Nº 146 • Ano 13 • Brasil R$ 8,00
Europa € 2,50 • Março 2011

PlayStation Total

Dicas & Truques para @dtplaystation

ISSN 1516-6260

EDITORA EUROPA

NGP O NOVO PORTÁTIL DA SONY

Mais poderoso do que o 3DS, iPhone ou iPad. Conheça o portátil que roda jogos com a qualidade de um Play3

FOMOS A NOVA YORK CONHECER **L.A. NOIRE**, UM LANÇAMENTO DOS CRIADORES DE GTA

ANÁLISE E OS PRIMEIROS COMBOS INFINITOS DE **MARVEL VS. CAPCOM 3: FATE OF TWO WORLDS**

1º SUCESSO TOTALMENTE EM PORTUGUÊS

DETONADO 1

KILLZONE 3

ANALISAMOS, DETONAMOS E REVELAMOS OS TROFÉUS

DETONADO 2

LITTLEBIGPLANET 2

Descubra tesouros realmente secretos e oriente-se usando um checklist com 1.164 itens

DETONADO 3

MASS EFFECT 2

PARTE 1 Guia de possibilidades. Conquiste a lealdade da equipe e participe das missões extras

PÔSTER GRÁTIS

- LADO A: A HISTÓRIA DO PLAYSTATION 2
- LABO B: OS 100 MELHORES JOGOS DO PS2

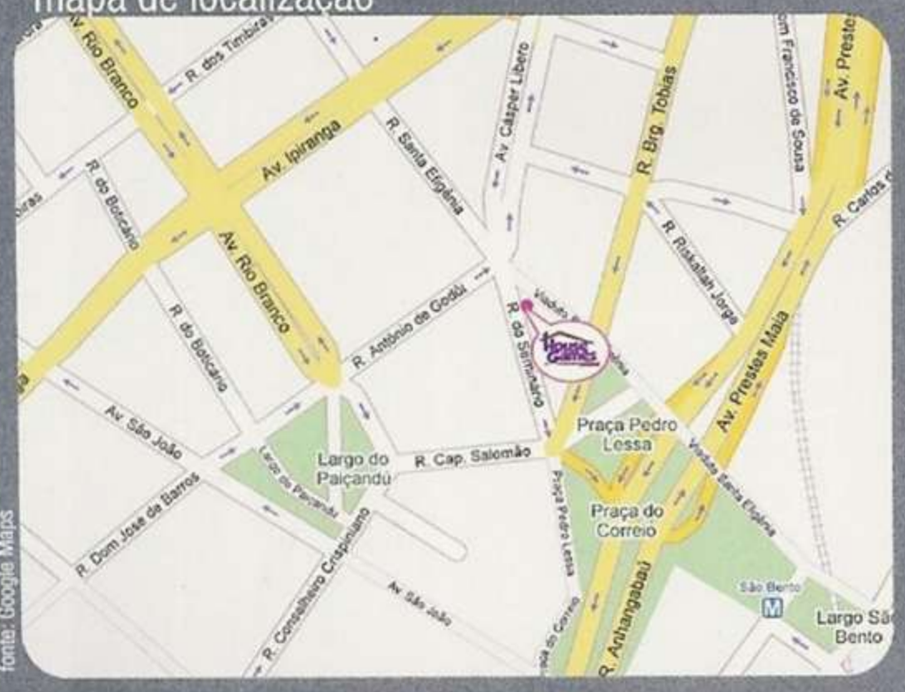
Enviamos nossos produtos via Sedex para todo o Brasil.

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

Aproveite suas férias e

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

mapa de localização



fonte: Google Maps

últimos lançamentos:

Visite nossa loja:

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

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

Aceitamos os cartões VISA MasterCard American Express Diners Club International Hipercard

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

coloque estas máquinas na pista

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

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

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

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

House Games® online

www.NaçãoDesign.com.br

ÓTIMO COMEÇO

O primeiro trimestre, para o mercado de videogames, era conhecido como um período de pura calmaria... ou seja, sem acontecimentos de qualquer relevância. Os primeiros meses do ano só serviam mesmo para terminar de jogar aquela pilha de jogos lançados no final do ano anterior. Não mais. E, se não acredita, folheie a revista e sinta o peso dos lançamentos desta edição. Só tem jogo de nível AAA, como os jogadores de Play 3 costumam chamar as superproduções.

Premiado com a reportagem de capa, *Killzone 3* já pode ser considerado um dos lançamentos mais importantes do ano. Além do espetáculo gráfico, das cenas impressionantes e do fervor surpreendente nos campos de batalha, *Killzone 3* arrebenta como o primeiro grande lançamento em português. O jogo foi totalmente dublado e legendado para a nossa língua, com direito até a maior quantidade de palavrões por minuto que já vimos em um jogo. São xingamentos que rimam com "baralho" para um lado e outros que lembram "zorra" para outro. Vale lembrar que *Killzone 3* é classificado para maiores de 18 anos.

Se este investimento resultar em ótimas vendas, há chances de outros grandes sucessos serem dublados, como *inFamous 2* e *Uncharted 2*. Então, faça a sua parte.

LittleBigPlanet 2 também chegou no primeiro trimestre e abriu portas para um novo mundo de criação de jogos, tão rico que não conseguimos sequer imaginar limites para a criatividade. Nesta edição, detonamos o modo história para que você habilite uma porrada de itens para criação. Crie seus próprios jogos e compartilhe com a nossa redação e com outros leitores por meio do nosso canal no Twitter e no Facebook.

E quando a edição estava nos finalmentes, quase pronta para imprimir, eis que chega um pacote direto da Capcom, com uma etiqueta dizendo: *Marvel vs. Capcom 3 - Fate of Two Worlds*. É lógico que não resistimos e já emplacamos uma análise com os primeiros combos infinitos.

Pois é, se depender do PlayStation 3, o primeiro trimestre nunca mais será baseado apenas em pré e pós carnaval.

Humberto Martinez
Redator-chefe

EQUIPE D&T

HUMBERTO MARTINEZ
Dormindo: às vezes
Negociando: férias
Editando: PlayPlus

FELIPE FUSCHINI
Viciando: no FourSquare
Devorando: salgado Torcida
Estudando: 3D

FABIO SANTANA
Trocando: jogos duvidosos
Dando: pilões
Viajando: 37 km/dia de busão

LEANDRO RODRIGUES
Resmungando: de novo
Aniversariando: 31 invernos
Jogando: Plants vs Zombies

GILSOMAR LIVRAMENTO
Odiando: vizinhos
Devendo: muito
Platinando: mais que todos

NATHALIE FOLCO
Escolhendo: Renegade
Chutando: Asaris
Assistindo: UFC

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 bate-papo no canal Facebook www.facebook.com/dtplaystation

PlayStation
EDITORA EUROPA

Diretores
Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Tânia Roriz
Vivi Carrara

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Executivo: Luiz Siqueira
Diretor Editorial e Jornalista Responsável: Roberto Araújo - MTb.10.766 - araujo@europanet.com.br

Redator-chefe: Humberto Martinez
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte: Felipe Fuschini (Projeto Gráfico)
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@europanet.com.br
Coordenador: Alessandro Donadio
Equipe de Publicidade: Angela Taddeo, Cláudia Alves, Elisângela Xavier, Renato Peron, Rodrigo Sacomani, Tatiane Saragoça e Everton Ravaccini
Tráfego Renan Pereira (11) 3038-5097
Criação Publicitária: Paulo Toledo (11) 3038-5103

Outros estados
Brasília: New Business - (61) 3323-0205
Paraná: GRP Mídia - (41) 3023-8238
Rio Grande do Sul: Semente Associados (51) 3232-3176
Santa Catarina: MC Representações - (48) 3223-3968
Publicidade - EUA e Canadá: Global Media, +1 (650) 306-0880,

INTERNET
www.europanet.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
Ezio Vicente

LOGÍSTICA
Liliam Lemos (Coordenação Logística), Henrique Guerche, Marcio Policeno e Carlos Mellacci

ATENDIMENTO A LIVRARIAS E VENDAS DIRETAS
Gerente: Flávia Pinheiros (flaviapinheiro@europanet.com.br); Michele Pereira e Denise Rodrigues

ASSINATURAS E ATENDIMENTO AO LEITOR
Gerente de atendimento: Fabiana Lopes (fabiana@europanet.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.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.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

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

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

PS3
PlayStation 3

PlayStation Network

Somente Para PlayStation

KILLZONE 3

Áudio e Legenda em Português do Brasil

www.killzone.com

VIVA A AÇÃO EM 3D
VIVA EM ESTADO PLAY

3D world Created by Sony

PlayStation Move

18 NÃO RECOMENDADO PARA MENORES 18 ANOS
Tema: Shooter
Contém: Assassinato

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

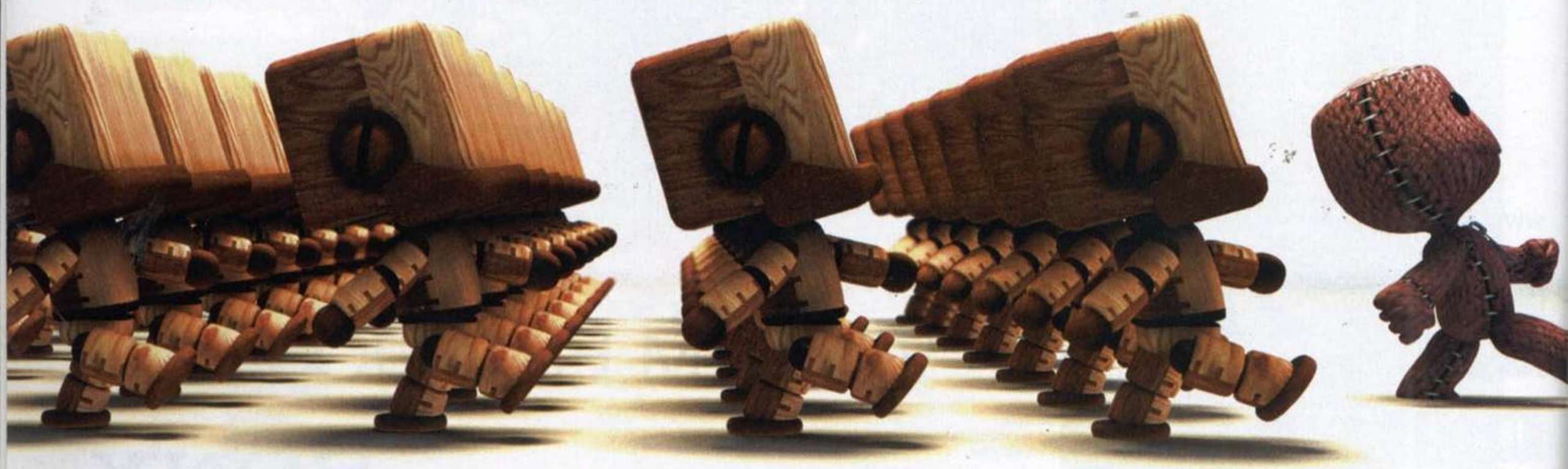
SONY
make.believe

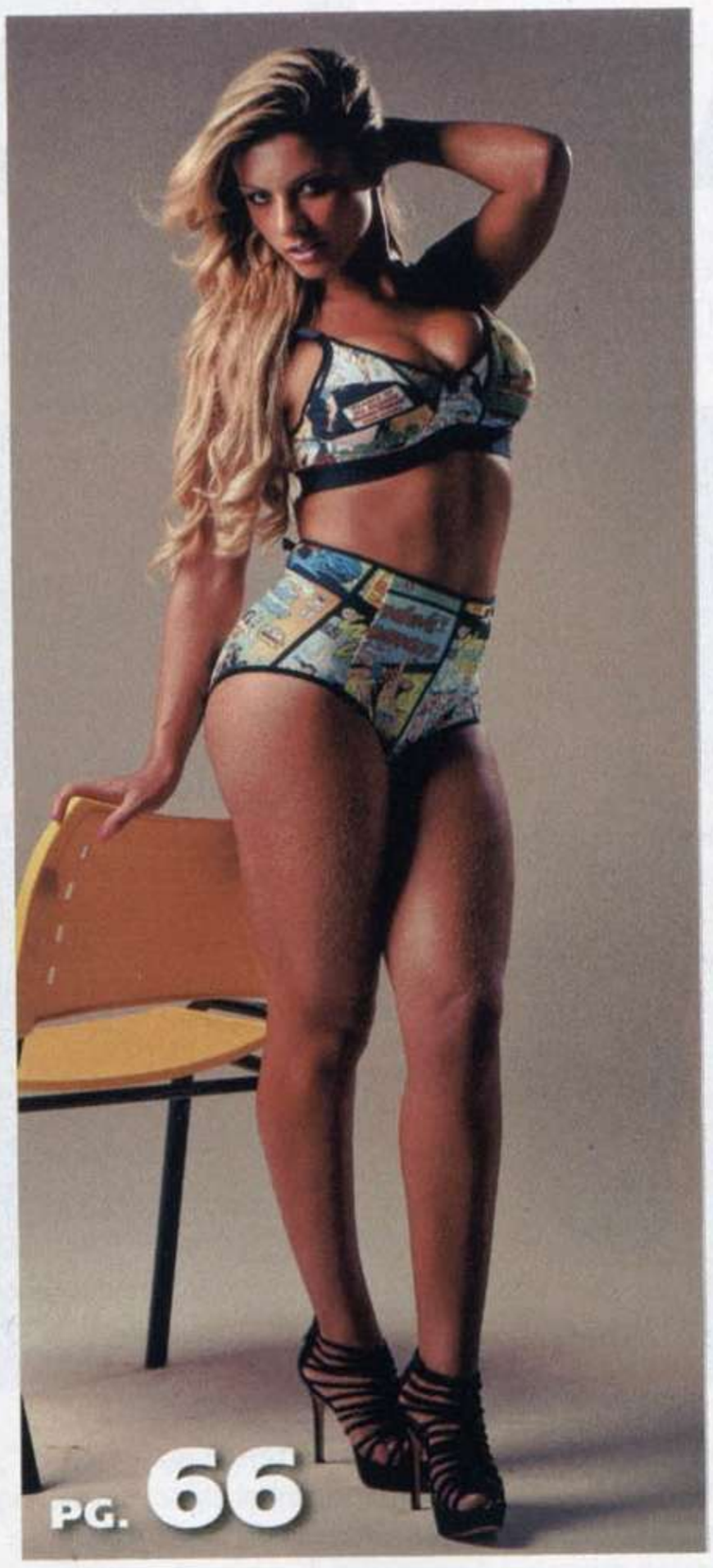
Distribuído por © 2010 Sony Brasil Ltda. Todos os direitos reservados. Fica proibida a reprodução total ou parcial sem permissão por escrito. "PlayStation", "PS" e "PSP" são marcas registradas e "PS3", "PS2" e o logo da PlayStation Network são marcas da Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" e "make.believe" 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.

SUMÁRIO

Killzone 3 developer: Guerrilla Games publisher: Sony Computer Entertainment

PG. 46





EDIÇÃO 146 • MARÇO DE 2011

CAPA

32 Killzone 3

GERAL

8 Cartas
120 Checklist da Edição
66 Garota Play
12 News
100 Spoiler: Red Dead Redemption
110 Troféus
118 Ranking D&T

DETONADOS

32 Killzone 3
46 LittleBigPlanet 2
70 Mass Effect 2

ESPECIAL

22 Dossiê NGP

REVIEW

98 Battlefield: Bad Company 2 – Vietnan
90 DC Universe Online
94 LittleBigPlanet: Sackboy's Prehistoric Moves
82 Marvel Vs. Capcom 3
96 The Sly Cooper Collection

PREVIEW

16 L.A. Noire

FALA, GALERA!

Mande seu e-mail: playstation@europanet.com.br. Lembre-se de colocar no assunto do e-mail Fala, Galera • Ou mande sua correspondência para: **Revista Dicas & Truques para PlayStation**, Rua M.M.D.C., 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:
EDIÇÕES DE COLECIONADOR

Se eu realmente for fã, arranjo mais três empregos e compro com certeza.
@ghostintheglass

Já comprei uma e é uma sensação boa, porque você sabe que vai comprar algo que diversas pessoas não vão ter!
@deerekc

Depende. O valor de uma versão especial lá fora custa o preço de um jogo normal aqui no Brasil.
@FrancoBits

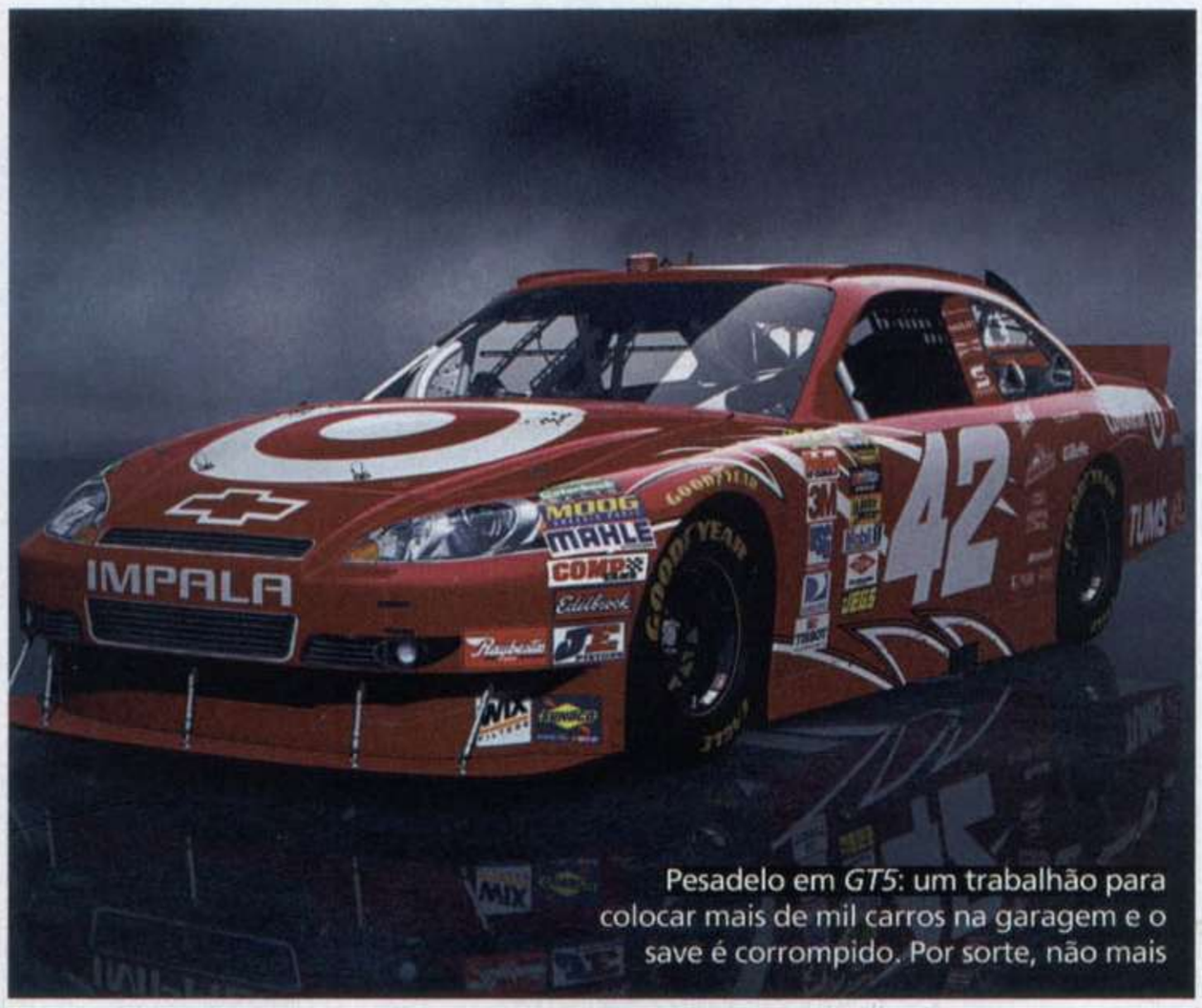
Eu compraria algumas, nem todas, mas acho que não vale pagar as taxas. Os impostos só aumentam...
@otavio08

Ter uma edição de colecionador é o mesmo que fazer 18 anos: é uma vez só na vida.
@Crgalli

Pretendo comprar e, sim, vale pelos mimos. Importando não sai tão mais caro que a edição simples.
@kyo_x88x

Já comprei por impulso consumista. Não compro mais porque não mantenho coleção.
@Boccuzzo

Eu acredito que, para o fã, sempre é bem-vinda a chance de adquirir uma edição limitada. Eu tenho a do *FFXIII*!
@Thiago_Boddao



Pesadelo em *GT5*: um trabalhão para colocar mais de mil carros na garagem e o save é corrompido. Por sorte, não mais

SEM MEDO DE JOGAR

Olá, amigos da ***D&T****. Vim relatar minha história, muito triste com* Gran Turismo 5. *Sou um grande fã da série e fui um dos que compraram o jogo na pré-venda. Apesar de tanto burburinho sobre a qualidade técnica e alguns bugs bizarros,* GT5 *valeu cada centavo. Mas minha grande frustração é o save do jogo. Meu videogame deu uma travada enquanto eu jogava e meu save ficou corrompido. Perdi 40 horas de jogo. Recomecei tudo outra vez, mas agora estou com medo de perder minhas mais de 100 horas de jogo depois que fiquei sabendo do problema de corrupção do save. Tem algum patch de atualização para corrigir esse problema? Quero voltar a jogar sem medo de perder tudo. Uma semana sem jogar está me dando tremedeira.*
Eduardo – Via e-mail

É, Eduardo, ficamos sabendo desse problema. Parece que, quando o save passa de 4167 KB, surge a mensagem "Insufficient free space on hard disk drive (HDD). At least 32 MB required. Please exit the game and free up some space. 0×00000015 [217]". Uma pessoa aqui da redação, a qual não vamos dizer o nome, mas começa com "Fa" e termina com "bão", quase chorou ao saber disso, pois perigava o mesmo risco de perder algumas centenas de horas de progresso. Mas seus problemas acabaram! A Polyphony Digital soltou o patch 1.06, com 301 MB, no dia 18 de fevereiro. Além de agregar novidades e fazer mais ajustes em algumas opções, a atualização corrigiu esse problema do save. Boa sorte, Eduardo.

CHICOTADA X2

Fala, galera, beleza? Adoro o trabalho de vocês, mas só queria apontar uma comida de bola em relação à última edição, mais especificamente na resposta da carta do Leonardo Alef. Sim, existe um truque para platinar Call of Duty: Black Ops *usando uma falha do próprio jogo. Afirmo isso pois eu tenho a platina e estou mandando a dica para que vocês possam testar e, quem sabe, ajudar outras pessoas que queiram ter 100% nesse jogo sensacional.*
Delano GamerBoom – Via e-mail

Agradecemos a consideração, Delano, e quanto a essa dica, já sabemos que existem diversos bugs que podem ser explorados a favor da busca pela platina. Como a sua era um pouco trabalhosa, optamos por usar a mais fácil, junto com uma estratégia para encurtar a coleta dos quatro troféus do modo zumbi, presente nesta edição. Quanto a quem respondeu a carta do Leonardo Alef, o castigo está em andamento. Mwahahahaha.

POR ONDE ANDA O PSP?

Beleza, pessoal? Primeiro, parabéns pelo trabalho de vocês e pela edição de aniversário. Adorei aquele pôster, ainda que não concorde totalmente com alguns jogos naquela lista dos 100 melhores do PSone – no mínimo, mudaria a ordem de alguns ali. Detalhes à parte, fica a pergunta: por que vocês não falam de PSP? Tudo bem que não há tantos jogos em evidência e que a Sony revelou seu sucessor, mas faz algumas edições que não vejo nada relacionado ao portátil. Já é difícil o suficiente encontrar jogos baratos para comprar (tenho um modelo 2000) e sem uns toques da revista, que me diverte e ajuda a passar o tempo nas viagens de busão ou na visita ao "trono", fica complicado. Não se pode viver apenas de God of War *ou* Metal Gear Solid: Peace Walker.
Carlo Deneror – Via e-mail

Valeu, Carlos, se gostou da edição de aniversário, pode esperar por mais surpresas ao longo do ano, pois temos muitos planos e um desafio pessoal. Enquanto lê isso, deve estar se deliciando com o segundo pôster sobre o PlayStation 2 e, sim, na próxima, teremos o de PSP. Acredite, o portátil está em nossos corações, mas são poucos os jogos em evidência para ele atualmente, ao menos no Ocidente, para dedicar algumas páginas. E embora muitos acreditem que o NGP, novo portátil da Sony, vai substituir o PSP, a empresa diz que ambos vão coexistir. Torcemos para isso. Aliás, dê uma olhada na matéria especial desta edição para saber todos os detalhes do novo membro da família PlayStation.

GAROTA (GAMER) PLAY

NATHALIE FOLCO, nossa Garota (Gamer) Play, responde às suas dúvidas e lamentos sobre videogames ou outra questão existencial. Arrisque:
garotaplay@europanet.com.br
Twitter: *@garotagamerplay*

COMPETITIVIDADE

Namoro há mais de um ano, minha namorada é linda e joga bem Super Street Fighter IV, *mas sou cachorro velho em jogos de luta e consigo ser melhor. O problema é que, recentemente, descobri algo perigoso: ela é muito competitiva e acaba levando isso muito a sério. Se eu ganho (o que acontece quase sempre), ela se irrita e me xinga de apelão junto com um monte de impropérios, mas se a deixo ganhar, sou esculhambado e fica dizendo que estou menosprezando-a. Isso já levou a uma briga na qual ficamos sem falar um com o outro por uma semana. Me esforço para agradar e não acabar o namoro, mas se evito jogar quando ela me desafia, sou provocado constantemente... e ela sabe como me irritar. Alguma dica para resolver essa situação? Mulher é um bicho maluco, oh céus!*
Glauber Heskios – Via e-mail

Caramba, Glauber, sua namorada é uma verdadeira jogadora hardcore. Nesses casos, é bom tentar convencê-la a maneirar um pouco, ao menos nos jogos de luta. Que tal umas partidas cooperativas em FPS ou em outro jogo qualquer? Fica uma ótima sugestão de coop agressivo: *Modern Warfare 2*. O modo Special Ops é difícil e desafiador, e excelente para manter os dois próximos por um bem comum, já que a vida de um depende do outro aqui. É uma das "saídas" sem ter que deixar o videogame de lado e, principalmente, não perder a namorada. Via de regra, alguns mimos como chocolate e um jantar romântico para baixar essa adrenalina também são bem-vindos e podem aliviar um pouco a sua barra. ^_^'

TOQUE FEMININO

Olá, Nathalie. Acho você linda, mas duvido que seja apenas um rostinho lindo nessa redação dominada por homens – digo isso com base no expediente da revista, sim eu leio ela inteirinha. Você já fez ou faz detonados? Escreveu alguma coisa? Quando participará de uma transmissão de jogos da redação, se é que haverá mais transmissões ao vivo?
Julianna Freçoza – Via e-mail

Oi, Ju, obrigada pelo elogio. Embora não faça detonados, dou meus pitacos e também tenho meus fechamentos e noites em claro preocupada com edição de textos. Por eu ser uma das poucas mulheres gamers aqui na redação da **D&T**, os meninos não brigam para reaver o PS3 quando estou jogando. Sinto falta das transmissões, embora tenha apenas acompanhado na condição de espectadora. Acho que posso dizer que algo está sendo "organizado" quanto às transmissões. Já a minha participação é algo que precisa ser negociado, pois não é fácil escutar as barbaridade que os meninos falam, especialmente em semana de fechamento. Beijos.

PRECONCEITO

Adoro meu PSP e tenho o hábito de jogar durante o almoço no meu trabalho. Já escutei comentários de funcionários mais velhos sobre mulheres jogando videogame, do tipo "parece que não teve infância" e uns até muito machistas. Poxa, isso nos tempos atuais, em que qualquer celular tem joguinhos e qualquer um pode jogar.
Andrea "LuZiz" – Via e-mail

É triste saber que ainda hoje isso acontece. Parece que não é suficiente todos alardearem que a indústria dos videogames é a que mais cresce e, repetindo o que muitos já sabem, que já superou cinema e música. Também já escutei um comentário do tipo "patricinha moleque jogando videogame", durante uma partida de *Hot Shots Golf II* na viagem de ônibus para o trabalho. Esse povo deveria ter um pouco mais de noção ao soltar pérolas como essa. Se não joga, que reserve esses comentários para si e deixe a gente ser feliz.

FACEBOOK
www.facebook.com/dtplaystation

Participe do nosso canal do Facebook para criticar, enviar sugestões e participar de reportagens e promoções. A seguir, as opiniões dos leitores sobre as edições de colecionador dos jogos.

Eu babei na europeia do *GT5*. Mas, dependendo do tipo de extra, você paga a mais por uma coisa para ficar enchendo de pó na estante ou para um conteúdo adicional que depois pode sair até mais barato. É coisa para fã com dinheiro no bolso. **Matheus Razera**

Eu tenho sete dessas edições, sou colecionador mesmo. Tenho *Dead Rising* Zombrex *Edition* que vem com a seringa com o zombrex, *Killzone 2* na caixa de lata, *Prince of Persia: The Forgotten Sands* que vem com uma carta, *Uncharted 2* na caixa de lata que vem com o código das armas de ouro, etc. Tem que gostar para colecionar, esse é o charme do negócio! **Alexander Távora**

Realmente, é muito válido para alguém que se considera fã ter uma versão exclusiva. Com a volta da procura pelo material original em nosso país e o fácil acesso a esses materiais pela internet, temos contato com produtos de exclusividade normalmente vistos somente pelos gringos. Ainda me lembro, na era do PS1, que eu era louco para comprar a versão exclusiva do *Rockman X4* que vinha com um boneco articulado do Mega Man X com armadura acoplável! **Thiago Boddão**

Este ano tive a experiência de comprar a edição de colecionador de *LittleBigPlanet 2* e posso garantir que valeu cada centavo. Para quem é fã, vale muito a pena. **Ana Paula Cancian Turibio**

Tenho *Uncharted 2* e com certeza valeu a pena. Porém, tem algumas que, sinceramente, não valem o preço da versão Standard. **Walter Baptista Jr.**

Edições de colecionador são como relíquias que, mesmo com o tempo, nunca perdem o brilho. Eu tenho algumas, mas, por serem mais caras e disputadíssimas, são raridades que não são para qualquer um. **Luiz Paulo Yokoyama**

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

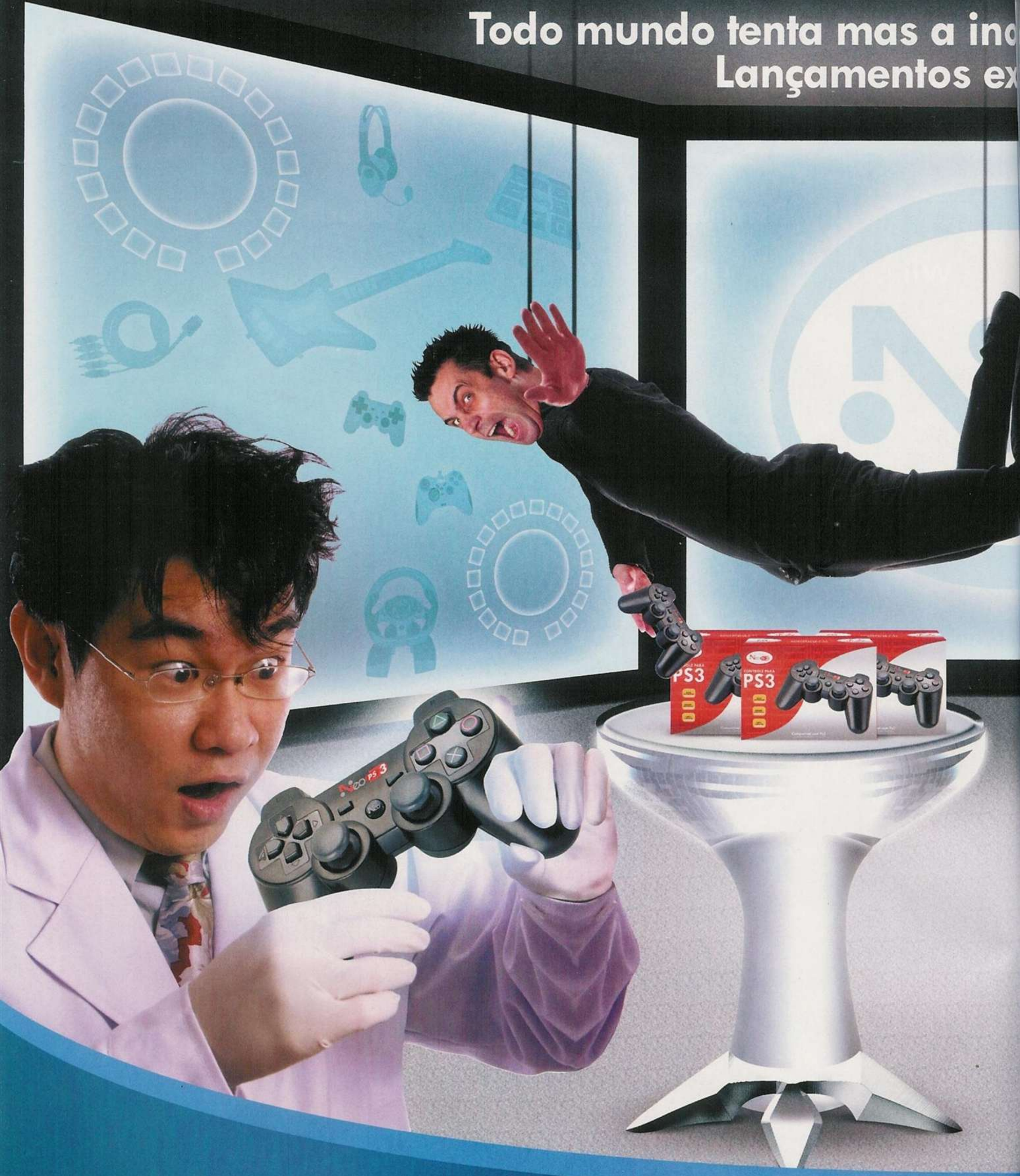
REDAÇÃO
Fone: (11) 3038-5099
Fax: (11) 3819-0538
E-mail: *playstation@europanet.com.br*

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

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

Todo mundo tenta mas a ino
Lançamentos ex



Lojas parceiras:

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

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

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

vação chega primeiro na Neo.
clusivos em 2011.

100% BRASILEIRA

Suportes para TV

Kit c/ NeoMote & NeoChuck

Video-Game Neo c/ 100 jogos

Controle sem Fios WI-FI 4IN1

Volante Neo Racer Xbox 360

Guitarra Monster Rock

Quer ser um Distribuidor Neo? Fale com a gente.

Info Neo:

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

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

Neo

Divertindo com inovação.

PLAYSTATION CHEGA AOS CELULARES

Ficar na fila do banco será muito mais divertido

Durante o PlayStation Meeting 2011, além de ter revelado o NGP, a Sony anunciou outra parte importante da sua estratégia para o mercado portátil: o PlayStation Certified. Esse programa irá homologar smartphones e outros dispositivos baseados no sistema Android para rodar conteúdo PlayStation.

É a primeira vez que a Sony abre sua plataforma para dispositivos de terceiros, uma decisão que surpreendeu a todos. Com isso, a divisão Sony Computer Entertainment entrará no crescente mercado de entretenimento móvel, oferecendo a linha PlayStation Suite para dispositivos certificados.

Inicialmente, essa linha deve conter apenas jogos emulados de PS1, mas, no futuro, deve se estender para conteúdos originais "com qualidade PlayStation", como qualificou o comunicado da Sony – embora esses jogos originais certamente penderão para o lado casual que tipifica o segmento móvel.

O primeiro dispositivo com o selo PlayStation Certified é o smartphone Xperia Play (antes conhecido como PlayStation Phone), da Sony Ericsson. Previsto para março nos EUA (e para 2011 no Brasil), o aparelho inclui uma tela de alta definição que desliza para revelar teclas como as do controle do PlayStation. Além dos jogos de PS1, o Xperia Play roda títulos originais e adaptações de outros jogos móveis otimizados para o seu poderoso hardware. Futuramente, mais dispositivos serão homologados pelo programa PlayStation Certified (a Sony quer garantir que cada aparelho rode os jogos com perfeição), incluindo o próprio NGP.

ESPECIFICAÇÕES

Confira alguns dos principais recursos já confirmados do Xperia Play:

- Câmera 5.1 megapixel com flash
- Bluetooth
- WiFi
- Jogos por gestos
- Tela de toque de 4 polegadas
- GPS

Dungeon Defenders: Second Wave custará menos de US$ 10 e fará uso intenso dos dois círculos analógicos do Xperia Play

DIA DO JOGO

Evento foi marcado por palestras e a criação uma associação para popularizar os games

Moacyr Alves Jr., à frente da iniciativa Jogo Justo, lança a Acigames, uma associação que visa a promover a imagem dos games

O Dia do Jogo Justo ofereceu jogos a preços sem impostos e também um ciclo de palestras para discutir aspectos do setor

Dia 29 de janeiro foi o Dia do Jogo Justo, evento que, entre outras coisas, marcou a criação da Acigames (Associação Comercial, Industrial e Cultural de Games). O principal objetivo dos associados é tornar os games mais presentes, aproximando os desenvolvedores, acadêmicos, distribuidores, lojistas e os consumidores finais.

O dia também foi marcado por várias palestras de diversas áreas, como educação (Faculdade Impacta e Escola Saga) e tributária, com Marcos Chien, advogado tributarista, que demostrou como os valores que incidem sobre os jogos chegam a até 140%. O objetivo da entidade e da campanha Jogo Justo é enquadrar os jogos na Lei de Informática para, assim, diminuir sensivelmente os valores dos produtos ligados à área.

E, para demonstrar como seria o mercado de games brasileiro com os jogos tributados de maneira mais justa, redes como o Walmart e a UZ Games venderam alguns lançamentos por apenas R$ 99,90. Os jogos participantes da campanha incluíam *Assassin's Creed: Brotherhood*, *Castlevania: Lords of Shadow* e *Pro Evolution Soccer 2011*. Segundo os organizadores, as vendas foram um sucesso. No caso da loja online do Walmart, o site chegou a sair do ar devido à grande procura. Já nas lojas da rede UZ Games foram vendidas cerca de 2,5 mil unidades dos referidos lançamentos.

JOGO INJUSTO

Por Luiz Siqueira
Chefe de Redação da D&T

Toda iniciativa para evitar o pagamento de impostos abusivos é bem-vinda em qualquer área. No caso do mundo dos videogames, é ainda mais desejável. Se num passado recente o posso problema era a pirataria, agora o vilão da vez parece ser o imposto cobrado, principalmente as taxas de importação. A situação se tornou tão crítica, que a indústria do videogame brasileiro está se mobilizando em diversas frentes para tentar mudar essa história.

Uma das iniciativas é o movimento "Jogo Justo", encabeçado por empresas de diversas áreas e que pretende chamar a atenção das autoridades para o atraso provocado pelos altos impostos da indústria. Outro movimento mais "cirúrgico" tenta organizar uma reunião entre os presidentes e altos executivos das grandes empresas de games (leia-se aí Sony, Microsoft e Nintendo) com o Ministro da Fazenda, e até mesmo com a Presidente da República. A ideia de ambas as ações é tentar de alguma maneira reduzir os impostos cobrados e, por consequência, aumentar a venda de consoles e jogos. O argumento é que, vendendo mais, o governo também ganha mais e a economia gira.

De fato o governo deveria, sim, se preocupar em aumentar a indústria do videogame no País. Não para arrecadar mais impostos, e sim porque trata-se de um dos ramos da chamada "economia da informação", mais valiosos no mundo todo. Países como a Coreia do Sul perceberam isso faz tempo, tanto que criaram dezenas de leis de incentivo para acelerar o desenvolvimento do setor. Outras nações têm feito o mesmo. E, se o Brasil quiser realmente deixar de depender somente das exportações de minérios e alimentos, vai ter que investir na chamada "economia da informação".

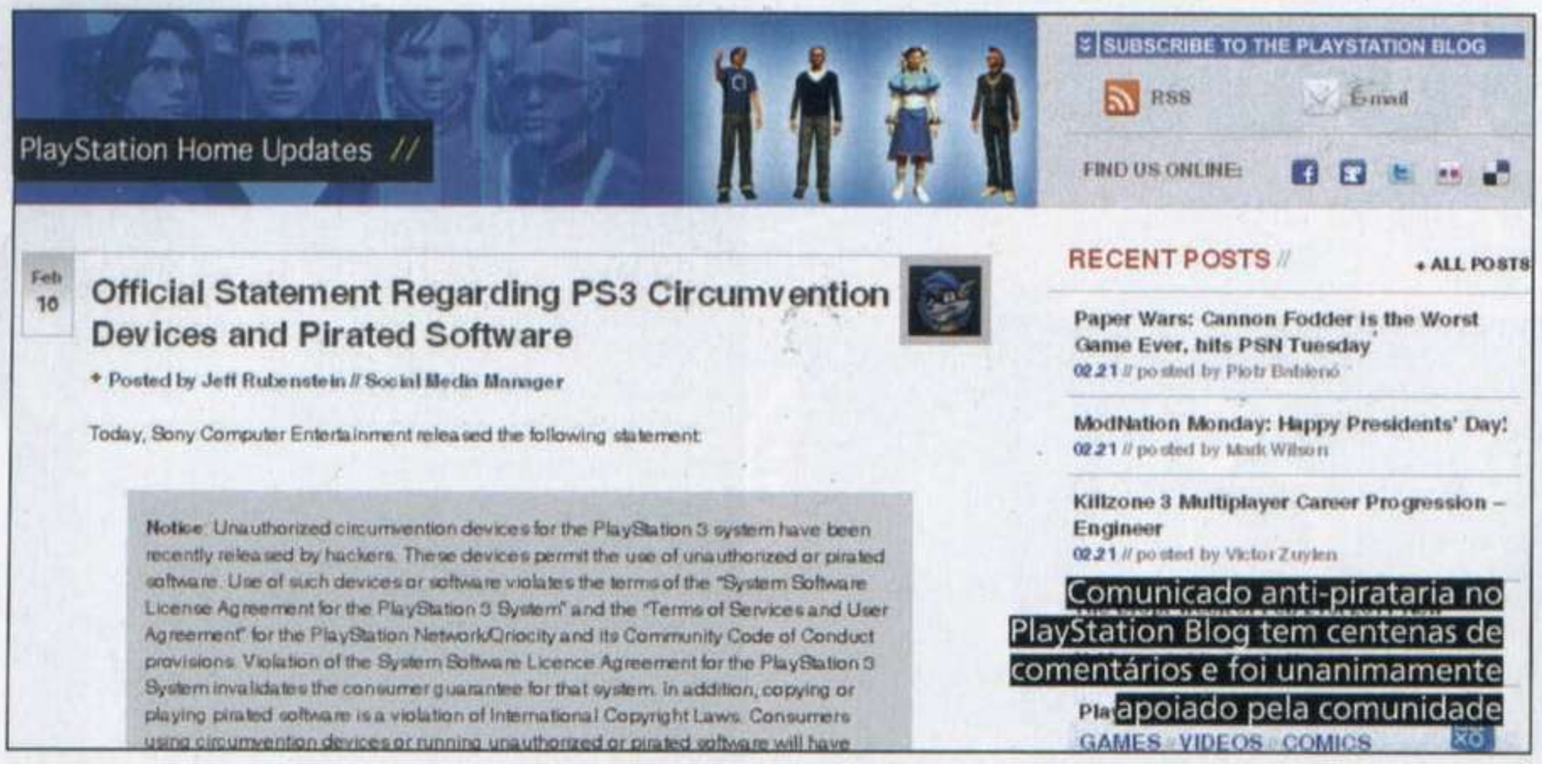
Onde quero chegar: brigar para baixar os impostos na esperança de que a indústria vá crescer é muito bom e importante; porém, se eu fosse do governo, algum deputado ou ministro, faria uma coisa simples: criaria incentivos agressivos para importação e produção local de videogames. Coisas simples, como:

a) Se o jogo tem legenda em português, o imposto cai 25%;
b) Se o jogo tem legenda e áudio em português, o imposto cai 50%;
c) Se o jogo é totalmente em português e foi montado, gravado ou replicado no Brasil, o imposto cai 90%;

Entendeu onde quero chegar? Se o governo incentiva esse tipo de ação, imediatamente brasileiros vão ter de ser contratados pelas empresas. No começo, será para a tradução, depois, para o desenvolvimento, e assim a indústria começará a ter brasileiros tralhando mais intensamente. Sem contar que nós, jogadores, iríamos agradecer duplamente: pelos jogos mais baratos e pelo conteúdo cada vez mais no nosso idioma nativo.

Realmente o jogo continua muito injusto para a indústria do videogame brasileiro. Mas com tantas iniciativas e ações a favor, alguma coisa vai acontecer. O game over desta briga está longe, mas, ao que parece, a primeira fase deve ser completada em breve.

Killzone 3: legendas e áudio em português



AGORA CHEGA

Sony tenta colocar um ponto final na vida online dos hackers

Desde que o PlayStation 3 se tornou o alvo preferido dos pirateiros de plantão, a Sony tem tentado de todas as maneiras bloquear os softwares maliciosos que permitem rodar jogos alternativos. Bloqueou blogs e sites de hackers, lançou firmwares para corrigir as falhas de segurança, mas tudo parecia inútil.

A nova tentativa da Sony segue os passos da sua principal concorrente, a Microsoft, e visa a bloquear totalmente o acesso à rede PlayStation Network. No dia 16 de fevereiro, a Sony soltou um comunicado, aconselhando as pessoas que se aproveitaram desta brecha a desinstalar todos os programas, caso contrário, a conta seria banida. No dia seguinte já começaram a surgir os primeiros relatos de erro ao tentar acessar a rede online da Sony. Outros usuários afirmam ter recebido um e-mail com um puxão de orelha da gigante japonesa.

A Sony confirma as investidas, mas não explica se apenas o console é bloqueado ou se é a conta do jogador. Ao que tudo indica, apenas o console é bloqueado. Resta saber se os hackers vão se dar por vencidos ou se encontrarão uma alternativa às medidas da Sony.

KILLZONE 3 INVADE AS LOJAS

Sony Brasil faz lançamento à meia-noite de seu primeiro jogo dublado em português

Fotos: **Nelson Alves Jr.**

A divisão PlayStation da Sony Brasil realizou, à meia-noite do dia 24 para o dia 25 de fevereiro, o lançamento de Killzone 3 nacional – apenas três dias após o lançamento nos EUA. O evento foi realizado nas lojas Sony Style do Bourbon Shopping Pompeia em São Paulo, Barra Shopping Sul em Porto Alegre e Park Shopping em Brasília. Na capital paulista, atores caracterizados como soldados ISA e Helghast ainda estiveram presentes para entreter as dezenas de jogadores ávidos pelo lançamento. As filas começaram a se formar duas horas antes, e as vendas se estenderam madrugada adentro. Os primeiros da fila receberam pôsteres do jogo, e os que participaram da pré-venda receberam o produto diretamente dos soldados. Enquanto esperavam, os compradores podiam experimentar Killzone 3 em televisores 3D e com o controle Move acoplado ao acessório Sharp Shooter. Dublado em português e prensado na Sony DADC, em Manaus, o jogo já pode ser encontrado nos revendedores autorizados por R$ 199.

ENGENHO PORTÁTIL, DESAFIOS GIGANTES

Por Fabio Santana
Editor da D&T

Seis anos após de estrear no mercado de consoles de bolso com o PSP, a Sony anuncia o sucessor de seu portátil. Com o apropriado codinome de Next Generation Portable, a máquina se beneficia do know-how que a empresa adquiriu ao longo desses anos, mas também herda alguns dos problemas de seu predecessor.

A começar pelo preço: a fabricante ainda não anunciou quanto irá custar um NGP, mas analistas estimam que ele fique entre US$ 299 e US$ 349. Dessa maneira, o console se insere numa posição dúbia, com o preço próximo ao de um smartphone, mas oferecendo uma máquina que, em sua essência, é dedicada a jogos. Os entusiastas da marca PlayStation não terão dúvidas em adotar o NGP, mas a Sony precisa convencer outros consumidores para superar os números do PSP (e visar às cifras do DS) – e o preço tem um papel preponderante nessa estratégia.

Outro fator importante é o marketing, ponto fraco da Sony no esforço para promover seu console de bolso. No pior dos casos, foi acusada de racismo; no melhor, tentou emplacar Marcus, um porta voz estilo Kevin Butler-mirim, sem o mesmo impacto. A empresa sempre teve dificuldades em mostrar a relevância do PSP, em destacar suas qualidades, em mantê-lo na mídia. Em criar percepção, enfim, e, mais importante, em sustentar essa exposição no médio e longo prazo – a empresa tem o péssimo hábito de abandonar a divulgação de suas boas ideias em pouco tempo.

Por fim, para que um hardware conquiste mercado, é necessário que ele receba um fluxo consistente de software de qualidade. O PSP perdeu suporte das produtoras third party por volta de 2007, quando a pirataria no console aumentou e a Sony estava ocupada demais tentando fazer o PS3 emplacar. O modelo Slim do console, com maior proteção contra hackers, serviu como paliativo, mas a confiança das empresas jamais se reconquistou por inteiro – até porque, hoje, o PSP-3000 e o PSP go, antes impenetráveis, tiveram suas defesas derrubadas. Os índices de pirataria afetam diretamente o suporte das produtoras, já que, para investir numa plataforma, é preciso garantia de retorno.

Para o NGP, a Sony desenvolveu uma mídia proprietária para a distribuição de jogos. Impedir o acesso de Memory Sticks é uma camada extra de proteção, já que, supostamente, a Sony terá controle da produção dos cartões e sobre os métodos de leitura e gravação deles. Porém, lembremos que o UMD é uma mídia proprietária, e os hackers conseguiram extrair seu conteúdo; e que o Nintendo DS também tem uma mídia proprietária, mas ela foi replicada para gravar e rodar jogos copiados.

Aparentemente, as produtoras e estúdios estão esperançosos com o NGP, já que mais de 80 empresas prometeram suporte ao portátil, incluindo grandes nomes como Capcom, Konami, Square Enix, Activision e Rockstar. Esse índice de confiança é sinal dos tempos: hoje, a Sony é presidida por Howard Stringer, que realizou cortes pontuais e estabeleceu a comunicação entre os vários departamentos da empresa; e Ken Kutaragi, homem de hardware, deu lugar a Kaz Hirai, executivo de software, na liderança da Sony Computer Entertainment. O NGP é o primeiro console da empresa a nascer nessa era, quando os engenheiros de hardware conversam com o pessoal de software para atender às suas demandas, e todos são partes de uma experiência maior: o serviço. Assim, por mais que os desafios para emplacar um novo console portátil sejam colossais, parece que a Sony ao menos já começa seguindo na direção correta.

CM8

GP MEGASTORE

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

Wii. NINTENDO DS. PS3. PSP XBOX 360

WWW.GPMEGASTORE.COM.BR

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

PHOTO VIDEO MUSIC INTERNET GAME

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

VENDAS PARA TODO O BRASIL

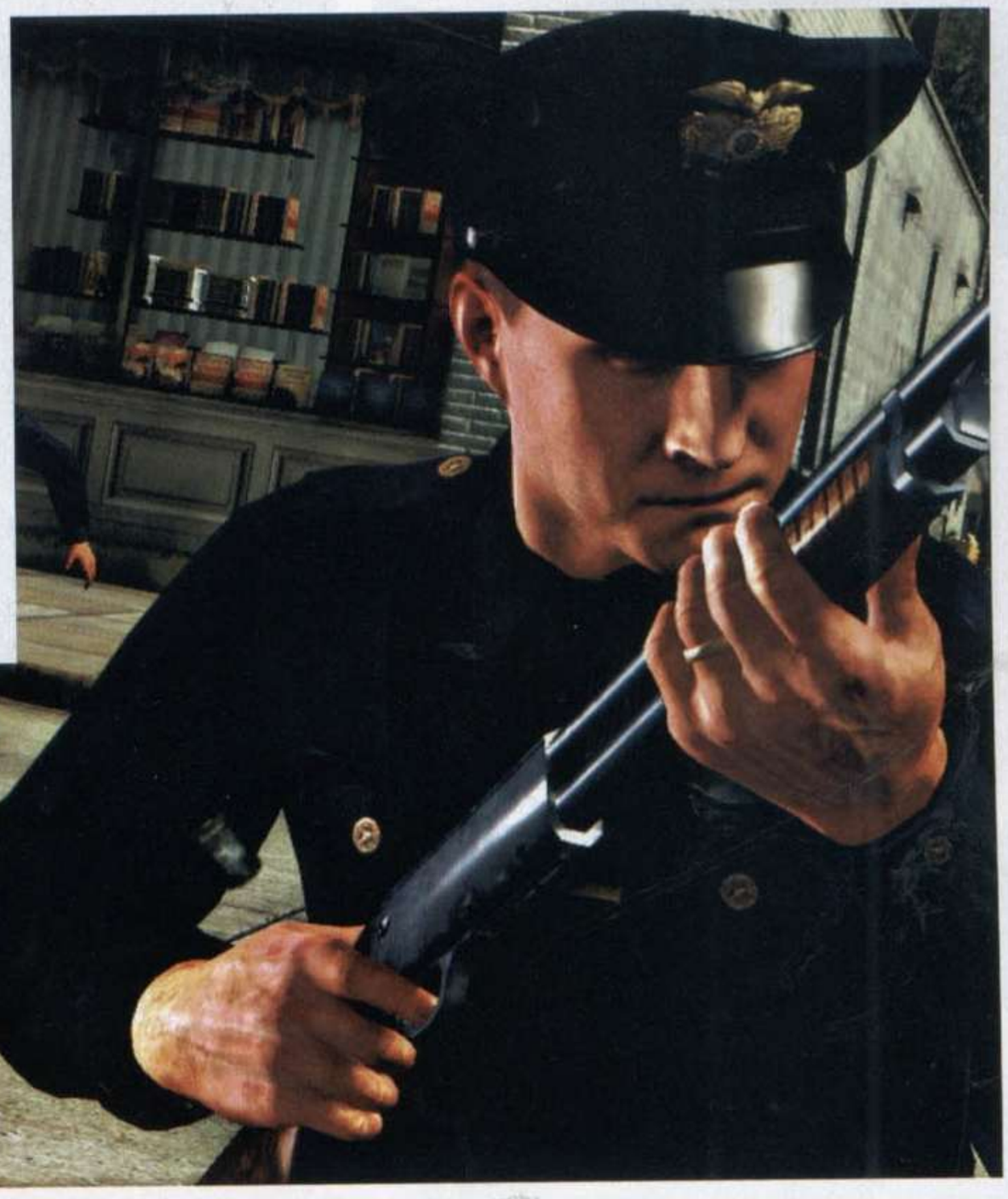
PREVIEW

COLE PHELPS

CONHEÇA O PROTAGONISTA

Cole Phelps é uma veterano de guerra que lutou na batalha de Okinawa, a última e mais sangrenta da Segunda Guerra Mundial. Condecorado por bravura com a medalha Estrela de Prata, ele volta aos EUA, onde reavalia a vida e suas conquistas. Lá, decide juntar-se à polícia de Los Angeles. Embora Phelps tenha começado como um patrulheiro, o departamento rapidamente nota a habilidade que ele possui como investigador e o coloca nas ruas para ajudar na solução de crimes.

FICHA TÉCNICA
- **Produtora:** Team Bondi
- **Distribuidora:** Rockstar Games
- **Jogadores:** 1
- **Online:** Não divulgado
- **Lançamento:** Maio



L.A. NOIRE

A resposta está na cara. Literalmente

POR NELSON ALVES JR., ENVIADO A NOVA YORK

L.A. Noire está em produção há cinco anos. Ouço isso logo na entrada do escritório da Rockstar, em Nova York, em visita que fiz à empresa para conhecer o jogo. O lugar, a propósito, é um salão imenso que ocupa todo o quarto andar de um prédio. Máquinas de arcade decoram a entrada, além de várias bugigangas espalhadas feito troféus pelo ambiente.

Cinco anos é bastante tempo para criar um jogo, ainda mais em se tratando de um título policial cujo mote é a investigação. Porém, há uma justificativa para tanta demora: a produtora Team Bondi, sediada na Austrália, criou um inédito sistema de captura facial que promete revolucionar os videogames daqui em diante. Chamada MotionScan, a tecnologia utiliza 32 câmeras de alta definição para captar os mínimos detalhes do rosto dos atores. Depois, as imagens são transferidas sem alterações para dentro do jogo. O resultado é de cair o queixo, porque dá para ver até as rugas dos personagens se movendo. A sincronia labial é absolutamente perfeita, já que, no material de origem, está exatamente a interpretação dos atores. Chega a ser meio assustador. É como se o limiar entre jogo e cinema estivesse prestes a sumir.

INTERPRETAÇÃO REAL

O grande diferencial de *L.A. Noire* para todo e qualquer jogo está nas animações faciais dos personagens. No lugar de programar rosto por rosto, a rapaziada do Team Bondi utilizou uma sala hermeticamente fechada, à prova de som e equipada com 32 câmeras de alta definição apontadas para o rosto dos atores escalados. Aqui já começa a primeira grande sacada. O elenco não apenas empresta a voz, mas a interpretação.

Visitar cenas de crimes e coletar provas são elementos essenciais na jogabilidade de L.A. Noire

Cada linha de diálogo foi lida em frente das tais câmeras exatamente como se uma cena de cinema estivesse sendo filmada. Depois disso, as imagens foram transpostas para o jogo sem nenhuma alteração.

É um processo bem diferente do habitual, em que a sincronia labial e as nuances faciais devem ser animadas uma a uma. Além de mais demorada, essa tarefa manual não é precisa o bastante. Em *L.A. Noire*, porém, é possível enxergar veias nas têmporas quando algum personagem se enerva, a sincronia labial é absolutamente perfeita, mudanças na sobrancelha, nos lábios... Enfim, a sutileza é tanta que coloca no chinelo a melhor animação que você já tenha visto na vida.

Tanto esmero soa até como exagero da produtora, mas há uma razão para tamanha acuidade. A partida se alicerça nas investigações conduzidas pelo detetive Cole Phelps, interpretado por Aaron Staton, da série de TV *Mad Men*. No lugar de apenas exigir do jogador que colete evidências (sim, você coleta evidências) e converse com as pessoas (você conversa com elas, certamente), *L.A. Noire* estreia um sutil esquema de interrogatório. "O jogador precisa estar atento a cada detalhe durante a conversa com os suspeitos", explica o representante da Rockstar.

O caso que serviu de exemplo foi mais do que esclarecedor sobre "estar atento". A partida envolve o dia a dia corriqueiro de um policial: encontrar provas, falar com suspeitos e encaixar as peças do quebra-cabeça para entender a trama. Para isso, o jogador deve ser capaz de ler e decifrar os rostos dos entrevistados, algo que só é possível por conta dessa tecnologia criada pela Team Bondi.

