

Nº 148 • Ano 13 • Brasil R\$ 8,00
Europa € 2,50 • Maio 2011

@dtplaystation

Dicas & Truques para

PlayStation

EDIÇÃO EXTRA



Kratos estreia no Mortal Kombat com os fatalities mais violentos da série

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 Kripta
- Análise e modos de jogo
- Senhas para habilitar truques
- Personagens secretos
- Os 300 desafios da torre

DETONADO

CRYSIS 2

Estratégia para encontrar 56 itens secretos e platar o FPS do ano

DETONADO

TOMB RAIDER LEGEND

Roteiro completo com lista de itens secretos e troféus

DARK SOULS

As primeiras revelações do sucessor de Demon's Souls

CHEGOU!

COMBAT ARMS

ALISTE-SE NESSA BATALHA!

oficina-de-arte.com



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.

SURPRESAS

↘ Não sei qual é a maior surpresa deste mês da **Dicas & Truques para PlayStation**. Por um lado, temos a própria revista, a primeira edição extra em 12 anos de história da **D&T**, o que significa que 2011 será encerrado com 13 edições, uma revista a mais na pilha da sua coleção. Por outro lado, vivenciamos uma grande revolução em *Mortal Kombat*, um conjunto inesperado de melhorias que devolveu o brilho da série que conquistou os fliperamas na década de 1990. Para você, o que importa de verdade é poder aproveitar tudo de uma só vez, já que esta edição extra chegou às bancas junto ao lançamento nacional de *Mortal Kombat*.

Há muito tempo, não vemos tamanha ansiedade em torno da chegada de um novo episódio de *Mortal Kombat*. No mês que antecedeu sua chegada, não se falava de

outra coisa em todos os canais de comunicação especializada. Os jogadores vibraram a cada novo *Fatality* revelado, a cada nova galeria de imagens e a todas pequenas doses de informação que foram liberadas de forma estratégica pela Warner, distribuidora do game, para alimentar a ansiedade popular. Infelizmente, nem toda a repercussão foi positiva, pois um jovem brasileiro conseguiu acesso antecipado (de forma ilegal) a cinco cópias da versão nacional do game e divulgou vídeos na internet. Um falha lamentável que, certamente, não vai apagar o brilho de um lançamento tão caprichado, que conta até com legendas em português para prestigiar o nosso mercado.

Seja com o Play 3, que passa pela sua melhor fase, como pela **D&T**, pode esperar sempre por ótimas novidades pela frente. Uma delas é a versão digital, apresentada abaixo.

Humberto Martinez
Redator-chefe

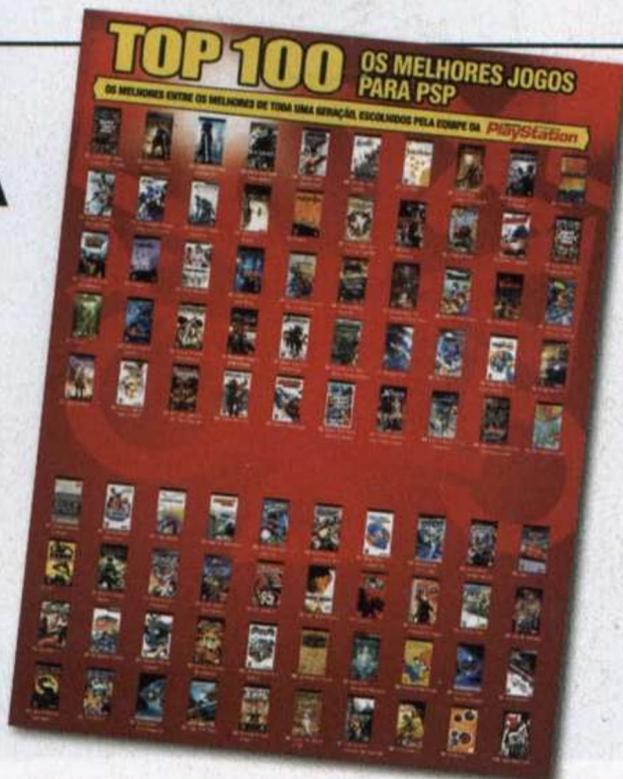
D&T DIGITAL

Após alguns meses à venda apenas nos canais internacionais do iTunes, o aplicativo da **D&T** finalmente chegou à loja virtual brasileira do iPhone e do iPad. O aplicativo para leitura e organização é gratuito e cada edição digital da revista sai por R\$ 1,99 (mais barato do que passear de ônibus). Basta visitar o iTunes e procurar por "D&T PlayStation" no canal News. O lançamento das edições digitais é simultâneo à chegada da revista às bancas brasileiras. Curta essa novidade e envie as suas opiniões e críticas para o e-mail da redação: playstation@europenet.com.br.



ERRATA

Na edição #147 da **D&T**, publicamos o pôster PlayStation Portable, terceiro volume da coleção que cobre a história da família PlayStation. Infelizmente, o brinde foi publicado com um defeito e dez representantes do ranking "Top 100 Jogos PSP" simplesmente desapareceram. Para não estragar a sua coleção, publicamos novamente o pôster nesta edição, desta vez com as informações corretas. A coleção será encerrada na próxima edição, #149, com a história recente do PlayStation 3 e os seus 100 melhores jogos já lançados.



PlayStation



Diretores
Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Tânia Roriz
Vivi Carrara

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

Redator-chefe: Humberto Martinez
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor: Fabio Santana
Redação: Leandro Rodrigues e Gilsomar Livramento
Revisão de Texto: Marianna Russo
Colaboraram nesta Edição: Bruno Ramalho, Daniel Mello, Eduardo Trivella, Rodrigo Guerra e Nelson Alves Jr.

PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade
Mauricio 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

Lilium 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

Renata Naomi, Paula Orlandini 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



Somos filiados à ANER
Associação Nacional dos
Editores de Revistas

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

SUMÁRIO





PG. 18



PG. 70



PG. 54



PG. 56

EDIÇÃO 148 • EXTRA • MAIO DE 2011

CAPA

18 Mortal Kombat

GERAL

06 Cartas
105 Checklist
54 Garota Play
08 News
96 Troféus
104 Ranking D&T

DETONADOS

56 Crysis 2
18 Mortal Kombat
70 Tomb Raider Trilogy (Legend)

REVIEW

18 Mortal Kombat
90 Pixel Junk 2
84 Shift 2
88 Test Drive 2
70 Tomb Raider Trilogy (Legend)
92 Uprising

PREVIEW

12 Dark Souls

FALA, GALERA!

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

TWITTER

@dtplaystation

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

DISCUSSÃO DO MÊS: **BULLETSTORM, CRYISIS 2, KILLZONE 3, SOCOM 4... SATURAÇÃO DOS JOGOS DE FPS OU VOCÊ QUER É MAIS?**

Por mim é muito mais jogo para jogar hauhauhaua.
@du_007

Eu não gosto de FPS no joystick, sou adepto do teclado + mouse. Saturado o mercado já está, apenas os bons ficam!
@brandaopeixoto

Cansa esse tanto de FPS, ainda bem que este ano tem muita coisa diferente para vir.
@felipens_

Depende, se for na qualidade desses citados, outros podem vir, mas se forem como outros por aí, é melhor parar agora...
@otavio08

Jogos de FPS estão em alta pela qualidade da experiência de gameplay, sincronizados perfeitamente com o PS3.
@AlysX7

Eu quero é mais FPS, é minha modalidade de jogo preferida... ^_^
@souza_91

Já quero mais, sem dúvida! FPS é um gênero longo e dá para fazer muita coisa bacana com ele ainda.
@jairopanzer

IRMANDADE REGIONAL

Amigos da D&T, comprei um Assassin's Creed: Brotherhood americano (região 1) e quero comprar um outro agora, mas este é europeu (região 2) para jogar online com meu filho. Antes de comprar, gostaria de saber se é possível jogar online com regiões diferentes. Pergunto porque recentemente tinha um PES 2011 americano e europeu e não conseguia jogar online entre eles.
Gleydson C. Ricarte – via e-mail

E aê, Gleydson. Pode comprar o jogo tranquilamente. Independentemente do game ser americano ou europeu, ambos podem participar de uma mesma partida online. A única restrição para jogos de regiões distintas é quanto ao conteúdo online, ou seja, os DLCs. Exemplo, se quiser rodar os DLCs de um AC Brotherhood europeu em um jogo americano, não vai funcionar. Neste caso, é necessário ter uma conta europeia para rodar o conteúdo do jogo correspondente.

Quando ao caso do PES 2011, o que aconteceu (e isso não é comum) é que o servidor do jogo direciona os jogadores de regiões específicas a jogar contra outros de mesma área para amenizar lentidão de conexão. Poucos jogos sofrem esse tipo de problema.

É SÓ O SISTEMA

Olá, galera, beleza? Tenho um PS3 e jogo na minha casa utilizando um cabo HDMI, tudo normal, porém levei o videogame para casa de um amigo que não tem uma TV com a entrada de alta definição. Coloquei o cabo AV (áudio e vídeo) e, para a minha surpresa, não deu sinal algum. Fizemos de tudo, achei até que a entrada do videogame havia queimado. Testamos o PS3 de outro amigo e nada. Por que o cabo AV, que vem com o console, não funciona? Sou muito fã da revista, aquele abraço.
Márcio Costa – via e-mail



E aqui temos europeus e americanos em uma caçada sangrenta por pontos e melhor colocação no ranking

Calma, Márcio. Sempre que ligar o aparelho usando cabo HDMI em um televisor que suporte este recurso, automaticamente o videogame se adequa ao sistema e você só confirma.

Já nos televisores que não têm entrada HDMI, é preciso ligar o videogame e manter o botão de ligar pressionado até escutar um "PI". Dessa forma, o sistema do PS3 entra na configuração mínima para que a TV receba o sinal através do cabo AV que vem com ele. Agora, se mesmo usando este método não aparecer sinal de imagem nem indício de áudio, aí sim é motivo para suspeitar de que há problema no cabo, na saída do videogame ou no receptor da TV.

CAVALEIRO ATRASADO...

Pessoal da D&T, gostaria de tirar uma dúvida. Na edição 145, vocês fizeram uma matéria enumerando os jogos que seriam lançados no PS3 no ano de 2011. Anunciaram que White Knight Chronicles 2 seria lançado no final de fevereiro. A pulga atrás da orelha é que não foi divulgado nenhum trailer que seja. Será que vai sair esse jogo?
Rafael Alves – via e-mail

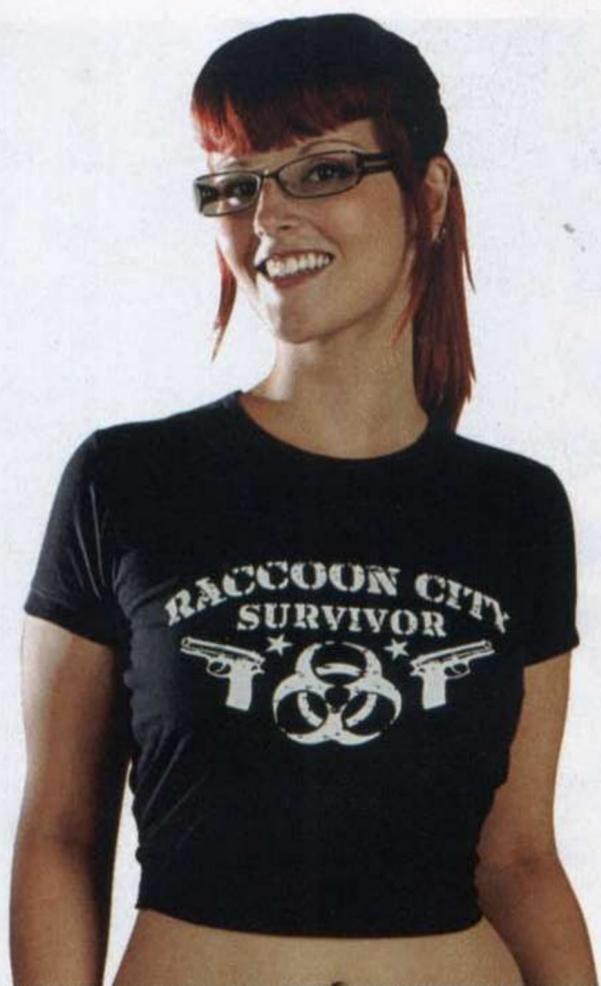
Pois é, Rafael, na época em que a matéria foi produzida, a data de lançamento era aquela mesma, mas logo depois o lançamento no Ocidente foi adiado. A nova data oficial para o lançamento nos EUA está confirmada

para o mês de maio deste ano.

PONTO DE VISTA

A D&T 146 detonou com um pôster dos bons tempos do PS2! Mas tenho uma dúvida e acho que a galera que tem PS3 pode ter essa incerteza também: o RGB Full é indicado para todos os jogos? Ele força o PS3? Na minha TV, preciso aumentar o brilho e diminuir o contraste. Isso é normal? Abraço a todos da redação!
Leonardo B. C. da Cruz

Boa pergunta, Leonardo. Há vários detalhes técnicos quanto ao uso do RGB Full, mas explicando de maneira fácil: é tudo uma questão do que lhe agrada. O recurso RGB Full não força o videogame, mas não significa que é indicado para todos os jogos ou filmes em Blu-ray. A qualidade da imagem (quando o recurso está ligado, geralmente, as cores são reforçadas, o que deixa tudo um pouco mais escuro, eliminando detalhes marcados por cores parecidas que viram um só) depende também do que sua TV pode oferecer (por isso, a necessidade de ajustar o brilho e o contraste). Existem jogos que abusam do recurso e ficam com a imagem carregada, mas também há jogos que usam bem o recurso e perdem em qualidade. A regra é: se o tom preto ficar oscilando, use a opção RGB Full; se a cor preta aparecer sobrecarregada, use a opção Limited.



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

SISTEMA DE AGRESSÃO

Estou acompanhando de perto as novidades sobre Mortal Kombat e fico indignado com um detalhe: por que os rostos das lutadoras são bem-feitos e os dos homens são tão escrachados? Já não me basta uma revista que não tem Garoto Play, agora não posso ver homens decentes nem nos jogos?

Maria de Fátima – via e-mail

Maria, tem coisas na vida que após tanto questionamento, a conclusão é tão óbvia quanto a mitologia grega: aceite do que jeito que está ou vai surtar e odiar tudo e a todos. O novo *Mortal Kombat* está lindão, mas concordo quanto ao rosto dos homens sem máscaras. Pô, será que o Liu Kang teve as bochechas amassadas em uma máquina de

RESULTADO DA PROMOÇÃO

Vencedor da promoção D&T 145

"Se você fosse enviado para um jogo, qual poder gostaria de possuir? Por quê?"

Resposta: Queria ter o poder de parar o tempo. Só assim platinaria todos os jogos da minha coleção!
Lucas de Oliveira Prado
São Paulo - SP

preisar cachorro-quente? Já a marmanjada não perde em nada no visual das mulheres, saradas e "vistasas"... Fala sério que uma mulher conseguiria lutar, ou fazer 1/3 do que a Sonya faz com aqueles... "pacotes" sem ter uma bela dor nas costas. Tem muita gente aqui na redação que paga pau até para a Mileena e o seu decotão, mesmo com aquela carranca do capeta.

Pois é, o jogo tenta agradar à maioria e, pelo visto, a galera do NetherRealm Studios apostou totalmente no público masculino. Pelo menos tem o Kratos, o único homem que tem alguma chance de nos agradar. É uma Fatalidade!

SABE DETONAR?

Sou fã da sua seção e essa sua página virou a minha preferida na revista (ainda mais quando surgem novas fotos suas). Agora, fica a dúvida: você não participa das análises de jogos? Gostaria de ver um texto seu. Ou melhor, iria curtir demais jogar um game acompanhando um detonado seu. Já detonou algum game para revistas?

Sandrão "da Vila Matilde" – via e-mail

Na verdade, eu estava só esperando alguém pedir. Detonado eu não garanto, não mesmo, mas análises eu encaro fácil.

TRABALHO E DIVERSÃO

Estive pensando... Por que vocês não criam uma promoção "uma tarde de jogatina com a Garota (gamer) Play? Seria bem louco! Eu faria loucuras pra passar uma tarde jogando com você. Quem sabe você poderia até me levar para jantar depois. Rola?"

Fábio Ademar – via e-mail

Poxa, Fábio, olha a maldade na sua ideia. Uma promoção em que o vencedor passa uma tarde jogando comigo... Até aí beleza, porque seria muito legal ganhar de você no *Street IV* e gravar para todo mundo ver. Mas, depois disso, EU levar o vencedor da promoção para jantar? Só porque no mundo moderno a princesa não está mais em outro castelo, mas sim no escritório, não quer dizer que queremos perder as mamatas. Melhor revisar essa sua sugestão.

SÓ NAS NUUVENS

Gata, que papo é esse de nuvem para o Play 3? Alguma campanha pelo aquecimento global ou algo assim? Um amigo me falou na escola e fiquei boiando, mas para não passar vergonha, eu disse que manjava e troquei de assunto.

Maurício Castello – via e-mail

Que papo mais maluco, Maurício. Andou usando a Wikipedia em português é? A nuvem no Play 3 permite armazenar saves dos seu jogos em um espaço virtual online, onde é possível baixar esse save e jogar em outros videogames além do seu. Este recurso só é acessível para assinantes da PlayStation PLUS. Aquecimento global... essa me surpreendeu de verdade. (rs)

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: **Para você, qual seria o preço ideal de um jogo de PS3 lançado oficialmente no Brasil?**

Bom, quanto mais barato melhor, então acho que R\$ 90 a R\$ 130 ficaria muito bom. **Erick Souza**

Valor ideal de um lançamento seria R\$ 99,00, que é +/- o mesmo que os US\$ 59,99 (valor oficial americano). **Marcio Barbosa de Melo**

No mínimo, a metade do que pagamos hoje em dia. **Arthur Hax**

O preço ideal seria o que sobrasse fora os impostos absurdos cobrados aqui no Brasil. **Nelson Azevedo**

Até uns R\$ 60,00 tá bom... **João Pedro Araújo**

R\$ 100,00 para os lançamentos, de R\$ 80,00 pra baixo os mais antigos. Coisa de seis meses ou um ano após o lançamento. **Messias Kaue Mendes Silva**

Jogos deveriam ser classificados como informática, como sugere o "jogo justo". R\$ 90,00 seria um bom preço. **Osmar Junior**

R\$ 110,00 ou R\$ 100,00 para jogos novos e R\$ 80,00 para jogos com mais de seis meses. As "velharias", com mais de dois anos, deveriam custar R\$ 40,00. **Almeida Melo**

Lançamentos cerca de R\$ 100,00 (jogos como *Killzone*, etc.). **Pedro Nunes**

Até uns R\$ 65,00. **Tiago Vilela**

No máximo, uns R\$ 80,00. Lembro quando saiu *GTA IV*, paguei R\$ 180,00... Enquanto meu primo, lá fora, só 15 dólares. **Alexandre Vieira**

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



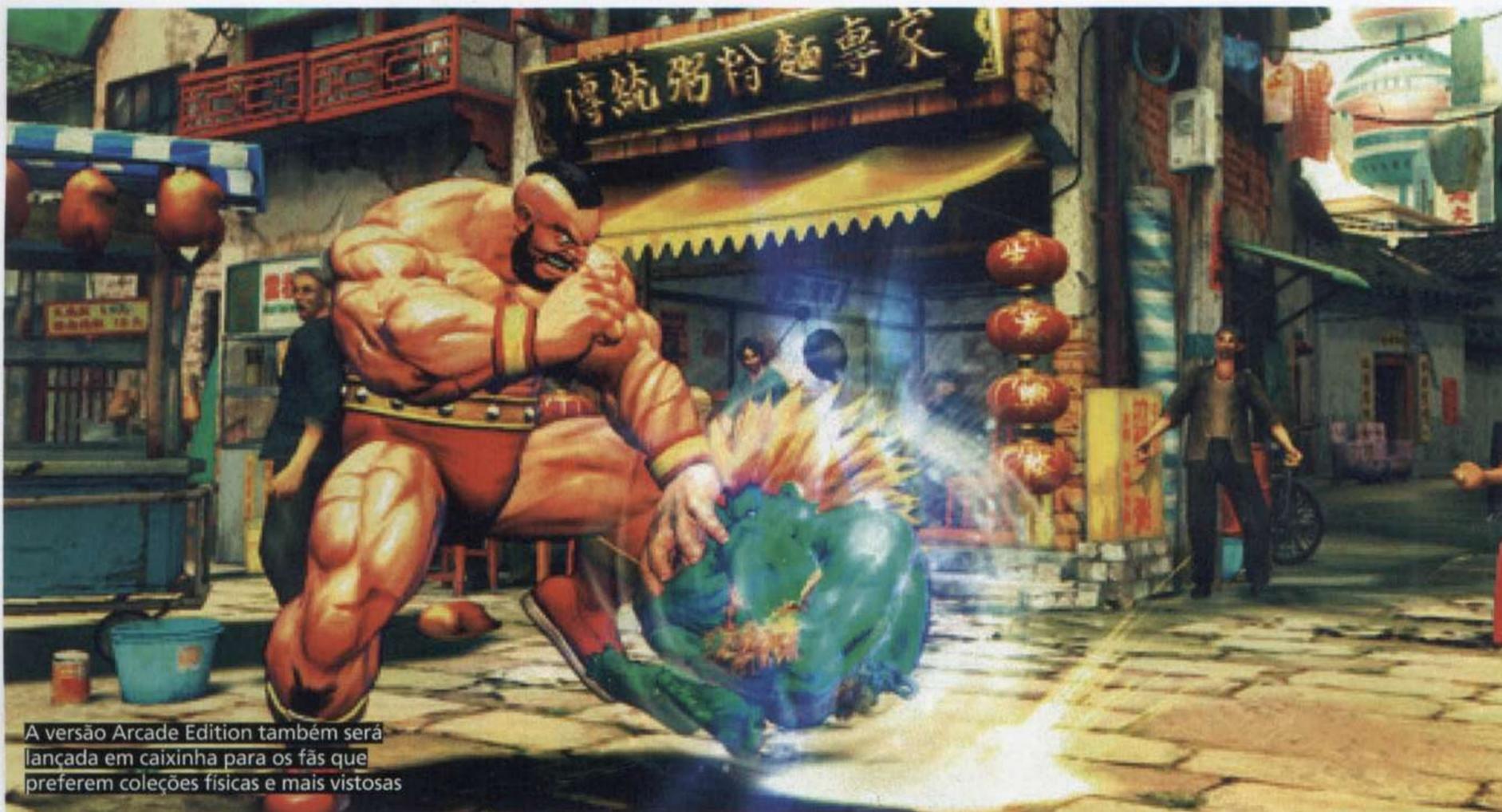
CORRESPONDÊNCIA

Rua MMDC, 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



A versão Arcade Edition também será lançada em caixinha para os fãs que preferem coleções físicas e mais vistosas

SUPER SFIV RECEBE EXPANSÃO VIA DOWNLOAD

Vantagens da versão lançada para fliperamas serão lançadas no PlayStation 3

Yoshinoro Ono, produtor da série *Street Fighter*, já tinha deixado escapar no seu twitter que um DLC para *Super Street Fighter IV* estava em desenvolvimento. Mas, depois que um trailer da expansão vazou no YouTube, ficou difícil de negar (apesar do esforço da Capcom para tirar o vídeo do site).

De acordo com as informações mostradas no vídeo e só depois confirmadas pela Capcom, o DLC virá com uma "atualização supercarregada do online", melhorias no canal de replay (agora, será possível enviar os seus replays favoritos para outros jogadores),

um novo canal para jogadores com mais de 3 mil pontos, além de novas roupas para os lutadores de rua.

Apesar disso tudo, o principal motivo para causar empolgação nos fãs do jogo é o nome do DLC, que será chamado AE (de Arcade Edition) e contará com diversas melhorias da versão para arcades de *Super Street Fighter IV*, lançado apenas no Japão. A principal mudança na estrutura do jogo será o rebalanceamento do nível de força dos lutadores.

A primeira diferença é a adição de quatro lutadores: Evil Ryu, os irmãos Yun e Yang e o novo lutador, Oni. Evil Ryu, que nasceu na

série Alpha, volta como um lutador mais forte, porém mais lento que o Ryu normal. Além disso, a dupla Yun e Yang estava sumida desde sua estréia em *Street Fighter III* e está de volta para a alegria dos fãs. Apesar das boas adições, o grande destaque fica por conta de Oni, que faz sua estréia nos consoles e traz movimentos especiais parecidos com os de Gouken, mas também conta com golpes semelhantes aos de E.Honda.

Segundo a Capcom, os jogadores com a atualização poderão jogar normalmente contra outros jogadores de *Super Street Fighter IV* que não possuam o DLC.



Oni, o estreante, é a versão demoníaca de Akuma... Se é que é possível ser mais maligno





UFC VIRA SÉRIE DE JOGOS DE EXERCÍCIO

A THQ anunciou que o próximo jogo da série será um pouco diferente da pancadaria que os fãs das artes marciais mistas estão acostumados. O nome da investida da empresa na área de exercícios com games é *UFC Personal Trainer*. O jogo terá como base exercícios e movimentos feitos pelos lutadores em treinamentos e combates.

Aproveitando a licença UFC, o jogo contará com um modo em que é possível testar seu treino contra lutadores de verdade da categoria. De acordo com a THQ, todos os exercícios foram desenvolvidos com o apoio de treinadores de verdade. Obviamente, o jogo será projetado para todos os controles com sensores de movimento que existem. O que corresponde ao PlayStation Move, Kinect e Wii Remote.

UFC Personal Trainer será lançado em junho.



EA SPORTS ANUNCIA NOVO NBA JAM NA PSN

Encha a bola de chamas novamente

Depois de deixar a série *NBA Jam* em um hiato de sete anos até lançar *NBA Jam* em 2010, a EA Sports já está trabalhando em uma continuação para a série. *NBA Jam: On Fire Edition* está previsto para chegar à PlayStation Store em outubro de 2011.

NBA Jam: On Fire Edition contará com uma nova Inteligência Artificial, novo visual e uma série de recursos online como a opção para fazer a campanha, chamada "Road Trip", em cooperativo online, além de atualização dos jogadores. A promessa da EA é que a nova Inteligência Artificial aprenda os seus vícios de jogo e use-os contra você.

A série nasceu nos arcades em 1993 e coloca o jogador em partidas de basquete de partidas de dupla contra dupla praticamente sem regras, permitindo que os jogadores façam faltas e usem poderes especiais. Um dos mais famosos é o "He's on fire", em que a bola do jogador fica incendiada depois que ele faz muitas cestas seguidas. Outra marca registrada é a narração extremamente exagerada, que berra coisas como "Boomshakalaka" na orelha dos jogadores.

NBA Jam: On Fire Edition será lançado em outubro e ainda não possui preço de lançamento.

INFAMOUS 2 DUBLADO EM PORTUGUÊS

Depois de *Killzone 3*, mais uma superprodução em português

Depois do sucesso do lançamento de *Killzone 3*, a Sony Brasil anunciou que o próximo grande lançamento para o PlayStation 3 também receberá cuidados especiais. O jogo será totalmente traduzido para português brasileiro, e isso inclui todos os diálogos que serão dublados.

inFamous 2 chega às lojas no dia 7 de junho e continua a história de Cole MacGrath, um rapaz normal que, depois de estar no epicentro de uma grande explosão, passa a ter poderes elétricos.



Novos modos de jogo e visual renovado para se divertir com as chapas das lanchonetes

BURGERTIME HD ESQUENTA A PSN

O retorno de um clássico

O remake do clássico *BurgerTime*, apresentado durante a GDC de 2011, está para chegar à PS Store. A produtora MonkeyPaw anunciou detalhes sobre a versão em alta definição.

BurgerTime não terá apenas o visual em alta definição, mas uma série de novas modalidades e outras novidades. De acordo com o presidente da MonkeyPaw, John Greiner, o jogo contará com multiplayer online para quatro jogadores, além de um modo em tela dividida. Além disso, o *BurgerTime* terá novas missões que poderão ser baixadas como DLC.

A versão original de 1982 colocava o jogador no papel de um cozinheiro com o desafio de montar hambúrgueres gigantes enquanto fugia de salsichas, pimentas e outros condimentos. A nova versão será, obviamente, toda em 3D e trará mais ambientes para o jogador explorar enquanto monta os lanches gigantes.

A versão atualizada do clássico criado pela Data East na década de 1980 é desenvolvida pela Frozen Codebase com versões para PSN, Xbox Live, PC e WiiWare. A previsão é que o jogo chegue "no começo do verão" norte-americano, o que corresponde ao inverno brasileiro. ▶

NINJA GAIDEN 3 DÁ NOVO COMEÇO A RYU HAYABUSÁ

Jogo promete raio x da mente do ninja

Assim como a Capcom resolveu repaginar a série *Devil May Cry*, o novo produtor da série *Ninja Gaiden*, Yosuke Hayashi, também está querendo rever toda a franquia.

Em uma entrevista concedida à *PlayStation: The Official Magazine*, o produtor divulgou que o ninja Ryu Hayabusa está prestes a voltar. O produtor confirmou que a equipe da Team Ninja já está trabalhando no novo capítulo da série e que os fãs podem esperar por uma nova versão do herói, muito mais sombria do que a conhecida.

O produtor declarou que o jogo será voltado ao próprio Ryu Hayabusa. Com isso, ele pretende mostrar a vida, os pensamentos e o que sente o herói. Yosuke Hayashi diz que pretende passar o que acontece dentro da cabeça de um personagem como Hayabusa, colocando o jogador no lugar do ninja.

Entre as novidades, está a adição de um modo multiplayer. Por enquanto, só se sabe que o modo será "complexo", de acordo com as palavras do próprio produtor.

A franquia *Ninja Gaiden* nasceu nos arcades em 1988. Entretanto, ela só se popularizou com o jogo para o NES no mesmo ano. Em 2004, a série foi reiniciada por Tomonobu Itagaki. Uma das principais características da saga é ter jogos extremamente difíceis. De acordo com o novo produtor, o jogo está tomando novos rumos, por isso, terá uma dinâmica diferente. Se significa que a dificuldade vai ser menor, resta aguardar para ver.

O novo jogo ainda não tem data para chegar, mas contará com versão para PlayStation 3.



VIRTUA TENNIS COM CONTEÚDO EXCLUSIVO E DUAS DEMOS NO PS3

Experimente as novidades do jogo pela PSN

Fãs dos embates de Federer e Nadal receberam uma boa notícia. A Sega revelou que *Virtua Tennis 4* terá demos exclusivas para PlayStation 3. Os downloads serão exclusivos da plataforma da Sony.

Serão duas demonstrações, a primeira está disponível na PSN desde o dia 13 de abril e mostra como funciona o modo de carreira do jogo, que se chama World Tour. O outro ainda não tem uma data exata de lançamento, mas será compatível com o PlayStation Move.

Além dos demonstrativos que só sairão na PSN, a versão de PS3 contará com três atletas e dois minigames exclusivos. *Virtua Tennis 4* chega às lojas no dia 10 de maio com versões para PlayStation 3.



SQUARE ENIX ADIA DUNGEON SIEGE III

RPG de ação vai demorar um mês a mais que o previsto

Assim como *Duke Nukem Forever* passou de ter maio como a data de chegada e foi adiado para junho, a Square Enix anunciou que o RPG de ação *Dungeon Siege 3* também foi adiado para depois da E3 2011.

Em um comunicado à imprensa, Mike Fischer, presidente da Square Enix, declarou que "a fase de polimento final demorou um pouco mais do que planejamos originalmente", assegurando que o atraso

foi feito para que os fãs recebam um jogo realmente à altura da série.

Dungeon Siege 3 está sendo desenvolvido pela Obsidian Software, mesma empresa que trabalhou com *Alpha Protocol* e *Fallout: New Vegas*. O jogo conta a história do Reino de Ehb e a luta de sua legião para recuperar a prosperidade que foi tomada após um golpe populista de Jeyne Kassinder.

A nova data de lançamento é 21 de junho nos Estados Unidos.



SNIPER ELITE RECEBERÁ CONTINUAÇÃO EM 2012

Finalmente, um jogo dedicado à classe mais famosa dos FPSs

Depois de cinco anos de espera, quem gosta de jogar como atirador de elite não dependerá só de FPSs. A desenvolvedora Rebellion anunciou que está trabalhando em *Sniper Elite V2*, continuação do premiado *Sniper Elite*, lançado para PlayStation 2.

O novo título colocará os jogadores no papel de um experiente atirador de elite

durante a Segunda Guerra Mundial. Pelo que foi divulgado, *Sniper Elite V2* seguirá a linha de seu antecessor, em que o jogador precisa agir sorrateiramente para ajudar tropas a invadir as linhas inimigas, incluindo a sua característica "câmera na bala", que acompanhava o trajeto do tiro até o alvo.

A Rebellion anunciou que o seu projeto está previsto para 2012. ■

FAST



CENTER

TUDO EM GAMES PARA VOCÊ!

ENTREGAMOS PARA TODO BRASIL

WWW.FASTCENTER.COM.BR

TUDO EM ATÉ
18X*



UOL

LANÇAMENTO

MORTAL KOMBAT 9



MORTAL KOMBAT



PlayStation.2

XBOX 360



PlayStation.3

Wii

NINTENDO DS



ATENDIMENTO VIA MSN
VENDAS@FASTCENTER.COM.BR



SIGA - @FASTCENTERBR

SAC

11 3331-4797

TELEVENDAS

11 3331-4418



*NO CARTÃO AURA

DARK SOULS



FICHA TÉCNICA

- RPG de Ação
- Produzido pela From Software
- Final de 2011

POTENCIAL DE SUCESSO

95%

Depois do completamente inesperado sucesso de *Demon's Souls*, a From Software aposta em inovações para consolidar a série

POR HUMBERTO MARTINEZ

Demon's Souls nasceu para ser filho único. Afinal, nem o mais otimista funcionário da produtora japonesa From Software ou da distribuidora Namco Bandai imaginava que um RPG tão difícil e hardcore se tornaria um dos jogos mais respeitados do Play 3. A maioria esmagadora de quem jogou aprova. Quem não jogou teme sua fama de desafio implacável em uma era de jogos fáceis. Sua própria existência é prova de persistência e paixão, pois a produtora japonesa vem arriscando sem grande sucesso a fórmula "RPG clássico ocidental com elementos de ação" desde 1994, no primeiro PlayStation, com a série *King's Field* (quatro jogos, três para PS1 e um para PS2) e com sua sequência espiritual *Shadow Tower* (dois jogos, um para PS1 e um para PS2). Nenhum deles alcançou metade do sucesso de *Demon's Souls*. Vale lembrar que o sucesso de DS foi graças ao marketing boca a boca dos jogadores, pois a própria Sony não investiu em publicidade para esta exclusividade. Finalmente com os holofotes apontados na sua direção, a From Software tem a responsabilidade de superar sua criação e consolidar a força da série com *Dark Souls*, a sequência espiritual de *Demon's Souls*, com lançamento confirmado para o final de 2011.

Hidetaka Miyazaki, criador de *Demon's Souls*, afirma que *Dark Souls* não é continuação de *Demon's Souls*. A equipe responsável é praticamente a mesma do jogo anterior, com cerca de 80% do time original, e Hidetaka ocupa três cargos: diretor, produtor e designer. É como se Hidetaka fosse a personificação do clima hardcore do jogo, um profissional que não teme desafios supremos e acumula funções por pressão, perfeccionismo e pela necessidade de se superar. No que depender dele, podemos esperar por grandes feitos. Tanto é verdade que Hidetaka, criador do sistema de mensagens de DS, no qual os jogadores podiam deixar avisos

espalhados pelos cenários para alertar futuros aventureiros sobre grandes perigos, levou essa ideia para a sua rotina profissional e instalou em sua mesa um porta-retrato digital onde é exibido, eternamente, mensagens de jogadores. Ali, o produtor é influenciado o tempo inteiro por inúmeras críticas positivas e negativas de jogadores, feedback que ele considera indispensável para cumprir um desejo que já se tornou pessoal: fazer *Dark Souls* ser muito melhor que *Demon's Souls*.

EVOLUÍDO, NÃO DIFERENTE

Mas o que exatamente significa quando o criador da obra diz que *Dark Souls* será muito diferente de *Demon's Souls*? Para nós, uma evolução de características, mesmo que seja de todas elas, não significa que uma coisa vira outra diferente. Seria como dizer que, em questões técnicas, o primeiro episódio de *Uncharted* não tem relações com o segundo. A alma de *Demon's Souls* está em seu sucessor: território medieval, castelos e dragões, guerreiros espirituais; desafio concentrado na tentativa e no erro em nome do prazer do aprendizado e da vitória... O único fato que realmente aponta para uma não continuação direta é a de que a trama é totalmente nova e não acontece em um mundo onde existiu um lugar chamado Boletaria.

A morte ainda é o início de tudo. Em *Demon's Souls*, sua jornada realmente começa quando um monstro gigantesco esmaga seu crânio em uma batalha covarde e a alma do seu guerreiro vai parar em Nexus, uma espécie de purgatório que serve de hub para acessar as diferentes fases e evoluir o seu personagem. Em *Dark Souls*, o seu personagem será vítima de uma maldição que o tornará um morto-vivo, assim como muitos outros valorosos guerreiros, heróis e heroínas. Essa maldição o levará a um mundo novo, uma dimensão maldita, ►





Inimigos gigantes já são obrigatórios.
Desta vez, porém, a promessa é a
de que eles não serão nada previsíveis



A presença de mais inimigos quadrúpedes é preocupante, principalmente por causa de sua mobilidade veloz em áreas estreitas

dominada por almas sombrias (daí o nome do novo episódio, *Dark Souls*). Em *Demon's Souls*, seu objetivo era evoluir para combater um mal ancestral que devorava as almas do mundo. Em *Dark Souls*, seu objetivo é pessoal, salvar sua própria alma e sanidade, que deteriora conforme sua estadia na dimensão maldita. Os outros personagens que conhecer terão suas próprias necessidades e, na maioria das vezes, outros objetivos. Talvez o mundo seja salvo no processo, mas não é para isso que você vai desembainhar a sua espada.

Até nesta nova proposta há um pouco de *Demon's Souls*. No primeiro jogo, havia o complexo sistema de tendências. A tendência branca acontecia devido a nobreza, morte de monstros e piedade com o próximo, e interferia na jogabilidade, tornando o mundo menos perigoso e os inimigos mais fracos. A tendência negra crescia com a morte de inocentes, o sacrifício de seu corpo físico (era possível ressuscitar durante a aventura) e resultava em inimigos mais sombrios e implacáveis. A tendência foi abolida em *Dark Souls*, mas em seu lugar há a já citada luta pela sanidade. Durante a aventura, por consequência do tempo corrido e suas ações, o seu personagem poderá se deteriorar até tornar-se um zumbi

ou monstro. Como isso afetará a jogabilidade e definirá sua escolha entre bem e mal ainda é um mistério, mas dá para usar a imaginação para tentar adivinhar.

O QUE ERA DIFÍCIL SERÁ MAIS

Demon's Souls era um jogo difícil. *Dark Souls* promete ser mais. O primeiro indício factível disso é a Inteligência Artificial dos inimigos. Não temos certeza se, posto em prática, isso será divertido, mas o fato é que os inimigos não vão pegar leve. No jogo anterior, o aventureiro pôde experimentar uma mistura de terror e real desafio ao descobrir que, diferentemente de 90% dos jogos que conhecemos, alguns inimigos eram capazes de segui-lo por grandes distâncias. Quantas vezes não tivemos que sacar nossas armas por puro reflexo ao descobrir que aquele Black Phantom que provocamos lá atrás veio em nosso encalço por pura vingança? Agora, será pior, pois os inimigos serão mais vingativos, capazes de subir e descer escadas, abrir e fechar portas. Parecem ações bobas e óbvias, mas lembre-se de que o game não tem pause e, sem as vantagens geográficas, será cada vez mais difícil encontrar um lugar para reorganizar os seus pensamentos e estratégias.

Além dos inimigos perseguidores, o fato

de não haver um Nexus, um lugar de paz para onde você pode fugir, poderá tornar sua vida um Inferno. As fases em *Dark Souls* são todas interligadas, como um vasto mundo que abrirá caminhos conforme você vencer certos desafios, o que geralmente significará vencer chefes abissais e nunca modestos em tamanho. De acordo com Jun Ito, chefe de programação, todas as áreas estarão interligadas de uma forma que você não conseguirá perceber as junções. A equipe de desenvolvimento foi dividida para gastar seis meses de produção em cada "fase" não só para que elas sejam espetacularmente mais belas e detalhadas, mas também para criar meios inteligentes de transição e camuflar os loadings. Não haverá telas de loading e isso já significa uma enorme vantagem sobre *Demon's Souls*.

O fato de não haver diversas fases e, sem as tendências, não poder influenciá-las separadamente não significa linearidade. *Dark Souls* terá diversos finais, bons e ruins, e também a opção de viver eternamente a aventura após vencer o último desafio (o que parece combinar com jogos de mundo aberto e talvez anule o conceito de New Game+ do primeiro jogo, em que era possível recomeçar a aventura com todas as suas posses).



Os adversários serão caçadores implacáveis e não pensarão duas vezes antes de subir escadas para continuar a persegui-lo



INTERAÇÕES COM OUTROS JOGADORES

Dark Souls promete mais interações entre os jogadores. No game anterior, era possível deixar mensagens nos cenários para alertar outros jogadores e invadir a jogatina alheia para atuar como aliado ou perseguidor. No que diz respeito ao sistema de mensagens, *Dark Souls* não será bonzinho e oferecerá mais recursos, que permitirão (e incentivarão) que jogadores também possam deixar dicas falsas. Pense nisso como um desafio, pensar como um aventureiro e saber usar sua malícia e experiência para evitar que a má-fé alheia o deixe de costas para uma armadilha mortal de flechas.

Além de deixar mensagens, será possível deixar poções de cura para aventureiros menos afortunados (esperamos que seja possível deixar itens maléficos também). Seria interessante permitir um sistema de troca de itens funcional, pois a forja de armas e equipamentos continuará importante no seu

fortalecimento e alguns minérios raros poderiam ser a base de um mercado saudável entre jogadores. Uma das novidades mais interessantes é que será possível (às vezes obrigatório) invadir o mundo de outros jogadores (isso já era possível em *Demon's Souls*) para cumprir tarefas específicas, como roubar um item que só é encontrado na realidade de um amigo da sua lista (isso é a novidade). Um dos novos objetivos da From Software é mesclar o modo solo como o multiplayer online sem que o jogador perceba a mudança, tudo para incentivar cooperação e atenção.

No modo jogador contra jogador, mais novidades. Seu mundo pode ser invadido por um jogador muito mais forte e evoluído, nesses casos, você poderá usar feitiços/habilidades de camuflagem avançada para se mesclar a objetos do cenário. Isso o ajudará a criar uma estratégia em que a inteligência supere a força.

