

+ DETONADOS + COMPLEMENTOS + DICAS **EXCLUSIVAS** NA NET!

megagames Playstation



ANO 6 - Nº33
9,99
RS



A melhor experiência em games
com muito mais conteúdo

Simulação ou realidade?

GRAN TURISMO 5 **GT**

THE REAL DRIVING SIMULATOR

Gráficos perfeitos
e velocidade alucinante

EXCLUSIVO

**PASSO A PASSO
DE 3 JOGADORES!**

- Uncharted 2: Among Thieves
- Assassin's Creed II
- Call of Duty: Modern Warfare 2

COSPLAY

Um hobby diferente
para quem quer causar

**ANÁLISE
COMPLETA
26 jogos do
momento**

God of War 3



Battlefield:
Bad Company 2

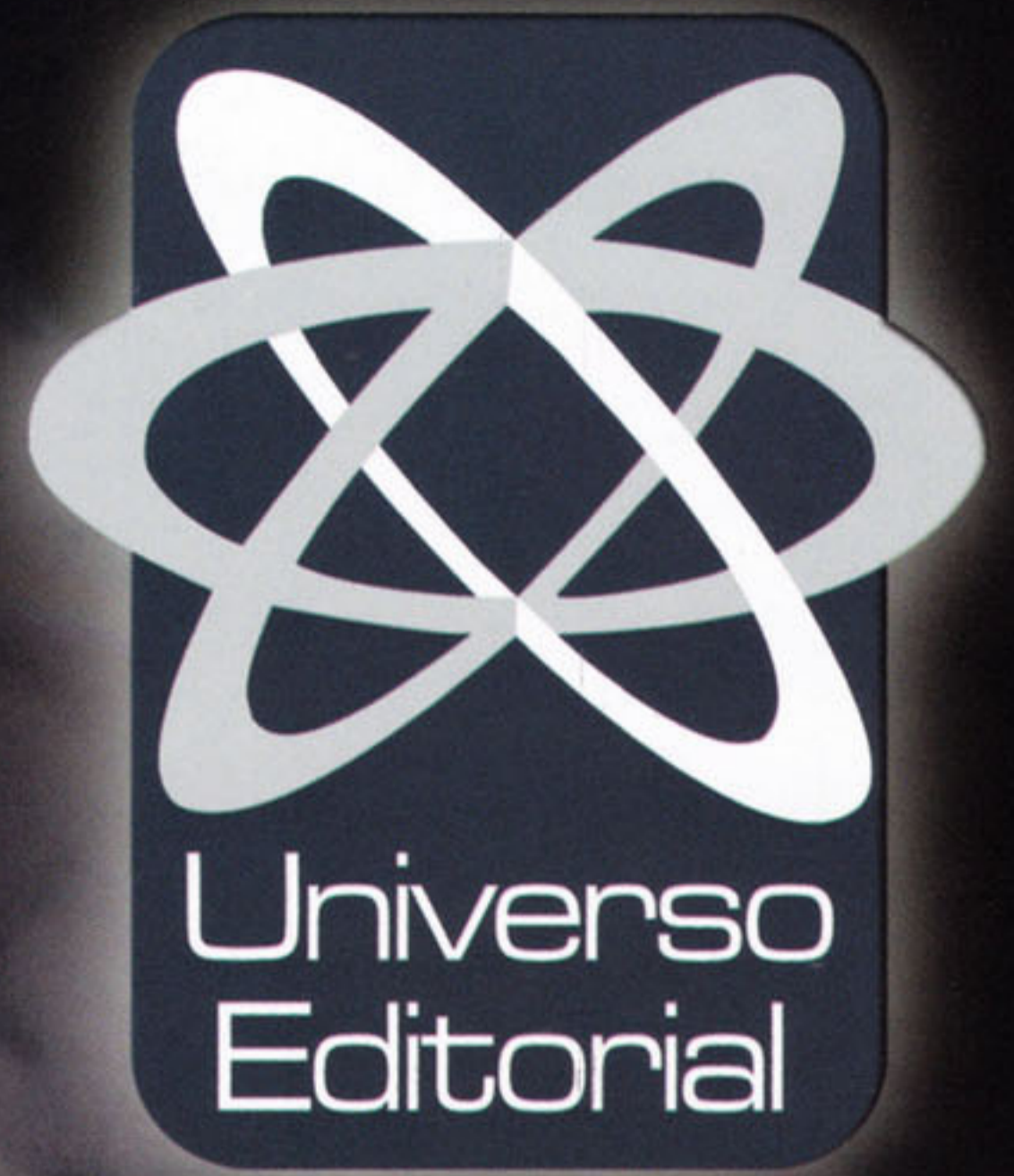


Dante's Inferno



PES 2010





**A expansão do
nosso Universo,
agora mais
próximo de você**

Play 3, o presente do momento!

Após mais um Natal e Ano Novo, chegou o momento de desfrutar dos presentes ganhados no fim de ano. Já foi o tempo em que ficávamos alucinados quando ganhávamos aquela tão aguardada e solicitada bicicleta, ou então, vidrados com os joguinhos do tempo do Atari, Master System, Super Nintendo e por aí vai. Temos a certeza que o Natal que se passou deve ter sido o Natal do PlayStation 3. Apesar de ainda estar com um custo bem alto, muitas crianças ficaram com os olhos arregalados quando puderam receber do "bom velhinho" esse presente que muito adulto também deve querer desfrutar. Muito mais que um simples videogame do passado, ele pode ser comparado a uma verdadeira central multimídia. A todos que estão podendo desfrutar dessa maravilha, um ótimo Ano de 2010 com muita paz e saúde a todos.

Quanto a revista, preparamos três detonados só de jogaços 5 estrelas. Você vai poder jogar até o finzinho o imenso e brilhante game **Uncharted 2: Among Thieves**, que rendeu 18 páginas da nossa revista. Além dele, confira o passo a passo do alucinante **Assassin's Creed II** e do explosivo **Call of Duty: Modern Warfare 2**. Não deixem de conferir as matérias de 30 jogos que estão por vir ou já estão sendo jogados pelos aficionados. Se você é fã de grandes personagens dos games, confira o especial sobre a febre dos cosplays. E tudo sobre **Gran Turismo 5**, mais um jogo de carros que promete arrebentar seus concorrentes. Além de muitas dicas dos grandes lançamentos.

Um grande abraço e um ótimo ano!
Os editores



Play Cartas	04
Play Gallery	05
World News.....	06

Preview

GOD OF WAR III	10
Brutal e aterrorizante, a volta de Kratos	
ALIENS VS. PREDATOR	11
Uma incrível batalha de criaturas assustadoras e cheias de horror	
MAX PAYNE 3	12
Max em São Paulo e pronto para novas matanças	
LOST PLANET 2	12
Ação congelante	
DANTE'S INFERNO	13
Uma viagem ao Inferno em busca da sua amada	
BIOSHOCK 2	13
Armamentos futuristas e muita ação	
BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2	14
Explosões realistas, efeitos e visuais incríveis	
MOTO GP 09/10	14
Ponha o capacete e prepare-se para grandes emoções em duas rodas	
VANCOUVER 2010	15
O jogo oficial das olimpíadas de inverno	
ARMY OF TWO: THE 40TH DAY	15
Um exército e apenas dois soldados	

Esse Promete

GRAN TURISMO 5	16
Tudo novo! Quase 1.000 carros para escolher, mais de 20 cursos e muita velocidade	

Especial

COSPLAY	18
A febre da transformação em um de seus personagens favoritos	

Crossover

Aperte o pause de seu videogame e conheça as novidades do entretenimento.....	22
---	----

Detonados

UNCHARTED 2: AMONG THIEVES	24
Foi difícil e extremamente demorado, mas conseguimos encontrar todos os tesouros do jogo	
ASSASSIN'S CREED II	42
A Itália renascentista nunca mais será a mesma depois da nossa presença	

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2	52
O detonado completo do maior lançamento da história do entretenimento	

Review

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2	58
O campo de batalha está a sua espera para muitos tiros e explosões!	
ASSASSIN'S CREED II	59
Uma continuação que merece muito louvor e perícia	
DEMON'S SOULS	60
Criaturas horrendas e muita violência neste incrível RPG	
NBA 2K10	60
Um chuá de realismo e divertimento	
SAW	61
Brincando com a morte agora na tela de seu videogame	
THE CLONE WARS: REPUBLIC HEROES	61
Deixa muito a desejar até aos fãs da série	
UNCHARTED 2: AMONG THIEVES	62
Visual alucinante, missões intrigantes e muita ação	
BRUTAL LEGEND	62
Muita música e a presença de Jack Black	
FIFA SOCCER 10	63
A batalha sobre quem é o melhor jogo de futebol continua quente	
MARVEL SUPER HERO SQUAD	63
Os heróis Marvel brigando como brinquedos de gente grande	
TEKKEN 6	64
Mais de 40 lutadores, infinitos golpes e muita adrenalina	
DRAGON AGE: ORIGINS	64
Prepare-se para muitas horas de jogo neste épico RPG	
PRO EVOLUTION SOCCER 2010	65
A Konami entra de cabeça com vitalidade e muitos golaços	
DJ HERO	65
Solta o som DJ que a festa só está começando	
AVATAR: THE GAME	66
Qualidade gráfica impressionante no jogo onde os invasores são os humanos	
ROGUE WARRIOR	66
Inteligência e muita tática para sair vitorioso no meio da guerra das Coreias	

DICAS E CÓDIGOS

ONLINE

Uma incrível coletânea de truques dos grandes jogos do momento para você deixar seus inimigos de **joelhos**



O grande momento da boca no trombone é aqui! Se você está indignado com alguma coisa, não consegue ir adiante em seu jogo favorito ou quer dizer algo, criticar, elogiar, sugerir, então fale agora mesmo e nos mande sua carta ou e-mail. Estamos aguardando para, assim que possível, responder a todos.

A Editora se reserva o direito de editar o conteúdo das cartas por motivo de espaço. Caso você não queira seu nome, Cidade/Estado ou e-mail impresso em nossas páginas, por favor, avise-nos. Fora isso, não é possível responder a todas as cartas e e-mails, mas afirmamos que todos serão lidos.

NEED FOR SPEED MOST WANTED

Olá, turma da pesada! Sou muito fã de vocês. Parabéns a todos. Gostaria que vocês publicassem dicas ou truques maneiros a respeito do jogo "Need for Speed Most Wanted para o PS2. Eu até já consegui alguns truques, mas em especial gostaria de saber como faço para ter o Nitro Infinito em meu carro. Se puderem me ajudar ficaria muito grato.

*Maicon Diego Mendes
Araraquara – SP*

Meu caro Maicon, primeiro gostaria de agradecer sua carta. Quanto aos truques para o jogo Need for Speed Most Wanted para o PS2, vamos passar alguns truques interessantes e o seu pedido entre eles. Confira!

Nitro Infinito – Digite a sequência **X, O, ↑, ▲, ▲, X, X, O**.
Habilita o Junkman Engine Part – **↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ↑, ↓**.
Habilita o Porsche Cayman – **L1, R1, R1, R1, →, ←, →, ↓**.
Habilita o Syntec Ford GT – **←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓**.

Escreva para a Editora

Play Cartas e Play Gallery

Rua Coelho Lisboa, 61 – cj. 108 – Tatuapé
São Paulo – SP – CEP 03323-040
redator@universoeditorial.com.br

POWER RANGERS

Olá, pessoal, tudo bem com vocês? Sou fanático pelos "Power Rangers" e gostaria que vocês me ajudassem com essa mania tão legal. Quais são os nomes de todas as gerações dos Power Rangers que foram lançadas para os consoles, PSOne e PS2. Espero que vocês possam me ajudar com esse enigma.

*Bruno Pires Oliveira
Praia Grande – SP*

Olá, Bruno, tudo bom. Temos a relação dos jogos lançados para as plataformas do PSOne e PS2 dos Power Rangers. Ai vai:

PlayStation

- Power Rangers Zeo Full Tilt Battle Pinball (30/09/1996)
- Power Rangers Lightspeed Rescue (26/09/2000)
- Power Rangers Time Force (02/11/2001)

PlayStation 2

- Power Rangers Dino Thunder (14/09/2004)
- Power Rangers: Super Legends (06/11/2007)

Para comprar edições anteriores da Editora:

Site: www.loja.universoeditorial.com.br

Suporte: 55 (0xx11) 3791-6284

(São Paulo).

Demais localidades: 0800-729-9995

SAC: sac@universoeditorial.com.br

GOD OF WAR

Olá a todos da Revista Megagames PlayStation, meus parabéns pela revista pois ela é 10. Gostaria de dar uma sugestão, por que vocês não fazem uma edição com o detonado do jogo "God of War". Eu sei que ele já é um pouco antigo, mas estou querendo muito finalizar esse jogo, mas preciso de ajuda, pois existem momentos do jogo que fico totalmente perdido. Espero que solucionem minha questão! Um abraço a todos.

*Marcio Cristiano
Por e-mail*

Oi, Marcio, valeu por ter enviado seu e-mail. Nós já publicamos sim o detonado do jogo God of War. Você pode encontrá-lo na edição de número 2 da revista Megagames PlayStation Detonados. Para solicitá-la, basta entrar em contato com o nosso SAC ou acessar nossa loja virtual. Caso também esteja interessado, o detonado do jogo God of War 2 pode ser encontrado na edição de número 22 da revista Megagames PlayStation. Bons jogos.

MEDAL OF HONOR

Oi, galera da Megagames PlayStation, me chamo Vinicius e estou com um problema no jogo Medal of Honor Vanguard. Não consigo de jeito nenhum passar da última fase do jogo, morro toda vez que tento jogar nessa fase. Já tentei quase de tudo, deve haver uma forma para vencer. Preciso de ajuda, ou com alguma dica, ou com o detonado do jogo. Um abraço e até mais.

*Vinicius Lopes
Por e-mail*

Caro Vinicius, suas mortes no jogo estão com os dias contados, pois você encontra o detonado do jogo Medal of Honor Vanguard na edição de número 23 da revista Megagames PlayStation. Basta entrar em contato com o nosso SAC ou acessar a loja virtual da Editora. Até mais!





Galeria de Arte

Criando com as próprias mãos!



1



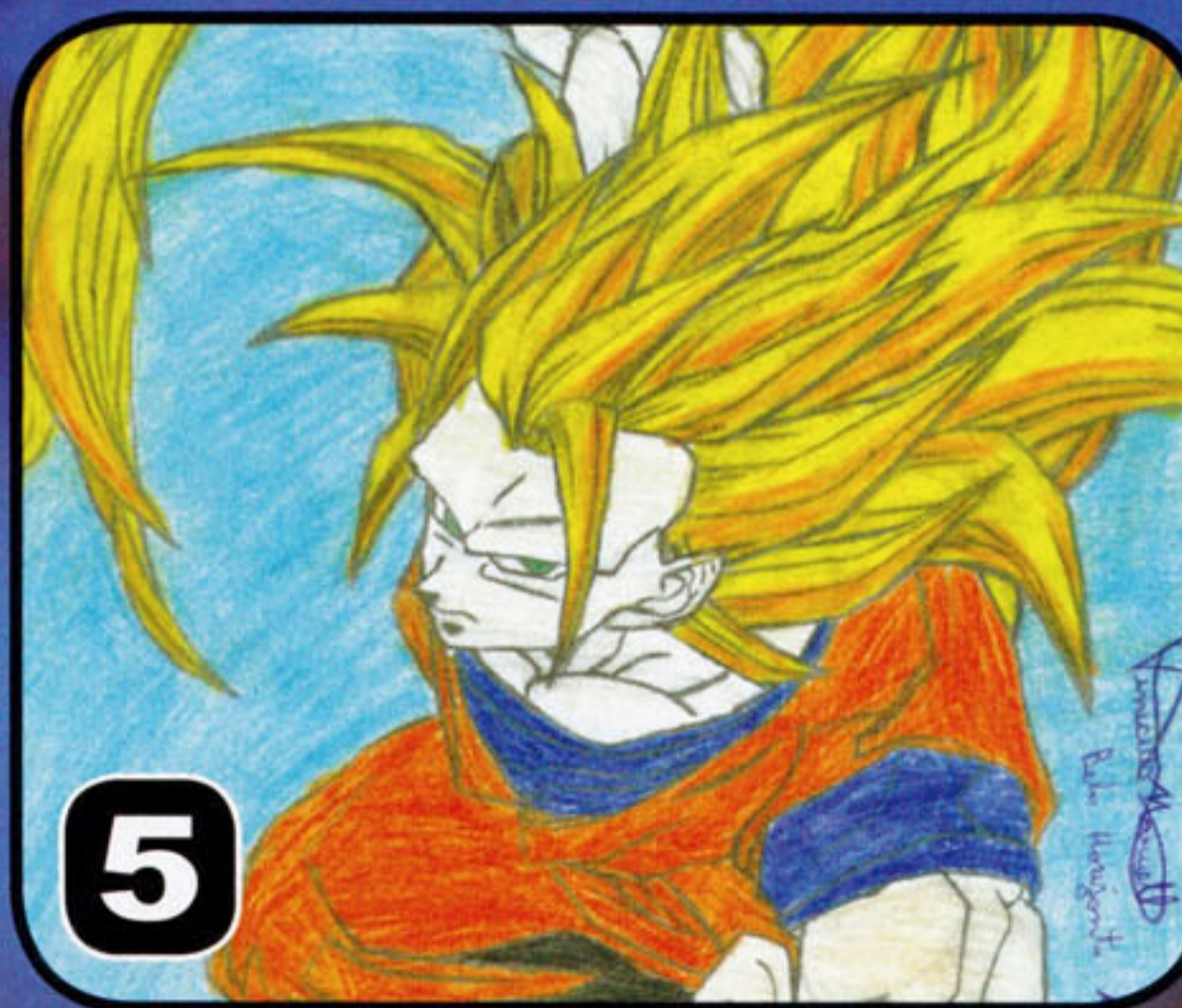
2



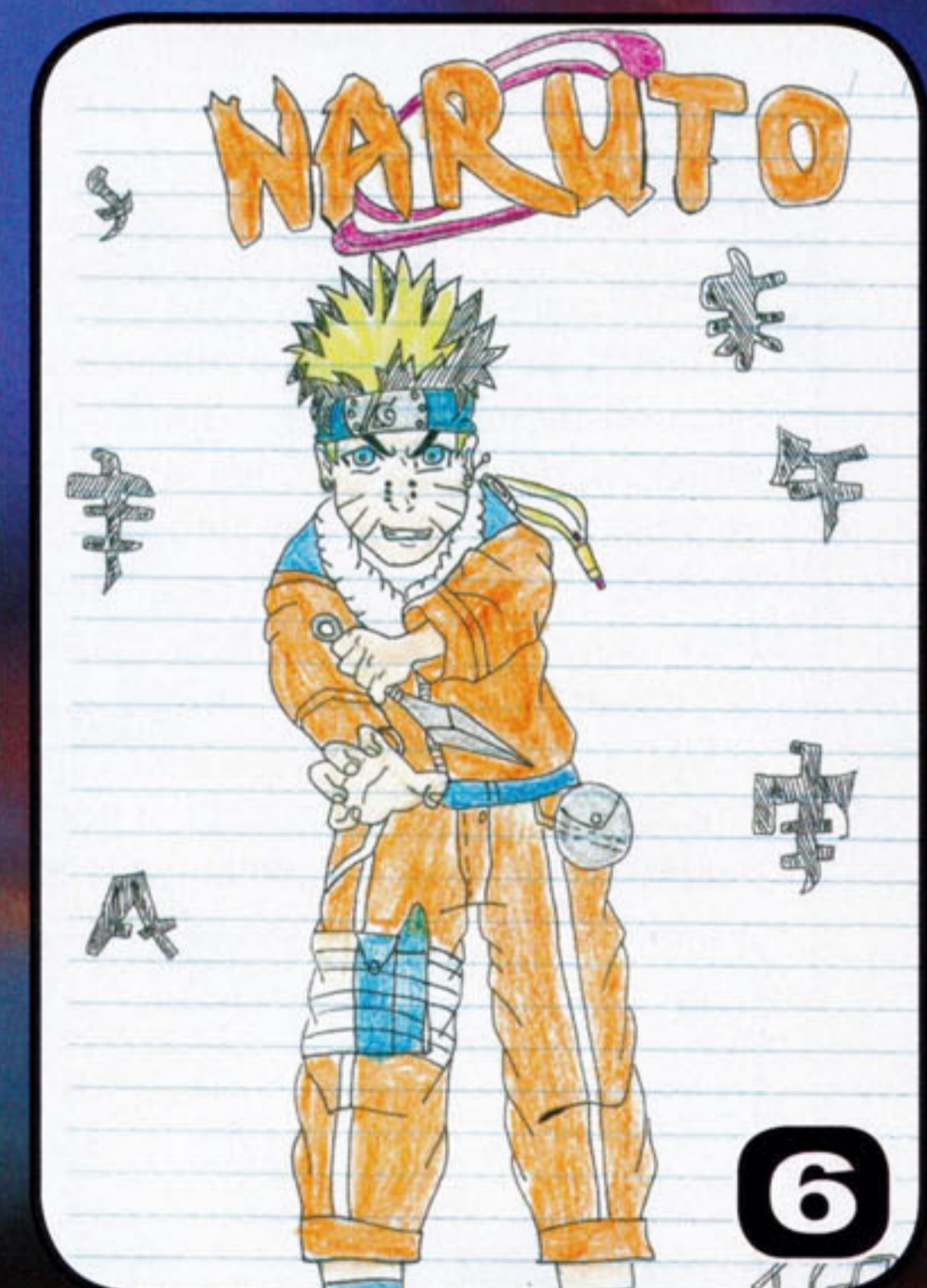
3



4



5



6

1. Rodrigo Azenha, de São Paulo - SP nos enviou o líder dos Autobots, Optimus Prime. Ele já está pronto para o ataque!

2. Erika Domingues, de Indaiatuba - SP nos enviou outro desenho de Dragon Ball Z. O tema campeão de desenhos da redação.

3. João Ricardo Paiva Camargo, de São Paulo - SP fez um dos vários personagens dos Gogo's CrazyBones.

4. A guerreira sexy dos Cavaleiros do Zodíaco, Marin, foi criada por Tatiane E. dos Santos, de Rondônia.

5. Vinicius Maxwell, de Belo Horizonte - MG fez o bom e velho Goku de Dragon Ball Z

6. Igor Rocha de Moraes, do Rio de Janeiro - RJ fez o jovem ninja Naruto preparado para novas batalhas.



É hora de ficar por dentro das novidades do mundo dos games e do entretenimento digital



O CLÁSSICO FINAL FIGHT NA PLAYSTATION STORE

Está chegando a PlayStation Store um lançamento que vai deixar os veteranos com água na boca. Batizado de Final Fight: Double Impact, o título traz de volta a clássica pancadaria dos tempos de "fliperama" para a nova geração. Ainda são rumores, mas ao que parece o game virá acompanhado de uma edição "remasterizada" de Magic Sword, outro belo clássico dos arcades de 1989. A previsão para a chegada de Double Impact é março de 2010 e ainda sem preço determinado. Para já ir aguçando os saudosistas de plantão, a Capcom vai incluir dois estilos do mesmo jogo, um graficamente melhorado e outro totalmente original da época.



TÁ PROIBIDO!!!

A Comissão de Educação do Senado aprovou no dia 1º de dezembro o projeto 170/06 que torna crime fabricar, importar ou distribuir jogos de videogames ofensivos "aos costumes e às tradições dos povos, aos seus cultos, credos, religiões e símbolos". O projeto é de autoria do senador Valdir Raupp (PMDB-RO).

Como o projeto ainda seguirá para votação na Comissão de Constituição e Justiça, caso ele seja aprovado, ficará configurado que jogos com esse "rótulo" são iguais a divulgação de conteúdo discriminatório, ou seja, crime de preconceito previsto no artigo 20 da lei. Quem descumprir a lei terá a pena de um a três anos de reclusão.

Infelizmente, o projeto não cita nenhum título que se enquadre nos termos propostos.

Essa não é a primeira nem a última vez que "jogos polêmicos" incitam discussões calorosas no governo brasileiro.

Games como Postal, o primeiro GTA e Carmageddon já foram banidos do Brasil. Counter-Strike e Everquest também entraram temporariamente para a "lista negra" do governo, mas voltaram atrás. Já no Rio Grande do Sul, é Bully que está condenado.



DOIS DLCS PARA ASSASSIN'S CREED 2

A Ubisoft se pronunciou afirmando que vai lançar dois DLCs (pacotes de conteúdo para download) de Assassin's Creed 2. Ambos serão inspirados em acontecimentos do século XV e poderão preencher alguns buracos no roteiro do game original. O nome do primeiro pacote será "Batalha de Forli" que, ao que tudo indica, vai cobrir a morte do lorde Pino III. O segundo é "A Fogueira das Vaidades", inspirado no evento de 1497 no qual objetos de arte, livros e cosméticos foram queimados por ordem do padre Girolamo Savonarola. O primeiro pacote será liberado em janeiro de 2010 e o segundo em fevereiro.



60 HORAS JOGANDO FINAL FANTASY XIII

O diretor do RPG Final Fantasy XIII, Motomu Toriyama, afirmou em entrevista a uma revista de games japonesa que seu game terá de 50 a 60 horas de jogo! "Percorrer o enredo principal leva os jogadores experientes a jogarem cerca de 50 horas, mas é possível que seu total se dê em 60 horas", disse Toriyama. Final Fantasy XIII chegará ao mercado norte-americano e europeu em março de 2010.





SE EU PUDESSE, TOCAVA MIL!