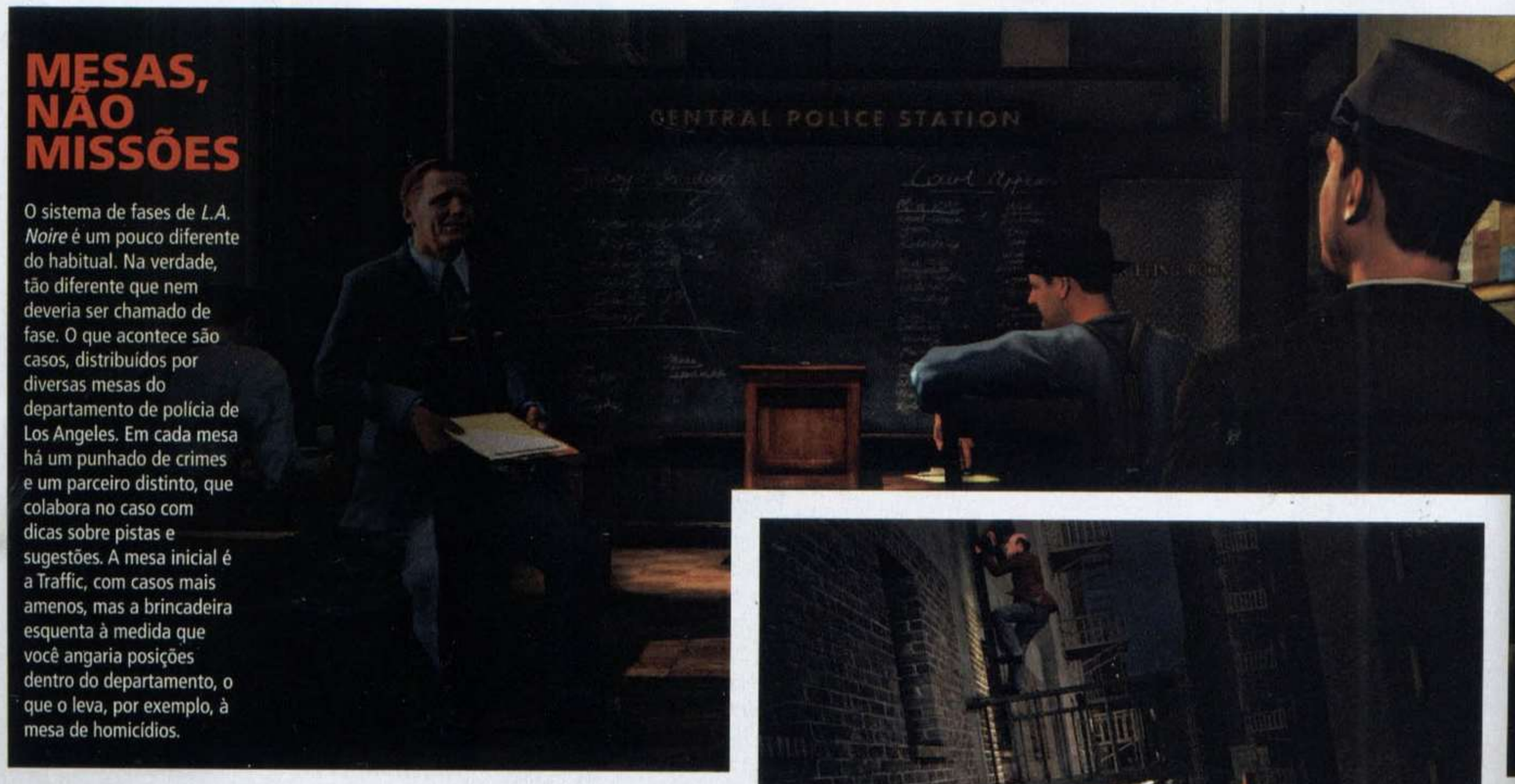
Não apenas o ambiente é uma recriação da Los Angeles dos anos 1940, como o vestuário também é de época

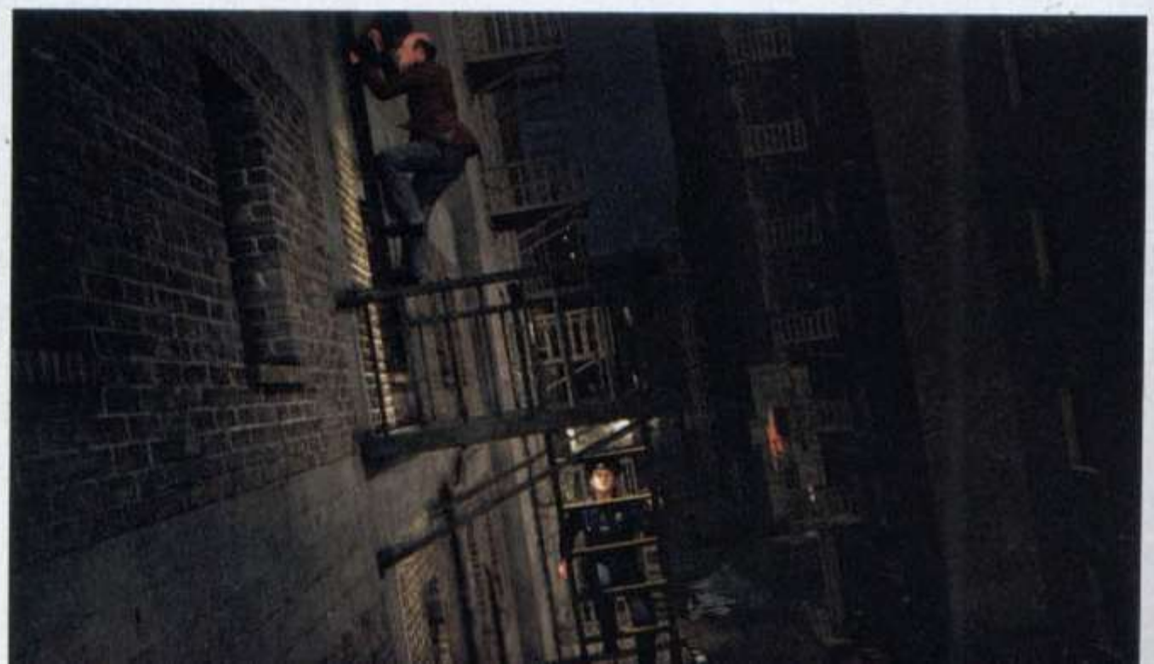
PERSPICÁCIA

O caso em questão chama-se The Fallen Idol. Phelps é chamado para visitar a área em que um carro caiu de um barranco e se espatifou em uma placa de publicidade. Há duas vítimas que escaparam com vida: a famosa atriz June Ballard, cuja carreira envolve sua proximidade com a máfia, e Jessica Hamilton, uma aspirante a estrela de cinema que caiu na lábia do produtor Mark Bishop. Além do para-brisa quebrado e do sangue, o detetive observa a cena e encontra, entre outras coisas, uma calcinha rasgada, o que evidencia algum tipo de violência sexual, e uma estátua usada para prender o pedal do acelerador, claro sinal de tentativa de homicídio. Note que o jogo não coloca os objetos a esmo, perfeitamente posicionados com uma luzinha piscando dizendo "oi, eu sou uma evidência, me pegue". De fato, você é obrigado a ser perspicaz e olhar tudo atentamente. Quanto mais objetos encontrar, maiores suas opções no momento do interrogatório. Nesse caso, nossa primeira entrevista é com June. Aflita e com cara de poucos amigos, ela recebe Phelps praticamente aos soluços.

MESAS, NÃO MISSÕES

O sistema de fases de *L.A. Noire* é um pouco diferente do habitual. Na verdade, tão diferente que nem deveria ser chamado de fase. O que acontece são casos, distribuídos por diversas mesas do departamento de polícia de Los Angeles. Em cada mesa há um punhado de crimes e um parceiro distinto, que colabora no caso com dicas sobre pistas e sugestões. A mesa inicial é a Traffic, com casos mais amenos, mas a brincadeira esquenta à medida que você angaria posições dentro do departamento, o que o leva, por exemplo, à mesa de homicídios.





PREPARE-SE

ALGUMAS REFERÊNCIAS OBRIGATÓRIAS ANTES DE JOGAR L.A. NOIRE

L.A. Noire é o tipo de jogo que vai ser muito melhor apreciado se você conhecer as obras que o inspiraram. Reserve um final de semana para uma bateria de filmes. No próprio site da Rockstar há dois disponíveis para serem vistos online: *Detour* (1945) e *Scarlett Street* (*Almas Perversas*, 1945). Coloque como prioridade *The Maltese Falcon* (*O Falcão Maltês*, 1941) – leia o livro escrito por Dashiell Hammett e depois assista ao filme que imortalizou o ator Humphrey Bogart. Aí, como o final de semana vai ser curto, porque certamente você já estará vidrado no gênero, vá à locadora atrás de *Gilda* (1946) e *L.A. Confidential* (*Los Angeles: Cidade Proibida*, 1997).

Depois, só para arrematar, procure o seriado *Lie to Me*, estrelado pelo ator Tim Roth, e transmitido pelo canal Fox. A premissa é muito similar à de *L.A. Noire*: o investigador precisa detectar pequenas variações na expressão facial quando o suspeito está mentindo.

DO QUE É FEITO L.A. NOIRE

A obra do estúdio Team Bondi tem seus próprios méritos, mas seu estilo de jogo pode ser comparado aos de títulos anteriores

HEAVY RAIN: 25%
Coletar provas em cenas de crime para melhorar sua investigação.

FALLOUT 3: 25%
Interrogar pessoas em diálogos com múltiplas opções de avanço.

MAFIA II: 20%
Perambular por uma cidade norte-americana do anos 1940.

MAX PAYNE: 15%
Viver uma trama policial com clima de filme noir.

THE GETAWAY: 15%
É o jogo anterior do diretor e roteirista Brendan McNamara.

Interrogar suspeitos e testemunhas é vital para avançar no jogo. É preciso tino para notar uma mentira

É nos interrogatórios que a tecnologia MotionScan brilha, exibindo os mais sutis detalhes

O grande lance de *L.A. Noire* é justamente conseguir perceber quando alguém está mentindo para você. E lembre-se: alguém sempre estará mentindo. June não é diferente. À primeira pergunta, ela encolhe o pescoço, passa a mão pelos cabelos e vira ligeiramente a cabeça para a direita. Os olhos da atriz não cruzam com os do detetive. Está dada a pista: ela não diz a verdade. A cada resposta do suspeito, você tem três opções: acreditar no que foi dito, duvidar ou confrontar a mentira com uma das provas coletadas na cena do acidente.

Aí entra a sua lucidez de detetive. Agora, com uma expressão de profundo ódio, Phelps pressiona June e consegue algumas novas pistas. Todas as respostas que indicam alguma novidade factível para o caso ficam marcadas no bloco de notas do policial. Vez ou outra, é bom dar uma olhada nele para refrescar a memória e ter certeza de que não deixou passar nada durante a conversa.

Após esgotar o assunto com a atriz, Phelps vai ao hospital conversar com Jessica. O que parecia ruim começa a tomar proporções de embrulhar o estômago. A garota, menor, tenta evitar as perguntas do detetive. Mais uma vez, a sutileza nas expressões deixa claro como *L.A. Noire* se diferencia. A cara de envergonhada da menina é evidente. Ela mordisca os lábios antes de responder, fica sem jeito e lança uma desculpa furada para enganar o policial. Tudo é muito rápido e sutil, por isso, não dá tempo sequer de piscar. Phelps nota a farsa e mostra a calcinha rasgada, confrontando Jessica. A garota muda de expressão, se encolhe e cede. Ela conta ter sido violentada sexualmente e aponta o produtor de cinema Mark Bishop como o responsável.

A trama ganha ares de pedofilia quando Phelps decide interrogar Marlon Hopgoods, o proprietário de uma casa usada por Bishop para "testar" as aspirantes a atrizes.
O detetive, por fim, descobre uma rede clandestina de vídeos pornográficos. ►

Conforme a trama avança, o agente Colin Phelps passa a cuidar de casos mais barras-pesadas

L.A. Noire não é apenas um jogo de investigação. Em determinados pontos será preciso partir para o combate

Corrupção, violência, drogas e uma trilha sonora de jazz são referências que L.A. Noire tirou do gênero noir

Um negócio realmente sutil, leve. Bem ao estilo dos jogos da Rockstar. Para quem não está acostumado, parece um soco no estômago.

REFERÊNCIAS

Acontece que essa é a parte sutil da partida. A demonstração não avança muito além disso. Na verdade, ela é absolutamente focada no MotionScan e em como a tecnologia permite integrar a finesse gráfica à mecânica da partida. Pouco se vê da cidade, mas fica evidente que não há tanta liberdade quanto se espera de um jogo de mundo aberto. "A intenção é ter uma partida mais direcionada, focada na história, e incentivar menos a andança aleatória", explica a Rockstar.

Embora não dê para afirmar com certeza quão limitada seja essa exploração, a demo ao menos deixa claro que a cidade tem vida – não com tanta profusão quanto em *GTAIV*, mas, sem dúvida, maior do em *Mafia 2*, por exemplo. Em um determinado momento da missão, em que Phelps persegue de carro o pilantra Bishop, foi possível ver um cinema com o filme *Detour* em cartaz. Questiono se, além desse, outros filmes serviram de inspiração para o clima de *L.A. Noire*. "Sem dúvida", diz a Rockstar, "e não apenas *Detour* e outros clássicos da

A cidade de Los Angeles foi recriada a partir de um vasto acervo de fotos coletadas nos jornais da época

época, como *O Falcão Maltês*, mas algumas obras noir mais recentes, como *Los Angeles: Cidade Proibida*."

De fato, o representante da empresa aproveita que o papo é sobre referências e pega uma pasta imensa, gorducha, cheia de fotografias da década de 1940. "São fotos da época, a maioria publicada nos jornais sensacionalistas de Los Angeles", ele conta, enquanto viro página por página de um sem fim de imagens de crimes. Nada leve, vale dizer. Como a cidade californiana vivia tempos de terror no pós-guerra, a criminalidade explodiu de forma assustadora. Paralelamente, Hollywood crescia a passos largos, o que atraía não apenas aspirantes a estrela, mas a participação financeira de mafiosos no desenvolvimento da indústria cinematográfica. O resultado não poderia ser dos melhores: o índice de criminalidade fugiu ao controle da polícia e a mídia aproveitava para se esbaldar com imagens grotescas de assassinatos. Era exatamente o que a pasta em meu colo continha.

No jogo, ao menos no que foi mostrado, há menos crueza nas cenas, ainda que a trama,

Eventualmente, Phelps se vê numa empreitada para capturar um serial killer.

A NOVA FACE DA CAPTURA

COMO A TECNOLOGIA MOTIONSCAN MUDA O JOGO E APONTA O FUTURO

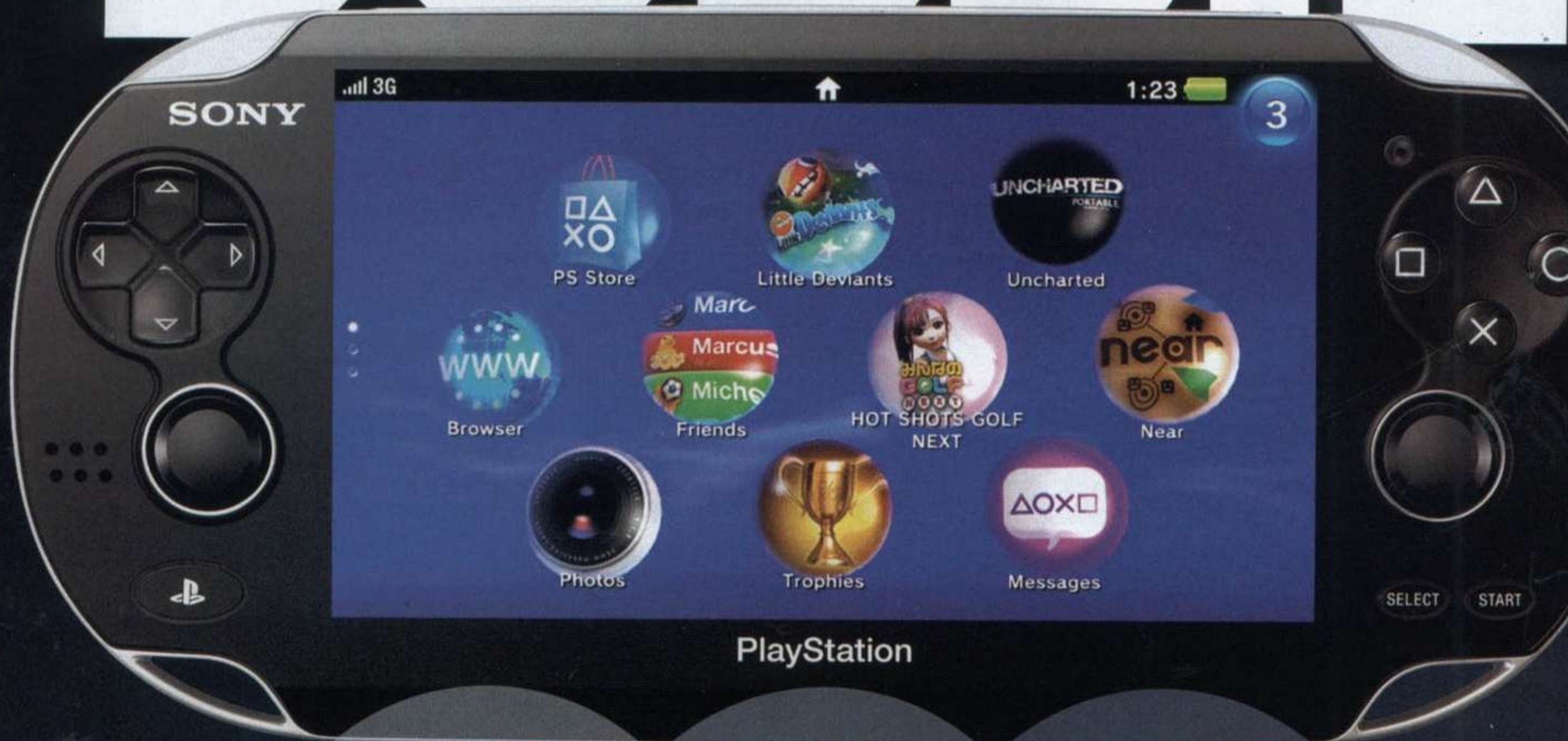
Em um estúdio especial, 32 câmeras de alta definição estrategicamente posicionadas ficam apontadas para o rosto do ator. O ambiente é bem iluminado e o ator é maquiado para que nenhum detalhe escape.

O ator fica sentado no centro da sala e interpreta suas falas. Diferentemente do processo de dublagem, ele atua também com o corpo, emprestando não apenas sua voz, mas também seus trejeitos e expressões.

A atuação é registrada pelas câmeras de todas as posições, e cada pequeno movimento é escaneado. Os dados são transferidos para o modelo poligonal do jogo, que reproduz a performance com fidelidade total.

ambientada em 1947, não alivie em momento algum. A referência ao pós-guerra e à paranoia gerada nos combatentes fica bastante evidente; entretanto, o clima noir deixou a desejar. A missão demonstrada acontece toda de dia, por isso, não há escuridão (afinal, a palavra "noir" vem do francês "escuro"), nem tampouco aquele alto contraste de luz e sombra característico do gênero. A Rockstar garante que veremos isso em certos momentos da versão final, então não há muito o que fazer além de esperar para ter certeza. O que, no fundo, pode ser meio angustiante. Mostraram o doce, mas não deixaram dar nem uma mordidinha. A impressão inicial, ainda que rasa, foi positiva. Não há nenhuma dúvida de que o MotionScan vai mudar por completo as animações faciais de agora em diante, assim como vai exigir maior atenção visual do jogador. Nada na partida é evidente como estamos acostumados, e isso é uma característica sensacional. Um jogo de ação que força o usuário a pensar constantemente é algo raro, por isso, fica a curiosidade pra saber como *L.A. Noire* se desenrola. ■

DOSSIÊ



NGP

Tudo sobre o novo portátil da Sony, que vem para suceder o PSP e promete Uncharted, Call of Duty e outros jogos com a mesma qualidade visual do PlayStation 3

POR FABIO SANTANA

Após meses de boatos e numerosas fotos de um suposto sucessor do PSP, a Sony revelou ao mundo seu portátil da próxima geração, codinome Next Generation Portable – ou, simplesmente, NGP. O anúncio foi feito durante a PlayStation Meeting 2011 (primeira edição do evento desde 2005), realizada em um cinema de Roppongi, área nobre de Tóquio. Jornalistas de todo o mundo e representantes das principais empresas de jogos estavam lá, todos reunidos para conhecer a promessa de revolução portátil da Sony.

Com tecnologia de ponta e um generoso conjunto de recursos, o NGP pretende oferecer interatividade revolucionária, conectividade social intensa, conteúdo baseado em localidade, convergência entre real e virtual e a conciliação entre os jogos hardcore e casuais. São promessas ousadas, mas a Sony dá sinais de que está no caminho certo, mais uma vez amontoando tecnologias existentes para formar um conjunto ambicioso – mas desta vez, com um bom know-how e alguma consideração pelo complexo mercado atual.

UMA TELA MÁGICA

Após exibir um vídeo publicitário com pessoas descoladas interagindo de maneiras empolgantes e o slogan "O poder agora está nas suas mãos", Kaz Hirai, atual presidente da Sony Computer Entertainment, exibiu o design e os recursos do novo portátil. Em termos de dimensões, o NGP desafia o conceito moderno de console "de bolso": é consideravelmente maior que um PSP e mais largo que um DSi XL (a versão "gigante" do portátil da Nintendo); sem ser desengonçado como o ancião Game Gear, da Sega.

Mas esse tamanho todo tem justificativas, e a principal dela é a hipnotizante tela de 5 polegadas – a maior entre todos os portáteis, maior que a tão falada tela de 4,3 polegadas do PSP. E não é só pelo tamanho que esta nova tela encanta: deixando para trás os tempos do cristal líquido, o painel do NGP adota a tecnologia OLED, tão em voga no mundo dos smartphones. A sigla significa Diodo Orgânico Emissor de Luz, e a tecnologia consiste em montar em uma tela moléculas de carbono que emitem luz quando recebem carga elétrica. O processo é muito mais simples que o das tradicionais telas LCD, e por isso permite criar painéis mais finos, com um

SAFRA PODEROSA

A primeira remessa de jogos para NGP foi divulgada no PlayStation Meeting 2011. Entre os diversos títulos confirmados, há marcas bem conhecidas, adaptada para os controles únicos do novo portátil: *Uncharted*, *Killzone*, *Resistance*, *LittleBigPlanet*, *WipeOut*. Há também uma porção de jogos inéditos, como *Gravity Daze*, *Smart As*, *Broken* e *Reality Fighters*. Entre os novos títulos, *Little Deviants* ganhou destaque por um bom motivo: sua interação com o touchpad traseiro faz dele o jogo mais original do NGP. Mais títulos podem pintar durante a E3, em junho.

consumo médio de energia menor e a um custo bem mais baixo. A qualidade das imagens das telas OLED também é bem superior, pois, como os diodos emitem luz própria, não é necessário adicionar um painel de iluminação traseiro (o conhecido backlight), o que permite cores mais vivas e uma taxa de contraste muito maior, com níveis de preto realmente escuros. E, ao contrário do que acontece com as telas de LCD, que perdem visibilidade conforme se inclina o aparelho, as telas OLED oferecem visibilidade perfeita sob qualquer ângulo.

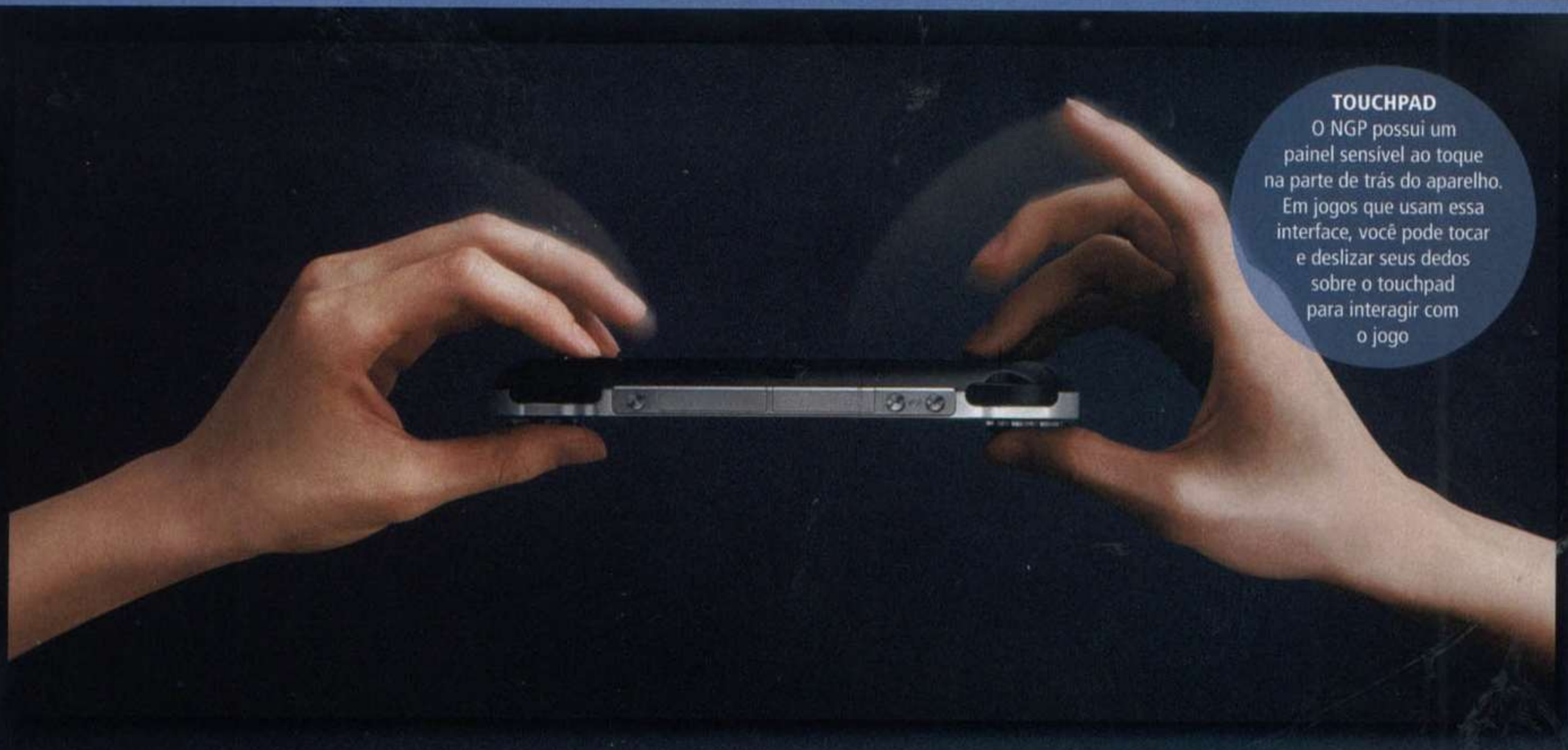
Como no PSP, essa tela tem a proporção de 16:9 (widescreen), mas a resolução de 960 x 544 pixels oferecerá uma definição de imagens superior – é uma resolução maior que a de filmes em DVD (720 x 480), mas é ligeiramente menor que a da tela do iPhone 4 (960 x 640). Para se ter uma ideia do que é esta definição para uma tela de 5", basta fazer um comparativo usando uma unidade chamada densidade de pixels (ou seja, a quantidade de pontos de resolução que existem em uma determinada área). A tela do PSP tem 128 pixels por polegada (ppi), que já oferece uma definição bem superior à do Nintendo DS, com 106 ppi. O NGP extrapola a densidade de pontos na tela com 220 ppi. Em comparação, para chegar a essa taxa, uma TV precisa oferecer Full HD (1080p) de definição em uma telinha de 10" – e você aí achando que a sua Full HD de 42" tinha uma definição estupenda (dica: ela só tem 52 ppi).

E a tela do NGP não oferece só visibilidade e definição. Assim como todos os dispositivos portáteis modernos, ela é sensível ao toque e é possível interagir tocando na tela. Em vez da tecnologia de toque resistiva implementada no Nintendo DS, a tela do NGP adota tecnologia capacitiva.

Telas resistivas identificam o toque por meio da pressão aplicada, são adequadas para o uso com uma caneta própria (a Stylus do Nintendo DS, por exemplo) e a maioria delas suporta apenas um ponto de contato; já as telas capacitivas usam eletrodos para registrar toques de objetos com capacidade condutiva (ou seja, seu dedo). As grandes vantagens dos sensores capacitivos é que eles não precisam de muita pressão (basta tocar a tela com o dedo) e são capazes de identificar mais de um ponto de toque simultaneamente – a tela do NGP rastreia até seis pontos de toque simultâneos. O 3DS usa uma tela resistiva, com maior precisão, capaz de identificar apenas um ponto de contato e operada por uma Stylus; já o NGP conta com uma tela capacitiva, menos precisa, mas com múltiplos pontos de contato. Por isso, é pouco provável que vejamos versões de um mesmo jogo para ambas as plataformas – a natureza particular de cada tela favorece tipos de interações diferentes.

NOVAS FORMAS DE INTERAÇÃO

Além da chamativa tela, a face do NGP contém os controles convencionais: um direcional digital, botões ✖, ●, ■ e ▲, Select e Start, tecla PS e... duas alavancas analógicas!!! A Sony resolveu uma das principais críticas ao PSP: seu único e controverso disco analógico, insuficiente para muitos jogos, impreciso para todos os outros. ►



TOUCHPAD
O NGP possui um painel sensível ao toque na parte de trás do aparelho. Em jogos que usam essa interface, você pode tocar e deslizar seus dedos sobre o touchpad para interagir com o jogo

Transformando os analógicos em alavancas que se inclinam de verdade, a Sony tornou o portátil ainda mais próximo da experiência dos consoles domésticos – os controles ganham em precisão e favorecem determinados gêneros de jogos, em especial os de tiro.

Na parte inferior, estão a entrada de fone de ouvido e a porta de dados padrão USB para transferência de arquivos com um PC ou possível conexão com o PS3. Na parte superior, estão os botões L e R, as teclas de Power e Volume + e –, e as duas entradas para cartões proprietários, um para jogos (cartão batizado de NVG Card) e outro para armazenamento e reprodução de conteúdo multimídia – assim, a Sony abandona tanto o UMD quanto o Memory Stick e adota novas mídias proprietárias. A vantagem de adotar uma memória flash é que, com o passar do tempo, a tecnologia vai melhorar e aumentar a capacidade de armazenamento (os UMDs comportam uma quantidade fixa de até 1,8 GB de dados). Outra característica do NVG Card é que, além do jogo, os cartões terão espaço de armazenamento para saves e conteúdos baixáveis (DLC) – o que significa, aparentemente, que esses dados não mais ficarão armazenados na memória interna do aparelho, como funciona no PSP e no PS3.

A novidade mais interessante, em termos de interface, fica na parte de trás do aparelho. A Sony não se contentou apenas em resolver a fraqueza do PSP (adicionando duas alavancas analógicas) e em adotar um padrão de interação bem difundido (a tela de toque). Quis introduzir sua própria dose de inovação: um painel de toque acoplado ao verso do NGP. A tecnologia não é nova (é mais ou menos como um touchpad de qualquer notebook), nem sua implementação é inédita (o smartphone Motorola Backflip usa um touchpad traseiro), mas a sacada é que o painel traseiro de toque do NGP está emparelhado com a sua tela: tem exatas 5" e está perfeitamente alinhado com a tela. Sua tecnologia também é capacitiva e permite que ele reconheça até seis pontos de contato simultâneos, como o sensor da tela. Assim, dependendo da aplicação ou do jogo, é possível tocar com os dedos na parte de trás do aparelho e a interação será exibida na tela, como se realmente você estivesse tocando por trás da tela – permitindo clicar ou arrastar objetos sem que seus dedos obstruam a visão. Outro exemplo de interação é tocar um mesmo ponto na tela pela frente e por trás, em um movimento de pinça, para arrastar um objeto. Essa combinação inédita de dispositivos permite interações inéditas, e suas aplicações só estarão limitadas pela imaginação dos designers.

Completando a parte externa do console, o NGP ainda tem um microfone e duas câmeras (como o Nintendo DSi), uma na parte traseira e uma na parte frontal do aparelho. A primeira servirá para tirar fotos (a resolução das câmeras ainda não foi divulgada) e para possibilitar jogos em realidade aumentada – aqueles em que você interage com objetos digitais criados sobre um cenário real captado pela câmera. Já a lente frontal fica apontada para o rosto do jogador e a aplicação pode variar: tirar fotos de perfil para jogos multiplayer, identificar o jogador e fazer o seu login automaticamente, tirar e brincar com fotos em minijogos...

COMPONENTES INTERNOS

Além dos recursos de interface externos, o NGP guarda alguns dispositivos muito especiais em seu interior. Há sensores de movimento: giroscópio para identificar três eixos de rotação (guinada, rolagem e arfagem) e acelerômetro para registrar três eixos de deslocamento (lateral, longitudinal e vertical). Se você logo associou com os seis eixos de movimentação do controle Sixaxis do PS3, está correto: com esses sensores, o NGP é capaz de identificar todas as inclinações e sacudidas que você aplicar no aparelho, possibilitando mais uma gama de interações físicas com os jogos.

Como um dos objetivos do portátil é unir os jogadores e oferecer informação e conteúdo baseado em localidade, há um GPS embutido no

12 PERGUNTAS RELEVANTES

• NGP É O NOME DEFINITIVO? Não. Além de ser a sigla de um portátil anterior (Neo-Geo Pocket), a Sony não abandonaria a força do nome PlayStation (a marca está estampada na frente do console divulgado). A Sony deve revelá-lo na E3.

• QUAL É A POTÊNCIA DO NGP? Segundo a Sony e muitos desenvolvedores que estão trabalhando com a plataforma, equivalente à do PS3. Os vídeos iniciais, com jogos como *Uncharted* e *Call of Duty*, dão bastante credibilidade à afirmação.

• E QUAL O PREÇO? Ainda não foi divulgado. Analistas estimam entre US$ 299 e US$ 349. A Sony já disse que vai subsidiar o preço (ou seja, vai vender abaixo do que custa para fabricá-lo); e o NGP não pode ficar muito mais caro que o Nintendo 3DS (US$ 249) se quiser ficar competitivo.

• ALÉM DA POTÊNCIA, QUAIS AS DIFERENÇAS EM RELAÇÃO AO PSP? Basicamente, o NGP tem uma tela de toque, um painel de toque na parte de trás e duas alavancas analógicas. Além disso, o portátil tem sensores de movimento, um GPS embutido e duas câmeras.

• ALGUM NOVO RECURSO DE SISTEMA? A Sony pretende fazer uma plataforma com intensa interação social e conteúdo baseado em localidade. Espere por recursos estilo Facebook e informações divididas por região. Como o Brasil vai participar da festa, para variar, é um mistério.

• ELE ACEITARÁ OS UMDS DO PSP? Não, os jogos virão em um cartão de memória flash proprietário batizado de NVG Card. Sua capacidade de armazenamento não foi divulgada, mas cartões flash atuais ultrapassam 64 GB de dados (um UMD comporta até 1,8 GB).

aparelho. Com o sistema de posicionamento global, o NGP recebe o tempo todo informações sobre a sua localização em qualquer região (não há detalhes sobre o sistema e a abrangência dos mapas), o que será usado em seu sistema operacional e, provavelmente, em aplicativos e jogos. Como o GPS só é capaz de indicar a posição de um dispositivo, e não a sua direção, o NGP também inclui uma bússola eletrônica de três eixos: o aparelho reconhece a direção para a qual está virado independentemente da sua inclinação. O conjunto GPS + bússola será capaz de manter um histórico preciso dos locais por onde o dono do portátil passou e o trajeto percorrido – essa são informações essenciais para o aplicativo Near, como veremos adiante.

Para comunicação de rede sem fio, o NGP adota o conhecido protocolo IEEE 802.11, nos padrões 802.11 b/g/n, com taxas de transferência de dados entre 11 e 600 Mbit/s e um alcance de 40 a 70 metros em ambiente fechado – o PSP só usa o padrão 802.11b, limitado a 11 Mbit/s. Por meio desse protocolo de rede, o NGP poderá se comunicar com outros consoles localmente para partidas multiplayer (modo Ad-hoc) ou conectar à internet para possibilitar interações online (modo Infrastructure). Um novo benefício oferecido pela conectividade Wi-Fi é o serviço de localização, algo que a Apple oferece para iPod/iPhone/iPad – com o serviço da Apple, caso você perca seu aparelho, pode localizá-lo acessando um website e exibir uma mensagem na tela, tocar um som e até mesmo travá-lo remotamente; a versão da Sony deverá oferecer recursos similares para quem perder seu NGP. Além do Wi-Fi, o novo portátil possui conectividade Bluetooth 2.1 + EDR – este recurso foi introduzido no PSP Go e permite usar, por exemplo, um headset Bluetooth para jogar, ou até mesmo o próprio controle do PS3, que também é um dispositivo Bluetooth.

E, em uma decisão inédita para consoles portáteis, a Sony ainda adicionará ao NGP conectividade com redes 3G de telefonia celular. Dessa maneira, o aparelho poderia continuar acessando e enviando dados mesmo quando não estivesse próximo a um ponto de acesso Wi-Fi – é confirmado que o NGP não usará a rede 3G para fazer chamadas de celular, apenas para tráfego de dados. Isso é vital para o plano da Sony de ter um portátil sempre conectado, com múltiplas possibilidades de interação entre os usuários, como encontrar e adicionar amigos e compartilhar informações. A empresa ainda não revelou detalhes sobre seu plano de conexão 3G (parcerias com operadoras, preços de acesso etc.), mas é certo que haverá duas versões do NGP: uma com conectividade 3G e outra sem, para quem não utilizaria o serviço e não quer pagar o custo extra. No Brasil, também não há detalhes sobre o recurso, mas é bom lembrar que a Zeebo Brasil, em parceria com a operadora Claro, oferece download de conteúdo gratuito e sem assinatura via 3G para o console Zeebo. Atenção ao exemplo, Sony Brasil.

UM MENU PARA TOCAR

A intenção da Sony de revolucionar com o NGP também se evidencia na interface de usuário. O consagrado sistema XrossMediaBar (XMB), em uso desde 2003 (estreou com o gravador digital PSX), tem sido adotado em todos os dispositivos da Sony: TVs, câmeras, telefones celulares e até no laptop Vaio. Nos videogames, é a interface padrão do PSP e do PS3. Porém, no NGP, o XMB dará lugar ao sistema LiveArea, que organiza os itens em esferas clicáveis, oferece recursos de redes sociais e conectividade com a rede PlayStation Network. O design ainda parece rudimentar, típico de MP4 players genéricos, mas a nova interface parece mais adequada para uma plataforma com tela de toque.

Entre os ícones vistos na demonstração do console, estão alguns previsíveis (PS Store, Browser, Friends, Photos, Music, Videos), outros inesperados (Trophies, confirmando o suporte a troféus no portátil!), uma esfera individual para cada jogo e algumas opções inéditas.

LIVEAREA
A interface XMB foi substituída pela LiveArea, com um estilo de menu mais adequado para a tela de toque, embora com design ainda bem simplório. Detalhe importante: note o ícone do meio na fileira inferior

• ENTÃO O NGP NÃO VAI RODAR JOGOS DE PSP? Vai, mas apenas aqueles que estão disponíveis na PlayStation Store. A Sony está incentivando as produtoras a lançarem versões digitais de seus jogos de PSP para esse propósito. O NGP também vai rodar os PS1 Classics e os PSP Minis comprados na loja digital.

• QUANTO TEMPO VAI DURAR A BATERIA? Embora o NGP tenha diversos componentes de alta tecnologia e processadores poderosos, a autonomia de sua bateria deverá ser equiparável à do PSP: 4 a 6 horas de jogo. Isso porque ele não tem um drive de disco, que consome bastante energia, e sua tela de OLED é bastante econômica.

• HAVERÁ SUPORTE A TROFÉUS? Sim, seu viciado! E provavelmente você poderá usar sua conta do PS3 no NGP, ou seja, aumentar a sua coleção de troféus enquanto está no ônibus ou na fila do banco.

• QUANTAS EMPRESAS ESTÃO ENVOLVIDAS? Até o fechamento desta edição da **D&T**, a Sony já confirmou mais de 80 produtoras third party pelo mundo, incluindo empresas como Capcom, Konami, Sega, Square Enix, Activision e Rockstar Games.

SQUARE ENIX.

CAPCOM®

• E QUANTOS JOGOS ESTÃO EM DESENVOLVIMENTO? Certamente dezenas, mas o vídeo promocional divulgado pela Sony confirma: *Hot Shots Golf Next, Gravity Daze, Killzone, Hustle Kings, Reality Fighters, Smart As, Broken, LittleBigPlanet, Little Deviants, WipEout, Resistance* e *Uncharted*. Fotos na página 23.

• O NGP TERÁ 3G? ENTÃO ELE É O TAL PLAYSTATION PHONE? Sim, haverá conectividade 3G, mas apenas para transferência de dados, não para fazer chamadas telefônicas. O apelidado "PlayStation Phone" é, na verdade, o aparelho Xperia Play, da Sony Ericsson. Saiba um pouco mais sobre ele na página 12 desta edição da **D&T**.

AS NOVIDADES DO IMPRESSIONANTE NGP

ANALÓGICOS
Em vez do impreciso disco analógico do PSP, o BGP tem duas alavancas analógicas que se inclinam de verdade, como no DualShock. Isso certamente facilitará absurdos na hora de converter um jogo de PS3 para NGP

TELA
Com 5" e formato de 16:9, a nova tela é do tamanho de um PSP Go inteiro! A tecnologia OLED proporciona cores mais vivas, iluminação própria e visibilidade em até 180° de inclinação

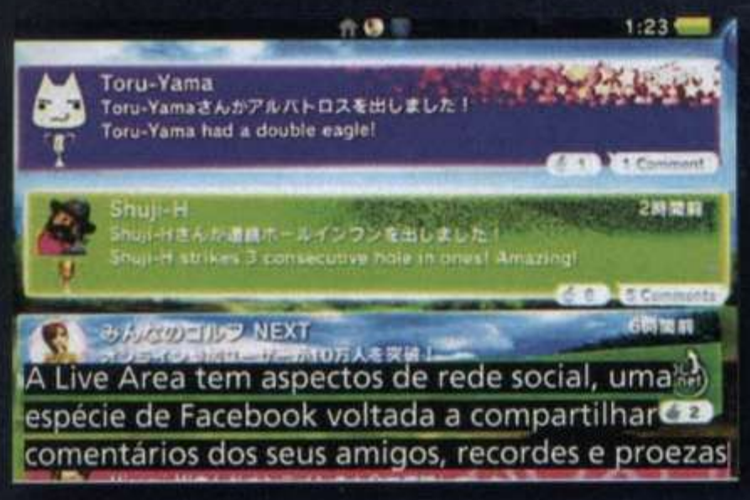
CONEXÃO USB
Como o PSP, o NGP tem uma porta USB. É certo que será usada para a transferência de dados com um computador. Também é possível que haja jogos e funções com conectividade com o PS3

TOUCHPAD
Na parte de trás, o NGP possui um painel sensível ao toque, com 5", alinhado com a tela. Ele também reconhece até seis toques simultâneos. Em jogos, é como se você estivesse tocando a tela por trás

CÂMERAS
O aparelho possui duas câmeras. A frontal fica apontada para o rosto do usuário e pode tirar fotos do jogador ou ser usada em minigames. A câmera traseira fotografa e permite jogos de realidade aumentada

LOCALIZAÇÃO
Para oferecer conteúdo e informações baseados em localidade, o NGP tem um GPS e uma bússola embutidos. O aplicativo Near, por exemplo, registra seus passos e mostra os jogos mais populares da região

MOVIMENTO
Assim como o Sixaxis, o NGP possui um acelerômetro e um giroscópio internos, possibilitando controles de movimento. Prepare-se para inclinar e sacudir o seu portátil



O aplicativo Near, por exemplo, estará integrado com a PlayStation Network para oferecer informações baseadas em localidade. Usando o GPS (em conjunto com a bússola), o NGP manterá um registro detalhado dos locais pelos quais você passa, e será possível consultar, por exemplo, quais são os jogos mais populares em determinada região e se alguém na vizinhança está usando o mesmo jogo que você. Durante o evento PlayStation Meeting 2011, o Near foi demonstrado usando um mapa da cidade de Tóquio, mas espera-se que o serviço esteja disponível em outros grandes centros mundo afora. De qualquer forma, para funcionar como o esperado, é preciso que haja muitos usuários de NGP em uma cidade ou bairro.

Como dissemos, cada jogo também tem seu próprio ícone na tela de sistema, nos fazendo supor que, ao inserir um cartão de jogo, alguns dados do software são instalados no aparelho – e nos causa a preocupação de como esses ícones ficarão organizados (ou bagunçados) na tela. Clicando em uma esfera de jogo, você entra na Live Area particular daquele título, onde é possível iniciar o jogo propriamente dito, ou consultar os itens à venda na PS Store para aquele produto, ou verificar placares online e participar de torneios. Há até notificações e recados dos seus amigos com atualizações de progresso ou desafios, por exemplo, como se fosse uma página de Facebook do jogo – incluindo botão para curtir a postagem e indicações do número de comentários e de data da atualização. Com isso, a Sony pretende dinamizar a experiência de jogo, tornando-a mais parecida com um ambiente de rede social.

PODER (E JOGOS) DE PS3

Equipado com uma CPU e um processador gráfico de ponta, com quatro núcleos cada, o NGP é capaz de gerar visuais comparáveis aos dos jogos de PS3. Claro, o portátil não usa um processador Cell ou a robusta GPU RSX do PS3, até porque um dispositivo de bolso precisa de componentes otimizados para baixo consumo e menor geração de calor. Mas é preciso ressaltar que o NGP não precisa exatamente do mesmo poder de processamento do PS3 para conseguir gráficos similares: é mais fácil renderizar visuais em uma telinha de 960 x 544 pixels do que em 1920 x 1080 (ou mesmo em 1280 x 720, como a maioria dos jogos de PS3). Assim, com algumas adaptações, os desenvolvedores têm conseguido recriar os gráficos do PS3 no NGP, como vimos no evento japonês.

Talvez o mais impressionante dos títulos demonstrados seja *Uncharted*, conversão do primeiro jogo da série, nas mãos do estúdio Sony Bend (os criadores de *Syphon Filter*, mais recentemente responsável por *Resistance: Retribution* para PSP). Não à toa, foi o primeiro jogo demonstrado ao vivo durante o PlayStation Meeting 2011, por Shuhei Yoshida, presidente da Sony Worldwide Studios. A versão NGP reproduz com fidelidade a vegetação exuberante e a animação fluída do original, e adiciona novos controles: é possível deslizar o dedo sobre a tela para superar obstáculos, ou tocar em inimigos para neutralizá-los, ou balançar em uma corda com os sensores de movimento, ou escalar um cipó friccionando os dedos no painel traseiro, ou mirar com um rifle movendo o portátil. ►

QUESTÃO DE TAMANHO

Confira um comparativo entre as dimensões do NGP e as de outros consoles e dispositivos portáteis. Os aparelhos não estão em tamanho real, mas a escala foi respeitada

MÍDIA
O UMD sai de cena para dar lugar ao NVG Card, a nova mídia de jogo do NGP. Trata-se de um cartão de memória flash proprietário contendo o jogo e espaço para saves e DLC

Hot Shots Golf Next, a nova versão do jogo de golfe da Sony, apresenta ambientes detalhados e também demonstra as novas interações do NGP: é possível visualizar o cenário ao seu redor inclinando e balançando o portátil, como se ele fosse a sua câmera; clicar nas opções diretamente na tela; ajustar a sua tacada também na tela de toque. e realizar a jogada com os botões de ação.

O trailer promocional do console exibe outras marcas conhecidas da Sony: *Resistance* (uma nova versão, produzida pela Nihilistic, de *Marvel Nemesis* e *PlayStation Move Heroes*), *Killzone* (versão com comandos de toque e movimento, criado pelo estúdio Sony Cambridge, de *MediEvil* e *LittleBigPlanet de* PSP), *WipEout* (rodando na engine de *WipEout HD* do PS3, com a mesma resolução e a 60 fps), *LittleBigPlanet* (versão aparentemente baseada no segundo jogo) e *Hustle Kings* (o jogo de sinuca de PS3 distribuído pela PSN e compatível com PS Move, agora com interações na tela de toque).

Mas também há conteúdo original, criado especialmente para a plataforma. O trailer mostrou *Gravity Daze* (ação em terceira pessoa com personagens voando e controles tradicionais), *Reality Fighters* (luta em realidade aumentada, utilizando a câmera para gerar cenários), *Smart As* (um puzzle que utiliza as capacidades multitoque da tela e os sensores de movimento), *Broken* (muitas interações com a tela) e *Little Deviants*, o mais interessante dos títulos inéditos, demonstrado no palco por Shuhei Yoshida. O objetivo é coletar as pequenas e redondas criaturas conhecidas como Deviants, e você faz isso interagindo com o cenário: colocando o dedo no painel de toque traseiro, uma elevação aparecerá no cenário no exato ponto em que você tocou; arrastando o dedo, o morro se desloca, levando consigo os Deviants que estiverem pelo caminho. É possível criar elevações mais amplas tocando o painel traseiro com dois dedos ou causar um tremor de terra dando um breve cutucão no touchpad. Arrastando o dedo pela tela de toque, é possível visualizar o cenário. Segurando um mesmo ponto do cenário na tela e no painel frontal, você "agarra" o terreno, podendo arrastá-lo e soltá-lo para conseguir um efeito de estilingue.

A Sony convidou ao evento produtoras third party para demonstrar as capacidades do NGP e mostrar o suporte consistente que a plataforma está recebendo. A Capcom enviou Jun Takeuchi para exibir a abertura de *Lost Planet 2* rodando em tempo real no NGP – o produtor disse que levou apenas duas semanas para criar essa demo, transportando o conteúdo do PS3 para o NGP e apenas adaptando os modelos 3D, deixando intactos os shaders e a iluminação. Toshihiro Nagoshi, da Sega, mostrou uma cena de seu próximo jogo, *Yakuza of the End*, levado intacto do PS3 para o portátil. Hideo Kojima deixou todos boquiabertos ao reproduzir no NGP uma cena de *Metal Gear Solid 4* – exatamente a mesma geometria da versão PS3 foi utilizada, mas o conteúdo estava rodando a 20 fps no NGP. Tim Sweeney, da Epic, demonstrou uma impressionante versão da Unreal Engine 3 adaptada para o sistema, e jogou uma partida de *Dungeon Defenders*, que levou apenas uma semana para ser adaptado do PS3 para o NGP. Além desses, a Activision esteve presente para confirmar a produção de um novo *Call of Duty*, e a Sony liberou uma lista de outras produtoras envolvidas, incluindo nomes importantes como Grasshopper Manufacture (de *No More Heroes*), Level-5 (*White Knight Chronicles*), Q Entertainment (*Lumines*), SNK Playmore (*The King of Fighters*), Square Enix (*Final Fantasy*), Tecmo Koei (*Ninja Gaiden*), Ubisoft (*Rayman*), PopCap Games (*Peggle*), Warner Bros. (*Batman: Arkham Asylum*), 2K Games (*BioShock*), Codemasters (*Grid*) e Rockstar Games (*GTA*).

Além dos novos jogos, a Sony confirmou que o NGP rodará os títulos de PSP via emulação, mas apenas os que estiverem disponíveis via PS Store (e também PS1 Classics e PSP Minis) – aparentemente, será possível cadastrar sua conta já existente no aparelho e baixar os jogos que você adquiriu anteriormente. Tudo isso sem contar que o NGP será uma plataforma com o selo PlayStation Certified, ou seja, rodará os títulos de PlayStation Suite (jogos de PS1 e outros títulos simples originais).

PRÓXIMA PARADA

Ainda há muitos pontos indefinidos sobre o NGP (a principal preocupação é o preço de um dispositivo com tantos recursos), mas a Sony já confirmou que mais detalhes serão revelados na E3 deste ano (que acontece de 7 a 9 de junho). O portátil está previsto para o final deste ano no Japão e não muito tempo depois nos demais países. Até lá, ainda teremos uma enxurrada de informações sobre o empolgante sucessor do PSP.

OPINIÃO PÚBLICA

Buscamos, pelo Twitter @DTPlayStation, o que jogos nossos leitores gostariam de ver no NGP

Games que usem a tecnologia específica do portátil e não apenas downgrades de títulos do console de mesa da Sony. **@CaioCorraini**

Eu queria poder passar a mão na bunda da Bayonetta com o touchpad que tem atrás do portátil. =P **@Bruno_Lazzarini**

Os jogos anunciados são decepcionantes. Portátil serve para jogar coisas diferentes, inovar. O NGP é um pequeno PlayStation 3. Pra quê? **@Ryunoken**

Gostaria de ver, sem exceção, todo o catálogo do PS3, disponível para download, com DLCs e saves intercambiáveis. **@julianobassetto**

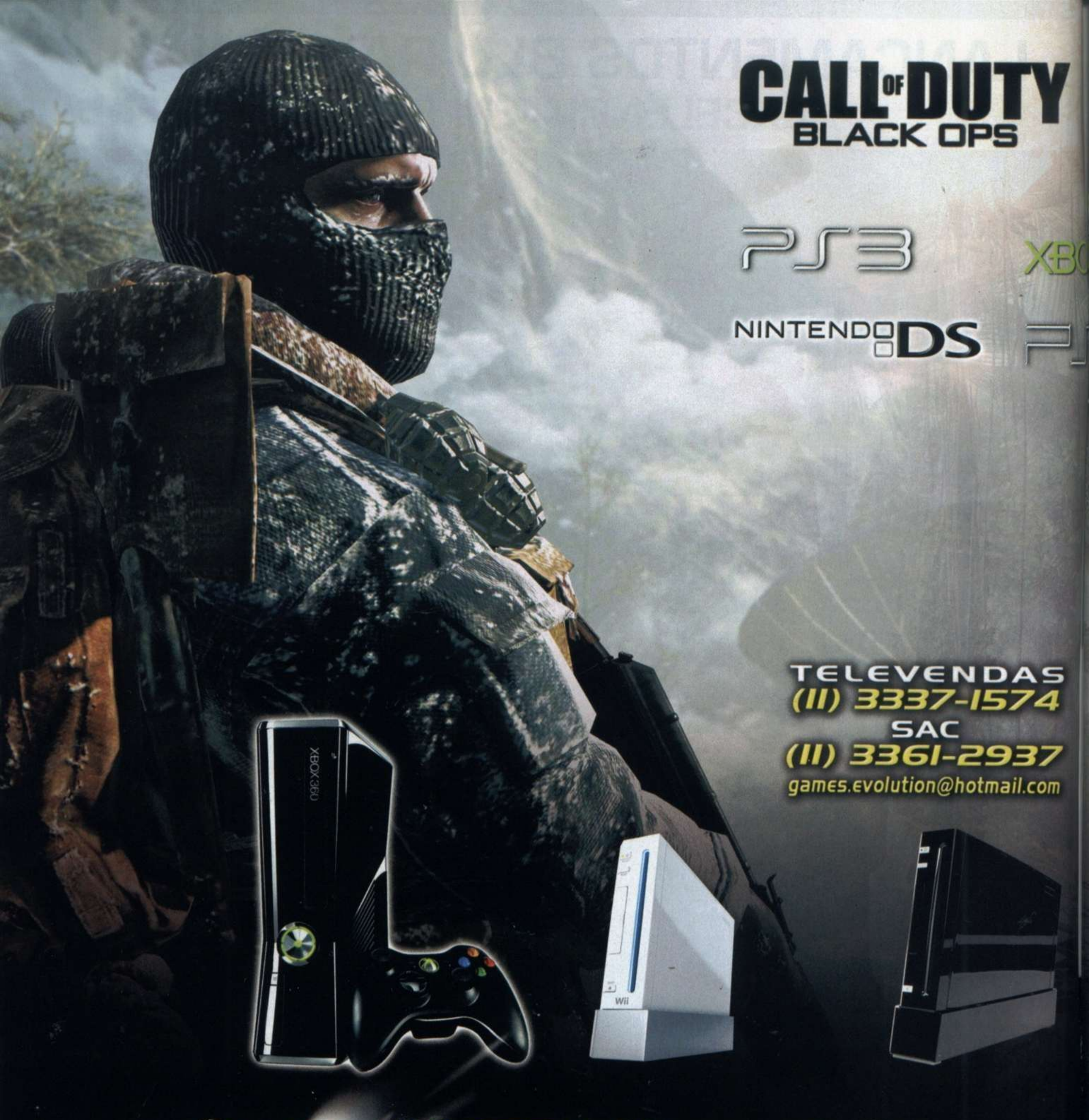
Gostaria de ver um remake do primeiro Grandia, com seu espírito de aventura inocente e cativante que merece ser revisitado. **@rodrigo_cunha**

Com certeza, Shadow of the Colosus Portable. O clássico do PS2 merece um jogo no portátil. **@Brenno_pdr**

Será que uma versão portátil do The Eye of Judgment daria certo? **@samuelbatista**

Seria uma boa ideia lançar a série Resident Evil no NGP, mas com games inéditos e exclusivos. **@rodrigoquintela**

Gostaria de ver um novo Gran Turismo e um novo Burnout para saber do que o novo portátil é capaz em questão gráfica. **@JeanTondello**


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

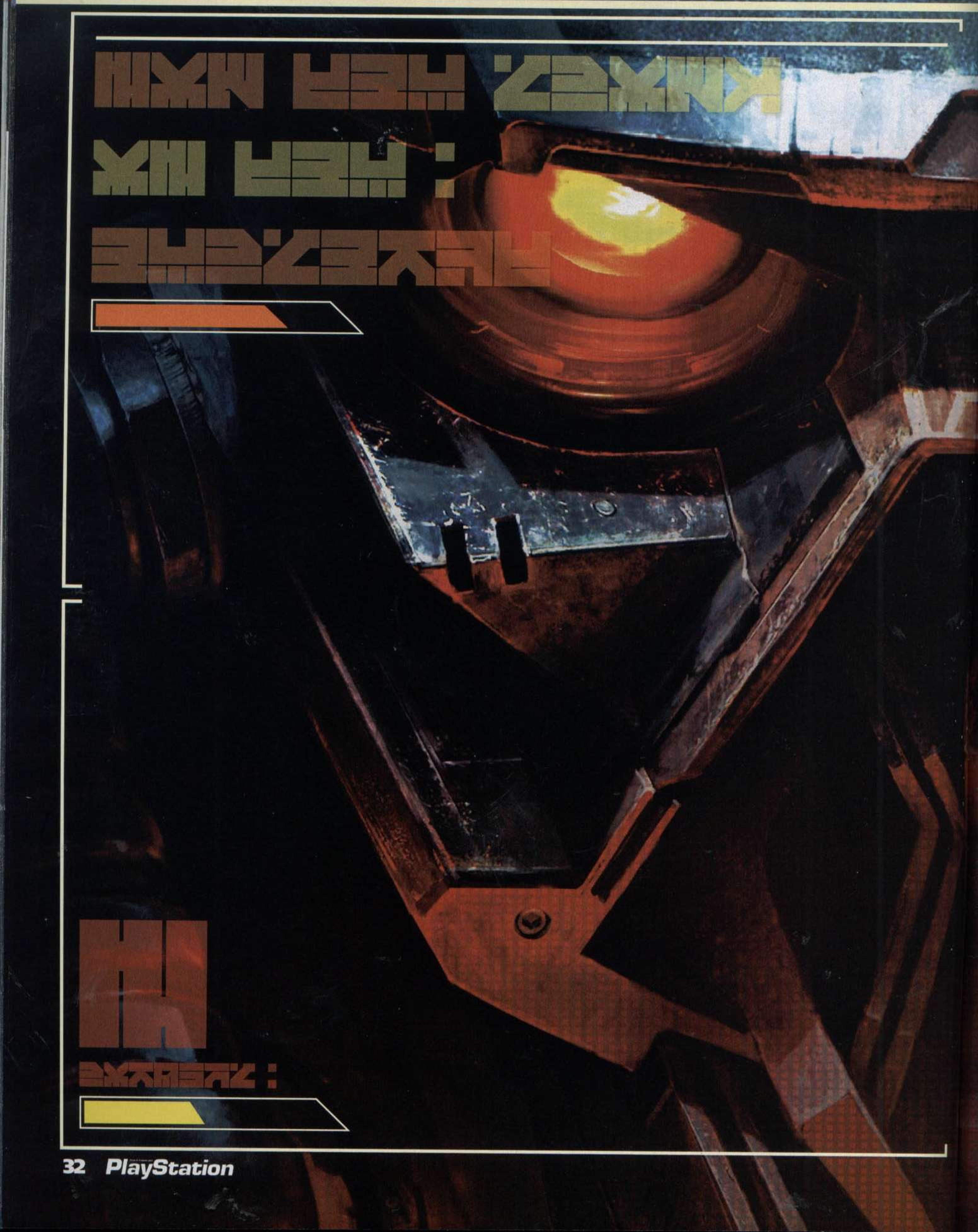
GUERRA PORTÁTIL

Preparamos uma tabela comparativa com diversas especificações do NGP e de outras plataformas (incluindo o PS3, só por curiosidade), para você ter uma referência rápida de potência e recursos do console em relação aos dispositivos que estão no mercado

		NGP	PS3
CPU	TIPO	ARM Cortex-A9	Cell
	FREQUÊNCIA	800 MHz a 2 GHz *1	3,2 GHz
	NÚCLEOS	4	1 PPE + 7 SPE
	RAM PRINCIPAL	512 MB LPDDR2 RAM *2	256 MB Rambus XDR RAM
GPU	TIPO	PowerVR SGX543MP4+	RSX
	FREQUÊNCIA	200 MHz *1	550 MHz
	NÚCLEOS	4	1
	RAM DE VÍDEO	N/D	256 MB GDDR3 RAM
	PERFORMANCE	133 milhões de polígonos / segundo	+275 milhões de polígonos / segundo
DIMENSÕES	LARGURA	18,2 cm	29 cm *3
	ALTURA	8,35 cm	6,5 cm *3
	PROFUNDIDADE	1,86 cm	29 cm *3
	PESO	N/D	3,2 Kg *3
TELA	TAMANHO	5" (16:9)	–
	RESOLUÇÃO	960 x 544	Até 1920 x 1080
	DENSIDADE DE PIXELS	220 ppi	–
	TIPO	OLED	–
	TOQUE	Multitoque / 6 pontos / Capacitiva	Não
	3D	Não	Suporta
TOUCHPAD		Multitoque / 6 pontos / Capacitivo	–
SENSORES		Giroscópio / Acelerômetro / 6 eixos	Giroscópio / Acelerômetro / 6 eixos
CONTROLES	DIRECIONAL	Sim	Sim
	BOTÕES DE AÇÃO	4	4
	BOTÕES SUPERIORES	2	4
	TECLAS DE FUNÇÃO	6	3
	ANALÓGICO	2 alavancas	2 alavancas
MÍDIA	TIPO	NVG Card (memória flash)	Blu-ray
	CAPACIDADE	N/D	Até 50 GB
CÂMERA		1 frontal 1 traseira	PS Eye (opcional)
LOCALIZAÇÃO		GPS Bússola eletrônica	–
COMUNICAÇÃO SEM FIO		Wi-Fi 802.11 b/g/n Bluetooth 2.1 +EDR 3G	Wi-Fi 802.11 b/g Bluetooth 2.0 EDR

*1: Frequência máxima baseada nos dados da fabricante. Especificação final não confirmada pela Sony.
*2: Dado não-oficial publicado pelo site francês 01.net, supostamente baseado em informações vazadas. O artigo foi publicado um dia antes do PlayStation Meeting 2011 e continha diversos outros dados que se confirmaram oficialmente no evento da Sony.
*3: Dados do modelo slim do PS3. | *4: Medidas com o console fechado. | *5: Informações não-oficiais divulgadas pelo site IGN e supostamente obtidas com desenvolvedores.

