

5 DETONADOS



Nº 147 • Ano 13 • Brasil R\$ 8,00
Europa € 2,50 • Abril 2011

@dtplaystation

Dicas & Truques para

PlayStation



CRYISIS 2

**CONHEÇA OS SUPERPODERES DA NOVA ARMADURA
E UM INCRÍVEL SISTEMA DE AÇÃO ESTRATÉGICA
QUE VAI TESTAR AO LIMITE AS SUAS HABILIDADES**

DE VOLTA PARA O FUTURO

Roteiro completo para ganhar os troféus em menos de três horas

BULLETSTORM

Encontre os itens e aprenda as manhas das execuções secretas

MASS EFFECT 2

Missões de lealdade e dicas para completar as expansões

STACKING

Soluções dos quebra-cabeças e os caminhos alternativos

HOMEFRONT

Localização dos 61 jornais secretos e guia de troféus

Never Dead

Fomos à Inglaterra conhecer com exclusividade o novo projeto da Konami

PES 2011 E FIFA 11

- 52 dicas de campeões brasileiros de futebol digital
- 28 dicas dos "atletas" da D&T
- As 6 dicas mais pedidas pelos leitores da revista



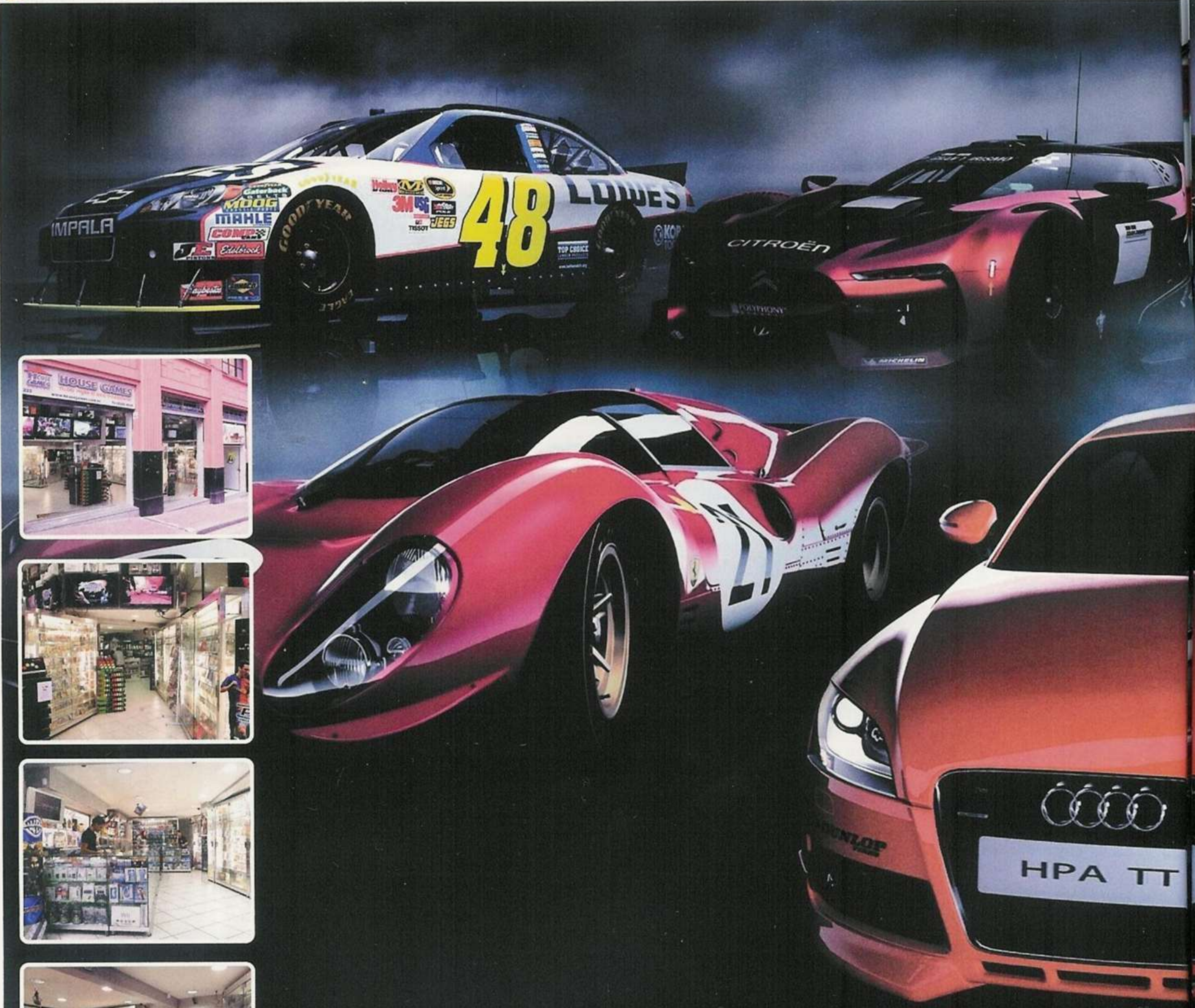
**PÔSTER
GRÁTIS**

LADO A: HISTÓRIA DO PSP
LADO B: TOP 100 JOGOS PSP



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.

últimos lançamentos:



Visite nossa loja:

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

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

Aceitamos os cartões



mapa de localização



Fonte: Google Maps

Wii.

XBOX 360

PS3

NINTENDO DS.

PC

PlayStation.2

PSP



www.NaçãoDesign.com.br

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

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

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

House Games[®]
online

DIGUEIRA GAMES

Games e Acessórios

Assistência técnica atualizada,
fazemos seu orçamento na hora.



XBOX360



Wii™

Televendas 11 3331-9579

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

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



PSP



NINTENDO DS™

Sua Diversão é o Nosso Trabalho



PLAYSTATION 3



PS2

Aceitamos
os cartões



**Enviamos
para
todo Brasil**

e-mail: digueragames@hotmail.com

A ERA DO FPS

➔ Há cerca de 20 anos, nos bons tempos do Super Nintendo e Mega Drive, os catálogos dos videogames eram dominados por jogos de aventura e RPGs. Naquela época, quem gostava de jogos de tiro em primeira pessoa, os FPS, tinham que aderir aos computadores. Tudo mudou e, atualmente, os FPS dominariam os consoles.

Crisis 2 é um símbolo dessa mudança. O primeiro episódio da franquia ficou famoso por representar o ápice do poder gráfico e de processamento de computadores. Quando uma pessoa gastava uma fortuna para montar um PC para jogar, o desafio final era rodar *Crisis* no máximo das suas possibilidades. Agora, *Crisis 2* chegou no PlayStation 3 para tirar aquela velha dúvida, a que questionava se um console seria capaz de rodar algo tão poderoso. Jogue apenas alguns minutos de *Crisis 2* e veja a resposta

em movimento, enquanto baba com os cenários complexos e efeitos de luz incríveis.

A vinda de *Crisis 2* não é à toa. A moda dos FPS nos videogames foi, recentemente, coroada com a quebra de um grande recorde. *Call of Duty: Black Ops* tornou-se o jogo a arrecadar a maior fortuna em vendas em toda a história dos videogames, mais de um bilhão de dólares. Só no Brasil, com as vendas para PS3 e Xbox 360, foram mais de 16 milhões de dólares para os bolsos da Activision, dona da franquia *Call of Duty*.

Esta edição da D&T também é um reflexo da popularidade do gênero. Além da nossa capa, *Crisis 2*, *Bulletstorm* e *Homefront* mostram suas interpretações de como um jogo de tiro deve ser.

A era de ouro dos FPSs não dá sinais de que vai diminuir. E você, arrisca adivinhar qual será a tendência do futuro?

Humberto Martinez
Redator-chefe

PlayStation



Diretores
Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Tânia Roriz
Yvi Carrara

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

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

PUBLICIDADE
Diretor de Publicidade
Maurício Dias (11) 3038-5093
São Paulo
publicidade@europenet.com.br
Coordenador: Alessandro Donadio
Equipe de Publicidade: Angela Taddeo, Cláudia Alves, Elisângela Xavier, Renato Peron, Rodrigo Sacomani, Tatiane Saragoça, Everton Ravaccini e Adriana Gomes
Tráfego: Renan Pereira (11) 3038-5097
Criação Publicitária: Paulo Toledo (11) 3038-5103

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

INTERNET
www.europenet.com.br
Rodrigo Mourão e Cássio Narciso (Coordenadores);
Anderson Ribeiro, Anderson Cleiton e Adriano Severo

PRODUÇÃO E EVENTOS
Aida Lima (gerente) e Beth Macedo

PROPAGANDA
Robson Carvalho

CIRCULAÇÃO
Ezio Vicente

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

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

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

Rua MMDC, nº 121 - São Paulo, SP
CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
Telefone outros Estados: 0800-8888-508
(ligação gratuita)
Pela Internet: www.europenet.com.br
E-mail: atendimento@europenet.com.br

ADMINISTRAÇÃO
Cecília Tomazelli (Gerente),
Paula Orlandini, Renata Naomi e Vinicius Lima

DESENVOLVIMENTO DE PESSOAL
Tânia Roriz e Elisângela Harumi

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

Distribuidor Exclusivo: Fernando Chignalia
Distribuidora S.A.

Impressão: Prol Editora Gráfica
IVC - Instituto Verificador de Circulação

ANER
Somos filiados à ANER
Associação Nacional dos
Editores de Revistas

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

EDIÇÃO ESPECIAL

Pela primeira vez em 12 anos, a D&T vai publicar uma edição extra. Com isso, você poderá curtir o dobro de dicas, análises e detonados em um só mês. Fique atento, a D&T #148 chegará nas bancas no dia 19 de abril, data do lançamento mundial de *Mortal Kombat*.

Anote: 2 edições da D&T em um mês

EDIÇÃO EXTRA

DETONADO
CRYSIS 2
Estratégia para encontrar 56 itens secretos e platinar o FPS do ano

DETONADO
DRAGON AGE II
Guia de segredos, missões, monstros e aventuras especiais

LANÇAMENTO DETONADO
MORTAL KOMBAT
A série voltou às suas origens e está mais violenta do que nunca

DICAS EXCLUSIVAS

- * Fatalities, quadro a quadro
- * Mapeamento dos itens da Cripta
- * Análise e Modos de Jogo
- * Senhas para habilitar truques
- * Personagens Secretos
- * Os 300 desafios da Torre

PÔSTER GRÁTIS

* LADO A: HISTÓRIA DO PLAYSTATION 3
* LADO B: TOP 100 JOGOS PS3

* Capa meramente ilustrativa



NOVO AXE DARK TEMPTATION.
TÃO IRRESISTÍVEL QUANTO O CHOCOLATE.

WWW.AXE.COM.BR/DARKTEMPTATION

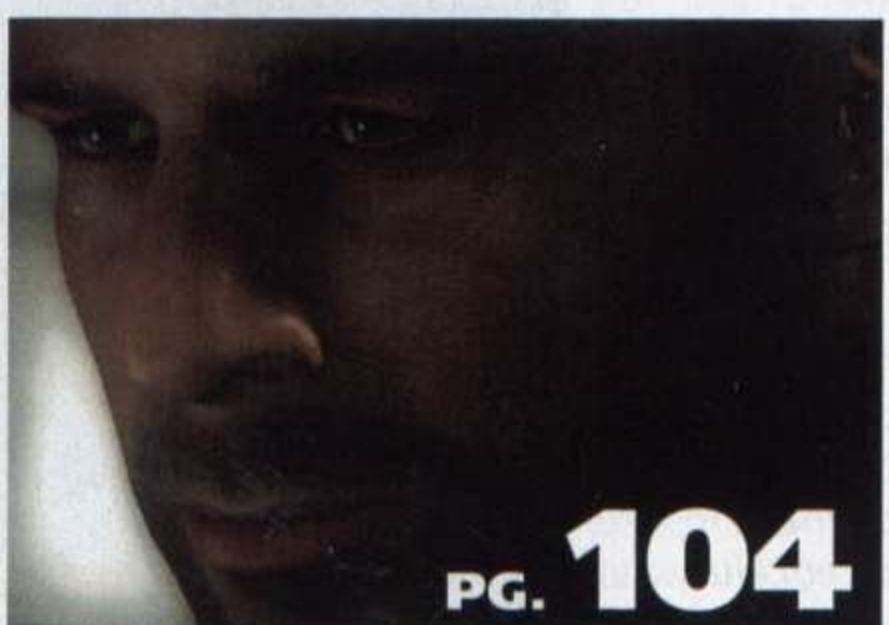




PG. 28



PG. 58



PG. 104



PG. 66

EDIÇÃO 147 • ABRIL DE 2011

CAPA

28 Crisis 2

GERAL

- 10 Cartas
- 123 Checklist
- 66 Garota Play
- 12 News
- 104 Spoiler: Heavy Rain
- 110 Troféus
- 122 Ranking D&T

DETONADOS

- 58 Bulletstorm
- 68 De Volta para o Futuro
- 36 Homefront
- 46 Mass Effect 2
- 73 Stacking

ESPECIAL

79 Futebol

REVIEW

- 102 Apache: Air Assault
- 58 Bulletstorm
- 100 de Blob 2
- 68 De Volta para o Futuro
- 36 Homefront
- 46 Mass Effect 2
- 96 Plantas vs. Zombies
- 73 Stacking

PREVIEW

18 Never Dead

FALA, GALERA!

Mande seu e-mail: playstation@europenet.com.br. Lembre-se de colocar no assunto do e-mail Fala, Galera • Ou mande sua correspondência para: **Revista Dicas & Truques para PlayStation**, Rua 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: NOSTALGIA VÁLIDA OU CAÇA-NIQUEIS?

"Acho que quando o remake é bem trabalhado ou até melhorado, pode ser uma chance de jogar clássicos eternos."

@PeterMetalGear

"Analisando a indústria de games atual, acho que são caça-niqueis, pois a maioria dos remakes nem gráficos melhores possui."

@kired89

"Desde que bem executados, os remakes são válidos. São ótimas oportunidades de corrigir injustiças como com o ótimo *Beyond Good & Evil*."

@sapocinico

"Caça-níquel, com certeza. Parece que houve falta de criatividade e, com isso, apostaram em velhos títulos de fama."

@MarceloVitor29

"Adoro os remakes e acho nostalgia válida, principalmente quando você não tem o console e quer jogar aquele jogo precioso."

@AndersonDead

"Nostalgia válida quando há respeito pelo que foi construído anteriormente. Essa moda do remake em HD é o que há de melhor."

@WalmirGuerra

HDMI

Olá, pessoal, sou assinante da revista e estou com um problema com meu PS3. Não consigo jogar utilizando a saída HDMI do aparelho!

Anteriormente, tudo funcionava normalmente, mas agora não está aparecendo mais nenhuma imagem. Já tentei de tudo, inclusive segurar o botão de ligar por cinco segundos, mas não voltou.

Augusto Ferreira Leite -
Cubatão/SP

Augusto, não temos boas notícias para você. Se o que falou está correto e mesmo fazendo o procedimento de zerar as configurações não está funcionando, existe uma grande chance de a sua saída HDMI ter queimado. Existem alguns relatos de jogadores que falam sobre o mesmo problema. Se o defeito estiver realmente na saída HDMI, tente utilizar um cabo componente. A qualidade é praticamente a mesma e você não terá que manda arrumar nada.

ALÔ, GALERA D&T

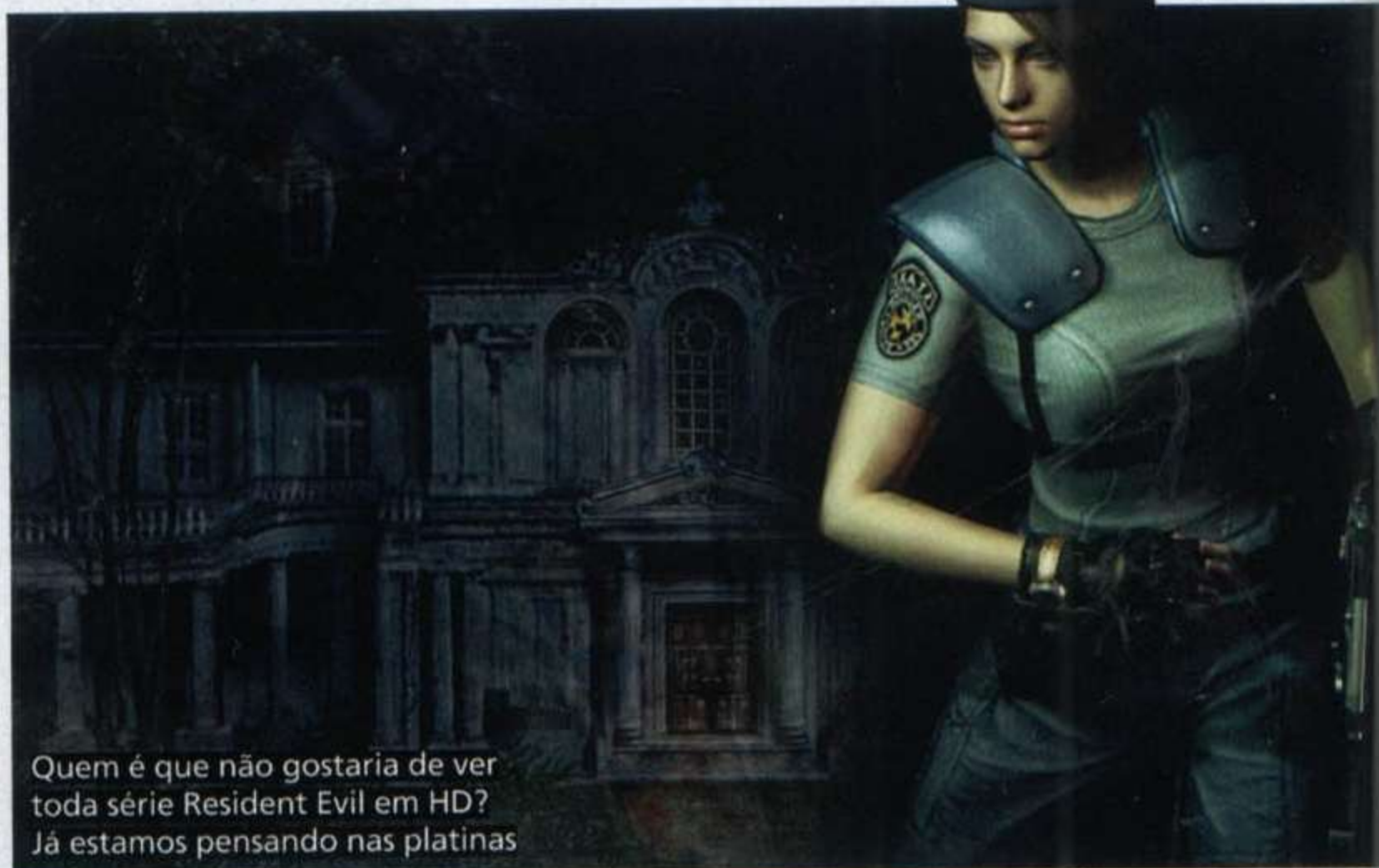
Já que a Sony está na onda de reeditar jogos clássicos como *God of War*, *Prince of Persia* e *Tomb Raider*, bem que poderia se empenhar e relançar um outro clássico em alta definição: *Resident Evil*. Certamente, caberiam os quatro primeiros episódios em um único Blu-ray. Existe algum boato a respeito ou sem chance?

Bruno Siqueira de Matos Pereira
Belo Horizonte - MG

Tá aí Bruno, também gostaríamos de possuir essa coletânea nas nossas coleções. A possibilidade sempre existe, já começam a surgir notícias de que ela está sendo produzida. Ainda não existem informações oficiais, mas nas próximas edições teremos maiores informações. Basta aguardar!

DESATENTO

Olá a todos da D&T. Gostaria de pedir uma seção para *Demon's Souls*. Seria legal um review ou então um detonado. Se eu não estiver pedindo muito, até um guia de troféus com



Quem é que não gostaria de ver toda série Resident Evil em HD? Já estamos pensando nas platinas



Os inimigos de *Demon's Souls* já não metem medo em ninguém, graças ao nosso guia

todas as dicas para platinar esse jogo. E se possível uma parte com preview do *Dark Souls*.

Iván Olivera

Demon's Souls realmente é um jogo sensacional. Daqueles que são capazes de acabar com a vida social de uma pessoa. A prova disso é que o game tomou tanto o seu tempo que você passou batido no mega detonado que fizemos do jogo na edição 137 da **Dicas & Truques para PlayStation**. Lá, além de muitas dicas, colocamos um guia de troféus para deixar sua coleção completa. Em relação ao *Dark Souls*, estamos de olho no jogo e, em breve, iremos fazer um preview deste lançamento que promete muito.

ONDE COMPRAR?

Olá, gostei muito da edição número 145, com o pôster do PS1, me deu até saudades de alguns jogos da lista dos 100 melhores. Gostaria de aproveitar para tirar uma dúvida: estou querendo comprar um PS3, mas na minha cidade não é vendido, queria saber de algum site seguro para comprar. Muito obrigado pela atenção.

Eduardo Pasche

Caro Eduardo, você não informou no seu e-mail qual é a sua cidade. De qualquer forma, a maneira mais segura e simples de comprar um PlayStation 3 sem medo é por meio do site da Sony Style (www.sonystyle.com.br). Essa é a loja oficial da Sony no Brasil e entrega em todas as localidades.



GAROTA (GAMER) PLAY

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

garotaplay@europenet.com.br

Twitter: @garotagamerplay

DOCE TRAPAÇA

Oi, Nathalie, sou um grande admirador seu e da revista. Acompanho o trabalho de vocês há muito tempo e sou muito grato por todas as vezes que a revista me ajudou a zerar algum jogo. Acho louvável a posição de vocês em relação a pirataria, uma vez que ela só contribui para um mercado cada vez mais sem expressão por aqui. Inclusive eu compro apenas jogos originais e tenho que aguentar as críticas dos meus amigos que, sim, têm mais jogos mas todos piratas. Agora eu adoraria saber qual a sua opinião sobre jogadores que usam cheats (trapaças) para conseguir zerar um jogo. Existe algum cheat que eu possa usar para te conquistar e te levar para jantar? É isso aí! Abraços!

Lúcio J. Benfica - Bocaiúva / MG

Olá, Lúcio. Saber que a revista serve bem a seu propósito é um incentivo extra para o pessoal que vira noites durante a semana de fechamento aqui na redação. Já o assunto pirataria, temos que bater o pé e ajudar a tornar nosso mercado de games mais forte com produtos originais, especialmente agora que as empresas estão investindo. Apesar dos valores e da carga tributária surreal, mostrando que videogame no Brasil ainda é uma "brincadeira" cara, é preciso que o brasileiro deixe esse hábito do "jeitinho" e

querer comprar todos os jogos que saem. Tem dinheiro só para um jogo? Que tal escolher aquele que realmente chama sua atenção, que tenha colecionáveis e que o faça explorar ao máximo? Os troféus estão aí para incentivar essa exploração e prolongar o desafio, e é possível jogar online de graça com outras pessoas. Com um mercado melhor e aquecido, veremos mais lançamentos temáticos de jogos bacanudos, igualmente os de *God of War 3* e *Killzone 3*. Então, Lúcio, não se deixe abalar pelas críticas supérfluas dos amigos que valorizam a pirataria e, provavelmente, abrem mão do mundo online do PS3 por isso. Já no caso dos "cheaters", usar códigos nos jogos só para terminar é que nem jogar dinheiro fora. Qual a graça de abrir mão da experiência e dos desafios no caminho, só para falar que terminou? E me conquistar não é uma tarefa impossível, mas nesse jogo em específico a dificuldade se eleva. Antes que me esqueça, nada de pedir dicas ao pessoal da redação, pois isso seria uma forma de trapaça! #^_^#

ETIQUETA GAMER

Linda, vou desabafar com você, pois estou sofrendo de abstinência aguda. Emprestei meu PS3 ao meu irmão, que mora no Rio Grande do Norte. Minha mãe viajou para visitá-lo e deve passar exatamente um mês por lá, antes de trazer meu PS3, pois já não aguento mais ficar sem jogar ou assistir a filmes em Blu-ray. Assistir DVD em uma TV de LCD é horrível e quando a revista *D&T* chega à minha casa, me faz imaginar como será jogar *Uncharted 3* e começo a ficar sem ar (rs). Me ajude! Beijão.

Eduardo Lacerda Cruz - São Paulo / SP

Poxa, Eduardo, como permitiu uma coisa dessas? Olha, o certo seria seu irmão fazer uma visitinha e jogar para evitar essas suas crises, rs. No caso de jogadores hardcore, existem três mandamentos: 1º Nunca empreste seu videogame. 2º No caso de parentes, só permita jogar sob sua supervisão. 3º Não permita que toquem no videogame ou na mídia com a mão gordurosa de salgadinhos.

JOGOS DE CARRO

Nathalie, tudo bem? Sou um jogador veterano e a edição 145 da *D&T* estava muito boa. Para mim, *Gran Turismo 5* significa, no jogos de carros, o melhor já feito e o detonado ajuda. Estou no nível 20 B Spec e 18 no A Spec, pois jogo mais nos finais de semana. Aliás, gostou deste jogo?

Paulo Barbosa - via e-mail

Oi, Paulo, tá tudo bem, obrigada. Olha, confesso que não sou fã da série *Gran Turismo*, graças a impaciência que tenho com a quantidade de ajustes que o jogo exige, principalmente na pilotagem. Gosto mais do estilo arcade, como em *Burnout Paradise*, em que meus erros em alta velocidade rendem pontos caso eu destrua algum veículo no caminho. ^_^

FACEBOOK

www.facebook.com/dtplaystation

Participe do nosso canal do Facebook para criticar, enviar sugestões e participar de reportagens e promoções. Neste mês, lançamos a pergunta: **você costuma comprar jogos pela PlayStation Store? Sim? Não?**

A PlayStation Store é uma ferramenta de comércio muito boa, pois as melhores novidades estão lá, de fácil acesso e, muitas vezes, são baratas. Eu não compro já tem um tempo. **Felipe Araújo**

Não. No Brasil não tem PlayStation Store. É uma pena!!! **Luciano Perdigão**

Costumo comprar sim, é um método muito prático, sempre tem bons jogos e não é tão caro, ainda mais se você compartilhar com amigos e dividir o custo. Vale muito a pena! **Henrique Sama**

Se o jogo for bom e barato, por que não? Eu sempre preferi mídias físicas (disco), mas é bom mudar um pouco. **Luiz Paulo Yokoyama**

Nunca compro nada na PS Store, os cartões por aqui são muito caros e não rola cartão de crédito nacional, então não vejo vantagem. **Andre Rocha**

Não costumo comprar, minha mãe não deixa eu gastar o dinheiro dela. **Anderson Santiago**

O Brasil não ter PS Store não é uma desculpa para não comprar nas outras regiões. **Andrei Silveira Longen**

Sempre quando tem aquele dinheiro sobrando eu compro um cartão da PSN. Existem excelentes jogos, vários add-ons bacanas e, principalmente, os jogos antigos, que promovem aquela nostalgia sem fim! **Marco Poló Almeida Melo**

Compro pelo menos uns dois jogos por mês! **Fábio Neto**

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



REDAÇÃO

Fone: (11) 3038-5099

Fax: (11) 3819-0538

E-mail: playstation@europenet.com.br



PUBLICIDADE

Fone: (11) 3038-5098

Fax: (11) 3819-0538

E-mail: publicidade@europenet.com.br



CORRESPONDÊNCIA

Rua M.M.D.C., 121

CEP: 05510-900 - São Paulo - SP

Fax: (11) 3819-0538

Site: www.europenet.com.br



ATENDIMENTO

Fone: (11) 3038-5050 (São Paulo),

0800-8888-508 (novo número)

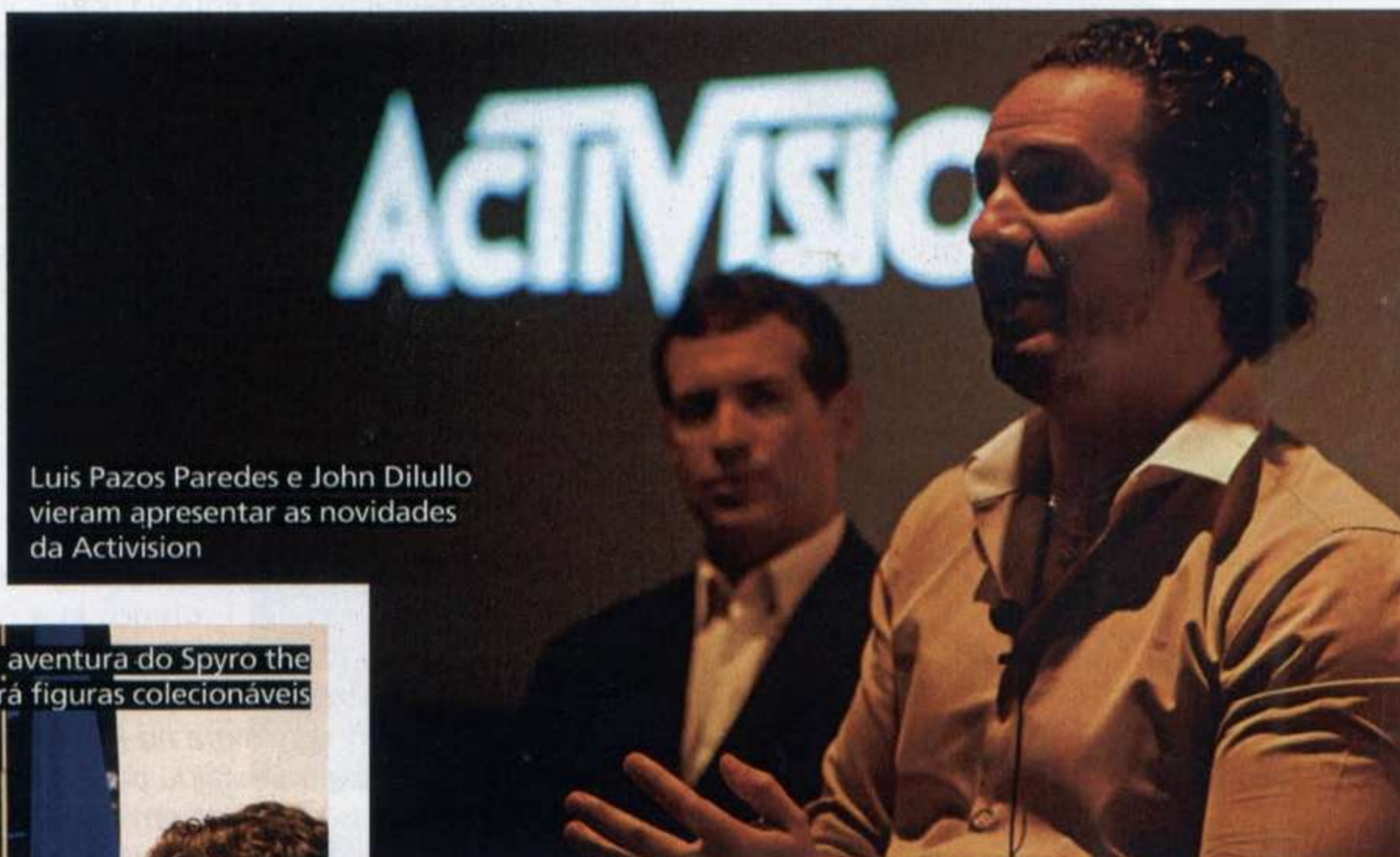
Fax: (11) 3097-8583 Das 8h às 20h;

sábados das 9h às 15h

E-mail: atendimento@europenet.com.br

ACTIVISION FAZ EVENTO DE GAMES EM SÃO PAULO

Empresa diz que Brasil foi responsável pelo aumento de 13% da vendas na América Latina



Luis Pazos Paredes e John Dilullo vieram apresentar as novidades da Activision



Nova aventura do Spyro the Dragon terá figuras colecionáveis



Aquele papo de que a indústria de jogos no Brasil é promissora, aparentemente, tem fundamento. A Activision, maior distribuidora de games no mundo, comprovou essa história com números. Enquanto na maioria esmagadora dos países as vendas no setor de videogame caíram em 2010, o consumidor brasileiro foi responsável por um aumento de 13% no lucro da empresa na América Latina. *Call of Duty: Black Ops*, sozinho, teve 404 mil unidades vendidas em terras tupiniquins – somando-se todas as versões do jogo –, o que representou a bagatela de US\$ 16 milhões para o bolso da companhia.

E o que raios isso tem a ver com você? Simples, quanto mais grana uma empresa recebe de uma região, maior o investimento essa mesma região recebe em troca. Isso significa lançamentos simultâneos e, não custa sonhar, a possibilidade de títulos traduzidos para o nosso idioma. “A princípio, isso não está nos planos a curto prazo, mas é um assunto em discussão pelo investimento que exige”, explicou o diretor do IDG Consulting, Luis Pazos Paredes. O IDG,

vale lembrar, é quem cuida dos negócios da Activision por essas bandas.

LANÇAMENTOS

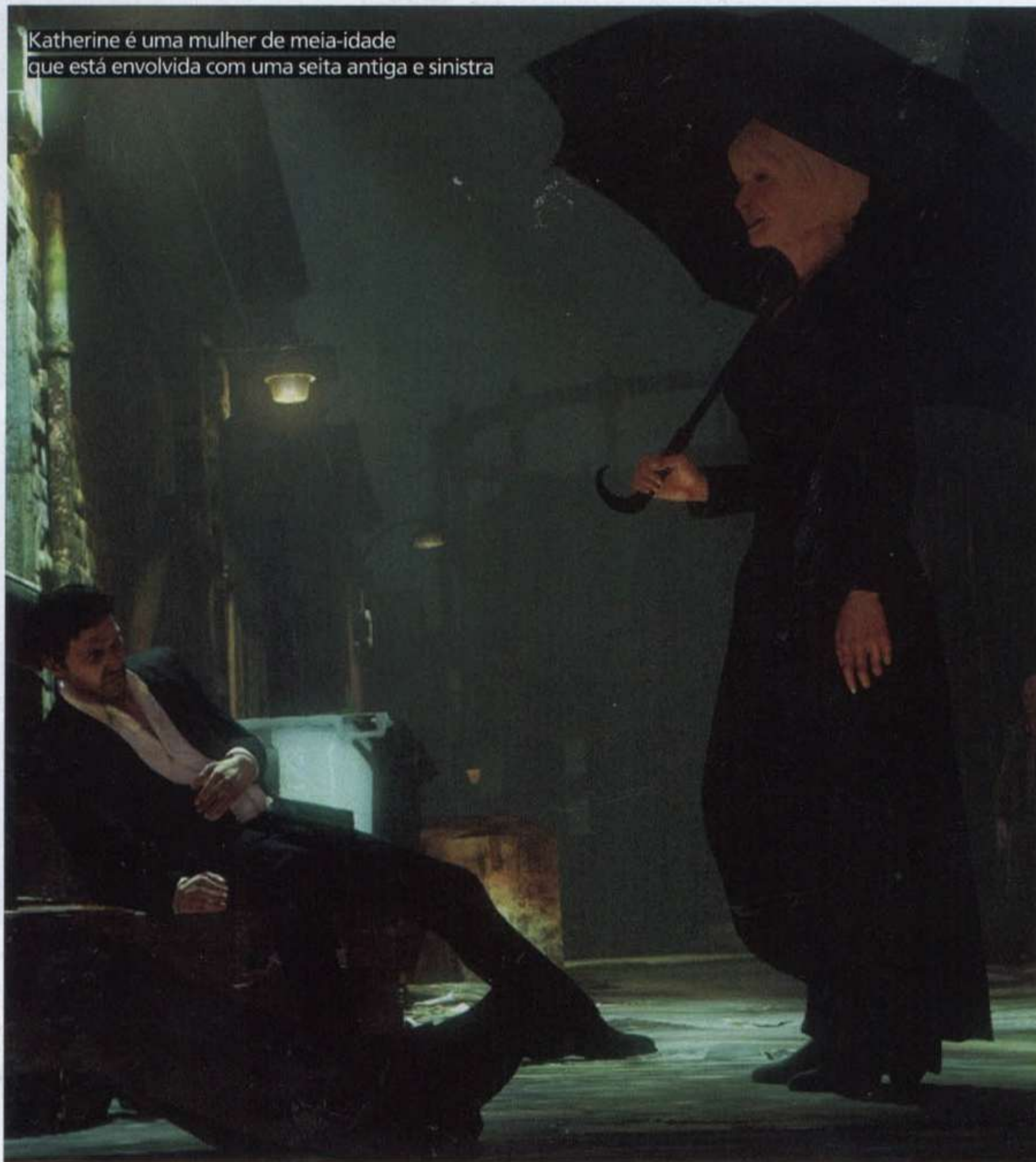
Além de números, a empresa mostrou alguns títulos em produção e planejados para 2011. Com exceção das óbvias licenças envolvendo filmes, como *Transformers* e *007*, o que chamou a atenção mesmo foi o tal de *Skylanders: Spyro's Adventure*. Diferentemente do que possa parecer à primeira vista, não se trata apenas de “mais uma aventura do dragãozinho roxo”, mas de uma fusão entre videogame e bonecos colecionáveis. A ideia é bem interessante: por intermédio de uma base conectada ao videogame (um acessório redondo, vendido à parte e que se conecta ao PS3 via wireless), o jogador escolhe o personagem que vai controlar na partida. Como? Junto do jogo serão lançados 32 bonequinhos desenvolvidos pela Hasbro – uma gigante nessa área de brinquedos –, cada um representando um personagem com suas próprias habilidades. Tipo *Pokémon*, com a

diferença que o bicho cria vida dentro do jogo.

Fica mais sinistro: cada boneco possui uma memória interna, que grava cada passo dado por você, cada item adquirido e cada habilidade melhorada. Aí, caso queira, é possível levar o boneco (ou os bonecos, dependendo do seu vício) para a casa de um amigo e continuar o jogo de lá – mesmo que o seu amigo tenha um Wii ou um Xbox 360. A leitura feita pela tal base funciona em todos os consoles e permite levar personagens de um videogame para outro.

O brinquedinho sai no final do ano em três opções: o pacote obrigatório, com o jogo, contém a base e três personagens por US\$ 69,90; a caixa contendo três personagens avulsos custa US\$ 19,90; e cada boneco individual sai por US\$ 7,90. Além disso, a Activision planeja ampliar a linha de colecionáveis, que vão funcionar como fases extras. No exemplo dado em São Paulo, a empresa mostrou um navio pirata que, além de bonitinho, funciona como uma fase extra com cerca de duas horas de duração.

Katherine é uma mulher de meia-idade que está envolvida com uma seita antiga e sinistra



O NOVO VILÃO DE UNCHARTED 3

Mais uma mulher vai infernizar a vida de Nathan Drake, mas desta vez as coisas prometem ficar bem feias para o herói

Após a revelação do terceiro capítulo da série, a Naughty Dog liberou um vídeo demonstrando alguns dos novos ajustes visuais com efeitos de iluminação, partículas e deterioração de um cenário em chamas que é de cair o queixo. Mas só recentemente o vilão deste novo episódio veio à tona: Katherine Marlowe. Diferentemente dos valentões movidos a testosterona e músculos que Drake e seu amigo Sully enfrentaram – Atoq Navarro, o líder de um grupo mercenário, e o siberiano criminoso de guerra Zoran Lazarevic, do primeiro e do segundo jogo respectivamente –, Katherine é uma mulher de meia-idade, líder de uma seita antiga, que usará de astúcia e inteligência, além de sua influência

e dinheiro, para conseguir o que quer: o anel de Sir Francis Drake, que o herói carrega pendurado no pescoço.

No vídeo de revelação, capangas (um deles inspirado no ator Jason Statham) de Katherine dão uma surra em Drake e Sully, antes de a vilã chegar de limusine e se apresentar com a maior naturalidade e frieza do mundo. Isso nos faz pensar que se até os capangas dela têm medo do que ela é capaz, qual o tamanho da encrenca que Drake pode esperar ao comprar briga com alguém que consegue prever qual será o próximo movimento dele? Sim, também estamos curiosos em saber o desfecho, mas *Uncharted 3: Drake's Deception* só será lançado em novembro de 2011.

SALVANDO NAS NUUVENS

No dia 10 de março, a Sony soltou a atualização de firmware 3.60 para o PlayStation 3 que, além de reforçar a segurança do videogame, adicionou o recurso Cloud Save, que permite armazenar até 150 MB de saves na PSN, ou seja, saves online. Desta forma, o jogador pode ativar seu save online por meio do PS3 de um amigo, por exemplo. Ao ativar o save de um jogo em outro videogame, o save só poderá ser restaurado ao seu videogame pessoal após um período de 24 horas. O recurso é restrito apenas aos assinantes da PlayStation Plus.

GUERRA DAS PATENTES: SONY VS. LG

Não bastasse a batalha virtual e judicial que a Sony trava contra a pirataria e os hackers para manter a segurança do PS3, no começo deste ano, a gigante japonesa foi alvo de um processo: a LG Eletronic conseguiu uma liminar proibindo a importação e a venda do PlayStation 3 em todo o território europeu. Carregamentos de videogame foram retidos em alfândegas e zonas portuárias, obrigando, também, as lojas a retirar o produto das prateleiras durante um período de dez dias – para atender o mercado europeu, a Sony importa cerca de 100 mil consoles por semana, o que renderia um grande prejuízo a curto ou médio prazo.

Segundo a LG, algumas de suas patentes foram violadas pela Sony e aplicadas na tecnologia Blu-ray e televisores Bravia. Além de pedir 350 milhões de euros em indenização, ainda no mesmo mês, a LG pediu uma investigação na Comissão de Comércio dos EUA a respeito das patentes.

Em pouco tempo, a Sony reverteu a situação: suspendeu a liminar e a LG, além de pagar 130 mil euros por gastos da empresa no tribunal, terá que pagar 200 mil euros por cada dia em que os 300 mil PS3 ficaram retidos. Embora o comércio do videogame tenha voltado ao normal por todo continente europeu, a LG não retirou o processo da quebra de patentes, indicando que a batalha continuará.



NO MUNDO ONLINE DA SONY...

Os assinantes do serviço PlayStation Plus tiveram acesso a versão beta do multiplayer de *SOCOM 4*, que tem seu lançamento agendado para o dia 19 de abril.

O multiplayer trouxe um misto de surpresa e estranhamento ao primeiro momento, carregando o espírito FPS com uma progressão mais lenta e bem mais tática. São dois mapas disponíveis no tradicional mata-mata entre equipes, os militares e os rebeldes. Os ambientes, uma zona portuária e ruínas numa selva, apresentam grande área de exploração com vários pontos, e lugares muito alto, para se esconder e bolar emboscadas.

Inicialmente ocorre certa confusão já que seus inimigos são identificados visualmente no cenário - passe a mira sobre eles ter certeza em quem vai atirar, pois há penalidade por acertar / matar aliados, coisa que pode acontecer na hora do fogo cruzado -, ou através do radar quando atiram próximos da sua localização. Pico de diversão e ódio: matar seu inimigo e tirar um sarro fazendo dancinha da vitória.



Os jogadores já estão a versão beta de SOCOM 4



Only Mídia

Game original ao seu alcance

OS MELHORES JOGOS,
COM OS MELHORES PREÇOS!



Crisis 2 Limited Edition

22/03/2011



LEGO Star Wars III: The Clone Wars

22/03/2011



PlayStation Move Heroes

22/03/2011



Dynasty Warriors 7

22/03/2011



The Tomb Raider Trilogy

22/03/2011



NASCAR 2011: The Game

29/03/2011



Shift 2 Unleashed Limited Edition

29/03/2011



Final Fantasy XIV Online

31/03/2011



Motor Storm Apocalypse

12/04/2011



Michael Jackson: The Experience

12/04/2011



Mortal Kombat

19/04/2011



Socom 4

19/04/2011

www.OnlyMídia.com

Pague em até 3x sem juros nos Cartões



MAIOR
VARIEDADE
DE JOGOS

FRETE GRÁTIS
Brasil

COMPRA
100%
SEGURA

PRONTA ENTREGA

FACILIDADE
DE
PAGAMENTO

OS MELHORES GAMES ESCAPARAM PARA O CELULAR!



FIFA 11

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

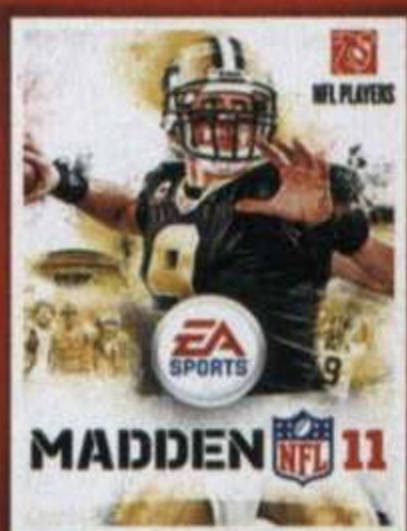
© 2010 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. OFFICIAL FIFA LICENSED PRODUCT. *© THE FIFA BRAND OLP LOGO IS A COPYRIGHT AND TRADEMARK OF FIFA. ALL RIGHTS RESERVED. * MANUFACTURED UNDER LICENSE BY ELECTRONIC ARTS INC. PLAYER NAMES AND LIKENESSES USED UNDER LICENSE FROM THE INTERNATIONAL FEDERATION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

The Sims 3 Ambições

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



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



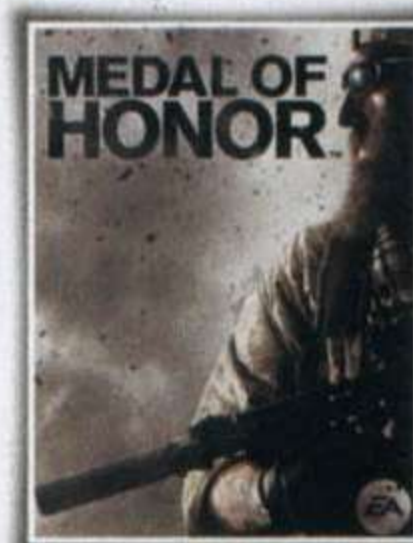
Madden NFL 11

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

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

Medal of Honor

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



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

5 TOP DOWNLOADS

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

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



A photograph of two young boys playing a video game. The boy in the foreground is smiling broadly, looking towards the right. The boy in the background has a surprised or excited expression with wide eyes and an open mouth. They are both wearing blue and black striped shirts. The background is a plain, light-colored wall.

UOL JOGOS

**ALEM DE MAIS LEGAL,
JOGAR ONLINE
NO UOL JOGOS
É MAIS ECONÔMICO.**

**SEUS AMIGOS NÃO FICAM O DIA
TODO COMENDO NA SUA CASA.**



BORGHERI/LOWE

**UMA VANTAGEM
LEVA À OUTRA.**

SEJA UM ASSINANTE UOL.
0800 703 1000
www.uol.com.br/assine



O MELHOR CONTEÚDO

PREVIEW ESPECIAL

Os inimigos têm um visual bizarro e a maioria deles tem estátuas de querubins pelo corpo. "É um elemento que unifica o design dos monstros. Os anjos têm um significado, mas só Shinta sabe", conta Tim Jones, chefe de criação da Rebellion



COBERTURA
EXCLUSIVA!



FICHA TÉCNICA

- Ação
- Produzido pela Konami
- Desenvolvido pela Rebellion
- Sem previsão de lançamento

POTENCIAL DE SUCESSO

70%

Os membros amputados de Bryce brilham em azul para facilitar a localização. Basta fazer um salto evasivo próximo a uma parte do corpo para que ela se acople de volta

NEVERDEAD

A nova aposta da Konami para conquistar o público ocidental
POR FABIO SANTANA, ENVIADO ESPECIAL A OXFORD, INGLATERRA

Um homem de aparência inicialmente repulsiva se prepara para o combate. Coberto por um casaco de couro roto e vestindo calças rasgadas, o personagem chama mesmo a atenção pelo seu estranho olho direito amarelado, quase vidrado, e pelas cicatrizes que partem desse globo ocular marcando seu rosto em várias direções. Porém, há um certo charme misterioso em sua expressão serena, em seu jeito seguro de falar e no seu senso de humor corrosivo. Ele empunha uma pistola semiautomática e uma submetralhadora, e as descarrega em uma horda de monstros horrendos. Até aqui, é um jogo de ação em terceira pessoa típico: inimigos a granel, tiros inesgotáveis, zunidos de espada e muitos saltos evasivos em câmera lenta. O que faz deste um jogo capaz de se destacar em um mercado abarrotado de apostas semelhantes? Você está prestes a descobrir.

O cenário é o átrio de um museu. Com alguns disparos, colunas e esqueletos de dinossauros desmoronam sobre inimigos estrategicamente posicionados. No decorrer do combate, o herói se vê cercado pelas criaturas demoníacas. Sem pestanejar, o jogador que conduz a demonstração alveja uma parede bem próxima e os escombros

caem sobre a multidão. Os inimigos são eliminados pelo impacto, mas o herói também é atingido, e as consequências são as piores possíveis: pernas para um lado, braços para outro e a cabeça separada do torso. Nosso instinto de jogador espera que a câmera se afaste, a tela escureça e a mensagem de "Game Over" confirme que algo saiu muito errado... Expectativa traída: a ação prossegue e o hábil jogador agora está controlando a cabeça do personagem, rolando-a em busca das outras partes do corpo.

Este é *NeverDead*, novo jogo de ação da Konami. O protagonista é Bryce Boltzmann, um caçador de demônios amaldiçoado 500 anos atrás com a imortalidade. O jogador no comando do teste é Shinta Nojiri, ex-funcionário da Kojima Productions e produtor do novo título. E o local é o estúdio da Rebellion, desenvolvedora do jogo, na cinzenta Oxford, Inglaterra, para onde voamos com o objetivo de conhecer a novidade.

MORRER JAMAIS

"Nosso objetivo era fazer um jogo com um herói imortal", explica Shinta para o nosso grupo de jornalistas, reunido na sala de demonstração da Rebellion. "Mesmo em situações normalmente ►



ARCADIA

AGENTE ESPECIAL E BABÁ
DE CAÇADORES IMORTAIS

No que depender de Bryce, suas missões nunca chegariam nem perto de serem concluídas. Afinal, dá uma preguiça perder os membros em nome do governo. E é aí que entra Arcadia, agente especial da Agência Nacional Anti-Demônios. Além de um decote muito convincente, Arcadia tem permissão para usar qualquer meio (leia-se armas) para convencer Bryce a ser profissional.

PREVIEW

fatais ou sendo atacado pelos inimigos, Bryce permanece vivo. Às vezes, ele precisa cair de lugares altos, passar pelo fogo ou sofrer com um desmembramento, mas pode usar essas situações de risco em sua vantagem. O jogador precisa aprender a se valer dessas situações críticas”, explica Shinta.

Após ter sido desmembrado pelos destroços no museu, Shinta rola a cabeça em direção aos membros perdidos. Primeiro, ele coleta um dos braços, que se cola ao crânio. Depois, uma perna. Logo ele recupera o torso e, então, vemos Bryce pulando numa perna só enquanto atira com seu único braço nos inimigos restantes. As partes perdidas do corpo são destacadas com uma aura azul e o produtor as avista sem demora. Para que voltem ao corpo de Bryce, é preciso que o personagem faça um de seus saltos acrobáticos próximo ao membro. Em instantes, o herói está recomposto e pronto para outra tragédia.

O protagonista usa duas armas ao mesmo tempo e o jogador pode disparar cada uma independentemente. O melhor: o botão de disparo continua funcionando mesmo quando o braço não está acoplado ao corpo. Em determinado trecho do museu, Bryce é alvejado por bombas arremessadas por demônios que estão do outro lado de um buraco. Shinta nos mostra que é possível fazer uma automutilação: ele arranca um dos braços do personagem e o arremessa na boca do monstro, que trata de engolir o petisco inteiro. Então o nosso guia aciona o botão de tiro, fazendo o braço engolido disparar no estômago do bicho – morto pela boca.

Em outro momento, o herói imortal é cercado por criaturas parecidas com cães. Para dispersar a ameaça, o produtor arremessa o braço para uma direção, como se fosse um galho de árvore ou um suculento osso. Os quadrúpedes são atraídos pela isca e se distraem mordendo o braço. Com a oportunidade, Bryce não tem dificuldades em se livrar dos demônios.