Rock Band beta marca histórica de 1000 músicas de mais de 400 artistas diferentes! E não para por aí, já são mais de 100 semanas seguidas com novos lançamentos. Essa é a marca anunciada pela Harmonix que tinha a projeção de que essa marca seria alcançada apenas no começo de 2010, mas devido às boas vendas do game, a demanda por músicas disparou. “Quando nós lançamos Rock Band prometemos aos jogadores criar uma experiência musical nos games que levaria o maior número de músicas possível às pessoas semanalmente”, afirma o CEO e cofundador da Harmonix, Alex Rigopoulos.

Ainda em 2010 será lançado o serviço “Rock

Band Network Music Store” que vai possibilitar aos usuários criar e disponibilizar na rede suas próprias músicas.



UBISOFT CONTRATA BRASILEIROS

A Ubisoft Brasil anunciou que está se mudando de Porto Alegre (RS) para o Parque Científico e Tecnológico da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul - PUCRS. Além disso, a empresa vai se juntar a instituição para promover um curso de pós-graduação em desenvolvimento de games. O curso foi batizado de “Desenvolvimento de Jogos Digitais”, e terá duração de 18 meses. Com um estúdio de produção em São Paulo, a Ubisoft também adquiriu uma velha conhecida, a empresa gaúcha Southlogic Studios que tem em seu catálogo games criados para Nintendo DS e títulos como Trophy Hunter e Deer Hunter.

A empresa também está procurando talentos em todo o território nacional para trabalhar em seus estúdios. Os interessados podem consultar o site www.vagas.com.br/ubisoft.

KONAMI PREOCUPADA COM O PRÓXIMO CASTLEVANIA

Em recente entrevista, Dave Cox, chefe do escritório europeu da Konami, disse que o próximo game da série Castlevania, batizado até o momento de “Lords of Shadow”, está gerando um certo stress dentro da empresa. O motivo? O game é bem diferente do que os fãs estão acostumados a ver em um título como Castlevania. Dave afirma que os fãs da saga podem não aceitar o game como mais um dentro da série. Ele lembra também que, inicialmente, o game foi anunciado apenas como “Lords of Shadow”. Dessa forma a empresa

mediria através de críticas, o interesse do público. Como a resposta foi positiva, a Konami então decidiu agregar o emblema Castlevania.

Esse novo episódio abandona o tradicional modo de jogo “side-scrolling” e aposta em algo mais parecido com God of War. Além disso, o game vem com um time de dubladores de peso, com nomes como: Robert Carlyle, (Trainspotting, Extermínio 2), Patrick Stewart (X-Men), Ian McKellen (O Senhor dos Anéis), Natasha McElhone (A Outra) e Jason Isaacs (Harry Potter).



MAIS PERSONAGENS EM SUPER STREET FIGHTER IV

A Bíblia japonesa dos games, a revista Famitsu, revelou em suas páginas mais três novos personagens para Super Street Fighter IV. Todos eles vêm do game Final Fight e são: Guy, Cody e Adon. A previsão da Capcom é lançar SSFIV ainda no primeiro semestre de 2010.



CLAQUETE, GRAVANDO!

Gravar vídeos e tirar fotos com muito realismo pode ser algo bem interessante, mas desde que o equipamento utilizado seja de grande qualidade e tenha espaço de sobra para suas gravações. Com isso em mente podemos declarar que testamos uma grandiosa filmadora da JVC. Ultra compacta, a filmadora Everio tem como um dos diferenciais seu HD interno de 60 GB para até 75 horas de gravação. Contém lentes Konica Minolta, um Zoom Dinâmico de 40x e uma fácil navegação através do sistema Laser Touch com o conveniente botão "One Touch" que permite o fácil compartilhamento e transferência de seus vídeos para o site do YouTube. A filmadora modelo GZ-MG630 da JVC conta com um display de LCD de 2.7" widescreen, permitindo uma excelente visualização das filmagens com um modo de resolução de vídeo de 720x480 pixels. Também conta com um controle automático de iluminação. Trata-se de um equipamento fundamental para você realizar qualquer tipo de vídeo.

Fabricante: JVC
Preço Sugerido: R\$ 1.799,00
Onde encontrar: www.jvc.com.br



MINI NO TAMANHO, GRANDE NAS FUNÇÕES

Aliando praticidade e design, a C3 Tech, marca da fabricante nacional de periféricos Coletex, trouxe ao mercado uma nova linha de mouses sem fio. Disponível nas cores preta, azul, vermelha e prata, o modelo W100 vem com nano receptor para conexão com o notebook, que pode ainda ser armazenado dentro do próprio mouse quando for preciso transportá-lo. O mouse conta com um modo de operação em 2.4 GHz, conexão Free Smart Link, 16 canais auto-selecionáveis com 64 mil combinações de chaves. Possui botão DPI para selecionar a velocidade do cursor. Também conta com uma chave Liga-Desliga e Modo Auto-Sleep para o máximo de duração da bateria. Seu raio de operação alcança até 10 metros.

Fabricante: Coletex
Preço Sugerido: R\$ 50,00
Onde encontrar: www.coletex.com.br



NAS ONDAS DO RÁDIO

Você é daquelas pessoas que não vive sem ficar ouvindo um rádio? Se para todo ambiente que vai precisa ligar um e ficar ouvindo suas músicas preferidas ou as notícias da atualidade, então temos uma boa indicação a você. Estamos falando do sintonizador de rádio FM W-Fi modelo Ira. O Ira é um sintonizador de Rádio FM Wi-Fi que permite se conectar automaticamente à Internet por uma rede sem fio, em cerca de 3 minutos, sem a necessidade de um computador. Basta ligá-lo e conectá-lo ao seu aparelho de som ou caixa acústica por meio dos cabos de áudio, que vem incluídos, e começar a escutar as músicas e informações, com alta qualidade de som, originárias das estações de rádio FM. A novidade permite que o usuário selecione as estações por localização ou gênero. O sintonizador consegue captar mais de 11 mil estações de rádio FM em quase todo o mundo. Possibilita armazenar até 40 estações favoritas. O sintonizador é compatível com chaves de segurança e todos os principais roteadores de Internet sem fio com configuração automática de tempo. Acompanha controle de volume, tem entrada RCA e miniplugue analógico.

Fabricante: Mobimax
Preço Sugerido: R\$ 1.000,00
Onde encontrar: www.mobimax.com.br



MEDIA PLAYERS CAMPEÕES!

Com o intuito de atender a demanda dos consumidores por imagens com resoluções cada vez mais altas, a Dynacom apresenta suas novas versões de media players que capturam fotos e vídeos em alta resolução, o MP6 Emulator e o MP6 Pocket Movie, com câmera digital de 5 megapixels.

Esses aparelhos tem um design moderno e arrojado, reproduzem músicas no formato MP3, WAV, WMA e AMR, e vídeo nos formatos MP4, 3GP e ASF. São capazes de emular jogos baixados diretamente da Internet para a memória (interna ou cartão Mini SD), tanto jogos no padrão Nintendo de 8 bits ou Summídia de 32 bits, via cabo USB. Também possuem gravador de voz, calculadora, visualizador e editor de textos e rádio FM.

Os dois aparelhos contam com um display LCD

colorido de 2,4 polegadas, com 65.000 cores e auto-falante embutido, o que os torna ideais para a reprodução de filmes, vídeos, clipes e outros tipos de imagens. O cartão Mini SD pode ser utilizado como pen drive, armazenando todo tipo de arquivo. A memória interna dos multiplayers é de 4 GB. Ambos têm capacidade para cartões de memória de até 8 GB. Produzidos na cor preta, os aparelhos são leves e de tamanho reduzido. O MP6 Emulator pesa 80 gramas e mede 120 mm x 65 mm x 20 mm. Já o MP6 Pocket Movie pesa apenas 60 gramas e mede 117 mm x 52 mm x 16 mm. Ambos vêm com bateria recarregável interna, com autonomia de uma hora e meia para vídeos e três horas para músicas, além de carregador de bateria, cabo USB, cabo de saída de áudio e vídeo, fone de ouvido e CD de instalação.

E TEM MAIS!

Vale a pena conhecer o MP Touch da Dynacom. Ele conta com um display de 2.8", do tipo "Touch Screen", conexão USB 1.1, bateria interna recarregável, memória de 2, 4 e 8 GB, suporta cartão Micro SD de até 8 GB. Ele grava e reproduz arquivos de áudio nos formatos AMR, MP3, WMA e WAV, grava e reproduz arquivos de vídeo nos formatos 3GP, ASF, MP4 e AVI e grava e reproduz arquivos de imagens no formato JPG. Possui câmera de vídeo de 3 megapixels e armazena até 20 estações de rádio na memória.

Também reproduz arquivos de texto no formato TXT. Vem com calendário, saída para fone de ouvido e alto-falante embutido. Tudo isso pesando apenas 80 gramas. Acompanha uma caneta retrátil para o toque na tela, carregador, fone de ouvido e cabo USB.

Fabricante: Dynacom

Preço Sugerido: MP6 Emulator (4 GB) – R\$ 269,00
MP6 Pocket Movie (4GB) – R\$ 269,00
MP Touch (2GB) – R\$ 269,00

Onde encontrar: www.dynacom.com.br



MP6 Emulator



MP6 Pocket Movie



MP Touch

CHEGA DE FIOS

Se você gosta de mobilidade com seus equipamentos de informática, aproveite para conhecer este Kit da Linha Business da Coletex. Você não irá mais se preocupar com os fios para seu teclado e mouse, dando muito mais liberdade para seus trabalhos no computador.

O conjunto de mouse e teclado W600 BK, totalmente na cor preta, é caracterizado pela sua simplicidade e suavidade de uso, perfeito para ambientes corporativos e profissionais.

Suas teclas foram concebidas para dar maior conforto mesmo em usos prolongados, aliando

suavidade e maciez no seu acionamento. Operando em 2.4 GHz, seu alcance é de até seis metros a partir do micro sensor que ocupa apenas uma porta USB, podendo ser utilizados em computadores de mesa e notebooks. Não requer driver de instalação nem aplicativos

especiais, além de ser 100% compatível com o novo Windows 7.

Fabricante: C3 Tech

Preço Sugerido: R\$ 72,00

Onde encontrar: www.c3t.com.br



GOD OF WAR III

A tão aguardada e temida volta de Kratos!

Nós sabemos bem o que um espartano em fúria é capaz de fazer com seus inimigos, mas se existe uma palavra que pode definir o que está por vir em GOW III, essa palavra sem sombra de dúvidas é: brutal!

O relançamento dos dois primeiros episódios da saga em God of War Collection para o PS3 só veio aquecer os dedos para a nova empreitada de Kratos. Depois de destronar Ares e se tornar o Deus da Guerra, desafiar Zeus e de ter sido banido do Monte Olimpo, é hora de enfrentar a fúria dos deuses novamente e recuperar a honra.

MUITO SANGUE EM HIGH DEFINITION

Com gráficos potencialmente aprimorados e novos elementos de jogabilidade agregados, a chegada de Kratos ao PS3 não poderia deixar de ser, no mínimo, divina. Em alguns níveis veremos nosso personagem escalando o corpo de um Titã e combatendo. Mudanças drásticas de direção conforme os movimentos do gigante farão todo o ambiente de batalha mudar repentinamente, mais ou menos como em Shadow of Colossos. Cenários que exaltam toda a beleza mitológica da trama, riqueza de detalhes nos personagens e câmeras que se movem cinematograficamente durante todo o tempo. Esses elementos visuais mesclados a uma trilha sonora que acentua cada momento com orquestras e vocais grandiosos trazem para God of War III a ambientação perfeita.

Outra novidade é a possibilidade de “montar” alguns inimigos. Algumas áreas só estão acessíveis se você pegar carona em uma Harpia e às vezes judiar de um ciclope irá ajudá-lo a liquidar os inimigos na redondeza. Cada “montaria” trará novas possibilidades de movimentos e utilização no game. Infelizmente o tempo de vida e utilização dessas montarias é bem pequeno, pois para fazê-los obedecer, o careca usa alguns métodos de tortura nada carinhosos.

EXCLUSIVAMENTE PARA O PS3

Desde que foi anunciado na E3 de 2008, GOW III têm criado muitas expectativas em torno de seu lançamento. Não é para pouco, os dois títulos anteriores foram sucesso absoluto no PS2 e a versão para o PSP também está na lista dos melhores títulos para o console. Já com a data revelada, tudo que nos resta agora é esperar mais um pouco para poder finalmente ter em mãos esse que promete ser um dos maiores títulos de 2010.

God Of War III deve chegar às lojas agora em março, sendo lançado apenas para o PS3. Assim como Uncharted 2: Among Thieves, será um daqueles games que fazem valer cada centavo gasto na aquisição de PlayStation 3. ■

O bárbaro grego está de volta



PS3

Fabricante

SCEA

Distribuidora

Sony Computer Entertainment

Gênero

Ação

Lançamento

Março de 2010

Positivo: O que já era bom ficou muito melhor

Negativo: Não queremos que Kratos nos castigue, portanto, sem pontos negativos

Caçador ou caça?

ALIENS VS. PREDATOR

Viver para matar ou matar para sobreviver? Eis a questão!

Em 1999 a Rebellion lançava o aclamado Aliens VS Predator original, não que o lançamento que está por vir seja apenas uma cópia, afinal temos que admitir que 10 anos de progresso significa muito quando se trata de videogames.

Aliens VS Predator traz uma proposta plausível: três modos de campanha single player e uma infinidade de opções para o modo multiplayer. São três também as raças jogáveis - marine, alien e predador - cada uma com características, poderes e objetivos diferentes, ou seja, desafios em dose tripla!

EM ALGUM LUGAR NA INFINIDADE DO ESPAÇO...

Mais precisamente em um planeta chamado BG-386, um grupo de mineradores encontra uma misteriosa pirâmide antiga. Eles não sabem do que se trata e acabam por despertar uma antiga e temível força que hibernava há vários séculos. O confronto começa e uma mensagem viaja o universo despertando a atenção de uma raça de guerreiros que resolve ir ao local para assegurar que as coisas não fujam do controle.

Quem jogou outras versões do game ou mesmo assistiu ao filme vai se sentir familiarizado com o clima do game. Os cenários e a trilha sonora estão impecáveis, tenebrosos e perfeitos para a proposta do título.

ESCOLHA SEU LADO!

Aliens VS Predator não inova em nada quando o assunto é jogabilidade, basicamente é mais um game shooter (tiro em primeira pessoa) com campanhas single player e um modo multiplayer para jogar em rede. As grandes novidades aqui estão nos diferentes modos de campanha que se entrelaçam em determinados momentos e as diferentes características de cada raça.

Com os marine você estará na pele de um ser humano e lutará pela sobrevivência da raça (pela sua vida também, é claro). A tensão tomará conta em todos os momentos, pois dentre as três raças, os marine são os que têm menos poderes de percepção e ataque. Será um verdadeiro desafio

jogar como humano, mas ao mesmo tempo tem suas causas nobres.

Caso escolha jogar como Predador, você terá uma verdadeira máquina de caçar. Andar pelas sombras e armas emboscadas fazem parte das características dessa raça, além de ter um arsenal exótico e altamente eficiente à sua disposição. Dentes, cauda e garras compõem uma das criaturas mais assustadoras do universo. Jogando com os Aliens, você poderá atravessar superfícies em grande velocidade e desfrutar de alguns dos "malefícios" da raça.

Além das diferentes campanhas, o jogo ainda traz um modo multiplayer estável e repleto de adicionais pra nenhum fã de shooters botar defeito. ■



PS3

Fabricante

Rebellion

Distribuidora

SEGA

Gênero

Ação

Lançamento

Fevereiro de 2010



A pergunta que não quer calar: Seriam eles páreos para a tenente Ripley?



Positivo: Raças com diferentes características e modos de jogo
Negativo: Sem pontos negativos até o momento

LOST PLANET 2

A sequência do grande sucesso da Capcom

Um bom gamer da nova geração já jogou ou no mínimo ouviu falar de Lost Planet. Esse grande game de ação da Capcom levou muitos jogadores a se tornarem fãs dos combates com tons de anime no planeta gelado E.D.N.III.

Agora, depois do sucesso do primeiro episódio, a Capcom resolveu presentear os gamers do mundo com uma sequência melhorada. Mas, como não pode deixar de ser, a produtora do game liberou uma quantidade de informação muito pequena. A princípio a Capcom aperfeiçoou o modo multiplayer e adicionou um modo de cooperação. Além disso, os ambientes estão mais ricos e com maior possibilidade de exploração.

TAMANHO É DOCUMENTO!

Para quem não sabe, o enredo do primeiro game conta a saga dos humanos que estão tentando colonizar um planeta que é coberto de neve. No entanto, esse planeta já tem seus habitantes, os Akrid. Eles estão de volta em Lost Planet 2 e consideravelmente maiores!

Para aumentar suas chances de sobrevivência, as tradicionais V.S (Vital Suits) estarão de volta. Elas são roupas especiais - quase armaduras - que facilitam a vida no inóspito planeta dos Akrid. A ação será o ponto forte de Lost Planet 2. Nos vídeos liberados até agora, em uma fase sobre um trem, é possível ver o quanto o game é dinâmico, rápido e absolutamente divertido. Uma característica interessante do game (falando em relação ao modo cooperativo), é que ao jogar em equipe, a mesma terá um contador que define a "vida" de todos. Se essa barra se esvaziar conforme os danos que a equipe recebe, mesmo que alguns integrantes estejam vivos, a equipe perde a partida. Essa característica com certeza vai influenciar um bom trabalho de equipe entre os jogadores. No mais, só nos resta esperar pelo lançamento dessa sequência que promete! ■



Criaturas realmente grandes



PS3

Fabricante	Capcom
Distribuidor	Capcom
Gênero	Tiro em 3ª pessoa
Lançamento	23/02/2010

Positivo: Mais possibilidades de exploração e visual melhorado
Negativo: Informações insuficientes

Violência em SP

MAX PAYNE 3

Mais amargurado e brutal que nunca!

O mundo dos games nunca mais foi o mesmo depois que o policial Max Payne surgiu. Cheio de problemas, Payne voltou para casa depois de um dia difícil e encontrou sua família assassinada. Os responsáveis pelo massacre foram homens de uma gangue de viciados em uma droga conhecida como Valkyr. O título foi tão inovador que o sucesso veio rapidamente. Logo veio a sequência batizada de Max Payne 2: The Fall of Max Payne com uma narrativa típica dos filmes policiais com a clássica atmosfera "noir". Nesse segundo episódio, Max se depara com Mona Sax, uma mulher misteriosa que ronda a vida do policial que já não é nada fácil. Lá se vão mais de seis anos

desde a última aventura de Payne, mas tudo o que o game apresentou em termos de jogabilidade, entre outros elementos, se tornaram tendência em diversos títulos que vieram na sequência.

UM CIDADÃO BRASILEIRO

Max desistiu de viver em Nova Iorque e decidiu mudar de ares, veio justamente morar em São Paulo. O policial veio para o Brasil encarar de frente seus problemas internos. O que se sabe do roteiro até esse momento é que Max Payne foi demitido da polícia de Nova Iorque devido a problemas particulares, a partir daí ele decide abandonar os EUA e parte para o nosso país tropical!

Encontrando um lugar para morar em São Paulo, Max arruma um emprego de segurança particular para uma família, é aí que seus problemas (como se fossem poucos) aumentam.

O que mais surpreende é o visual de Payne. Agora ele está careca, barba sempre por fazer, diversas cicatrizes e com um aspecto de abandono moral.

Mas uma coisa é certa, a Rockstar garante que os elementos que fizeram de Max Payne um game de sucesso, estarão presentes nessa terceira aventura, portanto espere um clima típico com muitos tiros, traição, violência e mau humor! ■



A São Paulo de Max Payne parece o Rio de Janeiro, mas tudo bem...



PS3

Fabricante	Rockstar Vancouver
Distribuidor	Rockstar Games
Gênero	Tiro em 3ª pessoa
Lançamento	3º trimestre de 2010

Positivo: A volta de um dos personagens mais marcantes dos games.
Negativo: A mudança na dublagem de Max Payne.

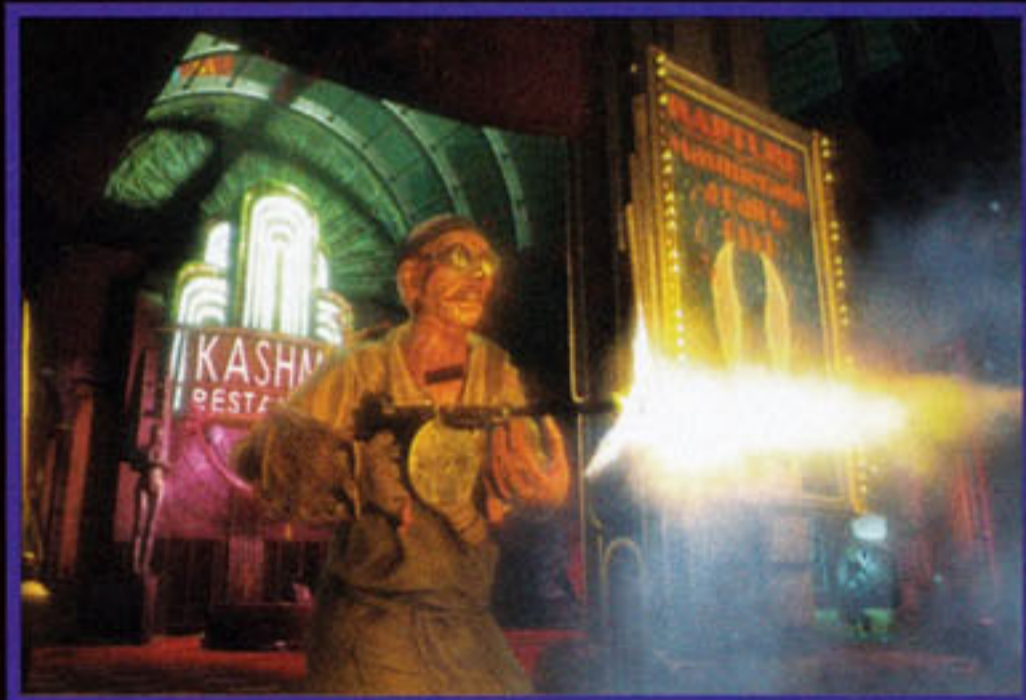
Big Sister

BIOSHOCK 2

Dez anos depois...

A ansiedade é grande, mas está bem perto de termos nas mãos um dos games mais esperados de 2010, BioShock 2. O game está sob o comando de um novo estúdio, o 2K Marin, mas não se preocupe, pois alguns dos criadores do game original estão nesse estúdio. O game volta com sua jogabilidade em primeira pessoa, com muitos elementos de RPG, ação desenfreada e se inicia basicamente de onde o game original parou.

O enredo de BioShock 2 trata sobre relatos de garotas que vem desaparecendo por todo o mundo. Ao mesmo tempo, a cidade submersa Rapture está sob um novo comando...



UM BIG DADDY MELHORADO

Você estará novamente na pele de um Big Daddy, aquelas criaturas enormes que usam um escafandro e protegem as "simpáticas" Little Sisters. A diferença é que agora o Big Daddy conseguiu uma espécie de consciência, ou livre arbítrio se preferir. Além disso, ele está mais rápido e melhor armado.

Dentre seus adversários, talvez um dos piores que vão cruzar seu caminho são as "Big Sisters". Essas criaturas de enorme agilidade e poder, são resultado de uma modificação das Little Sisters unidas a partes mecânicas de Big Daddies. Dessa forma elas tem sua própria armadura e são



dotadas de uma capacidade de luta sem igual. Mas você também terá suas vantagens. Além da clássica furadeira, seu Big Daddy poderá usar metralhadoras, lançadoras de arpões e usar as estações de melhorias "Power to the People". Nessas estações você fará upgrades em seus equipamentos.

No mais, vamos aguardar o dia 9 de fevereiro para entrarmos no sonho distorcido de BioShock 2. ■

PS3

Fabricante	2K Marin
Distribuidor	2K Games
Gênero	FPS (Tiro em 1ª Pessoa)
Lançamento	9/02/2010

Positivo: História envolvente e um multiplayer que promete
Negativo: Faltam informações relevantes

Viajando através do inferno

DANTE'S INFERNO

Baseado no poema épico, esse game promete arrasar em 2010!

Em fevereiro de 2010, todos nós vamos para o inferno! Calma, isso não é uma maldição ou uma previsão bizarra do futuro, é na verdade uma afirmação do que vai acontecer quando for lançado o game "Dante's Inferno". O game de ação com toques de terror está sendo desenvolvido pela Visceral Games, o mesmo estúdio de Dead Space.

Como o próprio título já diz, o game é inspirado na primeira parte do poema "A Divina Comédia", escrita por Dante Alighieri no século XII. A obra, além de abordar o inferno, ainda conta a viagem de Dante e Virgílio através do purgatório e do paraíso. Você estará na pele de um cavaleiro chamado Dante, um velho guerreiro cruzado que deve descer ao inferno para salvar sua amada Beatriz das garras do próprio Lúcifer. Como se não bastasse o sufoco, Dante ainda terá de encarar de frente tormentos de sua própria vida, como crimes do passado, traições e antigos segredos.

UM ÉPICO BRUTAL

A jogabilidade de Dante's Inferno é bastante semelhante ao que vimos na série God of War, no

entanto, o game ainda terá momentos em que o cérebro também terá de ser usado. Os produtores do game prometem alguns puzzles para conseguir abrir passagens ou até alcançar locais inacessíveis. Todo esse esforço será recompensado com novas armas e equipamentos.