NINTENDO 3DS	IPHONE 4	PSP-3000	DS LITE
ARM11 (x2) *5 266 MHz *5 1 64 MB *5	ARM Cortex-A8 1 GHz 1 512 MB eDRAM	Sony CXD2962GG 333 MHz 1 64 MB DDR SDRAM	ARM9 + ARM7 67 MHz + 33 MHz 1 4 MB SRAM
DMP PICA200 133 MHz *5 1 4 MB *5 30-40 milhões de polígonos / segundo	PowerVR SGX535 166 MHz 1 – 28 milhões de polígonos / segundo	Proprietário da Sony 166 MHz 1 2 MB eDRAM 33 milhões de polígonos / segundo	Proprietário da Nintendo N/D 1 656 KB 120 mil polígonos / segundo
13,4 cm 7,4 cm *4 2,1 cm *4 230 g	5,86 cm 11,52 cm 0,93 cm 137 g	16,94 cm 7,14 cm 1,86 cm 189 g	13,3 cm 7,39 cm 2,18 cm 218 g
3,53" (5:3) / 3,02" (4:3) 400 x 240 / 320 x 240 132 ppi / 132 ppi LCD Tela inferior / Ponto único / Resistiva Sim (tela superior)	3,5" (3:2) 960 x 640 326 ppi LCD Multitoque / 5 pontos / Capacitiva Não	4,3" (16:9) 480 x 272 128 ppi LCD Não Não	3,0" (4:3) (x2) 256 x 192 106 ppi LCD Tela inferior / Ponto único / Resistiva Não
Não	Não	Não	Não
Giroscópio / Acelerômetro / 6 eixos	Giroscópio / Acelerômetro / 6 eixos Proximidade / Luz ambiente	–	–
Sim 4 2 7 1 disco	Não Não Não 5 Não	Sim 4 2 8 1 disco	Sim 4 2 4 Não
Cartão flash 2 GB (expansível)	– 16 GB ou 32 GB (interno)	UMD Até 1,8 GB	Cartão flash Até 4 Gb (512 MB)
1 frontal (2D) 2 traseiras (3D)	1 frontal 1 traseira	Opcional	Opcional (com o jogoFace Training)
Não	GPS Bússola eletrônica	GPS opcional	GPS opcional (não oficial)
Wi-Fi 802.11 b/g	Wi-Fi 802.11 b/g/n Bluetooth 2.1 +EDR 3G/GPRS/EDGE	Wi-Fi 802.11 b	Wi-Fi 802.11 b



FICHA TÉCNICA
- Tiro (FPS)
- 1 a 2 jogadores offline
- 2 a 12 jogadores online
- Produzido pela Guerrilla

LANÇAMENTO NACIONAL

KILLZONE 3

Grandioso, impactante, graficamente destruidor e totalmente em português. Killzone 3 é daqueles títulos que fazem o jogador agradecer por ter um PlayStation 3 POR BERSERKER

Já é chover no molhado lembrar que o PlayStation 3 não é só um videogame, mas um dos sistemas de entretenimento multimídia mais completos que existem. No que diz respeito a jogos, o console reúne a maior quantidade de atrações e diferenciais extras entre a concorrência. Só faltava um jogo que juntasse tudo o que o PS3 é capaz de oferecer. *Killzone 3* ocupou esse cargo e agrega experiência completa em 3D, suporte ao PlayStation Move, dublagem e legendas totalmente em português, controles especiais em forma de armas e um detalhismo gráfico que só o PS3 é capaz de alcançar.

UM NOVO SALTO

Existem duas séries na família PlayStation que carregam a responsabilidade extra de serem os indicadores do que o Play 3 é capaz de ►

Muitas vezes os inimigos se confundem com os cen'arios. As vezes, os inimigos sao os cen'arios

Inimigos por todos os lados em ambientes caóticos e grandiosos. Killzone 3 impressiona absurdos

Algumas batalhas lembram Star Wars, saga que visivelmente influenciou Killzone 3

fazer: *Uncharted* e *Killzone 3*. A mídia e os jogadores esperam que os novos episódios dessas séries sejam mais do que jogos comuns, mas evoluções tecnológicas substanciais. *Killzone 3* faz jus a sua responsabilidade e, no aspecto mais cobrado, os gráficos, é estupendo.

O novo combate acontece no planeta de Helghan, um mundo devastado pela guerra. É incrível conduzir a batalha por entre as ruínas de uma grande civilização decadente, com incontáveis elementos e detalhes. Prédios caídos, pontes destruídas, bases militares de improviso... Todo e qualquer cenário é tão complexo que, na maioria das vezes, você não conseguirá enxergar os adversários em meio a tantos elementos gráficos. Constantemente, você se verá obrigado a procurar esconderijo para primeiro, entender o que está ocorrendo e, segundo, procurar com canto de olho por qualquer pista que revele a posição dos seus adversários. Esse fantástico poder gráfico dos cenários garante uma ótima sensação de imersão e de perigo e clima de combate ainda mais intenso que o de *Killzone 2*.

Mas um jogo não vive só de gráficos, mesmo quando são tão impressionantes quantos os de *K3*. Há outros elementos complementares, como as naves que cobrem os céus, rumo a guerra total que, certamente, aniquilará o seu exército aliado. Muitas vezes, você terá uma impressão de que está dentro de um filme, como quando, por exemplo, decidir se esconder atrás de uma parede para recarregar sua arma antes de voltar ao combate e, sem querer, se dá conta das unidades aéreas que passam como arautos da destruição sobre a sua cabeça. Essa agitação ininterrupta tem como função mantê-lo eternamente no sentimento alerta de terror, de que participa de uma guerra.

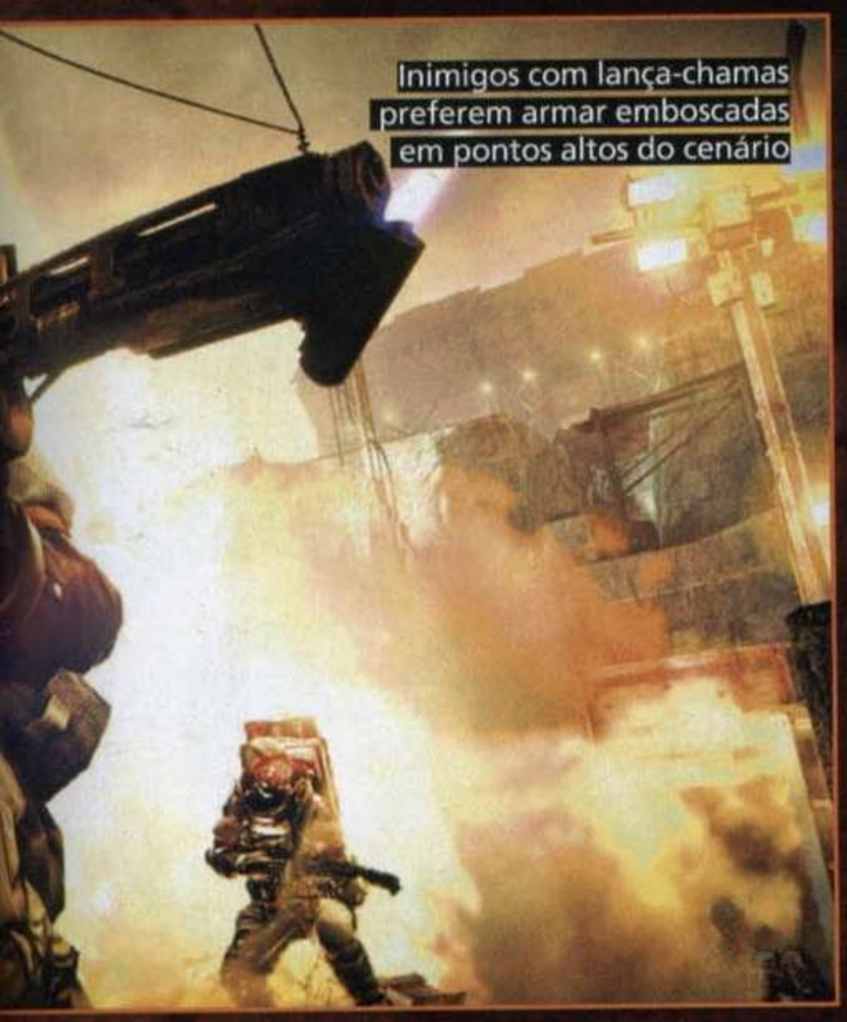
Tão impressionante do que você pode ver é o que você pode ouvir. A qualidade sonora de *Killzone 3* é incrivelmente melhor do que no episódio anterior e chega a superar as últimas versões de *Call of Duty*. É possível sentir a roubada na qual você está metido ao ouvir o ar ser rasgado pela velocidade de um míssil que passa sobre a sua cabeça, ou é possível preparar um ataque às cegas calculando onde seus inimigos estão apenas usando sua audição para descobrir de onde os tiros vêm. *Killzone 3* é uma das melhores experiências para ser vivida com um home theater.

CRESCENTE ALUCINANTE

Jogos de ação, principalmente os de tiro em primeira pessoa, precisam de um ritmo crescente de acontecimentos que coloquem seu produtor de adrenalina para funcionar. *Killzone 3* começa calmo e o ritmo só cresce, até culminar em um final fantástico.

Seus primeiros desafios são as batalhas mais comuns, entre soldados lutando pela sobrevivência. A coisa vai esquentando e, quando você menos esperar, estará controlando uma armadura de combate que amplia absurdamente sua capacidade de combate, ou levará a destruição para os céus, a bordo das clássicas plataformas de voo Intruders ou voando livremente com os fantásticos jetpacks. Tanques de guerra, veículos especiais para correr em montanhas congeladas, naves espaciais... Sempre que você achar que não

Para encarar inimigos gigantes, armas exageradas que poderiam devastar facilmente uma cidade


Inimigos com lança-chamas preferem armar emboscadas em pontos altos do cenário

pode causar estrago maior, uma nova situação surgirá e o colocará em perigos inacreditáveis, contra inimigos cada vez maiores. Espere para ver um MAWLR na sua frente para entender como *Killzone 3* é capaz de tirar o seu fôlego. É uma pena que a trama do jogo, uma fraca e repetitiva sequência de brigas entre soldados humanos e intrigas helghans, não seja forte o suficiente para incrementar esse clima.

INIMIGOS INTELIGENTES

Os Helghans estão mais difíceis e inteligentes. Como base de comparação, são muito mais terríveis do que qualquer terrorista de *Call of Duty*. Estes inimigos nunca ficam expostos como alvos fáceis e sempre buscam proteção. Escondidos, eles tentam acertá-lo com tiros cegos para não expor qualquer parte do corpo ou, os mais ousados, rolam para fora da proteção para pegá-lo de surpresa. EM FPSs comuns, esse é o momento para jogar uma granada e explodir inimigos incapazes de sair do seu esconderijo. Não em *Killzone 3*. O mais difícil é pegar os inquietos Helghans com granadas; é muito mais frequente ser pego por granadas inimigas, já que os inimigos não regulam nem um pouco o uso de explosivos. E há muitos outros inimigos dignos de nota, como os soldados equipados com jetpacks, extremamente velozes e difíceis de acertar.

EXTRAS E DUBLAGEM

Há diversas extras opcionais em *Killzone 3*. O mais importante para o nosso mercado é a dublagem e legendas em português-br. Não é um serviço impecável e muitos personagens sofrem com interpretações fracas, coisa de novela mexicana no SBT. Mas, acredite: mesmo uma dublagem que, muitas vezes, não consegue ficar à altura de cenas intensas, é muito melhor do que acompanhar a boa dublagem norte-americana. Ainda mais que *Killzone 3* não sofreu qualquer censura, pois é um jogo para maiores de 18 anos, e os palavrões rolam solto o tempo todo. Palavrões que rimam com zorra, filho da luta, baralho e outros revelam os nervos à flor da pele que a dublagem nem sempre consegue transpor.

No caso do 3D, é possível encarar horas de jogatina sem ficar enjoado e compensa nas horas de desastres grandiosos. As cenas a bordo do Intruder em 3D, voando sobre um oceano e derrubando plataformas, é de fazer o queixo desabar.

Quanto ao Move, é um extra divertido, ainda mais quando acoplado em um acessório rifle bastante convincente, pesado e capaz de oferecer funções extras, como mudança de tipo de rajadas e recarregar com um gesto. Porém, não é mais eficiente do que usar o controle analógio do Dual Shock.

Na próxima edição da **D&T**, publicaremos a análise do multiplayer de *Killzone 3*, já que esta reportagem foi produzida antes do lançamento oficial do game. ■

AVALIAÇÃO TÉCNICA

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

AVALIAÇÃO DO GÊNERO (FPS)

Arsenal ★★★★☆ | Design de Cenários ★★★★☆ | I.A. ★★★★☆ | Sistema de Danos ★★★☆☆

NOTA FINAL

9,5

Os Helghans são furiosos e extremamente ágeis em combate. Não tente abusar de granadas, pois eles não param quietos em esconderijos

ROTEIRO

UM NOVO COMEÇO

1. Siga seu parceiro e ative o painel do elevador. Na sala de treino, primeiro pegue munição na caixa e atire nos alvos a distância (mire sempre nas vítimas, afinal, você controla um Helghan). Pegue a pistola no balcão e detone os alvos. Aperte ← para trocar de arma. Aperte R3 para mirar e destrua os alvos distantes. Aperte L2 para encostar na placa de metal e ↑ para mirar sem abandonar a proteção. Após concluir o treino, ganhe o **troféu Ready for Battle** e vá para a sala de comunicações.

ORDENS DE EVACUAÇÃO

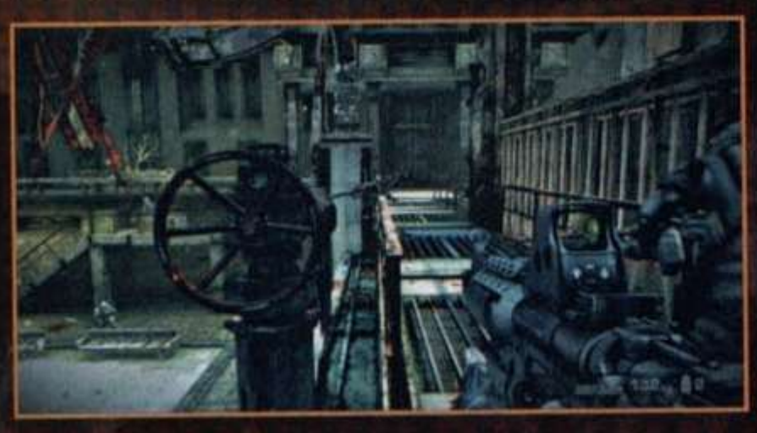
2. Elimine os primeiros inimigos no combate corpo a corpo (R3) e ganhe o **troféu In Your Face**. Adiante, proteja-se atrás das muretas e elimine os inimigos. Antes de ir para a próxima área, pegue um lança-mísseis no chão, do lado esquerdo, e munições.

3. Após abrir a porta, elimine o Helghan no corpo a corpo. Antes disso, se quiser ganhar um troféu, jogue uma granada sobre os escombros à esquerda para surpreender um grupo inimigo. Se você explodir três inimigos de uma vez, vai ganhar o **troféu Frag Out**. É mais

Uma das novas atrações são as finalizações no combate corpo a corpo. São espécies de fatalities com doses cavalares de crueldade

fácil fazer isso antes de alertar o Helghan que está na janela. Se errar, pause e clique em "Reiniciar Último Checkpoint" e repita até conseguir. Pegue o lança-mísseis que um dos inimigos deixou cair. Se você estiver jogando em um nível de dificuldade elevado, use os mísseis contra os inimigos após a escadaria e volte para reabastecer quantas vezes precisar.

4. Na praça, avance aos poucos e fuja sempre que ouvir o apito de granadas inimigas. Seu objetivo é subir pela escada e girar a válvula (segure R1 + L1 e incline o controle da direita para esquerda) para abrir o controle.



5. No início da próxima área há uma metralhadora fixa, use-a para eliminar o esquadrão inimigo enquanto os seus aliados explodem o portão do museu. Aperte ▲ para arrancar a metralhadora e use-a para devastar os inimigos no museu. É aconselhável guardá-la com você até o final desta fase, pois será muito útil (ou indispensável) para conseguir um troféu.

6. Suba para o telhado e corra para os destroços à sua frente, logo no começo, onde há uma caixa de munições. Aqui, você terá uma boa proteção contra os mísseis inimigos e poderá derramar destruição sem se preocupar em ficar sem munição; sem contar que este local oferece uma boa visão de todo o telhado. Não pegue o lança-mísseis no canto direito ou deixará sua metralhadora poderosa para trás.

7. Aplique a bomba na porta indicada, segure R1 e gire o controle para acender as luzes. Aperte ●, tome distância e dispare o dispositivo para colocar a casa abaixo.

8. Na estrada, prossiga usando o tanque como escudo protetor e recarregue a sua metralhadora na caixa de munições. Fique atento com a aparição da primeira nave que desembarca reforços, logo acima do viaduto; destrua-a com a sua a metralhadora. Vai surgir outra nave perto da emboscada onde há inimigos no prédio da esquerda, fique escondido e foque sua atenção nesta nave (ela aparece atrás da placa). Siga junto com o tanque aliado e use sua metralhadora para derrubar rapidamente as duas naves de transporte que surgem em frente. Por destruir as quatro naves, você leva o **troféu No Witness**. Termine a fase para faturar o **troféu Time for a Dip**.

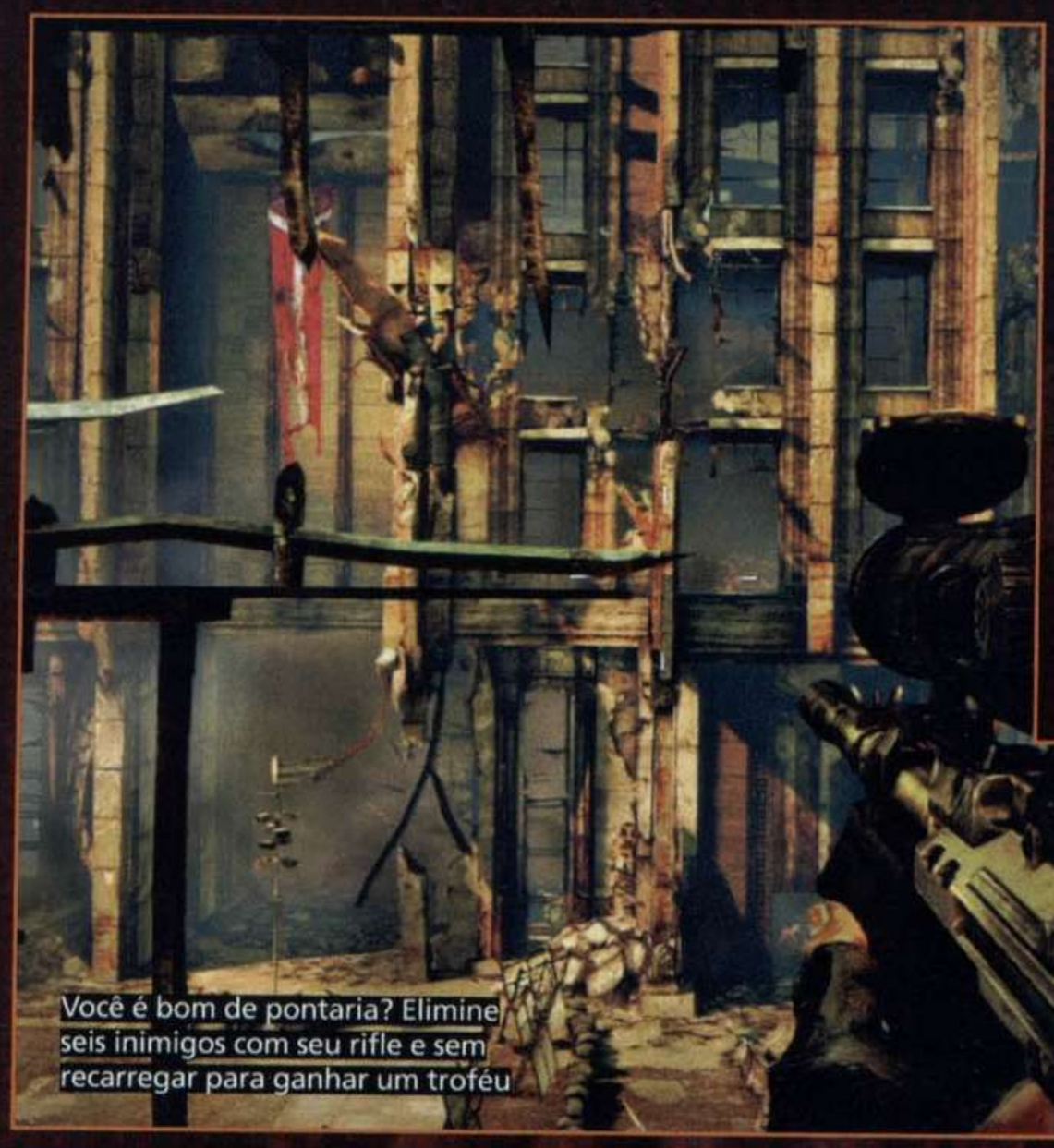
EVACUAÇÃO DE PYRHUUS

9. Sua missão agora é controlar o arsenal de um tanque e abrir caminho para sua tropa. Use R1 para os disparos mais poderosos e R2 para usar a metralhadora (fique atento com a cor da metralhadora para evitar aquecê-la demais e travar). Destrua 40 soldados que estejam a pé nesta etapa para ganhar o **troféu Mooping Up**.

10. Na próxima etapa, seu grupo será perseguido por tanques Sawblade APCs. Destrua todos para ganhar o **troféu Sawn Off** (até mesmo o primeiro, que aparece por pouco tempo). Na etapa final, surgem tanques maiores, exploda todos para ganhar mais um troféu, o **Smoking Wrecks**.

11. A pé, entre no edifício, detone o inimigo e use a metralhadora fixa para limpar a rua para as tropas aliadas. A essa altura, de acordo ►

A melhor ideia do jogo: metralhadoras fixas que você pode tirar do suporte e levar embora



Você é bom de pontaria? Elimine seis inimigos com seu rifle e sem recarregar para ganhar um troféu

do seu estilo de combate, você deve ganhar o **troféu Cagefighter** por eliminar dez Helghans em combate corpo a corpo. Se não conseguiu ainda, comece a usar mais vezes essa técnica. Destrua portas e elimine os franco-atiradores nos prédios vizinhos (a mira laser denuncia as suas posições). Prepare sua mente para um desafio extra: eliminar seis inimigos usando seu rifle de franco-atirador sem recarregá-lo, ou seja, uma morte por cada disparo, o que garante o **troféu Eagle Eye**.

12. No fim do caminho, capriche ainda mais na pontaria para eliminar todos os atiradores do quarteirão; às vezes, é preciso sair do seu esconderijo para conseguir novos ângulos e descobrir alvos. Uma boa dica é encontrar primeiro o seu alvo com a mira normal, deixá-lo na mira e só então segurar o botão de mira aproximada (L1 / R3), assim a lente já vai direto no alvo e você não corre o risco de perder o alvo de vista. Devaste todos os atiradores para ganhar o **troféu Save the Intruders**.

13. No controle das armaduras de combate, teste suas capacidades na primeira etapa e use o indicador de objetivos para se guiar (aperte ↑). Na segunda parte, não desça com tudo ou será destroçado. Mantenha-se no alto e primeiro acabe com todos no prédio da direita. Em seguida, lide com o prédio da esquerda e siga pela rua da esquerda. Ao chegar perto do bloqueio, surgirão alguns tanques; volte correndo, busque proteção atrás dos prédios e destrua-os a distância.

14. A próxima área é de trincheiras e está protegida por Helghans com lança-chamas. A única estratégia é seguir com cautela e preparar uma granada sempre que uma tropa desembarcar de um tanque.

SEIS MESES DEPOIS

14. Acostume-se com a natureza deste planeta. As plantas parecidas com caudas de escorpião atacam quem passar por perto; desvie ou fuzile de longe. As plantas com bolsas vermelhas são explosivas. Na primeira parada, esconda-se no mato e elimine o soldado da direita em silêncio. Há outro inimigo à direita, no alto, acerte-o na cabeça. Esconda-se no próximo matagal, espere o Helghan aproximar e acerte-o na cabeça. Contra a próxima dupla, atire no explosivo para mandar os dois pelos ares e ganhar o **troféu Spiky Personality**.

16. Uma máquina trará um pelotão. Siga pelo mato da esquerda, elimine o primeiro na faca e o segundo com um disparo na cabeça. Vá pelo corredor da esquerda e espere a dupla seguir na direção do explosivo e atire. Na próxima ala, espera a dupla ir para perto do explosivo para fazer seu serviço; acerte o inimigo acima.

17. Após algum tempo, você vai chegar a uma área com diversos inimigos e um robô. Aqui não é indicado eliminar ninguém, contorne a área pela direita, escondido no mato. Na última área, prefira acertar todos os inimigos a distância. Se você conseguiu chegar até aqui sem chamar a atenção dos inimigos, vai levar o **troféu Never There**. Vá até o computador perto da caixa de munições fazer a transmissão e garanta o **troféu ISA TV**. ►

SEVEN GAME

Escola de Games

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

a Maior Estrutura já Montada no Brasil

ART

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

DEVELOPER

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

FAÇA A MELHOR FASE DA SUA VIDA

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

abra games

igda

GRUPO SEVEN

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

Softwares Utilizados:

autodesk

Microsoft

Adobe

Pixologic
makers of ZBrush

WWW.SEVENGAME.COM.BR

18. Os inimigos vão descobrir sua presença no local. Por sorte, você começa a batalha perto de uma caixa de munições. Pegue a metralhadora à direita da caixa e use-a para fuzilar os robôs. Esconda-se no canto esquerdo se sofrer dano e jogue granadas por cima das caixas.

19. Após eliminar a resistência, fuja em direção ao início da fase e acabe com todos no caminho. Quando surgirem os Capture Troopers, inimigos com armadura de metal, treine os seus reflexos e aperte R3 assim que um deles se aproximar para executá-lo. Isso vale o **troféu Turn the Tables**.

Estes inimigos são cópias baratas das unidades cobra de Metal Gear, só que não são nada eficientes

20. Você vai encontrar um acampamento em um forte cerco inimigo. Use o indicador de objetivos para saber quais são as frontes que você deve defender e abra fogo pesado contra os invasores. Use granadas contra os grupos e evite ficar muito tempo no mesmo lugar.

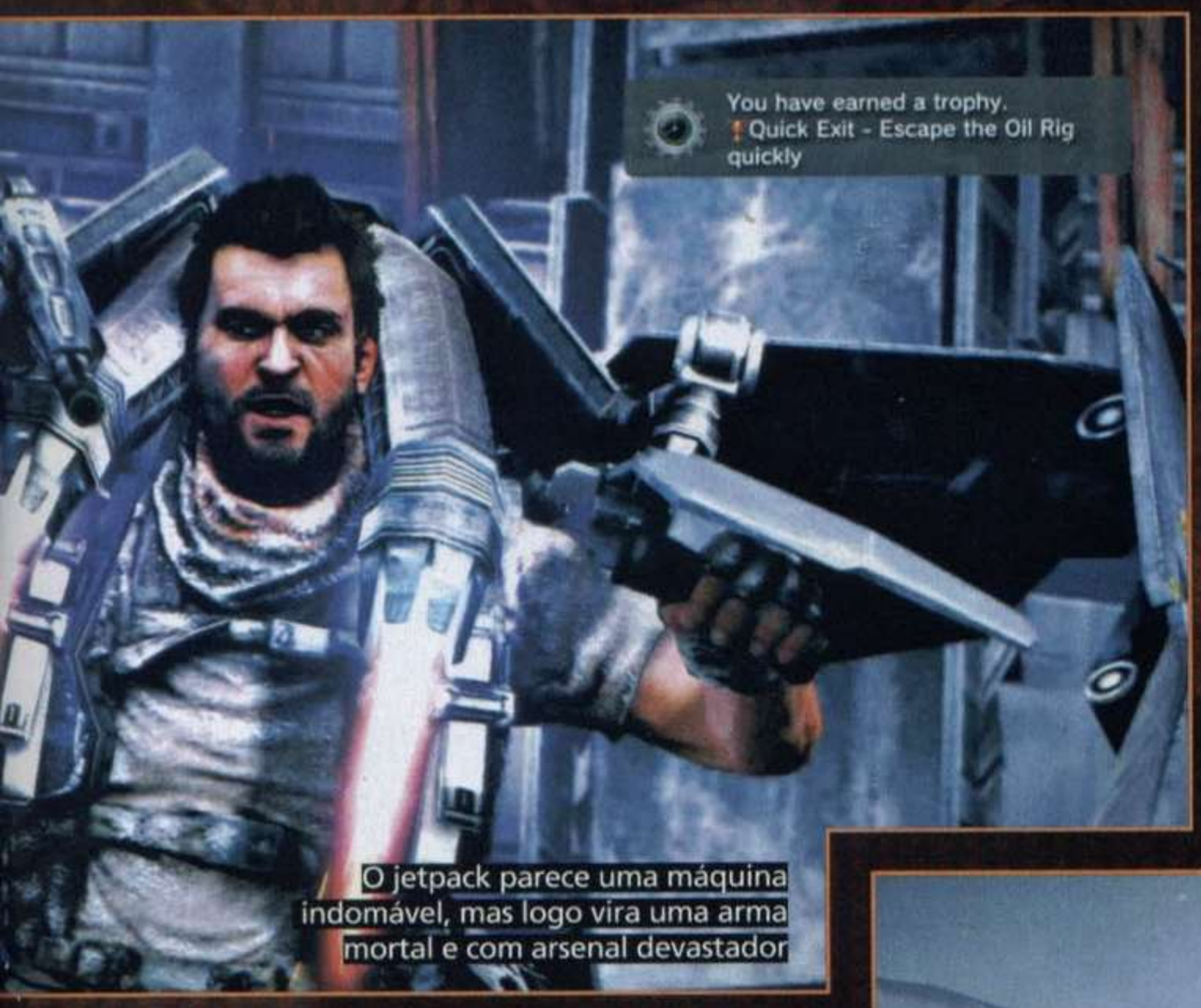
INCURSÃO NO GELO

21. A primeira etapa é pura diversão. Controle a metralhadora com munição infinita e mire em todos geradores azuis das plataformas e nos inimigos que surgirem. Se você conseguir destruir os inimigos, as baterias antiaéreas e as plataformas, vai ganhar o **troféu Minigunned**. Não é uma tarefa fácil, por isso, repita quantas vezes for necessário para descobrir a sequência e as posições dos alvos.

22. Em terra firme, use suas técnicas para abrir caminho até o centro do navio, que é onde vai surgir o novo desafio: inimigos com jetpack. Desça e siga pela rampa à direita para encontrar um lança-mísseis e munição. Os inimigos são rápidos, não tente acertá-los no ar; espere eles apontarem uma direção de aterrissagem e acerte no chão ou parede mais próximo. Fique atrás dos maquinários do lado esquerdo e não deixe de acertar o Helghan com mísseis do outro lado do cenário.

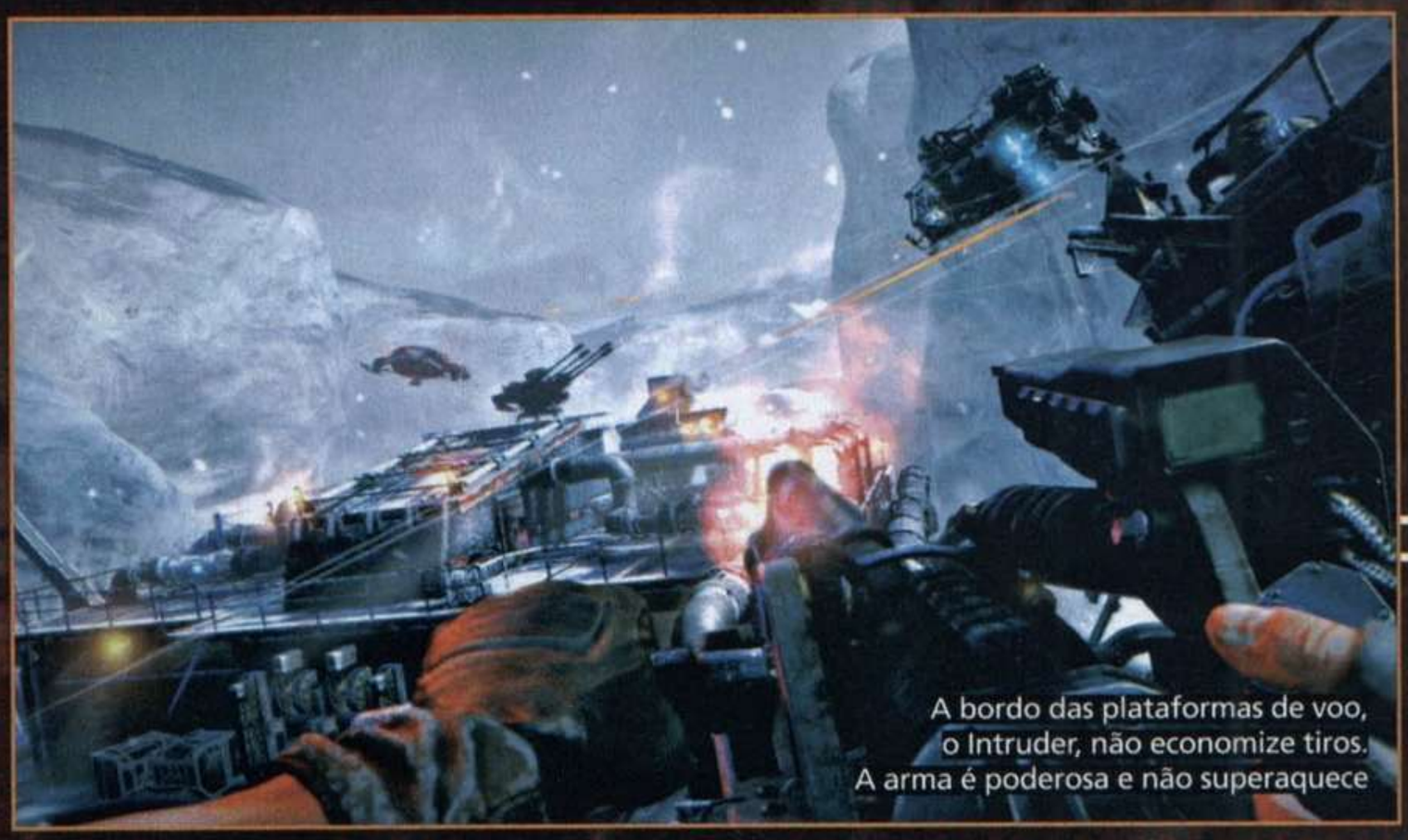
23. Equipado com um jetpack, aperte L2 para voar e ✖ para usar turbo que aumenta um pouco o tempo de voo. Vá pelas ilhas de gelo até chegar à plataforma. Encare os inimigos sem pressa, já que a sua arma tem munição ilimitada. Aproveite que você já está dominando o controle do seu jetpack e elimine cinco inimigos enquanto estiver voando para ganhar o **troféu Aerial Superiority**.

24. A melhor forma de subir para o topo da plataforma é pela escada da esquerda (onde há um barril) e esconder-se perto da caixa de munição logo em frente. Deste local, você terá um bom ângulo para jogar granadas dentro da cabine sem precisar se expor demais. A esta altura do campeonato, você já deve ter eliminado mais de 500 inimigos, o que vale o **troféu Evening the Odds**.



O jetpack parece uma máquina indomável, mas logo vira uma arma mortal e com arsenal devastador

25. Voe até as plataformas de gelo e vá à próxima base. Esconda-se no túnel para obrigar os inimigos com jetpack a descerem e ficarem na sua linha de tiro. Destrua todos e atire nas cápsulas azuis debaixo da placa de metal adiante para formar uma rampa de acesso.



A bordo das plataformas de voo, o Intruder, não economize tiros. A arma é poderosa e não superaquece

26. Sua missão é descer na área inferior da plataforma e plantar duas bombas nas áreas indicadas. Tome cuidado com os atiradores escondidos e abuse da metralhadora do jetpack. Complete esta etapa da fuga em menos de dois minutos para ganhar o **troféu Quick Exit**. Evite ficar parado na rota e vá com tudo para cima dos inimigos para ganhar tempo.

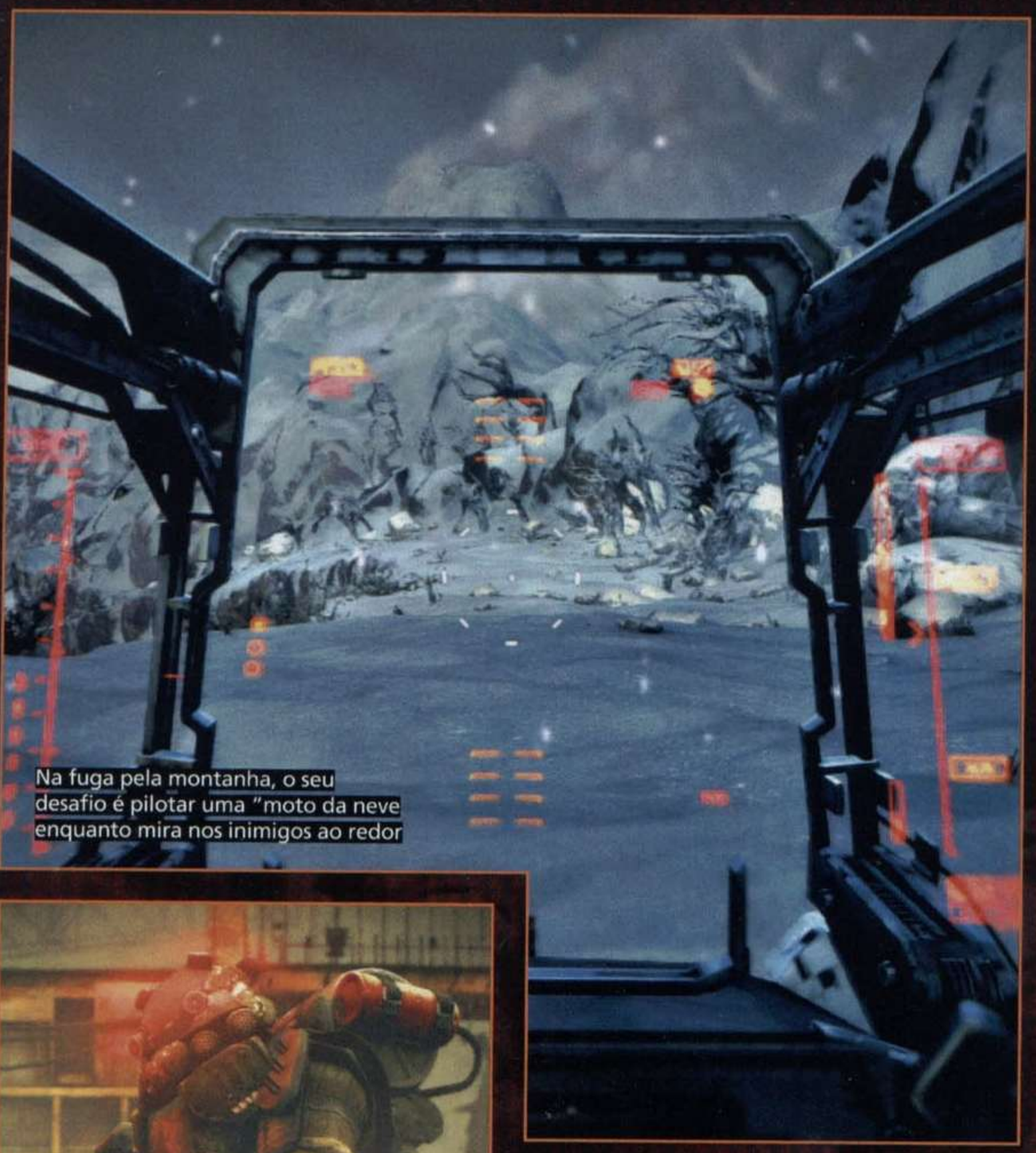
27. Siga Rico até a primeira torre, suba e tome a arma WASP na base. Enquanto você não a tirar da base, a munição é infinita: aproveite para destruir as torres, nave e tanques inimigos. Aperte ▲ para arrancar a arma e leve-a com você. Use-a para eliminar um único inimigo solitário e ganhar o **troféu Excessive Force**. Destrua um grupo de cinco inimigos com uma única rajada de WASP para levar o **troféu Spread the Love**. Há boas oportunidades para isso no caminho adiante; volte ao checkpoint se não conseguir. Lembre-se de que esta arma possui dois sistemas de tiro: um ativado ao usar a mira e outro sem a mira.

28. O caminho até o elevador não é complexo, ainda mais se você usar o WASP para eliminar as tropas e voltar sempre que precisar recarregar. Tenha cuidado com as WASPs nas outras torres. Encerrar esta fase garante o **troféu Into the Lair**.

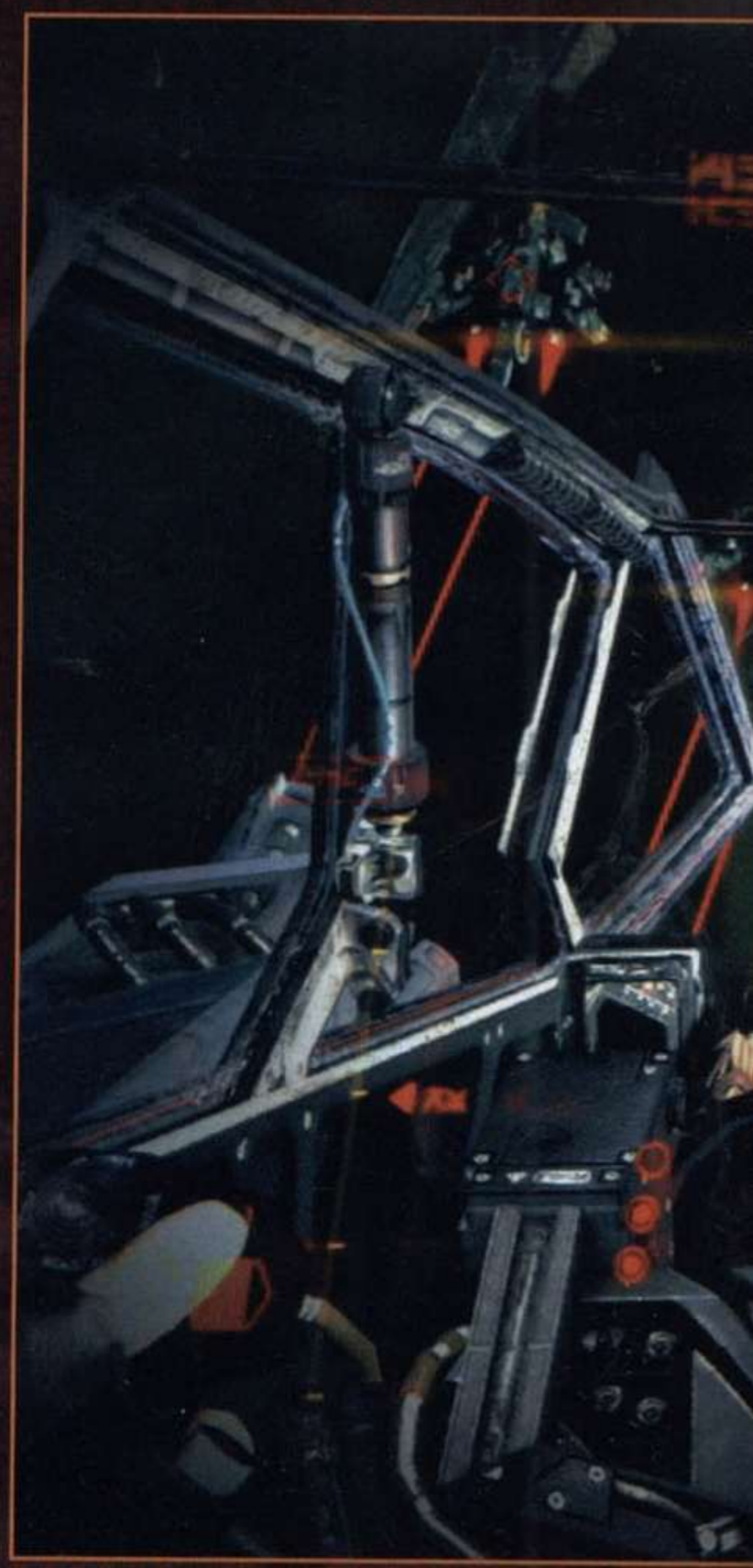
INFILTRAÇÃO NA STAHL ARMAS

29. Vá até a porta bloqueada por três Helghans, volte e ative a válvula para atrair a atenção deles. Prossiga até a cena da execução e pegue a arma Arc StA5x, que explode os inimigos. Cuidado, pois ela superaquece rápido demais. Segure o gatilho para carregar um disparo que explode todos em sua rota. Exploda três inimigos com um disparo para ganhar o **troféu Frazzle Dazzle**.

30. Destrua todos os vidros do laboratório para ganhar o **troféu Shattered**. Enquanto banca o vândalo, busque proteção e avance para garantir que Rico abra a porta de ►



Na fuga pela montanha, o seu desafio é pilotar uma "moto da neve enquanto mira nos inimigos ao redor



saída. Com esta arma é fácil abrir caminho. Resgatar Nevile vale o **troféu Jail Break**.

31. Nesta etapa, você conta com um novo revólver, a Shotgun Pistol, uma combinação de pistola e escopeta. Use esta arma para matar um inimigo com cada disparo, sem recarregar, para levar o **troféu One Each**.

32. Pegue o jetpack na saída e use-o para voar pela área dos galpões e arrebentar as máquinas voadoras. Se a situação ficar difícil, esconda-se dentro do galpão e espere as máquinas passarem perto para fuzilar sem precisar se expor ao tiroteio frenético. Após explodir as máquinas, encerre esta etapa para conseguir o **troféu Go Down and Stay Down**.

33. Chegou a hora de pilotar um veículo montanha abaixo. Você precisa controlar toda a situação, evitar cair nos abismos e ainda usar metralhadora e mísseis teleguiados para destruir os inimigos. Destrua todos os inimigos, inclusive a última nave, que aparece por alguns segundos antes do final da fase, para ganhar o **troféu Iced**.

Na batalha ao redor do planeta Helghan, devaste a frota estelar com mísseis teleguiados

ATALHO NO FERRO-VELHO

34. Vá até o beco sem saída e exploda o barril para abrir uim novo caminho. Pegue a arma VC21, que dispara cápsulas explosivas; com ela, você não terá dificuldades em abrir caminho até o guindaste (é muito eficiente contra as máquinas voadoras). Suba no guindaste e aproveite a visão geral do local para defender seu posto da invasão.

35. Após arrebentar o portão, fique perto da caixa de munições e continue a abusar da VC21. Na próxima área, pegue o rifle StA-14 (só se quiser levar um troféu). Adiante vai surgir um Helghan blindado, o Heavy, que você terá que derrotar usando a StA-14 para ganhar o **troféu Pinpoint**. Atire na cabeça da criatura para derrubá-lo e fuzile os cilindros nas costas até explodi-lo. Fique atento com os inimigos extras que aparecem, atire nos barris e atire granadas para facilitar.

36. Dentro da Fábrica Móvel, pegue a arma de raios e siga derramando destruição sobre os seus inimigos. O caminho para a sala de controle é bastante protegido, mas nada que você não possa lidar com a arma de raios e atirando a metralhadora fixa adiante. Conclua a fase para garantir o seu **troféu You Drive**.

O AJUSTE DE CONTAS

37. Sobreviva ao caminho pelas trincheiras para chegar aos pés do gigantes MAWLR. Pegue a WASP no primeiro bunquer e mire nas armas do MAWRL. Evite ficar dentro dos bunquers, fique no canto esquerdo do cenário, atrás do maquinário. Quando MAWRL revelar as placas amarelas no topo, destrua rápido (estes são os pontos fracos). Não fique sem munição, corra para buscar mais mísseis sempre que precisar. Vencer a primeira etapa garante o **troféu Bring it Down**. É importante destruir todas as armas nesta etapa para conseguir o próximo troféu.

38. Na segunda etapa da luta, no ar, use a metralhadora do veículo voador Intruder para destruir absolutamente todas as armas do MAWRL. Se você conseguiu destruir todas as armas do MAWRL na batalha terrestre e na aérea, vai merecer o **troféu Completist**.

INTERCEPTAÇÃO

39. Fique atento com as pequenas aranhas explosivas, destrua todas a distância. Esta primeira etapa é simples, basta usar as caixas como proteção e avançar aos poucos, parando sempre perto de uma caixa de munições para abusar de granadas.

40. Após o elevador, você entrará em uma área sem gravidade. Pegue a STa3 no lado esquerdo e use para abater as máquinas voadoras. Suas granadas não são muito eficientes neste local, pois a gravidade impede que elas caiam no chão. Quando chegar ao portão fechado, siga pela direita e pegue um lança-mísseis; a válvula do portão está à esquerda. Fique perto da caixa de munições à esquerda do portão e exploda os Helghans armados com lança-mísseis. Não avance antes de destruir o Brute a distância.

35. Na etapa final, no controle dos canhões da nave, passe a mira pelas naves para marcar o alvo e use os mísseis teleguiados. Ao encontrar o cruzador, destrua as armas ao redor da nave e seja rápido para destruir os círculos verdes dos geradores para abater o cruzador. Na etapa final, é preciso marcar os mísseis inimigos para destruí-los com seus mísseis teleguiados;não tire o dedo do gatilho da metralhadora para garantir. Treine a pontaria até conseguir se aproximar para soltar a bomba atômica, ganhar o troféu **Let's Go Home** e finalizar *Killzone 3*.

1 › 10. READY FOR BATTLE
Cumpra todas as fases do jogo para ganhar os seguintes troféus: Ready for Battle, For a Dip, Save the Intruders, ISA TV, Into the Lair, Jail Break, Go Down and Stay Down, You Drive, Bring it Down e Lets Go Home.

11. IN YOUR FACE
Elimine um inimigo usando ataque corpo a corpo.

12. FRAG OUT
Elimine três inimigos com uma só granada.

13. NO WITNESS
Na etapa final da fase Ordens de Evacuação, destrua todas as naves de desembarque. Use a metralhadora pesada para facilitar.

14. MOPPING UP
Durante a fase Evacuação de Pyrhuus, elimine 40 soldados que estejam a pé. O cenário é bagunçado e o seu tanque é muito rápido, por isso, confie na mira (quando ela ficar vermelha, atire). Espere os veículos de transporte desembarcarem os inimigos antes de explodi-los.

15. SAWN OFF
Durante a fase Evacuação de Pyrhuus, destrua todos os tanques velozes na perseguição da segunda etapa. É preciso ser ágil na pontaria, pois alguns tanques aparecem por segundos.

16. SMOKING WRECKS
Durante Evacuação de Pyrhuus, destrua todos os tanques pesados que surgem na etapa final.

17. TURN THE TABLES
Elimine um Capture Trooper (soldados que usam armaduras pesadas e atacam com facas) com ataque corpo a corpo. A primeira chance acontece na fase Seis Meses Depois.

18. CAGEFIGHTER
Arrebente dez inimigos no corpo a corpo.

19. SPIKY PERSONALITY
Na fase Seis Meses Depois, mande um inimigo pelos ares ao atirar em uma planta explosiva.

20. NEVER THERE
Complete a fase Seis Meses Depois sem ser visto pelos inimigos uma vez sequer.

21. MINIGUNNED
Na fase Incursão no Gelo, abuse da metralhadora do Intruder (nave voadora de transporte) para destruir todos os alvos que puder.

22. QUICK EXIT
Na fase Incursão no Gelo, quando for explodir uma plataforma e iniciar uma contagem regressiva, fuja do local em dois minutos.

23. AERIAL SUPERIORITY
Na fase Incursão no Gelo, quando conseguir o jetpack, mate cinco inimigos enquanto estiver voando (não precisa ser de uma única vez).

24. ICED
Na fase Incursão no Gelo, durante a perseguição em alta velocidade, destrua todos os veículos e as naves de desembarque.

25. SHATTERED
Durante a fase Infiltração na Stahl Armas, destrua todas as vidraças do laboratório.

26. SPREAD THE LOVE
Elimine um único inimigo com uma tempestade de mísseis da arma StA5X Arc. Você consegue essa arma na fase Infiltração na Stahl Armas.

27. EXCESSIVE FORCE
Use a arma StA5X para explodir três soldados inimigos com apenas um disparo.

28. PINPOIT
Na fase Atalho no Ferro-Velho, use o rifle StA-14 para destruir o Heavy (inimigo enorme com uma armadura blindada).

29 › 31. GENOC¨DIO HELGHAN
Destrua 500 inimigos ao longo da partida para levar o troféu Evening the Odds, acumule 1.000 inimigos eliminados para garantir o troféu Now it's Personal e alcance a marca de 1.500 para merecer o troféu Fight to the Last.

32. COMPLETIST
Durante a fase O Ajuste de Contas, destrua todas as armas do MAWLR quando estiver no solo e no veículo aéreo Intruder.

33 - 34. REI DOS FATALITIES
Execute 25 inimigos no combate corpo a corpo para conseguir o troféu Closed Quartes Killer e 50 inimigos para levar o Hand to Hand Master.

35. GOLD VICTORY
Termine o game no nível Elite. É preciso terminar em qualquer nível pela primeira vez para habilitar esta dificuldade extrema.

36. ONE EACH
Elimine três inimigos com a arma Shotgun Pistol sem recarregar (um tiro para cada). Você adquire essa arma automaticamente durante a fase Infiltração na Stahl Armas.

37. EAGLE EYE
Elimine seis inimigos sem recarregar seu rifle de franco-atirador. A melhor fase para conseguir isso é a Evacuação de Pyrhuus.

38. POWER STRIKE
Use a arma Boltgunn (que dispara lanças explosivas) para pregar um inimigo em qualquer objeto explosivo (como um barril, por exemplo).

39. UP CLOSE AND PERSONAL
Seja ousado e elimine um adversário com uma execução corpo a corpo.

40. TEAM PLAYER
Participe de uma partida como membro do esquadrão e vença.

41. MEDIC!
Cure um aliado ferido.

42. HANDY MAN
Conserte um objeto.

43. NOW YOU SEE ME
Destrua um adversário enquanto estiver invisível.

44 . SPY GAME
Elimine um adversário enquanto estiver disfarçado com a farda inimiga.

