDie e grandes sacrifícios.



OS PATRIOTAS

- Edição 143
- Parte #4

Surge Solidus Snake, a ameaça da Dead Cell, o poder manipulador da inteligência GW, a crise de identidade de Liquid e Ocelot, a manipulação de Raiden e o poder dos Patriotas.

PRIVATIZAÇÃO MILITAR



Liquid Ocelot desapareceu após o incidente em Manhattan, levando toda informação do Plano S3, cópia do sistema GW e o Metal Gear RAY original, deixando uma lista falsa dos Patriotas para Snake seguir. Em 2010, o mundo caminhou para a "Guerra da Economia", e a economia se tornou dependente de guerras e mercenários. Liquid Ocelot ressurgiu no controle de Outer Haven, a companhia que originou as cinco maiores PMCs do mundo: Praying Mantis, Pieuvre Armement, Raven Sword, Werewolf e Clawing Ocelot. A companhia recruta órfãos de guerra e mercenários, treinados para formarem exércitos sem ideais próprios.

As PMCs se propagaram pelas Américas, Ásia, Pacífico Sul, Europa, África e Oriente Médio, originando outras pequenas micro-organizações que se perpetuam pelo mundo. A guerra se tornou "controlável" graças ao sistema SOP (Sons of the Patriots) ou, simplesmente, "sistema", mecanismo de controle do Pentágono (na verdade dos Patriotas), que tornou as armas e seus usuários interligados, evitando que os equipamentos sejam usados por inimigos ou por qualquer pessoa não autorizada. O sistema foi criado pela AT Corp (outrora conhecida por ArmsTech Security). O SOP também permite a transmissão de microinformações entre soldados em tempo real. O que um soldado vê ou vive no campo de batalha é imediatamente transmitido para a mente dos seus aliados. Isso permitiu um nível de desempenho e sincronismo militar nunca visto antes. O objetivo era reduzir as baixas civis e barrar a violação dos direitos humanos no campo de batalha. Em 2014, SOP se tornou obrigatório nas PMCs.

Little Gray, e seu dono Drebin 893 – um ex-agente da AT Security que era encarregado do controle de produção e que roubou chips de identificação antes de serem registrados. Ele é um comerciante de armas no mercado negro que consegue burlar a identificação de equipamentos registrados de PMCs.

Apesar de suspeitar que Drebin é vinculado aos Patriotas, Snake faz negócios e aceita ter as nanomáquinas de seu corpo suprimidas para conseguir usar algumas armas. Snake vai ao encontro da Rat Patrol Team 01 e é rendido por Johnny Akiba, que é desarmado com um movimento rápido de CQC (Close-Quarter Combat). Quando surgem Meryl e seu grupo, Snake vê o símbolo da FOXHOUND nos uniformes e ela, apesar de chocada com a aparência envelhecida de Snake, o reconhece pouco depois.

Meryl sabe que Liquid Ocelot planeja uma insurreição, mas não acredita que acontecerá, já que soldados e PMCs usam o SOP, que monitora e coordena tudo em tempo real.

Outras unidades da Rat Patrol foram eliminadas ao longo de três meses de investigação, mas ela e seus homens localizaram Liquid Ocelot e transmitem toda informação sobre ele para a

SPOILER ESPECIAL

LIQUID OCELOT

PARTE FINAL

O FIM DE
UMA ERA



ONU. Quando Snake revela que foi enviado por Roy Campbell, Meryl fica possessa (ela e Roy brigaram quando ele revelou que, na verdade, é o pai dela). A conversa é interrompida quando um esquadrão FROG se aproxima. Snake e Otacon se impressionam com o sincronismo da equipe de Meryl graças ao SOP. Snake avança sozinho e vê mercenários locais serem trucidados pela unidade B&B (Beauty and the Beast, ou A Bela e a Fera).

Snake encontra o acampamento de Liquid Ocelot e se prepara para matá-lo. Meryl e sua equipe estão observando-o de um edifício e, ao descobrir que Snake é o assassino enviado, ela diz que não poderá impedir-lo ou ajudá-lo. Snake procura a posição ideal para o disparo, Meryl e seus homens se afastam, quando Liquid Ocelot, por rádio, dá ordens para ativar a transmissão de um sinal. Segundos depois, todos os soldados que possuem SOP sofrem um ataque de sensações e emoções. O Rat Patrol Team 01 cai, exceto Johnny.

A força de vontade de Snake o mantém de pé enquanto se aproxima de Liquid Ocelot, que parece satisfeito com o resultado do seu teste: suprimir o SOP. Liquid Ocelot vê Snake e diz que eles (os clones de Big Boss) estão livres, entretanto, a voz já não é a de Liquid mas sim a do velho Revolver Ocelot. Snake sucumbe a agonia e Naomi Hunter aparece diante dele e parte junto com o vilão. Johnny resgata Snake e salva o Rat Patrol Team 01.

VELHOS INIMIGOS

Dias depois, de volta ao Nomad, Snake ainda sofre estranhas sensações. Naomi envia um vídeo explicando o que aconteceu: ela é

refém de Liquid Ocelot, obrigada a pesquisar nanomáquinas, descobrir como se comunicam para controlar o SOP e, consequentemente, todos os soldados. A terceira geração de nanomáquinas é baseada na primeira geração, que Naomi usou para criar o vírus FoxDie. Naomi pede para Snake salvá-la, pois Liquid Ocelot encontrou uma brecha no sistema e pretende usá-la para sua insurreição. Liquid Ocelot está na América do Sul e Snake terá que usar um disfarce de inspetor da ONU para visitar o continente sem levantar suspeitas.

Horas mais tarde, já infiltrado perto da suposta base secreta do inimigo, Snake e Roy Campbell conversam sobre o possível envolvimento dos Patriotas, já que a lista de nomes e as informações obtidas foram inúteis.

Enquanto isso, guerrilheiros locais foram rendidos pelas tropas de Liquid Ocelot, comandada por Vamp e Laughing Octopus, que usou seu poder de mudar o rosto para assumir a face de Solid Snake. Com isso, eles torturaram os guerrilheiros para tornar o espião um homem procurado. Snake transita disfarçado entre os rebeldes e, mais tarde, Roy Campbell apresenta a ele a conselheira psicológica da missão e integrante do CSP (Combat Stress Platoon): Rosemary. Snake descobre que Roy e Rose se casaram, e Jack (Raiden) desapareceu após resgatar Sunny das garras dos Patriotas. Roy aproveita e confessa que usou alguns contatos para que Meryl voltasse ao campo de batalha, pois todos os envolvidos em Shadow Moses foram prejudicados.

Snake segue rumo ao norte e recebe uma chamada via Codec alertando-o de uma emboscada. Snake reconhece a voz de Jack,



Snake, envelhecido, diante do túmulo de Big Boss no Cemitério Nacional de Arlington



Snake se infiltrou entre os mercenários no Oriente Médio para assassinar Liquid Ocelot

que responde "Jack está morto" e desliga. Não tarda para ocorrer um embate entre PMC e guerrilheiros, o qual Snake tenta evitar. A estação de energia é destruída e o lugar, dominado.

Chegando ao cativeiro de Naomi, Snake recebe mais uma ligação de Jack, que agora se identifica como Raiden – ele explica que desapareceu nos últimos anos para procurar o corpo de Big Boss e selar o acordo feito com Big Mama, líder de uma pequena resistência, em troca do paradeiro de Sunny. Raiden diz que o está acompanhando a distância. Noutra conversa entre Snake e Rose, esta revela que, após o incidente de Big Shell, Jack se tornou instável e suas memórias de infância vieram à tona, tornando-o uma ameaça. Desde então, ele passou a beber e a deixou, mas Roy a motivou a continuar sua vida e acabou por se envolver com ele.

O espião encontra Naomi. Ela passa mal e aplica uma injeção em si mesma. É a primeira vez que ela e Snake se encontram pessoalmente. Snake não confia totalmente em Naomi e, para convencê-lo, ela explica o plano de Liquid Ocelot: o SOP não é só um controle do campo de batalha, mas da sensação das pessoas. As nanomáquinas permitem controlar as emoções dos soldados e seus corpos, inibindo a dor ou até curando ferimentos. Ela conseguiu interromper a ação do SOP e, com isso, os usuários das nanomáquinas perdem o controle sobre seus atos, sentimentos e sensações. O princípio do SOP foi usado para reconstruir o corpo e "reviver" a mente de Gray Fox. Com base nisso, o sistema passou a ser usado para ter o controle dos soldados em combate.

Snake diz que não está sob controle ►

Sunny brinca de recitar a sequência dos números de Fibonacci... mas não consegue fritar um ovo.

FROG & BEAUTY AND THE BEAST



Com a inclusão do sistema SOP na cadeia de comando das PMCs, Liquid Ocelot desenvolveu seu próprio "sistema de controle" e criou os mais avançados soldados para sua guarda particular. Assim nasceram os Haven Troopers, também chamados FROG, composto exclusivamente de mulheres e dotados de incríveis habilidades físicas e acrobáticas, capazes de saltar grandes e distantes alturas. Acima deles, está a unidade Bela e a Fera (Beauty and the Beast), um quarteto feminino de belas mulheres com personalidade e mente destruída por estresse pós-traumático, e que usam roupas especiais que as transformam em combatentes incríveis e manipuláveis – sem as roupas, se tornam instáveis e imprevisíveis por alguns minutos, antes de entrarem em colapso. Em teoria, as roupas as tornam virtualmente invencíveis, mas a ansiedade e a agonia que carregam são direcionadas à destruição de Snake, acreditando que ao matá-lo, o sofrimento terminará. Cada membro da unidade Beauty and the Beast possui um codinome – Laughing Octopus, Raging Raven, Crying Wolf e Screaming Mantis –, criado com base em memórias de antigos membros da FOXHOUND, Dead Cell e FOX e, visualmente, representam formas bestiais.

SPOILER ESPECIAL
LIQUID OCELOT
PARTE FINAL
O FIM DE
UMA ERA

Naomi fica chocada ao ver o estado do corpo de Snake, envelhecido e castigado por dores terríveis



do SOP, mas Naomi precisa examinar o corpo dele para descobrir por que ele sente os efeitos colaterais do sistema. Ela fica chocada com o envelhecimento precoce e as cicatrizes de seu corpo. Apesar de parte das nanomáquinas terem sido expelidas, algumas se fixaram às células do corpo do espião. Igual ao corpo de Liquid, seus cromossomos produzem genes terminais que o impedem de se reproduzir. A anomalia genética foi deixada intencionalmente para limitar o tempo de vida de Snake, uma maneira de impedir que a "semente de Big Boss" fosse usada por outros grupos/países. O envelhecimento precoce de Snake é sua condição normal de vida e não tem relação com doenças ou com o FoxDie. Uma pessoa comum sequer estaria de pé nas condições físicas de Snake, o que o mantém em atividade é apenas sua força de vontade. Mas isso não o impedirá de morrer em seis meses.

O inesperado é que o envelhecimento precoce afetou o vírus FoxDie que Snake carrega, fazendo-o mudar e perder seu efeito de discriminar alvos específicos por meio do código genético. O vírus está se tornando algo que pode afetar as pessoas ao redor, transmitido pelo ar. Na prática, Snake está espalhando a base de um vírus com potencial para desencadear uma epidemia mortal. O homem que dedicou a vida para salvar o mundo da ameaça nuclear e do Metal Gear se transformou no dispositivo do apocalipse: em três meses, o corpo de Snake pode tornar-se uma arma biológica ambulante. Porém, se o hospedeiro do FoxDie morrer antes, o vírus morrerá com ele.

O silêncio tenso é quebrado quando Naomi pergunta se ele esteve em algum hospital recentemente e se tomou algum tipo de injeção. Snake confirma e Naomi descobre uma nova mutação do FoxDie, diferente de tudo o que já viu, que está se multiplicando rapidamente. Alguém implantou essa variação em Snake e o espião lembra da injeção aplicada por Drebin. Ela precisará de tempo para pesquisar e entrega uma caixa com drogas que inibem os efeitos colaterais das nanomáquinas. Naomi revela que é prisioneira das nanomáquinas e que Liquid Ocelot mudou de planos: ele não quer suprimir o

SOP, mas roubá-lo para usar contra os Patriotas.

Segundos depois, Naomi sente uma forte dor de cabeça e a sala é cercada por um esquadrão FROG, liderado por Laughing Octopus. O combate é acirrado, o inimigo usa OctoCamo e se mistura ao ambiente. Quando ela perde o traje especial, surge a figura de uma mulher instável, que logo é derrotada.

Naomi desaparece novamente, mas, desta vez, Snake segue os rastros deixados até chegar a outra base, onde encontra Vamp e Liquid Ocelot. Snake acerta um disparo na cabeça do inimigo, que "morre temporariamente", mas antes dá o comando para manipular o SOP. Naomi grita para Snake usar a droga. Drebin aparece e usa seu carro para salvar Naomi e Snake antes de Vamp voltar à vida. O veículo capota na cidade e é cercado por Gekkos. No telhado, Raiden surge com um novo traje ninja e compra a briga de Snake. Sozinho, ele destroça os Gekkos e diz: "Snake, é a minha vez de proteger você".

O combate contra mais Gekkos e Vamp se resume a velocidade, acrobacias e muito sangue. Nenhum dos dois para de lutar, até que Raiden finca a espada através de sua própria barriga para acertar Vamp, que atacava por trás. Com o desmaiar do inimigo, Raiden aproveita para fugir com Snake, mas entra em choque. Otacon acredita que Vamp é imortal, mas Naomi explica que trata-se de um homem com nanomáquinas que fazem seu corpo superar limites em termos de força e processo de cura e regeneração. Raiden precisa de uma infusão de sangue artificial urgente. Antes de apagar, ele diz para Snake ir à Europa encontrar Big Mama.