UM BELO MUNDO SE APROXIMA

Poderíamos dedicar muitos parágrafos para descrever as evoluções gráficas de *Dark Souls*, mas os fãs sabem que este aspecto não é tão importante (e ninguém reclamará das melhorias). O importante é que o investimento dos produtores no visual tem uma função prática, como intensificar o clima de aventura e oferecer novos campos de batalha, como florestas e montanhas. Um belo pôr do sol trará um clima épico e de urgência. O design de cenários criou mais cenários verticais, onde o risco de morte não virá só pelo fio da espada, mas também por qualquer movimento distraído. Essa mistura de belo e mortal é a essência de *Dark Souls*, uma grande promessa que pode reafirmar ao mundo e às produtoras que há lugar para RPGs (ou qualquer gênero) difíceis, desde que sejam inteligentes e desafiantes. ■



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.**



**UMA VANTAGEM
LEVA À OUTRA.**

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

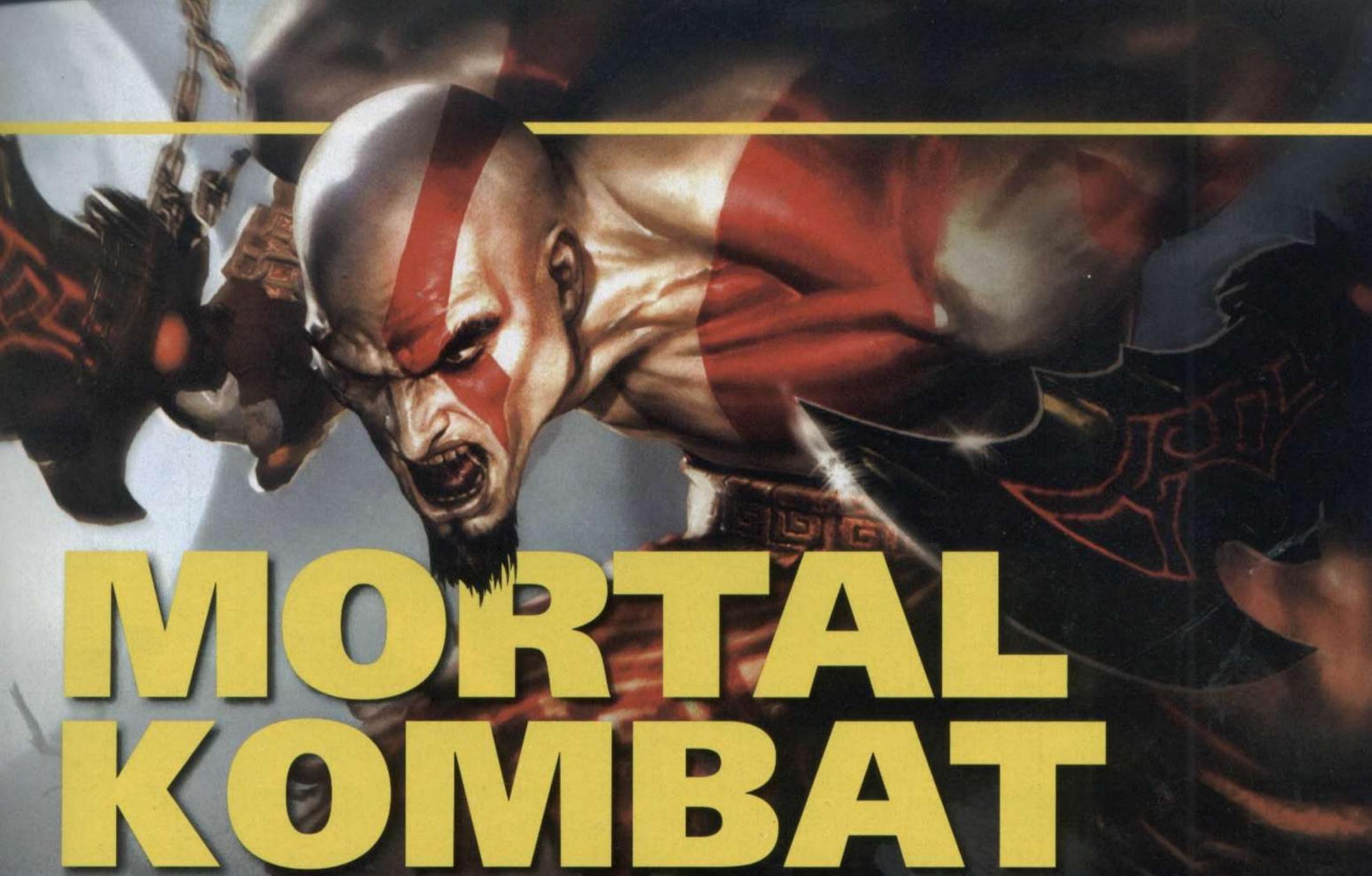


O MELHOR CONTEÚDO



FICHA TÉCNICA

- Luta
- 1 a 4 jogadores
- Multiplayer Online
- Produzido pela NetherRealm Studios



MORTAL KOMBAT

A volta às origens e a reformulação da mitologia criada em torno da mais violenta franquia de luta de todos os tempos **POR GIL LIVRAMENTO**

↳ **N**as minhas lembranças da década de 1990, *Street Fighter II* era unânime entre os jogadores brasileiros, seguido de perto por *World Heroes* e *Art of Fighting* nos fliperamas. Ainda que, em 1992, o primeiro *Mortal Kombat* tenha sido lançado nos EUA, sua chegada em terras tupiniquins aconteceu bem depois, ao menos perto da escola em que eu estudava. Lembro-me bem da máquina isolada em um canto, cercado de jogadores mais velhos, e entendi o motivo quando vi o "Finish Him" na tela, seguido de uma música sinistra e o Sub-Zero arrancando a cabeça do perdedor. Virei fã imediatamente.

O visual com atores em sprites digitalizados animados, misturado com golpes e magias, fugia totalmente dos padrões que faziam sucesso na época. O primeiro jogo tinha apenas sete personagens selecionáveis, um desafiante secreto (Reptile) e os chefes Goro e o velho Shang Tsung. Depois que chegou aos videogames, mesmo sem sangue, o sucesso crescia. *Mortal Kombat II*, lançado no ano seguinte, tinha mais personagens, música e visual melhores e até piadinhas e brincadeiras que destoavam totalmente da violência.

Porém, depois do terceiro capítulo, já não me atraía mais.

Quase 19 anos depois, com muitos erros e acertos na franquia, o monstro da expectativa surgiu com

força ao anunciarem um recomeço da série. Na redação, fui um dos poucos que ficaram com um pé atrás. Concluí que quando não se tem tanta expectativa acerca de um jogo, ele nos surpreende totalmente. Aquela sensação de euforia do primeiro jogo voltou.

REESCREVENDO A HISTÓRIA

Uma das coisas mais bacanas e cativantes deste *Mortal Kombat* é seu modo Story, não por ser algo inovador, mas por ser muito eficiente e atrativo na forma como reconta a trama dos três primeiros jogos da série, incorporando elementos e personagens de capítulos posteriores, o que cria algo único mas, ao mesmo tempo, familiar.

Além de reformular a mitologia da saga, há várias subtramas para enriquecer cada lutador. Presenciar eventos marcantes como a origem do ódio de Scorpion por Sub-Zero, a transição dos ninjas assassinos do clã Lin Kuei, Sektor e Cyrax, para a forma robótica, o implante dos braços ciborgue de Jax e a origem de Kabal... Há tantos pequenos detalhes que só os verdadeiros fãs conseguirão pescar observando atentamente aos cenários. Mas vamos contextualizar um pouco a situação inicial.

Os Elder Gods criaram diversos reinos (mundos), mas para evitar guerras desnecessárias entre seus habitantes, foi decretada uma regra inviolável: um reino só poderia provar sua força conquistando outro

reino se conseguisse dez vitórias consecutivas por meio do torneio Mortal Kombat. Ao longo de milênios, apenas um reino, o Outworld, conquistou nove vitórias consecutivas.

Raiden, o Deus do Trovão, trava uma batalha desesperada contra Shao Kahn, senhor do Outworld, tentando proteger a Terra, mas o inimigo se tornou incrivelmente poderoso. A única maneira de Raiden derrotar Shao Kahn em uma batalha justa é enviar mensagens mentais para seu "eu" do passado, fazendo o Raiden que acompanhou o início do nono torneio ter visões do futuro apocalíptico. Graças a essas visões, o Deus do Trovão tenta mudar eventos que não deveriam acontecer para salvar a humanidade. O torneio é organizado pelo feiticeiro Shang Tsung, servo de Shao Kahn. Mas mudar o futuro injusto dos humanos é apenas um dos problemas que podem levar a outro acontecimento tão grave quanto a vitória de Shao Kahn.

Isso é só a ponta da montanha de diversão e informação que a trama tem a oferecer. E para tornar as coisas ainda mais divertidas, há o clima típico dos filmes de luta dos idos de 1990, onde tudo é resolvido na porrada, com pitadas de bom humor. A legenda brasileira consegue usar gírias e adaptações que tornam a ação condizente com o que acontece, sem se amarrar a formalidades ou termos certinhos demais. Embora acerte muito bem nesse aspecto, há pequenas ►

BARRA DE SUPER

Armazena até três níveis que podem ser gastos das seguintes maneiras:

- 1. Ataques Especiais Aprimorados:** faça um ataque especial qualquer apertando **R2** junto, gastando um estoque.
- 2. Quebrakombo:** cancelar o combo do oponente apertando **→ + R2** ao tomar o primeiro acerto, mas gasta dois estoques.
- 3. Raio X:** aperte **L2 + R2** para aplicar um ataque agressivo, que gasta a barra inteira.



falhas em alguns dos textos como uma ou outra legenda incompleta, erros de digitação e informações trocadas dentro do modo Krypt, mas são detalhes toleráveis que, no mínimo, devem ganhar correção via atualização.

MAIS DO QUE UMA VOLTA ÀS ORIGENS

Se o modo Story consegue mantê-lo curioso pelo que está por vir, visualmente o jogo é uma bela surpresa pela diversidade. Pode até ser birra, mas há uma desproporção que incomoda na modelagem de rosto e mãos de personagens humanos, tornando os lutadores com visual monstruoso ou mascarados mais interessantes de serem observados.

Ver tudo em 3D é outro nível de qualidade, com uma sensação de profundidade ressaltando a qualidade dos pequenos detalhes e alguns elementos saltando da tela. É no 3D que o nível de cuidado e acabamento visual do jogo mostra o bom trabalho da equipe. Mesmo sem o óculos e com o efeito 3D, é possível curtir numa boa – os personagens são bem definidos e apenas os cenários ficam um pouco borrados. Em contrapartida, não há variações de perspectiva na aplicação de Fatalities em função do 3D, como deu a entender aquele Fatality do Kung Lao em que o chapéu vem em direção à tela. Beleza e detalhes à parte, rolam interações de lutadores com os ambientes. O cenário do Fosso de Carne, por exemplo, tem jatos de sangue jorrando das laterais e, se os lutadores passam sob o líquido, eles se sujaram. Outra detalhe de interação interessante é no cenário do deserto, onde sangue e areia se misturam conforme o



Se acha sortudo? Gire a roleta para definir as mais malucas e doentias condições de combate

local é pisoteado, mas esse tipo de detalhe inexistente quando se está no cenário da praia, onde as ondas batem nos pés dos jogadores, mas não afetam os rastros de sangue.

Outra influência apresentada pelo visual é a diversidade de estilo e personalidade dos personagens. Destaque para os ninjas que apresentam grande multiplicidade, exceto as versões robóticas (Sektor, Cyrax e Cyber Sub-Zero), que se diferenciam apenas nos golpes e cores. Aliás, a modelagem dos 28 personagens selecionáveis é incrível, não só pelo tamanho deles quando próximos um do outro no campo de batalha, mas também pelos ferimentos que vão se agravando visualmente em seus corpos: olho estourado, ossos visíveis através de feridas, músculo em carne viva,

marcas roxas e roupas rasgadas. A jogabilidade é totalmente 2D, mas com um visual 3D. A violência bruta e crua trouxe *Mortal Kombat* de volta ao clima de antes, mas tecnicamente muito melhor.

Caso ainda não saiba, a versão PS3 conta com a participação exclusiva do personagem Kratos, de *God of War III*, que se encaixa perfeitamente na proposta do jogo – consegue pensar numa opção melhor que um espartano matador de deuses gregos, cujo nome é sinônimo de violência no mundo dos games? –, ao usar vários golpes combinando armas e equipamentos (Lâminas do Exílio, os punhos Cestus, a cabeça de Hélios para cegar o oponente, as botas de Hermes para atropelar, e o arco de Apolo). Embora Kratos não



Apesar de lento, Goro está mais agressivo do que nunca e seu ataque de raio-X arranca mais da metade da barra de energia



apareça no modo Story, no modo Arcade, ele tem participação e um final próprio.

Dentre os jogos de luta, *Mortal Kombat* nunca teve um combate voltado a táticas, como em *Street Fighter II*, e tão pouca versatilidade na aplicação de combos. Coisa do passado. O leque de personagens vem muito bem abastecido de uma ampla lista de golpes, categorizados em comuns (socos, chutes

e agarrão), especiais (magias e golpes elaborados), especiais aprimorados (ataques especiais poderosos), ataques de raio X, uma lista de combos básicos, combos em dupla e possibilidade de combos combinados.

Muito dos elementos presentes na atual jogabilidade é uma reciclagem do que foi visto em outros jogos da série e também mordiscado de fórmulas consagradas em outros jogos. O melhor desse apanhado é que tudo funciona muito bem e de maneira equilibrada, favorecendo sempre o jogador mais empenhado em explorar todas as possibilidades. Vale ressaltar que todos os personagens tiveram seus movimentos capturados para dar naturalidade e manter a bela estética dos golpes, favorecendo uma jogabilidade mais solta e rápida. O único estranhamento inicial é usar um botão (R2) para se defender de ataques, uma fuga do padrão martelado pela maioria dos jogos de luta – é só uma questão de se acostumar.

Se combates mano a mano não o satisfazem totalmente, é possível jogar no modo Tag Team

KOMBAT KODES

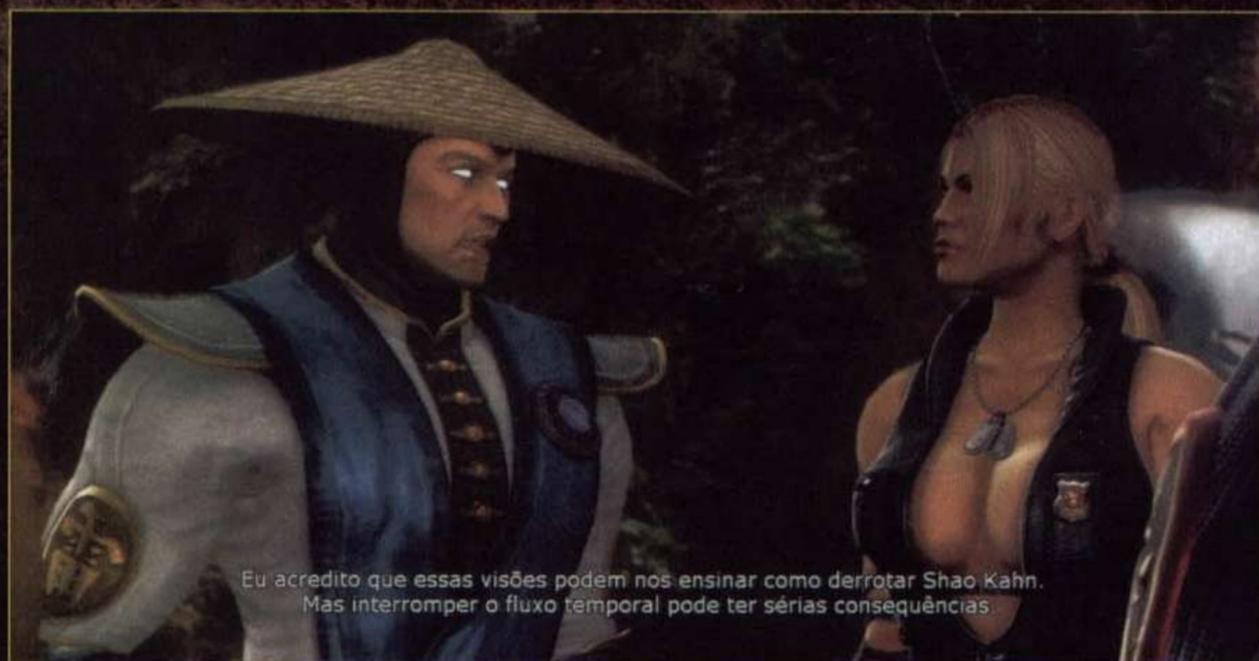
Os Kombat Kodes são aplicados durante a tela de loading do modo de dois jogadores. Os três primeiros números são do primeiro controle e os demais, do segundo. Os três números, da esquerda para direita, correspondem a quantas vezes os botões ■, ▲ e ● são apertados em cada controle, respectivamente. Outra dica: em vez de apertar um botão nove vezes para chegar ao número 9 em ordem crescente, mantenha o direcional ↑ e aperte o botão desejado para a contagem numérica ser decrescente. Divirta-se!

CÓDIGO	EFEITO
020-020	Sem defesa
831-831	Sem pulo
900-900	Sem sangue
022-022	Luta nas sombras
091-091	Luta acelerada
012-012	Recuperação de energia
931-931	Combo desabilitado
001-001	Sem objetos no primeiro plano
404-404	Sem barra de super
707-707	Combate louco
466-466	Barra de superlimitada
222-555	Combate nos sonhos
227-227	Combate explosivo
051-150	Ataques especiais desabilitados
242-242	Raio X desabilitado
303-303	Recuperação de gancho rápido
911-911	Combate desarmado
090-090	Quebra combo desabilitado
100-100	Agarrão desabilitado
770-770	Combate invisível
424-424	Rouba energia do oponente a cada acerto
391-193	Corrida dupla
234-234	Sangue colorido
044-440	Sem força
300-300	Combate silencioso
731-731	Especiais desabilitados
123-123	Super-recuperação
010-010	Agarrão contínuo
111-111	Modo torneio
666-666	Personagens zumbi

e alternar entre dois lutadores durante a batalha e surpreender seu desafiante com combos normais e combos de troca. Melhor ainda: chame três amigos ou jogue online – infelizmente, não pudemos testar este recurso durante a produção desta matéria – e jogue no modo para quatro jogadores. Desta forma, o Tag Team é dividido em duplas, em que cada jogador controla um personagem. Excelente!

AS MUITAS FACES DA DOR

Verdade seja dita, só aqueles ataques de raio X são agressivos o suficiente para retratar a dor que um infeliz sofre ao receber o golpe – aumente o som para se deixar levar pelas músicas e efeito sonoros de ossos trincando e do grito de dor, em câmera lenta. Mas *Mortal Kombat* não seria digno de seu título se não trouxesse os famigerados golpes fatais. Se ao longo da série alguns se tornaram cômicos e caricaturados, graças ao visual caprichado nesta repaginação eles voltaram em grande estilo. Quase todos são agressivos o suficientes para, no mínimo, causar uma sensação de desconforto e angústia a quem assiste. Um ou outro não são tão efetivos a esse ponto e a ▶



Eu acredito que essas visões podem nos ensinar como derrotar Shao Kahn. Mas interromper o fluxo temporal pode ter sérias consequências.

TAG TEAM

Jogando no modo dupla, aperte **L1** em qualquer momento da batalha para alternar entre seus lutadores. Cada personagem tem um ataque de intervenção (sempre um comando + **L1**), no qual o lutador lança um ataque e sai da arena, mas gasta uma barra de super. Além disso é possível trocar de lutador no meio de combos (entre na lista de golpes do lutador e aperte **X**), para aumentar o estrago ou finalizar uma sequência.



maioria tem um certo humor negro.

Cada lutador tem dois Fatalities, sendo que o primeiro está disponível desde o começo, enquanto o segundo precisa ser comprado na Krypt, acessível na opção Extras. Entretanto, os lutadores Scorpion, Sub-Zero e Reptile detêm um terceiro Fatality, acessível por meio de um código obtido na compra do jogo na pré-venda (mas que deve ser disponibilizado via DLC, posteriormente) – o segundo Fatality de Kratos é acessível desta forma.

Quase todos os Fatalities são um apanhado de tudo que já passou pela série. Exemplo, Liu Kang se transforma em um dragão e devora o oponente (alusão ao Animality, introduzido em *MKIII*), enquanto Shang Tsung assume a forma de um palhaço demoníaco e atira na cabeça da vítima – o Fatality usado por Joker em *Mortal Kombat vs. DC Comics*.

Não sendo suficiente, ainda há os Stage Fatalities que, como o nome sugere, são uma maneira alternativa de eliminar o perdedor usando o cenário. Embora existam 29 arenas que são um verdadeiro espetáculo visual em se tratando de beleza e detalhes – é impossível não perder alguns segundos apreciando a torcida eufórica na arena de Shao Kahn, com

uma criatura monstruosa lutando ao fundo e prisioneiras acorrentadas –, apenas sete delas permitem esse tipo de interatividade: Streets (Ruas), Subway (Metrô), Living Forest (Floresta Viva), The Pit (O Fosso), Dead Pool (Piscina da Morte), Hell (Inferno) e Chamber of Flame (Câmara da Chama). Este último é outra exclusividade da versão PS3, pois é o local onde Kratos e Zeus travam uma batalha épica em *God of War III*. Cada um desses estágios garante uma morte brutal, com exceção da Chamber of Flame, que tem três possibilidades à sua escolha, logo que executar o comando do Stage Fatality do seu lutador.

QUANTO MAIS, MELHOR!

Dominar o sistema de batalha, explorar cada recurso das partidas em duplas, terminar o modo Arcade com todos os personagens e destrinchar o modo Story são apenas 50% do conteúdo absurdo presente no jogo. Um dos grandes desafios está na superação das 300 missões da Challenger Tower (Torre dos Desafios), que variam muito entre minigames, combates sob condições específicas, teste de habilidades e, em alguns casos, exige sorte. No geral, não é difícil, mas consumirá um bom tempo e deve garantir boas risadas

(especialmente se jogar com legendas em português, notando muito conteúdo adaptado especialmente para o jogador brasileiro).

Completar os modos Story e Challenger Tower garante uma bela soma em dinheiro, que será usada para comprar a enxurrada de material extra acessível por meio da opção Krypt, no modo Extras. Aqui, encontra-se uma região dividida em quatro grandes áreas com um total de 299 colecionáveis – dentre eles, o segundo Fatality de todos os personagens, exceto Kratos –, algumas roupas extras e várias artworks e músicas, que podem ser conferidas na Nekropole (a grande galeria onde todos os colecionáveis e status dos personagens podem ser acessados).

Mesmo com as pequenas falhas presentes, *Mortal Kombat* é um verdadeiro show no quesito quantidade e qualidade de conteúdo, e consegue cumprir com louvor todas as expectativas depositadas nele. Aquela ponta solta no final do modo Story sugere que uma futura continuação aconteça – o que desejo é que ela consiga ser tão intensa e interessante quanto esta. Por enquanto, o que importa mesmo é que a atmosfera sombria e sangrenta traz aquela nostalgia, acompanhada de diversão, desafio e uma porrada de conteúdo. ■

AVALIAÇÃO TÉCNICA

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

AVALIAÇÃO DO GÊNERO (LUTA)

Cenários ★★★★★ | Modos Extras ★★★★★ | Variedade de golpes ★★★★★

NOTA FINAL

9.0

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 CLÁS?

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

TORRE DOS DESAFIOS

O maior conjunto de testes de habilidade e paciência do novo *Mortal Kombat* é o modo Torre dos Desafios. Aqui, você terá que superar nada menos do que 300 andares de uma torre, cada qual representado por uma tarefa diferente.

Cada desafio concluído garante um prêmio em dinheiro, que pode ser usado para comprar coisas no modo Krypt ou para pular desafios na torre, pagando um determinado valor. Se optar por isso, o desafio ficará em aberto para conclusão posterior. Vale lembrar que os minigames Teste sua Percepção, Golpe, Força e Sorte completados na torre ficarão acessíveis como bônus no modo Combate para jogar quando quiser.

Veja a seguir como concluir cada uma das missões da Torre dos Desafios e quais são os lutadores incumbidos.

1 [Sonya] – Treinamento: técnicas especiais. Acerte o oponente com cada um dos ataques especiais indicados na tela. Faça tudo em menos de 25 segundos.

2 [Sonya] – Treinamento: defesa. Bloqueie ou esquive de todos os ataques durante 15 segundos.

3 [Sonya] – Treinamento: ataque. Acerte 15 golpes no oponente em 45 segundos. A área de ação é limitada, então abuse de rasteiras, agarrões e, principalmente, os ataques de longa distância: $\downarrow \leftarrow + \blacksquare$ ou \bullet .



4 [Sonya] – Treinamento: raio X. Encha a barra de super chegar ao máximo e acerte seu oponente com um ataque raio X, apertando: $\text{L2} + \text{R2}$.

5 [Sonya] – Treinamento: técnicas de finalização. Derrote o oponente e execute o Fatality do ponto indicado na tela.

6 [Sonya] – Teste sua força. Aperte qualquer botão (\blacksquare , \blacktriangle , \bullet e \times) repetidamente para encher a barra de força e, passando do marcador, confirme com L2 ou R2 .

7 [Jax] – Do jeito mais difícil. Derrote o oponente.

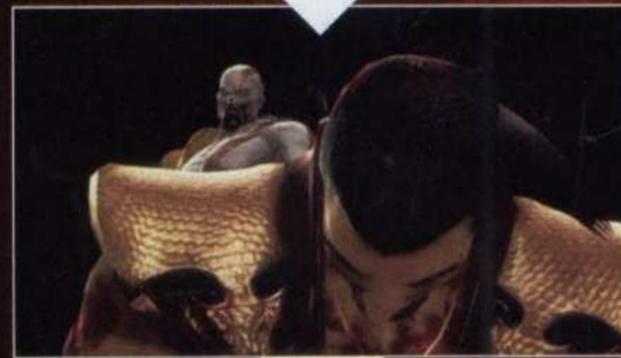
8 [Jax] – In-terror-gação. Acerte pernas, estômago, tronco e cabeça do oponente na quantidade de vezes determinada. O ataque $\downarrow \leftarrow + \blacktriangle$ acerta a cabeça e o tronco ao mesmo tempo, use-o sem dó.



KRATOS

O espartano foi convocado por um ritual para representar Shao Kahn no *Mortal Kombat*... mas o Deus da Guerra não baixa a cabeça para ninguém

Fatality 1



Blade of Olympus

$\downarrow \downarrow \leftarrow \rightarrow + \blacktriangle$ (encostado no oponente)

Fatality 2 Disponível após o lançamento de *MK*. Descubra na edição #149 da D&T.

Stage Fatality Disponível após o lançamento de *MK*. Descubra na edição #149 da D&T.

EXPLORANDO O MODO KRIPTA

Complete o modo Story ou Challenger Tower para juntar dinheiro suficiente para comprar todas as 299 opções disponíveis da Krypt: artworks, o segundo Fatality de cada personagem (exceto o de Kratos) e roupas alternativas (ganha-se itens correspondentes para habilitá-las; a roupa do Kratos é habilitada ao terminar o modo Torneio jogando com ele).

A Krypt está dividida em quatro áreas distintas, além da Nekrópole (onde poderá ver todas as artes, músicas, colecionáveis e status de todos os lutadores). Catalogamos todas as opções por título, preço e o que é habilitado, tudo para você definir o que é prioridade. Comprar 50% das opções no modo Krypt garante o troféu Undertaker e comprar 100% das opções rende o The Krypt Keeper.



SCORPION

Morto por ninjas do Lin Kuei, junto ao seu clã e família. Voltou do inferno movido por vingança contra Sub-Zero e qualquer ninja que se vista como ele

Fatality 1



Split Decision

→ ↓ → + ▲

(encostado no oponente)

Fatality 2



Nether Gate

← → ← + ✖

(encostado no oponente)

Fatality 3

Disponível após o lançamento de MK. Descubra na edição #149 da D&T.

Stage Fatality

→ ↑ ↑

+

■

(encostado no oponente)

Coordenada (Preço): O que habilita

TERRA DOS MORTOS

- DL2 (680) **Soundtrack:** música do Templo
- DL3 (1100) **Artwork:** esboço do Fatality de Johnny Cage
- DL4 (900) **Artwork:** conceito da Piscina da Morte
- DL5 (1140): segundo Fatality da Jade

Coordenada (Preço): O que habilita

- DL6 (800) **Artwork:** conceito da roupa principal do Stryker
- DL7 (1160): roupa alternativa do Reptile
- DL8 (900) **Artwork:** conceito do Fosso (Noite)
- DL9 (1020) **Soundtrack:** música das Terras Desoladas
- DL10 (1200) **Kombat Kode:** bloqueio desabilitado

9 [Jax] – Emboscado!

Aperte ■ para atirar projéteis nos tarkatâneos. Inimigos menores morrem com um acerto, os maiores morrem com seis acertos – a cada cinco inimigos derrotados, ganha-se o golpe no chão que derruba quem estiver no campo de ação, exceto o inimigo maior.

10 [Jax] – Bem-vindo ao fosso!

Derrote Scorpion e use o Stage Fatality para derrubar o oponente da ponte.

11 [Jax] – Reptile, o Invencível.

Derrote Reptile, mas ele sofre dano apenas quando está visível. Acerte o ataque ↓ ← + ✖ para acabar com a invisibilidade dele, então ataque.

12 [Jax] – Teste sua percepção.

Encontre o olho dentro de uma das cabeças que serão embaralhadas.



13 [Johnny] – Ai, otário!

Derrote o dublê. Johnny causa 200% de dano por ataque.

14 [Johnny] – Segundo round.

Derrote o dublê. Johnny causa 50% de dano por ataque.

15 [Johnny] – Morto-ambulante.

Use ataques fortes e combos para destruir o zumbi antes de ele chegar ao outro lado.

16 [Johnny / Stryker] – BOPE.

Use os ataques de Johnny e Stryker descritos na tela para matar os zumbis. Quando acabar as magias, aperte L1 para trocar de lutador. Elimine 25 zumbis.

17 [Johnny / Diretor] – Eu sou uma celebridade.

Derrote Sonya e Jax.

18 [Johnny] – Teste seu golpe.

Aperte qualquer botão (■, ▲, ● e ✖) repetidamente para encher a barra de força e mantenha-a entre os dois marcadores. Quando a barra ficar verde, aperte L2 ou R2.

19 [Scorpion] – Com uma mão amarrada!

Derrote o oponente usando os golpes especiais de Scorpion.

20 [Scorpion] – Eu odeio camisolas.

Derrote Mileena.

21 [Scorpion / Sub-Zero] – Yin e Yang.

Derrote Raiden e Liu Kang, sempre que trocar de personagem. o que está de fora recupera energia gradualmente.

22 [Scorpion] – Tenho amigos onde você nem imagina.

Derrote Raiden,

mas tenha cuidado com as magias de gelo lançadas pelos ninjas ao fundo do cenário. Para se livrar dos ninjas, use o ataque $\downarrow \leftarrow + \blacktriangle + R2$.

23 [Scorpion] – Fúria envenenada. Os lutadores estão envenenados e cada golpe que acertar no oponente recupera um pouco de energia.

24 [Scorpion] – Teste sua sorte. Gire a roleta para definir, na sorte, seu adversário e as condições de batalha.

25 [Nightwolf] – Mergulho ácido. Derrote o oponente e aplique o Stage Fatality.

26 [Nightwolf] – Prove do seu próprio veneno. Rebata cinco mísseis usando o comando $\downarrow \leftarrow + \blacktriangle$ em 30 segundos.



27 [Nightwolf] – Caminho espiritual. Derrote o demônio de Nightwolf rapidamente, pois o personagem está envenenado.

28 [Nightwolf] – Grandes ombros. Derrote Ermac usando apenas o ataque $\rightarrow \rightarrow + \bullet$.

29 [Nightwolf] – Iluminação ancestral. Scorpion sofre dano apenas dentro do cone de luz. Fique se defendendo dentro da luz e acerte ganchos no oponente quando ele entrar no campo de ação.

30 [Liu Kang / Kung Lao] – O monge shaolin: capítulo 1. Derrote dois tarkatâneos e finalize com um Fatality.

31 [Kano] – No Throw = Quase impossível. Tire bastante energia do oponente e finalize a luta com um agarrão.

32 [Kano] – Caçador de demônios. Use o ataque de Kano descrito na tela para matar oito zumbis.

33 [Kano] – Mexendo os pauzinhos. Acerte cinco dos comandos que piscam no alto da tela para sair do controle de Quan Chi.

34 [Kano] – Que vá para o inferno! Derrote Scorpion e tenha cuidado com as mãos que saem do chão.

35 [Kano] – Atordoadado. Derrote Quan Chi, mas atenção: ser atingido mais de três vezes deixa Kano com os comandos invertidos.

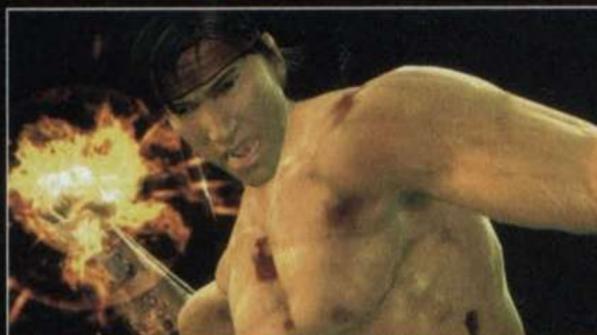
36 [Kano] – Teste sua força. Encha a barra de força e confirme.



LIU KANG

Um monge Shao Lin que ingressa no torneio Mortal Kombat para proteger o reino da Terra. Membros do seu clã são atacados por servos de Shao Kahn

Fatality 1



Fist of Flame:

$\rightarrow \leftarrow \downarrow \downarrow + \times$
(distância de uma rasteira)

Fatality 2



The Beast Within:

$\downarrow \downarrow \rightarrow \downarrow + \bullet$
(encostado no oponente)

Stage Fatality

Disponível após o lançamento de MK. Descubra na edição #149 da D&T.

Coordenada (Preço): O que habilita

TERRA DOS MORTOS (CONTINUAÇÃO)

- DL11 (900) Artwork: conceito do Cyber Sub-Zero
- DL12 (800) Kombat Kode: pulo desabilitado
- DL13 (1150) Artwork: conceito da Torre
- DL14 (1000) Artwork: conceito da roupa principal de Kitana

Coordenada (Preço): O que habilita

- DL15 (1200) Artwork: roupa alternativa de Johnny Cage
- DL16 (800) Artwork: conceito do Telhado (Amanhecer)
- DL17 (1020) Kombat Kode: sem sangue
- DL18 (960) Artwork: pintura rápida do Inferno 2
- DL19 (1100) Artwork: esboço Fatality da Sonya



KUNG LAO

Monge Shaolin, membro da Sociedade da Lótus Branca e amigo de Liu Kang, Kung Lao é descendente do Grande Kung Lao, morto por Goro há 500 anos

Fatality 1



Hat Trick:

← → → ← + ▲

(distância de uma rasteira)

Fatality 2



Razor's Edge:

↓ ↓ → ← + ■

(distância de uma rasteira)

37 [Kabal] – Moedas de sobrevivência.

O oponente não sofre dano, mas Kabal sim. Quanto mais espancar o oponente, maior a quantidade de moedas ganhas. Quando a energia de Kabal esvaziar, a batalha termina.

38 [Kabal] – Mantenha longe de mim!

Derrote Sonya antes de o tempo acabar.

39 [Kabal] – Polpa de sangue.

Acerte pernas, estômago, tronco e cabeça a quantidade de vezes exigida.

40 [Kabal] – Iluminação da cura.

Derrote Stryker, mas atenção: o personagem que ficar dentro do cone de luz terá a energia recuperada.

41 [Kabal] – Proclamação de assassinato.

Derrote Nightwolf, mas atenção: quando o oponente ergue os braços e ficar parado, acerte-o o máximo possível para cancelar seu ataque de raios.

42 [Kabal] – Teste sua percepção.

Encontre o cérebro em um dos crânios. Treine os seus olhos para vencer.

43 [Reptile] – Furtividade.

Vença usando socos, chutes e agarrão.

44 [Reptile] – Bolei um plano infalível.

Derrote Johnny Cage, mas atenção: ao causar 50% de dano em Johnny, ele ficará mais forte e rápido.



45 [Reptile] – Atendimento imediato.

Ao começar a luta, fique abaixado e espere Stryker usar arma de fogo e granada, então derrote o oponente e finalize com um Fatality.

46 [Reptile] – Ciclo giratório.

Derrote Kabal, mas atenção: use a invisibilidade de Reptile (↓ ↑ + ●) até o contador no canto da tela zerar. Evite o ataque giratório seguinte de Kabal e parta para o ataque.

47 [Reptile] – Quem você vai chamar?

Derrote Jax e Sonya em menos de 60 segundos. Derrube o oponente, corra para junto dele e dê um gancho logo que ele levantar. Repita isso até vencer.

48 [Reptile] – Teste seu golpe.

Encha a barra de força e mantenha-a entre os marcadores até a barra ficar verde, então aperte **L2** ou **R2**.

49 [Sektor] – Praticando tiro ao alvo.

Em 60 segundos, aperte os botões indicados na tela para acertar cinco mísseis no oponente.

Stage Fatality

Disponível após o lançamento de *MK*. Descubra na edição #149 da **D&T**.

Coordenada (Preço): O que habilita

- **DL20 (900) Artwork:** renderização sombria do Scorpion
- **DL21 (920):** segundo Fatality do Ermac
- **DL22 (750) Artwork:** modelo do Torturador
- **DL23 (1150) Artwork:** esboço do Fatality do Sektor
- **DL24 (880) Artwork:** conceito da roupa principal do Noob
- **DL25 (1020) Kombat Kode:**

Coordenada (Preço): O que habilita

- **DL26 (1100) Soundtrack:** música da Armaria
- **DL27 (1040) Artwork:** conceito da roupa principal da Sonya
- **DL28 (1200):** roupa alternativas da Sheeva
- **DL29 (750) Artwork:** modelo do TaiGore
- **DL30 (1000) Artwork:** esboço do Fatality do Kano

50 [Sektor] – Loucura absoluta.

Derrote Mileena, mas atenção: não há defesa e o oponente tem alta resistência. Quanto mais acertar o oponente, mais forte Sektor fica.

51 [Sektor] – Chuva de gelo.

Derrote Reptile, mas atenção com as bolas de gelo que caem aleatoriamente.

52 [Sektor] – Psicose!

Derrote Cyrax com o cenário de ponta cabeça.

53 [Sektor] – Frankenstein. Sobreviva ao combate até todas as peças de Cyrax reaparecerem. Ao enfrentar Kabal, mantenha-se abaixado e defendendo para evitar seus ataques de longa distância, sua corrida e as lâminas do chão – agarre-o sempre que ele se aproximar. Contra Smoke, fique defendendo para evitar o ataque com teletransporte. Ao derrubá-lo a longa distância, use o $\leftarrow \rightarrow + \blacksquare$ antes de o inimigo levantar. Agarrão também é útil. Se encher sua barra de super, use raio X. Quando Cyrax se montar, você jogará com ele causando alto dano. Finalize a batalha com o Fatality.



54 [Sektor] – Teste sua sorte.

Gire a roleta para definir, na sorte, seu adversário e as condições de batalha.

55 [Sub-Zero] – Sua hora de brilhar.

Use os ataques de gelo de Sub-Zero para eliminar os zumbis com um acerto. Elimine seis zumbis para completar a missão.

56 [Sub-Zero] – Arrebrandando o adversário.

Acerte os pontos do corpo na quantidade de vezes necessária para vencer o desafio.

57 [Sub-Zero] – O homem-tocha.

Empurre o adversário para o outro lado do cenário em menos de 30 segundos. Fique apertando \blacktriangle repetidamente.

58 [Sub-Zero] – Membros voadores.

Derrote o oponente arremessando a cabeça (\blacksquare), braços (\blacktriangle) e perna (\bullet).

59 [Sub-Zero] – Ressurreição.

Derrote Sheeva e finalize com um Fatality. Obs.: se errar a finalização, ela voltará com energia total e chamará Goro para ajudar.

60 [Sub-Zero] – O monge shaolin:

capítulo 2. Derrote os oponentes, mas se Kitana for a última, não execute o Fatality nela. Acerte um golpe normal e Jade virá lutar no lugar dela, nesta sim você deve usar o Fatality para encerrar de vez o combate.



SUB-ZERO

Um dos ninjas assassinos do clã Lin Kuei que é morto por Scorpion. Após o acontecimento, seu irmão mais novo assume a identidade de Sub-Zero.

Fatality 1



Have An Ice Day

$\leftarrow \rightarrow \downarrow \rightarrow + \bullet$

(distância de uma rasteira)

Fatality 2



Spinal Smash

$\downarrow \leftarrow \downarrow \rightarrow + \blacktriangle$

(distância de uma rasteira)

Fatality 3

Disponível após o lançamento de MK: Descubra na edição #149 da D&T.

Stage Fatality $\rightarrow \downarrow \leftarrow + \blacktriangle$

Coordenada (Preço): O que habilita

TERRA DOS MORTOS (CONTINUAÇÃO)

- DL31 (880) Artwork: renderização do Raiden
- DL32 (1060) Kombat Kode: Hiperkombate
- DL33 (980) Artwork: conceito da Armaria
- DL34 (900) Artwork: conceito de dano alternativo Baraka
- DL35 (1200) Artwork:

Coordenada (Preço): O que habilita

- esboço do Fatality do Scorpion
- DL36 (1160) Artwork: renderização revelação de Mileena
- DL37 (1040): segundo Fatality do Kabal
- DL38 (900) Artwork: conceito do Pátio (Noite)
- DL39 (1000) Artwork: conceito da roupa principal do Jax
- DL40 (1080): roupa alternativa do Baraka



SINDEL

Rainha de Edenia, cometeu suicídio quando Shao Kahn dominou o seu reino. Para unir o reino da Terra e o Outworld, ela foi revivida sem memória

Fatality 1



Migraine

← → ↓ → + ■

(distância de uma rasteira)

Fatality 2



Mouthful

← → ↑ + ▲

(distância de uma rasteira)

Stage Fatality

Disponível após o lançamento de MK. Descubra na edição #149 da D&T.

Coordenada (Preço): O que habilita

- **DL41 (880) Artwork:** renderização da Sindel
- **DL42 (1140) Artwork:** conceito do Fosso de Carne
- **DL43 (1100) Kombat Kode:** Recuperação de Vida
- **DL44 (800) Artwork:** renderização revelação do Scorpion
- **DL45 (1060) Artwork:** conceito vítimas da Piscina da Morte

Coordenada (Preço): O que habilita

- **DL46 (950) Artwork:** conceito da roupa principal do Ermac
- **DL47 (1100):** roupa alternativa do Sektor
- **DL48 (980) Soundtrack:** música do Pátio (Noite)
- **DL49 (1020) Artwork:** pintura rápida do Pátio 2
- **DL50 (1020) Kombat Kode:** Kombos Desabilitados

61 [Cyrax] – Parque da carnificina. Aperte ■ para lançar a bomba de Cyrax no balde em movimento. O balde muda a velocidade conforme acertar bombas dentro dele.