Por falar em armas, Dante usa uma arma básica que é uma foice, mas não é uma foice qualquer, é justamente a arma da Morte! Dante tomou-a pessoalmente da Morte depois de um combate. Encantamentos mágicos e uma cruz especial também fazem parte do arsenal de Dante. Com tudo isso, não será uma boa ideia ir para o inferno? ■



"Deixai toda esperança, ó vós que entraís!"

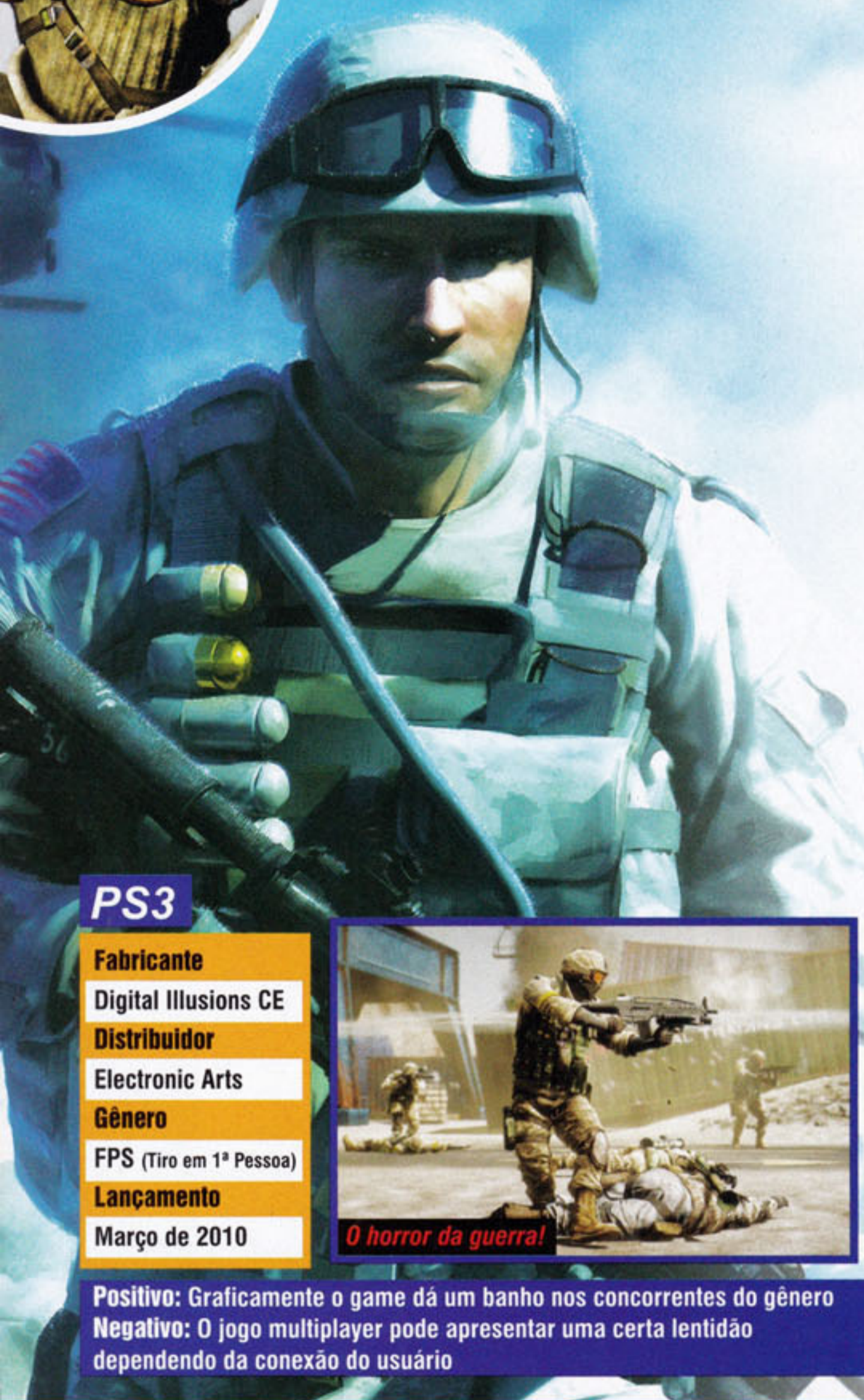
PS2

PS3

Fabricante	Visceral Games
Distribuidor	Electronic Arts
Gênero	Ação
Lançamento	9/02/2010



Positivo: Um tema interessante para ser explorado por um game
Negativo: Ainda existem problemas na jogabilidade



Destruição total!

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

A guerra virtual como nunca se viu nesse novo capítulo da série Battlefield

Battlefield: Bad Company 2 tem muita ação, tiros, estratégia, dezenas de inimigos, veículos, cenários muito bem construídos (além de serem totalmente destrutíveis) e uma carga imensa de diversão. Bom, é um resumo rápido do que esse game tem para lhe oferecer, mas muito mais pode ser dito dessa continuação do primeiro "Bad Company".

UM FILME DE AÇÃO!

Através da versão demo de BC2 já deu para ter uma boa noção do que a EA está preparando para os fãs afoitos da franquia Battlefield. As classes que os jogadores podem escolher são: Medic, Engineer, Recon e Assault. A jogabilidade é simples de pegar, ainda mais se você é íntimo desse tipo de game.

O mapa multiplayer disponibilizado na versão demo permite até 24 soldados, 12 de cada lado. Tendo sido feita a distribuição, começa o combate! A partir daí é que se vê todo o potencial do game, sem esquecer que, por ser

uma versão demo, ainda existe muito retoque a ser dado, mas assim mesmo o visual é de deixar o queixo caído.

Obviamente o visual é o que mais chama a atenção devido a qualidade dos efeitos de explosões e fumaça, por exemplo. Os efeitos sonoros também são igualmente bem trabalhados e oferecem uma boa imersão. O que mais nos deixa com água na boca em relação a parte gráfica é que a AMD afirmou em uma apresentação que o game já terá suporte ao novo DirectX 11, ou seja, já virá de fábrica com suporte multi-threading, hardware tessellation e "Shader Model 5.0. Espere ver explosões realistas, efeitos de água perfeitos e muito mais. ■



O horror da guerra!

PS3

Fabricante	Digital Illusions CE
Distribuidor	Electronic Arts
Gênero	FPS (Tiro em 1ª Pessoa)
Lançamento	Março de 2010

Positivo: Graficamente o game dá um banho nos concorrentes do gênero
Negativo: O jogo multiplayer pode apresentar uma certa lentidão dependendo da conexão do usuário



Acelere fundo!

MOTOGP 09/10

Liguem seus motores e prepare-se para "queimar" o asfalto!

Quem já assistiu a um campeonato de Moto-velocidade, conhece bem a adrenalina de um torcedor que vibra a cada curva, mesmo sentado no sofá de casa! Ver as ultrapassagens e os joelhos dos pilotos quase tocando o chão, dão um arrepio, não é mesmo? Agora chegou a vez de você sentir (ao menos virtualmente) a adrenalina das corridas de motocicleta. Quer mais? Que tal pilotar durante duas temporadas seguidas? Essa é a proposta de MotoGP 09/10.

DIVERTIDO E MODERNO

De suas últimas edições até agora, a franquia MotoGP mudou bastante e sempre pra melhor. Agora nas mãos da Capcom, o game recebeu o tratamento que merecia e podemos ver um jogo de motocicletas realmente envolvente e com características que fazem valer o título. Para começar a sensação de velocidade e a física do game, por si só, já valem a jogatina. Outra boa ideia foi a junção da temporada 2009 com a 2010, apesar da união ficar por conta de atrasos, mas tudo bem!

SIMULADOR OU ARCADE?

Essa é uma dúvida que paira no ar até o momento. Tudo indica que o game vai se manter em um patamar mais "descompromissado", com alguns toques de realidade, como o fato do piloto ter de tomar certas decisões durante a corrida. Esse elemento de estratégia vai além do simples "acelerar loucamente" até o fim da corrida. Graficamente, o que temos até agora, é um game digno de sua plataforma, com gráficos sólidos e bem executados. A previsão de lançamento de MotoGP 09/10 é para março de 2010 com o conteúdo da temporada 2009 tendo os DLCs gratuitos da temporada 2010 liberados em seguida. ■



PS3

Fabricante	Monumental Games
Distribuidor	Capcom
Gênero	Corrida
Lançamento	01/03/ 2010

Positivo: Graficamente o game agrada e a jogabilidade promete ser uma das melhores do gênero
Negativo: O atraso no lançamento

Polêmico

ARMY OF TWO: THE 40TH DAY

Um exército de dois soldados já é o bastante!

Sobre Army of Two podemos dizer uma coisa: esse é um game que divide opiniões. O primeiro episódio do game fez um grande sucesso, apesar das críticas negativas, e vendeu mais de 2 milhões de cópias. Sendo assim, era apenas questão de tempo para que uma continuação chegasse. Army of Two: The 40th Day está chegando e trazendo de volta os mercenários Rios e Salem com suas máscaras horripilantes.

O enredo se passa em Xangai que está sob condições desoladoras. É nesse cenário que os dois soldados terão que trabalhar para descobrir o que está acontecendo de fato.

TWO

TransWorld Operations, ou simplesmente, TWO é o nome dado a equipe de Salem e Rios e falando em equipe, o game foca bastante nesse fator. A inteligência artificial dos protagonistas foi consideravelmente aperfeiçoada no modo para um jogador. Seu parceiro não ficará servindo

apenas como apoio na hora do tiroteio, ele será fundamental para acessar locais mais difíceis ou até para formular estratégias. Um exemplo é um momento apresentado para ilustrar a IA dos personagens é quando eles tem que impedir que um atirador mate um refém. Apenas um dos soldados está a uma distância segura para abater o criminoso, mas é fundamental que seu parceiro passe as informações corretas via rádio. Cabe ao personagem do rádio criar uma situação adequada para passar as informações necessárias para o sucesso da missão. O entrosamento da dupla está mais profundo e com diálogos mais inteligentes. Polêmico ou não, Army of Two: The 40th Day está prometendo! ■



PSP

PS3

Fabricante

EA Montreal

Distribuidor

Electronic Arts

Gênero

Tiro em 3ª pessoa

Lançamento

12/01/2010

Positivo: Campanha Multiplayer fantástica!
Negativo: Nada de muita relevância



Que comecem os jogos!

VANCOUVER 2010

Ponha o agasalho e prepare-se para os esportes de inverno

Em fevereiro de 2010 são realizados os Jogos Olímpicos de Inverno em Vancouver, no Canadá. Em comemoração a esse evento, a SEGA e a produtora Eurocom, lançarão a versão eletrônica dos jogos batizada com o extenso nome: Vancouver 2010: The Official Video Game of the Winter Olympic Games. É bem claro que os esportes de inverno não são uma especialidade dos brasileiros, visto que não temos neve em nosso país, mas já que temos a chance de experimentar essa sensação mesmo que em um game, vale a pena conhecer o título.

REALISMO EM ALTA

Uma ideia bem interessante em um game desse gênero é a perspectiva dada ao jogador ao entrar na pele do atleta. Bom, de fato você estará praticamente na pele do atleta! Você vai realizar as provas e verá tudo em primeira pessoa, sem contar com a influência da física. A tradicional visão dos FPS agora em um game de esportes. Além desse diferencial, o game prima pelo realismo, ou seja, você não vai fazer nenhuma

peripécia sem pagar o preço do desastre! Outro ponto interessante em relação ao realismo do game é a suavidade e precisão na execução dos movimentos. O pessoal mais velho, que teve a chance de jogar Decathlon do Atari, lembra bem como era necessário esforço para vencer uma prova – sem contar os joysticks quebrados! Esse tipo de sufoco virou padrão em games de esporte, mas em Vancouver 2010 a coisa mudou. Basta acionar certos gatilhos que surgem na tela no momento exato e sua medalha estará garantida! Não podemos deixar de falar que o som e os gráficos ajudam bastante na imersão do jogador. ■



PS3

Fabricante

Eurocom

Distribuidor

SEGA

Gênero

Esportes

Lançamento

12/01/2010



Positivo: Realismo bastante interessante em um game de esportes
Negativo: Faltam informações relevantes



Adrenalina na neve



GRAN TURISMO

THE REAL DRIVING SIMULATOR

5



Mais de 950 carros, 20 localizações e 70 variações de pista! O que mais esperar de GT5?



Em abril de 2008 a franquia GT fazia sua estreia no PS3 com Gran Turismo 5 Prologue que foi recebido com grande aclamação e boas notas da imprensa especializada. Porém, todos sabíamos que ali estava apenas um Prólogo, uma espécie de "Demo Completa" do que a empresa planejava lançar no futuro.

Dois anos depois a Polyphony Digital engata a primeira em seu novo título, Gran Turismo 5, que promete elevar o realismo em simulação automobilística e gráficos ao extremo, explorando muito bem todo o potencial da plataforma.

Entre a simulação e a realidade

GT5 corre beirando a perfeição, e se você ligar o jogo num bom periférico (um Logitech Driving Force Pro Wheel, por exemplo) a experiência de direção e a resposta serão únicas. Isso é o que Kazunori Yamauchi (criador da série) sempre buscou para os títulos da franquia, uma realidade automobilística jamais vista em games anteriormente.

Há dois modos principais de jogo em GT5, o Arcade Mode e o GT Mode. Jogando em Arcade você poderá optar por corridas rápidas com os amigos ou mesmo sozinho. Já em GT Mode, os jogadores vão passar a maior parte do tempo correndo, navegando pelo mapa do mundo em suas diferentes pistas, adquirindo licenças, comprando acessórios e aumentando sua coleção de carros.

Além do modo "off-line", GT5 traz suporte a corridas multiplayer online também. Os desafios em rede terão suporte para texto e voz, além de chats privados e opções para compartilhar fotos e vídeos de replays (incluindo uma opção que publica seu replay direto no YouTube ou exporta para o PSP). Apesar da variedade de opções online, Kazunori Yamauchi já disse que a franquia ainda não alcançou o suporte de rede esperado; em 2006 planejava produzir uma loja virtual para GT5 onde carros, pistas e mesmo peças poderiam ser adquiridas.

De qualquer forma, podemos esperar muita diversão com o que o título tem a oferecer para jogos em rede.

A parte gráfica não há o que reclamar, em GT5 Prologue pudemos ter uma ideia do detalhamento de cada pista e veículo. Com tempo e aperfeiçoamento, o que vemos em GT5 é de dar brilho aos olhos. Efeitos de luz e sombra, texturas e brilhos nos veículos, cenários e prédios reconstruídos a risca (uma das cenas mostra inclusive o prédio da Polyphony Digital em Tokyo), tudo para sua imersão na experiência automobilística de GT5 seja inesquecível.

Danos nos veículos

O foco da franquia GT sempre foi descaradamente voltado para a simulação. Enquanto alguns jogos preferem explorar mais o modo "Arcade" (Burnout Paradise, por exemplo), e outros buscam um bom sincronismo entre diversão e simulação (como o Grid, da Codemasters), GT5 concentra-se quase que exclusivamente em ser um jogo que se aproxime do automobilismo no mundo real.

Batidas, capotamentos e acidentes catastróficos sempre foram deixados de lado para que a velocidade e a perfeição no volante fossem mais valorizados. Essa posição na série não agrada a todos, mas serviu para consolidar a franquia como a melhor opção do gênero no mercado.

Um grande passo da Polyphony Digital em GT5 é que os danos físicos serão sim visíveis, mas não espere espetáculos de demolição. O fato é que o sistema de danos se foca mais no desgaste, ou efeitos de uma colisão durante a corrida do que na destruição total do veículo

após a batida. A princípio os jogadores poderão achar normal bater um carro em alta velocidade no muro e sair com ele quase intacto (pelo menos visualmente, como nos títulos anteriores), mas dessa vez o game mostrará partes amassadas, e eventualmente um parachoque irá se desprender e ficar na pista, ou quem sabe uma porta que por ter tido a trava danificada comece a abrir nas curvas. Esses são os exemplos de como os danos foram aplicados em GT5 e já podemos ver o quanto o game será inovador dentro de seu próprio estilo.

Minutos antes da largada

O GT5 com seus gráficos surpreendentes, sua jogabilidade desafiadora e seu alto teor de realidade estão chegando para mostrar o quanto a Polyphony Digital leva a sério o assunto simulação. Todas as prévias para o título só apontam para melhoras significativas com relação ao seu antecessor (GT5 Prologue); então esse é o momento para aquecer os motores, calibrar os controles e se preparar para um show de automobilismo!

Seguindo a linha de bons games com exclusividade para o PS3, GT5 é mais um daqueles títulos que fazem valer a pena a aquisição do console. Como de costume nos games da franquia a largada de GT5 está marcada para março deste ano no Japão. Felizmente o game deve ter sua versão americana e europeia lançadas com poucas semanas de diferença. E respondendo aquela pergunta do início: "O que mais esperar de GT5?", seguramente já podemos dizer que será um dos melhores lançamentos de 2010. ■



Interação com o Gran Turismo PSP

Para aqueles que além do GT5 possuírem também o Gran Turismo PSP lançado no ano passado, existe ainda a possibilidade de fazer uma conexão entre os jogos usando a interação do PS3 com o PSP. Através dessa ligação, os jogadores poderão passar os carros adquiridos no portátil para sua garagem no game de PS3. Vantajoso? Com certeza, pois a aquisição de carros no PSP é dez vezes mais rápida que em GT5 (o sistema só funcionará com carros, e não com dinheiro).

Para os possuidores do portátil da Sony vale a pena já começar a jogar Gran Turismo PSP pensando no futuro e na economia de tempo. Além de, é claro, poder apreciar um dos games mais comentados do console.





Alodia Gosiengfiao, celebridade consagrada do mundo cosplay, inspirada no game Magna Carta

COSPLAY

SAIBA UM POUCO MAIS SOBRE OS FÃS QUE SE UNEM PARA HOMENAGEAR SEUS PERSONAGENS FAVORITOS

A arte "pop", praticamente inventada pelo artista plástico e cineasta Andy Warhol, a cada nova geração, abraça mais e mais seguidores em suas diversas formas apresentadas como filmes, jogos eletrônicos, séries de TV, quadrinhos, animações etc. A cada novidade que surge em uma dessas categorias, uma nova legião de fãs se forma. Um dos casos mais clássicos é o exército de admiradores de Star Trek e Star Wars que sempre se juntam para expor seus gostos e seu conhecimento sobre as séries nos eventos ligados aos títulos. E é sobre isso mesmo que vamos falar aqui, sobre essa prática adotada pelos fãs de determinados produtos em se unirem em eventos e encontros, especialmente fantasiados como seus personagens favoritos, o chamado cosplay.



Star Trek e Star Wars, os preferidos dos nerds cosplay ocidentais

O QUE É COSPLAY?

A palavra cosplay é a junção de duas outras palavras em inglês: costume (fantasia) e play (brincadeira), ou seja, brincar de se fantasiar, interpretar seus personagens de games, quadrinhos, desenhos e afins, imitando seus trejeitos, formas de falar e poses típicas. Os praticantes desse hobby, o fazem (ou procuram fazer) com muita alegria, elegância e desinibição, já que usar a mesma roupa de seu personagem preferido daquele anime, não é tarefa para qualquer um. Não basta se fantasiar, tem que imitar! São jovens potencialmente atores que exploram sua capacidade de interpretar e tornam-se artistas por um dia.

É justamente por isso, que os praticantes do cosplay, geralmente, sofrem algum tipo de preconceito e olhares tortos enquanto eles se deslocam para os eventos. Quem não conhece a prática – e diga-se de passagem, muita gente ainda não faz ideia do que seja – sente-se incomodado com a presença de jovens vestidos com roupas extravagantes agindo de forma incomum. O resultado: risadinhas de deboche e a criação automática de um esteriótipo preconceituoso a respeito do praticante do cosplay. A boa notícia é que, de acordo com os praticantes do cosplay, essa reação das pessoas vem diminuindo a medida que os animes passam em massa na TV, os eventos de animação ou games são cada vez mais divulgados, além das pessoas estarem buscando mais informações a respeito dessa prática.



COSPLAY - OS PRATICANTES DESSE HOBBY, O FAZEM COM MUITA ALEGRIA, ELEGÂNCIA E DESINIBIÇÃO



O cosplay surgiu nos EUA do final da década de 1930. Para ser exato, em 1939, foi registrado a primeira aparição de um "cosplayer". Foi na primeira World Science Fiction Convention (Worldcon), em Nova Iorque, que um jovem de 22 anos decidiu se transformar em um de seus heróis dos filmes de ficção científica. Seu nome era Forrest J. Ackerman. Acompanhado por sua grande amiga, Myrtle R. Douglas, que era colega de classe nas aulas de esperanto, Ackerman colocou seu traje futurista e espantou os mais de 180 participantes da convenção.

Usando seu uniforme espacial batizado de "futuricostume", e Myrtle transvestida com um vestido baseado em uma das

SURTIU NOS EUA...

personagens da obra de H.G. Wells "Things to Come". Na ocasião, os participantes da convenção se espantaram com a atitude dos dois jovens, o que causou uma mudança radical a partir dali nas convenções futuras. Anos depois dessa convenção, Ackerman se tornaria um dos nomes mais importantes da história da ficção científica como editor de revistas do gênero. Além disso, ele também se tornou um colecionador de mão cheia de itens relacionados ao tema. Prestou serviços de assessoria a Isaac Asimov, inspirou de Spielberg a George Lucas e, para fechar com chave de ouro o currículo de Ackerman, ele foi o criador da consagrada personagem Vampirella.

Infelizmente ele faleceu no final de 2008 com 92 anos. Seu legado será lembrado para sempre e sua influência no mundo da ficção científica foi fundamental para o surgimento de diversos movimentos, inclusive o cosplay.



... FOI PARA O JAPÃO...

Com o tempo, nas convenções seguintes, as pessoas gostaram da ideia criada por Ackerman e passaram a se fantasiar. Como o crescimento dessa prática, surgiu o chamado "masquerade". Era um concurso em que os fantasiados realizavam apresentações para o público. Os "costumers", como ficaram conhecidos os fantasiados, estavam restritos a suas feiras e eventos de ficção científica até a chegada de Nobuyuki Takahashi em 1984.

Quando Takahashi decidiu visitar a Worldcon daquele ano, ficou impressionado com o que viu. A partir daí, a divulgação no Japão começou a ser massiva e logo ele criou seu próprio termo para os jovens de fantasia: cosplay. Esse foi o ponta-pé inicial para uma verdadeira febre no país. Revistas especializadas surgiram para apresentar para a grande massa a prática de se fantasiar, como personagens de animes e mangás, e estava formada a indústria do cosplay.



... E CHEGOU NO BRASIL!

Veio a década de 1990 e os animes se espalharam pelo mundo como fogo na palha seca! Os EUA acabaram recebendo de volta a sua invenção, mas de uma forma diferente e muito maior. O "costuming" foi abolido e o cosplay adotado completamente. Mais e mais convenções de anime e praticantes de cosplay surgiram pelo país e, fatalmente, foi de lá para o mundo!

Como o cosplay nasceu em um lugar, foi pra outro e voltou ao seu berço, obviamente criaram-se algumas diferenças nas formas como cada país vê a mesma coisa. Nos EUA, o cosplay não significa apenas a transformação em um personagem de anime ou mangá; nos concursos, as pessoas podem criar fantasias originais. Já no Japão, o cosplay está intimamente ligado ao fato de se parecer com seu personagem favorito de forma fiel, por exemplo, falando, agindo da mesma forma que o personagem em questão.

A explosão dos animes nos anos 1990 atingiu o Brasil em cheio com a chegada de animações como Cavaleiros do Zodíaco. Anos antes já tínhamos algumas animações como Sawamu, A Princesa e o Cavaleiro, Speed Racer, Fantomas, mas essa geração não tinha sido "capturada" e envolvida pelos animes como a geração de 90. O sucesso de Cavaleiros do Zodíaco no Brasil foi tão grande, que a febre se espalhou de tordas as formas, inclusive nas primeiras convenções do gênero no país.

A prática do cosplay no Brasil é uma mistura da norte-americana com a japonesa, deixando os praticantes a vontade para se soltarem em sua máxima expressão.