“Muitos ataques ou explosões podem causar o desmembramento do personagem, mas isso não é necessariamente uma desvantagem para o jogador”, esclarece Shinta. “É preciso usar isso estrategicamente a seu favor. Um braço perdido ainda pode atirar, por exemplo, embora não possa mirar. Com uma habilidade específica, também é possível detonar este braço perto dos inimigos. *NeverDead* requer uma mentalidade diferente dos outros jogos de tiro em terceira pessoa, nos quais é preciso evitar o perigo; aqui,



Tim Jones, chefe de criação, Rebellion



Shinta Nojiri, produtor e designer, Konami



o perigo pode trazer benefícios.”

E, embora o jogo seja predominantemente de ação, o “dom” de Bryce também pode ser usado em eventuais puzzles e exploração dos cenários. Durante a demonstração, é necessário restaurar a energia para abrir certos portões. Ao encontrar uma caixa de força, Bryce descobre que os fios estão desconectados. Para fazer a ligação, ele precisa usar o único condutor de eletricidade a seu dispor: o próprio corpo. Shinta interage com o dispositivo, o personagem recebe a descarga elétrica e é despedaçado – vale ressaltar que, embora os desmembramentos possam soar grotescos, não há sangue jorrando ou efeitos de natureza apelativa além da cara e dos gritos de dor de Bryce. Adiante, para alcançar uma plataforma mais alta, o herói arranca a própria cabeça e a arremessa para cima. O artifício também pode ser usado para entrar em pequenos

buracos. Após um tempo controlando apenas a cabeça, o corpo se regenera na nova localidade.

ESTRANHO CASTIGO

“Esta é uma história de vingança”, revela Shinta Nojiri. “Há 500 anos, Bryce tentou derrotar o Demon King, mas perdeu, e também perdeu sua esposa. O líder dos demônios o expulsou e o amaldiçoou com a imortalidade. Com um corpo imortal e sem outros poderes especiais, ele não tem meios para se vingar do vilão.”

O jogo se passa na época contemporânea, em uma cidade criada para lembrar Nova York, mas haverá flashbacks durante o desenrolar da história para contar fatos passados. No trailer divulgado na última E3, Bryce menciona sua peripécia na corte do rei Luís XVI, da França, em fins do século 18: percebendo a revolta popular, o regente convenceu o “jovem e

Esqueça os braços e pernas amputados. A maior atração de *NeverDead* são os bate-bocas entre a dupla de agentes



CHOQUE DE CULTURAS

O produtor e designer Shinta Nojiri trabalhou na Kojima Productions até 2008, onde foi responsável pelos jogos portáteis *Metal Gear Acid 1* e *2*. Hoje continua sendo funcionário da Konami, mas se mudou para Oxford para supervisionar seu projeto *NeverDead*, que está sendo desenvolvido por um time de quase cem pessoas no estúdio Rebellion (ao lado). Do lado inglês, quem lidera a equipe é Tim Jones, chefe de criação do estúdio, que já trabalhou em *Sniper Elite*, *Rogue Trooper* e na série *Aliens Vs. Predator*. Este grupo multicultural reflete a pluralidade de *NeverDead*, um jogo de tiro como os ocidentais gostam, com um enredo e criaturas fantásticas típicos dos designers japoneses.



Arcadia dá suporte a Bryce durante as sequências de combate, mas, como ela não é imortal, é necessário ficar atento para salvá-la. Caso ela morra, é Game Over. Isso nos traz lembranças ruins

inexperiente" Bryce a assumir seu papel, vestindo-se como rei e servindo-se das devidas regalias. Dá para imaginar o apuro pelo qual ele passou quando o povo invadiu o palácio real e a confusão que se instaurou quando ele foi guilhotinado no lugar do rei.

Quanto à inspiração para o seu enredo, Shinta admite: "Eu gosto do filme *Highlander* [de 1986, com Christopher Lambert]. Claro, há diferenças – Bryce sobrevive à decapitação, por exemplo –, mas há similaridades também. O protagonista de *NeverDead* está vivo há séculos (eu gosto desse conceito) e, no tempo presente, ele não é o único imortal. Quinhentos anos vivendo sem esperança tornaram Bryce um cara sarcástico. Ele já foi um homem sério e de grande senso de justiça. Além disso, era muito bonito – mas agora, olhando para ele, ninguém acredita nisso", brinca o produtor. De fato, seu olho direito

assusta qualquer um – e, conforme Shinta insinua, o olho é a fonte de sua imortalidade e foi implantado pelo Demon King, e é impossível de ser retirado. "Bryce não tem desejo por nada: ele não precisa comer e apenas desenvolveu um gosto por bebidas. Sua única ambição é derrotar o Demon King, mas ele não tem meios para isso, então trabalha para a agência."

A FERA E O PALHAÇO

A agência é a National Anti-Demon Agency – ou, simplesmente, NADA –, divisão ultrasecreta que opera sob o comando do governo como uma pasta do órgão Assistant Secretary for Health (ASH). Mantendo suas ações longe do conhecimento do povo, esta unidade combate os monstros do inferno e prevê um iminente cataclisma com o aumento nas atividades demoníacas.

Bryce atua como caçador de ▶



Bryce empunha duas armas de fogo ao mesmo tempo. Reparamos que as duas têm retículas diferentes, mas não pudemos testá-las



BRYCE BOLTZMANN

O IMORTAL EM BUSCA DE VINGANÇA

Há 500 anos, Bryce ousou enfrentar o Demon King, o manda-chuva do Inferno, e pagou caro pelo atrevimento: perdeu sua mulher e teve um horrendo olho implantado na cara, o que basicamente o tornou imortal. Agora, ele vive unicamente esperando a oportunidade de se vingar. Centenas de anos vagando sem esperança o tornaram um cara ácido, cheio de fazer piadinhas e com uma queda por bebidas. "Eu poderia dar a vida por você. Se bem que... Ah, esquece", é uma das frases de seu repertório.



O trecho de jogo que nos foi mostrado se passa ao redor e dentro de um museu. A cidade do jogo foi criada aos moldes de Nova York



Segundo o produtor Shinta Nojiri, o motor da Rebellion, Asura Engine, foi decisivo na escolha do estúdio. Ele lida facilmente com os cálculos de física necessários para o sistema de desmembramento e a destruição de cenários

demônios a serviço da agência, mas não é um funcionário direto do governo. Para acompanhá-lo, a NADA destacou a agente Arcadia. “O papel dela é vigiar Bryce de perto. Conhecendo a personalidade dele, Arcadia sabe que Bryce não é o tipo de cara que faz de tudo para concluir o serviço. Bryce é um fanfarrão, cheio de piadinhas sarcásticas, então ela precisa estar por perto para fazê-lo cumprir o seu papel: caçar demônios”, explica Thomas Nagano, produtor do título na sede da Konami, no Japão.

No jogo, Arcadia é uma NPC acompanhando o herói na maior parte do tempo. Porém, embora ela seja uma agente extremamente habilidosa, ainda assim ela é uma mera mortal. Portanto, Arcadia é a possibilidade de Game Over em *NeverDead*: caso ela morra, o jogador falha e precisa recomeçar. No entanto, se cair ferida, ainda há um breve espaço de tempo para salvá-la antes que seja tarde. Durante os combates que vimos, a agente se saiu muito bem, contribuindo com seu próprio poder de fogo para exterminar dos demônios e nunca se expondo inutilmente ao perigo para testar sua paciência.

“Bryce precisa proteger Arcadia, às vezes, até servir de escudo e receber dano no lugar dela”, ressalta Shinta. Isso nos traz o receio de que ela seja um fardo ao longo do jogo, como Ashley Graham ou Sheva Alomar em *Resident Evil 4* e *5*, respectivamente. O produtor tenta nos tranquilizar: “Ela não está o tempo todo ao lado de Bryce, já que há lugares que ela não pode acessar”.

De qualquer forma, o relacionamento entre os dois personagens promete ser interessante. Enquanto Shinta jogava, Bryce e Arcadia conversavam o tempo todo, não muito diferente do que experimentamos no *Prince of Persia* de 2008 com Prince e Erika. Algumas vezes, a

agente dava instruções, servindo como tutorial. Em outras, pressionava o herói, que relutava em se desmembrar. Em determinado momento, Bryce estava em um lugar alto, longe de Arcadia, e tinha que chegar ao andar inferior para que ela tivesse acesso. O herói ironizava a situação, imitando a voz da agente: “Bryce, você precisa pular lá embaixo? Sim (com a voz desanimada). Bryce, você quer pular lá embaixo? Com certeza, não”. Quando ambos se envolverem em combate, já dentro do museu, Arcadia dá o lembrete óbvio: “Bryce, acho que você já sabe, mas eu não sou imortal como você”. Seu parceiro retruca: “Sim, e eu imagino quem de nós está mais feliz”.

“Os dois têm um bom relacionamento profissional, mas Arcadia não tem nenhum interesse pessoal em Bryce, porque ele é tão debochado e sem esperança”, revela Shinta, e Thomas adiciona: “Há uma cena no jogo em que ela atira nele só porque ele se recusa a fazer algo – esse é o tipo de relacionamento que eles têm”. Parece que não é só do cinema que Shinta Nojiri tirou suas inspirações: a relação conturbada entre Bryce e Arcadia lembra a do casal protagonista do seriado *A Gata e o Rato*, dos anos 1980. Temos um palpite de que esse elo aparentemente apenas profissional vai se desenvolver para algo mais afetivo.

Quanto a isso, os nossos entrevistados não comentam, mas Thomas confirma que o jogo vai mesmo mudar com a progressão da trama: “Entre o trailer que apresentamos na E3 10 e a versão jogável que mostramos a vocês hoje, é possível notar uma boa diferença visual. O trailer tem uma atmosfera mais pesada, um ambiente mais escuro e destruído; o cenário em que jogamos é ensolarado e colorido. A razão para isso é que o jogo vai mudar gradualmente – e Bryce junto com ele. Começaremos com um clima mais leve e, então, a atmosfera vai mudar gradualmente conforme acontece uma pandemia demoníaca a certa altura da trama”.

Outros personagens incluem Sullivan, o chefe da NADA; Nikki, uma cantora pop; e Alex, outro imortal caçador de demônios que presta serviços para a agência. A diferença é que, ao contrário de Bryce, Alex só trabalha sozinho – seus antigos parceiros morreram em circunstâncias misteriosas; e o imortal sempre insistiu que foram acidentes – um vilão em potencial? No mínimo suspeito... Alex tem o olho do mal implantado do lado esquerdo (influência de *Metal Gear* e seus tapa-olhos em lados específicos?) e, por alguma razão, não tem o mesmo grau de imortalidade

de Bryce – embora sobreviva a quase qualquer tipo de dano, ele morre se for decapitado.

PELO SUCESSO GLOBAL

Mas como nasceu o projeto *NeverDead* e como ele foi parar num estúdio de Oxford, tão distante da sede da Konami em Tóquio? “É parte de uma estratégia da Konami trabalhar com um estúdio ocidental em uma colaboração para o mercado global”, explica Shinta Nojiri. “Meu chefe pediu que eu pensasse em um produto para o público ocidental e a condição era trabalhar com uma empresa ocidental. Então, viajei para os EUA, Canadá e pela Europa, até decidirmos trabalhar com a Rebellion. A engine deles é adequada para o meu conceito, que depende muito da física e da animação para destruição e desmembramento do personagem.” Também ajuda o fato de a Rebellion, fundada em 1992, ter experiência com jogos de tiro – há mais de 15 anos a empresa trabalha com a marca *Aliens Vs. Predator*.

A prática de trabalhar com estúdios de desenvolvimento ocidentais tem sido adotada pelas produtoras japonesas. O exemplo maior é a Capcom, que recém-concluiu *Dead Rising 2* com a canadense Blue Castle Games e que, agora, trabalha na releitura de *Devil May Cry* com a britânica Ninja Theory. Shinta lembra que a Konami já trabalhou com um estúdio ocidental no passado: foi em 2004, com a canadense Silicon Knights, para a criação do remake *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* (GameCube). O propósito e as circunstâncias eram bem outros, mas a empresa voltou a buscar um parceiro estrangeiro recentemente com *Castlevania: Lords of Shadow*. O estúdio espanhol MercurySteam, com a consultoria de Hideo Kojima, produziu uma obra que agradou os gostos ocidentais.

Mas não foi só do ímpeto de criar um produto com apelo mundial que nasceu *NeverDead* – sua concepção foi um misto de estratégia corporativa, anseio pessoal e senso de oportunidade. “Eu queria





Aparentemente, o manejo de espada é feito pela alavanca analógica para ter controle total dos ângulos dos cortes



Um artista trabalha nos elementos visuais que irão compor a interface do jogo, que ainda não estava finalizada

fazer meus próprios jogos”, conta Shinta Nojiri, que trabalhou na Kojima Productions até 2008, mas continuou na Konami depois disso. “Meu ex-chefe [Hideo Kojima] queria que eu fizesse mais jogos da série *Metal Gear*, [agora cochichando] mas eu não queria. Meu novo chefe precisava de alguém para fazer um jogo com uma empresa ocidental e eu prontamente me ofereci: ‘Sim, eu posso ajudar, eu sei falar inglês!’ [risos] E é óbvio que eu menti [durante toda a entrevista, Shinta se esforça para responder em inglês, mas sua fala ainda é truncada e às vezes incompreensível]. Estou aqui em Oxford há quase um ano, mas só minha capacidade de falar tem melhorado. Posso comunicar à equipe tudo o que eu quero, mas não preciso ouvi-los tanto.”

Parece estar havendo um choque de culturas aqui, já que a indústria japonesa de produção de jogos tem uma tradição centralizadora, com o diretor determinando todos os aspectos da produção, enquanto os estúdios ocidentais tendem a definir as características e progredir em equipe. “Shinta tem uma visão muito clara do que quer para o jogo, a narrativa, os personagens e os monstros. Ele tem a palavra final em todos os designs”, esclarece Tim Jones,

chefe de criação da Rebellion. “Ele vem de uma cultura em que o designer chefe define o destino de tudo e os demais apenas obedecem sem fazer perguntas. No Ocidente, somos colaborativos, a equipe tem direito de opinar. Para nós, tem sido um processo exaustivo – o que Shinta quer, Shinta consegue. Há tensão às vezes, mas estamos nos entendendo melhor agora. A Konami decidiu trabalhar conosco para se beneficiar da nossa abordagem e para tornar o jogo mais acessível para as pessoas.”

Um dos benefícios que o know-how da Rebellion oferece, segundo Tim, são pesquisas com grupos de discussão. A equipe reúne grupos de jogadores compostos por seu público-alvo e os coloca para testar algumas mecânicas. Foi assim que eles identificaram um problema no combate com espada: “Shinta queria controles complexos para a espada, queria que o manejo fosse analógico, para que você tivesse controle preciso do ângulo e pudesse usar a lâmina para bloquear golpes”, explica o designer. “O problema é que Shinta é muito bom no combate com a espada, mas a maioria dos jogadores tem dificuldades para entender a mecânica. Então, nosso desafio, baseado nos resultados dos grupos de discussão,

é pegar o conceito de Shinta e torná-lo mais intuitivo para as pessoas.”

SÓ UM APERITIVO

Não pudemos testar o jogo e a equipe ressaltou que se tratava de uma demonstração em estágio preliminar; mas notamos áreas que clamam por ajustes. A ação se tornava monótona quando o personagem era desmembrado repetidas vezes e gastava um bom tempo recuperando as partes de seu corpo. Além disso, após a queda de destroços, notamos que, às vezes, a cabeça de Bryce ficava presa entre os pedregulhos.

No entanto, *NeverDead* exala originalidade. Sua mecânica de desmembramento oferece escolhas estratégicas aos jogadores e opções interessantes de exploração e puzzles. O sistema de habilidades permitirá um grande nível de personalização: você recebe experiência dos inimigos derrotados e pode usá-la para comprar habilidades de diferentes tipos, que devem ser equipadas em slots de acordo com o estilo do jogador – mais habilidades ligadas às armas de fogo ou algumas que melhoram o combate com espada, ou que concedem efeitos extras como membros explosivos e regeneração acelerada.

Há ainda a promessa de um componente online para até quatro jogadores simultâneos. A Rebellion trabalha em modos de jogo competitivos – como combates mata-mata e corridas cheias de mutilação para alcançar um ponto específico – e missões cooperativas separadas da campanha solo.

Este primeiro aperitivo nos pareceu bastante promissor e a equipe ainda tem muito tempo para se entender, balancear a dificuldade, ajustar os controles e trabalhar nos aspectos ainda não finalizados – como a interface e a performance gráfica. Ainda sem data de lançamento definida, *NeverDead* representa, para a Konami, o desafio de fazer sucesso no mercado global, mesmo com um produto inédito. Pedigree o projeto tem. Resta esperar para sabermos se ele será um jogo... imortal. ■

**4 PILOTOS JÁ LARGARAM
NA FRENTE.**

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

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



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

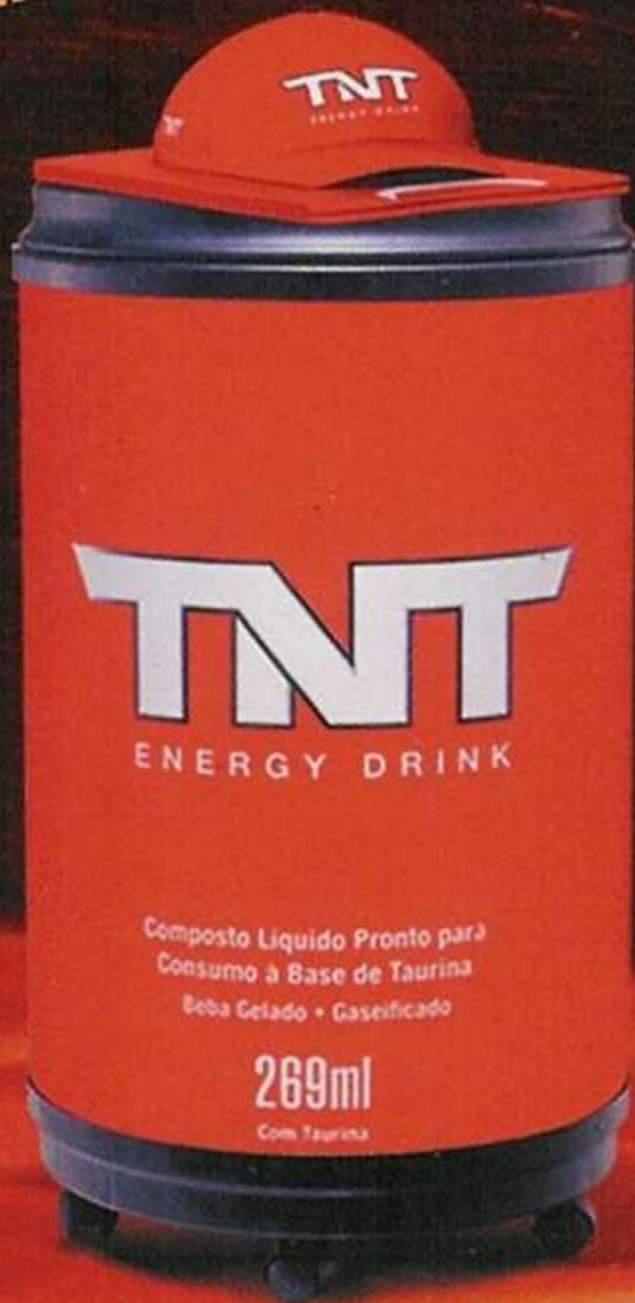
Campeão
da promoção **1** CARRO



UMA POR MÊS
6 GELADEIRAS

UM POR SEMANA

25
COOLERS +
BONÉS +
CAMISETAS



UMA POR DIA
175 caixas
DE TNT



Para participar é fácil: acesse www.tntracing.com.br e faça o seu cadastro. Pronto. Agora é pisar fundo no acelerador para deixar os adversários comendo poeira. Mas fique ligado: a competição vai só até 27 de fevereiro de 2010. Os melhores pilotos de cada mês (6 no total) estarão automaticamente garantidos na super final e podem levar um carro OKM. Participe!

WWW.TNTRACING.COM.BR





PS3

XBOX 360

Wii

NINTENDO DS

PSP GO

PSP

STAR WARS
THE **FORCE**
UNLEASHED

PRÉ LANÇAMENTO JANEIRO 2011



Games

RUA AURORA, 200 LOJA 111 FONE (11) 3361-8927

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

RUA SANTA IFIGENIA, 486 FONE (11) 3221-3730



EVOLUTION

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

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

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

www.box4ddesign.com.br

CRYSIS 2

Uma das maiores marcas entre os FPSs para computador chegou para encarar o poder de Killzone 3 e a soberania gráfica de Uncharted 2 **POR HUMBERTO MARTINEZ**

▶ **H**á três anos esperamos por este momento. O dia em que *Crysis*, o terror das placas de vídeo e símbolo do poder gráfico dos computadores, seria testado em um videogame. A franquia não chegou com o primeiro jogo, ainda exclusivo para PCs, mas com *Crysis 2*, lançado para computadores e Play 3. *Crysis 2* foi produzido com maior atenção na versão para computadores, mas a versão que você vai jogar não é um mero port (adaptação de um console para outro): o jogo foi desenvolvido também levando em conta as características do PS3. Porém, são outros tempos e vivemos a era de ouro dos jogos de tiro em primeira pessoa. Para manter, no PS3, o respeito que a série conquistou nos PCs, *Crysis 2* precisa bater *Killzone 3* e *Call of Duty*. Se o jogo conseguiu isso ou não, você vai descobrir nesta análise.

ASSOMBROSO, MAS NÃO É ÚNICO

Considerando que *Crysis* era usado para testar

o poder de processamento gráfico de computadores, é justo analisar os gráficos da versão PS3 logo de cara. *Crysis 2* acontece em Nova York, um cenário urbano bastante comum para jogadores. Porém, não é comum ver as avenidas da Grande Maçã e seus edifícios com tantos detalhes, um número exagerado de objetos, detalhes impressionantes, cores vivas e muitos inimigos à espreita. Na trama, a população local (e de quase todo o planeta) foi praticamente aniquilada por um mal alienígena, então a cidade está quase vazia, deserta... Exceto pela presença de duas facções que ficarão no seu pé o tempo inteiro: aliens e mercenários.

Esqueça os escombros, corredores ou caminhos estreitos típicos de FPS. Aqui, você é oprimido por prédios colossais, igrejas e estruturas grandiosas da megalópole. Os titãs de vidro e metal são os primeiros elementos que vão impressioná-lo em uma cena muito simbólica do início do game, quando o seu personagem abre uma barreira para acessar ▶

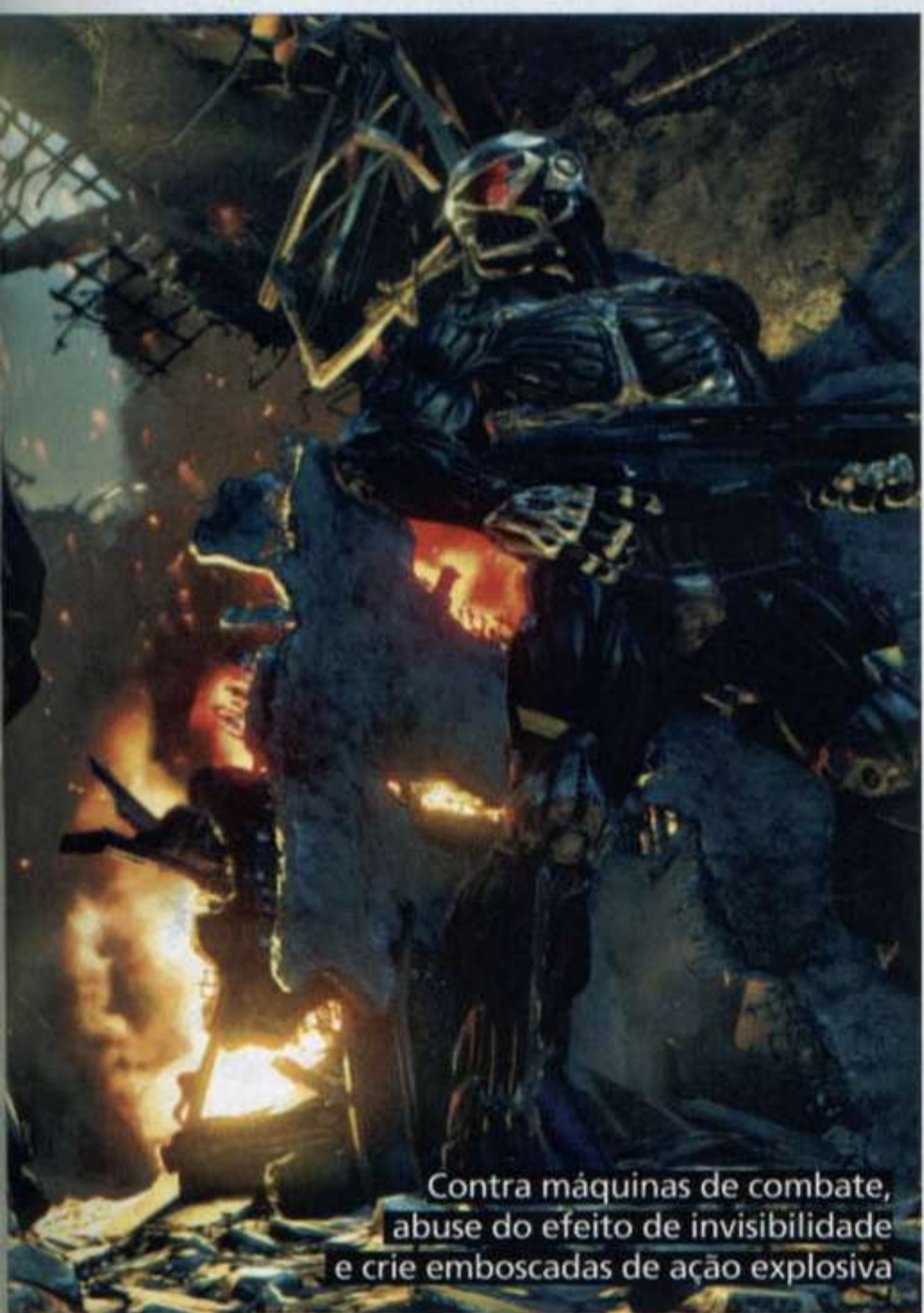




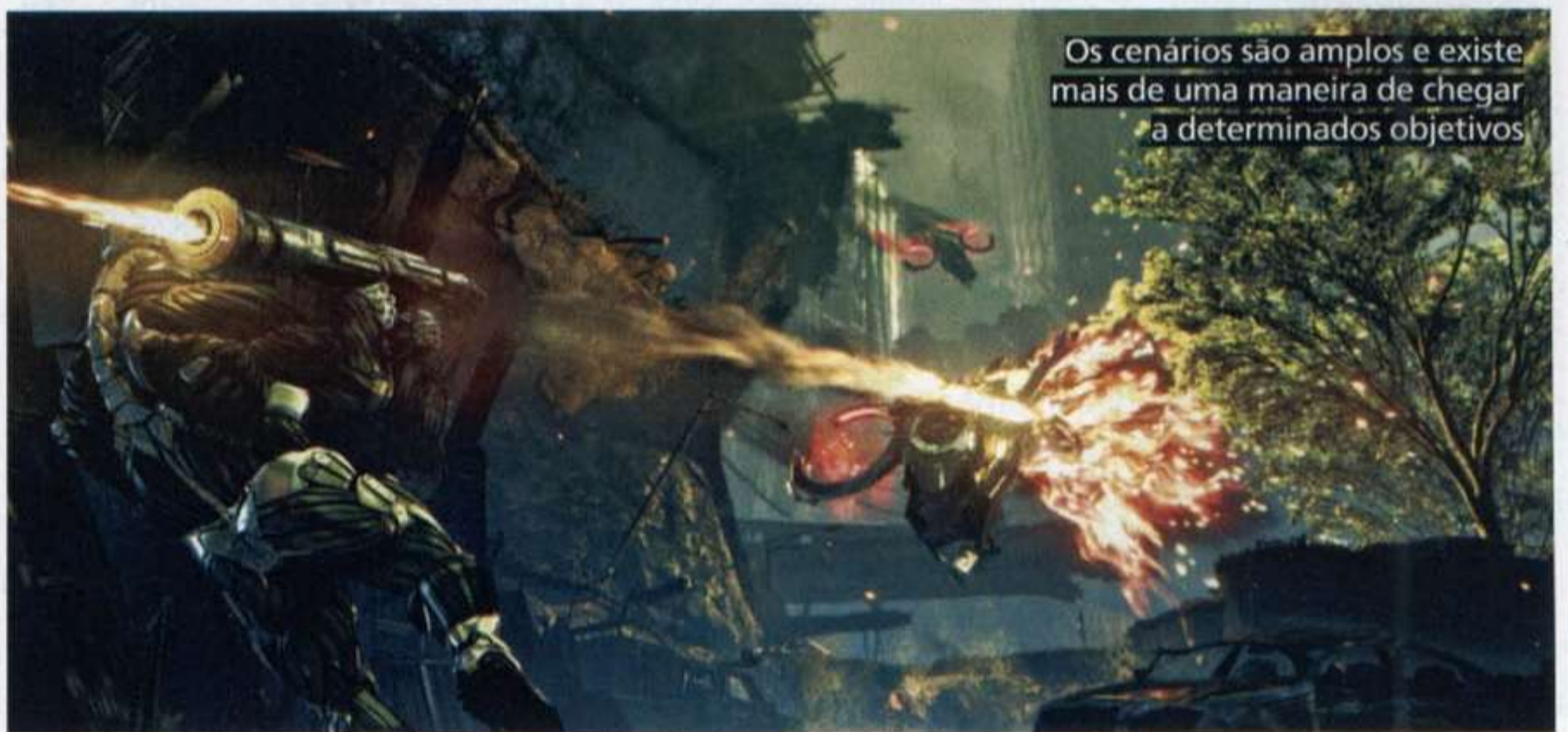
- FPS
- 1 jogador
- Multiplayer Online
- Produzido pela Cryteck



A armadura nanotecnológica pode não ser a mais estilosa, mas as habilidades que ela lhe dá tornam a ação intensa



Contra máquinas de combate, abuse do efeito de invisibilidade e crie emboscadas de ação explosiva



Os cenários são amplos e existe mais de uma maneira de chegar a determinados objetivos

uma avenida e é ofuscado pela luz do dia, refletida nas vidraças. O tempo que o personagem leva para os olhos se acostumarem com a luz do dia é o tempo que você precisa para assimilar a grandiosidade do que está vendo. O próximo passo é, com tantas opções de caminho, entender o que deve fazer e para onde ir... Mas isso encaixa melhor em outro tópico.

Veja bem, o exemplo mais próximo do que é visto em *Crysis 2* são os absurdos cenários de *Uncharted 2*; ambos são praticamente compatíveis. *Uncharted 2* impressiona mais por conseguir exibir melhor suas características, graças a um design de cenários mais fechados e volumosos. *Crysis 2* exige que o jogador aprecie melhor os detalhes ao se aproximar deles, como a complexidade de qualquer vegetação. Quando não estiver fugindo de inimigos descontrolados ou não estiver caçando descontroladamente algum alvo, pare alguns minutos para reparar, de perto, como as árvores são construídas corretamente, com volume, variações de modelos e capricho. Repare e pergunte-se por que tantos outros jogos ainda fazem aquelas vegetações planas que parecem árvores antigas de Natal. Isso aliado a folhagem jogada no chão, cercas vivas volumosas... Não estamos falando de um simulador de botânica, mas, mesmo que você não perceba, esses detalhes ajudam muito a inseri-lo no realismo de um mundo digital.

E não é apenas uma questão de gráficos, mas também de física. Você pode interagir com quase tudo que encontrar no cenário, chutar veículos, quebrar coisas e, curioso, examinar quase tudo. Pessoas mortas, armas, inimigos... Quase tudo que você enxergar e aparecer circulado no seu visor, você poderá analisar para ganhar cápsulas de conhecimento.

Outro fator importantíssimo é a qualidade técnica da iluminação. Prepare-se para babar com raios de luz incríveis nos cenários abertos, criando efeitos impressionantes quando incidem em paredes de edifícios e outros elementos ao seu redor. Tudo com cálculos feitos em tempo real, o que faz com que as sombras criadas pela colisão da luz e objetos sejam reajustadas conforme o seu ângulo de visão. O mesmo vale em cenários fechados, influenciados por fontes artificiais de iluminação e raios de luz que invadem por frestas. Enquanto toda a equipe da **D&T** babava com os gráficos dos cenários, alguns conseguiram ficar ainda mais empolgados com outro belo destaque: água. Em grandes fontes, como lagoas, a água é convincente e ainda criou aquelas pequenas colunas sequenciais quando disparamos uma rajada horizontal para testar sua colisão.

Embora pareça correto, comparar *Crysis 2* e *Uncharted 2* é um problema por causa da disparidade de gêneros. *Uncharted 2* é fabuloso, porém apresenta cenários similares e razoavelmente fechados. *Crysis 2* pode parecer um pouco mais simples, porém conta

com cenários enormes e, mesmo com tamanha proporção, repleto de detalhes. Ambos são fenomenais e ponto.

FERRAMENTAS PARA QUEM CONSEGUE USÁ-LAS

Crysis 2 possui uma importante diferença de seus concorrentes: absurda liberdade estratégica. Em *Call of Duty* e *Killzone 3*, nós conseguimos nos sentir poderosos graças à sensação de que a nossa competência na arte da guerra é superior a de nossos inimigos virtuais. Isso não deixa de ser verdade (exceto nos impossíveis modos Veterão de CoD, é claro), mas não é apenas isso. Os jogos mencionados são eficientes em nos conduzir pelas batalhas sem que possamos sentir os cabos daquele que nos conduz. Os cenários são estreitos e lineares para que possamos nos concentrar na luta e os inimigos aparecem em grupos nessas rotas para que não tenham muitas chances de escapar. É claro que a

Inteligência Artificial cria variantes na atuação dos adversários, mas raramente você os verá improvisando mais do que arriscar tiros cegos protegidos atrás de uma caixa. Em *Crysis 2*, a situação é um bocado mais complexa.

Os inimigos de *Crysis 2* não são um exemplo de Inteligência Artificial e, muitas vezes, merecem prêmios de burrice operacional, mas a dificuldade real não está apenas neles. Os enormes cenários, como já mencionamos, são enormes e a armadura tecnológica do seu personagem, apesar de muito avançada, não vai ajudá-lo apontando uma rota segura entre os perigos. A única vantagem que o jogo vai oferecer, propositalmente ou não, é que você costuma começar suas missões em pontos altos, com ampla visão do território hostil. Sempre metido em uma missão "ponto a ponto", fica por sua conta descobrir como atravessar uma área onde, mesmo no nível normal de dificuldade, os inimigos são capazes de

STEALTH

- Covert Ops: passos silenciosos para não alertar os inimigos enquanto estiver invisível.
- Tracker: ilumina as pegadas dos inimigos. Excelente tanto para seguir um oponente e pegá-los pelas costas quanto para decifrar a rota de vigilância de um inimigo e evitá-lo.
- Stealth Enhance: dobra o tempo de duração do sistema de invisibilidade e também da velocidade de transição entre o estado normal e invisível.
- Visor Enhance*: destaca graficamente o adversário quando você avistá-lo pela mira de sua arma.
- Cloack Tracker*: denuncia quando inimigos na proximidade ativam o sistema de invisibilidade.
- Blind Spot*: proteção contra o bônus Maximum Radar do inimigo.
- Jammer*: causa interferência no radar dos inimigos.

ARMOR

- Armor Enhance: reduz pela metade a quantidade de energia consumida pela absorção de impactos.
- Nano Recharge: recupera mais rápido a energia da armadura e do personagem.
- Deflection: a armadura consegue repelir mais disparos inimigos e diminuir a quantidade de dano recebido.
- Energy Transfer*: recupera sua energia a cada inimigo eliminado.
- Detonation Delay*: atrasa a detonação das granadas adversárias.
- Air Stomp*: após um grande salto, aterrissa com um poderoso soco no solo.



VISOR

- Visor: revela informações sobre o campo de batalha e opções táticas.
- Nano Vision: visão especial para identificar com facilidade os adversários nos complexos cenários do jogo.
- Threat Tracer: mostra a trajetória dos disparos dos inimigos para acusar os seus esconderijos.
- Proximity Alarm: alarme para denunciar a presença de inimigos nas proximidades.
- Cloack Tracker: compromete o disfarce de inimigos que usam sistemas de invisibilidade.
- Mobility Enhance*: maior velocidade para escalar e menor consumo de energia para pular e correr.
- Weapon Pro*: recarrega armas com maior velocidade.
- Rapid Fire*: rajadas mais rápidas para suas armas principais.
- Side Pack*: cartucho extra para a arma principal.
- Point Fire Enhance*: menor tranco e maior precisão ao atirar sem usar a mira.
- Loadout Pro*: permite equipar uma segunda arma principal em vez da secundária.
- Aim Enhance*: mira mais precisa ao usar a mira.
- Retriever*: coleta automaticamente as Dog Tags.

POWER

- Mobility Enhance: maior velocidade para escalar e menor consumo de energia para pular e correr.
- Air Friction: maior controle sobre o personagem durante grandes quedas.
- Air Stomp: após um grande salto, aterrissa com um poderoso soco no solo.

matá-lo em segundos. Então, o seu maior inimigo torna-se o cenário e ele o obrigará a gastar mais neurônios do que em qualquer FPS.

Há diversos modos de atravessar um mesmo território hostil. Esgotos, becos, parapeitos de prédios, por trás de veículos e por aí vai. O game até dá uma pequena mãozinha. A sua armadura poderosa, a Nanosuit 2.0, oferece diversos recursos incríveis, um deles é uma análise tática computadorizada da região. O seu visor vai registrar a posição dos inimigos (eles não são presos em trilhos e podem surpreendê-lo) e, o mais importante, vai sugerir determinadas rotas/ações. Em uma mesma área, você pode receber as opções de seguir oculto pelos esgotos até certo e improvisar no resto do caminho para manter-se incógnito; ou pode ser sugerida a opção de seguir por um ponto cego entre a formação militar dos oponentes. Veja bem, o visor "sugere" as táticas, aponta ▶



Esqueça as táticas comuns. Use os seus poderes para fazer entradas triunfais e grandiosas



Segure select para acessar os recursos extras das armas e conseguir boas vantagens

mais ou menos a direção e a distância que você terá que percorrer em cada alternativa. A execução, o improviso para evitar mercenários que estão mais perto do que você imaginava e outros ossos do ofício, bem, isso é com o computador de bordo que está instalado na sua cabeça, também conhecido como cérebro.

Quem começar a jogar *Crysis 2*, com vícios de outros FPSs, terá a impressão de que esse é um jogo de espionagem, não de ação. Afinal, aqueles que bancarem o Rambo serão recepcionados com uma chuva de balas que são tão letais quanto as suas (em FPSs, sua arma geralmente é muito mais poderosa do que a dos inimigos) e morrerá em pouco tempo. E, se sobreviver, assistirá com horror à chegada de tropas que estavam em outras áreas mais distantes, avisadas por disparos de sinalizadores que qualquer recruta carrega na cintura. Então é melhor bancar Solid Snake do que Rambo, você pensará. Não é para tanto, o ideal aqui é o equilíbrio dos dois comportamentos: furtivo e agressivo. Afinal, seu personagem tem grandes poderes e nenhuma responsabilidade.

Você não controla um combatente qualquer. O sujeito usa a armadura de combate conhecida como Nanosuit 2.0, muito mais eficiente do que a usada no primeiro *Crysis*. Trata-se de um traje computadorizado que pode mudar e se ajustar para as mais incríveis funções. A mais óbvia delas é o aumento exponencial de todas as habilidades

humanas. Você pode correr muito mais rápido, pular enormes distâncias e absorver o impacto de quedas enormes. Só essas vantagens já abre um leque de possibilidades para uma mente estratégica em combates por cenários abertos. Você não precisa (e não deve) se limitar a ficar em terra firme ou apenas buscar proteção atrás de obstáculos, aprenda a usar os seus trunfos e pule sobre veículos e pequenos edifícios; corra e escorregue por baixo de um caminhão, invente e aproveite que os seus inimigos não contam com uma armadura tão poderosa quanto a sua (eles estão no seu pé para tomá-la de você, afinal). E esses são os poderes básicos...

Diferentemente do primeiro *Crysis*, no qual o jogador era obrigado a abrir um menu para

trocar de habilidade, aqui você pode alternar o uso dos seus trunfos com simples toques nos botões. A sua habilidade preferida, certamente, será a de ficar invisível. Excelente para se aproximar de inimigos solitários para executá-los ou até para atravessar áreas vigiadas, porém consome bastante energia da sua armadura e pode falhar no pior momento possível; e o consumo de energia aumenta muito se você somar outras habilidades, como superpulo, corrida ou até atirar. Afinal, seu traje precisa processar toda a informação ao redor para criar uma camuflagem perfeita. Ainda é possível mudar o traje para uma versão mais resistente a impactos, indispensável para sobreviver a emboscadas.

Seu personagem começa o jogo extremamente poderoso (mas não invencível,

SEGREDOS PARA COLECIONADORES

Os cenários enormes e abarrotado de objetos visitados em *Crysis 2* praticamente imploram por uma motivação extra que instigue o jogador a testar caminhos alternativos e visitar locais fora da sua rota de combate. Para tanto, a Crytek escondeu diversos itens secretos colecionáveis, desafio extra que a maioria dos jogadores adora encarar. Conheça a seguir as categorias de segredos e aguarde: na edição extra da **D&T**, que chegará às bancas no dia 20 de abril, divulgaremos um detonado com a localização de todos os segredos.

- **New York Souvenir (18 itens):** miniaturas colecionáveis de pontos turísticos e símbolos da grande Nova York. Estão muito bem escondidas e liberam rascunhos de arte conceitual de *Crysis 2*. É uma pena que ninguém pensou recompensar os caçadores e habilitar esses itens decorativos para os nossos abandonados apartamentos da PlayStation Home.

- **Dog Tags (17 itens):** colares de identificação militar. Estes itens são mais difíceis de encontrar, pois ficam mais mesclados à bagunça do cenário. Encontre-os para habilitar imagens dos personagens.

- **Vehicle Keys (11 itens):** quando o assunto é coleção, tem gosto para tudo... Até para coleções de chaves de carro. O desafio aqui é encontrar as chaves de 11 veículos, mas não se anime pensando que vai habilitá-los. A caçada habilita apenas imagens dos respectivos veículos.

- **Email Conversations (10 computadores):** fique atento para encontrar os computadores que contêm e-mails com informações adicionais sobre a trama. Mas não pare para ler durante os tiroteios frenéticos, vá à opção Extras para ler com calma.



O jogo só começa de verdade quando as raças alienígenas aparecem com mais frequência



Há grandes eventos para elevar a adrenalina do combate. Com televisões 3D, fica ainda melhor

vale ressaltar) e pode ficar mais poderoso ainda. É possível adicionar novas características aos quatro fundamentos da armadura: camuflagem, poder, visor e armadura. Se decidir investir em camuflagem, poderá adicionar funções de silenciador de passos, detector de pegadas inimigas e menor consumo de energia para a invisibilidade. Invista em poder e conseguirá correr por mais tempo, pular com mais controle e até usar um ataque aéreo capaz de amassar seu alvo como uma lata de refrigerante. E, lembre-se da lição: assim como você não deve encarar o perigo de peito aberto e não deve ser um bundão que só anda abaixado, invisível, para gastar pouca energia e atravessar cenários sem entrar em combate, você também deve aprender a combinar as vantagens da Nanosuit 2.0. É claro que isso leva tempo e exige treino, mas a diferença entre saber ou não usar o seu equipamento é um abismo tão grande quanto a diferença entre quem domina os controles de *Marvel Vs. Capcom 3* e um fulano que só aperta os botões loucamente.

MULTIPLAYER OBRIGATÓRIO

O modo campanha offline dura cerca de oito horas (isso se você for bom e não apanhar tanto quanto a gente) e pode ser jogado novamente para explorar nossas rotas ou simplesmente para começar com os poderes no máximo e abusar dos inimigos. Além disso,

há 46 itens secretos para coletar e garantir mais algum tempo de diversão. Porém, como não um modo de campanha cooperativa ou outra atração extra, você logo terá que levar a sua sede de combate para o multiplayer online. E não vai se arrepender disso.

O primeiro fator que nos atraiu foi a criatividade na construção das arenas. Caóticas, nada convencionais e repletas de níveis, perfeitas para comportar a jogabilidade livre que a Nanosuit oferece. Entramos com receio de que, devido ao uso de poderes frenéticos, o combate seria o mais puro caos, mas há diversas evoluções exclusivas da armadura para esta modalidade que servem justamente para equilibrar o combate. Equilibrar e tornar tudo tão divertido quanto os perks fazem nas batalhas de *Call of Duty*.

Os modos iniciais são Team Instant Action (combate entre equipes) e Instant Action (cada um por si). É preciso subir de nível para habilitar outras competições, como Crash Site (capturar áreas e protegê-las), Capture the Relay (espécie de "capture a bandeira"), Assault (com apenas uma vida, invada terminais protegidos) e Extraction (missões de captura e fuga). São tão criativas quanto as variadas missões de *Killzone 3*, mas são muito divertidos e certamente vão prendê-lo até

evoluir seu personagem até o nível máximo. Assim como no multiplayer de *Call of Duty*, há muitos prêmios para motivá-lo a seguir em frente, como 519 missões específicas (evoluir armas, destruir inimigos em determinadas condições e por aí vai), muitas classes, armas e equipamentos para habilitar e uma porrada de imagens secretas para enfeitar seu perfil.

EMPATE TÉCNICO

Nós, a mídia em geral e os jogadores, todos adoramos classificar os jogos e definir seu potencial, principalmente quando são possíveis candidatos de "Jogo do Ano". *Crysis 2* é fantástico, porém não conseguiu se reinventar para causar o mesmo impacto do primeiro episódio. Para complicar, mesmo com apelo diferenciado, é difícil dizer que trata-se de um jogo melhor do que o impressionante *Killzone 3* e o "nunca-vou-cansar-de-jogar" *Call of Duty*. E, depois de ver os primeiros vídeos do promissor *Battlefield 3*, que promete chegar chutando a porta no final do ano, fica difícil tratar *Crysis 2* como o maior entre os seus. O que importa é que, sem sombra de dúvidas, você vai se divertir um bocadinho com o abuso de poder da Nanosuit e possivelmente vai viciar no instigante modo multiplayer. ■

AVALIAÇÃO TÉCNICA

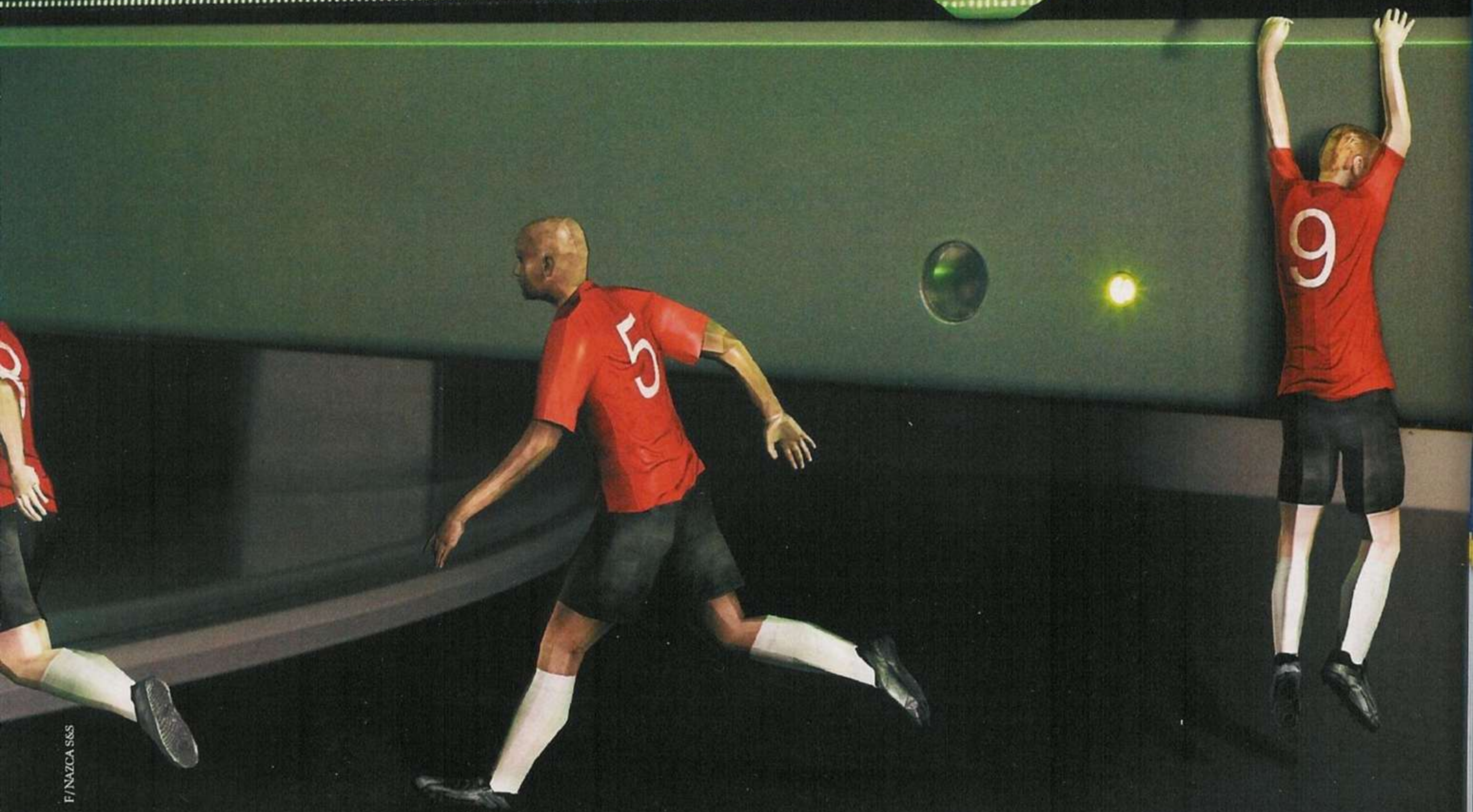
Gráficos ★★★★★ | Controle ★★★★★ | Áudio ★★★★★ | Dificuldade ★★★★★

AVALIAÇÃO DO GÊNERO (FPS)

Sistema de Danos ★★★☆☆ | Arsenal ★★★★★ | Multiplayer ★★★★★ | Design de Cenários ★★★★★

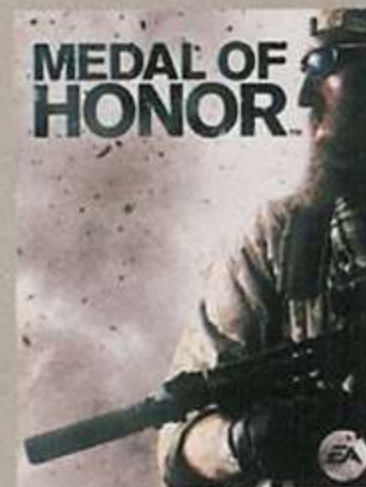
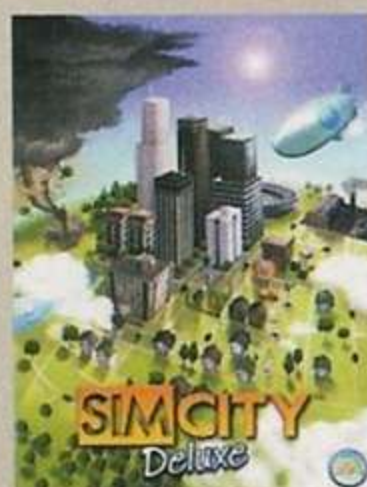
NOTA FINAL

9.0



Os melhores games escaparam para o celular.

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



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



Escolha.