62 [Cyrax] – Problema de fabricação! Vença o oponente só com socos e chutes.

63 [Cyrax] – Golpes descartáveis... literalmente! Derrote o oponente, mas atenção: todos os movimentos especiais de Cyrax só podem ser usados uma vez, então abuse de socos e chutes.

64 [Cyrax] – Falha no sistema. Derrote o oponente. Os ataques de Cyrax causam menos dano.

65 [Cyrax] – Queda de força. Derrote o oponente. Quanto mais demorar, mais lento Cyrax ficará.

66 [Cyrax] – Teste sua força. Encha a barra de força acima do marcador e confirme.



67 [Kung Lao] – Treinamento amigável. Derrote Liu Kang, mas atenção: não use ataques especiais ou qualquer golpe que use o chapéu de Kung Lao.

68 [Kung Lao] – Treinamento nem tão amigável. Derrote o oponente acertando cinco golpes especiais, ou com o chapéu.

69 [Kung Lao] – De tirar o chapéu... ops, a cabeça! Derrote o oponente. Ambos os lutadores não têm cabeça nem podem usar o raio X.

70 [Kung Lao e Liu Kang] – Unidos novamente. Use os ataques de projéteis, alternando entre os personagens, para matar 30 zumbis.

71 [Kung Lao] – O Grande Kung Lao. Derrote o oponente, mas tenha muito cuidado com os ataques especiais.

72 [Kung Lao] – Teste sua percepção. Encontre o olho em uma das sete cabeças que serão embaralhadas.

73 [Baraka] – Prove seu valor. Derrote os soldados tarkatâneos.

74 [Baraka] – A favorita do Imperador! Derrote Mileena.

75 [Baraka / Mileena] – Assalto no palácio. Derrote os oponentes, mas atenção: eles só sofrem dano se você acertá-los com as garras de Baraka ou os sais de Mileena.

76 [Baraka] – Protegendo os abatidos.

Derrote dez tarkatâneos, mas cada inimigo que aparece será mais forte que o anterior – Mileena se juntará ao combate após recuperar a energia.

77 [Baraka] – Você está só se exibindo... Derrote Reptile, Ermac e Goro. A cada rodada, a energia é totalmente recuperada.

78 [Baraka] – Teste seu golpe. Encha a barra de força e mantenha-a entre os marcadores até a barra ficar verde, então aperte **L2** ou **R2**.

79 [Kitana] – Haja dano! Derrote Jade, mas atenção: o objetivo é usar uma sequência de ataques que cause a mesma quantidade de dano ou superior a do oponente. Use **↓ → + ■** repetidamente para completar a missão.

80 [Kitana] – Lança-projéteis. Derrote Mileena, acertando dez projéteis. Fique abaixado e só ataque após ela atacar. Se ela pular, ataque em seguida para ela cair no projétil.

81 [Kitana] – Quando os bandoleiros atacam! Derrote cinco tarkatâneos.



82 [Kitana] – Morrendo de frio. Derrote Sub-Zero, mas atenção: desvie de seu escudo de gelo quando ele estiver emanando uma aura do corpo.

83 [Kitana / Jade] – Rivalidade entre irmãos. Derrote Mileena, mas atenção: Kitana perde energia gradualmente. Você só pode trocar uma vez por Jade, temporariamente e, ao fazer isso, fique apertando o botão exibido na tela rapidamente para recarregar a energia.

84 [Kitana] – Teste sua sorte. Gire a roleta para definir, na sorte, seu adversário e as condições de batalha.

85 [Jade] – Braços? Quem precisa de braços? Derrote o oponente com chutes.

86 [Jade] – Não é fácil. Derrote Reptile usando ataques especiais.

87 [Jade] – Portalidade. Derrote dez tarkatâneos. Abuse do ataque **↓ ← + ▲**, seguidamente.

88 [Jade] – Cuidado com o rosto. Derrote Johnny Cage acertando o rosto dele 20 vezes, ou seja, use repetidamente o ataque **↓ ← + ▲**.



ERMAC

Criado por Shao Kan para ser um guerreiro totalmente fiel, Ermac é uma entidade formada por legiões de almas condenadas

Fatality 1



Mind Over Splatter

↓ ↑ ↓ ↓ + R2

(distância de um pulo)

Fatality 2



Pest Control

→ ← → ↓ + ●

(distância de um pulo)

Stage Fatality

Disponível após o lançamento de *MK*. Descubra na edição #149 da *D&T*.

Coordenada (Preço): O que habilita

TERRA DOS MORTOS (CONTINUAÇÃO)

- **DL51 (920) Artwork:** conceito da roupa principal do Scorpion
- **DL52 (1000) Artwork:** conceito da roupa principal do Kano
- **DL53 (1100) Artwork:** esboço Stage Fatality no Inferno

Coordenada (Preço): O que habilita

- **DL54 (860) Artwork:** conceito Sala do Trono de Shao Kahn
- **DL55 (1060) Artwork:** pintura rápida da Piscina da Morte 1
- **DL56 (800):** roupa alternativa do Stryker
- **DL57 (880) Artwork:** pintura rápida do Deserto 2
- **DL58 (1080) Soundtrack:** música do Telhado (Anoitecer)



REPTILE

Um guerreiro humanoide com características de réptil tornou-se um dos capangas de Shao Kahn pela promessa de ressuscitar sua raça

Fatality 1



Acid Yak

→→↓↑ + ✕

(distância de uma rasteira)

Fatality 2



Weight Loss

↓↓↓→← + ■

(distância de uma rasteira)

Fatality 3 Disponível após o lançamento de *MK*. Descubra na edição #149 da D&T.

Stage Fatality →↓↓↓ + R2

Coordenada (Preço): O que habilita

- **DL59 (1100 Artwork):** pintura rápida da Armaria 2
- **DL60 (820) Artwork:** pintura rápida do Cemitério 1
- **DL61 (900) Sountrack:** Música do Deserto
- **DL62 (1020) Artwork:** conceito da roupa principal da Sindel
- **DL63 (1500):** roupa alternativa do Quan Chi

Coordenada (Preço): O que habilita

- **DL64 (1180) Artwork:** esboço do Fatality do Kabal
- **DL65 (900) Artwork:** renderização do Shao Kahn
- **DL66 (820) Artwork:** pintura rápida da Piscina da Morte 2
- **DL67 (940) Artwork:** conceito do Fosso (Dia)
- **DL68 (820) Artwork:** pintura rápida do Koliseu (2)

89 [Jade] – Especiais são minha especialidade! Derrote os oponentes usando apenas ataques especiais. Abuse de ↓→ + ● ou ✕ para ataques de média e longa distância, respectivamente.

90 [Liu Kang / Kung Lao] – O monge shaolin: capítulo 3. Derrote Baraka e Reptile, finalizando com um Fatality.

91 [Nightwolf] – A fúria dos ancestrais. Seguindo os comandos na tela, rebata o míssil de Sektor e use o ataque especial em seguida.



92 [Nightwolf] – Tempestades iminentes. Derrote Kabal, mas cuidado com a nuvem que lança raios onde os lutadores ficam por alguns segundos.

93 [Nightwolf] – Esclarecimento. Derrote Ruutuu.

94 [Nightwolf] – Armas ancestrais. Derrote Baraka, mas atenção: ele sofre dano apenas com ataques usando armas.

95 [Nightwolf] – Acender d'Alma. Derrote os oponentes. Serão quatro batalhas seguidas. A cada inimigo derrotado, Nightwolf ficará mais forte.

96 [Nightwolf] – Teste sua força. Encha a barra de força acima do marcador e confirme.

97 [Mileena] – Mulheres armadas. Somete ataques com armas funcionam. Use os sais de Mileena para vencer.



98 [Mileena] – É só uma questão de tempo. Vença o oponente, mas atenção: sua defesa, agarrão, ataques físicos e especiais estão desabilitados. A cada dez segundos, uma habilidade volta a funcionar.

99 [Mileena] – Paredes de fogo. Derrote Nightwolf, mas atenção: cuidado com as paredes de fogo que se formam nas extremidades do cenário.

100 [Mileena] – Combate meteórico. Derrote Sindel, mas cuidado com as bolas de fogo que caem do céu.

101 [Baraka / Mileena] – De costas um para o outro. Mileena e Baraka ficam parados e devem eliminar os inimigos que surgem do lado esquerdo e direito, respectivamente. Os botões **■** e **▲** servem para deter investidas aéreas (os inimigos sem braços), enquanto **✕** e **●** derrubam os inimigos que atacam pelo chão (os que têm braços).

102 [Mileena] – Teste sua percepção. Encontre a moeda dentro de um dos copos que serão misturados.



103 [Smoke] – Canhão aéreo. Derrote o oponente com um agarrão aéreo (aperte **R1** no oponente quando ele estiver no ar).

104 [Smoke] – Cercado e encurralado. Derrote Reptile em um combate com área restrita.

105 [Smoke] – Agora você me vê. Derrote Kung Lao, mas atenção: a invisibilidade de Smoke está bastante descontrolada.

106 [Smoke] – Ataque incansável. Derrote Raiden, mas atenção: o último personagem a ser atingido pega fogo e sofre dano extra.

107 [Smoke] – O covil da besta. Derrote Sheeva e finalize com um Fatality.

108 [Smoke] – Teste seu golpe. Encha a barra de força e mantenha-a entre os marcadores até a barra ficar verde, então aperte **L2** ou **R2**.

109 [Quan Chi] – Kombate Arco-Íris. Derrote o oponente só com chutes.

110 [Quan Chi] – Está vivo! Derrote Scorpion acertando o ataque **←→ + ✕**.

111 [Quan Chi] – Não demore muito. Derrote Sonya, mas atenção: seja rápido pois os ataques da oponente ficarão mais fortes.

112 [Quan Chi] – Jogo rápido. Derrote Mileena rapidamente; a cada dez segundos, uma habilidade do seu lutador é bloqueada.

113 [Quan Chi] – Balança pra cá, balança pra lá. Derrote Shang Tsung. Não há defesa nem raio X, e cada acerto faz o mundo inclinar para o lado de quem aplicou o golpe, drenando a energia do oponente.



KITANA

Filha de Sindel, Kitana foi treinada para ser uma assassina e a princesa de Outworld. Ela foi criada desde pequena como filha de Shao Kahn

Fatality 1



Fan Opener

↓ ↓ ← → + ▲
(distância de uma rasteira)

Fatality 2



Splitting Headache

→ ↓ → ← + ✕
(distância de uma rasteira)

Stage Fatality

Disponível após o lançamento de *MK*. Descubra na edição #149 da *D&T*.

Coordenada (Preço): O que habilita

TERRA DOS MORTOS (CONTINUAÇÃO)

- **DL69 (1200):** roupa alternativa da Kitana
- **DL70 (1000) Artwork:** conceito da roupa principal do Kabal
- **DL71 (740) Sountrack:** música do Cemitério
- **DL72 (1140) Artwork:** pintura do Deserto 1
- **DL73 (1160) Kombat Kode:** desabilitar

Coordenada (Preço): O que habilita

- objetos do primeiro plano
- **DL74 (1200) Artwork:** renderização do Sub-Zero
- **DL75 (800) Artwork:** pintura do Fosso de Carne 1
- **DL76 (970) Artwork:** esboço do Fatality do Kabal
- **DL77 (1100) Artwork:** pintura rápida do Covil do Goro 1



JOHNNY CAGE

Artista marcial frustrado e egocêntrico que, para provar ao mundo seu valor, ingressa no torneio Mortal Kombat e tornou-se um dos guerreiros da Terra

Fatality 1



Heads Up!

→→←↓ + ✕

(encostado no oponente)

Fatality 2



And The Winner Is...

↓→↓→ + ●

(distância de uma rasteira)

Stage Fatality

Disponível após o lançamento de *MK*. Descubra na edição #149 da *D&T*.

Coordenada (Preço): O que habilita

- **DL78 (1120) Artwork:** renderização da Jade
- **DL79 (1300):** segundo Fatality do Johnny Cage
- **DL80 (1200) Artwork:** renderização antiga do Sub-Zero
- **DL81 (1120) Artwork:** pintura rápida do Fosso de Carne 2
- **DL82 (1000) Artwork:** conceito de dano alternativo da Sonya
- **DL83 (1080) Kombat Kode:**

Coordenada (Preço): O que habilita

- barras de poder desabilitadas
- **DL84 (820) Artwork:** conceito do Shao Kahn
- **DL85 (740) Soundtrack:** música da Câmara das Almas
- **DL86 (1140) Artwork:** conceito de dano principal da Sheeva
- **DL87 (1180) Artwork:** conceito da roupa principal da Mileena
- **DL88 (1200):** roupa alternativas do Kabal

114 [Quan Chi] – Teste sua sorte.

Gire a roleta para definir, na sorte, seu adversário e as condições de batalha.

115 [Stryker] – Faroeste Kaboclo.

Derrote Sonya usando o ataque ←→+■.

116 [Stryker / Sonya] – Beijos e tiros.

Altere entre Stryker e Sonya para derrotar 30 robôs ninja.

117 [Stryker] – Cogumelos vermelhos!

Derrote Jax, mas seja rápido para pegar os bônus que caem no cenário.



118 [Stryker] – Agora é minha vez.

Derrote Reptile, mas atenção: todas as suas habilidades estão bloqueadas, resista até elas voltarem.

119 [Stryker] – Caí e não consigo mais levantar.

Derrote Kanoo, finalizando com um Fatality antes de o tempo limite acabar.

120 [Liu Kang / Kung Lao] – O monge shaolin: capítulo 4.

Derrote Scorpion e Sub-Zero, finalizando com um Fatality.

121 [Raiden] – Combate em baixa velocidade.

Derrote Nightwolf, mas o combate é em câmera lenta.

122 [Raiden] – Escute os mais velhos.

Derrote Sub-Zero usando golpes especiais.

123 [Raiden] – Troca de vida.

Derrote Johnny Cage, mas atenção: a cada 15 segundos, as barras de energia dos lutadores são trocadas. Deixe Johnny espancá-lo até quase a morte e, quando a barra trocar, acabe com ele.

124 [Raiden] – Compartilhando os lucros.

Derrote Kung Lao, mas atenção: o bônus de recuperar energia ficará alternando entre os lutadores.



125 [Raiden] – A ira dos Deuses Antigos.

Derrote os oponentes seguidamente. Os golpes de Raiden ficam mais fortes e causam mais dano – a barra de especial terá um espaço cheio, permitindo ataques aprimorados que causam altíssimo dano.

126 [Raiden] – Teste sua força.

Encha a barra de força acima do marcador e confirme.

127 [Johnny] – CORTA! Em 30 segundos, espanque o diretor o máximo que puder para multiplicar seu prêmio.

128 [Johnny] – Problema em dobro.

Derrote o dublê com menos de 25% da sua barra de energia, ou seja, apanhe até a barra chegar à área indicada.

129 [Johnny] – Velhos amigos chegaram para jantar. Derrote Jax e Sonya versão zumbi, mas atenção: se eles morderem Johnny, eles recuperam a energia e ficam cada vez mais fortes.



130 [Johnny / Stryker] – Os zumbis se adaptaram! Elimine 25 zumbis. Os zumbis de cor verde são afetados pelos ataques de Stryker, enquanto os zumbis normais são afetados Johnny Cage.

131 [Johnny] – Água de Goro.

Derrote a versão zumbi de Goro, mas seja rápido: o cheiro podre dele fará sua barra de energia esvaziar gradualmente.

132 [Johnny] – Teste sua percepção.

Encontre o cérebro em um dos crânios que serão misturados.

133 [Jax] – PEGUEI!

Derrote Kano e, no final, aperte repetidamente o botão indicado na tela.



134 [Jax] – A nova cidade do Jax.

Derrote o oponente acertando, uma vez, cada um dos seguintes ataques:

1. ↓ → + ■ 2. ↓ ← + ✖, depois ↓ ← + ■
3. ↓ ← + ✖, depois pule e R1
4. ↓ → + ▲ + R2

135 [Jax] – Terremoto.

Derrote Sheeva rapidamente, pois ela fica mais forte com o passar do tempo. Para neutralizar o aumento de força, use o agarrão para derrubar Sheeva e emende o golpe ↓ ← + ■.

136 [Jax] – Não perca a cabeça. Vença Sektor, mas evite que Jax seja atingido na cabeça seis vezes.



JADE

Amiga de infância e protetora da princesa Kitana, Jade é uma das três assassinas particulares a serviço de Shao Kahn

Fatality 1



Head-A-Rang

↑↑↓→ + ■ (longe do oponente)

Fatality 2 Half Mast: ←↓←↓ + ● (longe do oponente)

Stage Fatality

Disponível após o lançamento de *MK*. Descubra na edição #149 da D&T.

Coordenada (Preço): O que habilita

TERRA DOS MORTOS (CONTINUAÇÃO)

- DL89 (1060) Artwork: conceito de dano principal do Noob
- DL90 (1140) Artwork: conceito do Pátio (Dia)
- DL91 (1060) Artwork: conceito da roupa principal do Smoke
- DL92 (1040): segundo Fatality do Jax

Coordenada (Preço): O que habilita

- DL93 (900) Artwork: conceito de dano alternativo do Ermac
- DL94 (640) Soundtrack: música da Sala do Trono de Shao Kahn
- DL95 (920) Artwork: pintura rápida da Torre do Sino 1
- DL96 (740) Kombat Kode: Kombat Louco
- DL97 (1100) Artwork: pintura rápida da Torre do Sino 2



MILLENA

Clone de Kitana misturado à raça tarkatânea, Mileena é uma assassina sádica e oportunista criada para assumir o título de princesa do Outworld

Fatality 1



Be Mine

←→←→ + ▲

(distância de um pulo)

Fatality 2



Rip Off

←→←↓ + ✕

(distância de um pulo)

Stage Fatality

Disponível após o lançamento de MK. Descubra na edição #149 da D&T.

Coordenada (Preço): O que habilita

- **DL98 (980) Sountrack:** música do Inferno
- **DL99 (1040) Artwork:** conceito de dano alternativo do Raiden
- **DL100 (1040) Artwork:** conceito da roupa principal do Raiden
- **DL101 (920):** roupa alternativa de Shang Tsung
- **DL102 (1020) Artwork:** conceito do Telhado (Anoitecer)
- **DL103 (1100) Artwork:**

Coordenada (Preço): O que habilita

- conceito de dano alternativo do Kano
- **DL104 (1000) Artwork:** modelo do Cérbero
- **DL105 (1100) Kombat Kode:** barra de superlimitada
- **DL106 (1100) Artwork:** renderização da revelação do Sub-Zero
- **DL107 (1020):** conceito do Covil do Goro
- **DL108 (980) Artwork:** conceito dos Jardins de Shang Tsung (Noite)

137 [Jax] – Guerra cibernéticas.

Derrote os robôs Sektor, Cyrax e Cyber Sub-Zero. A cada batalha vencida, sua barra de energia é recuperada.

138 [Jax] – Teste seu golpe.

Encha a barra de força e mantenha-a entre os marcadores até a barra ficar verde, então aperte **L2** ou **R2**.

139 [Sindel] – Especiais para dar e vender.

Derrote Ermac, mas somente os ataques especiais causam dano a ele.

140 [Sindel / Mileena] – A guarda da rainha.

Alterne entre os ataques de projéteis de Sindel e Mileena para derrotar 30 zumbis.

141 [Sindel] – Chão magnético.

Derrote Baraka, mas atenção: o chão, aleatoriamente, imobiliza os lutadores por alguns segundos.

142 [Sindel] – Uma morte lenta e dolorosa.

Derrote Cyrax rapidamente, pois a cada dez segundos, uma de suas habilidades será anulada.

143 [Sindel / Nightwolf] – Ligue a luz.

Com Nightwolf, use o ataque de relâmpago descrito na tela para iluminar o cenário. Troque para Sindel e derrote Sektor – sempre que a luz apagar, troque para Nightwolf e use o ataque de relâmpago.

144 [Sindel] – Teste sua sorte.

Gire a roleta para definir, na sorte, seu adversário e as condições de batalha.



145 [Sonya / Jax] – Os reforços chegaram!

Derrote Kano e Kabal.

146 [Sonya] – Contra superforça.

Derrote a versão poderosa de Nightwolf e finalize com um Fatality.

147 [Sonya] – Kabal "Scarface" Kapone.

Derrote Kabal. O ataque giratório do oponente deixa os botões de soco e chute trocados por alguns segundos.

148 [Sonya] – Chegou a hora do combate!

Derrote Mileena, Sindel, Kitana e Jade – a cada luta vencida, a barra de energia se recupera totalmente.

149 [Sonya] – Onde tudo foi parar.

Derrote Kano. Quanto mais brutal forem seus golpes, maior a recompensa.

150 [Goro] – Autógrafo para quem?

Derrote Johnny, Sonya, Kung Lao, Liu Kang e Raiden. Atenção: sua barra de

DETONADO

energia será a mesma para todas as batalhas, mas o ataque raio X de Goro causa mais de 60% de dano!

151 [Noob] – Não se bate em garotas.
Derrote oponente, acertando os quatro pontos do corpo a quantidade de vezes exigida. A voadora de Noob dá conta da cabeça, tronco e estômago no mesmo acerto, aproveite.

152 [Noob] – Juntos para sempre.
Derrote Smoke, mas atenção: a cada dez segundos, Smoke ficará vermelho e, neste momento, se tornará mais rápido e forte.



153 [Noob] – Buraco negro.
Derrote Jade rapidamente, pois ela ficará mais forte com o tempo.

154 [Noob] – Jogando em casa.
Derrote Quan Chi, mas atenção: o chão cospe labaredas de fogo.

155 [Noob] – Mas que Noob!
Antes de derrotar Johnny, é importante acertá-lo com os seguintes golpes:

1. ↓ ↑
2. ↓ → + ✕
3. ↓ → + ■
4. ↓ ← + ✕
5. ← → + ●
6. ↓ ← + ▲

156 [Noob] – Teste sua força.
Encha a barra de força acima do marcador e confirme.

157 [Liu Kang] – Treinamento. Com o uso de especiais, derrote Raiden usando todos os golpes especiais listados na tela.

158 [Liu Kang] – Beberei sua alma.
Derrote Shang Tsung, mas cuidado com seu ataque de sugar almas.

159 [Liu Kang] – Esporte sangüinário!
Acerte o ataque ← ← → + ▲ em Reptile continuamente até derramar os 20 litros de sangue.

160 [Liu Kang] – Kombo da vitória.
Acerte um combo de 8 hits em Sheeva, ou seja, use o ← ← → + ▲ + R2.

161 [Liu Kang] – A fúria do Imperador.
Derrote Shao Kahn em menos de 30 segundos. Esqueça sua dignidade de guerreiro e use ← ← → + ▲ (complemente o ataque com L2 + R2 se tiver barra de super) repetidamente.

162 [Liu Kang] – Teste sua percepção.
Encontre o olho em uma das cabeças que serão misturadas.



NIGHTWOLF

Xamã de uma tribo nativo americana que possui poderes espirituais, ele aparece como um dos guerreiros da Terra durante o ataque de Shao Kahn

Fatality 1



Little Off The Top

↓ → ↓ ← + ●

(distância de um pulo)

Fatality 2



Ascension

↓ ↓ → ← + ■

(distância de uma rasteira)

Stage Fatality

Disponível após o lançamento de *MK*. Descubra na edição #149 da D&T.

Coordenada (Preço): O que habilita

TERRA DOS MORTOS (CONTINUAÇÃO)

- DL109 (840) **Artwork:** conceito da roupa alternativa da Sindel
- DL110 (1060): roupa alternativa do Nightwolf
- DL111 (920) **Artwork:** pintura rápida do Pátio 1
- DL112 (840) **Artwork:** pintura rápida do Cemitério 2

Coordenada (Preço): O que habilita

- DL113 (1280) **Kombat Kode:** Kombat nos Sonhos
- DL114 (740) **Soundtrack:** música da Torre
- DL115 (980) **Artwork:** conceito de dano principal da Mileena
- DL116 (1240) **Kombat Kode:** Kombat Explosivo
- DL117 (880) **Artwork:** conceito da roupa alternativa da Sheeva



CYRAX

O segundo ninja do projeto de aprimoramento ciborgue, Cyrax se tornou a unidade LK-4D4 e, junto com Sektor, foi enviado para eliminar Sub-Zero

Fatality 1



Buzz Kill

→ ↓ → ← + ▲
(encostado no oponente)

Fatality 2



Nothing But Net

← ↓ ← → + ■
(distância de um pulo)

Stage Fatality

Disponível após o lançamento de MK.
Descubra na edição #149 da D&T.

Coordenada (Preço): O que habilita

- DL118 (1000): renderização antiga do Scorpion
- DL119 (1500): roupa alternativa do Scorpion
- DL120 (1020): segundo Fatality do Cyrax
- DL121 (1000): pintura rápida da Floresta Viva 1

ANTRO DA INFESTAÇÃO

- HI1 (980) Artwork: conceito do Koliseu
- HI2 (1000) Artwork:

Coordenada (Preço): O que habilita

- conceito da roupa principal do Kung Lao
- HI3 (1080) Artwork: pintura do Koliseu 1
- HI4 (920): segundo Fatality do Baraka
- HI5 (760) Artwork: conceito da Floresta Viva
- HI6 (940) Sountrack: música das Ruas
- HI7 (880): conceito de dano do Shao Kahn
- HI8 (980): roupa alternativa do Liu Kang
- HI9 1100 Artwork: conceito de dano alternativo do Cyrax

163 [Cyrax] – Serrar para melhorar.
Derrote Kitana usando apenas o comando indicado na tela.

164 [Cyrax e Sektor] – Vazamento de óleo. Derrote os oponentes, alternando seus personagens regularmente ou perderá energia.

165 [Cyrax] – Drenagem de poder. Derrote Sektor antes dele encher a barra de super. Para esvaziar a barra dele, use o ataque ← ← + ✕ + R2.

166 [Cyrax] – Tela azul!
Derrote Sektor, mas Cyrax pode travar aleatoriamente.



167 [Cyrax] – Atualização completa!
Derrote Kano, Noob e Cyber Sub-Zero. Embora Cyrax esteja mais rápido e forte, a única maneira de causar dano elevado em Cyber Sub-Zero é acertando um → → + ● + R2.

168 [Cyrax] – Teste seu golpe.
Encha a barra de força e mantenha-a entre os marcadores até a barra ficar verde, então aperte L2 ou R2.

169 [Sub-Zero] – É agora ou nunca!
Derrote Noob e finalize com um Fatality.

170 [Sub-Zero] – Segura os braços aí!
Derrote Scorpion, mas atenção: durante a batalha, quem perder metade da energia perderá os braços.

171 [Sub-Zero] – Tratamento capilar à base de gelo. Antes de derrotar Sindel, é importante acertá-la com os seguintes golpes: 1. ↓ → + ✕, 2. ← → + ●, 3. ↓ ← + ■, 4. ↓ ← + ✕.

172 [Sub-Zero] – Reencarnação a modo antigo. Derrote Scorpion e finalize com um Fatality.



173 [Sub-Zero] – Combate em alta velocidade. Derrote Mileena, mas a batalha será em alta velocidade.

174 [Sub-Zero] – Teste sua sorte. Gire a roleta para definir, na sorte, seu adversário e as condições de batalha.

175 [Ermac] – É matar ou morrer
Derrote Smoke, mas atenção: a defesa não funciona.

176 [Ermac] – Chão flamejante
Derrote Kabal, mas atenção: labaredas surgirão aleatoriamente do chão.

177 [Ermac] – Super carregador
Derrote Sindel, mas atenção: a barra de super se encherá alternadamente entre os personagens – se for a sua vez, abuse de raio X.



178 [Ermac] – Pode esperar!
Derrote Mileena, mas atenção: suas habilidades estão bloqueadas, exceto a defesa e o agarrão. A cada oito segundos, uma habilidade volta a funcionar.

179 [Ermac] – Gangorra
Derrote Noob e Sub-Zero, mas atenção: quanto mais espancar o oponente, mais inclinado o mundo ficará e o lutador no ponto mais baixo ficará lento – raio X não funciona.

180 [Liu Kang / Kung Lao] – O monje shaolin: capítulo 5. Derrote Shang Tsung e Goro. A energia de Shang Tsung se recupera gradualmente. Derrotando-o, finalize com um Fatality.



181 [Baraka] – Tudo por dinheiro!
Destrua o máximo de inimigos que puder para ganhar dinheiro.

182 [Baraka] – Basta!
Derrame 50 litros de sangue. Para fazer isso rápido, acerte o golpe ←← + ■.

183 [Baraka] – Só pode haver um
Derrote o general tarkatâneo.

184 [Baraka / Mileena] – Mutantes
Derrote Reptile, mas atenção: a sua defesa não funciona.

185 [Baraka] – Quatro braços
Derrote Sheeva, Goro e Kintaro. A cada inimigo derrotado, a barra de energia se recupera um pouco. Contra Sheeva, use o ataque ↓→+▲ e, antes dela levantar use este ataque para aumentar as chances de derrubá-la novamente. Contra Goro,



NOOB

Membro da Irmandade das Sombras e laçao de Shinnok, se infiltra no torneio e finge servir a Shao Kahn para espionar o senhor do Outworld

Fatality 1



Make A Wish

←→←↓ + ●
(distância de um pulo)

Fatality 2



As One

↓↓←↓ + R2
(distância de um pulo)

Stage Fatality

Disponível após o lançamento de MK. Descubra na edição #149 da D&T.

Coordenada (Preço): O que habilita

ANTRO DA INFESTAÇÃO (CONT.)

- HI10 (900) **Artwork:** conceito do Telhado (Dia)
- HI11 (1120) **Artwork:** conceito do Cemitério
- HI12 (1080): segundo Fatality do Shang Tsung
- HI13 (820) **Artwork:** conceito de dano alternativo do Shang Tsung
- HI14 (780) **Artwork:** pintura da Armaria 1
- HI15 (1140) **Kombat Kode:**

Coordenada (Preço): O que habilita

- Movimentos Aprimorados Desabilitados
- HI16 (780) **Artwork:** conceito da Câmara das Almas
- HI17 (1000) **Artwork:** conceito da roupa principal da Jade
- HI18 (1100): segundo Fatality do Kano
- HI19 (960) **Artwork:** pintura rápida do Covil do Goro 2
- HI20 (920) **Artwork:**



SMOKE

Membro do Lin Kuei, fugiu junto com Sub-Zero ao descobrir que o líder do clã planejava transformar os melhores guerreiros em ciborgues assassinos

Fatality 1



Smoked Out

←→←→ + ■

(distância de uma rasteira)

Fatality 2



Tremor

←←↓→ + ▲

(distância de uma rasteira)

Stage Fatality

Disponível após o lançamento de MK. Descubra na edição #149 da D&T.

Coordenada (Preço): O que habilita

- conceito da roupa principal da Sheeva
- **HI21 (750) Artwork:** pintura rápida do Metrô 2
- **HI22 (800):** roupa alternativa da Sonya
- **HI23 (1060) Artwork:** pintura rápida da Sala do Trono de Shang Tsung 2
- **HI24 (1050) Kombat Kode:** Raios-X Desabilitados
- **HI25 (960) Artwork:** conceitos dos Algozes
- **HI26 (1020) Sountrack:** música da Torre do Sino

Coordenada (Preço): O que habilita

- **HI27 (820) Artwork:** conceito dos Jardins de Shang Tsung (Dia)
- **HI28 (1180):** segundo Fatality do Liu Kang
- **HI29 (860) Artwork:** conceito da Torre do Sino
- **HI30 (1020) Artwork:** esboço do Fatality do Quan Chi
- **HI31 (1180) Artwork:** conceito de dano alternativo do Reptile
- **HI32 (1140):** conceito de dano do Sektor

o segredo é ficar perto e pular sobre ele dando voadora durante a subida, desta forma Baraka acerta o golpe e cai rapidamente permitindo subir com outra voadora. Isso minimiza as chances de Goro acertar rasteira, socos e pisões que abalam o chão e o derrubam. Contra Kintaro, o truque é ficar na distância de uma voadora e só pular atacando quando ele cuspir fogo ou fazer pose. Caso ele dê um super pulo, dois segundos depois pule dando voadora para anular a queda de Kintaro sobre você.

186 [Baraka] – Teste sua Força

Encha a barra de força acima do marcador e confirme.

187 [Shang Tsung] – Brincando com fogo.

Derrote Liu Kang usando ←←+■ ou ↓↑+▲.



188 [Shang Tsung] – Levantando-se do túmulo.

Fique apertando ■ repetidamente para chamar um zumbi e use-o para derrotar Liu Kang.

189 [Shang Tsung] – Fala sério, sou muito popular.

Derrote Jade, mas atenção: evite as magias de gelo lançada pelos ninjas do fundo da tela.

190 [Shang Tsung] – Lista de afazeres

Derrote Kintaro, mas antes acerte quatro voadoras em Kintaro para cumprir as metas de acertar seu tronco e os quatro chutes aéreos. Depois acerte-o com os ataques: ←←+■ três vezes, e ↓↑+▲ duas vezes.

191 [Shang Tsung e Kitana] – Kombat em alta velocidade 2.

Derrote Smoke e Noob com velocidade acelerada.



192 [Shang Tsung] – Teste sua Percepção.

Encontre a moeda em um dos copos que serão misturados.

193 [Smoke] – Ainda não estou morto

Derrote Noob e finalize com um Fatality.

194 [Smoke] – Troca de vida 2

Derrote Kabal, mas atenção: a cada dez segundos as barras de energia dos lutadores são trocadas

195 [Smoke e Quan Chi] – Sangrando

Derrote Kano e Shang Tsung, mas alterne entre seus lutadores para não perder energia.

196 [Smoke] – Fumando com ele

Derrote Sindel, mas antes acerte os golpes: 1 e 2. ↓←+▲, pule e agarre o oponente no ar, 3. ←→+■ (antes da magia acertá-lo), 4. ↓←+●.

197 [Smoke] – Câmera lenta

Derrote Sub-Zero, mas atenção: os ataques de gelo do oponente reduzem sua velocidade.



198 [Smoke] – Teste sua Força

Encha a barra de força acima do marcador e confirme.

199 [Jade] – Não estou me sentindo muito bem...

Derrote Johnny, mas seja rápido pois Jade perde energia e o oponente se recupera gradualmente.

200 [Jade] – Membros voadores 2

Derrote Goro atacando com sua cabeça, braços e perna – se quiser causar muito dano, use ataques aprimorados que usam os braços ou as pernas.

201 [Jade] – Você já me ganhou

Derrote Sindel e Sheeva, mas atenção: Jade não usa golpes especiais, mas tem a ajuda dos ninjas que lançam magias congelantes do fundo do cenário.



202 [Jade] – Mais para o meu lado

Derrote Sindel, mas atenção: a batalha está acelerada e Sindel não pode defender. O mundo inclina para o lado de quem acertou o ataque e quanto mais inclinado, a barra de energia de quem apanha esvazia e enche a de quem bate. Para uma vitória fácil, acerte ↓←+▲, dê um passo adiante e repita o golpe imediatamente. Faça isso até vencer.

203 [Jade] – Shao Kahn

Derrote Kintaro, mas atenção: a cada cinco segundos, Shao Kahn enche a vida ou aumenta a força do oponente. Pule para trás e para frente, aplicando



SEKTOR

O primeiro ninja do Lin Kuei a aderir ao projeto de aprimoramento ciborgue, Sektor se tornou a unidade LT-9T9 e teve seu cérebro reprogramado

Fatality 1



Robo-Sek

→↓←→ + ✕

(longe do oponente)

Fatality 2



The Scarecrow

↓↓↓→← + ■

(longe do oponente)

Stage Fatality

Disponível após o lançamento de MK. Descubra na edição #149 da D&T.

Coordenada (Preço): O que habilita

ANTRO DA INFESTAÇÃO (CONT.)

- H133 (1140): roupa alternativa da Mileena
- H134 (1120) Artwork: conceito da roupa principal do Shang Tsung
- H135 (940) Soundtrack: música do Pátio (Dia)
- H136 (840) Artwork: conceito de dano principal do Johnny Cage
- H137 (1200) Kombat Kode:

Coordenada (Preço): O que habilita

- Recuperação de Gancho Rápida
- H138 (940) Soundtrack: música do Covil do Goro
- H139 (1340): segundo Fatality do Quan Chi
- H140 (880) Artwork: conceito de dano da Sindel

CAMPOS DO DESESPERO

- MD1 (820) Artwork: pintura rápida do Telhado (Anoitecer) 1



SONYA

Agente das Forças Especiais obcecada em capturar Kano, criminoso internacional que acaba atraindo-a até o torneio Mortal Kombat

Fatality 1



Scissor Split

↓ ↓ ← → + ■
(distância de pulo)

Fatality 2



Kut-Throat

↓ ← → ← + ●
(distância de uma rasteira)

Stage Fatality

Disponível após o lançamento de MK. Descubra na edição #149 da D&T.

Coordenada (Preço): O que habilita

- MD2 (1260): segundo Fatality do Nightwolf
- MD3 (1060) **Artwork:** árvores da Floresta Viva
- MD4 (880) **Sountrack:** música do Fosso de Carne
- MD5 (840) **Artwork:** conceito da Negrópole 6
- MD6 (1200): roupa alternativa do Cyrax
- MD7 (1050) **Artwork:** conceito da roupa principal do Cyrax
- MD8 (920) **Artwork:** conceito da Negrópole 3
- MD9 (1260) **Kombat Kode:** Kombat Desarmado

Coordenada (Preço): O que habilita

- MD10 (760) **Artwork:** pintura rápida do Telhado (Amanhecer) 1
- MD11 (1280): segundo Fatality do Sektor
- MD12 (1000) **Artwork:** conceito de dano alternativo do Jax
- MD13 (1060) **Artwork:** conceito dos Campos do Desespero 2
- MD14 (940): roupa alternativa do Raiden
- MD15 (940) **Artwork:** pintura das Ruas 1

voadoras para derrubar Kintaro, que não é tão agressivo quanto antes e, assim que puder, acerte um raio X para definir a luta.



204 [Jade] – Teste sua Sorte

Gire a roleta para definir, na sorte, seu adversário e as condições de batalha.

205 [Scorpion] – Especiais pagam mais

Em 60 segundos, derrote o oponente. Quanto mais ataques especiais acertar, maior a premiação.

206 [Scorpion e Sub-Zero] – Fogo e gelo

Derrote Cyber Sub-Zero, alternando entre os ataques de fogo e gelo de Scorpion e Sub-Zero, respectivamente.

207 [Scorpion] – Você matou minha família

Derrote Sub-Zero, mas cuidado com as bolas de gelo que caem do céu.

208 [Scorpion] – Balanço elemental

Derrote Sub-Zero, mas atenção: a energia será drenada com a inclinação do mundo, então acerte o oponente o máximo possível para manter a inclinação no máximo.

209 [Scorpion / Sub-Zero] – Eu tô de azul e amarelo

Derrote Shao Kahn, mas atenção: quando a roupa dele estiver na cor azul, apenas Sub-Zero causa dano, e quando a roupa fica na cor laranja, somente Scorpion causa dano.



210 [Liu Kang / Kung Lao] – O monge shaolin: último capítulo

Embora lute contra Shao Kahn e Kintaro, só é precisa derrotar Shao Kahn para completar a missão. Use a magia de fogo baixo de Liu Kang continuamente contra qualquer um dos dois oponentes, especialmente quando Shao Kahn jogar o martelo ou a lança de energia (Liu Kang evita o golpe enquanto lança a magia). Quando Kintaro usar o super pule, espere dois segundos e pule para trás dando voadora.

211 [Liu Kang / Kung Lao] – Defenda o templo

Destrua 30 zumbis, alternando entre os ataques de Liu Kang (efetivo

contra os zumbis sem cabeça) e Kung Lao (efetivo contra os zumbis com cabeça).

212 [Kung Lao] – Chaos Total

Derrote Liu Kang, mas atenção: bolas de fogo, gelo e itens cairão aleatoriamente do céu e o chão soltará labaredas ou trará a personagem por um instante.

213 [Kung Lao] – Tirando o chapéu para você

Derrote Liu Kang, mas atenção: não o acerte com soco, chute ou agarrão. O segredo é colar no oponente usando o ataque → + ▲ continuamente, e se defendendo quando longe.



214 [Kung Lao] – Meio noiado

Derrote Mileena e Jade, mas atenção: a barra de super enche rápido e, se Kung Lao levar um combo de 3 hits, perderá o chapéu temporariamente impossibilitando qualquer ataque especial com o mesmo.

215 [Kung Lao] – Revanche!

Derrote Goro, mas atenção: ataques especiais repetidos causam menos danos que o normal. Para vencer fácil, cole em Goro e fique pulando sobre ele dando voadora assim que sair do chão.

216 [Kung Lao] – Teste sua Força

Encha a barra de força acima do marcador e confirme.

217 [Kabal] – Membros voadores 3

Derrote Sub-Zero arremessando cabeça, braços e pernas. Ataques ← → + ■, ▲ ou ● + R2.



218 [Kabal] – Beijo da morte

Derrote Sonya, mas atenção: caso seja acertado pelo beijo dela, seu poder de ataque será reduzido por algum tempo.

219 [Kabal] – Luz vermelha, Luz verde

Derrote Cyrax, mas atenção: a cada oito segundos o oponente fica vermelho e caso o acerte nesta condição, o dano será revertido contra você.

220 [Kabal / Kano] – Irmãos de sangue

Derrote Quan Chi e Shang Tsung. O lutador ausente da batalha recupera energia.



JAX

Major das Forças Especiais americanas, chefe (e amigo) de Sonya, Jax toma parte no torneio Mortal Kombat, perde os braços e ganha membros cibernéticos

Fatality 1



Smash And Grab

← → → ← + ▲

(encostado no oponente)

Fatality 2



Spinal Smash

→ → ← ↓ + ✕

(distância de uma rasteira)

Fatality 3

Disponível após o lançamento de MK. Descubra na edição #149 da D&T.

Stage Fatality ↓ → ↓ + ■

Coordenada (Preço): O que habilita

ANTRO DA INFESTAÇÃO (CONT.)

- MD16 (840) Artwork: pintura rápida do Telhado (Amanhecer) 2
- MD17 (900) Kombat Kode: Quebrakombos Desabilitados
- MD18 (800) Artwork: conceito do Fundo do Fosso
- MD19 (960) Artwork:

Coordenada (Preço): O que habilita

- conceito do Antro da Infestação 2
- MD20 (1100) Artwork: conceito da roupa principal do Johnny Cage
- MD21 (1300): segundo Fatality da Sheeva
- MD22 (1080) Artwork: conceito do Deserto
- MD23 (1180) Artwork: conceito de dano alternativo da Kitana
- MD24 (1120) Artwork: conceito de dano alternativo da Jade



KANO

Líder do cartel criminoso Dragão Negro, Kano conseguiu chegar ao Outworld e obteve o Eye of Chitian, artefato mágico que usa no lugar do olho direito

Fatality 1



Heartbreak

← ↓ ← → + ■

(distância de uma rasteira)

Fatality 2



Eat Your Heart Out

↓ ↓ → ← + ●

(distância de uma rasteira)

Stage Fatality

Disponível após o lançamento de MK. Descubra na edição #149 da D&T.