45. TURF WAR
Capture uma área de Respawn tático.

46. IRON MAN
Elimine um adversário com a arma EXO em qualquer um dos modos do multiplayer.

47. GRAND SLAM
Vença uma partida de cada um dos modos de jogo do multiplayer.

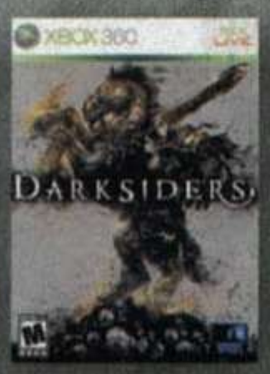
48 - 49. CO-OP
Avance no game jogando no modo cooperativo para ganhar os troféus Double Trouble e Stranded Together.

FREEPLAY

games & ass. Técnica

Aqui você encontra os grandes lançamentos de 2009...

... e os novos lançamentos de 2010. Venha conferir.



Games, acessórios e consoles para todas as plataformas

Wii PS3 XBOX 360 NINTENDO DS PSP

Jogos em promoção à partir de R$ 99,90 aproveite!

Av. Paulista, 1217 , Loja 163 - ao lado da estação Trianon-Masp do Metrô

www.freeplaygames.com.br **tel.: (11) 3473-0226 / 3473-0076**

DETONADO

LittleBigPlanet™2

LANÇAMENTO NACIONAL

FICHA TÉCNICA

- Ação
- 4 jogadores
- Produzido pela Media Molecule

O modo cooperativo é obrigatório para quem deseja platinar esse jogo

Uma excelente ferramenta para infestar a PSN de minigames **POR LEANDRO RODRIGUES**

Poucos são os jogos que chegam ao consumidor final com ambições maiores do que simplesmente vender. *LittleBigPlanet* é uma dessas raridades! A criação da produtora Media Molecule conseguiu popularizar o conceito "Jogar, Criar e Compartilhar" a um nível nunca antes imaginado, sem esquecer que, de tabela, a empresa conseguiu emplacar uma mascote para o PlayStation, algo que a Sony buscava há muitos anos. Em *LBP 2*, o conceito foi expandido, jogar é apenas um detalhe, aqui existem ferramentas robustas e intuitivas para criar seu próprio jogo.

UM IMENSO TUTORIAL

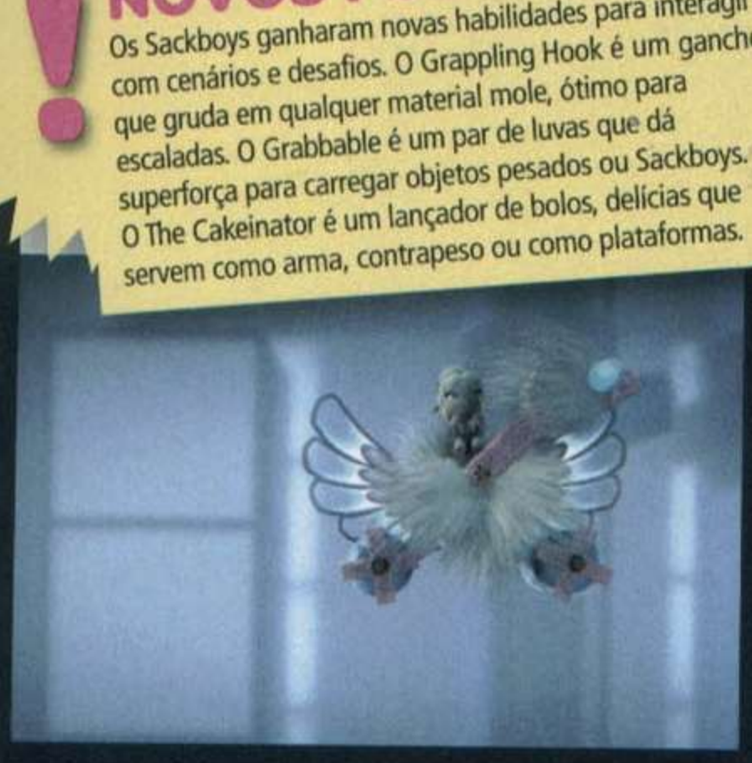
Mesmo com o foco na criação e no universo online, a Media Molecule, a exemplo do que fez no primeiro jogo, criou um modo história completo. O enredo gira em torno de um mundo de sonhos, onde a criatividade foi sugada por um aspirador e tudo foi parar em uma dimensão paralela. Agora, os Sackboys devem se unir para acabar com a força sinistra que habita essa nova realidade.

A história não empolga, mas funciona para o principal propósito dos produtores: servir como inspiração para quem deseja se aventurar no modo de criação e também como um enorme depósito de itens para colecionar. Conquistar todos esses artefatos exige um grande espírito de exploração e também uma boa dose de imaginação, já que algumas áreas ou adesivos só ficam disponíveis depois de colar uma peça conquistada em outra fase. Divertido mesmo é enfrentar os minigames e áreas secretas com vários jogadores. ►

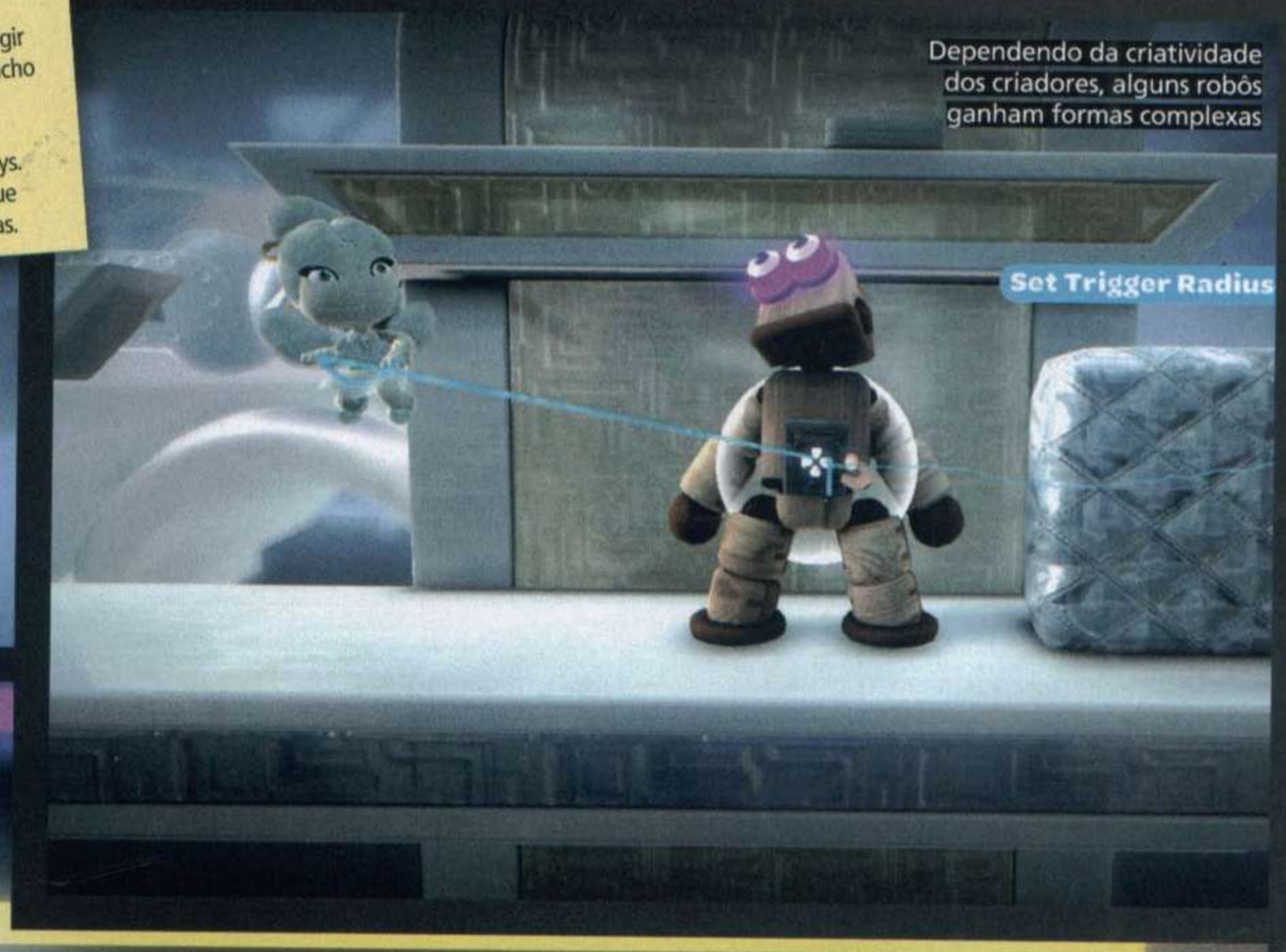
Os novos acessórios ganharam destaque em LBP2. Apalhe fogo, carregue objetos e até controlar robôs

NOVOS PODERES

Os Sackboys ganharam novas habilidades para interagir com cenários e desafios. O Grappling Hook é um gancho que gruda em qualquer material mole, ótimo para escaladas. O Grabbable é um par de luvas que dá superforça para carregar objetos pesados ou Sackboys. O The Cakeinator é um lançador de bolos, delícias que servem como arma, contrapeso ou como plataformas.



Dependendo da criatividade dos criadores, alguns robôs ganham formas complexas



O modo cooperativo online possui modos cooperativos bizarros. Entre eles uma danceteria

CANIVETE SUÍÇO

Se a história não empolga, todos os novos recursos são mais do que bem-vindos. Para começar, agora existem vários tipos de armas que ajudam a superar obstáculos, como um lança-mísseis, um gancho e até um dispositivo que oferece força extra ao Sackboy, permitindo levantar objetos enormes e até um companheiro. Também foram acrescentados robôs "fofinhos", em formato de cachorro, coelho, rato e abelha. Eles funcionam como veículos e oferecem algum tipo de habilidade extra, que vai desde velocidade, voo a superpulos. A quantidade de novos quebra-cabeças que esses recursos possibilitam é enorme.

LOCAL É MAIS LEGAL

Como já mencionado, o foco de *LittleBigPlanet 2*, assim como o primeiro, é criar novos conteúdos e compartilhá-los na internet. A ideia é ótima e foi bem aceita, mas sentimos alguns problemas de lentidão para desfrutar desses extras. Algo que deve ser solucionado rapidamente, visto que os testes foram feitos na semana de lançamento do jogo, quando os servidores estavam lotados. A quantidade de fases criadas é impressionante, mas achar uma de qualidade exige paciência. Muitas pessoas criam fases vazias, apenas para ganhar troféu. Quem conseguir filtrar vai encontrar boas sátiras, como a do filme *De Volta para o Futuro*, outras feitas sob medida para ganhar alguns tipos de troféus e, as mais divertidas, as que tentam simular jogos conhecidos como *Space Invaders*, *Dong Kong* e *Asteroides*. Uma boa dica é ficar de olho no blog oficial da Media Molecule, no qual eles indicam as fases criadas por jogadores de que mais gostaram. Quem quiser fugir de partidas online pode convidar a turma para um multiplayer local, com suporte para quatro pessoas ao mesmo tempo.

AVALIAÇÃO TÉCNICA

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

AVALIAÇÃO DO GÊNERO (AÇÃO)

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

NOTA FINAL

9,0

SEGURE O MOVE
E VIRE A PÁGINA

SONY

make.believe

SPORTS CHAMPIONS

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

SONY

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

PS3 PlayStation 3 PlayStation Move

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

Todos amam os Sackboys, mas adoram ainda mais coletar 100% dos itens. Ame o nosso guia

ROTEIRO

PEQUENO GRANDE DETONADO

LittleBigPlanet 2 é uma aventura bastante fácil para aqueles jogadores só querem concluir as fases sem se preocupar em encontrar 100% dos segredos. Obviamente, sabemos que você, jogador da linhagem **D&T**, vai querer estampar aqueles ícones dourados em todas as fases por onde passar, para representar seu desempenho impecável no mundo dos Sackboys.

Já que a maioria dos desafios de *LBP2* é bastante simples e intuitivo, focamos este guia nos momentos mais complicados e na indicação dos itens mais escondidos. Alguns itens obrigam o jogador a explorar a mesma fase mais de uma vez, outros obrigam que você deliberadamente sacrifique o seu pobre Sackboy para encontrar um novo caminho. Siga o nosso roteiro e jogue com atenção para conseguir os seus 100%.

DA VINCI'S HIDEOUT

ROOKIE TEST

1. O personagem do quadro está sem os óculos. Volte após pegar os óculos na fase Grab and Swing e poderá prosseguir sem explodir o Sackboy.
2. Entre no menu de adesivos e coloque a mão e o pé nos membros ausentes na imagem.

GRAB AND SWING

3. Assim que descer a rampa, em cima do sofá, na parte mais baixa, volte para o lado esquerdo, desça a nova rampa e pegue os cinco itens.
4. Pegue a chave que está pendurada para abrir o desafio Hedge Hopping no menu principal. No local da chave, siga para a direita e passe por trás dos livros para pegar três itens.
5. Atrás dos livros, após a passagem anterior.
6. Ao descer pelo gancho e passar pelo primeiro nível do alçapão, vire à esquerda e pegue os óculos 3D (use-o na fase Rookie Teste).

7. Ao cair na privada, no começo da segunda parte da fase, puxe a alavanca do lado direito para ativar o mecanismo e pegar um item.
8. Na corrida, fique de olho na esponja que está na vertical. Pegue impulso e pule na viga, no alto da tela, para pegar três itens.

GRIPPLE GRAPPLE

9. Logo no começo da fase, há um quadro. Volte após coletar o adesivo Da Vinci Crest nesta fase, um pouco mais à frente. Use-o para iniciar uma corrida, persiga e pegue os três itens.
10. Aproveite as esponjas e o seu gancho para conseguir impulso para alcançar as bolhas em cima das caixas. Repita nas duas esponjas adiante e pegue cinco itens. A chave está depois desse desafio, no alto; use o gancho para pegá-la.
11. Nas rodas, aguarde e pegue dois itens em cada círculo com esponjas.

12. Com a ajuda de um companheiro, ative as duas alavancas vermelhas. Ao chegar no alto, um jogador deve grudar na esponja e o segundo segura no parceiro. Voe até a plataforma mais alta e pegue quatro itens. Você pode fazer isso sozinho, basta ter dois controles.

BRAVERY TEST

13. Logo no começo da fase, há um dispositivo no alto da porta que deve ser ativado com o item Wooden Gear 1 (está nesta fase). Muitos adesivos só podem ser recuperados após ►

ativar a fase com esse dispositivo.
14. Atrás da teia de aranha, do lado direito do botão vermelho, colete um item oculto.

15. Há dois itens atrás do canhão que lança o seu personagem para as estrelas.
16. Depois de ser lançado pelo canhão, pegue os três adesivos atrás do livro gigante. A chave está perto deste local.
17. É necessário duas pessoas para jogar aqui. O seu amigo deve ativar a alavanca para você conseguir pegar cinco itens no alto desta área.
18. Na hora de descer, cuidado com a queda, pois existem três itens secretos neste lugar.

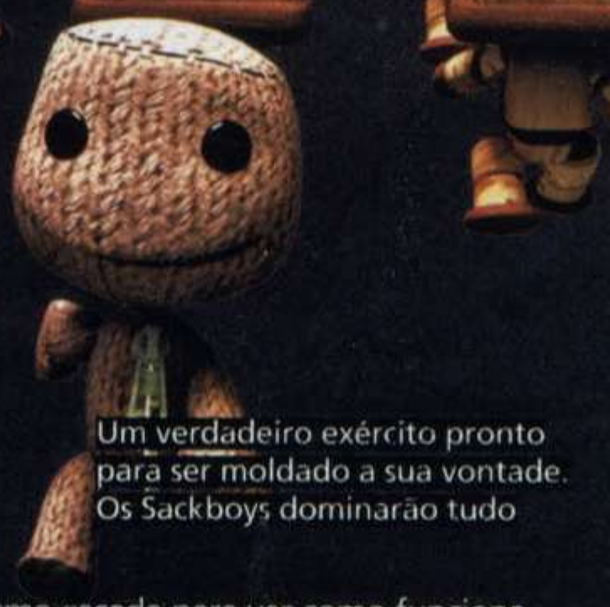
FINAL TEST - ROBÔ MACACO

19. No primeiro nível, puxe as duas alavancas laterais. Pule no botão vermelho, no centro. No segundo nível, puxe as alavancas laterais, pule no bloco branco e no botão vermelho. Já no terceiro nível, puxe as alavancas laterais com o gancho e puxe a esponja vermelha.

VICTORIA'S LABORATORY

RUNAWAY TRAIN

20. Você vai ganhar o The Grabinator, dispositivo para pegar itens pesados. No segundo vagão,



Um verdadeiro exército pronto para ser moldado a sua vontade. Os Sackboys dominarão tudo

monte uma escada para ver como funciona (basta apertar R1, semelhante ao gancho).
21. Jogue as caixas no botão da esquerda para pegar três itens e no lado direito para abrir a porta para o próximo vagão. Para pegar os itens no alto, pegue as bolhas rosas no chão e jogue nas bolhas azuis, no alto. Na parte mais alta do vagão, pegue a caixa e use-a para acertar o botão vermelho que está eletrificado.

22. No vagão da farinha, jogue os sacos na parede até liberar o caminho. Do lado esquerdo, há três itens escondidos atrás dos sacos de farinha.
23. Com a ajuda de mais dois amigos, faça com que joguem nos itens escondidos no alto. Dá para fazer sozinho com três controles.

24. Finalmente, algum inimigo para socar. Pule ou jogue algo na área branca de cada um deles. O condutor está no último vagão, acerte os dois pontos azuis do inimigo.

BRAINY CAKES

25. Siga para o lado esquerdo, investigue o vagão caído e pegue duas peças.
26. Siga para o lado direito da rainha, suba na área verde ao fundo, volte ao portão e pegue dois itens. Siga para a esquerda e pegue outros itens. Use o doce com a ponta vermelha para descer pelo portão.

27. Do outro lado, após atravessar o portão, pegue o doce vermelho e jogue no item no alto.
28. Na travessia, pegue um doce vermelho e passe pelos buracos sem soltá-lo para não cair.
29. Ao chegar ao local, com outro amigo, a porta vai abrir. Acerte os dois botões vermelhos ao mesmo tempo.
30. Para pegar a chave no forno, siga sempre para a direita enquanto os cookies vão sumindo.

THE CAKEINATOR

31. Investigue atrás das garrafas do lado direito, no começo da fase.
32. No começo da fase, pegue o Cakeinator, arma que arremessa doces explosivos, ótima para montar caminhos ou explodir inimigos.
33. Acerte a tampa no alto para fazer dois itens caírem na sua cabeça.
34. Atrás do biscoito há um item escondido.

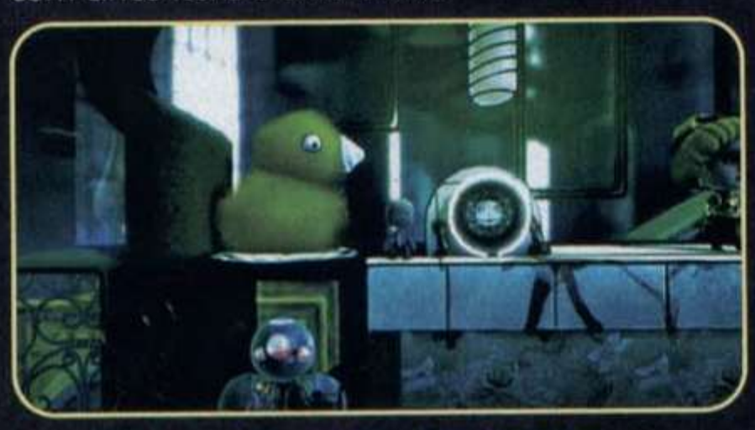
35. Acerte a parede do lado esquerdo para fazer uma plataforma aparecer. Suba e pegue os itens.
36. Antes de subir um andar, não deixe de pegar a bolha dentro da xícara.
37. Posicione um jogador amigo em cima do lado direito da balança. Com o segundo jogador, atire uma torta na parte da esquerda e pegue

os quatro itens no alto. É possível fazer sozinho se você tiver dois controles.
38. Ao descer pelo buraco, pegue o primeiro item no alto da esteira.
39. Acerte a parte da direita e da esquerda do dispositivo para fazer os itens caírem.

CURRANT AFFAIRS

40. No começo da fase há uma pegadinha. Volte para a esquerda, passe por trás do indicador de checkpoint e desça por uma rampa que está escondida para chegar a três itens secretos.
41. Adiante, há uma plataforma onde é possível observar uma onda azul de energia. Passe pela plataforma quando essa onda estiver longe.

42. Com um amigo (ou fazendo malabarismo com um segundo controle), acione alternadamente as duas alavancas de modo que a corrente elétrica chegue até o outro dispositivo e libere três itens para você. Do lado direito da alavanca da direita, há três itens ocultos.
43. Atrás do checkpoint, há um área secreta com cinco itens e uma chave.



CHEFE • KLING KLONG

44. O inimigo está do lado de fora do prédio. Suba em todos os andares e jogue tortas. As tortas caem do lado esquerdo, pegue-as e corra para o outro lado para jogar toda vez que ele abrir a boca e deixar o botão vermelho exposto.

No primeiro andar, desvie das ondas de energia elétrica. No segundo, evite as bolhas vermelhas e, no terceiro, use as plataformas para ficar no alto e fugir dos raios de energia.

THE FACTORY OF A BETTER TOMORROW

MAXIMUM SECURITY

45. À direita do medroso, há um item escondido atrás da parede.

46. Ao descer a ladeira, na parte mais baixa, vire à esquerda e pegue um item atrás da parede. Siga para a direita, suba até chegar ao local onde os Sackboys estão entrando e pegue outro item.
47. Entre no letreiro para chegar à segunda parte da fase.
48. Ao descer, pule e pegue a alavanca do lado esquerdo para achar dois itens do lado esquerdo.

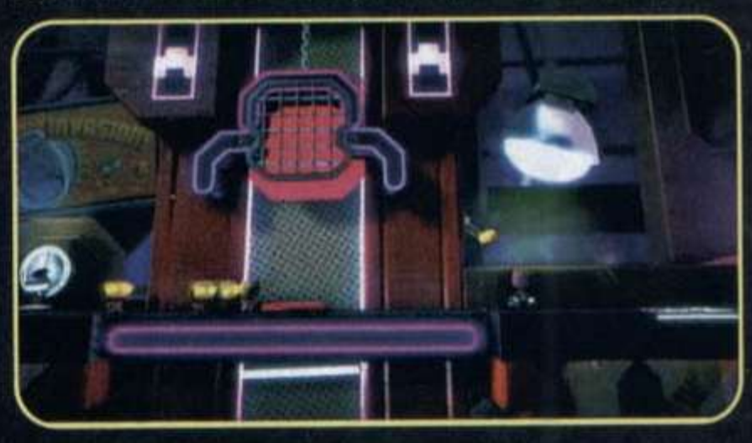
49. Você precisa guiar os Sackboys. Ao chegar ao beco sem saída, pegue-os e jogue no botão vermelho no alto da tela. Salve 15 Sackboys para alcançar 100% da fase.

50. Pegue um Sackboy e jogue-o no botão vermelho à direito para pegar quatro itens.
51. Pegue o dispositivo, mude de plano e jogue-o no buraco do lado esquerdo. Suba e, do outro lado, jogue um Sackboy do outro lado da parede.

52. Pegue seu companheiro e jogue-o na área mais alta para pegar quatro itens. Dica: dá para fazer sozinho se você tiver dois controles.

PIPE DREAMS

53. Leve dez Sackboys até o final da fase para ganhar quatro itens secretos.
54. No começo da fase, há o espaço para o adesivo Red Fist, mas você só vai ganhá-lo após terminar a fase Bang for Buck. Muitas itens só podem ser coletados depois de ativar esse adesivo. O Red Fist libera o gancho.
55. Na mesma área do punho, há um botão ►



Acha que LBP é jogo de criança? Tente fugir deste chefe sem deixar escapar nenhuma bolha com item secreto

A extensa coleção de "roupinhas" continua viciante e você ainda pode somar o vestuário do primeiro jogo

do lado direito, mas só é possível jogar um Sackboy ali depois que ativar o Red Fist. Isso vai liberar um item. Do outro lado do dispositivo, repita o procedimento e pegue mais um.

56. Acerte um Sackboy na plataforma ao lado para pegar dois itens. Um pouco adiante, junto ao checkpoint, jogue outro Sackboy e pegue mais dois itens.

57. Na rampa, jogue um Sackboy no dispositivo no alto da rampa para derrubar um item.

58. Com um amigo, cada um deve correr dentro de uma roda verde. Quando todas as luzes acenderem, você ganhará quatro itens secretos. Dá para fazer sozinho usando dois controles.

59. Escale todos os níveis da parede e, no alto, pegue a chave para o minigame.

BANG FOR BUCK

60. Termine a fase para ganhar o adesivo Red Fist, útil para desbloquear segredos nesta fase e na anterior. O Red Fist libera o The Creatinator. Destrua as caixas em todos os locais que tiver o símbolo do punho.

61. Na caverna, pegue a bomba do lado direito, passe pela parede do lado esquerdo e destrua as caixas para pegar quatro itens.

62. Destrua as caixas para baixar a rampa. Siga para a direita e pegue os dois itens.

63. Depois de passar pelos lança-chamas, atire bombas no teto e pegue dois itens.

64. Siga para a direita, segurando nas garras com bombas. Entre na parede do lado direito e pegue um item no final do caminho.

65. Pare em cima dos tijolos até que o fogo venha e destrua tudo. Pegue dois itens na área.

66. Leve dez Sackboys até o final. Para atraí-los, acione as alavancas das caixas com corações.

67. Convide três amigos e faça um jogar as caixas para o outro até destruir todas as portas.

68. Atrás das caixas há um item.

69. No centro de uma plataforma pula-pula.

WASTE DISPOSAL

70. Prepare-se para fazer de tudo para entrar nos espaços abertos das plataformas ou vai acabar esmagado. Faça todas as sequências. Leve 12 Sackboys até o final da fase.

CHEFE • FOWL PLAY

71. Seu objetivo aqui é fugir do grande pássaro, basta correr sem parar. Repita a fase diversas vezes até coletar todos os itens no caminho.

AVALON'S ADVANCED ARMAMENTS ACADEMY

72. No começo da fase há uma árvore que precisa de um adesivo, mas você só vai consegui-lo após pegar todos os itens da fase Flying in the Face of Danger. Cole-o para iniciar uma corrida.

73. Com a ajuda do robô, é possível usar o Slam Attack (pule e aperte R1 + ↓) e pular mais alto.

74. Não rele nas áreas azuis, pois elas dão choque e drenam a energia do seu mais novo amigo.

75. Seu cachorro robô pode emitir um superlatido pelas laterais. Use esse poder para empurrar peças e abrir caminho para itens e o final da fase.

76. Durante o túnel, use o turbo para pegar os itens e a chave no final, do lado esquerdo.

GOT THE HUMP

77. Montado em uma ovelha, use R1 para eliminar os alvos. Acerte todas as caixas coloridas e os inimigos. No final rola uma batalha com um robô. Acerte o olho e evite os misseis e bombas.

THE SACKBOT REDEMPTION

78. Leve os Sackboys aos pontos de resgate ►

VENDA E ASSISTÊNCIA TECNICA DE GAMES

CONSERTOS

3 RED LIGHTS BIPS

PS3 - XBOX 360

MANIAC'S GAMES

ATENDIMENTO PERSONALIZADO : TIRE SUAS DUVIDAS COM NOSSA EQUIPE DE GAMEMANIACOS

-RUA : AURORA N:200 - LOJA 198
-GALERIA SÃO PAULO
-FONE : 011 - 3221 2086

e pegue os itens que aparecem. Na primeira subida, do lado direito, há uma chave.

FLYING IN THE FACE OF DANGER

79. Nesta corrida horizontal, elimine os inimigos e pegue os 29 itens no caminho.

EVE'S ASYLUM

80. Pegue os oito itens no começo. Prossiga e suba na taturana. Desvie dos obstáculos, pegue os itens e fique esperto na terceira parte da fase. A chave para o minigame está no centro da tela.

CASA DEL HIGGINBOTHAM

81. No começo, há um espaço para o adesivo Golden Apple (este item está no final da fase Patients are a Virtue). Esse adesivo habilita uma arma que libera vários locais.

PATIENTS ARE A VIRTUE

82. Logo no início, siga para a esquerda e olhe atrás da flores. Desça, vá pela esquerda e pegue o item ao lado do homem com um coelho branco.
84. Jogue água na gaiola onde está a garota e pegue os dois itens que aparecem.

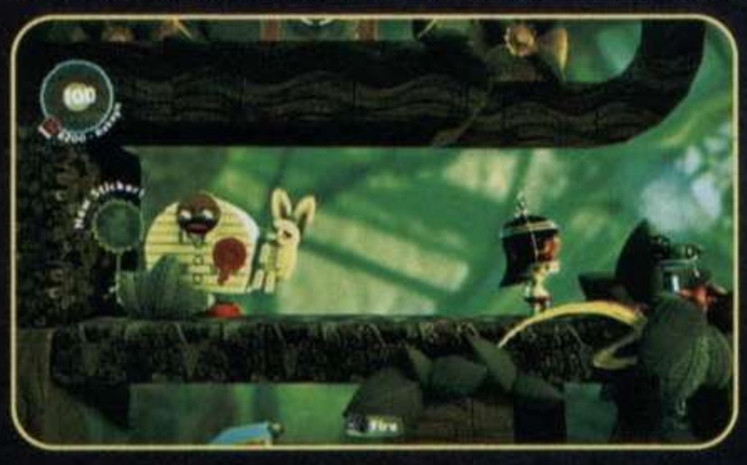
85. Monte os pilares de água para subir. Atire na ponta azul e espere que a plataforma apareça. Acerte também as pontas azuis para fazer as plantas crescerem. Entre do lado direito e pegue um item no meio das plantas.
86. Jogue água na roda e corra para o outro lado para conseguir uma chave.

NOVOS AMIGOS

Seu Sackboy conta com novos amigos robóticos. O RoboBun é um coelho que permite pular mais alto e esmagar inimigos. Os latidos do Mecha Pup são capazes de destruir paredes e empurrar objetos. O Burrow faz alguma coisa importante. O robô Bee é uma abelha-espaçonave. O Camel Cyberspit é um verdadeiro tanque de guerra em forma de camelo.

Nada como um coelho robô com aspecto de psicopata para esmagar inimigos sem perder a fofura

87. Após descer pelas plataformas de água e flores. Vire à esquerda e pegue os três itens.
88. Desça e vire à esquerda para pegar dois itens.
89. Ao liberar a bola de fogo, ela vai queimar as flores. No segundo nível, antes de empurrá-la, siga para a direita, pegue os dois itens e prossiga.



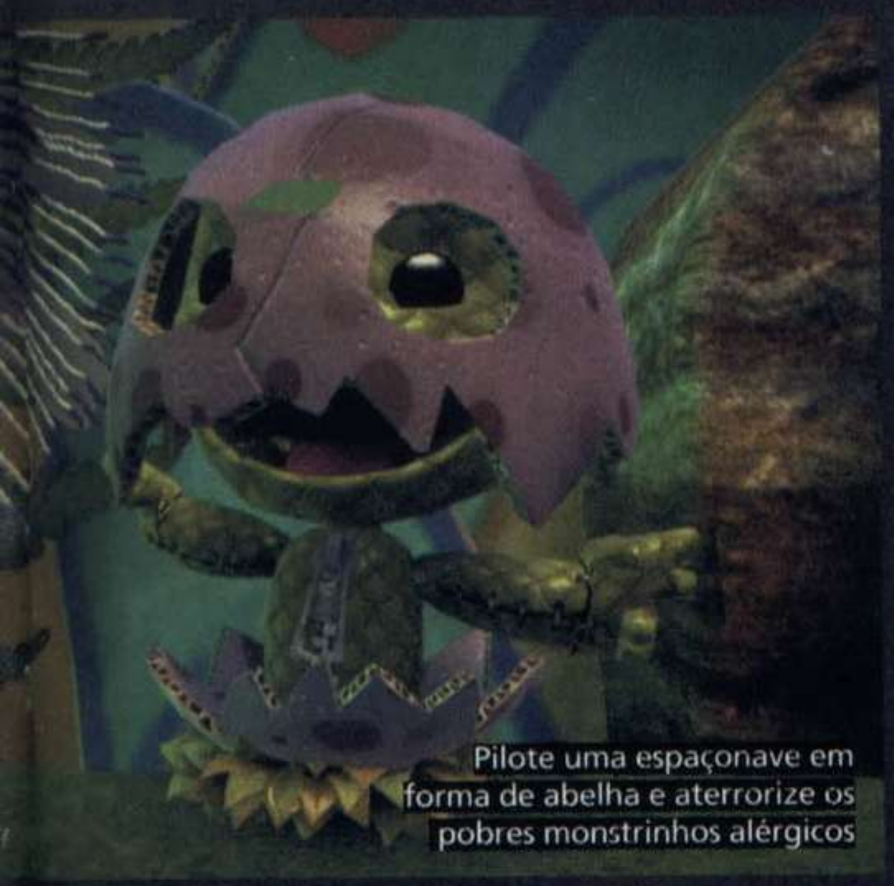
PATIENTS ARE A VIRTUE

90. Acerte água na bolha verde que está no alto da tela para pegar dois itens.
92. Durante a subida, ao pular, siga para a esquerda e pegue a chave no alto.

93. Acerte a bolha verde ao lado do beija-flor para pegar os quatro itens dentro da árvore.
94. Reúna quatro amigos para conseguir pegar os seis itens que estão no alto.
95. Contra a planta carnívora no final da fase; jogue água na boca e desvie das bolas de fogo.

INVASION OF THE BODY INVADERS

96. No controle de uma versão minúscula do Sackboy, corra pelo organismo do monstro e pegue os itens espalhados no caminho.
87. Pegue a bola branca e acerte as barreiras vermelhas para abrir caminho.



Pilote uma espaçonave em forma de abelha e aterrorize os pobres monstrinhos alérgicos

Os checkpoints determinam a validade de cada uma das suas armas. Fique de olho!

88. Os inimigos são glóbulos vermelhos. Jogue os glóbulos brancos em todas as células. No final, quando o inimigo se multiplicar, continue jogando os glóbulos até acabar com as células inimigas.

THE COSMOS

SET CONTROLS FOR THE HEART OF THE NEGAVITRON

89. Jogue o fliperama Science Dinner no segundo andar e elimine as peças para ganhar a chave.
90. Pegue dois itens usando a garra. Pule duas vezes no botão vermelho. Alinhe perfeitamente com a bola, caso contrário não vai ganhar.
91. Rebata a bola no minigame do versus para habilitar um minigame multiplayer.
92. Colete alguns pontos verdes que caem do alto da tela para liberar mais um minigame.
93. Suba na plataforma azul com um amigo e aperte os botões vermelhos para que os dois personagens cheguem aos quatro itens secretos.
94. Use este veículo para subir nas paredes.

FULL METAL RABBIT

95. Ao encontrar o primeiro inimigo, espere que ele jogue uma bomba e segure-a; só atire no alvo quando ele arremessar outra. Segure-a e jogue no centro da coluna para liberar o item. Faça o mesmo do outro lado. Use as bombas para eliminar as barreiras de bolhas da fase.

96. Sobre as plataformas de pula-pula, escape dos disparos incendiários.
97. Atraia os inimigos, volte e pule na bola amarela. Segure R1 para fazer a porta descer no inimigo.

WHERE IN THE WORLD IS AVALON CENTRIFUGE

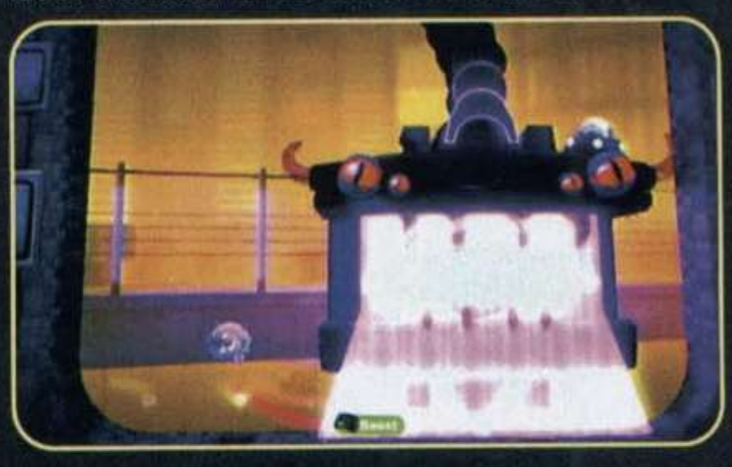
98. Para passar da primeira área com fogo, use o gancho na abelha. Siga até a outra ponta e, sem soltar a abelha, pule no alto e pegue os itens.
99. Ao encontrar os primeiros Sackboys, desça e use o gancho para ir para a direita e pegar itens.
100. Abra a traseira do robô. Ao expor a substância roxa, os Sackboys vão atirar nela.
101. Use o ganho para subir nos pontos prateados. Ao chegar à cabeça, passe sob o queixo, siga para a direita e acerte a bolha branca na orelha direita. Entre e puxe a alavanca.

FIGHT OF THE BUMBLEBEES

102. Em cima da abelha, aperte ✖ para quebrar as parede cor de rosa. Ao chegar ao chefe, acerte a peça no centro da tela e fuja das peças quadradas que vêm na sua direção.

INTO THE HEART OF THE NEGATIVITRON

103. Em cima do rato, escolha um lado e acerte o botão branco em cima do robô. Alterne os lados até bater cinco vezes nos botões.



104. Após descer pelo túnel, use o gancho para alternar entre as plataformas. Quando elas pararem, siga para a esquerda e pule no botão na cabeça do inimigo. Repita quatro vezes.
105. A terceira etapa é a mais chata. Não é preciso fugir dos raios rosados, você só não pode deixar o Sackboy relar neles quando o personagem estiver encostado no chão. Ou seja, pode pular entre eles. Quando ele descer, vire para um lado, pegue um bolo, fique encostado na parede e jogue na direção do botão branco. Repita três vezes para terminar este jogão. ■

CHECKLIST

Nada melhor do que organização. Em LittleBigPlanet 2 isso é fundamental para conquistar todos os adesivos, itens e personagens até o final do jogo. Esse listão que criamos tem a finalidade de servir de guia para o seu avanço no jogo. Marque os itens que você possui e saiba quais ainda precisa procurar na fase.

DA VINCI'S HIDEOUT

ROOKIE TEST

• DURANTE A FASE

- 1. Arch Sketch
- 2. Black Starburst
- 3. Bricks Doodle
- 4. Chair Back Sketch
- 5. Chair Studs
- 6. Curved Iron Support Sketch
- 7. Face Bracket Sketch
- 8. Furniture Leg Sketch 1
- 9. Grinning Lady Portrait
- 10. Hairy Leg Sketch
- 11. Hand and Sleeve Sketch
- 12. Iron Support Sketch
- 13. Pedestal Sketch
- 14. Pillar Bracket Sketch
- 15. Pillar Sketch
- 16. Triangle Bracket Sketch
- 17. Unfinished Old Man Sketch
- 18. Wheel Sketch
- 19. Decorative Iron Hinge
- 20. Handkerchief
- 21. Cheese Wedge
- 22. Lion Sword
- 23. Circle Trim
- 24. Frosted Diamonds
- 25. Old Wood
- 26. Quina Dress
- 27. Quina Hat & Hair
- 28. Quina Wrist Ties
- 29. Wooden Knight Boots
- 30. Wooden Knight Helmet
- 31. Wooden Knight Ruff & Armiets
- 32. Wooden Knight Shield & Sword
- 33. Wooden Knight Skin
- 34. Regal Fanfare Stringer 1
- 35. Regal Fanfare Stringer 2
- 36. Black and White Photo Frame
- 37. Body – Outline Frame
- 38. Circle Frame
- 39. Mouth Frame
- 40. Photo Frame
- 41. Red Star Frame
- 42. Speech Bubble Frame
- 43. Square Frame

• POR COMPLETAR A FASE

- 44. Bellydancer Hair
- 45. Flyboy Skin

• POR COLETAR TODOS OS ITENS

- 46. Chair Seat Sketch
- 47. Gog Sketch

• POR NÃO MORRER

- 48. Green Tassel
- 49. Fly Boy Wings

GRAB AND SWING

• DURANTE A FASE

- 1. Ada's Sackboy
- 2. Fountain Sketch
- 3. Full Glass
- 4. Grapes
- 5. Paint Splodge – Dark Brown
- 6. Paint Square – Orange
- 7. Square – Terracotta
- 8. Straight Iron Support Sketch
- 9. Da Vinci One-Story
- 10. Tower Wax Seal
- 11. Big Green Book
- 12. Open Book
- 13. Damask – Red Floral
- 14. Plywood
- 15. Chandelier Sketch
- 16. Cheese Wedge
- 17. Circle Square
- 18. Controller Sketch
- 19. Da Vinci Ego
- 20. Da Vinci Portrait
- 21. Da Vinci Specs
- 22. Fingerprint – Orange
- 23. Furniture Leg Sketch 2
- 24. Furniture Leg Sketch 3
- 25. Golden Picture Frame
- 26. Green Spiral
- 27. Helicopter Sketch
- 28. Iron Hinge Sketch
- 29. Magnum Opus Logo
- 30. Newton Logo
- 31. Orange Terra Incognito Logo
- 32. Parmesan Logo
- 33. Red Pillar
- 34. Wooden Da Vinci Logo
- 35. Window Sketch
- 36. Da Vinci Turret
- 37. Da Vinci Two-Story Tower
- 38. Small Fat Book
- 39. Black Matte Wood
- 40. Damask – Orange Leaves
- 41. Floral Brocade
- 42. Masonry Trim

Por Completar a Fase

- 43. Cog Princess Skin
- 44. Combover Hair
- 45. Sketch Hat

• POR PEGAR TODOS OS ITENS

- 46. Dowel Upright
- 47. Big Red Book
- 48. A Fifth of Beethoven

• POR NÃO MORRER

- 49. Carrot Stick Hat
- 50. Flyboy Hat

GRIPPLE GRAPPLE

• DURANTE A FASE

- 1. Block of Handwriting
- 2. Chalk Arm
- 3. Chalk Body
- 4. Chalk Bounce Arrow
- 5. Chalk Circle
- 6. Chalk Cloud
- 7. Chalk Curved Arrow
- 8. Chalk Dotted Diagonal
- 9. Chalk Happy Face
- 10. Chalk Hazard Symbol
- 11. Chalk L1 Button
- 12. Chalk Leg
- 13. Chalk Lightning
- 14. Chalk Line
- 15. Chalk Round Scribble
- 16. Chalk Sad Face
- 17. Chalk Skull
- 18. Chalk Speech Bubble
- 19. Chalk Spiral Arrow
- 20. Chalk Spiral Squiggle
- 21. Chalk Square
- 22. Chalk Square Scribble
- 23. Chalk Star
- 24. Chalk Wavy Line
- 25. Chalk Zig-Zag
- 26. Chopper Cabinet
- 27. Da Vinci Child
- 28. Drippy Principia Logo
- 29. Fancy Art Logo
- 30. Guitar Neck
- 31. Hook Sketch
- 32. Jug Sketch
- 33. Scoop
- 34. Scoop Arm
- 35. Streetlamps
- 36. Stripey Arrow
- 37. Wooden Gear 2
- 38. Wrench
- 39. Wooden Cog Wheel
- 40. Wooden Valve Wheel
- 41. Blackboard
- 42. Bookshelves
- 43. Canvas – Fine Weave
- 44. Dowel – Horizontal
- 45. Wooden Chandelier
- 46. Wooden Chandelier Arm
- 47. Wooden Chandelier Centre
- 48. Wooden Strut
- 49. Heavenly Choirs Stinger
- 50. Blue Tile Block
- 51. Chalk Dotted Circle
- 52. Da Vinci Arm
- 53. Da Vinci Crest
- 54. Da Vinci Torso
- 55. Henry VIII
- 56. Leg Sketch – Sandals
- 57. Medieval Nurse
- 58. Old Man Sketch
- 59. Profile Mask
- 60. Stippled Bush
- 61. Wooden Gear 3
- 62. Canvas Medium – Weave
- 63. Canvas – Coarse – Weave
- 64. Damask – Yellow Leaves

• POR COMPLETAR A FASE

- 65. Belly Dancer Wrist Ties
- 66. Cog Princess Dress
- 67. Disco Montage

• POR PEGAR TODOS OS ITENS

- 68. Iridescent Flower
- 69. Canvas – Brown
- 70. The Big Reveal

Por Não Morrer

- 71. Tree Stump

FINAL TEST

• POR COMPLETAR A FASE

- 1. Go Get "em"
- 2. Disco Shisco
- 3. Da Vinci's Hideout

• POR NÃO MORRER

- 4. Flyboy Glasses
- 5. Larry Da Vinci
- 6. Suspense

VICTORIA'S LABORATORY

RUNAWAY TRAIN

• DURANTE A FASE

- 1. Aviatress Gloves
- 2. Aviatress Headgear & Hair
- 3. Aviatress Jacket & Top
- 4. Aviatress Scarf
- 5. Aviatress Trousers
- 6. Cupcake Skin
- 7. Steam Sack Helmet
- 8. Stream Sack Suit
- 9. Corner Swirl Motif
- 10. Iron Cakestand
- 11. Jam Logo
- 12. Kettle Lady
- 13. Oval Frame Sketch
- 14. Paint Splodge – Black
- 15. Paint Splodge – Navy Blue
- 16. Paint Splodge – Purple
- 17. Paint Splodge – Terracotta
- 18. Paint Splodge – Dark Purple
- 19. Paint Square – Gold
- 20. Paint Square – Plum
- 21. Swagged Skirt
- 22. Tree Motif 1
- 23. Tree Motif 2
- 24. Union Jack
- 25. Victoria Ego
- 26. Cream Swirl
- 27. Round Bolly
- 28. Steampunk Pipe
- 29. Floral Wallpaper
- 30. Jelly – Orange
- 31. Jelly –Strawberry
- 32. Light Brass
- 33. Purple Quitted
- 34. Antique Light Bulb
- 35. Vanilla French Fancy
- 36. Wrought fron Swirl

Por Completar a Fase

- 37. Cupcake Hat
- 38. Jelly – Lime
- 39. The Lab IntMusic

• POR COLETAR TODOS OS ITENS

- 40. Icing Drips
- 41. Picture Frame Teapot Train
- 42. Panic

Por Não Morrer

- 43. Flaskboy Headpiece 1
- 44. Sack-in-a-Clock Hat
- 45. Picture Frame Gentleman

BRAINY CAKES

• DURANTE A FASE

- 1. Ammonite
- 2. Bearded Man Sketch
- 3. Big Fancy Cake
- 4. Black Flower Border
- 5. Blue Kettie
- 6. Curved Window
- 7. Doolhouse Window 1
- 8. Doolhouse Window 2
- 9. Fancy Arrow
- 10. Flower Motif 2
- 11. Flower Motif 3
- 12. Fruitcake Logo
- 13. Grass Silhouette
- 14. Painted Cloud
- 15. Painted Rain
- 16. Peacock
- 17. Penny Farthing
- 18. Playing Card
- 19. Pompadour Head
- 20. Silver Spoon
- 21. Stag Head With Antlers
- 22. Sticking Plaster
- 23. Thistle
- 24. Victoria Child
- 25. Victorian Lady's Boot
- 26. Victorian Man's Arm
- 27. Victorian Man's Torso
- 28. Biscuit Wafer
- 29. Cookie
- 30. Cream Sprinkles
- 31. Cream Swirl & Cherry
- 32. Dolly Tree
- 33. Lace Flower
- 34. Picture Frame – Anatomical Face
- 35. Picture Frame – Lady
- 36. Pipe Hole
- 37. Porthole Window
- 38. Red Rose
- 39. Sugar Flower
- 40. Victoria's Cake House
- 41. Broken Crokery
- 42. Damask – Dark Green Floral
- 43. Damask – Green Floral
- 44. Floral Wallpaper – Blue Tint
- 45. Floral Wallpaper – Pink Tint
- 46. Purple Velvet

47. Rock Cake
48. Chocolate Cupcake
49. Chocolate French Fancy
50. Chocolate Gateau
51. Meter Gauge
52. Roborat
53. Silver Surfer, Ghost Rider Go!!!

• POR COMPLETAR A FASE

54. Cookies
55. Babyface Dummy
56. Babyface Nappy

• POR PEGAR TODOS OS ITENS

57. Flower Motif 1
58. Red Rose Corsage
Por Não Morrer
59. Victoria Symbol
60. Babyface Rattle
61. Babyface Bonnet

THE CAKEINATOR

• DURANTE A FASE

1. Sack-in-a-Clock Shoes
2. Bell Jar
3. Blue Fern
4. Boxing Poster
5. Damage – Peeled Sticker
6. Damage – Tear
7. Glass Cake Stand
8. Green Fern
9. Lace Circle
10. Rabid Hound Battenberg
11. Ruffian King Panettone
12. Scones Logo
13. Sewing Machine
14. Trilobyte
15. Victorian Lady's Arm
16. Victorian Lady's Bustle Skirt
17. Victorian Lady's Torso & Head
18. Victorian Steam Logo
19. White Pillar
20. Bent Copper Pipe
21. Clock Face
22. Electrical Filament
23. Glow Light on Stalk
24. Battenberg
25. Chocolate Fountain
26. Green Quilted
27. Icing
28. Lace Trim
29. Antique Bottle
30. Test Tube
31. Wrounght Iron Spike
32. Peace and Quiet
Por Completar a Fase
33. Sack-in-a Clock Bow Tie
34. Sack-in-a Clock Jacket
35. What Are You Waiting For? (Instrumental)

• POR COLETAR TODOS OS ITENS

36. Straight Copper Pipe
37. Chemistry Flask

• POR NÃO MORRER

38. Flashboy Torso
39. Spinning Spiral

CURRANT AFFAIRS

• DURANTE A FASE

1. Flaskboy Headpiece 4
2. Sack-in-a-Clock Skin
3. Anatomical Head
4. Black Dribble 1
5. Black Dribble 2
6. Black Dribble 3
7. Black Dribble 4
8. Black Dribble 5
9. Column Skirt
10. Damage - Hole
11. French Horn
12. Gorilla
13. Grasping Hand
14. Male Bust
15. Millipede
16. Moth
17. Mutant Thing
18. Red Admiral Wing
19. Rodent Skeleton
20. Skull Jawbone
21. Skull Upper
22. Stag Antier
23. Stag Beetle
24. Stag Body
25. Stag Head
26. Steampunk City Silhouette
27. Stem Motif
28. Tea Logo
29. Victorian Girl Body
30. Victorian Girl Head
31. Victorian Top Hat
32. Boily Trim
33. Sackbot Arm
34. Sackbot Head
35. Sackbot Leg
36. Valve Wheel
37. Copper Bevel
38. Dark Brass
39. Shiny Squares & Diamonds
40. White Ceramic Tiles
41. Wrought Iron Fence
42. Antique Tube Light
43. Bobbin
44. Purse
45. Teacup

• POR COMPLETAR A FASE

46. Sack-in-a-Clock Trousers
47. Dark Beaten Copper
48. Horror Stinger

• POR PEGAR TODOS OS ITENS

49. Meter Needle
50. Elevat This

• POR NÃO MORRER

51. Boxer Headgear

KLING KLONG

• POR COMPLETAR A FASE

1. Boxing Gloves
2. Sack-in-a-Clock Glasses
3. Ghosts

• POR NÃO MORRER

4. Boxer Shorts
5. Flaskboy Headpiece 3
6. Victoria Von Bathysphere

THE FACTORY OF A BETTER TOMORROW

MAXIMUM SECURITY

1. Approved Stamp
2. Clive Child
3. Conformity Poster
4. Factory Symbol
5. Futurism Color Interior
6. Futurism Grayscale
7. Halftone Square
8. Happy Management Bean
9. Lady's Horn Rims
10. Little Blue Car
11. Man's Horn Rims
12. Middle-Management Face
13. New Life Poster
14. Nucleus
15. Orange Moonrocks
16. Photographic Fist
17. Robot Block
18. Sea Monster
19. Work Hard Badge
20. Worker Body
21. Clipboard Clip
22. Rocket Ship Vent
23. Sackbot Sleepy
24. Astrid Bangles
25. Astrid Dress
26. Astrid Glasses
27. Astrid Hat
28. Astro Ankiets
29. Astro Bangles
30. Astro Helmmet
30. astro Skin
31. Cumpled Concrete
32. Embossed Blue
33. Neon Bevel
34. Wood Weneer
35. Hamster Tube Long Curved
36. Paperclip
37. Ribbed Tin Can
38. Automation Audio

• POR COMPLETAR A FASE

39. Sticking Plasters
40. Tired Eyes
41. The Factory of a Better Tomorrow - IntMusic

• POR PEGAR TODOS OS ITENS

42. Microphone Head
43. Sadness

• POR NÃO MORRER

44. Dean Jeans
45. Retro Glasses
46. Meanies Stinger

PIPE DREAMS

• DURANTE A FASE

1. Blue Piechart
2. Colorful Bird 1
3. Denied Stamp
4. Futurism Color Exterior
5. Halftone Hole
6. Jukebox
7. Pending Stamp
8. Pink - Suited Lady Body
9. Red Mooonrocks
10. Retro Guy Head
11. Retro Lady Head
12. Suited Torso
13. Tiki Mask
14. White Jagged Line
15. Jukebox
16. Red Eye on Stalk
17. Sackbot Heart Screen
18. Metal Cage
19. Radio Mesh
20. Red Panels
21. Weatheres Steel
22. Clipbord
23. Hamster Wheel

• POR COMPLETAR A FASE

24. Sackretary Dress
25. Sackretary Glasses
26. Limehouse Blues

• POR COLETAR TODOS OS ITENS

27. Red Eye
28. Disaster Strikes

• POR NÃO MORRER

29. Dean Jacket
30. Goldfish Bowl Headpiece

BANG FOR BUCK

1. Album Cover 1
2. Big Head Alien
3. Blue Typewritter
4. Clive Stamp
5. Color Wheel - Cubist
6. Colorful Molecules
7. Colorful Robot
8. Colorful Rocket
9. Conformity Poster Detail
10. Invasion Logo
11. Machines Stamp
12. Orange Light Bulb
13. Plink Guy Sketch
14. Raygun
15. Red & Yellow Chevron
16. Red Fist
17. Red Transparent Star
18. Robot Ear
19. Stone Worker
20. Tank Stamp
21. Track 62 Logo
22. White Wavy Line
23. Yellow Fist
24. Clapper Board
25. Rocket Ship Wing
26. Sackbot Alarmed Screen
27. Meryl Dungarees
28. Carpet - Check pattern
29. Crumpled Concrete - Dark
30. Diamond Lattice
31. Glass Cage
32. Skycrapers
33. Antique Radio
34. Elastic Band Ball
35. Exhaust Pipe
36. Hamster Tube
Cross Section
37. Hamster Tube - Long
38. Hamster Tube - Medium
39. Hamster Tube Short Curved
40. Lever Arch Folder
41. Metal Bar
42. Tin Can Top
43. I Have Changed
44. Mahalageasca (Felx B. Jaxxhouz Dub)

• POR COMPLETAR A FASSE

45. Dean Shoes
46. Meryl Hat & Hair
47. Victory

• POR COLETAR TODOS OS ITENS

48. Antenna

• POR NÃO MORRER

49. Dizy Eyes
50. Tinfoil Hat

WASTE DISPOSAL

1. 3D Logo
2. Album Cover 2
3. Checked Hat
4. Clive Ego

5. Colorful Bird 2 ■
6. Grey Typewriter ■
7. Printed Hole ■
8. Quiff ■
9. Red Comrades Logo ■
10. Red Diner Logo ■
11. Retro Green Chair ■
12. Retro Professor Head ■
13. Smiley Lady Head ■
14. Big Metal Fist ■
15. Note Square ■
16. Scuffed Arrow Sing ■
17. Sackbot Winking Screen ■
18. Carpet - Scale - Pattern ■
19. Chrome ■
20. Embossed Green ■
21. Tire Tread ■
22. Hamster Tube - Short ■
23. Metal Torch ■
24. Piston Arm ■
25. Piston Head ■

• POR COMPLETAR A FASE

26. Marie Shorts ■

• POR COLETAR TODOS OS ITENS

27. Stapler Lower ■
28. Stapler Upper ■

• POR NÃO MORRER

29. Marie Vest ■
30. Disaster Strikes Stinger ■

FOWL PLAY

• DURANTE A FASE

1. Blue-Red Pointing Hand ■
2. Crazy Hamster Prison Box ■
3. Pilot ■
4. Platinum Wig ■
5. Red Dome ■
6. Retro Blonde Head ■
7. Retro Space Pilot ■
8. Hot Dog ■
9. Stylized Business Guy ■
10. Bin Lid ■
11. Sackbot Pink Screen ■
12. Battero ■
13. The Good Old Days ■

• POR COMPLETAR A FASE

14. Dean Hair ■
15. The Factory of a Better Tomorrow ■
16. Whoever Brings The Night ■

• POR COLETAR TODOS OS ITENS

17. Hamster Tube T-Junction ■

• POR NÃO MORRER

18. Dean Mask ■
19. Clive Handforth ■

AVALONIA

AVALON´S ADVANCED ARMAMENTS ACADEMY

• DURANTE A FASE

1. DJ Rewind Gloves ■
2. DJ Rewind Hat ■
3. DJ Rewind Jumpsuit ■
4. Piectra Dress ■
5. Piectra Glasses ■
6. Piectra Hair ■
7. Piectra Wings ■
8. Atomic Drive ■
9. Avalon Ego ■
10. Avalon Poster ■
11. Avalonia A ■
12. Avalonia B ■
13. Avalonia C ■
14. Blue Science Logo ■
15. Cell Loop ■
16. Epic Avalon Head ■
17. Foil Wrapper ■
18. Golden Colorsquare ■
19. I Created Science Poster ■
20. Pink-Orange Fact Logo ■
21. Sparkie Jewel ■
22. Square Speaker ■
23. Tape Spool ■
24. Videotape ■
25. Water Icon ■
26. Animal Ear - Long ■
27. Animal Ear - Pointed ■
28. Animal Ear - Rounded ■
29. Animal Tail ■
30. Avalon's Winged Pyramid ■
31. Cotton Wood Tree ■
32. Dog Nose ■
33. Rabbit Nose ■
34. White Fur ■
35. Blue Hexagon ■
36. Blue Bubbles ■
37. Corrugated Plastic ■
38. Fur - Black ■
39. Fur - Brown ■
40. Fur - Orange ■
41. Fur - White ■
42. Geometric Shadow Print ■
43. Fizzy Drink Can - Horizontal ■
44. Hamstertron 2000 ■
45. Handheld Game Console ■
46. Lightbox - Curve ■
47. MechaPup ■
48. Round Speaker ■
49. Small Battery ■
50. Square Battery ■

• POR COMPLETAR A FASE

51. Console Kitty Gloves ■
52. Console Kitty Headpiece ■
53. LED Light Bulb ■

• POR COLETAR TODOS OS ITENS

54. Cotton Ball Cloud 1 ■
55. Robobun ■
56. Triangular Speaker ■

• POR NÃO MORRER

57. Console Kitty Torso ■
58. Console Kitty Boots ■
59. Men At Work ■

GOT THE HUMP

1. Cordlass Hair ■
2. Cynthia Ruff ■
3. Globetrotter Bangles ■
4. Globetrotter Skin ■
5. Amateur Genius Logo ■
6. Avalon Icon ■
7. Avalonia H ■
8. Avalonia I ■
9. Avalonia Icon - Green ■
10. Avalonia Icon - Red ■
11. Avalonia J ■
12. Avalonia K ■
13. Avalonia L ■
14. Avalonia M ■
15. Avalonia N ■
16. Avalonia O ■
17. Avalonia P ■
18. Avalonia Q ■
19. Avalonia R ■
20. Avalonia S ■
21. Avalonia T ■
22. Blue Speaker ■
23. Cassette ■
24. Catlike Eye ■
25. Colorful Boot ■
26. Double Curve ■
27. Evil Avalon Logo ■
28. Faceted Box 1 ■
29. Faceted Box 2 ■
30. Flask Icon ■
31. Floppy Disk ■
32. Gas Cover ■
33. Gradient Triangle - Pink ■
34. Gradient Triangle Turquoise ■
35. Gradient Triangle Yellow ■
36. Green Pencil ■
37. Hand Icon ■
38. Joystick ■
39. Mesh Speaker ■
40. Metal Teeeth ■
41. Mountain Motif ■
42. Orange Crayon ■
43. Orange EMC Logo ■
44. Phone Chip ■
45. Pink Rubber Glove ■
46. Purple Crayon ■
47. Red Robot Hand ■
48. Red Robot Head ■
49. Red Robot Module ■
50. Round Flask Icon ■
51. Scientist Face ■
52. Spikey Eye ■
53. Video Camera Body ■
54. Video Camera Lens ■
55. Warning Fragment ■
56. Black Fur ■
57. Cotton Ball ■
58. Dark Brown Fur ■
59. Extractor Fan ■
60. Foot ■
61. Fur Swirl ■
62. Furry Dice ■
63. Lower Beak ■
64. Transparent Ear ■
65. Transparent Tail ■
66. Upper Beak ■
67. Animated Grid ■
68. Camo Panels - Blue ■
69. Circuits - Blue ■
70. Neon ■
71. Padded Panels ■
72. Silver Quilted ■
73. Smooth Glass Blue Tint ■
74. Tools Pattern - Black ■
75. Tools Patterns - Grey ■
76. Translucent Geometric Blue ■
77. Translucent Geometric - Yellow ■
78. Washed Denim ■
79. Wires ■
80. Cotton Ball Cloud 3 ■
81. Electronics Circular Sector ■
82. Fizz Drink Can - Upright ■
83. Television ■

• POR COMPLETAR A FASE

84. Cordlass Dress
85. Cordlass Skin
86. Aura of Awesome ■

• POR COLETAR TODOS OS ITENS

87. Rectangular Speaker ■
88. Absolute Power ■

• POR NÃO MORRER

89. Cynthia Hair ■
90. Light Brown Fur ■
91. Electric Shaver ■

THE SACKBOT REDEMPTION

1. Computerhead Skin ■
2. DJ Rewind Skin ■
3. Avalon Child ■
4. Avalonia D ■
5. Avalonia E ■
6. Avalonia F ■
7. Avalonia G ■
8. Blue Mesh Ball ■
9. Cube - Blue ■
10. Cube - Green ■
11. Cube - Orange ■
12. Cube - Pink ■
13. Cube - Turquoise ■
14. Cube - Yellow ■
15. Early Avalon, Da Vinci, Clive Concept ■
16. Faceted Triangle ■
17. Film Cell ■
18. Green Crayon ■
19. Grey Crayon ■
20. Robot Mona Lisa ■
21. Silver Foil ■
22. Spectgrum Dart ■
23. Stylized Lion Face ■
24. Video Label ■
25. Waving Cable ■
26. Bubble Wrap ■
27. Circuits - Dark Blue ■
28. Geometric Embossed ■
29. Geometric Foil ■
30. Smooth Glass ■
31. White Plastic - No Bevel ■
32. Bee 2.0 (Pickup Mode) ■
33. Cotton Ball Cloud 2 ■
34. Electronics Cube ■

- 35. Large Spotlight
- 36. Modern Cog
- 37. Neon Light
- 38. Avalonia IntMusic
- 39. Nice Degree.