Cosplays na Jedicom 2009, aqui no Brasil



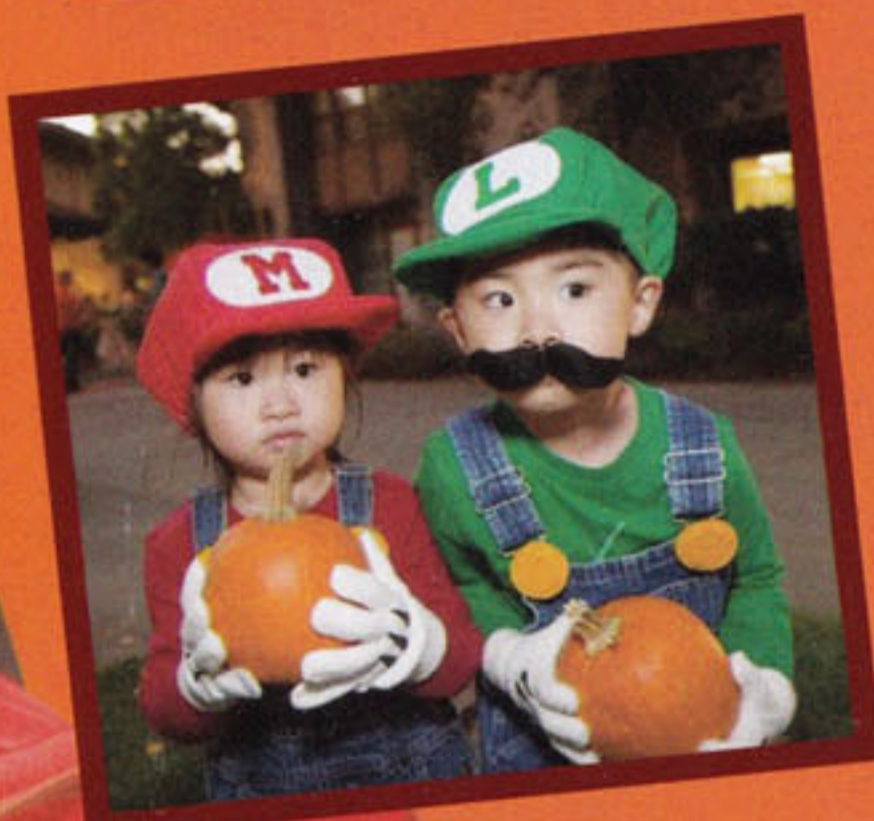
Star Wars do jeito que Jabba, o Hutt, gosta



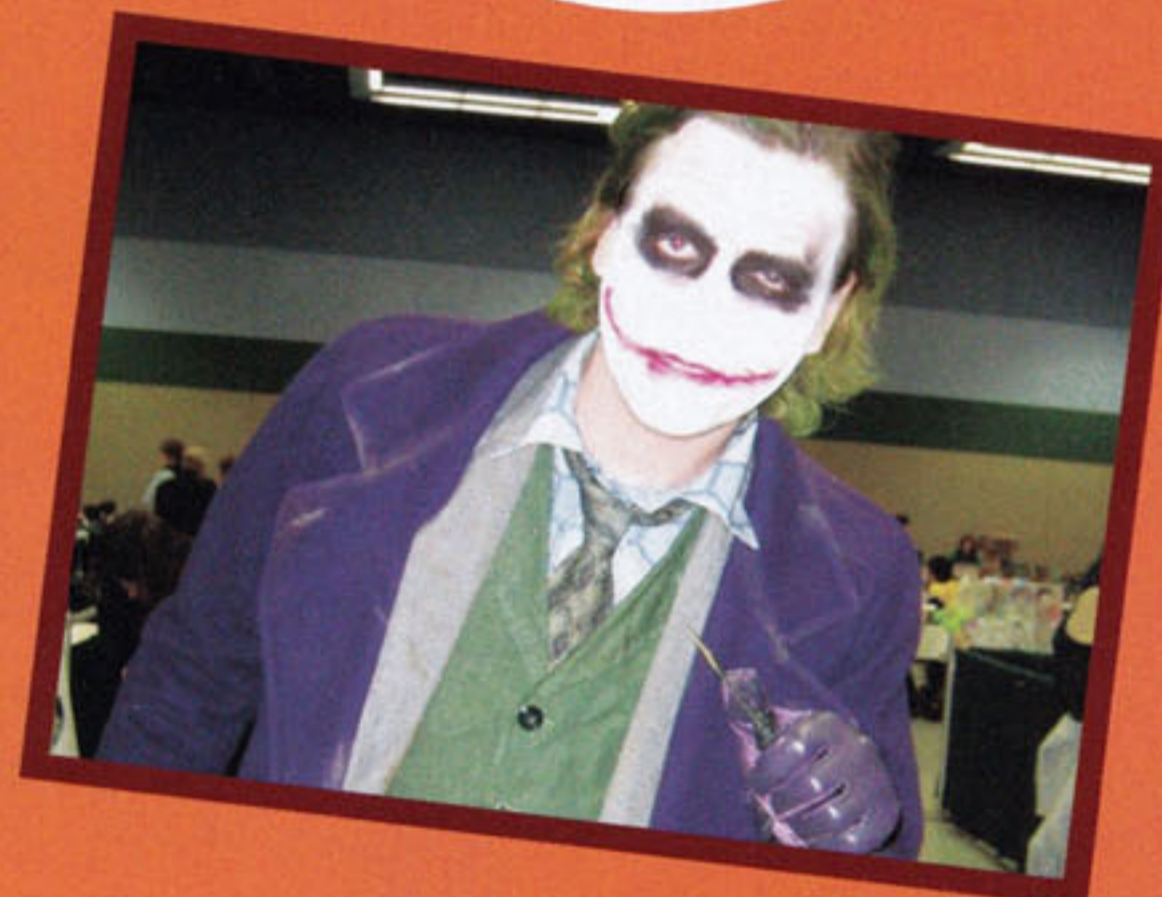
Mais do que fãs se encontrando em um local especial, os eventos de cosplay trazem diversas atrações. É possível comprar e vender quadrinhos, assistir animações, comprar acessórios para cosplay, assistir bandas que são especialmente convidadas e que tocam os temas que fazem sucesso nas animações, barracas de alimentação etc. Para quem ainda não teve a oportunidade de ver um grande evento como

OS EVENTOS

esse de perto, vale saber que um dos Anime Friends (um dos maiores eventos da América Latina), já chegou a reunir mais de 120 mil pessoas! Tanta gente querendo representar seus personagens queridos fazem surgir verdadeiras estrelas dessa prática, por outro lado, um novo movimento acabou surgindo meio que sem querer, o "cosfail" ou como dizemos por aqui, "cospobre".



A EXPLOSÃO DOS ANIMES NA DÉCADA 90 FEZ AUMENTAR OS PRATICANTES DE COSPLAY



O "COSPOBRE"

Hoje em dia, a cultura do cosplay já está tão difundida entre os jovens fãs de animes que até mesmo lojas especializadas em fantasias surgiram, principalmente na região do bairro da Liberdade em São Paulo. Claro que o fundamento principal das fantasias nos concursos de cosplay é a de que a pessoa faça sua própria fantasia, a questão é que nem todo mundo tem talento manual para costura e artesanato ou pode gastar de R\$100 a R\$1.000 em uma roupa que vai ser usada apenas em eventos.

Cospodre, Toscopy, Cospobre, Cosfail e por aí vai. Existem essas e muitas outras definições para aqueles simpatizantes dos animes que "tentam" fazer suas próprias fantasias, só que sem muitos recursos e muito menos habilidade.

Boa parte dos praticantes do "cospobre" não se importam com as limitações financeiras, partem logo para a zoação e querem apenas se divertir chamando a atenção. Por outro, lado há os que levam realmente a sério e se acham um verdadeiro cosplayer, e são justamente esses os que fazem fama, por quererem ser sérios e na verdade acabam se tornando uma piada ambulante.

Cosplay ou Cospobre, o importante de verdade é se divertir homenageando seus personagens queridos dos games, animes e afins. Junte seus amigos, criem seu visual e bom divertimento!



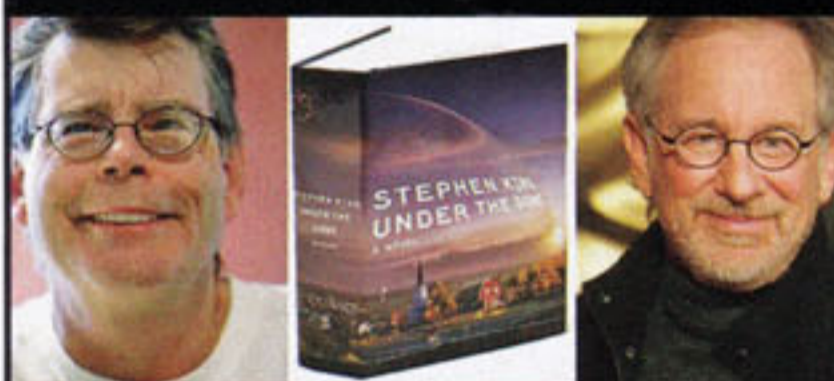
JOGAR TAMBÉM CANSA!

Depois de horas jogando e com a cabeça explodindo, é hora de dar uma relaxada! Confira as novidades fora do mundo dos games para esfriar a cabeça. Assista a um filme, vá para o cinema, dê um rolê com a namorada, enfim, mude um pouco de ares. Mas não por muito tempo, claro, depois você volta preparado para mais 15 horas a frente da TV!

NOTAS RÁPIDAS

Steven Spielberg e Stephen King

Os dois grandes nomes estão trabalhando juntos em uma série de TV baseada no último livro de Stephen King: *Under The Dome*. A responsável pela série é a DreamWorks TV que está atrás de escritores para dar continuidade ao projeto sem datas definidas ainda.



HQ do Exterminador do Futuro

Zack Whedon será o responsável por escrever uma minissérie sobre *O Exterminador do Futuro*. Segundo a Dark Horse o lançamento está previsto para março e deve contar com a arte de Andy McDonald e capas de Massimo Carnevale.



Atrasos em O Hobbit

Peter Jackson havia anunciado que as filmagens dos dois longas sobre o livro de Tolkien que antecede a história de *O Senhor dos Anéis* começariam entre março e abril. O diretor retificou a informações dizendo que a previsão é de começar entre junho e julho. Os filmes estão previstos para 2011 e 2012.



CINEMA

Ilha do Medo (Shutter Island)

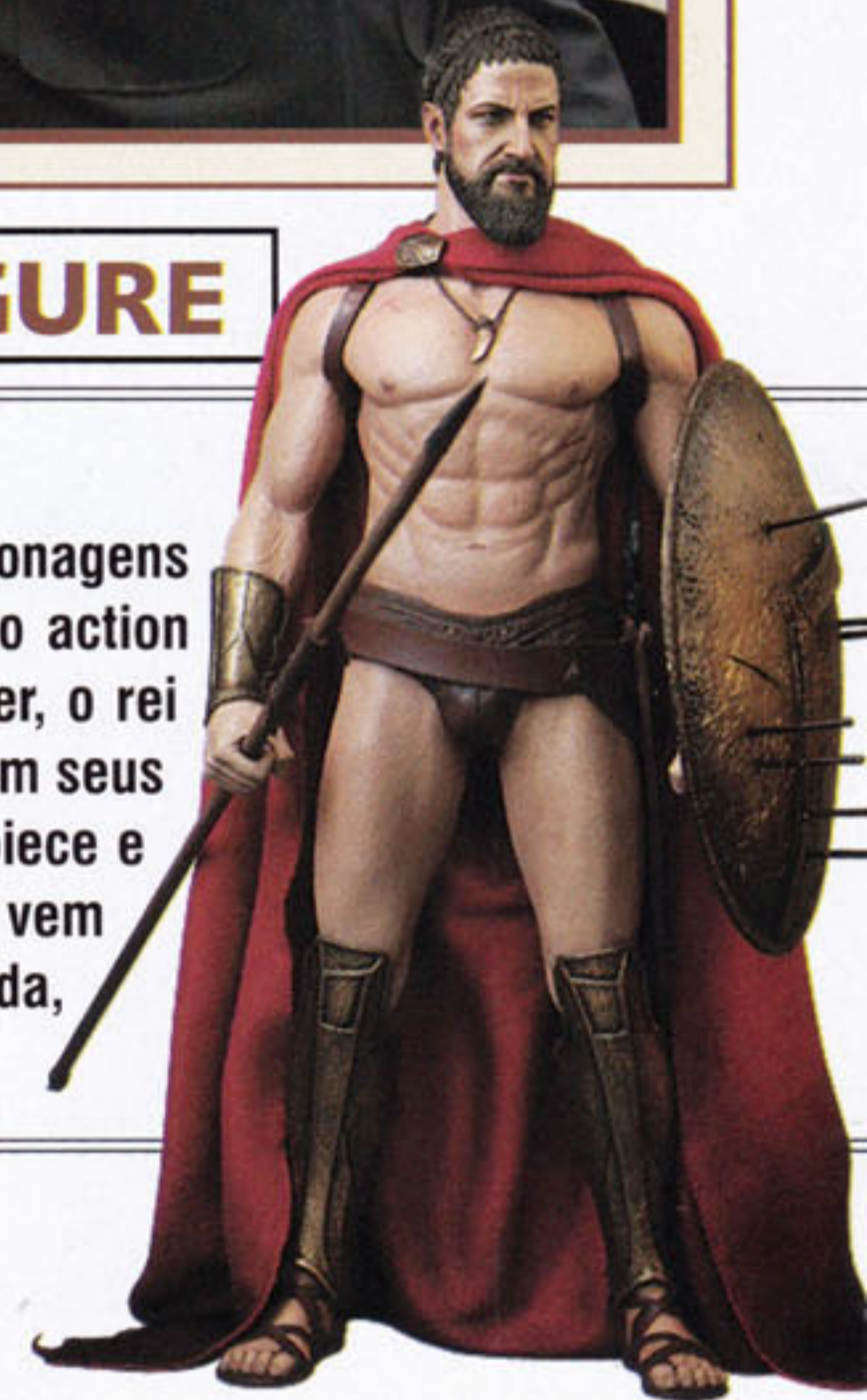
Dirigido por Martin Scorsese (*Gangues de Nova York*, *Shine a Light*), *Ilha do Medo* se passa em 1954 na ilha que dá nome ao filme, Shutter Island, onde se encontra o hospital psiquiátrico Ashecliffe. Dois detetives são contratados para investigar o desaparecimento de uma paciente, Rachel Solando, responsável por diversos assassinatos. O filme é uma adaptação para o livro de Dennis Lehane (*Paciente 67 no Brasil*) que também escreveu o aclamado *Sobre meninos e lobos*, adaptado para o cinema por Clint Eastwood conta com Leonardo DiCaprio no papel principal. A estreia nos cinemas brasileiros está marcada para o dia 5 de março.



ACTION FIGURE

Rei Leônidas de 300

A Hot Toys, empresa chinesa conhecida por suas réplicas altamente fiéis de personagens dos quadrinhos e cinemas, está lançando neste primeiro trimestre de 2010 o action figure do Rei Leônidas do filme *300*. Inspirado nos quadrinhos de Frank Miller, o rei Leônidas no filme foi interpretado pelo ator Gerard Butler, que empresta também seus traços para a réplica da Hot Toys. O boneco faz parte da linha Movie Masterpiece e tem escala de 1:6, medindo aproximadamente 30 cm de altura. O rei Leônidas vem com acessórios, como capacete decorado com crina de cavalo verdadeira, espada, escudo e lança.



LIVRO



Hush, Hush

Depois de *Twilight*, diversos outros livros estão sendo lançados explorando a fórmula de sucesso da série. Esse é o caso de *Hush, Hush* escrito por Becca Fitzpatrick, porém o que tem chamado a atenção dos críticos sobre o título é o clima mais obscuro e melancólico do livro. Destinado a um público mais adulto e com uma história mais madura, *Hush Hush* gira em torno do romance de uma estudante com um anjo caído. A editora Intrínseca adquiriu os direitos sobre o título no Brasil e deverá lançá-lo ainda nesse primeiro semestre.

SERIADO

Última temporada de Lost

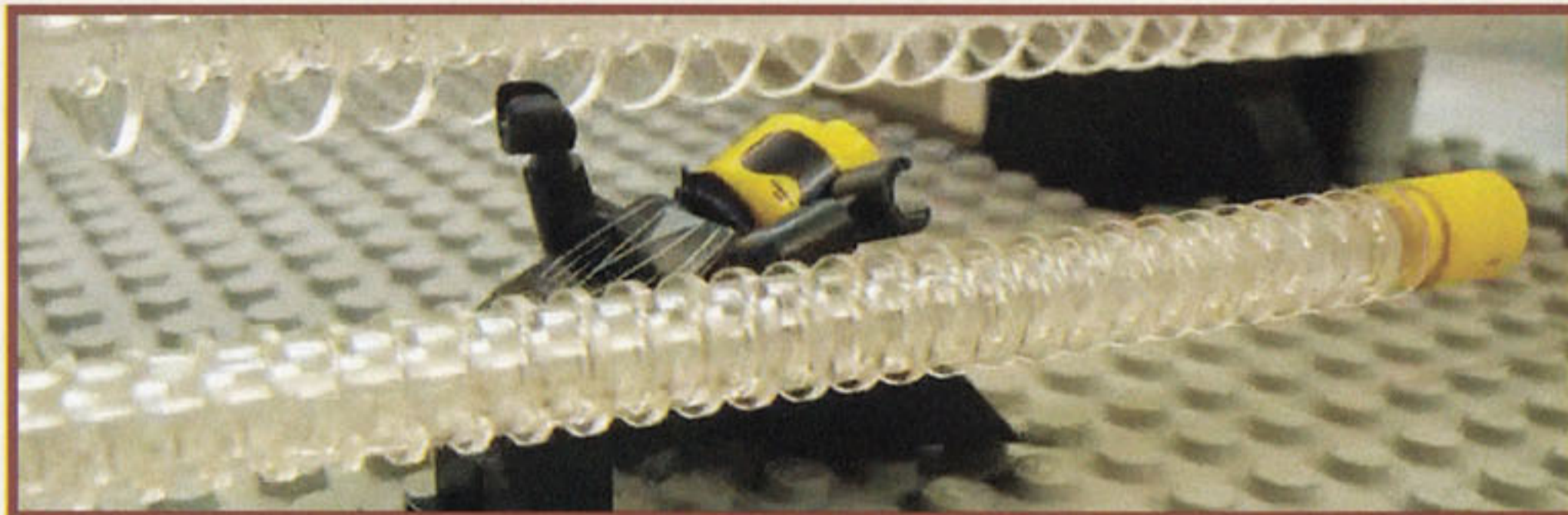
A rede americana ABC anunciou oficialmente que Jack, John e o resto dos habitantes da ilha misteriosa voltam para a sexta e última temporada da série com estreia marcada para 2 de fevereiro. Após muita especulação e ansiedade, finalmente os fãs de Lost chegam a uma data sólida. No Brasil não há uma data confirmada para a estreia da última temporada da série, apesar disso o canal AXN está exibindo desde o ano passado chamadas que anunciam a estreia no final de fevereiro. Uma boa notícia é que, quem acompanha o seriado pela TV não terá de esperar tanto tempo desta vez.



SITE

Lego Matrix

A Lego Mania está em alta. Jogos e fotos famosas ganharam suas versões no brinquedo e como poderíamos prever, agora surgem cenas de clássicos do cinema interpretadas no universo Lego. Para comemorar os 10 anos do lançamento do primeiro filme, dois fãs da série, Trevor Boyd e Steve Ilett, passaram mais de 440 horas recriando a famosa cena do telhado (aquela com as balas em câmera lenta) em sua versão Lego. Todo o trabalho incluindo Making Off, fotos, montagens do brinquedo e a cena final podem ser vistos através do site www.legomatrix.com.



DVD/BLU-RAY

Universal Soldier: Regeneration (Soldado Universal 3)

Também no dia 2 de fevereiro ocorrerá o lançamento em DVD e Blu-Ray de Soldado Universal 3, que marca o reencontro de Van Damme e Dolph Lundgren em um mesmo filme desde 1992. Luc Deveraux (Van Damme) é ressuscitado em um programa militar para impedir que um exército de soldados modificados, que tomaram conta usina de Chernobyl, provoquem uma nuvem nuclear destruidora. Para aquecer os ânimos, um dos soldados reativados é o antigo sargento Andrew Scott (Lundgren), o que significa muita pancadaria e tiroteio pela frente. Quem assina a direção de Universal Soldier: Regeneration é John Hyams, filho de Peter Hyams (o conhecido diretor de Timecop).



AGENDA

• SHOWS

Iced Earth

06/02 – São Paulo – SP



Cannibal Corpse

12/02 – São Paulo – SP

21/02 – São Paulo – SP

Coldplay

28/02 – São Paulo – SP

03/03 – São Paulo – SP



Franz Ferdinand

18/03 – Porto Alegre – RS

19/03 – Rio de Janeiro – RJ

21/03 – Brasília – DF

23/03 – São Paulo – SP

Paul McCartney

16/04 – Rio de Janeiro – RJ

18/04 – São Paulo – SP

21/04 – Brasília – DF



OBS: datas dos shows confirmadas até o fechamento desta edição.

PS3

UNCHARTED

AMONG

Nova aventura repleta de ação, mistérios e cenários deslumbrantes!

Nathan Drake está de volta! Depois de sair ileso e rico de *Uncharted: Drake's Fortune*, de ter acabado de contar seu dinheiro e curtir as férias, Harry Flynn, seu velho amigo, aparece com uma nova proposta: roubar um museu em Istambul na Turquia. O roubo tem por objetivo encontrar um artefato em especial, aparentemente não parece muito valioso, mas guarda um segredo dentro de si que envolve toda a trama de *Uncharted 2: Among Thieves*.

Partindo em busca do tesouro que Marco Polo perdeu misteriosamente na China, Nathan irá encontrar alguns velhos (e muitos

novos) rostos. Não é apenas o bom enredo que faz de *Uncharted 2* ser um jogo fantástico, mas tudo que o engloba se torna incrível, tornando-o indispensável para quem tem um PS3, ou um bom motivo para adquiri-lo, caso não o tenha.

Sem mais delongas, detonamos este game descrito capítulo por capítulo e explicamos como achar os 101 tesouros espalhados no caminho, tesouro por tesouro. Mesmo sabendo de todos os detalhes para terminar o jogo com este detonado, não deixe de explorar o máximo do game. Que comece a aventura!

UNCHARTED

THIEVES™

2



MELHOR
JOGO
DO ANO
2009

CAPÍTULO 1 **A ROCK AND A HARD PLACE –** **TESOUROS 5 (5/101)**

Ao começar, você lerá a citação de Marco Polo: “I did not tell half of what I saw, for I knew I would not be believed...” (Eu não contei metade do que vi, pois eu sabia que não acreditariam). Após a citação você verá nosso herói, Nathan Drake, numa ocasião nada confortável. Com um ferimento no abdômen e as mãos cheias de sangue, Drake está em um vagão de trem à beira de cair em um precipício. Bem-vindo a Uncharted 2!

Nesse ponto você assumirá o controle de Drake, assim como na maioria dos games, nos momentos iniciais você será apresentado aos comandos básicos para controlar o personagem. Aqueles que já conhecem o primeiro

título da série verão que os comandos não mudaram um milímetro.

Preocupe-se apenas em chegar ao fim do trem e saltar dele antes que caia no precipício. Após isso, Drake terá um colapso, tanto pelo ferimento, quanto pela exaustão. Você assistirá a um longo flashback que preenche as lacunas vazias da história. Tomará conhecimento de Harry Flynn, de sua proposta, do roubo do artefato no Museu de Istambul, a história da frota perdida de Marco Polo e, conseqüentemente, sobre o mistério do tesouro o qual você irá decifrá-lo.

TESOURO 1 – Wrathful Deity Statue (1/5): Você pode encontrá-lo imediatamente após a cena de introdução com Chloe e Harry. Assim que assumir o controle de Drake, ande para

a direita e escale o precipício de neve, você o verá na neve perto da árvore.

Após conseguir o primeiro tesouro, avance até os restos em chamas de outro vagão de trem. Esteja ciente aqui que, conforme você avança, não haverá como voltar atrás, portanto, não deixe de pegar o primeiro tesouro. Não haverá inimigos nem outros tesouros; apenas avance desviando dos obstáculos até encontrar um homem morto com uma 92FS (pistola 9 mm). Ao vê-lo, saberá que está no caminho certo (certifique-se de pegar a arma).

TESOURO 2 – Saraswati Statue (2/5): Logo após pegar sua primeira arma (a pistola 9 mm do homem morto) olhe a frente para um canto em meio aos destroços, você o verá brilhar, pegue-o.



Siga para a esquerda, partindo de onde estava o segundo tesouro, e encontrará uma abertura, passe por ela recolhendo as munições que achar no caminho até chegar ao outro lado. Haverá uma fechadura trancada, atire nela para abri-la e avance.

TESOURO 3 – Tibetan Snuff Bottle (3/5): Assim que sair pela porta, não se mova. Mantenha a arma apontada e procure um canto com destroços, o tesouro está bem escondido. Para encontrá-lo, você terá que olhar para cima onde o cadáver de um inimigo pende, atire para derrubar a garrafa e depois pegue o tesouro na neve.

Daqui para frente será bem simples. Pegue mais munição pelo caminho até chegar a um beco sem saída. Você terá de subir em outro vagão de trem para continuar, haverá outra explosão e você se perguntará, “Como esse cara ainda está vivo?” Ele é Nathan Drake, essa é a resposta; e mais um flashback passará.

TESOURO 4 – Bhutanese Lime Box (4/5): Em um ponto antes do Flashback, quando você estiver entrando em outro vagão, há uma área abaixo e coberta por uma fina camada de neve, veja uma caixa de prata.

No flashback após a explosão Drake se encontrará com Chloe, os dois farão planos sobre o que fazer com o tesouro e terão um momento agradável a sós. Na sequência, encontramos Drake mais debilitado que antes. Mancando, terá de sair o mais rápido possível do trem. Avance e salte do vagão na beira do penhasco. Use uma barra amarela fora do vagão para fugir e se salvar.

TESOURO 5 - Ghau Amulet Thogchag (5/5): Ao se pendurar, logo após o flashback, em vez de seguir o caminho à esquerda, vá para o outro lado do vagão e verá claramente o

amuleto esperando por você. Após pegá-lo, volte para o caminho certo.

Após pegar o último tesouro deste capítulo, avance com Drake até o final do vagão em chamas e ele irá saltar. Você verá um objeto na neve muito importante, busque-o e assim termina o primeiro capítulo de nossa aventura.

CAPÍTULO 2 BREAKING AND ENTERING – TESOUROS 10 (15/101)

O capítulo começa depois que pegar a misteriosa adaga na neve. Os heróis da aventura - Nathan, Harry e Chloe - estão indo para Istambul dar continuidade ao plano de roubo do artefato. O barco irá parar próximo a uma entrada de esgoto e vocês seguirão por ele até o local abaixo do museu. Nada pode dar errado, certo? Como Drake disse, “está tudo muito bem planejado”.