Coordenada (Preço): O que habilita

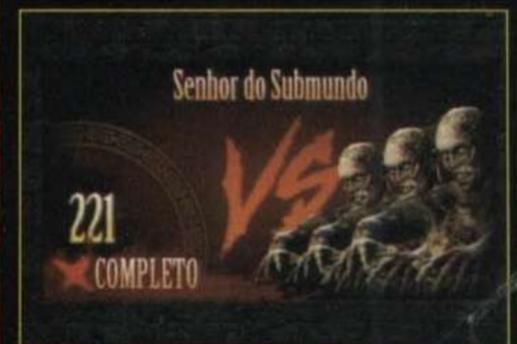
- MD25 (1200): roupa alternativas do Kano
- MD26 (940) Artwork: pintura rápida do Telhado (Dia) 2
- MD27 (800) Artwork: renderização antiga do Reptile
- MD28 (1010) Kombat Kode: Arremessos desabilitados
- MD29 (840) Artwork: conceito B da Sala do Trono de Shang Tsung

Coordenada (Preço): O que habilita

- MD30 (1100) Artwork: pintura rápida dos Jardins de Shang Tsung 1
- MD31 (960): segundo Fatality do Kung Lao
- MD32 (1040) Artwork: conceito de dano principal da Kitana
- MD33 (1000) Sountrack: música do Metrô
- MD34 (920) Artwork: conceito de dano principal do Kano
- MD35 (880): conceito de dano do Baraka

221 [Kabal] – Senhor do Submundo

Derrote seis oponentes (eles não defendem), mas atenção: derrote ou esquive-se dos oponentes brilhando na cor vermelha, pois eles explodem e causam grande dano. Efeitos aleatórios serão aplicados ao combate – se ficar sem socos e chutes, use o agarrão.



222 [Kabal] – Teste sua Percepção

Encontre o cérebro em uma das cabeças que serão misturados.

223 [Reptile] – Uma oferta irrecusável

Derrote Kitana, mas tenha cuidado com as bolas de fogo que saem do chão.

224 [Reptile] – Hora de gosmar

Use a invisibilidade, ↓ ↑ + ●, para anular cinco cuspidas ácidas.

225 [Reptile] – Mestre do gelo

Derrote Sub-Zero e finalize a batalha com um Stage Fatality – cuidado com os ninjas ao fundo que lançam magia de gelo.



226 [Reptile] – Unidade 5... viva?

Derrote o ciborgue, mas atenção: o oponente sofre dano apenas com o ataque ↓ → + ■ + R2, se quiser causar muito dano.

227 [Reptile] – Fantasia ciborgue

Derrote Sektor e Cyrax, mas tome cuidado com as bolas explosivas lançadas aleatoriamente.

228 [Reptile] – Teste sua força

Encha a barra de força acima do marcador e confirme.

229 [Kano] – Altamente agressivo

Derrote Kung Lao, Johnny, Stryker, Liu Kang e Sonya. Quanto mais rápido derrotá-los, e finalizar o último lutador com um Fatality, maior a premiação – Kano está com defesa e força elevada, e barra de super infinita.

230 [Kano] – Prenda-me se for capaz

Defenda ou esquive dos ataques de Jax durante 25 segundos – use agarrão para ganhar tempo.

231 [Kano] – Banho de sangue
Derrame 10 litros de sangue usando ↓←+▲ e complementando o ataque com R2, antes do tempo acabar.

232 [Kano] – Estou de volta!
Derrote Scorpion, mas atenção: os ataques especiais do oponente causam mais dano que o normal.



233 [Kano] – O que há de Especial nessas Forças? Derrote Cyrax, Sonya, Stryker e Jax. A cada oponente derrotado há uma pequena recuperação da sua barra de energia.

234 [Kano] – Teste sua Sorte
Gire a roleta para definir, na sorte, seu adversário e as condições de batalha.

235 [Sindel] – Somos todos vampiros?
Derrote Mileena, mas atenção: o lutador que apanhar terá sua energia drenada para a barra do oponente.

236 [Sindel] – Pronta para ser rainha
Derrote Raiden, Jade e Kitana. A cada oponente derrotado, a força de Sindel aumenta.



237 [Sindel] – Gritar e arrancar os cabelos. Vença Mileena usando apenas o ataque ↓←+▲.

238 [Sindel] – Sou tão Especial!
Derrote Ermac. Ataques especiais causam dano elevado.

239 [Sindel] – O clã dos punhos voadores. Derrote Kitana acertando trinta golpes em menos de 45 segundos. À distância, use ↓→+■, obrigando Kitana a se teleportar para perto de você, então acerte-a com ↓→+●, para acertar 3 hits por ataque.

240 [Sindel] – Teste sua Força
Encha a barra de força e confirme.

241 [Kitana] – Pagamento com bônus
Derrote Jade em 30 segundos – o dano causado a ela será adicionado como bônus extra na recompensa.



KURTIS STRYKER

Líder de uma brigada anti-rebelião, é convocado por Raiden a combater os soldados de Shao Kahn quando o portal do Outworld abriu na Terra

Fatality 1



Time Served

→↓→+×
(distância de uma rasteira)

Fatality 2



Have A Blast

↓→↓→+R2
(distância de uma rasteira)

Stage Fatality

Disponível após o lançamento de MK. Descubra na edição #149 da D&T.

Coordenada (Preço): O que habilita

ANTRO DA INFESTAÇÃO (CONT.)

- MD36 (1200): roupa alternativa do Jax
- MD37 (1000) Artwork: renderização do Goro
- MD38 (1060) Artwork: conceito inicial da Entrada da Kripta 3
- MD39 (1200) Kombat Kode: Kombat invisível
- MD40 (900) Artwork: renderização do Jax
- MD41 (820): conceito do Pântano de Sangue 2

Coordenada (Preço): O que habilita

- MD42 (1280): segundo Fatality do Reptile
- MD43 (840) Artwork: conceito do Inferno
- MD44 (1000) Artwork: pintura rápida da Sala do Trono de Shao Kahn 2
- MD45 (1280) Kombat Kode: Kombat Vampiro
- MD46 (1120) Artwork: conceito de dano principal do Scorpion
- MD47 (1200) Kombat Kode: Corrida Dupla



SHANG TSUNG

Feiticeiro servo de Shao Kahn, enviado à Terra junto com Goro (príncipe da raça Shokan) para conquistar a décima vitória para o Outworld

Fatality 1



Bang Bang!

← ↓ → + ✕

(distância de uma rasteira)

Fatality 2



Identity Theft

↓ ↓ ← ↓ + ▲

(distância de um pulo)

Stage Fatality

Disponível após o lançamento de MK. Descubra na edição #149 da D&T.

Coordenada (Preço): O que habilita

- MD48 (940) **Artwork:** renderização da Kitana
- MD49 (1100) **Artwork:** estátuas esqueléticas
- MD50 (1040) **Artwork:** renderização sombria do Sub-Zero
- MD51 (1140): segundo Fatality do Sub-Zero
- MD52 (920) **Sountrack:** música do Fosso (Noite)
- MD53 (1100) **Artwork:** renderização do Ermac
- MD54 (1000): roupa alternativa do Sub-Zero
- MD55 (880) **Artwork:** renderização do Scorpion

Coordenada (Preço): O que habilita

PÂNTANO DE SANGUE

- BM1 (1080) **Artwork:** pintura rápida da Floresta Viva 2
- BM2 (920): segundo Fatality da Mileena
- BM3 (800) **Artwork:** conceito A da Sala do Trono de Shang Tsung
- BM4 (750) **Artwork:** pintura rápida da Torre 2
- BM5 (1040): roupa alternativa do Noob

242 [Kiatana] – A inquisição de Shokan. Derrote Sheeva, mas atenção: pedras caem aleatoriamente no cenário.

243 [Kiatana] – A vadia está de volta Derrote Sheeva e finalize com um Fatality, mas atenção: os ataques de Sheeva são indefensáveis e a barra de super dela é infinita.



244 [Kiatana / Jade] – Injeção lenta Derrote Sindel e Quan Chi. Alterne os seus lutadores ou perderá energia gradualmente. Fique esperto.

245 [Kiatana] – Combate aéreo Derrote Kitana. Ela sofre dano apenas quando atingida no ar. Use o ataque ← ← + ▲, para levantar o oponente, e emende ↓ ← + ■.

246 [Kiatana] – Teste sua Percepção Encontre a moeda em um dos copos que serão misturados.

247 [Shang Tsung] – Aliança casual Derrote Quan Chi, mas apenas ataques mágicos causam dano.

248 [Shang Tsung / Cyrax] – Meu amigo robô. Derrote Raiden, mas atenção: Sektor lançará projéteis contra Shang Tsung, enquanto Cyrax fará o mesmo contra Raiden.



249 [Shang Tsung] – Super drenagem Derrote Kabal, mas atenção: além do dano normal, há dano extra que alterna entre os lutadores.

250 [Shang Tsung] – Não é meu bebê Derrote Shao Kahn. O segredo é manter distância para lançar o ataque ← ← + ■ e complementar o golpe com R2, quando o oponente ficar se gabando, ou depois de pular parado a marreta voadora ou abaixar para evitar a lança de energia.

251 [Shang Tsung] – Pode chamar que eu aguento! Derrote Sindel, Baraka e Shao Kahn. A cada oponente derrotado, um pouco da barra de energia será recuperada. Sindel e Baraka são fáceis,

mas contra Shao Kahn mantenha distância e ataque com magia de fogo, sempre pulando o martelo voador e abaixando contra a lança de energia.

252 [Shang Tsung] – Teste sua Força
Encha a barra de força acima do marcador e confirme.

253 [Raiden] – Eletrização!
Derrote Nightwolf usando os ataques de raio de Raiden.

254 [Raiden] – Oponente vampiro
Derrote Sindel, mas atenção: a cada golpe que o oponente acertar, ele vai recuperar energia.

255 [Raiden] – Este mundo não tem mais salvação! Derrote Kung Lao, Stryker e Liu Kang. A cada oponente derrotado, os poderes de Raiden aumentam.



256 [Raiden] – Aliança Mortal!
Derrote Shang Tsung e Quan Chi.

257 [Raiden] – Inferno. Derrote Noob, mas atenção: seu oponente começa com super força, barra de super infinita e regeneração de energia. O truque é ficar longe para Noob lançar sua sombra e, no mesmo instante, use o teletransporte de Raiden (↓↑) para aparecer atrás dele e aplicar um gancho ou outro golpe forte.

258 [Raiden] – Teste sua Sorte
Gire a roleta para definir, na sorte, seu adversário e as condições de batalha.

259 [Noob] – Quem está aí?
Derrote Smoke.

260 [Noob] – Tudo virado! Derrote Kabal, mas o cenário estará de ponta cabeça.



261 [Noob / Ermac] – A troca de cura. Derrote Sonya e Kitana. Os lutadores fora do combate recupera energia.

262 [Noob] – De irmão para irmão
Derrote Sub-Zero, mas atenção: bolas de gelo cairão do céu.



BARAKA

Líder da raça tarkatânea que possui lâminas retráteis nos braços. Baraka serve a Shao Kahn e é responsável pelo ataque aos monges Shaolin

Fatality 1

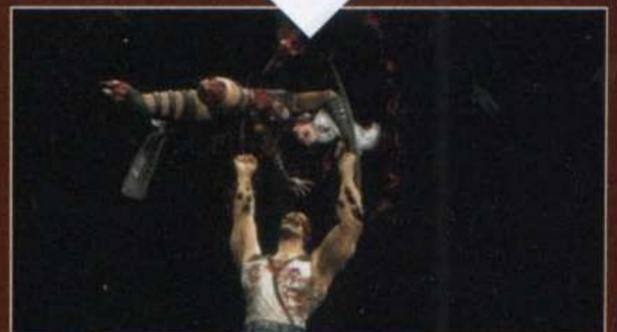


Up The Middle

← → ↓ → + ■

(distância de uma rasteira)

Fatality 2



Take A Spin

→ → ↓ ↓ + ✕

(distância de uma rasteira)

Stage Fatality

Disponível após o lançamento de MK. Descubra na edição #149 da D&T.

Coordenada (Preço): O que habilita

PÂNTANO DE SANGUE (CONT.)

- **BM6 (980) Artwork:** renderização da Sonya
- **BM7 (900) Artwork:** conceito de dano alternativo do Noob
- **BM8 (1100):** segundo Fatality do Noob
- **BM9 (880) Artwork:** conceito do Dragão
- **BM10 (1120) Artwork:** renderização antiga do Ermac

Coordenada (Preço): O que habilita

- **BM11 (1100) Kombat Kode:** Kombate Arco-Iris
- **BM12 (940) Artwork:** conceito de dano principal do Kung Lao
- **BM13 (1040) Artwork:** conceito da roupa principal do Sektor
- **BM14 (1220):** segundo Fatality do Raiden
- **BM15 (900) Artwork:** conceito de dano principal do Shang Tsung
- **BM16 (940) Sountrack:**



KABAL

Um dos policiais amigo de Stryker, quase morreu queimado quando Shao Kahn atacou a Terra. Kabal foi salvo por Kano e Shang Tsung

Fatality 1



Hook Up

←→←→ + ■
(distância de uma rasteira)

Fatality 2



It Takes Guts

↓↓←→ + R2
(distância de uma rasteira)

Stage Fatality

Disponível após o lançamento de MK. Descubra na edição #149 da D&T.

Coordenada (Preço): O que habilita

- música da Sala do Trono de Shang Tsung
- **BM17 (750) Artwork:** pintura rápida do Templo 2
- **BM18 (960) Artwork:** conceito de dano principal do Jax
- **BM19 (1200):** roupa alternativa da Sindel
- **BM20 (1020):** música da Piscina da Morte
- **BM21 (1200) Artwork:** conceito da roupa principal do Sub-Zero

Coordenada (Preço): O que habilita

- **BM22 (920) Artwork:** pintura rápida do Telhado (Anoitecer) 2
- **BM23 (980):** segundo Fatality da Kitana
- **BM24 (1000) Artwork:** conceito das Ruas
- **BM25 (1080) Artwork:** pintura rápida da Sala do Trono de Shao Kahn 1
- **BM26 (900):** segundo Fatality do Smoke
- **BM27 (960) Artwork:** conceito da roupa principal do Nightwolf

263 [Noob] – Noobiliberado

Derrote Reptile, Scorpion e Baraka. A cada oponente derrotado, sua barra de energia é regenerada totalmente.

264 [Noob] – Teste sua Força

Encha a barra de força acima do marcador e confirme.

265 [Stryker] – Arremesso de granada

Dentro de 30 segundos, quanto mais granadas acertar dentro do balde em movimento, maior será sua premiação.



266 [Stryker] – O duelo. É uma prova de velocidade. Assim que o marcador de tempo mostrar zero, execute o comando na tela para atirar primeiro.

267 [Stryker] – Com a bala na agulha Derrote Ermac, mas apenas seus ataques especiais funcionarão.

268 [Stryker] – Troca de vida 3

Derrote Sindel, mas atenção: a cada cinco segundos a barra de energia dos personagens será trocada.

269 [Stryker] – Tu tá louco!

Derrote três Shao Kahns... com a mesma barra de energia! Veja bem, a maioria dos golpes de Shao Kahn o deixam invencível se você atacá-lo ao mesmo tempo, o que inclui qualquer golpe com a ombrada. Ele causa um dano absurdo e pode lançar martelos indefensáveis (e que deixam tonto) continuamente. Além de muita sorte, o segredo da batalha é ficar longe e usar ←→ + ■ vez ou outra e, se os tiros pegarem, faça o comando de forma que Stryker não se mexa. Se Shao Kahn usar a lança, você pode defender, ficar abaixado ou atirar antes dele para cancelar o ataque. Quando Shao Kahn arremessar o martelo, use o comando ←→ + ● e complemente o ataque com R2, sempre que tiver barra de super, para passar por baixo do ataque e derrubá-lo.



270 [Stryker] – Teste sua Percepção

Encontre a moeda em um dos copos que serão misturados.

271 [Ermac] – Loucura

Derrote Liu Kang. Não há defesa e o oponente tem grande resistência, no entanto quanto mais golpes acertar nele, maior será o dano causado.

272 [Ermac] – Não há muito tempo!

Derrote Sektor rapidamente, pois a cada 15 segundos uma de suas habilidades será bloqueada.

273 [Ermac] – Punho de fúria

Acerte 30 golpes em Shang Tsung em menos de 60 segundos.

274 [Ermac] – As muitas faces da dor

Derrote Liu Kang, mas antes acerte os golpes: 1 e 2. ↓←+▲ no chão e no ar, 3. ↓←+●, 4. ←→+■, 5. ↓←+■



275 [Ermac] – Um exército de que mesmo?

Derrote três Goros... moleza! Cole no oponente usando voadora continuamente durante a subida, para evitar a maioria dos golpes e ainda travar o oponente sem muita reação – use raio X sempre que possível.

276 [Ermac] – Teste sua Força

Encha a barra de força acima do marcador e confirme.

277 [Mileena] – Vamos dançar?

Derrote Kabal, mas antes acerte oito voadoras e cinco golpes nas pernas do seu oponente.

278 [Mileena] – À procura da luz

Derrote Kung Lao, mas atenção: fique no cone de luz para recuperar energia, mas não deixe o oponente fazer o mesmo.

279 [Mileena] – Mas eu sou um vampiro!

Derrame 20 litros de sangue do oponente, usando o golpe ←→+▲, antes do tempo acabar.



280 [Mileena] – Combate em alta velocidade 3.

Derrote Sindel, mas o combate está em alta velocidade e a barra de super é infinita, ou seja, abuse de raio X.



RAIDEN

Deus do Trovão e protetor do reino da Terra, ele é o responsável por recrutar aqueles que defenderão a humanidade no torneio Mortal Kombat

Fatality 1

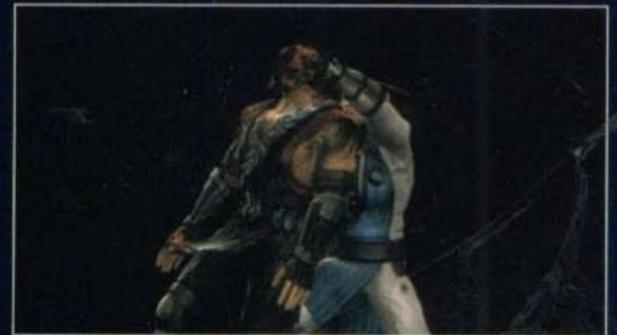


Just a Scratch

↓→↓→ + ■

(distância de um pulo)

Fatality 2



Transplant

←→→↓ + ●

(distância de uma rasteira)

Stage Fatality

Disponível após o lançamento de MK. Descubra na edição #149 da D&T.

Coordenada (Preço): O que habilita

PÂNTANO DE SANGUE (CONT.)

- **BM28 (900) Artwork:** pintura rápida da Câmara das Almas 1
- **BM29 (950) Artwork:** conceito de dano principal do Ermac
- **BM30 (990) Kombat Kode:** Sem Força
- **BM31 (860) Artwork:** conceito da roupa principal do Liu Kang

Coordenada (Preço): O que habilita

- **BM32 (950) Artwork:** conceito de dano principal da Sonya
- **BM33 (920) Artwork:** pintura rápida dos Jardins de Shang Tsung 2
- **BM34 (900) Artwork:** conceito de dano do Liu Kang
- **BM35 (1300):** segundo Fatality da Sonya
- **BM36 (960) Artwork:** pintura rápida da Câmara das Almas 2



CYBER SUB-ZERO

Personagem inédito na nova versão de Mortal Kombat, é um guerreiro com poderes mecânicos e elementais. Descubra sua origem no modo história

Fatality 1



Kold Fusion

↓ ← ↓ → + ▲
(distância de um pulo)

Fatality 2



Brain Freeze

↓ ↓ ← ↓ + ■
(distância de um pulo)

Stage Fatality

Disponível após o lançamento de MK. Descubra na edição #149 da D&T.

Coordenada (Preço): O que habilita

- **BM37 (1100):** renderização Sombria da Mileena
- **BM38 (1200):** roupa alternativa do Kung Lao
- **BM39 (1000) Artwork:** pintura rápida das Ruas 2
- **BM40 (920) Artwork:** conceito da Negrópole 2
- **BM41 (1140) Kombat Kode:** Kombat Silencioso
- **BM42 (860) Soundtrack:** música da Floresta Viva
- **BM43 (940) Artwork:** vítimas do Parasita
- **BM44 (1300):** segundo Fatality da Sindel

Coordenada (Preço): O que habilita

- **BM45 (1000) Artwork:** renderização do Liu Kang
- **BM46 (940) Artwork:** conceito da Terra dos Mortos 2
- **BM47 (1200) Kombat Kode:** Especiais Desabilitados
- **BM48 (1140) Artwork:** conceito de dano principal do Liu Kang
- **BM49 (940) Artwork:** conceitos dos Campos do Desespero 1

281 [Mileena] – É de tremer o mundo inteiro! Derrote Kitana. Acerte o oponente para inclinar o mundo a seu favor, e recuperar sua energia.

282 [Mileena] – Teste sua Sorte Gire a roleta para definir, na sorte, seu adversário e as condições de batalha.

283 [Quan Chi] – Teste de sobrevivência. Sobreviva por 60 segundos, mas atenção: a cada cinco segundos Smoke fica mais forte. Sempre que puder, use ataques de agarrão para ganhar tempo.

284 [Quan Chi] – Batata quente Derrote Reptile, mas atenção: quem receber o golpe sofrerá dano extra com fogo.

285 [Quan Chi] – Armado e perigoso... mas sem braços... Derrote Stryker, mas Quan Chi não tem braços e só pode chutar o oponente.

286 [Quan Chi] – Mestre das marionetes. Acerte Goro dez vezes com o ataque ← → + ■. Controlando Goro, acerte um gancho para adicionar mais um ponto no contador do objetivo.

287 [Quan Chi] – Kombat espelhado Derrote o oponente, mas os comandos de Quan Chi (↑, ↓, ← e →) estão invertidos.



288 [Quan Chi] – Teste sua Força Encha a barra de força acima do marcador e confirme.

289 [Liu Kang] – Quem sou eu? Derrote Kitana, mas seu personagem será trocado por outro a cada 20 segundos.

290 [Noob] – Às vezes é bom mudar Derrote Sindel, mas seu personagem será trocado por outro a cada 10 segundos.

291 [Sonya] – Me dá só um minutinho? Derrote Cyrax, mas seu personagem será trocado por outro a cada 5 segundos.

292 [Cyber Sub-Zero] – Dança do robô Derrote Sektor, mas antes acerte os golpes: 1. ← → + ■, 2. ← ← + ×, 3. ← → + ●, 4. ↓ ← + ▲ (é um contra golpe), 5. no ar, ↓ + ×

293 [Cyber Sub-Zero] – Robô Ninja Knockem Clokem. Derrote Sektor acertando-o 30 vezes na cabeça. Solução rápida: use, continuamente, pulo seguido de ↓ + ●.

294 [Cyber Sub-Zero] – Teste sua Força
Encha a barra de força e confirme.

295 [Sheeva] – Quatro braços funcionam melhor do que dois. Derrote Raiden usando apenas ataques especiais.

296 [Sheeva] – Sede de sangue
Derrame 50 litros de sangue antes do tempo acabar. Para uma vitória rápida, use o ataque $\leftarrow \rightarrow + \times$ para agarrar o oponente.

297 [Sheeva] – Capturado pelo radar!
Derrote Sektor, mas tenha cuidado com os mísseis teleguiados. Defenda-se.

298 [Sheeva / Baraka]
– **Só um arranhão.** Derrote Quan Chi e Shang Tsung, mas atenção: alterne entre seus personagens regularmente ou perderá energia.

299 [Sheeva] – Esse cara é forte!
Derrote Goro. Um acerto e ele mata você. O velho truque da voadora contínua, e colado, funciona. Improvise uns $\downarrow \uparrow$ para tentar travar o oponente deitado no chão.



300 [Sheeva] – Fim do jogo

Derrote Goro, Kintaro, Mileena e Shao Kahn seguidamente, com a mesma barra de HP e ainda sofrendo efeitos negativos (força reduzida e sem defesa) aleatório, enquanto os inimigos ganham efeito positivo (recuperação de energia e força aumentada). O lado bom é que a cada inimigo derrotado, seu HP recupera um pouquinho. Um truque auspicioso é jogar com Cyber Sub-Zero para forçar os oponentes a seguirem uma repetição de ações. Contra Goro, comece pulando e usando $\downarrow + \bullet$, para fazer um rasante de longo alcance, evitando os ataques de chão do oponente. Você pode dar uma voadora seguida do rasante, para causar dano extra. Ficando longe de Goro, arrisque uma magia $\downarrow \rightarrow + \blacksquare$. Se o congelar, dê uma voadora seguida



SHEEVA

Guerreira da raça shokan, Sheeva almeja liderar um dos esquadrões de extermínio de Shao Kahn, mas serve a guarda particular de Sindel

Fatality 1



Stripped Down

$\rightarrow \downarrow \downarrow \rightarrow + \blacksquare$
(distância de uma rasteira)

Fatality 2



Lend A Hand

$\rightarrow \leftarrow \rightarrow \leftarrow + \bullet$
(distância de uma rasteira)

Stage Fatality

Disponível após o lançamento de MK. Descubra na edição #149 da D&T.

Coordenada (Preço): O que habilita

PÂNTANO DE SANGUE (CONT.)

- **BM50 (1000):** roupa alternativa da Jade
- **BM51 (1150) Artwork:** pintura do Templo 1
- **BM52 (860) Artwork:** conceito de dano principal da Jade
- **BM53 (1150) Artwork:** pintura da Torre 1
- **BM54 (990) Kombat Kode:** Super Recuperação
- **BM55 (880) Artwork:**

Coordenada (Preço): O que habilita

- conceito de dano alternativo do Nightwolf
- **BM56 (850) Artwork:** pintura rápida das Terras Desoladas 2
- **BM57 (900):** segundo Fatality do Stryker
- **BM58 (920) Artwork:** conceito da roupa principal do Baraka
- **BM59 (900) Artwork:** conceito da Nekrópole 1
- **BM60 (1190) Kombat Kode:** arremessos são bem-vindos

Coordenada (Preço): O que habilita

- **BM61 (1150) Artwork:** conceito do Templo
- **BM62 (820) Soundtrack:** música dos Jardins de Shang Tsung (Dia)
- **BM63 (1450):** segundo Fatality do Cyber Sub-Zero
- **BM64 (1010) Kombat Kode:** Modo Torneio
- **BM65 (750) Artwork:** pintura rápida do Metrô 1
- **BM66 (1150) Artwork:** esboço do Fatality do Reptile



QUAN CHI

Feiticeiro poderoso com grandes propósitos. É um manipulador nato e tem importância vital na trama de Mortal Kombat

Fatality 1



Beat Down

→→↓↓ + ■

(distância de uma rasteira)

Fatality 2



On Your Knees

↓→↓↓ + ●

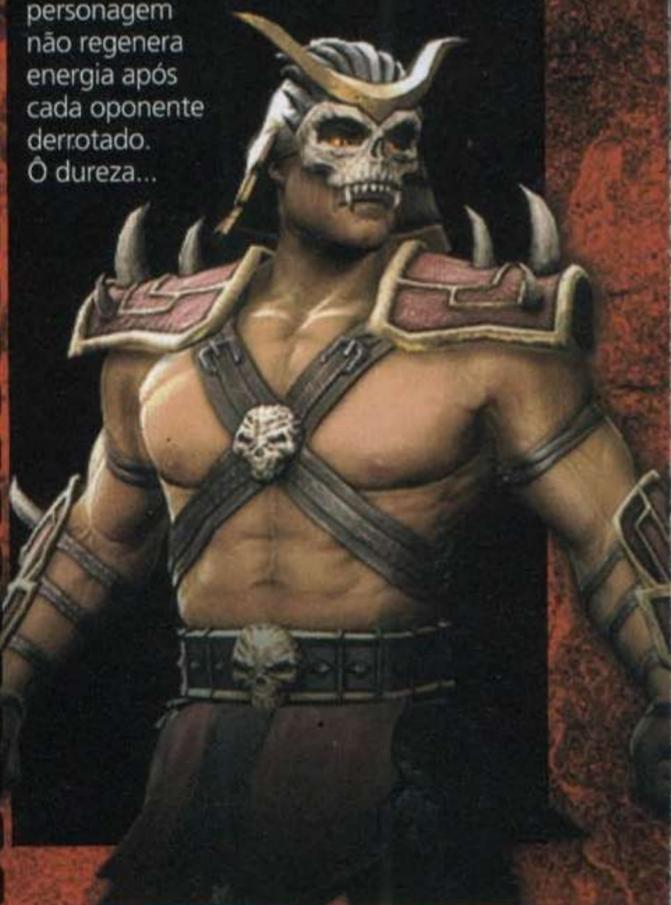
(distância de uma rasteira)

Stage Fatality

Disponível após o lançamento de MK. Descubra na edição #149 da D&T.

de ↓ + ● – se tiver barra de super, use ↓ + ● + R2 após a voadora, aumentando ainda mais o dano. Contra Kintaro, use o ataque →→ + ✖, recue e fique abaixado no canto da tela. Desta forma, as magias de longa distância do oponente não o atingem e, automaticamente, Kintaro recuará tomando dano da bomba de gelo, fazendo-o usar o super pulo. Assim que ele sumir da tela, pule para trás dando voadora, para cancelar o ataque. Logo que ele cair, lance outra bomba de gelo e recue... repita até vencê-lo.

Já contra Mileena, basicamente pule e use o ↓ + ● continuamente, para acertá-la ao mesmo tempo evitando o ataque de chute com teletransporte – sendo rápido no pulo e dando rasante pouco antes de sair do chão, pode travar Mileena na defesa até derrotá-la. Contra Shao Kahn, use o esquema da bomba de gelo fazendo ele recuar. Recue e fique abaixado para evitar as lanças de energia, mas caso ele arremesse o martelo, pule na direção dele e use ↓ + ●. Se tiver barra de super, use o rasante junto com R2 para aumentar o dano. Assim que tocar o chão, ou derrubar Shao Kahn, lance outra bomba de gelo e recue, fazendo o oponente repetir a ação. Pegando o ritmo, a vitória não será difícil. Uma vez que completar esta missão, se jogá-la novamente o desafio aumenta: seu personagem não regenera energia após cada oponente derrotado. Ô dureza...



Coordenada (Preço): O que habilita

- **BM67 (1000) Artwork:** conceito de dano do Goro
- **BM68 (1200):** roupa alternativa do Ermac
- **BM69 (1020) Artwork:** conceito das Terras Desoladas
- **BM70 (940) Artwork:** conceito dos Campos do Desespero 3
- **BM71 (1120) Artwork:** pintra rápida da Sala do Trono de Shang Tsung 1

Coordenada (Preço): O que habilita

- **BM72 (920):** segundo Fatality do Scorpion
- **BM73 (960):** conceito do Antro da Infestação 1
- **BM74 (1080):** esboço do Fatality do Scorpion
- **BM75 (960) Artwork:** renderização do Cyrax
- **BM76 (860) Artwork:** conceito de dano do Reptile
- **BM77 (1300) Kombat Kode:** Kombat Zumbi
- **BM78 (1150) Artwork:** conceito do Metrô
- **BM79 (920) Artwork:**

Coordenada (Preço): O que habilita

- pintura rápida do Telhado (Dia) 1
- **BM80 (840) Soundtrack:** música do Coliseu
- **BM81 (980) Artwork:** conceito da roupa principal do Reptile
- **BM82 (960):** roupa alternativa do Smoke
- **BM83 (820) Artwork:** conceito de dano alternativo da Mileena

STAGE FATALITIES

Além dos fatalities, você pode eliminar o adversário usando elementos do cenário com os Stage Fatalities. Cada lutador possui um comando particular

para executar este tipo de punição. Nesta edição divulgamos os comandos para executar estas finalizações com Scorpion, Sub-Zero, Jax e Reptile.

Conheça a seguir quais são os cenários que permitem essas finalizações e um gostinho das cenas chocantes que você verá em *Mortal Kombat*.

RUAS

O vencedor joga a vítima no meio da rua para ser atropelada por um táxi descontrolado



METRÔ

Use o oponente para quebrar janelas de um trem e ser atropelado por outro



PISCINA DA MORTE

Nada como um mergulho em um tanque de ácido para dissolver os seus problemas



CÂMARA DA CHAMA

Esmagar, queimar ou picotar são as três possibilidades à sua escolha aqui



INFERNO

Se a lava encandescente é quente ou não, basta um empurrãozinho para descobrir



FLORESTA VIVA

As clássicas árvores monstruosas da Floresta Viva nunca tiveram tanta fome



FOSSO

A execução mais clássica da série: arremesso do alto de uma ponte



FOSSO (DIA)

Apesar da luz do dia, o final será o mesmo em qualquer horário: estacas!



Garota Play

Josie Soares • Abril / Maio 2011







CRYSIS 2

Prepare-se para salvar o mundo e ainda coletar uma porrada de itens secretos e troféus indispensáveis **POR DANIEL MELLO**

↘ **F**acilmente considerado um dos jogos mais bonitos do PlayStation 3, *Crysis 2* é também um dos FPSs mais difíceis e desafiantes que jogamos nos últimos anos. A necessidade de criar e aplicar as suas próprias estratégias, os inimigos implacáveis e os cenários amplos fazem os jogadores usarem sua criatividade ao máximo e, nos níveis mais difíceis, chega a ser impossível como o modo Veterano de *Call of Duty*.

Além disso, entre a montanha de detalhes que formam os cenários, há diversos itens secretos para caçar e colecionar. Chaves de carro, itens decorativos que homenageiam

a grandiosa Nova York, emails secretos e colares de identificação militar são os segredos que você terá que encontrar enquanto luta pela própria sobrevivência. Além disso, há radares de velocidades, desses instalados em avenidas, que vão fotografá-lo sempre que você usar sua supervelocidade perto deles. É uma brincadeira que vale troféu.

Mas pode ficar tranquilo. Nós criamos um roteiro com indicação e todos os segredos para que você termine a excelente história de *Crysis 2* com 100% de desempenho e toda a honra possível.

ROTEIRO

IN AT THE DEEP END



1 A primeira missão funciona como prólogo e não tem nenhum item colecionável para caçar. Basta seguir em frente, agachar para passar sob o cano, seguir reto e ajudar o soldado a abrir uma das portas. No trecho submerso, a saída fica à direita. Saia do submarino e nade até a superfície.

SECOND CHANCE



2 Logo no começo, investigue a mesa à direita, perto do corpo de Prophet, para pegar a **Dog Tag #1** na caixinha perto das manchas de sangue. Quebre ou atire no cadeado da porta e siga em frente.



3 Após sair do prédio e assistir às explicações sobre o visor da Nanosuit 2.0, desça pelo lado direito e pegue as munições perto do contêiner amarelo. Continue pelo lado direito da caixa, elimine os dois inimigos e siga o ponto azul do mapa.



4 Aprenda a usar o sistema de invisibilidade Cloak. Mate o soldado com um golpe silencioso (R3) e elimine os outros dois com a pistola. Na mesa no meio do cenário, está o computador que esconde o **e-mail #1**. Para sair, pule sobre o contêiner e vá para o telhado. Acabe com os três soldados para pegar a metralhadora e vá para o ponto azul.



5 A próxima área está cheia de inimigos, então a estratégia é abusar da invisibilidade. Siga pela esquerda do cenário e pare sempre que encontrar um esconderijo para recuperar a barra de energia. O objetivo fica em uma casinha amarela; entre e ative o terminal. Ligue o laptop no final para abrir o portão.



6 Siga reto, passe os caminhões e as ambulâncias até chegar à farmácia (The Drugstore); entre e pegue o **souvenir #1**, uma miniatura da Estátua da Liberdade. Saia pelo outro lado da loja, pule na caixa e suba no telhado. Assista ao tutorial sobre as vantagens do Armor e destrua os inimigos.



7 Chegando ao telhado, vá pela rua da esquerda para encontrar o **radar de velocidade (#1)**. Passe correndo por ele para ser "multado" (é preciso encontrar dez no jogo para levar o troféu Speeding Ticket). Pule no andaime e suba no telhado. Desça ao metrô e abra o portão do outro lado.

SUDDEN IMPACT



8 Pegue a primeira à esquerda e siga reto. No meio do caminho, rola uma cutscene e o jogo continua na rua. Entre no estacionamento e abra o portão. Continue abusando do modo invisível para passar em segurança. Suba de andar para sair na parte descoberta e entre à direita para assistir à explicação sobre edição das armas. No próximo lance de escadas, não saia pela porta, suba um lance de escadas para encontrar a **chave #1** próxima ao corpo. Siga pela parte alta do prédio e desça ao solo no final. Vire à direita, prestando atenção para não deixar de passar correndo pelo **radar de velocidade (#2)** na calçada. Volte e siga o ponto azul.



9 Ao chegar à enorme cratera na rua, onde surgem três pontos azuis de objetivo, desça e olhe para a esquerda para encontrar um portão de estacionamento entreaberto. Acabe com os dois inimigos e dê um soco na porta da guarita "24 hr Parking". Entre e pegue o **souvenir #2**.

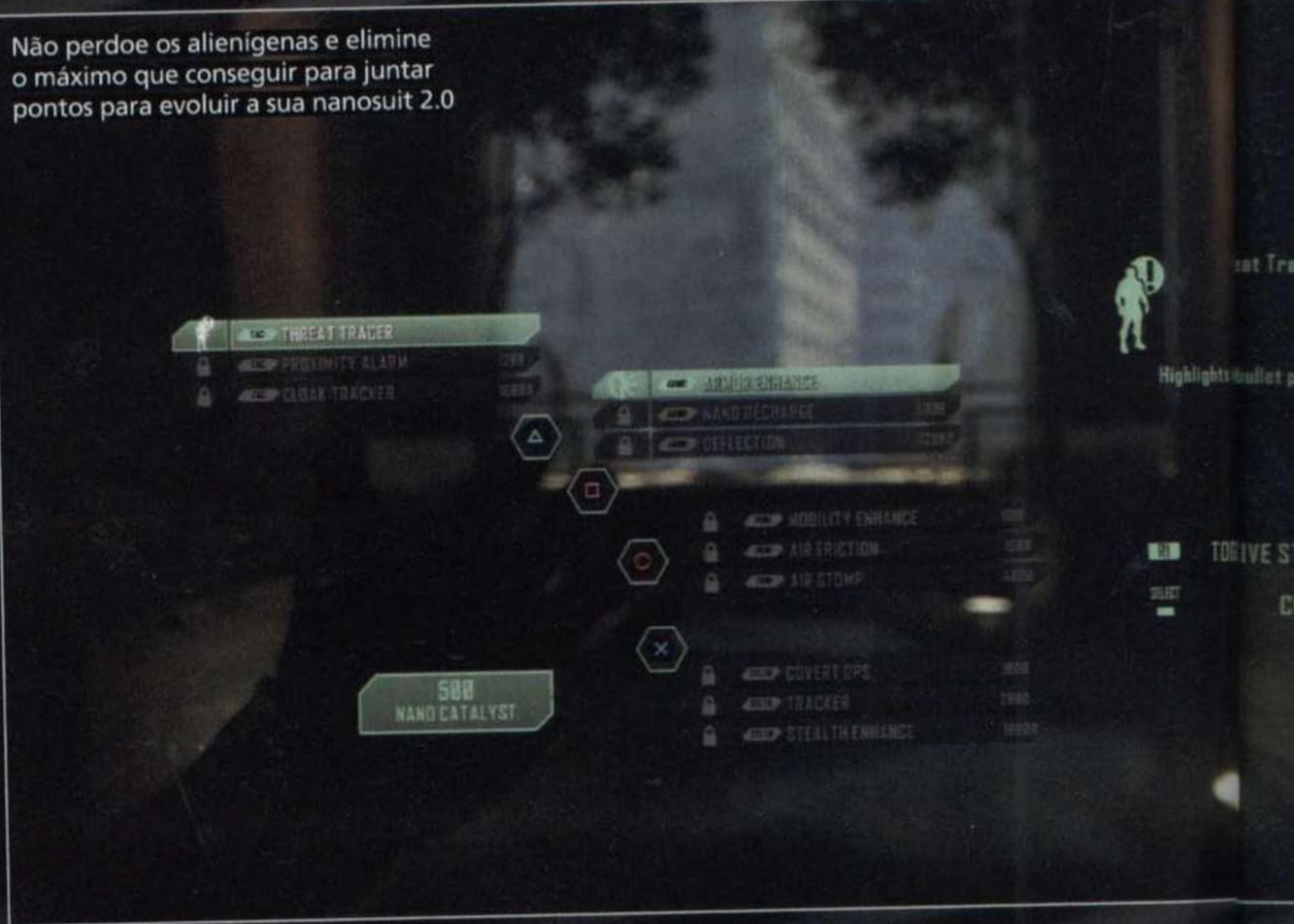


10 Siga o ponto azul. Suba as escadas e abra a porta do elevador para cair no poço. No final, ligue o visor para escanear os restos humanos. Saia do estacionamento e os primeiros CEPHs aparecerão. Vá reto pela parte com fumaça até chegar às ruas que ainda estão intactas. É preciso matar um CEPH para pegar amostras. Siga reto pela rua da parte de baixo da fase e entre no contêiner que serve de passagem para o outro lado. Há CEPHs e soldados no corredor. Já no trecho coberto, entre pela porta próxima ao ônibus (a que tem uma caixa por perto). Vire à direita e olhe para o chão para achar a **Dog Tag #2**.

NANOSUIT V2.0 SHOWROOM



Não perdoe os alienígenas e elimine o máximo que conseguir para juntar pontos para evoluir a sua nanosuit 2.0



ARMADURA VERSÁTIL

A Nanosuit 2.0 possui quatro módulos: armadura, força, velocidade e camuflagem, cada um com três opções de upgrades. No total, são 12 upgrades possíveis, mas não é possível usar mais de um upgrade de cada módulo ao mesmo tempo.

Os upgrades são adquiridos utilizando os nanocatalisadores coletados em corpos de CEPHs. Como há grande diferença de custo entre as três seções de cada upgrade, o melhor é adquirir o primeiro de cada módulo (e dê preferência para o Armor Enhance e o Mobility Enhance

e, depois, guardar os créditos para pegar o último upgrade do cloak, que aumenta bastante o tempo de invisibilidade e diminui o tempo de transição para este modo.

Para facilitar, a recomendação é terminar o game no modo Soldier para conseguir alguns upgrades. Dá para começar o game de novo já com os upgrades adquiridos na jogatina anterior, então, a missão de terminar no Supersoldier para pegar os troféus fica muito mais fácil, principalmente com o último upgrade do cloak.

Para adquirir um upgrade, aperte Select durante o jogo. Aperte **■**, **●**, **✕** ou **▲** para selecionar o módulo e o upgrade, e **R2** para comprá-lo, caso tenha nanocatalisadores suficientes.