HOMEFRONT™

Promessas que não são cumpridas POR LEANDRO RODRIGUES



FICHA TÉCNICA

- Ação
- 1 a 4 multiplayer
- Produzido pela Kaos Studios

Jack é um líder mandão e ficará 80% do jogo gritando histericamente para você segui-lo

O monstro da expectativa é poderoso e, na mesma proporção, perigoso. Ao mesmo tempo que pode alavancar as vendas de um título, também pode frustrar os mais empolgados. *Homefront* faz parte deste segundo grupo. Alavancado por uma campanha de marketing agressiva, com trailers empolgantes e uma história surpreendente original, o game se tornou rapidamente um dos FPSs mais esperados do ano. Porém, o produto final, nem de longe, conseguiu se equiparar aos campeões desta categoria, como *Call of Duty: Black Ops* e *Killzone 3*.

UMA FICÇÃO COM PÉ NA REALIDADE

A melhor maneira para tornar um pouco plausível uma história completamente inverossímil é usar objetos e pessoas reais. A produtora Kaos não pensou duas vezes antes de abusar desses elementos.

Homefront acontece em 2027, um período em que a Coreia do Norte, então rebatizada como

Grande República da Coreia, dominou praticamente o mundo inteiro e oprime com punhos de aço as nações invadidas. Os EUA também foram ocupados e é um dos poucos países onde ainda existem pequenos focos de resistência. Para situar os jogadores nessa realidade alternativa, o jogo conta com vídeos reais da ex-secretária do Estado, Hillary Clinton, comentando sobre os reais testes nucleares que aconteceram recentemente – para quem não sabe, atualmente, a Coreia do Norte e a Coreia do Sul encontram-se em guerra, mantendo a região em constante estado de alerta. Esses acontecimentos são apenas o estopim para o começo da ficção.

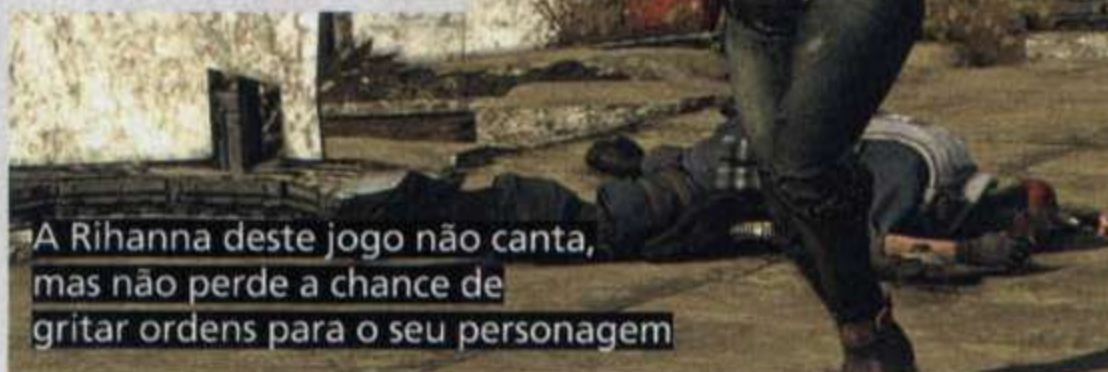
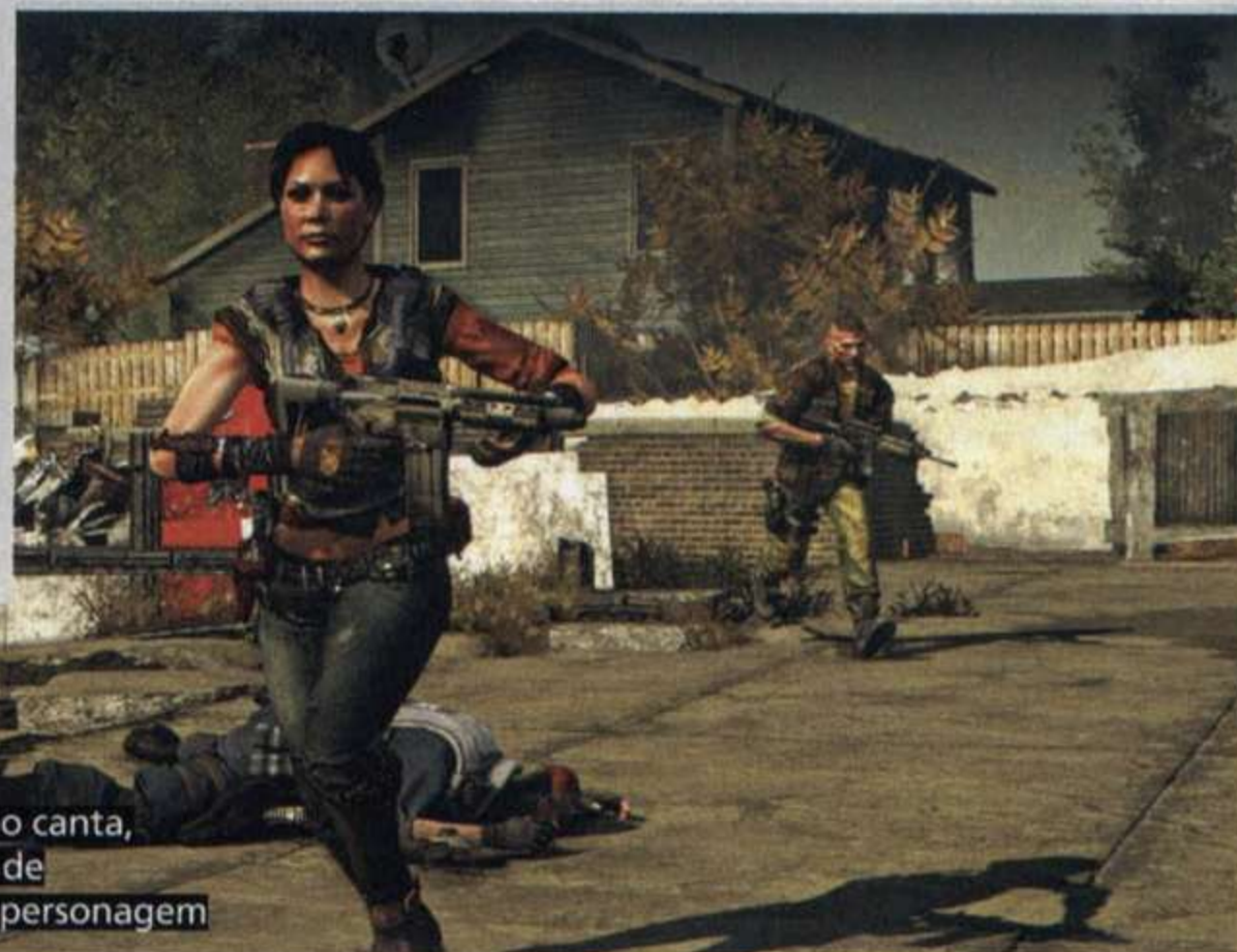
A Coreia, liderada por Kim Jong-un, filho do ditador Kim Jong Il, começou o seu plano de dominação mundial. Graças à detonação de uma bomba de impulsos eletromagnéticos, a Coreia do Norte conseguiu acabar com todo sistema de energia e, conseqüentemente, com o sistema de informações dos EUA, tornando a principal nação do mundo uma presa fácil para os coreanos.

CONFLITO DE REALIDADES

Se por um lado a história tem seu lado criativo e original, o motor gráfico do jogo é para ►



O cenário de guerra é composto por civis sofrendo torturas nas mãos dos invasores



A Rihanna deste jogo não canta, mas não perde a chance de gritar ordens para o seu personagem

lá de recauchutado e sofre com texturas fracas e poucos elementos a serviço do realismo. Fica a impressão de que se trata de um FPS antigo para computadores. Elementos como árvores e postes parecem ter sido desenhados por um profissional que odeia o seu ofício. Os personagens, apesar de possuírem uma modelagem muito convincente, possuem um contorno branco ao ficarem junto a uma parede, como se tivessem sido mal recortados no Photoshop.

As explosões, apesar de empolgantes, não conseguem simular potências. Um explosivo C4, por exemplo, causa uma bela explosão, capaz de transformar um tanque de guerra em um pedaço de carvão. Porém, o mesmo não acontece com qualquer parede, que sequer fica chamuscada com explosões. As armas possuem um sistema de mira igual ao usado em *Modern Warfare*, com mira automática que foca diretamente nos seus alvos. Mas não é raro você ficar sem saber se está ou não atirando, devido à falta de tranco no modelo das armas.

A *Kaos* optou por trazer cenários com dezenas de acontecimentos secundários. Logo no começo, Robert Jacobs, o ex-militar

que você controla durante toda a história, é capturado pelo exército invasor. Nesse momento, é possível fazer um tour forçado pelas ruas da cidade. Não faltam vítimas civis sofrendo as mais diferentes torturas e execuções nas ruas. Os efeitos sonoros são competentes neste propósito e atormentam com lamentos e choros vindos de campos de aprisionamentos de rebeldes. E, a partir do momento em que seu personagem é resgatado e passa a fazer parte do grupo rebelde, as coisas começam a ficar mais claras – e feias.

SIGA-ME

Mesmo com tantos defeitos, se *Homefront* fosse um jogo divertido, não seria um problema se aventurar pelos cenários para saber um pouco



mais sobre essa envolvente história. Acontece que o seu personagem é um mero pau mandado, que simplesmente obedece as ordens dos seus companheiros de causa. A todo momento, você é obrigado a ficar parado, esperando alguém arrombar uma porta, já que essa opção só é dada ao jogador uma única vez durante o jogo todo. Também não existe a menor opção de se perder no cenário. Durante a aventura, o jogador é obrigado a seguir um comandante e só tem a chance de sair do roteiro para procurar um dos itens escondidos, caso contrário, não há opção de montar estratégia ou fugir do arroz com feijão.

Ou seja, *Homefront* era promissor, porém se tornou um jogo mediano, incapaz de fazer sombra aos bons jogos do momento. Apesar da história cativante, não oferece mais diversão do que um bom livro. ■

JORNAIS SECRETOS

Você pode descobrir mais detalhes sobre a trama e colecionar itens ao mesmo tempo. Basta encontrar os jornais secretos escondidos nos cenários. São 61 exemplares e, para facilitar a sua vida, nós indicamos a localização de todos eles nas próximas páginas.



AValiação Técnica

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

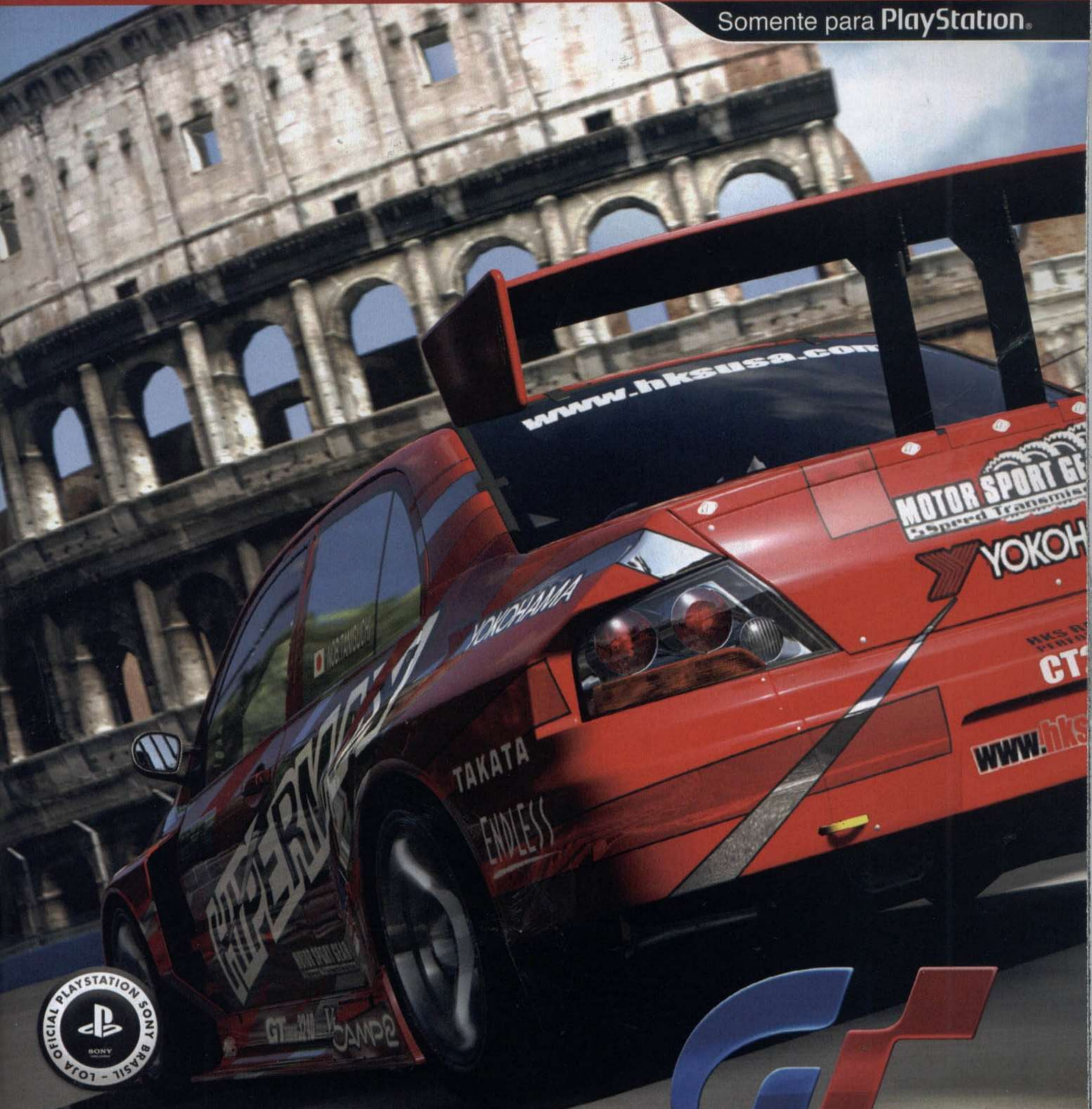
AValiação do Gênero (FPS)

Arsenal ★★★☆☆ | Design de Cenários ★★☆☆☆ | Multiplayer ★★★☆☆ | Sistema de Danos ★☆☆☆☆

NOTA FINAL

5,5

Somente para PlayStation.



www.gran-turismo.com

L LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS
Categoria: Corrida

GRAN TURISMO 5
THE REAL DRIVING SIMULATOR

© 2011 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.

MISSÃO 1

WHY WE FIGHT



1 Assim que sair do ônibus, em vez de seguir os seus companheiros, investigue o lado de fora da loja. O item está no estacionamento.



2 Depois de passar pela área em que acontecem duas grandes explosões, procure pelo item do lado esquerdo, perto da carcaça de um carro.



3 Em frente à janela, do lado direito do portão por onde seu personagem só consegue passar abaixado.



4 Após esperar o exército inimigo passar, corra, vire à esquerda depois da casa e pegue o jornal na última janela.



5 Assim que entrar na casa, procure o item secreto escondido dentro da lareira, do lado direito.



6 Na mesma casa do item secreto anterior, preste atenção no piso da escada. Não tem como perder.



7 Depois de destruir o tanque de guerra, verifique os escombros do lado direito da casa amarela.



8 Na varanda da casa verde. Esta é a casa que fica de frente para o bico do avião caído, não passe batido.



9 Ao entrar na casa cinza, procure pelo item no chão perto de uma porta. Este caminho é obrigatório.



10 Nesta mesma casa, investigue o lado oposto das poltronas azuis que caíram do avião.

MISSÃO 2

FREEDOM



11 Na casa onde seu companheiro leva você, está na sala dos fundos, ao lado de um arquivo.



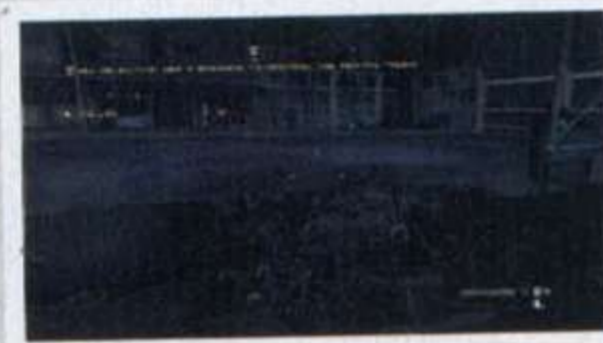
12 Ao passar pelo parque, procure pelo item secreto perto do lado direito da porta.



13 Entre os arbustos ao fundo, do lado esquerdo, depois de sair da passagem subterrânea.



14 Um pouco adiante do item anterior, procure pelo segredo dentro do casebre.



15 No local da primeira torre de segurança, o item está do outro lado da rua.



16 Do lado direito do ônibus escolar, junto à janela da casa de onde o seu personagem saiu.





LANÇAMENTOS

O MENOR PREÇO É NA ROCKLASER



www.rocklaser.com.br

Televendas: (11) 2954-4332

SAC: (11) 2631-5221



twitter.com/rocklaser_games

ROCK LASER
GAMES

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

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



17 Investigue a área e procure perto do mastro da bandeira. Não está muito escondido.



18 O item secreto está dentro do segundo ônibus escolar, do lado esquerdo desta área.



19 Na quadra de basquete, do lado oposto de onde seu amigo está sendo socorrido.



20 Ao chegar a um novo parque, vire à esquerda e vá aos fundos.



21 No mesmo parque, do lado direito, em cima do brinquedo.



22 Dentro de uma tampa azul, ao lado de uma cruz no chão.



23 No acampamento, depois de esconder as armas. Do lado direito, atrás de um varal.



24 Também no acampamento, ao lado de um homem que está rolando no chão de dor.



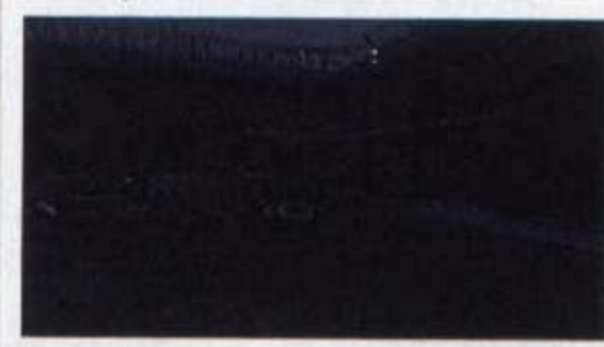
25 Depois que um dos homens chutar um guarda, vire à esquerda. Está perto de uma cadeira branca.



26 Depois de dominar o local, ao fugir, procure no meio do caminho, no chão.

MISSÃO 3

FIRE SALE



27 Do ponto onde a missão começou, siga em frente, está atrás da cerca de madeira.



28 Antes de entrar no prédio, do lado direito, procure pelo item em um monte de entulhos.



29 Quando voltar à área externa, desça e pegue o jornal escondido do lado direito.



30 Dentro do prédio da Hooters, investigue a sala mais afastada para encontrar o item.



31 Do lado direito da máquina de refrigerante, após entrar por baixo da porta.



32 Dentro do supermercado, procure o departamento de jogos. O item está atrás do balcão.



33 Antes de se reagrupar com os seus amigos, investigue uma pequena cabana no caminho.



34 Embaixo da escada, na saída de emergência da loja. Não esqueça de coletar antes de prosseguir.

MISSÃO 4

THE WALL



35 Logo depois que o seu parceiro derrubar um armário, procure no chão, do lado esquerdo.



36 Procure pelo item ao lado de uma piscina que está coberta. Este item está razoavelmente escondido.



37 Na área onde você deve eliminar inimigos armados com mísseis, entre na garagem do carro vermelho.



38 Assim que destruir o tanque, verifique os entulhos do lado esquerdo do local, próximo a um sofá.



39 Ao descer pelos dutos, procure em frente a uma parede que está pichada.



40 Ao chegar ao local onde estão os aliados, verifique o chão perto da lixeira.



41 Depois de ativar as barricadas, investigue a caçamba, do lado direito do cenário.



42 Ao invadir uma oficina, antes de acionar a segunda barricada, investigue a sala da direita.

MISSÃO 5

HEARTLAND



43 Está na lateral da casa em ruínas, aquela onde há um moinho de vento em cima.



44 Do outro lado desta área, dentro de um galpão onde há uma bandeira americana.



45 Do lado direito do galpão anterior a outra estrutura. O item está no chão, fácil de achar.



46 Antes de passar pelo galpão vermelho, procure pelo item no chão, perto da cerca.



47 No final desse caminho, na cabana do lado direito, perto dos dois guardas.



48 Ao invadir a casa, elimine o guarda com uma faca e pegue o jornal perto das flores.



49 Ao descer na área com vários carros danificados, procure entre os arbustos da direita.



50 Na área do primeiro confronto aberto, vá até a porta do trailer, do lado esquerdo. Está atrás da cadeira.



MISSÃO 6

GOLDEN GATE



51 Um pouco mais adiante, no segundo confronto. Está do lado esquerdo, embaixo da escada.



52 Após de eliminar todos e correr para o moinho de vento. Está à esquerda, perto da casa com faixa vermelha.



53 Quando estiver na estrada de frente para a igreja, investigue o lado esquerdo, uma espécie de cemitério.



54 À direita da entrada da igreja. Procure pelo item embaixo da estrutura da torre.



55 Quando pular da torre, corra para o lado direito. Procure pelo item na área dos fundos.



56 Logo no começo da missão, do lado direito, em cima da mesa que está atrás do helicóptero.



57 Antes de seguir o seu parceiro, vire à direita, passe pelas grades, está em frente ao trailer.



58 Na segunda parte fechada da ponte, suba os dois primeiros lances de escada. Está em um armário.



59 Depois de dominar a ponte. Atravesse para o outro lado, está em cima da caixa.



60 Ao cair da ponte, vire à direita e pule as caixas. O item está do outro lado da área.



61 Escale a torre de madeira para encontrar o último item secreto do jogo. Está no topo.



Tecnologia Campeã



LEADERSHIP
GAMER



6728 VOLANTE
WIRELESS RACER

6828 BATERIA
ROCK BAND PARA
PS2 / PS3 / WII

6834 GUITARRA NEW
GENERATION



6751 PACK RF COM
2 CONTROLES SEM
FIO PARA PS2

**THE
LEADERSHIP
GROUP**

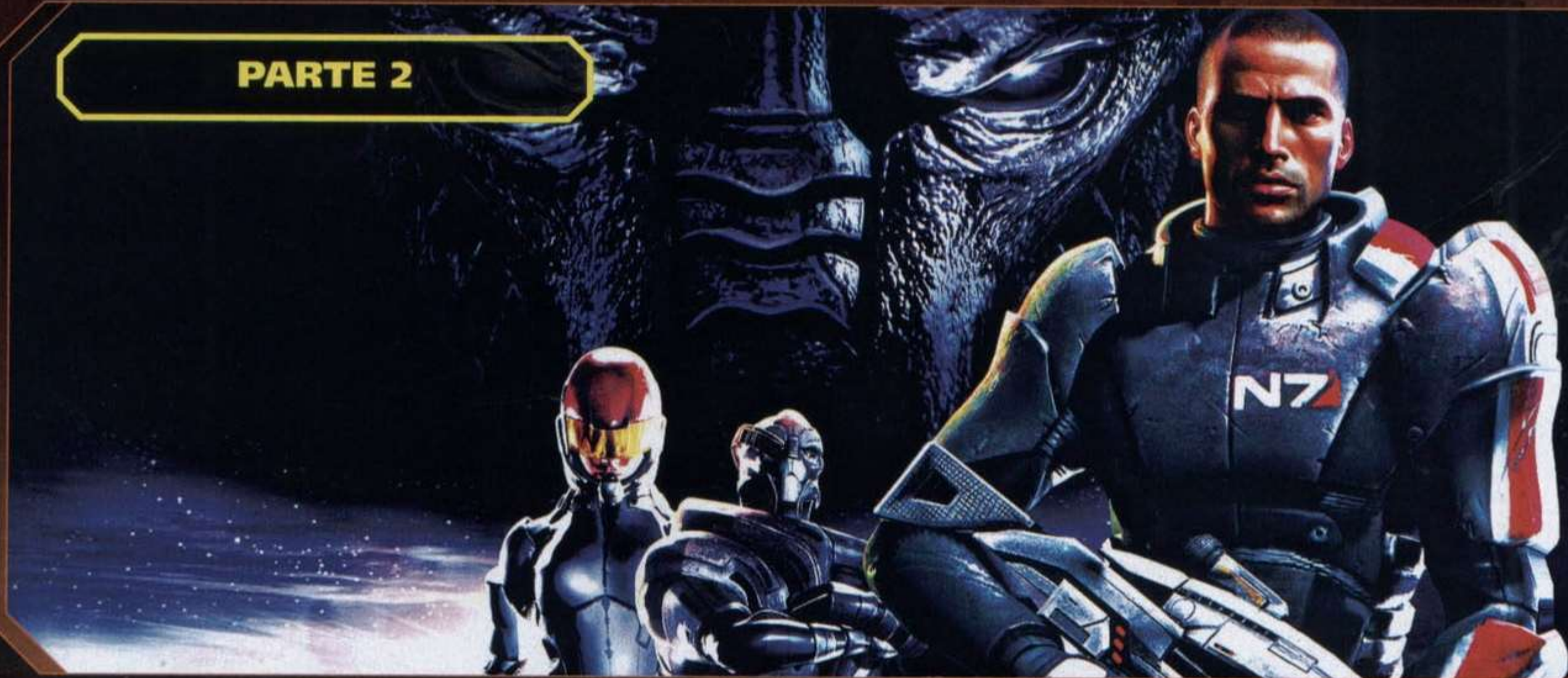
Leadership Goldship Noteship

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

MASS EFFECT

O fim da batalha, mas a guerra continua! DETONADO POR GILSONAR LIVRAMENTO

PARTE 2



Chegou o momento de dar um fim aos Collectors e sabotar os planos dos Reapers na parte final do nosso detonado, com todos os detalhes necessários para conseguir os troféus e ostentar mais uma platina na sua conta. É crucial seguir a ordem das missões aqui, especialmente ao realizar todas as missões de lealdade antes de avançar para Derelict Reaper; caso contrário, sua tripulação e recrutas podem morrer. Lembre-se de manter um save completo guardado, pois *Mass Effect 3* fará uso dele e estará disponível até o final deste ano. Pois, como você vê no final do jogo, a verdadeira guerra está para começar.

ILLIUM – LIARA: SYSTEM HACKING

1. Examine seus e-mails na Normandy para receber uma informação da Cerberus. No planeta Illium, visite a área Liara's Office para ter uma conversa com Liara. Ofereça sua ajuda e depois se informe sobre Samara e Thane. Na área Tracking Office, há dois terminais na parede. Hackeie um deles e se afaste em linha reta, para chegar a outro terminal e conseguir a informação antes de o tempo limite se esgotar. Faça o mesmo com o terminal do outro lado. Fale com Liara e entregue a informação a ela, para habilitar a missão Lair of the Shadow Broker.

LAIR OF THE SHADOW BROKER

2. Após falar com Liara e combinar de encontrá-la no apartamento, visite o ponto Taxi Stand e acesse o terminal para escolher a opção Liara's Apartment. Chegando ao local, após conversar com Tela Vasir, investigue o apartamento para procurar pistas e examine a foto na cabeceira da cama, depois examine o artefato ao lado da escada para encontrar um disco de informações.



3. Após o atentado, avance pelo Dracon Trade Center e, do segundo andar em diante, atenção com os agentes do Shadow Broker. Mais adiante, Liara reaparece e revela que Tela Vasir é uma agente trabalhando para o inimigo. Faça o caminho inverso para o lado de fora do prédio e escolha um membro de sua equipe para acompanhá-lo junto com Liara (ela estará sob suas ordens nesta missão).

4. Ao entrar no veículo, continue a perseguição acelerando com **L1** e **R3** para virar o veículo, além de subir ou descer. É crucial evitar bater em outros veículos ou nos prédios e objetos. Após um bom tempo perseguindo Tela Vasir, ela soltará explosivos no caminho, cuidado para não bater neles.



5. Logo que Tela Vasir cair, atualize as habilidades de Liara e continue detonando os mercenários que aparecerem. Entre no prédio através da vidraça quebrada por um veículo à esquerda. Mais adiante, haverá uma situação com refém (sua escolha decide se o refém vive ou morre), depois será o momento de enfrentar Tela Vasir. Ela se movimenta rápido, então abrigue-se e ataque pouco antes de ele se deslocar. Sempre que causar dano suficiente a ela, inimigos comuns aparecerão, junto com uma torreta voadora. Destrua ▶



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

PLATINADORES

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

- DakonBlack..... 5 dias
 - Gaoguibarnes..... 8 dias
 - Machine_God..... 10 dias
 - Eddie_Carva..... 14 dias
 - Ffuschini..... 19 dias
- Fonte: www.myps3t.com.br

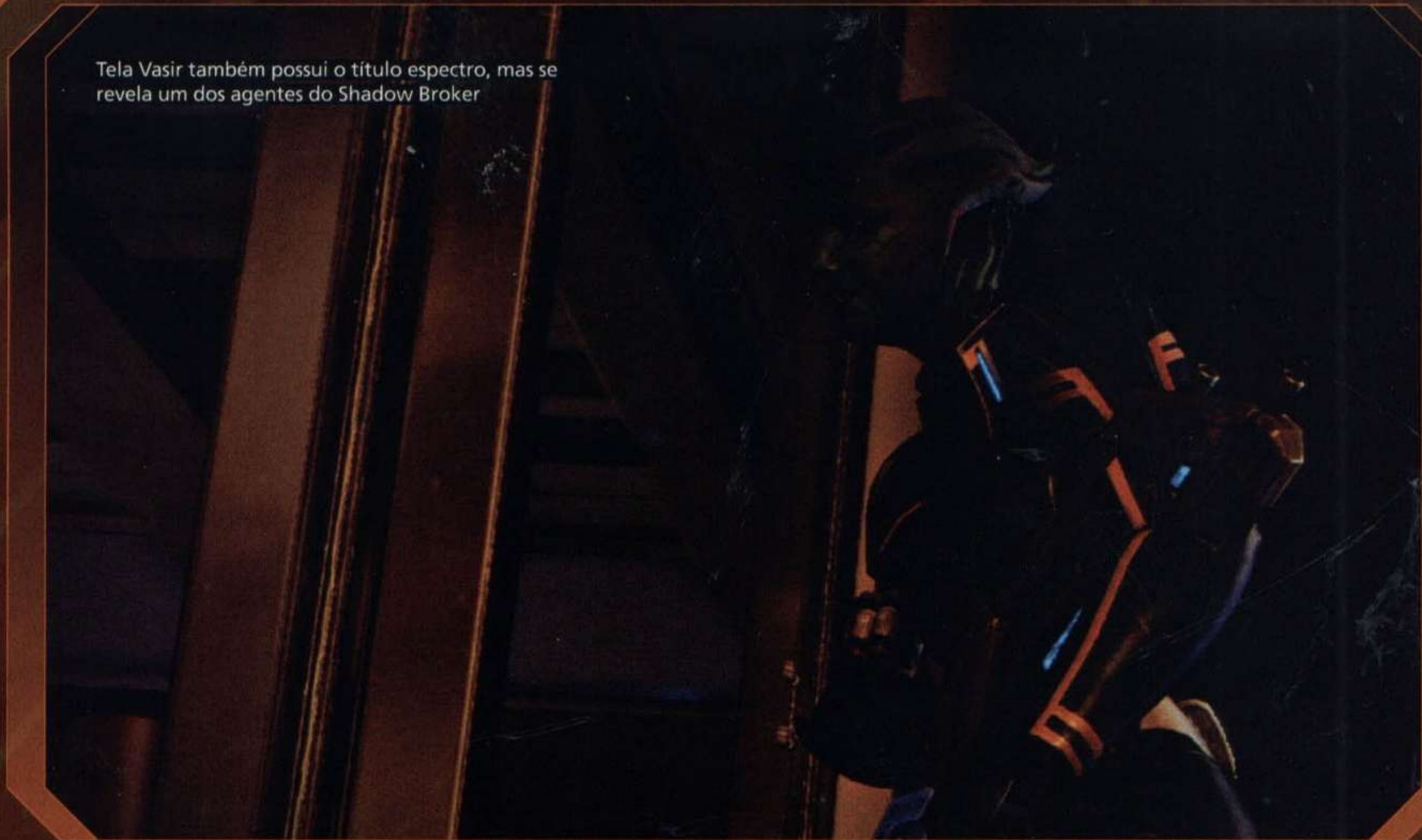
Shepard faz pose ao lado de Miranda, a mulher considerada perfeita graças as modificações feitas pela Cerberus

GUIA ESPACIAL PARTE 1



Este é a segunda parte do detonado de *Mass Effect 2*. A primeira parte foi divulgada na edição #146 da D&T, mês de Março

Tela Vasir também possui o título espectro, mas se revela um dos agentes do Shadow Broker



esta primeiro antes de voltar-se contra os demais. De resto, é manter o ritmo de ataques e se defender de Tela Vasir até derrotá-la.



6. Vencendo a batalha, ocorrerá uma conversa com interrupções de Paragon e, automaticamente, a missão continuará em uma grande espaçonave do Shadow Broker. Vague pelo casco da nave procurando a porta de entrada, mas cuidado com inimigos – ao passar perto de receptores de energia, atire neles para descarregar e eletrocutar os inimigos.

7. Ao final do caminho, Liara destrancará a porta, mas é preciso sobreviver a algumas investidas inimigas. Acerte os receptores de energia para eletrocutar os inimigos, especialmente as torretas voadoras. Já dentro da nave, a incursão precisa ser cautelosa e devagar para não ser surpreendido nos corredores. Mais adiante, fale com Fero para obter informações – é necessário cortar a energia para resgatá-lo. Chegando à sala do Shadow Broker, ganha-se o **troféu Heart**

of Darkness. Use suas melhores armas para destruir os escudos normais do inimigo, depois vá para cima dele e desça a porrada (aproxime-se e aperte ● quando aparecer o comando na tela). Quando Shadow Broker carregar um escudo de energia, tente mirar em seus pés ou quando ele expuser a carranca. Mantenha a estratégia até vencê-lo e, após alguns diálogos, Liara assume o posto de Shadow Broker para usar a rede de informações e contatos do inimigos a seu favor.



8. Após a missão, durante a visita a Liara, examine toda a base do Shadow Broker para coletar alguns equipamentos, minerais e outros recursos. Entre pela porta ao fundo para conversar com Feron e usar o equipamento de vigilância para assistir a alguns trechos de vídeo. Fale com Liara e, se quiser, convide-a para ir à Normandy conversar. Independentemente do rumo da conversa – caso tenha escolhido ter um relacionamento com ela no quadrinho interativo Genesis, é possível ter um breve ▶

O ESPECIALISTA

Para ganhar o **troféu Tactician**, é preciso usar golpes bióticos combinados entre os personagens. Caso Shepard não seja da classe Adept ou Vanguard, leve na equipe dois que tenham tais poderes como Jacob, Mirand, Samara ou Jack. Faça com que eles usem as combinações: Pull + Slam, Pull + Throw, Pull + Charge, Pull + Warp, Singularity + Warp ou Singularity + Shockwave. Acerte a combinação 20 vezes.

Para o **troféu Overload Specialist**, use o poder Overload (Garrus, Miranda e Kasumi) evoluído o suficiente para neutralizar um escudo (a barrinha azul) do inimigo – a ação conta se o poder for capaz de neutralizar totalmente o escudo. Faça isso 25 vezes e um bom lugar para isso é na missão de recrutamento de Jack ou lealdade de Garrus. O **troféu Warp Specialist** exige a mesma condição, só que usando o poder Warp (Miranda, Thane ou Liara, esta última apenas durante a missão Lair of the Shadow Broker) e que esse esteja forte o suficiente para neutralizar o escudo (a barra de cor roxa no nome do inimigo).

Para o **troféu Incineration Specialist**, se Shepard não for da classe Engineers ou Infiltrator, o único na equipe com o poder Incinerate é Mordin. Detone metade do escudo do inimigo e mate-o com este ataque. Faça isso 25 vezes. O **troféu Headhunter** exige acertar e matar 30 inimigos com tiros na cabeça. Para o **troféu Merciless**, é preciso fazer o inimigo morrer gritando, ou seja, use ataque biótico Incinerate ou munição Incinerate. Para o **troféu Full Power**, basta evoluir uma habilidade de qualquer personagem até o máximo, ou seja, até o nível 4. O **troféu Weapon Specialist** virá naturalmente se estiver coletando todos os itens na exploração de planetas e comprando todas as atualizações de armas nas cidades, então basta melhorar qualquer arma ao máximo.



MORTAL KOMBAT

PRÉ VENDA



PALAVRA PREMIADA

LIGUE NA



**DIGA A PALAVRA "DESCONTÃO"
E GANHE 20% DE DESCONTO
NESSE SUPER LANÇAMENTO**

VÁLIDO PARA OS PRIMEIROS 50 CLIENTES! RESERVE O SEU

Rua Santa Efigenia, 485 - loja 31 - Fone: (11) 3331.2018 / (11) 3223.5967
www.jpgames.com.br • www.youtube.com/tvjpgames

Departamento de televendas

itamar_jpgames@hotmail.com • andre.jpgames@gmail.com

SENHOR DAS ARMAS

Para o **troféu Master of Arms**, é preciso matar inimigos usando cinco armas distintas de alto poder de destruição. As armas são: M-100 Grenade Launcher, M-77 Missile Launcher, M-622 Avalanche, Collector Particle Beam e M-920 CAIN, encontradas em missão e outras são obtidas por meio de atualização pela Normandy.



romance agora –, poderá visitar Liara sempre que quiser na Shadow Broker Base e coletar minerais ou ganhar créditos usando algumas de suas conexões.

DOSSIER: THE ASSASSIN

8. No planeta Illium, em Crescent Nebula, após falar com Liara, converse com Seryna na área Shipping & Cargo, para ser levado a Dantius Towers. Após derrubar os primeiros inimigos e vasculhar a área, não deixe de falar com o Salarian Worker (ajudá-lo ou não resulta em PP / RP). O resto da missão consiste em matar o que aparecer, portanto, avance com cautela – não deixe de abrir portas paralelas para ajudar (ou não) mais Salarians sobreviventes.



9. Dentro do elevador, é possível usar persuasão contra um Eclipse Trooper e, mais tarde, na ponte entre duas torres, aproxime-se o suficiente das torretas nos pontos altos para destruí-las. O resto do caminho leva até uma sala com Nassana e seus



Samara é uma das mais poderosas bióticas do universo que aceita ajudar Shepard na jornada

asseclas, onde Thane aparece e finaliza a missão, garantindo o **troféu The Assassin** – se verificou cada canto da missão, conseguiu um Datapad especial, que pode ser entregue para o Salarian que fala ao telefone perto da escada, em Shipping & Cargo, no planeta Illium. De volta à Normandy, exercite seu lado social com a equipe e converse com o novo integrante.

DOSSIER: THE JUSTICAR

10. Em Illium, após falar com Liara, visite a área Tracking Office e aceite ajudar a policial Dara (escolha a opção Hail a Cab) para ser levado ao local de investigação. Lá, fale com Pitne For e entre pela porta próxima da cena do crime para falar com a detetive Anaya e ter acesso ao local do crime.



11. Mais adiante, derrubando alguns robôs, encontrará Samara, que concordará em ajudá-lo. Volte a falar com a detetive Anaya e depois com Pitne For do lado de fora do escritório para ter acesso à porta ao lado da entrada da cena do crime. Ao longo da missão, cuidado ao destruir os tanques de metal, pois liberam gás tóxico – use isso contra os inimigos. Ao

lado de lance de escada, abra a porta ao lado para falar com Elnora e saber mais sobre os mercenários (e ganhar PP / RP). Após uma longa caminhada, uma aeronave vai atacar. Esconda-se em pontos não destrutivos para derrubar a nave. Use o hack na porta e, do outro lado, pegue o arquivo sobre a mesa e fale com Niftu Cal (mais PP / RP). Na sala adiante, é hora de enfrentar a Captain Wasea. Além de evitar seus ataques bióticos, atenção com seus asseclas e as explosões de gás venenoso.



12. Matando todos, examine a mesa para pegar o Datapad do qual precisa e volte ao Spaceport para entregar as evidências à detetive Anaya e falar com Samara para recrutá-la e ganhar o **troféu The Justicar**. Na Normandy, fale com Samara no Deck 3 para ativar sua missão de lealdade.

DOSSIER: TALI

13. Vá para Far Rim e visite o planeta Haestrom, mas ande sempre na sombra, pois a luz do sol causa dano. Derrube os Geth que encontrar no caminho e pegue o rádio para escutar a transmissão e ir ao encontro do



BOM DE BRIGA

Para ganhar o **troféu Brawler**, é preciso acertar um golpe com ● no inimigo e, no breve instante em que ele cambaleia para trás, matá-lo com um tiro. Aproveite a missão **Derelict Reaper** para obter este troféu: leve uma Shotgun, acerte o golpe em um inimigo Husk e atire logo em seguida. Repita isso 20 vezes e o troféu é seu.

flanquear o gigante, detonar seu escudo e dar um fim nele. Feito isso, entre na sala ao fundo e fale com Tali para recrutá-la, além de ganhar o **troféu The Quarian**.

15. Dentro da Normandy, rola um papo com Tali, aproveite para falar com todos os recrutas, investir no seu interesse amoroso e habilitar as missões de lealdade que faltam, além de fazer mais upgrades de armas e equipamentos – aproveite e visite Illium, Citadel, Omega e Tuchanka para comprar o que falta do comércio.

ASSIGNMENT #4

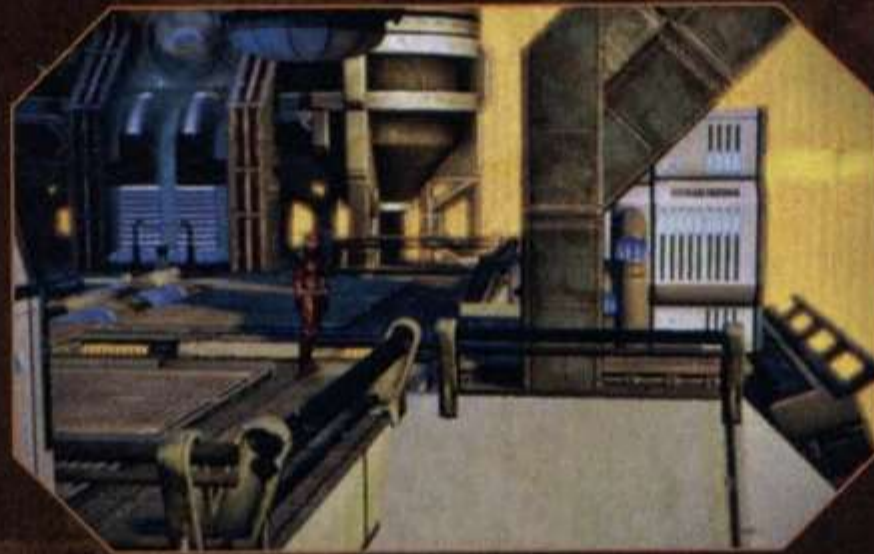
N7: ENDANGERED RESEARCH STATION

16. Em Caleston Rift, sistema Solveig, ache a origem da anomalia no planeta Sinmara. É uma missão solo e rápida, ative o painel para ter acesso ao distribuidor de energia no centro da plataforma. Escolha a direção do canal e distribua a energia entre os dois geradores laterais, depois acione o painel ao fundo para reativar o escudo da estação.

sobrevivente. Depois, é preciso vasculhar a área em busca de duas cargas explosivas (Explosive Charges) e detonar uma pilastra que barra a entrada para uma sala. Não há sobreviventes Quarian, investigue o lugar para pegar upgrades e falar com Tali via transmissão.



14. Derrubando mais Geths no caminho, a situação complica quando chegar a uma sala de segurança e avistar um Geth Colossus (uma máquina gigante). Vá ao encontro de Kal'Reegar, mais abaixo e, após falar com ele, é hora de se aproximar o máximo possível do Geth Colossus, mas primeiro derrube a resistência que encontrar no caminho para



N7: CAPTURED MINING FACILITY

17. Em Crescent Nebula, sistema Zelene, ache a origem da anomalia no planeta Helyme. Derrube os mercenários até chegar ao computador e hackear o sistema e completar a missão.

N7: BLOOD PACK COMMUNICATIONS RELAY

18. Em Crescent Nebula, sistema Lusarm, encontre a origem da anomalia no planeta Tarith. O lugar parece deserto, mas está cheio de criaturas Klexian: mate-as mantendo certa distância. Ative os terminais e siga o feixe de luz até o próximo terminal, pois a visibilidade no ambiente é quase zero. Quase no final do caminho, surgem os primeiros mercenários do Blood Pack. No alto do morro, ative o último painel para anular o sinal dos mercenários.

N7: BLOOD PACK BASE

19. Em The Shrike Abyssal, sistema Xe Cha, desça no planeta Zada Ban. Invada a base dos mercenários, derrubando todos que encontrar, destrua as grandes células de comunicação e fuja da caverna antes da destruição.

N7: MSV STRONTIUM MULE

20. Em Omega Nebula, sistema Arinlarkan, entre na estação MSV Strontium Mule. Detone os mercenários, vasculhe as áreas e encontre o Cargo Canister para finalizar a missão.

N7: BLUE SUNS BASE

21. Em Sigurd's Cradle, sistema Decoris, encontre a origem da anomalia no planeta Sanctum. Elimine os mercenários e, ao final do caminho, destrua os dois YMIR Mech para desativar o sinal falso, na sala ao fundo, e completar a missão.



N7: QUARIAN CRASH SITE

22. Em Hades Nexus, sistema Sheol, encontre a origem da anomalia no planeta Gei Hinnom. Investigue o acampamento e salve a Quarian, eliminando as criaturas até a nave de resgate chegar. Entre nela para completar a missão.

N7: MINING THE CANYON

23. Em Caleston Rift, sistema Talava, encontre a origem da anomalia no planeta Taitus. Ative o Abandoned Mech e colete as cápsulas de força para instalar nele ao longo do caminho para a máquina derrubar paredes e revelar uma fonte de minério.



N7: ARCHEOLOGICAL DIG SITE

24. Em Rosette Nebula, sistema Enoch, ache a origem da anomalia no planeta Joab. Explore o local, elimine membros da facção Blue Suns e recupere a informação do artefato.

N7: IMMINENT SHIP CRASH

25. Em Pylos Nebula, sistema Nariph, desembarque na espaçonave MSV Broken ▶

Arrow. Você terá seis minutos para eliminar a ameaça Geth na sala do gerador, reativar os dois computadores e ligar o computador no alto do gerador para estabilizar a nave.

N7: ANOMALOUS WEATHER DETECTED

26. Em Pylos Nebula, sistema Dirada, encontre a anomalia no planeta Canalus. Derrube alguns Geths no caminho, não deixando de vasculhar algumas áreas fora da rota para coletar minério, e desligue o computador da máquina ao final.



N7: JAVELIN MISSILES LAUNCHED

27. Em Sigurd's Cradle, sistema Skepsis, ache a origem da anomalia no planeta Franklin. Você terá menos de cinco minutos para invadir a base, derrubar os inimigos e desativar o computador para impedir o lançamento.



LOYALTY #2

28. Antes de seguir para a missão Derelict Reaper, é importante cumprir todas as missões de lealdade dos recrutados. Conquistando a lealdade deles, é crucial para que todos sobrevivam à última missão e ganhar um dos troféus mais chatinhos do jogo. Confira:

GARRUS: EYE FOR AN EYE

29. Em Citadel, tenha Garrus em sua equipe e fale com Captain Bailey para obter informações sobre Fade, depois vá ao Level 26. Entre no



Shipping Warehouse para obter informações com um contato sobre Fade. Em seguida, vá ao terminal Rapid Transit e escolha a opção Factory District. Andar por aqui exige muita cautela por conta de obstáculos e das diferentes direções de onde os inimigos surgem. Certifique-se de não ter oponentes nas suas costas antes de avançar.



30. Tenha em seu arsenal (ou entre seus aliados) a arma Collector Particle Beam para neutralizar alguns YMIR Mechs que aparecem – passando o primeiro combate contra um desses mechas, na sala seguinte se encontra algumas ID falsas sobre a mesa. O resto do caminho é só encontrar Harkin e fazer suas escolhas para que Garrus tenha sua vingança contra o traidor Sidonis, garantindo o **troféu Fade Away**.

THANE: SINS OF THE FATHER

31. Em Citadel, tenha Thane em sua equipe e fale com Captain Baley e pergunte sobre o filho de Thane, iniciando uma missão de investigação. Depois, fale com Mouse no Level 28, ao lado da Rodam Expeditions. Ao conseguir mais informações sobre o filho de Thane, volte a falar com o Captain Baley e mencione o nome Elias Kelham. Em seguida, Shepard e Thane podem brincar de policial bom e policial mau ao interrogar Elias, e conseguir RP extras, se for de interesse. Crie um save à parte neste ponto.



32. Obtendo a informação, é hora de seguir Talid sem ser percebido. Você começa na parte superior do salão e deve ficar de olho no alvo enquanto ele faz sua propaganda – ao primeiro momento, examine a mesa ao lado para fazer upgrade de sua arma. É de suma importância estar com Talid no visual a todo instante e segui-lo pelos corredores para manter Thane atualizado, ou seja, informar o que acontece a ele antes da barrinha que aparece se esvaziar. Haverá um momento em que Shepard invadirá uma saleta com

um humano (a situação pode ser contornada ganhando PP para enganá-lo). Independentemente de seu ato com o humano, saia pela porta ao lado dele para impedir Kolyat de executar Talid. Quando Kolyat largar a arma, facilite o encontro dele com Thane. A conclusão positiva resulta no **troféu Cat's in a Cradle** – se falhar em impedir a execução de Talid, a missão terá uma conclusão negativa e sem troféu.

MORDIN: OLD BLOOD

33. Vá para Krogan DMZ e visite o planeta Tuchanka. Fale com Chief Scout e pergunte sobre um Salarian desaparecido e aceite a missão. O objetivo é avançar e derrubar o que estiver pela frente, sem deixar de examinar tudo ao seu redor. Atenção com os inimigos que parecem aranhas vermelhas: ao serem mortos, eles explodem.



34. Logo que abrir uma porta codificada e examinar um corpo no corredor, a porta seguinte o leva ao clã Weyrloc. Livre-se deles, examine o corpo sobre a maca na sala seguinte e olhe a porta do lado oposto ao seu objetivo para encontrar um Krogan doente (ajude-o ou não). No resto do caminho, outros Krogs aparecem. Cuidado para não se expor, a armadura deles e os ataques de investida são devastadores. Fale com Maelon ao final do caminho para dar um fim (bom ou ruim) ao problema, então aperte o botão indicado para concluir e conseguir o **troféu The Cure**.

GRUNT: RITE OF PASSAGE

35. No planeta Tuchanka, leve Grunt na equipe e fale com o Dais Guard para ter acesso ao líder dos Krogan – se você salvou Wrex no quadrinho Genesis, ele será o líder e terá uma conversa mais amistosa; caso contrário, o líder será Wreav. Pergunte sobre o que há de errado com Grunt (What's wrong with Grunt) e aceite levá-lo para o ritual de passagem. Vá falar com o Shaman, no ▶

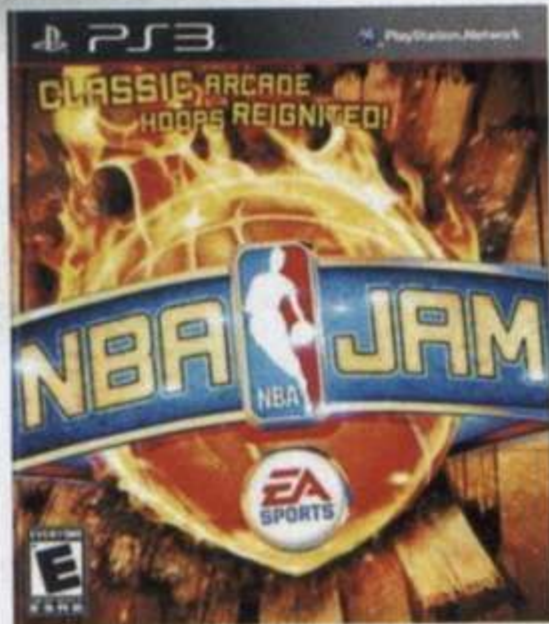


BIG BOY
Games
DIVERSÃO DE VERDADE

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 Hallows



Ken's Revenge



The Fight
Lights Out



Need for Speed
Hot Pursuit



Splatterhouse



DB Raging Blast



Sly Collection

MEGA PROMOÇÕES

* preços à vista, no boleto, débito ou dinheiro



InFamous
R\$ 92,40*



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



Devil May Cry 4
R\$ 69,52*



Dead Space
R\$ 74,80*



Assassin's Creed
R\$ 66,00*



Sonic Ultimate
R\$ 78,32*



Resident Evil 5
R\$ 87,12*



Dual Shock 3
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 Sarmiento, 879, Castelo - Campinas - SP
(19) 3381.2712 / (19) 3381.2777

@bigboy_games Bigboy Campinas

www.bigboygames.com.br



segundo andar, para começar o ritual: um campo de batalha onde é preciso sobreviver às criaturas por etapas. A primeira roda é contra os Warrens (criaturas que parecem cachorros), aperte o botão verde para encarar a segunda rodada contra Klixen (as criaturas vermelhas explosivas). Na terceira e última rodada, deve-se encarar o Tresher Maw, um tipo de inseto gigante que fica circulando a arena. O objetivo é sobreviver cinco minutos ou derrotar o monstro dentro deste tempo – se a intenção é a vitória, leve artilharia pesada e de longo alcance, como o Collector Particle Beam e o rifle de precisão. Se derrotar Tresher Maw, garante o **troféu Big Game Hunter**. Via de regra, sempre esquive para os lados quando a criatura cuspir. Sobreviver no tempo limite ou derrotar a criatura leva a um confronto contra Uvenk. Mate todos para completar a missão e ganhar o **troféu Battlemaster**.