A GUERRA DOS PATRIOTAS

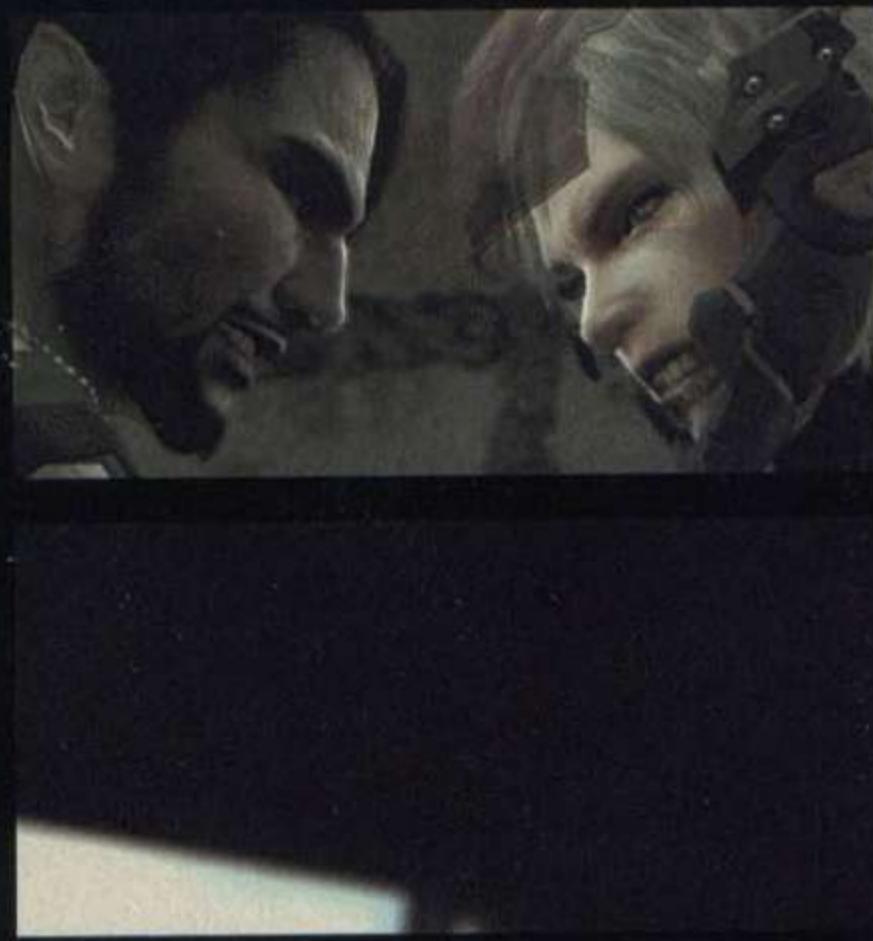
A bordo do Nomad, Sunny continua sua luta com os ovos fritos e Naomi dá algumas dicas para ela. Naomi fala sobre o paradeiro de Liquid Ocelot e sua busca pelo corpo de Big Boss, a peça final para controlar o SOP: o código genético e a informação biométrica do lendário soldado são as chaves de acesso. Os dois testes, os ataques no Oriente Médio e na América do Sul, foram tentativas de burlar o SOP usando o DNA de Liquid e o código

genético do sangue de Snake. Geneticamente, Liquid e Solid não combinam 100% com Big Boss; na verdade, eles sequer possuem uma combinação igual entre si – eles são diferentes, razão pela qual o FoxDie não matou Snake (no final de *MGS*) – e para suprir essa falha do clone imperfeito, foi criado Solidus Snake.

Naomi diz que Big Boss está vivo. Seu corpo é mantido vivo, mas o cérebro está em coma induzido por nanomáquinas. Durante o papo, a pequena Sunny, um gênio incomparável, hackeou o sistema da AT Corp para encontrar a localização do equipamento para fazer diálise no sangue artificial de Raiden e, assim, salvá-lo. Raiden usa a pouca força que tem para dizer que o cientista Drago Petrovich Madnar não morreu e que o salvou. Mais tarde, rola um clima entre Otacon e Naomi.

Chegando à Europa, Snake usa roupas comuns e transita entre os cidadãos. Há uma forte vigilância da PMC Raven Sword para conter qualquer ação da facção Paradise Lost. Na revista de passageiros, Snake, usando a OctoMask, fica com aparência jovem, então cria um pequeno tumulto em que, no último segundo, Meryl aparece para levá-lo sob custódia. Em particular, Meryl diz que, após o ocorrido no Oriente Médio, o presidente dos EUA lhe deu autorização e toda a força militar

Vamp, o guerreiro chamado de imortal, atua como guarda-costas da cientista Naomi Hunter



O RESGATE DE SUNNY



Raiden reaparece com um semblante sombrio e novas habilidades. Cortesia dos Patriotas

Após o incidente em Manhattan, Jack e Rosemary se acertaram e passaram a viver juntos, mas o relacionamento foi abalado quando as memórias da infância do agente vieram à tona. Com a tensão do relacionamento, Jack passou a beber e brigar constantemente com Rose, até que ele a deixou antes que fizesse algo que certamente se arrependeria.

Raiden cruzou o caminho de Big Mama, líder da facção Paradise Lost, que fez um acordo: ajudá-lo a resgatar a filha de Olga Gurlukovich, mantida na Área 51, em troca de ele ajudá-la a recuperar o corpo de Big Boss (usando informações do GW). Sunny foi resgatada com sucesso, mas quando Jack descobriu que Rose se casou com Roy Campbell, ele deixou Sunny sob a proteção de Otacon e Snake, que a criaram escondida dentro do Nomad, e desapareceu. Durante alguns anos isolado, ele aperfeiçou suas técnicas de combate. Ao cumprir sua parte no acordo com Big Mama, Jack foi capturado pelos Patriotas, que o usaram de cobaia no aperfeiçoamento de um novo exoesqueleto, a nova geração Cyborg Ninja: sua cabeça e coluna vertebral foram removidas cirurgicamente e implantadas em um corpo artificial.

Com a ajuda de Big Mama e seu pequeno exército, ele escapa e sobrevive graças ao cientista Dragon Petrovich Madnar, que eliminou as nanomáquinas controladas pelos Patriotas por meio de uma infusão de sangue artificial. Recuperado, ele resgatou o corpo de Big Boss, mas os implantes e modificações de seu corpo foram severos demais para a reversão do processo. Incapaz de ter uma vida normal, ele adotou definitivamente o nome Raiden no lugar de Jack e sumiu de vez, deixando Rose seguir sua nova vida. Até que, em 2014, ele reaparece para ajudar Snake em sua última missão.

americana para impedir a insurreição de Liquid Ocelot. Meryl planeja capturar o inimigo, mas Snake quer matá-lo.

Otacon informa Snake de que ele precisa fazer contato com alguém da resistência e comenta que Raiden está sendo tratado pelo Dr. Madnar – o cientista se encontra em uma área fora da zona de combate. Vagando pelas ruas da cidade e usando um dispositivo para escutar a transmissão de rádio da PMC local, Snake segue um membro da resistência para encontrar Big Mama. Ela é Eva.

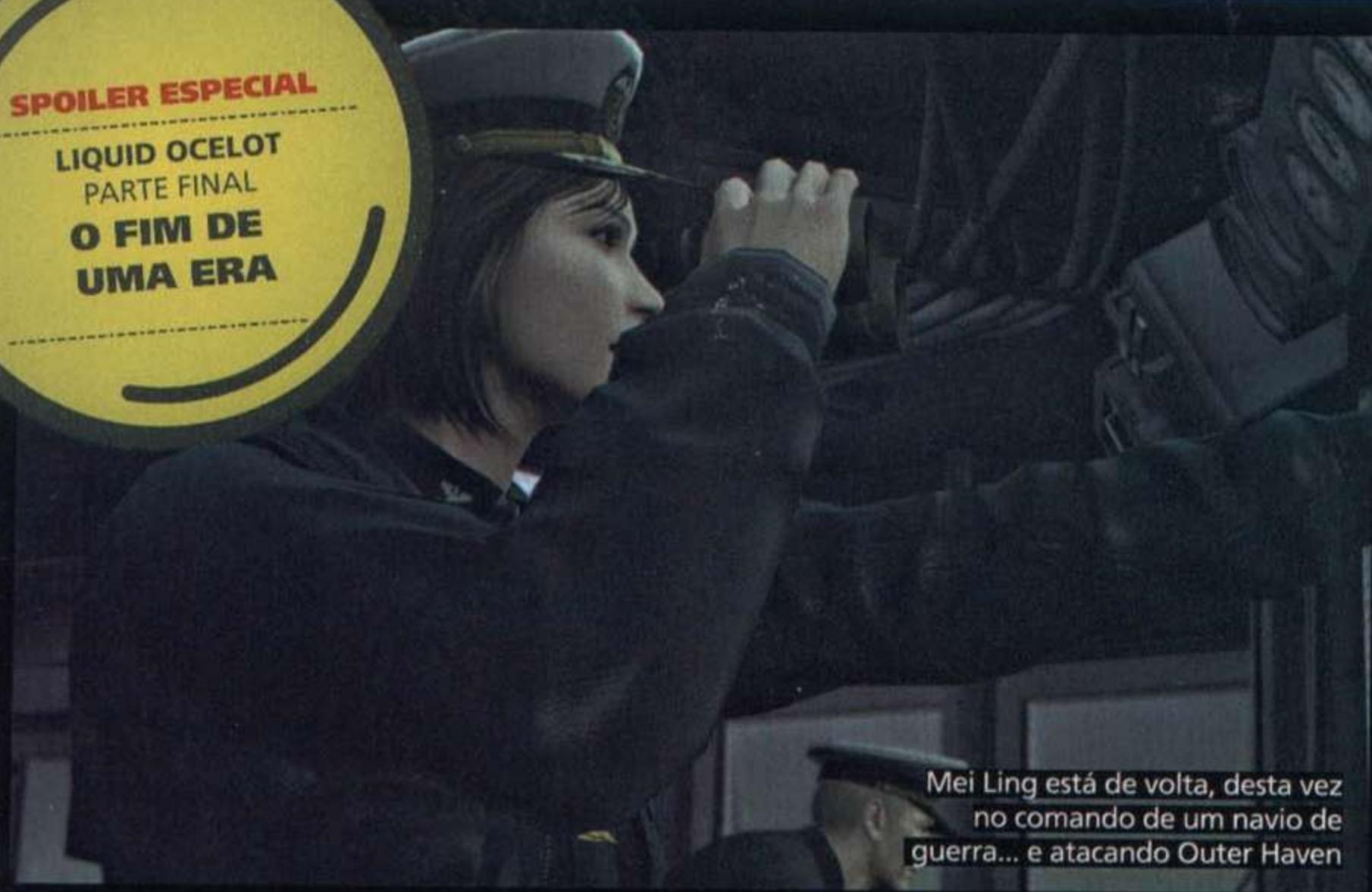
Eva surpreende Snake, chamando-o pelo nome verdadeiro, David, e alega ser sua mãe biológica graças ao projeto Les Enfants Terribles. Ela explica que Liquid se apoderou do corpo e da mente de Ocelot e está tentando matá-la, já que ele conspira ao lado de Zero, o homem que criou os Patriotas para controlar a América. Atualmente, o controle ocorre por meio de IA, responsável pela origem da guerra da economia, o que levou à criação do SOP. Eva conta sobre a operação Snake Eater, sua missão como agente dupla, o Legado dos Filósofos e de como Zero criou a organização Patriotas.

Com o tempo, Zero se tornou prisioneiro de sua própria sede de poder e entrou em conflito com Big Boss. Temendo perder seu símbolo, iniciou o projeto Les Enfants Terribles

para clonar seu amigo e Eva se ofereceu como barriga de aluguel, dando à luz Liquid e Solid Snake. O projeto fez Big Boss abandonar os Patriotas e se opor aos planos de Zero, criando seu próprio exército de mercenários. Sentindo-se traído, Zero perdeu o controle e ficou obcecado pelo poder, manipulando informação e extorquindo membros do alto escalão. Anos depois, Zero e Big Boss entraram em uma guerra pessoal. Até que Big Boss voltou aos EUA e assumiu o comando da FOXHOUND, organizando secretamente a insurreição de Outer Heaven e, mais tarde, a guerra mercenária em Zanzibar. Big Boss e Gray Fox foram deixados à beira da morte e Zero recolheu seus corpos, reconstruindo um como um ninja ciborgue e aprisionando Big Boss em estado vegetativo. Zero abandonou os ideais que originou os Patriotas e perdeu a fé nas nações, organizações e nas pessoas. Para não deixar tanto poder nas mãos da nova geração, ele criou uma rede de quatro inteligências artificiais nomeadas em homenagem a presidentes americanos: GW (George Washington), TJ (Tomas Jefferson), AL (Abraham Lincoln) e TR (Theodore Roosevelt) – todas controladas pelo núcleo JD (John Doe, termo norte-americano para "zé-ninguém" ou para se referir a pessoas sem nome).

Após a destruição da GW, as demais ►

SPOILER ESPECIAL
LIQUID OCELOT
PARTE FINAL
**O FIM DE
UMA ERA**



Mei Ling está de volta, desta vez no comando de um navio de guerra... e atacando Outer Haven

IAs assumiram controle de toda informação em escala global. Ocelot e Eva planejaram libertar Zero de seu próprio veneno, recrutando Naomi Hunter, autoridade em nanomáquinas, e usando Gray Fox para eliminar a Dr. Clark. Ocelot torturou e matou Donald Anderson, fazendo parecer um acidente (em Shadow Moses), restando apenas Zero. Mas Ocelot abandonou Eva e passou a lutar pelo ideal de Big Boss, tornando-se uma ameaça tanto para ela quanto para Zero. Eis que Raiden aceitou ajudá-la e trouxe informações que a levou até o corpo de Big Boss, mantido vivo com a ajuda de nanomáquinas.