ROAD RAGE



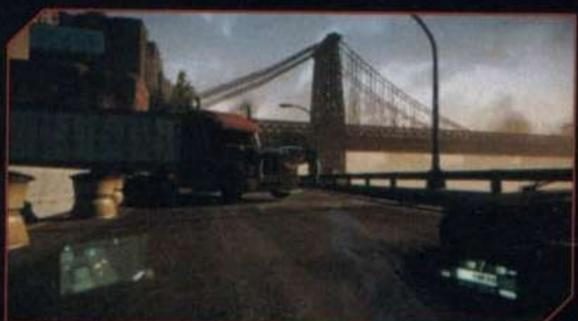
11 No começo, vá reto e entre à direita no portão com grade para chegar à sala com a inscrição God Help Us na parede. Suba pela escada e volte até chegar a uma salinha com iluminação avermelhada e outra inscrição God Help Us. Pegue o **souvenir #3** no canto direito.



12 Volte e siga para o ponto azul, passando por corredores em que as paredes começam a ruir. Após a cena em que soldados conversam perto do helicóptero, dentro do prédio, ligue o modo invisível, vá para a esquerda e desça a escada à direita. Passe pelos soldados e esconda-se nas caixas próximas à farmácia para recuperar energia.



13 Há muitos inimigos na área, então não perca tempo e vá direto para o objetivo; vire à direita no final da rua e suba nos destroços da estrada. Esconda-se atrás do caminhão e acabe com o soldado que opera a torreta no tanque. Esconda-se, espere a poeira baixar e passe invisível por outros soldados. Suba para a outra parte da estrada.



14 Esconda-se atrás do táxi e siga de pilastra em pilastra. Há muitos inimigos, inclusive alguns escondidos. Não vale a pena enfrentá-los, então vá pela parte da direita onde há um contêiner grande, recupere energia, vá reto e esconda-se atrás do carro azul. Não avance se a barra de alerta dos inimigos estiver vermelha, pois você está em desvantagem neste trecho.



15 Quando conseguir avançar, a rua começará a ruir. Ligue a habilidade Armor e caia no asfalto abaixo. A nuvem de poeira atrapalha um pouco, mas não caia na roubada de ligar a visão térmica; fique só na invisibilidade, pois ainda dá para ver bem os inimigos (eles só não aparecerão no mapa). Assim, você economizará energia da armadura.



16 Vá reto e siga pela esquerda da fase, pois há mais esconderijos. Recupere energia atrás do caminhão, espere a barra de alerta diminuir e vá para o lado oposto da rua, onde há uma casa comprida. No corredor entre a casa e o muro, vá até o final e entre pela porta de metal à esquerda.



17 Seu objetivo é entrar no tanque à esquerda. Antes de prosseguir, vire à direita, entre na área com arame farpado e vá ao contêiner para pegar a **chave #2** no chão. Volte e siga para o ponto azul do mapa, o tanque. Entre no veículo, destrua a parede e saia do local pela estrada à direita, subindo no viaduto.

18 Preste atenção no começo do túnel: há um obstáculo à direita que vai obrigá-lo a desviar pela pista da esquerda. Volte à direita assim que puder, pois logo após avistar o navio afundando, você passará pelo **radar de velocidade (#3)** para ser multado. Continue no túnel e abuse dos mísseis para acabar com os soldados e veículos inimigos.

19 Na saída do túnel, avance atrás do contêiner amarelo e mantenha distância: ele servirá como escudo contra dois tanques que virão. Acabe com os dois e, depois, você será obrigado a seguir a pé. Aqui, dá para usar a armadura e meter bala em todo mundo. É só sair pela porta e acabar com o último inimigo para chegar ao fim da fase.

LAB RAT



20 Logo no começo, saia do prédio pela janela, ative o modo invisível e vá pelo asfalto na parte da esquerda do cenário. Siga reto, passe pelos dois carros e pelo caminhão até chegar a um portão com duas inscrições "Stop" e um carro destruído. A **chave #3** está próxima ao soldado ao lado do carro.



21 Daí, vira à direita e siga junto à parede do grande prédio de tijolos. Entre pelo portão entreaberto. Assim que entrar, vire à esquerda, mate os dois guardas e pegue o **e-mail #2** na mesa. Continue pela esquerda até o elevador e suba ao segundo andar. Ative a armadura e desça o chumbo nos guardas. Depois que acabar com eles, destrua o terminal indicado pelo ponto azul.



22 Quando o helicóptero aparecer, ative o Armor e fuzile os tripulantes. Quando conseguir, ele sairá de cena e aparecerão inimigos no telhado. Esconda-se perto do elevador sempre que precisar recuperar energia e enquanto o helicóptero não dá as caras novamente. Quando o helicóptero aparecer de novo, repita a tática e atire nos tripulantes. Dessa vez, um dos soldados eliminados deixará um lança-foguetes JAW no chão. Pegue-o e acerte um tiro no helicóptero. Não tente acertá-lo em movimento, espere até que fique parado próximo à quina do prédio.



23 Desça pelo caminho formado pelos destroços pelo helicóptero. O **souvenir #4** está em cima de uma caixa na sala onde ficou o helicóptero; basta dar meia volta para trás para encontrá-lo. Depois, desça pelas escadas e atire no cadeado para abrir a escotilha. Saia do prédio, vá pela direita, suba por outra escada e atravesse para o outro lado usando a construção amarela. Siga o ponto azul do mapa e mate os inimigos, pois será preciso atirar no cadeado para abrir a porta do prédio e eles o verão de qualquer maneira. Vá até o elevador para encontrar-se com Gould. Depois da cutscene, ele o levará a uma sala com aquários e um móvel com livros à esquerda. A **Dog Tag #3** está em uma das prateleiras, preste atenção para não seguir em frente sem pegá-la.



24 O seu próximo objetivo é proteger Gould. Uma das portas do corredor será aberta por um dos soldados CELL. É só acabar com os caras e seguir para o ponto azul do mapa para completar a fase.

GATE KEEPERS



25 No começo, vá reto e preste atenção para achar uma caixa com munição largada no chão. Pule para o outro prédio e siga pulando de prédio em prédio até chegar a uma parte com tijolos quebrados no chão. Agora, será preciso descer. Depois de pular no andar abaixo, ligue Armor para sobreviver à queda. Uma plataforma vai cair após você pisar nela; assim que cair, vire à esquerda e entre no beco para encontrar a **chave #4** na escada no final dele.



27 Após explodir as barracas, surgirá outro objetivo. No meio do caminho, preste atenção para encontrar uma igreja, entre e colete o **souvenir #5**, que estará em cima de uma das caixas do local; procure com atenção.

DEAD MAN WALKING



29 No começo, vá reto e ative o Armor para descer na plataforma de vidro sem danos. Vá pela esquerda, ligue o Armor e pule no prédio onde há dois guardas para eliminá-los (o barulho vai alertar os inimigos, então ataque sem dó). Pule para o outro prédio e suba pela escada para chegar à passarela que leva ao prédio do outro lado da rua.



26 Siga para o ponto azul do mapa e vários CEPHs e CELLS aparecerão. Não concentre-se em matar todos, pois o objetivo é só entrar no prédio à frente. Saia de lá pelo grande buraco na parede para chegar a um parque. Suba a escada à esquerda. Ao chegar ao outro lado, você terá acesso a opções táticas, junto com dois objetivos em azul no mapa. Os dois consistem em detonar galões de combustível. Para isso, entre nas barracas e acione os estopins das bombas. Saia antes das explosões.

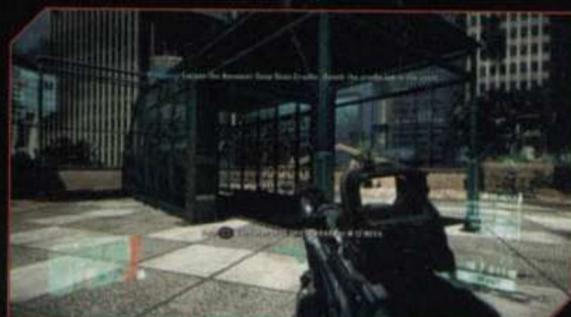
28 Não vá até o objetivo, procure por um tanque inimigo (olhe de fora da igreja, com a parte da torre para a direita), que está atrás da igreja. Dobre a esquina, continue reto e corra para passar na frente do **radar de velocidade #4**. O objetivo é chegar ao contêiner. Logo que entrar nele, roube o **e-mail #3** sobre a mesa. Ative o botão no final do contêiner e vá para o objetivo final, na rua, em um portão com grade. Encerre suas atividades nesta fase e se prepare para novos problemas.



Use as vantagens do seu visor para conseguir encontrar excelentes armas escondidas nos tumultuados cenários



30 Atravesse a passarela e preste atenção no rifle de franco-atirador que um dos soldados deixa cair ao ser eliminado; esta arma será útil para acabar com os inimigos do telhado, ao final da passarela. No telhado, suba pela escadinha para encontrar munição e um lança-mísseis Jaw. Use o míssil na entrada fechada indicada pelo ponto azul.



31 Desça todos os lances de escada, elimine os guardas e entre na salinha para ativar o terminal de segurança. Na mesma salinha, pegue o **e-mail #4** na mesa e o **souvenir #6** no balcão, e saia pelo elevador. Saia, vire à esquerda para encontrar a **Dog Tag #4** no chão. Depois que encontrar Gould e voltar para a rua, use o desfibrilador e mate alguns CEPHs.



32 **Chave #5:** vale a pena recomeçar a fase para pegar a Dog Tag, que fica em um lugar de difícil acesso. Comece e vá até a parte onde a entrada precisa ser explodida com C4, desça para a rua e vá reto até o final seguindo a própria lateral do prédio que você acabou de descer. A **Chave #5** está em um balcão ao lado de um ursinho de pelúcia do lado esquerdo.

SEAT OF POWER



33 Siga o ponto azul até uma parte coberta que parece uma enfermaria improvisada, com pessoas agonizando. Em certo momento, você verá duas pessoas em um banco e uma estrutura tubular atrás delas. Entre lá para pegar a **Dog Tag #5**.



34 Saia da parte tubular e siga reto. Vire à esquerda no final do corredor e suba pelas escadas para sair do prédio. O objetivo marcado fica dentro do prédio da prefeitura. Entre lá e pegue o **e-mail #5** e a espingarda no balcão. Prossiga e suba pelo primeiro lance de escadas. Na sala, pegue o **souvenir #7** na mesa da esquerda, próximo ao corpo. Saia do prédio da prefeitura.



35 Ative a invisibilidade e passe pela área lotada de aliens usando a invisibilidade. Ao chegar ao objetivo, olhe ao redor para encontrar uma ponte quebrada. Suba pela escada do lado esquerdo da ponte e, lá em cima, atravesse e colete a **chave #6**.



36 Desça pelas escadas e siga em frente. Abuse da invisibilidade com os CEPHs. No final, próximo ao ponto azul do mapa, há uma ladeira com o **radar de velocidade #5**. Prossiga, mas não enfrente o CEPH grandalhão. Ative a invisibilidade e passe batido.

DARK HEART



37 No início, vá reto. Você passará por uma escada à direita e, a seguir, por outra à esquerda. De frente para a segunda escada, olhe para a direita para ver uma porta aberta. Entre na salinha e, no corredor, vire à esquerda. A **Dog Tag #6** está no chão, próximo ao corpo de um guarda.



39 Siga o ponto azul no mapa. O próximo objetivo é abrir passagem nos destroços do trem do metrô. Ative o explosivo, saia de perto antes da explosão e prossiga por ali, seguindo pelo cano metálico. Saindo do túnel, o objetivo é sabotar os condúites dos esporos. É preciso ir até cada um dos três e sabotá-los. Abuse da invisibilidade e tenha paciência para esperar o melhor momento de chegar aos esporos, pois há muitos CEPHs por perto. Não vale a pena entrar em combate, porque há um dos grandes na parte inferior do cenário.



38 Saia e prossiga, sempre usando a invisibilidade para não chamar a atenção dos CEPHs. Prossiga até chegar à parte com a sombra de um CEPH pequeno na parede. Entre na salinha à esquerda para pegar o **souvenir #8**. Siga em frente para sair em um túnel com plataformas laranjas do lado direito. Suba na primeira para achar a **Dog Tag #7** próxima ao corpo do soldado.



40 Sabote o primeiro esporo, na parte baixa da fase. Atrás dele, há uma passagem que leva a um túnel com destroços. Siga por ali e passe por dentro do ônibus para chegar ao outro lado. O acesso para o segundo esporo fica na parte esquerda. Tenha cuidado com o CEPH grandalhão. Suba no contêiner, atravesse o tentáculo e siga pelo asfalto para chegar ao último esporo. Siga para o ponto azul e vai rolar uma animação; quando Alcatraz levantar, será preciso apenas seguir reto e chegar ao asfalto para acabar a fase.

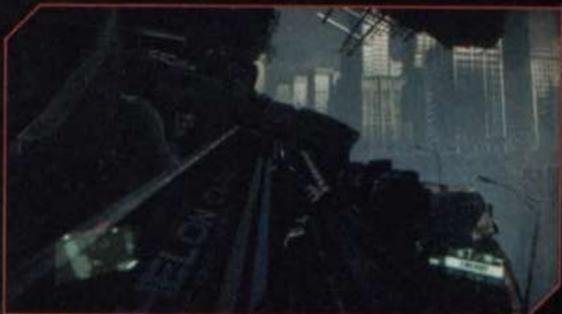
Aprenda a usar as vantagens da armadura para evitar táticas manjadas de FPS e investir em ataques aéreos



SEMPER FI OR DIE



41 Você começa apenas com uma pistola Majestic. Siga o soldado e enfrente alguns CEPHs. Fique atento a uma loja "Super Savin" ao lado da farmácia. Entre lá para pegar o **souvenir #9**.



42 Desça para encontrar os companheiros e detonar os CEPHs. Quando a barra estiver limpa, entre no prédio e saia pelo lado direito para encontrar aliens. Passe invisível até chegar à cidade. Pule no contêiner preto, corra e pule para ser flagrado pelo **radar de velocidade #6**.



43 Siga pelo asfalto. Abuse da invisibilidade. O esquema é ir com calma e se esconder atrás dos veículos e tanques. No final da estrada, é preciso descer. Pule no contêiner amarelo e caia no asfalto, sempre com a armadura ativada.



44 Siga o ponto azul para chegar a uma parte com algumas barricadas organizadas pelos seus companheiros. É preciso defender o local. Use a torreta e o lança-granadas que ficam ali por perto para acabar com os CEPHs. O "chefe" é um avião. Detone-o com disparos do lança-foguetes JAW. Siga os colegas até os destroços de uma ambulância. A **Dog Tag #8** está ao lado.

CORPORATE COLLAPSE



45 Logo no começo, você verá um ônibus. Entre nele por trás para encontrar a **chave #7** ao lado do corpo. Tome cuidado com os CEPHs. O melhor é só avançar depois que tiver acabado com todos.



47 Entre na garagem e siga o ponto azul até chegar à entrada do prédio. Atravesse a garagem, tomando cuidado com os soldados CELL. Logo na entrada do prédio, entre na sala à esquerda e pegue o **e-mail #6** no balcão dos computadores.



49 Ao chegar à casa, prepare-se para enfrentar o primeiro e mais difícil Pinger do game. Suba pela escadinha que fica logo atrás da casa para chegar ao telhado. Pegue munição, um lança-foguetes e explosivos C4. Descarregue tudo na cabeça do inimigo. O bicho demora para morrer, então é preciso ter paciência. Há munições espalhadas por várias partes do cenário. Após derrotá-lo, junte-se aos outros soldados.



46 Prossiga até achar a cabeça da Estátua da Liberdade. Investigue para encontrar o **souvenir #10** dentro da cabeça. Alguns CEPHs aparecerão, deixe-os para trás e siga pela esquerda até encontrar o portão. Ele está trancado, use o tanque para abrir caminho.



48 Siga para o ponto azul do mapa e entre no elevador. No andar de cima, ative o computador no local indicado. Mate os CELLS que aparecerão e ative o computador novamente. Vai rolar uma cutscene, as paredes de vidro vão ruir e você cairá perto da entrada da rede de esgoto. Antes de entrar, mergulhe no lago para pegar a **Dog Tag #9** perto de um carro destruído. Siga o ponto azul.



TRAIN TO CATCH



50 Vá reto e desça na rua. Continue seguindo para o ponto azul até chegar a um local em que o game mostra uma nave inimiga. Desça e passe correndo no túnel onde está escrito "Evacuation Post C1" para ser multado pelo **radar de velocidade (#7)**. Você terá acesso a dois objetivos no mapa, que são botões que devem ser ativados. Cumpra a missão e vá para a biblioteca sem perder tempo.



51 A biblioteca está em chamas. Entre e corra até o balcão para coletar o **souvenir #11**. É preciso usar o Armor para passar alguns trechos com fogo. Saia da biblioteca e elimine os CEPHs para prosseguir. Siga o ponto azul até chegar a outro prédio. É preciso entrar em um túnel laranja, mas antes pegue a **chave #8** na salinha do lado esquerdo. Novamente nas ruas, mais CEPHs para detonar. Use uma C4 para matar o CEPH maior. Abra o portão e entre no tanque da frente.

TERMINUS



56 Depois da cutscene, siga até encontrar Gould e Barclay em uma sala com computadores. A **Dog Tag #11** está na mesa. Pegue o elevador para chegar ao andar superior. Na sala, o **souvenir #13** está em cima da mesa onde dois soldados observam um mapa do local.



57 Você será encaminhado para uma espécie de campo de batalha com vários CEPHs, incluindo um dos grandes (a C4 coletada na fase anterior será útil aqui) e um Pinger que aparecerá no final. Há duas SWARMERs no cenário, mas guarde-as para o confronto com o Pinger. Não há segredo para passar desta parte: abuse de Armor, esconda-se bastante e seja paciente caso as munições da SWARMER e JAW acabem antes de o Pinger cair. Dá para matá-lo com metralhadoras também. Depois, é só subir no tanque para terminar a fase.

UNSAFE HAVEN



52 Logo no começo, entre na primeira salinha à esquerda para pegar explosivos C4. Depois de sair do prédio e matar os CEPHs, vá pela esquerda do cenário até encontrar o oficial. Após o papo, continue seguindo reto na rua para encontrar a **Dog Tag #10** sobre as caixas.



53 O novo objetivo é chegar ao outro lado do viaduto. Como há muitos CEPHs no local, vá com calma, eliminando um de cada vez. Chegando ao outro lado, vá pela direita, suba a rampa e siga até o ponto azul, mas não entre no prédio: olhe para trás para encontrar o **radar de velocidade (#8)** debaixo da passarela.



54 Entre no prédio para ativar o detonador; não esqueça de pegar o **souvenir #12** na mesa ao lado dele. Depois, siga para o estacionamento. Será preciso ativar mais três detonadores. Há dois no primeiro piso e outro no pavimento inferior. Depois de ativar o último, as luzes se apagarão e aparecerão alguns CEPHs. Procure a saída do local seguindo o mapa e usando a visão térmica.



55 Logo ao sair do estacionamento, há um CEPH grande no aguardo. Passe batido por ele e vá até o prédio indicado no mapa. Para entrar, procure a parede quebrada. Vá até o elevador, abra e pule no andar superior. Quando pegar o detonador remoto, você será abalroado por um CEPH. Depois da cutscene, o jogo continua na rua. Siga pelo viaduto. O objetivo agora será acabar com o CEPH grande; use os explosivos C4 que estão numa das caixas de munição. Entre pela porta indicada no mapa para chegar ao fim da fase.

EDIÇÃO DE ARMAS

As armas encontradas pelo caminho podem ser editadas (segure Select). Em determinado momento da história, alguns inimigos usarão armas com silenciador, mira laser e até lança-granadas. Estas novas opções só aparecem depois que a arma com as melhorias é coletada — não se preocupe, pois o jogo salva quais armas com melhorias já foram adquiridas. Assim, se você pegar uma arma com silenciador na quinta fase e a mesma sem silenciador em alguma parte mais à frente, poderá colocar o silenciador nela.

Lista de melhorias para as armas:

- Laser Sight (mira laser)
- Gauss Attachment (drena a energia do inimigo)
- Small Shotgun Attachment (uma shotgun mais leve)
- Grenade Launcher (lança-granadas)
- Reflex Sight (mira com ponto vermelho)
- Assault Scope (zoom de 3x)
- Sniper Scope (zoom de 4x e 10x)
- Silencer (silenciador)
- Holographic Decoy (projeta uma imagem para enganar os inimigos)



POWER OUT



58 No começo, siga reto e, depois de dobrar a esquina, preste atenção à sua direita para encontrar um hotel. Seguindo a parede dele, há uma cabine (posto militar). Entre e pegue a **chave #9**.



59 Saia da cabine e olhe para a calçada do outro lado da rua. Você verá um tanque destruído. Pule em cima dele e pule a grade para sair na frente do Sandwich Bar. Entre para pegar o **souvenir #14** no balcão.



60 Saia de lá e siga reto em direção ao objetivo, mas preste atenção ao **radar de velocidade (#9)**, que fica na calçada oposta ao local onde o táxi está parado.



61 Chegando ao cruzamento, encare mais aliens. Há C4 e JAWs espalhadas em caixas. No final, aparecerá mais um Pinger. Novamente, não há segredo: esconda-se e abuse das JAWs e dos lança-granadas que encontrar. Lembrando que as metralhadoras também tiram energia dele. Siga para o objetivo e, antes de entrar na espora alien, pegue a **Dog Tag #12** na mesa ao lado do tanque, que fica à direita do helicóptero. Pule no helicóptero.

EYE OF THE STORM



62 Nesta fase, é preciso usar bastante invisibilidade e ter paciência. Ligue a invisibilidade e nade até a ilha. Mate o guarda e pegue a arma dele, uma Scarab com silenciador. Siga o ponto azul até chegar a um prédio com vegetação na fachada. Entre e vá para a direita para achar o **e-mail #7** sobre a mesa.



64 O próximo objetivo é entrar no prédio da subestação. Siga o mapa e entre no elevador. Saindo dele, siga pelo corredor do andar de cima até chegar a uma salinha com um guarda. Elimine-o e pegue o **e-mail #8** sobre a mesa.



66 Quando o portão abrir, mate os guardas próximos ao tanque. A partir daí, use o modo invisível para chegar ao prédio onde está Lockhart. Ele está em uma sala no andar de cima. Dê um chute para abrir a porta e, depois de um evento, pegue o **e-mail #9** sobre a mesa. Ligue a invisibilidade e siga até o ponto azul. Há muitos guardas no caminho, então não vale a pena entrar em tiroteio com eles. Chegando ao objetivo, abra o portão para acabar a fase.



63 O próximo objetivo será ir à subestação. Logo que sair do prédio, olhe à direita: há uma torre com um guarda. Pule no cano para alcançar a torre. Mate o guarda e pegue o **souvenir #15** sobre a mesa, ao lado da caixa de munição.



65 Desça para a parte inferior para prosseguir e encontrar o botão. Depois de ativá-lo, as luzes se apagarão. Use a visão térmica para ver os inimigos. Siga o mapa para voltar até o elevador. Desligue a visão térmica e prossiga para a garagem. Alcatraz é alvo de uma emboscada. Logo que a portinha do lado esquerdo abrir, entre para pegar a **Dog Tag #13** ao lado da caixa de munição.

MASKS OFF



67 Siga Tara até o elevador. Como você só começa com uma Scarab, é bom pegar outra arma com silenciador, que estará no chão na saída do elevador. Use a invisibilidade para passar pelos inimigos e chegue à parte com a escada. Suba os dois primeiros lances e entre na sala para pegar a **Dog Tag #14** no chão, próxima à caixa de munição.



68 Saia da sala e continue subindo as escadas rumo ao ponto azul indicado pelo seu radar. A próxima parte está cheia de guardas. Evite combatê-los e faça de tudo para não perder tempo com eles e vá direto à sala de Hargreave. Enquanto ele fala, aproveite a deixa para pegar o **souvenir #16**; o item está em exposição dobre a mesa dele.



69 Após a animação, quando Hargreave ainda estiver falando, suba pelas escadas. Quando aparecerem os inimigos, entre pela passagem. Você terá que chutar uma caixa no caminho. Entre na sala e olhe no final da sala à esquerda para encontrar o **e-mail #10**. Ative o Armor antes de entrar na água, caso não tenha desligado o botão na parede esquerda. Saia do prédio.



70 Desça na rua e dê a volta pelo lado esquerdo da construção. Use a invisibilidade e esconda-se para recuperar energia, pois há muitos CEPHs na área. Siga o ponto azul, entre no prédio da Hargreave Harsch, suba pelas escadas e siga à esquerda para chegar à porta. Desça pelas escadas, siga pela rua e abaixe para passar pelo portão entreaberto.



71 Já do outro lado, siga sempre pela esquerda com a invisibilidade ativada. Suba no elevador e, chegando lá em cima, pegue o outro elevador. Você encontrará alguns CEPHs, inclusive um grande. Passe por ele e suba os escombros para sair na ponte. Há outro CEPH. Preste atenção para não deixar de correr em frente ao **radar de velocidade (#10)**.



OUT OF THE ASHES



72 No começo, não entre no tanque: vá reto até as grades para encontrar a **chave #10** à direita. Volte, entre no veículo e detone os inimigos usando mísseis; tenha cuidado com os maiores e com um Pinger que aparecerá em cima de um viaduto.



73 Após sair do tanque, ligue a invisibilidade e entre no prédio pela direita. Pegue a **Dog Tag #15** na salinha ao lado do elevador. Entre nele para chegar ao segundo andar. O objetivo é marcar uma nave inimiga. O melhor é detonar todos os inimigos antes, caso você ainda não tenha destravado o último upgrade do Cloak. Depois de fazer isso, procure o **souvenir #17** em um dos quartos do hotel. Ele fica próximo à letra "O", olhando para a placa "OLN Hotels"; preste atenção e não vai perdê-lo.



74 Siga o ponto azul do mapa e você chegará ao telhado de um prédio. Procure a construção de vidro mais alta e suba no telhado dela para encontrar a **Dog Tag #16** ao lado de um corpo. Ligue o Armor e pule no prédio abaixo, ao lado, para finalizar.

As vantagens de um tanque de guerra não acabam na sua força esmagadora nas estradas: você ainda pode arrancar sua metralhadora para combater a pé



A WALK IN THE PARK



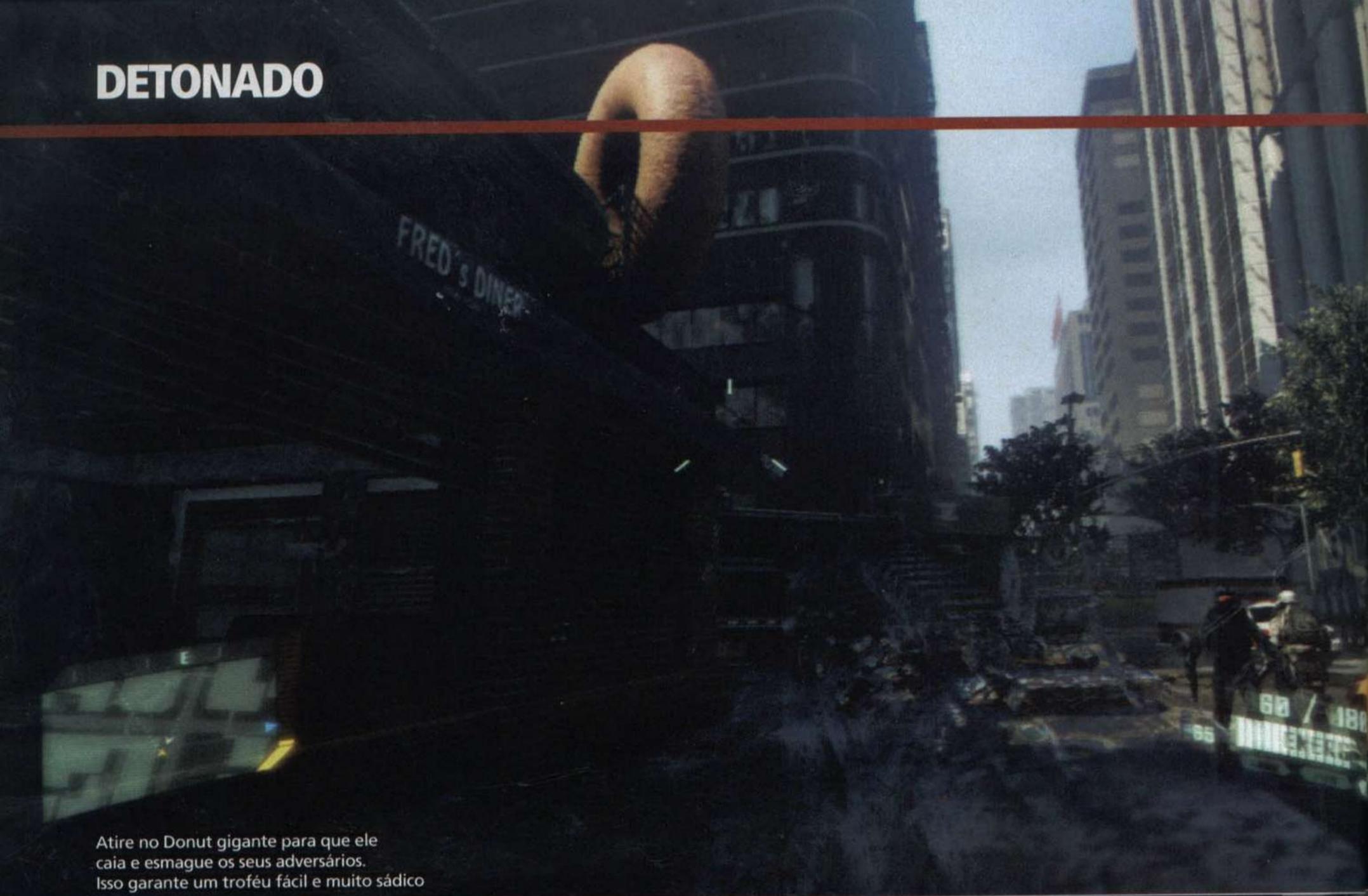
75 Siga pelo caminho da esquerda até encontrar um ônibus. Entre nele para pegar a **chave #11** ao lado do banco do motorista. Saia do ônibus e continue andando pelas ruas destruídas até chegar a um parque com alguns CEPHs. Há contêineres com munição por ali. Será preciso subir o morro para chegar ao objetivo. Não vale muito a pena entrar em confronto com os CEPHs, então vale a dica de continuar abusando do Cloak. Sabote as esporas indicadas pelo mapa.



76 No caminho para as esporas, você passará por um observatório com duas escadas que o contornam. Suba e olhe à esquerda: você verá um contêiner amarelo e um cinza, este com as portas entreabertas. Olhe dentro e atire no barril para abrir a porta e pegar o **souvenir #18** lá dentro. Continue seguindo, prestando atenção em um prédio com três arcos. Vá até lá e pegue a **Dog Tag #17** no chão, próxima à parede da esquerda.



77 Depois de sabotar as esporas, será preciso ir até uma espécie de portal, indicado no mapa. Use a construção alien como túnel para chegar até lá, onde você verá quatro inimigos invisíveis. Só dá para avançar após eliminar todos eles. Cuidado porque os bichos são ágeis e demoram para morrer. Depois, vá ao local indicado no mapa. Após as animações, relaxe e aproveite o final de *Crysis 2*.



Atire no Donut gigante para que ele caia e esmague os seus adversários. Isso garante um troféu fácil e muito sádico

TROFÉUS

Os 13 troféus listados a seguir são ligados ao modo história e serão destravados automaticamente conforme você concluir as fases em qualquer nível de dificuldade.

- | | | | | | |
|--|--|--|--|--|---|
| | <p>CAN IT RUN CRYISIS? (BRONZE)
Complete a fase In at the Deep End.</p> | | <p>ONCE A MARINE, ALWAYS A MARINE (BRONZE)
Ajude os soldados na Madison Square.</p> | | <p>START SPREADING THE NEWS (PRATA)
Termine a campanha em qualquer nível de dificuldade.</p> |
| | <p>FOREIGN CONTAMINANT (BRONZE)
Escape do centro de evacuação Battery Park.</p> | | <p>HUNG OUT TO DRY (BRONZE)
Abra caminho a força e chegue ao prédio Hargreave-Harsch.</p> | | <p>CITY THAT NEVER SLEEPS (PRATA)
Complete seis fases na dificuldade Veteran.</p> |
| | <p>MORE THAN HUMAN (BRONZE)
Colete amostras de alien no local da queda da nave.</p> | | <p>FIRE WALKER (BRONZE)
Ajude na evacuação do Bryant Park.</p> | | <p>EVOLUTION (PRATA)
Complete 12 fases na dificuldade Veteran.</p> |
| | <p>FALSE PROPHET (BRONZE)
Encontre Nathan Gould para merecer este troféu.</p> | | <p>DARK NIGHT OF THE SOUL (BRONZE)
Defenda a Central Station.</p> | | <p>HEART OF DARKNESS (PRATA)
Complete seis fases na dificuldade Supersoldier.</p> |
| | <p>INTERNAL AFFAIRS (BRONZE)
Infiltre-se nas instalações CELL em Wall Street.</p> | | <p>CROSSROADS OF THE WORLD (BRONZE)
Complete a evacuação na Times Square.</p> | | <p>MEDAL OF HONOR (PRATA)
Complete 12 fases na dificuldade Supersoldier.</p> |
| | <p>INTO THE ABYSS (BRONZE)
Infiltre-se na colônia alienígena para ganhar sua premiação.</p> | | <p>THESEUS AT LAST (BRONZE)
Encontrar Jacob Hargreave em sua jornada.</p> | | <p>MEN OF DESTINY (PRATA)
Complete a campanha na dificuldade Veteran.</p> |
| | | | <p>HOME STRETCH (PRATA)
Finalmente, abra caminho até o Central Park.</p> | | <p>SUPERSOLDIER (OURO)
Complete a campanha na dificuldade Super Soldier.</p> |



Para levar o troféu Death Slide, corra e aperte **○** para escorregar; durante essa ação, fuzile o seu alvo. Repita com cinco inimigos

Os próximos 14 troféus estão relacionados a determinadas ações que você deve executar ao longo da campanha.



CLOSE ENCOUNTERS (BRONZE)

Elimine 25 inimigos com a abordagem silenciosa. Use a invisibilidade, fique atrás do inimigo e aperte **○**. Haverá oportunidades de sobra para conseguir este troféu.



FASTBALL (BRONZE)

Elimine dez inimigos atirando objetos contra eles. Ao pegar um objeto, segure **R2** para acumular força e arremessar qualquer objeto com mais força. Você pode enfraquecer o alvo antes.



DEATH GRIP (BRONZE)

Elimine dez inimigos agarrando-os e arremessando em seguida. É muito fácil: depois de agarrar o inimigo, ele já morrerá. Depois, é só atirá-lo para qualquer lado.



POPCORN (BRONZE)

Elimine 20 inimigos com o Microwave Cannon. O "canhão de microondas" (X-43 Mike). Não será difícil encontrar esta arma durante o jogo.



TWO HEADS ARE BETTER THAN ONE (BRONZE)

Elimine dois inimigos com apenas um tiro na campanha. Dá para conseguir com a pistola. O segredo é ficar invisível e alinhar as cabeças de dois inimigos (de preferência humanos), tomando cuidado para dar apenas um tiro.



BLAST RADIUS (BRONZE)

Elimine, no mínimo, três inimigos com uma só granada. É mais fácil de conseguir nas primeiras fases.



FOOD FOR THOUGHT (BRONZE)

Elimine um CELL com um donut gigante na baixa Manhattan. É destravado na segunda fase (Second Chance). Em determinado

momento, você sairá em um telhado com um grande donut na parte esquerda. Alguns soldados estarão conversando no nível da rua. Atire no donut quando um guarda estiver passando embaixo dele.



HEADHUNTER (BRONZE)

Elimine quatro inimigos em sequência apenas com disparos na cabeça.



HOLE IN ONE (BRONZE)

Atire um alien no buraco negro na missão Dark Heart. O tal buraco fica próximo à terceira espora, que deve ser sabotada nesta fase. É só agarrar o alien e jogá-lo no buraco.



BAND OF BROTHERS (BRONZE)

Mantenha todos os soldados vivos na fuga durante a missão Semper Fi or Die. Não tem segredo: dê uma de justiceiro e mate todos os CEPHs antes que eles matem seus companheiros.



LITERARY AGENT (BRONZE)

Escaneie os livros de Richard Morgan na biblioteca de Nova York. Na fase Train to Catch, entre na biblioteca que está pegando fogo e, depois da parte que é preciso usar o Armor, olhe para a direita. Abra o visor, encontre o alvo amarelo e aperte **■** para marcá-lo.



STEALTH ASSASSIN (BRONZE)

Desvie a energia em Eye of the Storm sem ser detectado. É só chegar à subestação da fase 15 sem ser notado pelos inimigos.



SPEEDING TICKET (BRONZE)

Ultrapasse o limite de velocidade em dez câmeras. É preciso passar correndo em frente aos radares de velocidade. A localização de todos eles está no nosso detonado.



THE TOURIST (BRONZE)

Encontre todos os souvenirs de Nova York. A localização de cada um dos 18 brindes está no nosso detonado.

O conjunto de troféus a seguir é exclusivo do modo multiplayer.



CRISIS, WHAT CRISIS? (OURO)

Invista muitas horas nos combates online e alcance o nível 50.



LEAGUE OF YOUR OWN (PRATA)

Termine uma partida como líder no placar geral.



DRESSED TO KILL (PRATA)

Acumule muita experiência e evolua as três seções da Nanosuit ao máximo.



TOOLED UP (PRATA)

Encontre todas as 20 armas e evolua todas ao máximo.



THE CLEANER (BRONZE)

Consiga cada um dos tipos de "skill kill". São 23 no total e todos podem ser vistos no menu Operative Status do jogo.



CRY SPY (BRONZE)

Consiga 30 spot assists. Ative o seu visor, marque o alvo e deixe os aliados matá-lo.



JACK OF ALL TRADES (BRONZE)

Vença uma partida em cada um dos modos de jogo.



DEDICATION (BRONZE)

Jogue uma partida online seis meses após ter jogado pela primeira vez.



MODERN ART (BRONZE)

Desbloqueie 150 "dog tag displays" para a sua coleção.



TRY ME (BRONZE)

Complete três partidas online. Fácil, fácil.



THE COLLECTOR (BRONZE)

Colete 20 dog tags dos corpos dos inimigos abatidos no multiplayer.



MAXIMUM MODULE (BRONZE)

Atualize ao nível máximo uma das três seções da armadura.



TEAM PLAYER (BRONZE)

Convide duas pessoas para jogar uma partida e e jogue até o final dela.



NOMAD (BRONZE)

Jogue uma partida completa em cada um dos mapas.



I AM NOT A NUMBER (BRONZE)

No nível 5, entre em Customize Equipment, Custom Class 1 e crie uma classe.



FICHA TÉCNICA

- Ação • 1 jogador
- Sem funções online
- Produzido pela Eidos

A grande vantagem dos relançamentos em HD é poder reviver os melhores momentos da carreira de heroínas como Lara Croft

THE
**TOMB
RAIDER**
TRILOGY

TOMB RAIDER LEGEND

Acompanhe a evolução da musa de videogames POR LEANDRO RODRIGUES

➔ **H**á muito tempo, e cada vez mais, o ritmo de lançamentos está maior do que a nossa grana pode suportar. Fatalmente, somos obrigados a abrir mão de alguns jogos para não entrar em uma iminente falência. Felizmente, o selo Classic HD está ajudando jogadores a economizar uma bela grana. *Tomb Raider Trilogy* é uma coletânea que prova isso.

MOTIVOS PARA JOGAR OU VOLTAR A JOGAR

Se você não se enquadra no parágrafo acima e conseguiu jogar todas as versões já lançadas de *Tomb Raider*, essa coletânea tem pouco a acrescentar a sua vida de jogador. A não ser que os seus olhos brilhem a cada possível platina que apareça na sua frente. Neste caso, *Tomb Raider Trilogy* oferece três para sua coleção, uma para cada jogo (*Tomb Raider Legend*, *Anniversary* e *Underworld*).

Agora, se você é do grupo que está evitando o prejuízo, essa é a oportunidade de conferir a evolução da musa dos videogames nos últimos anos.

Basicamente, os dois primeiros títulos passaram a rodar com o mesmo visual do terceiro. Ou seja, tirando a leve maquiada nos cenários e as curvas da heroína, tudo que *Tomb Raider Trilogy* apresenta já foi visto nas versões do PlayStation 2.

Legend, por exemplo, continua com um sistema de física praticamente inexistente. Ao empurrar uma caixa, não sentimos nenhuma resistência e a movimentação é dura. Já em *Underworld*, o último lançado, tudo acontece de maneira mais natural, possibilitando escolher qualquer ângulo antes de empurrar a caixa. Também é possível sentir diferença nas



habilidades acrobáticas da Lara Croft. Nos dois primeiros títulos, tudo não passava de um enfeite, mas agora as manobras resultam em mergulhos belíssimos, do alto de uma cachoeira ou em um tiro bem dado, logo depois de uma cambalhota.

CADÊ AS NOVIDADES?

Mas, ao contrário de outros jogos do selo Classic HD, como *Prince of Persia* ou *Sly Cooper*, não existe nenhum extra jogável – apenas uma galeria de imagens –, nem suporte ao PlayStation Move ou à tecnologia 3D. Uma pena, já que isso traria um certo interesse dos jogadores que já tiveram a oportunidade de detonar

as aventuras anteriores.

Diante da pouca vontade da produtora, o jogo fica restrito aos fãs da musa ou pessoas que realmente nunca jogaram nenhum dos títulos. Vale pelo preço abaixo da média e por se tratar de três jogos completos, com suporte ao sistema de troféus.

Porém, se você estiver querendo bombar a sua lista de troféus, fica aqui um aviso. Apesar de o jogo ser novo, se você já jogou *Tomb Raider Underworld*, não vai conseguir ganhar novos troféus. O game faz sincronia automática com o título lançado em 2008 e não deixa duplicar nenhuma conquista. ■

AVALIAÇÃO TÉCNICA

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

AVALIAÇÃO DO GÊNERO (AÇÃO)

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

NOTA FINAL

7,0

ROTEIRO

BOLIVIA. TIWANAKU

1. No início, passe do lado esquerdo da pedra e pegue o segredo **(1B)**, volte e passe sobre a ponte, pule o buraco. Na passagem do lado direito, pegue o segredo **(2B)**.



2. Atravesse o lago e suba na margem direita. Escale a montanha e empurre a pedra que bloqueia o caminho. Pule para o outro lado, suba nos cipós e salte para a esquerda. Pule para o outro cipó, vire para a sua esquerda e salte rumo à caverna. Acenda a lanterna e pegue o segredo **(1P)**. Siga em frente e vá pela esquerda. Pule o vão ao chegar ao ar livre.



3. Após o vídeo, pule e pendure-se na beirada da parede ao seu lado. Aperte **▲** para passar rapidamente. Ao chegar à extremidade, pule para o lado direito rumo ao riacho e corra para a esquerda. Espere a pedra cair, suba e salte para se agarrar na barra. Pule para a próxima barra e vá ao beiral ao lado da cachoeira. Pule para o outro lado da queda d'água.