SAMARA: THE ARDAT-YAKSHI

36. Em Omega Nebula, visite Omega e fale com Aria na boate Afterlife. Consiga pistas sobre a filha de Samara, depois vá à área Apartments e examine a porta no corredor antes da Quarantine Zone. No apartamento, fale com Diana para saber sobre o assassino serial. Examine o quarto (porta ao lado) da filha de Diana para obter pistas de seu diário holográfico. Vá até o Afterlife VIP Area, fale com o segurança na porta e escolha a opção



Jaruut Sent Me para poder entrar. Samara ficará no corredor para impedir que sua filha sinta sua presença. Já dentro da área VIP, fale Vij encostado na parede e obtenha informações sobre a banda Expel 10, pois será importante mais tarde. Na boate, fale com Hortfin, que ajuda uma amiga numa reportagem investigativa. Ajude-o e ele dará duas palavras código. Vá falar com o bartender e, se tiver PP suficiente, pode pagar uma rodada de bebida para todos no local. Converse com Vartin e Huck e aceite ajudá-los (duas opções do canto superior esquerdo na roda de diálogo) para que Morinth apareça e o chame para conversar em particular.



37. Jogue um charme nela, mas não use as opções Family ou Justicars. Ao abordar o tópico Art, escolha as opções Forta e depois Do you Watch the Violence Ones? – se tiver PP suficiente, pode escolher uma opção logo depois. Ao falar de música (Music), escolha a opção Expel 10, depois Like Hallex?. Sobre viagem (Travel), escolha I like the danger e, quando falar de Power, escolha Power is its own Reward. Morinth o convida para seu apartamento. Antes de falar com ela lá, pegue a arma pendurada na parede. Puxe conversa com Morinth para mantê-la ocupada enquanto Samara se aproxima. Se tiver PP suficiente, poderá resistir ao controle mental de Morinth. Durante o confronto de poderes entre Samara e Morinth, escolha quem matar. Caso opte por matar Samara, Morinth assumirá sua identidade na Normandy (RP). Independentemente da escolha, ganha-se o **troféu Doppelganger**.



TALI: TREASON

38. Em Vallhallan Threshold, visite The Migrant Fleet. Tali será julgada por traição e você pode ajudá-la seguindo uma linha pacífica (PP) ou agressiva (RP). O julgamento será interrompido para realizar uma missão de resgate. Fale com Admiral Koris para obter detalhes da missão e com os Quarians.

39. Fale com o guarda no final do caminho e confirme sua partida para a nave do pai de Tali, que está sob o poder dos Geths. A missão é curta e rápida, porém cheia de batalhas intensas e com inimigos dotados de escudos de invisibilidade. Atenção ao chegar à cabine de comando da nave, onde aparecem dois Geths gigantes, com alto poder de fogo e escudos resistentes – fique em movimento pela sala, abrigando-se enquanto atira.



40. Examine o computador de bordo para achar a gravação que prova a inocência de Tali. Além de recuperar a nave, o julgamento continua e suas decisões resultam em PP ou RP – não use a evidência contra o pai de Tali e, se tiver PP suficiente, conclua o julgamento de maneira positiva para ganhar a lealdade de Tali e o **troféu Treason**. Antes de prosseguir, é importante visitar todos os planetas que têm comércio e comprar armas e equipamentos, falar com todos os recrutados e fazer upgrades na Normandy – cumprir todas as missões de lealdade garante atualização total da espaçonave.

ASSIGNMENT #5

ILLIUM. THE JUSTICAR: SMUGGLING EVIDENCE

41. Após completar o recrutamento de Samara, esta missão se autocompletará logo que falar com Anaya ou Pitne For.

ILLIUM. THE JUSTICAR: STOLEN GOODS FOUND

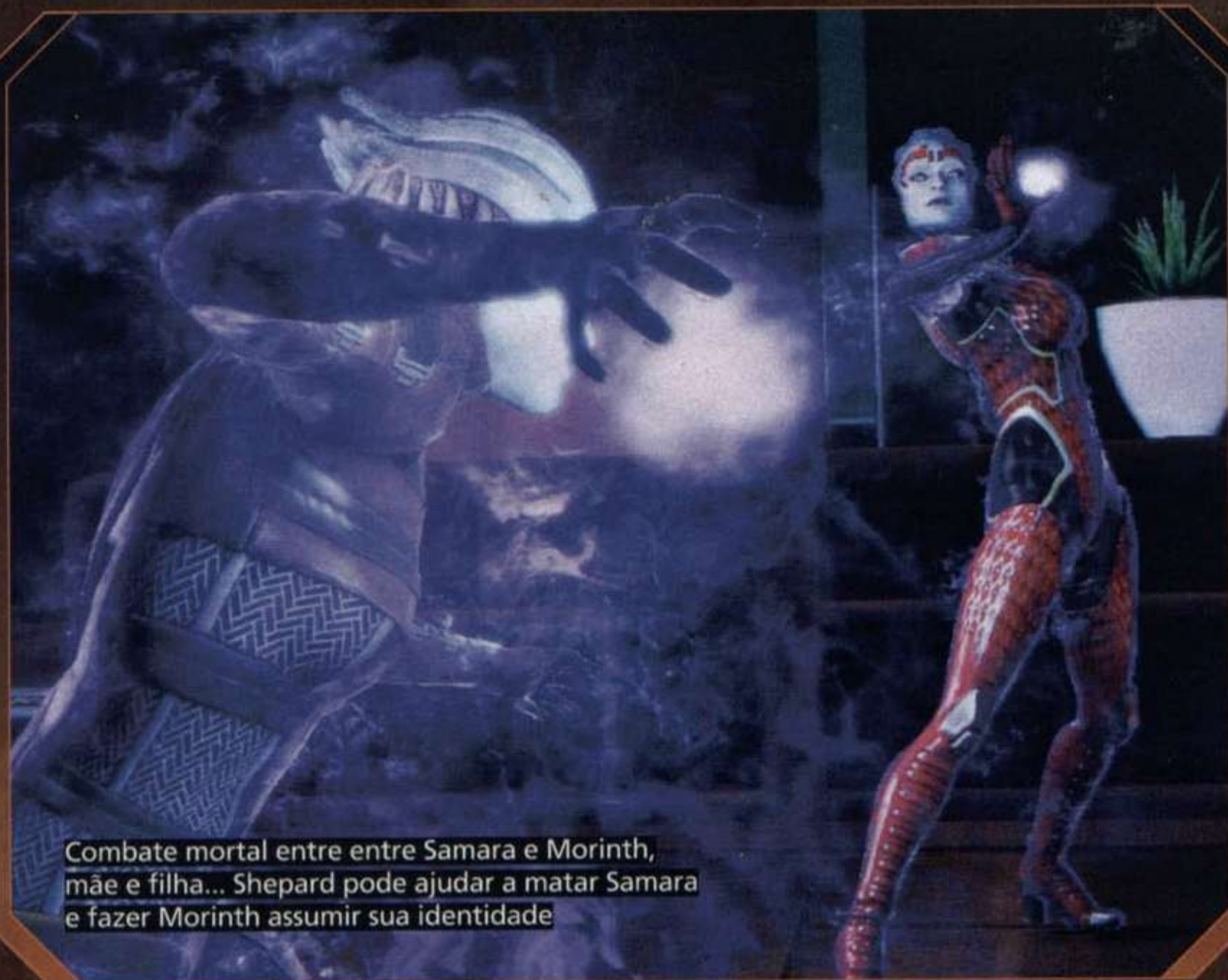
42. Após completar o recrutamento de Samara, visite Illium e um Krogan o abordará em nome de Thax para saber sobre os produtos roubados. Finalizando a conversa, a missão se completa.

ILLIUM. THE PRODIGAL: LOST LOCKET FOUND

43. Após completar a missão de lealdade de Miranda, fale com a Asari perto da mureta pouco depois de chegar a Illium, e entregue o objeto para ela – tem outra Asari perto da placa luminosa "NAE", fale com ela para receber uma mensagem sobre a Rachni Queen (caso tenha salvado-a em *Mass Effect: Genesis*).

ILLIUM. INDENTURED SERVICE

44. Ao entrar no Eternity Bar, fale com a Slave Broker e ofereça ajuda para a Quarian. Mais ao lado, fale com a Synthetic Insights Rep (a



Combate mortal entre Samara e Morinth, mãe e filha... Shepard pode ajudar a matar Samara e fazer Morinth assumir sua identidade

Asari vestida de amarelo e branco) e convença-a a ajudar a comprar o serviço da Quarian (se tiver PP suficiente, melhor), depois volte a falar com a Slave Broker para completar a tarefa. Aproveite e fale com a Bartender para comprar algumas bebidas diferentes.

ILLIUM. BLUE ROSE OF ILLIUM

45. Próximo do ponto Memories of Illium no mapa, fale com uma Asari e ajude-a (ou não) a aceitar sair com o Krogan, que recita poemas para ela, ou dar um fora nele.

ILLIUM. MEDICAL SCANS

46. No banco perto do Tracking Office, fale com a Colonist e ajude-a a convencer Erinya, a Asari próximo do terminal de compras Baria Frontiers ao lado, a rever os contratos com os humanos sobreviventes – aproveite para fazer compras.



OMEGA. PACKAGES FOR ISH

48. No corredor à direita da entrada do Afterlife, fale com Ish e ajude-o a pegar umas encomendas (estes itens ficam marcados quando se aproximar deles) ao lado da porta da loja Saronis Applications, no Level 26 em Citadel, ou no sofá do Eternity Bar, em Illium. Obtendo o pacote, entregue para Ish.

TUCHANKA. KILLING PYJAKS

49. Fale com Ratch, na área Ratch's Ware, e aceite ajudá-lo a eliminar os Pyjaks por meio de um minigame (examine o computador ao lado de Chief Scout) usando quantidade limitada de munição. É preciso antecipar o trajeto das criaturas e atirar para que a explosão as mate. Vença três ondas de ataque e fale com Ratch para concluir a missão e ter desconto na máquina de vendas ao lado dele.

TUCH. COMBUSTION MANIFOLD

50. Durante a missão de lealdade de Mordin, no caminho deve ter coletado o Combustion Manifold. Com este, fale com o mecânico em Tuchanka e entregue o item a ele.



TUCHANKA. OLD BLOOD: MISSING SCOUT

51. Você completa esta ao persuadir o Krogan doente (é preciso ter PP) durante a missão de lealdade de Mordin, perto da entrada da base de Weyrlocs.

CITADEL. FOUND FORGED ID

52. Se você pegou as ID falsas durante a missão Eye for a Eye, visite a área Level 27 em Citadel e fale com as duas Asaris sentadas

próximas da escada que dá acesso ao Level 26 e entregue as ID para elas.

DERELICT REAPER

53. Vá para Hawking ETA, sistema Thorn, onde se encontra a espaçonave Derelict Reaper. Nela, avance aos poucos e não deixe de investigar tudo que encontrar, pois os inimigos surgem aos montes. Atire nas pernas deles para impedir a investida rápida dos Husks e exploda as caixas para limitar a ofensiva inimiga.



54. No meio do caminho, Shepard é salvo por um Geth chamado Legion. Na câmara do núcleo, Legion cai. Elimine os inimigos e atire no núcleo ao fundo e, sempre que causar dano suficiente, será ativado o mecanismo de defesa e novos inimigos aparecerão. Repita o processo até destruir todos. Já de volta à Normandy, diga a Miranda e Jacob que você vai conversar com o Geth, o que rende o **troféu Friend or Foe** e, acalmando os ânimos, vá ao Deck 3 e visite a câmara dentro da área Med Bay. Lá, encontra-se Legion, que pode ser ativado e integrado ao time ou vendido por 50 mil créditos para a Cerberus. Se Legion entrar no time, cumpra sua missão de lealdade.



LEGION: A HOUSE DIVIDED

55. Em The Phoenix Massing, navegue até The Sea of Storms e aporte na Heretic Station. O objetivo é soltar um vírus para reprogramar o núcleo central, que impede Legion de ter total autonomia em suas ações, ou destruí-lo. A incursão na estação é perigosa, pois a resistência da maioria dos inimigos é elevada. Em certos trechos, fique atento para não pisar nas linhas de código verde, pois elas ativam o sistema de alerta. Encontre e destrua os núcleos que alimentam essas linhas (escaneie os núcleos para ganhar dinheiro), além de eliminar a ameaça local para abrir a porta. Com Legion na equipe, a vantagem é controlar as torretas (duas por vez) que encontra no caminho, ▶



um excelente reforço. No terminal principal, faça Legion apagar o vírus e, nesse meio tempo, derrote a horda de Geths. Ao final da batalha, escolha entre reescrever o código do sistema e salvar os Heretic (PP) ou destruir toda a estação (RP). Independentemente de sua escolha, é preciso sair do lugar para evitar um mega pulso eletromagnético ou a explosão, respectivamente, mas alguns Geths aparecerão durante a fuga. Concluir a missão garante o **troféu A House Divided**.

IMPORTANTE

Ao completar as missões *Treason* e *A House Divided*, Tali terá um desentendimento com Legion na Normandy, e você deve tomar partido. Se tiver pontos PP ou RP suficientes, apartará a briga e manterá a amizade com ambos – manter esta amizade é crucial para conseguir um troféu no final do jogo.

ACTIVATING THE IFF

56. Agora que está com a equipe completa e suas missões de lealdade concluídas, fale com cada um deles para conseguir PP / RP extra e atualizações de equipamento. Fale com Tali, Jacob e Garrus para ganhar melhorias na blindagem, desempenho e armamento da Normandy. Feito isso, use o mapa de navegação para Shepard e sua equipe saírem em uma missão de investigação. Durante a ausência, os Collectors invadirão a Normandy para capturar toda a tripulação. Controlando Joker, siga as linhas piscantes no chão e não pare para olhar o que acontece. Seguindo o caminho determinado, ative o sistema para que EDI tome controle de toda a Normandy e inicie uma contramedida para expulsar os invasores e salvar a nave.



57. Passado a tensão, Shepard e os outros voltarão, mas a tripulação foi capturada e levada. Ganha-se acesso ao Mass 4 Relay e, como todas as missões disponíveis no jogo

foram realizadas, é hora de ir para a batalha final – se você deixou algum Assignment pendente, ignore-o, pois se tentar fazê-lo antes de ir para a missão final nesta etapa do jogo, a tripulação sequestrada da Normandy será morta. Além disso, se andou investindo em um relacionamento com alguém da equipe, assim que entrar no Mass 4 Relay, garantindo o **troféu Suicide Mission**, ocorrerá a consumação do relacionamento e a conquista do **troféu Paramour**.

SUICIDE MISSION

58. Durante a investida da Normandy à base dos Collectors, a máquina de ataque Oculus invade o compartimento de carga. Evite acertar as caixas explosivas, elas não afetam o inimigo. Ataque a todo momento, em qualquer parte do alvo, mas fique atento com seu feixe de raios (armamento pesado é uma solução rápida). Após uma longa cena, e mais decisões a serem tomadas, hora de invadir a base do inimigo a pé. Antes, é preciso fazer algumas escolhas de personagens para missões paralelas com base na especialidade de cada membro. Case mande gente adequada, o enviado morrerá na missão. Eis as melhores opções nas duas primeiras escolhas:

- É preciso um especialista em tecnologia. Envie: Tali, Kasumi ou Legion.
- É preciso um especialista em liderança para conduzir a segunda equipe. Envie: Miranda, Jacob ou Garrus.



59. Na primeira etapa, a regra é avançar o mais rápido que puder, ao mesmo tempo que aciona os computadores acompanhando a tubulação à esquerda para abrir caminho para seu especialista em tecnologia não morrer por superaquecimento – quando a situação aperta, uma barra de tempo será mostrada no canto da tela. Acionando todos os computadores, o especialista abrirá o portão para todos e, se seguiu o detonado direitinho, resgatará toda a tripulação da Normandy. Em seguida, haverá mais escolhas a serem feitas:

- É preciso um especialista em poderes bióticos. Escolha: Jack ou Samara / Morinth.
- A equipe secundária precisa ser liderada. Escolha como líder: Miranda, Jacob ou Garrus.
- Os resgatados precisam ser conduzidos até a Normandy. Escolha: Tali, Mordin, Jack ou Kasumi.

60. Não importa o que fizer, não saia de dentro do campo de proteção. Durante sua incursão, o escolhido para manter o escudo biótico não pode atacar, portanto, protegê-lo é prioridade.

Após eliminar os inimigos, fale com o portador do escudo para avançar. Forme uma nova equipe para continuar a progressão ao longo de plataformas carregadas de inimigos.

61. Ao final do caminho, descobre-se que a base inteira é um Reaper e está ligada diretamente a uma carcaça gigante com imagem humana. Leve a arma Collector Particle Beam e elimine os Collectors (eles deixam recarregadores para a arma citada) e destrua os quatro tubos de alimentação que sustentam o monstro de metal. Feito isso, use a Collector Particle Beam para acertar os olhos do monstro e destruí-lo, mas tenha cuidado com seus ataques e fique o mais longe possível – se ficar nas plataformas próximo dele, poderá morrer com um soco.

62. Vencendo a batalha, ocorrerá mais uma conversa com Illusive Man na qual terá que decidir entre destruir a base e a tecnologia do inimigo (PP) ou entregar tudo para a Cerberus usar e se proteger de ataques futuros (RP). Independentemente de sua escolha, se ninguém da equipe morreu, o troféu **No One Left Behind** pipocará na tela ao longo do final, além de **Against All Odds** e **Mission Accomplished** – se interagiu com o quadrinho Genesis, também ganhará o **troféu Long Service Medal**. Caso contrário, termine o jogo de novo para obtê-lo.



63. Após os créditos, você pode continuar para completar Assignments pendentes. Se quiser a platina, é preciso terminar mais uma vez na dificuldade *Insanity* para ganhar o **troféu Insanity**. Crie um save no final do jogo e recomece uma nova partida, convertendo o save em benefícios para começar a nova partida no *Insanity*, já com vários bônus e mantendo a evolução de Shepard – assim, é possível chegar ao Lv.30 e ganhar o **troféu Power Gamer**. Terminando o jogo e tendo todos os troféus já conquistados, vem a platina **N7 Elite**.



GANHHE

uma linha inteira de produtos Neo.

100%
BRASILEIRA

VISION



Para participar, envie um e-mail para concurso@neotronics.com.br contendo a resposta para a pergunta:

O que você faria para ganhar uma linha completa de produtos Neo para o seu console?

Não esqueça de indicar qual das linhas você gostaria de ganhar (Confira as linhas e produtos na listagem abaixo)

concurso@neotronics.com.br

Escolha qual linha você quer ganhar:

Linha PC

Controlador Neo Flex
Controlador Wi-Fi 4IN1
Volante Neo Racer Flex
Tapete da Diversão Neo
Guitarra Monster Rock
Adaptador p/ Controlador PS2/USB

Linha Ps3

Controlador PS3 Neo
Volante Neo Racer Flex
Guitarra Rock3 Neo
Cabo Vídeo Componente Neo
Adaptador p/ Controlador PS2/PS3

Linha Wii

Tapete DanceWii Neo
Guitarra RockWii Neo
Cabo Vídeo Componente Neo
Adaptador p/ Controlador PS2/Wii
Adaptador Neo Motion Plus
Fonte de Energia Wii Neo
Bateria Recarregável Wii Neo
Controlador Kit Neomote & Neochuck
Capa de Silicone p/ Controlador Azul
Capa de Silicone p/ Controlador Incolor

Linha Ps2

Controlador Neo Top
Controlador Wi-Fi 4IN1
Memory Card Neo
Volante Neo Racer Flex
Tapete da Diversão Neo
Guitarra Rockstation Neo
Cabo Vídeo Componente Neo
Capa de Silicone p/ Controlador Azul
Capa de Silicone p/ Controlador Incolor
Bolsa para PS2 Slim

Linha XBox 360

Volante Neo 360
Cabo Vídeo Componente Neo
Bateria Recarregável Neo 360
Headset Neo 360
Capa de Silicone p/ Controlador Verde
Capa de Silicone p/ Controlador Incolor

Regulamento do Concurso Cultural:

- Os e-mails deverão conter obrigatoriamente o nome completo do participante, resposta à pergunta e a linha a qual ele deseja ganhar.
- O ganhador será contemplado com 1 (uma) das linhas de produtos, de acordo com sua indicação no e-mail de participação.
- Só serão aceitas como válidas para a participação as mensagens que contiverem TODOS os dados mencionados no item 1 deste regulamento e forem enviadas até o dia 20/05/2011.
- Cada participante poderá enviar quantas mensagens desejar, sendo que cada uma deve conter apenas 1 (uma) resposta à pergunta.
- E-mails que não contiverem a linha de produtos desejada ou mais de uma resposta serão automaticamente desclassificados.
- Uma comissão julgadora nomeada pela Neotronics irá avaliar as respostas enviadas escolhendo assim a que julgar mais criativa, sendo sua decisão única e irrevogável.
- Os resultados serão divulgados no dia 23/05/2011, na página inicial do site da Neotronics (www.neotronics.com.br).
- A Neotronics ficará responsável pelas despesas de envio e entrega dos produtos dentro do prazo de até 30 dias após o anúncio da divulgação.
- Ao enviar seu e-mail com a resposta, o participante concorda com todas as regras deste concurso.



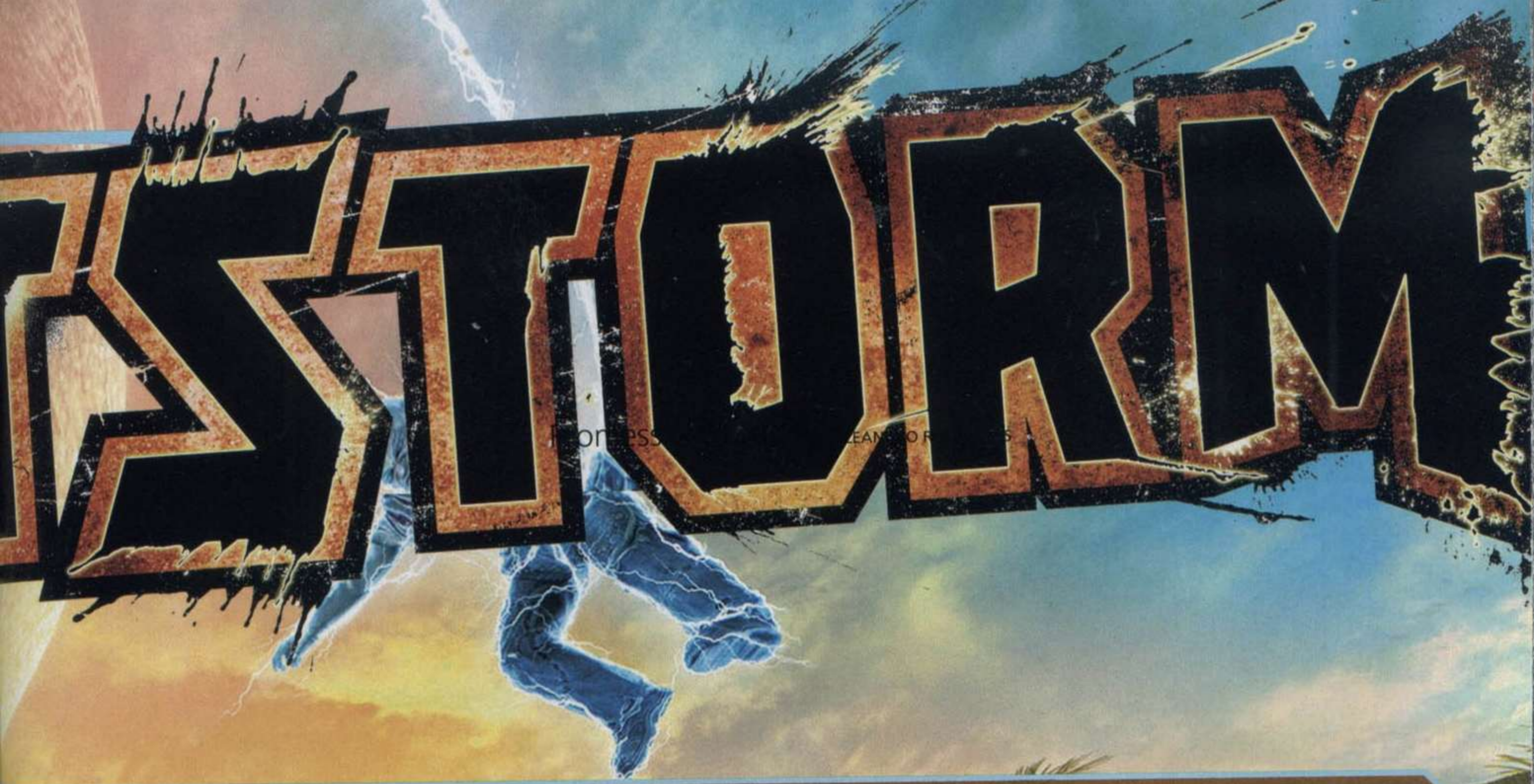
Divertindo com inovação.

DETONADO



FICHA TÉCNICA

- Tiro
- 1 a 4 multiplayer
- Produzido pela People Can Fly



Pé na porta e tapa na cara!

ANÁLISE POR LEANDRO RODRIGUES E EXTRAS POR PEDRO SCiarOTTA

A cada dois dias, um novo jogo de tiro sai para o PlayStation 3. Alguns são verdadeira obras de arte, como *Call of Duty: Black Ops* e *Killzone 3*, já outros não conseguem se destacar tanto e acabam caindo na vala comum, junto com outros tantos títulos medianos. Mas uma característica se tornou uma verdadeira obsessão para todas as produtoras: a necessidade de uma linha narrativa séria, tentando tornar a obra o mais real possível.

Felizmente, algumas empresas não têm medo de arriscar, trazendo de volta uma linha mais leve, descontraída e com um único objetivo: diversão. *Bulletstorm*, da produtora People Can Fly, é leve, empolgante, no melhor estilo *Duke Nukem*. O protagonista é Gray, um pirata espacial que está preso em um planeta distante. Ele está acompanhado de Ichi, um ciborgue, e Trishka, uma garota encrenqueira. O objetivo do trio é tão simples quanto a história do jogo: querem apenas escapar do planeta, eliminando todos que estiverem no caminho.

BRINCANDO COM TUDO

Simplesmente, ninguém escapa das piadinhas de duplo sentido do protagonista. Seja ele um aliado ou um inimigo que está atrapalhando o seu caminho. Algumas situações foram criadas sob medida para que o protagonista faça os jogadores darem risadas, como no começo da aventura, quando Ichi tenta abrir uma porta e ela exibe três luzes vermelhas, uma alusão ao típico

problema apresentado pelo Xbox 360, em seus primeiros lotes. Ele resmunga e fala que só existe uma maneira de resolver isso, dando um pontapé no meio da trava. Outro momento hilário é quando Gray encontra uma arma que permite controlar um gigantesco robô em forma de dinossauro. Enquanto seu novo brinquedo solta raios pelos olhos e esmaga os inimigos, ele fica cantarolando uma musiquinha com rimas pobres, exaltando como o seu robô é legal. Impagável.

Gray não mostra sua personalidade só na hora das piadas. Ele também acaba com os inimigos de uma maneira única. Usando um chicote energético, ele consegue puxar inimigos e objetos na sua direção. Isso desencadeia uma das características mais divertidas do jogo. O jeito que você vai finalizar o inimigo depende da sua criatividade. Vale praticamente tudo: chutá-lo em algo do cenário como espinhos ou objetos elétricos, acertar tiros ou jogá-los de um precipício. Sua criatividade vale pontos para comprar novas atualizações para as armas e até munição. Esses recursos ficam ainda mais divertidos quando utilizados nos modos cooperativos online. Nessa hora, é possível jogar com amigos contra dezenas de hordas inimigas ou então em fases do modo história. Infelizmente, achar uma sala para jogar é algo raro e demorado, talvez porque o jogo tenha um modo de salas privadas, o que facilita muito na hora de formar uma equipe, ou seja, trate de arrumar uma turminha de amigos para aproveitar o multiplayer.

AVALIAÇÃO TÉCNICA

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

AVALIAÇÃO DO GÊNERO (FPS)

Sistema de Danos ★★★☆☆ | Arsenal ★★★★★ | Multiplayer ★★★★★ | Design de Cenários ★★★★★

NOTA FINAL

8,0

ROTEIRO



Escolha a melhor opção: eliminar o inimigo com uma explosão, um desmembramento ou então com um choque em uma placa

Bulletstorm não é um jogo complicado, mas existem vários extras que ajudam a ganhar troféus e tornar sua aventura ainda mais divertida. Confira nosso guia e descubra como aumentar o seu tempo de jogatina.

LOCALIZAÇÃO DOS NEWSBOTS

Essas lixeiras ambulantes cortam os poderes do seu chicote hightech. A melhor maneira de se vingar é sentando a "bicuda" nas folgadas. Mas tome cuidado para não ser muito criativo na hora de "executá-las". Chutar um deles dentro d'água, por exemplo, não conta como destruição. No total, são 28 Newsbots que podem lhe render um troféu.



Ato II (Cap. 1)

- 1. No começo do resort, logo depois de matar os primeiros Electroflies.
- 2. Dentro do prédio, após derrotar os inimigos

que explodem (os que têm a arma Flailgun).

- 3. Depois de "conhecer" Trishka e escalar pela árvore, o Newsbot estará no seu caminho.



Ato II (Cap. 2)

- 4. Logo antes de entrar na minicidade dos Mechatons.

Ato III (Cap. 1)

- 5. Após pegar a sniper e matar os primeiros inimigos com ela, o Newsbot estará na parte mais baixa, à direita.
- 6. Depois de passar a ponte e matar os inimigos atrás dos caixotes, o NB vai estar dentro da casa (onde mais inimigos aparecem).
- 7. No hall com o piano.

Ato III (Cap. 2)

- 8. Depois de resgatar Trishka. Após pegar a

sniper, o Newsbot está no corredor à direita.

- 9. No meio da praça, atrás do avião em chamas.
- 10. No elevador, após descer as escadas.

Ato IV (Cap 1)

- 11. Depois de entrar rastejando no prédio, olhe para a esquerda.
- 12. À esquerda na entrada do parque, após desbloquear a rua.



Ato IV (Cap 2)

- 13. Depois de descer as escadas, na praça com os atiradores e plantas. No caminho à esquerda.
- 14. Depois de passar os cactos, na praça com o dropkit.
- 15. Quando estiver subindo as escadas, um Newsbot vai estar na parte esquerda.



Ato IV (Cap 3)

- 16. No momento da descida, não desça imediatamente. Há um Newsbot na sala em frente.
- 17. Esse estará no seu caminho, logo depois de ativar o elevador.

Ato V (Cap 1)

- 18. Na primeira sala da fase.
- 19. Após destruir os helicópteros e vários inimigos, vá para a esquerda, passe agachado pelos galhos e ache o Newsbot.

Ato V (Cap 2)

- 20. Depois da batalha com os Burnouts, o NB estará na sala seguinte.

Ato V (Cap 3)

- 21. Na sala da emboscada, após sair das tubulações subterrâneas.
- 22. No corredor após derrotar o minichefe.

Ato VI (Cap 1)

- 23. No começo da fase, enquanto você desce as escadas.
- 24. No seu caminho, após descer as escadas (depois do minichefe).



Ato VI (Cap 2)

• 25. Depois de uma luta intensa com os Burnouts, ele estará na próxima sala, do lado esquerdo. Ele está em um lugar inalcançável, então atire para destruir.

Ato VII (Cap 1)

• 26. Próximo a um dropkit, no caminho para o spaceport.
• 27. Depois de se separar de Ishi e Trishka, passando o dropkit. Ele estará escondido em uma sala à esquerda do lugar em que aparecem inimigos.

Ato VII (Cap 2)

• 28. Escondido atrás dos destroços no seu caminho para a Ulysses. Cuidado para não passar sem vê-lo, já que é no meio de uma luta.

LOCALIZAÇÃO DOS ENXAMES DE ELECTROFLY

Quem são os Electroflies? Para que eles servem? Não fazemos ideia. O que sabemos é que, além de serem úteis para alguns Skillshots, eles podem render troféus. Se você estiver gastando muita munição para matá-los, perceba que cada um tem uma rota constante de voo, que fica se repetindo. Geralmente, eles também voam mais devagar em determinado ponto da rota, então fique atento, porque é o momento certo de atirar. São 21 enxames no total.



Ato II (Cap. 1)

• 1 Depois de derrotar os inimigos nos rochedos, logo no começo do capítulo, os Electroflies estarão voando na entrada do resort.
• 2 Depois de passar pelo clube noturno e derrotar o inimigo fora dele, os Electroflies estarão voando à esquerda no caminho que se abrirá.
• 3 Depois de derrotar o minichefe no telhado e passar pela "recepção", eles estarão logo acima do dropkit.
• 4 No mesmo lugar do Newsbot #3, voando acima do dropkit.
• 5 Após matar o último minichefe e exterminar os inimigos com a Minigun, não se

afobe para entrar no Monster Dome e terminar a fase. Há um enxame de Electrofly à direita!

Ato III (Cap. 1)

• 6 No começo, atrás do rochedo onde está o primeiro dropkit.
• 7 Na plataforma final das docas, após mais uma batalha com a sniper. Eles estão voando sobre um buraco no pier.
• 8 No hall com o piano. O enxame está voando na parte de fora, junto das cachoeiras.

Ato III (Cap. 2)

• 9 Esse grupo você encontra no local da ponte, após sobreviver à emboscada.
• 10 No final da praça, após derrotar Creeps e Skulls, à esquerda.

Ato IV (Cap 1)

• 11 Depois de "conhecer" as plantas Venus Man Eater, na parte esquerda da rua.



Ato IV (Cap 2)

• 12 Depois de Ishi ser raptado, saia da edificação e vire à direita.
• 13 No final da escadaria, do lado oposto ao dropkit.
• 14 Depois das batalhas, quando estiver subindo as escadas, próximo aos cactos.
• 15 À direita, depois de passar a primeira sala do mausoléu.

Ato IV (Cap 3)

• 16 À direita, logo depois de passar o primeiro dropkit.



Ato V (Cap 1)

• 17 No mesmo lugar do Newsbot #18, acima dos inimigos destruídos.

Ato V (Cap 2)

• 18 Esses estão bem escondidos. Depois de "conhecer" os Burnouts, entre no corredor à direita na sala seguinte. Chute a porta e encontre seis bichinhos voadores.

Ato VI (Cap 2)

• 19 Após a cena em que Gray conversa com Ishi sobre Sarrano. Assim que sair do andaime, vire à esquerda e olhe os Electroflies voando sobre a água radioativa.

Ato VII (Cap 1)

• 20 Próximo ao Newsbot #26, após chutar uma porta de saída.
• 21 À esquerda, assim que sair do lugar cheio de malas.





Chutar um inimigo na fogueira é uma das maneiras de conquistar um novo troféu para sua coleção

SKILLSHOTS SECRETOS

Existem 131 Skillshots ao todo. Na database dos Skillshots (menu de pause), é possível ver como executar. Normalmente, eles acontecem até o final do jogo. Porém, 19 são secretos e não são explicados. Você vai ter que descobrir sozinho.

Alguns Skillshots secretos estão diretamente ou indiretamente ligados à história e acontecem naturalmente, enquanto outros podem acontecer em mais de um lugar. Vamos indicar onde você pode conseguir cada um deles.



• **Pancake** – Matar um inimigo esmagando-o contra uma parede. No Ato I (Cap. 2), após destruir o segundo helicóptero, esse Skillshot deve acontecer naturalmente ao entrar no esconderijo onde os inimigos se protegem. Chute a barreira para esmagar o malvado na parede oposta. Panqueca!

• **Sucker** – Matar um inimigo usando um ventilador gigante. No Ato II (Cap. 1), há alguns ventiladores na parte em cima dos telhados. Chute um inimigo nele e ganhe o Skillshot. Picadinho!

• **Kill-O-Watt** – No Ato II (Cap. 2), jogue um inimigo em um dos prédios eletrificados da minicidade. Chocante!

• **Mass Extinction** – Na mesma fase, esmague alguém enquanto estiver controlando o Mechaton. Pisoteado!



• **Fish Food** – Jogue um inimigo dentro d'água. No Ato III (Cap. 1), não vão faltar oportunidades de chutar um monstro pra água. Comida de peixe!

• **Floater** – Após abaixar a ponte no começo do Ato III (Cap. 2), chute um inimigo nas correntezas que passam embaixo dela. Rafting!

• **Man Toast** – No Ato III (Cap. 2), na sala em que você vê Trishka. Chute, escorregue ou use o Leash para jogar algum Creep em um dos reatores. Tostex!

• **Grinder** – Quando estiver escapando da represa, no Ato III (Cap. 2), chute um inimigo naquelas turbinas gigantes movidas pela água. Itaipu!

• **Weed Killer** – Destrua o chefe em uma batalha épica no Ato IV (Cap. 2) e corte esse mal pela raiz. Poda!

• **Ding Dong** – Ao encontrar os dois primeiros inimigos, após a descida no Ato IV (Cap. 3), eles se protegerão atrás de uma barreira. Mas veja só, há uma porta em que o Leash pode ser usado, bem acima deles. Destroços!

• **Tenderizer** – Ainda no Ato IV (Cap. 3), não perca tempo para matar os inimigos depois de destruir a turret gun. Corra e acione o elevador para matar todos em uma só tacada. Desce!

• **Steady Hand** – Esse pode ser complicado. No Ato 5 (Cap. 2), você deve destruir um Burnout atirando apenas em um dos seus pontos fracos (algum dos pontos laranjas). Para facilitar, use o Leach para deixá-lo em câmera lenta, use a Screamer e mire bem. Explosão!

• **Minced Meat** – No Ato 5 (Cap. 2), mate o Burnout-mutante jogando-o nas hélices do helicóptero. Em pedacinhos!

• **Halloween** – No Ato 5 (Cap. 3), após sair da sala da emboscada, chute um Nom na cabeça de um inimigo e puxe-o com o Leash (ou chute-o) em um objeto eletrificado. Dia das bruxas!

• **Dino-sore** – Acerte a marca vermelha no pescoço do Heckaton, no Ato 5 (Cap. 3). Tiranossauro!

• **Outburst** – No Ato 6 (Cap. 1), jogue um inimigo nos raios da tempestade. Choque do trovão!

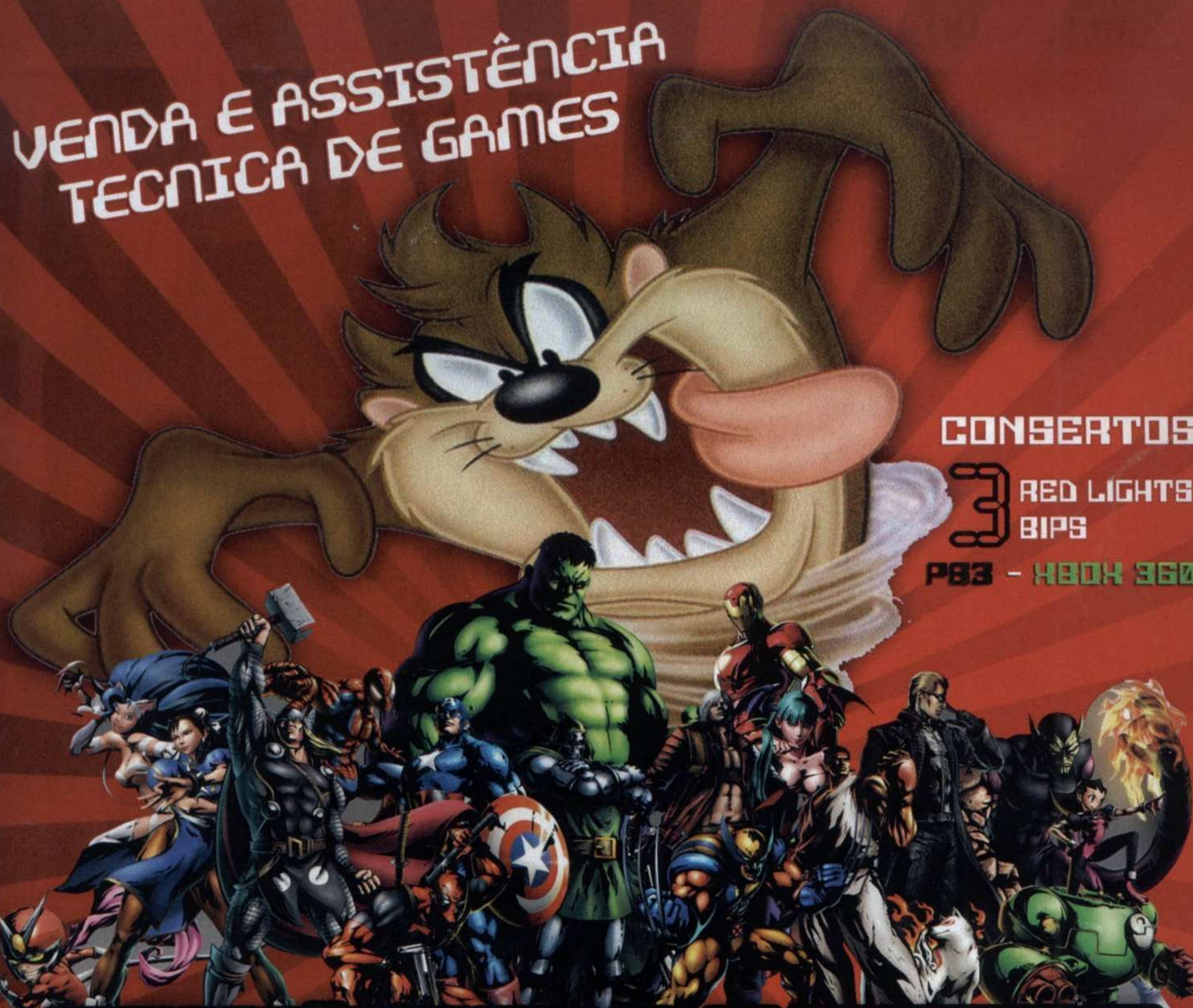
• **Forced** – Quando estiver na sala do gerador da Ulysses (Ato 6 - Cap. 3), jogue um inimigo em uma das barreiras elétricas. 220V!



• **Grilled Meat** – No Ato 6 (Cap. 3), mate o Burnout-mutante empurrando-o nos fios elétricos. Carne grelhada!

• **Ejaculated** – Na fase final (Ato 7 - Cap. 2), use os botões para ejetar alguns inimigos para fora da nave. Pelos ares!

VENDA E ASSISTÊNCIA
TECNICA DE GAMES



CONSERTOS

RED LIGHTS
BIPS

PS3 - XBOX 360

MANIAC'S GAMES

ATENDIMENTO PERSONALIZADO : TIRE SUAS
DUVIDAS COM NOSSA EQUIPE DE GEMEMANIACOS



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

NOVO

Alloos 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

oficina-arte.com
PRODUZIDO POR MAIL.RU E LEVEL UP INTERACTIVE S.A. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS

KILLZONE® 3



Áudio e Legenda em Português do Brasil



www.killzone.com



VIVA A AÇÃO EM 3D

VIVA EM ESTADO PLAY

18 NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 ANOS
Tema: Shooter
Conteúdo: Assassinato



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

Distribuído por © 2010 Sony Brasil Ltda. Todos os direitos reservados. Fica proibida a reprodução total ou parcial sem permissão por escrito. "PlayStation", "PS" e "PSP" são marcas registradas e "PS3", "PS2" e o logo da PlayStation Network são marcas da Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" e "make.believe" são marcas da Sony Corporation. Killzone é uma marca registrada de Sony Computer Entertainment Europe. Desenvolvido por Guerrilla. Todas as outras marcas comerciais são de propriedade de seus respectivos donos. Imagens são meramente ilustrativas. Alguns serviços da PlayStation Network podem não estar disponíveis para sua região.

SONY

make.believe

Garota Play

Akemi Higashi • Abril 2011





• Fotos: **Nelson Alves Jr.** • Assistente de fotografia: **Sérgio Borelli e Fábio Costa** • Produção: **Beth Macedo**
• Cabelo e maquiagem: **Carmen Correa** • Tratamento: **Beatriz Fonseca** • Moldura antiga: **Lula Lele**
• Lingerie: Fruit de La Passion, tel. (11) 3064-3334, www.fruitdelapassion.com.br

BACK TO THE FUTURE

EPISÓDIO 1: IT'S ABOUT TIME

Ótimos enigmas, diálogos nostálgicos e novas viagens pelo tempo marcam a esperada continuação da trilogia De Volta para o Futuro **POR LEANDRO RODRIGUES**

Se você não esteve preso em uma ilha do Pacífico, apertando algum botão sinistro por décadas, provavelmente viu – e adorou – a trilogia *De Volta Para o Futuro*. Os filmes criados por Robert Zemeckis são ícones da geração dos anos 1980 e motivo de infinitas especulações sobre uma possível continuação. A tão sonhada sequência chegou, mas em formato de jogo, dividida em cinco episódios que serão vendidos na PS Store. Nesta edição, você vai conhecer o primeiro episódio, *It's About Time*.

DEIXANDO COM QUEM SABE

Trabalhar com um título envolto em tanta expectativa exige cuidado e a produtora escolhida foi a TellTale, conhecida pelo sucesso com a dupla Sam & Max. E, como não poderia ser diferente, *De Volta para o Futuro* é um adventure, especialidade da produtora, e possui um roteiro original, que se passa após os acontecimentos do terceiro filme (você vai entender ao avançar no jogo).

Dr. Emmet Brown está desaparecido há meses e a justiça colocou seus pertences e engenhocas à venda para pagar os impostos atrasados. O DeLorean (a máquina do tempo mais irada já criada) aparece do nada com o cachorro Einstein dentro. Essa é a deixa para você, no controle de Marty McFly, encarar aventuras pelas estradas do tempo, em busca de pistas do paradeiro do Dr. Brown.

O título possui diversas referências ao filme, diálogos sensacionais e uma dublagem impecável. O ponto forte do primeiro episódio é conseguir trazer de volta



O estilo cartunesco do jogo conseguiu renovar os personagens sem apagar as características clássicas

o velho espírito dos antigos jogos do gênero adventure, com muita exploração investigativa de elementos do cenário, possibilidade de usar e agrupar itens e uma porrada de opções de diálogos que podem mudar o rumo da história ou até fazer você desviar da rota de um troféu.

Infelizmente, não são apenas lembranças boas que acompanham o primeiro episódio. A movimentação por diversas vezes é burra, lembrando jogos de gerações passadas.

Ocasionalmente, você perde uma opção ou deixa de ir ao local desejado pois o controle não responde da maneira esperada. Outro ponto que causa incômodo é a curtíssima duração. Para terminar o primeiro episódio, ganhando todos os troféus, bastam duas horas. Mas se levar em consideração que os cinco episódios custam apenas US\$ 20 e, caso todos tenham a mesma duração do primeiro, a experiência vale a pena e sai muito em conta. ■

AVALIAÇÃO TÉCNICA

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

AVALIAÇÃO DO GÊNERO (ADVENTURE)

Enredo ★★★★★ | Interação ★★★★★ | Enigmas ★★★★★ | Opções de Diálogo ★★☆☆☆

NOTA FINAL

7,5



FICHA TÉCNICA

- Adventure • 1 jogador
- À venda na PS Store por US\$ 19,99
- Sem funções online
- Produzido pela TellTale



Escolha frases clássicas entre as opções de diálogo para ganhar a maioria dos troféus do game



PLATINADORES

Back to the Future não tem platina, mas dá um bom trabalho conquistar todos os troféus. Abaixo, alguns craques que já conseguiram tudo.

- Ururu15..... 1h 55m
- Fenris_Lima..... 2h 4m
- DelitaMBB..... 3h 9m
- MaKTail..... 12h 35m
- Yelladion..... 18h 28m

Fonte: www.myps3t.com.br



Para usar um item, entre no menu e escolha-o. Com o item visível no topo da tela, fale com a 'tchen Door pessoa alvo ou examine um objeto para interagir



ROTEIRO

Criamos um roteiro sem enrolações, direto ao ponto. Aqui, você tem todas as informações necessárias para terminar a aventura e levar todos os troféus. As opções de respostas destacadas em amarelo são relacionadas aos diálogos oficiais do filme e são obrigatórias para faturar os troféus.

SHOPPING MALL

- No início, as respostas são livres, porém, ao escolher as duas respostas a seguir, Marty repete o diálogo do primeiro filme



- e ganha o troféu **Deja Marty**.
- D "You disintegrated Einstein."
- D "You built a time machine out of a DeLorean?"
- À esquerda, examine o Tool Box.

DOC'S HOUSE

- Examine a maquete (Town Quare Model).
- Examine a guitarra (Marty's Guitar).
- Use a guitarra e examine o amplificador.
- Fale Com George:
- D "I can Fight my own fights, Dad."



- Use a guitarra e pegue o livro do Doc.
- Do lado de fora do laboratório, o troféu **Doc's Legacy** deve surgir.

DOC'S HOUSE OUTSIDE

- Examine o DeLorean.

- Escute a fita cassete (Handheld Tape Recorder).
- Pegue o sapato (shoe).
- Saia do DeLorean.
- Use o sapato no Einstein.

DOWNTOWN

- Usa o interfone (buzzer).
- Fale para Edna:
- D "I've got something for you."
- Use o tênis na Edna.
- Siga para a esquerda da sala e mexa nas fotos (Pictures). Faça isso três vezes. E libere o troféu **Fate in Flux**.