Assim que assumir o controle, siga seu amigo Harry, mais alguns tutoriais sobre como escalar aparecerão, faça-os até alcançar o topo de uma plataforma e entrar em uma nova área sem saída.

Olhe para cima e verá uma escada que te levará a uma estrutura antiga. Harry supõe que ela o levará ao museu, apoie-se nele e escale. No fim da escada, use os tijolos para continuar subindo até ver uma tampa de bueiro, siga as instruções para empurrá-la de lado.

TESOURO 6 – Byzantine Gold Coin (1/10): Assim que sair pelo bueiro, não se mova. Há caixas de madeira empilhadas formando um L. Próximo a elas há outra caixa, veja o tesouro, vá até lá e pegue-o antes de continuar.

Após pegar o tesouro, vá para o outro lado da sala, através de um muro até chegar a outra escada como a que escalamos antes. Dessa vez dê um impulso a Harry, fique embaixo da escada e siga as instruções. Seguindo pela escada, Harry irá informar que há tubos de vapor quente obstruindo o caminho, para continuar, feche os tubos.

TESOURO 7 - Glass Evil Eye (2/10): Antes de desligar os tubos de vapor, vá até a escadaria curta que o leva até eles, há uma plataforma de metal nas suas costas e à direita. Veja o brilho amarelo e vá até lá pegar o tesouro.

Após pegar o sétimo tesouro você não terá de ir muito longe para parar os tubos de vapor. Olhe ao redor e verá outra escada que o levará a uma plataforma isolada. Encontre a solução para desligar os tubos. Siga Harry enquanto ele salta pelas plataformas até outra cena.

TESOURO 8 – Ottoman Ring (3/10): Após a cena, avance até uma pequena

escada à esquerda. Você chegará ao que parece ser um almoxarifado com diversos objetos ao redor. Há uma porta de madeira por onde seu caminho prosseguirá, à direita há um corredor iluminado e, seguindo por ele, você achará o tesouro.

Ao tentar passar pela porta de madeira você não só notará que ela está trancada, como também acionará um alarme que não estava nos planos originais. Nathan sugere que o alarme pode ser desligado seguindo a linha de alimentação vermelha que vai até uma caixa na parede onde, seguindo as instruções, você poderá desativar o alarme e finalmente abrir a porta que leva ao museu.

Passando pela porta, Nathan e Harry irão imediatamente buscar cobertura atrás de alguns pilares. Um guarda do museu estará logo a sua frente e haverá um tutorial de ataque. Após aprender as lições de ataque e cobertura, estaremos quase próximos ao destino.

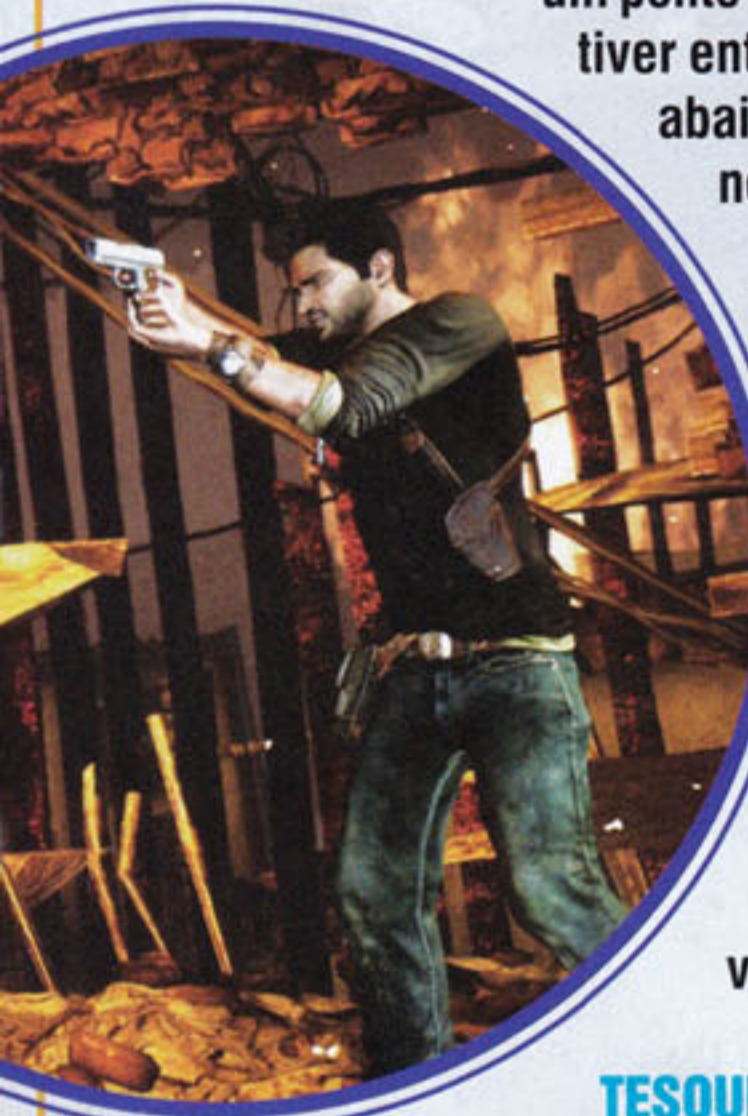
Siga Harry e salte sobre o guard rail para a área abaixo. Vá em frente e à direita haverá outro tutorial sobre cobertura. Use os movimentos para abordar furtivamente outro guarda. Avance até um portão e então escale-o, haverá dois guardas no local que estarão de frente a você, ataque-os. Harry ficará com o da esquerda e você ficará com o da direita. Derrube-os facilmente, siga para esquerda até um ponto onde Harry irá sugerir que você vá pela esquerda enquanto ele segue pela direita. Ignore a escada que desce e siga atrás da grade pela esquerda.

Fique atento a um guarda mais a frente, derrube-o assim que ele se virar. Avance pelas escadas em direção a um beco sem saída, salte para o teto de uma estrutura a frente. Fique de olho em um guarda mais abaixo, quando ele se virar, desça para matá-lo. Seguindo pela direita você reencontrará Harry.

TESOURO 9 - Silver Amulet Box (4/10): De costas para a estrutura que você desceu, dê uma olhada a frente e à direita. Há um vaso retangular de flores ali, observe-o por um instante e verá o tesouro, basta ir pegá-lo agora.

Volte para a porta e você perceberá que está protegida com alarme também. Repita o procedimento anterior e desative-o para reencontrar Harry e assistir uma cena onde os dois correm para o museu.

A próxima área tem cerca de seis ou sete guardas, portanto prepare-se, pois você terá de matar todos eles. Certifique-se de ter limpo o local antes de prosseguir. Para começar a matança não desça as escadas, vá para a direita até uma área escura à esquerda de uma grande fonte. Daqui você poderá eliminar os guardas próximos a fonte e um que está do lado direito da sala de costas pra você. Para chegar ao último guarda, pule sobre a caixa



de flores e puxe-o sobre os trilhos. Assim que matá-lo, dois outros guardas entrarão em cena através de uma porta à direita, espere que eles fiquem de costas para eliminá-los (Harry irá lhe ajudar com um ou dos inimigos). Você estará próximo do lugar que devemos ir para cumprir o real objetivo aqui, mas antes há mais dois guardas próximos à escada que foi vista anteriormente. Dessa posição será fácil eliminá-los, portanto faça-o.

TESOURO 10 – Silver Belt Buckle (5/10):

Encontre o tesouro na fonte que está nessa área. Basta entrar na água rasa e andar até que ele apareça.

Com o tesouro em mãos é hora de seguir adiante. Vá para o lado oposto ao da escadaria principal e vire à direita. Escale para o teto da estrutura e siga Harry à esquerda subindo pela grade. Prossiga à esquerda, salte e caia agarrando o parapeito da janela abaixo onde você deverá entrar.

Após uma cena você descobrirá que Nathan e Harry não estão desarmados. Ao aparecer vários guardas armados, Harry saca duas pistolas, mas não se anime, pois são apenas tiros tranquilizantes que deixarão os guardas paralisados.

Ao assumir o controle, permaneça abaixado e avalie a situação. Há quatro guardas e a dica aqui é acertá-los em pares antes que eles possam reagir. Se eles reagirem vão chamar reforços pelo rádio e nossos amigos se renderão automaticamente. Levante-se e atire em um deles enquanto Harry cuidará do outro. Repita o processo até chegar ao local ocupado pelos dois últimos guardas.

Área limpa, é hora de continuar. Logo a frente, pendurada à esquerda da porta fechada há uma corda, suba por ela. Fique de olho na porta abaixo, um guarda virá atrás de Harry tentando emboscá-lo, você pode cuidar disso facilmente com o tranquilizador. Siga agora à direita até ter acesso às vigas horizontais do teto.

TESOURO 11 - Ivory Chess Knight (6/10):

Subindo nas vigas e olhando em direção a janela você verá o tesouro, basta ir buscá-lo.

Das extremidades das vigas, siga seu caminho até as escadas e então suba. Assim que chegar a esse novo patamar o jogo irá automaticamente mostrar a torre que é seu novo objetivo. Falta pouco para chegarmos a ela. Continue em frente e, quando ver uma abertura no portão em torno da torre, pule através dele. Corra para a esquerda ignorando o barulho abaixo. Passe por cima de outro muro e novamente para a esquerda.

Na próxima plataforma que você e Harry ocuparem irá forçar nosso amigo a usar suas cordas, agarre-a e siga as instruções do game para saltar e agarrar as grades da janela. Suba e então Harry irá lhe avisar

que há um guarda acima de você. Novamente siga as instruções e lance-o para baixo. Suba e siga em frente para encontrar uma escada de incêndio à sua esquerda, você não poderá subir até o topo dela, mas poderá usá-la para se pendurar e atirar no guarda abaixo. Vá até onde estava o guarda depois.

TESOURO 12 - Ottoman Bracelet (7/10):

Um dos tesouros mais bem escondidos no game. Antes de subir pela corda olhe para a direita, você verá uma brecha com uma cascata. Use a corda para se balançar até o local, procure uma saliência que sai para a borda do edifício e contorna o prédio, agora olhe abaixo da saída de esgoto para visualizar o tesouro. Agora é só ir buscar.

A partir daqui as coisas serão bem simples e sem muito segredos. Basta fazer seu caminho até a torre. Salte de telhado em telhado e você irá encontrar um último guarda que deverá derrubar.

TESOURO 13 - Antique Pocket Watch (8/10):

Após subir pela janela e seguir o caminho você irá se deparar com um guarda abaixo. Após derrubá-lo, vá até onde ele estava e procure à direita, na parede, um tapete. Você verá o tesouro, atire nele para derrubá-lo e depois desça para pegá-lo.

Ao chegar na frente da torre basta correr até a janela amarela e seguir seu parceiro. Uma cena iniciará mostrando Nathan e Harry finalmente entrando no museu para cumprir seu objetivo.

Você verá nossos amigos dentro do museu agora e não levará muito tempo até que eles achem a lamparina verde que procuravam. Eles não poderão pegá-la, pois há alarmes, eles contornam a situação e logo a lamparina estará na mão de Drake que a quebra no chão e revela o mapa que estavam buscando.

Nathan descobre o segredo por trás das palavras de Marco Polo e algo muito previsível acontece: Harry aponta uma pistola de verdade e foge com o mapa, deixando-o aos cuidados das autoridades.

TESOURO 14 - Antique Pipe (9/10):

Após a traição de Harry, seja rápido para pegar este tesouro. Procure uma cabeça de leão, a mais próxima de você, e pegue o tesouro nela rapidamente.

Agora você estará desarmado e precisa fugir dos guardas que estão muito bem armados. Grades vão descer bloqueando todas as saídas, isso impedirá que os guardas cheguem até você, mas não impedirá que eles mire e atire. Fuja dos lasers vermelhos e



corra por um corredor onde o portão fechou no final dele. Para direita e para baixo, siga pelas escadas e procure uma janela que o levará para fora. Estando do lado de fora será fácil encontrar seu caminho; mais a frente há uma tampa de bueiro aberta no chão. Pressione rapidamente o triângulo quando o game solicitar e Drake irá cair dentro do esgoto. Siga os corredores lineares, procure ser rápido pois os guardas estarão atrás de você. No final você achará a saída e quando emergir dos esgotos será surpreendido por guardas turcos.

TESOURO 15 - Jeweled Bracelet (10/10):

Uma grande câmara nos esgotos, onde os guardas estão atirando da passarela amarela é a localização deste tesouro. Mais uma vez você terá de ser rápido e provavelmente levará um tiro por esse tesouro. Passe pela área e pelo túnel logo em seguida, ao se virar, procure o tesouro próximo a um tubo na linha do solo. Pegue-o e volte para seu caminho.

A partir daqui você deverá assistir a diversas cenas até o final do capítulo. A começar com Nathan, na cadeia três meses depois. Sully (do primeiro game) aparece para tirá-lo da prisão e, logo em seguida, você verá Chloe também. Ela explica a ele que não teve nada a ver com a traição de Harry e logo está tudo bem. Eles discutem o paradeiro de Harry e sabe-se que ele está em Borneo à procura do tesouro.

Logo você verá os três em um ambiente mais confortável estudando documentos sobre o tesouro de Marco Polo, eles decidem ir para Borneo atrás de um item que atrairia a atenção e raiva de Harry, seu chefe e seus capangas.

CAPÍTULO 3

BORNEO – TESOUROS 4 (19/101)

Ao assumir o controle em Borneo você ouvirá Chloe pelo rádio avisando que plantou explosivos nas proximidades e cabe a você armá-los. Essa tarefa é bem simples, basta seguir em frente em meio a árvores e córregos até o local com uma luz vermelha piscando. Para facilitar, o detonador está nas proximidades também. Após armá-lo, siga para o próximo objetivo.



TESOURO 16 - Yuan Dynasty Coin (1/4): Após ativar o primeiro explosivo e pegar o detonador na proximidade você poderá avançar para dentro da floresta densa. À sua esquerda haverá um caminho para uma parte isolada da área. Andando pelo caminho até a área você verá o tesouro em um galho de árvore. Atire e pegue-o.

Após pegar o tesouro você terá duas opções: voltar pelo caminho e seguir o caminho de Sully, ou procurar um caminho secreto no local do tesouro que o levará a Sully também. De qualquer maneira, ao chegar na localização, siga escalando os rochedos em outro caminho bem linear até encontrar seu companheiro. Quando estiver chegando na parte mais baixa do caminho você verá que há uma ramificação, mas ambas as trilhas levam a becos sem saída. Agora você irá enfrentar o primeiro conflito armado (de verdade) no game. Atire nos dois primeiros inimigos à vista. Os tiros despertarão a atenção de outros inimigos que irão vir atrás de você. Procure cobertura e prossiga matando-os. Se eventualmente você não conseguir identificar de onde vem os tiros, use Sully como guia, ele geralmente atira na direção certa.

TESOURO 17 - Yuan Dynasty Jade Animal (2/4): Encontre o tesouro na água rasa, a área onde você começou o tiroteio, do lado direito do córrego.

Avance na direção dos penhascos, use os caixotes no canto da área para subir até um poste onde você poderá ter acesso a uma parte do caminho com uma pedra na qual deverá empurrar para que Sully possa acompanhá-lo na próxima área.

Passe por uma árvore caída próximo ao penhasco e prepare-se para mais um combate. Há quatro ou cinco inimigos e a maioria está nas partes mais altas. Use as árvores para dar cobertura e fique de olho em Sully para achá-los. Após matar todos eles, vasculhe os corpos em busca de munição. Para avançar, vá na direção da árvore caída e procure um caminho que começa a subir.

TESOURO 18 - Jade Pei Pendant (3/4): No caminho de subida à esquerda há um momento que você poderá avançar pela direita durante a subida. Da floresta você podia ver a localização desse tesouro, próximo a uma cachoeira. Vá até as águas rasas da queda e procure próximo a um tronco de árvore cortado.

Pegue o tesouro e volte para o caminho à esquerda. Nada de interessante acontecerá, apenas avance até uma pequena cena. Ao redor da área há mais quatro explosivos de Chloe e uns doze inimigos. Comece matando e então o tiroteio irá começar. Com cautela, mate todos eles.

Essa foi só a primeira leva, avance e prepare-se para mais um tiroteio vindo da esquerda. Por sorte há algumas bombas por perto que lhe ajudarão a eliminar muitos deles de uma vez só.

Com a área limpa e segura é hora de armar os explosivos. Procure as luzes verdes piscando em pequenas caixas. Após armá-los, siga para a escada do outro lado do local, siga as instruções para impulsionar Sully e ele abaixará a escada para você, permitindo-nos continuar em frente.

Siga para um lugar abandonado com um jipe azul, dali siga para a direita onde uma cena ocorrerá. Você verá alguns homens trabalhando em uma área mais abaixo e então Sully será atacado. Esse momento funciona como uma continuação do tutorial de luta corpo a corpo. Após derrubar os inimigos, volte a área mais acima usando a corda de Sully.

TESOURO 19 - Amber Jade Chimera (4/4): O tesouro está na área do jipe que vimos. Voltando para o local, não siga pelo caminho normal, procure uma plataforma à direita e siga por ela. Fique de olho em uns tijolos brancos na parede, você deverá usá-los para subir e então salte para uma viga de madeira atrás de você. Avance até outra plataforma e finalmente para encontrar o tesouro próximo a um barril a sua direita.

Volte para o lugar onde está Sully e avance subindo. Você deverá saber que está no caminho certo, pois haverá uma espécie de tubulação azul do lado esquerdo do caminho. No topo da escada o capítulo terminará.

CAPÍTULO 4

DIG SITE - TESOUROS 3 (22/101)

O começo desse capítulo é bem tranquilo: sem inimigos, sem tesouros para se preocupar. Apenas avance até uma espécie de gerador e haverá uma cena. Nesse ponto você irá conhecer o chefe de Harry e seu trabalho sujo. Ficará sabendo também que a expedição em busca do tesouro de Marco Polo não está tão avançada quanto parece. Após isso, Sully e Nate explodem os

detonadores do último capítulo e os inimigos correm para ver o que aconteceu. Sully vai para um ponto mais alto e começa a tirar nos inimigos lá embaixo, sobrou pra você cuidar da retaguarda sozinho.

Retome o controle de Drake e ele já estará escondido atrás de umas grades. Um inimigo virá em sua direção, espere até que ele se vire e ataque. Pegue a AK-47 e avance rapidamente pela doca para matar outro inimigo no braço. Pegue a pistola dele e, desse ponto, mate os dois inimigos restantes atirando neles. Lembre-se que Sully está lá em cima para ajudar pegá-los.

Após matar os quatro inimigos haverá outra cena. Nathan entrará na cabana e vasculhará os documentos descobrindo que o tesouro não está com Borneo como todos imaginam. Tarde demais, os reforços chegaram, prepare-se para mais uma batalha.

Nate estará agachado automaticamente, há algumas granadas por perto. O game providenciará um tutorial de como atirar granadas e elas serão muito úteis aqui. Caso queira mais granadas, há uma caixa para reabastecê-lo. A batalha aqui será um pouco longa, uma boa dica é ficar no perímetro da cabana, e mudar de posição sempre. Quando o lugar que Sully está recebe o ataque esteja lá para protegê-lo.

TESOURO 20 - Mongol Paiza Passport (1/3): Com a área limpa, é hora de pegar o tesouro antes de se encontrar com Sully. Procure o mastro de um dos navios encalhados perto de onde Sully está lhe esperando. Atire para que o tesouro caia e então pegue-o.

Sully irá chamá-lo depois de ter sido salvo. A única forma de chegar até ele é destruindo a torre, se não o fez em batalha derrube-a agora. Dos destroços sobrar um tronco que servirá de ponte para chegar a Sully. De lá, siga montanha acima, desfrute da paisagem até encontrar com Chloe, e os três companheiros decidirem entrar na caverna.

Siga pela caverna, virando à esquerda após a entrada e chegando em um buraco no chão que o levará a outra área. A iluminação é precária, mas não há muito o que procurar aqui. Avance até chegar a uma sala com barris e siga pela direita até que Drake diga que encontrou pedras azuis, ele acende e será mais fácil prosseguir agora.

TESOURO 21 - Jade Belt Slide (2/3): Antes de pegar a pedra azul a frente, logo que descer pelo buraco, procure uma estátua próxima que aponta para um ponto brilhante, atire no ponto e pegue o tesouro.

Analisando a câmara com a luz você verá marcas de sangue e corpos. O que procuramos está na sala com a estátua, ao analisar a parede à direita, um triângulo aparecerá e você terá acesso a uma sala secreta.



Continue a frente até chegar a um salão repleto de ossos e marcas de sangue por todos os lados. Uma cena ocorrerá: ao ver o trono no extremo da sala, Nate sabe que é isso que procurava. Em uma caixa com os restos mortais de alguém ele encontra uma adaga (sim, a mesma que encontramos na neve no começo do jogo!) e o mais importante, um mapa. Analisando o que encontrou, nosso aventureiro descobre que provavelmente o tesouro está no Nepal e que a adaga é uma espécie de chave.

TESOURO 22 - Helmet Dinastia Yuan (3/3):

Após a cena, vá até o local onde você encontrou a adaga e o mapa. Acima e à direita vai encontrar o que procura: um ponto brilhante na parede. Use a arma, atire e pegue-o.

Sair do lugar é mais fácil que imagina, basta voltar e seguir os movimentos de Chloe. Seria simples, mesmo se não houvesse o seguinte imprevisto: você vai pensar que Chloe também lhe traiu, mas apenas tenta enganar Harry e seus capangas para que você possa escapar, ela cuidará de um dos inimigos e levará um tiro por isso. Drake e Sully terão outro inimigo para cuidar e uma brecha para fugir.

Quando assumir o controle, apenas corra e seja rápido. Os inimigos estarão no seu encalço. Pule, escale e desvie dos tiros até a outra cena. Apesar de ganhar tempo, Harry e seu grupo sabem onde você está. Sem saída, a alternativa que Nathan e Sully escolhem é pular de um precipício mar abaixo. Eles sobrevivem, deixando seus perseguidores para trás. Hora de seguir para o Nepal.

CAPÍTULO 5

URBAN WARFARE – TESOUROS 1

(23/101)

Após escapar de Borneo sua jornada o leva ao Nepal. Logo no início haverá uma perseguição e um tutorial de como correr e atirar será apresentado. Após atirar e correr sem conseguir destruir totalmente seu perseguidor, o game o levará a um esconderijo. De lá você verá seus inimigos procurando por você quando um caminhão tenta atropelá-los. Espere essa distração e comece então a atirar neles.

Mate quatro inimigos e então avance até o local onde houve um acidente de ônibus. Ali você poderá trocar sua AK-47 por um rifle automático (procure próximo aos cadáveres). Recue pela rua até ver uma caixa elétrica verde que lhe dará energia para uma escada improvisada do poste. Do topo, pule para direita e novamente para a direita para alcançar um tubo azul do lado do edifício. Use os tijolos para avançar para a direita e depois para dentro do prédio através da janela.

Desse ponto você deverá avançar para a direita novamente e pela janela até um banheiro que, ao chegar, irá ceder o chão. Para chegar

novamente ao segundo andar, use as estantes. Procure as escadas para o topo do edifício. Não haverá teto e você verá um inimigo voador procurando por você.

Assim que o caçador passar as coisas vão se acalmar. Procure um inimigo na varanda do prédio a frente. Será fácil matá-lo, dê um tiro na cabeça dele sem que ele saiba quem o atingiu. Avance

para a plataforma onde estava o inimigo e use o tubo azul para descer até o solo. Siga na direção oposta do ônibus que bloqueava o caminho até uma bifurcação, então prossiga pela direita.

TESOURO 23 - Strange Relic (1/1):

Pegando o caminho para a direita você chegará a um bueiro aberto no final de um beco. Desça por ele e, em um canto do esgoto, você verá o tesouro sobre uma pilha de escombros.

Após pegar o tesouro continue para o lado oposto do bueiro e prepare-se para um tiroteio acirrado. De cara você verá dois homens em frente de uma porta, mate-os rapidamente e procure proteção. Concentre-se em atirar nos inimigos que vem pela esquerda, esse é o local onde eles chegam para a luta e se você não der conta ali eles poderão flanqueá-lo, o que te levará a problemas sérios.

Uma boa dica é trocar bastante as armas durante o ataque. Caso a barra aperte, volte um pouco, a área atrás é um bom lugar para lutar. Conforme for vencendo, vá avançando, haverá três ou quatro ataques para dar conta.

Quando conseguir avançar pela esquerda um veículo cheio de inimigos virá em sua direção, não se preocupe, pois o carro explodirá e você verá que Chloe é a responsável por isso. Os dois se reencontram e decidem ir para um hotel da cidade onde decidirão o próximo passo da expedição do tesouro.

Após a cena, sua primeira tarefa será chegar ao outro lado dos prédios à sua direita. A porta vermelha à direita está trancada e você terá de escalar o poste de telefone, do lado direito da estrada, para chegar ao alto do prédio onde Chloe está. O caminho para a porta está do lado direito do segundo andar, onde poderá pular para a esquerda e seguir.

Não avance direto pela estrada, pois seria um grande erro. Use uma viga de madeira para atravessar o lugar e chegar a um ponto onde você poderá ver os primeiros inimigos que deverá enfrentar. Destrua os quatro imediatamente usando a querosene, que está próximo da porta, e desça. Constate que a porta está trancada e então use a arma para atirar no cadeado. Tente ser rápido para não ter maiores problemas.



Agora começará outro grande tiroteio, os inimigos virão pela frente e não haverá um lugar seguro para recuar, portanto, concentre-se em destruir o blindado primeiro com uma granada e depois dar conta do resto. Conforme for vencendo, avance em direção a uma escada de incêndio do lado esquerdo.