O esconderijo de Big Mama é descoberto e uma PMC com Gekkos está a caminho. Eva decide tirar o corpo de Big Boss do local com um furgão e foge de moto junto a outro veículo, que capota durante a perseguição e fere Eva gravemente. Snake vai atrás do furgão que carrega o corpo de Big Boss e elimina Raging Raven. Pouco depois, Eva revela que o verdadeiro furgão está seguro, viajando pelo rio – os demais foram distrações. Eles seguem pela rede de esgotos até o rio, onde encontram Liquid Ocelot (vamos chamá-lo somente de Liquid agora) sentado. Eva se desespera e unidades FROG cercam o lugar. Vamp e Naomi, que contou a Liquid tudo que descobriu, aparecem. Com um rápido movimento de CQC, Liquid desarma Snake, que tenta desorientar o inimigo dizendo que ele possui apenas uma parte do SOP. "Sabe o GW, que todos pensam que eu perdi? Está comigo", diz o vilão, revelando outra intenção: matar Zero e Big Boss para controlar os Patriotas.

Eva agoniza e Snake apanha até quase desmaiar, Vamp avisa Liquid de que "as peças" estão prontas e Meryl, com a força militar, pede a rendição do inimigo. O rio está cercado, mas Liquid não parece preocupado. Fingindo que suas mãos são armas, ele dispara um sinal contra o SOP e neutraliza

todos ao seu redor. Todo um exército aniquilado sem qualquer esforço. O barco onde Snake e Eva estão é destruído. Johnny, atrapalhado, salva Meryl e a ressuscita de um afogamento, enquanto Liquid joga o corpo de Big Boss no fogo. Snake ganha uma queimadura grave no rosto ao tentar salvar Eva, que morre em seus braços. Drebin aparece para ajudar e levar Snake até Otacon.

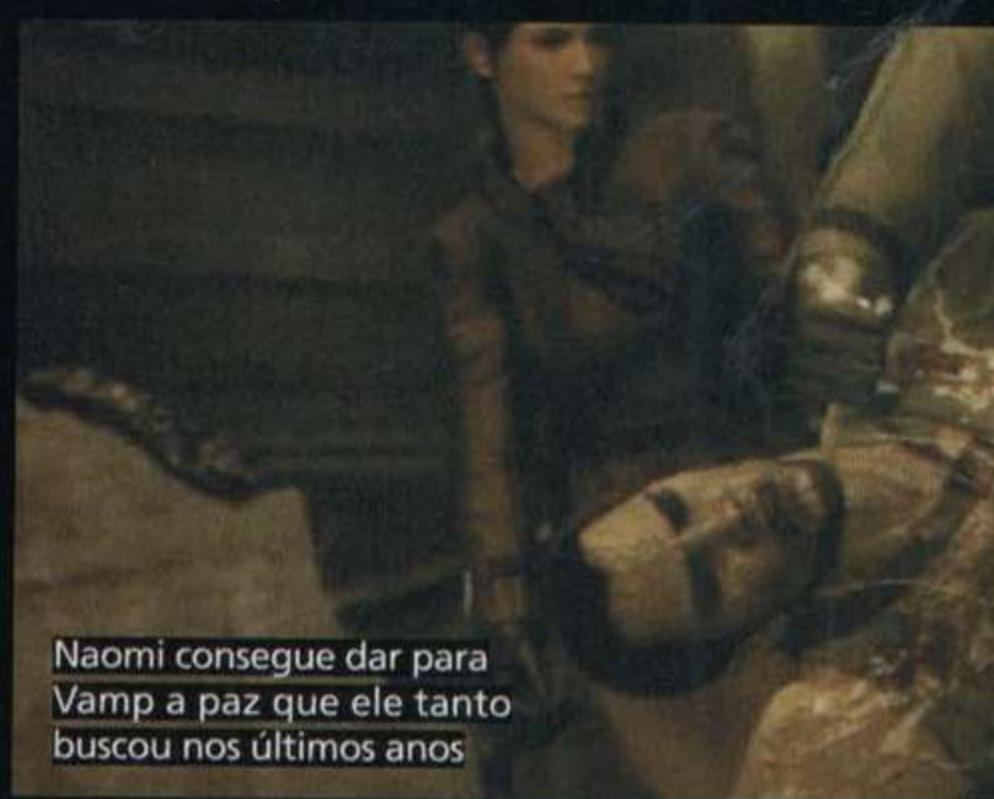
ATAQUE VIRTUAL

No Nomad, Otacon usa a gravação do Mk.II para descobrir a intenção de Liquid, que diz não ter controle total sobre o GW, mas usará o sistema deste para rastrear e destruir JD, livrando-se do núcleo principal para ter o controle das demais IAs. Ele usará o arsenal bélico do Metal Gear REX e um velho satélite abandonado em órbita para evitar a intervenção dos Patriotas. Otacon encarregou Mei Ling de rastrear a transmissão do Mk.II e determinar a trajetória da base secreta de Liquid. Ao lembrar de REX, Otacon também lembra de onde o veículo pode ser encontrado: Shadow Moses.

Roy Campbell entra em contato e diz que o exército americano está em poder de Liquid. Otacon acredita que o inimigo tenha controle suficiente sobre o SOP, mas Roy Campbell diz que ele só controla artilharia média e armas de mão, pois JD comanda as demais IAs. Liquid não pode usar o arsenal bélico dos EUA, mas pretende usar a Rail Gun de REX (que foi destruído parcialmente antes da implementação do SOP) para destruir JD.

Mais tarde, já em Shadow Moses, Otacon, usando o Mk.III, tenta se infiltrar no sistema de controle da base para reativar a energia e descobre que Vamp e Naomi estão no local. Snake é confrontado por Crying Wolf e, para complicar, seu corpo sofre com a baixa temperatura da região. Novamente, é a força de vontade de Snake (e sua pontaria infalível) que o faz superar as dores e vencer a batalha. Algumas horas depois, ele chega ao hangar onde se encontram os destroços do Metal

Snake toma uma surra daquelas de Liquid Ocelot. A batalha lembra a luta entre Liquid e Snake sobre o REX



Naomi consegue dar para Vamp a paz que ele tanto buscou nos últimos anos

Gear REX, porém é tarde: o canhão Rail Gun foi removido.

Vamp aparece para frustrar os planos de Snake e de Otacon, que usa o Mk.III para reativar o sistema de REX. Naomi sai de cena, restando pouco tempo para Snake vencer o inimigo antes da chegada de Gekkos. Por mais que Vamp seja atacado, seu corpo se regenera e Snake usa a vacina que Naomi lhe deu para desacelerar as nanomáquinas do inimigo. Raiden aparece para uma revanche, enquanto Snake cuida dos Gekkos e Otacon tenta reativar REX. Raiden vence a batalha, mas o corpo de Vamp insiste em se regenerar, mesmo atingindo seu limite. Naomi preparou uma injeção para anular as nanomáquinas e, finalmente, causar a morte de Vamp. Naomi pega a injeção e avisa Snake que Liquid está próximo, tentando controlar o SOP e que ele possui Ark (Outer Haven) – um submarino gigantesco, roubado dos Patriotas, de onde lançará o ataque nuclear.

Naomi discursa para Snake de que eles não podem escapar de seus pecados e que ele terá de escolher seu destino muito em breve. O lugar começa a tremer e Naomi usa a injeção em si mesma, desativando as nanomáquinas de seu corpo. "Vamp e eu somos iguais... corpos reanimados, vivos apenas pelas nanomáquinas", diz, alegando que deveria ter morrido há alguns anos por causa de um câncer. Com a morte da cientista, REX é reativado e Snake usa-o para escapar com Raiden quando a base entra no modo de autodestruição.

Raiden é coberto por destroços e Liquid



surge com Metal Gear RAY. Uma batalha de mechas tem início, deixando um rastro de destruição no porto de Shadow Moses. REX supera RAY, mas o fim é o mesmo para ambas as máquinas. Liquid cai atordoado no chão e Snake, com o braço direito deslocado e quase desmaiando, tenta ir para cima dele. O inimigo entra em Outer Haven. Snake cai de joelhos, seu corpo não reage e Raiden arranca o próprio braço para se libertar dos destroços, usando a capacidade máxima de seu corpo para segurar Outer Haven e salvar Snake. O corpo de Raiden é gravemente ferido, Snake usa suas últimas forças para recuar e Liquid é atacado pelo navio de guerra comandado por Mei Ling. Outer Haven é ativado e submerge, evitando o confronto.

Mais tarde, Snake está em reunião com Otacon, Mei Ling, Meryl e o Rat Patrol Team 01 e alguns fuzileiros. O plano é destruir o GW por dentro de Outer Haven, uma vez que atacar a estrutura externa é impossível com o equipamento que possuem e os recursos sobre o sistema que o inimigo tem. A única opção é infectar a IA usando um derivado do programa verme criado por Emma (irmã de Otacon), reprogramado por Naomi e finalizado pela pequena Sunny – o programa vai desorientar GW. Enquanto isso, o estado de saúde de Snake se agrava.

O FIM DA ERA SNAKE

Mei Ling segue com seu navio de guerra e ataca Outer Haven quando este se expõe para disparar a Rail Gun. Snake e os demais se

preparam para invadir. Raiden foi resgatado com vida, mas está em péssimas condições para lutar. O navio e Outer Haven trocam tiros com artilharia pesada, Mei Ling bate no inimigo para que Snake, Meryl e Johnny invadam Outer Haven. Snake é obrigado a seguir o mais discreto possível e, chegando a um corredor no andar inferior, encontra Meryl desmaiada e um esquadrão FROG no ataque. Screaming Mantis tenta fazer Meryl se matar, mas Johnny a salva no último segundo e usa o próprio corpo como escudo contra a investida dos FROG. Meryl e alguns FROG são manipulados e Snake destrói as marionetes, que usam nanomáquinas, para quebrar o controle e derrotar o inimigo.

Meryl acorda, Johnny está desaparecido e Snake é obrigado a continuar sozinho. Meryl tenta segurar o esquadrão FROG sozinha, mas sua munição está acabando e, novamente no último segundo, Johnny a salva. Johnny confessa que não possui nanomáquinas no corpo, motivo pelo qual sempre estava fora de sincronia com o resto do Rat Patrol Team 01 (e sofria crises de diarréia quando nervoso), e sua única razão de fazer parte da unidade foi para ficar perto de Meryl. No clima da batalha, ele abre o coração (se apaixonou por ela em Shadow Moses), mas Meryl faz as coisas do jeito dela e o pede em casamento.

Enquanto isso, Snake é barrado por outro esquadrão FROG e as injeções que Naomi lhe deu não estão mais surtindo efeito. Quando tudo parece perdido, Raiden aparece, sem os braços, carregando a espada com a boca

DÚVIDAS DOS LEITORES (ENVIADAS PELO TWITTER)



Como Raiden chegou ao submarino do Ocelot?
Enviado por @Gustavo_GM

Mesmo sem braços e praticamente morto, Raiden (que estava no navio militar comandado por Mei Ling) decidiu sacrificar o que sobrou de sua vida para ajudar Snake e, simplesmente, pulou do navio diretamente para o submarino Outer Haven, que emergiu por algum tempo para tentar disparar contra um satélite. Méritos para a surpresa e determinação ferrea.

Por que Ocelot engana o "sistema" tentando se passar por Liquid?
Enviado por @fanmetalgear

Ocelot quis confundir os Patriotas [Zero] enquanto manipulava Snake para que o herói usasse o vírus reprogramado por Naomi para destruir John Doe e a demais Inteligências Artificiais por meio da GW. Na verdade, Ocelot queria salvar o mundo do controle dos Patriotas e, sozinho, enganou a todos. Provavelmente, apesar de tantas mentes geniais entre os personagens da série, Ocelot pode ser o mais genial entre eles.

Falem mais sobre os Patriotas e Zero.
Como Big Boss acabou em coma?
Enviado por @fanmetalgear

Os Patriotas foram fundados por Zero e Ocelot para controlar a América, as guerras e a história. Big Boss abandonou o grupo por desavenças ideológicas. Solid Snake destruiu Big Boss, Zero resgatou o corpo e o manteve em coma devido a sua obsessão por Big Boss.

Como Johnny Sasaki foi aceito de volta na Foxhound, tornando-se Akiba?
Enviado por @Thiago_Bodda

A FOXHOUND não existe em MGS4. Meryl e Johnny tiveram ajuda de Roy Campbell (que ocupa uma posição importante na ONU) para criar o grupo Rat Patrol Team 01. Eles usam o emblema da FOXHOUND apenas como homenagem. Johnny é fascinado por tecnologia, por isso, todos o chamam de Akiba – diminutivo de Akihabara (centro comercial de eletrônicos de Tóquio).

Fique atento ao twitter oficial da D&T (@dtplaystation) para participar da seção Spoiler e contribuir com as dúvidas existenciais mais terríveis dos seus jogos favoritos.

para lutar e deter os inimigos para Snake continuar. Enquanto todos lutam, Snake faz um esforço sobre-humano para aguentar a dor física e suportar o calor da armadilha de micro-ondas, que derrete sua roupa especial, a última proteção de seu corpo. Vomitando e quase perdendo os sentidos, ele chega até a sala do GW. Otacon, pilotando o Mk.III, insere o vírus no computador e sabota a IA. Todos os FROG e máquinas de combate são desligados e, neste momento, Otacon descobre que



SPOILER ESPECIAL
LIQUID OCELOT
PARTE FINAL
O FIM DE
UMA ERA

No final, o encontro surpreendente entre Solid Snake e Big Boss, e o fim definitivo dos Patriotas

o programa não está só interrompendo GW, mas apagando JD e eliminando toda a conexão de Inteligência Artificial. Naomi planejou a destruição total do sistema para impedir que as nanomáquinas e o SOP fossem usados para controlar a população mundial. Foi com a ajuda de Sunny que Naomi desenvolveu o programa anti-IA batizado de FoxAlive.

Snake está no limite mas Liquid aparece e explica que a guerra acabou como deveria. Big Boss foi detido por Snake, Liquid tentou impedir o controle genético e Solidus tentou deter o controle dos Patriotas. Finalmente, todos estão livres do FoxDie, do sistema e do controle de identificação nanomáquina. Liquid aplica uma injeção em si mesmo e muda sua forma de combate e, curiosamente, seu braço direito parece um implante artificial e não o suposto braço de Liquid Snake.