4. Mate o guarda e suba na estrutura à sua direita. Empurre a pedra até ela cair, desça e pegue o segredo do lado esquerdo **(3B)**. Pule no galho para fazer a pedra subir, gire e pule na cachoeira. Suba. Quando chegar ao portal ao fundo, jogue a sua corda e puxe a pedra.



5. Atravesse a passagem aberta, mate os dois guardas e suba no beiral atrás das cachoeiras. Passe rapidamente para o lado esquerdo e pule no galho; em seguida, pule na parede. Dê a volta, pule na parede em frente e suba.

6. Pule no novo cipó, suba no vão atrás da cachoeira e pegue a relíquia **(4B)**. Continue



pela direita, passe pelas duas barras de ferro e mate o guarda. Há um vão em frente. Note o símbolo do botão de pulo no alto. Ele indica um ponto para fixar sua corda. Pule e, no meio do salto, aperte o botão de novo. Balance para chegar ao outro lado.

7. Siga em frente. À esquerda há mais uma recompensa **(5B)**. Após a animação, o símbolo do botão de ação surgirá. Aperte-o para atirar no local indicado e derrubar as pedras nos inimigos. Desça e mate os guardas à esquerda. No canto direito, há outro segredo **(6B)**. Pegue-a, volte e vá pela esquerda.



8. Siga pela parte mais baixa. Do lado direito, pegue o segredo **(7B)**. Volte e suba no cipó. Mate todos os guardas do outro lado, inclusive os que se escondem atrás do carro. Ao subir as escadas, no meio do caminho à sua esquerda, você verá uma passagem com tijolos. Atire nela e abra caminho para outro segredo **(2P)**.



9. Ao passar pelo portão, corra, salte e use a corda para escapar do buraco que vai se abrir no chão. Suba a escada e entre na passagem à esquerda para pegar a relíquia **(8B)**. Volte e siga pela direita. Suba pelas correntes até chegar à altura da caverna, depois pule e siga.

10. Pule na água e suba na plataforma no meio do caminho. Pegue a penúltima recompensa de bronze **(9B)**, depois volte para a água



e siga para a direita. Mate o jaguar e passe entre as paredes que se fecham. Agarre a caixa e empurre-a rumo às outras paredes para se proteger. Vá para o salão principal.

11. Esta parte é trabalhosa. Pegue o último segredo de bronze à direita, junto à corrente (10B). A seguir, puxe a caixa e coloque-a sobre o dispositivo no centro. Desça, mate o jaguar e posicione uma das caixas sobre a catapulta. Suba e pule na outra ponta, depois volte e faça o mesmo com a outra caixa.



12. Coloque uma caixa no dispositivo da direita, depois corra para o da esquerda, mas não coloque a caixa nele ainda. Passe sobre a caixa e pise no dispositivo. Quando a porta no fundo estiver na mesma posição da foto, saia.

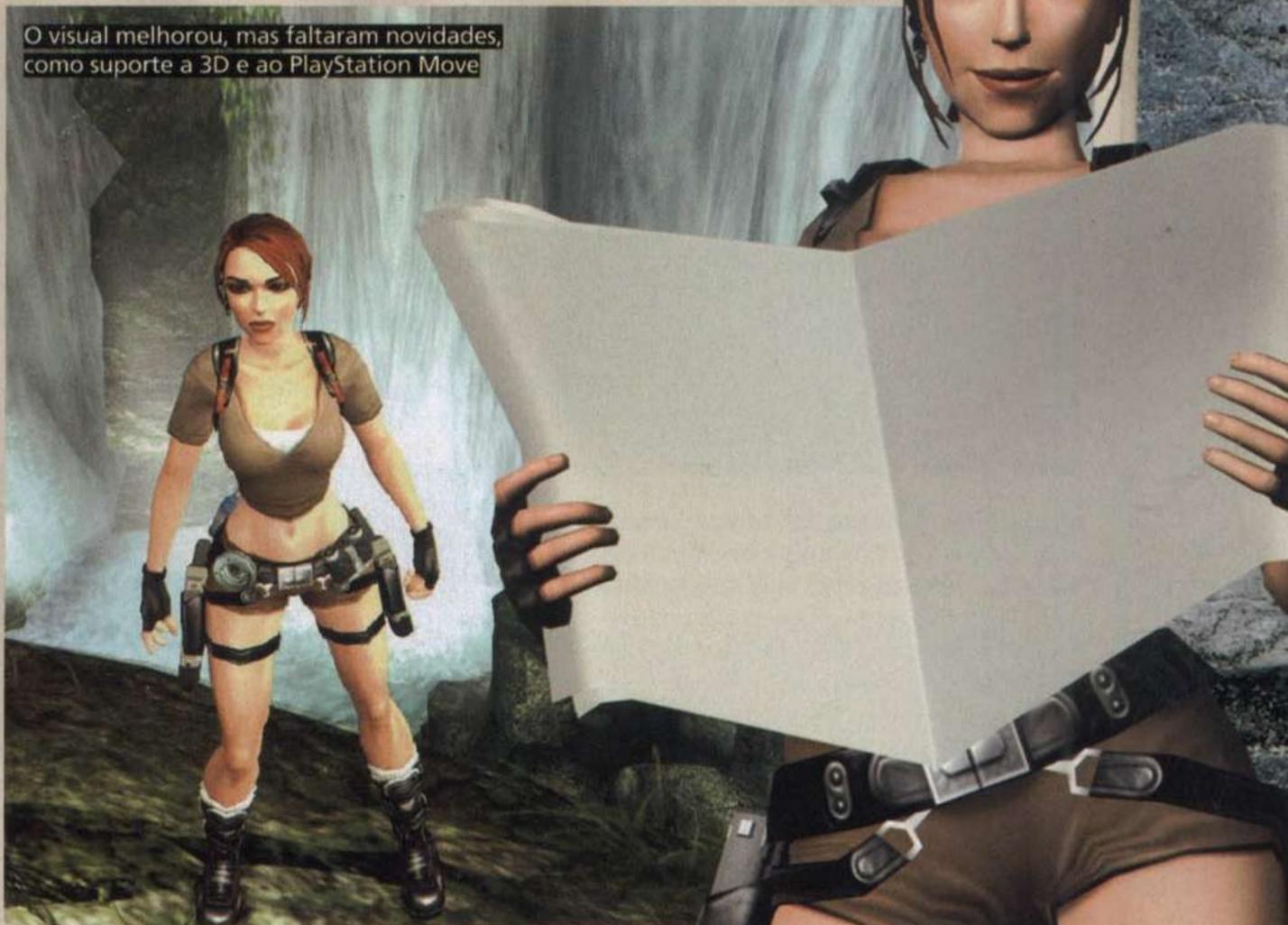
13. Suba na corrente à esquerda e pule no beiral no centro. Passe por outra corrente e pule para o lado oposto. A seguir, suba nos orifícios da parede e pule para a porta. Continue a escalada e pegue a recompensa de ouro (1G). Gire e faça o caminho de volta pela direita para pegar outro segredo (3P), depois volte e entre pela porta. Passe pelo corredor em que o chão se abre e aperte os botões que surgirem na tela.



14. Desça no saguão e suba na beirada do lado esquerdo. Pule na barra e pegue o segredo (4P). Desça novamente e localize a pedra móvel.



O visual melhorou, mas faltaram novidades, como suporte a 3D e ao PlayStation Move



Empurre-a até o final e siga para a direita. Pegue a recompensa (5P).

15. Suba pelo mesmo beiral e passe pelo corredor. Depois da animação, um helicóptero tenta derrubar Lara da ponte. Corra e pule os trechos destruídos para fugir. No centro da tela, mate os sete soldados para passar de fase.

PERU. RETURN TO PARAISO

16. Siga em frente e aproveite o boneco para treinar novos golpes. A seguir, entre à direita e suba no telhado da casa. Pule no telhado da casa do outro lado da rua com o auxílio de sua corda. Você vai encontrar um segredo caída no meio das casas (1B).



17. Após falar com Anaya, prepare-se para o confronto com os inimigos. Use os pontos indicados pelo símbolo ▲ para causar explosões e eliminar vários de uma vez só. Após subir a escada, pule na parte superior da barraca, →

Fique tranquilo, as curvas da heroína estão bem melhores no jogo

depois salte para a sacada do prédio. Pule nas barras de ferro e pegue o segredo (2B). Desça pela corda, vire a primeira à direita e, no canto esquerdo, procure por mais um segredo (3B).



18. Suba no mastro da bandeira no centro da tela, entre à esquerda e abra a porta da casa. Lá dentro, você encontra mais o segredo (1P). Volte, pule na sacada e siga para a próxima usando a sua corda. Entre na porta à esquerda e mate o inimigo. Pegue as granadas.

19. Saia pela porta, desça, vá para o centro da tela e mate todos os inimigos. Siga até o final do percurso. No canto direito, pegue o segredo (4B). Ao encontrar a moto, comece a primeira fase de pilotagem. Acelere muito e mate os inimigos nas outras motos. Use os botijões de gás para causar explosões. Quando se aproximar dos caminhões, elimine o inimigo e suba na carroceria.



20. Você está sem nenhum equipamento, exceto sinalizadores para iluminar o seu caminho. Use-os para seguir em frente e passe pela madeira que está estendida no meio do percurso. Após atravessar, tome o caminho da esquerda. Uma explosão vai bloquear a sua passagem. Para prosseguir, volte e tome o caminho da direita.

21. Ao passar por baixo da grade, você encontrará o corpo de sua amiga. Empurre



a caixa em cima do dispositivo. Uma barra de ferro vai aparecer. Suba na caixa, pule na barra e salte sobre a plataforma. Do seu lado direito, há um segredo (5B). Pegue-a, pule no beiral e corra para o outro lado.

22. Há uma bola gigante em cima de um dispositivo. Retire-a, depois suba um nível e pule na corda. Salte para o nível mais alto e caia do outro lado. Um monstro vai matar seu amigo e começar a perseguir Lara. Corra e pule os obstáculos até que o inimigo bata em uma parede.



23. Você precisa ativar outro dispositivo. Suba as plataformas, derrube a bola e coloque-a sobre o dispositivo. Suba novamente no local onde a bola estava e salte para o outro lado. Fale com a sua amiga e, em seguida, pule na barra de ferro. Na outra plataforma, corra até o lado direito e pegue o segredo (6B). Entre na próxima sala e veja a animação.



24. Nessa nova área, há uma relíquia atrás de algumas caixas à esquerda (7B); no centro das madeiras, existe outra (8B). Entre na água e siga descendo para o nível mais baixo. Ao chegar ao salão principal, desative os quatro botões com luzes. A água vai baixar. Em uma das cavernas, há um segredo (2P). Depois da animação, suba na parede do lado esquerdo e pule para a direita. Use a corda para subir a rampa. Repita o procedimento na parede seguinte até chegar ao checkpoint.

25. Ao chegar ao alto, você precisa apertar os botões no momento exato para escapar

do desabamento. Na próxima sala, há um quebra-cabeça. Pegue a bola do lado esquerdo e coloque-a sobre o dispositivo da direita. Isso abrirá um portal. Suba as escadas, pule para o centro e continue subindo. No alto, empurre a outra pedra redonda para baixo.

26. Lá do alto, note que existe uma outra bola em cima de uma pilastra. Vá até lá, jogue a corda e puxe a bola. Agora, posicione as pedras nos dispositivos que faltam. Entre na passagem que se abriu. Depois da animação, volte e continue a subida pelo lado direito.



Lara mostra que seu lado de ginasta está mais forte do que nunca. Nos três jogos, ela pula mais que a Daiane dos Santos

Pule para a parede no fundo, ande pela beirada e pule no cipó. Suba por ele e pule na parede do lado esquerdo. A seguir, caminhe para a direita e entre na passagem escondida. No final do percurso, você encontra uma bola. Empurre-a. Ela vai abrir caminho pela parede e cair no centro da tela.



27. Desça e ponha a bola na plataforma do meio. A tumba sobe e revela o segredo (1G). Pegue-a, vire para o outro lado e salte, atire nos guardas e desça. Faça o caminho de volta tomando cuidado com os guardas.



Finalmente, ficar explorando cenários em busca de centenas de tesouros faz algum sentido: TROFÉUS!



28. Ao chegar ao jipe, elimine a oposição no local, incluindo o inimigo que se aproxima do veículo por trás. Depois disso, é só acompanhar a animação para concluir a missão.

JAPAN. MEETING WITH TAKAMOTO

29. Lara precisa se encontrar com Takamoto. Para isso, a gata se veste da forma mais sensual possível. Por motivos óbvios, você não carrega arma nenhuma. Desça as escadas e fale com o barman. Ele vai avisar que já estão à sua espera. Entre pela porta do lado direito e, depois da conversa, volte ao saguão.



30. Você vai ter que enfrentar os homens de Takamoto. Acabe com todos para ganhar um cartão, depois siga até o elevador do lado esquerdo. Após subir, saia pelo lado esquerdo, atire no tambor e suba no encanamento para seguir até o telhado do prédio.

31. Na parte mais alta, atire na caixa usando

a mira livre e pegue o primeiro segredo (1B). Puxe a parte metálica do teto de vidro com a sua corda. Isso vai abrir uma passagem. Entre e desça até o local onde está a moto. Antes de subir na motoca, pegue o segredo na caixa ao lado (2B). Há outra caixa com um segredo (1P) do lado oposto. Pegue-a, depois volte e suba na moto. Passe pela escada, saia e use a rampa no telhado para ir ao outro prédio. Fique atento para apertar os botões certos para escapar vivo.

32. Depois do checkpoint, desça e pegue o segredo no fundo (3B), depois volte e suba até as barras de ferro. Atire na argola que segura a janela para deixar a corda livre. Pule e atravesse para o outro lado da área, depois escorregue pela outra corda para seguir adiante.



33. Jogue sua corda para puxar a plataforma para o seu lado. Suba, pule e acerte a corda no ponto indicado. Continue passando pelas plataformas até chegar ao outro lado e descer no jardim. Mate os inimigos e também os cachorros para evitar que Lara seja atacada.

34. Entre na porta no canto direito, desça a escada e pegue a recompensa (4B) junto às caixas. Volte e suba até o andar mais alto. Pule nos encanamentos e pegue o segredo (2P). Desça e entre na porta do andar inferior. Mate os inimigos da sala dos computadores. Após limpar a área, pegue o segredo na caixa à esquerda (5B). Do lado direito, suba a escada pequena e pegue a estátua no armário (3P).



35. Vire-se para o telão e acerte as presilhas que o seguram, no alto. A seguir, jogue a corda no símbolo do centro da tela e puxe-o. Entre na passagem que apareceu, mate os guardas e passe pela porta. Do lado de fora, suba no cano do lado esquerdo. Pule na barra do lado direito e suba para a próxima ➔

barra. Vire-se à esquerda e puxe a plataforma com a corda. Pule sobre ela, vire à direita, depois puxe outra plataforma e suba nela.

36. Continue subindo até o alto usando os canos e as plataformas. Entre pela porta de vidro e mate os inimigos. Entre na passagem à direita e suba na sacada. Pegue o segredo **(6B)** dentro da caixa, desça e abra a porta à esquerda. Pegue outro segredo no armário **(4P)**, depois



entre na outra porta de vidro. Na sala da esquerda há um computador. Use-o para ligar o alarme e puxe a bola de cima da estrutura. Empurre a bola até o final do corredor, protegendo-se da metralhadora.

37. Entre na sala e mate os inimigos. Quando estiver tudo livre, jogue sua corda na parte indicada na estátua do dragão. Ela vai abrir uma passagem. Entre, mate mais inimigos, vire à direita e puxe o móvel vermelho. Jogue o móvel pela janela que o dragão quebrou, depois desça e pegue o segredo **(1G)**.



38. Volte e suba pelo elevador para enfrentar Takamoto. Atire nele e suba em um dos canos atrás da estátua. No andar de cima, não se preocupe com as metralhadoras. Corra, jogue as granadas no chefe e abuse dos tiros. Quando ele lançar a magia verde, pule.

GANHA. PURSUING JAMES RUTLAND

39. Siga em frente e mergulhe na água. A seguir, pule e mova o analógico esquerdo para frente. Na área ao lado, pegue uma recompensa do lado esquerdo e outra do lado direito **(1B e 2B)**. Suba na ilha e pule na corda para puxar a trava. Desça e jogue a sua corda no portão. Puxe a ponte. Antes de entrar no templo, pule na água e entre na caverna para pegar outro segredo **(1P)**. Entre no templo.



40. Ao chegar à água, jogue sua corda e puxe o bote. Suba nele e pendure-se nas duas cordas. Siga em frente e pule o obstáculo. Após subir no dispositivo, passe pelos obstáculos e atravesse a porta que está fechando.

41. Na sala grande, elimine todos os inimigos sem dó, depois suba na plataforma do lado oposto e use a metralhadora. Pegue o segredo **(3B)** e destrua a viga de concreto da esquerda. Isso vai ativar uma roda. Vá para o lado esquerdo da plataforma e pule em uma das barras de metal da roda. Salte para o outro lado.



42. Puxe a plataforma, pule na corda e, em seguida, salte na barra de ferro. Do outro lado, suba as escadas e pule para o beiral do lado esquerdo. Suba mais uma escada, passe pelo portal e mate o jaguar.

43. Suba a rampa à direita, passe para o lado oposto e pegue o segredo **(4B)**. Suba pelo pilar do lado direito e pule nas plataformas móveis. Quando a plataforma estiver na altura correta, pule na escada e salte na água do outro lado.



44. Nade para o canto esquerdo e suba na plataforma. Há um segredo à direita **(2P)**. Volte para a água e nade pela direita. Entre na passagem à direita e suba na bolsa. Jogue sua corda na parte baixa da pilastra que brilha e puxe. Depois, jogue a corda na pilastra da esquerda e puxe novamente. Suba na escada e pule na plataforma. Quando a outra plataforma estiver na altura certa, salte nela.



45. Depois da coluna da esquerda, você encontra o último segredo de bronze **(5B)**. Pule para o outro lado e desça pela coluna



com rachaduras. Salte para os beirais da parede ao lado e suba até a plataforma do outro lado. A seguir, suba no dispositivo para derrubar a caixa. Espere a plataforma móvel voltar ao início e atravesse-a. Puxe a caixa e deixe-a em cima do dispositivo. Volte ao primeiro dispositivo e, assim que ele for ativado, corra até a plataforma do centro. Jogue a corda no centro da recompensa gigante e puxe-a. Isso vai ativar a água.



46. Faça o caminho de volta. A segunda roda está funcionando. Suba na barra de ferro que está presa nela e pule rumo à porta. Passe com cuidado pelos obstáculos. No corredor, empurre o pedregulho usando-o como escudo. Siga pelas lanças até a animação da pedra gigante. Corra pela passagem passando pelas lanças.

47. Depois da escapada, desça pela escada do lado esquerdo. Pegue o segredo (3P) lá embaixo, depois suba de volta pela escada. Pule na barra de ferro e escale a pilastra, pule



na outra pilastra e salte para a barra antes que a pedra caia na sua cabeça. Continue rumo ao lado esquerdo e entre na caverna.

48. Passe pelos corredores pulando e jogando a corda nos locais indicados. A seguir, pule nas vigas de metal do lado de fora e suba pela coluna ao lado da cachoeira. Antes de subir, pule para o outro lado da cachoeira. Há uma porta marrom neste local. Jogue uma granada para abri-la e pegue o segredo (4P). Continue subindo e pule nas outras vigas. Volte pelas vigas e mate os inimigos. Não use explosivos ou não conseguirá passar pela ponte de madeira.



49. Na nova sala, mate o jaguar e suba na escada à esquerda. Uma pedra vai rolar. Pule na corda no centro e salte para o outro lado, depois suba e esconda-se na passagem da parede à direita. Pise no dispositivo do centro, mas não entre ainda. Desça e entre no portão marrom para pegar a relíquia (1G), depois volte e entre na porta ignorada.



50. Matar o inimigo é fácil. O problema são as pedras que ele usa para se recuperar. Acerte o cara e, quando ele subir, trave a mira nas pedras das plataformas. Ao quebrar cada proteção, jogue a corda e puxe a pedra para derrubar a plataforma. Após detonar todas as pedras, é só matar o inimigo.

KAZAKHSTAN. PROJECT CARBONEK

51. Pule do morro onde começa a missão. Quando estiver chegando ao chão, aperte o botão que surge. Do alto do telhado, use a metralhadora fixa para acabar com os soldados no galpão ao fundo.

52. Antes de descer, pule no poste do lado direito e pegue uma recompensa dentro da caixa, em cima do telhado (1B). A seguir, desça e mate quem sobrar lá dentro. Na sala dentro desse galpão, pegue a relíquia sob a estante (2B). Volte ao salão principal e suba a escada.



53. Pule para o outro telhado e acabe com todos que estiverem no chão. Não deixe de usar os tambores com explosivos. Entre na porta da sala à esquerda e veja a animação. Saia e acabe com a pilha de caixas do seu lado direito. Atrás existe uma passagem pela grade. Pegue mais um segredo (1P).



54. Volte e acione o painel do fundo à direita. Ao abri-lo, um monte de latas explosivas vai cair. Acerte uma delas para matar todos os inimigos. Entre no novo galpão e acione o painel de controle. Suba a escada nesta mesma sala e, no telhado, suba na torre. Use os dois cabos de aço para voltar ao ponto inicial da fase.

55. Mate os guardas e entre no portão →



Pular do alto de locais altos vale troféus e algumas cenas bem engraçadas

que se abriu. Pegue a moto e siga o trem. Você deve seguir pela trilha até o local onde é possível passar por cima do trem. Siga em cima dele e acompanhe a animação. Fique atento, pois depois do loading, você precisa apertar os botões que aparecem na tela.



56. Quando estiver em chão firme novamente, jogue sua corda no pilar no alto, puxe e pule na corda fixa. Pule para a próxima plataforma e suba a escada. Jogue-se na placa atrás de você e, em seguida, pule nas duas barras de ferro. Pule na última placa e desça.

57. Do seu lado direito, abaixo da plataforma, há mais uma recompensa (3B). Suba novamente na plataforma e puxe o pilar de novo, só que desta vez para o lado oposto. Pule na corda e na plataforma a sua frente. Atire no ventilador e entre no buraco.



58. Pule os cabos de energia e pegue a pedra junto ao corpo nas grades. Siga pelo caminho da esquerda. Pule na barra e desça a rampa. Cuidado com os cabos de aço no meio da descida. Continue pelos corredores desviando dos obstáculos. Quando chegar à próxima barra de ferro, desça antes de seguir em frente. Pegue outro segredo (4B).



59. Para subir, aperte **X** durante o pulo e use sua corda para subir. Pule para o outro lado e, quando estiver próximo à borda, aperte **▲**.

Desça e destrua o ventilador para chegar à outra sala grande. Pule na placa à esquerda e salte nas plataformas deste lado. Atravesse para o lado oposto por trás da máquina e, em seguida, pule para a corda. Isso vai descer o combustível na máquina.



60. Desça, jogue a corda na frente da máquina e puxe. Isso vai abrir a porta que estava trancada. Atravesse o corredor pelas plataformas. Cuidado nas barras de ferro, pois se você tomar um choque, vai cair em um local com gases venenosos. Ao passar pela porta, você verá Amanda diferente do normal.



61. Há uma máquina aqui, mas você só vai usá-la mais tarde. Desça a rampa e pegue uma recompensa à direita da máquina (5B), depois suba nela. Suba pelos ferros à esquerda até chegar à plataforma e jogue uma granada na porta da sala com grades à esquerda. Lá dentro, pegue outra relíquia à direita (2P).



62. Entre na porta que está com a luz verde e siga em frente pelo corredor até chegar à outra sala. Mate os inimigos e puxe a caixa o máximo que puder. Suba nela e pule para a escada. Continue pelas barras e pule na corda. Balance o corpo para chegar ao pilar no centro da tela, dê a volta e pule para o outro lado.

63. Pegue outra pedra junto ao corpo, puxe a alavanca e desça de volta à sala. Puxe a caixa

com sua corda por todo o trilho. Ao voltar ao corredor, jogue as cordas e puxe as correntes no teto. Corra assim que o fluxo de energia parar. Ao avistar um painel amarelo, puxe a porta para a esquerda e solte-a.

64. Quando a energia for reativada, entre na porta do lado direito. Lara encontra um escudo. Saia pela outra porta e suba na máquina que você ignorou antes. Puxe a plataforma com o botão **L1**, arraste-a para a direita e empurre-a com o botão **R1**. Aproveite para puxar algumas latas e jogar do outro lado para matar os soldados. Pule na plataforma que você armou e entre pelo próximo corredor.



65. Se você deseja pegar a estátua de ouro, empurre essa plataforma o máximo possível. Vire para a lateral direita e tire as caixas indicadas na foto. Não mova a caixa que aparece na imagem. Pule no local que foi aberto, caminhe pela esquerda e pule nas plataformas. Vire, salte na barra de ferro e pegue o segredo (1G).



66. Volte à plataforma móvel e atire nos obstáculos de metal para abrir caminho. Lançe a corda e puxe. Siga usando a mesma estratégia até o fim do corredor para encarar um chefe. Seu objetivo não é matá-lo e sim pegar mais uma parte da espada que você quer. Então, assim que começar o combate, corra ao redor da sala e puxe as alavancas; ao todo, são quatro que ativam a máquina no centro da tela. Fique atento às marcas vermelhas que aparecem no chão, é nesse local que vai cair uma bola de fogo (3P e 4P).

67. Suba correndo na máquina e mire nas bolas gigantes. Empurre as quatro usando o botão **R1** várias vezes. Quando o campo de força estiver completo, jogue sua corda no alto da máquina para puxar a espada.

Aproveite, não é sempre que podemos ver Lara com uma roupinha dessas e totalmente em alta resolução



ENGLAND. KING ARTHUR'S TOMB?

68. Dê alguns passos em frente e gire 180°. Jogue sua corda no duto de ar no alto da tela e puxe a grade para abrir caminho. Puxe a caixa e coloque-a exatamente embaixo da abertura. Suba e entre na passagem. Quebre a caixa que existe nesse local e pegue o primeiro segredo **(1B)**. Puxe a outra grade e passe por ela.

69. Pule em uma das bordas da janela e salte para a esquerda. Passe pela grade e acione a caixa de luz. Suba pelo cano, passe pelo fio desencapado e entre na porta à esquerda. Com a luz ligada, siga e puxe a espada para abrir o portão.



70. Vire à direita, pule na janela pequena do quarto, entre e pegue o segredo **(2B)**. Saia novamente, pule na barra de ferro e salte para a barra da esquerda. Uma ponte vai abaixar. Pule rapidamente para a barra anterior, depois suba na ponte de novo. Atire na trava que prende o barco do lado esquerdo, pule e, do outro lado, à sua direita, entre pelo buraco pequeno. Pegue o segredo lá dentro **(3B)**.

71. Após pegar a relíquia, volte e movimente a espada que está na pedra. Isso vai fazer uma madeira cair. Jogue a corda, puxe o instrumento que surgiu. Passe pelo portão rapidamente.

72. Há uma empilhadeira nesse local. A primeira coisa a fazer é remover a grade à direita da tela. A seguir, volte, entre na empilhadeira e coloque duas caixas uma em cima da outra para subir no buraco onde estava a grade. Pegue o segredo **(1P)**.



73. Volte, entre na empilhadeira e desça pela rampa atrás das caixas. Use o veículo para quebrar a tumba e pegar o segredo **(2P)**. Tire as duas caixas da frente da parede da esquerda e aproveite a empilhadeira para quebrar a parede. Siga pelo corredor dirigindo a máquina e, quando chegar ao portão, use-a para levantá-lo e liberar a passagem.

74. Continue em frente, mas fique esperto, pois a empilhadeira vai cair e você precisa apertar o botão que aparece na tela na hora certa. Suba. À sua direita, há uma →



recompensa na parede **(4B)**. Jogue a corda para puxá-la. Desça alguns degraus do lado esquerdo e jogue a corda para puxar outra relíquia na parede do lado oposto **(5B)**. A seguir, pule no beiral à esquerda e continue sempre em frente, andando rápido. Na área com várias janelinhas, suba e pegue a recompensa **(6B)**. Continue descendo. Ao chegar à parte mais baixa, você encontra uma porta com o símbolo III. Siga pela direita.



75. Aqui há um buraco com fogo. Vire à direita. Você verá ainda mais fogo. No momento em que o fogo abaixar, pule na plataforma. Passe pelas plataformas seguintes usando o mesmo procedimento, puxe a caixa que está nesse local e coloque-a junto à parede. Suba e passe pelo portão.



76. Ao encontrar um local com armadilhas em todas as portas, repare na armadilha da direita. Sua velocidade se reduz em certos momentos. Passe por baixo dela na hora certa, pegue a caixa e empurre-a contra o mecanismo. Passe e continue empurrando a caixa até a porta da esquerda. Pegue a recompensa **(3P)**, volte e puxe a alavanca. Em seguida, passe pela porta central.



77. Siga este passo apenas se quiser pegar a estátua de ouro **(1G)**. Continue empurrando a caixa e posicione-a do lado esquerdo. Suba e empurre a porta com o número I. Agora

volte e, do lado direito, empurre a porta com o número II. Siga em frente normalmente. Na volta, você vai usar a porta que você ignorou para abrir a sala secreta.



78. Puxe a outra alavanca e entre no portão que se abriu. Continue pelos corredores lineares. Depois de passar pela grade, vire à esquerda e passe pela área com água. Puxe o lustre neste local e solte-o para que ele quebre a grade no alto. Pegue a recompensa que agora está livre **(7B)**, puxe o outro lustre e, quando ele quebrar outra grade, puxe o caixão que está nesse local. Suba nesse mesmo caixão, jogue a corda nos lustres e puxe-a até chegar à outra margem. Puxe o caixão e posicione-o em cima do dispositivo.



79. Passe pelo portão que agora está aberto e pule na água. Volte um pouco, agora por baixo do piso, e pegue a recompensa **(8B)**. Acione a alavanca e continue pela água. Deixe o caixão seguir até o fundo do cenário. Você deve entrar à direita e, em seguida, à esquerda. Acione outra alavanca. Suba no caixão e use os lustres para entrar na primeira passagem à direita. Pegue a recompensa no alto da parede ao fundo **(4P)**.



80. Volte e pare em frente ao portão, depois suba e salte para o outro lado. Após descer pela cachoeira, corra até a margem do lado oposto. Puxe o lustre do lado direito, siga para

o lado esquerdo e suba nas plataformas do lado direito. No meio da ladeira, pule para o lustre. Para chegar ao outro lado, pule rapidamente usando o lustre central e sua corda. Salte pelo muro do lado direito.



81. Corra até o lado esquerdo. Você encontrará mais um segredo **(5P)** junto às pedras. Desça pela corda do sino, no centro da tela. Depois da animação, ande até os túmulos do lado esquerdo até achar um que está quebrado. Puxe esse túmulo e alinhe-o junto ao pilar do lado direito. A seguir, puxe o lustre de modo que ele balance na direção do sino que está no chão, suba no túmulo que você puxou e pule no peso do lado oposto. Isso vai levantar o sino e, se o lustre tocar nele, você libera a estátua do rei Arthur e pega o pedaço da espada.



82. Ao sair, você vai ter de enfrentar uma cobra gigante. Apesar do tamanho, o bicho é fácil de vencer. Não o ataque diretamente. Acerte um dos pilares dos sinos. Isso vai produzir um som que fará a cobra olhar para o pilar. Aproveite a chance, jogue a corda na alavanca e puxe-a. Repita o procedimento com os quatro pilares. Quando o monstro cair, nade até onde está o corpo dele e use-o como escada. Suba os beirais e continue em frente. Pule o buraco e, no meio da descida, fique esperto para pular.



83. Aperte os botões que aparecem na tela para escapar de vez da fera. Atire na trava em cima do portão e escale-o. Use a corrente e pule do outro lado para pegar o segredo **(9B)**. Suba no portão e use a corrente para pular do outro lado e acionar a alavanca. Ao descer, você voltará perto das armadilhas com fogo.



84. Continue em frente matando os inimigos. Quando chegar ao pátio, empurre a porta com o número III. A porta do outro lado vai se abrir. Pegue o segredo **(1G)**. Suba pelo elevador e continue matando todo mundo que cruzar o seu caminho. Suba a escada de madeira e acompanhe a animação.

NEPAL. THE GHALALI KEY

85. Agarre na borda da parede do seu lado esquerdo, mas não demore, pois tudo está prestes a cair. Suba e deslize pela ladeira. Pule para o outro lado antes do final do trajeto e continue seguindo pelas beiradas. Na ponta, pule na parede do outro lado. Não demore, pois ela também está a ponto de cair. Suba na plataforma de madeira, pule na barra de ferro, suba e desça do lado oposto. Pegue o segredo **(1B)**.



86. Suba de volta e pule para as barras de gelo. Pule rapidamente para o outro lado e suba pelas bordas com gelo. Existe uma plataforma no alto, mas ignore-a por enquanto, continue até o final e pegue o segredo **(1P)**.

87. Volte e suba. Atire na parede do lado direito para entrar na caverna, pule nas plataformas e entre no avião caído. Vire de costas e atire na parede que ficou na sua frente. Uma caverna vai se abrir. Pule, pegue o segredo **(2P)** e volte. Pule na asa do avião no canto direito, desça com cuidado e puxe o segredo do lado da asa **(2B)**.

88. Continue descendo e mate o leopardo. Ignore o avião por enquanto. Pule no canto direito e puxe a parte solta dos escombros. Pule para o outro lado e pegue o segredo **(3P)**, volte e puxe o pedaço do avião que está solto. Entre na ponta do avião e puxe a peça para dentro. Agora, você consegue ir até o fundo. Aperte os botões que aparecem para que Lara possa escapar inteira.

89. Com o caminho aberto, pule na rampa e desça de rampa em rampa até chegar lá embaixo. Vire para o lado oposto e jogue a corda para puxar o segredo **(3B)**. Pule nas beiradas do outro lado e para o pilar. Há outra barra de gelo no caminho. Pule nela e, em seguida, na plataforma. Pise bem no meio, vire-se de costas e puxe outro segredo **(4B)**. Pule para o outro lado e agarre-se. Siga para a direita. Ao chegar ao local da imagem abaixo, pule para a direita, siga em frente e pegue a relíquia **(1G)**. →

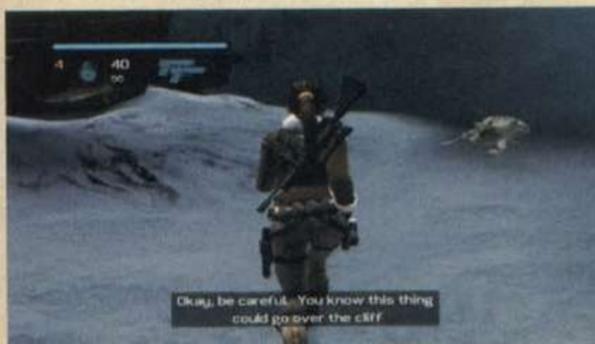


Todas as fases em que Lara está em uma moto valem vários troféus, fique de olho no nosso guia



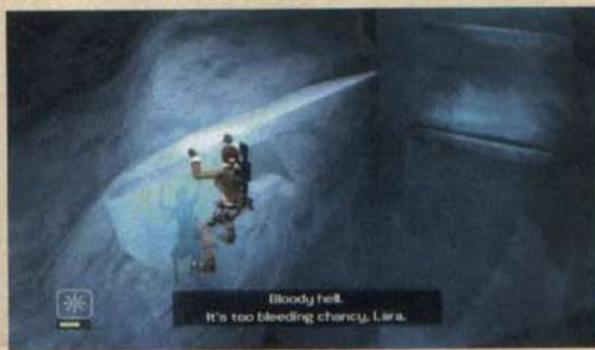
Nesses três jogos, Lara conta com um tipo de gancho, que permite puxar itens e inimigos. Facilita muito a vida

90. Pule do lado esquerdo e siga pelas beiradas. Quando for pular na parede do fundo, note que ela brilha. Seja rápido, pois ela vai cair. Na área à frente, elimine todos os inimigos e pegue o segredo no fundo (**5B**). Suba em um dos pilares no chão e atire na parede do fundo. Há um segredo nesse local (**4P**). Do lado esquerdo desta caverna também há uma recompensa (**6B**).



91. Suba no morro à direita e pule no cabo de aço para chegar ao outro lado. Desça a ladeira e pegue outra relíquia do lado esquerdo (**7B**). Mais à frente há um lago. Pule nas pedras que boiam e atire em uma que está no alto. Pise nela e siga até pular no buraco da esquerda.

92. Pule nas placas de gelo flutuantes, siga para a esquerda e, mais à frente, pule no buraco da esquerda e pegue outra recompensa (**5P**). Volte às placas e entre na caverna do lado oposto. Você vai entrar no templo. Mate o leopardo e desça pela escada à direita. Vire à direita, quebre a parede que brilha e pegue o segredo (**6P**). Suba novamente pela escada. Há três sinos no teto. Pule em todos eles; quando voltar ao chão, mate o leopardo.



93. Antes de mexer no quebra-cabeça, suba a escada da esquerda e pegue o segredo (**8B**). Desça e vá até a escada do lado oposto. Lá também há uma recompensa (**9B**). Agora volte para resolver o problema da balança.

94. Você precisa levar o bloco dourado para cima. Primeiro pise na balança e chute a caixa pequena para cima dela. A seguir, escale o prédio e pule do outro lado do aparelho. Puxe a caixa dourada para cima da balança. Suba novamente no prédio e pule do lado da caixa

pequena. Quando chegar ao chão, puxe a outra caixa para junto da pequena. A caixa dourada ficará no alto. Suba e puxe a caixa exatamente para cima do dispositivo também dourado. Entre na porta que se abriu.



95. Desça até o centro da tela onde uma animação mostra a espada reconstruída. Entre na passagem ao lado da escada que você desceu e use a espada para quebrar a porta ao fundo. O templo está desmoronando. Pule nas pontes e seja rápido na fuga. Na última ponte, espere ela inclinar um pouco e pule para a outra plataforma.



BOLÍVIA. THE LOOKING GLASS

96. Após a animação, de volta ao templo, mate todos os guardas. Com a espada que você carrega, essa tarefa é mole. Em seguida, Amanda se transforma usando uma pedra. É hora de enfrentá-la. Amanda, apesar de ter ficado grande, ainda é frágil. Tenha apenas uma coisa em mente: o botão **R1**. Fique embaixo da garota e aperte-o sem parar. Isso vai soltar seguidas vezes a magia da espada na mostrenga. Assim que ela cair no chão, aperte **▲**. Repita o procedimento até esgotar a energia dela. Isso encerra a aventura principal, mas, para completar 100% do jogo, ainda é preciso coletar as recompensas ocultas na fase bônus.



TROFÉUS

Faz Parte...

-  **01. JUST DANDY IN THE ANDES**
Complete a fase "Bolivia – Tiwanaku"
-  **02. BACK IN THE DAY**
Complete a fase "Peru – Return to Paraiso"
-  **03. THANK YOU, TOKYO. GOODNIGHT!**
Complete a fase "Tokyo – Meeting with Takamoto"
-  **04. THIS IS GHANA BE GOOD**
Complete a fase "Ghana – Pursuing James Rutland"
-  **05. THE COLD WAR KID**
Complete a fase "Kazakhstan – Project Carbonek"
-  **06. GREAT BRITON**
Complete a fase "England – King Arthur's Tomb?"
-  **07. IT'S NEPAL GOOD**
Complete a fase "Nepal – The Ghalali Key"
-  **08. A JOB WELL DONE**
Termine o jogo na dificuldade Explorer ou Adventurer.

Tempo em Dinheiro

-  **09. GOOD TIME IN LEVEL 1**
Termine a primeira fase, na Bolívia, em menos de 12 minutos e 30 segundos. Corra muito!
-  **10. GOOD TIME IN LEVEL 2**
Termine a segunda fase, no Peru, em menos de 20 minutos e 30 segundos.
-  **11. GOOD TIME IN LEVEL 3**
Termine a terceira fase, no Japão, em menos de 12 minutos e 15 segundos.
-  **12. GOOD TIME IN LEVEL 4**
Termine a quarta fase, em Gana, em menos de 20 minutos.
-  **13. GOOD TIME IN LEVEL 5**
Termine a quinta fase, no Cazaquistão, em menos de 27 minutos e 10 segundos.
-  **14. GOOD TIME IN LEVEL 6**
Termine a sexta fase, na Inglaterra, em menos de 27 minutos.
-  **15. GOOD TIME IN LEVEL 7**
Termine a sétima fase, no Nepal, em menos de 13 minutos e 40 segundos.
-  **16. HAVE A GOOD TIME ALL THE TIME**
Complete o Time Trial em todas as fases. Não existe segredo, o esquema é jogar uma vez para aprender os caminhos e depois correr sem perder tempo.

Caçador de Recompensas

-  **17. MOST REWARDING**
Basta pegar ao menos um artefato durante o jogo. A quantidade é absurda e, mesmo que não esteja procurando, fica impossível não pegar ao menos um item.
-  **18. BRONZE IN POCKET**
Encontre cinco artefatos de bronze.
-  **19. GO FOR THE GOLD**
Encontre o primeiro artefato de ouro.
-  **20. BRONZE AGE WARRIOR**
Encontre 35 artefatos de bronze.
-  **21. QUEEN OF THE BRONZE AGE**
Encontre 60 artefatos de bronze.
-  **22. 5 GOLDEN THINGS**
Encontre cinco artefatos de ouro.
-  **23. 30 PIECES OF SILVER**
Encontre 30 artefatos de prata.
-  **24. COPPER AND TIN FOR THE WIN**
Encontre todos os artefatos de bronze do jogo.
-  **25. YOU GOT THE SILVER**
Encontre todos os artefatos de prata.
-  **26. GOLD HOARDER**
Encontre todos os artefatos de ouro.

Durona

-  **27. STYLE POINTS**
Elimine algum inimigo usando o Aerial Attack. Para isso pule na direção do inimigo, apertando o botão duas vezes.
-  **28. DOUBLE STYLE POINTS**
Elimine dois inimigos utilizando o mesmo método do troféu anterior. Mas os dois precisam ser eliminados antes que Lara encoste no chão.
-  **29. OUT WITH A BANG**
Ao chegar às fases do Peru, acerte algum dos vários tanques de combustíveis que existem no local e acerte algum inimigo com essa explosão.
-  **30. A BIGGER BAND**
Se você escolher o momento certo, pode acertar dois inimigos com uma só explosão e levar esse troféu junto.
-  **31. THE PROFESSIONAL**
Termine a fase na Bolívia sem morrer nenhuma vez.

-  **32. KILL (WITH) YOUR TELEVISION**
No começo da terceira fase, em Tóquio, atraia um dos para baixo dos três televisores do local. Depois derrube em cima da sua vítima.