• POR COMPLETAR A FASE

- 40. Cynthia Dress
- 41. Cynthia Skin
- 42. New Family

• POR COLETAR TODOS OS ITENS

- 43. Composite Wing
- 44. Light Stud
- 45. Single Wing

• POR NÃO MORRER

- 46. Disco Sack Skin
- 47. Geometry Boy Hat
- 48. Lightbox - Corner

FLYING IN THE FACE OF DANGER

- 1. Avalonia Icon - Blue
- 2. Chrome 8
- 3. Classic Speaker
- 4. Color Cloud
- 5. Energy Poster
- 6. Foil Top
- 7. Green-Blue Starbust
- 8. Hexagon - Green
- 9. Hexagon Turquoise
- 10. Pilot Wings
- 11. Recycle Arrow
- 12. Space Shuttle
- 13. Chrome Pipe
- 14. Digital Watch Face
- 15. DVI Port
- 16. Phone Chip
- 17. Circuti Board
- 18. Denim Panels
- 19. Scrap Metal
- 20. Smooth Glass Green Tint
- 21. Spaceship
- 22. Translucent Geometric Pink
- 23. White Plastic - Bevel
- 24. Audio Cassette
- 25. Battery
- 26. Cotton Ball Cloud 4
- 27. Lightbox - Straight
- 28. Washing Up Liquid Bottle

• POR COMPLETAR A FASE

- 29. Cordlass Glasses
- 30. Avalon Centrifuge
- 31. Bee 3.0 (Attack Mode)

• POR COLETAR TODOS OS ITENS

- 32. Electrical Socket
- 33. Calculator
- 34. Rock Your Body Rock

• POR NÃO MORRER

- 35. Cordlass Anklets
- 36. Cordlass Bangles
- 37. Disco Sack Glasses

HUGE PERIL FOR HUGE

- 1. Globetrotter Dress
- 2. Piectra Skin
- 3. Tenslon

• POR NÃO MORRER

- 4. Avalon Centrifuge
- 5. Globetrotter Hat
- 6. Heroic Fanfare

EVE´S ASYLUM UP AND AT´EM

- 1. Asterisk
- 2. Big Teeth Doogle
- 3. Creeper
- 4. Dougle Dog
- 5. Eye Shape
- 6. Golden Hair
- 7. Impressionist Motif 7
- 8. Marmalade Cat Body
- 9. Marmalade Cat Leg
- 10. Marmalade Cat Tail
- 11. Mother Bird
- 12. Orange Peel
- 13. Paint Splat Green Yellow 1
- 14. Paint Splat Green Yellow 2
- 15. Paint Square -Blue
- 16. Paint Square - Green
- 17. Paint Square Purple Green
- 18. Pretty Pink Heart
- 19. Red Beard Sketch
- 20. Red Lips Dooble
- 21. Robin Hood Head
- 22. Serene Lady Face
- 23. Single Antier Sketch
- 24. Stick Face Doodle
- 25. Tree Bark Light Material
- 26. White House
- 27. Yellow Wooden Plank
- 28. Golden Curly Tree
- 29. Golden Apple
- 30. Perfume Bottle
- 31. Plug
- 32. Padded Cell
- 33. Alvin Teeth
- 34. Berrie Dress
- 35. Berrie Hat
- 36. Spiked Wristbands
- 37. Berrie Skin
- 38. Avin Skin
- 39. Alvin Hair

• POR COMPLETAR A FASE

- 40. False Lashes Eyes Costume
- 41. Viola Shoes Costume
- 42. Eve´s Asylum InfMusic Audio

• POR COLETAR TODOS OS ITENS

- 43. Fabric Flower -Green / Gold Decoration
- 44. Broom Moustache Costume
- 45. Reassurance Audio

• POR NÃO MORRER

- 46. Viola Shorts Costume
- 47. Viola Wings Costume

FIREFLIES WHEN YOU´RE HAVING FUN

- 1. Blond Moustache
- 2. Impressionist Motif 5
- 3. Lady with Apple Painting
- 4. Owl Face
- 5. Patterned Leaf
- 6. Poplar
- 7. Snarling Mouth
- 8. Vampire Kid
- 9. Fabric Flower - Pink
- 10. Torn Paper
- 11. Viola Hat
- 12. Waterlily Dress
- 13. Water Lily Eyes
- 14. Waterlily Shoes
- 15. Gold Leaf
- 16. Ruled Paper
- 17. Flower Lamp
- 18. Perfume Bottle Top
- 19. Badger
- 20. Big Ear
- 21. Cell 4
- 22. Clown Fish
- 23. Eve House
- 24. Fingerprint - Green
- 25. Green-Blue Triangle
- 26. Hooded Head
- 27. Impressionist Flower
- 28. Red apple
- 29. Square - Green
- 30. Woman´s Head
- 31. Yellow Sun Doodle
- 32. Fabric Leaf - Dark
- 33. Fabric Leaf - Light
- 34. Golden Apple Stem
- 35. Paper Plane
- 36. Geometric Grey
- 37. Green Oil-Painted
- 38. Golden Stand
- 39. Honor

• POR COMPLETAR A FASE

- 40. Vicent Hat Costume
- 41. Vicent Skin Costume
- 42. Infotain Me Audio

• POR COLETAR TODOS OS ITENS

- 43. Eve Ego Sticker
- 44. Plant Tangle Sticker

• POR NÃO MORRER

- 45. Flower Moustache Costume
- 46. Planet Deely-Boppers Costume
- 47. Vincent Flower Costume

PATIENTES ARE A VIRTUE

- 1. Impressionist Bush
- 2. Paint Splat - Blue
- 3. Impressionist Motif 2
- 4. Argyle Sock Leg
- 5. Tree Motif 3
- 6. Rose Petal
- 7. Spikey-Toothed Mouth
- 8. Twing
- 9. Photographic Apple
- 10. Flying Duck - Small
- 11. Pink Striped Shape
- 12. Acorn
- 13. Golden Apple

- 14. Bright Green Eye
- 15. Eve child
- 16. Tally Mark
- 17. Our Daisy
- 18. Photographic Pear
- 19. Screaming Mouth
- 20. Impressionist Motif 4
- 21. T-bone Steak
- 22. Fluorescente Green Arrow
- 23. Gold Swirl
- 24. Tree Bark
- 25. Green Sequins
- 26. Stained Glass
- 27. Waterfall
- 28. A Go Go Audio

• POR COMPLETAR A FASE

- 29. Waterlily Hair Costume
- 30. Viola Skin Costume
- 31. Jolly Journey Audio

• POR COLETAR TODOS OS ITENS

- 32. Frantic Audio
- 33. Water Lily Wings Costume
- 34. Cardboard Boodles Moustache Costume
- 35. Evil Eyes Costume

CASA DEL HIGGINBOTHAM

- 1. Anchor
- 2. Butterfly Fish
- 3. Colorful Tortoiseshell Motif
- 4. Eve Doodle
- 5. Flying Duck -Large
- 6. Golden Horse Head
- 7. Green Brush Doogle
- 8. Impressionist Motif 3
- 9. Impressionist Motif 6
- 10. Martha
- 11. Oak Leaf
- 12. Orange Monkey Head
- 13. Pink Mouth Dooble Sticker
- 14. Rooster
- 15. Skullface Doodle
- 16. Snarly Bear
- 17. Stick Body Doodle Sticker
- 18. Tooth Face
- 29. Sycamore Seed
- 30. Green Sequins & Leaves
- 31. Knitted Folds - Yellow
- 32. Textured Grey
- 33. Bee Antenna

• POR COMPLETAR A FASE

- 34. Vincent Leg Vines Costume
- 35. Sinister Stinger 2 Audio

• POR COLETAR TODOS OS ITENS

- 36. Feather Fan Brush Object
- 37. Tap Object Object

• POR NÃO MORRER

- 38. Beaded Leaf Decoration
- 39. Vincent Leaf Jacket Costume

INVASION OF THE BODY INVADERS

- 1. Bearded Head
- 2. Brain Outline
- 3. Cell 1
- 4. Cell 2
- 5. Cute Face Doodle
- 6. Eyeball Doodle
- 7. Impressionist Motif 1
- 8. Muscle Petal
- 9. Muscle Petal 2
- 10. Paint Splat - Red - Yellow
- 11. Pink Kidney
- 12. Red Lung
- 13. Window Doodle
- 14. Yellow Hand
- 15. Paper Ear
- 16. Knitted Folds - Orange
- 17. Knitted Folds - Pink
- 18. Veins & Vessels - Dark

BORGHIERH/LOWE

CHEGOU VIDA ROCK 2

COMECE AGORA A JOGAR E SEJA UM ASTRO DO ROCK.

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

JOGUE GRÁTIS

Acesse
vidarock.net

COLORCUBE GAMES

19. Veins & Vessels - Light
20. Long Purple Balloon

• POR COMPLETAR A FASE

21. viola top Costume
22. Space Cadet Audio
23. Eve's Asylum Background

• POR COLETAR TODOS OS ITENS

24. Protozoa
25. Cell 3 Sticker
26. Protozoa Decoration
27. Long Red Balloon Object

• POR NÃO MORRER

28. Pink Rosette Sticker
29. Eve Silva Paragorica Costume
30. Vision One (Instrumental) Audio

THE COSMOS SET CONTROLS FOR THE HEART OF THE NEGATIVITRON

1. Mr. Moon Cape
2. Mr. Moon Mask
3. Mr. Moon Staff
4. Mr. Sun Dress
5. Mr. Sun Headpiece
6. Mr. Sun Mask
7. Mr. Sun Staff
8. Golden Cosmos Logo
9. Carpet - Star Pattern
10. Mr. Moon Skin
11. Mr. Sun Skin
12. Alien Eye
13. Anemone - blue
14. Blue Stegosaurus
15. Bright Star
16. Color Wheel -Gradient
17. Difference Engine Videogame
18. Digital 0
19. Digital 1
20. Digital 2
21. Digital 3
22. Digital 4
23. Digital 5
24. Digital 6
25. Digital 7
26. Digital 8
27. Digital 9
28. Digital Blank
29. Digital Strut
30. Drain
31. Fierce Kitty
32. Higginbotham Ego
33. Hydrant Sing
34. Orange Explosion
35. Pink Planet
36. Rainbow Giraffe
37. Robot Lenin
38. Space Goat
39. Spaceship Hull
40. Square - Grey Planet Pattern
41. Starry Space Helmet
42. Starry Space Logo
43. Stripey Blue Curve
44. Stripey Blue Line
45. White Sweetie
46. Cockpit Blister
47. Green Blob on Stalk
48. Meanie Arm
49. Pixelated -Blue
50. Stafield
51. Laser Light
52. Vacuum Head Bottom
53. Also Sprach Zarathustra, OP.
54. Sleepyhead
55. Wood Ringer

• POR COMPLETAR A FASE

56. Hologram
57. Disco Sack Jumpsuit
58. Planetarium

• POR COLETAR TODOS OS ITENS

59. Cardboard Blob
60. Meanie Eye on Stalk
61. Bashed-up Cardboard Box

• POR NÃO MORRER

62. Computerhead Torso
63. Console Kitty Tail

FULL METAL RABBIT

1. Barcode
2. Cool Dude Pilot
3. Stripey Beard Logo
4. Torn Plastic
5. Vacuum Tube
6. Love
7. Meanies
8. Crater Side
9. Green-Pink Cruiser
10. Pink Rock Towers
11. Pink Sweetie
12. Meanie Horn - Stright
13. Pink Knitted Fringe
14. Pixelated - Brown
15. Vacuum Head Top
16. The Cosmos

• POR COMPLETAR A FASE

17. Flaskboy Headpiece 2
18. Fish Constellation
19. Modelling Clay - Blue

• POR COLETAR TODOS OS ITENS

20. Orange Sunrise Icon
21. Space

• POR NÃO MORRER

22. Paperboy
23. Meanie Wing
24. Pixelate

WHERE IN THE WORLD IS AVALON CENTRIFUGE

1. Alien Mouth
2. Asteroid - Spikey
3. Blue Rocket
4. Cell - Yellow Sunburst
5. Crater Front
6. Flying Saucer
7. Green Cellular Ball
8. Hexagon - Hot Pink
9. Jungle Game Screen
10. Kitty Snout
11. Negativitron Pipe
12. Orange Sun
13. Peony
14. Pixels
15. Punch Poster
16. Robo Eye
17. Spaceship Strut
18. Triangle Outlines
19. Cardboard Cactus
20. Crystal 2
21. Crystal 5
22. Meanie Eye
23. Meanie Teeth
24. Modelling Clay Blob - Green
25. Negativitron Pipe
26. Blue Pixel Check
27. Brown Pixel Check
28. Carpet - Geometric Pattern
29. Outline
30. Silhouette
31. Taped-Up Card
32. Puzzle Cube Module
33. Cosmic Drift
34. Flaskboy Skin
35. Begonia - Red
36. Blue Target Symbol
37. Cool Gal Pilot
38. Lensflare
39. Negativitron Pipe
40. Spaceship Chassis
41. Modelling Clay Blob - Pink
42. Air Hockey Paddle

• POR COMPLETAR A FASE

43. Cordiass Headpiece
44. Freaky Clouds
45. Cube Light

• POR COLETAR TODOS OS ITENS

46. Higginbotham Child
47. Fuzzy Purple Ball

• POR NÃO MORRER

48. Computerhead Headpiece
49. X-Ray

FIGHT OF THE BUMBLEBEES

1. Arrow Constellation
2. Asteroid - Rocky
3. Blue Cloud
4. Blue Lighting
5. Blue Raindrop
6. Blue-Yellow Cruiser
7. Broom - Yellow
8. Dandelion
9. Laser Kitty
10. Moustache Face
11. Neon Target Symbol
12. Pigeon
13. Red Sweetie
14. Cardboard Spike
15. Crystal 1
16. Crystal 3
17. Crystal 4
18. Meanie Horn - Curved
19. Meanie Tongue
20. Modelling Clay Blob - Blue
21. Modelling Clay Blob - Green
22. Modelling Clay Blob - Pink
23. Modelling Clay - Green
24. Modelling Clay - Pink
25. Pixelated - Red
26. Plstic Bag
27. Bached-Up Plastic Bottle
28. Modelling Clay Rock
29. Pinball
30. Spherical LED
31. Vacuum Head Front

• POR COMPLETAR A FASE

32. Panda Hat
33. Training Shoe
34. Light Speed

• POR COLETAR TODOS OS ITENS

35. Big Blue Spaceship
36. Vacuum Head Side

POR NÃO MORRER

37. Panda Suit
38. Planet With Flare

INTO THE HEART OF THE NEGATIVITRON

• POR COMPLETAR A FASE

1. Sackbot
2. Finale From The Gadfly Suite
3. The Cosmos

• POR NÃO MORRER

4. Dr. Herbert Higginbotham
5. The Future
6. The Future - Part 2.

TROFÉUS

MODO HISTÓRIA

1/5. A HISTÓRIA
Complete os capítulos do modo história para levar cinco troféus.

6. ACE IN SPADES
Termine dez fases seguidas sem deixar o seu Sackboy morrer.

7. STORY VERSUS WINS
Vença dez partidas no modo versus, em minigames do modo história. Você pode jogar sozinho com dois controles.

8 / 9. COLECIONADOR
Pegue 50% dos itens do modo história para ganhar o bronze Prize Collector e 100% para a prata Uber Prize Collector.

10 / 11. MULTIPLICADORES
No modo história, faça um combo de bolhas que alcance 5x e 10x.

12. MONSTER MASHER
Elimine 20 monstros durante a história. Fácil, fácil.

13. MORTAL COIL SHUFFLER
Deixe seu Sackboy morrer 20 vezes na mesma fase. Não faça de uma só vez. Mate o Sackboy cinco vezes, vá ao próximo checkpoint para recuperar o medidor e repita.

14 / 15. TEMPO
Jogue antes das nove horas da manhã e depois das nove horas da noite para levar dois bronzes.

16. COMPLETE STORY MODE
Termine todo o modo história para garantir sua merecida prata.

17. ACE STORY MODE
Termine todas as fases do modo história sem morrer.

MODO ONLINE

18. SCOREBOARD 50X
Durante uma partida online, fique na frente de 50% dos participantes do quadro de recordes.

19. DIVE IN 25
Entre no modo online, na opção Community. Escolha Dive In para procurar fases aleatórias. Permaneça por, no mínimo, 10 segundos em 25 fases.

20. PLAY 25 COMM. LEVELS
Complete 25 fases na comunidade online no modo cooperativo.

21. ACTUALLY QUITE GOOD
Fique no grupo dos 25% melhores jogadores da fase no quadro de classificação online. É preciso fazer isso em cinco fases e em menos de 20 tentativas. A melhor maneira é pedir para um amigo criar fases fáceis para você jogá-las assim que ele publicá-la.

22. PLAY 5 VERSUS LEVELS
Jogue (não precisa ganhar) cinco partidas do modo versus online. Para isso, entre na opção Comumunity, aperte ▲ e escolha o filtro versus.

23. 25 ONLINE VERSUS WINS
Vença 25 partidas no modo versus online.

24. 40 YAYS OR BOOS!
Participe de 40 fases online e vote em todas elas.

25. JOURNALISTICAL
Após concluir uma fase online, escolha a opção Leave your own Review e escreva uma comentário.

26. PAPARAZZO
Faça uma foto qualquer durante a aventura e escolha a opção Upload.

27. THE VOTERATOR 5
Seja um dos dez primeiros a jogar e um dos cinco primeiros a votar em uma fase a sua escolha. Em Community Screen, escolha More e Newest Levels. Aperte START para descobrir quantas pessoas jogaram a fase.

28. A Dip in The Stream
Jogue uma fase que acabou de ser jogada recentemente por outra pessoa. Basta escolher a opção Recent Activity.

29. SCOREBOARD 25%
Fique entre a fatia de 25% melhores jogadores de uma fase online.

30. PLAY 75 COMM. LEVELS
Termine 75 níveis online no modo cooperativo.

31. U KNOW U A PLAYA
Gaste ao menos cinco horas jogando partidas online.

32. A GAME A DAY KEEPS THE DOCTOR AWAY
Jogue *LBP2* todos os dias da semana. Você pode mudar o relógio do PlayStation 3.

33. THE VOTARATOR 50
Vote em 50 fases que, pelo menos, dez pessoas tenham jogado.

34. 160 YAYS OF BOSS
Vote em 160 fases no modo online.

MODO DE CRIAÇÃO

35. GRAPPLE HOOKED
Jogue uma fase ou minigame com outros três amigos. Mas, para isso, é preciso ter a arma Grappling Hook (gancho) habilitada. Um jogador deve se pendurar em algo, então o segundo jogador deve se pendurar no primeiro e assim por diante, até formar uma corrente de Sackboys.

36. TURBO SLAPPER
Troque de roupa rapidamente. Sem segredos.

37. SNAPPY DRESSER
Abra o menu de peças e mude de roupa uma vez.

38. TEACHER'S PET
Assista a todos os 52 tutoriais. Não precisa assistir até o final.

39. 10 MINUTES OF CREATE
Gaste dez minutos no Create Mode. Não adianta entrar e ficar parado, é preciso mexer nas coisas, testar as peças.

40 / 41. COMPARTILHE
Crie uma fase e publique na internet para levar o bronze Comm Spirit. Se a sua fase for jogada por 50 pessoas, você vai ganhar o bronze Unique Players.

42. A SERIES OF TUBES
Use um link de nível para ligar duas fases que você criou.

43. CUSTOM BADGER
Crie uma fase e mude o cartão de visita – a foto que ilustra sua criação. Você pode usar uma foto sua (com a PlayStation Eye) ou uma foto de jogo tirada durante a aventura.

44. STEP INTO MY ARENA
Crie e publique uma fase para o modo versus.

45. 1440 MINUTES OF CREATE
Fique 24 horas no modo de criação. Não vale deixar o controle parado, é necessário manter os comandos em ação. Essa quantidade de tempo é acumulativa.

46. 100% COMPLETE
Colete todos os troféus de *LittleBigPlanet 2*.

Garota Play

~~Bárbara Rossi~~ • Março 2011

• Fotos: **Nelson Alves Jr.** • Produção: **Beth Macedo** • Cabelo e maquiagem: **Carmen Correa** • Tratamento: **Beatriz Fonseca**
• Modelo: **Bárbara (Babi) , Agência Talent Mix** • Lingerie: Thaís Gusmão, tel. (11) 3061-3874, *www.thaisgusmao.com*

HOT G

Wii

NINTENDO DS.

XBOX 360

PS3

PSP PlayStation Portable

PS2 Playstation 2

PROMOÇÃO DIA DAS CRIANÇAS !!!

TUDO EM ATÉ **6X**

MasterCard VISA

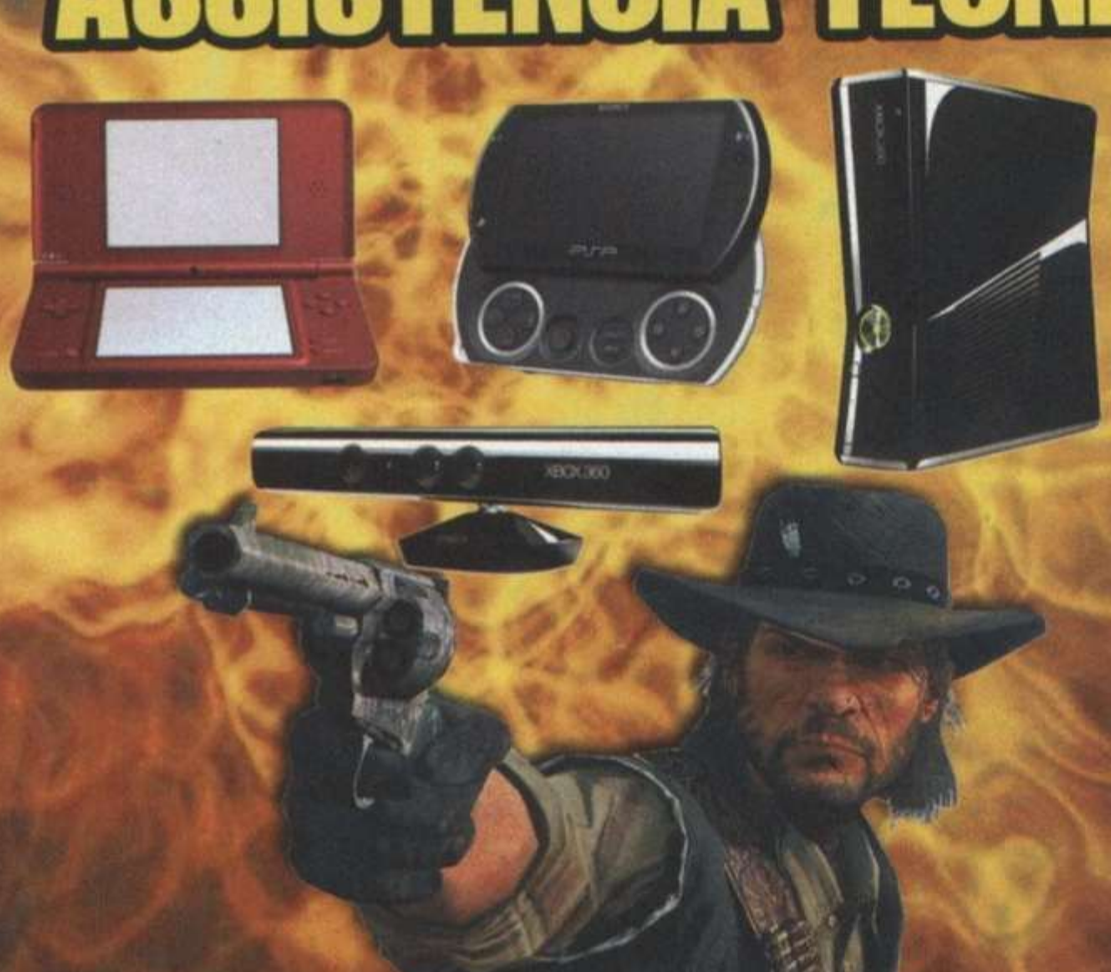
www.hotgamez.com.br

orkut msn

hot_gamez@hotmail.com

COMPRE NO SITE EM ATÉ 12x

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA!



ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL.

SEDEX

MANDOU, CHEGOU.

ENDEREÇOS

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

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

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

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

PLATINADORES

Conheça alguns jogadores que já platinaram *Mass Effect 2* e quanto tempo eles demoraram para coletar todos os troféus.

- Dropeti..... 6 dias
- PortnoyBR..... 7 dias
- Daniel4Ever..... 8 dias
- BrazilianSniper..... 10 dias
- Leon_melo..... 11 dias

Fonte: www.myps3t.com.br

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

Shepard foi o primeiro humano a conseguir o título Espectro, que garante acesso irrestrito a qualquer lugar do universo

MASS EFFECT 2

PARTE 1

Salvando o universo da maior ameaça

DETONADO POR GIL LIVRAMENTO

Mass Effect 2 chegou no PlayStation 3 em uma edição luxuosa, com direito a uma história em quadrinhos interativa que resume os eventos do primeiro episódio e com gráficos superiores ao que foi demonstrado em sua versão original, para X360. Melhor ainda, a versão PS3 reúne todos os DLCs já lançados para a aventura espacial de John Shepard, o Espectro.

O que não mudou nem um pouco foi o nível de dificuldade deste jogo épico, sempre bastante alta e com uma porrada de possibilidades, missões especiais e pequenos detalhes que influenciam diretamente no destino do universo. Aqui você vai aprender a lidar com este complexo sistema e ainda aprenderá a manter uma boa relação com o seu time.

Como se trata de um jogo gigantesco, separamos o detonado em duas partes. A conclusão fica reservada para a próxima edição.

PROLOGUE: SAVE JOKER

1. O comandante Shepard continua a missão de busca e neutralização à ameaça Reaper, até que a nave Normandy é atacada. Neste momento, ocorrem escolhas de diálogos irrelevantes, mas saiba que as escolhas após este prólogo até o final do jogo terão grande influência. Leia o quadro "Bom ou mau? Paragon ou Renegade?" para entender como as escolhas funcionam e influenciam sua experiência. Vá à cabine ajudar Joker, o que vale o troféu Missing in Action.

2. Se você baixou o DLC gratuito Genesis, terá acesso a uma HQ interativa que faz um resumo dos principais fatos do primeiro *Mass Effect*. ►

Illusive Man, um fervoroso defensor da raça humana que fará de tudo para impedir o ataque dos Reapers

Há escolhas que afetam diretamente na aparição de personagens do primeiro jogo no lugar de personagens genéricos em certas missões de *ME2*. Confira abaixo quais são as variações de história, as opções de diálogo que você deve escolher durante a história em quadrinhos para consegui-las (textos entre aspas) e as consequências das suas escolhas.

A. AMOR DO PASSADO

- *"The mission comes first"*: Shepard ficará sem um relacionamento sério.
- *"Ash"*: você poderá encontrar uma foto de Ashely na cabine de Shepard.
- *"Liara"*: você poderá encontrar uma foto de Liara na cabine de Shepard e terá um breve romance após a missão Lair of the Shadow Broker.

B. O DESTINO DA RACHNI QUEEN

- *"Save the Queen"*: a rainha dos insetos manda uma mensagem, em Illium, agradecendo sua generosidade. Notícias do jornal Galactic News revelam que a raça Rachni foge quando pessoas se aproximam.
- *"Kill the Queen"*: o jornal Galactic News informará que a Cerberus está por trás de um projeto de clonagem da raça Rachni.

C. O DESTINO DE WREX

- *"Save Wrex"*: membro de sua equipe no passado, Wrex aparecerá como líder dos Krogan no planeta Tuchanka.
- *"Kill Wrex"*: se escolher esta opção, um Krogan aleatório será o líder da raça no planeta Tuchanka.

D. O SACRIFÍCIO

- *"Save Kaiden"*: Ashley morre e Kaiden fará uma aparição ao final da missão Horizon.
- *"Save Ashley"*: Kaiden morre e Ashley fará uma aparição ao final da missão Horizon.

E. O CONSELHO GALÁCTICO

- *"Save Council"*: Shepard terá uma audiência especial e será reintegrado ao título Spectro.
- *"Sacrifice Council"*: raças alienígenas em Citadel temerão a humanidade e Shepard será hostilizado pelos habitantes locais.

F. INTERMEDIADOR DO CONSELHO

- *"Anderson"*: será o representante da humanidade junto ao Conselho Galáctico, e Udina será um assessor.
- *"Udina"*: será o representante da humanidade junto ao Conselho Galáctico, e Anderson será um simples assessor.

3. Após a regeneração do corpo de Shepard, escolha entre manter o rosto original (Quick-Start Male / Female) ou personalizá-lo (Custom Male / Female). Se optar por personalizar, entre em Custom Appearence. Em seguida, é obrigatório escolher uma das seis classes de combate (veja o quadro "Classes de Combate"). É preciso definir a história pessoal (Spacer, Colonist ou Earthborn) e o perfil psicológico (Sole Survivor, War Hero ou Ruthless) do personagem. Atenção: se escolher Earthborn ou War Hero e fizer escolhas Paragon nos diálogos, ganhará duas vezes mais PP que o normal; se escolher Spacer ou Ruthless e fizer escolhas Renegade, ganhará duas vezes mais RP. Faça suas escolhas e prepare-se para encarar ação de verdade no próximo episódio. ►

CLASSES DE COMBATE

Cada categoria de personagem tem as suas vantagens e atributos Power Training (determina os poderes que serão desenvolvidos), Weapon Training (tipo de arma a ser usada) e Ammo Training (tipo de munição especial que poderá usar).

Confira a seguir quais são características das classes (os atributos citados acima estão abreviados) e faça sua escolha. Procure escolher classes distintas para os demais integrantes do time para conseguir um bom equilíbrio no campo de batalha.

• SOLDIER
Começa com HP maior e pode usar todo tipo de munição especial.
PT: Adrenaline Rush, Concussive Shot
WT: Assault Rifle, Heavy Pistol, Shotgun, Sniper Rifle
AT: Cryo, Disruptor, Incendiary

• INFILTRATOR
Especialista em tecnologia e combates a qualquer distância.
PT: AI Hácking, Incinerate, Tactical Cloak
WT: Heavy Pistol, Sniper Rifle, Submachine Gun
AT: Cryo, Disruptor

• VANGUARD
Classe de alto risco por exigir ataques próximos do alvo, mas gera maiores recompensas.
PT: Biotic Charge, Pull, Shockwave
WT: Heave Pistol, Shotgun, Submachine Gun
AT: Cryo, Incendiary

• SENTINEL
É a classe mais versátil, já que combina ataques tecnológicos e bióticos – priorize o desenvolvimento da Tech Armor para se tornar uma máquina letal.
PT: Cryo Blast, Overload, Tech Armor, Throw, Warp
WT: Heavy Pistol, Submachine Gun
AT: nenhuma

• ADEPT
Especialista em ataques bióticos que permite eliminar inimigos sem precisar de armas – desenvolva o Singularity para aniquilar inimigos poderosos com facilidade.
PT: Pull, Shockwave, Singularity, Throw, Warp
WT: Heavy Pistol, Submachine Gun
AT: nenhuma

ENGINEER
Especialista tecnológico, única classe capaz de operar torretas de combate no campo de batalha.
PT: AI Hacking, Combat Drone (torreta teleguiada), Cryo Blast, Incinerate, Overload
WT: Heavy Pistol, Submachine Gun
AT: nenhuma

PUNK ROCK NA VEIA

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

GREEN DAY ROCKBAND

ESTES LANÇAMENTOS VOCÊ ENCONTRA NA FRONTLINES GAMES:

Wii PS3 XBOX 360 PSP NINTENDO DS PlayStation.2

FRONTLINES video games

GAMES
CONSOLES
ACESSÓRIOS

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

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

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX

POWER TRAINING

Descubra as funções das habilidades de PT, informações vitais para você escolher sua classe.

- **Adrenaline Rush:** diminui a velocidade da ação. É ideal para conseguir headshots.
- **AI Hacking:** cria escudo temporário ao redor do objeto hackeado.
- **Biotic Charge:** poderoso ataque de energia.
- **Charge:** aumenta velocidade e força para um ataque de investida.
- **Combat Drone:** torretas que absorvem ataque dos inimigos e eliminam os escudos deles.
- **Concussive Shot:** ataque potente que atordoa o inimigo por alguns instantes.
- **Cryo Blast:** ataque congelante.
- **Incinerate:** queima o inimigo.
- **Overload:** elimina o escudo do inimigo.
- **Pull:** levitar o inimigo.
- **Singularity:** levita vários inimigos em uma área e os deixa indefesos.
- **Shockwave:** onda explosiva até o alvo.
- **Tactical Cloak:** torna Shepard invisível ao inimigo.
- **Tech Armor:** aumenta resistência do escudo.
- **Throw:** arremessa o inimigo para longe.
- **Warp:** neutraliza escudo do inimigo e aumenta chance de aplicar dano letal contra ele.

O quadrinho interativo apenas dá um gostinho do que foi visto no primeiro Mass Effect

PROLOGUE: AWAKENING

4. Esta missão serve como um tutorial. Para saber a direção de seu objetivo, pressione L3 ou R3. Sempre investigue cada canto ou sala paralela, para coletar munição, examinar terminais e cofres, e informações para o Codex (onde é armazenado tudo sobre o universo do jogo). Abra as portas com indicações verdes e, nos combates contra mechas, atire na cabeça.

5. Após se unir a Jacob, adiante pegue o Medi-Gel e use a opção Unity para ajudar Wilson. No corredor seguinte, pegue o Datapad no chão, solucione o enigma (combinando simbolos) para ganhar créditos extras. Ao final do caminho, na sala oposta à porta, pegue outro Datapad e abra o cofre na parede. Fugindo da nave, Miranda e Jacob farão perguntas relacionadas a seu passado – se tiver lido *Mass Effect: Genesis*, as perguntas terão base nas escolhas feitas no quadrinho interativo.

6. Dentro de outra nave, examine o Armor Locker (painel atrás de Miranda), para trocar de roupa ou mudar seu traje de combate – garantindo o troféu Fashionista. Abra a porta ao lado para falar com Illusive Man e angariar PP / RP.

Após ganhar o troféu Very Elusive, fale com Miranda e Jacob para mais PP e RP extra e começar a desenvolver laços de amizade (veja o quadro "Bons Amigos... ou Não"). Examine a porta perto de Jacob para concluir.

FREEDOM'S PROGRESS

7. A partir deste episódio, você terá controle tático da equipe. Aperte ← e → para enviar os aliados para onde você mirar; aperte ↓ para reagrupar. Oriente seus subordinados para ganhar vantagem no combate.

8. No caminho, surge Tali, que ingressará na equipe futuramente. Adiante, posicione os aliados na lateral da porta e fique atrás da barricada para Tali abrir caminho e atrair um YMIR Mech.

9. Proteja-se junto às caixas ou entre na pequena estação para se proteger junto a parede. Desta forma, é possível atacar e minar a blindagem do inimigo – use seus aliados como isca e ataque o robô pelas costas, precisamente na cabeça.

10. Antes de reencontrar com Tali, vasculhe a área e escaneie o robô caído adiante. Abra a porta para encontrar Veetor (aqui ocorre a primeira interrupção de diálogo em função de suas escolhas), seguido de uma conversa com Tali. Concluindo a missão, durante a conversa com Illusive Man, arranque informações dele. É preciso montar um novo time de ação e Joker estará de volta pilotando a Normandy SR-2.

ASSEMBLE A CREW

11. Dentro da nova Normandy, faça um reconhecimento do lugar. Ao ser apresentada a EDI (a Inteligência Artificial), fale com Joker, na cabine e, depois, com Kelly. Ainda neste deck, visite a sala de armas (Armory) e fale com Jacob para ganhar PP / RP. Use o elevador e visite os Decks 3 e 4 para falar com as pessoas e membros de sua equipe de ação. Visite o Deck 1, examine a cabine do capitão e ative o computador sobre o balcão. Assista aos vídeos de instrução em Advanced Combat

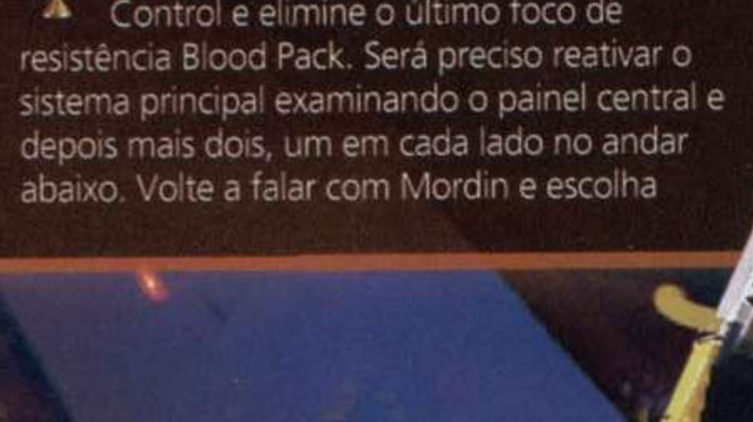
Traininig para ganhar o troféu Highly Trained. Volte ao Deck 2, examine o mapa da galáxia (ao lado de Kelly) para navegar.

DOSSIER: THE VETERAN & THE PROFESSOR

12. Em Omega Nebula, visite a cidade Omega e, após conversar com Moklan, fale com Zaeed adiante para recrutá-lo. Abra o mapa do local (L3 ou R3), siga até a boate Afterlife, suba pela escada e fale com Aria. Pergunte a ela sobre Mordin e Archangel.

13. Visite o Omega Market e fale com Harrot e Marsh para ganhar PP /RP (e desconto). Compre armadura, acessórios, equipamentos e itens. A essa altura, você deve receber o troféu Scholar por destravar 15 novas informações no Codex.

14. Vá para Shuttle to Quarantine Zone e fale com o guarda para chegar à ala pobre da cidade. No Gonzu District, rolam os primeiros ataques. Fale com o Batarian doente no caminho e interrompa a conversa se quiser salvar a vida dele. Antes de seguir rumo ao objetivo, investigue os arredores e abra portas paralelas – você deve encontrar um casal refugiado em um apartamento e uma dupla de ladrões em outro.



15. Na área Clinic, fale com Mordin (rola a interrupção Renegade, mas se ignorá-la, ocorrerá uma Paragon; caso tenha salvado o Batarian doente, mencione-o na conversa), e vá procurar seu assistente, Daniel, mantido sob ameaça do grupo Blood Pack – a liberdade de Daniel pode ser pacífica.

16. Avance até a área Environmental Control e elimine o último foco de resistência Blood Pack. Será preciso reativar o sistema principal examinando o painel central e depois mais dois, um em cada lado no andar abaixo. Volte a falar com Mordin e escolha "Leave" para finalizar a missão e ganhar o troféu The Professor.

17. Na Normandy, converse com os integrantes da equipe e examine o Research Terminal no laboratório de Mordin para fazer upgrade de arma e equipamento – e conseguir o troféu Scientist. Com acesso ao Research terminal, é importante vasculhar cada lugar que passar para encontrar os Research Data (arquivos de pesquisa), que permitem criar novas armas e melhorar armadura (tanto do personagem quanto da Normandy).

DOSSIER: ARCHANGEL

18. Volte a Omega, converse com o Merc Recruit na boate Afterlife e se aliste aos mercenários (no recrutamento, poderá intervir ou não na decisão de um jovem em se unir aos mercenários) e vá para Transport Depot (fale com Captain Gavorn no caminho, para ganhar PP / RP). Fale com o mercenário para ser levado à missão.

19. Durante o caminho, fale com Jaroth sentado à mesa (visite a saleta ao lado para escanear a estação próxima do YMIR Mech) e com Garm na sala adiante. Visite a sala perto do freelancer humano e fale com Tarak e Jentha. Encontre Cathka's Assistant e fale com Sergeant Cathka.

20. Elimine os mercenários e abra a porta do andar superior para Archangel revelar sua identidade: Garrus (após a conversa, é possível ganhar RP atirando em um robô com o rifle de precisão). Proteja o território e, após eliminar Jaroth, fale com Garrus e você poderá deixar um de seus companheiros para ajudá-lo ou manter a equipe unida.

21. Independentemente de sua escolha, entre pela porta do andar inferior para chegar a outras portas que devem ser fechadas e barrar os inimigos – acione o painel e espere a contagem regressiva zerar. Feche as portas, volte até Garrus e proteja-o, livrando-se de Garm, Jentha e os demais inimigos que aparecerão.

22. Proteja-se e concentre seus ataques na nave, use o mais potente armamento e Biotic que tiver. Após a batalha, Garrus entra para a equipe e garante o troféu The Archangel. Na Normandy, faça mais uma visita social à equipe e, antes da ►

Grunt, um guerreiro da raça krogan criado artificialmente para evitar a doença genética genophage

próxima missão; se explorou cada canto por onde passou até agora, visite o Research Terminal para fazer mais upgrades e ganhar o troféu Technician.

ASSIGMENTS #1

São missões paralelas que amarram pontas soltas da trama e rendem experiência extra para evoluir os seus personagens, além de encontrar minerais e Research Data para desenvolver novas armas e equipamentos na Normandy. Complete-as antes de avançar na trama principal.

NORMANDY CRASH SITE

23. Em Omega Nebula, sistema Amada, encontre a origem da anomalia no planeta Alchera. Desembarque para Shepard fazer uma exploração particular. Colete as 20 Dog Tags pela região (quebre as caixas que encontrar) e examine os pontos interativos do destroço. Deixe um monumento memorial e volte.

N7: LOST OPERATIVE

24. Em Omega Nebula, sistema Fathar, ache a origem da anomalia no planeta Lorek. Desembarque, elimine os inimigos e recupere as informações do agente da Cerberus assassinado.

NORMANDY: FBA COUPLINGS

25. No Deck 4 da Normandy, fale com o casal de engenheiros para conseguir uma peça. Em Omega, visite a área comercial e compre o T6-FBA Couplings na venda de Kenn. Entregue a peça ao casal de engenheiros na Normandy.

OMEGA STRUNGGLING QUARIAN

26. Fale com o vendedor Kenn e dê a ele mil créditos para continuar sua peregrinação.

NORMANDY SERRICE ICE BRANDY

27. Fale com Dra. Chakwas, no Deck 3 da Normandy, para ativar esta missão. Quando explorar Omega, na boate Afterlife, compre o Bottle of Brandy, ao fundo, sobre o balcão do bar, e entregue-o à Dra. Shackwas quando voltar para a Normandy.

OMEGA – ARCHANGEL: DATAPAD RECOVERY

28. Após falar com Kylan, no corredor de acesso à boate Afterlife, fale com Aria para entregar o Datapad de Archangel.

OMEGA – THE PATRIARCH

29. Fale com o guarda Grizz, na escada perto de Aria, e aceite a missão The Patriarch. Visite o andar inferior da Afterlife e vasculhe as salas para encontrar Patriarch. Fale com ele, entre pela porta da sala ao lado, livre-se dos assassinos e fale com Patriarch, Grizz e Aria.

OMEGA – BATARIAN BARTENDER

30. No andar inferior da Afterlife, peça uma bebida para Forvan no balcão. Após ser envenenado, e se salvar, volte e confronte Forvan.

OVERLORD

31. Use o Mass Relay para chegar a The Phoenix Massing, vá ao sistema Typhon e desça no planeta Aite. Avance com cuidado pela base dominada por Geths – atenção especial ao modelo Geth Prime. Destrua todas as câmeras que encontrar no caminho e, no topo da instalação, ative as três alavancas para baixar a coluna. Destrua os geradores para detonar a antena.

32. Fale com Archer. Volte ao Hammerhead e controle-a pelo planeta (✖ para pular, ▲ para minerar áreas marcadas e coletar objetos, ►

BOM OU MAU? PARAGON OU RENEGADE?

Durantes as conversas, é comum surgir a roda de diálogo para representar suas opções morais por meio de um círculo com perguntas e respostas. Há diversas possibilidades de conversação que moldam a personalidade do protagonista, mas há uma regra que determina quais escolhas rendem Paragon Points (agir pelo carisma) ou Renegade Points (agir pela intimidação). Apesar de algumas variações, a roda de diálogos segue uma estrutura universal que define as seguintes condições:

- Todas as opções do lado esquerdo servem para interrogar e questionar, enquanto as do lado direito servem para escolher e concluir.
- As opções conclusivas na parte superior rendem PP (Paragon Points), enquanto as opções conclusivas na parte inferior rendem Renegade Points (RP). As opções conclusivas entre estas duas mantêm o personagem neutro.
- Acumular PP ou RP suficiente habilita diálogos extras que garantem o dobro de pontos. Estes diálogos extras se destacam pelas cores azul (PP) e vermelha (RP) e aparecem do lado esquerdo.
- Algumas conversas podem ser interrompidas abruptamente apertando L2 ou R2, caso os comandos apareçam na tela, resultando em PP ou RP, respectivamente.

LEADERART

Tecnologia Campeã

LEADERSHIP GAMER

6728 VOLANTE
WIRELESS RACER

6828 BATERIA
ROÇK BAND PARA
PS2 / PS3 / WII

6834 GUITARRA NEW
GENERATION

6751 PACK RF COM
2 CONTROLES SEM
FIO PARA PS2

THE LEADERSHIP GROUP

Leadership Goldship Noteship

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

DESBRAVANDO O UNIVERSO

A galáxia é composta por nebulosas, que abrigam vários sistemas solares e planetas. Para mudar de nebulosa, use o lançador Mass Relay. Para vagar entre os sistemas, fique atento com o combustível da Normandy. Se ficar sem ou tiver pouco, visite um Fuel Depot para abastecer e aproveite para comprar sondas de exploração (Probes).

Alguns dos sistemas possuem planetas que, na grande maioria, podem ser escaneados (L2) para encontrar pontos de anomalia e enviar a sonda (R2) no ponto de origem e habilitar missões ou extrair minerais: Element Zero, Iridium, Platinum ou Palladium – sobre cada um há uma barra e um espectrômetro que indica a qualidade de extração do mineral. Cada mineral é importante para fazer upgrades de armas e equipamentos.

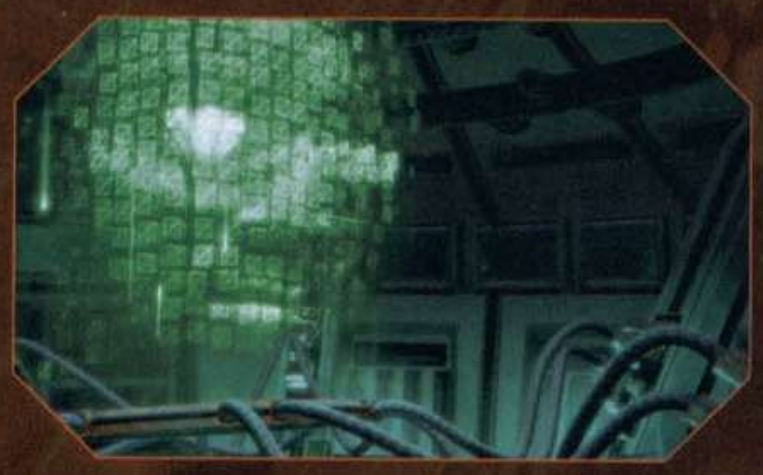
Para explorar todos os cantos, use R3 para girar o planeta e L3 para guiar o escâner. Faça a primeira extração de minério para levar o troféu Prospector. Visite todos os planetas (consiga 100%) em uma nebulosa para obter o troféu Explorer. Ao escanear certos planetas, você encontrará uma anomalia. Localize a origem da anomalia (ponto branco no planeta) e envie uma sonda, para ativar a opção Land (✖) e iniciar a investigação. Descubra uma anomalia e complete a missão para merecer o troféu Operative. Repita em outros cinco planetas para ganhar o troféu Agent.

L1 ativa o turbo e R1 atira). Siga a seta para chegar à estação Prometheus. No fundo do vale, há um canhão controlado pela Inteligência Artificial Rogue VI, protegido por um campo de força. Fique perto dos geradores, espere o canhão mirar na região e vá para longe – quando o gerador ficar exposto, destrua-o. Repita com todos os geradores e detone o canhão para entrar na estação.

33. No meio do caminho, dentro da estação, há um painel com cinco botões. Um deles está no canto inferior esquerdo e serve para escolher as peças do painel; os demais movimentam a peça selecionada para cima e para os lados. Forme a ponte com as três peças e acione o Override Switch do outro lado. Saia da estação, derrube uma horda de Geths e siga no Hammerhead rumo a uma subestação.

34. Cuidado com canhões no caminho e use o turbo seguido de pulo para alcançar os blocos de pedra, evitando o rio de lava. Chegando à subestação, acione o mecanismo para ativar um jato de vapor e continue com o Hammerhead por outros dois trechos de lava até chegar à estação Vulcan. Destrua os contêineres explosivos e abra caminho através dos Geths até acionar o Override Switch.

35. Siga para a estação Atlas e, chegando à sala do elevador, acione o painel do mesmo até o level 6. Examine o computador próximo para voltar ao level 5 e acione o painel do elevador para chamá-lo até o level 7. Elimine os Geths e fique no meio do elevador na hora de descer. Quando a IA tomar o controle da roupa de Shepard, terá de seguir sozinho até encontrar a origem do problema e derrotar David: atire nas esferas virtuais para quebrar a barreira virtual, então acerte o núcleo. Repita até vencer e ganhe obtendo o troféu Digital Exorcist.



THE CITADEL

36. Visite Serpent Nebula e desembarque em Citadel. No Level 27, examine a coluna holográfica para conversar com Kasumi e recrutá-la para a equipe. Use o painel Rapid Transport para visitar diretamente as demais áreas de Citadel ou voltar para a Normandy. Ainda no Level 27, saia pela porta para ser identificado e fale com Captain Bailey.

37. Visite a loja Citadel Souvenirs e Zakera Cafe (nesta última, compre suprimentos e entregue a Gardner para completar o Normandy: Special Ingredients), além de ganhar PP / RP e comprar novos equipamentos. No Level 28, encontra-se a loja de armas Rodam Expeditions e, no outro extremo, está a repórter Khalisah: conceda uma entrevista ou corte a conversa esmurrando-a.

38. No Level 26, visite o Sirta Foundation (fale com Kian) e Saronis Applications (fale com Marab), para ganhar PP / RP. Use o Rapid Transport para visitar o Presidium e falar com Captain Anderson e o Embassador Udina.

ASSIGMENT #2

NORMANDY. SPECIAL INGREDIENTS

39. No Deck 3 da Normandy, para abrir esta missão, fale com o cozinheiro Gardner e pegunte se ele precisa de algo. Em Citadel, no Level 27, visite a loja Zakera Café e compre suprimentos na máquina de vendas. Volte a falar com Gardner e entregue os suprimentos.

CITADEL. KROGAN SUSHI

40. No Level 27, escute a conversa dos Krogans Rukar e Kargesh. Visite a boate Dark Star Lounge e fale com o Presidium Groundskeeper para saber que não existem peixes em Presidium. Volte a falar com os Krogans e conte a verdade – ou compre um peixe em uma das lojas do andar e minta para eles.

CITADEL. CRIME IN PROGRESS

41. No Level 26, diante da Shipping Warehouse, fale com Lia'Vael para livrá-la da acusação de roubo. Vá à Saronis Applications e fale com Marab sobre os créditos esquecidos por Kor Tun, volte a fale com Lia'Vael para solucionar o problema – rola uma interrupção de conversa (PP) se for do seu interesse.

N7. HAHNE-KEDAR FACILITY

42. Em Titan Nebula, sistema Haskins, encontre a origem da anomalia no planeta Capek. Após desembarcar, derrube os robôs na fábrica e desative o computador central.

PROJECT FIREWALKER (PF). ROSALIE LOST

43. Em Ismar Frontier, sistema Elysta, planeta Zeona. Desembarque e abra o contêiner para

usar o Hammerhead e extrair minerais nos pontos marcados pela região. Coletando o necessário, confirme o fim da missão.

PF. SURVEY SITES LOCATED

44. Em Hawking Eta, sistema Verr, planeta Corang. Com o Hammerhead, destrua os Geths que vigiam as estruturas indicadas e escaneie os artefatos. Consiga cinco artefatos.

PF. VOLCANO STATION

45. Em Caleston Rift, sistema Yakawa, planeta Kamuto. Avance com o Hammerhead até a entrada da estação, sem deixar de escanear minerais no caminho e pular os rios de lava. Na primeira estação, examine o computador para obter pistas e saia rapidamente. Siga o resto do caminho com o Hammerhead e tenha cuidado com a instabilidade vulcânica.

PF. GETH ACTIVITY

46. Em The Phoenix Massing, sistema Chomos, planeta Lattesh. O lugar pode congelar as turbinas do Hammerhead. Seja rápido para encontrar e escanear os dez pontos indicados pelo caminho e completar a missão.

PF. PROTHEAN SITE

47. Em Hades Nexus, sistema Hoplos, planeta Kopis. Com o Hammerhead, destrua os quatro geradores de força para neutralizar o escudo no terreno central e acessar a escavação. Decodifique o computador e examine a esfera flutuante ao fundo.

DOSSIER: THE CONVICT

48. Use o Mass Relay para chegar a Hourglass Nebula. Vá a Prison Ship Purgatory. Após falar com o guarda na entrada, converse com outro que observa um prisioneiro ser espancado (sua interferência rende PP / RP). Fale com o detento da cela ao lado para obter informações sobre Jack. Adiante, na sala Outprocessing PC-307, não importa a resposta que escolher, é uma armadilha. Livre-se dos guardas e avance pelo corredor, desative o sistema de criogenia para libertar Jack. Entre pela porta ao lado e, no andar inferior, escaneie um dos robôs caídos e siga o rastro de destruição.

49. Ao ver prisioneiros atirando nos guardas, não interfira, deixe-os se matar. Na segunda grande sala, ao derrubar o YMIR Mech, proteja-se para evitar a explosão. Na terceira sala, derrube alguns inimigos e destrua os cilindros de energia (os pontos azuis) que alimentam o escudo de proteção Warden. Distribua seus aliados pela sala para chamar a atenção do inimigo e elimine-o para recrutar Jack e obter o troféu The Convict – fale com Jack no Deck 4, no piso inferior.

ASSIGMENT #3

N7. ECLIPSE SMUGGLING DEPOT

50. Em Houglass Nebula, sistema Faryar, desembarque em Daratar para destruir três YMIR Mechs antes que eles destruam 20 caixas de mantimentos. Explore a área e finalize.

N7. MSV ESTEVANICO

51. Em Houglass Nebula, sistema Ploitari, encontre a origem da anomalia no planeta Zanethu. No planeta, atire na placa de metal pendurada para criar um caminho, siga pelas vigas até o computador que emite uma luz.