Ambos voltam a se esmurrar até ficarem cambaleantes. Força de vontade é tudo que os motiva a continuar, até que ambos caem de joelho e usam, um no outro, injeções para continuarem lutando. Ocelot começa a mudar seu estilo de luta, replicando as habilidades de The Boss, Volgin e Liquid. Ambos caem novamente e levantam quase sem forças, Snake acerta alguns socos e Liquid finalmente não consegue mais lutar. Por um instante, Ocelot volta a ser como era antes e confessa que apenas esteve imitando Liquid, enquanto Snake demonstrava o mesmo valor e determinação de Big Boss. Em um último esforço, relembrando o primeiro encontro que teve com Big Boss, Ocelot diz "Você é muito bom", para Snake. Pouco depois, Revolver Ocelot, um dos maiores guerreiros desde The Boss e Big Boss, é testemunha de suas

histórias, finalmente morre.

RECOMEÇO PARA ALGUNS

Algumas semanas após o conflito, Meryl e Johnny se casaram. Roy Campbell se acertou com sua filha. Raiden recebeu implantes e nanomáquinas para retomar o mais próximo de sua antiga aparência humana. Rosemary leva uma criança para visitar Raiden no hospital e revela a verdade: seu casamento com Roy foi uma farsa para proteger a ela e ao filho de Raiden do olhar dos Patriotas. Drebin revela a Otacon que é um agente dos Patriotas instruído a ajudar Snake – até mesmo o Rat Patrol Team 01 serve aos Patriotas.

No Cemitério Nacional de Arlington, Snake volta ao túmulo de Big Boss para concluir sua última missão, apagar seus genes e impedir a tragédia epidêmica. Ele não consegue se suicidar e é surpreendido pela visita de Big Boss, alegando que chegou a hora de abaixar as armas e faz novas revelações: o corpo que "Liquid" queimou era o de Solidus, seu clone perfeito. Zero e a IA foram atrás de Solidus e acreditaram que ele era Big Boss. Eva e Ocelot queriam trazê-lo de volta à vida, usando pedaços do corpo de Liquid e Solidus, para pôr um fim aos Patriotas. Ocelot usou auto-sugestão hipnótica para agir e imitar Liquid, parte de um plano para fazer Zero se expor. Pouco antes de o vírus ser descarregado no GW, JD revelou a localização de Zero. Snake se surpreende ao perceber a presença de um homem de idade incrivelmente avançada, preso a uma cadeira de rodas e respirando graças a um tubo de oxigênio. Trata-se de Zero. Big Boss mata seu velho amigo e chega sua vez

ENQUETE D&T

Qual é o seu personagem favorito entre os heróis, vilões e ciborgues da série *Metal Gear*? Os leitores da D&T mostraram as suas preferências em uma enquete que aconteceu no canal da revista no Facebook.

1º		Solid Snake	25,3 %
2º		Naked Snake / Big Boss	18,7 %
3º		Cyborg Ninja	10,8 %
4º		Revolver Ocelot	10,3 %
5º		The Boss	8,4 %
6º		Raiden	6,1 %
7º		Hal Emmerich	5,6 %
8º		Liquid Snake	4,2 %
9º		Sniper Wolf	3,2 %
10º		The End	2,3 %
11º		Johnny Sasaki	1,8 %
12º		Meryl Silverburgh	1,4 %
13º		Solidus Snake	0,9 %
14º		Vamp	0,4 %
15º		Fortune	0 %

de morrer: o FoxDie que Zero (através de Drebin) plantou em Snake foi reprogramado para matar Eva, Ocelot e Big Boss. Também é revelado que a mutação FoxDie em Snake não é uma ameaça e ele vai parar de envelhecer, dando-lhe algum tempo de vida "normal".

Big Boss morre sentado ao lado da lápide do soldado sem nome, a pessoa que ele mais respeitou em vida e na morte. Quanto a Snake, ele finalmente se aposentou e viveu na companhia de Otacon e Sunny, testemunhas de que um dos maiores heróis aproveitou ao máximo o melhor que pode do resto de sua vida. ■



FEBRAJOGA

Federação Brasileira de Jogadores de Games

Uma grande parceria só poderia resultar em uma
SUPER PROMOÇÃO!

A FEBRAJOGA e a Editora Europa fecharam um desconto de 50% para os gamers de todo o Brasil, para compra de suas revistas de games; Playstation, Xbox 360, EDGE e outras revistas da editora.

Para você conseguir este desconto acesse o site da FEBRAJOGA e clique no link da PROMOÇÃO!

GAMES! ESTE MUNDO É NOSSO!

Você lojista faça como a Editora Europa, entre em contato com a FEBRAJOGA pelo e-mail febrajoga@febrajoga.com.br e coloque seus produtos e promoções no site mais visitado do momento!

Um site feito para seu público alvo; Consumidores de games e de acessórios. Temos a certeza que você não irá se arrepender.

CRIADA POR JOGADORES, PARA JOGADORES!

www.febrajoga.com.br



ELITE-GAMER
BRASIL

www.youtube.com/user/EliteGamerBrasil



Configure uma prova para chuva pesada (heavy rain) e vença para garantir o bronze Rain Meister



- Dificuldade: ★★★★☆
- 44 troféus offline
- 5 troféus online
- 100 horas, em média, para platinar

F1 2010

🏆 x 41 • 💎 x 5 • 🏆 x 3 • 💡 x 1



1. COMMITMENT IS THE KEY

No início, na entrevista inicial com a sua empresária, ela perguntará quantas temporadas você ficará na Fórmula 1. Selecione sete temporadas. O troféu virá quando você completar todas elas.



2. ROCKING THE BOAT

Termine um campeonato na frente do seu companheiro de equipe.



3. WELL PROTECTED

Escolha a visão do cockpit antes da corrida e não troque até o fim da prova.



4. PRACTICE MAKES PERFECT

Emplaque um tempo recorde em cada uma das três sessões.



5. ROOKIE DRIVER

Complete uma corrida no modo carreira. Basta chegar inteiro.



6. TOP STEP

Vença a sua primeira corrida no modo carreira.



7. FACE THE PRESS

Após uma qualificação ou corrida, fale com a imprensa em Interview.



8. SEEKING PERFORMANCE

Em uma sessão de testes, escolha a opção R&D Objetive e conclua o

objetivo imposto até o final do treino de qualificação. Geralmente, trata-se de quebrar o recorde adversário em um certo número de voltas.



9. HOT PROPERTY

Mantenha um bom desempenho para receber uma proposta para mudar de equipe. Aceite o novo contrato.



10. ONE-TWO

Quando estiver em uma boa equipe, faça uma dobradinha com o companheiro de equipe no modo carreira, ou seja, os dois precisam chegar nas duas primeiras posições, não importa a ordem.



11. CLEAN LICENSE

Complete uma corrida inteira sem bater ou participar de acidentes. Vale diminuir a dificuldade e ligar as assistências.



12. PODIUM FINISH

Termine uma corrida em uma das três primeiras posições no modo carreira.



13. POLE POSITION

Conquistar uma Pole Position em uma prova do Single Player.



14. FULL HOUSE

Durante o modo Single Player, seja o mais rápido nos treinos livres, conquiste a Pole Position e vença a corrida.



15. SPEED DEMON

Alcance a velocidade de 220 milhas por hora (353 km/h). No Time Trial, escolha um dos melhores veículos (McLaren, Red Bull ou Ferrari) e câmbio manual. Pise fundo em uma pista com uma grande reta, como o famoso trajeto de Monza, Itália.



16. SILVER ARROW

No Grand Prix, escolha um dos pilotos da Mercedes (Michael Schumacher ou Nico Rosberg). Escolha a dificuldade, defina o número de voltas e vença no circuito de Hockenheim.



17. RAIN MEISTER

Vença uma corrida com chuva pesada (Heavy Rain). No Grand Prix, escolha 20% do total de voltas e vença.



18. AGAINST ALL ODDS

Largue em último lugar e termine em primeiro. Escolha o melhor veículo que puder e sabote seu próprio treino para ficar em último. Durante a corrida, recupere todas as posições e termine em primeiro.



19. IT'S A SET-UP

Ajuste seu veículo manualmente e vença uma corrida. Escolha um veículo em que você confie, vá para a garagem e faça um pequeno ajuste que não comprometa o desempenho da máquina.



20. I AIN'T AFRAID OF NO GHOST

No Time Trial, escolha uma pista, complete uma volta e registre o seu tempo.



Seja um piloto de respeito e use o câmbio manual para vencer uma prova. Vale o bronze Semi Auto



21. 2ND CHANCE

Use o Flashback. Após um acidente, aperte para acionar o Replay e para voltar o tempo.



22. WELL DRILLED

Faça um Pit Stop manual perfeito. Ao entrar, fique atento às velocidades limites de entrada, durante e após a parada.

23. SEMI AUTO

Termine uma corrida com câmbio manual. Ajuste a opção no início da prova e vença.

24. THE MAGIC NUMBER

Vença três corridas no modo carreira.

25. IMPRESS THE BOSS

Bata o seu objetivo no modo carreira. Na primeira temporada, é mais fácil.



26. ATTRACTING ATTENTION

Vença uma corrida enquanto estiver com ofertas de contratos em aberto. Durante as temporadas, novas propostas vão aparecer, basta vencer uma corrida antes de aceitar alguma.



27. THE BIG ONE

Conquiste os objetivos estabelecidos pela equipe para receber uma proposta de renovação de contrato.



28. TEAM LEADER

Conquiste o posto de primeiro piloto da sua equipe e comece uma corrida com esse status.



29. CRUSHING VICTORY

Termine todas as provas, de uma temporada inteira, na frente do seu companheiro de equipe. Isso é mais fácil de conseguir logo na primeira temporada.



30. MADE PERFECT

Entre no modo de treino e opte por correr um fim de semana inteiro (Race Weekend). Escolha um circuito que você domine e seja o mais rápido nos três dias de qualificação.



31. UNFORGETTABLE

No Single Player, conquiste a Pole Position e vença em Mônaco (escolha uma corrida com apenas uma volta).



32. WORLD CHAMPION

Vença uma temporada do campeonato de pilotos da Fórmula 1.



33. SEASONED

Complete a sua primeira temporada na Fórmula 1 (não é preciso vencer).



34. STRENGTH OF CHARACTER

Em uma das coletivas de imprensa, um repórter vai perguntar quem é o seu maior adversário no campeonato. Escolha o piloto melhor classificado do campeonato ou, se você for o primeiro, escolha o segundo colocado.



35. LIMELIGHT

Até o final da temporada, vença o rival apontado no troféu anterior.



36. TIFOSI

No Single Player, escolha uma Ferrari e vença uma prova em Monza.



37. TAKING IT ONLINE

Vença o seu primeiro Grand Prix no modo online ranqueado.



38. PERFECT 10

Alcance o nível 10 no rank online. Seja paciente e persistente.



39. A TRUE GENT

Termine uma corrida multiplayer online sem bater nos adversários. Não é preciso conseguir uma boa qualificação, então você pode optar por largar em último e permanecer na lanterna para garantir.



40. CLEAN SWEEP

No modo Single Player, conquiste o melhor tempo e a Pole Position, ficando com o melhor tempo em todos os setores da corrida.



41. TRUE RACER

Vença uma corrida no Single Player sem usar nenhuma assistência de pilotagem.



42. BUILT TO SUCCEED

Vença com sua equipe o mundial de construtores em uma temporada. Isso é definido pela soma dos seus pontos e os do seu parceiro de equipe. Facilita quando você for parte de equipes competentes, como Ferrari, McLaren ou Red Bull.



43. DOUBLE WORLD CHAMPION

Vença o seu segundo título mundial de pilotos na Fórmula 1.



44. 2 AND 5

Alcance o nível 25 no rank online.



45. CONSISTENCY IS THE KEY

Marque ao menos um ponto em cada uma das corridas da temporada. É necessário terminar entre os dez primeiros em cada uma das provas.



46. WORLD CHAMPION - EXPERT

Vença um campeonato da Fórmula 1 na dificuldade Expert. Aqui contam persistência, treino e habilidade no volante.



47. TRIPLE WORLD CHAMPION

Vença o seu terceiro campeonato mundial de pilotos de Fórmula 1.



48. NIFTY 50

Alcance o nível 50 no rank online. Prepare-se para perder muito tempo online na frente da sua televisão.



49. SCHUPERB

Conquiste 40 Pole Positions (largar em primeiro lugar) e vença essas corridas. Vale baixar o nível de dificuldade para bater o recorde do Michael Schumacher. Ao todo, você terá 7 temporadas e 133 provas pela frente para acumular esta meta.