Extras

-  **33. GOOOOOOOOOOOOOOOOAL!**
Na segunda fase, no Peru, Lara vai encontrar uma bola de futebol no meio da estrada. Chute-a até a igreja e depois pela porta da mesma.
-  **34. BIGGEST BANG FOR THE BUCK**
Acerte dois inimigos com uma explosão de um tanque de propano, enquanto está em cima da motocicleta. Existem duas fases onde é possível fazer isso, mas recomendamos a fase no Peru (segunda). Basta atirar no tanque quando tiver dois ou mais inimigos ao lado.
-  **35. SUPERIOR FIREPOWER**
Termine a terceira fase, no Japão, sem usar nenhuma vez as duas pistolas da Lara.
-  **36. THERE ARE FOUR LIGHTS**
Na quarta fase, na África, na sala com a roldana e muita água, acerte os quatro holofotes que existem na sala.
-  **37. SURVIVAL OF THE FITTEST**
Durante a quarta fase, na África, ao enfrentar o James Rutland, desvie dos ataques dele durante cinco minutos. Use as esquivas laterais e depois que o troféu pipocar na tela, pode acabar com o safado.
-  **38. HISTORY BUFF**
Durante a sexta fase, na Inglaterra, no museu do Rei Arthur, ative todos os interruptores ao redor do local. Não precisa escutar toda mensagem, basta ativar todos.
-  **39. BOX CUTTER**
Durante a segunda fase, no Peru, no trecho com a moto, destrua as dez caixas do local.
-  **40. YOU WEAR IT WELL**
Destrua todas as roupas extras de Lara. Para isso é necessário terminar todas as fases, encontrar todos os artefatos e também os Trials. Inclusive dentro da mansão da Lara (fase bônus).
-  **41. THE HARD WAY**
Termine o jogo na dificuldade Tomb Raider.
-  **42. MASTER OF TOMB RAIDER: LEGEND**
Conquiste todos os troféus do jogo e leve a primeira platina desta trilogia. Nas próximas edições tem mais. ■

SHIFT 2: UNLEASHED



- Corrida
- Jogadores 1 a 8
- Online
- Produzido pela Slightly Mad Studios

Need for Speed ficou de fora em nome da simulação **POR RODRIGO GUERRA**

A palavra "simulador" geralmente causa um péssimo impacto para quem gosta de um jogo de corrida, mas não quer pensar em coisas como tangência, distribuição de peso e controle de aceleração. Jogadores "casuais" querem controles mais simples e condução mais óbvia como aconteceu em *Need For Speed: Hot Pursuit* e sentem até medo de ao ouvir o nome *Gran Turismo 5*.

Entretanto, o estúdio Slightly Mad encontrou um caminho entre o game da Criterion e os pesos-pesados da física, fazendo com que *Shift 2: Unleashed* seja um simulador, mas com um gostinho arcade. Um bom exemplo desse meio-termo está na

forma como o game é apresentado ao jogador. Logo na primeira corrida, é "dado" um Nissan GT-R para mostrar o que é a velocidade nua e crua em um traçado bem complexo, cheio de curvas e pontos de ultrapassagem escassos.

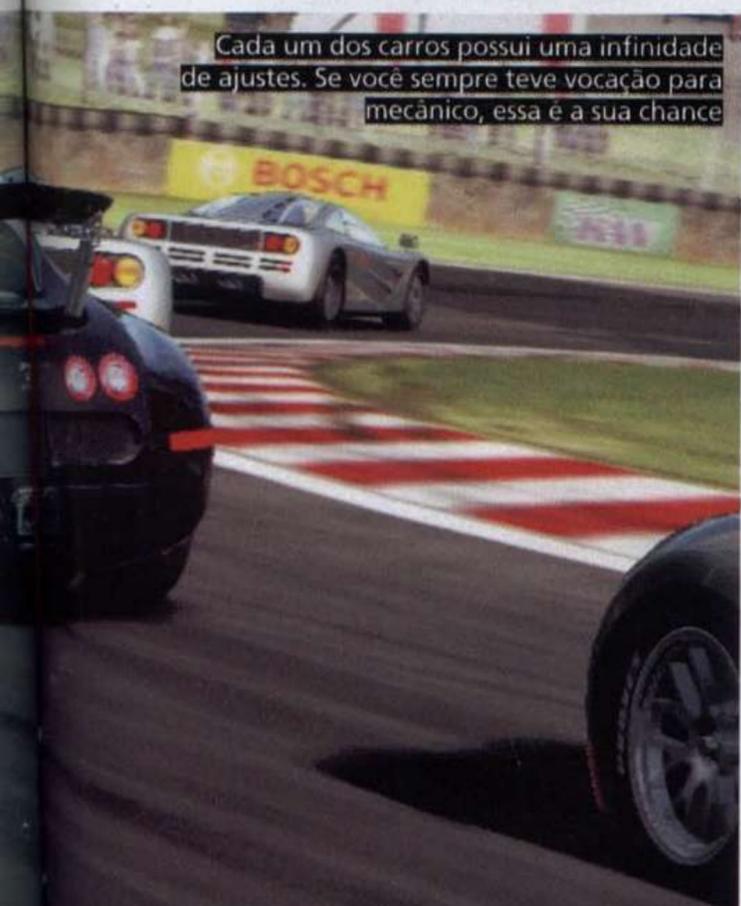
Com base na forma como você dirige nessa pista, o jogo vai identificar o seu estilo de pilotar – e é aí que ele mostra que pode agradar a todos os gostos. Caso o jogador saiu da pista e fez curvas sem tangência, os níveis de assistência serão configurados para não deixá-lo frustrado. Por outro lado, se as manobras foram dignas de um campeão, serão feitos ajustes para dar o desafio certo para o corredor virtual.

DE 0 A 100

Independentemente da forma como você corre, uma coisa é clara: você vai gostar de *Shift 2*. São mais de cem carros e dezenas de pistas reais à disposição, sem falar da excelente rede social Autolog apresentada em *Hot Pursuit* e expandida para melhor se adequar ao jogo.

Começando com os carros, que contam com os modelos "básicos" como o Volkswagen Golf, o Ford Focus e o Renault Mégane, que são mais lentos, mas servem para ensinar como funciona o esquema de direção. Conforme novas classes e corridas são liberadas, mais bólidos vão dando as





Cada um dos carros possui uma infinidade de ajustes. Se você sempre teve vocação para mecânico, essa é a sua chance

A câmera interna do carro é uma das mais bonitas do jogo. Além de todo visual do painel, a sensação de velocidade é muito maior



caras, como o Lamborghini Reventon, a Mercedes-Benz SLS AMG e a nova belezinha dos salões do automóvel: o Bugatti Veyron 16.4.

O melhor de tudo é que essas máquinas são totalmente destrutíveis. O sistema de danos dos carros é, sem dúvida, o melhor já visto em um jogo do gênero, um passo adiante do que foi visto em *Hot Pursuit* e um tapa de luva de pelica na cara de *Gran Turismo 5*. Uma simples batida na traseira pode desintegrar o aerofólio e os impactos mais potentes fazem peças voarem para todos os lados da pista. As batidas são tão marcantes que apenas podem ser comparadas com a série *Burnout*, que não usa carros licenciados – e sem o impedimento das montadoras que não gostam de ver danos realistas em seus bebês.

As pistas também não fazem feio e vão desde a Austrália, passam pelos EUA, pela Europa e chegam às ruas estreitas de Tóquio, tanto em traçados reais, quanto alguns fictícios. Nomes como Spa Francoshamps, Monza e Nürburgring vão deliciar os fãs de Fórmula 1, mas também há os mais conhecidos pelos corredores da categoria Turismo, como Laguna Seca, Donington Park e Zolder. Todos eles com retas e curvas

desafiadoras, sem falar que são representados nos mínimos detalhes, incluindo sujeira no traçado e efeitos de luz e sombra.

Mas é quando o Sol se põe que o bicho pega, pois as corridas noturnas são motivos mais do que suficientes para ter *Shift 2* em sua coleção de jogos. Correr no breu da noite é uma sensação única que mistura emoção e medo, pois em alguns traçados, quase não dá para ver quando uma curva está chegando. E quando se está na liderança, é possível ver quando os adversários estão chegando apenas reparando na parte traseira do carro.

A excitação sai das pistas e é permeada também nos menus bem trabalhados que mostram o espírito de competição do game. Diferentemente de outros games do gênero, aqui tudo está ao alcance dos olhos sem deixar nada "escondido". Além disso, tudo é intuitivo, como as melhorias que são mostradas em gráficos, a categoria e o desempenho, sem falar em fatores mais estéticos, como o menu de modo de jogo que tem potencial de deixar muita gente brincando ao flutuar ao redor de uma cena de batida. ►

Existem vários objetivos durante as corridas, mas podemos garantir, nenhum deles pede que você tire o outro corredor da pista



PITSTOP

Por outro lado, existe muito do que reclamar, como os pontos de save e de carregamento que travam os menus sem dar pistas ao jogador do que está acontecendo. Nas primeiras vezes, é dada a impressão de que o jogo está travado por causa da demora. As batidas, ao mesmo tempo em que impressionam, são irritantes. O fato é bem simples: nas colisões, a visão fica borrada por tempo demais, tornando-se uma desorientação demasiada.

Esse fator é ampliado por causa da agressividade excessiva dos pilotos controlados pelo computador. Não é raro os casos nos quais os adversários atropelam o carro do jogador só para tirá-lo da pista – o que torna o borrão das batidas ainda mais irritantes.

O game conta com um sistema de evolução bem interessante, porém tudo acontece de forma muito rápida. Um dos motivos para isso é a adição da experiência ganha por quebrar recordes de amigos no Autolog. Esse pequeno impulso pode parecer insignificante, mas ao terminar as primeiras corridas, já é possível avançar para provas muito mais difíceis e desestimula correr em categorias menores.

O game tem um sistema de replays muito legal, que permite até fazer upload para o YouTube. Entretanto, esse recurso é limitado a dez segundos – o que, convenhamos, é muito pouco para fazer inveja aos amigos. A limitação é até compreensível, já que para fazer esse minúsculo vídeo, leva cerca de três a cinco minutos, dependendo da velocidade de conexão.

A resposta dos controles depende do tipo de visão escolhida para dirigir. Enquanto o

jogador utiliza as visões consideradas as normais para os jogos de corrida (do cockpit, para-choque ou por trás do carro), os comandos são executados com extrema fluidez. Só que quando a visão vai para o capacete do piloto, a grande novidade do game, a impressão é que o carro fica mais solto, sem a sensação de peso e que dificulta ainda mais mantê-lo andando em linha reta. A novidade é boa, mas ainda precisa de ajustes.

Os elementos online seguem o mesmo padrão de *Hot Pursuit*, porém com algumas ressalvas para a rede Autolog. Enquanto é possível ver quando os seus amigos ganham troféus e avançam na carreira em tempo real, a disputa perdeu o carisma, já que agora não é mais possível escrever mensagens personalizadas de desafio. Com isso, todas as interações ficam com cara "padrão", sem graça.

Nas corridas propriamente ditas, é necessário prestar atenção que, em muitas ocasiões, a distância fica sensível. Com oponentes brasileiros quase não se sente atrasos de conexão, mas basta dar uma "esticadinha" para um competidor fora da



nossa pátria para que a instabilidade apareça. E o pior é que quando isso ocorre, os adversários ficam invisíveis e intangíveis, e é possível passar por dentro deles como se fossem fantasmas.

CONCLUSÃO

Shift 2: Unleashed é um simulador de corridas fora do padrão. Ele se esforça para atender tanto quem tem urticária para a palavra "realismo", quanto as pessoas que calculam a pressão dos amortecedores para fazer uma curva com a tangência perfeita. O game tem alguns problemas que arranham sua lataria, mas, mesmo assim, é um título que, definitivamente, deve estar na coleção dos jogadores que sentem um desejo incontrolável por velocidade. ■

AVALIAÇÃO TÉCNICA

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

AVALIAÇÃO DO GÊNERO (CORRIDA)

Opções de Ajustes ★★★★★ | Sistema de Danos ★★★★★ | Pistas/Veículos ★★★★★

NOTA FINAL

8,5

SEVEN

G A M E



Escola
de
Games

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

A Maior
Estrutura
já Montada
no Brasil

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



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

FAÇA A MELHOR FASE DA SUA VIDA

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

abra
games

igda

GRUPO
SEVEN

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

Softwares Utilizados:

autodesk

Microsoft

Adobe

Pixologic
makers of ZBRUSH



TEST DRIVE UNLIMITED 2

A imperfeição mora nos detalhes **POR EDUARDO TRIVELLA**

Escolha entre duas ilhas paradisíacas, Ibiza e Havaí. Sente atrás do volante de carrões envenenados que figuram nos sonhos de qualquer um. Dirija sem destino e explore cada recanto das ilhas, tirando belas fotografias e curtindo o visual; ou desafie os habitantes locais para corridas rápidas com apostas em dinheiro. Dá para fazer isso e muito mais em *Test Drive Unlimited 2*, mas, por um golpe do destino (ou incompetência de alguém), o que tinha tudo para ser um jogo de corrida perfeito derrapou na última curva e perdeu a primeira posição no pódio.

ATIVIDADE GERAL

O mundo de *TDU2* é aberto, estilo *GTA*, e você pode fazer o que quiser, na hora que

quiser (dentro de certos limites, claro), só que algumas coisas poderiam ter sido melhor trabalhadas pela equipe de desenvolvimento. Mas vamos começar pelo que há de bom para não assustar as criancinhas.

A série *Test Drive* desistiu da ideia de simulação há muito tempo e se concentra em uma jogabilidade arcade, muito mais amigável para o usuário. Tudo com que você precisa se preocupar na hora de dirigir é o acelerador e o freio, acionados com os botões **L1** e **R1**, além de eventuais brecadas com o freio de mão **■** para fazer curvas mais fechadas. Não é preciso gastar meia hora só para descobrir o ângulo correto da asa dianteira esquerda para pista molhada – é só entrar na caranga e pisar fundo.



Seu personagem é um ex-manobrista que dormiu no ponto e foi despedido. Só que a sorte está do seu lado e, logo, em vez de ficar manobrando os carros dos bacanas, você vai apostar corridas com eles. O game tem um sistema de progressão dividido em quatro categorias: competição, coleção, descoberta e sociabilidade. O objetivo é progredir nessas categorias e aumentar o nível global, que é o medidor geral de seu desempenho.

A primeira coisa a fazer é passar nas autoescolas, que são divididas em asfalto, off-road e clássico, e tirar as licenças que garantem ingresso nos diversos campeonatos. Estes, por sua vez, são classificados com letras e números (A7, A6, A5 e assim por diante) e só podem ser disputados se você tiver um



- Corrida
- Jogadores 1 a 8 online
- Produzido pela Eden



É preciso ter carros das categorias corretas para conseguir determinadas licenças



A competição está menos impossível do que na versão anterior e o estilo simulador deu lugar ao desafio com mais cara de competição arcade

carro daquela categoria. A principal forma de ganhar dinheiro é vencer esses campeonatos, mas existem muitas outras.

Você pode cumprir missões secundárias, como dar carona para garotas perdidas na estrada ou seguir a namorada de um cara que acredita estar levando chifre; pode tirar onda de fotógrafo e clicar belas paisagens; pode vasculhar as ilhas atrás de carcaças de automóveis batidos; pode comprar uma infinidade de acessórios para seu personagem, suas casas e seus carros... Enfim, as atividades são em bom número e garantem um aumento substancial no fator replay. Mas, como falei lá no começo, *TDU2* não é o jogo perfeito como toda a sua variedade leva a acreditar.

A DERRAPADA FINAL

Você, provavelmente, já sabe que é fácil criar um jogo exuberante com o poderio gráfico do PS3, qualquer desenvolvedora de fundo de quintal pode fazer isso. Porém, há certos aspectos técnicos que nem todo mundo domina (ou que não dá a devida importância). Os veículos e cenários de *Unlimited 2* são de babar, mas o jogo engasga bastante quando se disputa partidas online e, como se não bastasse, tem aquele bug irritante de, em muitas oportunidades, construir o cenário à



Carrões realistas já são padrão do gênero. Difícil mesmo é conseguir surpreender na jogabilidade e ainda oferecer bom desafio

medida em que o jogador corre pela tela. Os personagens, tanto o seu avatar quanto os NPCs, também poderiam ter recebido um maior capricho para não parecer que escaparam de um episódio modernizado dos Thunderbirds, de tão plastificados que são.

Fica até difícil curtir o enredo com personagens tão tontos e com dublagem tão tosca. Efeitos sonoros em jogos de carro seguem um padrão hoje em dia e quase não

se diferenciam muito entre si, então não há do que reclamar. Já a trilha sonora deixa bastante a desejar: são apenas duas rádios no carro, e cada uma tem somente uns 20 ou 30 minutos de música.

Por outro lado, se você desligar a área do seu cérebro que leva em conta a caracterização, dá para aproveitar bastante de *TDU2*. O jogo é rápido, variado e, tirando uma outra feiura, bonito. ■

AVALIAÇÃO TÉCNICA

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

AVALIAÇÃO DO GÊNERO (CORRIDA)

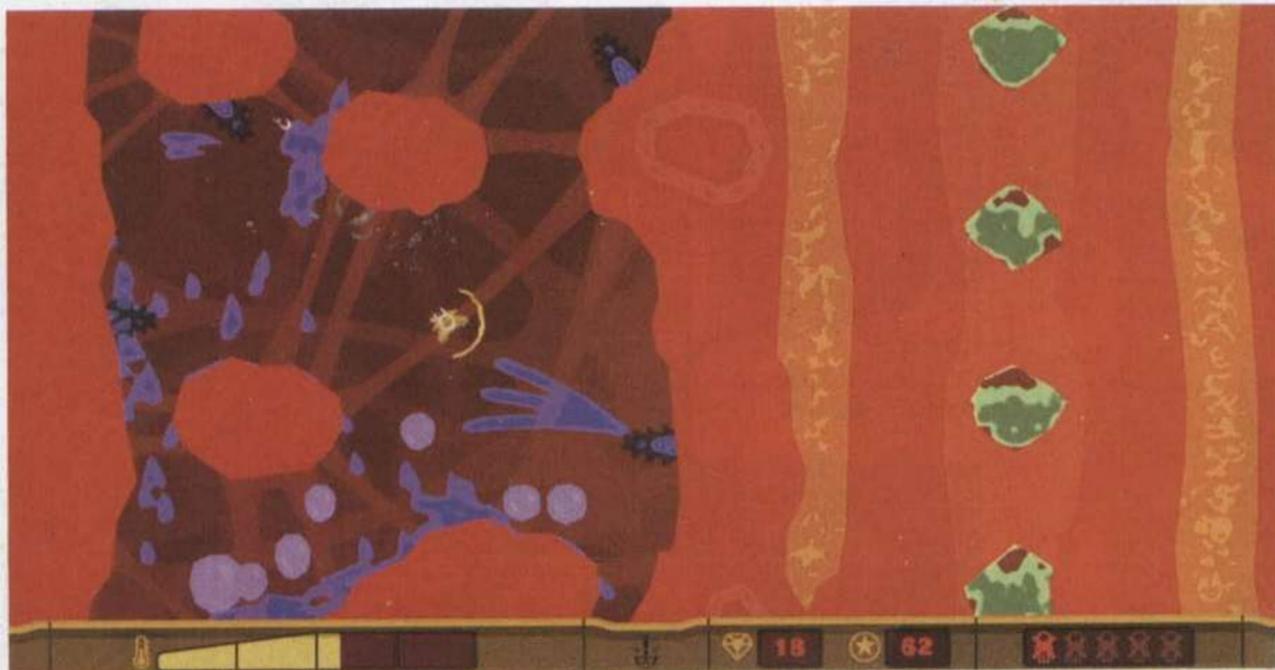
Opções de Ajustes ★★★★★ | Sistema de Danos ★★★★★ | Pistas/Veículos ★★★★★

NOTA FINAL

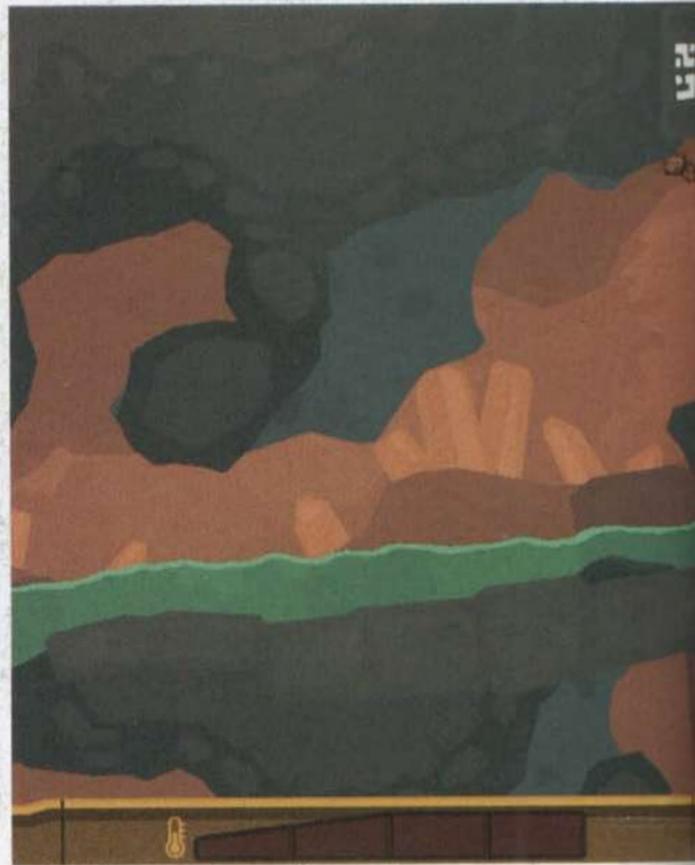
3,5



- Tiro
- 1 a 2 jogadores
- Online - Ranking
- Produzido pela Q-Games



Derreta o gelo para abrir caminho nas cavernas



PIXELJUNK SHOOTER 2

Aula de física, prova de precisão **POR RICARDO PONTES**

Se você já resgatou os mineiros amarelos com a pequena nave no primeiro *Pixel Junk*, se sentirá em casa logo de cara. À venda por US\$ 9,90 na PSN, *Pixel Junk 2* é mais um upgrade do shooter 2D original do que uma continuação. A dificuldade, contudo, está maior, e quem pegar essa edição de primeira vai levar muitos tapas. Quem jogou o anterior também, só que doerá um pouco menos.

Pixel Junk 2 começa onde o anterior acabou: sua pequena nave é engolida por um monstrengo gigante e fedido no subterrâneo

de um planeta e deve escapar em direção à superfície, salvando pobres mineiros abandonados no caminho.

Os controles são simples, acompanhando os movimentos diretos. Os mísseis estão com resposta melhor do que na edição anterior, mas o útil Spin, movimento giratório da nave, ainda é ofuscado pelo comando incômodo.

Sua nave, que não deve superaquecer, resfria-se em contato com a água. Dessa vez, o jogo conta com um número ainda mais generoso de elementos manipuláveis, tais como lava, suco gástrico, gás inflamável, gelo,

PEQUENA MULTIFUNCIONAL

Durante sua jornada em direção à superfície, sua nave receberá alguns upgrades temporários, as Suits, que mudam o modo como ela interage com o ambiente.

- **MAGMA SUIT** - Com ela, sua nave derrama lava, o que pode quebrar o gelo mais rapidamente do que conversa sobre o clima. Aviso: não vem com proteção contra superaquecimento.
- **WATER SUIT** - Brinque de bombeiro com esse jato de água sem fim. Mas não desperdice, isso pode fazer falta um pouco mais à frente.
- **ANTI-MAGNET SUIT** - Repele o fluido magnético e o vilão dos X-Men.
- **INVERTER SUIT** - Esse poder inverte a propriedade da sua nave por alguns momentos.
- **HUNGRY SUIT** - Novidade em *Pixel Junk 2*, ela transforma completamente a jogabilidade, limitando a movimentação ao estilo Pacman de ser. E sim, você come as paredes.
- **LIGHT SUIT** - Outra adição, esta faz sua companheira amarela brilhar, iluminando até o mais escuro dos caminhos e afugentando os monstros escondidos nas trevas. Poético, não?



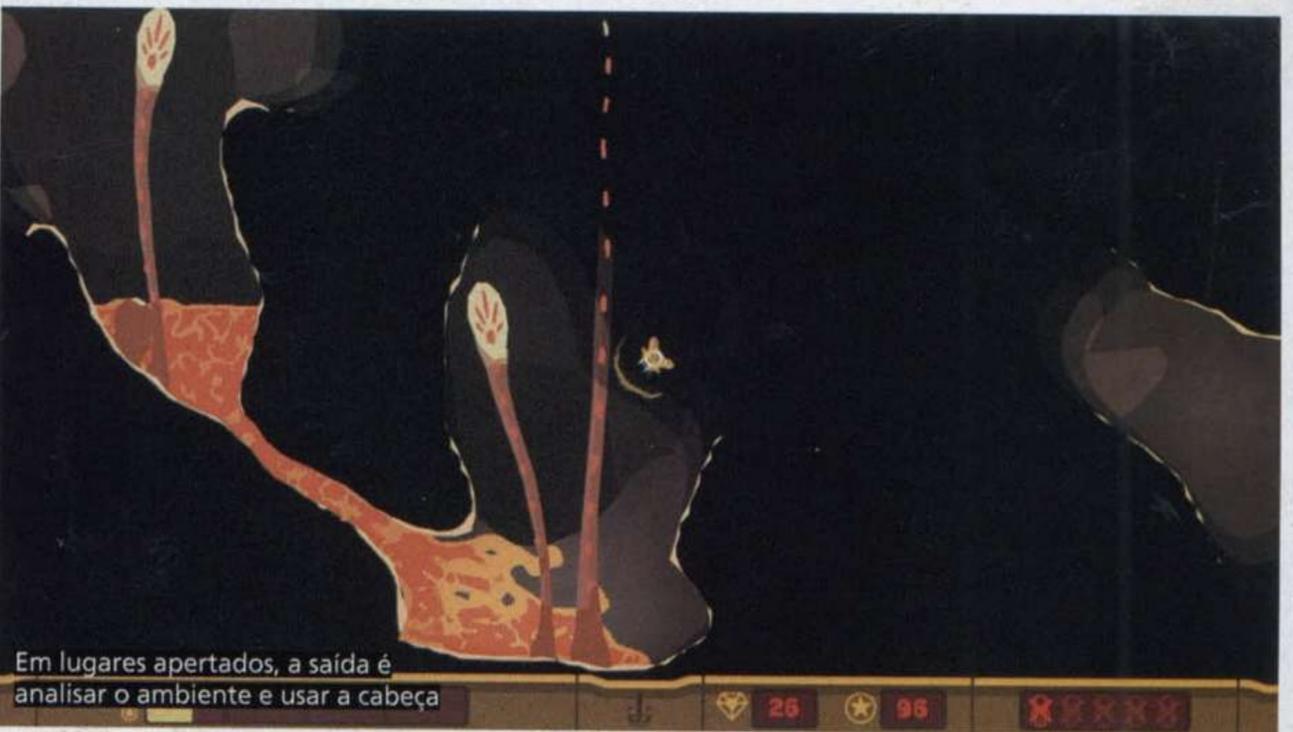
Acerte as rochas que estão em volta da lava para abrir caminho até as vítimas



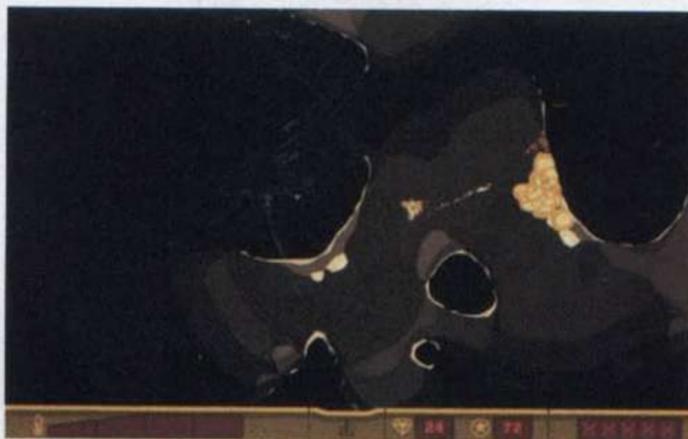
Passar na água ajuda a resfriar os motores da nave



Fazer com que a água caia em cima da lava ajuda a formar novos caminhos



Em lugares apertados, a saída é analisar o ambiente e usar a cabeça



líquido magnético e luz, numa simulação de física que tem muito a ensinar a jogadores.

As fases usam e abusam da combinação dos elementos: quando a lava entra em contato com o gás, este entra em combustão, por exemplo.

O grande trunfo, que garante umas boas oito boas horas de jogatina empolgante, é que o jogo te desafia com constantes mudanças no modo como os elementos e sua nave interagem: ora a lava é sua pior inimiga e você deve fugir dela, ora ela é sua salvação e você deve mantê-la perto. A reinvenção é constante.

Embora você tenha a liberdade de escolher qual a próxima fase a seguir, *Pixel Shooter* é linear e isso fica evidente no design inteligente e cuidadoso das fases. São mapas que conduzem o jogador de maneira sutil: momentos de dúvida quanto a como prosseguir são raros.

NAVE COM SISTEMA DE SOM

A trilha sonora é composta às vezes por

bateria eletrônica furiosa, outras por um jazz suave. Ainda que de boa qualidade, ela tem um quê de genérica e pouco memorável, o que contribui para torná-la descolada do jogo: no fogo, no gelo, em chuvas de bala e em

chefes, as faixas não contribuem para construir um clima adequado.

Pixel Junk 2 traz também o multiplayer cooperativo no modo campanha e de duelo, tanto para dois players local como no online. ■

AVALIAÇÃO TÉCNICA

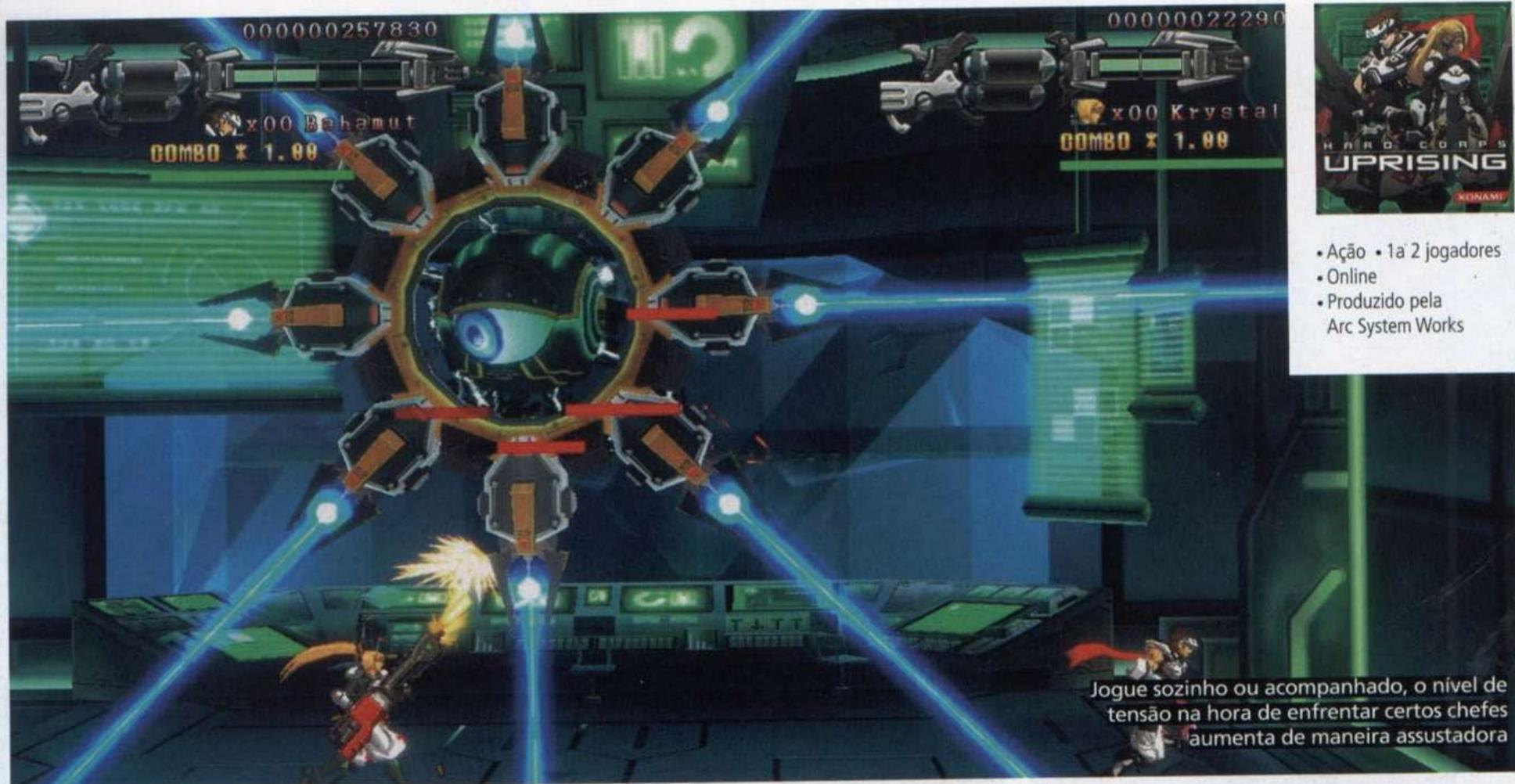
Gráficos ★★☆☆ | Controle ★★★★★ | Áudio ★★☆☆ | Dificuldade ★★★★★

AVALIAÇÃO DO GÊNERO (TIRO)

Sistema de danos ★★☆☆ | Arsenal ★★★★★ | Multiplayer ★★☆☆

NOTA FINAL

8,0



- Ação • 1 a 2 jogadores
- Online
- Produzido pela Arc System Works

Jogue sozinho ou acompanhado, o nível de tensão na hora de enfrentar certos chefes aumenta de maneira assustadora

HARD CORPS: UPRISING

Pacotão de diversão, beleza e dificuldade
POR GILSOMAR LIVRAMENTO

↳ **B**ater o olho em *Hard Corps: Uprising* e se encantar pelo visual estilo anime funcionando na velha fórmula de tiro/plataforma é o primeiro passo para experimentar crises de ódio momentâneas que testam até onde vai sua determinação. Mas não tome isso como algo ruim.

CLÁSSICO MODERNIZADO

A produtora Arc System Works, responsável por franquias como *Guilty Gear* e *BlazBlue*, conseguiu casar a modernidade com o espírito nostálgico da geração 8-bit, tornando mais este capítulo (ou derivado) da franquia *Contra* excelente. Além do visual estiloso, a modernidade vem no fato de seu personagem

poder ser atingido (dadas as circunstâncias) mais de uma vez antes de morrer, ao longo de oito fases caprichadas com inimigos aparecendo de todos os lados e culminando com chefes estilosos. Seja no modo Rising ou Arcade, a jogabilidade é bem dinâmica e o objetivo é sempre ir de um lado para o outro, derrubando o que encontrar pela frente. Agora, é possível correr no chão ou usar investidas aéreas, pulo duplo e rebater o projétil de inimigos, para testar suas habilidades e ousadia no campo de batalha.

São cinco personagens a serem escolhidos; cada um pode carregar duas armas com poder de fogo fortificado ao pegar power ups (no modo Arcade). Além do básico, todos os personagens possuem alguma habilidade particular. Há também atualização de armas/equipamento, mas tanto isso quanto as citadas particularidades dos personagens precisam ser compradas (no modo Rising), gerando um

primeiro efeito compulsivo de acumular pontos nas fases. Essa necessidade desperta o efeito nostálgico dos fãs de longa data, que podem recorrer a truques arcaicos como usar uma fita adesiva para "travar" o direcional e o botão de tiro em determinada área, fazendo seu guerreiro matar inimigos infinitos por 20 minutos – quem jogou *Contra* e nunca fez isso para acumular vidas na fase da cachoeira que atire a primeira pedra.

Caso tenha pensado em usar o código da Konami (↑↑↓↓←→↔, ●, ✕) durante a tela de loading da primeira fase, habilitará músicas clássicas, um bônus que exalta a trilha sonora excelente de *Hard Corps: Uprising*. Diversão que vale a pena ser revisitada de tempos em tempos, mas poucos conseguirão os sonhos 100% de aproveitamento. Sim, tudo isso é bem acentuado pela busca dos troféus, outro detalhe que torna o jogo ainda mais atraente. ■



Nada como precisão e ritmo para sobreviver a certas fases



Nessa plataforma, é possível aplicar o truque para acumular pontos

AVALIAÇÃO TÉCNICA

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

AVALIAÇÃO DO GÊNERO (AÇÃO)

Enredo ★★★★★ | Inteligência Artificial ★★★★★ | Desafios Extras ★★★★★

NOTA FINAL

8,5



VIDEOGAMES EM 3D
JOGOS EM 3D
SIMPLESMENTE
FAZ
TUDO

BLU-RAY
INTERNET
WIRELESS
ARMANHAZ

AGORA É
OFICIAL PS3
NO BRASIL



PlayStation®



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

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

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

SONY
make.believe



O fu



A mais conceituada revista de jardinagem e paisagismo



Alimentação saudável para uma melhor qualidade de vida



A bíblia da Fotografia para profissionais e amadores



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



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



Agora com uma revista grátis só sobre iPad e iPhone



Preview de jogos, games detonados, dicas e truques



Libros de Jardineria en Español



Tudo sobre os super-heróis das histórias em quadrinhos



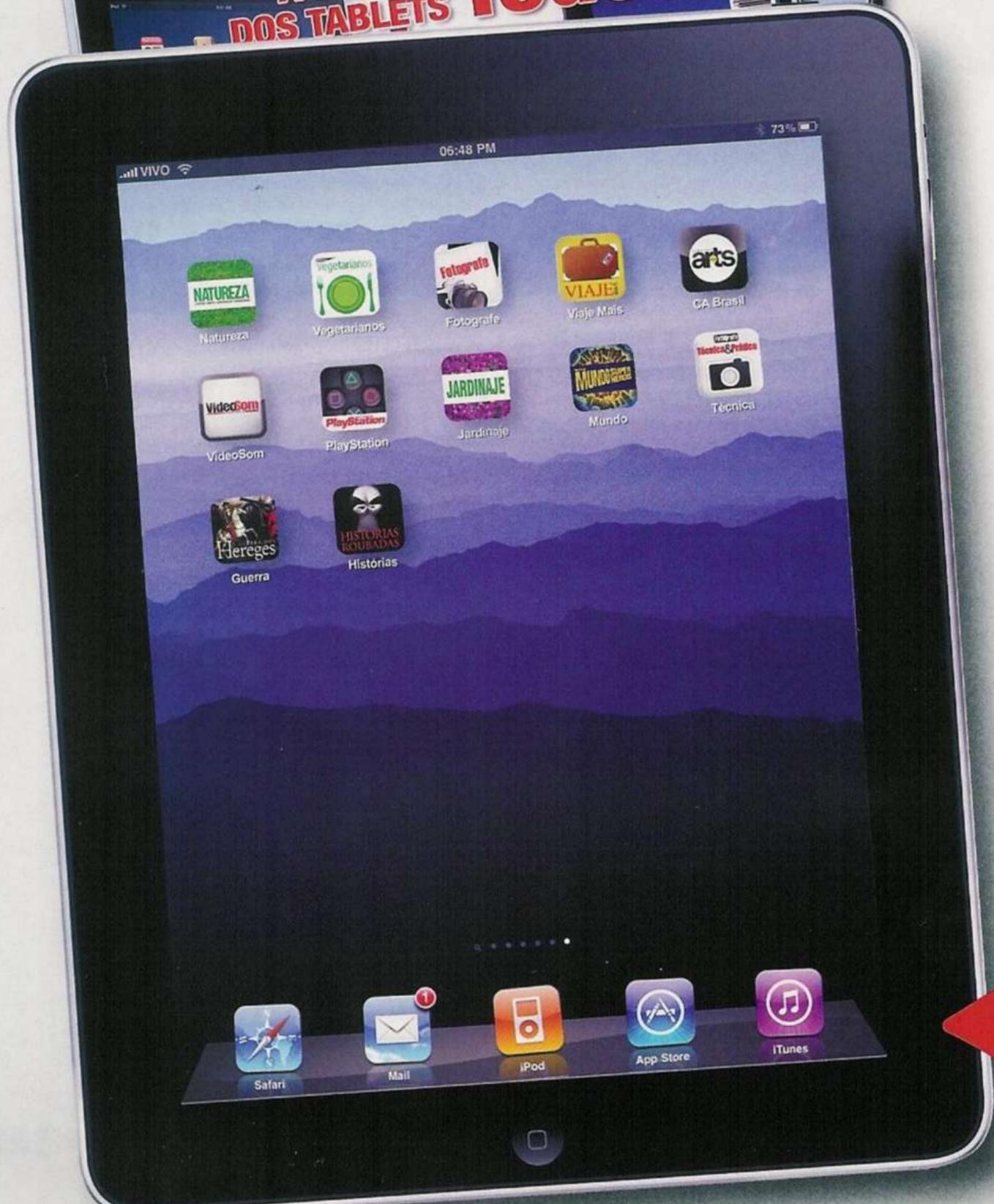
Em cada edição, uma aula de fotografia para você se aprimorar



Romance histórico da invasão holandesa a Pernambuco



Amores e paixões indiscretas que se escondem no cotidiano



App Store



iTunes

Em "Buscar" digite o nome da publicação

tuoro chegou

Já têm revistas e livros da Editora Europa também no

iPad, iPhone e iTouch

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



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



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



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



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

O futuro chegou!



Sempre um passo à frente.
(11) 3038-5050
0800 8888 508

www.europagnet.com.br

TROFÉUS



- **Dificuldade:** ★★★★★
- 41 troféus offline
- 10 troféus online
- Cerca de 25 a 40 horas para platinar



Para otimizar ao máximo suas batalhas contra inimigos, procure sempre acertar dois alvos executando um ataque entre eles

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

🏆 x 34 • 🏆 x 15 • 🏆 x 1 • 🏆 x 1

Assassin's Creed Brotherhood continua a história diretamente do encerramento de *Assassin's Creed II*. Pela própria Ubisoft, o jogo não é considerado o terceiro da série, mas uma expansão da segunda história. Confira o guia completo para pegar todos os troféus de *Brotherhood*, o mais empolgante episódio da série.

TROFÉUS DE HISTÓRIA

O jogo possui 14 troféus que são ganhos de qualquer maneira durante o modo história. Ou seja, basta terminar o jogo para pegá-los. Confira quais são eles a seguir:



TECHNICAL DIFFICULTIES

Tente acessar o DNA Sequence 9 pela primeira vez.



BATTLE WOUNDS

Complete a DNA Sequence 1 para levar o troféu.



SANCTUARY! SANCTUARY!

Encontre um lugar seguro para se esconder e entrar na Animus.



GOLDEN BOY

Descubra o templo em Terme di Traiano.



ROME IN RUINS

Complete a DNA Sequence 2 para levar o troféu.



FIXER-UPPER

Complete a DNA Sequence 3 para levar o troféu.



BANG!

Destrua a metralhadora para ganhar o prêmio.



PRINCIPESSA IN ANOTHER CASTELLO

Complete a DNA Sequence 4.



FUNDRAISER

Complete a DNA Sequence 5 para levar o troféu.



FORGET PARIS

Complete a DNA Sequence 6 para levar o troféu.



BLOODY SUNDAY

Complete a DNA Sequence 7 para levar o troféu.