N7. WRECKED MERCHANT FIGHTER

52. Em Eagle Nebula, sistema Amun, encontre a origem da anomalia no planeta Neith. Visite o local, explore os destroços e desative o emissor de sinal. Derrube apenas os robôs entre você e sua nave de fuga, e fuja assim que puder.

LEALDADE PARTE #1

As missões de lealdade ficam acessíveis após a missão Horizon. Conquistar a lealdade dos integrantes dá acesso à habilidade especial de cada um (e uma nova opção de roupa), além de habilitar recursos e melhorias para a Normandy. Fale com os atuais integrantes de equipe para habilitar suas respectivas missões de lealdade e, após completá-las, volte a falar com o indivíduo. Vale lembrar que algumas missões virão ao completar as já disponíveis.

• Jacob – The Gift of Greatness
Em Rosetta Nebula, sistema Alpha Draconis, no planeta Aeia. Explore os destroços da nave e, adiante, você pode ajudar (ou não) uma mulher em perigo. Elimine os inimigos ao longo dos acampamentos até encontrar o pai de Jacob e solucionar o mistério da queda da nave e ganhar o troféu Ghost of the Father.

• Kasumi – Stealing Memory
Em Serpent Nebula, sistema Boltzmann, desembarque no planeta Bekenstein para se infiltrar em uma festa. Dentro da festa; use o radar para chegar ao Datapad junto a um casal no jardim. Entre na casa e desça o lance de escada ao lado. Examine o cabo de força fora do cofre e siga-o pelo raio x até uma porta que Kasimi abrirá. Abra a porta seguinte e derrube os guardas. Pegue o Datapad e fale com o dono da festa, Donavan Hock, para gravar a voz dele. Em uma ala com livros na estante, examine a cabeça da estátua e desligue a energia. Do outro lado, fale com o guarda que vigia os aposentos de Donovan e entre para procurar uma amostra de DNA.

Volte ao cofre e desative os sistemas de segurança para ter acesso ao cofre. Pegue o que procura e derrube os guardas, avance pelo estacionamento e acione o canhão de um veículo. Abra caminho até o corredor de carga, derrube mais guardas e robôs. No final do caminho, destrua a nave (use a arma mais potente) controlada por Donovan. Quando Kasumi desarmar o escudo da nave, destrua-a e voltar para Normandy para ganhar o troféu Broke, Blind and Bedlam.

• Zaeed: The Price of Revenge
Em Ismar Frontier, sistema Faia, planeta Zoria. Avance e destrua os inimigos que encontrar no caminho; tome algumas decisões (PP / RP). Ao chegar à refinaria e aceitar salvar os empregados, atenção na batalha contra vários inimigos em uma área com dois contêineres gigantes se movimentando no teto – derrube-os sobre os inimigos. Com pontos de persuasão (PP) suficientes, você ganhará sua lealdade. Conclua a missão e leve o troféu Revenge!.

• Miranda: The Prodigal
Em Crescent Nebula, sistema Tasale, planeta Illium. Leve Miranda no grupo e visite o Eternity Bar para falar com Lanteia, para aceitar procurar por Oriana, irmã gêmea de Miranda. No porto, rola uma discussão com direito a intervenção Renegade. Independentemente de usá-la, abra caminho entre os inimigos e mantenha sua equipe próxima quando enfrentar Enyala e sua trupe. Esta missão garante o troféu The Prodigal.

• Jack – Subject Zero
Em Nubian Expanse, sistema Dakka, planeta Pragia. Após uma breve conversa com Jack, vasculhe cada lugar e tenha cuidado com membros da facção Blood Pack. Examine os projetores que encontrar para saber mais sobre o passado de Jack. Derrubando os três Krogans no caminho, você pode orientar Jack a poupar (ou não) um sobrevivente de seu passado. Por fim, examine o que ficar e destaque na antiga cela de Jack para destruir a antiga instalação da Cerberus e ganhar o troféu Catharsis.

AVISO IMPORTANTE!!!
Ao completar as missões The Prodigal e Subject Zero, Miranda e Jack terão uma briga na Normandy e você deve tomar partido de uma delas, deixando a outra com raiva. Se tiver pontos PP ou RP suficientes, apartará a briga e manterá a amizade com ambas – manter esta amizade é crucial para conseguir um troféu ao final do jogo.

N7. ABANDONED RESEARCH STATION

53. Em Eagle Nebula, sistema Strabo, visite a Jarrahe Station. Desligue a energia do local. Na primeira sala, acione o terminal para abrir a porta seguinte. Com acesso à sala central, siga pela porta à direita e acione o terminal para ativar os computadores que controlam as portas. Examine os computadores até ativar as cinco portas do local e explore a sala ao lado. Volte à sala central e siga para a sala da esquerda.

54. Acione o painel e examine os computadores para girar os espelhos. Mova o raio em sentido horário na sala para destruir a máquina. Entre pela porta restante e passe com cuidado pelos jatos de vapor para acionar o último terminal. Volte à sala central, ligue o gerador, abra a porta da saleta e desligue o computador geral.

DOSSIER: THE KROGAN

55. Vá a Eagle Nebula e visite o planeta Korlus. Não tarda para os inimigos aparecerem e, logo à frente, ajude (ou não) um mercenário caído. Ajude o Krogan a vencer os inimigos e converse. Atenção ao descer pela ladeira, pois os inimigos aparecem subitamente.

56. Após uma longa caminhada – e muitos inimigos –, você encontrará Okeer na sala ao lado. A ação volta à batalha contra Jedore, que liberta clones de Krogan Berserkers, além de um YMIR Mech. Livre-se dos Krogans, depois do robô e depois Jedore. Volte à sala onde está Okeer e examine o painel ao lado da câmara para finalizar a missão.

57. De volta à Normandy, fale com os tripulantes e visite o Deck 4 para ter acesso a uma nova sala, no final do corredor ao lado do elevador. Rola um debate com EDI sobre libertar ou não Grunt, o novo membro da equipe. Se tiver pontos suficientes de persuasão, pode ganhar PP / RP extra e o troféu The Krogan.

58. Após a sessão de recrutamento, visite a Briefing Room (Deck 2) e examine a mesa para falar com Illusive Man, obter novos arquivos de recrutamento e partir para a próxima missão.

HORIZON

59. No confronto com os Collectors, atenção com a possessão do Harbinger (criatura que fica brilhando e possui grande resistência). No meio do caminho, ao examinar um corpo, sua escolha pode render PP / RP. Adiante, mais inimigos atacam e, entre eles, há com escudo reforçado. Vasculhe o campo de batalha para encontrar a arma Collector Particle Beam em um casulo.

60. Abra a porta do depósito, fale com o sobrevivente para receber o objetivo de consertar o sistema da torre de defesa (hackear o computador na base da torre), após derrubar outra horda de inimigos. Consertando a torre, destrua os demais inimigos que aparecerem – contra os Husks, os bichos que parecem zumbis, atire nas pernas – e, finalmente, confrontar o Praetorian, um tipo de inseto gigante voador.

61. Mantenha distância e proteja-se dos raios do bicho, atacando-o principalmente quando ele cair no chão e liberar uma explosão de energia. Use armamento pesado para agilizar a vitória e a conquista do troféu Colony Defense.

62. Após a luta, converse com membros da equipe, seguida de um papo com Illusive Man e Jacob. De volta à Normandy, fale com os tripulantes antes de seguir para a próxima missão. Para dar continuidade à trama, é preciso recrutar mais alguns personagens e conseguir com que dois integrantes da equipe sejam leais a você. A missão Derelict Collector Ship virá após realizar mais cinco missões qualquer, então invista agora mesmo nas missões de lealdade (veja as dicas no quadro "Lealdade").

DERELICT COLLECTOR SHIP

63. Investigue cada ponto da nave rumo ao objetivo. Baixe informações e colete um novo armamento no caminho. Ao ativar o computador central, inimigos vão aparecer. O padr~ao de batalhas contra os Collectors é o mesmo usado na missão Horizon, mas o poder de fogo deles é bem elevado, portanto, atenção triplicada.

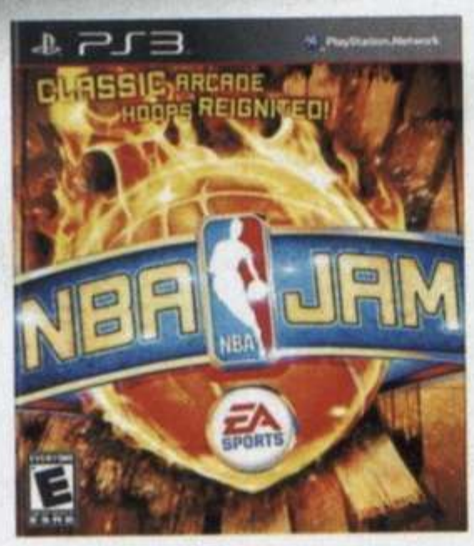
64. Examine as plataformas e acione o painel para EDI levá-lo a outro ponto da nave. O caminho é óbvio, a diferença é que agora os inimigos aparecem com frequência. Contra o Praetorian, livre-se dos inimigos menores e espalhe sua equipe para desviar a atenção. Deste ponto em diante, o combate segue intenso, exigindo mais tática: avance aos poucos e posicione seus aliados para que possam atirar e se proteger. Ao final do caminho, Joker resgata a equipe e o troféu Ghost Ship é seu. Na Normandy, Illusive Man tem uma reunião (nada amistosa) com Shepard. Em seguida, rola um debate com seus aliados. Exercite seu lado social com a tripulação.

O DETONADO MASS EFFECT 2 CONTINUA NA EDIÇÃO 147

BIG BOY Games
DIVERSÃO DE VERDADE

BIG BOAS

Assassins Creed Brotherhood



NBA JAM
Os bons tempos estão de volta

Gran turismo V
Super Lançamento

Call of Duty : Black Ops
Super Lançamento

Harry Potter 7
Deathly Hollows

Ken's Revenge

The Fight
Lights Out

Need for Speed
Hot Pursuit

Splatterhouse

DB Raging Blast

Sly Collection

MEGA PROMOÇÕES

* preços à vista, no boleto, débito ou dinheiro

InFamous
R$ 92,40*

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

Devil May Cry 4
R$ 69,52*

Dead Space
R$ 74,80*

Assassin's Creed
R$ 66,00*

Sonic Ultimate
R$ 78,32*

Resident Evil 5
R$ 87,12*

Dual Shock 3
R$ 139,92*

GoW: Ghost of Sparta
Mega Lançamento

Dissidia F F
R$ 87,12*

Dracula X
R$ 60,72*

Gran Turismo
R$ 87,12*

PES 2011
Lançamento

Cabo HDMI
R$ 35,20*

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

@bigboy_games Bigboy Campinas

www.bigboygames.com.br

MARVEL VS. CAPCOM 3: FATE OF TWO WORLDS

Trazendo de volta, em grande estilo, os combates frenéticos e combos insanos entre personagens da Marvel Comics e Capcom **POR GILSOMAR LIVRAMENTO**

De todos os crossovers já feitos pela Capcom, sem dúvida um dos mais populares é *Marvel vs. Capcom 2: New Age of Heroes*, o maior leque de personagens da empresa enfrentando heróis e vilões dos quadrinhos da Marvel Comics. Além da força dos personagens dos videogames e dos quadrinhos, a franquia também ficou marcada por seus ataques exagerados, vários elementos simultâneos na tela, um sistema de combate frenético e jogabilidade onde velocidade, ritmo e precisão destacavam os melhores jogadores.

Dez anos se passaram desde então, *Street Fighter IV* apareceu e reinventou sua própria fórmula, se adequando aos tempos com novo visual e ajustes no sistema de combate, mas sem abrir mão da jogabilidade que consagrou a série. Foi suficiente para desencadear a febre dos jogos de luta, atiçando ainda mais os jogadores quando o Wii recebeu o exclusivo (ao menos entre os videogames de mesa) *Tatsunoko vs. Capcom*, que adotou um modo simplificado de jogabilidade para que iniciantes e curiosos tivessem chances de enfrentar jogadores experientes. Foi o sinal para a Capcom relançar seu crossover na PSN, preparando terreno para a chegada de *Marvel vs. Capcom 3: Fates of Two Worlds*, que chegou boiando em um oceano de hype e arrastou uma multidão de novos jogadores.

FAMILIARMENTE ATUALIZADO

A Capcom está por cima, de novo, da nata dos jogos de luta acertando novamente com *Marvel vs. Capcom 3: Fates of Two Worlds*. A base de jogo é igual ao anterior, o que é muito bom, resgatando também a trilha sonora toda remixada com uma ou outra novidade e cada personagem tem seu próprio tema (que toca quando ele entra no campo de batalha). É praticamente a nostalgia disfarçada que captura os fãs de longa data.

Nesse processo de modernização, *Tatsunoko vs. Capcom* emprestou duas características suas ao jogo, sendo a primeiro o estilo visual, com cenários 3D ricos em detalhes – basta dar uma olhada em Metro City ou Asgard para se perder nos acontecimentos e beleza –, com personagens no estilo cartoon, com visual em cel shading e

MARVEL VS. CAPCOM 3

LANÇAMENTO NACIONAL

- Luta
- Jogadores 1 a 2 offline
- Jogadores 1 a 8 online
- Produzido pela Capcom

Taskmaster é a reencarnação do Esqueleto, o vilão do He-man

reforçado por um contorno preto, não tão detalhado. Apesar disso causar um certo estranhamento, é proposital essa variação entre cenário e personagens, talvez evitando aquela mistura alucinante de cores que piora ainda mais com as explosões, vista em *MvC2* – perigava o jogador cair no chão, vítima de ataque epiléptico.

Em um jogo de luta épico protagonizada por lutadores superpoderosos, não é preciso uma trama mirabolante, no máximo um motivo para levar à pancadaria. Desta vez, o Dr. Doom uniu forças com o vilão Albert Wesker para, juntos, conquistarem seus mundos enquanto joga os heróis uns contra os outros. Essa união despertou uma força poderosa que pôs em risco a existência, obrigando a todos da Capcom e da Marvel a se unirem para impedir que essa força avassaladora (chamada Galactus, chefão gigante e bem apelão) não destrua tudo.

Até então existem 38 personagens no elenco, sendo quatro deles – Akuma, Sentinel, Hsien-Ko e Taskmaster – destraváveis de maneira tradicional no jogo, e outros dois, Jill Valentine e Shuma-Gorath, habilitados via DLC (o que é uma mentira, já que ambos se encontram dentro do disco, e o jogador paga por um código para acessá-los).

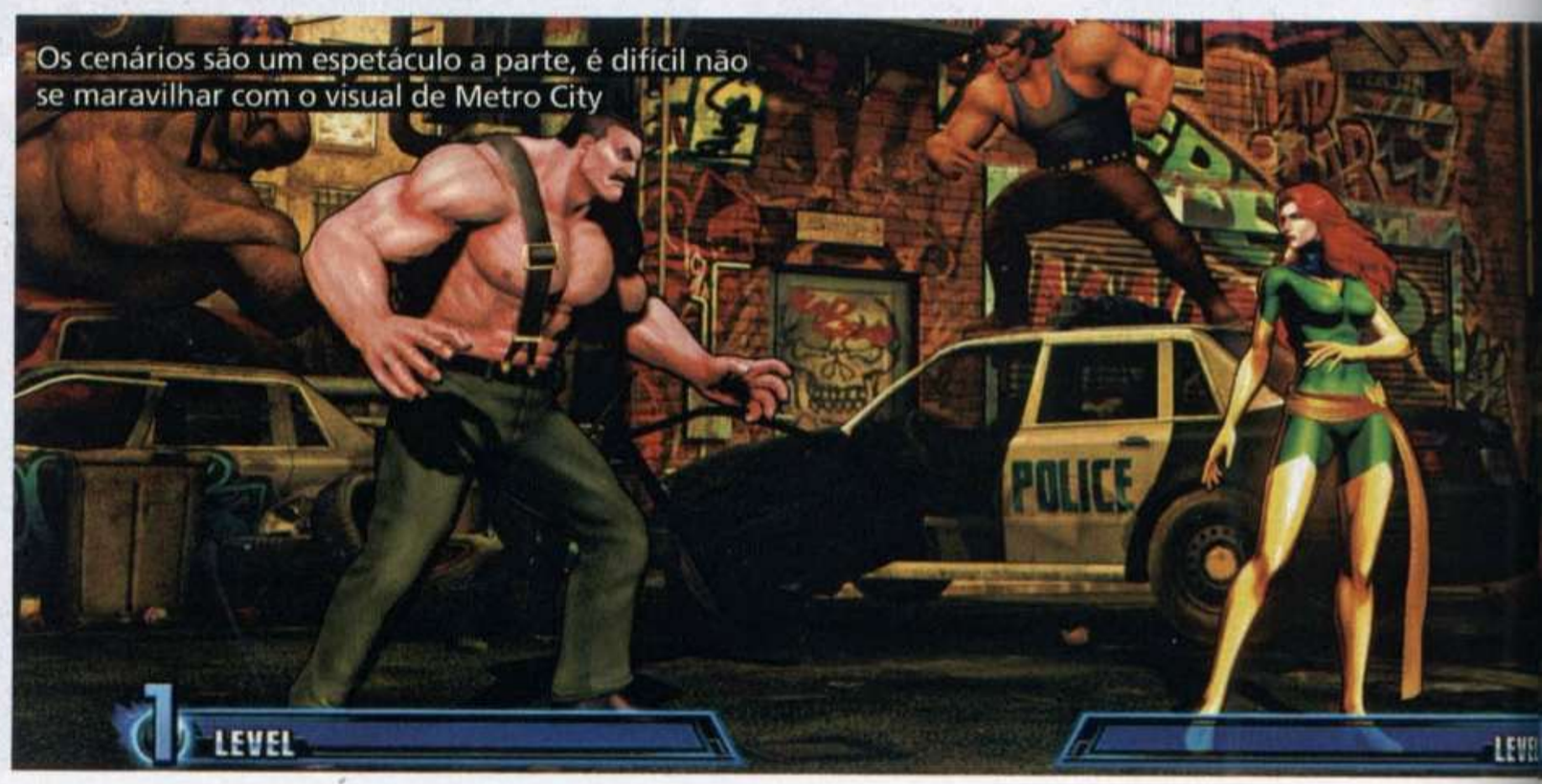
UM JOGO PARA TODOS

Saindo da perfumaria para o verdadeiro diferencial, a Capcom encontrou a maneira ideal de ampliar a sua base de jogadores: simplificar a jogabilidade. Esse é segunda característica trazida de *Tatsunoko vs Capcom*. ►

A versão padrão de jogabilidade faz os botões ■, ▲ e ● corresponderem aos ataques fraco, médio e forte, respectivamente, ✖ lança o oponente para o ar, L1 e R1 corresponde aos personagens suporte 1 e 2 (um toque faz com que o escolhido execute um ataque de intervenção, mantenha o botão pressionado para trocar de lutador), SELECT é provocação e, na sobra, L2 combina a função de chamar um ou os dois suportes para executar o Delayed Hyper Combo (cada personagem do grupo usar um Hyper Combo depois do outro) ou Hyper Team Combo (os três ou dois personagens atacam juntos), enquanto R2 combina dois ataques comuns e permite executar o Hyper Combo (ataque especial solo do lutador em batalha).

De novidade mesmo há a inclusão do Team Aerial Combo, onde é possível trocar de personagem durante um combo aéreo e promover um verdadeiro estrago, e o Team Aerial Counter, que permite interromper um combo aéreo executado pelo oponente chamando um dos aliados – ah, o Shinku Hadoken do Ryu pode ter sua direção controlada, levando a novos combos.

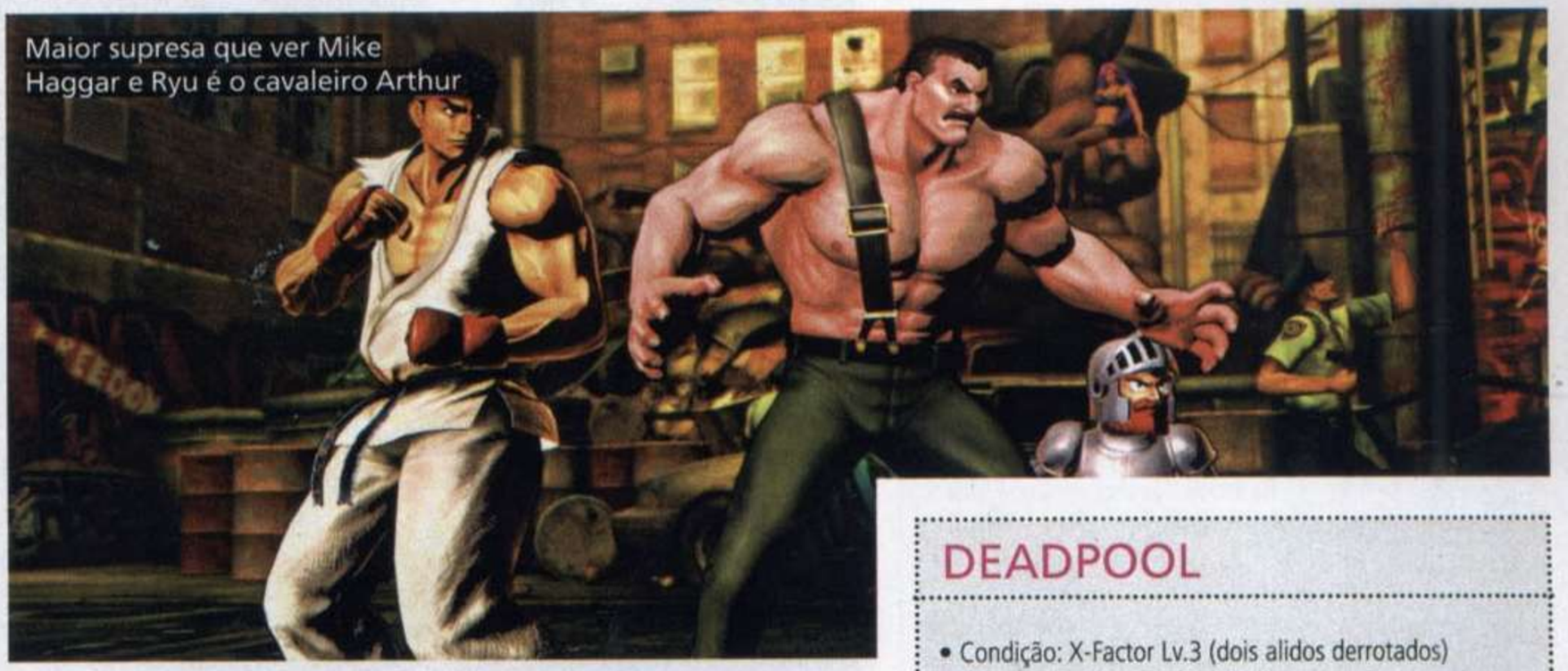
Nesta condição, ainda é necessário fazer comandos com o direcional e ser rápido e preciso no apertar de botões para encaixar ataques. Pode até parecer complicado para jogadores de primeira viagem, mas estes



podem optar por algo ainda mais simples e até lutar em pé de igualdade com jogadores hardcore, surpreendendo em alguns casos, bastando saber usar bem a defesa. Para isso escolha a opção "Simple" no Operation Mode, antes de selecionar seus lutadores (ou indo no menu Options). Desta forma, basta apertar um dos botões de ataque repetidamente para encaixar combos básicos e ataques especiais que podem ser diversificados ao mexer para qualquer lado o direcional, e até usar os Delayed / Team / Hyper Combos e outras sutilezas técnicas de combate, como expulsar um dos oponentes para fora do campo de batalha temporariamente, usar o X-Factor para intensificar o dano causado / recuperar energia, e até empurrar o oponente enquanto defende seu ataque. É o jogo de inclusão para aqueles que se acham inaptos aos combates virtuais e comandos complicados.

DESAFIO PARA POUCOS

Para os jogadores mais hardcore, há uma


Maior supresa que ver Mike Haggar e Ryu é o cavaleiro Arthur

Combos super apelões e danos astronômicos definem MvC3

compensação, um teste de habilidades. A Capcom acrescentou o modo Mission, o equivalente ao Trial presente em *SSFIV*, onde todos os personagens possuem dez desafios cada, onde devem executar os comandos e combos propostos. Essa brincadeira começa fácil, mas da quinta missão em diante a quantidade de comandos e o nível de precisão exigidos vai ficando absurdo, e o pior é que você não pode usar golpes adicionais para facilitar o encaixe de ataques e manter o combo contínuo. Aqui tem que fazer exatamente o que está discriminado na tela, ou o combo é anulado para recomeçar.

A estrutura do modo online também é parecida com a de *SSFIV*, porém mais enxuta, sendo este um dos principais motivos para o jogo não apresentar tanta lentidão ou travadas. Há o modo Ranked Match (batalhas valendo pontos) com duas opções: Quik Match (enfrentar qualquer pessoa que esteja procurando batalhas) e Custom Match (escolha as condições de batalha, definindo desafiantes por região e idioma). Há também o Player Match, onde pode jogar com qualquer um de qualquer lugar do mundo. Por enquanto nada foi dito de um Replay Mode, no qual se pode assistir batalhas de outros jogadores, mas já foi dito que haverá o Shadow Mode, que terá uma série de informações permitindo à inteligência artificial

do jogo imitar o estilo de combate de jogadores reais.

Quem leva os combates Ranked Match a sério, terá um seguro contra aqueles espertinhos que, quando estão perdendo vão desconectam no meio da batalha para não perder pontos: há um sistema de punição que registra os jogadores com alto índice de desconexão e reduz sua pontuação, além de direcioná-lo a jogar com indivíduos que usam a mesma trapaça. Isso é bom por um lado, mas quem tiver uma conexão ruim pode sofrer injustamente. ►

DEADPOOL

- Condição: X-Factor Lv.3 (dois alidos derrotados)
- Não funciona contra: Sentinella

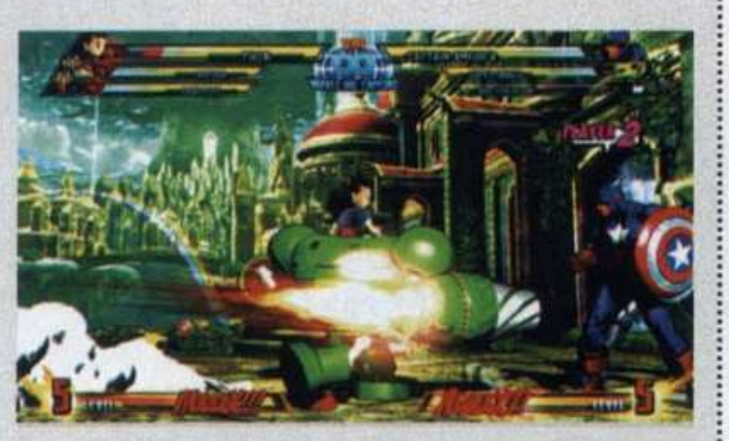
Ative o X-factor Lv.3 e acerte o golpe Quick Work (↓↙← + AM), para lança-lo para o ar, repita o mesmo golpe antes do oponente chegar ao chão, lançando-o para o outro lado... fique repetindo até o oponente ser derrotado ou a barra X-Factor esvaziar.

• Comece com AR, AM, AF, Quick Work (com Ataque Médio) e fique repetindo este último até o oponente morrer - contra personagens menores, após o AM emenda o Quick Work.

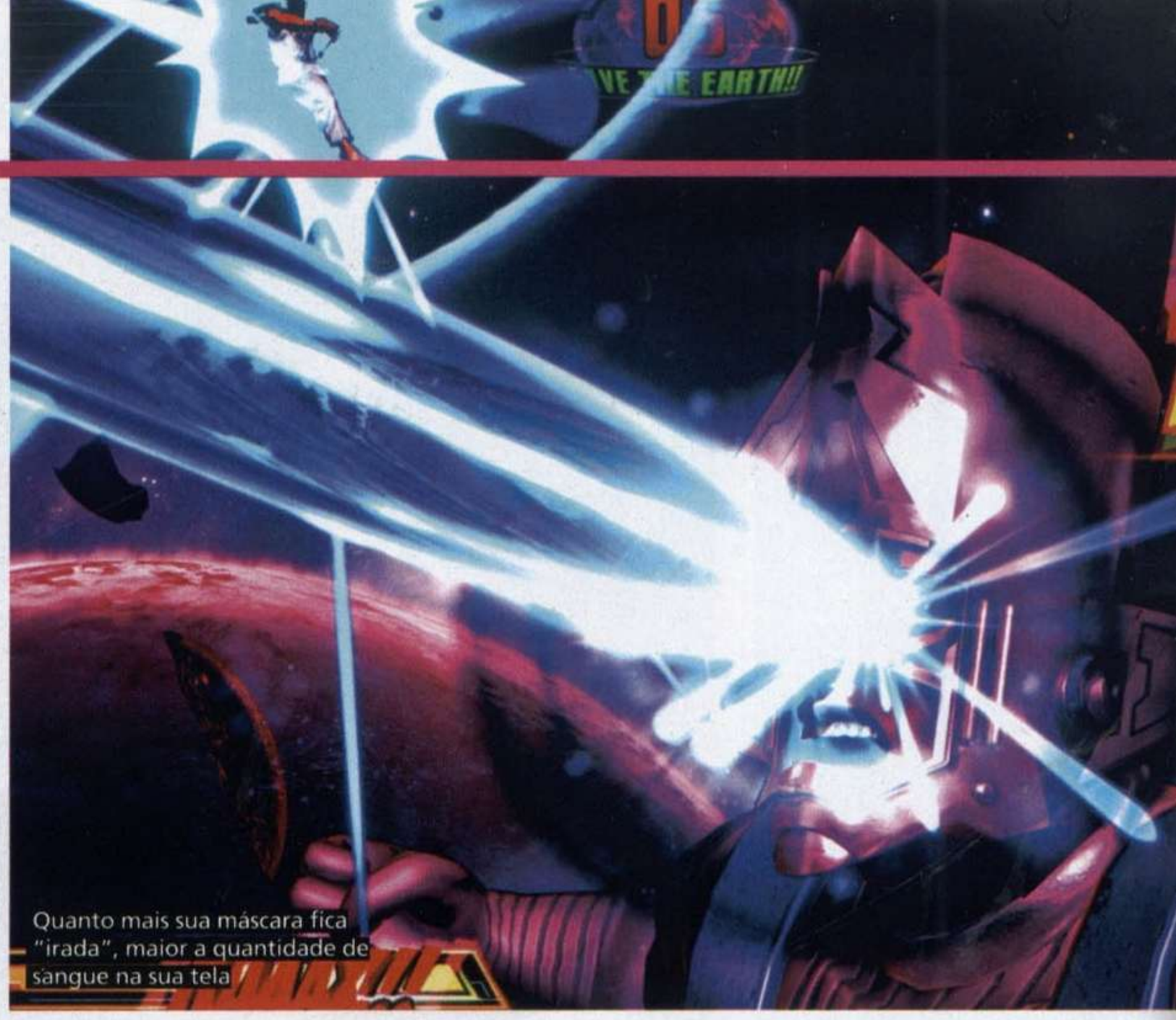
TRON BONNE

- Condição: acertar o oponente + suporte
- Não funciona contra: -

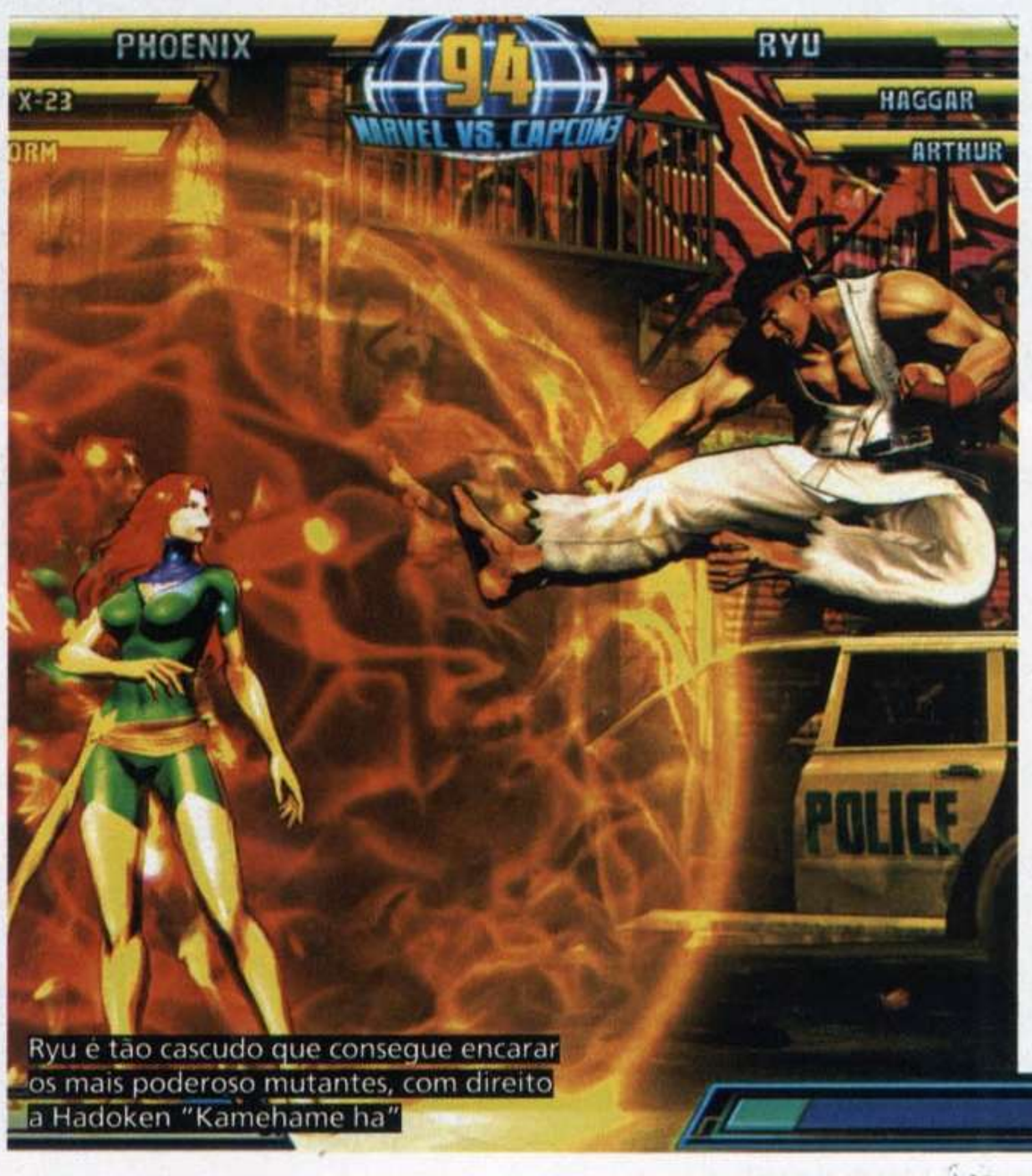
É uma condição bem específica, mas que funciona contra todos e aniquila dois personagens ao mesmo tempo! Com o oponente perto ou à média distância de você, e ele chamar um aliado para dar assistência, use o ataque Bonne Strike (←↓↙ + AM) repetidamente, sempre após o último hit, para empurrar os dois até o canto da tela e travar os personagens até matá-los ou até você errar o comando - se fizer isso no modo Training, verá que 999 hits é o máximo que o jogo registra.



- Com o oponente perto ou a média distância, caso ele chame um aliado para dar assistência, use o ataque Bonne Strike (←↓↙ + AM) repetidamente, sempre após o último hit, para empurrar e colar ambos no canto da tela e travar os dois.



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



Ryu é tão cascudo que consegue encarar os mais poderoso mutantes, com direito a Hadoken "Kamehame ha"

DIVERSÃO SEM LIMITES

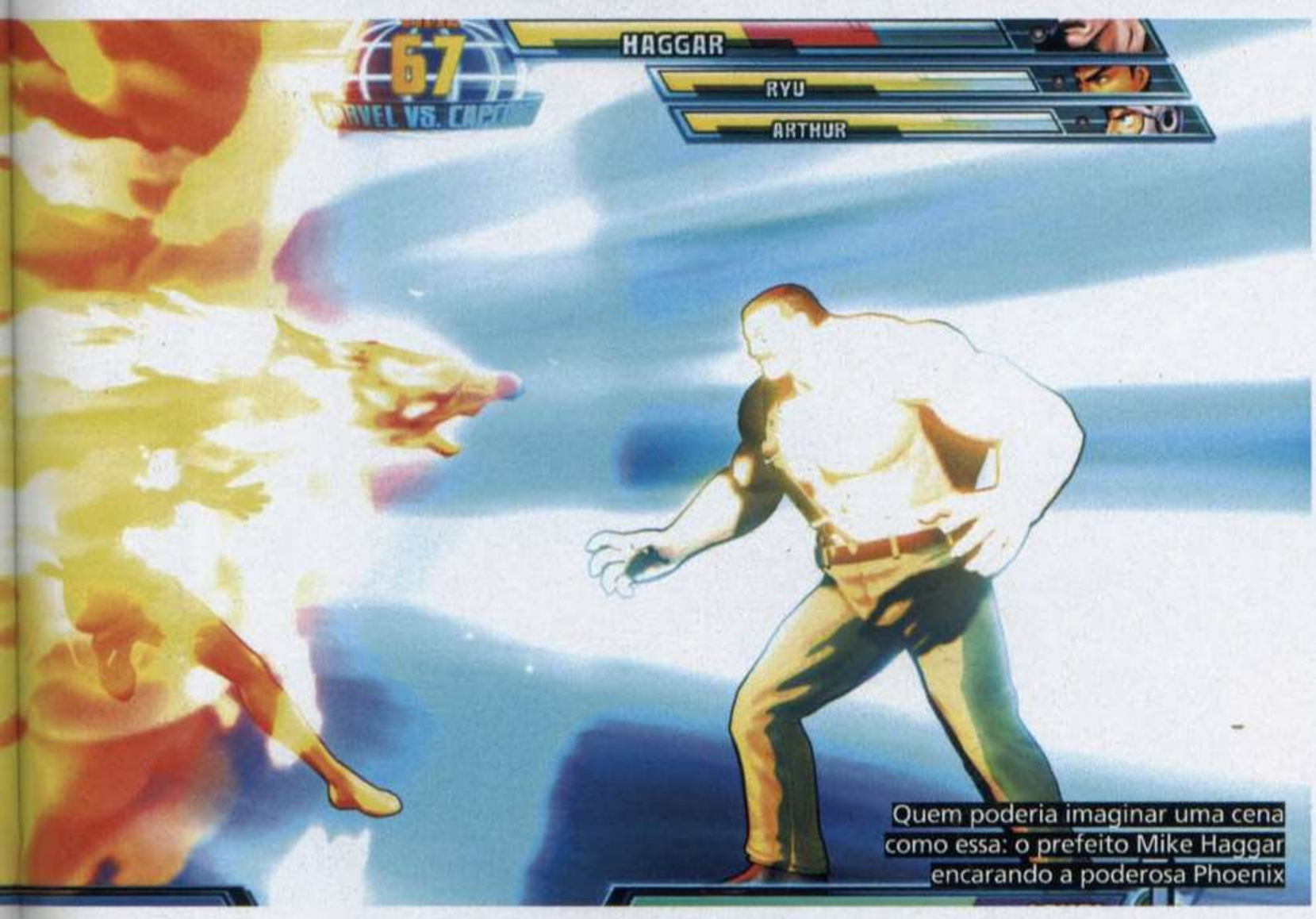
Embora o base de combos básicos seja igual entre todos os personagens graças a jogabilidade simplificada, é errado pensar que o jogo não tenha profundidade.

O segredo está exatamente nas características particulares de cada lutador, o que resulta em ataques diferenciados e esteticamente incríveis. Amaterasu, por exemplo, pode alternar entre suas três armas divinas (a espada / círculo mágico) que carrega nas costas, resultando em ataques diferenciados mesmo os comandos sendo iguais, e desta forma é possível emendar sequências absurdas variando apenas em função das armas.

Outros personagens são lentos por natureza, como Arthur, que não corre, mas possui vários ataques à distância e uma cadência de combos elevada. Os lutadores apresentam diferentes níveis de força, resistência e velocidade, tornando praticamente infinito o leque de possibilidades e combinações, inclusive, de ataques entre o trio de personagens escolhidos pelo jogador. Mas para aqueles que procuram equilíbrio entre esmagar botões e ritmo, há um negativo (ou não, dependendo do jogador) é justamente o desbalanceamento exagerado entre personagens que, segundo a Capcom, é proposital, criando uma abertura violenta para apelações sem limites.

Independente disso, o jogo oferece um grande valor replay pela diversão das batalhas online ou local e pela a vasta quantidade de colecionáveis. Existem artworks e finais para habilitar (modo Gallery), vários ícones para enfeitar sua gamertag – acessível através do Data Card (aperte R1 na tela de seleção de modo de jogo), onde também é possível ver

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



Quem poderia imaginar uma cena como essa: o prefeito Mike Haggar encarando a poderosa Phoenix

uma lista de desempenho, personagens mais usados, estilo de combate mais utilizado –, visualização dos modelos dos personagens, biografias, sons (vale mencionar que apenas os personagens da Capcom possuem a opção de dublagem em japonês) e as músicas. Isso sem contar que a busca pela platina deve levar um tempinho, mas o grande problema para os jogadores medianos será, sem dúvida, completar o modo Mission.

Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds é um jogo de extremos, com diversão imediata online ou offline, sobrecarregado de grande potencial para inclusão de novos personagens e ser enriquecido de conteúdo para agradar a todos. A Capcom conseguiu mais uma fonte de dinheiro, tanto que se antecipou na criação de DLCs de roupas extras para todos os personagens, tudo prontinho só esperando os momentos oportunos para iniciar as vendas online. Está o jogo de luta com forte apelo, a porta de entrada para o mundo da pancadaria virtual, especialmente àqueles que ainda se negam a experimentar jogos de luta. ■

ARTHUR

- Condição: X-Factor Lv.3
- Não funciona contra: -

Exige uma certa precisão no encaixe do golpe, mas também trava o personagem do oponente até a morte (perfeito para neutralizar a Sentinella). Com três estoques da barra Hyper, ative o X-Factor e acerte um Goddess Bracelet (↓↘→ + A2). Se o golpe pegar o oponente, pouco antes do fim dos disparos, emende outro Goddess Bracelet e assim sucessivamente até matar o oponente.

- Acerte o golpe Goddess Bracelet (↓↘→ + A2) e pouco antes do fim dos disparos, emende outro Goddess Bracelet e assim sucessivamente até esgotar as barra de Hyper ou mtar o oponente.

AVALIAÇÃO TÉCNICA

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

AVALIAÇÃO DO GÊNERO (LUTA)

Cenários ★★★★★ | Design dos lutadores ★★★☆☆ | Sistema de combate ★★★★☆

NOTA FINAL

8,5

PS3 XBOX 360 Wii

NINTENDO DS PSP go PSP

CRYSIS 2 THE STAR WARS FORCE UNLEASHED

PRÉ LANÇAMENTO JANEIRO 2011

Games

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

EVOLUTION

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

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

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

DC UNIVERSE ONLINE

Um mundo onde vilões e heróis brigam juntos **POR LEANDRO RODRIGUES**

Se você nunca se aventurou em um RPG online, com mundo aberto, essa é a sua grande chance. Isso porque *DC Universe Online* é divertido e, acima de tudo, acessível para todos que não possuem experiência no gênero. Mas só vai aproveitar este jogo quem tiver paciência para esperar pela absurda instalação, que leva quase uma hora.

DOIS MUNDOS

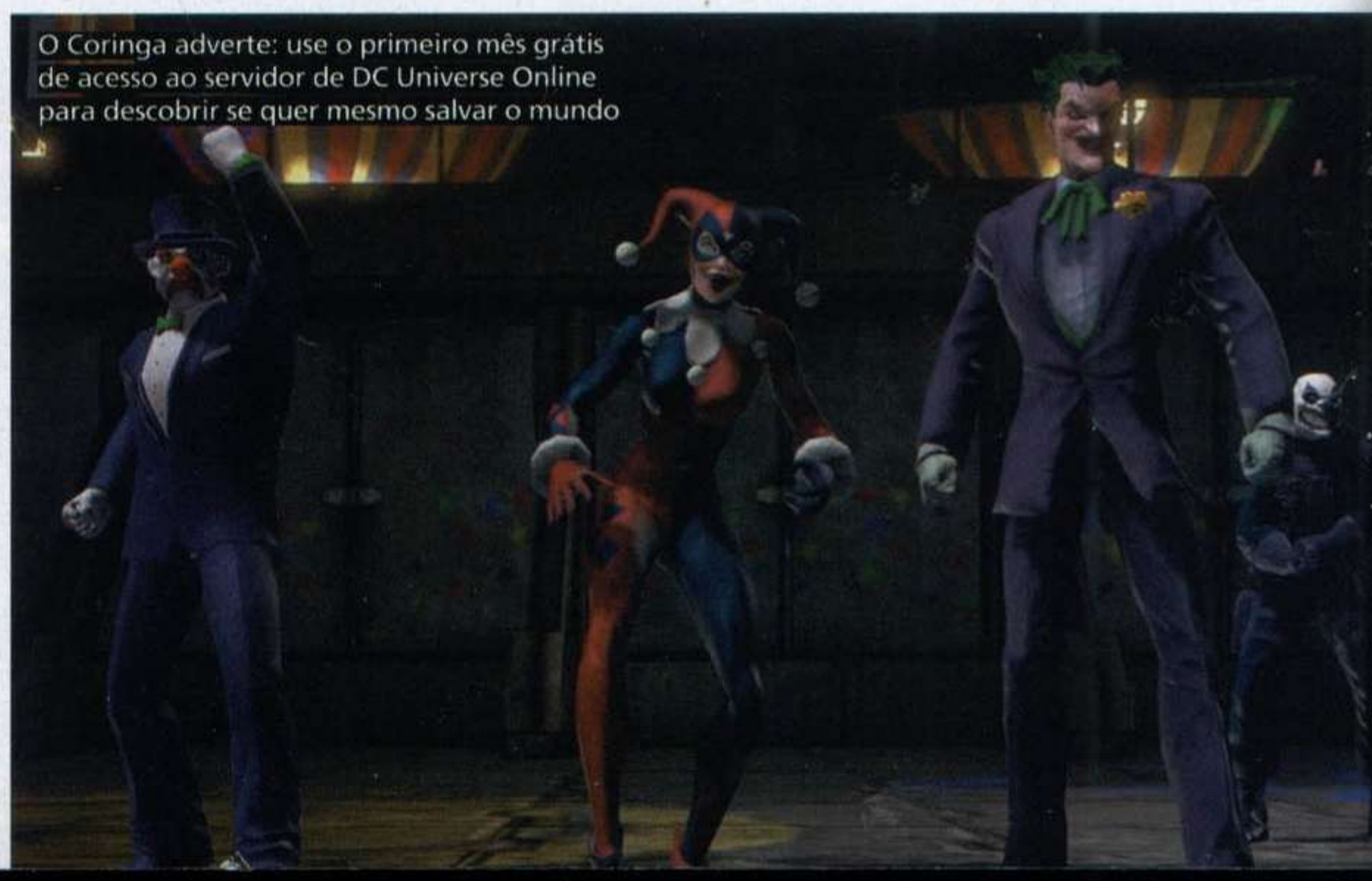
Em um universo de super-heróis, fica fácil viajar na história e aqui ninguém se fez de rogado. A trama começa quando todos os heróis da Terra foram dizimados. Brainiac invade e domina o planeta, mas Lex Luthor consegue escapar e, com uma ajuda maluca de nanorobôs, consegue voltar no tempo para alertar todos. O arqui-inimigo do Super-Homem libera uma "meta energia" na atmosfera e assim consegue criar muitos outros superseres. Essa é a explicação para todos os novos heróis – e vilões – controlados e criados pelos jogadores.

Uma das melhores características do jogo é a de ser uma experiência interplataformas. Quem entrar no mundo online por meio de um PlayStation 3 também poderá desafiar ou se aliar a jogadores que estão desfrutando da aventura em um computador. Mas, ao contrário da grande maioria dos MMOs, *DC Universe* foi pensado para o console de mesa em primeiro lugar. Isso fica claro pela baixa quantidade de comandos disponíveis. Tudo é simples, rápido e intuitivo, como se o jogo fosse um grande game de aventura online, com elementos de de RPG típicos de consoles.

EXPLORAR OU BRIGAR

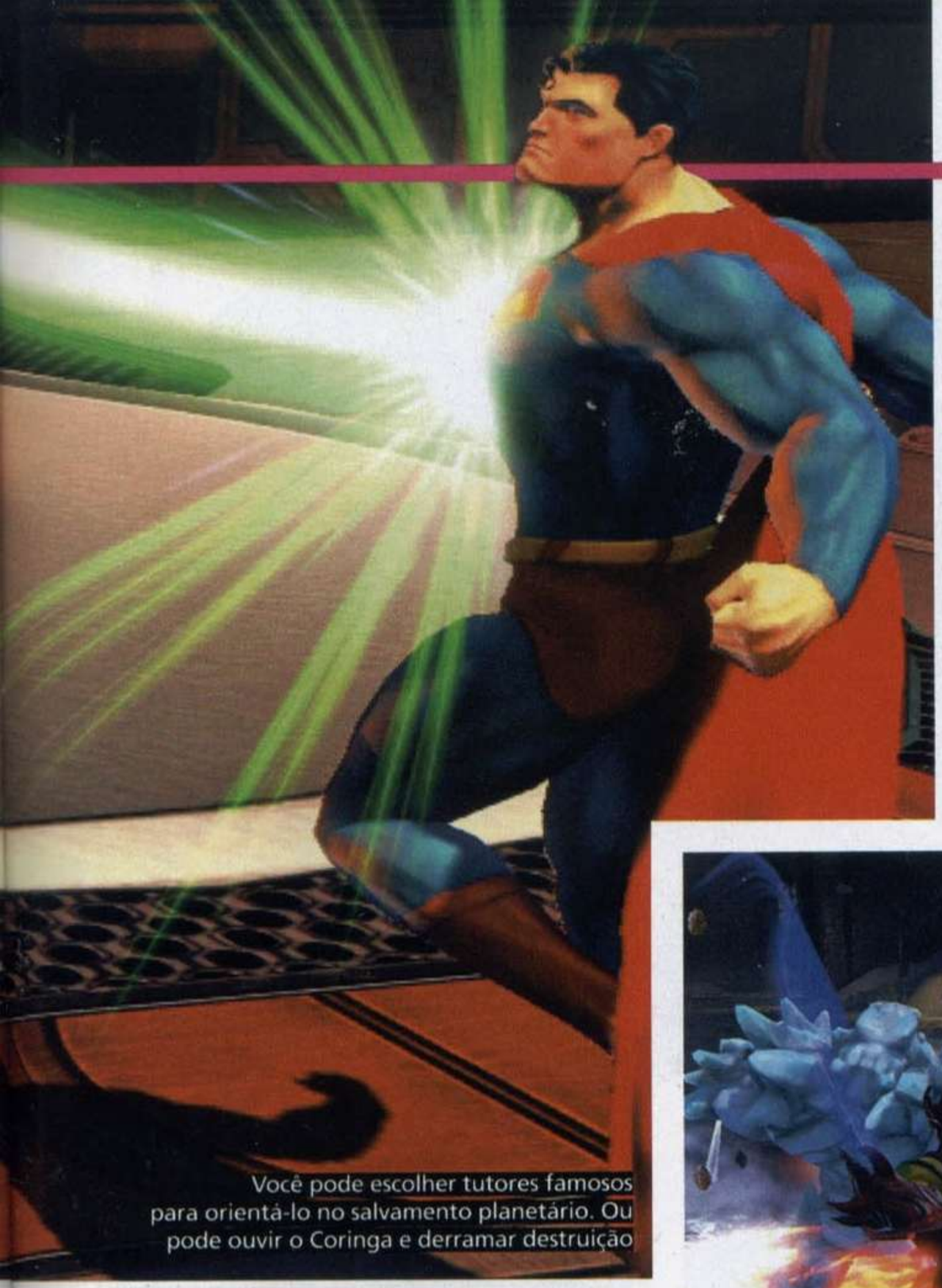
Existem dois tipos de servidores para você se aventurar. Um para quem deseja briga, onde a porrada pode correr soltar cada vez que trombar com uma outra pessoa, e outro para quem deseja explorar, sem se preocupar com inimigos, apenas caçando itens no cenário.

As missões solos ficam restritas a ir de um ponto a outro, em busca de itens ou inimigos.



O Coringa adverte: use o primeiro mês grátis de acesso ao servidor de DC Universe Online para descobrir se quer mesmo salvar o mundo

DC UNIVERSE ONLINE



Você pode escolher tutores famosos para orientá-lo no salvamento planetário. Ou pode ouvir o Coringa e derramar destruição

- RPG
- 1 jogador
- Multiplayer Online
- Produzido pela Sony Online

No modo Arena, você pode controlar heróis e vilões famosos da DC e reviver confrontos das histórias em quadrinhos

← JOGO EXCLUSIVO

Se pretende comprar este jogo e trocá-lo depois de enjoar, aproveitando-se a onda de trocas que é comum entre os jogadores de Play 3, fica aqui o aviso. *DC Universe Online* possui uma grande limitação, impedindo que o jogo seja trocado ou vendido. Ao usar o game pela primeira vez na PSN, o jogo pega a chave contida no disco e cruza com as informações da sua conta. Com isso, esse disco só funcionará com essa conta.

Depois do nível 9, as missões em grupo são liberadas, mas nelas a única coisa que muda é a quantidade coisas para achar ou enfrentar. Ao chegar ao nível 30 (o último), é possível habilitar o modo Duo, no qual você pode revisitar missões com um parceiro, em busca de novos itens; e o Arena, um combate direto entre heróis e vilões famosos do universo DC.

COMO VIRAR UM HERÓI

Logo de cara, o jogo convida o jogador a criar um ser superpoderoso. Além das características básicas que sempre aparecem nessas situações, existem características importantes que só aqui você vai encontrar.

- **Alinhamento Moral**
Escolha entre ser um herói ou vilão.

- **Mentor**
Quem dará dicas para o seu personagem. Algumas das opções são: Batman e Super-Homem para os heróis, e Coringa e Lex Luthor para os vilões.

- **Tipo de Poderes**
Existem três classes de poderes: Tanque (Fogo e Gelo), Controlador (Mental ou Tecnológico) e Cura (Natureza ou Mágica).

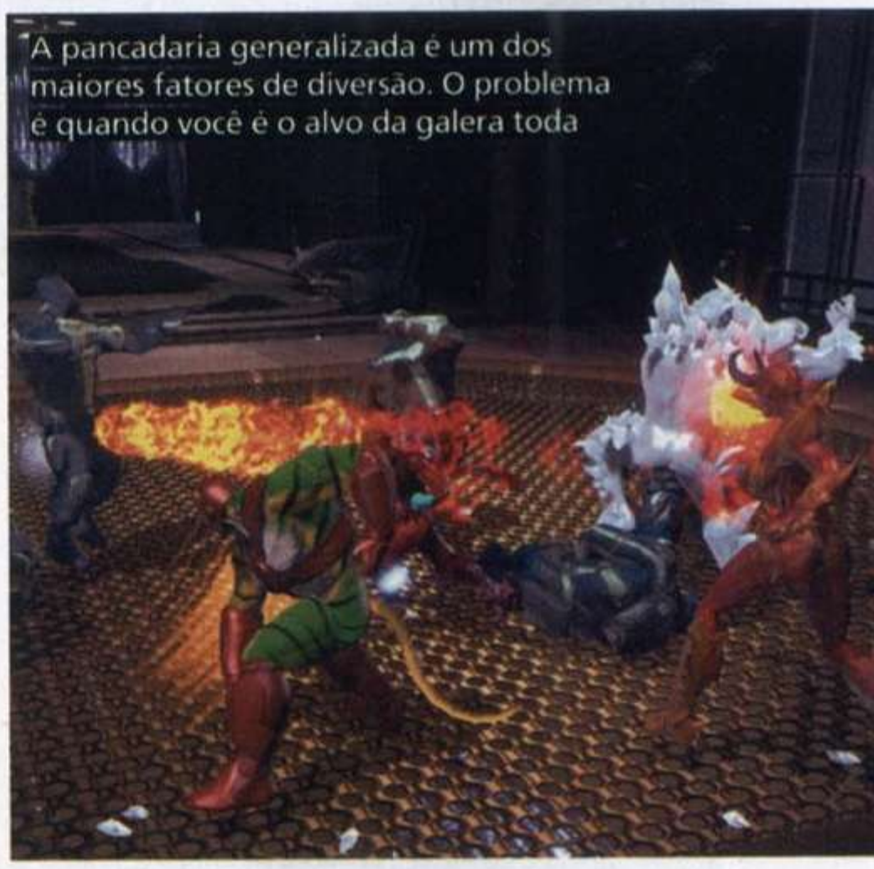
- **Estilo de Luta**
Os mais populares são armas de fogo, armas brancas, lançamento de energia e técnicas de artes marciais.

- **Tipo de Locomoção**
Como pretende se mover no jogo. Pode ser supervelocidade, voo ou no estilo acrobático, um misto de Diane dos Santos e Batman.

FALTA DE CRIATIVIDADE

DC Universe Online é um ótimo jogo, mas está longe do ideal, principalmente para um título que cobra mensalidades de US$ 15. Faltam novidades, as missões são muito parecidas umas com as outras, o nível de evolução é muito baixo (apenas 30 níveis) e não existe nenhum bônus para quem alcança esse status. Ao chegar a esse nível, só resta ao jogador caçar itens escondidos e raros.

As missões em grupo, que poderiam dar um fôlego extra, possuem um sistema de comunicação fraco e sem suporte a headset. Felizmente, esses problemas são corrigíveis e futuras expansões devem acrescentar recursos e extras para conquistar. Só não pode demorar, afinal, em *DC Universe*, mais importante do que salvar o mundo é não gastar fortunas em mensalidades. ■



A pancadaria generalizada é um dos maiores fatores de diversão. O problema é quando você é o alvo da galera toda

AVALIAÇÃO TÉCNICA
Gráficos ★★★★☆ | Controle ★★★★★ | Áudio ★★★☆☆ | Dificuldade ★★★☆☆

AVALIAÇÃO DO GÊNERO (RPG)
Enredo ★★★★☆ | Sistema de Batalha ★★★★☆ | Evolução ★★★☆☆ | Colecionáveis ★★★☆☆

NOTA FINAL
7,5

- Tiro
- 1 a 32 jogadores
- Multiplayer Online
- Produzido pela EA

Tanques de guerra em cenários razoavelmente pequenos. Se você estiver no tanque, comemore. Se estiver nas ruas, dificilmente achará proteção

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2 VIETNAM

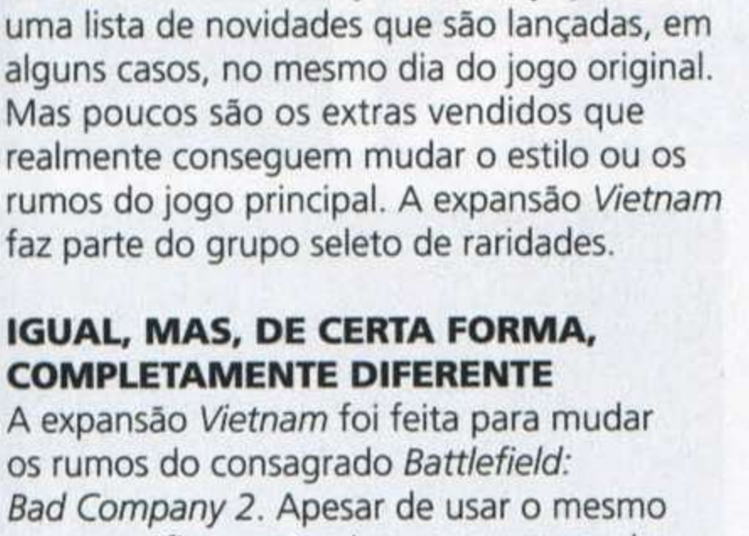
De volta às matas do Vietnã **POR LEANDRO RODRIGUES**

Não há dúvida de que pacotes de expansões viraram moda. Alguns jogos nem foram lançados, mas já possuem uma lista de novidades que são lançadas, em alguns casos, no mesmo dia do jogo original. Mas poucos são os extras vendidos que realmente conseguem mudar o estilo ou os rumos do jogo principal. A expansão *Vietnam* faz parte do grupo seleto de raridades.