- Fale com Edna:
- D "When did you lose your shoe?"
- D "An illegal speakeasy? Cool."
- D "Where WAS that speakeasy?" ▶

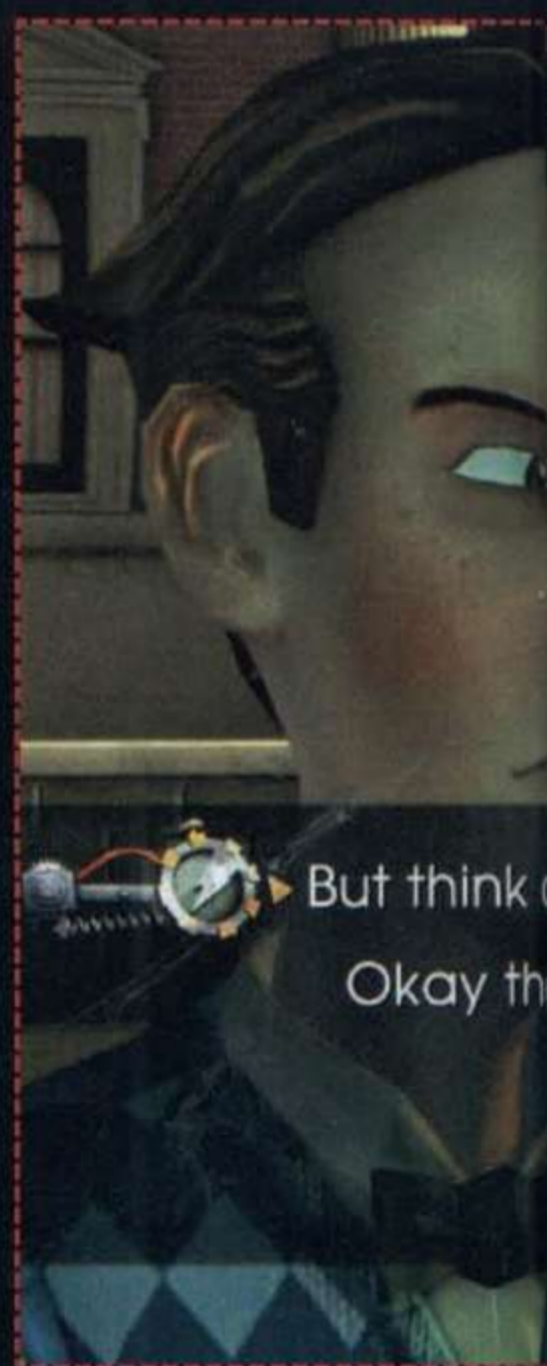


A graça das viagens temporais é encontrar as diferentes versões de personagens e parentescos

COLEÇÃO EPISÓDICA

Back to the Future: The Game é uma coleção dividida em cinco episódios que serão lançados ao longo do ano. Até o momento apenas o primeiro foi lançado. Confira a lista completa:

- **Episode I:** It's About Time
- **Episode II:** Get Tannen
- **Episode III:** Citizen Brown
- **Episode IV:** Double Visions
- **Episode V:** Outatime



But think
Okay th

D "What's with all these newspapers?"
D "Could those newspapers help me?"

- Saia da conversa (●).
- Examine os binóculos (Binoculars).
- Examine o aquecedor (Radiator).
- À direita, examine os jornais (Newspapers).

DOC'S HOUSE OUTSIDE

- Fale qualquer coisa com George.
- Use o circuitos do tempo (Time Circuits Switch).
- Use os números do visor (Time Circuits Keypad). Isso libera o troféu **Back in Time**.



HILL VALLEY 1931

- Fale com Edna e escolha a opção:
D "I'm a supporter!"
- Responda o que quiser. Vá para esquerda, em frente ao Law Office Sign e examine a placa. Isso libera o troféu **Hi Bob**.
- Siga para a direita e, do outro lado da rua, examine o Police Station Sing.
- Examine a janela da prisão (Jail Window).
- Fale com o Doc e escolha as opções:



D "Let's go back in time."
D "I guess I could break you out of jail."

- Fale novamente com o Doc:
D "Where can I find your younger self?"
- D "Where've you been?"
- D "How's the family?"
- D "Where'd the DeLorean come from?"
- Escolha as opções corretas para liberar o troféu **A Plausible Explanation**.



HILL VALLEY 1931 (2)

- À direita, examine a Soup Kitchen Door.
- Examine o telefone e saia.
- Siga para o edifício no centro e examine a Courthouse Door.
- Siga o jovem doutor e fale com ele:
D "I hear you're working on a rocket drill."
D "C'mon, tell me about your rocket drill."
D "Don't worry, I'm a scientist too."
D "Don't worry, your rocket drill secrets safe with me."
- Use a fita cassete (Tape Recorder) e fale novamente com o jovem doutor.



- Vá à delegacia, fale com o Doc:
D "I recorded your muttering."
- Volte e fale como jovem doutor:
D "H Equals the Hamiltonian Operator!"
D "I read a lot of Jules Verne..."
D "I need your rocket drill!"
- Após conquistar a confiança do jovem doutor, receba o troféu **Hello, Young Friend**.



HILL VALLEY 1931 (3)

- Siga até Kid Tannen e fale com ele:
D "I guess I'm here to shine your shoes..."
D "I'm looking for Arthur McFly."
D "Isn't that Artie's hat?"
D "Can I have some of those peanuts?"
D "What the hell is that!?"
- Use o chapéu (Hat) no Einstein.
- Toque a campainha (Buzzer).
- Fale qualquer coisa com Arthur Mcfly.
- Siga para a direita e saia do local.
- Vá na frente da barbearia (Barber Shop).
- Fale com Kid Tannen, use a fita cassete e fale com ele novamente.
- Toque a campainha do apartamento de Arthur.
- Fale com o Arthur usando a fita cassete.
- Use a Arthur's Subpoena e fale com Arthur. Isso vai liberar o troféu **Grandpa Got Served**.



the Stay Sober Society!
Forget the whole thing.

Na fase Hill Valley 1931 (2), há um possível defeito. Ao tentar usar o gravador no jovem doutor, fale com ele de primeira ou o item será desequipado. Não fale com ele sem o gravador equipado ou as opções de diálogo certas não surgirão

HILL VALLEY 1931 (4)

- Vá até o centro da praça e fale com Edna:
D "What's the scoop?"
D "You make soup deliveries?"
D "I can help deliver soup!"
D "What's the Stay Sober Society?"
D "I know where the Stay Sober Society..."
D "At the Brown Residence."



- Entre no Soup e vá à cozinha (Kitchen Door).
- Fale como jovem doutor:
D "I can't get into the kitchen."
• Siga para a saída. O doutor vai segurá-lo.
- Volte e examine a Emmett's Invention.
- Na entrada, fale com Bowl of Crummy Soup.
- Fale qualquer coisa.
- Examine o cano (Pipe) e saia.



- Volte ao centro do parque e fale com Edna:
D "I know a charity that needs a soup delivery."
D "The Stay Sober Society!"
• Fale com o jovem doutor:
D "They're sober."
D "They'll be quiet."
D "Okay then. Forget the whole thing."
• Ganhe o troféu **Junior Bootlegger Badge**.



FÓRMULA CIENTÍFICA

STOKE FIRE

- Fire • Burning
- Hot • Hotter
- Flame • Bellowing
- Hot Air

SPRINKLE BACTERIA FOOD

- Eating • Food
- Microorganism
- Bacteria • Shake
- Fed • Feed
- Scatter

RELEASE GASEOUS PRESSURE

- Release Valve
- Pressuring • Pressure
- Bladders • Release
- Bags of Gas • Vent

TURN ELECTRICAL C.

- Spins • Crank
- Current • Turn
- Shock • Generated
- Spark • Lightning
- Move • Rotation

pai e cabe ao Marty mostrar a fórmula do combustível. A sequência é aleatória, mas o jovem doutor vai falar com letras maiúsculas dicas do que é necessário examinar. Verifique em qual grupo a palavra que ele soltou pertence e faça as quatro sequências. Tenha cuidado, o pai do doutor também fala palavras em letras maiúsculas para atrapalhar a fórmula. Se fizer a sequência perfeita (veja a tabela com as palavras no quadro Fórmula Científica, no rodapé da página), o troféu **Fuelmaster** será seu. Durante a animação, na delegacia, o troféu **Jailbreak!** vai para a sua lista.



A FUGA

- Já no caminhão, salve o Doc.
- À direita, examine a antena (Antenna).
- Examine a toolbox e siga para esquerda.
- Equipe a Tire Iron e use-a no Spare Tire.
- Examine a janela frontal (Front Window).
- Examine as chaves (Keys).
- Equipe a antena e use-as na chave.
- Examine a janela dos fundos (Rear Window).
- Fale com Doc:
D "I need a distraction!"
• Examine a janela da frente e use a antena nas chaves.
- Siga para a direita e abra o cadeado.
- Use o Hubcap no Kid's Gun.
- Pegue a arma e atire no cadeado.
- Fale mais uma vez com Doc:
D "Hit The Throttle!"
• Depois dessa confusão, ganhe o troféu **A Bicycle Buit For Two** e encerre o primeiro episódio de *Back to the Future*. Confira os guias para os episódios futuros nas próximas edições da **D&T**.



STACKING



Desafios criativos dentro de uma aventura escondida em um mundo de mamuskas **POR LEANDRO RODRIGUES**

Fique sempre atento aos projetos assinados pelo estúdio Double Fine. Responsável por *Costume Quest*, sucesso na PlayStation Store, o estúdio foi criado por Tim Schafer, uma das mentes por trás de clássicos como *Full Throttle*, *Grim Fandango*, *The Secret of Monkey Island* e *Day of the Tentacle*. Só esse currículo endossa qualquer compra tranquilamente.

A nova prova da criatividade do estúdio é o desafiador *Stacking*, uma aventura no mundo das mamuskas (bonecas russas que entram umas nas outras). Mais do que

só uma escolha de design, o funcionamento das mamuskas está diretamente ligado à jogabilidade e ao sistema de desafios de *Stacking*, um jogo de aventura abarrotado de quebra-cabeças.

Qual é o poder óbvio de uma mamuska? Entrar no corpo de outra mamuska, é claro. A utilidade disso é que, entre a população que habita os cenários, há diversos bonecos com habilidades únicas que podem servir aos seus propósitos. Precisa abrir uma porta? Entre no corpo da mamuska que carrega uma chave e tome o controle dela.

A regra para "possuir" o corpo de outro boneco é o tamanho. O protagonista, Charlie, é um boneco muito pequeno, uma criança, e deve entrar em bonecos maiores sempre que precisar superar dificuldades. Mas não é possível ir diretamente para o boneco de maior estatura. As mamuskas possuem

AVALIAÇÃO TÉCNICA

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

AVALIAÇÃO DO GÊNERO (ESTRATÉGIA | TOWER DEFENSE)

Variedade de Unidades ★★★★★ | Modos Extras ★★★★★ | Estratégia ★★★★★

NOTA FINAL

9,0



FICHA TÉCNICA

- Adventure • 1 jogador
- À venda na PS Store por US\$ 19,99
- Sem funções online
- Produzido pela TellTale

PLATINADORES

Stacking não tem platina, mas isso não tira o mérito da galera abaixo, jogadores que já alcançaram 100%.

- SoopaKilla..... 9h 34m
- JamesBR27..... 1 dia
- CalintsFG..... 1 dia
- Chanceler..... 2 dias
- OVOKndR..... 2 dias

Fonte:

www.myps3t.com.br



uma hierarquia e não é possível pular nenhum estágio. Por exemplo: para passar por uma porta vigiada, Charlie deve entrar em dois bonecos até conseguir, enfim, controlar a boneca maior, com roupas sensuais, e assim desviar a atenção do pobre guarda.

As soluções para os quebra-cabeças são muito criativas, mas não chegam a dar grandes dores de cabeça. As coisas se complicam se você quiser explorar possibilidades e encontrar todas as soluções possíveis para cada desafio. Cada tarefa tem, no mínimo, três modos únicos de se chegar à solução. É possível caçar personagens únicos entre a população, desafio que vale um troféu.

A motivação de *Stacking* não é tão bonitinha quanto o estilo gráfico. O protagonista, Charlie, é um jovem que viu sua família ser escravizada e obrigada realizar trabalhos forçados para um temido Barão. O pequeno decide livrar todos os seus parentes desta cruel realidade. Apesar do tema sério, o jogo tem um tom divertido, com diálogos cheios de respostas espirituosas. Além disso, *Stacking* usa o estilo de narração de filmes mudos, em que os diálogos são apresentados em tela separadas dos personagens e em preto e branco.



Charlie deve procurar várias soluções para cada desafio, mas sempre utilizando outras bonecas do cenário

ROTEIRO

ROYAL TRAIN STATION

CHALLENGE 1. EMPTY THE LOUNGE

Após usar o boneco com uma chave na cabeça para abrir o portão, você vai chegar a uma área fechada, protegida por um guarda. O objetivo é esvaziar o salão onde está rolando uma reunião.



- **Solução 1:** encontre Clerk-of-the-Works Jasper, à direita do segundo portão. Abra o ventilador à direita da porta, entre e fale com o anfitrião.
- **Solução 2:** encontre The Window Chastisy no salão principal, seduza o guarda e, enquanto ele estiver apaixonado, use o guarda para abrir o portão e avisar o anfitrião.
- **Solução 3:** pegue Meriwether Malodor em frente aos banheiros, no andar inferior. Siga até o ventilador, ao lado da porta, e abuse do poder flatulento para tirar todos do salão.

SHIP SOLVER

CHALLENGE 2. CAUSE CHAOS

Safari é uma das atrações do cruzeiro. O objetivo é estragar a diversão do povo e paralisar tudo.

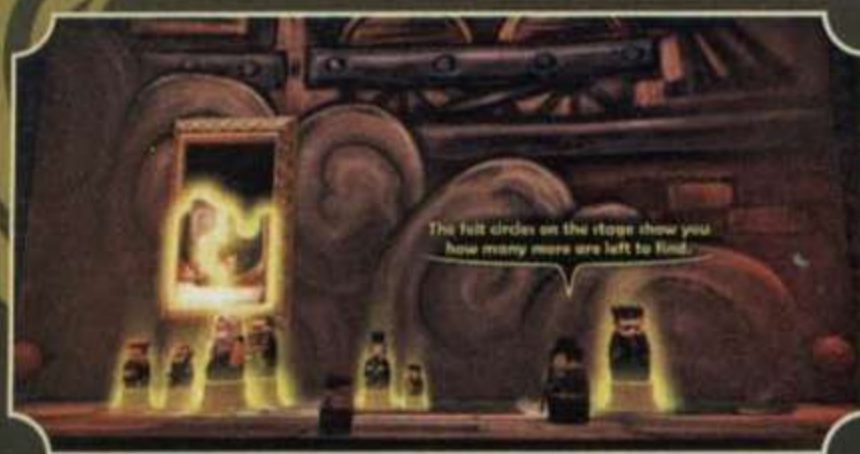
- **Solução 1:** pegue Field Commander (este personagem está sentado em cima do canhão). Atire dentro do duto de ar, do lado esquerdo.

- **Solução 2:** pegue a boneca boxeadora Uppercut Doll e acerte os cartazes de cartolina.



- **Solução 3:** monte no pelicano e vá ao ninho. No alto, monte no Kodiak Bear, desça até o nível mais baixo do safári e assuste todos.
- **Solução 4:** dois comissários estão amarrados. Use o Uppercut Doll para colocá-los na linha amarela. Suba na bicicleta e atrole-os. ▶

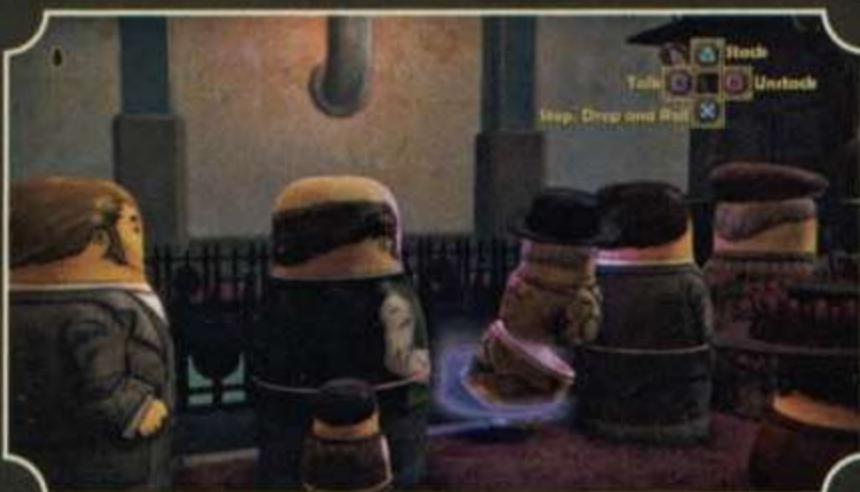




CHALLENGE 3. STOP THE CAVIAR SERVICE

O caviar é o astro principal do buffet. Sabote a distribuição e todos os clientes sairão do local.

- **Solução 1:** no salão principal, entre no Gruel Chef Hornsby (ele tem um jarro com mingau). Jogue no peixe de onde sai o caviar.
- **Solução 2:** com o Gruel Chef Hornsby, suba na bancada do buffet e jogue mingau na água.
- **Solução 3:** monte em um boneco gigante, entre pela porta na frente dos dentes de tubarão. Empurre a máquina de caviar para o mar.



- **Solução 4:** vá no primeiro andar, pegue o violinista e toque para o Pied Piper. Ele vai descer. Toque a flauta para os ratos, vá à sala de caviar e espere a comida se contaminar.
- **Solução 5:** controle Buffet Host Yves, o recepcionista do salão do caviar. Quando ele sair, domine-o, volte à cozinha e derrube o caviar.



CHALLENGE 4. SABOTAGE THE EXHIBIT

O seu novo objetivo é acabar com a exibição musical que rola no andar inferior do navio.

- **Solução 1:** tire os bonecos do caminho da múmia. Monte nela e depois em um boneco maior. Saia do local sem chamar a atenção.
- **Solução 2:** entre em um boneco Upercup, entre no museu e destrua tudo.
- **Solução 3:** pegue Ronaldo, o mágico que está na porta do local, use o poder de ilusionismo no sarcófago do lado direito da sala.



- **Solução 4:** entre no sarcófago, use o poder de brilhar e, quando alguém se aproximar, pilhe e fuja do local.
- **Solução 5:** pegue novamente Pied Piper, atraia os ratos e leve-os para dentro da exposição para destruírem a esfinge de queijo.

CHALLENGE 5. MUDDLE THE MAPS

Estrague os mapas que estão no terceiro andar.

- **Solução 1.** domine Mess Officer Morris, o cara com um esfregão nas costas, entre na sala dos mapas e destrua tudo.
- **Solução 2.** pegue Hans Allendorf no primeiro andar (ele usa uma roupa roxa). Suba até a sala de mapas e vomite no local.



- **Solução 3:** desça no primeiro andar, pegue um cavaleiro, suba na sala de mapas e dê uma bofetada no cartógrafo.
- **Solução 4:** controle uma criança, desça ao segundo andar e fale com o artista (o cara com um pincel). Suba na sala de mapas e destrua tudo usando o seu chapéu de tinta.

CHALLENGE 6. GET THE GITS A GIG

Este bônus é habilitado ao terminar a segunda fase. O desafio é estragar a festa.

- **Solução 1:** domine um dos irmãos com instrumentos musicais e algum homem que use cartola. O guarda vai permitir entrar na festa. Suba no palco e toque o instrumento.
- **Solução 2:** pegue novamente um dos irmãos, suba no segundo andar, fale com o artista; ele vai dar uma cartola e pintar o seu personagem. Troque de irmão e repita o processo. Entre na festa e toque outra vez no palco.



- **Solução 3:** fale com o pirata, pegue Hans Allendorf e vomite biscoito ao lado do pirata. Com o papagaio satisfeito, entre em um dos irmãos da banda, entre no pirata e suba no palco.

ROYAL TRAIN STATION

CHALLENGE 7. SORT THE LINES

Organize as filas dos guichês.

- **Solução 1:** organize as bonecas da seguinte forma. Maiores na fila do meio; médios nas filas 2 e 4; menores nas filas laterais, 1 e 5.
- **Solução 2:** pegue Meriwether Malodor, siga para a fila e solte um sonoro peido para tirar todos da fila. Entre no Strike Leader e mande todos voltarem aos seus lugares.
- **Solução 3:** pegue um Uppercut e distribua porradas em todos da fila para organizar a galera.

THE ZEPPELIN OF CONSEQUENCE

CHALLENGE 8. GET RID OF THE GAS

Limpe o ar da sala com gases.

- **Solução 1.** Pegue a Felicity Fowler, entre na sala com gás e perfume o ar.



- **Solução 2:** pegue a Wilhelmina, a mulher com chapéu de viking. Siga para a sala com gases e cante.
- **Solução 3:** entre pela pequena porta, à direita da sala de gases. Controle o Mechanic e abra a porta. Pegue o garoto com balões e use o ar para voar. Lá no topo, volte ao Mechanic e ligue o ventilador.
- **Solução 4:** controle uma mulher com a bolsa. Entre na Hazard Suit (em frente a sala com gás). Passe pelo gás, volte a controlar a mulher e destrua o vidro. Aperte o botão.



CHALLENGE 9. OPEN THE GATE

Limpe o ar da sala com gases.

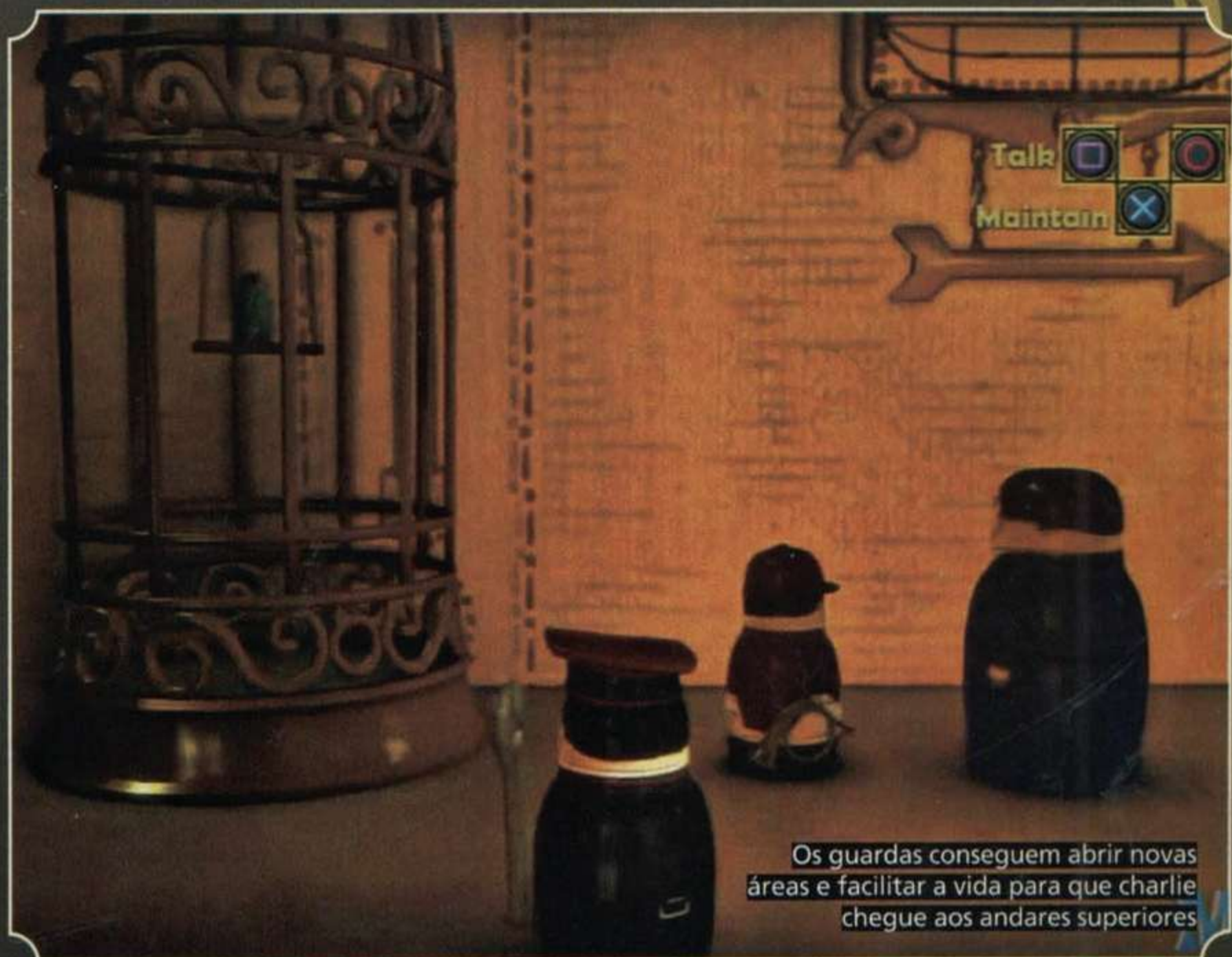
- **Solução 1:** controle Northern Kiss, bata a cabeça no sino. Entre no lutador e levante o portão.
- **Solução 2:** pegue um Mechanic e use-o no dispositivo do lado direito do portão. Pegue o boneco com o Firm Handshake e aperte a mão que apareceu para abrir o portão.
- **Solução 3:** pegue um Mechanic pequeno, suba pelas escadas e entre na Portia Peacock. Cante para chamar o Peacock, controle-o e voe até o ninho. Volte ao Mechanic, desça e ative o dispositivo do portão.



CHALLENGE 10. BREAK OUT OF THE BRIG

O seu objetivo é fugir da sala.

- **Solução 1:** pilhe o Fire Chief, apague o pequeno foco de incêndio, volte ao Charlie e passe pelo buraco.
- **Solução 2:** pilhe no maior boneco da sala e derrube o dominó. Controle o pássaro, voe até o ninho e saia pelo buraco na parede.



Os guardas conseguem abrir novas áreas e facilitar a vida para que Charlie chegue aos andares superiores



- **Solução 3:** controle o maior boneco da sala e empurre os patins para frente da porta. Pule na buzina.

CHALLENGE 11. STOP THE CAR

Prepare-se para parar o carro.

- **Solução 1:** pegue o fotógrafo, tire uma foto do macaco em cima do carro assim que ele se aproximar.
- **Solução 2:** use o dispositivo com bananas, na entrada do local. Pegue um vendedor de banana e jogue uma na pista.



- **Solução 3:** controle o garoto com a corneta e, em seguida, um mecânico. Suba pela escada do outro lado da sala e use o mecânico na máquina. Use o corneteiro na dispositivo.
- **Solução 4:** suba pelas escadas ao lado da



pista, pilhe um cachorro. Aperte X para chegar ao carro. Suba até o macaco e pise no freio.

- **Solução 5:** controle o diretor Cecil Dumheal. Suba no andar mais alto, perto do locutor, fale com o homem vestido com uma roupa quadriculada e comece a filmar.

CHALLENGE 12. GET MR. RUFFLES

Recupere a boneca da criança.

- **Solução 1:** basta falar com os valentões até que eles devolvam a boneca.
- **Solução 2:** controle o vendedor de bananas, converse com os valentões e jogue frutas para eles. Veja em qual está o urso e pegue-o de volta para completar este objetivo.
- **Solução 3:** controle o Official Seal, use o selo oficial para marcar o valentão com o urso, espere eles se misturarem e fale com o marcado. ▶





Cada uma das fases tem uma coleção de bonecas. Pegue todas para liberar o troféu mais complicado do jogo.



BACK TO THE TRAIN STATION

CHALLENGE 13. WIND THE CLOCK

Conserte o relógio.

- **Solução 1:** no controle do pelicano, voe até o ninho, saia e pule no dispositivo da alavanca.
- **Solução 2:** passe pelo buraco ao lado da porta fechada e use o dispositivo.
- **Solução 3:** domine um boneco com balões e, em seguida, o Engineer Cross. Use seu poder para impulsionar o balão e acione a alavanca no alto.

TRIPLE BECKER TANK ENGINE

CHALLENGE 14. DEFEAT SICKLE THE SLY

Acabe com o assalto.

- **Solução 1:** controle Hans Allendorf e Fire Chief Russell. Jogue água no assaltante, volte com Hans e congele-o.
- **Solução 2:** no segundo andar, controle Sir Sully Taintwell. Desça e espirre em uma boneca pequena. Aproxime-se para infectar o ladrão.



- **Solução 3:** controle Soup Boy, o garoto com uma sopa na cabeça. Suba até o terceiro andar, no pombal, desça e sirva a sopa para o ladrão.
- **Solução 4:** controle Sir Sully Taintwell. Contamine a sopa do garoto e sirva ao ladrão.

CHALLENGE 15. TICKLE TIBERIUS THE TERRIBLE

Tire o guarda do caminho.

- **Solução 1:** controle a empregada doméstica e uma boneca com uma pena gigante. Faça cócegas no guarda com armadura.
- **Solução 2:** pegue o boneco com sopa na cabeça, aproxime-se da janela até o pombo descer. Controle o pombo e ataque o guarda.
- **Solução 3:** suba ao terceiro andar e pegue o Tailor Wickens, que está dormindo em uma cadeira (use o cara com apito na cabeça para acordá-lo). Volte ao guarda e tire as medidas dele, deixando-o apenas de cueca. Volte à sala no terceiro andar e controle Gilliam the Furry, o peludo. Desça e abrace o guarda.



CHALLENGE 16. ILLUMINATE THE SHADOW GENERAL

Tire o general do local.

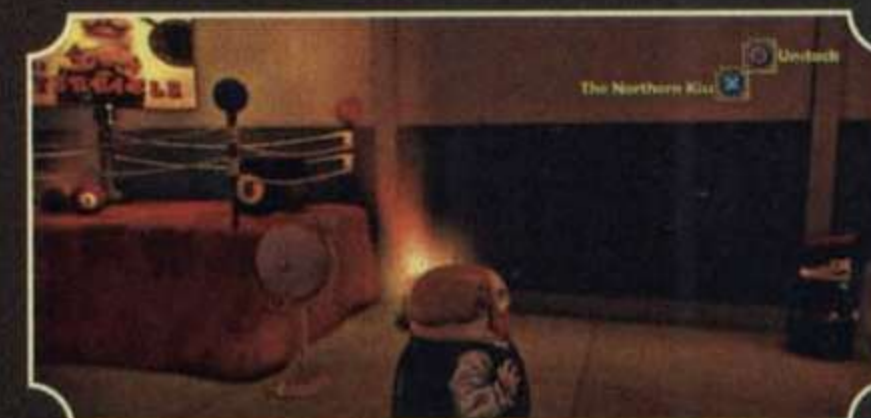
- **Solução 1:** controle Meriwether e o Flare Dolls. Fique na frente do general, acione a chama com o Flare e solte uma bufa com o Meriwether.
- **Solução 2:** controle o mecânico, na sala de cima da do general. Mexa no dispositivo no fundo da sala e pilhe em um Flare Dolls. Acenda a chama perto da máquina e assuste o general.
- **Solução 3:** controle o boneco com a bandeja de dinheiro na cabeça, jogue na máquina da sala do general. Volte à sala do piano e controle uma mulher com monóculos. Volte à sala do general e pule no dispositivo.



CHALLENGE 17. SCARE THE SIMPLETON

Pare o carro.

- **Solução 1:** Controle o Corporate Spy e use o poder dele para disfarçar algum boneco grande. Fale com o Simpleton.
- **Solução 2:** Pegue uma passadeira no andar de cima, jogue um pano em cima de um boneco menor e desça, como fantasma, até o alvo.
- **Solução 3:** Use o homem com um martelo na parede para assustar os homens. Um palhaço vai aparecer, controle-o e assuste o seu alvo.



SONY
make.believe

dentsu



POR FORA TODO
PS3 É IGUAL.

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

PS3. SIMPLEMENTE 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:



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.

|| 3546.4310

www.techdata.com.br

playstation@techdata.com.br



GRAN TURISMO 5



GOD OF WAR 3



UNCHARTED 2



MODNATION



HEAVY RAIN



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.

JOGUE

Renove suas técnicas de PES 2011 e FIFA 11 com nosso guia prático e dicas de profissionais

↘ **A**inda estamos longe da próxima disputa entre os eternos rivais *Pro Evolution Soccer*, da Konami, e *FIFA*, da Electronic Arts, e as versões 2011 continuam fazendo a alegria dos futebolistas virtuais. Todos os meses continuam a chover pedidos de dicas e táticas, então decidimos produzir um novo guia para ambos os jogos.



- Esporte
- 1 a 22 jogadores
- Produzido pela EA
- Desenvolvido pela EA Canada

FIFA 11

CONTROLANDO O GOLEIRO

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

1. A importância do posicionamento

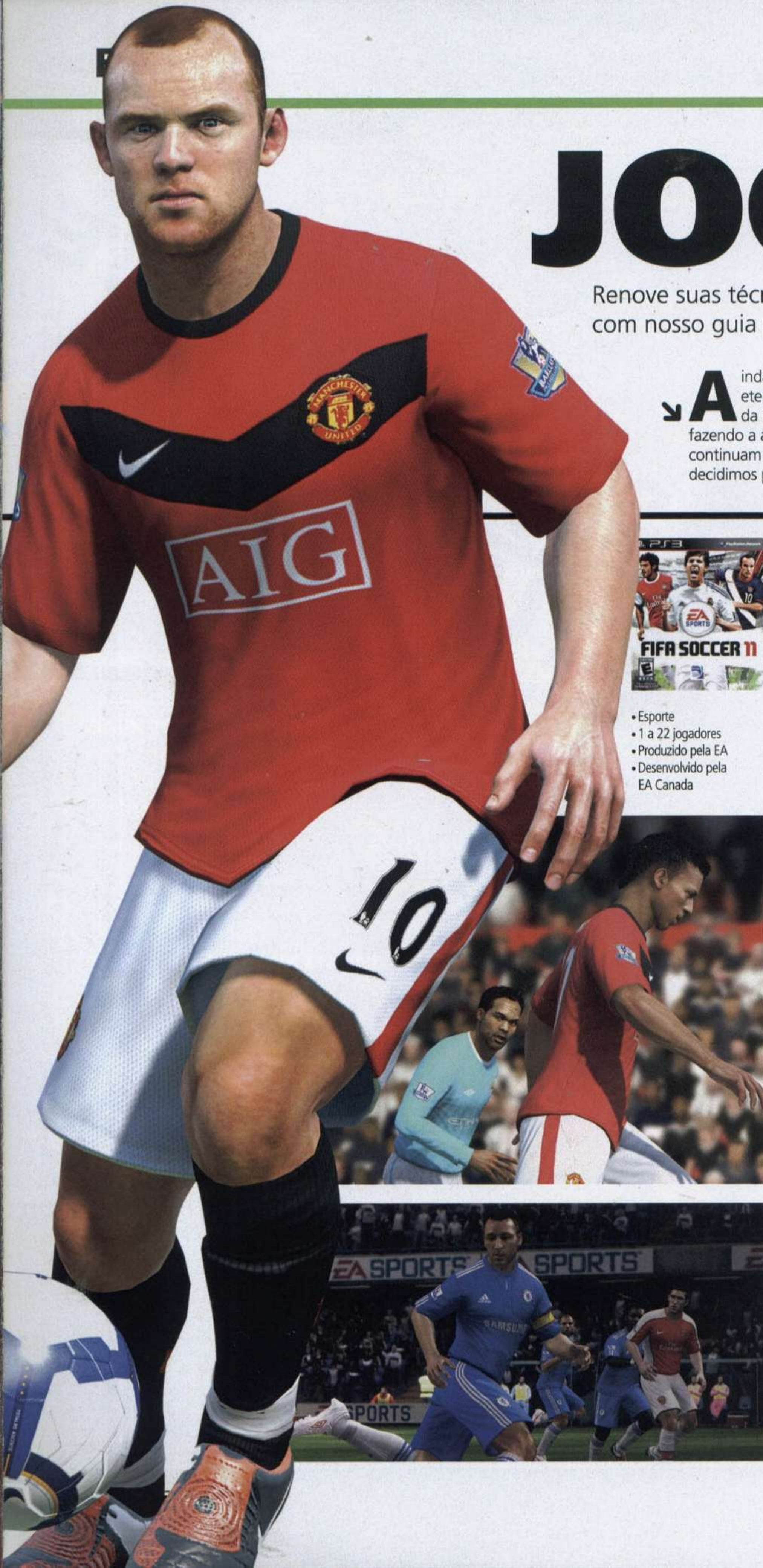
Posicionar-se bem é até mais importante do que ser ágil para defender as bolas. O jogo conta com um recurso automático de pulos e, caso você esteja bem posicionado, não há sequer a necessidade de apertar os botões para defender. Um bom posicionamento, geralmente, anula a jogada de tal forma que todas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

2. Distância da trave

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

3. Enganando o atacante

Uma ótima maneira de conseguir boas defesas contra o jogador controlado pela IA é enganando o atacante. Ao vê-lo seguindo ao seu encontro, experimente avançar dois ou três passos para o lado, deixando o gol aberto por um segundo, mas retorne rapidamente para a posição ▶



BONITO

POR ANDRÉ FORTE, COM COLABORAÇÃO
DE JOSÉ OLIVERI E ANDRÉ BUFFO

Compilamos os materiais mais requisitados, consultamos nossos leitores pelo Twitter e ainda consultamos dois dos maiores especialistas em PES e FIFA do Brasil, tudo para você aprimorar ainda mais seu jogo. Então treine essas táticas e movimentos e coloque em prática nos campos virtuais para impressionar seus adversários.

PES 2011

COBRANÇAS DE FALTAS

Em PES 2011, há dois tipos de cobranças de falta: a direta, em que o jogador pode tentar chutar direto ao gol tocando na bola uma única vez, ou a indireta, em que o atleta deve tocar ou cruzar a bola para um companheiro. Em ambas as situações, você pode utilizar as dicas e manhas a seguir:

1. Comandos de tiro direto

Assim como nas versões anteriores, PES 2011 possui alguns comandos específicos para as cobranças de falta, realizados com as combinações de botões e direcional. Entenda como funcionam as opções para esta situação de jogo:

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

- Tiro indireto com dois jogadores:

■ + ■: troca de jogadores e de estilo de cobrança
 ■ + ✕: jogador mais próximo da bola toca para o companheiro chutar
 ■ + ■: jogador mais próximo da bola chuta direto para o gol

2. Tiro direto

Em lances perto da grande área, há uma boa oportunidade para fazer gol enganando o goleiro e os jogadores da barreira. Mire o chute em cima da barreira, mais especificamente em direção ao último jogador encostado à trave à sua esquerda. Em seguida, pressione o direcional para baixo e sem soltá-lo, segure ● até preencher a ►



- Esporte
- 1 a 7 jogadores
- Produzido pela Konami
- Desenvolvido pela Konami





Fique atento: os dribles dependem do nível de habilidade dos jogadores. Nem todos são capazes de realizar todos os dribles



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

original. O computador geralmente tenta vencê-lo chutando assim que você largar a posição inicial, mas, com isso, você volta rapidamente e, de quebra, defende o chute precipitado do oponente.

4. Pulando como um gato

Após aprender como se posicionar, é preciso saber como dar pulos de gatos para salvar sua equipe com boas defesas. Obviamente, a defesa semiautomática nem sempre tem sucesso, então, o melhor é ficar atento e ser ágil para apertar o botão. Para defender de forma manual, aperte a alavanca analógica direita para o canto em que deseja pular.

5. Desistir jamais

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

6. Gritando para o time

Vida de goleiro não é fácil. Sua tarefa também é orientar os zagueiros e atacantes para ajudá-los em campo. O jogo conta com um sistema de gritos que usa três botões: **X** pede para tocar, **■** pede para cruzar e **▲** pede para lançar a bola rasteira. A gritaria, porém, não pode ser feita a qualquer hora, mas somente quando o indicador desses botões surgir sobre o jogador com a bola. A mecânica, nesse caso, lembra bastante a dos quick time events de *God of War*, em que você deve apertar o botão para guiar o seu time.

7. De olho na sua nota

Enquanto o time está tocando a bola

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

8. Saindo nos pés do atacante

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

9. Respeitando os craques

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

GUIA DE DRIBLES

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

• DRIBLES DE ★

10. Embaixadinha

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

• DRIBLES DE ★★

11. Chaleira



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

12. Finta de corpo

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

13. Recuo com a bola

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

14. Pedalada reversa

Simula um toque na bola de chapa cruzando o corpo, mas, no lugar disso, ►



barra em seu total. A bola passará debaixo da barreira e o goleiro, sem enxergar, não vai conseguir chegar a tempo. Uma alternativa para este lance é, em vez de tentar bater no lado oposto do goleiro, mirar no último jogador da barreira à sua direita, no mesmo lado em que está o goleiro. Desta forma, a bola vai esbarrar no pé do jogador da barreira, enganando o goleiro, que, provavelmente, pulará para o meio para defender.



3. Cobrança de média distância 1

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

4. Cobrança de média distância 2

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



Treine cobranças com jogadas ensaiadas para aumentar suas chances de gol



5. Cobrança de longa distância

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

6. Jogada ensaiada 1

Bem próximo à área (cerca de 20 m), há uma bela jogada ensaiada que, se bem

executada, é mortífera para o goleiro. Selecione a jogada ensaiada em dupla com os botões **L1** + **R1** para o segundo jogador dar um leve toquinho na bola. Quando o seu jogador chegar perto, aperte rapidamente os botões **L1** + **✖** e, assim que ele tocar na bola, finalize com **■**.

7. Jogada ensaiada 2

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

8. Jogada ensaiada 3

Esta é para os jogadores que gostam de surpreender o seu adversário. Quando o lance for de curta distância (cerca de 17 m), chame o segundo jogador para fazer a jogada ensaiada com os botões **L1** + **R1**. Mire no segundo jogador, tendo como referência a bola à frente do jogador do meio da barreira. Em seguida, **▶**



o jogador passa o pé pela bola. O objetivo é enganar o adversário para que seja possível disparar para o lado oposto. É mais eficiente parado e seguido por uma saída. Para fazer, mova o direcional da direita para frente ou da esquerda até frente.

15. Pedalada

Seu jogador passa o pé sobre a bola, formando um arco. Em *FIFA 11*, mudanças sutis na animação permitem que você faça pelo menos três movimentos consecutivos antes de começar a perder velocidade. Mova o direcional da frente até direita ou esquerda.

DRIBLES DE ★★★

16. Giro 360°



É um movimento rotatório que protege a bola de seu adversário e permite abrir espaço para chutar ao gol. Faça a rotação completa em sentido horário ou anti-horário na alavanca analógica.

17. Levantamento

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

DRIBLES DE ★★★★★

18. Parada e corrida

Neste movimento, o jogador paralisa repentinamente a bola e continua a jogada para o lado oposto, desconcertando

o zagueirão adversário.

19. Inversão de lado rolando sobre a bola

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



20. Salto com a bola

Este movimento inventado pelo mexicano Cuauhtémoc Blanco é útil para sair de dois adversários marcando lateralmente, mas somente pode ser feito parado. Aperte rapidamente **R1**.

21. Mexicana padrão

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

DRIBLES DE ★★★★★

22. Embaixadinha completa



Embaixadinha com movimentos de perna, que joga a bola por baixo das próprias canetas. A plástica da jogada depende do atleta que está com a bola. Os melhores jogadores para executar esse drible são Messi, Ronaldinho Gaúcho e Robinho. Segure o analógico esquerdo e, em seguida, movimente a alavanca analógica direita em 360° com movimento horário. ▶

aperte simultaneamente o direcional digital **↓ + ■** até chegar à metade do nível de força e, quando ele tocar na bola, aperte simultaneamente **×** e o direcional para o lado oposto em que o goleiro está.

9. Jogada surpresa

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

A MAGIA DOS PASSES

10. Partindo do básico

Qualquer passe do jogo deve ser feito após a pressão no botão de toque. Quanto mais tempo o botão de passe ficar pressionado, mais forte será o chute na bola. Fique atento para não tocar bolas muito fortes quando estiver próximo ao seu companheiro ou ele não conseguirá dominá-la. Apesar de parecer mais complicado no início, o passe totalmente manual é mais preciso e abre inúmeras possibilidades para criar jogadas ensaiadas.



11. Pé em pé rápido em diagonal

Este passe é uma ótima saída para times que abusam de contra-ataques. Ao recuperar a bola com o goleiro, saia tocando até entregar a bola para o jogador do canto esquerdo mais próximo ao centro do campo, no caso, o Ronaldinho. Repare que Seedorf está passando entre os dois adversários e, mais abaixo, Ibrahimovic corre paralelamente. Toque para Seedorf e, sem perder tempo, prepare o passe cruzado em diagonal para Ibra. Enquanto isso, Alexandre Pato corre pelo centro a caminho da grande área. Toque mais uma

vez em diagonal, buscando bola enfiada com o botão **▲** e deixe o brasileiro na cara do gol.



12. Toque curto em escanteio

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

13. Toque, não cruze

Os times que contam com jogadores velozes no meio de campo podem se utilizar das jogadas de contra-ataque pelo meio com passes abertos nas pontas. Mais importante do que a velocidade da jogada é a execução final. Muitos jogadores em lances abertos pelas laterais optam pelo óbvio, que seria o cruzamento, mas esta jogada é facilmente finalizada pelo oponente, graças ao número geralmente superior de homens na área. Além disso, dificilmente um atacante ganha uma disputa pelo alto com zagueiros, notavelmente mais altos. ▶

GP MEGASTORE

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

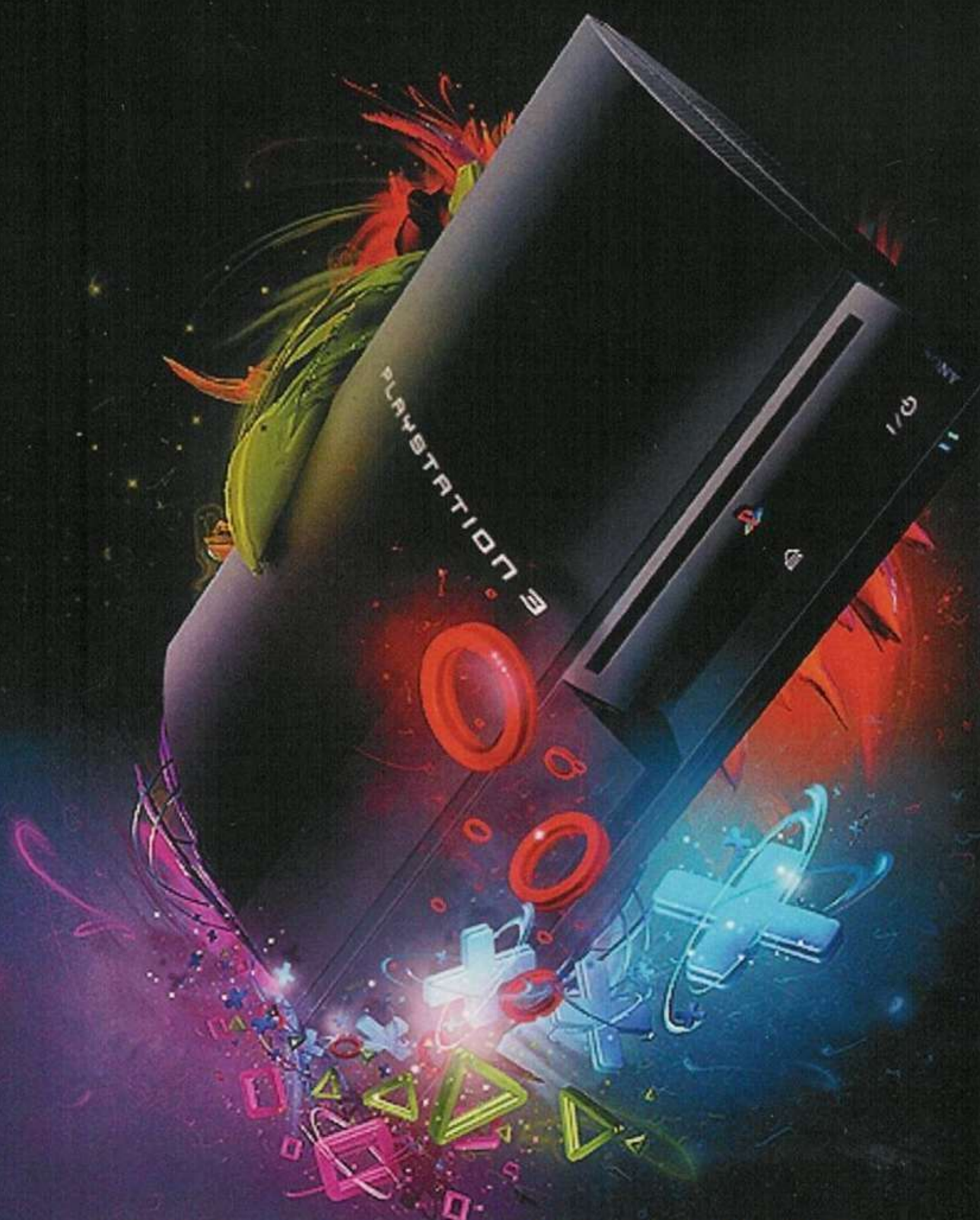
Wii.

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



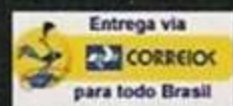
MUSIC



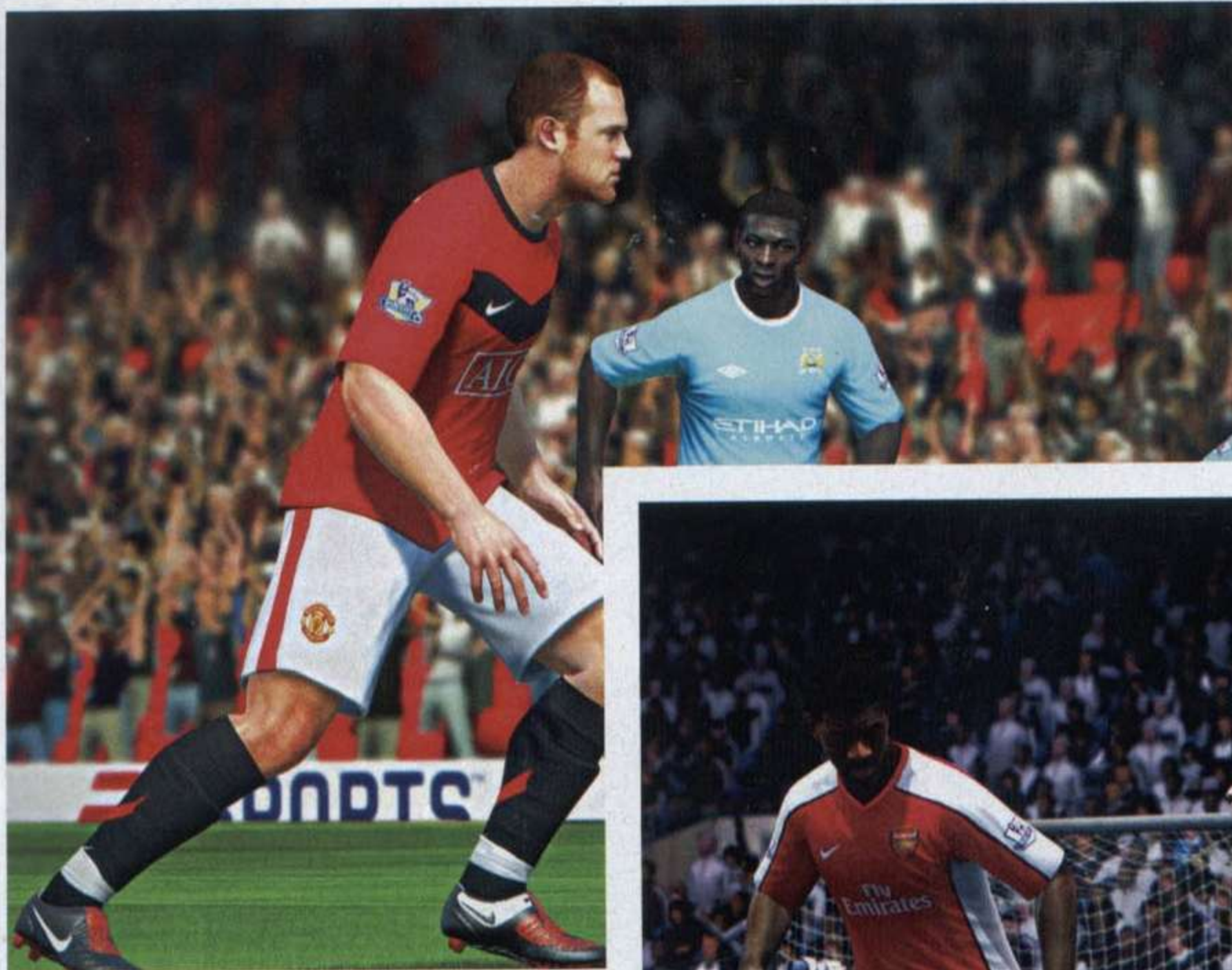
INTERNET



GAME



VENDAS PARA TODO O BRASIL



23. Roladas rápidas sobre a bola

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



24. Finta do toque duplo

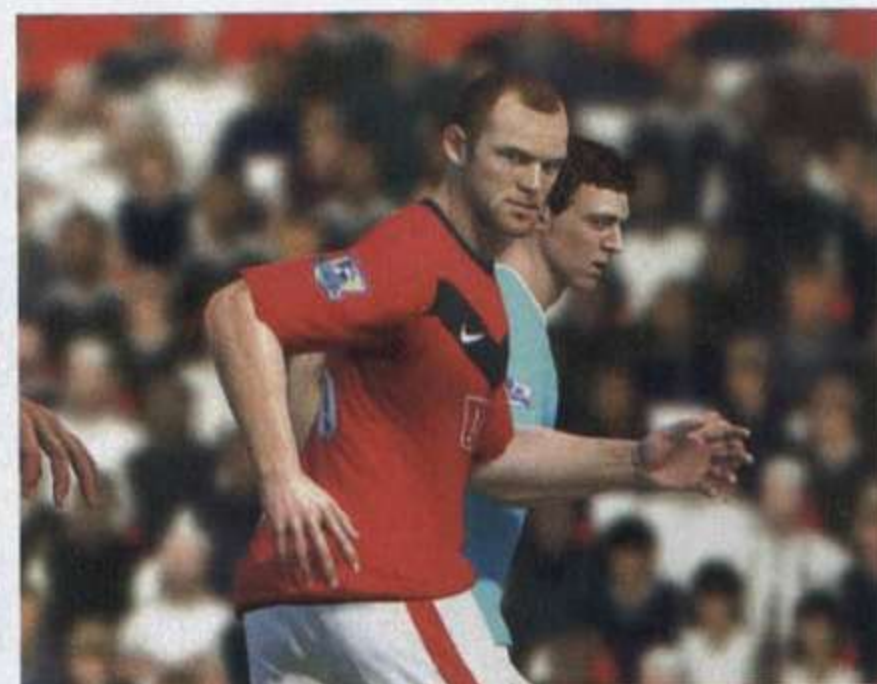
Neste drible, o jogador escapa da marcação do zagueiro ao tocar a bola contra o próprio pé de apoio, a fim de que a bola escape do ângulo de marcação do oponente. Segure a alavanca analógica direita para frente, aponte para a direita e, rapidamente, aponte o analógico direito para a diagonal superior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

25. Toque de chaleira

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

26. Falsa chaleira

O novo falsa chaleira é cheio de firulas. Você começa rolando a bola para um lado,



Com nossa lista de dribles, você vai fazer bonito nos campeonatos da vizinhança

rapidamente passa o pé sobre ela e a pega como peito do outro pé, o mesmo com que deu o primeiro toque. Segure para a direita no analógico direito e esquerda no analógico esquerdo ou vice-versa.