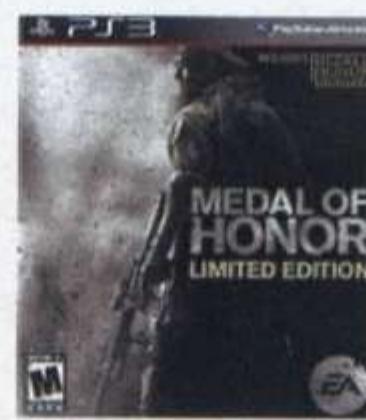
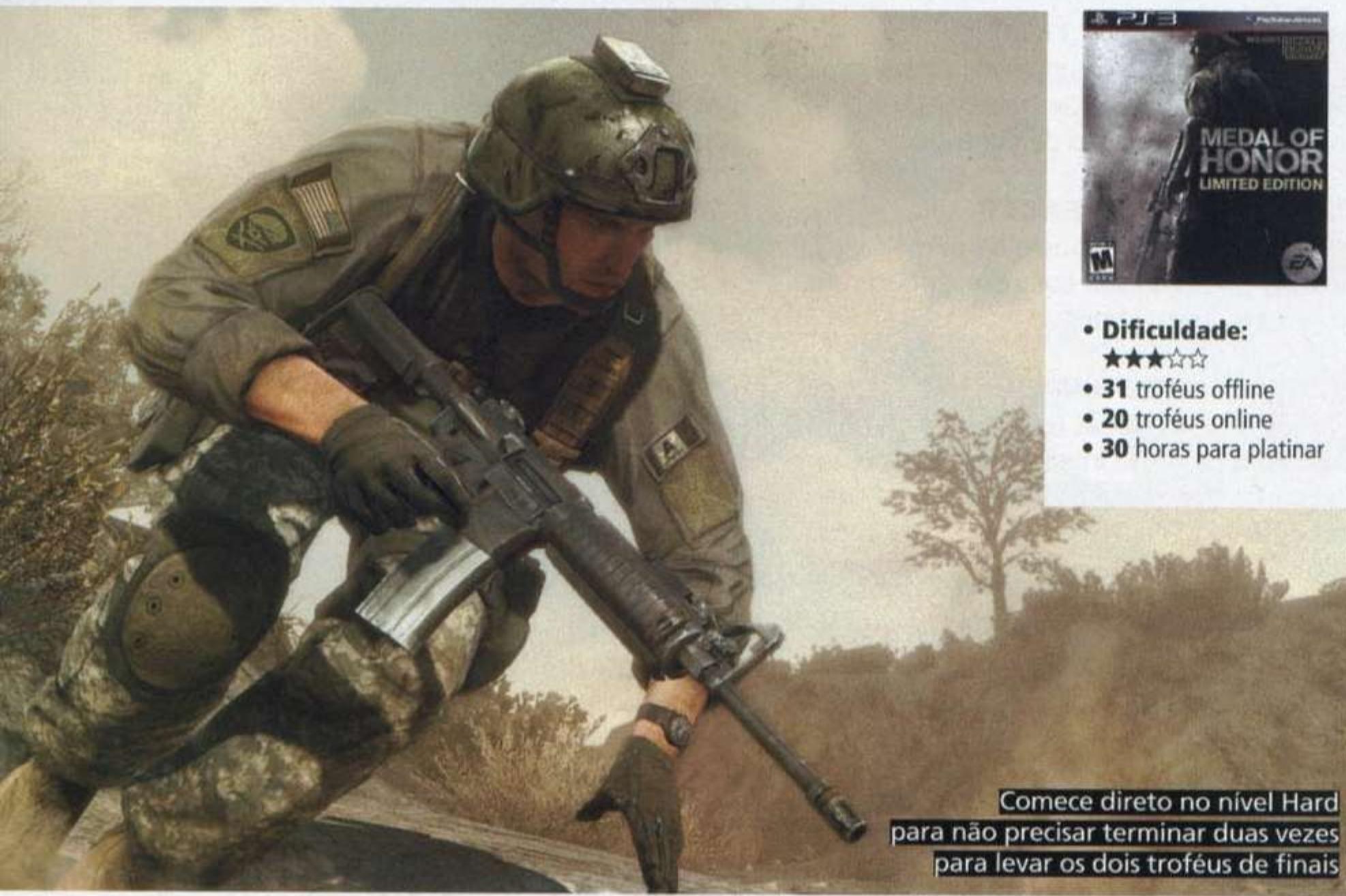


50. COMPLETE

Seja o maior astro das pistas e cole todos os troféus de F1 2010.

MEDAL OF HONOR

bronze x 37 • prata x 11 • ouro x 2 • platina x 1



- Dificuldade: ★★★★☆
- 31 troféus offline
- 20 troféus online
- 30 horas para platinar



1. SMOOTH OPERATOR

No final da missão First in, há uma situação com refém e câmera lenta, acerte um disparo na testa do inimigo.



2. RIGHT IN THE GRAPE...

Elimine sete inimigos com tiros na cabeça (não vale com rifles sniper). Dá para conseguir logo na primeira fase.



3. THE SCALPEL

Elimine 20 inimigos com a faca. A contagem vai até o final do jogo, mas é indicado começar cedo.



4. PISTOL PETE SHOWDOWN

Elimine 30 inimigos com a pistola. Mesmo conceito do troféu anterior.



5. THE SLEDGEHAMMER

No início da fase Breaking Bagram, mire com o míssil 2000 lb Laser Guided Bomb nos dois carros descendo a montanha. Você será premiado se destruir os dois com apenas um disparo.



6. DROPPING DEUCE

Na fase Running with Wolves, ao pilotar o quadriciclo, faça um pulo de 7,5 metros. Existem vários locais para fazer isso, portanto, pé na tábua. O problema é que o troféu só vai pipocar após o final da missão.



7. CROWD CONTROL

Exploda cinco inimigos com uma granada de mão. Aproveite as

aglomerações da fase Running with Wolves para conseguir a proeza.

8. FEEDING THE PIG

Na fase Compromised, elimine 15 inimigos usando a arma M60. Seja rápido para eliminá-los antes que os seus parceiros.



9. FEAR THE REAPER

No alto de uma encosta, na missão Dorothy's a Bitch, destrua as instalações inimigas com o míssil AC-130.



10. MANIC SUPPRESSION

Em Belly of the Beast, destrua a bateria antiaérea indicada pela missão em menos de dois minutos. O tempo começa a contar assim que você escutar "Go, go, go". Não é preciso escalar até o topo, destrua o alvo com o lança-mísseis assim que avistá-lo.



11. IT TAKES A VILLAGE...OUT

Na missão Gunfighters Village, abuse do poder de fogo do helicóptero e derrube 30 imóveis da área sitiada. Fique atento até aos menores locais.



12. LIKE A SURGEON

Em Friends from Afar, acerte cada uma das partes dos corpos inimigos (os dois braços, as duas pernas, dorso e cabeça). Obviamente, não precisa ser de uma única vítima e não há ordem definida.



13. THE QUIET PROFESSIONAL

Em Neptune's Net, elimine 13 inimigos sem chamar a atenção de ninguém. Aproxime-se e use a faca para eliminar os alvos em silêncio.



14. TIMBER!

Na missão Rescue the Rescuers, derrube cinco árvores com a Minigun. Há diversas árvores no início da fase.



15. THE BATTLE IS WON

Termine na dificuldade Easy, Normal ou Hard.



16. BUT THE WAR RAGES ON

Termine no nível Hard de dificuldade para garantir esta prata.

17 – 29. MODO HISTÓRIA

São dez troféus de bronze para concluir as missões do modo história em qualquer nível de dificuldade. Os troféus são, na ordem: First Incision (missão First in), Welcome to the Toc (Breaking Bagram), Develop the Situation (Running with Wolves), Unexpected Guests (Dorothy's a Bitch), Full Battle Rattle (Belly of the Beast), Bad Guy Jamboree (Gunfighters), Friends From Afar (Friends From Afar), Cliffhanger (Compromised), S.E.R.E. (Neptune's Net) e Eight Heroes Aboard (Rescue the Rescuers). Terminar todas as fases ainda garantem três outros troféus de bronze: Rangers Lead the way, Never Quit e Have a Good One.



30. CONSPICUOUS GALLANTRY

Termine abaixo do tempo estabelecido todas as missões do modo Tier 1. O segredo é decorar a sequência das fases e investir cada vez mais em disparos certeiros na cabeça para aumentar o seu tempo.



31. MULTIPLAYER: HEAVY FIRE SUPPORT

Não economize munição e dispare mais de mil cápsulas em uma única partida.



32. MULTIPLAYER: BOOT CAMP

Jogue ao menos dois minutos com cada uma das classes do seu time. Cada equipe possui três classes, ou seja, basta usar cada Respawn para cada uma das categorias e partir para o próximo troféu.



33 - 35. MULTIPLAYER: TRAINING

Jogue uma partida no modo Team Assault, outra no Sector Control e no Objetive Raid para levar os três troféus.



36 - 38. EVOLUA OS NÍVEIS

Eliminar inimigos e vencer combates garante pontuação para evoluir no

multiplayer. Alcance o Level 2 com uma das três classes para ganhar o troféu Multiplayer: Enlisted; Level 4 para o troféu Multiplayer: Veteran; e Level 8 para garantir o desejado Multiplayer: Triple Canopy.



39 - 44. QUESTÃO DE TEMPO

Acumule duas horas de jogo no modo Combat Mission para ganhar o bronze Mission Specialist, mais duas no Team Assault para levar o bronze Secure Specialist e mais duas no Objective Raid para garantir o bronze Raid Specialist. Com isso, você ganha outros três troféus de bronze: Mission Training (por concluir uma partida), First Rotation (por jogar 15 minutos) e Tour of Duty (por jogar duas horas).



45. MULTIPLAYER: FIRE CONTROLLER

Use todas as ações de suporte ofensivo pelo menos uma vez, em uma única partida e sem morrer. É preciso acumular 600 pontos para alcançar o sétimo nível de suporte. Os suportes são: 1. Mortar Strike (50 pontos), 2. Rocket Attack (100 pontos), 3. Missile Attack (175 pontos), 4. Artillery Strike (250 pontos), 5. Strafing Run (350 pontos), 6. Air Strike (450 pontos) e 7. Cruise Missile (600 pontos).



46. MULTIPLAYER: FORWARD SPOTTER

Acumule 175 pontos para ter acesso ao Missile Strike e acerte um inimigo com ele.



47. MULTIPLAYER: QUARTERMASTER

Acumule mil pontos de suporte.



48. MULTIPLAYER: TIER 1

Conquiste o nível máximo (15) em qualquer uma das classes.



49. MULTIPLAYER: HIGH ACHIEVER

Seja um dos três melhores da partida dez vezes. É acumulativo.

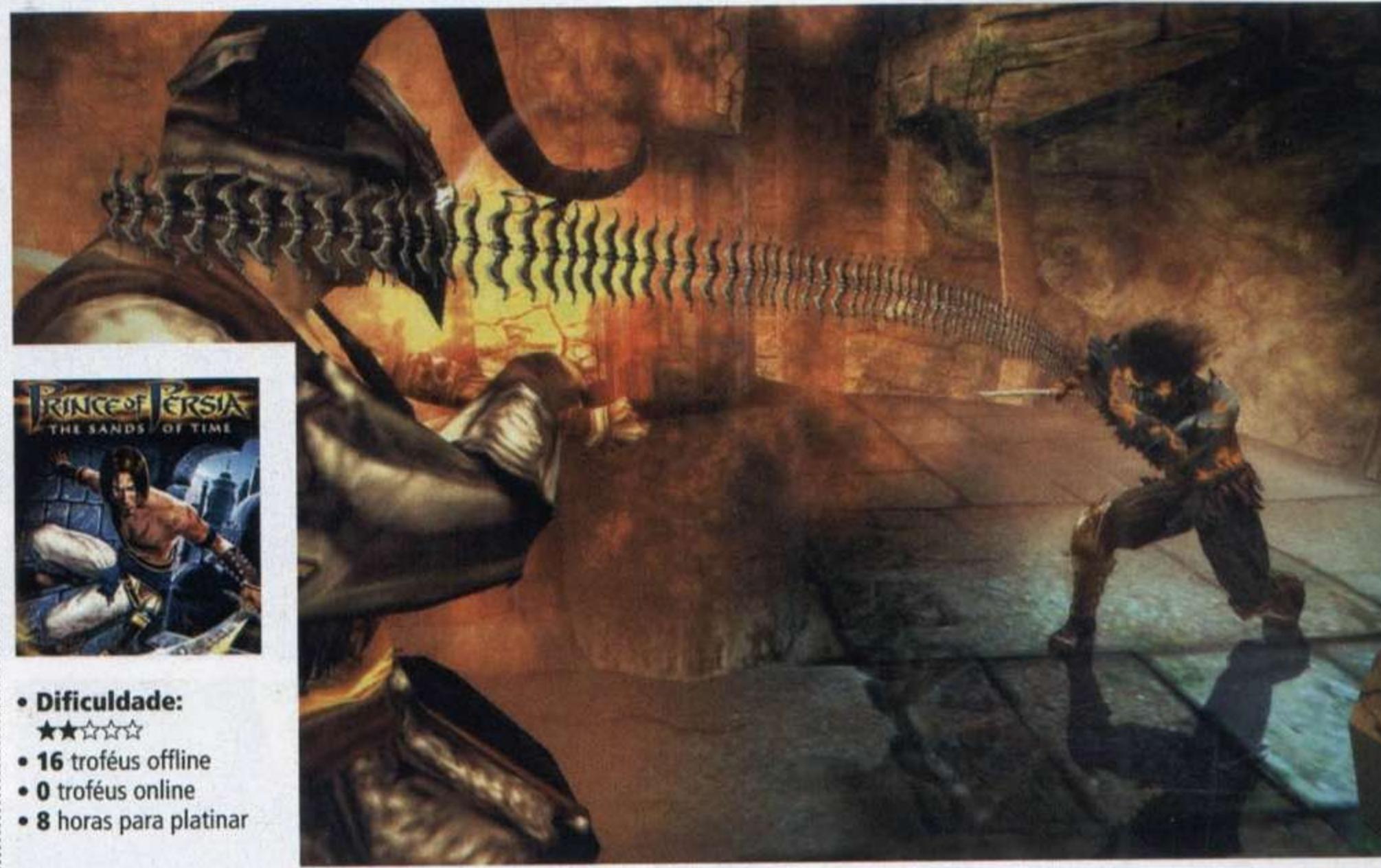


50. MEDAL OF HONOR TIER 1

Consiga todos os troféus do jogo e acumule mais essa platina. ■■■

PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME

• 0 x 0 • 6 x 6 • 9 x 9 • 1 x 1



Dificuldade:

- 16 troféus offline
- 0 troféus online
- 8 horas para platinar

1. GAME MASTER

Este é o primeiro troféu com o qual você precisa se preocupar, mas vai ganhá-lo por último. O objetivo é terminar o jogo usando menos de 20 vezes o poder da adaga do tempo. Basta disciplina e, mesmo quando seu personagem morrer, espere o tempo da adaga escoar e faça tudo de novo.

2. MASTER OF TIME

Use o poder da adaga 200 vezes. Basta usar um Save Game separado, cumprir a meta sem salvar e retomar sua busca pelo Game Master.

3. SAND BEARER

Relacionado à história. Basta encontrar a adaga do tempo. Você encontra essa adaga com menos de 30 minutos de jogo, não tem como perder.