Na escada, dê um impulso em Chloe para que ela suba e abaixe-a para que você suba logo em seguida. Desça pelo corredor escuro até uma cozinha bagunçada. Atire no alto da porta e na madeira para desbloquear seu caminho. Siga as instruções e arraste a madeira para fora do seu caminho, saia do edifício e o capítulo estará concluído.

CAPÍTULO 6

DESPERATE TIMES – TESOUROS 6

(29/101)

Do lado de fora, siga para a direita e desça as escadas até chegar a um lugar com estátuas gigantes com cabeça de leão. Aqui uma cena ocorrerá: a área do hotel está repleta de inimigos, há um inimigo no caminhão à direita e ele é o primeiro que você deverá eliminar, depois Chloe planejará uma entrada explosiva com granadas.

Comece matando o inimigo no RPG com um tiro na cabeça. Chloe lançará a granada e o tiroteio começará. Sacos de areia, estátuas e até o caminhão servirão de cobertura nessa que será sua batalha mais difícil do game. Com os primeiros inimigos mortos, novas tropas chegarão e nesse intervalo de tempo você deverá renovar seu arsenal para as novas tropas. Vencer aqui significa usar bem as coberturas, as armas e ter um pouco de sorte também.

TESOURO 24 - Brass Bird Lamp (1/6): A chave para achá-lo é o aparato elétrico na frente do caminhão onde o inimigo com a RPG estava. Se você estiver em frente da igreja a chave estará à direita. Veja o tesouro no topo do poste, mas você não poderá derrubá-lo. Use o que estiver em volta do poste para improvisar uma escada e pegá-lo.

TESOURO 25 - Silver Dress Clasp (2/6): Próximo do tesouro anterior, para encontrá-lo vá até





a frente da igreja e procure no alto da fachada pelo entalhe de dois peixes. Atire para que ele caia e pegue-o.

Com a área limpa e com o tesouro em mãos é hora de entrar no hotel. Pela porta principal será impossível, portanto, vá para o lado esquerdo do prédio onde Chloe lhe espera, próximo a uma saída de emergência que será nosso caminho a seguir. Impulsione-a e ela descera a escada para você, suba e, em um determinado ponto, você terá de pular para um poste cheio de anúncios e usá-lo para ter acesso ao teto à esquerda. Você pode entrar pelas janelas quebradas, mas antes vamos a outro tesouro.

TESOURO 26 - Copper Rice Measure (3/6):

Antes de pular pela janela, siga para a direita do teto, siga em frente e você verá o tesouro do lado do prédio, basta pegá-lo.

Ao entrar pela janela e andar um pouco verá dois inimigos vindo pelo elevador, proteja-se e atire uma granada para ajudar a derrotá-los, termine o serviço rapidamente e avance para o elevador de onde eles vieram. No elevador você não terá muito tempo para apreciar a paisagem, pois a energia acaba e Chloe ficará presa. Para Chloe sair, vá até a caixa de energia do elevador que fica no andar de cima.

Quando retomar o controle sobre Drake, avance pelo corredor e depois para uma sala à esquerda. Apesar de parecer não haver nada de importante, há uma sala que dá acesso a uma viga na parte externa e que, ao atravessá-la, nos dará o "ponto de vista" procurado.

Para continuar daqui, use os mastros que sustentam as bandeiras dos Estados Unidos, Nepal, Índia etc. Pule-os de um em um até chegar à sala à direita. Atire nas madeiras que bloqueiam a porta a frente e use a pilha de escombros à esquerda para chegar às vigas de metal. Ao chegar no parapeito

da janela do outro lado, entre e rapidamente esconda-se atrás da máquina de lavar para que os inimigos não o vejam.

Há três guardas aqui, você poderá dar conta de dois em silêncio e evitar que seus amigos nas redondezas sejam alertados de sua presença. Após matá-los, recolha a munição e granadas dos corpos e siga para a escadaria que eles estavam guardando. A primeira porta que você encontrar no caminho é nosso objetivo para prosseguir, mas antes vamos a outro tesouro.

TESOURO 27 - Yuan Dynasty Urn (4/6):

Siga para o topo da escada, em um ponto você achará que não há como prosseguir, mas essa não é a verdade. Dela você terá acesso a outra escada e finalmente ao teto do elevador onde achará o tesouro.

Volte e siga pela porta mencionada anteriormente. Nessa nova área haverá mais inimigos para dar conta e recolher munição. Após o serviço sujo, siga para o edifício a frente usando uma ponte frágil de madeira. Ao chegar na cozinha, mate qualquer inimigo restante e vá para a área do lado de fora da cozinha onde verá o caminho para continuar a missão.

TESOURO 28 - Enamelled Snuff Bottle (5/6):

Quando estiver no pátio, próximo ao pilar gigante caído, avance para a esquerda até o telhado laranja. Avance pelo teto a frente e à esquerda até avistar uma mala aberta, o tesouro está nela.

Estamos quase libertando Chloe do elevador, use o pilar caído no meio da cozinha para subir até a parte de cima do lugar. Pule de telhado em telhado e elimine mais um inimigo. Entre na sala que o inimigo estava guardando e desça para o andar de baixo onde há uma porta de elevador. Chloe falará com você e finalmente você poderá descer a sala de fuzíveis; siga as instruções da caixa e Chloe poderá sair do elevador.

Use a escada para subir e reencontrar Chloe. Quando os dois chegarem ao topo do hotel terão a visão da cidade e descobrir qual seu próximo destino. Para ter um pouco de diversão, experimente um Easter Egg do game pulando na piscina. De onde está, vá para o telhado vermelho que fica ao lado, depois escale os tijolos até chegar a um outro ponto alto onde uma cena ocorrerá.

Ao chegar no local, Nate usa binóculos para vasculhar a cidade em busca de um sinal, que ele finalmente encontra em um templo, o mesmo sinal que está na adaga que pegamos anteriormente. Agora já sabemos onde ir, o problema é que Harry e seus capangas chegam na cidade e estão em uma busca frené-

tica atrás de Nathan, então é hora de partir! Faça uma tirolesa até o prédio ao lado e não há outro caminho óbvio aqui a não ser uma espécie de passarela, avance mas prepare-se pra problemas. No momento que estiver atravessando, um caça aparece e destrói a ponte fazendo com que Drake e Chloe caiam. Eles irão se segurar em um parapeito e você terá de agir rapidamente, escalando a parede e fugindo pelo lado do edifício. Haverá alguns inimigos para matar, seja rápido, senão o caça acabará com a brincadeira. Corra e salte para o prédio ao lado.

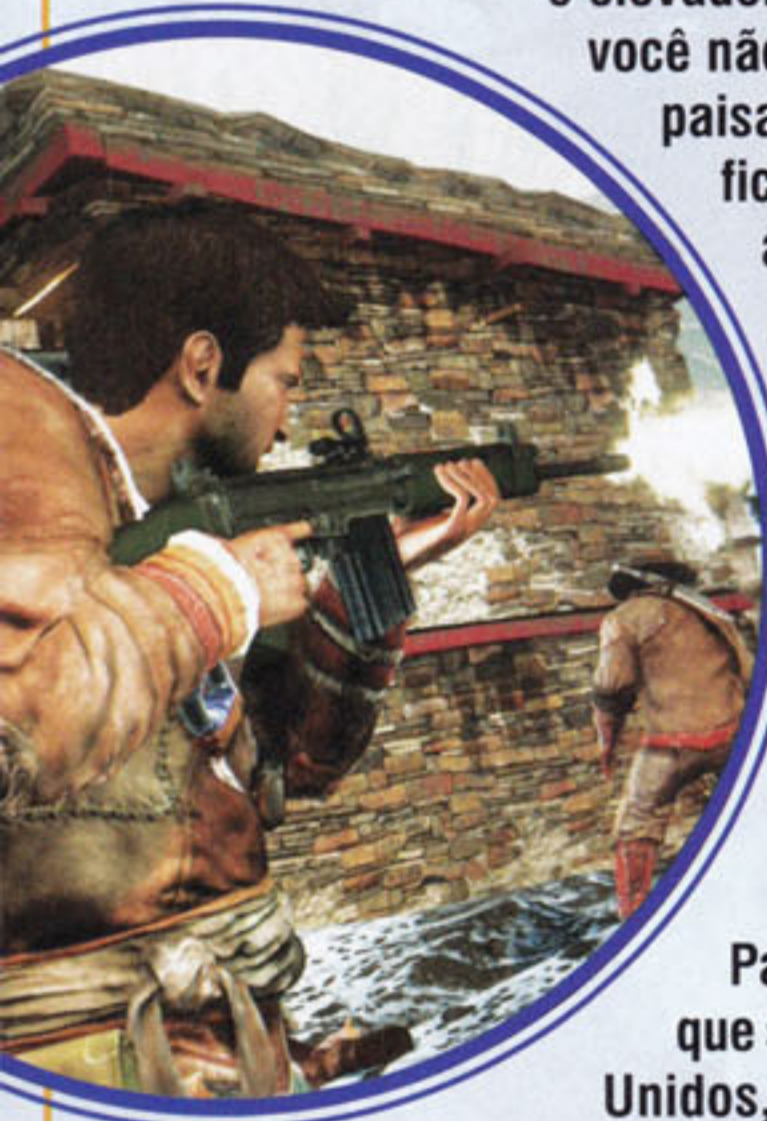
Entre rápido no prédio e corra pelo corredor à esquerda, siga à esquerda de novo até encontrar uma escada que você já usou anteriormente. Há um helicóptero sobrevoando o local, mas não tente derrubá-lo. Pule para baixo da escada e cuide dos inimigos aqui. O caça retornará e começa a atirar, além de mais outros inimigos. Não se preocupe com eles, o caça causará danos na estrutura do prédio desmoronando-se sobre eles. Quando o chão virar uma rampa, espere o momento certo para saltar e então veremos uma cena mostrando nossos amigos sobreviventes por mais um dia.

Assim que retomar o controle, avance direto para a esquerda para pegar uma Magnum. Em seguida, siga para a direita nessa sala até uma escadaria. Há destroços em chamas impedindo que você desça, portanto, siga pela escada até uma porta que leva a uma cozinha alguns andares acima. Vá para a direita em direção ao buraco na parede, aqui você será obrigado a saltar para o teto do prédio a frente e à direita. Continue a frente e recolha as armas no caminho, você será atacado pela direita. Concentre-se no inimigo que tem uma RPG e tente ser rápido ao eliminá-lo. Limpe a área e atravesse a ponte, haverá mais quatro inimigos para matar no telhado abaixo, mate-os, mas não vá até lá ainda, antes há mais um tesouro.

TESOURO 29 - Incense Burner (6/6):

Procure por uma entrada no telhado que contém uma espécie de reservatório de água em cima. Escale até essa área para encontrar o tesouro. Salte para onde matou os últimos inimigos e então um helicóptero aparecerá e dessa vez você terá de derrubá-lo. Mova-se bastante e não terá problemas com ele. Há algumas granadas, tiros, mas você será capaz de derrubá-lo. Com relação aos inimigos que chegam, deixe que Chloe cuide deles.

Após explodir o helicóptero não há muito segredo, siga Chloe e em algum momento você irá cair e seu caminho estará bloqueado pelos destroços do helicóptero. Use o cano vertical azul para subir e de lá salte para a esquerda utilizando o tubo para atravessar os destroços. Do outro lado, use o poste para voltar para o chão e nesse ponto temos o final do capítulo, não antes de uma cena final.



Nate vê algo suspeito e pega sua pistola para investigar, quem aparece? Elena, a jornalista (e seu camera man), louca por uma boa história. As coisas começam a esquentar através do visível triângulo amoroso, mas eles decidem seguir cada um seu rumo. Seria simples, não fosse o ataque de outro caça e o fim efetivo do capítulo com os quatro correndo para fugir do perigo.

CAPÍTULO 7

THEY'RE COMING WITH US – TESOUROS 4 (33/101)

Logo de cara você terá quatro inimigos para lidar, use a ambulância como proteção e não se preocupe porque agora há a ajuda de mais duas pessoas.

TESOURO 30 - Worn Pendant (1/4): Com a área limpa, volte para o começo do capítulo e entre no pátio novamente como se estivesse começando o capítulo novamente. Fique de olho em um prédio à direita, o tesouro poderá ser visto em uma caixa de papelão, no canto do edifício, embaixo da janela.

TESOURO 31 - Nine Jewel Ring (2/4): Dirija-se para uma fonte ornamentada em um dos lados do pátio, no pilar do centro da fonte há uma espécie de sino, embaixo dele você verá o que procura. Atire e então pegue o tesouro na água.

Após recolher os tesouros, empurre a porta de madeira para passar para a próxima área. Aqui você terá um pequeno quebra-cabeça para resolver a fim de alcançar o caminho pelo qual devemos continuar. A chave para resolvê-lo são os dois carros no rio. Ajude Chloe a subir uma escada à esquerda e ela empurrará uma caixa que lhe ajudará a subir também, desse ponto você poderá atirar em um tanque na água próximo a um dos veículos, e depois em outro, deixando livre um dos carros. Parece complicado, mas na verdade é bem simples.

TESOURO 32 - Ankhora Water Vessel (3/4): Em vez de usar os carros para atravessar o rio, vá para a esquerda e salte sobre uma pilha de escombros. Desse ponto você poderá saltar para outras pilhas de entulho no rio e em algum ponto verá o que estamos procurando no último monte de entulhos próximo a um canto.

Atravesse o rio usando os carros na água e siga para a esquerda do outro lado, mais a frente, prossiga pela direita e para baixo. Assim que chegar, prepare-se para ser atacado, procure proteção imediatamente. O grande problema aqui é que a metralhadora pára em um ponto, você terá de matar alguns inimigos em volta até chegar nela e poder matar o atirador.

Com a área limpa, será fácil chegar ao final

do capítulo. Procure um tubo azul ao lado da escada onde os inimigos estavam, ele permitirá escalar até uma janela aberta. Siga por um painel à direita e desça as escadas até chegar ao nível do dolo novamente. Avance em frente até o templo que visualizou do alto do hotel.

TESOURO 33 - Silver Shiva Amulet (4/4):

Ao chegar no templo não entre de vez, antes temos esse tesouro para recolher. No pátio, na direção que você veio à esquerda, poderá ver uma espécie de caixa aberta, vá lá e pegue a relíquia.

Ao subir as escadas para o templo uma cena ocorrerá. Veremos os traços de um triângulo amoroso entre Nate, Elena e Chloe mais fortes agora. Nathan “contará” (sem muitas especificações) a Elena o que está fazendo ali e ela decide esperar com seu camera man (Jeff) que Nate e Chloe explorem o templo, ciente do perigo que correria se fosse junto, claro.

CAPÍTULO 8

THE CITY'S SECRET – TESOUROS 2 (35/101)

TESOURO 34 - Bronze Altar Spoon (1/2): Assim que começar o capítulo, vire à direita e passe por uma porta. À esquerda você encontrará restos de uma escada, use-os para escalar até o segundo andar e pegue o tesouro.

Siga para o salão principal do templo onde você verá uma estátua gigantesca. Será pedido que você acesse o diário de Nathan através do botão Select. No caderno, você verá um desenho parecido com essa estátua, ele mostra quatro braços em posições específicas em que abrirá uma passagem. Felizmente um dos braços (o que segura um tridente) já está na posição correta, ou seja, dedique-se a colocar os outros na posição certa e então uma cena ocorrerá.

O globo no centro da estátua se encaixa e revela uma entrada que Nathan e Chloe imaginam ser uma fechadura. Drake tira a adaga e, ao encaixá-la, abra a entrada para um calabouço abaixo!

Siga em frente sem se preocupar com tesouros por enquanto. Mais a frente, desça por uma escada à direita até chegar a um lugar onde um monte de escombros bloqueia o caminho. Suba até o topo dos escombros e rasteje para o outro lado seguindo caminho em frente. Ao chegar numa bifurcação não se preocupe, os dois lados levarão ao mesmo lugar. Siga pelo caminho em que há uma estátua quebrada à direita, não demorará muito até você perceber que o chão está se abrindo e você cairá.



TESOURO 35 - Bronze Varaha Statue (2/2):

Ao cair não haverá dúvidas de que você deve encontrar uma forma de sair da câmara antes que seja tarde demais. Há um tesouro aqui e você terá de ser mais rápido ainda se quiser pegá-lo. Circule em volta do lugar até que o botão indique onde está e pegue-o.

Aqui não é o teto que está descendo mas sim o chão que está subindo, o mecanismo que faz essa armadilha funcionar são engrenagens que podem ser vistas em uma das paredes. Jogue uma granada bem endereçada nas engrenagens e ela deverá parar o mecanismo. Procure uma abertura na parede e siga pelas escadas para o final do capítulo.

CAPÍTULO 9

PATH OF LIGHT – TESOUROS 3 (38/101)

Nesse capítulo, use sua inteligência e raciocínio para resolver um grande quebra-cabeça que envolve manipulação de um feixe de luz e um jogo de espelhos. Basicamente você deve fazer com que a luz atinja todos os espelhos para então continuar a aventura.

Comece movendo o espelho no centro do salão de forma que a luz atinja a parte superior da cabeça da estátua logo a frente. Caminhe até a estátua e examine-a. Drake usará novamente a adaga, fazendo com que uma das três lâminas no centro do local apareça.

Escale a lâmina até o topo onde você achará uma cabeça vermelha com ornamentos dourados. Pule e agarre-se a uma das pálpebras da estátua de forma que ela cederá e revelará um caminho à sua direita.

TESOURO 36 - Copper Lakhe Mask (1/3): Siga para o topo do caminho pela direita e você deverá achar esse tesouro no final de um corredor linear.

Volte pelo corredor do tesouro e observe três pedras abaixo, isso lhe dará passagem para um corredor abaixo de você. Nate gritará para Chloe mover o espelho lá embaixo e você deve ir até o final do corredor onde haverá outro espelho para posicionar. Mire o feixe de luz na parte inferior da “gaiola” no centro do salão e o feixe deverá atravessar do outro lado, refletindo novamente na estátua onde



colocamos a adaga anteriormente. Volte lá e insira a adaga para abrir outra das lâminas centrais.

Após virar a chave, use o novo caminho que se abriu para chegar ao lugar dos espelhos. Volte ao centro do salão e escale a segunda lâmina. Ao fazê-lo, ela começará a ruir e Drake irá se salvar automaticamente. Para continuar, atire no olho central da estátua, após isso uma cadeia de eventos se sucederá até que você encontre outra daquela "gaiola" suspensa como vimos anteriormente.

TESOURO 37 - Carved Jade Figurine (2/3):

Para pegá-lo você terá de derrubá-lo com uma arma primeiro. Ele está no teto acima de um corredor próximo à gaiola.

Aqui já é previsível o que deve ser feito. Direcione o feixe de luz para a estátua e novamente use a adaga. Com as três lâminas abertas, uma passagem subterrânea se abrirá na boca da estátua que está no chão. Desça por ela.

Não há muito o que vasculhar aqui, siga o caminho em frente até um lugar onde Drake terá de usar a adaga chave novamente e terminar o capítulo com uma cena.

TESOURO 38 - Bronze Ganesh Statue (3/3):

Após descer pela boca você estará em uma sala circular, basta andar em volta até encontrar o que procura.

Ao usar a adaga novamente, surgirá um mapa 3D com a localização exata do tesouro, Nathan não se espanta e tira do bolso um mapa onde marca a localização. Não há tempo para comemorar aqui, nossos pombinhos ouvirão barulhos vindos de cima, o que indica que os inimigos estão próximos!

CAPÍTULO 10

ONLY ONE WAY OUT - TESOUROS 0 (38/101)

Assim como o nome indica, de fato há apenas uma forma de sair do templo, voltando pelo caminho que você veio. Seria fácil se o lugar

não estivesse agora repleto de inimigos.

Assim que sair da escada que dava acesso à câmara haverá quatro inimigos, quando eles virem, começa a confusão. Procure imediatamente um lugar para se proteger. Priorize os inimigos que estão mais acima, e depois com os demais. Refaça todo o caminho que fizemos, mas dessa vez matando inimigos, não esqueça de recolher a munição.

Ao sair do templo você deverá encontrar os últimos inimigos e um cenário diferente. Está chovendo e isso dificulta um pouco as coisas, portanto, seja mais cauteloso. Depois de limpar a área, dirija-se para o edifício à direita, o mesmo pelo qual você veio.

Reencontre Elena e Jeff, mas as coisas não estão nada bem para nosso amigo camera man. Jeff levou um tiro e está sangrando muito, apesar de Nathan encorajá-lo a ser forte, todos sabemos que ele não está nada bem, mesmo assim, Drake irá ajudá-lo (coisas de herói).

CAPÍTULO 11

KEEP MOVING - TESOUROS 0 (38/101)

Este capítulo será bem interessante. O tempo todo você estará praticamente carregando Jeff, o que lhe impede de usar armas pesadas, e Chloe e Elena irão escoltá-los até um lugar seguro.

Ao assumir o controle, desça pelo corredor e avance pela esquerda através das portas abertas. Saia do edifício e depois caminhe rumo a Chloe e fique de olho a sua esquerda, pois alguns inimigos tentarão emboscá-los por esse lado. Após eliminá-los, continue pelo beco até um edifício à esquerda. Você terá de fazer um desvio e então passe pela porta, siga então para a porta no lado que o edifício desabou.

Elena abrirá um portão, mas tome cuidado com um inimigo de RPG antes de avançar. Na estrada, tome cuidado com os atiradores atrás das barreiras. Desloque-se pela direita através de uma janela quebrada e depois pela esquerda para sair desta pequena loja. Mais inimigos o forçaram a desviar o caminho novamente. Vá pela direita em uma construção mal iluminada.

Nesse ponto haverá uma cena. Suba as escadas e Nathan planeja descansar um pouco, apenas "planeja". Ao chegar na sala, Chloe e Elena examinam a única saída para a rua abaixo. Eles teriam que pular, mas Jeff não resistiria. Tarde demais, Flynn e seus homens chegam na sala, matam Jeff friamente e Chloe mostra que traiu você mais uma vez. As coisas não estão nada bem, eles tomam a Adaga e o mapa que você havia marcado onde está o tesouro.

Pra piorar, eles pretendem matar Nathan, mas ele e Elena escapam.

Você assumirá o controle durante a fuga e essa parte é bem direta, siga em frente, desvie dos tiros, quando não puder avançar escale a parede a frente e ajude Elena. Os dois conseguem escapar e planejam qual será o próximo passo nessa situação delicada. A contra gosto de Elena, Nathan resolve ir atrás de Chloe no comboio de Flynn.

CAPÍTULO 12

A TRAIN TO CATCH - TESOUROS 5 (43/101)

O primeiro passo nesse capítulo é repor suas armas, pois além de ter sido pego no último episódio, os inimigos ficaram com todas as suas armas. Desça da parte onde você começa a fase e procure imediatamente se esconder atrás de uma barreira de concreto. Um guarda irá passar e você deve derrubá-lo no braço para pegar sua arma.

A partir de agora você pode usar sua arma para matar os outros inimigos nessa área, ou simplesmente ser furtivo e pegá-los.

TESOURO 39 - Nepali Bronze Lion (1/5): Após matar os cinco inimigos, explore o pátio e achará esse tesouro em um canto escuro.

Para continuar você terá de subir uma escada frágil de madeira e depois impulsionar Elena para a plataforma acima e segui-la.

TESOURO 40 - Yuan Dynasty Lotus Jar (2/5):

Em vez de seguir Elena para a direita, continue subindo pela escada, vasculhe a área e encontrará o tesouro.

Volte e siga Elena saltando para a direita. Vocês encontrarão uma porta bloqueada com tábuas de madeira, Elena tenta arrombá-la mas não consegue. Nate tenta mas não consegue também. Afaste-se e atire nas placas, agora sim podemos prosseguir.

Ao passar pela porta se prepare para três ataques que partem direções distintas. Procure cobertura e tente não desperdiçar tiros aqui, Elena ajudará da melhor forma possível. Com a barra limpa, ela vai revelar o caminho que vocês devem continuar.

TESOURO 41 - Cham Lion Mask (3/5):

Você encontrará o tesouro do outro lado da porta que atiramos nas placas de madeira. Ele está bem ao lado da porta.

Tudo o que resta fazer é seguir Elena e avançar pela direita. Mais a frente você verá uma escada de madeira que sobe, antes de subi-la, colete a munição dos inimigos mortos na área.

Drake e Elena chegam ao telhado e daqui conseguem visualizar o comboio que irá partir para as montanhas abaixo. Flynn e Chloe estão lá. Os dois bolam um plano para prosseguir e Elena seguirá para um lugar ali perto



em busca de um Jipe enquanto você tomará o caminho mais curto até o comboio. Vá para o lado esquerdo do telhado, na extremidade do reservatório de água. Siga as instruções para descer até o comboio e assim que por o pé no chão, vá para a esquerda.

TESOURO 42 - Jeweled Statue Crown (4/5): Ao seguir pela esquerda, após colocar os pés no chão, você deverá achar esse tesouro sem segredo nenhum! Siga para a direita do armazém a frente e arraste o carro que bloqueia a entrada do local e entre. O seu objetivo aqui é chegar até a parte de cima do vagão de trem à esquerda. É bem simples, basta passar de vagão em vagão até chegar no desejado e então acionar a alavanca.