27. Elástico

Este dispensa apresentações, afinal, Ronaldinho cansou de apresentá-lo nos gramados europeus. Movimento a alavanca analógica assim: **→, ↓, ←**.

28. Toque de primeira

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

29. Hocus Pocus

É difícil executar durante a partida, mas não há movimento que deixe um defensor tão desorientado quanto este. Seu atleta puxa a bola ao redor de sua perna de apoio e a chicoteia em um ângulo de 45°

pela frente de seu corpo. Mova a alavanca analógica pelos eixos **↓, ←, ↓, →**.



30. Falsa sainha

Seu atleta ginga uma perna atrás da outra como se fosse chutar de sainha. Vá rapidamente na direção oposta, aproveitando a vantagem sobre seu marcador. Se for realmente rápido, pode completar com uma chaleira de trivela.

31. Virada cavada

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



Um gol bem feito merece comemoração, mas é necessário muito treino para chegar até lá

A saída, então, é utilizar uma arma secreta – o passe rasteiro cruzado. Repare que o goleiro fica sem reação e apenas observa a bola, que chega na medida para o seu atacante, isolado na trave esquerda, apenas completar.

14. A melhor defesa é o ataque

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

15. Dois toques para o gol

Vá até as opções de tática e avance a marcação dos seus jogadores de meio de campo. Em seguida, fique atento às



investidas do adversário pelas pontas. Repare que Di Maria corre pela ala esquerda, mas Antonini se adianta ao jogador do Real Madrid antes que ele avance para a área de ataque. Em seguida, Ronaldinho recebe a bola pelo alto, mas em vez de avançar, ele vê Ibrahimovic passando entre três zagueiros do Real, porém, com o caminho livre em sua linha de corrida. Repare que, apesar de haver três marcadores ao redor de Ibra, o passe em diagonal é tão perfeito que é impossível qualquer um deles cortar o lançamento. Em velocidade, Ibra tem facilidade para conduzir a bola até a entrada da pequena área, onde terá mais precisão para apenas completar para o fundo do gol de Casillas.



16. A magia do Overlap

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

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

A vantagem do Overlap é que o zagueiro fica fixo no ataque até a hora em que a bola é recuperada pelo adversário. ▶

ESPECIAL

32. Chapéu

Seu atleta levanta a bola e a equilibra alguns segundos, então a lança sobre a própria cabeça. Somente parado, mova para ↑, ↑, ↓.

33. Elástico triplo

Uma variação do elástico, este finge um movimento para fora antes de cortar a bola de volta da direita para a esquerda. A bola vai um pouco mais longe do que em um elástico comum, o que permite que você volte rapidamente a correr.

Movimente a alavanca analógica nos eixos ↓, →, ↓, ←



34. Virada e giro

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



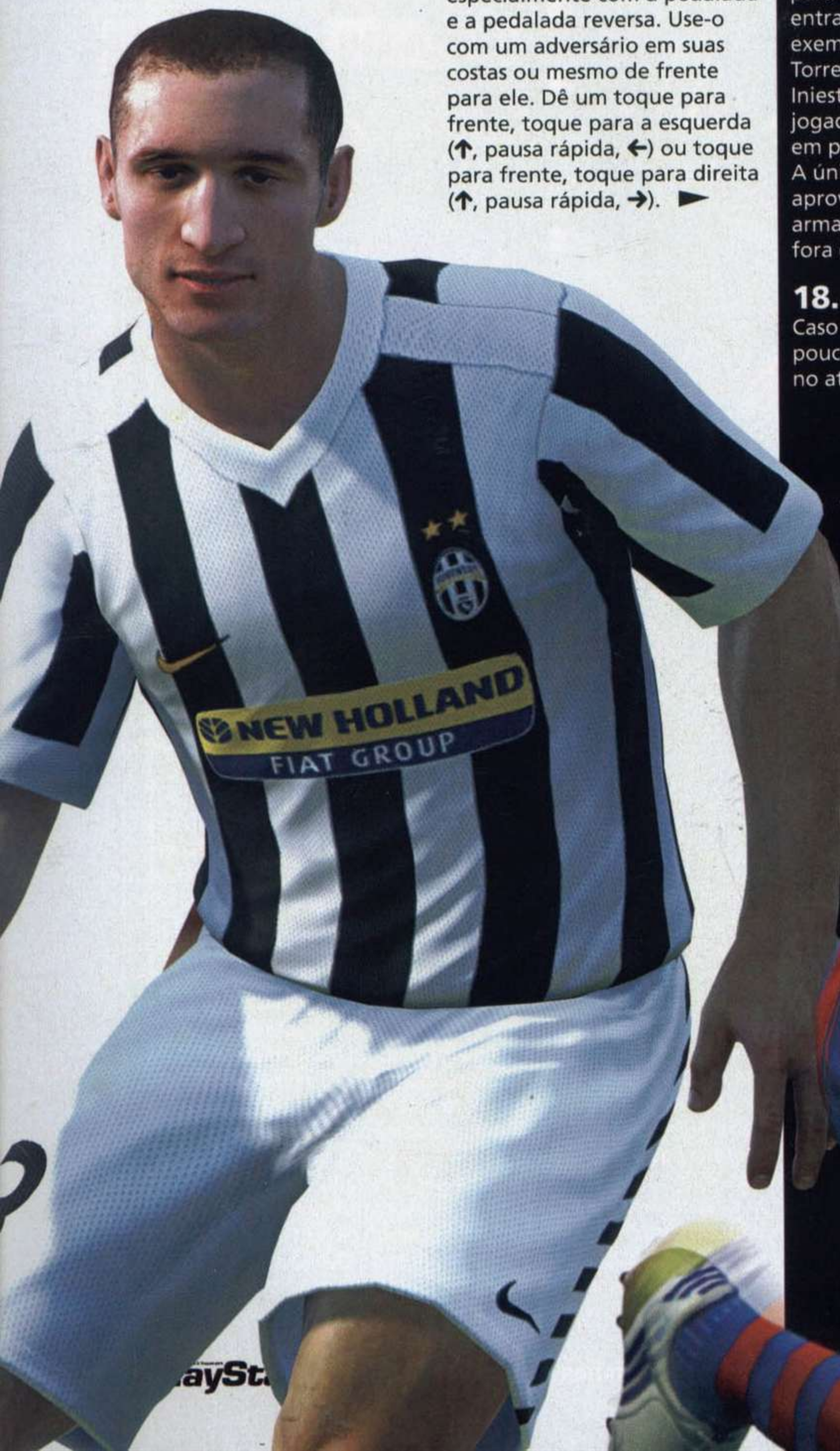
17. Arrisque mais com chutes de fora da área

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

18. Tabela generosa

Caso o seu time esteja com poucos jogadores disponíveis no ataque, a melhor forma de

envolver o time adversário é tocando a bola entre os jogadores que lhe restam. Neste lance, Sergio Busquets conduz a bola com destino à área adversária, mas resolve tocar a bola para Xabi Alonso, que está melhor colocado mais acima. Alonso, que não é bobo, retribui o passe para Busquets antes que o zagueiro adversário o tome a bola. Em mais uma atitude caridosa, Busquets devolve a gorduchinha ao amigo, que surge sozinho para marcar o gol na entrada da área. ▶



LittleBIG Planet 2

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

Frontlines vídeo games

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



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

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

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

DICAS DOS PROFISSIONAIS



André Buffo

Para complementar as nossas dicas de *FIFA 11*, ninguém melhor que um verdadeiro profissional: André Buffo, um jovem de Laranjal Paulista, no interior de São Paulo, de apenas 19 anos, mas que começou a jogar futebol digital com *FIFA '97* e participou de seu primeiro torneio mundial em 2006, com apenas 15 anos, no World Cyber Games, com final na cidade de Monza, na Itália. De lá para cá, Buffo foi campeão pan-americano de *FIFA 07*, campeão brasileiro de *FIFA 2009*, vice-campeão pan-americano de *FIFA 10* e já está classificado para as finais da FIFA Interactive World Cup 2011. Em época de torneios, o rapaz treina, no mínimo, três horas por dia, todos os dias. Confira suas dicas.

35. Como se acostumar com as mudanças

Para se adaptar às mudanças de uma versão do *FIFA* para a do próximo ano é rápido, porque você já está

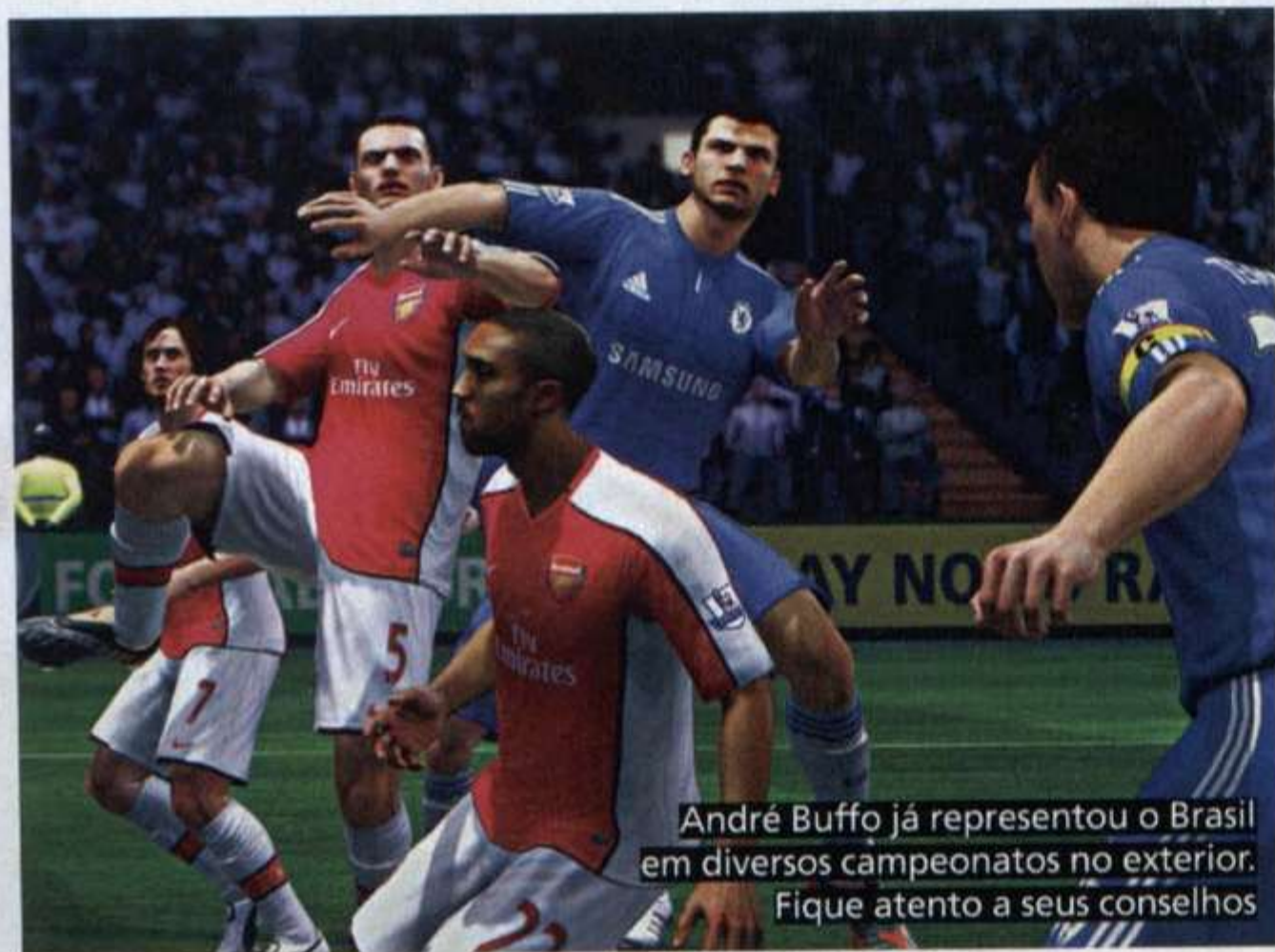
acostumado com o básico, então muda pouca coisa. Para ficar bom, a ponto de jogar em campeonato, acho que umas duas semanas treinando sério já são suficientes. Para dominar mesmo, no máximo um mês jogando todo dia um pouco. O que muda de uma versão para a outra, pelo menos ultimamente, é a velocidade do jogo e a movimentação dos jogadores, mas no geral muda pouco, dá para se acostumar rápido.

36. Nada de jogar sozinho

Não vale a pena jogar contra o computador, porque a Inteligência Artificial sempre faz a mesma coisa. É bom jogar pela internet, porque o cara que quer participar de campeonato tem que jogar com outras pessoas, e com muitas pessoas diferentes, conhecendo várias maneiras de jogar. O computador sempre faz o mesmo tipo de jogada. Quando você joga com outras pessoas, elas inovam, elas pensam e fazem coisas diferentes do que você imagina. Você tenta prever e nem sempre consegue.

37. Jogando para frente

Para jogar mais para frente eu acho melhor jogar com uma formação 3-4-3 e deixar o time na mentalidade neutra, em vez ▶



André Buffo já representou o Brasil em diversos campeonatos no exterior. Fique atento a seus conselhos



José Oliveri, o "Capelo"

Para enriquecer nosso breve guia de *PES 2011*, entrevistamos um veterano no assunto: o jogador profissional José Oliveri, mais conhecido como "Capelo" nos vários campeonatos de que participa. O santista de 23 anos joga *PES* há cerca de 6 anos, quando chegava a jogar até 7 horas por dia. Atualmente, com as atribuições da faculdade, ele consegue jogar apenas 1 horinha por noite. Com a experiência acumulada, ele diz que não precisa treinar intensamente, ainda mais porque participa de torneios quase todo final de semana. Capelo já foi campeão Rio-São Paulo, vice-campeão brasileiro em 2008 e, atualmente, é o quarto colocado no ranking nacional da Confederação Brasileira de Futebol Digital e Virtual (<http://www.cbfdv.com.br>). Confira suas preciosas orientações.

19. Jogo solo não

Para quem quer jogar em campeonato, eu não recomendo jogar sozinho. Tem conhecimentos que você não ganha jogando contra o computador. É importante sempre treinar com outra pessoa, fazendo coisas diferentes, e sempre procurar trocar a formação, senão

acabada ficando manjado. É importante também procurar variedade, não jogar só com a mesma pessoa, senão é a mesma coisa que jogar contra o computador. Hoje em dia, como o PS3 tem o modo online, dá pra treinar com muitas pessoas. Eu, por exemplo, treino muito mais online que offline. Raramente jogo com alguém em casa. Uma das diferenças entre jogar contra o computador e com outra pessoa é o controle do goleiro. Contra o computador, o goleiro sempre vai agir do mesmo jeito. Contra uma pessoa, você pode chutar no canto e o outro jogador ativar o goleiro para agarrar. Também tem o cursor, que você vê dando volta na zaga para chamar outro jogador para fazer a cobertura, o que o computador não faz. Muda muito.

20. Atacando na cautela

Na formação ofensiva, você tem que se preocupar muito com os contra-ataques que pode tomar. Tem que evitar ▶



Capelo é um dos maiores especialistas em Pro Evolution Soccer do País. Use suas dicas sem medo

SITE 100%
SEGURO



WWW.

GameOne
.com.br

GT GRAN TURISMO® 5 THE REAL DRIVING SIMULATOR

FÉRIAS É NA GAMEONE!!



ENTREGAMOS

Até 6x sem juros no cartão**

Até 12x sem juros no cartão**



**À Vista (Dinheiro) 10 %
Desconto!!**



(19) 2122-5252
Televendas



Av. Barão de Itapura, 1647

Campinas • SP

Tel.: (19) 2122-5252

www.gameone.com.br

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

de colocar defensiva. Mas não é muito aconselhável jogar muito ofensivamente. Tem que ter uma solidez na defesa, senão você perde toda a confiança para jogar.

38. Confiando na defesa

Para montar uma equipe defensiva, eu jogo com formação 4-4-2 e mentalidade defensiva. E então eu mexo nas táticas do time, que você precisa editar; são várias configurações. Mas tem gente que joga com cinco atrás, numa formação 5-2-1-2, e funciona bem. Eu particularmente não gosto, porque fica meio sem ataque. Na minha configuração 4-4-2 eu coloco um losango no meio e, na tática, eu coloco a pressão baixa, para o time ficar mais recuado. Coloco pouca agressão na defesa, programo para jogar mais no contra-ataque, para o time ficar mais compacto.

39. Contra-ataques eficientes

Para realizar contra-ataques, tem que sair rápido, pensar rápido, já ter a jogada na cabeça quando você pega a

bola na zaga. E sair rápido, não demorar, não tocar para trás, sempre para frente. Precisa arriscar, ir pelas laterais, ir pelo meio. Mas o mais importante é fazer passes rápidos.

40. Os melhores dribles

Existem alguns dribles que são muito eficientes, que fazem você ganhar o jogo mesmo. A carretilha, por exemplo, é boa. O elástico também é bom. O giro em cima da bola é bom, principalmente nas jogadas de ataque, quando você está com o atacante ali no mano a mano contra o zagueiro, você dá esse drible e, algumas vezes, o cara não consegue marcar. Se você virar de forma normal, o jogador é lento, e se você vira o corpo do jogador no drible, ele vira rápido, já correndo, então você sai na frente do zagueiro, com mais facilidade para fazer o gol.

41. As equipes mais populares

Em campeonatos, você pode usar qualquer time, jogar qualquer um contra qualquer um, mesmo dois times iguais ou clube contra seleção. O time mais selecionado pelos competidores varia de acordo com o ano. Nesta versão 2011, e até mesmo na versão 2010, os times mais selecionados são o Chelsea, que é o que eu escolho, e o Real Madri.

42. O segredo dos escanteios

Eu sempre miro, com o jogador

colocar só muito atacante, porque não vai resolver muita coisa. Tem que sempre deixar uma linha de quatro zagueiros, nunca colocar laterais – para campeonatos, usar laterais não é muito indicado. Colocar, por exemplo, dois zagueiros, dois laterais e quatro atacantes, acaba sendo prejudicial. Tem que sempre colocar quatro zagueiros em linha, e, de resto, colocar mais armadores para atacar.

Tem também a linha defensiva nas estratégias para ajustar. Você pode configurar linha defensiva 20, velocidade 20, para a zaga subir, sem deixá-la em linha bem perto do meio de campo, que é para não tomar bola nas costas.

Mas, neste PES 2011, o ataque não é muito especial não. Hoje em dia, dá para avançar com menos atacantes e fazer o mesmo que faria com muitos atacantes.

21. Defesa de aço

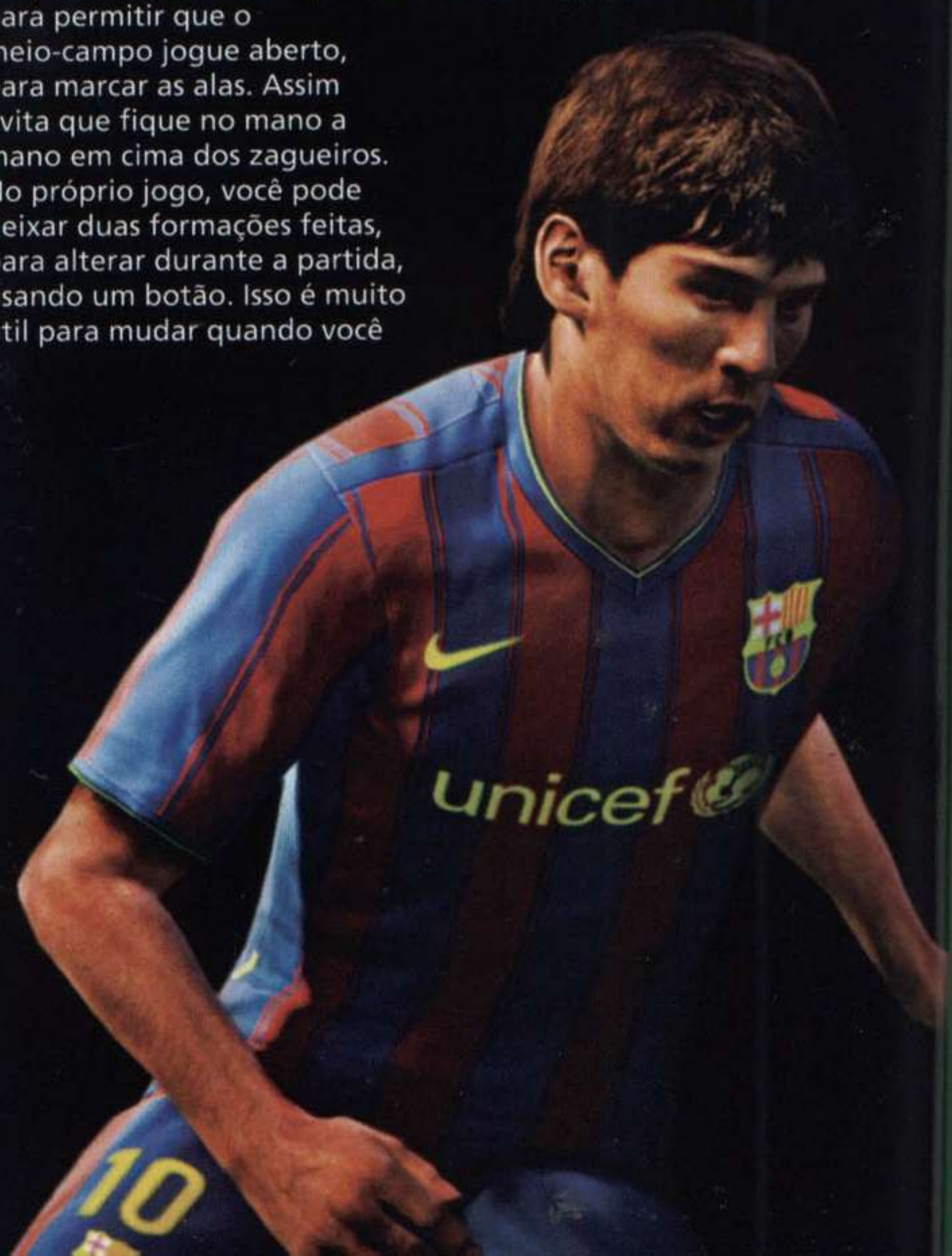
No esquema defensivo, você tem que sempre colocar cinco zagueiros em linha, procurar deixar sempre a zaga baixa, colocar dois volantes em cima da zaga e sempre abrir pontas, para permitir que o meio-campo jogue aberto, para marcar as alas. Assim evita que fique no mano a mano em cima dos zagueiros. No próprio jogo, você pode deixar duas formações feitas, para alterar durante a partida, usando um botão. Isso é muito útil para mudar quando você

está defendendo ou quando quer atacar.

22. Dribles essenciais

Hoje em dia, no PES 2011, os dribles são úteis. Antigamente não, o jogo era muito robótico. Nesta versão ficou difícil de forçar usando o corpo, então puxou um pouco mais para o drible.

Alguns são apenas firulas mesmo, mas outros são bem úteis em momentos do jogo. O mais útil é o elástico, na hora da corrida, se a bola estiver indo para fora, ajuda. Antigamente, quando o jogo foi lançado, tinha muita carretilha – era o que mais forçava. Era só segurar o **L2** e apertar duas vezes o analógico direito. Mas aí a Konami lançou a atualização e acabou com a carretilha: se você for dar esse drible, o jogador vai errar, então todo mundo parou de fazer isso. Tem também um corte em que o jogador pisa na bola e põe para correr – é bom quando você está indo para a direita, por exemplo, e quer mudar de direção na velocidade, o jogador para e pisa e já corre para a esquerda. O corte diagonal para a direita ▶



SONY



PlayStation 2



PlayStation Portable



PS3
PlayStation 3



OLYMPIC GAMES

Disponemos de ótimos
preços para lojistas

As novidades chegam
primeiro AQUI!

www.olympicgames.com.py

Shopping Del Este
Sala 136 - Anexo Aduana.
(061) 505-902 / 511 053
Ciudad del Este-PY

Galeria Jebai Center
3° Piso - Sala 3224
(061) 511 182
Ciudad del Este-PY

Shopping Vendome
5° Piso - Pç Alimentação
(061) 511 182
Ciudad del Este-PY



que vai bater, na pontinha da pequena área e bato com uns 60% de força. Aí o jogador geralmente ganha na bola aérea, principalmente com o Chelsea, que tem jogadores altos e fortes.

43. Cobrança de falta é quase pênalti

Nas cobranças de falta perto da área, a maneira de bater depende da distância. Tem distância de onde não dá para fazer o gol, mas tem distância que dá. Você sempre tem que bater segurando a setinha para cima, porque assim o jogador bate mais forte na bola, e então mandar com 50% de força. Além disso, procurar selecionar um jogador como o Lampard ou o Drogba. Isso se for bater direto. Agora, jogadas ensaiadas eu não acho que valham a pena – no escanteio até valem, mas em cobranças de falta, não. Fica mais difícil de fazer o gol, você vai ter que chutar de longe, e o goleiro geralmente defende, ou a bola vai para fora. É mais fácil bater direto, tem 80% de chance de você acertar.

44. O poder dos cruzamentos

A jogada que mais sai em *FIFA 11* é cruzamento. É um jogo em que é difícil você passar pelo meio, não tem dribles para isso. Então, geralmente, quando está muito difícil, o pessoal parte para o

cruzamento. Anteriormente, isso era quase um macete. Hoje em dia, ainda funciona bem, mas depende da situação. É a melhor jogada fora o toque de bola normal.

Se você for o defensor, não tem muito como evitar essa jogada. Se você for defender o cruzamento, o cara vai passar pelo meio. Então você tem que proteger o meio, porque o cruzamento, com o Chelsea, pelo menos, que tem os zagueiros altos, é difícil perder de cabeça.

45. Explorando o lado psicológico

O estado psicológico dos jogadores é o fator que mais pesa em campeonatos, porque nessas ocasiões há vários jogadores do mesmo nível, que jogam a mesma coisa, treinam igual. Então o diferencial fica sendo o psicológico de cada um – se ele está confiante, se está nervoso. Isso você percebe no próprio jogador, durante o jogo, pela postura dele. Quando o cara está nervoso, ele acaba não atacando, não joga tão agressivo. Você percebe na expressão do cara. Eu procuro usar isso muito a

meu favor. Quando eu vejo que o cara está nervoso, eu fico mais confiante, mais tranquilo.

No início, eu mesmo ficava bem nervoso. Eu era bem mais novo, estava começando a jogar em campeonatos. Hoje em dia, já não fico tão nervoso, porque já jogo faz um tempo, já participei de vários campeonatos e fico tranquilo para jogar. E eu já percebi por experiência própria que ficar nervoso não adianta nada, então eu penso nisso e tento me controlar.

46. Conhecendo os goleiros

Para saber a qualidade de um goleiro, você tem que consultar o gráfico do jogador. Por exemplo, o Valdés do Barcelona é terrível, sai mal na bola e tudo o mais. O Petr Čech do Chelsea é bom. Você precisa ver durante o jogo a saída do goleiro, num cruzamento, por exemplo, ou num escanteio, num lance de cara a cara e tenta sentir a diferença. Mas dá para ver no gráfico também.

47. Os erros mais comuns

Em situação de campeonato, o erro que o ▶



Estando com o resultado a seu favor, forçar laterais nos pés do adversário é uma boa maneira de segurar o jogo

também é bom para poder armar o chute, evitando que a bola dê uma adiantada antes de chutar.

O jogo já tem dribles prontos, e tem quatro tipos que você pode programar. Você pode colocar, por exemplo, o elástico para cima. Assim, se você apertar **LSI** + **↑**, o jogador vai dar o elástico, não precisa ficar apertando uma sequência de botões para dar um drible.

23. As melhores equipes

Não há restrição de que time você pode escolher em campeonatos, só não pode usar times clássicos. Fora isso, qualquer clube ou seleção. Hoje em dia, os jogadores pegam muito mais clubes que seleções – seleção não ganha muita coisa.

Eu, pessoalmente, só jogo com Inter de Milão. É um time com o qual muitos jogam. Nos últimos quatro campeonatos brasileiros, de 2006 para cá, os quatro campeões escolheram Inter de Milão. Mas o time que a maioria escolhe é o Real Madri. No último campeonato brasileiro, acho que tinha 128 pessoas, e se tivesse 30 Inter de Milão era muito. A maioria escolhe Real Madri e Brasil. Mas, no final, os primeiros colocados sempre jogam com Inter.

24. O escanteio perfeito

No PES 2011, há jogada ensaiada. Não cobrança de escanteio, você pode tocar de rasteira para o cara no primeiro pau e ele então toca para dentro da área de primeira. Sempre chega para alguém perto do gol. Mas os jogadores veteranos hoje em dia já sabem marcar, já puxam alguém para perto do lance para não deixar tocar. Então o segredo é fazer a jogada com velocidade, já chamar o zagueiro rapidinho para tocar para dentro da área. Hoje em dia, contra jogadores profissionais, é mais difícil fazer jogada ensaiada – mas se o jogador estiver desatento, toma gol.

25. Faltas perigosas

Hoje em dia, é bem difícil um jogador profissional tomar um gol de falta. Quando você bate para o gol direto, o jogador sempre controla o goleiro para poder agarrar a bola. Antes, rolava bola por fora da barreira, então a gente chutava. Agora, o goleiro manual pega, então o pessoal parou de forçar a bola parada.

Em lances de falta, eu sempre saio tocando, tento fazer um triângulo no meio da zaga para poder fazer o gol. Em final de campeonato, é difícil sair um gol desses.

Agora, se eu estiver num lance de perigo de sofrer gol de falta, eu ativo o goleiro manual e posiciono ele bem no meio da barreira. Quando o cruzador bater, se ele não mandar direto para o gol, eu volto a ativar o meu zagueiro, saio do goleiro manual e volto a marcar. Se ele bater para o gol, eu agarro com o goleiro.

26. A jogada manjada

Hoje em dia, tem um gol que é feio, mas que sai sempre. O jogador leva na linha de fundo e aperta três vezes O para dentro da área. Em vez de cruzar a bola alta, cruza a bola rasteira forte. Sempre chega um cruzador de trás fazendo o gol. É um gol que virou costume, porque é fácil – mas é um gol feio.

Para evitar, é difícil. O único meio é ficar sempre de olho no radar. Se o adversário fizer três O, procure por um jogador seu que esteja mais próximo, para chamar com o cursor e assim evitar o gol. Mas as pessoas que jogam em campeonato levam para a linha de fundo, olham para o radar para ver se tem algum jogador disponível para fazer o gol ali. Se tiver e eles tocarem assim, é difícil pegar. É o gol que mais sai em campeonato.

27. Armando contra-ataques

Para o contra-ataque, é bom sempre deixar um ponta aberto. Procurar sempre

colocar cinco zagueiros, um volante, um meio-campo para poder armar e colocar um ponta bem aberto com um outro volante colado, e um dentro da área. Assim dá para tocar rápido a fazer a jogada dos três O que eu mencionei. Quando o adversário sai, você arma o contra-ataque com esse ponta aberto para dar três O para dentro da área. E sempre tem que estar no mano a mano com os zagueiros, para sempre sair ganhando.

28. Explorando o psicológico

O lado psicológico conta muito em partidas de campeonato. Há pessoas que jogam bastante e, em campeonatos como o brasileiro, o mais importante do País, acabam chegando lá e não jogam bem. Tem um rapaz aqui de São Paulo que, em 2008 e 2009, era o melhor do Brasil; nos dois campeonatos brasileiros, ele caiu na primeira fase ou antes das finais, porque ele é menino, tem 16 anos. O adversário faz gol e grita muito, ele acaba não fazendo nada do que sabe.

Você percebe o estado psicológico do adversário pelas mãos, se elas estão tremendo bastante. Principalmente em campeonato grande, como o brasileiro, as mãos tremem. Também dá para perceber quando a pessoa começa a errar e a reclamar muito sozinha. Então, você começa a fazer gol e começa a gritar, e a pessoa começa a ficar mais nervosa.

Para evitar que isso aconteça comigo, eu jogo com fone de ouvido hoje em dia – antes não jogava, mas eu percebi que ajuda muito. Então eu jogo ouvindo música, às vezes, até falando sozinho, mas sem prestar atenção no adversário – procuro nem olhar para ele. Se eu vejo que ele está nervoso, então eu procuro deixá-lo mais nervoso ainda: aí eu tiro o fone e começo a falar, falar, falar para poder incomodar o adversário.

29. Como fazer cera (sem ser desclassificado)

Se você ficar segurando o jogo tocando a bola na zaga, pode ser desclassificado. Rodou uma vez na zaga, não pode voltar. Agora se você pegar só um jogador seu, ficar com a bola no campo de ataque correndo, então é permitido. Pode ir para a linha de fundo, ficar segurando a bola, driblando – isso é bastante comum quando o cara está ganhando; tem gente que chega a ficar 20 minutos com a bola no pé, mas é difícil. Só não pode ficar segurando o jogo na zaga, tocando a bola – porque se o jogador fizer uma formação de defesa e ficar tocando a bola na zaga, não dá para tomar a bola, trava o jogo.

Se o jogador fizer esse tipo de cera, primeiro ele toma uma advertência; na segunda, é um gol contra. Se continuar fazendo isso, ele é eliminado. Em todo campeonato tem um juiz que fica analisando se o jogador está cometendo infração ou não. ►

AS MAIS PEDIDAS NO TWITTER @DTPLAYSTATION

49. ATACANTES TEIMOSOS

No FIFA 11, posso colocar qualquer tática ofensiva e meus atacantes sempre acabam voltando, às vezes até a defesa. O que fazer?

@kadulocutor

O lance dos atacantes voltarem varia de acordo com a postura que o jogador escolhe no jogo. Se ele optar por Counter Attack, sempre vai ter atacante no meio de campo esperando para sair em velocidade. Apenas colocar na formação desejada não garante que os atacantes voltem ou não.

Se gostar de jogar com bastante velocidade, sempre pressionando a equipe adversária e tabelando pelas laterais do campo, jogue em um 3-5-2 e, quando começar a partida, escolha as opções de postura tática High Pressure e Team Pressing. Depois, coloque seu time todo no ataque apertando o direcional da direita até o final. Seus jogadores cansam rápido, mas, tendo um bom banco de reservas e sabendo substituir bem por volta dos 30 minutos do segundo tempo, fica tudo certo.

50. PENALIDADE MÁXIMA

Querida uma dica de como pegar pênalti no FIFA 11!

@caitogrimaldi

Para bater pênalti não há muito segredo. Assim como no futebol real, pode ser considerado uma loteria, dependendo da habilidade do jogador escalado para bater. Uma dica é selecionar bem o jogador de acordo com a sua habilidade para este fim. Na hora da cobrança, escolha o canto (torça para o goleiro não adivinhar) e bata confiante apertando o **■**. Uma finta, entretanto, pode ser utilizada: após apertar o botão de chute, e quando estiver chegando próximo à bola, aperte para o lado oposto e pressione o direcional por aproximadamente dois segundos.

51. SEDE DE DRIBLES

Gostaria de ler a respeito de dribles no FIFA 11.

@MarceloVitor29

Nesta mesma edição, você confere um guia detalhado para os dribles de FIFA 11. Se ainda estiver perdido em meio a tantas jogadas, tente decorar duas que são essenciais: o Elástico (dica 27) e o Hocus Pocus (dica 29). Pratique esses dois dribles e seu desempenho irá melhorar consideravelmente.



Na hora do contra-ataque, jogadores como o E'too são ideais para surpreender o adversário

peçoal mais comete é ficar nervoso. Às vezes, um jogador é melhor que o adversário, mas é nervosinho. Eu já vi muito cara que você olha e fala "Pô, esse cara vai ser campeão", e aí ele perde para um cara que você nem acredita. Também tem muito cara que erra gol cara a cara, vejo muito passe errado na defesa. E, geralmente, isso acontece porque o cara perde a confiança e fica com medo de fazer o passe. Então não pode errar na defesa e nem perder gol, porque senão você vai ficando mais tenso e vai errar mais, nada vai dar certo.

48. O caminho das pedras para o profissionalismo

Se quiser jogar em campeonato, tem que procurar informação, conversar com jogadores com mais tempo de jogo, perguntar "E aí, o que você está usando? Como é que você joga? O que você está fazendo diferente de mim?". E jogar bastante, com gente diferente e se manter ligado.

Há vários campeonatos para isso, como o WCG, o ESWC, o FIFA Interactive World Cup, além de alguns outros campeonatos menores e até mesmo campeonatos online, alguns valendo dinheiro, de sites internacionais. ■



30. Os melhores (e o pior) goleiros

Existe sim e muito. Goleiro bom mesmo no jogo acho que são três: Buffon [do Juventus], Júlio César [do Inter de Milão] e Petr Čech [do Chelsea]. Tem alguns mais ou menos, como o Casillas, do Real Madri. Agora tem o Victor Valdés, do Barcelona – ninguém pega esse time porque não tem como, é muito frango em todo jogo. Time que tem ataque bom, às vezes tem a zaga ruim, tipo a Argentina, que é um bom time para atacar, mas para defender não tem goleiro e não tem zaga, então fica complicado. Quando tem um goleiro fraco, sempre vem um jogador no cara a cara, bate no meio do gol e o goleiro acaba dando rebote.

31. Um erro fatal

Um dos principais erros que o pessoal comete é, quando está ganhando o jogo, em vez de segurar um pouco o jogo, continuar atacando um pouco mais. Às vezes, toma um gol de bobeira assim e se prejudica depois. O cara está ganhando de 2 x 0 e, em vez de segurar o jogo,

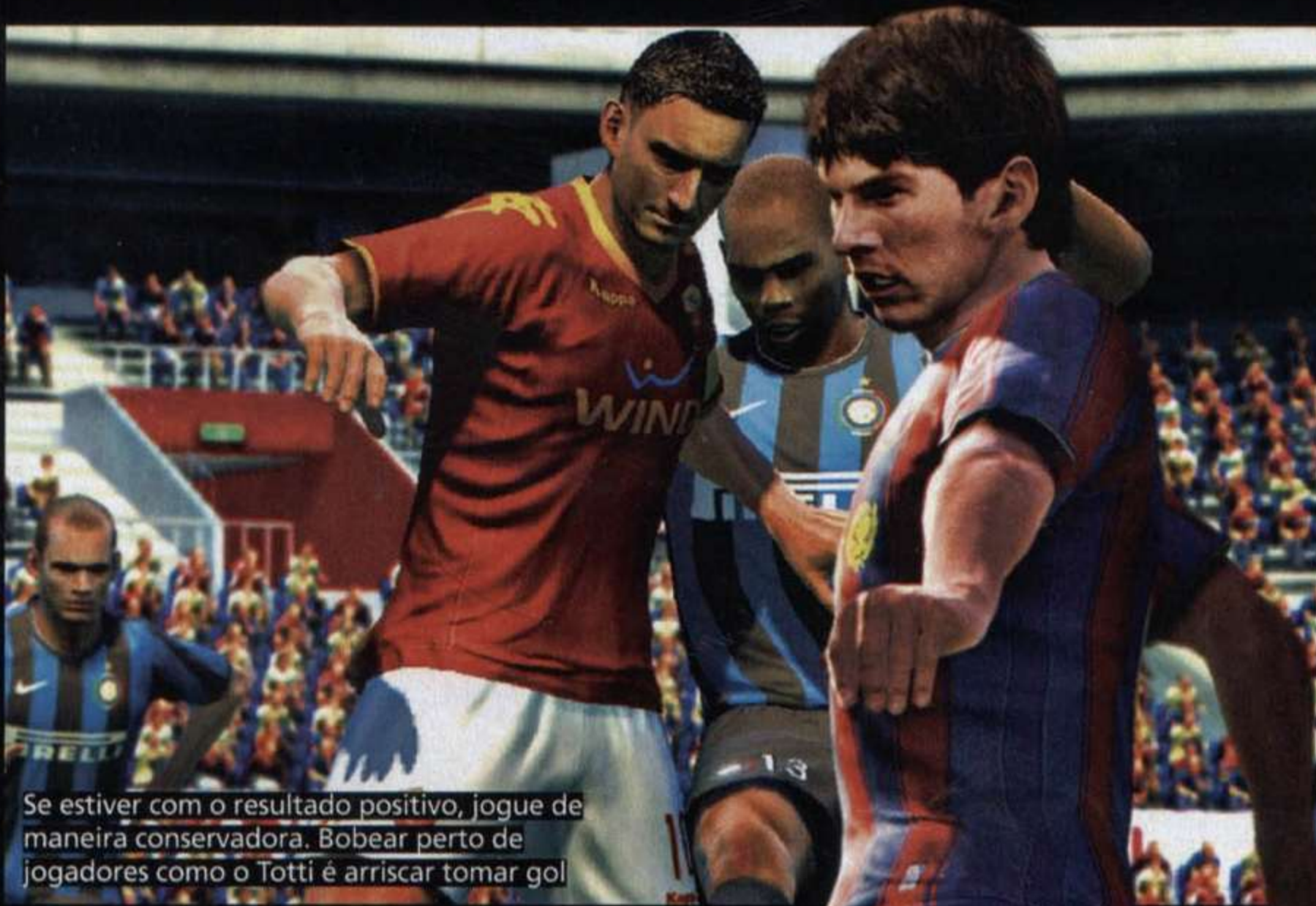
continua indo para cima e acaba tomando uma virada.

32. Como se profissionalizar

Aqui em São Paulo existem vários campeonatos e muitos deles servem para as pessoas treinarem. Há muitos torneios que têm participação baixa, não vão jogadores fortes, então vão mais pessoas para treinar mesmo.

Os interessados podem procurar o site da Federação Paulista [<http://fpfdv.com.br/>] ou da WE Mania [<http://www.wemania.com.br/>], que sempre fazem campeonatos voltados para pessoas que estão começando. Isso ajuda bastante.

Fora isso, é procurar jogar defensivo no começo e praticar com outras pessoas. Você só aprende jogando com pessoas melhores. Não adianta querer brincar sozinho ou sempre com a mesma pessoa, do mesmo nível, que o jogador nunca vai sair daquilo. Se for num campeonato, vai começar perdendo – eu mesmo comecei perdendo muito, mas depois você se acostuma. ■



Se estiver com o resultado positivo, jogue de maneira conservadora. Bobear perto de jogadores como o Totti é arriscar tomar gol



AS MAIS PEDIDAS NO TWITTER @DTPLAYSTATION

33. DRIBLES E FINTAS

Eu gostaria de um pequeno tutorial de dribles e fintas no Pro Evolution Soccer 2011.

@Rodrigo_Digs

Uma boa saída para os iniciantes é utilizar a opção de dribles automáticos. Para isso, inicie uma partida normalmente e, no menu "Plano de Jogo", vá a "Escolher Manualmente" e, em seguida, selecione "Dribles personalizados". Lá, você terá a opção de escolher os movimentos de sua preferência e um atalho para executar esses dribles mais facilmente, com o botão (ou os botões) de sua preferência. Quanto às fintas e dribles manuais, o chute falso é um dos mais comuns. Para fazê-lo, segure rapidamente os botões **■** + **✕**.

Outros movimentos úteis:

Bicicleta: **←** + **L2** + **L5** + **■**

Chapéu: **←**, **↑**, **↑** ou **→** ou **→**, **←**, **→**

Caneta: **L2**, **L5**

34. PENALIDADE MÁXIMA

Eu queria um explicativo de como cobrar pênaltis no PES 2011!

@LeoDelBianco

Para bater pênalti não há muito segredo. Assim como no futebol real, pode ser considerado uma loteria, dependendo da habilidade do jogador escalado para bater. Uma dica é selecionar bem o jogador de acordo com a sua habilidade para este fim. Na hora da cobrança, escolha o canto (torça para o goleiro não adivinhar) e bata confiante apertando o **■**. Uma finta, entretanto, pode ser utilizada: após apertar o botão de chute e, quando estiver chegando próximo à bola, aperte para o lado oposto e pressione o direcional por aproximadamente dois segundos.

35. ATUALIZAÇÕES DE JOGO

Gostaria de saber se no PES 2011 dá pra baixar as outras atualizações anteriores a essa última (15/03)?

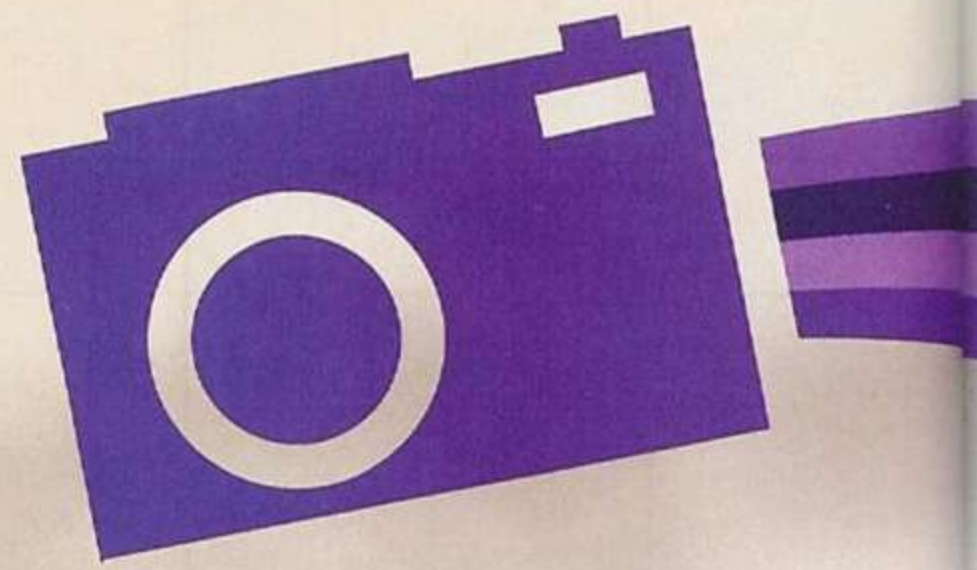
@Thiago_Maycon

Neste caso, a Konami lança atualizações constantes, mas por algum motivo de distribuição não identificado, os pacotes são oferecidos de forma separada, o que obriga o jogador a fazer todas as atualizações de forma individual. Para isto, vá a "Extra Content" e selecione a opção "Pacote de dados". Caso tenha conteúdo para ser atualizado, o jogo lhe avisa e oferece o download. Ao final, saia deste menu e repita a operação até que o sistema avise que não há mais conteúdos disponíveis.

Revista

VIAJE MAIS

apresenta



A vibrant, stylized graphic design on a light-colored background. It features two rainbows: a purple one on the left and a green one on the right. A green palm tree is positioned above the green rainbow, and an orange car is positioned below it. The word 'viaje' is written in large, light blue, rounded letters with a white outline. The suffix '.com.br' is written in orange below the 'e'. In the bottom left corner, there are pink palm trees.

viaje
.com.br

É tudo isso e
mais um pouco.
Acesse!

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

PLANTS VS. ZOMBIES

Desde o lança-mísseis com munição infinita de Resident Evil, os zumbis nunca estiveram em uma encrenca tão casca-grossa. Prepare o seu quintal para a invasão **POR HUMBERTO MARTINEZ**

Que os deuses salvem a pátria, o frango assado de padaria e os jogos focados na diversão descompromissada. Nada de impressionantes evoluções tecnológicas ou jogabilidade complexa. Apenas você, seu Play 3 e paz para o seu cérebro... Isso se você conseguir deixar os zumbis longe da porta da sua casa. É claro que adoro quando milhões de dólares geram superproduções como *Black Ops* e *GT5*, mas jogos como *Plants vs. Zombies* são necessários e saudáveis para um público que tem cada vez menos tempo (ou paciência) para jogar por horas a fio.

Representante do subgênero tower defense, cuja essência é posicionar unidades de combate (aqui, plantas guerreiras) para lutar contra ataques de inimigos invasores (zumbis famintos) e defender uma área determinada (sua casa e o seu cérebro), *Plants vs. Zombie* deveria ser considerado uma cartilha obrigatória para desenvolvedores de jogos de todos os orçamentos e gêneros.

COMO FAZER UM JOGO FANTÁSTICO

A primeira lição é: um jogador constantemente recompensado não consegue parar de jogar. Na luta para defender o seu quintal, seu exército são unidades vegetais com as mais variadas funções. Vagens cospem sementes, nozes formam muralhas, margaridas geram energia solar para montar o seu exército e assim por diante. A pegadinha é que, no final de cada fase, o jogador ganha uma



No modo Versus, um jogador controla a defesa do quintal enquanto o outro coleta crebros para evocar zumbis.

nova unidade vegetal e, conseqüentemente, não consegue desligar o videogame antes de entrar na próxima fase para testar as funções da nova planta. Quando perceber, o jogador já terminou mais uma fase, ganhou outra planta e horas de jogatina se passaram. Do início ao fim, você nunca deixará de ganhar uma recompensa por cada tarefa executada.

O próximo passo é não se repetir. É preciso surpreender sempre. Sua batalha contra os zumbis invasores começa no gramado do quintal frontal. Quando você começar a dominar as manhas do terreno e do seu exército vegetal, segundos antes de o seu cérebro enviar um aviso de "Cara, isso está ficando chato", o combate muda para o quintal dos fundos, onde uma piscina no meio do gramado obriga a adaptar a sua estratégia. Surgem plantas e zumbis aquáticos. E eis que anoitece e você

abandonará os vegetais que estava acostumado e aprende a lidar com cogumelos, unidades que adoram batalhar à noite. Em seguida, vêm a neblina, as batalhas no telhado... *Plants vs. Zombie* prova que a criatividade anula o tédio.

MINIGAMES E COLEÇÕES

Outro elemento da equação é o desafio. Os combates são estratégias matemáticas, quase um xadrez orgânico no qual a vitória depende de aprender a usar com sagacidade os trunfos certos contra determinados inimigos, e a pensar rápido (e não se apegar) quando for preciso mudar a tática antes de sofrer uma reviravolta. Essa é a base do modo Adventure, que habilita outras brincadeiras que testarão o seu delicioso e maturado cérebro mignon.