4. SANDS OF TIME

Acumule dez horas de jogo. É possível terminar a aventura em menos tempo, por isso, você pode largar o jogo, com o personagem em uma área sem inimigos, e ir passear. Deixe o controle ligado no cabo USB para evitar que a bateria acabe e o jogo pause.

5 - 9. IMPERDÍVEIS

Há diversos troféus que você vai ganhar conforme cumpre eventos obrigatórios da história. Encontrar a primeira espada garante a prata Sword of Strength e achar a terceira vale o ouro Ultimate Sword.

Vencer o rei dominado vale o ouro One Hard Decision e o enigma do círculo, a prata Full Circle. Encarar o Vizir no final garante o ouro The Big Fight.



10 - 11. SAND APPRENTICE

Elimine 150 inimigos para levar a prata Sand Aprendiz e 300 para garantir o ouro Sand Warrior.



12. THE ELEVATOR

Sobreviva a batalha no elevador. Use o esquema de pular sobre os inimigos mais fracos e, contra aqueles que não permitem essa tática, use a adaga para deixá-los em câmera lenta. Fique sempre atento a Farah, pois ela não pode morrer, e guarde os recarregadores de energia para usar apenas quando não puder mais resistir.



13. PRINCE OF SAND

Termine o jogo pela primeira vez e garanta o seu ouro.



14. PRINCE OF PERSIA

Conquiste todos os troféus indicados para platinar o clássico. ►

15. SECRET OF ARGABAH

Encontre as dez fontes secretas. Confira suas localizações a seguir:

- Após a nuvem número 3. Escale a parede, use a barra e entre no buraco na parede.



- No local da nuvem 11, passe pelo buraco na parede e siga o corredor.



- Dentro do castelo, depois de pegar a nuvem 13, suba pelas barras, ignore a escada e siga para a esquerda.



- Ao pegar a segunda espada, destrua a porta de madeira e depois a primeira porta com tijolos, do lado direito.



- Junto à nuvem 25, corra para o outro lado da sala e destrua a parede.



- Na sala das cordas, com baldes. Entre na porta no alto, na parede do lado oposto da

sala. Siga pelas madeiras e destrua a parede rachada para encontrar a fonte.



- Na sala dos espelhos. Quebre a parede para garantir mais uma fonte.



- Na sala dos espelhos. Quebre a parede para garantir mais uma fonte.



- Na sala da grade, depois de descer a torre gigante. Destrua a parede.



- Ao voltar novamente para o castelo, quebre a parede.

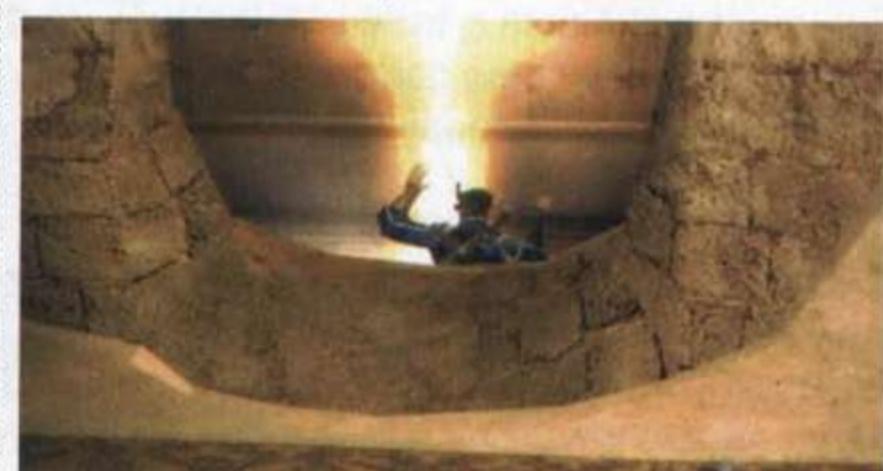


16. SAND COLLECTOR

Encontre as 48 nuvens. Elas são áreas luminosas, que "brotam" do chão. Confira as localizações:

- Quando começar a seguir a garota, vire na primeira cortina, à direita, desça e pegue-a no chão.

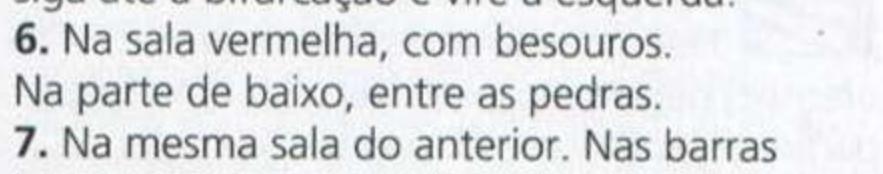
- Ao sair da sala a areia anterior, vire à direita e escale a parede. Está no alto.



- Depois de passar pelo buraco na parede. Encontre-a no caminho da direita.

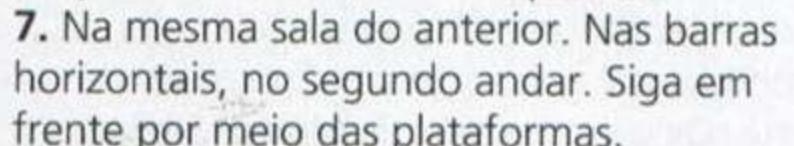


- Assim que achar a fonte #1, desça as pedras e atravesse o buraco no chão.



- Quando a garota puxar seu personagem, siga até a bifurcação e vire à esquerda.

- Na sala vermelha, com besouros. Na parte de baixo, entre as pedras.



- Na mesma sala do anterior. Nas barras horizontais, no segundo andar. Siga em frente por meio das plataformas.



- Ainda na mesma sala. Ao chegar ao nível mais baixo, em um dos cantos da sala.

- No mesmo lugar do anterior, empurre o armário do lado esquerdo da fonte e siga pelos corredores.



- Depois de passar pelo primeiro dispositivo de tempo, no canto direito da nova sala.

- Após subir a escada externa, vire à direita.

- Na área com um lago verde no meio, suba a escada e vire à direita.

- Na área onde há que girar uma roldana para abrir a porta. Está do lado oposto da porta.

- Depois que a garota abrir o portão para o herói, desça até o nível mais baixo da sala e pegue-a em cima das caixas.

GALERIA DE SEGREDOS

Visite o site PlayPlus (www.playplus.com.br) e procure por Prince of Persia na galeria de fotos para encontrar fotos com as localizações de todas as fontes e nuvens indicadas neste roteiro.

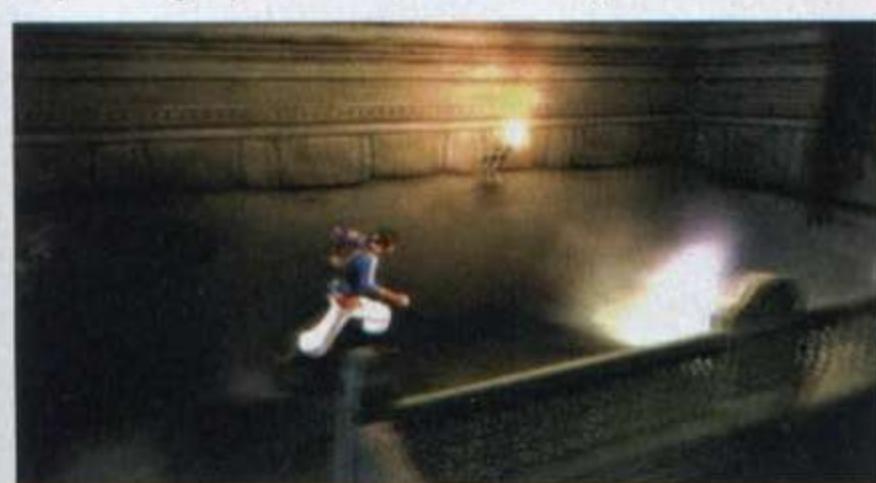


Quanto mais sua máscara fica "irada", maior a quantidade de sangue na sua tela

15. De volta para a área externa, investigue o lado direito da escada.
 16. Dentro do palácio, depois de abrir o portão com o símbolo dourado.



17. Do lado de fora, com a sua amiga, suba nos coqueiros para chegar ao outro lado do precipício.
 18. Na sala com um grande lago no centro, empurre a estátua no botão da direita e depois siga para o botão da esquerda.



19. Jogue a caixa pelo buraco na sala anterior, faça o caminho de volta e coloque a caixa de frente para a escada.



20. Antes de pegar a segunda espada, no chão.
 21. No pátio do lado de fora, depois de passar pelos beirais, na plataforma no centro.



22. Após pegar a segunda espada, corra pela parede da esquerda. Está no final do caminho, em cima do arco.



23. Quando a mulher abrir outro portão para o personagem, procure no fundo da sala.
 24. Do lado esquerdo do portão onde a garota fica presa e não há como entrar.



25. Abaixo da nuvem anterior, após fazer a descida pulando de parede em parede.

QUANDO SE TRATA DE TROFÉUS, VOCÊ É...

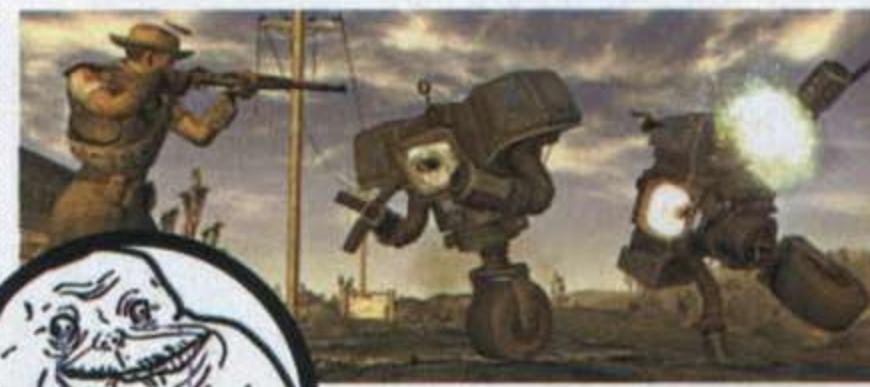


... O ESPERTÃO

O novo e fácil DLC de *Costume Quest*, *Grubbins on Ice*, é para você, o espertão do pedaço, malandro que não gosta de ter trabalho para ganhar algumas pratas e ouros; e ainda quer zombar daquele amigo que não sobe de level na PSN porque ainda não desistiu de tentar platinar *Demon's Souls*. Se lasca ae, nerdão!!!

JOGOS BABINHAS PARA ESPERTÕES TROFEIROS

- 007 Bloodstone • Pac-Man Championship Edition DX
- Tetris • The Sims 3 • Tetris



... O SOLITÁRIO ESQUECIDO PELA HUMANIDADE

Para você, esse papo de vida social é balela desses cultivadores de plantas esquisitas em fazendinhas virtuais (Pé de Bengala Doce? Aloc mei!). O que você quer mesmo é jogar offline e jogar para sempre. Platinas com menos de cem horas são para garotinhas. Então largue essa bobeira de mundo real e jogue *Fallout: New Vegas* no Hardcore. Divirta-se sozinho com churrascos de ratos mutantes no deserto, mergulhe nas lagoas radioativas e passe dezenas de horas fuçando no lixo alheio para transformar sucata em munição. E se algum caipira puxar papo, já sabe: o rifle de antimateria é o único amigo em que você pode confiar.

LANÇAMENTOS PARA ESQUECER-SE DO MUNDO

- Gran Turismo 5 (corridas de 24 horas na raça)
- Mass Effect 2 (jogue na dificuldade Insanity)



... O BONZÃO

Enquanto os seres humanos normais suam para conquistar seus troféus, você faz aquela cara de tranquila surpresa quando um troféu de ouro pipoca na sua tela. "Ganhei um troféu? Que fácil". Para você, o jogo da vez é *Need for Speed Hot Pursuit*, no qual você pode quebrar os recordes dos amigos e usar o medidor de tentativas para zoar: "Você jogou 589 naquela pista? Eu joguei só uma e bati seu recorde... Deve ser sorte.". Nada como a falsa humildade para ser odiado pelos seus amigos.

TROFÉUS



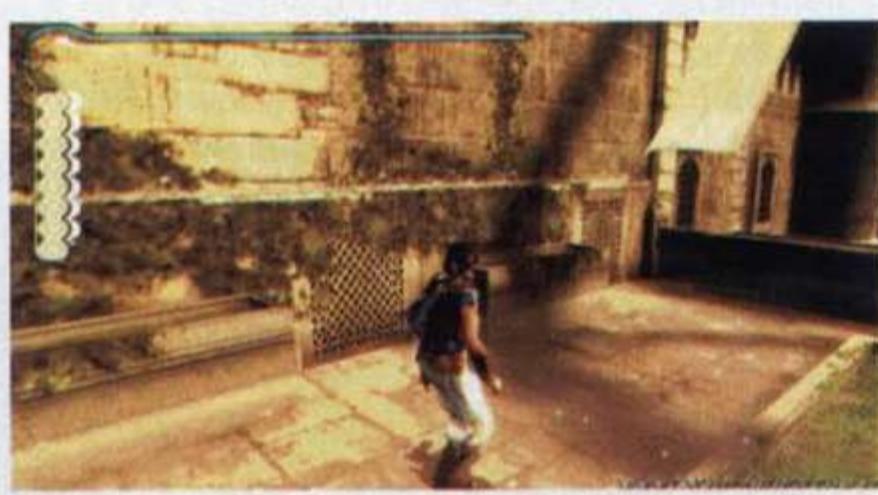
26. No local onde é preciso andar por cima de algumas portas. Desça pela parte mais baixa, está atrás da grade de madeira.



27. No alto desta mesma sala, corra pelo portão que subiu para achar o segredo.



28. Nas cavernas, após eliminar os besouros.
29. Nas cavernas, na área das estalagmitas.
30. Na sala das cordas com um balde na ponta. Entre na porta no alto, vire à direita e à esquerda, está perto da grade.
31. Ainda na sala das cordas, após derrubar o baú, suba e pegue-o na plataforma mais alta.