VITTORIA AGLI ASSASSINI

Complete a DNA Sequence 8 para levar o troféu.



REQUIESCAT IN PACE

Complete a DNA Sequence 9 para levar o troféu.



A KNIFE TO THE HEART

Proteja a lendária Maça do Paraíso.



Assim que tiver assassinos recrutados, não hesite em chamá-los para ocupar os inimigos quando você precisar agir rápido e discretamente



OUTROS TROFÉUS

Santuários de Romulus

Há uma série de santuários de Romulus espalhados por Roma e terminar cada um deles rende um troféu. Eles são indicados pelo ícone de lobo no mapa do jogo. Confira quais troféus podem ser pegos:



UNDERTAKER 2.0

Este santuário pode ser visto do "Antico District" em frente à "Piramide Cestia". Assim que você chegar ao fim do santuário, pegue o pergaminho e saia pela porta.



GLADIATOR

Vá até o "Colosseum" para achar a entrada. Ao entrar, você encontrará um grupo de inimigos; em seguida, siga um homem. Você encontrará outro grupo de inimigos, destrua todos, pegue o que tiver na caixa e saia.



PLUMBER

O mais difícil é encontrar este santuário (ele fica nas ruínas chamadas Cloaca Maxima). Ao chegar ao local, você não verá nada. Há um muro baixo com uma série de estacas fixas na parede; em vez de pular nelas, apoie-se contra o muro e desça até achar uma passagem com a entrada para o santuário no final.



ONE-MAN WRECKING CREW

Vá até Palazzo Laterano. O santuário fica na parte interna do palácio, apenas desça e vá do telhado até o canto indicado pelo radar.



AMEN

Descubra o templo dentro da Basílica de São Pedro. Na Basilica di San Pietro, vá atrás do ícone de lobo. Você deve perseguir um alvo e eliminá-lo.

Máquinas de Guerra

Há uma série de missões que envolvem destruir máquinas de guerra, ou seja, armas, canhões e bombas. Todas ficam indicadas por um L no mapa. Conheça a seguir quais

são as premiações que você vai colecionar por destruir os artefatos de guerra.



SPLASH!

Encontre Eduardo, siga-o e inunde um local. Você precisa destruir um navio e o tanque que estão lá. Depois de destruí-los, o troféu vai surgir. É bom levar um pouco de energia extra para garantir.



BOOM!

Destrua o bombardeiro. Nesta missão, você assume o controle da máquina voadora de *Assassin's Creed II* com um canhão leve. Apenas destrua-a para receber o troféu.



KABOOM!

Encontre o tanque e foque seus ataques nos canhões. Ignore os soldados e passe por cima deles. Ao ficar cara a cara com o tanque inimigo, dê a volta nele e continue disparando, tente sempre ficar nas costas do seu alvo. Faça o mesmo na área seguinte contra dois tanques. Não tente lutar contra os dois ao mesmo tempo e foque em um por vez para conseguir seu troféu sem sofrer demais. ▶

TROFÉUS



Numa perseguição a cavalo, aproxime-se o máximo possível do seu alvo e execute o ataque para, além de tudo, roubar o cavalo



OUTROS TROFÉUS



PERFECT RECALL

Em toda memória principal (sequência de missões) do jogo, há uma maneira de completá-la para conseguir 100% de sincronização. Consiga o máximo em qualquer sequência (exceto na primeira) para conseguir este troféu. A sequência mais fácil é a terceira.



DÉJÀ VU

Pressione **START**, vá s "DNA", escolha qualquer memória e o troféu aparecerá assim que o jogo começar.



YOUR WISH IS GRANTED

Fique em frente a um poço e segure **R2**. Em seguida, selecione o item de bolsa e Ezio jogará dinheiro no poço.



FLY LIKE AN EAGLE

Depois de destruir todas as máquinas de guerra, Leonardo da Vinci o presenteia com um projeto de paraquedas; leve-o a um alfaiate e pegue o item. Se você já terminou o jogo, carregue a memória "An Apple a Day" da sequência 8 para voltar do meio Castel Sant'Angelo – você só precisará subir dois andares e um mastro. Chegando ao topo do mastro com uma bandeira vermelha, salte com **R1** + **X** e aperte **■** no ar para usar o paraquedas.



TOWER OFFENSE

Queime todas as torres dos Borgias. Há 12 torres de Borgia marcadas no seu mapa, invada os locais, destrua os protetores e queime as torres.



HOME IMPROVEMENT

Reforme cinco edifícios no distrito de Roma. O distrito de Roma é a área que se estende do centro à parte inferior do mapa. Queime as cinco torres de Borgia do distrito e renove cinco construções.



BROTHERHOOD

Recrute três assassinos. Você recrutará dois assassinos durante a história do jogo. Além disso, você pode recrutar mais um depois de queimar qualquer torre de Borgia, apenas procure por cidadãos que estão tentando lutar contra guardas.



WELCOME TO THE BROTHERHOOD

Treine um recruta e evolua-o até o rank de assassino. Após recrutar um assassino, você pode mandá-lo para missões para ganhar EXP. Assim que o recruta estiver com EXP para o nível 10,

volte para seu esconderijo para assistir a uma animação e receber o troféu. Para ganhar este troféu, não tente correr, sempre mande o seu recruta para missões proporcionais às habilidades dele.



DUST TO DUST

É possível perder este troféu porque ele exige que você saia de Animus, o que não pode ser feito depois da sequência 8. Para sair de Animus, pressione e escolha "Leave Animus". Saia da casa e escale até o topo. Você encontrará o artefato no telhado, basta procurar direito.

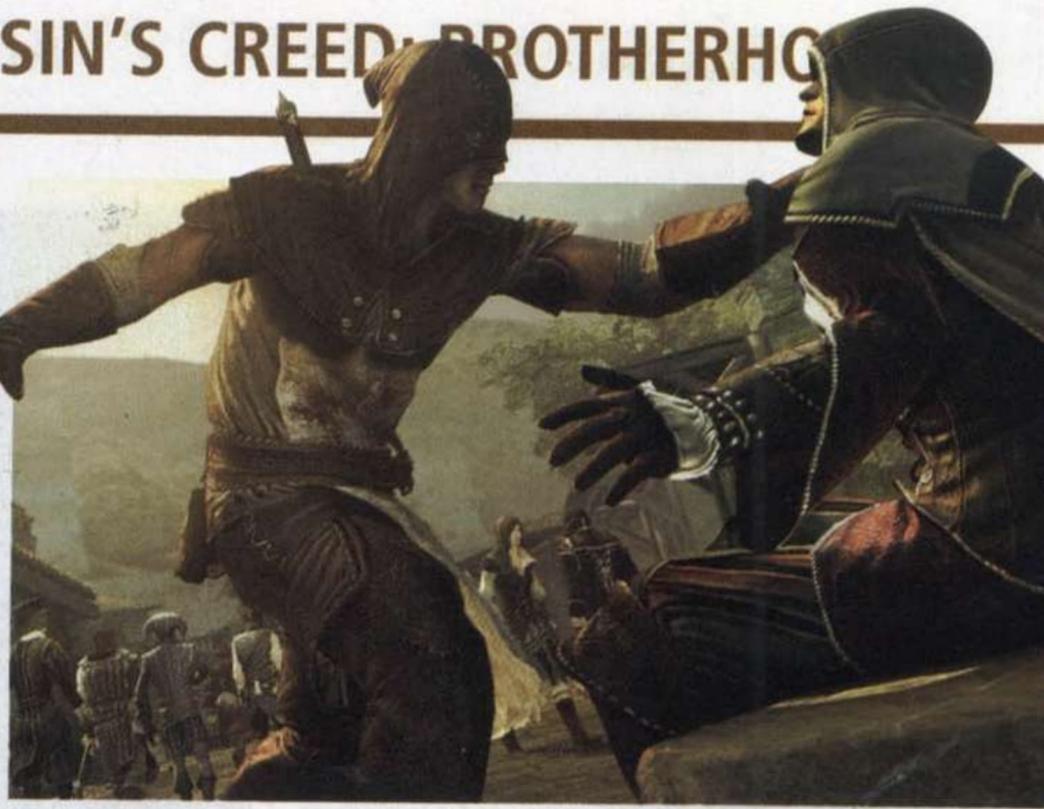
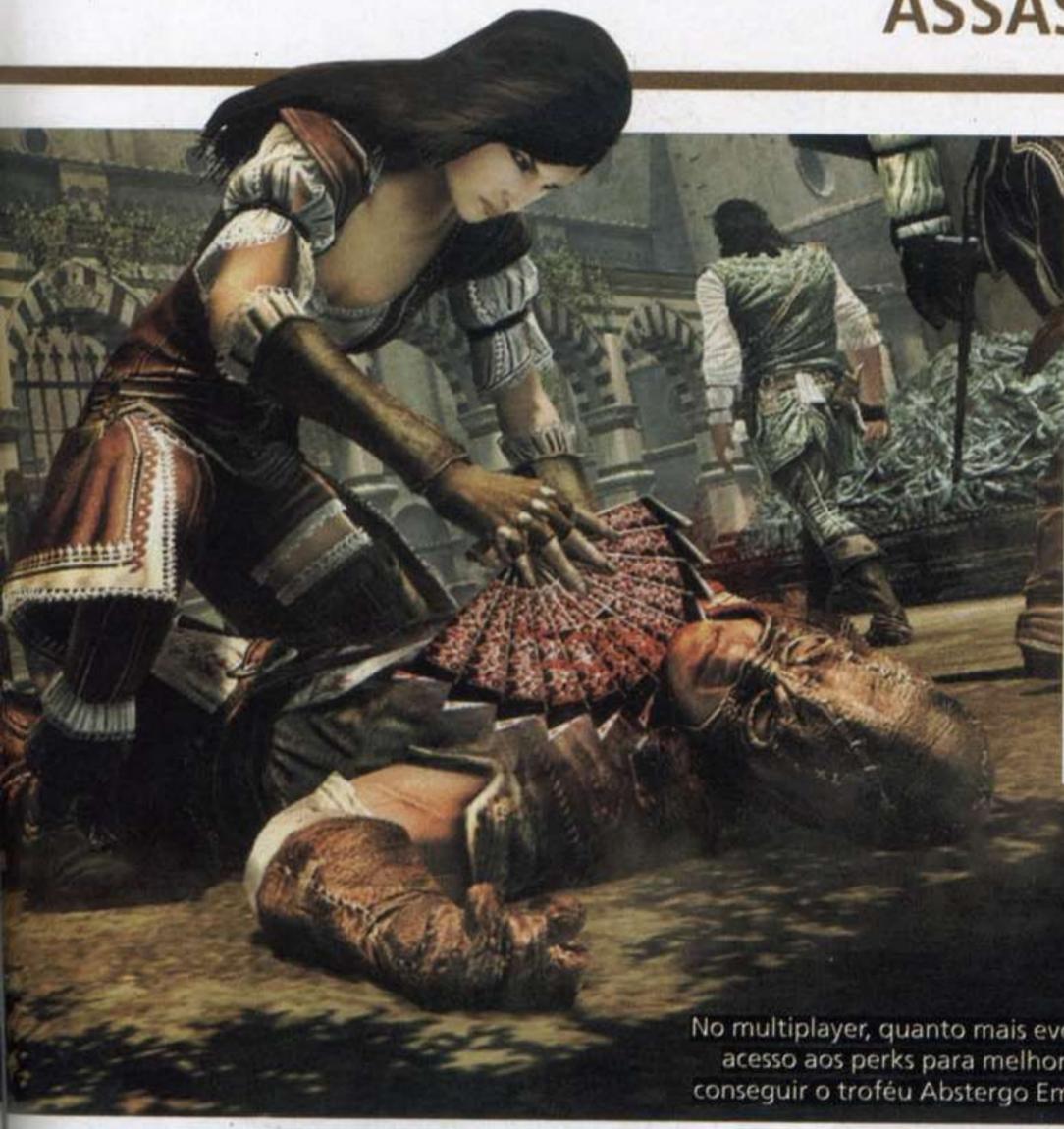


MAILER DAEMON

É possível perder este troféu durante a história. Em um momento, você receberá um e-mail, saia de Animus. Vá até o computador, um pouco acima de Animus, e pressione qualquer botão, selecione a conta de Desmond e pronto, o troféu vai pipocar na sua tela.

Se tiver com a arma Bow, derrube os inimigos a distância com um tiro carregado





No multiplayer, quanto mais evoluir, mais rápido terá acesso aos perks para melhorar seu desempenho e conseguir o troféu Abstergo Employee of the Month



THE GLOVES COME OFF

Vá à central dos mercenários e desça as escadas até um clube de luta. Há cinco lutas com dificuldade crescente. A primeira já começa aberta e você libera as outras conforme vence os combates. Para ganhar o troféu, chegue à última luta e faça uma aposta de 500f (o máximo permitido) e vença a luta.



SPRING CLEANING

Roube a vassoura de um civil e ataque um guarda pelas costas com ela. Isso ativará uma execução. Assim que o guarda for eliminado, você receberá o troféu.



SERIAL KILLER

Elimine dez inimigos com execuções, pode ser por meio de contra-ataques ou de assassinatos, o que se encaixar melhor na sua especialidade. Se você eliminar alguém de outra maneira, terá que recomeçar tudo.



PERFECTIONIST

O Virtual Training Program é uma série de desafios que você precisa fazer dentro de um certo tempo para ganhar mais pontos. Pressione **START** e escolha "Virtual Training". Você terá que ganhar três medalhas, escolha a modalidade com a qual você se dá melhor e invista nos primeiros desafios para conseguir o troféu rapidamente.



SHOW OFF

Realize dez desafios que são dados nas guildas de ladrões, mercenários, cortesãos e assassinos. Para verificar como está sua evolução, pressione **START**, selecione "DNA" e escolha "Guild Challenges".

Os dez desafios não precisam ser de uma mesma guilda, você só precisa somar o total de dez realizados. Juntamos a lista dos mais fáceis:

- Elimine dez pelas costas
- Desarme cinco e use a própria arma para acabar com eles
- Mande dez grupos de ladrões para enganar guardas
- Envie dez grupos de cortesãos para distrair guardas.
- Elimine 25 com armas de longo alcance
- Elimine 25 brutes
- Faça um mergulho de uma altura de 25 metros
- Furte 250f de bolsos
- Elimine cinco guardas em menos de dez segundos
- Esconda cinco cadáveres em poços ou pilhas de feno

TROFÉUS ONLINE



SYNCHRONIZATION ESTABLISHED

Ao receber um alvo, elimine-o e não saia da partida antes do fim.



STRONG CLOSER

Fique em primeiro lugar a menos de dez segundos do fim da sessão e vença o jogo. Este troféu pode ser pego em partidas privadas.



FAST LEARNER

Quando estiver sendo perseguido por um jogador, elimine o seu alvo e fuja do seu caçador em menos de dez segundos. Este troféu pode ser pego em partidas privadas.



ROLE MODEL

Este troféu pode ser adquirido nos modos Alliance e Manhunt.

Você precisa conseguir os bônus:

- **Co-op Kill:** elimine um alvo indicado pelo seu companheiro.
- **Co-op Stun:** deixe desacordado um perseguidor indicado pelo seu companheiro.
- **Diversion:** elimine um alvo que foi perseguido pelo seu colega de equipe.
- **Rescue:** deixe desacordado um perseguidor que está perseguindo um colega seu.
- **Multi-Kill:** sua equipe elimina dois alvos em menos de dez segundos.
- **Knockout:** Sua equipe deixa dois perseguidores desacordados em menos de dez segundos.

O ideal é juntar quatro amigos e conquistar este troféu em uma partida privada. Para realizar todos os objetivos, siga o guia:

- Crie uma partida privada para quatro jogadores.
- Os jogadores A e B são os perseguidores, os C e D são os alvos.
- É preciso fazer tudo em dois rounds.

Round 1

Assim que o jogo começar, todos se encontram em um local.

- O jogador A mira pressionando **L1** no C e o jogador B elimina o C com **■**. Isso cumpre o objetivo Co-op Kill.

O jogador B fica longe do A enquanto o A persegue o D para começar uma sequência de fuga. O jogador B elimina o D, isso cumpre o objetivo Diversion. ▶

TROFÉUS

O jogador A elimina o C e o B elimina o D ao mesmo tempo. Conclua e ganhe o Multi-kill.

Round 2

Novamente, depois que começar, todos os jogadores se encontram. O jogador A mira no C pressionando **L1** e o B desmaia o C com **●**. Isso libera o objetivo Co-op Stun.

O jogador B vai para longe do A. O jogador D começa a perseguir o A para iniciar uma sequência de fuga. O jogador B faz o D desmaiar. Isso cumpre o objetivo Rescue.

O jogador A desmaia o C e o B faz o D desmaiar, simultaneamente. Com isso, você completa o objetivo Knockout.



OVERACHIEVER

Consiga 750 ou mais pontos em uma única morte.



NEEDLE IN A HAYSTACK

Para pegar os dois troféus, comece um treinamento de multiplayer em que você precisa eliminar três inimigos. Siga em frente até o primeiro inimigo e acompanhe o percurso dele até passar por um pouco de feno, lembre o caminho. Recomece e vá direto para o local do feno e se esconda lá, e espere até que a barra ao redor do botão carregue para receber mais pontos. Se você fez corretamente, receberá os dois troféus.

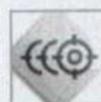


ABSTERGO EMPLOYEE OF THE MONTH

Realize todos os bonos que aparecem em "Bonus Description" dentro do menu "Progression". O jeito mais fácil de conseguir



todos os bônus o número de vezes que o jogo pede é em partidas privadas (isso só não serve para os bônus de final).



AHEAD OF THE CURVE

Realizar uma fuga dupla ou tripla. Isso significa fugir de dois ou três perseguidores ao mesmo tempo. Isso pode ser feito em três modos online:

- **Wanted:** Fique em primeiro ou segundo em uma partida para ser perseguido por mais de um inimigo, aguarde até que dois ou três cheguem e escape.
- **Manhunt:** Quando você vira o alvo, todos os outros jogadores vão atrás de você, dê um jeito de escapar de dois ou três simultaneamente.
- **Alliance:** O modo mais fácil para conseguir o troféu. Você pode ser

o alvo de um grupo inteiro, apenas fuja de uma dupla ou trio.



JOB SKILLS

Eliminar um alvo em um combate aberto é quando o seu alvo e o seu perseguidor estão cientes da sua presença. Acabe com o alvo antes que ele consiga fugir e escape do seu perseguidor para receber o troféu.



DOWNLOAD COMPLETE

Apenas junto 650.000 EXP para chegar ao nível 50. Lembre-se de que lutas em "private" não acumulam pontos.



JULIUS CAESER

Conquiste os outros troféus para receber este.

TROFÉUS DE COLECIONÁVEIS

Para pegar três troféus do jogo, é preciso coletar todos os colecionáveis do jogo, o que inclui 101 bandeiras (Borgia Flag) - são 83 na cidade e 18 em dungeons -, 10 penas (Feathers) e solucionar 10 códigos criptografados (Glyphs). Para localizá-los, é preciso usar a Eagle Vision para enxergar

uma passagem secreta no alto das paredes, confira na página 116 o mapa com todos os colecionáveis e, a seguir, solução dos Glyphs.



Desvende todos os enigmas de *Assassin's Creed Brotherhood*.



IN MEMORIAM

Acompanhe o mapa da página 116 e colete todas as penas secretas.



CAPTURE THE FLAG

Use as nossas indicações da página 116 e encontre todas as bandeiras. ▶

GLYPHS

CLUSTER 1



• Xadrez: Peça E2 para E4

CLUSTER 2



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



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



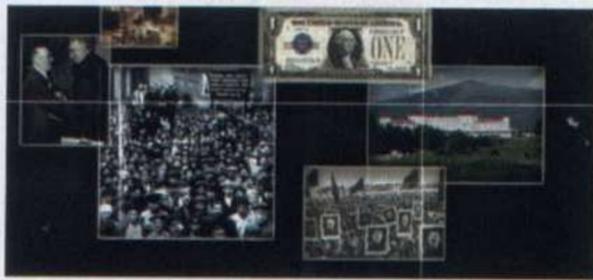
1 = 3x para direita
2 = 4x para direita
3 = 5x para direita
4 = 1x para direita



Peça F2 para F4

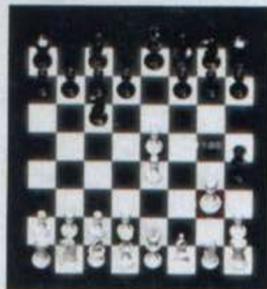
ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

CLUSTER 3



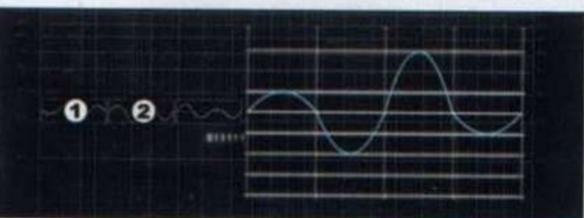
• Xadrez: Peça F4 para E5

CLUSTER 4



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

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

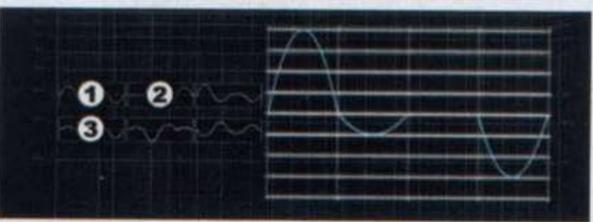


CLUSTER 5

• Xadrez: Peça D1 para E2



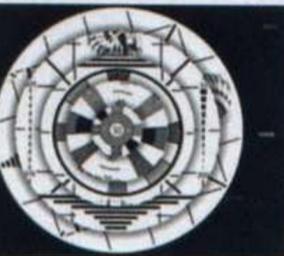
CLUSTER 6



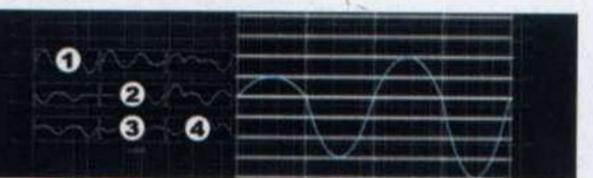
CLUSTER 7



CLUSTER 8

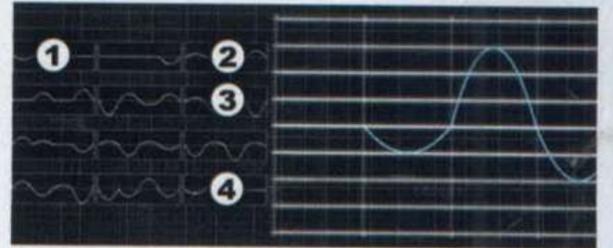


1 = 1x para esquerda
2 = 4x para esquerda
4 = 2x para direita



• Xadrez: Peça E1 para F2

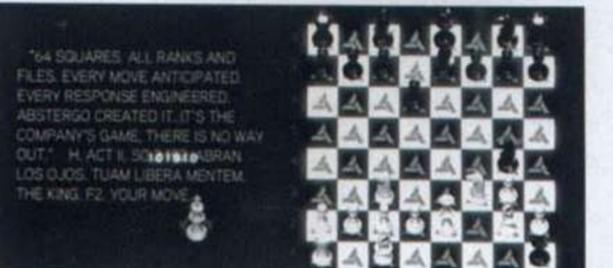
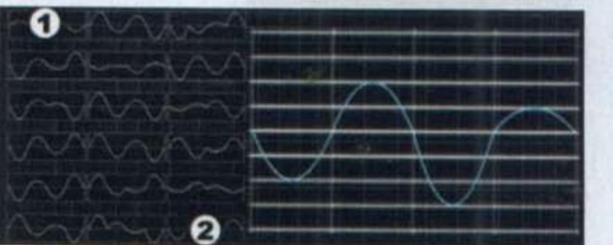
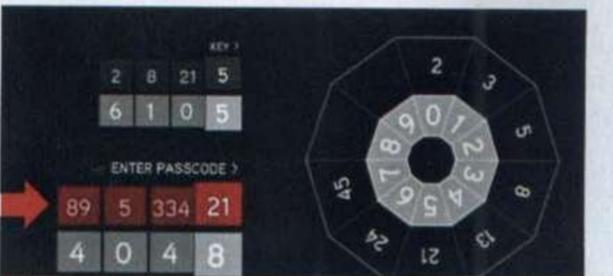
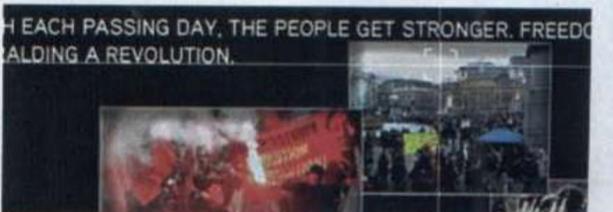
CLUSTER 9



CLUSTER 10



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



ROMA

Localização de todas as Feathers, Borgia flags e Glyphs



EXPLORANDO ROMA

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

LEGENDA

● Feathers - ● Glyphs - ● Borgia

GP MEGASTORE

Rua Clóvis Bevelacqua, 185 - Jd. Brasil - Campinas/SP

(19) 3212-2656

www.GPMEGASTORE.COM.BR

VENDAS PARA TODO O BRASIL



02/11/2010

O MELHOR SIMULADOR DE CORRIDA ESTÁ DE VOLTA



ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

16/11/2010



CALL OF DUTY BLACK OPS

09/11/2010



RS 189



RS 189



RS 182



RS 139



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

OFERTAS VÁLIDAS ENQUANTO DURAR O ESTOQUE

PS Move
Kit Completo
Acessório +
Jogo + Câmera
RS CONSULTE!



RS 119



Varias Cores - RS 129

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

32

61%

7671

110
510
1512
5539

POS.	PSN-ID	LVL	%					
1	leon_melo	32	61	5539	1512	510	110	7671
2	dropeti	29	91	4684	1337	419	106	6546
3	renee_roots	25	72	3235	1038	357	78	4708
4	Doutrinatorbr	24	78	3329	969	296	70	4664
5	RavenXBR	25	30	3097	946	359	85	4487
6	CesarSacramento1	24	49	3038	918	326	75	4357
7	revolts_br	23	85	2861	895	308	74	4138
8	Doidao66	23	68	2951	876	291	71	4189
9	facanacaveira_br	22	67	2915	851	261	48	4075
10	thrashsp	21	73	2749	798	235	42	3824
11	chris-claire-jil	22	18	2637	776	253	66	3732
12	EDU110	22	26	2343	791	280	78	3492
13	Daniel1982RJ	20	91	2789	722	193	36	3740
14	gpbmirabeau	20	62	2633	697	213	30	3573
15	fluminense20	21	29	2300	733	250	63	3346
16	patedecarne	21	57	2202	692	293	69	3256
17	coraxbio	21	1	2249	715	250	58	3272
18	god_br83	20	19	2352	627	203	51	3233
19	lmf483g	20	68	2001	675	257	67	3000
20	rffvayanos	20	12	2102	668	241	43	3054
21	Cantuário	20	26	2006	656	239	60	2961
22	wagnerlima	19	28	2318	582	189	28	3117
23	SAMGAMES	19	16	2390	591	151	34	3166
24	aragorn_sp	19	53	2121	623	210	38	2992
25	Jr_e_Mi	19	35	1955	605	214	45	2819
26	tuka_rossi	18	95	1995	547	189	46	2777
27	Black_Thor	18	54	2046	572	154	37	2809
28	WALCOW	18	57	2065	544	167	35	2811
29	Romulo01	18	69	1626	584	209	49	2468
30	Gugol	18	2	1943	497	150	37	2627
31	FlavioGALVAO	17	86	1771	528	146	41	2486
32	pitboystm	17	85	1799	493	154	40	2486
33	GLADIADORBR	17	76	1657	534	188	24	2403
34	lBaRbArOl	17	75	1730	483	164	38	2415
35	NUMERO_PI	17	84	1664	476	175	43	2358
36	Rcainformatica	17	44	1765	496	148	27	2436
37	OS-METRALHAS	17	23	1859	468	135	21	2483
38	kaus-sp	17	31	1793	486	129	30	2438
39	don-30_	17	38	1808	452	140	32	2432
40	ViBraTto	17	32	1754	474	153	24	2405
41	ENASORODRAUDE	17	48	1597	496	150	42	2285
42	beto3d	17	13	1809	446	136	24	2415
43	atanascovich	17	21	1778	429	132	35	2374
44	Foc4666	17	9	1756	452	133	27	2368
45	Tatu_Ripa	16	73	1904	441	100	17	2462
46	LutzPS	17	20	1497	508	150	36	2191
47	maceulinho	17	26	1498	471	165	37	2171
48	leanflu	17	24	1548	442	159	40	2189
49	RanzaLee	16	95	1636	460	128	32	2256
50	dikvigaristabr	16	55	1850	400	105	18	2373
51	burds	17	13	1500	441	163	37	2141
52	benjbr	16	29	1830	389	107	9	2335
53	lon3000	16	77	1545	449	127	34	2155
54	RodrigoGodo	16	38	1672	435	110	17	2234
55	fabriciols	16	70	1609	405	135	29	2178

POS.	PSN-ID	LVL	%					
56	ricky174	16	96	1378	458	171	33	2040
57	shadow_knight7	16	35	1567	414	114	26	2121
58	IvanReinhold	16	20	1717	362	99	23	2201
59	sinistru	16	72	1306	429	159	39	1933
60	felipembc	15	78	1711	361	89	10	2171
61	WOLFRAINX	15	65	1662	378	84	8	2132
62	nhervas	15	94	1615	348	101	21	2085
63	programadorthiag	16	32	1287	409	143	34	1873
64	S_Spiros	16	28	1170	442	154	31	1797
65	gustavo_aguiar	15	62	1576	377	82	15	2050
66	lobovegeta	15	56	1608	341	81	16	2046
67	Arma771	15	37	1545	363	81	9	1998
68	Pena666	15	63	1471	349	95	22	1937
69	rodrigo138	15	53	1440	353	94	20	1907
70	rafinhaaa	15	51	1302	400	104	18	1824
71	leandro_17	15	83	1186	372	137	30	1725
72	Rafaelskate	15	76	1219	377	116	34	1746
73	panserod	15	69	1102	382	147	24	1655
74	GVENOMBR	15	35	1356	341	92	22	1811
75	apolloss6	15	46	1260	359	102	27	1748
76	brsombra	15	3	1477	313	75	11	1876
77	D_DIGOMAU	15	32	1136	382	117	20	1655
78	JoseMauro	15	16	1312	317	91	22	1742
79	tonyjunior_pe17	15	60	1043	355	140	33	1571
80	rn666rodrigues	15	15	1274	329	90	23	1716
81	UltNoha	14	92	1412	300	78	12	1802
82	Telmo-SP	15	30	1166	340	118	23	1647
83	Doidao_BR	14	81	1442	305	66	10	1823
84	agente00789	14	88	1356	300	74	17	1747
85	merk5678	15	5	1167	338	94	24	1623
86	PEGASUS0512	14	84	1360	267	89	13	1729
87	bizzo124218	15	1	1189	310	105	19	1623
88	JERRY-X-GAMES	15	33	1024	325	135	30	1514
89	ROBERTOGUIMA0013	15	9	1107	334	109	24	1574
90	DenysFellipe	15	4	1069	359	99	26	1553
91	paulinho_3010	14	64	1340	296	73	9	1718
92	felipelsj	14	82	1274	290	84	18	1666
93	alexguima80	15	5	1082	328	108	26	1544
94	Daniel-sp	14	83	1233	295	88	19	1635
95	TTV_BR	15	5	1092	318	107	27	1544
96	linho-mengo	14	63	1249	314	79	10	1652
97	prlsilva	14	59	1215	337	76	9	1637
98	FINALJOGADOR2012	14	71	1281	287	78	16	1662
99	CRUEL-MANIAC-1	14	70	1311	270	82	14	1677
100	paulacancian	14	80	1139	337	85	20	1581
101	FILOS_BR	14	99	1088	315	102	28	1533
102	david_wf	15	7	995	335	118	28	1476
103	ADILSAO	14	63	1208	305	87	11	1611
104	ILUSIONEX	14	46	1263	308	66	9	1646
105	Frauda1234	14	65	1198	296	85	15	1594
106	canedo14	14	39	1321	278	60	9	1668
107	milsoinline	14	52	1149	333	76	12	1570
108	meca4	14	46	1169	297	83	10	1559
109	animal1234567890	14	20	1352	250	59	3	1664
110	jco1963	14	41	1234	254	80	11	1579
111	MalucoNoPedacO	14	61	983	329	93	22	1427
112	Lord-kadu	14	57	1111	269	94	19	1493
113	jorgeramone	14	50	1077	300	85	18	1480
114	God3579	14	67	1056	265	97	27	1445
115	katrushnefrobol	14	29	1165	262	72	14	1513
116	raphacwb	14	33	1144	263	75	16	1498
117	purusso	14	1	1249	265	48	6	1568
118	Montatah	14	20	1036	321	64	15	1436
119	CLAUDIVAN2010	14	43	1026	273	84	24	1407
120	doukiller	14	17	1154	248	68	14	1484
121	RM_fearless_PI	14	17	1058	289	76	11	1434



CHECKLIST DA EDIÇÃO

Nesta edição, você pode acumular até **144 troféus** para sua coleção da PSN. Marque quais já estão na sua lista e busque os 100%

ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

- 1. Technical Difficulties
- 2. Battle Wounds
- 3. Sanctuary! Sanctuary!
- 4. Golden Boy
- 5. Rome in Ruins
- 6. Fixer-Upper
- 7. Bang!
- 8. Principessa in Another Castello
- 9. Fundraiser
- 10. Forget Paris
- 11. Bloody Sunday
- 12. Vittoria Agli Assassini
- 13. Requiescat In Pace
- 14. A Knife to the Heart
- 15. Undertaker 2.0
- 16. Gladiator
- 17. Plumber
- 18. One-Man Wrecking Crew
- 19. Amen
- 20. Splash!
- 21. Boom!
- 22. Kaboom!
- 23. Perfect Recall
- 24. Déjà vu
- 25. Your Wish is Granted
- 26. Fly Like an Eagle
- 27. Tower Offense
- 28. Home Improvement
- 29. Brotherhood
- 30. Welcome to the Brotherhood
- 31. Dust to Dust
- 32. Mailer Daemon
- 33. The Gloves Come Off
- 34. Spring Cleaning
- 35. Serial Killer
- 36. Perfectionist
- 37. Show Off
- 38. Synchronization Established
- 39. Strong Closer
- 40. Fast Learner
- 41. Role Model
- 42. Overachiever
- 43. Needle in a Haystack
- 44. Abstergo Employee of the Month
- 45. Ahead of the Curve
- 46. Job Skills
- 47. Download Complete
- 48. Julius Caesar
- 49.
- 50. In Memoriam
- 51. Capture the Flag

CRYSIS 2

- 1. Can it run Crysis?
- 2. Foreign Contaminant
- 3. More than Human
- 4. False Prophet
- 5. Internal Affairs
- 6. Into the Abyss
- 7. Once a Marine, Always a Marine
- 8. Hung Out to Dry
- 9. Fire Walker
- 10. Dark Night of the Soul

- 11. Crossroads of the World
- 12. Theseus at Last
- 13. Home Stretch
- 14. Start Spreading the News
- 15. City That Never Sleeps
- 16. Evolution
- 17. Heart of Darkness
- 18. Medal of Honor
- 19. Men of Destiny
- 20. Supersoldier
- 21. Close Encounters
- 22. Fastball
- 23. Death Grip
- 24. Popcorn
- 25. Two Heads Are Better Than One
- 26. Blast Radius
- 27. Food for thought
- 28. Headhunter
- 29. Hole in One
- 30. Band of Brothers
- 31. Literary Agent
- 32. Stealth Assassin
- 33. Speeding Ticket
- 34. The Tourist
- 35. Crysis, What Crysis?
- 36. League of Your Own
- 37. Dressed to Kill
- 38. Tooled Up
- 39. The Cleaner
- 40. Cry Spy
- 41. Jack of all Trades
- 42. Dedication
- 43. Modern Art
- 44. Try Me
- 45. The Collector
- 46. Maximum Module
- 47. Team Player
- 48. Nomad
- 49. I Am Not A Number
- 50. Death Slide
- 51. Platinum

TOMB RAIDER TRILOGY (LEGEND)

- 1. Just Dandy in the Andes
- 2. Back in the Day
- 3. Thank you, Tokyo. Goodnight!
- 4. This is Ghana Be Good
- 5. The Cold War Kid
- 6. Great Briton
- 7. It's Nepal Good
- 8. A Job Well Done
- 9. Good Time in Level 1
- 10. Good Time in Level 2
- 11. Good Time in Level 3
- 12. Good Time in Level 4
- 13. Good Time in Level 5
- 14. Good Time in Level 6
- 15. Good Time in Level 7
- 16. Have a Good Time All the Time
- 17. Most Rewarding
- 18. Bronze in Pocket
- 19. Go for the Gold
- 20. Bronze Age Warrior
- 21. Queen of the Bronze Age
- 22. 5 Golden Things

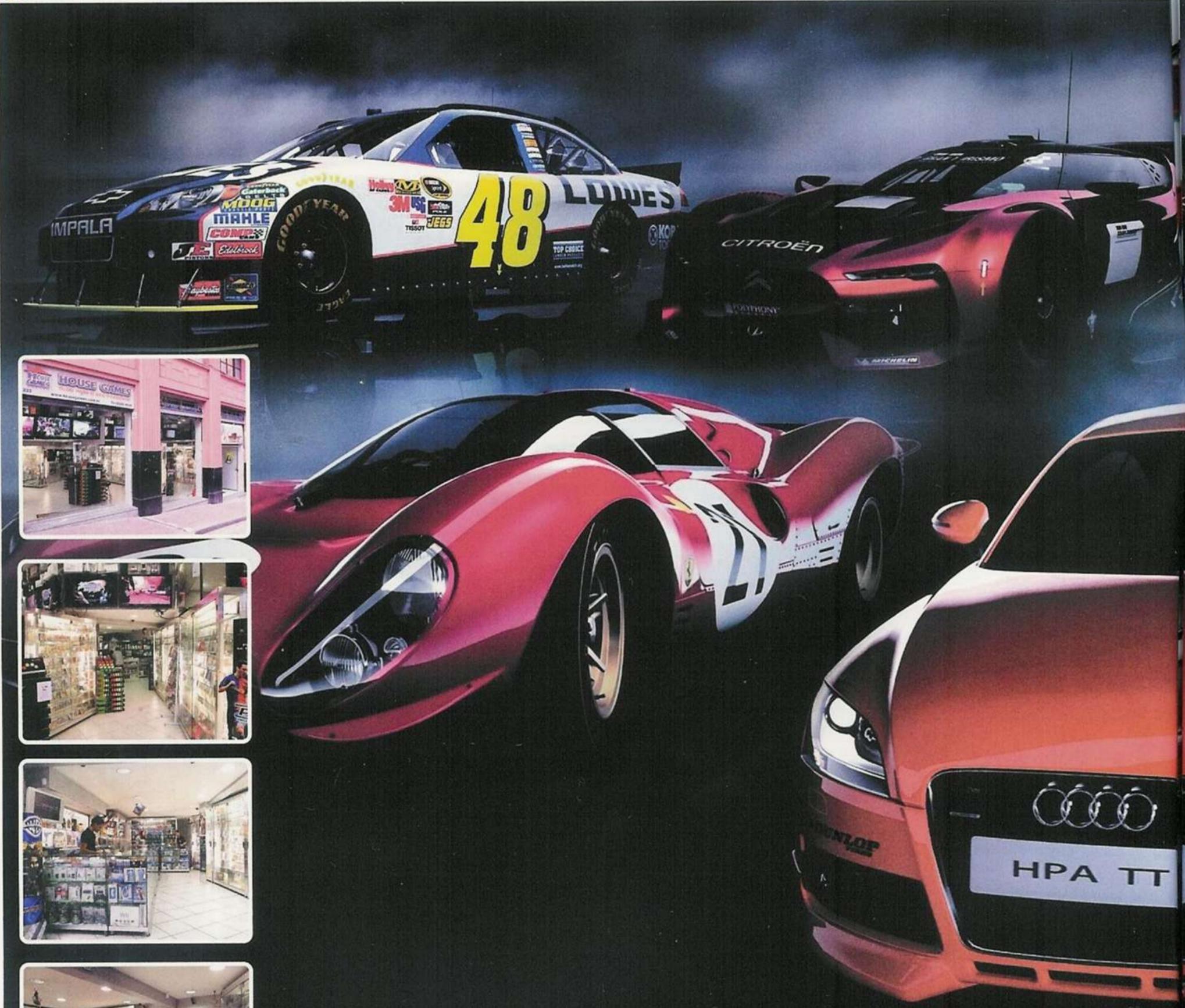
- 23. 30 Pieces of Silver
- 24. Copper and Tin for the Win
- 25. You Got the Silver
- 26. Gold Hoarder
- 27. Style Points
- 28. Double Style Points
- 29. Out With A Bang
- 30. A Bigger Band
- 31. The Professional
- 32. Kill (With) Your Television
- 33. Goooooooooooooooooooooooooooooal!
- 34. Biggest Bang for the Buck
- 35. Superior Firepower
- 36. THERE ARE FOUR LIGHTS
- 37. Survival of the Fittest
- 38. History Buff
- 39. Box Cutter
- 40. You Wear It Well
- 41. The Hard Way
- 42. Master of Tomb Raider: Legend





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:

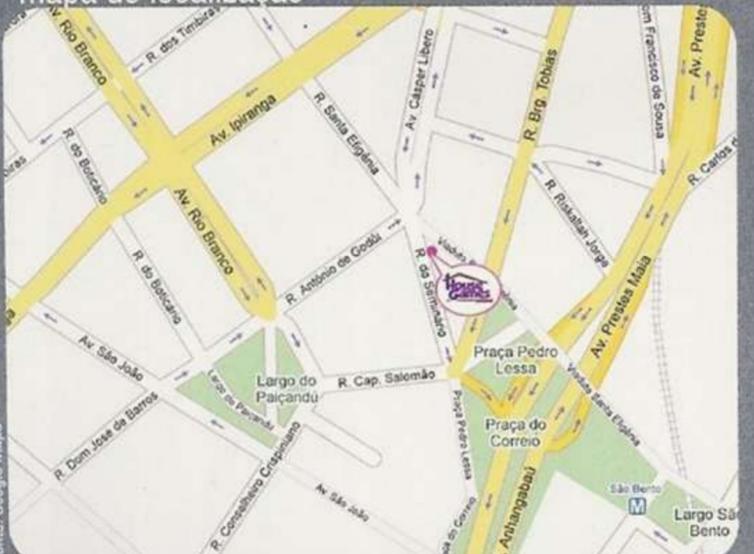
Rua do Seminário, 222 - Centro - São Paulo - Em frente a Igreja Sta. Ifigênia (esquina c/ viaduto Sta. Ifigênia). A 200m. da estação São Bento do Metrô.

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

MORTAL KOMBAT™



**O MAIOR
GAME DE LUTA
DA HISTÓRIA VOLTOU.
CHEGOU O NOVO MORTAL KOMBAT.**

XBOX 360



PS3



™ & © 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