Um dos desafios do modo Puzzle, por exemplo, o coloca no controle dos zumbis

TOP 5 MINIGAMES

Os minigames que a galera da D&T mais pirou.



1. PORTAL COMBAT

O cenário conta com portais de teletransporte por onde entram e saem inimigos e disparos.



2. BEGHOULED TWIST

Homenagem a *Bejeweled*. Mova as plantas e forme linhas enquanto as unidades atacam.



3. ZOMBOTANY

Os zumbis têm cabeças de plantas e atacam com os poderes dos vegetais. Defesa é vital aqui.



4. SEEING STARS

Os espaços indicados no gramado só podem ser preenchidos com estrelas.



5. BOBSLED BONANZA

Encare ondas de ataques de veículos e grupos de zumbis. É uma correria tensa e alucinada.



Para ganhar mudas específicas, jogue no Survival equivalente. Você ganha cogumelos nas fases noturnas do Survival, por exemplo.

JARDIM ZEN
Aqui, você vai ficar rico. Ganhe muitas mudas no modo Survival, cultive e venda as plantas adultas. Compre um cenário próprio para cogumelos e plantas aquáticas.



1. Por, no mínimo, 6 ondas, invista em Sunflowers para acumular dinheiro e use Squash e Cattail para atacar

2. Quando acumular 9.990 de dinheiro, posicione Gloom Shrooms e Winter Melons nas áreas da foto



O TERRÍVEL ENDLESS MODE

O desafio final do modo Survival é o Endless Mode, no qual resistir a 40 ondas rende um troféu. É difícil de forma desumana, ainda mais porque o preço das plantas especiais aumenta a cada vez que você usar. Por isso, use o esquema explicado nas fotos acima para ter uma bela chance.



3. Comece a montar a formação definitiva de defesa. Cinco ou seis Cob Cannons para fuzilar grupos e trolls. Linhas de Spikerocks para explodir os carros. Pumpkin em todas as unidades e reflexos rápidos

- Estratégia | Tower Defense
- 1 a 2 jogadores (offline)
- Ranking Online
- À venda na PS Store por US\$ 14,99
- Produzido pela PopCap Games



adultas e ganhar uma bela fortuna.

MULTIPLAYER

Uma das novidades da versão PS3 é a opção para jogar 20 provas e minigames com a ajuda de um amigo. Cada qual escolhe suas plantas (não é permitido repetir) e a dupla deve agir de forma organizada para montar uma linha de defesa equilibrada. Já o modo VS coloca um jogador contra o outro, plantas

contra zumbis. Uma linha divide a tela e cada um deve colocar suas unidades dentro de sua área e botar as criaturas para brigar. No que refere à interação entre jogadores, há uma última brincadeira: o ranking entre amigos da sua lista é representado por uma casa. Os troféus adquiridos enfeitam o quintal e você ainda pode comprar mansões temáticas (circo, futuro, luxo) para fazer a inveja na sua vizinhança virtual. ■

contra formações de exércitos vegetais criados para dar o maior trabalho possível. Há um modo de minigames com 20 provas diferentes, que vão desde boliche, caça-níqueis e confronto contra inimigos invisíveis até quintais com portais de teletransporte, zumbis com poderes de vegetais, uma sátira do famoso *Bejeweled* e outras provas curiosas. No modo Survival, monte uma linha de defesa que permanecerá de uma fase para outra e permitirá recrutar novas unidades entre uma onda e outra de ataques. Neste modo, está escondido o desafio de sobrevivência eterna, no qual você vai encarar uma onda seguida de outra, com formações sacanas de inimigos e um ritmo tão frenético de ataque que o videogame não aguenta e a velocidade cai drasticamente (o único defeito técnico de *Plants vs. Zombies*).

O desafio também está relacionado com o vício dos colecionáveis. Além de comprar plantas novas para o seu exército e adubo para uma árvore que dá dicas, você vai gastar uma fortuna com o Jardim Zen. É isso mesmo, prepare-se para a jardinagem. Durante os combates, você vai ganhar mudas de plantas, que serão transferidas para uma estufa onde é preciso comprar adubo e inseticidas para tratá-las. Você terá de regá-las sempre e mimá-las com música e chocolates. No início, você conta com uma estufa comum, mas pode comprar um terreno na floresta, própria para os cogumelos, e um aquário para as aquáticas. Além de montar uma coleção com cada espécie, você pode vender as plantas



Esta é a minha casa, a honra da D&T. Ainda sofremos na busca pelo troféu que exige aguentar 40 ondas de ataques zumbis

MONTE A MANSÃO

O seu ranking online é representado por uma vizinhança povoada por seu amigos. É possível aumentar a casa, comprar temas e enfeitar o quintal com troféus.

AVALIAÇÃO TÉCNICA

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

AVALIAÇÃO DO GÊNERO (ESTRATÉGIA | TOWER DEFENSE)

Variedade de Unidades ★★★★★ | Modos Extras ★★★★★ | Estratégia ★★★★★

NOTA FINAL

9,0



- Ação • 1 a 2 jogadores
- Ranking Online
- Produzido pela Blue Tongue

DE BLOB 2

O jogo do Blob Esponja! **POR LEANDRO RODRIGUES**

A guerra por exclusividades causa situações bizarras. Neste ano, já tivemos a oportunidade aproveitar o excelente *Mass Effect 2*, sem ter jogado o primeiro – exclusivo do Xbox 360. Agora, é a vez de nos deliciarmos com *de Blob 2*, a sequência de um dos maiores sucessos do Nintendo Wii.

Em *de Blob 2*, você controla o ser que dá nome ao game. Blob é uma criatura tipo uma esponja, no formato de bola. Sua principal característica é absorver cores de poças com tintas em estado líquido. Isso faz com que o herói se torne maior e da cor absorvida. Uma habilidade mais do que bem-vinda em um mundo dominado pelo INKT Corporation, que transformou tudo em um universo monocromático, graças às ordens do maquiavélico Comrade Black.

DIVERSÃO GARANTIDA

Nem de longe devolver as cores para um cenário, que as perdeu por um motivo qualquer, é original. Jogos que exploram essa mecânica existem aos montes, mas nenhum consegue aliar a tarefa de colorir com a de controlar a trilha sonora como *de Blob 2*. Aqui, cada uma das cores possui um tipo de som. A amarela, por exemplo, faz com que a trilha seja dominada por um toque de jazz. Por outro lado, ao absorver o marrom, um



Os inimigos de Blob são simples e, normalmente, sem muita inteligência. Basta pular em cima e tudo está resolvido. Mas o jogo é complicado



toque de rap surge. Em pouco tempo, você já tem a sua cor preferida, só para pautar a trilha da maneira que mais agrada ao seu ouvido.

Para terminar as longas fases – algumas levam mais de uma hora –, é necessário cumprir algumas tarefas como eliminar inimigos, pintar edifícios com cores específicas e até liberar novas fontes de tintas no subsolo, dentro de um determinado tempo. Cada edifício ou missão extra libera um pequeno relógio, que pode somar 30 segundos ou 1 minuto no seu cronômetro.

Para se organizar, essa versão do jogo recebeu uma espécie de bússola. Com ela, é possível descobrir onde ficam os próximos desafios, onde estão as tintas e as tarefas extras.

CONTROLES DIFERENTES

Como já mencionado, a primeira

aventura de Blob saiu para o Nintendo Wii, ou seja, utilizando um controle de movimento. A versão do PS3 possui o mesmo recurso, aproveitando-se do PlayStation Move. Tudo fica mais divertido utilizando o controle de movimento, isso porque os controles se tornam mais intuitivos. Mas quem não quiser se aventurar sacudindo os braços na sala, pode ficar com o Dualshock 3. Tudo ficou perfeitamente adaptado e cumprir as tarefas é bastante simples.

Existe ainda a opção de jogar com a ajuda de um amigo. Esse controla Pity, uma espécie de cursor que fica ao lado de Blob e pode ajudar a pegar itens que estão longe do herói. Facilita a vida – e rende um troféu – mas não tem como negar, ser o segundo é muito chato. ■



AVALIAÇÃO TÉCNICA

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

AVALIAÇÃO DO GÊNERO (AÇÃO)

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

NOTA FINAL

8.0

BITS GAMES

www.bitsgames.com.br

ALUGUEL
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
VENDAS

(31) 3271-9537

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

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



Verifique a classificação indicativa dos games



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

Email:
contato@bitsgames.com.br

Telefones:
(31) 3271-9537 | (31) 3271-9484
(31) 3271-9414 | (31) 3271-9423

Site:
www.bitsgames.com.br

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

APACHE: AIR ASSAULT

Simulador de combate aéreo de alto nível para poucos
POR GILSOMAR LIVRAMENTO

↘ **N**os idos da geração 16-bit, foi lançado, para Mega Drive, um jogo chamado *Desert Strike*, um shoot 'em up muito interessante e incrivelmente difícil. *Apache: Air Assault* é seu equivalente na atual geração, classificado como simulador de combate – é um jogo de altíssimo desafio e uma jogabilidade complexa e extremamente exigente. O jogo é sensacional, mas fadado a uma minoria, e o motivo é a jogabilidade. É preciso gostar muito de simulação para se adequar (ou tolerar) o comando do helicóptero Apache. Na dificuldade iniciante, o domínio é fácil, mas os níveis de frustração e ódio se manifestam rapidamente ao jogar na dificuldade Realistic ou Veteran (neste, se morrer uma vez, acabou), em que a sensibilidade e o uso combinado dos analógicos mudam tão drasticamente, exigindo precisão cirúrgica. Independentemente da

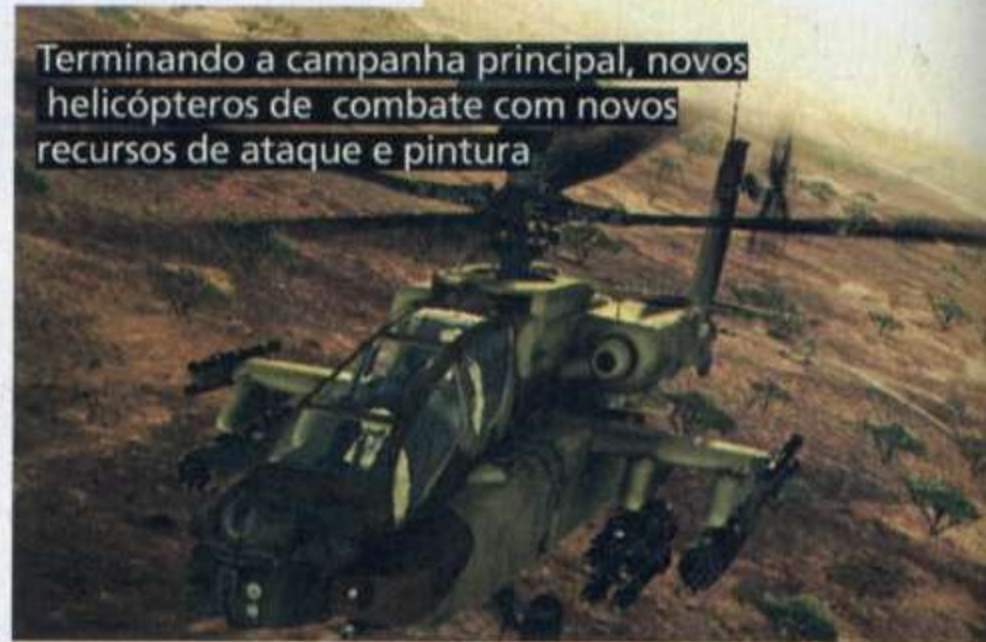
dificuldade, não se iluda com os foguetes e artilharia antiblindagem de sua aeronave; por ser um simulador, é preciso agir como na vida real e ir com calma, atacando a distância. Se o espírito Rambo ou Bradock possui-lo, não vai durar dez segundos. Não é como nos filmes de ação, mas há um ar cinematográfico presente, especialmente quando você salva o replay de uma das missões para assistir com a tela limpa e escolher ângulos de câmeras diversos. São várias missões divididas em campanhas, muitos objetivos e modo cooperativo online ou local – neste último caso, um controla o helicóptero e a câmera do armamento e outro jogador comanda os armamentos. A visão do cockpit da nave é bacana e aprofunda a imersão na proposta de simulação, mas é a visão externa, por trás da aeronave, que torna tudo um espetáculo visual. Com o tempo, a nuvem de frustração e



- Simulador de combate
- 1 a 2 jogadores offline
- 1 a 2 jogadores online
- Produzido pela Gaijin Entertainment



Terminando a campanha principal, novos helicópteros de combate com novos recursos de ataque e pintura



ódio se dissipa e dá lugar a diversão, mesmo com alguns bugs irritantes na equação. Mas, como dito antes, essa sensação de prazer nas ações táticas será uma honra para uma pequena minoria de jogadores. **7,0** ■

Mundo dos games
 a sua loja de videogames
www.mgloja.com

Videogames em até 0+12 no cartão de crédito

Conheça as vantagens do fidelity card



Sua loja de Videogames no Recife e Região Metropolitana.

O seu Videogame está aqui.



(81) 3223-1900 / 3031-6900 / 3034-1900

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

Conheça também nossa Assistência Técnica.



CHEGOU!

COMBAT ARMS

oficina-de-arte.com

ALISTE-SE NESSA BATALHA!



COMPLETO SISTEMA DE CLÃS



**TRADUZIDO E DUBLADO
PARA O PORTUGUÊS**



**GENTENAS DE ITENS PARA
CUSTOMIZAR SEU PERSONAGEM**

**ACESSE E JOGUE DE GRAÇA!
LEVELUPGAMES.COM.BR**



VERIFIQUE A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

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

SPOILER



Ethan Mars, arquiteto e pai devotado, é obrigado a passar por provações sádicas para encontrar o paradeiro de seu filho

HEAVY RAIN

Até onde você iria para salvar uma pessoa a quem você ama? Uma investigação contagiante sobre as mortes causadas pelo Assassino do Origami o levará a um leque impressionante de personagens, motivos, mentiras e grandes decepções

POR GILSOMAR LIVRAMENTO

Entre 2009 e 2011, cerca de oito crianças desapareceram. As vítimas, crianças entre 9 e 13 anos de idade, foram encontradas mortas. O mesmo padrão se repetiu: afogamento por água da chuva. Cada corpo foi deixado em uma área deserta, sempre próximo a trilhos de trem, entre três e cinco dias após o sequestro. As vítimas desapareceram em locais públicos e não apresentavam sinais de agressão, indício de que conheciam ou confiavam no sequestrador.

O sequestrador de crianças deixa sua marca registrada: uma figura de origami na mão direita e uma orquídea sobre o peito, flor símbolo de inocência e comumente usada em funerais. As vítimas apresentam o rosto coberto por lama, dando a entender que o sequestrador não possui hostilidade contra as vítimas, e o origami e a orquídea deixados são presentes. As autoridades mantêm sigilo sobre detalhes da investigação acerca do sequestrador, conhecido como Assassino do Origami.

A jornalista Madison Paige viu no caso uma daquelas chances únicas em uma carreira e decidiu investigar o assassino. Sua maior pista era um taxidermista, solteiro, 40 anos, chamado Leland White. Ao chegar à casa do suspeito em sua moto, era final de tarde e a chuva caía pesada. Paige descobriu que não havia ninguém no local e o seu faro jornalístico a faz invadir a residência pela janela dos fundos.

O ar é mórbido e o cheiro de produtos químicos ofende o olfato. Madison investiga os cômodos e encontra uma mulher morta na banheira e há sangue no local. Apesar do medo, ela continua a fotografar tudo. Em um quarto ao fundo, a mórbida realidade: mais mulheres mortas, empalhadas, "enfeitam" um ambiente doméstico como manequins que ilustram situações do dia a dia.

A história de primeira página é ameaçada quando o taxidermista volta. Madison se esconde, em pânico, mas Leland escuta o ranger de madeira no andar superior e grita para intimidar o invasor. Tem início uma corrida de gato e rato da qual Madison consegue escapar. No dia seguinte, o segredo macabro de Leland White aparece nas principais manchetes. Era o fim de um assassino serial, porém não era ele o Assassino do Origami.

TRAUMA

Uma manhã de sábado deveria ser motivo de festa na casa da família Mars, na

comemoração do aniversário de Jason, irmão mais velho de Shaun, filhos de Ethan e Grace. Não demora para Ethan recepcionar a família e brincar com as crianças enquanto sua esposa acerta os preparativos da festa. Mas Shaun fica triste quando encontra seu pássaro morto.

Para amenizar o clima, a família vai ao shopping se divertir. Grace leva Shaun para comprar sapatos, enquanto Ethan fica com Jason. Para passar o tempo, eles compram um balão vermelho para Jason, que sai andando sozinho enquanto Ethan pagava o presente. O desespero de Ethan começa quando ele sai à procura de Jason pelo shopping e avista o balão no piso inferior, seguindo até o lado de fora. O garoto atravessa a rua e, quando ouve o grito de seu pai e tenta voltar, não percebe que um carro vem em sua direção em alta velocidade. Ethan se joga na frente do veículo, mas não é capaz de salvar o filho.

Dois anos se passaram desde o acidente, deixando uma marca profunda na família Mars. Jason não resistiu aos ferimentos e faleceu, enquanto Ethan ficou hospitalizado por algum tempo. O trauma, a decepção, a amargura e a tristeza mudaram completamente o casal, que se divorcia seis meses após o acidente.

Shaun tem sua guarda compartilhada, mas passa a maior parte do tempo com o pai, que cuida dele durante a semana e é responsável por manter e apanhá-lo na escola. Tudo mudou, Ethan está sempre deprimido, consumido pela culpa da morte de Jason.

Após mais um dia de aula, ambos voltam para a nova casa, ainda desorganizada, fria e silenciosa. Na residência, na correspondência, há uma carta sem remetente, com uma mensagem a qual Ethan não dá importância. Ele manda seu

filho fazer a lição de casa,

enquanto prepara comida congelada para o jantar.

Na hora de dormir, Shaun diz ▶

que o pai não deveria estar sempre triste porque não tem culpa do que aconteceu com Jason.

Na tarde seguinte, quando a chuva dá uma trégua, Ethan e Shaun vão a um parque, onde tentam voltar a sorrir. Pai e filho se divertem nos brinquedos, mas as coisas dão errado quando Ethan deixa seu filho no carrossel e sofre uma tontura forte. Quando ele volta a si, já é noite, chove forte e o parque está vazio. Ethan teve um apagão e não lembra do que aconteceu. Shaun havia desaparecido.

ASSOMBRADO PELO PASSADO

Enquanto isso, na delegacia de polícia, o agente Norman Jayden, do FBI, veio de Washington e aguarda o chefe do departamento, que se prepara para uma coletiva de imprensa sobre o Assassino do Origami. Norman chega no dia da aposentadoria de um policial, observando um relógio que, segundo a secretária, é dado a todos os que se aposentam no departamento. Norman é encarregado de investigar uma cena de crime para conseguir resultados rápidos.

Ele ganha um escritório, onde usa realidade virtual para tornar o ambiente deprimente em algo agradável, e começa a analisar, novamente, os arquivos das vítimas e pistas dos últimos três anos – centenas de pessoas foram interrogadas, ninguém viu ou sabe de nada.

Foi nesse tempo que Ethan apareceu para falar do desaparecimento de seu filho. Norman e seu parceiro temporário, Blake, uma cara desagradável, tentam conseguir os detalhes possíveis do ocorrido. Quando os agentes são questionados, hipoteticamente, se o rapto é obra do Assassino do Origami, Ethan fica sabendo que, se for esse o caso, seu filho terá cerca de quatro dias para ser encontrado vivo.

Grace, que está na delegacia, está muito preocupada e descarrega sua frustração por Ethan não conseguir vigiar uma criança, assim como aconteceu com Jason. A todo momento, Ethan lembra dos momentos felizes que já teve com a família, mas nada que possa fazer reunirá sua família outra vez.

No dia seguinte, em outro local da cidade, cerca de oito horas da manhã, o céu escuro castiga a cidade com uma forte chuva. O agente Norman chega em mais uma cena de crime, coletando evidências e analisando o corpo de uma criança. Detalhes confirmam que o Assassino do Origami atacou novamente. Norman começa a gravar a cena do crime, coletando evidências e juntando com outras de casos semelhantes. Perto da estrada, encontra pegadas e rastro de pneu, que deduz serem do agressor.

Por volta das dez da noite, naquele mesmo dia, outra peça na investigação faz sua parte. O detetive particular Scott Shelby visita uma loja de conveniência, buscando pistas sobre o Assassino do Origami com o dono do estabelecimento – seu filho foi uma das vítimas. Antes de sair, um assaltante tenta roubar a loja e Scott o surpreende. O ato inspira o lojista e ele resolve colaborar: entrega uma caixa com pistas deixadas pelo sequestrador. Mais tarde, o detetive fala com Lauren Winter, uma prostituta que vive em um hotel barato no centro da cidade, outra

vítima que perdeu o filho para o assassino. Embora apareça como cliente, ele inicia um interrogatório coletando pistas, dizendo que foi contratado pela família das vítimas para investigar o caso. Apesar da resistência inicial, ela conta tudo que lembra para Scott, descartando que o responsável tenha sido algum dos seus clientes.

Mais tarde, Lauren vai ao escritório de Scott, dizendo ter lembrado de algo, e leva uma carta sem remetente, endereçada ao pai de seu filho – o homem a leu e depois nunca mais foi visto. Ela concorda em entregar o envelope, mas exige acompanhar as investigações de perto.

RASTROS DE UM ASSASSINO

Na manhã seguinte, Ethan espera notícias de seu filho em casa. Jornalistas vigiam sua porta, tentando conseguir uma entrevista. Ele lembra da carta sem remetente, onde lê a mensagem e, mais atentamente, encontra uma foto dentro do envelope. Estupefato, Ethan descobre se tratar de uma pista que esteve ali o tempo todo.

Ele segue a pista até uma estação de trem, onde abre o guarda-volumes descrito na pista. Ele encontra uma caixa de sapatos, com figuras de origami numeradas, impondo uma ordem de pistas para encontrar o caminho até seu filho.

Assim Ethan começa sua própria investigação. Em um hotel da cidade, ele investiga melhor o interior da caixa e encontra um cartão e um aparelho que reproduz vídeo. Shaun está preso dentro de um escoadouro de água, e surge a mensagem "O quão preparado você está para salvar alguém que ama?".

A primeira pista leva Ethan até uma garagem, onde entrega um cartão para pegar um carro. O GPS do veículo o leva até uma avenida e a mensagem aponta que Ethan terá que dirigir pela contramão para receber parte de uma nova pista. Ethan aceita, dirige loucamente e quase morre no capotamento do veículo. Ele consegue a pista, mas a loucura coloca a polícia no seu pé.

Enquanto isso, o agente Norman mostra para os policiais as evidências e o que descobriu sobre o modo de agir do assassino. O detalhe mais importante é que os crimes sempre ocorrem em épocas de chuva, revelando que o clima atual é propício ao assassinato. Isso os leva a acreditar que restam 72 horas para encontrar Shaun.

Norman e Blake interrogam pessoas nas proximidades das áreas de desova de corpos. Blake arromba o apartamento de um suspeito, Nathaniel Williams, fanático religioso. O homem surta quando vê os agentes e cai nas provocações de Blake, então saca sua arma, mas Norman rende o suspeito sem precisar atirar. Outro investigado é Miroslav Korda, ex-detento em condicional, que não hesita em fugir. Norman o persegue até um frigorífico, onde o suspeito é capturado. Tanto trabalho não dá em nada, pois Korda tem álibi que o isenta dos assassinatos.

Em outro canto da cidade, a repórter Madison segue uma nova pista e se registra em um hotel da cidade. Ela encontra Ethan quase desmaiando próximo do apartamento alugado e o ajuda a chegar ao apartamento dele. Enquanto ele toma um banho, ela vasculha o local e descobre evidências sobre o Assassino do Origami.

Após a saída de Madison, Ethan segue a próxima pista até uma velha usina elétrica, onde se arrasta por tubulações escuras, sobre cacos de vidro e passando por cabos de alta voltagem, para encontrar a próxima pista. Ele volta exausto para o apartamento, com vários cortes no braço. Madison o encontra novamente, caído no chão, e cuida dele até acordar e começar sua próxima investigação em um prédio velho onde é instruído a arrancar um de seus dedos.

Enquanto Ethan sofre absurdos por arrancar o próprio dedo usando um serrote, os agentes Blake e Norman ficam de tocaia do lado de fora, em um carro – o depoimento da ex-esposa de Ethan sobre seu estado emocional o tornaram um dos principais suspeitos, situação que se agravou pela loucura em correr na contramão e causar acidentes na estrada. Madison chega de moto e procura Ethan, comprometendo a tocaia policial.

Lauren teve a vida destruída ao perder o seu filho nas mãos do Assassino do Origami e transformou-se em uma garota de programa

Madison segue os gritos e alerta Ethan de que a polícia está vigiando-o. Quase desmaiado de dor, ele consegue pular a janela e a dupla foge para o metrô. Mais tarde, lúcido e medicado por Madison, ele escuta o noticiário no qual é chamado de Assassino do Origami.

Madison o questiona sobre a possibilidade, já que todos os policiais do país estão procurando por ele. Sem muita opção, ele conta que vez ou outra sofre um apagão de memória e não lembra do que fez ou por que fez, mas consegue visualizar corpos na água e o local aonde deveria ir, embora não saiba chegar lá. Ele sabe que seu filho foi capturado e, por isso, segue as pistas deixada pelo verdadeiro assassino para encontrar Shaun. Se ele for para a delegacia agora, sabe que será preso, enquanto o tempo de vida de seu filho fica cada vez menor.

Madison sai em outra investigação, seguindo a dica sobre um ex-presidiário, Adrian Baker, um médico que vendia medicamentos de maneira ilegal. Ela usa suas crises de insônia para criar uma história e enganar o suspeito. Enquanto aproveita brechas para investigar a casa, Madison encontra o cartão de uma boate. Adrian desconfia da moça e a nocauteia pelas costas. Ela acorda em um porão, amarrada em uma maca diante de

um psicopata que pretende operá-la de forma letal. Madison consegue se soltar e surpreende o maluco, enterrando uma furadeira em seu peito.

Em outro ponto da cidade, Scott e Lauren visitam a loja de um antiquário, gerenciado por um senhor chamado Manfred. Ele analisa o tipo de escrita do envelope para identificar qual tipo de máquina de escrever foi usada e pega uma lista de clientes que possuem tais máquinas. A demora de Manfred chama a atenção de Scott, que vai até o escritório e encontra o velho caído, morto, junto do telefone.

A LISTA DE SUSPEITOS

Scott e Lauren limpam os traços de todas as suas impressões digitais no local para não serem identificados pela polícia, o que atrasaria sua investigação. Scott tenta deixar Lauren fora da investigação, mas a mulher protesta. Seguindo a lista de nomes, ela encontra um que também apareceu em um obituário. Eles vão ao cemitério, onde encontram o túmulo de John Sheppard. Há figuras de origami e flores frescas.

O cozeiro percebe a agitação e se aproxima para contar a história do garoto enterrado ali.

Em outubro de 1977, havia dois garotos que moravam perto de uma construção e apanhavam muito do pai alcoólatra, que não dava a mínima para eles. Sem poder entrar em casa, eles brincavam na chuva em meio à construção. A brincadeira terminou em tragédia: John Sheppard caiu em um escoadouro de água e prendeu a perna. A chuva era forte e o nível da água subia rápido. O irmão foi atrás de ajuda, mas não encontrou ninguém. Quando voltou, John havia se afogado. O irmão que sobreviveu foi separado dos pais e adotado por outra família. Diante das circunstâncias, Lauren deduz que o garoto que perdeu o irmão talvez seja o Assassino do Origami.

Seguindo outra pista, Ethan vai armado até a casa de um traficante desconhecido. Sua missão é matá-lo para conseguir a próxima pista. O alvo reage com disparos de espingarda e Ethan faz de tudo para fugir, atrapalhado e atropelando os móveis. Quando o homem fica sem munição, Ethan, sem escolha, o executa friamente.

Enquanto isso, sozinho, Norman investiga um ferro-velho. Ele conversa com o dono do lugar, um ex-presidiário, Jack, para saber sobre um carro Chevrolet roubado. Sem obter respostas, Norman usa a realidade virtual para coletar evidências e encontra as mesmas marcas de pneu da cena do crime do último garoto morto. O suspeito rende Norman com uma arma e o agente aproveita o descuido para chutar o suspeito e iniciar uma briga. Norman consegue render o homem e descobrir que quem trouxe o Chevrolet pagou em dinheiro por outro ►

veículo, de placa fria. Jack revela um nome, Paco, dono da boate Blue Lagoon.

Madison vai ao endereço do cartão obtido em sua investigação, a boate Blue Lagoon, onde seduz o dono do local, Paco, que a convida para uma conversa particular. No escritório, Madison é obrigada a fazer um streaptease, mas reverte a situação e amarra o homem para interrogá-lo sobre uma pessoa chamada John Sheppard, que alugou um de seus apartamentos. Ao sair, ela passa despercebida pelo detetive Norman, que fala com um dos capangas de Paco.

Ao entrar no escritório, Norman encontra Paco morto. O assassino, usando um sobretudo, capuz e chapéu, ataca Norman, que apanha e fica desorientado por um instante. O assassino foge, mas Norman consegue o nome do suspeito, John Sheppard, com um dos capangas de Paco.

DESTINOS CRUZADOS

No apartamento, Ethan está abalado por ter matado um homem e Madison o conforta. Na manhã seguinte, Ethan pega o casaco de Madison e descobre que ela é uma repórter investigando o caso do Assassino do Origami. Ela explica que descobriu que ele não é o assassino e que está comovida com o sacrifício que ele faz para salvar o filho. Desconfiado, Ethan acredita em Madison, mas precisa seguir a última pista sozinho.

Na delegacia, Norman analisa as evidências e percebe que seus óculos estavam gravando a briga que teve com o assassino na boate e nota o relógio do homem, exatamente igual ao dado a policiais aposentados que ele viu na delegacia. Ele deduz que o assassino é um ex-policial e só há um suspeito sempre presente nos arredores dos assassinatos, dono de um galpão na zona portuária. Ele vai até o local.

Ao mesmo tempo, em outro ponto da cidade, Scott convence Lauren a ficar com a mãe dela até resolver a situação de perigo. Madison

localizou a mãe do suposto John Sheppard, uma senhora que sofre de Alzheimer, e vai até o hospital descobrir a identidade do homem que usa o nome de um garoto falecido. Aos poucos, a resposta vem à tona e a senhora revela o nome do segundo filho.

Sozinho, o detetive Scott está em seu escritório, queimando todas as evidências sobre o Assassino do Origami – a carta deixada por Lauren, os objetos coletados com a família de outras vítimas –, livrando-se de tudo que possa levar as autoridades até ele. Scott encobriu seus rastros, matando quem poderia comprometê-lo – Manfred, Paco e sua própria mãe, minutos após Madison sair. Scott, o detetive particular, é o Assassino do Origami.

Ethan chega a sua última provação: beber um veneno para obter a última pista, o que lhe dará 60 minutos de vida para salvar seu filho e se despedir. Se não aceitar as condições, a criança morrerá. Ele toma o veneno e vai para o cativeiro de seu filho. O local é um galpão vazio, onde encontra um escoadouro. Lá, Scott aparece para Ethan, revelando sua psicopatia. Ele fez tudo isso com outras crianças para encontrar um pai que amasse seu filho o suficiente para dar a vida por ele. Um pai que não fosse como o dele, que deixou seu irmão John morrer. Scott então ficou obcecado por Ethan ao presenciar seu ato heroico, tentando salvar a vida de Jason.

Scott aponta o cativeiro de Shaun e, quando Ethan tenta erguer a grade do escoadouro, Scott aponta sua arma para a nuca de Ethan e, no último segundo, Norman surge e salva o herói. O assassino foge e o agente vai atrás dele,

Scott Shelby é um personagem enigmático, ex-policial de poucas palavras. Suas atitudes variam de toques de depressão e obsessão

enquanto Ethan arrebenta o cadeado e salva seu filho. Norman e Scott caem em uma esteira industrial, trocando socos e chutes. A polícia aparece e cerca o local, sem perceber a briga logo acima deles; a chuva é forte e o barulho é camuflado. Norman desmaia e a esteira leva seu corpo para a morte em um triturador de entulho. Scott consegue fugir.

Blake encabeça a investida policial ao galpão, apostando que Ethan está lá, mantendo o filho em cativeiro. Atiradores são posicionados para abater o alvo. Madison chega e tenta convencer Blake de que Ethan é inocente. A repórter cria uma confusão para invadir o galpão.

Shaun é retirado da água, Ethan tenta fazê-lo respirar, mas em vão. Quando tudo parecia perdido, o garoto começa a tossir. Apesar da emoção, Ethan acredita que não terá muito tempo de vida e começa a se despedir de seu filho, mas o veneno não surte efeito. Na verdade, não era veneno. Madison avisa Ethan que se ele sair, será morto. Para evitar isso, ela sairá junto com ele e provará sua inocência.

Algum tempo se passa, Scott vai até Lauren e ela o confronta, descobrindo que os familiares das vítimas não contrataram ninguém para investigar os assassinatos. Ela deduziu que ele estava coletando todas as evidências dos crimes, apagando seu próprio rastro. Scott permanece em silêncio, encarando Lauren. "Eu disse que havia prometido, sobre o túmulo do meu filho, que mataria o homem que o matou", diz ela ao sacar uma arma, apontando para o meio dos olhos de Scott e puxando o gatilho sem hesitar. De um jeito ou de outro, Scott estava acabado, pois mesmo que escapasse, sua identidade havia sido exposta nos jornais.

Algum tempo depois, Madison e Ethan compram um apartamento e levaram Shaun para conhecer a nova casa. Tudo aponta que o futuro será mais feliz desta vez. ■

FEBRAJOGA

FEDERAÇÃO BRASILEIRA DE JOGADORES DE GAMES



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

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

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

GAMES! ESTE MUNDO É NOSSO!

Onde estão os GAMERS do Brasil?
E seus CLÃS?

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

Em 2011 vamos promover campeonatos entre os jogadores de CALL OF DUTY: BLACK OPS, FIFA11 e entre outros games, com seus clãs e individualmente também.

Cadastre-se em nosso site e fique por dentro de todas novidades.

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

www.febrajoga.com.br

Mídia Digital



www.youtube.com/user/andresik



Ao mesmo tempo em que trava combate, lembre-se de coletar os itens ocultos ao seu redor

- **Dificuldade:** ★★★☆☆
- **48** troféus offline
- **0** troféus online
- **15** horas, em média, para platinar



DEAD SPACE: EXTRACTION

🏆 x 36 • 🏆 x 8 • 🏆 x 3 • 🏆 x 1



1 - 10. MODO HISTÓRIA

Não há como perder os troféus listados a seguir. Basta concluir cada um dos dez capítulos, em qualquer nível de dificuldade. São eles:

- **It Needs Our Help** (bronze, secreto)
- **That's Quite a Mouthful** (bronze, secreto)
- **Figments of my Imagination** (bronze, secreto)
- **Quit Yacking and Start Shooting** (bronze, secreto)
- **Finally Grow a Pair** (bronze, secreto)
- **Suck in your Guts, Gentlemen** (bronze, secreto)
- **Ecologist** (bronze, secreto)
- **Put the Knife Out** (bronze, secreto)
- **Sacrifice and Survival** (bronze, secreto)
- **Sprawl Bound** (bronze, secreto)



11. TWICE THE FIREPOWER (S)

Jogue com a ajuda de um amigo por alguns segundos para levar este troféu. Se você não tem amigos disponíveis

(forever alone), basta conectar um segundo controle, ganhar o troféu e desativá-lo...



12. SHARPSHOOTER (S)

Capítulo 1. Logo no início, quando estiver atravessando a ponte, atire no cabo do guindaste à esquerda.



13. SKILL - RELOAD

O primeiro capítulo é o melhor para conseguir este troféu, mas não é obrigatório. O desafio é concluir a fase com um índice de 80% de recargas perfeitas de sua arma. Ao recarregar, note que há uma área cinza na mira; você deve apertar o botão de recarga sobre essa área cinza para garantir uma ação rápida e perfeita.



14. SKILL - STASIS

Assim como no troféu anterior, a meta aqui é conseguir 80% de eficiência no uso do Stasis (▲). Para garantir, use essa tecnologia apenas para controlar os

fios soltos no primeiro capítulo e não a use mais durante a fase.



15. SKILL - ACCURACY

Termine uma fase com 80% de precisão no uso de armas. Aproveite o ritmo do primeiro capítulo e só dê tiros certos, de preferência quando o alvo estiver bastante próximo (para evitar as chances de errar). Cada disparo errado diminui as suas chances.



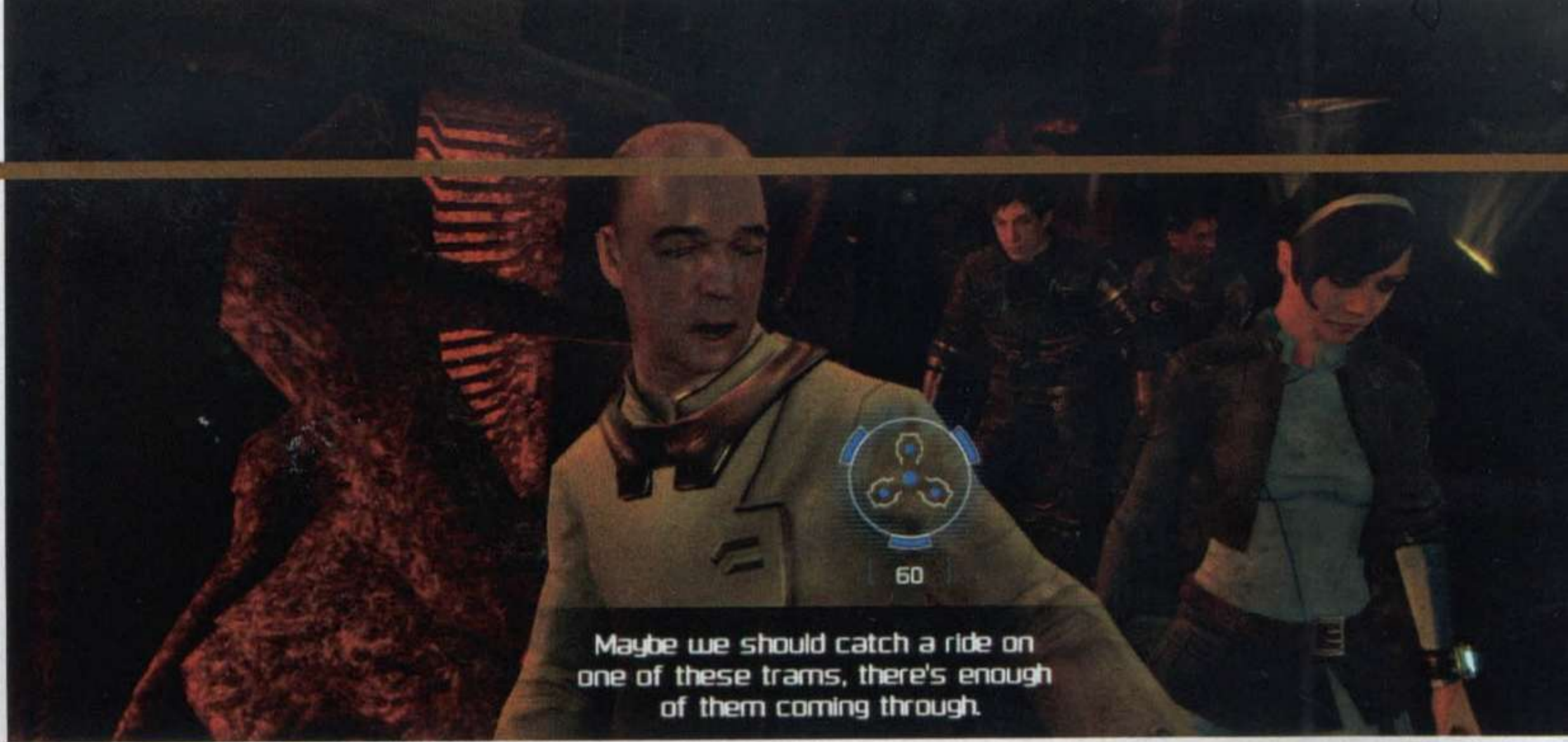
16 - 18. DESEMPENHO MILITAR

Conclua uma fase com cinco estrelas de desempenho para levar o troféu A Star is Born (bronze). Acumule 10 estrelas ao longo da partida para levar o Rising Star (bronze), 30 estrelas para o troféu Super Star (prata) e consiga todas as 50 estrelas de Extraction para levar o Mega Star (ouro). As atitudes avaliadas são: quantidade de itens coletados (Audio/Filé Logs, armas e Upgrades), eficiência em recarga de armas, pontaria e uso de Stasis (se você não costuma usar, ficará com 0%, então use o Stasis ao menos uma vez por fase), menor quantidade de ferimentos possível, eficiência suprema ao solucionar os quebra-cabeças e, principalmente, não morrer.



19. COLLECTOR'S DELIGHT

Colete todos os itens secretos do Capítulo 1 (1 Arma, 1 Audio Log e 3 Text Logs).



Fique atento aos ataques dos necromorphs para salvar os seus aliados e, geralmente, a sua pele

- **Arma #1:** é o machado, obrigatório na história.
- **Text Log #1:** após entrar de volta na base e acender o iluminador, fique atento para pegá-lo perto da porta à direita;
- **Text Log #2:** após matar os primeiros inimigos, ao descer pela escadaria, está no segundo recipiente na parede;
- **Text Log #3:** após ser contatado por Lexine e tentar ir pelo caminho da direita (uma voz avisará que está errado), seja rápido e pegue-o ao lado da caixa à esquerda assim que a câmera virar.
- **Audio Log #1:** assim que entrar na área sem gravidade, a câmera ficará livre; pegue-o à esquerda.



20. TOO MUCH FIREPOWER? (S)

Capítulo 2. Após encontrar Lexine na sala de segurança, você vai sair da sala com ela. Olhe para sua esquerda e atire rapidamente em uma caixa de força para abrir um depósito secreto de armas.



21. WHAT DID YOU FIND? (S)

Capítulo 3. Ao chegar a uma plataforma na qual você pode escolher o seu caminho, escolha a rota da esquerda (a passarela repleta de tentáculos) para encontrar uma sala com itens importantes.



22. NO STONE UNTURNED

Capítulo 3. Colete todos os itens secretos (3 armas, 3 Text Logs e 1 Audio Log).

- **Text Log #1:** no início, após pregar a placa no duto, siga para a esquerda e pegue o arquivo na curva, à esquerda;
- **Text Log #2:** na sala secreta (ver troféu What Did You Find?).
- **Arma #1 (Pulse Rifle):** poucos minutos à frente, após descer pela escada, está no meio da passarela.
- **Arma #2 (Flame Thower):** após quase cair de uma plataforma, está depois da passarela bloqueada por tentáculos.
- **Arma #3 (Plasma Cutter):** após Lexine ser atacada por um tentáculo, quando tiver a câmera livre, olhe para cima.
- **Audio Logo #1:** ao entrar no duto de ventilação, você terá uma breve chance de pegá-lo na segunda curva à direita.
- **Text Log #3:** logo após sair dos dutos de ventilação, assim que a câmera virar para a esquerda.



23. YOU NEED GLASSES, PARTNER?

Capítulo 4. No controle do canhão,

banque o zanolho e termina a etapa com menos de 10% de energia.



24. TAKING YOUR TIME, MCNEILL? (S)

Capítulo 4. Após controlar o canhão, dê uma "secada" básica na bunda de Lexine enquanto a equipe veste seus equipamentos.



25. SCAVENGER

Capítulo 5. Colete todos os itens secretos (4 Armas, 3 Text Logs e 1 Audio Log).

- **Audio Log #1:** no duto de ventilação, após o segundo ataque de pequenos necromorphs, está em um buraco do lado direito.
- **Arma #1 (Line Gun):** assim que cair do duto, na prateleira à esquerda;
- **Text Log #1:** após a explosão que deixa a área sem gravidade, procure na sala com a câmera livre.
- **Arma #2 (Flame Thrower):** em seguida, abaixo do cadáver flutuando.
- **Text Log #2:** no duto, escolha o caminho da esquerda e o arquivo estará adiante, à esquerda.
- **Arma #3 (Arc Welding Gun):** após sair da segunda parte do necrotério, você terá ▶



No final do Capítulo 5, você tem apenas uma chance de pegar o Text Log na sala de embarque



uma chance rápida de atirar na caixa de força da porta à direita. Na sala está sua arma.

- **Arma #4 (Plasma Cutter):** no corredor após deixar a médica para trás.
- **Text Log #3:** difícilíssimo. Assim que sair para a área de embarque, pegue-o sobre os bancos da cabine de espera (veja a imagem acima).



26. FLUSHED (S)

Capítulo 6. Destrua o monstro gigante no esgoto. Atire no ponto amarelo dos tentáculos para evitar suas investidas; quando o seu personagem for para as laterais, use o Stasis na hélice para atrair o tentáculo para uma armadilha (repita do outro lado). Em seguida, use a telecinesia para jogar os botijões e explodir os dois tentáculos. Na etapa final, atire na bola amarela para vencer o chefe. Se ele agarrá-lo, use sua serra para livrar-se e a telecinesia para segurar os explosivos que ele joga e arremessar de volta.



27. GUN DEALER

Encontre um exemplar de cada arma do jogo. São elas: Rivet Gun (obrigatória no Capítulo 1), Plasma Cutter (Capítulo 1), P-Sec Pistol (obrigatória no Capítulo 2), Pulse Rifle (Capítulo 2), Flamethrower (Capítulo 3), Line Gun (Capítulo 4), Arc Welding Gun (Capítulo 5), Contact Beam (Capítulo 6) e Ripper (obrigatória no Capítulo 7).



28. LEXINE, I TOLD YOU TO BE QUIET! (S)

Capítulo 7. A batalha contra o Brute é tranquila. Espere o monstro se aproximar, use Stasis, corra para as costas dele e atire no ponto fraco. Quando ele capotar e começar a

jogar explosivos, escolha entre usar seu machado para cortar a ameaça ou jogue-a de volta usando a telecinesia.



29. TREASURE HUNTER

Capítulo 8. Colete os itens secretos (5 Armas, 2 Text Logs e 1 Audio Log).

- **Text Log #1:** no início, após desembarcar, quando o seu personagem olhar para trás, pegue sobre a careca do personagem.
- **Text Log #2:** ao entrar, na primeira curva à esquerda, pegue no ventilador.
- **Arma #1 (Force Gun):** à esquerda do item anterior, dentro da sala.
- **Arma #2 (Arc Welding Gun):** no mesmo corredor, próxima sala à direita.
- **Arma #3 (Flame Thrower):** no mesmo corredor, assim que virar à esquerda, pegue no final do corredor.
- **Arma #4 (Ripper):** assim que sair do corredor, pegue no chão, à direita.
- **Audio Log #1:** imediatamente a seguir, quando o personagem virar para a esquerda, pegue no chão, adiante.
- **Arma #5 (Line Gun):** quando descer pelo elevador e desativar a gravidade, pegue durante o primeiro salto.



30. MAKE US WHOLE

Capítulo 9. Colete todos os itens secretos (8 Armas, 3 Text Logs e 1 Audio Log).

- **Arma #1 (Line Gun):** no primeiro corredor de combate, dentro da sala da esquerda.
- **Arma #2 (Pulse Rifle):** na primeira área aberta, ao lado das caixas.
- **Arma #3 (Force Gun):** logo em seguida, quando Lexine gritar "Nate", pegue-a entre as colunas.
- **Arma #4 (Flame Thrower):** após deixar Lexine e descer pelo elevador, no chão, assim que a porta abrir.

Em alguns momentos é possível escolher sua rota. Acerta na escolha é vital para conseguir alguns troféus



- **Text Log #1:** assim que o seu personagem se jogar dentro de um duto, pegue no chão.
- **Audio Log #1:** ao chegar ao duto de metal, está em uma das curvas.
- **Arma #5 (Arc Welding Gun):** após descer do transporte, está à direita.
- **Text Log #2:** após ter uma alucinação com algumas pessoas e entrar no corredor, olhe para cima após a curva.
- **Arma #6 (Force Gun):** antes da cabine do comandante, onde há necromorphs voadores, está perto dos explosivos.
- **Arma #7 (Contact Beam):** assim que o elevador travar, ao sair, pegue-a no chão.
- **Text Log #3:** logo a seguir, na curva do corredor. Seja rápido para pegá-lo.
- **Arma #8 (Pulse Rifle):** no caminho, após abrir uma das portas do corredor, pegue a última arma da fase.



31. SACK BLAST (S)

Capítulo 9. O chefe desta fase é um problemão. Atire nas partes amarelas dos tentáculos para evitar ataques. Quando o inimigo sugá-lo, use sua arma mais fraca



No Capítulo 4, encerre a missão de defesa da nave com apenas 10% de energia para ganhar um troféu



Cada arma possui dois tipos de ataque. Aprenda qual é melhor contra cada raça de monstro



Sempre que encontrar uma caixa de força como esta, destrua-a rápido para abrir salas secretas

(economizar munição é vital aqui) para destruir as bolhas amarelas antes que explodam. Assim que sair, atire no "bico" amarelo e prepare-se para fuzilar as bolas amarelas até explodi-las. Repita a estratégia até vencer a criatura.



32. WEAPON NUT

Encontre os 36 Upgrades e evolua ao máximo nove tipos diferentes de armas.



33 - 36. FINAIS

Termine o game no nível Normal para ganhar o troféu Survivor (prata), no nível Hard para ganhar o troféu P-Sec Officer (prata), no nível Expert para levar o troféu Necro Slayer (prata) e no nível Impossible para levar o troféu Isaac 2.0 (ouro). Basta terminar uma vez para habilitar os níveis Expert e Impossible.



37 - 47. CHALLENGES

Complete os episódios normais para habilitar as fases do modo Challenge.

O melhor é deixar esses desafios para depois de terminar o game, assim você poderá usar as armas evoluídas no combate. Aqui, o seu desafio é encarar hordas de necromorphs para bater recordes de pontuações; cada recorde de cada fase garante um troféu. O sistema de pontuação funciona da seguinte forma: 20 pontos para recarregar armas com perfeição, 100 pontos por cada item coletado, 250 por cada membro inimigo amputado e 500 por necromorph morto. Se você não sofrer danos, 50 pontos extras serão acumulados por cada inimigo morto (550 pelo segundo inimigo, 600 pelo terceiro, 650 pelo quarto e assim por diante).

Para variar, há uma dica muito marota para bater os recordes. Escolha o lança-chamas, ative sua função "jato de jogo" e aperte o gatilho suavemente para soltar econômicas "cuspíndinhas" de fogo, cuja função será travar os inimigos. Ao mesmo tempo, aperte **L2** como um louco, pois este golpe também trava os inimigos e vai impedir que você receba qualquer ataque. Faça isso o tempo inteiro e o seu multiplicador vai bombar, pois você conseguirá chegar ao final

da fase sem sofrer um ataque sequer. Não se esqueça de usar Stasis pelo menos uma vez e aproveite as brechas nos ataques para recarregar a munição com perfeição.

A única missão na qual esse esquema não funciona é a Maintenance Bay, pois há muitos inimigos que atacam a distância. O esquema aqui-é usar a Rivet Gun no início e a Line Gun quando a situação piorar. E, caso você tenha dificuldades para usar o esquema na fase East Grow Chamber, troque o lança-chamas pela Force Gun.