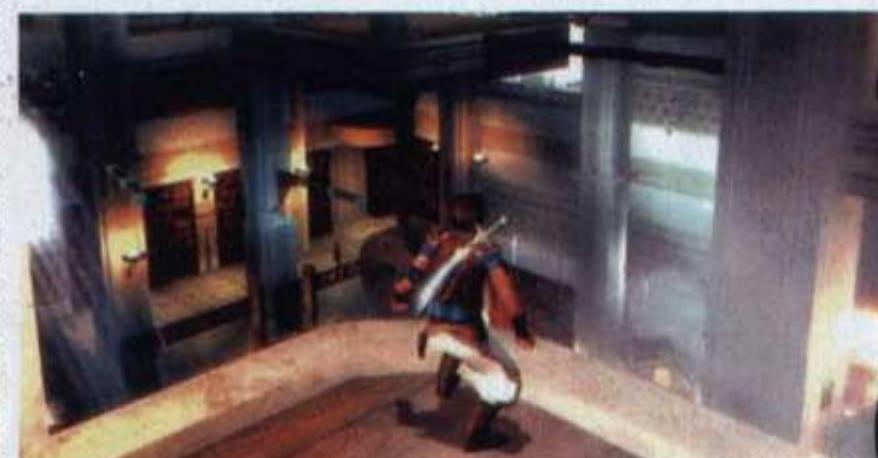


32. Perto da sexta fonte, abaixo da rachadura.
33. Ao sair das salas das cordas, no chão.
34. Na próxima sala, do lado direito do portão.
35. Na sala com várias cortinas, destrua as duas paredes e pegue-a do lado esquerdo.

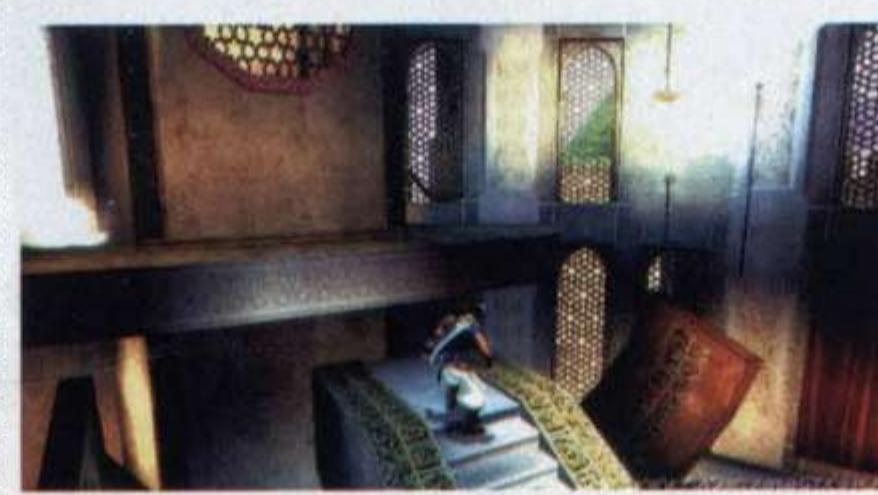


36. Também na sala da cortina, depois de abrir o portão dourado.

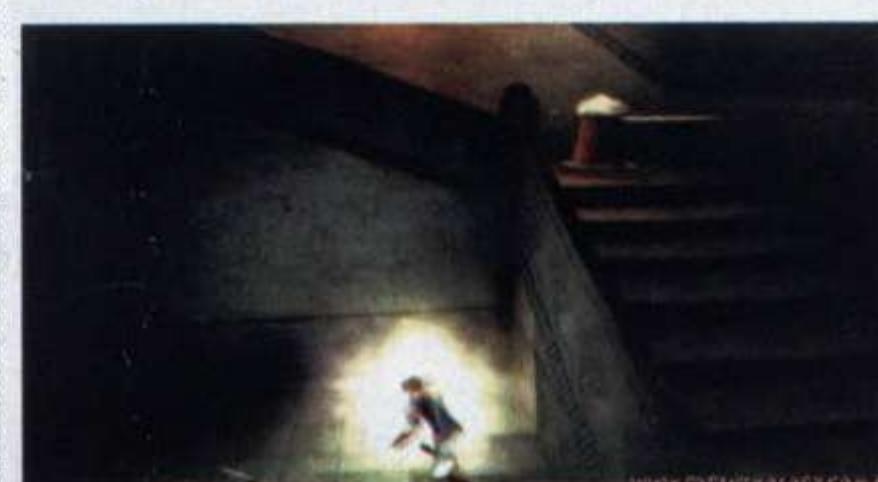
37. Na sala dos espelhos, no nível superior, procure no canto perto da guilhotina.
38. Na sala dos espelhos, no nível intermediário, em cima da estante.



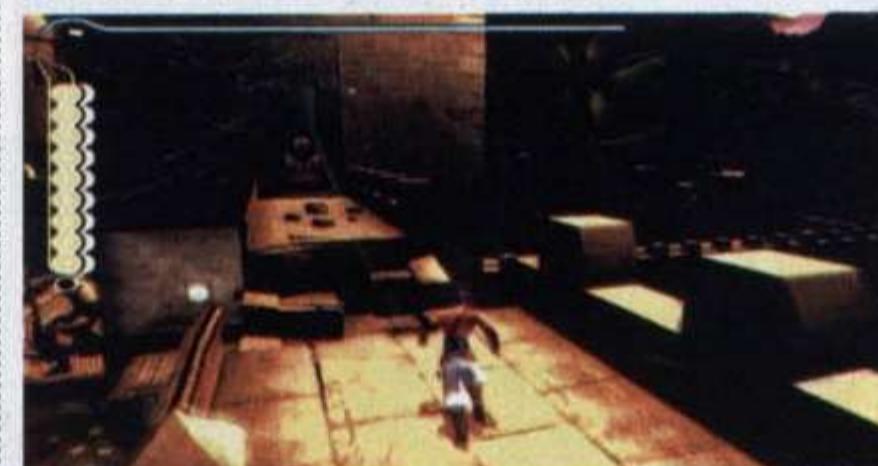
39. Na sala das plataformas, no alto, do lado direito, assim que a garota mover.
40. Área das lanças giratórias: pule-as na escada; antes de matar os besouros, pegue-a.
41. No confronto externo, na parte mais baixa.



42. Na mesma parte do anterior, siga para o lado completamente oposto.
43. Dentro do castelo, atrás das grades.
44. Na sala dos sarcófagos, do lado esquerdo.
45. Depois de escalar a sala dos sarcófagos.



46. Depois de subir todos os lances das escadas.
47. Na parte de baixo das escadas, depois de abrir o portão com o símbolo dourado.



48. Assim que entrar de volta ao castelo, procure o segredo final do lado direito.



QUANDO SE TRATA DE TROFÉUS, VOCÊ É...



... MUITO BURRO!!!

Durante as duras horas de caça aos troféus, sempre há aquelas situações nas quais nos achamos os seres mais burros do planeta. Levantamos a questão no Twitter da D&T e os leitores apontaram quais foram os seus maiores vacilos durante as jogatinas, valendo um jogo de PlayStation 3 para o dono da burrada mais épica.

"Joguei Metal Gear Solid 4 buscando por troféus. Só depois descobri que o jogo não tem troféus."
@itsucksthemost

"Queria o troféu de ouro por terminar Demon's Souls. Só que matei a mulher e fiz o final errado. Tive que terminar tudo de novo!"
@Marcelo_Inter

"Fui deletar uma atualização do God of War 3 para pegar o troféu que estava bugado e deletei meu save em vez da atualização."
@RogerLeonel

"Tentei terminar God of War III em menos de quatro horas e o tempo estava justinho. Parei para jantar e só depois vi que não deixei o jogo no pause!!!"
@ale_cotcha

"No FIFA 2010 World Cup, consegui errar o pênalti durante o treinamento."
@vandinsun

"Estava tentando terminar God of War III no nível Titan de dificuldade para ganhar um troféu e, ao morrer algumas vezes no chefe final, aceitei abaixar o nível de dificuldade sem querer."
@salcedocosta

"Meu Devil May Cry 4 já está no osso de tanto eu zerar e ate agora não apareceu nenhum troféu. Vou tentar de novo. A caixa do jogo diz que tem troféus." *
@jeanpsn

"Criei uma tabela enorme pra controlar quais lutadores já haviam se enfrentado no meu King of Fighters XII e preenchi ela errado."
@Bruno_Lazzarini

"Ao tentar o troféu Dastardly no Red Dead Redemption, às 2h30 da manhã, cochilei e fiquei antes da moça na frente do trem e fui atropelado."
@Thiago_Boddao

 E O VENCEDOR DO PRESTIGIADO PRÉMIO "EU SOU MUITO BURRO", GANHADOR DE UMA CÓPIA DE BURNOUT PARADISE, FOI...

"Terminei Dead Space, peguei 59% dos troféus e só depois percebi que não estava jogando na minha conta da PSN"
@bill_sccp
Parabéns, Bill_sccp. Você é muito... distraído. ^^

* Devil May Cry 4 não tem troféus. A Caixinha do jogo veio com erro de fábrica

ESTES LANÇAMENTOS VOCÊ ENCONTRA NA FRONTLINES VIDEO GAMES:

GAMES • ACESSÓRIOS • CONSOLES



XBOX 360

PSP

Wii

PS3

NINTENDO DS

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

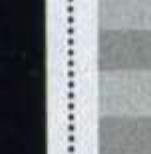
RANKING D&T

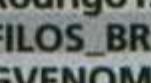
Para participar do **Ranking D&T PlayStation**, onde estão os maiores caçadores de troféus do Brasil, envie o nome da sua PSN ID para o email playstation@europenet.com.br com a palavra "Troféus" no campo de assunto

1º

LEON_MELO

  **14%** **6860**

     **96** **470** **1440** **5112**

POS.	PSN-ID	LVL	%						
2	"Dropeti"	28	53	99	384	1244	4241	5968	
3	"RavenXBR"	23	75	76	311	858	2844	4089	
4	"ReVoLTS_BR"	23	44	73	299	863	2773	4008	
5	"DOUTRINATORbr"	23	44	66	272	898	2949	4185	
6	"reneee_roots"	22	65	63	264	842	2723	3892	
7	"cesarsacramengo1"	22	64	66	274	802	2706	3848	
8	"FaCaNaCaVelrA_BR"	22	20	46	254	826	2779	3905	
9	"Doidao66"	22	10	61	248	782	2673	3764	
10	"Edu110"	20	92	69	255	696	2075	3095	
11	"THRASHsp"	20	57	37	206	717	2524	3484	
12	"Gpbmirabeau"	20	28	30	210	671	2524	3435	
13	"Daniel1982RJ"	20	20	35	182	674	2580	3471	
14	"fluminense20"	20	16	55	219	662	2123	3059	
15	"Cantuario"	19	34	54	212	608	1846	2720	
16	"chris-claire-jil"	19	33	52	168	581	2186	2987	
17	"coraxbio"	19	28	47	203	607	1956	2813	
18	"rvfayanos"	19	9	38	205	617	1932	2792	
19	"GoD_Br83"	18	90	45	166	553	2105	2869	
20	"ARAGORN_SP"	18	52	33	181	557	1950	2721	
21	"Imf483g"	18	48	53	193	556	1617	2419	
22	"TUKA_ROSSI"	18	32	42	169	530	1863	2604	
23	"SAMGAMES"	18	25	30	138	536	2142	2846	
24	"wagnerlima"	18	10	25	155	520	2055	2755	
25	"Jr_e_Mi"	17	95	36	170	527	1734	2467	
26	"Romulo01"	17	89	44	184	542	1496	2266	
27	"pitboystm"	17	59	40	149	480	1715	2384	
28	"Gugol"	17	59	36	143	462	1838	2479	
29	"walcow"	17	41	29	146	482	1769	2426	
30	"Black_Thor"	17	31	30	127	510	1760	2427	
31	"don-30_"	17	30	32	140	447	1779	2398	
32	"NUMERO_PI"	17	10	40	156	439	1493	2128	
33	"Foc4666"	17	9	27	133	452	1756	2368	
34	"Os-Metalhas"	16	93	20	126	455	1795	2396	
35	"atanascovich"	16	86	34	124	414	1682	2254	
36	"KAUS-SP"	16	78	28	124	445	1649	2246	
37	"ViBraTTo"	16	78	22	134	450	1651	2257	
38	"FlavioGALVAO"	16	74	35	127	455	1503	2120	
39	"Beto3D"	16	74	23	132	421	1685	2261	
40	"enasorodraude"	16	63	37	136	447	1384	2004	
41	"maceulinho"	16	57	33	146	418	1399	1996	
42	"DikVigaristaBr"	16	55	18	105	400	1848	2371	
43	"Lon3000"	16	54	34	125	439	1457	2055	
44	"LutzPS"	16	37	32	134	464	1284	1914	
45	"Burds"	16	33	33	142	396	1337	1908	
46	"programadorthiag"	16	32	34	143	409	1287	1873	
47	"GLADIADORBR"	16	28	21	138	403	1466	2028	
48	"IBaRbArOl"	16	25	30	124	401	1428	1983	
49	"Tatu_Ripa"	16	20	17	96	410	1707	2230	
50	"leanflu"	16	14	34	135	380	1301	1850	
51	"Shadow_knight7"	16	10	25	109	398	1507	2039	
52	"RanzaLee"	15	94	28	107	387	1418	1940	
53	"BenjBr"	15	89	9	105	360	1687	2161	
54	"ricky174"	15	85	29	141	386	1156	1712	
55	"nhervas"	15	77	20	100	331	1578	2029	
56	"rcainformatica"	15	76	20	116	373	1391	1900	

POS.	PSN-ID	LVL	%						
57	"RodrigoGod0"	15	71	16	93	390	1516	2015	
58	"IvanReinhold"	15	49	18	91	308	1554	1971	
59	"Pena666"	15	47	21	93	340	1431	1885	
60	"felipembc"	15	36	10	87	338	1543	1978	
61	"WOLFRAINX"	15	35	8	82	357	1553	2000	
62	"rafinhaaa"	15	30	17	101	381	1258	1757	
63	"gustavo_aguiar"	15	16	14	77	355	1413	1859	
64	"Rodrigo138"	15	3	19	87	318	1299	1723	
65	"FILOS_BR"	14	99	28	102	315	1088	1533	
66	"GVENOMBR"	14	94	19	86	323	1246	1674	
67	"ApolloSS6"	14	86	24	94	317	1109	1544	
68	"lobovegeta"	14	86	14	72	303	1391	1780	
69	"TTV_BR"	14	84	25	102	312	1047	1486	
70	"Daniel-SP"	14	83	19	88	295	1233	1635	
71	"tonyjunior_pe17"	14	82	29	114	312	917	1372	
72	"Felipelsj"	14	82	18	84	290	1274	1666	
73	"S_Spiros"	14	81	19	117	356	925	1417	
74	"D_DIGOMAU"	14	80	18	104	348	1029	1499	
75	"rn666rodrigues"	14	73	22	83	305	1152	1562	
76									

NOVO

ALLODS ONLINE

Junte-se à Luta



Milhares de missões e um sistema de batalha dinâmico e fluido.