IGUAL, MAS, DE CERTA FORMA, COMPLETAMENTE DIFERENTE

A expansão *Vietnam* foi feita para mudar os rumos do consagrado *Battlefield: Bad Company 2*. Apesar de usar o mesmo motor gráfico e possuir os mesmos modos do jogo original, para desfrutar deste extra – vendido na PSN por US$ 15 – é necessário praticamente reaprender a jogar *Battlefield*.

Para começar, esqueça todos os acessórios e artefatos tecnológicos de *Bad Company 2*.



Nesta expansão, as coisas acontecem cerca de 40 anos antes da história original do jogo. Isso logo de cara interfere em todos os tipos de armas, com sistemas de miras com menor precisão e muito mais lentas. Isso por si só já deixaria o jogo mais tenso, mas as coisas ficam piores, graças aos tamanhos dos mapas, bem menores, proporcionando mais combates de curto e médio alcance. Para explorar essa mudança, os produtores acrescentaram o lança-chamas como grande novidade no arsenal dos soldados. Impossível de utilizar em disputas de longa distância, é uma arma preciosa quando o seu alvo está por perto, já que elimina o coitado em questão de segundos.

Aliás, combates a curta distância não são uma opção e sim uma consequência. As salas estão sempre cheias e, com mapas menores, não dá muito tempo de encontrar um ponto seguro para usar armas de longo alcance.

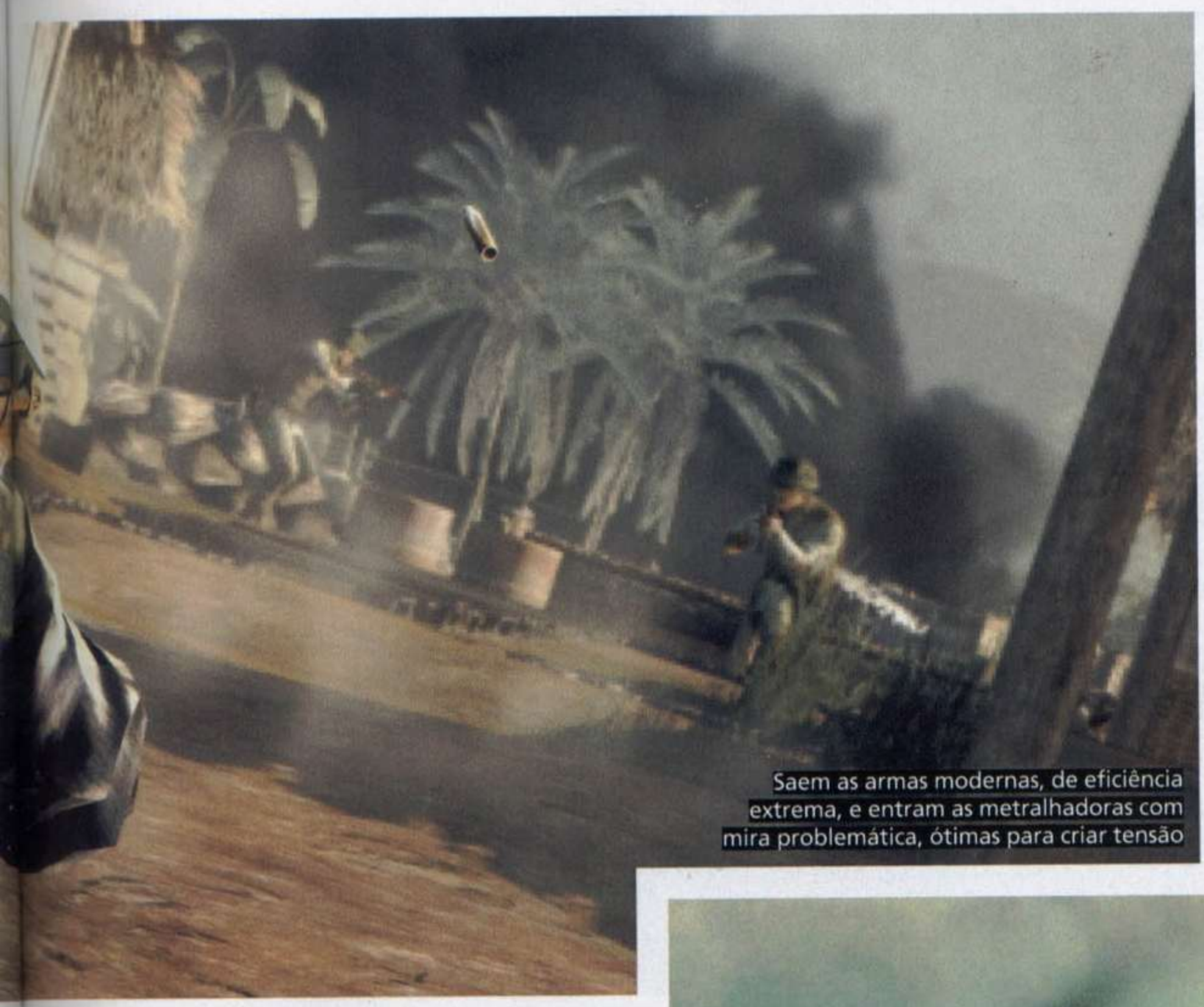
TOTALMENTE AMBIENTADO

Sem dúvida, esse é o ponto alto dos novos mapas. As florestas, a vegetação e as cabanas não apenas retratam bem, como convencem quem entra nas disputas. Os jogadores que optarem por utilizar lança-chamas podem observar a vegetação queimando em meio às chamas que se movimentam de maneira real.

A trilha sonora ajuda a deixar tudo mais ambientado, mas as canções só podem ser ouvidas quando o seu personagem está dentro de um dos veículos. Para aproveitar esta beleza,

existem quatro modos distintos (veja o quadro na página ao lado), cada um com um estilo de jogabilidade. Fazem parte do pacote duas horas de músicas dos anos 1960, 15 tipos de arma novas e vários veículos da época.

Infelizmente, nem tudo é perfeito no jogo e existem vários pontos dos mapas onde os soldados simplesmente ficam presos, sem ter



Saem as armas modernas, de eficiência extrema, e entram as metralhadoras com mira problemática, ótimas para criar tensão

ENTENDA A GUERRA

Em *BBC2: Vietnam* existem quatro modos de batalhas distintos, mas que já eram conhecidos dos admiradores da franquia. Caso você seja um soldado de primeira viagem ou, quando o assunto é guerra, só entende de *Call of Duty*, explicamos como funciona cada um dos estilos de batalha:

- **Conquest**
Os jogadores devem dominar os vários pontos espalhados pelo mapa. Vence o time que permanecer por mais tempo com mais pontos dominados.

- **Rush**
O modo é dividido em duas equipes, uma deve defender os pontos do mapa, enquanto a outra deve destruí-los.

- **Squad Rush**
Semelhante ao modo Rush, porém, aqui as equipes estão divididas em batalhões e devem se ajudar para manter o local sob controle ou causar o caos para o inimigo.

- **Squad Deathmath**
Jogadores divididos em quatro esquadrões, cada um com quatro soldados cada. Vence quem eliminar mais inimigos e acumular 50 cadáveres.

Nada como a sensação de poder proporcionada por um ataque a bordo de helicópteros

UM CD DE BRINDE

Não, essa expansão não é em disco, mas tráz praticamente um álbum musical de bônus. A expansão *Battlefield Vietnam* vem acompanhada de duas horas de música dos anos 1960. Tudo para deixar você no clima da guerra, escutando o que, em teoria, os soldados escutavam nos intervalos das batalhas.

como sair do lugar, mas nada muito grave e deve ser resolvido em breve, com uma pequena atualização. Os produtores também poderiam ter redesenhado os mapas de *Battlefield Vietnam*, título de 2004, que ajudaria a dar um maior volume à quantidade de variantes desta expansão. Será que rola uma expansão da expansão? ■

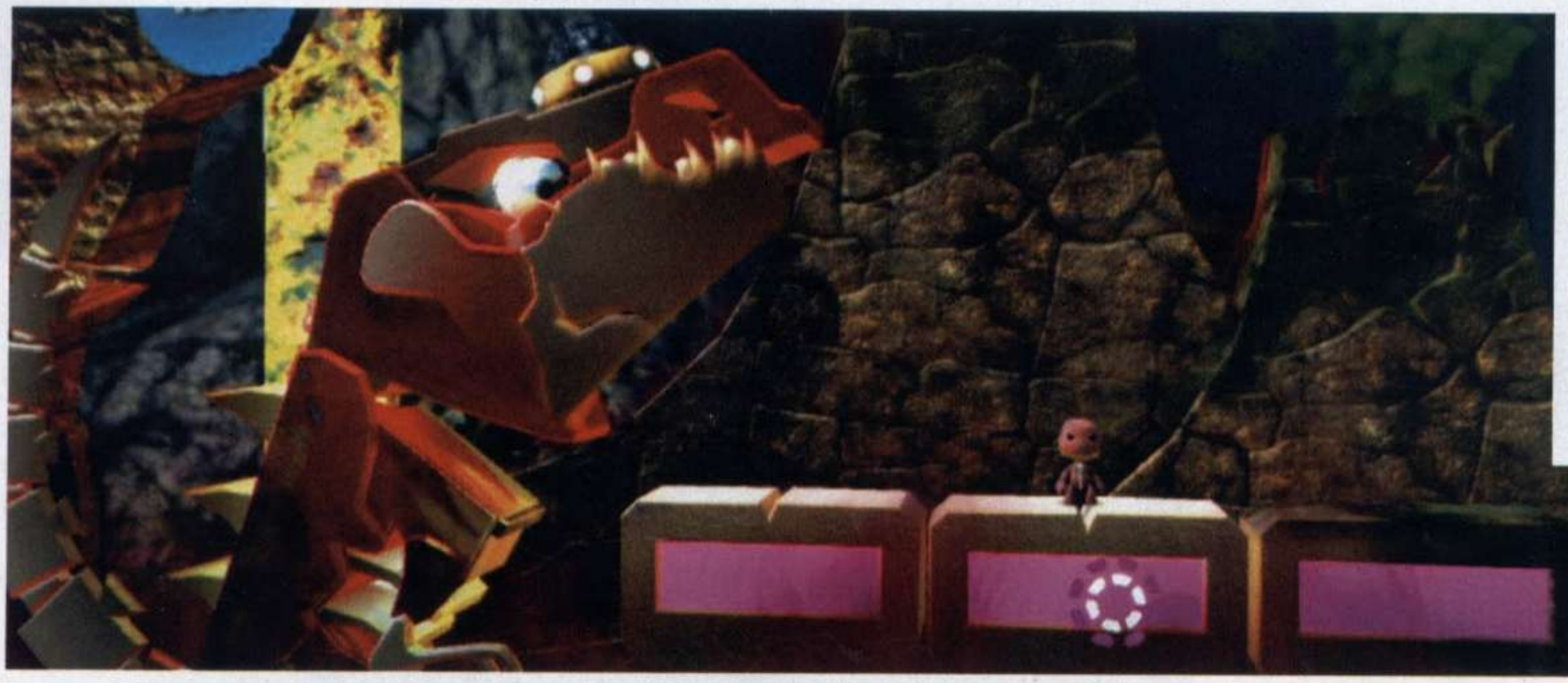
AVALIAÇÃO TÉCNICA
Gráficos ★★★★★ | Controle ★★★★★ | Áudio ★★★★★ | Dificuldade ★★★★☆

AVALIAÇÃO DO GÊNERO (TIRO)
Sistema de Dano ★★★☆☆ | Arsenal ★★★★☆ | Multiplayer ★★★★☆ | Cenários ★★★★★

NOTA FINAL
9,0

LITTLEBIGPLANET: SACKBOY'S PREHISTORIC MOVES

Cerca de trinta minutos de jogo por seis dólares **POR LEANDRO RODRIGUES**



- Ação • 1 a 5 jogadores
- Multiplayer Online
- Produzido pela Media Molecule

A produtora Polyphony Digital está fazendo escola. Depois de criar *Gran Turismo 5 Prologue* e arrecadar milhões, a Media Molecule que não é boba, também quer ganhar o dela e lançou *LBP: Sackboy's Prehistoric Moves*. A ideia desta espécie de demo de luxo é demonstrar como *LBP 2* ficará quando receber o pacote de expansão que dará suporte ao PlayStation Move.

NÃO TINHA TETO, NÃO TINHA NADA

Neste jogo, não há uma história, não existe modo de edição de fases, não existe modo online e, infelizmente, não é possível utilizar nada do que você possui de nenhum dos dois jogos. E fica um aviso importante: também não é possível jogar sozinho, portanto, se decidir comprá-lo, trate de arrumar ao menos um amigo para desfrutar deste título suspeito.

Enquanto um jogador usa o Dualshock 3 para controlar o pequeno Sackboy, o outro deve utilizar o Move para movimentar o cenário. Mas não qualquer coisa, apenas objetos que sejam feitos ou possuem uma área de material rosa. As possibilidades demonstradas neste jogo são infinitas e o potencial é imenso. Um jogador pode abrir caminho, criar plataformas ou, simplesmente, interferir em algo para que o Sackboy chegue ao fim da fase.

Apenas um jogador pode utilizar o Move e controlar o cenário, mas é possível juntar mais quatro amigos controlando diferentes Sackboys. Infelizmente, só o jogador principal, ou seja, o primeiro Sackboy, leva os troféus

Aponte o controle Move para os elementos do cenário e interaja com eles para ajudar os Sackboys

Cumpra os objetivos simples para faturar 14 troféus. Babinha!

conquistados, os outros jogadores ficam com os perfis a ver navios.

LBP: Sackboy's Prehistoric Moves é apenas uma demonstração do que está por vir, pode ser terminado em menos de 30 minutos e por isso mesmo nem deveria estar à venda. Mas se você estiver com US$ 6 sobrando na sua conta da PSN, pode aproveitar este jogo para colocar mais 14 troféus na sua coleção. ■

AVALIAÇÃO TÉCNICA

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

AVALIAÇÃO DO GÊNERO (AÇÃO)

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

NOTA FINAL

6,0

SONY
make.believe

dentsu

POR FORA TODO
PS3 É IGUAL.

NA HORA DE COMPRAR O SEU, PROCURE OS DISTRIBUIDORES OFICIAIS DA SONY.

PS3. SIMPLESMENTE FAZ TUDO.

MAIS FINO E MAIS LEVE • 160 GB • BLU-RAY, DVD E CD • WI-FI
ADESÃO GRATUITA À PLAYSTATION® NETWORK • SAÍDA HDMI

DISTRIBUIDOR OFICIAL PLAYSTATION SONY BRASIL – DISTRIBUIDOR OFICIAL PLAYSTATION SONY BRASIL

Distribuidor oficial:

Tech Data®

ENCONTRE UMA INFINIDADE DE JOGOS PARA PLAYSTATION 3 COM OS DISTRIBUIDORES DA SONY. É A MANEIRA MAIS CONFIÁVEL DE COMPRAR E A QUE OFERECE MAIS VARIEDADE PARA VOCÊ. ISSO SIGNIFICA MUITO MAIS CONFIABILIDADE, SUPORTE E UM ANO DE GARANTIA COM ASSISTÊNCIA TÉCNICA QUE SÓ QUEM É OFICIAL PODE OFERECER.

11 3546.4310

www.techdata.com.br

playstation@techdata.com.br

Sony "make.believe" é uma marca comercial registrada pela Sony Corporation. "PlayStation", o logotipo da família "PS", God of War, Heavy Rain, Modnation, Gran Turismo e Uncharted são marcas registradas pela Sony Computer Entertainment. Devido a diferenças de fabricação, alguns discos ópticos podem não funcionar corretamente. Alguns recursos ou serviços podem exigir taxas adicionais. O usuário é responsável por todas as tarifas de internet aplicáveis. A saída de vídeo em HD requer cabos e uma tela ou monitor compatível com HD, ambos vendidos separadamente. Cabo HDMI não incluído. Se um dispositivo que não for compatível com o padrão HDCP (Proteção de Conteúdo Digital de Alta Largura de Banda) for conectado ao sistema usando um cabo HDMI, o sistema não poderá reproduzir vídeo nem áudio. Produtos vendidos separadamente.

Um das maiores coleções de games de aventura em um só pacote, em alta resolução. A Sony encontrou uma ótima forma de negócio

- Ação • 1 jogador
- Não há modo online
- Produzido pela Sucker Punch

3D

THE SLY COOPER COLLECTION

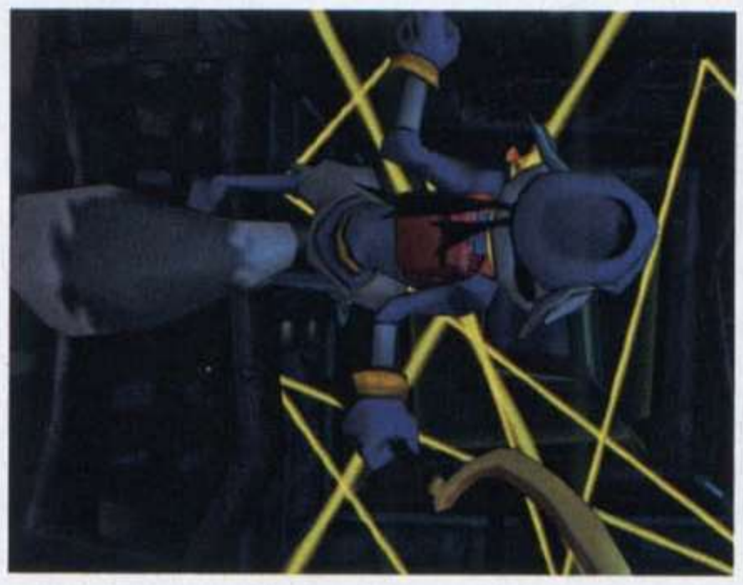
Jogos de PlayStation 2 com ar de nova geração **POR LEANDRO RODRIGUES**

De todos os jogos de PlayStation 2 que receberam uma versão em HD, *The Sly Cooper Colletion* é o que parece ter mais razão de existir. Isso porque dos três jogos que fazem parte do pacote – *Sly Cooper*, *Sly 2: Band of Thieves* e *Sly 3: Honor Among Thieves* –, o mais novo possui mais de cinco anos de existência e já está perdido em zonas nostálgicas da cabeça de jogadores veteranos. Esse pacote é a chance de a produtora Sucker Punch agradar a esses fãs saudosistas e testar a força da sua mascote para possíveis novas investidas nesta geração, quando já estiver cansada de criar novas versões para o espetacular *inFamous*.

CARA DE NOVO

A sensação ao voltar a controlar Sly, o guaxinim ladrão, é a de que o game acabou de sair do forno. O gráficos foram tratados para rodar em alta definição, a 720p, e ficaram no mesmo nível de vários games deste geração. Isso graças à qualidade no uso do filtro cel-shading. A sensação é a de explorar um gigantesco desenho animado.

Todos os três títulos conseguem passear por diferentes estilos de jogos sem perder a força. Em alguns momentos, Sly precisa explorar o cenário, pulando de ponto em ponto, como um típico game de plataforma. Mas, por muitas vezes, é necessário usar furtividade para eliminar inimigos, controlar veículos em alta velocidade ou oferecer coordenadas para que personagens secundários cheguem a lugares inacessíveis para o guaxinim.



ABERTO A NOVIDADES

De longe, um dos principais atrativos desta aventura é a possibilidade de conquistar até três platinas, uma para cada um dos títulos. Essa possibilidade é muito real, já que os troféus não oferecem grande dificuldade. Mas *The Sly Cooper Collection* também tem outros atrativos que tornam o jogo interessante, mesmo para quem já tinha debulhado as versões do PS2. Ao completar os jogos, o sistema libera acesso a minigames que utilizam o PlayStation Move. Nada demais, apenas uma maneira de acrescentar o uso do acessório sem deixar nada forçado.

The Sly Cooper Collection é um título imperdível, seja você iniciante ou veterano, curioso ou saudosista. Cada um dos títulos tem duração, em média, de oito horas, o que também torna o pacote uma ótima opção para quem deseja longa diversão por um precinho camarada. ■

AVALIAÇÃO TÉCNICA

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

AVALIAÇÃO DO GÊNERO (AÇÃO)

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

NOTA FINAL

8,5

Netunia

CRYSIS 2

SHIFT 2 UNLEASHED

CONFIRA OUTROS LANÇAMENTOS

Televendas: **(11)**

3825-7600

VISA CONSULTE NOSSAS FORMAS DE PAGAMENTO

WWW.NETUNIA.COM.BR

TWITTER.COM/NETUNIAGAMES

Revista

VIAJE MAIS

apresenta

VIP

.com.br

É tudo isso e mais um pouco. Acesse!

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

SPOILER

"Quando a oportunidade se apresentar, meterei uma bala nele [Dutch], nao se preocupe. Nao gostaria de fazer isso, mas farei" - John Marston

RED DEAD REDEMPTION™

Os pecados do passado, a hipocrisia da justiça e as inúmeras faces da violência do Velho Oeste americano. O pistoleiro John Marston trilha um caminho de sangue em busca de redenção em uma época em que os fracos não tinham lugar no mundo **POR GILSOMAR LIVRAMENTO**

Houve um tempo em que terras selvagens foram governadas pelo povo indígena, mas tudo mudou quando o homem moderno apareceu nas regiões que, mais tarde, seriam chamadas de New Austin e West Elizabeth. Houve uma guerra e as armas "civilizadas" devastaram os "selvagens". As tribos indígenas desapareceram, mas a selvageria não.

New Austin era o último território onde a lei do mais forte era a maior lei. Mas as coisas estavam para mudar, graças a um homem condenado por seu passado. Esta é a história de John Marston.

CONDENADO PELO PASSADO

Nos idos da década de 1890, uma onda de violência, assaltos e assassinatos cruzou o país. A força da lei não tinha efeito sobre a gangue Dutch, formada por John Marston, Bill Williamson, Javier Escuella e liderada por Dutch Van Der Linde.

Eles eram responsáveis por um número agressivo de barbaridades. No começo, a gangue roubava dos ricos e gastava com o povo pobre do Oeste, uma maneira de justificar os roubos sob a ideia de ajudar os menos favorecidos. Em 1908, após um assalto a banco, John foi gravemente ferido e abandonado por seus comparsas.

Marston sobreviveu e decidiu viver de forma honesta, agora decidido a dar um bom exemplo para o seu jovem filho. Junto com sua esposa, a quem conheceu nos tempos de orfanato, John desapareceu. Havia rumores de que o temido bandido tornou-se um fazendeiro.

No mundo do crime, John se transformou em um exímio atirador e excelente caçador, o que o ajudou a sobreviver aos perigos da sociedade comum. Foram anos difíceis, quando o Velho Oeste da América começou a se transformar com a chegada do progresso e das novas tecnologias, como as estradas de ferro, o telefone e as agências de telégrafo.

A força da lei era um ponto crítico nessa revolução. Para conter a onda de violência, o governo federal criou a Agência de Investigação (Bureau of Investigation), chefiada pelo agente Edgar Ross. A lei quase inexiste em New Austin, por causa da resistência de muitos habitantes à modernização, da vinda do povo do Oriente e, principalmente, pela ação da gangue Williamson, formado pelos antigos amigos de Marston.

Em 1911, John reaparece acompanhado por Edgar e seu parceiro, o agente Archer Fordham. O governo não quer sujar as mãos e decidiu que Marston é o homem certo para lidar com os seus antigos parceiros de crime. O trio segue calado até a estação de trem na cidade de Blackwater. Deste ponto, o ex-fora da lei viaja sozinho até a pacata cidade de Armadillo, onde foi instruído a contatar Jake, que o guiou até Fort Mercer, forte construído durante a Guerra do México [1846-1848] e que está abandonado há anos, servindo de esconderijo para bandidos. ►

John chega na cidade de Blackwater acompanhado dos federais. Outrora um fora da lei, agora é brigado a trabalhar a serviço dela

Sozinho, diante da fortaleza, John chama Bill e tenta convencê-lo a se entregar às autoridades, pois estão todos jurados de morte (inclusive John) caso não se entregue. Bill aparece com os seus comparsas e ri da situação até ser ameaçado. Sem opção, John saca o revólver, mas é alvejado e deixado para morrer novamente.

NOVOS ALIADOS E PROBLEMAS

Passando nas proximidades de Fort Mercer, um homem e uma mulher avistam o corpo caído e descobrem que John está vivo. Dias depois, ele acorda no rancho MacFarlane, sob os cuidados de Bonnie, filha de Drew MacFarlane. Para retribuir o favor, ele terá que ajudar Bonnie a cuidar do rancho, pelo menos, até se recuperar e quitar a dívida de 15 dólares gastos com o médico.

Após algum tempo de convivência, Bonnie se interessa por John, mas ele revela que é casado e pai de um filho. Junto com sua esposa, Abigail, e com um velho beberrão apelidado de Uncle, John cuida de um rancho em Great Plains.

Bonnie, aos poucos, consegue saber mais da vida de John e o motivo pelo qual ele quer capturar (ou matar) Bill Williamson. Ele confessa ter cometido muitos crimes, mas os tempos são outros. Os federais mantêm sua família refém, obrigando-o a caçar o seu ex-companheiro de crime. Dias depois, recuperado do ferimento, John encontra o delegado da cidade de Armadillo, Leigh Johnson, sujeito de pouca ética e pouco disposto a ajudar, já que o esconderijo da gangue Williamson está fora de sua jurisdição. Com muita persistência, John consegue forçar um acordo com o delegado e passa a ajudá-lo com problemas locais.

Em uma de suas desventuras, John conhece o vendedor (e charlatão) Nigel West Dickens, caído perto de sua carruagem. O velho é socorrido às pressas e, mesmo em péssimas condições, bola um plano para se dar bem às custas de Marston. Dickens conhece bem a gangue Williamson e oferece sua ajuda, mas antes John terá que servir de isca para clientes na venda de medicamentos de eficácia 100% duvidosa.

No dia seguinte, o delegado vai investigar uma onda de assassinatos nos arredores da fazenda Ridgewood e John é convidado. Não demora para que uma revoada de urubus denuncie a localização de uma chacina... que leva a outro rastro de crueldades e assassinatos. O delegado, seus dois ajudantes, Eli e Jonah, e John galopam rumo ao sul, onde encontram os bandidos. Para a surpresa de John, Bill Williamson está no grupo. Os bandidos são massacrados e Bill consegue fugir. Norman Deek, um dos bandidos, é capturado.

De volta ao rancho MacFarlane, algo estranho está acontecendo. O pai de Bonnie encontra corpos nas proximidades e alguém incendeia o celeiro da fazenda. Eles acreditam que a gangue Bolard Twins seja responsável, mas John suspeita que Bill Wiliamson esteja envolvido.

MASSACRE NA CIDADE FANTASMA

John visita o delegado Johnson, que parece bem agitado, enquanto Drew, pai de Bonnie, está muito irritado do lado de fora: sua filha foi sequestrada. Um bandido aparece para negociar a troca de

"Nao há nada mais deprimente do que um homem acreditar que encontrou uma maneira de pensar no mal para o bem" - Bonnie MacFarlanne

Bonnie pelo bandido Norman Deek em algumas horas, na cidade fantasma de Tumbleweed.

Sem muita escolha, o delegado, seus dois ajudantes, John e o prisioneiro seguem para o local combinado, mesmo sabendo que tudo não passa de uma armadilha. Na hora da troca, Bonnie não está presente e um intenso tiroteio começa, e Norman Deek morre pela mão de seus comparsas. Todos se espalham, enquanto John procura pela jovem. Na estrada próximo de um casarão na colina, Bonnie está amarrada e com a corda no pescoço. O alçapão se abre e a jovem começa a sufocar, John abre caminho entre os bandidos e acerta um disparo milagroso na corda. A maioria dos bandidos morre, alguns fogem e Bonnie está bem. De volta à cidade, o delegado diz que apoiará John em sua investida à gangue Williamson.

Horas depois, John cruza o caminho do trambiqueiro Nigel, que abusa da boa vontade do pistoleiro para enganar pessoas de uma cidadezinha para vender seus produtos – em algum momento, Nigel é reconhecido e ameaçado de morte por clientes infelizes, e é perseguido por um bom tempo –, quando as coisas dão errado, ele faz John participar de corridas de charrete e cavalo nas montanhas. Tudo a favor do dinheiro, mas Nigel deu sua palavra de ajudá-lo a entrar em Fort Mercer. Por outro lado, sem armamento e homens, John é uma presa fácil. Eis que Nigel sugere a ele procurar por Seth Briars, um dos poucos que têm livre acesso à gangue Williamson, e Irish, o traficante de armas.

Seth é um homem magrelo, castigado pelo tempo e com poucos dentes na boca, que passa seu tempo violando túmulos e gastou parte de sua vida caçando mapas de tesouro. Ele detesta gente, sentimento agravado graças a seu parceiro, Moses Forth, que roubou metade do seu mapa do tesouro. Para conseguir a ajuda de Seth, John concorda em fazer uma visita a

"Faça algo errado a um homem e ele atira em você. Faça algo bom e... bem, talvez ele atire em você por isso também" - John Marston

Moses na estação de trem de Benedict Point e reaver a parte restante do mapa. Após um jogo de cena entre Seth e John, Moses confessa que o mapa foi escondido em um túmulo no cemitério de Oddfellow's Rest. Seth vai ao lugar violar túmulos, enquanto John segue para o encontro de Irish, um bêbado que está sempre apanhando de alguém não muito feliz com seu serviço. Ele costuma passar a perna em seus clientes, levando-os para a morte em conflito com bandidos e John acaba salvando seu pescoço em situações de alto risco. Irish percebe que não terá como se livrar de John e decide ajudá-lo de uma vez por todas. Para invadir Forte Mercer, Marston precisa de uma metralhadora giratória e Irisih o ajuda a roubar uma.

Parte do plano está pronto, mas é necessário fazer Seth abrir os portões de Fort Mercer. Seth e John voltam a se encontrar em Tumbleweed. Segundo o mapa que John Marston ajudou Seth a recuperar, o tesouro está escondido no casarão abandonado no alto da colina, mas os inimigos de Seth chegam ao local antes. John acaba com todos os caçadores de tesouro e Seth encontra o baú, porém não acha ouro ou qualquer item de grande valor, apenas um monte de olhos de vidro. Apesar de decepcionado, Seth vai ajudar John a se infiltrar no esconderijo da gangue Williamson.

ATAQUE AO FORT MERCER

John conseguiu reunir a força necessária para atacar a gangue Williamson. Irish equipou a carruagem de Nigel com a metralhadora e juntos transformaram o veículo em um cavalo de Troia. John se escondeu dentro da carruagem, enquanto Seth, dentro da fortaleza do inimigo, facilita a entrada de Nigel, que se passa por vendedor. Do lado de fora, o delegado e seus subordinados aguardarão o momento da invasão.

Uma vez dentro, foi uma questão de segundos para derrubar dezenas de bandidos. Bill, o alvo principal, se escondeu e mandou seus asseclas para o ataque. O delegado e seus homens, junto com Seth e Irish, abrem caminho enquanto John usa a metralhadora para eliminar os criminosos. Entre as centenas de vítimas, há um sobrevivente que denunciou o paradeiro de Bill Williamson, que fugiu para o México rumo ao vilarejo de Chuparosa – John logo deduz que ele foi encontrar seu antigo comparsa, Javier Escuella.

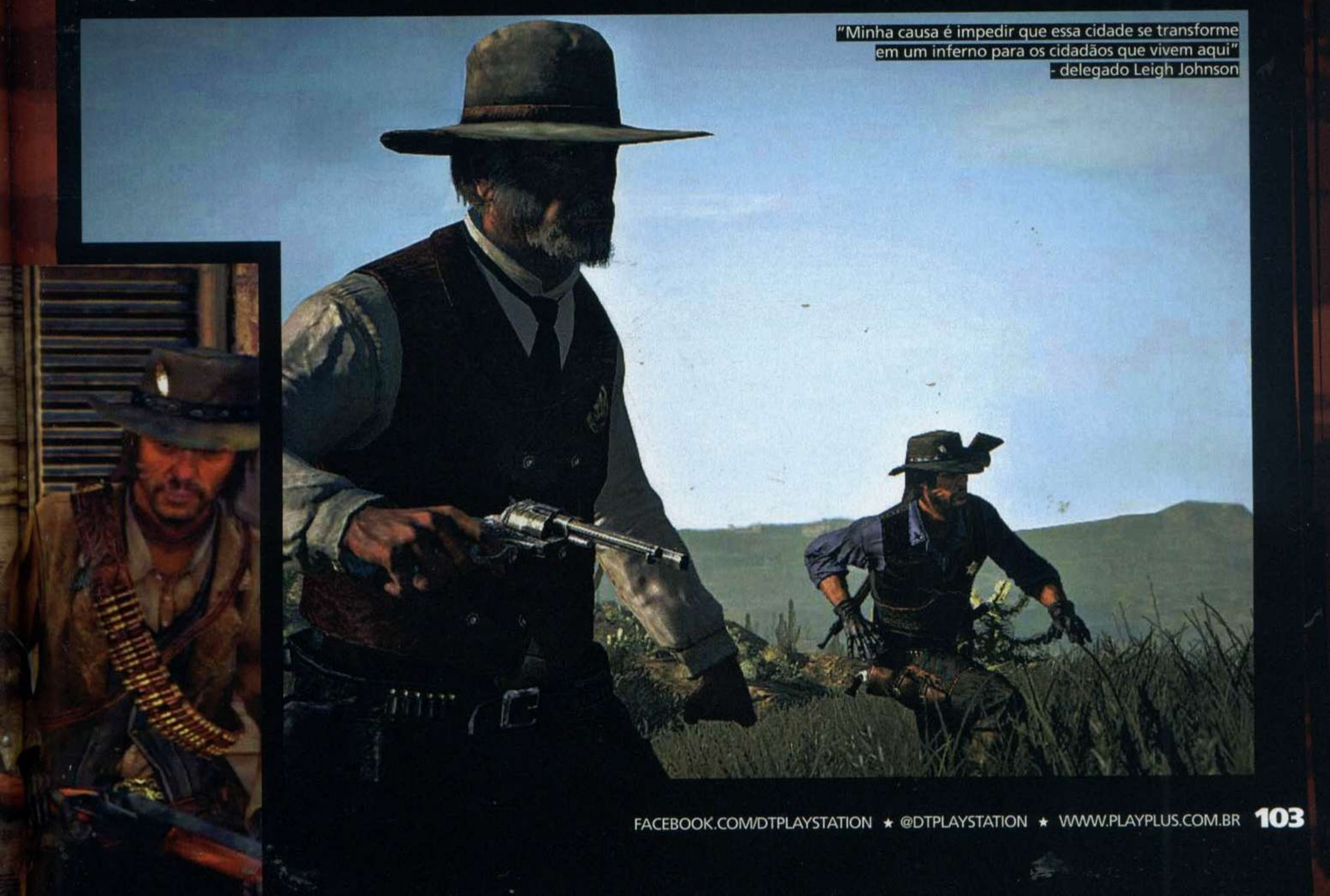
Para cruzar a fronteira, John conta com a ajuda de Irish, que diz ser um cara "querido" do outro lado da fronteira. Ambos descem em uma balsa pelas correntezas do rio San Luis, que separa New Austin do México. Durante a viagem, do lado da margem mexicana, dezenas de bandidos aparecem e um deles chama Irish de traidor. A corda que conduz a balsa é cortada e ambos descem rio abaixo, protegendo-se como podem ao mesmo tempo que abatem os bandidos do outro lado. Quando a balsa finalmente encosta na margem mexicana, John e Irish se separam.

É de manhã quando John chega a Chuparosa. Os mexicanos não são tolerantes com a presença de americanos recém-chegados, devido a guerra de fronteiras. John é instruído a dar dinheiro aos indivíduos, mas na falta dele, eles pegam seu chapéu e pedem suas botas. Sem escolha, John abate os três indivíduos rapidamente, reavendo seu chapéu. O feito chama a atenção de Landon Ricketts, um dos pistoleiros mais rápidos do Velho Oeste nos tempos de infância de John, que, atualmente, se tornou um justiceiro local.

Enquanto conversam, as habilidades de John no gatilho são testadas com algumas garrafas e abutres. A conversa é interrompida quando o banqueiro diz que a carruagem cofre foi roubada. Enquanto cavalgam e abatem alguns bandidos, John conta sobre os homens que procura.

Mais tarde, após descansar no hotel do vilarejo, Landon consegue informações sobre alguém de sobrenome "Escuella", mas não sabe dizer se este é quem John procura. O problema é que a irmã do contato de London, uma jovem professora chamada Luisa Fortuna, está em apuros. Por mais que não tente se envolver nos problemas alheios, John acompanha Landon rumo à cidade de El Matadero, onde contam com a ajuda de Carlos para distrair os inimigos enquanto eles avançam para uma fortificação.

Muitos bandidos são abatidos e Luisa é resgatada, comentando que ouviu falar muito sobre Javier Scuella enquanto estava prisioneira, um forte indício de que John está perto do seus alvos. No dia seguinte, em Chuparosa, Landon convida John para tomar uma bebida e saber mais sobre ele e sua busca por Javier Scuella e Bill Williamson. Pouco depois, Luisa aparece e conta que muitos prisioneiros estão sendo ►



"Meus irmãos, lutem! Em seus corações somos livres!"
- Abraham Reyes, líder da revolução mexicana

John é condenado por seu passado, agora ele precisa matar seus antigos aliados para salvar sua família

enviados para a morte, nas proximidades da região de Escalera. A dupla galopa até o local, onde encontra duas carruagens cheias de prisioneiros. Com a escolta de federais abatida, John e Landon levam os prisioneiros e cruzam a ponte da fronteira, libertando os condenados para que possam se salvar vivendo na América. Deste ponto, John segue seu próprio caminho e conta com a ajuda de Luisa em sua busca.

A REVOLUÇÃO MEXICANA

Andando pela região de Escalera, John chega à mansão de Agustin Allende, coronel do exército mexicano e governador de Nuevo Paraiso, braço direito do general Ignacio Sanchez, presidente do México. Apesar da hostilidade inicial com os guardas do local, John é recepcionado pelo capitão Vicente de Santa, com quem descobre que Bill Williamson e Javier Scuella fizeram sociedade com um traidor local chamado Abraham Reyes. Vicente tenta capturar Reyes há tempos e concorda em ajudar John se ele ajudá-lo a pegar o bandido.

Eles voltam para Chuparosa, onde Vincente fala sobre a revolução local, rebeliões e sobre Abraham Reyes – um afortunado nascido em berço de ouro que viu o poder de influenciar os pobres e ignorantes e usá-los a seu favor. Um trem sai de Chuparosa sob escolta, para atrair a atenção dos rebeldes de Reyes. John e Vicente acompanham a isca e não tarda para os rebeldes aparecerem. John e Vicente protegem o trem e se reagrupam na cidade de Casa Madruga, onde mais rebeldes atacam. O trem, a armadilha, é sequestrado e cabe a John impedir que ele cruze a ponte. E ele consegue.

Saindo um pouco da observação de Vicente, John reencontra Luisa, que dá detalhes sobre a nova revolução mexicana liderada por Reyes. Muita gente morrerá por isso, mas a família de Luisa quer tentar salvar sua irmã mais nova, Miranda, que trabalha na casa de um homem rico na região de Yucatan. O objetivo é levar Miranda até o porto e cruzar a fronteira. Tudo parecia bem, com John, Miranda e rebeldes agindo como civis assustados, mas os guardas reconhecem alguns deles e John é obrigado a matá-los. A jovem e seus amigos conseguem fugir, descendo de balsa rio abaixo.

Jogando dos dois lados da rebelião, John encontra o coronel Agustin Allende, que pede um favor em troca da localização dos seus alvos: ajudar os guardas na batalha contra os rebeldes na cidade de Tesoro Azul. Vicente leva John até o local, onde logo trata de matar alguns rebeldes e Vicente aparece com uma jovem para entregar ao coronel Allende. John não gosta das atitudes dos militares, especialmente quando é obrigado a queimar a cidade, mas ele se submete à tarefa para obter a informação que procura.

Ao ao retornar para a mansão Allende, John toma parte de um chamado urgente de ataque a um grupo rebelde na região de Torquemada. Ele acompanha Vicente na carruagem, mas perto do fim da viagem, a carruagem da frente explode. Ao chegar ao acampamento da guarnição, eles encontram Espinoza, capitão do exército mexicano, um homem que acredita estar fazendo o bem pelo seu país, mesmo que isso envolva o massacre de rebeldes com requintes de crueldade. O poder de um país na mão dos mais fracos é o fim da nação, acredita Espinoza.

Acontece uma desavença entre Espinoza e Vicente, deixando John em uma sinuca de egos, obrigado a ajudar o capitão a abater rebeldes e invadir a fortificação no alto da montanha. Após o massacre de mais uma horda rebelde, John fica sem a resposta que buscava.

Alguns dias depois, em Escalera, John avista Vicente e um subalterno persuadindo duas jovens a "servir" o coronel Allende. O exército mexicano levará a guerra até Reyese e John é convocado a ajudar, em troca de dinheiro e informação. Ele acompanha Espinoza rumo a Chuparosa e caem em uma emboscada. Após escapar do ataque, Espinoza suspeita que há algo errado. Em Chuparosa, eles seguem de trem e enfrentam mais uma horda de rebeldes que tentam atacar ao longo do caminho. John não gosta muito de como Espinoza dá ordens a ele, mas tolera acreditando que terá o paradeiro de Javier Escuella e deixa isso bem claro, com seu tom de ameaça. O trem de militares quase não consegue chegar ao acampamento, como se todos tivessem sido enviados para a morte.

OS DOIS LADOS DA MOEDA

John encontra Luisa novamente, perto do que restou de uma casa. Ela diz que Abraham Reyes foi capturado durante uma emboscada e está preso em El Presidio, onde será executado. John é levado até o cativeiro, invade e mata os soldados para salvar Reyes. Durante a fuga, Reyes pensa que John trabalha para o coronel Allende, mas o pistoleiro afirma que não trabalha para ninguém e que só quer encontrar duas pessoas. Reyes é levado até Luisa, na beira do rio, e juntos seguem pela correnteza, mas John é convidado a visitar o rancho de Reyes em Agave Viejo, onde poderá obter ajuda em sua busca.

Antes de aceitar a ajuda de Reyes, John vai ao encontro de Vicente e consegue falar diretamente com o coronel Allende, que diz ter capturado quem ele procurava. O prisioneiro está em Chuparosa e Vicente o acompanhará. Durante o trajeto, Vicente descobre que a família de John está sendo mantida refém e, por isso, ele está caçando aqueles dois homens. Chegando à cidade, John é levado até uma igreja, onde é nocauteado por um guarda de Vicente – ele sabe que o pistoleiro resgatou Reyes e participou de outras colaborações para os rebeldes.

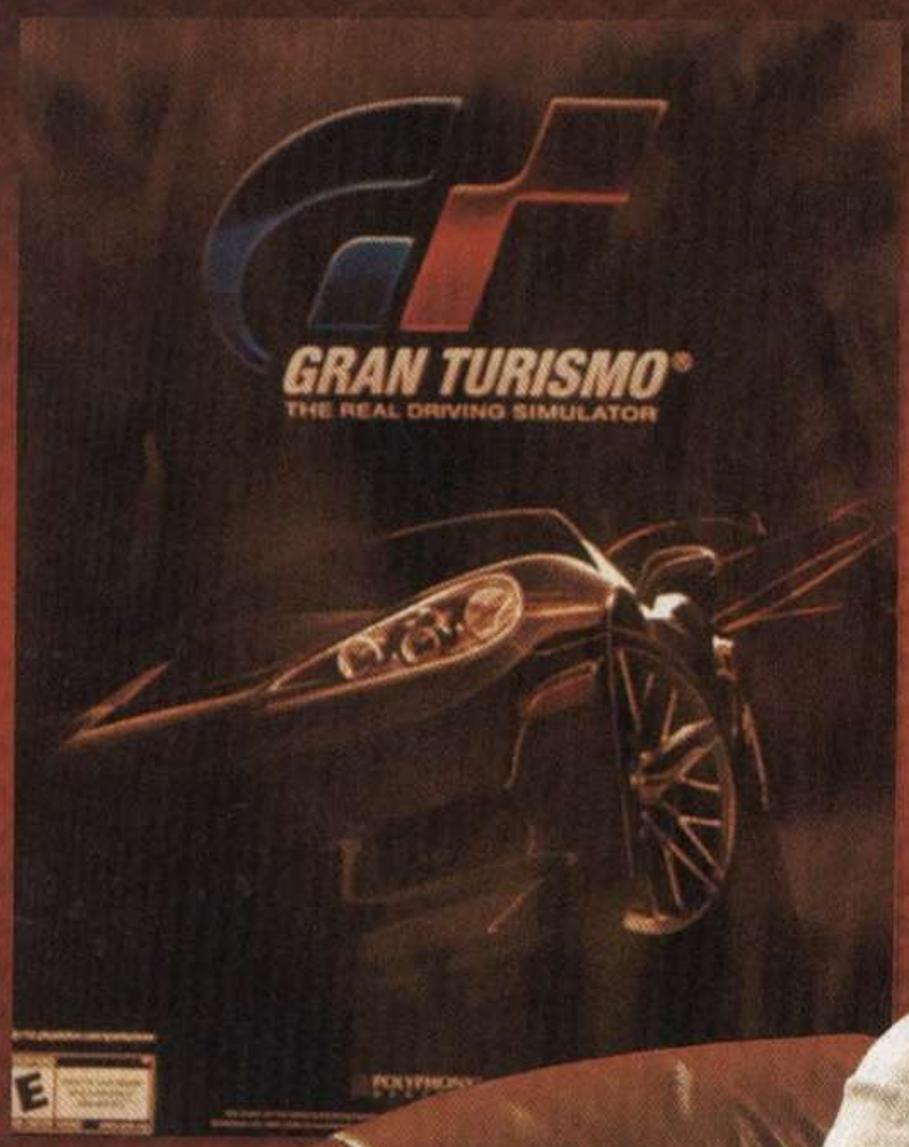
John está prestes a ser executado quando Reyes aparece para salvá-lo e pagar seu débito. John corre no meio do fogo cruzado e, assim que ele pega um rifle, Vicente de Santa é morto. Enquanto os rebeldes comemoram a breve vitória, John apenas se afasta. ►

PS3

PlayStation 3

VIVA A VELOCIDADE
VIVA EM ESTADO PLAY

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



Só para PlayStation® 3

Gran Turismo® 5

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

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

SONY
make.believe

No dia seguinte, John procura Reyes em Agave Viejo e ajuda os rebeldes a assaltar um trem, em troca do paradeiro de Williamson e Scuella – ele deixa claro que se Reyes estiver mentindo, vai matá-lo e pôr um fim na revolução. A ação acontece na virada da noite. John livra-se dos vigias, desengata os vagões de passageiros e assume a metralhadora fixa para destruir o acampamento dos soldados. Logo depois, ele rouba o trem e seu carregamento de armas.

Luisa encontra John e o convence a ajudá-la, após revelar que seu pai foi executado no dia anterior, acusado de traição. Os rebeldes vão roubar um novo carregamento dos soldados e plantaram explosivos em pontos estratégicos. O comboio sequer teve chance de se defender e, minutos depois, Luisa estava levando a carroça com a carga, pedindo para John encontrá-la no acampamento em Campo Mirada. John descobre que Vicente vai comandar uma chacina contra os rebeldes – estes cavam seus túmulos, antes de serem executados – no cemitério El Sepulcro.

No local, os soldados são encurralados e John acertar contas com Vicente. Ele é esmurrado até revelar que Javier Escuella está escondido em Casa Madruga. John deixa Vicente à sorte de um dos rebeldes, que não hesita em descarregar sua arma nele. Seguindo para o local indicado, alguns rebeldes acompanham John, que descobre que Vicente mentiu. Escuella não dá as caras em Casa Madruga há meses.

Voltando a Agave Viejo, John interrompe Reyes em uma enérgica "atividade" como uma de suas amantes – assim como o coronel Allende, Reyes é um mulherengo que abusa do poder. Os dois partem para El Presidio e Reyes cita que Javier Escuella pagou para que o general Allende o escondesse. Próximo à cidadela, John conduz uma carroça carregada de dinamite para explodir os portões de El Presidio.

O plano funciona, os rebeldes iniciam uma investida pesada. Boa parte dos soldados foi eliminada e a cidadela está cercada. John faz uma busca minuciosa por Javier Escuella e encontra o seu alvo, escondido e desesperado, em um depósito. Apesar da lábia, Escuella não consegue anular a sede de sangue de seu antigo comparsa, mesmo prometendo entregar Bill e o paradeiro de Dutch. Javier tenta escapar, em vão. Não demora para ele revelar que Bill esteve com o coronel Allende o tempo todo. A conversa é interrompida com a chegada do exército.

John assume o comando do canhão no alto da murada de El Presidio e acaba com tudo que se move na estrada. A cidadela é conquista pelos rebeldes. No cair da noite, John leva o prisioneiro até os federais, Edgar Ross e Archer Fordham, na ponte da fronteira, onde é ameaçado. Sua esposa será morta caso ele não capture Bill Williamson.

DO OUTRO LADO DA FRONTEIRA

John descobre que Reyes e seus homens tentaram conquistar a região de Escalera, mas o líder da revolução foi capturado. O lugar está um caos, com rebeldes sendo fuzilados. Os soldados que espancam Reyes questionam quem é John, que, sem muitos avisos, executa os soldados e desafia seu comandante, Raul Zubieta, que morre num piscar de olhos.

Reyes está livre e a investida contra o poder militar do coronel Allende continua. John ajuda a derrubar soldados pela estrada rumo à mansão de Allende, que logo é invadida. Soldados não param de cair mortos, Allende e Bill fogem pelos fundos, John é alertado e parte no encalço deles junto com Reyes. A perseguição termina com o coronel Allende tentando comprar sua liberdade caso entregue Bill Williamson e prometendo deixar o México. Ambos são executados.

John volta à cidade de Blackwater, vai ao encontro do agente Edgar Ross e exige ver sua esposa e filho. O agente Archer tenta fazer uma piadinha, mas John é direto quando diz que meterá uma bala na cabeça dele, pois cumpriu o trato de dar fim a Javier Escuella e Bill Williamson. John é conduzido de carro pelos agentes, e Ross é categórico na resposta, ameaçando-o de confiscar seus bens (a fazenda) e até prendê-lo por assassinato em massa – o passado de John o condena. Os federais não querem sujar as mãos e precisam que ele elimine Dutch Van Der Linde, que agora lidera um grupo de renegados.

Dickens foi preso durante a estadia de John no México, mas é pedido que ele seja solto, pois ele foi fundamental na busca de Bill Williamson. Os federais fazem um discurso rebatendo qualquer argumento que John tenha para tentar libertar sua família, mas ele sabe que esse joguinho de controle não terminará tão fácil, mesmo depois que Dutch cair. John é levado pelos agentes para investigar um conjunto de casebres sobre o rio junto a um velho barco encalhado, o suposto esconderijo de Dutch. O lugar está deserto, exceto por um informante, Nastas, que está ferido. É uma armadilha.

John carrega o informante enquanto os federais acobertam a fuga até o veículo e voltam para Blackwater, mas o motor quebra. Após mais uma onda de ataques, todos conseguem fugir. O informante revela surpresas: Dutch e seus capangas pretendem atacar o banco da cidade (ao lado da delegacia). Do telhado, os federais observam o local. Os homens já estão lá. Reféns são executados friamente. John invade o banco e avista Dutch, que mantém uma refém. Após uma conversa sobre os velhos tempos, Dutch finge libertar a garota e espera o momento certo para executá-la e jogar o corpo sobre John e criar uma distração. Dutch consegue fugir.

Os federais e John voltam para Blackwater.

"Ninguém brinca comigo, Sr. Marston! Mas se vamos jogar, tem algo interessante que podemos brincar, como enforcá-lo por assassinato..." - Edgar Ross

Acampamento rebelde de Abraham Reyes, onde é planejado o ataque final contra o regime tirano que domina o México

Nastas, o índio que foi civilizado (por Dutch), se recuperou e cavalga com John até a região montanhosa de Tall Trees. Nastas e John se separam por um instante, procurando caminhos, e encontram uma mina. John segue os suspeitos sozinho e deixa o índio ferido para trás. Do alto de uma colina, Dutch observa John e dispara contra ele. Marston se desequilibra e cai, desmaiando. John acorda em Blackwater, foi carregado por Nastas e pelo professor Harold. No dia seguinte, John e Harold conversam, Nastas se junta a eles e voltam para Tall Trees, onde encontram alguns índios nada amistosos – treinados por Dutch e membros de sua gangue. A tensão aumenta quando Harold tenta acalmar os ânimos, Nastas leva um tiro no rosto e John é obrigado a matar os índios. O acampamento se torna um campo de guerra; durante a fuga mais bandidos atacam John e Harold, que escapam.

ESTRADA PARA A PERDIÇÃO

Em Blackwater, após o ocorrido, John conversa com Harold, assustado e arrumando as malas para ir embora. A partida é frustrada quando Dutch e seus capangas cercam o prédio onde Harold se apronta. John leva o professor até o telhado, que acaba feito de refém, mas John consegue libertá-lo. A cidade está cercada e John é obrigado a se virar para derrubar os atiradores em telhados distantes. Com sorte, Harold chega à estação de trem e consegue partir – Dutch recua, mas mantém a cidade sob vigilância.

John visita os federais e exige ver sua família, mas a resposta é cheia de ironias e discursos para chegar à mesma conclusão: sem Ducth morto, sem família. Usando um carro blindado, eles planejam sair de Blackwater para caçar os bandidos, mantendo John no comando da metralhadora na traseira do veículo. Na estrada, soldados mantêm vigilância e esperam a chegada dos bandidos. Começa o um tiroteio e John abate tudo que se move no horizonte. Os bandidos tentam recuar, os federais levam o veículo em direção a eles, seguidos da cavalaria de apoio. Em campo aberto, os bandidos conseguem capotar o veículo, que explode em seguida. John e os federais sobrevivem. Os capangas de Dutch aproveitam para recuar até o esconderijo.

Os federais levam seus homens e John rumo a Cochinay, área nas montanhas ao extremo ►

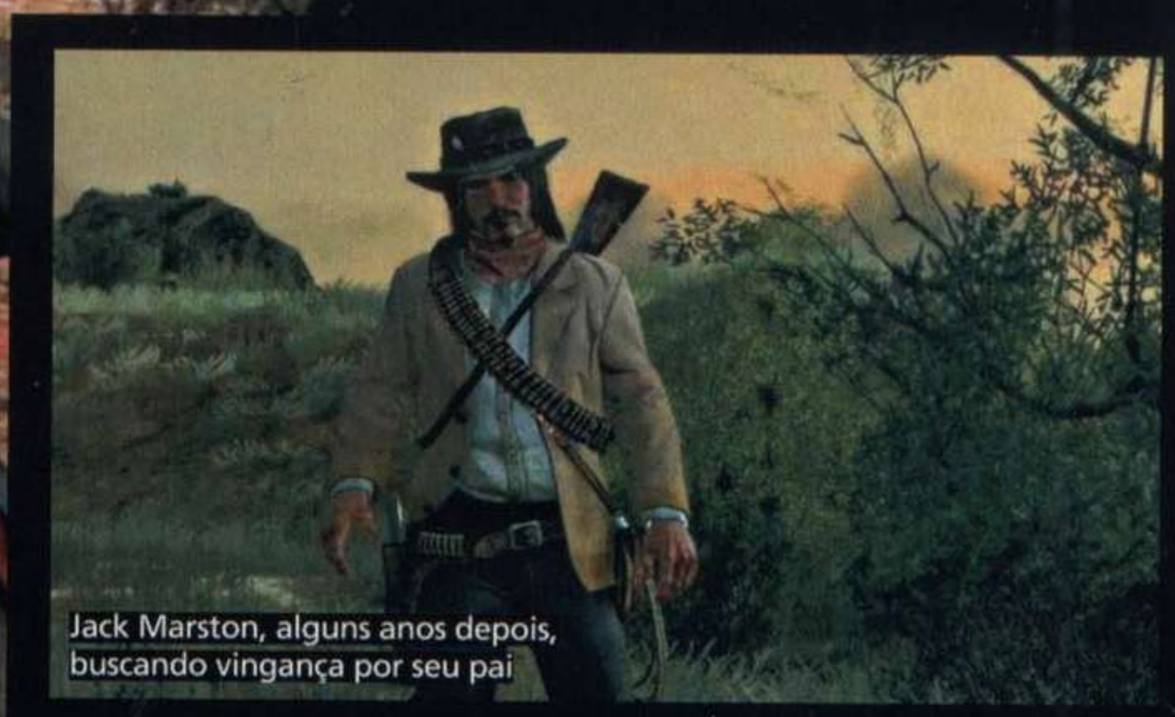
Visitar o México para capturar Javier Escuella e Bill Williamson rendeu muitas dores de cabeça para John, que ficou entre os rebeldes e o exército local

ENQUETE D&T

Red Dead Redemption **conta com personagens marcantes, marca registrada da Rockstar. Nossos leitores escolheram os melhores do elenco do jogo em uma enquete no Twitter e no Facebook.**

1º		John Marston **31,4 %**
2º		Bonnie MacFarlane **17,1 %**
3º		Jack Marston **11,4 %**
4º		Nigel West Dickens **8,5 %**
5º		Seth Briars **7,1 %**
6º		Irish **7,1 %**
7º		Landon Ricketts **4,2 %**
8º		Edgar Ross **3,0 %**
9º		Dutch Van Der Linde **2,8 %**
10º		Abraham Reyes **1,4 %**
11º		Bill Williamson **1,4 %**
12º		Javier Escuella **1,4 %**
13º		Shaky **1,4 %**
14º		Leigh Johnson **1,4 %**
15º		Archer Fordham **0 %**

"Gastei vinte cinco anos matando homens. Olhe para mim agora, sentado aqui como um messias de baixo aluguel" - Landon Ricketts



Jack Marston, alguns anos depois, buscando vingança por seu pai

norte de Tall Tress. O capitão no comando dos soldados acha que a investida ao território é suicídio, mas segue as ordens. Os portões da fortaleza do inimigo são derrubados e começa o ataque. O capitão do exército cede dois homens para acompanhar John em sua caçada particular. Sem ter como reagir, Dutch foge pelo fundo do vale e John vai sozinho atrás dele. A fuga termina com ambos se encarando e ponderando sobre como a situação chegou a este ponto. John explica que foi obrigado, pois os federais mantêm sua família como garantia de sua obediência.