TESOURO 43 - Three-Stone Coral Ring (5/5): Antes de acionar a alavanca, pegue o tesouro. Quando estiver no segundo vagão, ande para trás na direção da entrada do armazém e fique de olho na parede acima à esquerda. Você visualizará o que procuramos, porém para pegá-lo, escale os canos vermelhos que o levarão até o local. Após pegar o tesouro e finalmente pegar o caminho para fora você será inserido em um tiroteio bem intenso. Há muitos inimigos aqui, sua munição é limitada e há pouca cobertura, a chave é agir com cautela, usar os barris explosivos próximos aos inimigos e matar grandes grupos com o uso de granadas. Ao dar conta da situação Elena irá aparecer com um Jipe, como planejado. Eles perseguirão o comboio e, em um momento crucial, Nate consegue saltar para um vagão deixando Elena para trás. O que mais pode acontecer?

CAPÍTULO 13 LOCOMOTION – TESOUROS 3 (46/101)

Seu objetivo aqui é bem simples: chegar no primeiro vagão do trem. Tendo em vista que você está no último vagão já dá pra imaginar que não será tão fácil quanto parece, mas vamos lá.

Comece indo para a esquerda e procure uma escada que conduz ao teto do vagão, uma vez no alto você deverá seguir para o carro a frente.

TESOURO 44 - Miniature Bronze Stupa (1/3): Ele está localizado no último vagão do trem, mas para pegá-lo você deverá descer entre um vagão e outro e atravessar o último carro. Passe pela lateral de um vagão, que é uma espécie de reservatório, e desça no seguinte para encontrar armas e munição. No carro a frente há um inimigo e ele está de costas, será brincadeira de criança, mate-o no braço.

Agora a coisa começa a complicar, no próximo vagão você terá de lidar com três inimigos. Use a arma e ao se dirigir ao local onde estavam você será atacado por outro inimigo que surge pela janela, leve-o na mão. A porta a frente não lhe permite avançar, mas o último inimigo deu uma ótima pista de como prosseguir: pela janela.

TESOURO 45 - Yama and Buffalo Statue (2/3): Ao sair pela janela o caminho do game indica que você deve ir pela direita, ao invés disso, siga para a esquerda e suba as escadas até o teto do vagão, o tesouro está ali.

Seguindo para a esquerda você chegará no vagão a seguir onde há mais inimigos. Há uma metralhadora muito chata aqui, duas granadas podem resolver o problema. Para prosseguir, vá pelo telhado, mas alguns obstáculos podem acabar com sua alegria. Ao ouvir um “dim dim dim” a distância, corra para um dos lados do trem e pendure-se na lateral para desviar desses infortúnios.

TESOURO 46 - Newari Bronze Figures (3/3): Durante essa seção de “desvios” haverá um vagão em que dois inimigos morrerão através de barras de metal na horizontal. Entre no vagão e encontrará o tesouro.

Passando alguns vagões você chegará a uma área onde os inimigos atacarão sem piedade, destrua-os. Como se não bastasse isso, logo em seguida um helicóptero ficará no seu encalço. E para piorar, o vagão que você está começa a pegar fogo e irá explodir!

Para continuar, você tem que ser rápido. O segredo é atacar os inimigos rapidamente e se proteger. Quando matar todos eles, avance sempre buscando cobertura contra a metralhadora do helicóptero e salte para o próximo vagão. Você não pode demorar para derrotar os inimigos, senão eles chegarão muito perto e será impossível lidar com eles e com os tiros da metralhadora ao mesmo tempo. Outro bom motivo para não demorar é que o helicóptero lançará mísseis para destruir o vagão, portanto, seja rápido e preciso!

Ao chegar no vagão verde, Drake passará por uma porta, o trem entrará em um túnel e o capítulo se encerra.

CAPÍTULO 14 TUNNEL VISION – TESOUROS 2 (48/101)

Esse capítulo começa bem calmo, mas não se anime tanto. Avance pelo vagão e em um trecho você terá de escalá-lo pelo lado de fora como já fez várias vezes. Em certo ponto, você poderá subir para o teto do vagão. Espere



então até o guarda acima estar na posição certa, então agarre ele e lance-o para fora do trem silenciosamente, assim não despertará a atenção de outros inimigos. Suba no vagão, recolha o armamento disponível e atire em outros inimigos a frente. Ao matá-los você despertará a atenção de outros três inimigos que virão em sua direção imediatamente. Use uma arma que tenha a mira com zoom e mate-os o quanto antes.

TESOURO 47 - Gilded Bodhisattva Statue (1/2): O vagão levando um carregamento de carvão é a chave para achar o vagão onde está o tesouro. Faça o caminho ao lado do carro e achará a entrada. Entre e pegue o tesouro no final do vagão.

Após pegar o tesouro, volte ao teto do trem. Inimigos virão ao seu encontro e, o meio para matá-los é tentar fazer com que as barras de metal, que passam de vez em quando, acertem. Siga em frente até chegar a um vagão com o teto de vidro. Em vez de quebrá-lo e entrar tocando o pânico, você só precisa ter paciência para matar os inimigos um a um, de cima do teto.

Quando chegar a um vagão onde há um jipe estacionado, verá que a porta a frente está trancada. Atire para entrar e então escale as caixas para sair do vagão, nesse ponto o trem saiu do túnel e sentiremos então o clima gelado da região das montanhas.

TESOURO 48 - Tibetan Saddle Ring (2/2): O tesouro está no vagão trancado, pegue-o antes de sair pelo teto.

Assim que estiver do lado de fora o tiroteio recomeça, procure proteção e mate os inimigos com as armas certas (pistolas e shotguns para inimigos de perto, rifles para inimigos que estão longe). A batalha aqui levará você novamente para dentro de um vagão do trem e as coisas começam a complicar. O segredo é matar os inimigos o mais rápido que puder, evitando assim maiores estragos.

Ao perceber que você está dando trabalho, um helicóptero virá para “resolver” a situação. Para a infelicidade dele há um vagão mais a frente onde há um tanque e nós podemos usar





a arma desse tanque para derrubá-lo facilmente. Não será difícil, só tome cuidado com os mísseis que o helicóptero lança. Você deve destruí-los antes que eles atinjam o vagão e acabem com nossa brincadeira.

Para fechar o capítulo você terá de enfrentar o "chefe" dos inimigos anteriores. O combate corpo a corpo é a chave para derrotá-lo. Após causar algum dano relativo com as armas, ele correrá em sua direção e então é sua chance de combatê-lo na força. Repita o processo umas duas vezes e ele cairá, não morto, mas derrotado.

Na cena seguinte você verá Nate pegando a adaga chave do "chefe" e parece descansar por um segundo apenas, pois o inimigo derrotado o agarra pelo pescoço e o mataria, não fosse a aparição de Chloe que atira para dar um fim na pobre criatura.

A relação entre Drake e Chloe não parece nada bem e, para complicar ainda mais a história, Flynn e Harry aparecem. Harry dará um tiro em nosso amigo e pretendia matá-lo, não fosse Chloe salvá-lo mais uma vez. Nathan consegue fugir para o vagão a frente e, em uma tentativa desesperada, atira em barris de querosene que acabam por partir o comboio em dois. Nesse ponto encontraremos nosso amigo em uma situação bem familiar, não parece que o jogo está começando de novo?

CAPÍTULO 15

TRAIN-WRECKED – TESOUROS 3 (51/101)

É hora de reviver os bons (ou maus) momentos do início do jogo e você certamente saberá o que fazer aqui. Avance, pela segunda vez, até sair do trem à beira de cair no abismo de neve.

Uma cena cortará parte do começo e nos levará ao ponto em que Drake já está com a adaga e se esconde de uns inimigos que vem em sua direção. É aqui que recomeça nossa jornada.

Para começar, mate um inimigo solitário que passará por você e pegue seu rifle. Procure um vagão de trem nas proximidades que está

tombado, o terreno mais elevado é um ótimo lugar para lidar com os inimigos aqui. No topo do vagão há um lançador de granadas, mas economize-o para as ondas finais de inimigos. Dica: use ataques corporais nos últimos inimigos.

TESOURO 49 - Tibetan Knife (1/3): Ele está nos destroços do trem. Espere até ter derrotado todos os inimigos e então siga a caminho do final dessa área, próximo a um vagão em chamas. Procure o tesouro em um terreno elevado ao lado do vagão.

TESOURO 50 - Tibetan Prayer Wheel (2/3): Siga para o ponto onde você iniciou esse capítulo e procure em um canto atrás de você. O brilho do tesouro é difícil de ser detectado na neve, portanto, vasculhe o lugar até receber a indicação de que o encontrou.

TESOURO 51 - Tibetan Silver Vase (3/3): Do lado esquerdo da área com os destroços em chamas, procure um vagão quase intacto, você poderá achá-lo na lateral que fica de frente para as rochas. Atire para soltá-lo e então pegue o tesouro.

Após matar os inimigos e pegar os tesouros não há mais nada a fazer. Siga em frente pelo caminho que o game indica, uma cena fechará o capítulo mostrando Nate caminhando na neve quando uma figura misteriosa surge. Fraco e debilitado, Drake acaba desmaiando e acorda na casa de um nepalês desconhecido. Sem poder se comunicar ele faz o possível para parecer agradecido, os dois seguem então para o próximo capítulo.

CAPÍTULO 16

WHERE AM I? – TESOUROS 3 (54/101)

Esse capítulo é muito simples e direto. Basta atravessar a aldeia e entrar na casa do ancião que fica na outra extremidade. Há três tesouros para serem encontrados, portanto, se deseja agarrá-los, faça-o antes de dar continuidade a história.

TESOURO 52 - Ram's Head Thogchag (1/3): O tesouro está da casa do homem que salvou sua vida, próximo às mesas.

TESOURO 53 - Bronze Buddha Statue (2/3): Ao ver uns garotos jogando bola você saberá que está na área certa. Cruze a rua e procure umas escadas. Suba e depois escale uma parede verde à sua esquerda. Você encontrará uma espécie de pátio ao lado do prédio, agora é só pegar o tesouro.

TESOURO 54 - Singing Bowl (3/3): Antes de entrar na casa que culmina

o final do capítulo, procure o tesouro ao lado da casa, na sombra da grande árvore.

Drake reencontra Elena e muitas coisas são esclarecidas na última cena desse capítulo. Você irá descobrir que o homem que lhe salvou também foi parar ali por culpa de uma caça ao tesouro. Nate reconsidera a ideia de ir atrás do que procura, estaria ele desistindo?

CAPÍTULO 17

MOUNTAINEERING – TESOUROS 6 (60/101)

Ao começar o capítulo você estará desarmado, o que é um bom sinal de que não haverá tiroteios por algum tempo. Tudo que você tem a fazer por enquanto é seguir seu guia, pulando e se pendurando para avançar pelo caminho caverna adentro.

TESOURO 55 - Tibetan Ritual Blade (1/6): Logo após atravessar o abismo com a corda e descer as escadas, não siga o guia através do túnel. Vá para a direção oposta até não haver mais saída, o tesouro estará ali na borda.

Volte e continue seguindo o guia até que ocorrerá uma cena onde Nate percebe que um lobo os persegue. O guia parece não se preocupar e eles decidem continuar em frente. Siga-o.

TESOURO 56 - Clay Deity Head (2/6): O guia irá encontrar uma corda e restos de um acampamento, nesse ponto você pode voltar para o lugar que o levou até esse ponto da fase. Use a corda para balançar até o lado direito do local e chegar a uma plataforma isolada onde se encontra este tesouro.

Na cena seguinte você verá Drake quase morrer novamente. Como sempre ele se salva no último instante e junto ao corpo que está examinando encontrou um pedaço de pergaminho. Quando estiver na posição correta abaixo de uma escada há uma indicação de que o Triângulo pode ser usado, use-o para chamar seu guia. Algo impulsiona Nate para esse lado mas o guia não quer segui-lo. Suba a escada e avance escalando pela esquerda até chegar em terra firme novamente.

TESOURO 57 - Bronze Chenrezig Statue (3/6): Você deverá alcançar uma plataforma mais próxima para continuar. Desse ponto haverá cordas que conduzem para o caminho mais acima, ignore-as e desça para a plataforma inferior do lado esquerdo. Nesse ponto você encontrará o tesouro facilmente.

Use agora as cordas para o caminho mais acima. A partir daqui o caminho é saltar de plataforma em plataforma por um caminho bem óbvio. Em alguns pontos você deverá ajudar seu parceiro a atravessar e então ele o ajudará a prosseguir. O caminho começará a subir, subir e subir. Logo em seguida você



alcançará uma área onde há alguns lobos mortos, o guia examinará os corpos em vão e você se imagina o que (ou quem) poderia ter feito isso.

O mistério dos lobos será em breve revelado, agora tudo que você deve fazer é seguir em frente. Em determinado momento a escuridão será cortada pela visão da luz de uma parte mais clara da caverna, ali está seu caminho para sair daqui. É nessa hora também que você verá a criatura que está matando os lobos e ela está vindo atrás de você. Não se preocupe com ela por enquanto, apenas tome o rumo para a parte mais iluminada.

Este instante dará lugar a uma cena que mostra parte do teto da geleira caindo e bloqueando o caminho de volta, parece que seu guia ficou pra trás mas não esquite com isso. Siga até uma espécie de riacho que sai de uma fenda a esquerda e caminhe pelo fluxo da água até alcançar um precipício.

TESOURO 58 - Skull Cap Drum (4/6): Ao chegar na cachoeira, seu caminho para continuar o capítulo é à esquerda, mas ao invés de ir para lá, siga para a direita e você encontrará o lugar onde o tesouro se encontra. Ver o brilho dele no gelo será muito difícil, portanto, vasculhe a área até o game indicar onde está. De volta à cachoeira, você deverá seguir saltando de plataforma em plataforma até encontrar um corpo mumificado. Vasculhe o corpo e encontrará uma pistola, use-a para atirar no gelo em forma de círculo e abrir o caminho para o guia passar.

TESOURO 59 - Silver Needle Case (5/6): Antes de pular para o lugar onde está o cadáver, siga para a esquerda através da neve em um caminho semicircular. Você encontrará o tesouro e poderá então voltar para pegar a arma. Hora de enfrentar aquela criatura que nos segue. Ela chegará imobilizando o seu guia, o que leva a briga para o mano a mano. As coisas ficam um pouco mais fáceis pra você porque agora você tem uma arma e não deve poupar munição, afinal ela é infinita nesse ponto do jogo. Corra do monstro e atire, tome cuidado com os ataques dele e com um pouco de paciência, você o derrotará (não definitivamente). A criatura então foge e você tem um novo caminho para seguir com seu guia.

TESOURO 60 - Bronze Stupa Ornament (6/6): Em um ponto onde seu caminho segue pela direita, onde há uma caixa e a corda para atravessar o abismo, você pode seguir pela esquerda passando pelo cadáver com a munição próxima. Por ali a uma passagem fina que o leva a uma parte isolada no interior da caverna. Salte pela abertura e você imediatamente encontrará este tesouro. Depois de pegar o tesouro não há segredo nenhum, basta seguir pelo caminho certo até

chegar em uma espécie de templo na montanha onde o capítulo se encerrará.

CAPÍTULO 18

HEART OF ICE - TESOUROS 6 (66/101)

Começando do mesmo lugar que terminou o último capítulo, essa nova fase repete tudo que você viu nos últimos momentos de jogo: plataformas e quebra-cabeças.

Siga para o templo e sempre a frente pelo caminho linear. Você saberá que está indo para o lugar certo quando passar por uma cabeça de leão ornamentada na parede, chegando logo em seguida a um enorme salão. Pressione o interruptor no chão do lado direito e o guia fara o mesmo com o interruptor do lado esquerdo, isso fará os pilares descerem.

Essa é uma parte bem chata, você terá de usar as estátuas para subir na próxima área, um erro aqui será fatal! Muita concentração e boa sorte! Chegando lá em cima, siga pelo corredor e haverá dois caminhos, um à esquerda com escadas que levam para cima e outro para a direita com escadas que descem. Opte pela direita e desça a escada e você encontrará uma alavanca. Use-a e verá que seu guia tem acesso a outra alavanca, revelando três cilindros girando-os lentamente. Eles serão seu caminho para a próxima parte do capítulo.

O desafio de pular de cilindro em cilindro é bem simples e você não deverá ter grandes problemas aqui. Já em terra firme é hora de avançar escalando e pulando de novo.

TESOURO 61 - Mandala Thogchag (1/6): O tesouro pode ser achado no topo do último cilindro giratório. Você terá de se pendurar na posição correta na parte de madeira para pegá-lo.

Agora chegamos a uma das várias máquinas que usaremos ao longo do caminho. Assim como os cilindros que vimos a pouco, essas engrenagens giram lentamente. O caminho aqui é simples, use as engrenagens para passar de uma área para outra até chegar a um ponto que você verá seu guia do outro lado do abismo e Drake fará um comentário dizendo que ele está indo pelo caminho mais fácil.

TESOURO 62 - Dipa Oil Lamp (2/6): Quando estiver na plataforma, olhando por cima do abismo para o seu guia, vire de costas e localize uma corda no meio de várias engrenagens. O tesouro está em um ponto onde há vigas de madeira e você terá de pegá-lo enquanto balança. Preste atenção para a indicação quando ela aparecer. Não há outra forma de pegá-lo, se não o fizer enquanto balança, não haverá como voltar para a corda depois.



TESOURO 63 - Tibetan Flint Lighter (3/6):

O tesouro está na engrenagem debaixo de você, basta descer da corda para adquiri-lo. Pendure-se na lateral e o encontrará.

Da localização do último tesouro você deverá voltar para seu caminho até a próxima alavanca. Isso não será nada difícil, pois o caminho é bem linear. Ao acionar a alavanca, uma espécie de ponte surge e seu guia pode avançar facilmente para a próxima área. Infelizmente parte do teto desmorona sobre a ponte e Drake se dá mal mais uma vez, agora teremos de achar outro caminho para chegar ao outro lado. É simples, basta descer pela borda até usar uma escada amarela para alcançar uma parte de gelo abaixo que lhe permitirá prosseguir.

O próximo desafio será alcançar os mecanismos em movimento na vertical logo a frente; para chegar lá, use vigas e engrenagens como anteriormente. Você terá de usar esse mecanismo para alcançar a continuação do nosso caminho, de lá, use a corda e as engrenagens para avançar.

TESOURO 64 - Bronze Dorje (4/6):

Em vez de usar a última engrenagem para acessar o caminho onde o game continua, escale-a até o topo e você poderá ter acesso a algumas vigas de madeira que o levarão até o tesouro.

TESOURO 65 - Tibetan Ceremonial Axe (5/6): Em vez de voltar a subir para seguir seu caminho, a melhor opção aqui é continuar se espreitando pela direita até ver uma estátua, atire no ponto brilhante e pegue seu tesouro.

Após pegar os tesouros, é hora de voltar ao caminho principal. Haverá outro abismo e você deve acionar um interruptor para que pilares apareçam e seu guia seguir atravessando. Pule de pilar em pilar e, ao chegar onde seu guia está, ocorrerá uma cena.

Uma estátua gigante aparecerá. Após a cena o caminho é bem simples, basta seguir pelas plataformas até um túnel onde você deverá descer as escadas, mas antes de entrar no túnel, pegue o tesouro abaixo.





TESOURO 66 - Trigram Thogchag (6/6):

O tesouro está na coroa da estátua com cara de mau, atire nele e depois pegue-o.

Com o tesouro em mãos, siga para o túnel onde outra cena terá vez. Drake encontra uma equipe perdida (e morta) e descobre que eles não morreram devido às condições do lugar, mas foram assassinados! Após achar mais informações você verá o envolvimento de Abnenerbe, um departamento alemão nazista responsável por missões secretas que envolviam tesouros e pesquisas sobrenaturais. As coisas ainda não estão bem claras para Nate; a porta está trancada e devemos descobrir como sair desse lugar.

Sair é fácil, basta acionar uma única alavanca na sala e um elevador descerá para buscá-lo. Seria muito simples terminar o capítulo, não fosse a aparição de mais uns monstros que tentarão lhe atacar e jogar pedras em você. Espere até poder pular para o elevador e então salte, seu amigo guia fará o mesmo. Fique atento, pois um dos monstros tentará subir no elevador também, atire até que ele caia e assista a cena final do capítulo.

Ao sair do elevador você verá uma cena triste: a aldeia da qual veio, onde você foi recebido e tratado, está em chamas.

Parece que a equipe de Flynn seguiu seu rastro e tentou encontrá-lo por lá. Você e o guia seguirão rapidamente para o lugar e constatarão que as coisas não estão tão ruins quanto parece, Elena está lá e diz exatamente o que está acontecendo. O aldeões estão tentando defender seu território e parece que é seu papel ajudá-los depois de tudo.

CAPÍTULO 19

SIEGE - TESOUROS 3 (69/101)

Se você estava entediado com a falta de ação será recompensado nesse capítulo. A aldeia no Nepal está sobre ataque, ajude seus novos amigos a lidarem com o inimigo, que

por acaso você o trouxe até aqui (nada mais justo). Na sala em que assume o controle de Drake há uma arma um tanto arcaica, mas que nos ajudará a começar. Pegue-a e saia, nesse ponto você verá a situação da batalha.

Basta seguir em frente lidando com os inimigos próximos. Depois de alguns instantes você já terá armas convencionais à disposição e munição também. Mantenha a estrada a frente até virar à esquerda em outro caminho. Aqui a coisa será um pouco complicada, há uma metralhadora logo acima que liquida tudo que entra em seu caminho, portanto, vamos subir para lidar com ela antes de mais nada. Quando dominar o posto você poderá usá-lo para fazer um bom estrago nas frentes inimigas. Infelizmente a munição é limitada, o que o forçará a deixar a metralhadora logo. Economize balas e tente ser preciso nos tiros.

TESOURO 67 - Amber Skull Bead (1/3): Quando as coisas estiverem calmas, vá até o celeiro que fica do lado da rua do local onde está a metralhadora. Procure no feno e achará o que procura.

Avance rua abaixo até um túnel guardado por dois inimigos. Matá-los é simples, mas ao tentar avançar para o local, uma cena ocorrerá automaticamente e forçará a voltar seu ataque para a esquerda. Proteja-se e ataque com calma. Com os inimigos mortos, é hora de recolher a munição e avançar escada abaixo.

Ao avançar, fique atento a um quarto à sua esquerda, um soldado tentará lhe atacar de surpresa. A seguir, vá para a direita até a escadaria e então pelo caminho linear até uma porta trancada. Seu companheiro irá abri-la e haverá um inimigo a sua espera. Suba a escada para o quarto acima e encontrará mais um inimigo ali. Com ele morto você pode subir mais uma vez e ir para o lado de fora onde verá outra batalha nas proximidades.

TESOURO 68 - Antique Ghau (2/3): Assim que estiver do lado de fora, siga para a esquerda, pule para o teto ao lado, você verá um edifício com uma árvore que cresce perto. O tesouro se encontra na base dessa árvore.

É hora de seguir pela esquerda e se juntar a batalha. A ideia é bem simples: as casas abaixo estão cheias de inimigos e a melhor maneira de lidar com eles é ficar no topo e ter paciência até controlar a situação. Você pode ir invadindo as casas, mas isso torna a batalha um pouco mais difícil, portanto, mais uma vez aja com calma.

TESOURO 69 - Bell Thogchag (3/3): Na metade do caminho de madeira para baixo você verá uma estrutura

de madeira azul e vermelha, o tesouro está dentro dela.

Próximo da parte inferior da cidade o combate ficará mais intenso. A estratégia é usar granadas para eliminar a maior quantidade de inimigos que conseguir com um único tiro. Em um ponto você e seu guia chegarão a uma casa com uma escada que conduz para cima novamente. Siga-o e avance até uma varanda, aqui é o fim deste capítulo. Drake verá que as coisas estão ficando complicadas por aqui, principalmente com a chegada de um tanque de guerra para a batalha.

CAPÍTULO 20

CAT AND MOUSE - TESOUROS 4 (73/101)

O taque é realmente um problema, um ou dois segundos de exposição a ele e será seu fim. Há vários inimigos ao redor, mas não vamos lhe dar atenção. Siga para a direita e depois novamente à direita, suba as escadas até uma porta trancada. Proteja-se atrás da parede de pedra até que o guia abra a porta e depois passe por ela rapidamente.

Nesse local você estará em segurança, recolha a munição em volta e desça pela janela até uma área isolada abaixo. Siga em frente até um túnel e prepare-se para matar um inimigo, depois vá para a esquerda onde há uma escada, e mais um inimigo. Prepare-se para enfrentar três inimigos no telhado.