2 facções numa batalha épica, tanto em terra firme quanto no céu do astral.



6 raças, 8 arquétipos, 28 classes e centenas de habilidades.

ACESSE E JOGUE DE GRAÇA!
LEVELUPGAMES.COM.BR

Verifique a classificação indicativa



CHECKLIST DA EDIÇÃO

Nessa edição você pode acumular até **178 troféus** para sua coleção da PSN. Marque quais já estão na sua lista e busque os 100%

DEAD SPACE 2

- MADE US HOLE
- MISSION IMPOSSIBLE
- HARD TO THE CORE
- ESCAPE THE FACILITY
- DESTROY THE MARKER
- CROSS YOUR HEART
- HOPE TO DIE
- KNOCK KNOCK
- OPERATION!
- HORNET'S NEST
- POWERED UP
- DEFEAT THE AI
- THE GRADUATE
- TORMENT ME NO MORE
- CLEVER GIRLS
- ONE SMALL STEP
- SURVIVE THE TRAIN SEQUENCE
- THE LIBRARIAN
- PATIENT ON THE LOOSE
- AND STAY DOWN
- PEEK A?BOO!
- THE ELECTRICIAN
- THE ENGINEER
- PICKING FAVORITES
- FULLY OUTFITTED
- FULLY LOADED
- GOING FOR DISTANCE
- TASTE OF YOUR OWN MEDICINE
- ROMPER STOMPER
- FIRST AID
- SHOOT THE LIMBS
- EPIC DISMEMBERMENT
- VACCUN CLEANER
- SHWERED IN SPACE
- THINK FAST
- THE NANNY
- FROZEN IN TIME
- THE SAMPLER PLATTER
- LIGHTSPEED DE MILO
- COLLECT PENG
- MY BOOM STICK
- SHOCK THERAPY
- LAWMOWER MAN
- IT'S A TRAP
- NECRO FAMBÉ
- C-SECTION
- CLEAN CUT
- BRUTE JUKE
- BOUNCING BETTY
- PLATINA

F1 2010

- COMMITMENT IS THE KEY
- ROCKING THE BOAT
- WELL PROTECTED
- PRACTICE MAKES PERFECT
- ROOKIE DRIVER
- TOP STEP
- FACE THE PRESS
- SEEKING PERFORMANCE
- HOT PROPERTY
- ONE-TWO

- CLEAN LICENSE
- PODIUM FINISH
- POLE POSITION
- FULL HOUSE
- SPEED DEMON
- SILVER ARROW
- RAIN MEISTER
- AGAINST ALL ODDS
- IT'S A SET-UP
- I AINT AFRAID OF NO GHOST
- 2ND CHANCE
- WELL DRILLED
- SEMI AUTO
- THE MAGIC NUMBER
- IMPRESS THE BOSS
- ATTRACTING ATTENTION
- THE BIG ONE
- TEAM LEADER
- CRUSHING VICTORY
- MADE PERFECT
- UNFORGETTABLE
- WORLD CHAMPION
- SEASONED
- STRENGTH OF CHARACTER
- LIMELIGHT
- TIFOSI
- TAKING IT ONLINE
- PERFECT 10
- A TRUE GENT
- CLEAN SWEEP
- TRUE RACER
- BUILT TO SUCCEED
- DOUBLE WORLD CHAMPION
- 2 AND 5
- CONSISTENCY IS THE KEY
- WORLD CHAMPION – EXPERT
- TRIPLE WORLD CHAMPION
- NIFTY 50
- SCHUPERB
- COMPLETE

MEDAL OF HONOR

- SMOOTH OPERATOR
- RIGHT IN THE GRAPE...
- THE SCALPEL
- PISTOL PETE SHOWDOWN
- THE SLEDGEHAMMER
- DROPPING DEUCE
- CROWD CONTROL
- FEEDING THE PIG
- FEAR THE REAPER
- MANIC SUPPRESSION
- IT TAKES A VILLAGE...OUT
- LIKE A SURGEON
- THE QUIET PROFESSIONAL
- TIMBER!
- THE BATTLE IS WON
- BUT THE WAR RAGES ON
- FIRST INCISION
- WELCOME TO THE TOC
- DEVELOP THE SITUATION
- UNEXPECTED GUESTS
- FULL BATTLE RATTLE
- BAD GUY JAMBOREE

- FRIENDS FROM AFAR
- CLIFFHANGER
- S.E.R.E.
- EIGHT HEROES ABOARD
- RANGERS LEAD THE WAY
- NEVER QUIT
- HAVE A GOOD ONE
- CONSPICUOUS GALLANTRY
- MULTIPLAYER: HEAVY FIRE SUPPORT
- MULTIPLAYER: BOOT CAMP
- MULTIPLAYER: MISSION TRAINING
- MULTIPLAYER: ASSAULT TRAINING
- MULTIPLAYER: SECURE TRAINING
- MULTIPLAYER: ENLISTED
- MULTIPLAYER: VETERAN
- MULTIPLAYER: TRIPLE CANOPY
- MULTIPLAYER: MISSION SPECIALIST
- MULTIPLAYER: ASSAULT SPECIALIST
- MULTIPLAYER: SECURE SPECIALIST
- MULTIPLAYER: RAID SPECIALIST
- MULTIPLAYER: FIRST ROTATION
- MULTIPLAYER: TOUR OF DUTY
- MULTIPLAYER: FIRE CONTROLLER
- MULTIPLAYER: FORWARD SPOTTER
- MULTIPLAYER: QUARTERMASTER
- MULTIPLAYER: TIER 1
- MULTIPLAYER: HIGH ACHIEVER
- MEDAL OF HONOR TIER 1

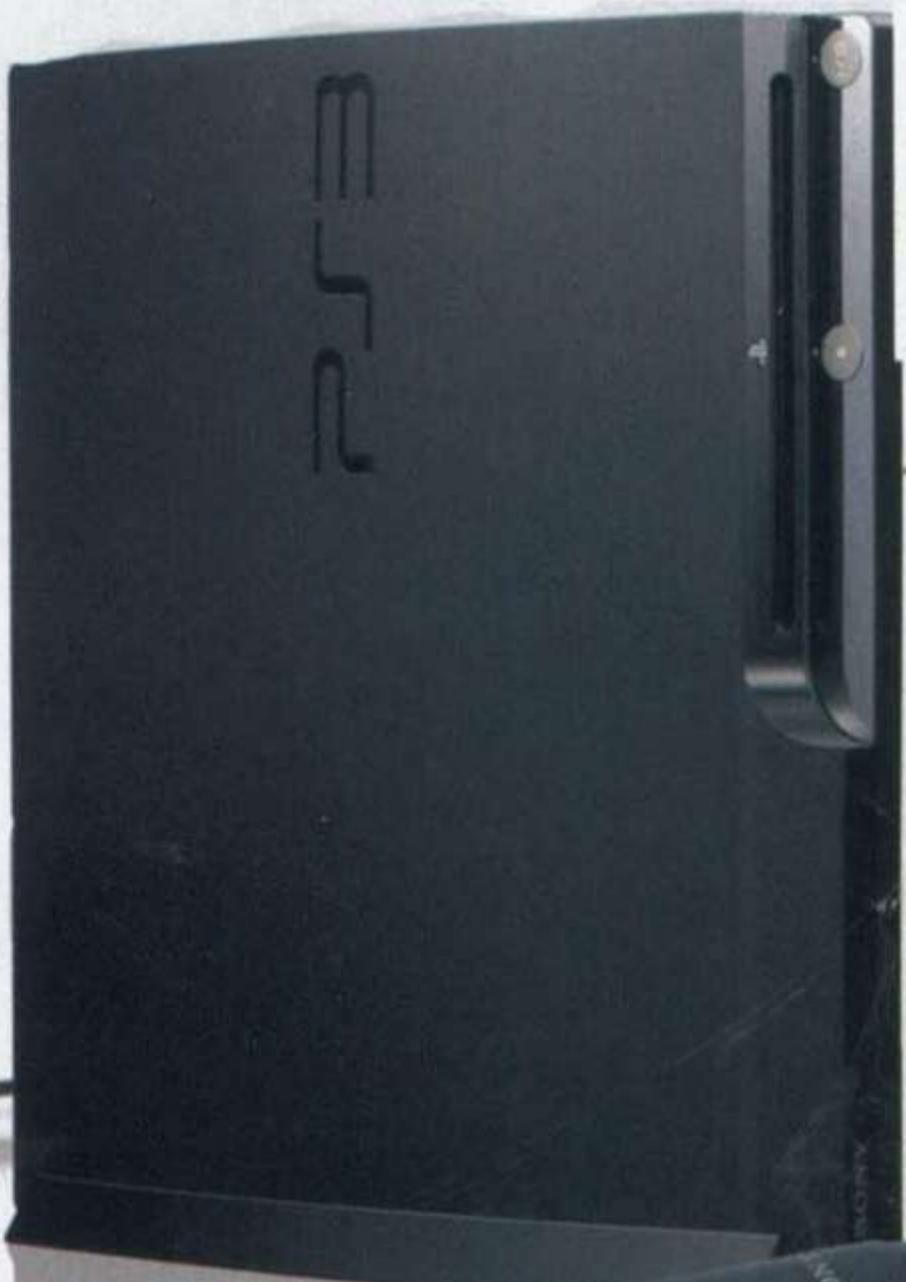
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

- GAME MASTER
- MASTER OF TIME
- SAND BEARER
- SANDS OF TIME
- SWORD OF STRENGTH
- ULTIMATE SWORD
- HARD DECISION
- FULL CIRCLE
- THE BIG FIGHT
- SAND APRENTICE
- SAND WARRIOR
- THE ELEVATOR
- PRINCE OF SAND
- PRINCE OF PERSIA
- SECRET OF ARGABAH
- SAND COLLECTOR

RED DEAD REDEMPTION: UNDEAD NIGHTMARE

- SPINNING PLATES
- ZED'S DEAD, BABY
- MAD MARSTON:
THE TRAIL WARRIOR
- SMOKE THAT SKINWAGON
- KINGPIN
- SIX YEARS IN THE MAKING
- JUDGE A MAN BY THE...
- THE DOWNWARD SPIRAL
- ALL'S RIGHT WITH THE WORLD
- THE SUPERIOR DANCE
- FAN SERVICE
- CHUPATHINGY

SONY



PS2
PlayStation 2



PSP
PlayStation Portable



PS3
PlayStation 3



OLYMPIC GAMES

Dispomos de ótimos
preços para lojistas

As novidades chegam
primeiro AQUI!

www.olympicgames.com.py

Shopping Del Este
Sala 136 - Anexo Aduana.
(061) 505-902 / 511 053
Ciudad del Este-PY

Galeria Jebai Center
3º Piso - Sala 3224
(061) 511 182
Ciudad del Este-PY

Shopping Vendome
5º Piso - Pç Alimentação
(061) 511 182
Ciudad del Este-PY



FRST



TELEVENDAS

11 3331-4797

ATENDIMENTO VIA MSN
FASTCENTER@HOTMAIL.COM

CALL OF DUTY
BLACK OPS™

CENTER
TUDO EM GAMES PARA VOCÊ!

PROMOÇÃO
MOSTRE QUE VOCÊ É CRIATIVO E



**CONCORRA À UM
PS3 COM
PLAYSTATION MOVE**

**CADASTRE-SE NO NOSSO SITE E CRIE UMA UMA FRASE RELACIONADA
AO PS3 E O PLAY MOVE . A MELHOR FRASE
GANHA ESSE SUPER KIT COMPLETO : PS3 320 GB +CONTROLE +1 CAMERA
+ PLAYSTATION MOVE+JOGO SPORTS CHAMPIONS**

NÃO PERCA TEMPO CADASTRE-SE JÁ

**ENTREGAMOS PARA TODO BRASIL
WWW.FASTCENTERSTORE.COM.BR**

ACEITAMOS TODOS
OS CARTÕES



**TUDO EM ATÉ
10X FIXAS**

BULLETPROSTORM

ESCALA

PREPARAR, APONTAR:
FOGO, CHUTES, GRANADAS.
DESTRUA COM ESTILO.

BULLETPROSTORM.COM

18

NÃO
RECOMENDADO
PARA MENORES
DE 18 ANOS

Games for Windows LIVE

XBOX 360

XBOX
LIVE

PS3
PlayStation
Network

EA
GAMES

EPIC
GAMES

EA

© 2011, People Can Fly Sp. z o.o. All rights reserved. People Can Fly, the People Can Fly logo, Bulletstorm, and the Bulletstorm logo are trademarks or registered trademarks of People Can Fly in the United States of America and elsewhere. Epic, Epic Games, Unreal, the Powered by Unreal logo and the Epic games logo are trademarks or registered trademarks of Epic Games Inc. in the United States of America and elsewhere. EA and the EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. "X", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners. Produzido e distribuído pela Videofar S.A. - Av. Solimões, 505 - Distrito Industrial - Manaus - AM - CNPJ 04.229.761/0004-13 - Indústria Brasileira - sob licença da Warner Bros. Entertainment Nederland B.V. (WBEN)