Dutch insiste em fugir e John atira em uma lamparina, que derrama óleo sobre Dutch. Ele consegue correr ferido, mas termina se jogando da colina. John verifica o corpo e o agente Ross reaparece, acertando alguns disparos no corpo de Dutch, só para garantir. John exige sua família de volta. Ross diz que deu a ordem para levar Abigail e seu filho Jack de volta à fazenda que John havia comprado, na região de Beecher's Hope. Os federais continuam a investigação, enquanto John parte desesperado de volta para sua casa.

Ao chamar por sua esposa, Abigail aparece e corre para abraçá-lo. Após muitas lamentações pelo ocorrido, Jack aparece e abraça seu pai. Uncle aparece em seguida, também feliz de ver seu "amigo" de volta.

Na manhã seguinte, John e Jack saem para tocar o gado para pastar, aproveitam para atualizar a conversa e falar sobre Ducth e Bill. Ele também leva o filho para conhecer os amigos que fez na fazenda MacFarlane. No dia seguinte, John leva sua esposa para conhecer Bonnie e o casal conversa sobre o passado e o destino da gangue Dutch. Após o encontro e muito papo, o caminho de volta foi tranquilo.

Certo dia, John leva seu filho para caçar e assim viver uma aventura de verdade, já que ele conhece o mundo praticamente só pelos livros que lê. Durante a caçada, John fala do urso que caçou em Tall Trees, o mesmo que deixou a enorme cicatriz em seu rosto. Eles levam a caça e vendem a carne e a pele, além de conversarem sobre Uncle ser parente de John, de dinheiro e riqueza. Alguns dias depois, Uncle alerta John que seu filho foi caçar sozinho e que um urso foi visto perto de onde o garoto está. John segue rapidamente. No alto de uma grande colina em Tall Trees, Jack está ferido e John chega a tempo de matar o urso, que preparava outro ataque. Após o ocorrido, vieram tempos de calmaria na fazenda da família Marston.

A onda de crimes foi reduzida em New Austin e West Elizabeth, mas os federais ainda tinham uma "ferida aberta" do passado. John sabia que isso poderia acontecer, seu passado jamais seria perdoado pela lei, da mesma forma que a lei nunca cumpre suas promessas. Ele manda Jack cuidar de Abigail, mantendo-a trancada, enquanto vai com Uncle abater os soldados que invadem a fazenda a mando dos agentes da lei. Muitos soldados morrem no confronto e Uncle é a primeira baixa da família Marston. John volta até sua mulher e filho, instruindo-os a fugir assim que ele sair para distrair os homens. Abigail e Jack fogem a cavalo, enquanto John tenta segurar mais uma investida dos soldados. Ao longe, Abigail escuta uma intensa rajada de tiros e tenta voltar com Jack para ajudar John, mas quando chegam é tarde demais. John teve seu corpo fuzilado e encontra-se caído em uma enorme poça de seu próprio sangue. Ele tinha 38 anos.

John Marston foi enterrado em uma colina próxima da fazenda e Jack observou o túmulo por algum tempo, pensando sobre o que fazer. Alguns anos se passam desde então, Jack, agora um homem, repetiu aquele triste ritual e enterra sua mãe, morta por uma doença. Ele não tinha mais ninguém, exceto uma sede por vingança que conflitava com o pedido de seu pai de não cometer os mesmos erros que ele cometeu. O ciclo de violência se repetiria, mais uma vez.

Jack consegue informações sobre Edgar Ross com um funcionário do governo na estação de Blackwater. A última notícia deste homem é que, além de ser condecorado pelo seus trabalhos, havia se mudado com a esposa para uma casa perto do lago Don Julio. Ele segue a pista e encontra apenas a esposa do agente, e mente ao dizer que precisa entregar uma carta pessoalmente a Edgar Ross. Ela revela que Edgar saiu com o irmão, Philip, para caçar ao sul do rio San Luis, no México. Jack cruza a fronteira e localiza o acampamento de caça, onde consegue o paradeiro de Ross falando diretamente com Philip. Calmamente, Jack segue rio abaixo, onde fica cara a cara com Edgar Ross, caçando patos. Ele se apresenta como o filho de Jack Marston e veio cobrar vingança – Jack viu seu pai tomar o tiro de misericórdia e lembra bem que ele fez todo o trabalho sujo para o governo.

O desafio foi lançado, ambos se encaram para um duelo. Ross saca, mas Jack é mais rápido e abre a cabeça do assassino de seu pai. O sangue é levado pela correnteza do rio, enquanto Jack, silenciosamente, dá as costas e vai embora. Ele nunca mais foi visto depois daquele dia.

E SE JOHN MARSTON TIVESSE VIVIDO...

O pacote de expansão *Undead Nightmare* apresenta algumas horas de novo conteúdo e desafios, mas foge totalmente da trama original e é uma história de terror que homenageia filmes do gênero da década de 1980.

Tudo começa em uma noite chuvosa, quando John Marston volta para casa e participa de uma gostosa conversa em família. Ele se interessa pela leitura de seu filho, Jack, sobre uma história de mortos-vivos.

No meio da madrugada, algo acontece e Uncle aparece pálido e incapaz de agir racionalmente. Antes de ser morto por John, ele morde Abigail e a transforma em uma besta enfurecida, e ela passa a doença para Jack. Tentando descobrir que "doença" é essa, John amarra sua família e segue para a cidade de Blackwater em busca de um médico. Lá, encontra apenas caos. Os poucos sobreviventes, dotados de conhecimento insuficiente, acreditam que é uma praga divina ou uma doença trazida por estrangeiros. John andou durante semanas por West Elizabeth, New Austin e o México, onde encontrou a resposta: uma maldição se espalhou após uma máscara mágica ter sido tirada de seu lugar de repouso. Após enfrentar hordas de mortos-vivos, criaturas mitológicas e ajudar no salvamento das cidades, a máscara foi devolvida. John voltou para casa, onde encontrou sua família de volta ao normal e viveram felizes... por algum tempo. Afinal, o destino de John Marston estava traçado.

Depois da morte de Marston, a máscara foi roubada pelo ladrão de túmulo Seth Briars, voltando a propagar a maldição e retirar John Marston do túmulo.

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

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

Conheça também nossa Assistência Técnica.

ENSLAVED: ODYSSEY TO THE WEST

x42 • x3 • x3 • x1

- **Dificuldade:** ★★★☆☆
- **49** troféus offline
- **0** troféus online
- **15** horas, em média, para platinar

Prepare-se para uma grande dor de cabeça. Esse cachorro é chato e vai aparecer várias vezes...

1 – 14. MODO HISTÓRIA

Esses são troféus que, certamente, entrarão para a sua lista, desde que você termine *Enslaved*. Ao final de cada uma das 14 fases, um troféu de bronze vai pipocar na sua tela. São eles: **1.** Free!; **2.** Sightseeing; **3.** Up on the Roof; **4.** Caught a Show on Broadway; **5.** Escaped New York; **6.** A Bridge too Far; **7.** There You Are; **8.** Windy Passage; **9.** To Meet a Pig; **10.** What a Pig; **11.** Swine Flew; **12.** Sub-Way; **13.** Anchors Away; **14.** Smoky Bacon.

... salve a Trip desta besta eletrônica para ganhar o troféu Bad Doggy

15 – 17. DIFICULDADE

Complete todas as fases na dificuldade Hard. Não perca tempo e já comece a jogar nessa dificuldade, assim você não precisa terminar várias vezes e leva os seguintes troféus de diversos valores: **15.** Trainee Monkey (bronze); **16.** Monkey Magic (prata); **17.** Great Sage Equal of Heaven (ouro).

18. HEADCASE

Acerte 20 disparos na cabeça do Demolition mech (robôs enorme, com bolas de demolição na mão). A primeira vez que esse inimigo aparece é durante o segundo capítulo; aproveite a oportunidade.

19. MINE THE GAP

No segundo capítulo, na área infestada de minas terrestres, seja muito sacana e derrube um inimigo em uma dessas minas e o troféu será seu.

20. LOVER, NOT A FIGHTER

No terceiro capítulo, seu personagem vai receber uma mensagem de Trip, que avisa para ele passar pelo local sem chamar a atenção de nenhum inimigo. Basta você não entrar no raio de ação dos radares dos inimigos (os círculos azuis).

21. ROLE REVERSAL

Elimine 20 inimigos usando a sua Gun Scout Hijack. Arranque a metralhadora de um dos robôs e saia distribuindo tiros para todos os lados. A primeira oportunidade de fazer isso é no terceiro capítulo.

22. OVER HERE!

Dê um leve toque no botão R1 para que o seu personagem solte um grito. Use esse recurso para distrair 20 inimigos e espere o troféu pipocar na tela.

23. STUNNING

Paralise 75 inimigos até o final do jogo. Acerte-os com bombas de EMP.

24. BAD DOGGY

Durante o capítulo 9, salve Trip do cachorro em menos de 36 segundos. Passe por cima de todas as rampas para se aproximar do alvo com maior facilidade.

25. YOU SWINE

Durante o capítulo 10, vença Pigsy na escalada do Decaying Titan. A ideia é fazer o caminho mais rápido (não existe muita opção) e ser preciso nos movimentos.

26. GOT THE HORN

No capítulo 11, salve Trip das garras do Rhino, em menos de 35 segundos. Aqui não tem muito segredo, é preciso

Não basta destruir esse cachorro uma vez ele aparece com grande frequência para atrapalhar a sua vida

decorar o seu caminho. Para não perder tempo, caso você erre um pulo ou faça qualquer ação incorreta, recomece tudo.

27. MATADOR
No capítulo 11, elimine Rhino sem ser atingido. Circule ao redor do cenário, desviando dos ataques do seu alvo. Toda vez que ele bater em algum lugar, posicione-se na direção da bomba que Pigsy joga no chão. Atire quando Rhino estiver por perto. Durante a segunda parte da batalha, é necessário ficar em frente aos tanques que estão na arena (alguns você precisa derrubar com tiros), assim quando Rhino atacar novamente, ele vai acabar estourando a cabeça. Repita isso três vezes até que ele caia de vez.

28. FREED THE SLAVES
Liberte todos os escravos do jogo. Não existe possibilidade de perder este troféu, porém, ele só vai aparecer depois de assistir à animação dentro da pirâmide, na décima quarta missão.

29. CLOSE CALL
Elimine um inimigo qualquer que tenha um contador de tempo sobre a cabeça, exatamente quando faltar apenas um segundo para que o contador se esgote.

30. BOOM!
Mate dois inimigos com uma bomba. Uma das melhores fases para conseguir isso é a décima terceira, onde existem muitos inimigos empesteando a tela.

31. OUT COLD
Acerte três inimigos com a Radial Stun Blast. Essa arma você consegue só após comprar o Stun Effect Upgrade. Com ela em posse, espere os inimigos se agruparem e solte o dedo.

32. DOUBLE PUNCH
Compre os upgrades Stun Blast e o Plasma Blast. Acerte 25 inimigos com esta combinação: aplique um golpe com a Stun Blast, mude rapidamente e termine o serviço com Plasma Blast.

33. MECH MURDERER
Elimine 200 inimigos. Se você não deixar ninguém escapar durante a aventura, vai conseguir este troféu entre o sétimo e o oitavo capítulos.

34. COUNTERINTUITIVE
Compre o upgrade Counter Attack e elimine 20 inimigos usando esse novo recurso. Aperte ● no momento do ataque e depois R2 para contra-atacar.

35. KEBABED
Compre o upgrade Plasma Penetration.

36. ATTACKS EVASION
Compre o upgrade Evade Attack e use essa habilidade pelo menos 20 vezes. Para fazer isso, use o analógico esquerdo e aperte ✖ durante o ataque do inimigo.

37. INVINCIBLE
Complete um episódio (que não seja o primeiro) sem morrer. O sexto capítulo é o mais curto e sem inimigos difíceis.

38. GOT YOUR BACK
Salve Trip três vezes depois de ela usar o EMP em inimigos. Elimine os alvos paralisados e ganhe o seu prêmio.

39. TOUGH AS THEY COME
Compre todos os upgrades de energia (Health Upgrades). São eles:

- **Health Extension 1:** 20,000
- **Health Extension 2:** 32,500
- **Health Extension 3:** 50,000
- **Health Extension 4:** 65,000

- **Health Regen 1:** 60,000
- **Health Regen 2:** 72,500
- **Health Regen 3:** 90,000

40. FIGHTING FIT
Compre todos os upgrades de combate (Combat Upgrades).

- **Wide Attack Upgrade:** 45,000
- **Stun Charge Upgrade:** 42,500
- **Focused Attack:** 60,000
- **Counter Attack:** 45,000
- **Evade Attack:** 50,000
- **Combat Awareness:** 5,000

41. CHECK MY WEAPON!
Compre todos os upgrades pessoal (Staff Upgrades). São eles:

- **Fire Rate 1:** 7,500
- **Fire Rate 2:** 12,000

- **Ammo Increase 1:** 10,000
- **Ammo Increase 2:** 20,000
- **Ammo Increase 3:** 35,000

- **Stun Time 1:** 15,000
- **Stun Time 2:** 27,500
- **Stun Time 3:** 45,000
- **Stun Effect:** 22,500

- **Plasma Penetration:** 35,500
- **Plasma Damage 2x:** 42,500
- **Plasma Damage 4x:** 65,000

42. SHIELDED FROM HARM
Compre todos os upgrades de proteção (Shield Upgrades):

- **Shield Recharge 1:** 15,000
- **Shield Recharge 2:** 22,500

- **Shield Strength 1:** 20,000
- **Shield Strength 2:** 30,000
- **Shield Strength 3:** 50,000

- **Block Strength 1:** 20,000
- **Block Strength 2:** 30,000
- **Block Strength 3:** 50,000

43. MASK COLLECTOR
Colete metade das máscaras (veja as dicas na próxima página).

44. TECH COLLECTOR
Colete metade dos Tech Orbs.

45. MASK CURATOR
Colete todas as máscaras do jogo (veja as dicas na próxima página).

46. TECH CURATOR
Colete todas as Tech Orbs.

47. UNTOUCHABLE
Termine uma fase sem morrer e sem que acertem seu personagem. Escolha o sexto capítulo, na dificuldade baixa.

48. FULLY LOADED
Compre todos os upgrades do jogo e fature o troféu.

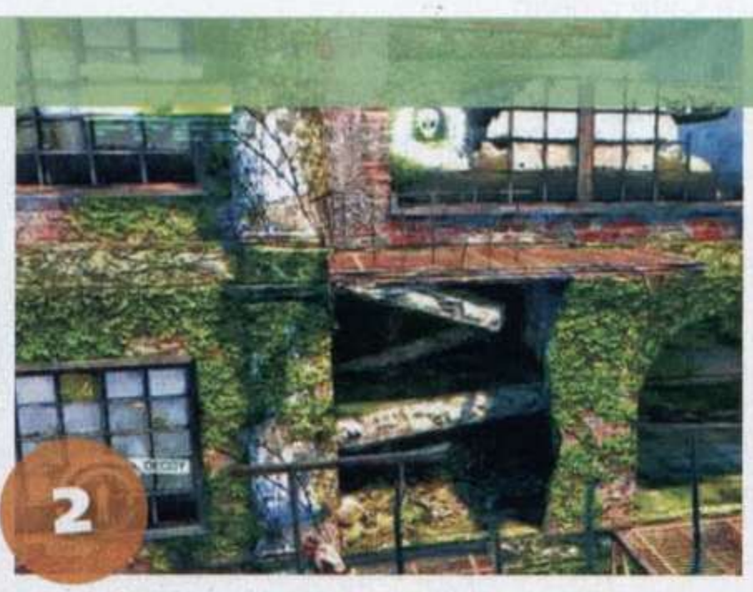
49. PLATINUM TROPHY
Complete a coleção de troféus de *Enslaved: Odyssey to the West.* ►

LOCALIZAÇÃO DE TODAS AS 26 MÁSCARAS

Para que você não corra o risco de perder as máscaras secretas entre uma pancadaria aqui e uma explosão ali, seguem as localizações de todas elas

CAPÍTULO 3

Trip fica parado na frente do local. Não dá para perder esta.



Quando fugir da torre, procure do lado oposto da parede.

No final do corredor, no meio do caminho.

CAPÍTULO 4

Ao passar pelas barras, está no final do caminho.

Assim que entrar novamente no prédio, no andar inferior.

Após descer da plataforma de madeira, procure na área.

CAPÍTULO 5

Em um pequeno terreno, a máscara está ao lado do navio.

No alto da torre. Siga para a direita e desça um nível.

Você pega automaticamente durante a animação.

CAPÍTULO 6

Suba a plataforma de metal e escale a parede do lado esquerdo.

No ponto mais alto da montanha, siga para a esquerda.

CAPÍTULO 7

Ao passar pelas mesas, suba o pilar de madeira, junto à montanha..

CAPÍTULO 7

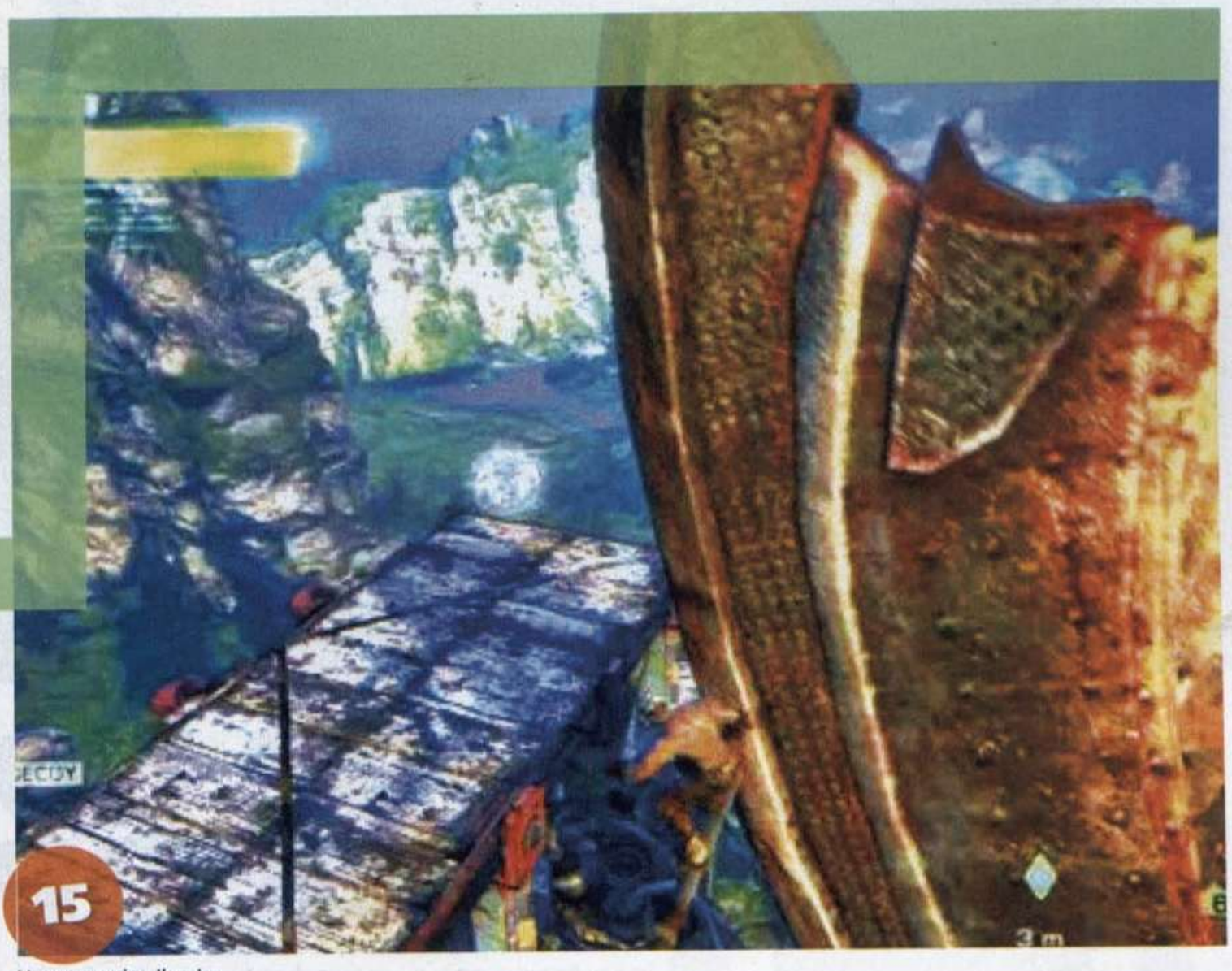
13

Entre os prédios, vire para a esquerda, atrás dos escombros.

CAPÍTULO 8

14

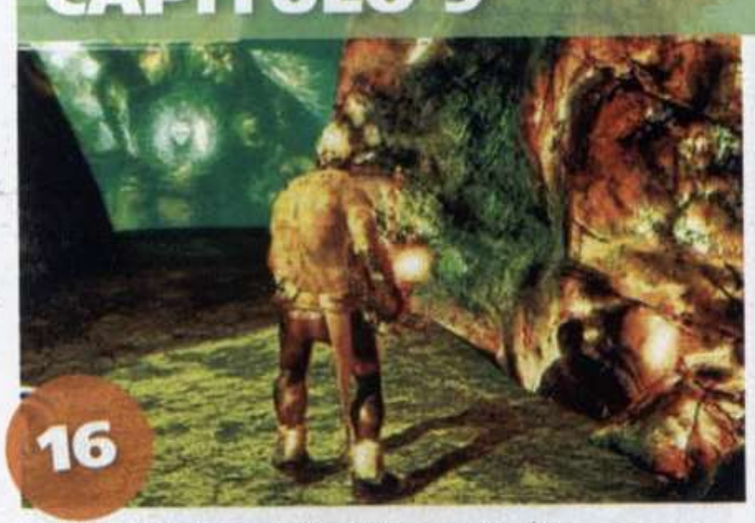
Do lado esquerdo, no alto do mecanismo.



15

No centro do vilarejo.

CAPÍTULO 9



16

Também do lado esquerdo, entre as montanhas.

17

Antes de entrar no veículo, do lado direito.

CAPÍTULO 10

18

No final da longa plataforma, no meio do caminho.

19

À direita da máquina, antes de seguir Trip.

CAPÍTULO 11

20

Escale os escombros do lado esquerdo.

21

Depois de passar pelos quatro canos, no alto.

CAPÍTULO 12

22

No caminho da plataforma sobre trilhos.

23

Atrás das caixas, ao voltar para a área interna.

CAPÍTULO 13

24

Entre as engrenagens, no alto da plataforma.

25

Atrás do ventilador gigante.

CAPÍTULO 14

26

Do lado direito da nave.

O presidente Kennedy, além de bom nos discursos, era um exímio caçador de soldados zumbis

CALL OF DUTY: BLACK OPS

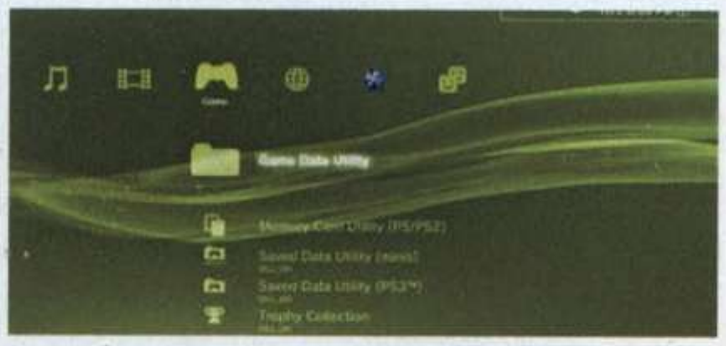
Uma trapaça, quatro troféus e uma platina

Você está aí, se achando o máximo por ter conseguido todos os troféus da campanha solo, conseguido aqueles dois do multiplayer, "Ready For Deployment" e "In the Money", e então travou nos troféus do modo zumbi, os mais chatos e difíceis. Não se preocupe, pois 99% dos jogadores travam nesta etapa. E o 1% que sobra conseguiu platinar o game com ajuda de um truque esperto que deixa os exércitos zumbis sem ação. E o melhor de tudo é que você pode fazer jogando offline e sozinho. Só precisa ter dois controles, paciência e seguir as nossas dicas à risca.

PREPARANDO O TERRENO

1. No menu XMB do PS3, entre na pasta Game Data Utility e delete a atualização de *Call of Duty: Black Ops*. Faça isso sem medo, pois esta atualização corrige a "falha" que existe no jogo, que vamos explorar sem dó. Mantenha-se offline até conseguir os troféus, depois fique online e baixe a atualização de novo e tudo funcionará perfeitamente.

2. Entre no jogo e ignore o pedido de atualização, apertando ●. Entre no modo zumbi e escolha o cenário "FIVE", ligue o segundo controle e vá com dois jogadores. O jogador 2 será usado como bode expiatório, portanto, use o jogador 1 para fazer as tarefas mais importantes e ganhar os troféus para a sua coleção.



O GRANDE TRUQUE

1. Na sala inicial, fique de frente para a parede com relógios e vá para a porta à direita, sob a bandeira na parede.

2. Use a faca (aperte R3) e quebre APENAS a parte de baixo do vidro dessa porta). Ao fazer isso, aproxime-se e mantenha ■ pressionado para pregar só duas tábuas na porta.

3. Pule na ponta das madeiras pelo lado esquerdo até chegar ao alto da porta. Vire-se e dê um pulo em movimento – exige um pouco de prática para acertar o pulo – sobre a mesa comprida ao lado. Desta mesa, corra e pule para a mesa no meio da sala. Mantenha-se sempre na linha central dela e o personagem ficará intocável.

4. Com os dois jogadores sobre a mesa central, posicione o jogador 2 na ponta, do lado oposto da porta com a "falha", e use o jogador 1 para promover a matança e acumular pontos. Mantendo ambos os jogadores longe da porta com a falha, os zumbis não virão por ela, permitindo subir por ela posteriormente – se, por um azar do destino, os zumbis saírem por ela, recomece o truque desde o início.

GANHANDO OS TROFÉUS

1. Com ambos os jogadores, compre a metralhadora M14 próxima e suba na mesa

central, posicionando os personagens nos lugares certos para impedir que a porta com a "falha" seja usada pelos zumbis.

2. Com o jogador 1, mate todos os zumbis gastando o mínimo de munição e granadas. Faça isso até acumular cerca de 35 mil pontos – se pegar um x2 e Instant Kill, espere a galera se acumular e dê um tiro para matar muitos e ganhar o dobro de pontos.

3. Com a pontuação indicada, mate quase todos os zumbis da rodada seguinte e tente alejar alguns usando a granada. A ideia é deixar alguns zumbis rastejando e retardar a próxima onda de ataques. Feito isso, com o jogador 1, desça da mesa e abra a porta ao lado e desça pelo elevador.

4. No andar seguinte, abra a barricada no meio da escada e a outra na porta do elevador à esquerda. Desça por este e, no subterrâneo, entre no corredor à esquerda. Na primeira sala à direita, acione a alavanca para ligar a energia e ativar os portais de teletransporte.

5. Use os portais para voltar à sala inicial e suba na mesa. Vencendo mais uma ou duas rodadas e com a energia ativada, o ladrão aparecerá. Ele tentará roubar a arma de um dos dois jogadores. Se ele escolher o jogador 1, desça da mesa e deixe-o roubar. Volte pelo portal até a sala inicial e o ladrão tentará roubar a arma do jogador 2... e ficará travado.

6. Acerte 25 tiros de pistola ou metralhadora no ladrão e pare para não matá-lo. Enquanto ele estiver travado, os zumbis não aparecerão e você terá tempo para vasculhar cada área e comprar as armas (apenas as que estão estão desenhadas nas paredes), lembrando que no subterrâneo é necessário pagar para abrir portas. As armas são: Olympia Shotgun (500), M14 Rifle (500), PM63 SMG (1000), Stakeout (500), MP40 SMG (1000), MP5K SMG (1000), M16 Rifle (2000), Claymores (1000), Bowie Knife (3000), AK74U rifle, (1200), MPL (1000) e Frag Grenades (250). Comprando-as, você vai ganhar o troféu "The Collector". Caso não tenha guardado pontos suficientes, junte dinheiro e termine de fazer estas compras mais tarde.

7. Volte à sala inicial, suba na mesa e mate o ladrão para conseguir o troféu "Hands Off the Merchandise". Repita toda a matança de zumbis e, cinco rodadas depois, o ladrão reaparece. Faça o esquema de travá-lo – se você não conseguiu o troféu The Collector antes, faça agora.

8. Procure a Mistery Box (a caixa com "?" brilhando). Pague 950 para abrir a caixa e ganhar uma arma aleatória – se aparecer um urso de pelúcia, a caixa vai aparecer em outro lugar. Se juntou os pontos indicados, abra a caixa até conseguir as armas Crossbow Explosive e a Basilisk Knife. É importante ter na reserva, no mínimo, 10 mil pontos. Se você for azarado e acabar com o dinheiro, volte para a sala inicial e resista a mais algumas rodadas até aparecer o ladrão novamente.

9. Na sala de segurança, naquela em que desativou uma barricada no meio da escada, acione as quatro alavancas espalhadas (duas na plataforma superior e térreo). Ativando o DEFCON 5, entre no teletransporte local para ser levado a uma sala secreta.

10. Deposite a Crossbow Explosive e a Basilisk Knife na máquina Punch-A-Punch (atualizá-las cada arma custará 5 mil pontos). Com as armas atualizadas, volte à sala inicial e suba na mesa.

11. Com o jogador 2, exploda uma granada na mão (segure R2 pressionado), para ficar à beira da morte. Com o jogador 1, use a Basilisk Knife e atire no jogador 2 para curar seu ferimento e garantir o troféu "See Me, Stab Me, Heal Me".

12. Mate o ladrão e, na rodada seguinte, faça os zumbis se aglomerarem perto do jogador 2. Com o jogador 1, fique longe, use a Crossbow Explosive para acertar o pé do seu aliado e explodir seis zumbis que estiverem perto. A proeza rende o troféu "Sacrificial Lamb". Isso garante o último troféu do modo zumbi.

Uma vez que subir na mesa central com dois personagens, mantenha-os no centro para se tornar intocáveis

O QUE DEVE SER FEITO

- Espere os zumbis se acumularem em um mesmo ponto e atire na cabeça: múltiplos acertos garantem mais pontos e economia.
- Após a quarta rodada (Wave) de ataques, espere os zumbis se acumularem e use granadas. Faça-as ricochetear em paredes para cair junto dos inimigos. Você ganha duas granadas por rodada.
- Evite descer da mesa. Matando vários zumbis ao mesmo tempo, podem surgir os bônus: Nuke (bomba), x2 (duplicador de pontos), Max Ammo (munição), Instant Kill (caveira) ou Death Machine (metralhadora com munição infinita). Sempre pegue os itens sem descer da mesa, ou seja, faça um movimento rápido em direção ao item na beirada da mesa e recue – caso seja derrubado, use o jogador 2 para recuperá-lo.
- Se acabar sua munição (sempre aparece um Max Ammo para salvá-lo) de ambos os jogadores, espere os zumbis um tempo e eles morrerão sozinhos.

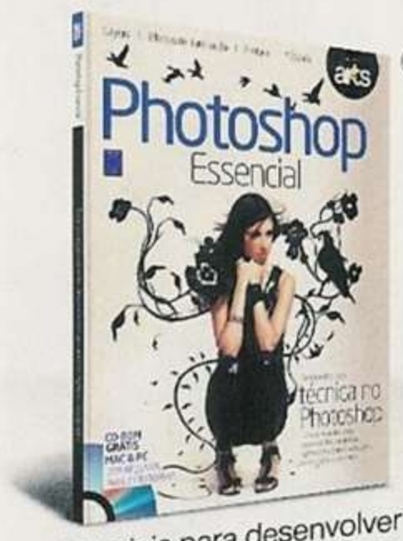
O QUE NÃO DEVE FAZER

- Usar a faca: se fizer isso, o personagem cairá no chão... e isso é morte certa.
- Pegar o bônus Carpenter (martelo): este item conserta todas as portas e entradas e, consequentemente, neutraliza a "falha" da porta e o impedirá de subir na mesa. Se esse bônus aparecer junto a outros, ignore todos.

A Editora Europa tem um livro que é a sua cara

EDITORA EUROPA

Design



59,90

Tutoriais para desenvolver sua técnica no Photoshop

59,90

iPad: o guia do profissional

Games

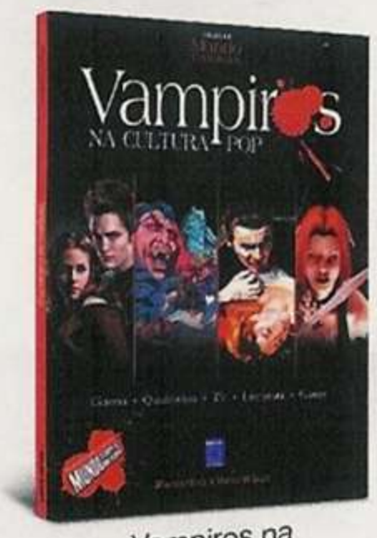
19,90

Detonados clássicos para Xbox 360

39,90

As 121 mais célebres gatas dos animes

Quadrinhos

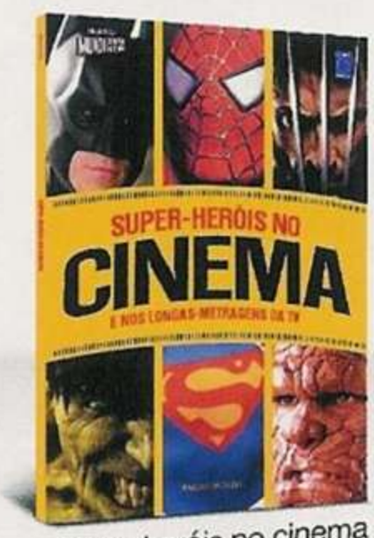


39,90

Vampiros na cultura pop

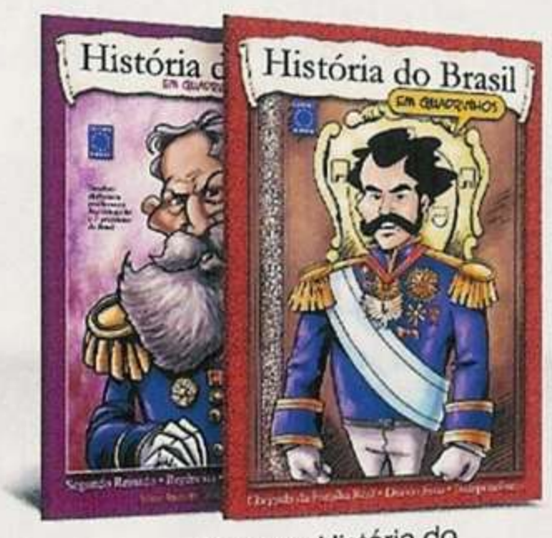
49,90

Super-heróis nos desenhos animados



39,90

Super-heróis no cinema e longas-metragens da TV



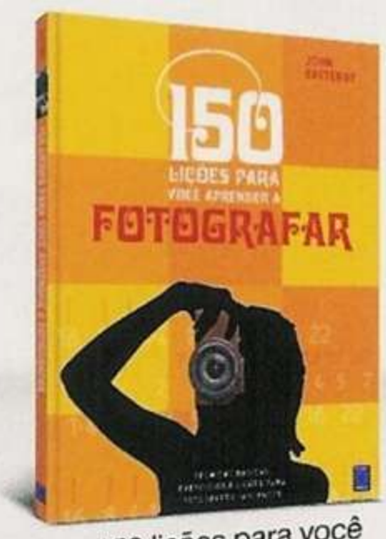
19,90 cada exemplar

Coleção História do Brasil em quadrinhos

Fotografia

89,90

Novos esquemas de luz prontos para usar

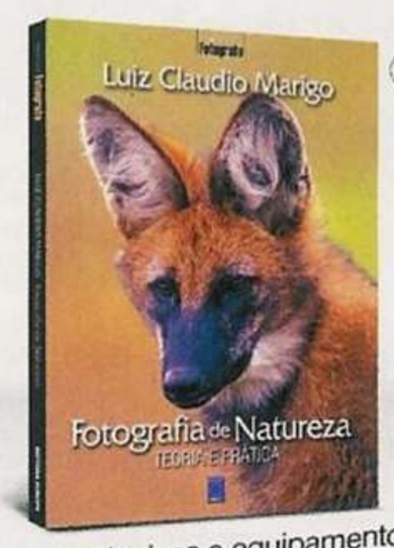


89,90

150 lições para você aprender a fotografar

89,90

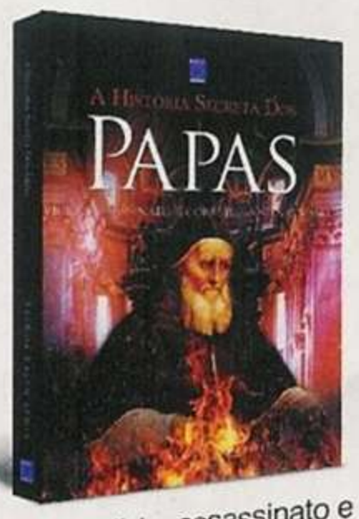
O melhor do fotojornalismo edição 2010



59,90

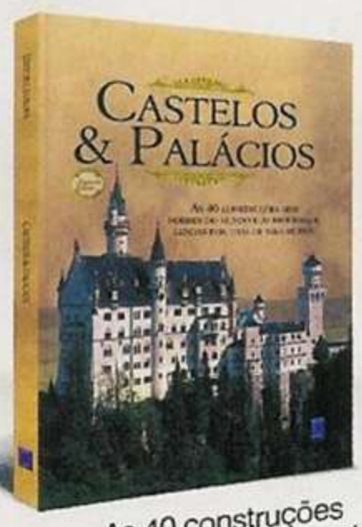
Técnicas e equipamentos para fotografar a natureza

Não Ficção



99,90

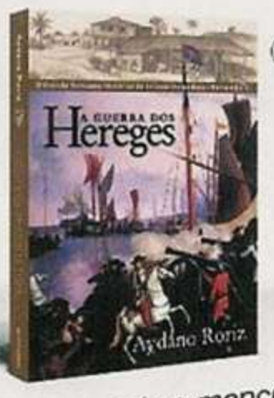
Vício, assassinato e corrupção no Vaticano



99,90

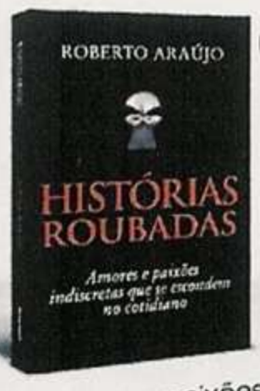
As 40 construções mais nobres do mundo

Ficção



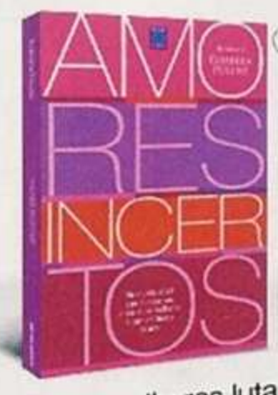
39,90

O grande romance histórico da invasão holandesa em Pernambuco



29,90

Amores e paixões indiscretas que se escondem no cotidiano



19,90

Duas mulheres lutam em busca do amor

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

Livrarias e pessoas jurídicas: (11) 3038-5100

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.

Powered by @mail.ru

ACESSE E JOGUE DE GRAÇA!
LEVELUPGAMES.COM.BR

Verifique a classificação indicativa

Level Up!
levelupgames.com.br

© 2009-2010 MAIL.RU GROUP. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.
PRODUZIDO POR MAIL.RU E PELA LEVEL UP! INTERACTIVE S.A. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.

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 e-mail *playstation@europanet.com.br* com a palavra **"Troféus"** no campo de assunto

1º LEON_MELO

PlayStation

31

89%

7392

102
495
1473
5322

POS.	PSN-ID	LVL	%					
2	"Dropeti"	29	19	103	399	1278	4474	6254
3	"RavenXBR"	24	53	80	340	904	2943	4267
4	"renee_roots"	24	45	72	322	961	2990	4345
5	"DOUTRINATORbr"	23	90	67	276	925	3105	4373
6	"ReVoLTS_BR"	23	46	73	300	863	2779	4015
7	"cesarsacramengo1"	23	46	68	297	850	2883	4098
8	"Doidao66"	22	76	64	268	810	2814	3956
9	"FaCaNaCaVeIrA_BR"	22	20	46	254	827	2780	3907
10	"Edu110"	21	27	72	262	722	2134	3190
11	"THRASHsp"	21	19	40	226	757	2618	3641
12	"chris-claire-jil"	20	78	61	211	677	2401	3350
13	"fluminense20"	20	59	58	231	693	2182	3164
14	"Daniel1982RJ"	20	56	35	189	705	2672	3601
15	"Gpbmirabeau"	20	55	30	213	696	2599	3538
16	"coraxbio"	20	6	52	223	662	2082	3019
17	"Cantuario"	19	88	57	232	636	1922	2847
18	"rfvayanos"	19	62	41	228	638	1999	2906
19	"lmf483g"	19	33	58	222	601	1747	2628
20	"GoD_Br83"	19	11	46	173	567	2139	2925
21	"ARAGORN_SP"	18	82	34	187	586	2006	2813
22	"wagnerlima"	18	65	27	175	542	2160	2904
23	"SAMGAMES"	18	63	32	145	560	2230	2967
24	"TUKA_ROSSI"	18	58	44	172	539	1942	2697
25	"walcow"	18	13	34	162	521	1916	2633
26	"Romulo01"	18	11	45	193	555	1521	2314
27	"Jr_e_Mi"	18	1	37	170	530	1750	2487
28	"Black_Thor"	17	99	32	145	547	1916	2640
29	"NUMERO_PI"	17	84	43	175	476	1664	2358
30	"Gugol"	17	82	37	145	480	1898	2560
31	"pitboystm"	17	76	40	151	488	1777	2456
32	"don-30_"	17	37	32	140	452	1807	2431
33	"GLADIADORBR"	17	32	23	170	499	1615	2307
34	"KAUS-SP"	17	15	30	128	476	1734	2368
35	"Foc4666"	17	9	27	133	452	1756	2368
36	"enasorodraude"	17	8	40	142	477	1491	2150
37	"FlavioGALVAO"	17	8	37	132	487	1568	2224
38	"Os-Metralhas"	17	8	20	128	460	1849	2457
39	"atanascovich"	16	89	34	124	415	1693	2266
40	"Beto3D"	16	83	24	133	429	1703	2289
41	"lBaRbArOl"	16	81	34	144	430	1503	2111
42	"ViBraTTo"	16	81	22	134	450	1668	2274
43	"Lon3000"	16	77	34	127	449	1545	2155
44	"maceulinho"	16	65	33	146	426	1425	2030
45	"LutzPS"	16	59	34	139	474	1325	1972
46	"DikVigaristaBr"	16	55	18	105	400	1850	2373
47	"Tatu_Ripa"	16	54	17	98	430	1839	2384
48	"Burds"	16	50	34	148	405	1363	1950
49	"leanflu"	16	39	35	140	388	1372	1935
50	"RanzaLee"	16	36	30	116	426	1489	2061
51	"Shadow_knight7"	16	35	26	114	414	1566	2120
52	"rcainformatica"	16	33	23	128	415	1504	2070
53	"programadorthiag"	16	32	34	143	409	1287	1873
54	"ricky174"	16	17	30	146	403	1249	1828
55	"RodrigoGodo"	16	9	17	103	416	1594	2130
56	"BenjBr"	16	6	9	105	371	1755	2240
57	"nhervas"	15	91	21	101	346	1607	2075
58	"IvanReinhold"	15	77	21	95	316	1627	2059
59	"Pena666"	15	63	22	95	349	1471	1937
60	"felipembc"	15	54	10	87	343	1631	2071
61	"rafinhaaa"	15	51	18	104	400	1302	1824
62	"WOLFRAINX"	15	45	8	83	369	1575	2035
63	"S_Spiros"	15	43	23	128	400	1056	1607
64	"gustavo_aguiar"	15	31	15	79	365	1450	1909
65	"Rodrigo138"	15	28	20	90	329	1378	1817
66	"tonyjunior_pe17"	15	27	30	131	334	998	1493
67	"Sinistru"	15	22	29	122	347	1013	1511
68	"ApolloSS6"	15	16	25	98	327	1212	1662
69	"Rafaelskate"	15	13	30	95	330	1150	1605
70	"leandro_17"	15	5	26	113	319	1067	1525
71	"Arma771"	15	5	9	78	344	1430	1861
72	"Telmo-SP"	15	4	22	112	313	1126	1573
73	"GVENOMBR"	15	4	19	87	329	1280	1715
74	"D_DIGOMAU"	15	1	19	106	371	1070	1566
75	"lobovegeta"	15	1	14	73	309	1453	1849
76	"FILOS_BR"	14	99	28	102	315	1088	1533
77	"JoseMauro"	14	93	22	88	302	1237	1649
78	"panserod"	14	92	20	129	330	955	1434
79	"TTV_BR"	14	87	26	103	312	1048	1489
80	"merk5678"	14	87	23	89	322	1145	1579
81	"rn666rodrigues"	14	87	22	85	312	1204	1623
82	"Daniel-SP"	14	83	19	88	295	1233	1635
83	"Felipelsj"	14	82	18	84	290	1274	1666
84	"DenysFellipe"	14	78	25	93	335	1024	1477
85	"BRSombra"	14	75	10	67	291	1431	1799
86	"CRUEL-MANIAC-1"	14	70	14	82	270	1311	1677
87	"alexguima80"	14	69	24	102	303	997	1426
88	"ROBERTOGUIMA0013"	14	58	20	89	298	1075	1482
89	"pegasus0512"	14	57	13	87	253	1254	1607
90	"bizzo124218"	14	56	16	93	278	1131	1518
91	"Lord-Kadu"	14	53	19	94	268	1093	1474
92	"God3579"	14	52	26	91	259	1038	1414
93	"Agente00789"	14	50	15	68	273	1270	1626
94	"Doidao_BR"	14	50	10	64	287	1327	1688
95	"ADILSAO"	14	48	11	86	293	1156	1546
96	"milsoinline"	14	47	12	76	327	1130	1545
97	"PRLSILVA"	14	44	9	75	327	1160	1571
98	"MalucoNoPedacO"	14	40	21	80	322	971	1394
99	"paulinho_3010"	14	38	8	70	286	1252	1616
100	"David_WF"	14	35	24	105	283	836	1248
101	"Canedo14"	14	35	9	59	277	1309	1654
102	"FRAUDA1234"	14	34	15	79	265	1133	1492
103	"RaphaCWB"	14	25	16	74	259	1117	1466
104	"katrushnefrobol"	14	25	14	72	261	1148	1495
105	"meca4"	14	25	10	78	288	1103	1479
106	"FINALJOGADOR2012"	14	20	15	73	257	1113	1458
107	"animal1234567890"	14	20	3	59	250	1352	1664
108	"IlusionEX"	14	18	8	61	292	1184	1545
109	"paulacancian"	14	14	18	73	280	995	1366
110	"GustaBr"	14	12	22	85	219	989	1315
111	"linho-mengo"	14	9	8	74	273	1098	1453
112	"JorgeRamone"	14	8	17	76	251	1016	1360
113	"Diego_Oliveira"	14	8	15	82	246	1013	1356
114	"vinimor"	14	5	19	74	276	939	1308
115	"Montatah"	14	4	14	60	312	1004	1390
116	"dougkiller"	14	2	14	66	243	1095	1418
117	"Utopico"	14	1	18	65	248	1032	1363
118	"jco1963"	14	1	11	72	237	1096	1416
119	"soldadonb"	13	99	18	86	241	917	1262
120	"PurUossO"	13	99	6	48	265	1240	1559
121	"claudivan2010"	13	96	22	80	234	903	1239
122	"Caipira"	13	96	15	77	233	1007	1332

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 !

ORIENT
BRIGHT
MULTILASER
CLONE
INTEGRIS
Leodership
Neo
GAMES

Verifique a classificação indicativa dos games

Pagamento digital — 15 x | VISA 12 x | MasterCard 12 x | 24 x | Diners Club International 12 x | Hipercard 12 x | Saldo Virtual | Itaú

CORREIOS SEDEX

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

Telefones:
(31) 3271-9537 | (31) 3271-9484
(31) 3271-9414 | (31) 3271-9423

Email:
contato@bitsgames.com.br

Site:
www.bitsgames.com.br

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

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

CHECKLIST DA EDIÇÃO

Nessa edição você pode acumular até **173 troféus** para sua coleção da PSN. Marque quais já estão na sua lista e busque os 100%

CALL OF DUTY: BLACK OPS

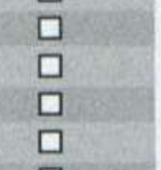
- 1. THE COLLECTOR ☐
- 2. HANDS OFF THE MERCHANDISE ☐
- 3. SEE ME, STAB ME, HEAL ME ☐
- 4. SACRIFICIAL LAMB ☐

ENSLAVED: ODYSSEY TO THE WEST

- 1. FREE! ☐
- 2. SIGHTSEEING ☐
- 3. UP ON THE ROOF ☐
- 4. CAUGHT A SHOW ON BROADWAY ☐
- 5. ESCAPED NEW YORK ☐
- 6. A BRIDGE TOO FAR ☐
- 7. THERE YOU ARE! ☐
- 8. WINDY PASSAGE ☐
- 9. TO MEET A PIG ☐
- 10. WHAT A PIG ☐
- 11. SWINE FLEW ☐
- 12. SUB-WAY ☐
- 13. ANCHORS AWAY ☐
- 14. SMOKY BACON. ☐
- 15. TRAINEE MONKEY ☐
- 16. MONKEY MAGIC ☐
- 17. GREAT SAGE EQUAL OF HEAVEN ☐
- 18. HEADCASE ☐
- 19. MINE THE GAP ☐
- 20. LOVER, NOT A FIGHTER ☐
- 21. ROLE REVERSAL ☐
- 22. OVER HERE! ☐
- 23. STUNNING ☐
- 24. BAD DOGGY ☐
- 25. YOU SWINE ☐
- 26. GOT THE HORN ☐
- 27. MATADOR ☐
- 28. FREED THE SLAVES ☐
- 29. CLOSE CALL ☐
- 30. BOOM! ☐
- 31. OUT COLD ☐
- 32. DOUBLE PUNCH ☐
- 33. MECH MURDERER ☐
- 34. COUNTERINTUITIVE ☐
- 35. KEBABED ☐
- 36. ATTACKS EVASION ☐
- 37. INVINCIBLE ☐
- 38. GOT YOUR BACK ☐
- 39. TOUGH AS THEY COME ☐
- 40. FIGHTING FIT ☐
- 41. CHECK MY WEAPON! ☐
- 42. SHIELDED FROM HARM ☐
- 43. MASK COLLECTOR ☐
- 44. TECH COLLECTOR ☐
- 45. MASK CURATOR ☐
- 46. TECH CURATOR ☐
- 47. UNTOUCHABLE ☐
- 48. FULLY LOADED ☐
- 49. PLATINUM TROPHY ☐

KILLZONE 3

- 1. READY FOR BATTLE ☐
- 2. IN YOUR FACE ☐
- 3. NO WITNESSES ☐
- 4. MOPPING UP ☐
- 5. SAWN OFF ☐
- 6. SMOKING WRECKS ☐
- 7. TURN THE TABLES ☐
- 8. SPIKY PERSONALITY ☐
- 9. MINIGUNNED ☐
- 10. QUICK EXIT ☐
- 11. SHATTERED ☐
- 12. PINPOINT ☐
- 13. EVENING THE ODDS ☐
- 14. CAGEFIGHTER ☐
- 15. FRAG OUT ☐
- 16. ONE EACH ☐
- 17. EAGLE EYE ☐
- 18. POWER SPIKE ☐
- 19. UP CLOSE & PERSONAL ☐
- 20. TEAM PLAYER ☐
- 21. MEDIC! ☐
- 22. HANDY MAN ☐
- 23. NOW YOU SEE ME ☐
- 24. SPY GAME ☐
- 25. TURF WAR ☐
- 26. NOW IT'S PERSONAL ☐
- 27. FIGHT TO THE LAST ☐
- 28. CLOSE QUARTERS KILLER ☐
- 29. HAND TO HAND MASTER ☐
- 30. VICTORY ☐
- 31. GRAND SLAM ☐
- 32. TIME FOR A DIP ☐
- 33. SAVE THE INTRUDERS ☐
- 34. NEVER THERE ☐
- 35. ISA TV ☐
- 36. AERIAL SUPERIORITY ☐
- 37. INTO THE LAIR ☐
- 38. JAIL BREAK ☐
- 39. GO DOWN AND STAY DOWN ☐
- 40. ICED ☐
- 41. YOU DRIVE ☐
- 42. BRING IT DOWN ☐
- 43. COMPLETIST ☐
- 44. FRAZZLE DAZZLE ☐
- 45. EXCESSIVE FORCE ☐
- 46. SPREAD THE LOVE ☐
- 47. DOUBLE TROUBLE ☐
- 48. STRANDED TOGETHER ☐
- 49. PILOT'S WINGS ☐
- 50. IRON MAN ☐
- 51. LET'S GO HOME ☐
- 52. PLATINUM ☐



LITTLEBIGPLANET 2

- 1. COMPLETE DA VINCI'S HIDEOU ☐
- 2. COMPLETE VICTORIA'S LAB ☐
- 3. COMPLETE THE FACTORY OF A BETTER TOMORROW ☐
- 4. COMPLETE AVALONIA ☐
- 5. COMPLETE THE MAIN PATH OF EVE'S ASYLUM FOR THE MENTALLY ALTERNATIVE ☐
- 6. ACE IN SPADES ☐
- 7. 10 STORY VERSUS WINS ☐
- 8. PRIZE COLLECTOR ☐
- 9. AO 10. MULTIPLICADORES ☐
- 10. MONSTER MASHER ☐
- 11. MORTAL COIL SHUFFLER EXTRAORDINAIRE ☐
- 12. AO 19. BRINCANDO COM O TEMPO ☐
- 13. COMPLETE STORY MODE ☐
- 14. UBER PRIZE COLLECTOR ☐
- 15. ACE STORY MODE ☐
- 16. SCOREBOARD 50X ☐
- 17. DIVE IN 25 ☐
- 18. PLAY 25 COMMUNITY LEVELS ☐
- 19. ACTUALLY QUITE GOOD ☐
- 20. PLAY 5 VERSUS LEVELS ☐
- 21. 25 ONLINE VERSUS WINS ☐
- 22. 40 YAYS OR BOOS! ☐
- 23. JOURNALISTICAL ☐
- 24. PAPARAZZO ☐
- 25. THE VOTERATOR 5 ☐
- 26. A DIP IN THE STREAM ☐
- 27. SCOREBOARD 25% ☐
- 28. PLAY 75 COMMUNITY LEVELS ☐
- 29. U KNOW U A PLAYA ☐
- 30. A GAME A DAY KEEPS THE DOCTOR AWAY ☐
- 31. THE VOTARATOR 50 ☐
- 32. 160 YAYS OF BOSS ☐
- 33. GRAPPLE HOOKED ☐
- 34. TURBO SLAPPER ☐
- 35. SNAPPY DRESSER ☐
- 36. TEACHER'S PET ☐
- 37. 10 MINUTOS OF CREATE ☐
- 38. COMMUNITY SPIRIT ☐
- 39. 50 UNIQUE PLAYERS ☐
- 40. LONG TERM PUBLISHER ☐
- 41. A SERIES OF TUBES ☐
- 42. CUSTOM BADGER ☐
- 43. STEP INTO MY ARENA ☐
- 44. 1440 MINUTES OF CREATE ☐
- 45. 100% COMPLETE ☐

MASS EFFECT 2 - PARTE 1

- 1. MISSING IN ACTION ☐
- 2. FASHIONISTA ☐
- 3. VERY ELUSIVE ☐
- 4. HIGHLY TRAINED ☐
- 5. PROSPECTOR ☐
- 6. EXPLORER ☐
- 7. OPERATIVE ☐
- 8. AGENT ☐
- 9. SCHOLAR ☐
- 10. THE PROFESSOR ☐
- 11. SCIENTIST ☐
- 12. THE ARCHANGEL ☐
- 13. TECHNICIAN ☐
- 14. DIGITAL EXORCIST ☐
- 15. THE CONVICT ☐
- 16. THE KROGAN ☐
- 17. COLONY DEFENSE ☐
- 18. GHOST OF THE FATHER ☐
- 19. BROKE, BLIND AND BEDLAM ☐
- 20. REVENGE! ☐
- 21. THE PRODIGAL ☐
- 22. CATHARSIS ☐
- 23. GHOST SHIP ☐

FEBRAJOGA

FEDERAÇÃO BRASILEIRA DE JOGADORES DE GAMES

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

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

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

GAMES! ESTE MUNDO É NOSSO!

Onde estão os GAMERS do Brasil?
E seus CLÃS?
Nós estamos esperando vocês para marcamos um CF no site da FEBRAJOGA!

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

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

www.febrajoga.com.br

Mídia Digital

www.youtube.com/user/andresik

SIK-TR

FAST

TELEVENDAS
11 3331-4797
ATENDIMENTO VIA MSN
FASTCENTER@HOTMAIL.COM

CALL OF DUTY
BLACK OPS

CENTER

TUDO EM GAMES PARA VOCÊ!

PROMOÇÃO

MOSTRE QUE VOCÊ É CRIATIVO E

CONCORRA À UM PS3 COM PLAYSTATION MOVE

CADASTRE-SE NO NOSSO SITE E CRIE UMA UMA FRASE RELACIONADA AO PS3 E O PLAY MOVE . A MELHOR FRASE GANHA ESSE SUPER KIT COMPLETO : PS3 320 GB +CONTROLE +1 CAMERA + PLAYSTATION MOVE+JOGO SPORTS CHAMPIONS

NÃO PERCA TEMPO CADASTRE-SE JÁ

ENTREGAMOS PARA TODO BRASIL

WWW.FASTCENTERSTORE.COM.BR

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES

VISA MasterCard Diners Club International AMERICAN EXPRESS

TUDO EM ATÉ 10X FIXAS

DRAGON AGE™ II

ESCALA

CONQUISTE O PODER DE QUALQUER MANEIRA NECESSÁRIA.

16

XBOX 360 XBOX LIVE PS3 PlayStation 3 PlayStation Network PC DVD ROM BioWare EA WB GAMES

© 2011 Electronic Arts Inc. EA and EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. BioWare, BioWare logo and Dragon Age are trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. Microsoft, Xbox, Kinect, Xbox 360, Xbox Live and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PS" "PlayStation," "PS3," "PS3," and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. Disponibilidade do produto sujeita ao estoque de cada loja. Distribuído por VIDEOLAR, sob licença de Warner Bros. Entertainment Nederland B. V. (WBEN).