As fases, pontuações a serem batidas e os troféus são: Extraction Site (251.010): troféu Overtime Sheet; Central Plaza (252.010): troféu No Cop Duty; Maintenance Bay (253.010): troféu Engineer by Trade; Mess Hall (254.010): troféu Laught it up Partner; Medical Bay (255.010): troféu Colony Full of Crazy People; Water Tunnels (256.010): troféu Need a Towel; East Grow Chamber (257.010): troféu Herbal Remedies; Shuttle Bay 47 (258.010): troféu Ready for Takeoff; Atrium (259.010): troféu Bridge Commander; e Life Support Room (260.010): troféu Get a Medic. ■

MARVEL VS. CAPCOM 3

🏆 x 33 • 🏆 x 11 • 🏆 x 2 • 🏆 x 1



Personagens pequenos, como Viewtiful Joe, tem vantagem contra combos no chão



- **Dificuldade:** ★★★★★
- **34** troféus offline
- **13** troféus online
- **15 a 20** horas, em média, para platinar

➔ **O** mais novo jogo de luta da Capcom está ocupando nossas horas vagas (e as de trabalho também) ultimamente. Uma década depois do sucesso de *Marvel Vs. Capcom 2*, o terceiro jogo está mais bonito, mais frenético e mais viciante. Felizmente, para platiná-lo, é muito mais rápido e fácil que em *Super Street Fighter IV* – mas, ainda assim, o jogo dá trabalho. Portanto, confira o roteiro especial que preparamos para você conquistar o maior número de troféus no menor espaço de tempo possível, deixando os mais cascas-grossas para o final e organizando tudo com checklists para você não se perder. Boa pancadaria.

TROFÉUS ARCADE / OFFLINE

- **Tempo:** 6 horas
- **Troféus:** 29

PRIMEIRA PARTIDA

- **Tempo:** cerca de 10 minutos
- **Troféus:** 10 (Prata x1, Bronze x 9)

De início, vá para o modo Arcade. Terminando o jogo pela primeira vez neste modo, dez troféus renderão em pouco tempo, mas é preciso fazer algumas configurações e ter algumas coisas em mente. Em primeiro lugar, escolha um time com personagens que tenham Hyper Combos de raios que acertam múltiplas vezes – recomendamos Iron Man (α ou γ), Dante (qualquer tipo de Assist) e Deadpool (qualquer tipo de Assist). Coloque a dificuldade no Very Easy, o tempo no 30 e o dano no Highest para acelerar as coisas. Você terá sete estágios para conquistar os troféus e não deve pegar Continue, então siga atentamente as instruções. Na primeira luta, não troque de personagem e não chame nenhum parceiro (ou seja, não



toque nos botões **L1** e **R1**), também não use a defesa (fique soltando Unibeam com o Iron Man o tempo todo) e, antes de terminar a luta, use um X-Factor (■ + ▲ + ✖ + ●). Fazendo isso, você fatura três troféus em uma luta: **A Hero Stands Alone**, **Need A Healing Factor** e **Wreak 'Havok'**.

Na segunda luta, como o tempo é curto, é importante ser rápido. Contra o primeiro e o segundo lutadores, fique apenas soltando Unibeam com o Iron Man repetidamente. Não faça nada que vá gastar a barra de Hyper Combo, pois você precisará ter três barras cheias para o terceiro oponente. Contra o último lutador, faça um Crossover Combination Hyper Combo (botão **R2** ou então **L1** + **R1**), que são os Hyper Combos dos seus três personagens simultaneamente. A ideia é acertar múltiplos hits para criar um combo extenso – para isso, é preciso que o ataque pegue o inimigo no chão e não muito de perto, para não lançá-lo ao ar. Se fizer corretamente, terá um combo de mais de 90 hits, o que dará os troféus **Average Joe**, **Brusin' Bruce** e **Charles in Charge** – fazendo o combo maior, você automaticamente ganha os troféus dos combos menores também.



Durante as próximas lutas, concentre-se em fazer duas coisas: primeiro, aplicar um Snap Back (↓↘→ + **L1** ou **R1**) no oponente sempre que tiver ao menos uma barra de Hyper Combo (é preciso que o ataque acerte); segundo, fazer seguidos Team Aerial Combos (lance com ✖, siga apertando ↑ e fique apertando ✖ para trocar de personagens durante o combo aéreo). Fique fazendo essas duas ações repetidamente até conquistar os troféus **Excelsior!** (10 Team Aerial Combos) e **Be Gone!** (10 Snap Backs). Em duas ou três lutas, você deve completar as tarefas, então é só prosseguir até o final.

No sétimo estágio, você enfrenta o chefe final Galactus. Basta ganhar dele sem perder para faturar os últimos dois troféus da primeira partida, **Saving My Quarters** e **I Buy the Issues**. Anote o personagem com quem você terminou.

• TROFÉUS DA PRIMEIRA PARTIDA



A HERO STANDS ALONE

Vença uma luta sem chamar seus parceiros ou trocar de lutador (sem apertar **L1** nem **R1**) – apenas no modo Arcade ou online.



Quem diria, Homem de Ferro apanhando com estilo do baixinho da Capcom



Nem mesmo o deus do trovão é perdoado na hora da pancadaria



Trio do mau da Marvel encarando a turma da Capcom antes do combate



NEED A HEALING FACTOR

Vença uma luta sem usar a defesa (apenas no modo Arcade ou online).



WREAK 'HAVOK'

Use o X-Factor (■ + ▲ + ✖ + ●), uma aura vermelha envolve o personagem durante uma luta (apenas no modo Arcade ou online).



AVERAGE JOE

Faça um Viewtiful Combo (31 a 35 hits) ou maior (apenas no modo Arcade ou online).



BRUSIN' BRUCE

Faça um Incredible Combo (65 a 74 hits) ou maior (apenas no modo Arcade ou online). Ganhando este troféu, você automaticamente ganha o Average Joe, se já não o tiver.



CHARLES IN CHARGE

Faça um Uncanny Combo (91 a 100 hits) ou maior (apenas no modo Arcade ou online). Use um Crossover

Combination Hyper Combo (R2 ou L1 + R1, com três barras de Hyper Combo) com três lutadores de projéteis. Ganhando este troféu, você automaticamente ganha o Average Joe e o Brusin' Bruce, se já não os tiver.



EXCELSIOR!

Faça 10 Team Aerial Combos (apenas no modo Arcade ou online). Lance o oponente para o ar com ✖, siga apertando ↑ e aperte ✖ repetidamente para fazer um combo aéreo trocando de personagens.



BE GONE!

Faça 10 Snap Backs (↓ ↘ → + L1 ou R1, com uma barra de Hyper Combo) – apenas no modo Arcade ou online.



SAVING MY QUARTERS

Termine o modo Arcade sem usar nenhum Continue.



I BUY THE ISSUES

Veja um final no modo Arcade.

SEGUNDA PARTIDA

- **Tempo:** 10 minutos ou mais (se pegar Contínues)
- **Troféus:** 3 (Prata x 1, Bronze x 2)

A segunda partida será basicamente para ganhar o troféu por terminar o jogo na dificuldade máxima – é menos difícil do que parece. Vamos aproveitar para ganhar um dos troféus por montar um time específico: escolha Iron Man, Thor e Captain America para ganhar **Avengers Assemble!** logo após ganhar a primeira luta.

Para tornar a tarefa mais fácil, escolha o esquema de controle Simple, coloque o tempo no 30 e o dano no Highest (a dificuldade precisa ficar no Very Hard). Durante as lutas, comece com o Iron Man, que é um personagem de projétil, e fique apertando triângulo repetidamente – com o controle Simple, isso faz com que ele dispare Unibeam com um só botão. Mantenha distância do inimigo e você não deve ter problemas. Sempre que tiver a oportunidade, dispare Hyper Combos – tente finalizar todas as lutas com um Hyper Combo para ir ►

TROFÉUS

acumulando requisitos para um futuro troféu. Como o tempo de round é pequeno, é possível que algumas lutas terminem por tempo; neste caso, o importante é estar com mais energia total que o trio oponente – se perder, não tem problema, é só pegar Continue que o troféu continuará valendo. No Galactus, procure bloquear os ataques dele e dispare seus Hyper Combos sem dó. Terminando (mesmo com Continues), você ganha **Herculean Task**.

Somando os Player Points recebidos na primeira e na segunda partidas, você já deve estar com mais de 5.000 PP, o que concede o troféu **World Warrior**.

• TROFÉUS DA SEGUNDA PARTIDA



AVENGERS ASSEMBLE!

Faça um time composto por Iron Man, Thor e Captain America e vença uma luta (apenas no modo Arcade ou online).



HERCULEAN TASK

Termine o modo Arcade na dificuldade Very Hard.



WORLD WARRIOR

Acumule 5.000 Player Points (PPs) ou mais.

TAREFAS SECUNDÁRIAS

- **Tempo:** 15 minutos
- **Troféus:** 5 (Bronze x 5)

Vamos agilizar alguns troféus que não envolvem terminar o jogo. Tendo passado duas vezes pelo modo Arcade, você já deve ter lutado em quase todos os estágios, então só falta lutar em um para ganhar o troféu **Passport to Beatdown Country**. Entre no modo Training, que sempre acontece no estágio Danger Room – nem é necessário fazer nada: saia em seguida e você recebe o troféu.

Agora vá para o modo Arcade, escolha personagens com maior energia (Sentinela, Thor, Hulk, Haggar ou Tron, na ordem), coloque a dificuldade em Very Hard, o tempo infinito e o dano em Lowest. A ideia é fazer com que as lutas durem bastante e os adversários ataquem muito. Em primeiro lugar, tente fazer repetidos Crossover Counters (defenda um golpe e, no momento do impacto, aperte → + L1 ou R1; gasta uma barra de Hyper Combo). São necessários dez deles para ganhar o troféu **Back at'Cha!**.

Depois (na mesma luta ou iniciando outra), faça 30 Advancing Guards (aperte dois botões de ataque ou R2 durante a defesa) para ganhar o **Ultimate Nullifier** e, então, fique apenas defendendo o tempo todo para receber o **Steel Battalion** (é preciso defender cem vezes). Por fim, deixe o oponente atacá-lo com launchers e fazer combos aéreos para você tentar aplicar um Team Aerial Counter: quando o oponente fizer um Team Aerial Combo, fique apertando ✖ + uma direção para tentar aplicar o counter. Se você apertar a mesma direção usada pelo oponente



Akuma, mais agressivo do que nunca, usando um shoryuken nervoso

(↑, ↓, ← ou →), fará o Team Aerial Counter com sucesso e receberá o troféu **Turn the Tables**.

• TROFÉUS DAS TAREFAS SECUNDÁRIAS



PASSPORT TO BEATDOWN COUNTRY

Lute em todos os estágios. A tarefa é simples, são apenas dez estágios, mas fique com o checklist para ter a certeza de que você passou por todos:

- The Daily Bugle
- Metro City
- Demon Village
- Kattelox Island
- Hand Hideout
- S.H.I.E.L.D. Helicarrier
- Asgard
- Tricell Laboratory
- Fate Of The Earth (estágio do Galactus, só no modo Arcade)
- Danger Room (só nos modos Training ou Versus)



BACK AT'CHA!

Faça dez Crossover Counters (→ + L1 ou R1 durante a defesa) com sucesso (apenas no modo Arcade ou online).



ULTIMATE NULLIFIER

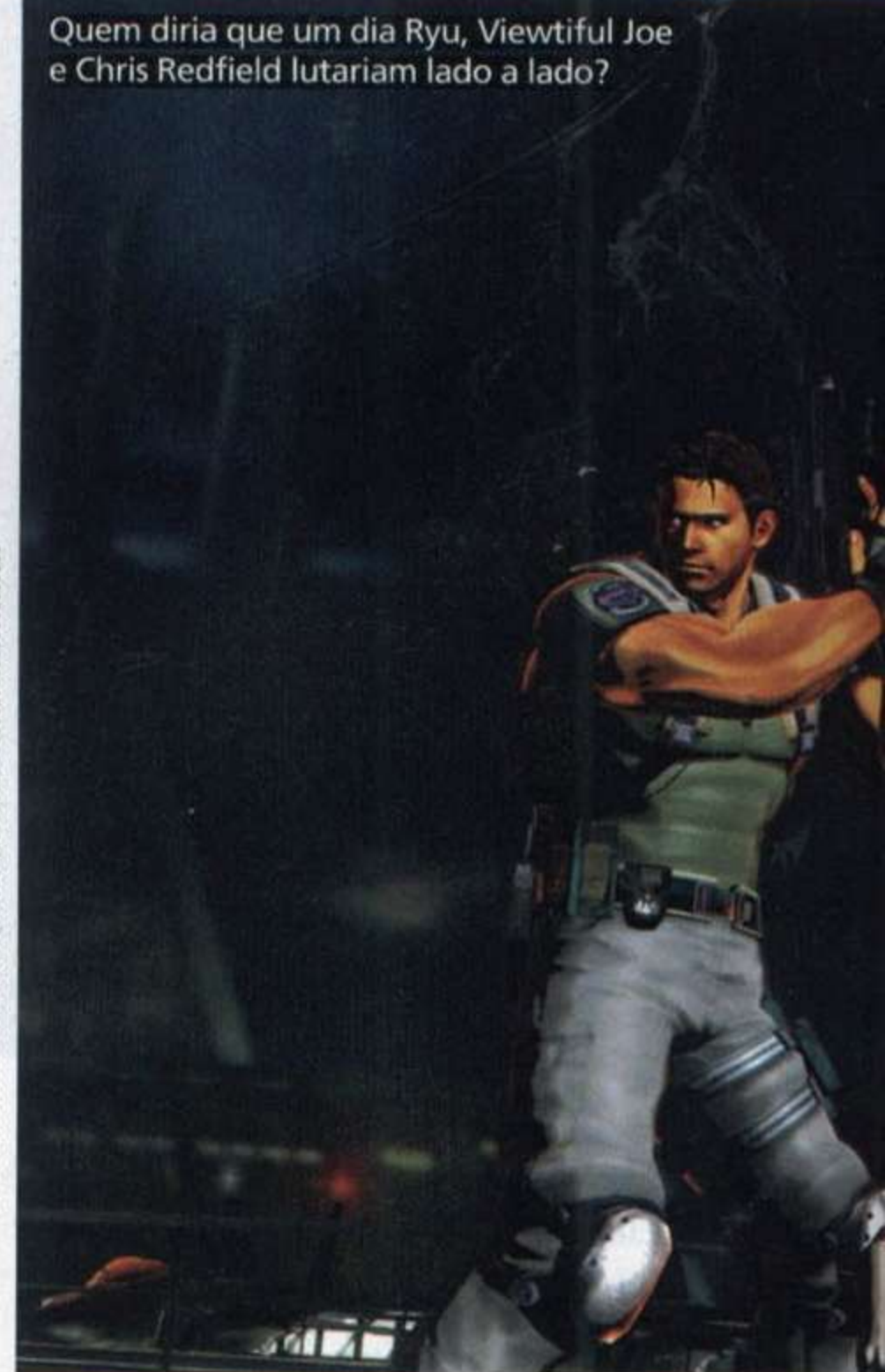
Faça 30 Advancing Guards (dois botões de ataque ou R2 durante a defesa) com sucesso (apenas no modo Arcade ou online).



STEEL BATTALION

Defenda cem vezes (apenas no modo Arcade ou online).

Quem diria que um dia Ryu, Viewtiful Joe e Chris Redfield lutariam lado a lado?



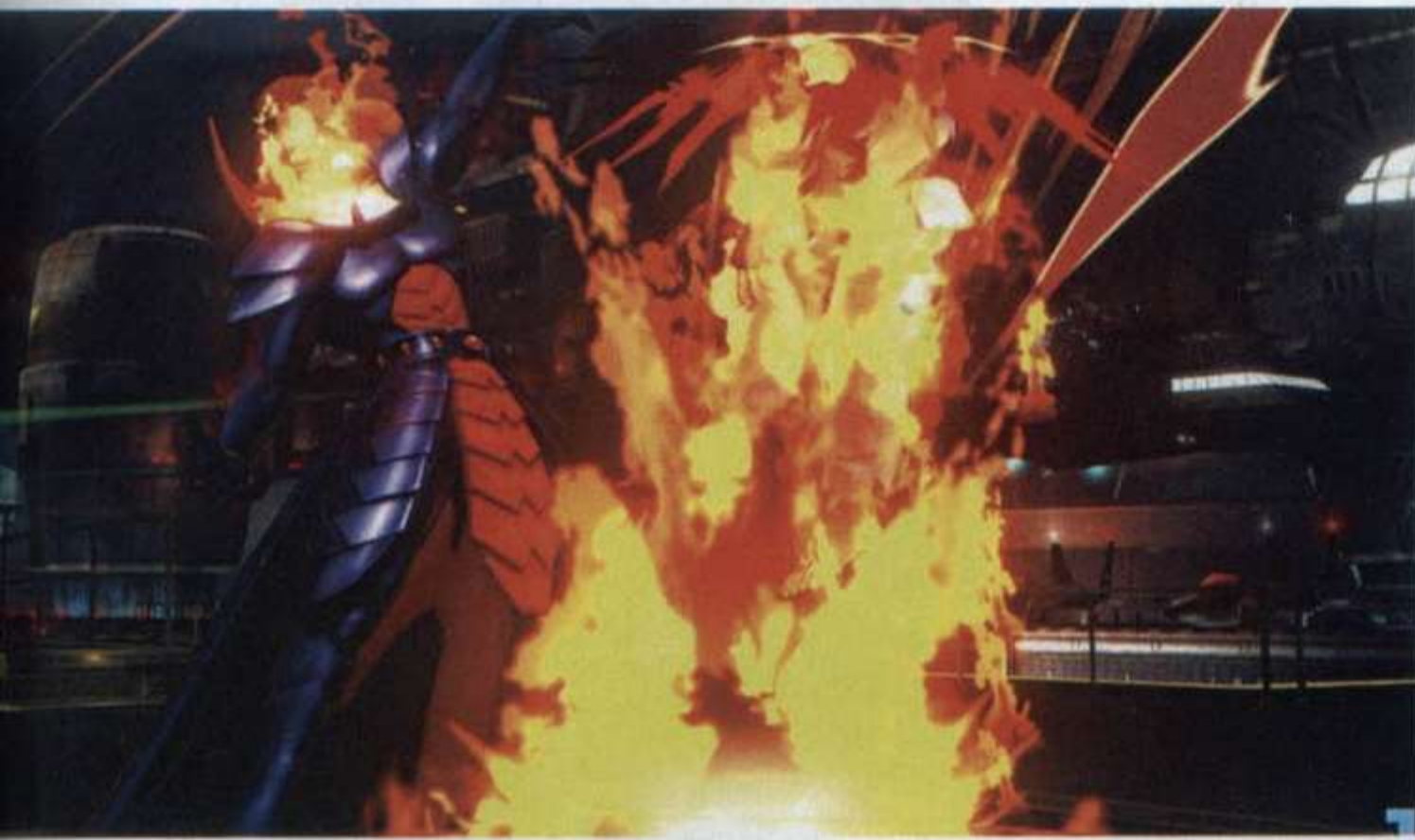
TURN THE TABLES

Faça um Team Aerial Counter durante uma luta (apenas no modo Arcade ou online). Quando um oponente for aplicar um Team Aerial Combo, aperte direção + ✖ para tentar anular a troca com um Team Aerial Counter (é preciso apertar a mesma direção que o adversário usou).

TODOS OS FINAIS

- **Tempo:** 5 a 6 horas
- **Troféus:** 11 (Ouro x 1, Prata x 5, Bronze x 5)

É hora de partir para o último troféu do modo Arcade e aproveitar para conquistar diversos outros troféus de tarefas específicas no caminho. Para agilizar, é vital que você sempre jogue na dificuldade Very Easy, com tempo no 30 e dano no Highest.



Ritmo e coordenação, são essenciais para encaixar vários ataques com Hyper Combo



Terminando com todos os personagens, você recebe o troféu **Waiting for the Trade**, porém, há algumas coisas a ter em mente: 1) mesmo que o seu time tenha três lutadores, só conta o final do personagem que está em uso quando você dá o último golpe em Galactus; 2) é preciso terminar o jogo com 36 personagens (32 disponíveis inicialmente mais 4 habilitados posteriormente); 3) também é preciso fazer o final do Galactus: na batalha contra chefão, perca e não continue. Para controlar seu progresso, confira o checklist de personagens adiante (você também pode consultar quais finais já fez acessando Gallery e Character Endings). Com as configurações de agilização, cada partida deve durar entre oito e dez minutos, para um total de cinco a seis horas de jogo para ver todos os finais.

Logo que começar, componha alguns times

temáticos para ganhar troféus específicos (lembrando que você já ganhou um desses na segunda partida). Jogue com Iron Man, Spencer e M.O.D.O.K. e vença uma luta para ganhar **Badds to the Bone**; faça um time com Felicia, Morrigan e Hsien-Ko para faturar **Darkstalkers**; junte Wolverine, Deadpool e X-23 para conquistar **Weapon X**; e componha um trio com Storm, Morrigan e Phoenix para receber o troféu **Female Flyers**.

Durante a longa maratona, você logo ganhará o troféu **One Step Ahead** por aplicar o primeiro golpe 50 vezes. Em cada luta, procure finalizar o último oponente com um Hyper Combo qualquer – fazendo isso 30 vezes, você recebe o **Big Bang Theory**. Assim que conquistar esse troféu, comece a finalizar as lutas com Crossover Combination Finish (**R2** ou **L1 + R1**), gasta três barras de

Hyper Combo e você precisa estar com os três lutadores); dá um pouco mais de trabalho, pois você precisa acumular barras para o último oponente de cada luta. Ao completar 30 dessas finalizações, você recebe o troféu **Galactic Smasher**.

Enquanto prossegue com sua jornada para fazer todos os finais, continue gastando todas as suas barras de Hyper Combo a cada luta. Desfira Hyper Combos, faça Crossover Counters e aplique Snap Backs em profusão. Isso irá acelerar a conquista do troféu **Mega Buster**, que requer o consumo de 1.000 barras de Hyper Combo no modo Arcade (ou online). Se estiver tentando acelerar a conquista deste troféu específico, faça repetidos Team Air Combos, pois eles enchem rapidamente a barra de Hyper Combo, e dispare Crossover Combination Hyper Combos com três personagens sempre que possível.

Outros troféus que irão pipocar enquanto você termina o jogo repetidas vezes são **Champion Edition Hero** e **Super Turbo Brawler**; o primeiro aparece ao acumular 30.000 Player Points, e o segundo, com 100.000 PPs. A quantidade de PPs recebida a cada partida varia de acordo com o seu desempenho. Em nossas jogadas, recebemos de 2.500 a 3.500. Mantendo essa média, você deve conquistar o segundo desses troféus quando estiver acabando o modo Arcade com todos os personagens – ou pelo menos chegará bem perto.

• TROFÉUS A CAMINHO DE TODOS OS FINAIS



ONE STEP AHEAD

Faça 50 First Attacks (acerte o primeiro ataque em uma luta) – apenas no modo Arcade ou online.



BIG BANG THEORY

Faça 30 Hyper Combo Finishes (finalize o último oponente de uma luta com um Hyper Combo) – apenas no modo Arcade ou online.



GALACTIC SMASHER

Faça 30 Crossover Combination Finishes (finalize o último oponente



Mais uma vítima caindo no ataque de teia do Homem Aranha



X-23 (um "clone" do Wolverine), o cabeça de teia e a Arma X posando em um dos cenários mais coloridos de Marvel vs Capcom 3



Paralisar o oponente por uns segundos, encaixar combo e finalizar com Hyper causa um belo estrago

• **Troféus:** 13 (Prata x 3, Bronze x 10)

PERSONAGENS ESPECÍFICOS

• **Tempo:** 1 hora e meia a 2 horas (ou bem mais)

• **Troféus:** 9 (Prata x 1, Bronze x 8)

Agora, é hora de partir para os troféus online. O ideal é partir para os troféus específicos de personagens e chamar um amigo para ajudá-lo. Estes podem ser todos feitos em um lobby privado para que nenhum intrometido venha atrapalhar o processo. Sincronizando suas escolhas com as de seu amigo, ambos

de uma luta com **R2** ou **L1 + R1**, tendo três barras de Hyper Combo e todos os três personagens no time) – apenas no modo Arcade ou online.



BADDS TO THE BONE

Faça um time composto por personagens com o corpo alterado (Iron Man, Spencer e M.O.D.O.K.) e vença uma luta (apenas no modo Arcade ou online).



DARKSTALKERS

Faça um time composto por personagens do jogo Darkstalkers (Felicia, Morrigan e Hsien-Ko) e vença uma luta (apenas no modo Arcade ou online).



WEAPON X

Faça um time composto por experimentos do projeto Arma X (Wolverine, Deadpool e X-23) e vença uma luta (apenas no modo Arcade ou online).



FEMALE FLYERS

Faça um time composto por mulheres que voam (Storm, Morrigan e Phoenix) e vença uma luta (apenas no modo Arcade ou online).



MEGA BUSTER

Use 1.000 barras de Hyper Combo (apenas no modo Arcade ou online). Não é possível saber qual é o seu progresso – eventualmente, o troféu aparece.



CHAMPION EDITION HERO

Acumule 30.000 Player Points (PPs) ou mais.



SUPER TURBO BRAWLER

Acumule 100.000 Player Points (PPs) ou mais.



WAITING FOR THE TRADE

Veja todos os finais no modo Arcade. É preciso terminar o jogo com os 32 lutadores iniciais, mais 4 habilitados posteriormente, além de fazer o final de Galactus, o último chefe (perca para ele e não pegue Continue). Lembre-se de que o final que conta é o do personagem que deu o

último golpe em Galactus. Se precisar confirmar com quais lutadores você já terminou, entre em Gallery e consulte em Character Endings. Para facilitar, faça o controle com o checklist a seguir:

Personagens da Capcom

- Akuma
- Amaterasu
- Arthur
- Chris Redfield
- Chun-Li
- Crimson Viper
- Dante
- Felicia
- Haggar
- Hsien-Ko
- Morrigan
- Ryu
- Spencer
- Trish
- Tron
- Viewtiful Joe
- Wesker
- Zero

Personagens da Marvel

- Captain America
- Deadpool
- Doctor Doom
- Dormammu
- Hulk
- Iron Man
- Magneto
- M.O.D.O.K.
- Phoenix
- Sentinel
- She-Hulk
- Spider Man
- Storm
- Super Skrull
- Taskmaster
- Thor
- Wolverine
- X-23

Chefe Final

- Galactus

TROFÉUS ONLINE

• **Tempo:** cerca de 4 horas (muito mais, dependendo dos fatores)



O Home Aranha não gosta de Albert Wesker



Na verdade ele detesta vilões, e Wesker é a grande mente do mal em Resident Evil



conquistam os mesmos troféus e todos saem ganhando. Se não for possível combinar, você terá que lutar contra jogadores desconhecidos, mas aí terá que torcer para que eles escolham os lutadores que você precisa enfrentar – aí, o processo vai de duas horas para talvez dias.

A primeira coisa a se fazer é ganhar os seis troféus de duelos específicos. Em vez de lutar seis vezes, é possível fazer todos esses troféus em apenas duas partidas, já que os duelos exigem apenas um personagem específico no time, e você pode colocar até três deles para receber múltiplos troféus. Basta, então, jogar

duas vezes com seu amigo conforme a seguinte configuração:

- **Primeira luta:** Ryu, Wesker e mais um Vs. Akuma, Wolverine e Chris. Isso vai habilitar, de uma vez, os troféus **Fate of the Satsui no Hadou**, **Fate of Two Worlds** e **Raccoon City Incident**. Não importa quem vença a luta, ao fim dela, ambos faturam os três troféus.

- **Segunda luta:** Spider-Man, Captain America e mais um Vs. Taskmaster, M.O.D.O.K. e Iron Man. Isso habilita **Copy This!**, **Duty and Deus Ex Machina** e **Whose Side Are You On?**.


Ao concluir a primeira partida, você também ganha automaticamente o troféu **Brave New World**.


Agora, é só você pedir para seu amigo continuar jogando mais partidas com você, sempre escolhendo três lutadores diferentes, até que você tenha lutador contra todos os personagens online – não é preciso vencer, nem que o adversário use o lutador durante a luta, apenas que ele os escolha e que a luta seja concluída. Essa tarefa rende o troféu **Full Roster**. Se seu amigo não tiver o troféu, também selecione novos personagens a cada vez para que ambos faturem o prêmio. Para ter o controle de quais lutadores já foram usados, utilize o checklist adiante.


Por fim, termine a jogatina com seu amigo e entre em Search Lobby no modo Online. Procure por lobbies com espaço para oito jogadores. Quando o jogo mostrar a lista,

entre no lobby com mais jogadores (no mínimo seis, de preferência). Se não houver um tão cheio, aperte triângulo para procurar novamente. Ao entrar numa sala cheia, você recebe o troféu **Who Will Answer The Call?** – não é preciso nem participar de uma luta, basta estar lá ao mesmo tempo que outros sete jogadores.

• TROFÉUS ONLINE DE PERSONAGENS ESPECÍFICOS

BRAVE NEW WORLD
 Jogue em qualquer modo online.

FATE OF TWO WORLDS
 Faça uma disputa entre os personagens principais deste jogo numa partida online – um time com Ryu deve enfrentar um time com Wolverine (não é necessário vencer, apenas terminar a luta).

FATE OF THE SATSUI NO HADOU
 Descubra quem é o verdadeiro mestre dos punhos numa partida online – um time com Ryu deve enfrentar um time com Akuma (não é necessário vencer, apenas terminar a luta).

RACCOON CITY INCIDENT
 Faça um ajuste de contas entre dos antigos membros do S.T.A.R.S. ▶

TROFÉUS

numa partida online – um time com Chris deve enfrentar um time com Wesker (não é necessário vencer, apenas terminar a luta).



COPY THIS!

Ponha um fim neste joguinho de mosca e aranha numa partida online – um time com Spider-Man deve enfrentar um time com Taskmaster (não é necessário vencer, apenas terminar a luta).



DUTY AND DEUS EX MACHINA

Faça uma disputa entre um herói nacional e uma máquina de matar numa partida online – um time com Captain America deve enfrentar um time com M.O.D.O.K. (não é necessário vencer, apenas terminar a luta).



WHOSE SIDE ARE YOU ON?

Ponha um fim na Guerra Civil numa partida online – um time com Captain America deve enfrentar um time com Iron Man (não é necessário vencer, apenas terminar a luta).



FULL ROSTER

Lute contra todos os personagens online (não é necessário vencer, apenas terminar a luta). A contagem vale para qualquer modo online, e não precisa ser feito de uma vez só (o jogo mantém o registro mesmo que você volte depois). Para facilitar, você pode chamar um amigo para montar um lobby privado e ficar batalhando com ele para que ambos ganhem um troféu – basta que os dois selecionem três lutadores diferentes a cada vez. Se conseguir um amigo para ajudar, o processo deve demorar pouco mais de uma hora; caso contrário, pode demorar muitas horas ou até dias para você encontrar um jogador que escolha os personagens menos populares. Para manter um controle de quais lutadores você já enfrentou online, utilize o checklist a seguir.



Alberte Wesker também não gosta de aranhas, especialmente as mutantes

Personagens da Capcom

- Akuma
- Amaterasu
- Arthur
- Chris Redfield
- Chun-Li
- Crimson Viper
- Dante
- Felicia
- Hsien-Ko
- Mike Haggar
- Morrigan
- Ryu
- Spencer
- Trish
- Tron
- Viewtiful Joe
- Wesker
- Zero

Personagens da Marvel

- Captain America
- Deadpool
- Doctor Doom
- Dormammu
- Hulk
- Iron Man
- Magneto

- M.O.D.O.K.
- Phoenix
- Sentinel
- She-Hulk
- Spider Man
- Storm
- Super Skrull
- Taskmaster
- Thor
- Wolverine
- X-23



WHO WILL ANSWER THE CALL?

Participe de um lobby com oito jogadores simultâneos online – basta procurar por lobbies com oito jogadores e entrar no mais lotado. Entrando nele, não precisa nem lutar, o troféu aparece automaticamente.

CONQUISTA DE RANKS

- Tempo: 2 horas (ou até dezenas de horas)
- Troféus: 4 (Prata x 2, Bronze x 2)

Agora, são os troféus a se fazer em partidas online ranqueadas (entrando em Online Mode, Ranked Match). A primeiríssima coisa a ser feita é tentar o troféu **School for the Gifted**, ou seja, vencer cinco partidas ranqueadas seguidas. É mais fácil (e rápido) fazer isso no começo porque, estando em rank baixo, você vai pegar oponentes também em início de carreira (não se esqueça de deixar Rank Limit em "Same"). Quanto mais você lutar no modo online, mais vai evoluir e, então, ficará difícil pegar oponentes fracos. Se você chegar ao rank "Fighter", estará encencado, pois o jogo começa a colocá-lo contra oponentes mais fortes mesmo se escolher nível "Same".

Depois, continue lutando para subir ranks e ganhar os troféus **Playtime Is Over** (quando chegar ao segundo rank, Amateur) e **Leading the Charge** (quando alcançar o quarto rank, Fighter). Isso deve durar umas 15 ou 20 partidas (se perder muito, serão mais); para saber quanto falta para o próximo nível, basta observar a barra que vai se enchendo abaixo da sua placa de rank.

Então é hora de conquistar o último troféu de partidas online ranqueadas, e aqui há duas opções: pegar o caminho longo e avançar no rank até chegar à classe "1st", ou tomar um



O vilão de RE5 trouxe suas habilidades, super força e super velocidade

atalho e enfrentar alguém que tenha chegado até esse rank (ou maior). Se optar por evoluir na raça, você precisará acumular mais de 56.400 Rank Points para alcançar a classe "1st" – para saber sua quantidade de pontos, vá a Online Mode, Leaderboards, Rank Leaderboards, aperte e  para ver apenas a lista de seus amigos e encontre o seu perfil (seus Rank Points estarão do lado direito). Se quiser ir da forma mais rápida, entre em Online Mode, Ranked Match, Custom Match e coloque o Rank Limit em "Any" (se quiser aumentar as chances, deixe tudo em "Any"); dessa maneira, o sistema vai colocá-lo contra jogadores sem restrição de rank. Com sorte, após algumas partidas, você lutará contra alguém com rank "1st" ou maior ("High", "Master", "Mighty" ou "Cosmic"). Caso consiga, nem é preciso vencer (ainda bem!), só concluir a partida e ganhar o troféu **Combat Specialist**. Se optar pelo caminho longo da própria evolução, segue a lista dos ranks em ordem:

- **Beginner**
- **Amateur**
- **Rookie (1 estrelinha)**
- **Fighter (2 estrelinhas)**
- **9th (3 estrelas)**
- **8th (4 estrelinhas)**
- **7th (5 estrelinhas)**
- **6th (6 estrelinhas)**
- **5th (7 estrelinhas)**
- **4th (8 estrelinhas)**
- **3rd (1 estrela + 1 estrelinha)**
- **2nd (1 estrela + 2 estrelinhas)**
- **1st (1 estrela + 3 estrelinhas)**
- **High (1 estrela + 4 estrelinhas)**
- **Master (1 estrela + 5 estrelinhas)**
- **Mighty (1 estrela + 6 estrelinhas)**
- **Cosmic (1 estrela + 7 estrelinhas)**




A quantidade de estrelas aparece acima e abaixo do nome do rank do jogador. Após o rank "9th", o jogador também ganha uma denominação de acordo com o seu estilo, ou seja, de acordo com o seu atributo predominante (consulte o gráfico no seu License Card), segundo a lista abaixo:


- **Lord:** Stability
- **Judge:** Advanced Defense
- **Scout:** Advance Offense
- **Ranger:** Basic Offense
- **Dan:** Basic Defense


Assim, se você for um jogador de rank "9th" com mais Stability (como a maioria), você será um "9th Lord".

• TROFÉUS ONLINE DE CONQUISTA DE RANKS

 **SCHOOL FOR THE GIFTED**
Vença cinco lutas seguidas de Ranked Match. Não precisa fazer de uma vez só, pois o jogo mantém o registro mesmo que você volte depois (no início da luta, aparece "X Game WIN Streak!", indicando qual a sua sequência de vitórias desde a última partida ranqueada).

 **PLAYTIME IS OVER**
Alcance o rank Amateur (é o segundo rank, após Beginner).

 **LEADING THE CHARGE**
Alcance o rank Fighter (é o quarto rank, após Rookie).

 **COMBAT SPECIALIST**
Em Ranked Match, alcance um rank da classe "1st" ou lute contra alguém que tenha esse rank ou maior. Para chegar à classe "1st", será preciso acumular mais de 56.400 Rank Points. Se conseguir enfrentar alguém que tenha esse nível ou maior em uma partida online ranqueada, conseguirá o troféu ao final da luta, não importando o resultado.

TROFÉUS DO MODO MISSION


- **Tempo:** 6 horas (depende da habilidade)
- **Troféus:** 4 (Ouro x1, Prata x1, Bronze x2)

COMPLETANDO A GALERIA

- **Tempo:** 15 minutos • **Troféus:** 1 (Ouro x1)

Quando você completa a galeria do jogo, fatura o troféu **Comic Collector**. E, se você chegou até aqui, falta bem pouco para isso – apenas a primeira arte de cada personagem. Essa arte é habilitada quando se completa uma única missão com o personagem. Então, basta entrar no modo Mission, escolher a primeira missão de um personagem, concluí-la (se não souber o comando, pause e escolha Mission Objective), depois pausar, escolher Mission Select e ir para a primeira missão do próximo personagem. Como a primeira missão é sempre a execução de um golpe simples, o processo será bem rápido até habilitar a primeira arte de todos os personagens e destravar o troféu.

• TROFÉU POR COMPLETAR A GALERIA COMIC COLLECTOR

 Destrua todos os itens da opção Gallery. Eles são habilitados da seguinte maneira: 1) conquistando Player Points (o último item vem com 60.000 PPs); 2) lutando em todos os cenários; 3) terminando o jogo com todos os personagens (inclusive o final de Galactus); e 4) completando qualquer missão do modo Mission com todos os personagens.

COMPLETANDO AS MISSÕES

- **Tempo:** 4 a 6 horas (depende da habilidade)
- **Troféus:** 3 (Prata x1, Bronze x2)

Agora, só faltam os troféus por completar o modo Mission. São três deles, cada um recebido após um total de missões completadas: **Welcome to the Avengers Academy!** após 80 missões, **Passed the Field Test** após 160 missões e **A New Avenger** quando se conclui 320 missões do jogo. Cada lutador tem 10 missões, com nível de dificuldade progressivo, totalizando 360 missões (contando os 4 personagens destraváveis). Isso significa que você não precisa fazer todas as missões para conquistar os troféus.

Para agilizar o processo, faça as três primeiras missões de cada personagem (se você já fez a primeira de cada um para completar a galeria, será mais rápido ainda), pois a maioria só requer a realização de um golpe ou de um combo simples. Isso dará um total de 108 missões concluídas em cerca de 30 minutos (fora os 15 minutos de todas as primeiras missões), o que já dará o primeiro dos troféus.

Para o próximo troféu, tente fazer as missões 4 e 5 de cada personagem, que envolvem combos fáceis e medianos (sempre consulte a opção Mission Objective para ter certeza do que se deve fazer). Dependendo da sua habilidade, isso deve durar de 1 hora a 1 hora e meia. Teremos 180 missões concluídas e você já terá passado do segundo troféu.

Para o último, faltam ainda 140 missões. Para isso, você terá que ter nove missões concluídas para praticamente todos os personagens (para todos menos quatro, precisamente). Se tiver a coragem (e a habilidade), vá em frente, mas pule as que derem mais trabalho e só volte a elas mais tarde, para você ter uma melhor sensação de progresso. Se quiser, arrisque a última missão de cada personagem. Fique atento ao marcador de porcentagem no alta da tela de seleção de missões: quando você chegar a 88,88%, terá as 320 missões concluídas para o terceiro troféu!

• TROFÉUS POR COMPLETAR AS MISSÕES

 **WELCOME TO THE AVENGERS ACADEMY!**
Complete 80 missões no modo Mission.

 **PASSED THE FIELD TEST**
Complete 160 missões no modo Mission.

 **A NEW AVENGER**
Complete 320 missões no modo Mission. 

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@europenet.com.br com a palavra **"Troféus"** no campo de assunto

1º

LEON_MELO

PlayStation



61%



7671



POS.	PSN-ID	LVL	%					
1	dropeti	29	91	4684	1337	419	106	6546
2	renee_roots	25	72	3235	1038	357	78	4708
3	Doutrinatorbr	24	78	3329	969	296	70	4664
4	RavenXBR	25	30	3097	946	359	85	4487
5	CesarSacramento1	24	49	3038	918	326	75	4357
6	revolts_br	23	85	2861	895	308	74	4138
7	Doidao66	23	68	2951	876	291	71	4189
8	facanacaveira_br	22	67	2915	851	261	48	4075
9	thrashsp	21	73	2749	798	235	42	3824
10	chris-claire-jil	22	18	2637	776	253	66	3732
11	EDU110	22	26	2343	791	280	78	3492
12	Daniel1982RJ	20	91	2789	722	193	36	3740
13	gpbmirabeau	20	62	2633	697	213	30	3573
14	fluminense20	21	29	2300	733	250	63	3346
15	patedecarne	21	57	2202	692	293	69	3256
16	coraxbio	21	1	2249	715	250	58	3272
17	god_br83	20	19	2352	627	203	51	3233
18	lmf483g	20	68	2001	675	257	67	3000
19	rfvayanos	20	12	2102	668	241	43	3054
20	Cantuario	20	26	2006	656	239	60	2961
21	wagnerlima	19	28	2318	582	189	28	3117
22	SAMGAMES	19	16	2390	591	151	34	3166
23	aragorn_sp	19	53	2121	623	210	38	2992
24	Jr_e_Mi	19	35	1955	605	214	45	2819
25	tuka_rossi	18	95	1995	547	189	46	2777
26	Black_Thor	18	54	2046	572	154	37	2809
27	WALCOW	18	57	2065	544	167	35	2811
28	Romulo01	18	69	1626	584	209	49	2468
29	Gugol	18	2	1943	497	150	37	2627
30	FlavioGALVAO	17	86	1771	528	146	41	2486
31	pitboystm	17	85	1799	493	154	40	2486
32	GLADIADORBR	17	76	1657	534	188	24	2403
33	lBarbArOI	17	75	1730	483	164	38	2415
34	NUMERO_PI	17	84	1664	476	175	43	2358
35	Rcainformatica	17	44	1765	496	148	27	2436
36	OS-METRALHAS	17	23	1859	468	135	21	2483
37	kaus-sp	17	31	1793	486	129	30	2438
38	don-30_	17	38	1808	452	140	32	2432
39	ViBraTto	17	32	1754	474	153	24	2405
40	ENASORODRAUDE	17	48	1597	496	150	42	2285
41	beto3d	17	13	1809	446	136	24	2415
42	atanascovich	17	21	1778	429	132	35	2374
43	Foc4666	17	9	1756	452	133	27	2368
44	Tatu_Ripa	16	73	1904	441	100	17	2462
45	LutzPS	17	20	1497	508	150	36	2191
46	maceulinho	17	26	1498	471	165	37	2171
47	leanflu	17	24	1548	442	159	40	2189
48	RanzaLee	16	95	1636	460	128	32	2256
49	dikvigaristabr	16	55	1850	400	105	18	2373
50	burds	17	13	1500	441	163	37	2141
51	benjbr	16	29	1830	389	107	9	2335
52	lon3000	16	77	1545	449	127	34	2155
53	RodrigoGodo	16	38	1672	435	110	17	2234
54	fabriciols	16	70	1609	405	135	29	2178
55	ricky174	16	96	1378	458	171	33	2040

POS.	PSN-ID	LVL	%					
56	shadow_knight7	16	35	1567	414	114	26	2121
57	IvanReinhold	16	20	1717	362	99	23	2201
58	sinistru	16	72	1306	429	159	39	1933
59	felipembc	15	78	1711	361	89	10	2171
60	WOLFRAINX	15	65	1662	378	84	8	2132
61	nhervas	15	94	1615	348	101	21	2085
62	programadorthiag	16	32	1287	409	143	34	1873
63	S_Spiros	16	28	1170	442	154	31	1797
64	gustavo_aguiar	15	62	1576	377	82	15	2050
65	lobovegeta	15	56	1608	341	81	16	2046
66	Arma771	15	37	1545	363	81	9	1998
67	Pena666	15	63	1471	349	95	22	1937
68	rodrigo138	15	53	1440	353	94	20	1907
69	rafinhaaa	15	51	1302	400	104	18	1824
70	leandro_17	15	83	1186	372	137	30	1725
71	Rafaelskate	15	76	1219	377	116	34	1746
72	panserod	15	69	1102	382	147	24	1655
73	GVENOMBR	15	35	1356	341	92	22	1811
74	apolloss6	15	46	1260	359	102	27	1748
75	brsombra	15	3	1477	313	75	11	1876
76	D_DIGOMAU	15	32	1136	382	117	20	1655
77	JoseMauro	15	16	1312	317	91	22	1742
78	tonyjuniior_pe17	15	60	1043	355	140	33	1571
79	UltNoha	14	92	1412	300	78	12	1802
80	rn666rodrigues	15	15	1274	329	90	23	1716
81	Telmo-SP	15	30	1166	340	118	23	1647
82	Doidao_BR	14	81	1442	305	66	10	1823
83	agente00789	14	88	1356	300	74	17	1747
84	merk5678	15	5	1167	338	94	24	1623
85	PEGASUS0512	14	84	1360	267	89	13	1729
86	bizzo124218	15	1	1189	310	105	19	1623
87	JERRY-X-GAMES	15	33	1024	325	135	30	1514
88	ROBERTOGUIMA0013	15	9	1107	334	109	24	1574
89	DenysFellipe	15	4	1069	359	99	26	1553
90	paulinho_3010	14	64	1340	296	73	9	1718
91	felipelsj	14	82	1274	290	84	18	1666
92	alexguima80	15	5	1082	328	108	26	1544
93	Daniel-sp	14	83	1233	295	88	19	1635
94	TTV_BR	15	5	1092	318	107	27	1544
95	linho-mengo	14	63	1249	314	79	10	1652
96	prsilva	14	59	1215	337	76	9	1637
97	FINALJOGADOR2012	14	71	1281	287	78	16	1662
98	CRUEL-MANIAC-1	14	70	1311	270	82	14	1677
99	paulacancian	14	80	1139	337	85	20	1581
100	FILOS_BR	14	99	1088	315	102	28	1533
101	david_wf	15	7	995	335	118	28	1476
102	ADILSAO	14	63	1208	305	87	11	1611
103	ILUSIONEX	14	46	1263	308	66	9	1646
104	Frauda1234	14	65	1198	296	85	15	1594
105	canedo14	14	39	1321	278	60	9	1668
106	milsoinline	14	52	1149	338	76	12	1570
107	meca4	14	46	1169	297	83	10	1559
108	animal1234567890	14	20	1352	250	59	3	1664
109	jco1963	14	41	1234	254	80	11	1579
110	MalucoNoPedaCO	14	61	983	329	93	22	1427
111	Lord-kadu	14	57	1111	269	94	19	1493
112	jorgeramone	14	50	1077	300	85	18	1480
113	God3579	14	67	1056	265	97	27	1445
114	katrushnefrobol	14	29	1165	262	72	14	1513
115	raphacwb	14	33	1144	268	75	16	1498
116	puruosso	14	1	1249	265	48	6	1568
117	Montatah	14	20	1036	321	64	15	1436
118	CLAUDIVAN2010	14	43	1026	278	84	24	1407
119	dougkiller	14	17	1154	248	68	14	1484
120	RM_fearless_PI	14	17	1058	289	76	11	1434
121	Caipira	14	28	1060	258	86	16	1420



CHECKLIST DA EDIÇÃO

Nessa edição você pode acumular até **128 troféus** para sua coleção da PSN. Marque quais já estão na sua lista e busque os 100%

DEAD SPACE: EXTRACTION

- 1. It needs our help
- 2. That's quite a mouthful
- 3. Figments of my imagination
- 4. Quit yacking and start shooting
- 5. Finally grow a pair
- 6. Suck in your guts, gentlemen
- 7. Ecologist
- 8. Put the knife out
- 9. Sacrife and survival
- 10. Sprawl bound
- 11. Twice the firepower
- 12. Sharpshooter
- 13. Skill - reload
- 14. Skill - stasis
- 15. Skill - accuracy
- 16. A star is born
- 17. Rising star
- 18. Superstar
- 19. Mega star
- 20. Collector's delight
- 21. Too much firepower?
- 22. What did you find?
- 23. No stone unturned
- 24. You need glasses, partner?
- 25. Taking your time, mcneill?
- 26. Scavenger
- 27. Flushed
- 28. Gun dealer
- 29. Lexine, i told you to be quiet!
- 30. Treasure hunter
- 31. Make us whole
- 32. Sack blast
- 33. Weapon nut
- 34. Survivor
- 35. P-sec officer
- 36. Necro slayer
- 37. Isaac 2.0
- 38. Overtime sheet
- 39. No cop duty
- 40. Engineer by trade
- 41. Laught it up partner
- 42. Colony full of crazy people
- 43. Need a towel
- 44. Herbal remedies
- 45. Ready for takeoff
- 46. Bridge commander
- 47. Get a medic.
- 48. Man up sweetheart

- 13. World Warrior
- 14. Passport to Beatdown Country
- 15. Back at'Cha!
- 16. Ultimate Nullifier
- 17. Steel Battalion
- 18. Turn the Tables
- 19. One Step Ahead
- 20. Big Bang Theory
- 21. Galactic Smasher
- 22. Badds to the Bone
- 23. Darkstalkers
- 24. Weapon X
- 25. Female Flyers
- 26. Mega Buster
- 27. Champion Edition Hero
- 28. Super Turbo Brawler
- 29. Waiting for the Trade
- 30. Brave New World
- 31. Fate of Two Worlds
- 32. Fate of the Satsui no Hadou
- 33. Raccoon City Incident
- 34. Copy This!
- 35. Duty and Deus Ex Machina
- 36. Whose Side Are You On?
- 37. Full Roster
- 38. Who Will Answer the Call?
- 39. School for the Gifted
- 40. Playtime Is Over
- 41. Leading the Charge
- 42. Combat Specialist
- 43. Comic Collector
- 44. Welcome to the Avengers Academy!
- 45. Passed the Field Test
- 46. A New Avenger
- 47. Master of Fate

MASS EFFECT 2 (PARTE 2)

- 01. Heart of Darkness
- 02. Tactician
- 03. Overload Specialist
- 04. Warp Specialist
- 05. Incineration Specialist
- 06. Headhunter
- 07. Merciless
- 08. Full Power
- 09. Weapon Specialist
- 10. Master of Arms
- 11. The Assassin
- 12. The Justicar
- 13. Brawler
- 14. The Quarian
- 15. Data Hound
- 16. Fade Away
- 17. Cat's in a Cradle
- 18. The Cure
- 19. Big Game Hunter
- 20. Battlemaster
- 21. Doppelganger
- 22. Treason
- 23. Friend or Foe
- 24. A House Divided
- 25. Suicide Mission
- 26. Paramour
- 27. No One Left Behind
- 28. Against All Odds
- 29. Mission Accomplished
- 30. Long Service medal
- 31. Insanity
- 32. Power Gamer
- 33. N7 Elite

MARVEL VS. CAPCOM 3

- 01. A Hero Stands Alone
- 02. Need A Healing Factor
- 03. Wreak 'Havok'
- 04. Average Joe
- 05. Brusin' Bruce
- 06. Charles in Charge
- 07. Excelsior!
- 08. Be Gone!
- 09. Saving My Quarters
- 10. I Buy the Issues
- 11. Avengers Assemble!
- 12. Herculean Task



FAST



TELEVENDAS

11 3331-4797

ATENDIMENTO VIA MSN
FASTCENTER@HOTMAIL.COM

CALL OF DUTY
BLACK OPS

FAST
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 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

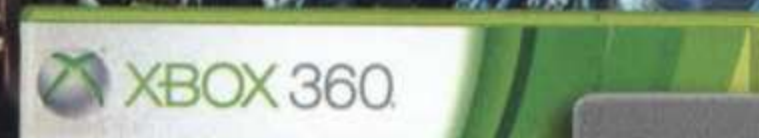
AMERICAN
EXPRESS

TUDO EM ATÉ
10X FIXAS

MORTAL KOMBAT™



**O MAIOR
GAME DE LUTA
DA HISTÓRIA VOLTOU.
CHEGOU O NOVO MORTAL KOMBAT.**



™ & © WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. (S10)
DISPONIBILIDADE DOS PRODUTOS SUJEITA AO ESTOQUE
DE CADA LOJA. VERIFIQUE A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA
DO GAME. PRODUZIDO E DISTRIBUÍDO POR **VIDEOLAR**



ESCALA