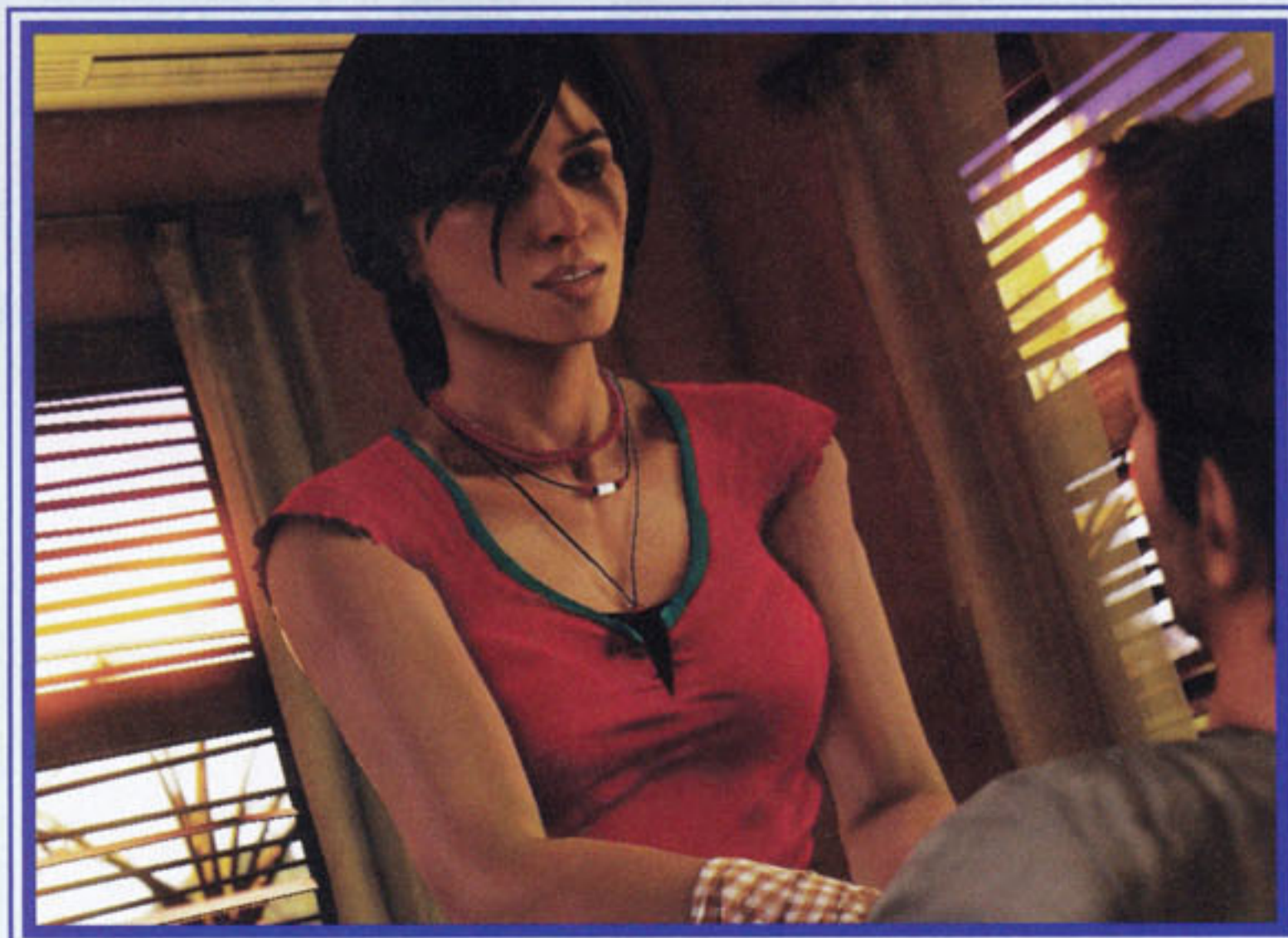
TESOURO 70 - Yak Horn Carving (1/4): Após matar os inimigos, procure no lado direito do telhado.

Volte para o caminho seguindo o caminho de madeira a frente. Não ligue para os inimigos aqui, o tanque está próximo e não podemos vacilar! Após um tempo você passará por alguns prédios e a área será segura novamente, aproveite e recolha munição.

Quando estiver pronto para o tanque é hora de avançar rua abaixo. A luta é intensa aqui, mas você não precisa se envolver se não quiser. Apenas corra muito e, na primeira oportunidade, dobre à esquerda procurando uma escada do lado esquerdo da tela. A ideia é avançar rápido fugindo do tanque e saltar pela janela quando a câmera mudar de posição. Depois corra até a escada, siga para o segundo andar e salte de um prédio para outro coletando munição.

Você chegará a uma casa com um único soldado dentro, mate-o e siga os procedimentos para arrancar a madeira da porta.

TESOURO 71 - Bronze Tsongkhapa Statue (2/4): Após passar pela porta onde estavam as madeiras você terá de realizar algumas acrobacias para fugir do tanque que lhe persegue. Ao chegar a uma área segura com um muro à esquerda que bloqueia o tanque basta seguir em frente e procurar pelo tesouro à sua



esquerda. Fique armado, pois alguns inimigos surgirão pela direita.

Seguindo em frente você ouvirá o tanque se aproximando pela esquerda e terá mais inimigos para matar à direita. A cobertura é mínima, mas você terá de fazer o possível para se proteger do tanque e matar os inimigos. Após eliminá-los, siga para a direita bem rápido, como de costume, evitando ser destruído pelo tanque.

Mais a frente você encontrará uma série de plataformas no gelo que descem ao longo do abismo, esse será seu caminho, basta seguir em frente e depois à direita até chegar ao teto de uma estrutura.

TESOURO 72 - Tibetan Trumpet (3/4): Siga para o prédio ao lado de onde você está. Desça e você encontrará-lo facilmente.

A próxima ação é rápida demais para que você fique parado e lendo o que fazer, a velocidade conta muito. Você terá de saltar de um prédio a outro com um tanque perseguindo-o de uma rua paralela. A ideia é manter-se em movimento, usar as proteções adequadas e lidar com os inimigos. Eventualmente você se deparará com um inimigo que usa um RPG, mate-o e use a arma para atirar no tanque. Infelizmente cada RPG só dará um tiro, portanto, tente ser muito preciso na hora de atirar.

TESOURO 73 - Gilt Tara Statue (4/4): Em um ponto do trajeto nessa fuga final do tanque você verá uma espécie de escotilha no chão, desça por ela e vasculhe o andar abaixo de onde você estava para encontrar este tesouro, seja rápido pois aqui você estará exposto ao tanque.

Após pegar o tesouro você chegará ao local onde os inimigos apresentam sua resistência final. Priorize o inimigo que está com a RPG e use a tirolesa à esquerda para chegar até onde ele estava. Use a RPG para dar o último tiro e destruir o tanque, eliminando assim a grande ameaça e terminando o capítulo.

Com a aldeia em paz, é hora de ir atrás de Schaffer e os inimigos que fugiram com a adaga-chave. Você verá Drake tirando um corpo de um carro e ele e Elena partem então para o próximo passo da aventura.

CAPÍTULO 21

CONVOY - TESOUROS 0 (73/101)

Esse é um capítulo bem rápido e não há tesouros. Tudo que você terá de fazer aqui é pular de carro em carro, mais ou menos como fizemos no capítulo 13.

Ao começar, lide com os inimigos em volta e aqui vai uma dica: mire sempre na cabeça e procure os motoristas, se você matar o motorista o carro fica descontrolado; e um adeus para os outros inimigos.

Faça seu caminho até chegar a um lançador de granadas, daqui para frente as coisas serão

bem mais rápidas e tranquilas. Estando com a arma, tudo que você deve fazer é detonar os veículos em volta, especialmente o caminhão onde Elena está.

Em certos momentos nossos heróis serão pressionados e lançados precipício abaixo. Sendo quase impossível sobreviver a uma queda dessas, os inimigos continuam em seu caminho e parece que estamos assistindo a um fim frustrante para a aventura. Claro que o game não terminaria assim e Drake e Elena se salvam. Recuperando as forças, os dois analisam um mosteiro a distância onde os inimigos estão.

CAPÍTULO 22

THE MONASTERY - TESOUROS 8 (81/101)

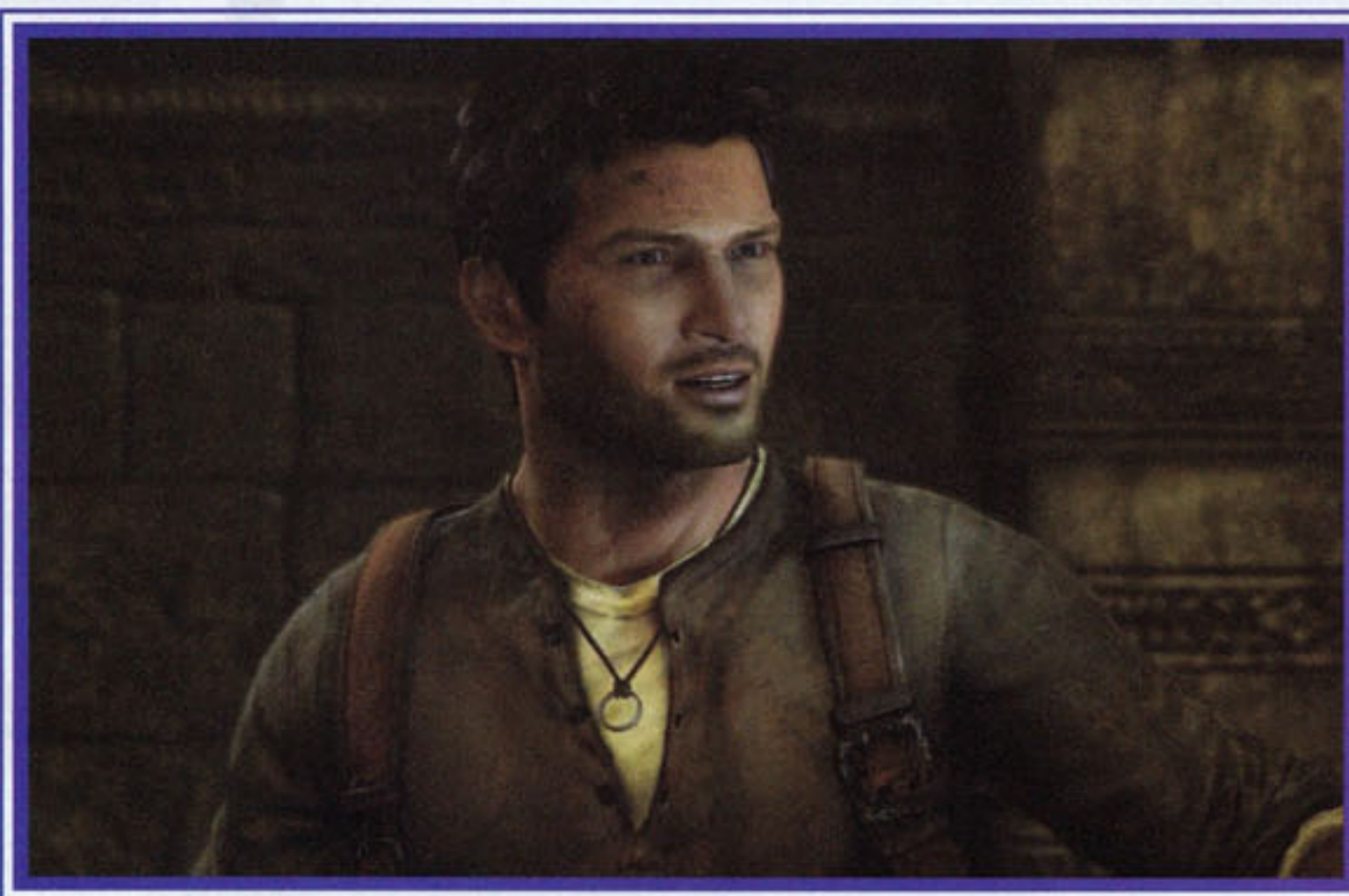
Retomando o controle de Drake, siga para a direita ao longo do estreito precipício e suba até a localização de quatro inimigos. Você poderá matá-los sorratamente, jogando-os no precipício e lutando, ou então abra fogo de vez e elimine-os o quanto antes. Recolha armas e munição, depois seu caminho correto será para a direita onde está a entrada do mosteiro, mas antes vá para a esquerda onde há uma porta.

TESOURO 74 - Tibetan Silver Earring (1/8): Próximo aos caminhões e sobre a porta trancada você achará este tesouro, atire nele e depois recolha-o.

Siga pela parede do mosteiro até uma ponte quase destruída. Mais a frente você verá alguns inimigos à direita, use a besta (se estiver com ela) para atirar na cabeça deles e eliminá-los em silêncio. Depois disso não tem jeito, você terá de abrir fogo contra os outros. Tente não ficar muito no mesmo lugar e recolha munição e armas pelo caminho.

Depois de matar alguns inimigos você chegará até a ponte à direita, aqui as coisas complicam, pois há um posto de artilharia logo a frente à sua esquerda. Use o carro que está na ponte para se proteger e abrir caminho até o posto. Ao assumi-lo, elimine todos os inimigos restantes na área. Fique atento, pois a munição da metralhadora não é infinita, economize, e quando não puder mais usá-la, proteja-se atrás dos sacos de areia e mate os inimigos restantes. Área limpa significa tesouros para encontrar.

TESOURO 75 - Silver Official Seal (2/8): Siga a frente do posto de artilharia até uma parede quebrada à direita. Pendure-se do outro lado e procure esse tesouro próximo às madeiras vermelhas.



TESOURO 76 - Ritual Crown (3/8): Esse tesouro está em um pequeno edifício à direita da porta. Ao chegar na beira do precipício você verá logo à direita uma viga de madeira na horizontal. Use a viga para chegar até o local onde está o tesouro.

Após pegar o tesouro, siga para um portão atrás do ponto de artilharia. Com a ajuda de Elena, abra a porta e chegue a um pátio do lado do mosteiro. A única forma de prosseguir aqui é usando placas de madeira na parede; depois jogue uma corda para Elena vir atrás de você.

Com Elena ao seu lado, avance em direção a um fosso. Continue até um ponto onde você deverá usar as pedras salientes para subir até onde há uma estátua, empurre-a, suba e siga através de um túnel. O caminho a frente é bem linear e você chegará a uma corda que deve subir. Uma cena mostrará os inimigos levando Schaffer ao outro local do mosteiro, vamos atrás deles!

TESOURO 77 - Silver Offering Pot (4/8): Elena avançará automaticamente após a cena e seu caminho é ir atrás dela. Após saltar uma ponte você terá de subir para continuar a perseguição, mas antes vá para o lado direito e pendure-se em uma viga vermelha para encontrar esse tesouro.

Volte e continue seguindo pela lateral do prédio, pelas escadas, até uma porta trancada onde ocorrerá outra cena. Elena se certifica de que a porta está trancada e que eles terão de achar uma forma de abri-la. Tudo que você deve fazer é seguir em direção ao pilar à sua esquerda e subir por uma série de pedaços de madeira que darão a outra entrada para o lugar, dessa vez não trancada.

TESOURO 78 - Tibetan Turquoise Ring (5/8): Ao escalar o pilar à esquerda, use os tijolos para continuar a escalada à esquerda até alcançar uma saliência abaixo, de lá, você terá acesso a uma sacada mais embaixo onde poderá olhar para cima e ver o tesouro muito bem escondido. Atire nele e pegue-o.

O caminho em torno do prédio é bem simples, em certo ponto você passará acima de uns inimigos, não atire neles. Continue em frente até



encontrar uma entrada para o piso mais alto, mate o guarda na mão sorrateiramente.

Seu objetivo agora é chegar ao térreo do local, claro que é importante agir em silêncio por aqui, mas não duvide que, ao abrir fogo, seu caminho será mais rápido. O segredo aqui é ficar no topo e pacientemente lidar com os inimigos dos níveis inferiores desse ponto. Desça quando tiver certeza de que a área já está limpa. Quando chegar no solo haverá uma explosão, Drake e Elena cairão para trás e mais inimigos virão para você matar.

Com a ponte limpa é hora de avançar, mas não será tão simples porque mais inimigos entram em cena. Há bastante proteção aqui, mate todo mundo e entre na torre. Mais inimigos estão atrapalhando seu caminho e aqui é importante dar conta deles antes de subir alguns andares. Com a barra limpa, impulsione Elena e ela descerá uma escada para que você possa avançar.

TESOURO 79 - Carved Wooden Ghurra (6/8):

Antes de entrar na torre procure um caminho para baixo à direita. Você pode descer por uma série de tijolos até o local do tesouro.

O caminho a seguir seria muito simples, não fossem os atiradores de plantão.

Para atravessar a ponte improvisada de madeira e seguir para as próximas torres você terá de eliminá-los. Suba até o andar mais alto do lugar que está e de lá deverá ser bem simples fazer esse serviço. Com um tempo, mais inimigos surgirão, alguns inclusive tentando atravessar a ponte de madeira, eles serão alvos fáceis e dessa posição você poderá lidar com as ondas de ataque sem maiores complicações.

TESOURO 80 - Bronze Tiger Bell (7/8): Após matar os inimigos, vamos encontrar este tesouro que é um dos mais bem escondidos no jogo. Desça até o nível do solo e procure

uma ponte de madeira quebrada, há um vão no meio que parece impossível de ser pulado, mas você terá de saltá-lo. Pegue bastante impulso e salte, Drake irá se agarrar aos restos da ponte e subir do outro lado. Agora é só descer as escadas a frente, pular mais algumas plataformas e atirar no tesouro que está no alto à esquerda.

Continuando pelo caminho do jogo você partirá em direção da ponte pelas vigas de madeira e ocorrerá uma cena. Mais uma vez veremos Schaffer sendo levado para outra área do mosteiro e imediatamente Elena corre em direção dos inimigos. Você irá segui-las, mas a ponte começa a desabar sob seus pés e acaba por fazer nosso pobre herói bater de frente com o penhasco.

Subir é fácil (pra quem já escalou lugares bem piores até então) e tudo que você deve fazer aqui é seguir através do portão até outro pátio de neve. Mais uma cena de Schaffer e o ataque começa. Mais algumas ondas de inimigos para lidar, você já sabe o que fazer, a dica aqui é derrubar no braço quem chega muito perto e atirar em quem está longe.

Sem querer te desanimar, mas o tiroteio aqui vai ficar mais complicado. Atiradores aparecem e a melhor maneira de lidar com as novas ameaças é se expondo por um tempo, atirar e ser preciso, procurando cobertura logo em seguida. Uma exposição mais longa poderá custar sua vida.

Com a área limpa é hora de seguir até uma porta na extremidade direita do pátio. Corra até a escada e avance para a direita onde haverá mais escadas. Não há inimigos nessa área, ou seja, é hora de escalar. Ajude Elena a subir até a próxima escada e ela o ajudará jogando caixotes de madeira, quando alcançar a próxima área, elimine mais alguns inimigos.

Vamos começar lançando um dos inimigos pela borda e então suba e lute contra outro, há mais inimigos a frente e vão começar a atirar. Matá-los não será difícil.

TESOURO 81 - Antique Bronze Lion (8/8):

No canto da sala você achará um caminho para o lado de fora, mas antes de sair, procure pelo brilho do tesouro em cima de uma das janelas. Você precisará derrubá-lo e então é só ir lá pegá-lo.

Siga pelo caminho à esquerda e não haverá muito mais que fazer nesse capítulo, basta ir em frente até um portão e, ao atravessá-lo, ele se encerrará.

CAPÍTULO 23

REUNION - TESOUROS 9 (90/101)

O capítulo já começa em um tiroteio. Proteja-se bem e seja cauteloso,

pois os inimigos estão muito agressivos. Há bastante munição e grana, portanto, basta ter paciência e ir lidando com os seus rivais conforme eles surgem.

Em alguns pontos do combate você terá tempo de ir progredindo lentamente pela sala. Ao chegar ao terceiro nível de passarelas, ao redor do lugar haverá uma cena.

Finalmente encontramos Schaffer, mas ele está prestes a morrer. Ele falará sobre o que aconteceu durante a II Guerra Mundial, justifica seus atos ao ter matado todas aquelas pessoas para proteger o tesouro e alerta nossos heróis sobre a importância de recuperar a adaga chave e evitar que os inimigos ponham as mãos nele. Quando ele morre, Elena sugere que eles se separem e partam em diferentes direções, dito e feito, é hora de prosseguir com Nathan sozinho.

TESOURO 82 - Tibetan Ritual Vase (1/9):

Ao retomar o controle de Nate, procure uma corda sobre o buraco. Há uma espécie de prancha de madeira no chão, corra sobre ela no ângulo certo e pule na corda, o tesouro está do outro lado e você deve se balançar corretamente para pegá-lo.

Use a corda para saltar na plataforma a frente e continuar seu caminhão através de uma janela. Do lado de fora, procure proteção imediatamente pois soldados tentarão te matar. Cuide deles e não esqueça de recolher a munição antes de prosseguir.

Avance pela direita do telhado e você verá um inimigo solitário em um ponto. Ele não pode te ver, então seja rápido para matá-lo. Use a escada para chegar onde ele estava e procure uns tijolos salientes na parede à esquerda. Eles são a chave para continuarmos. Suba e eventualmente você verá um inimigo lutando com aqueles monstros que vimos na caverna, a dica aqui é não se meter nos negócios deles por enquanto.

Os soldados estão assustados com os monstros e é hora de começar a atirar, você terá bastante serviço aqui, concentre-se nos alvos mais pesados e perigosos e não se esqueça da proteção. O muro com uma árvore que cresce é uma boa opção, ali você pode vigiar os dois flancos e revezar conforme os inimigos aparecem.

Depois de algumas ondas de ataque, pode ser que sobre inimigos com um lançador RPG em uma plataforma a frente e à esquerda. Use um rifle para tentar matá-lo de longe e deixar o lugar 100% limpo.

TESOURO 83 - Tibetan Conch Horn (2/9):

No local onde estava o inimigo com a RPG use a parte mais alta para pular através das escadas abaixo para outra plataforma. Explore o canto esquerdo do lugar para encontrá-lo.

Seguindo pelas escadas você chegará a uma porta com rodas girando dos lados. Siga as



instruções para avançar e você encontrará dois inimigos com a GAU-19, a arma mais forte do game. Use seu arsenal para eliminá-los em um piscar de olhos. Mais inimigos chegarão, e se você quiser, pode experimentar usar a arma contra eles e ver o estrago.

TESOURO 84 - Bronze Oil Lamp (3/9): Com os inimigos mortos, é hora de achar outro tesouro. Volte para o lugar onde você entrou nessa área e procure uma escada. Suba até o topo e vá para a direita. No final, olhe para cima e à esquerda onde estará o tesouro. Atire e pegue-o.

A partir daqui o caminho é bem simples, apenas siga em direção a janela aberta, pegue o máximo de munição no caminho e prepare-se para mais um combate.

TESOURO 85 - Ancient Sword Guard (4/9): Ao atravessar a janela, procure e visualize o tesouro. Para pegá-lo, vá até uma área cheia de entulho e atire para que ele caia.

Do outro lado do local há uma escada, siga por ela e no topo, use a janela para sair do edifício e descer para o telhado próximo. Avance pela esquerda e suba pelos tijolos até a parte de cima onde verá os inimigos tentando matar os monstros nepaleses próximos ao mosteiro.

TESOURO 86 - Tibetan Coral Earring (5/9): Se você estiver no lugar onde você se escondeu dos inimigos, vá para a direita. Passe por um caminho de pedras quebradas e desça para o andar mais abaixo à direita. Olhe para o caminho de pedras e encontre o tesouro, atire e pegue-o.

Use as vigas de madeira para avançar até atravessar outra janela. Avance pela direita se pendurando e saltando para chegar a outro ponto onde nosso caminho continua.

TESOURO 87 - Tibetan Square Ghau (6/9): Procure por uma estátua do lado direito de um assoalho de madeira no caminho. Ela segura o tesouro nas mãos, pendure-se e pegue-o.

O caminho para cima é bem direto, tudo que você deve fazer ao chegar lá é atravessar um buraco na parede e chegar há mais um parte do mosteiro. Nesse ponto você assistirá a uma longa cena envolvendo Flynn, Chloe e Lazarevic. Em certo ponto Lazarevic deixa o lugar e Flynn e Chloe conversam, em seguida, Flynn também sai do local e você pode imaginar o que Drake fará com Chloe e adaga-chave sozinhos. Recuperar a adaga com certeza!

Após a cena você terá um quebra-cabeça para resolver. Nada muito difícil, mas talvez um pouco demorado. De qualquer forma você pode consultar seu caderno de anotações, apertando o botão Select para obter uma ajuda.

Comece pelo semicírculo verde, com o tigre (ar). Depois, passe para o triângulo verme-

lho, representando o fogo com uma criatura homem e pássaro. O círculo de cor branca representa a água, combine-o com o dragão. Para o quadrado amarelo que representa a terra, selecione o leão. Com todos os objetos na posição correta, duas rodas serão reveladas e você terá novamente de consultar o livro para fazer a última combinação.

Quando acertar as combinações, uma cena ocorrerá mostrando Nate usando mais uma vez a adaga-chave e um novo caminho será revelado. Após uma breve conversa com Elena, você assumirá o comando novamente. Avance para a direita pela tirolesa e depois prossiga pela escada à esquerda.

TESOURO 88 - Carved Bone Ornament (7/9): Na metade do caminho para cima você será forçado a dar um salto para prosseguir. Antes de pular, olhe para cima e procure pelo tesouro. Atire nele para poder pegá-lo.

O seu caminho aqui o leva para cima a todo momento. Em certo ponto você verá os inimigos derrubando estátuas na busca frenética pelo tesouro, ao se comunicar pelo rádio com Elena você descobre que ela está vendo a mesma coisa, porém de outro ângulo. Os dois irão se reunir novamente e isso é muito bom, afinal qualquer ajuda no tiroteio a seguir está valendo!

A princípio os inimigos aqui não notarão sua presença, portanto, existem diversas formas de começar o ataque. Independente de como você preferir agir, não demorará muito para eles perceberem você, seu objetivo aqui é avançar até a outra extremidade dessa área onde haverá um posto de artilharia. Há granadas por perto e elas serão bastante úteis nesse ponto.

TESOURO 89 - Tibetan Hair Ornament (8/9): Com a área limpa você terá a oportunidade de pegar esse tesouro. Procure a estátua mais próxima ao posto de artilharia, o tesouro está no topo da parte frontal dessa estátua.

Há um grande objeto alaranjado no centro do lugar onde os inimigos estavam derrubando as estátuas, ao analisá-lo você verá que pode usar a adaga-chave aqui também. Uma roda então surge e junto com Elena empurre-a para revelar o caminho mais a frente.

Use a tirolesa para alcançar a próxima área. Você verá mais inimigos sendo perseguidos aqui, mas não se preocupe novamente, basta seguir por uma escada até a parte mais abaixo. Ao chegar neste local, mais alguns inimigos o atacam, limpe a área antes de prosseguir.



TESOURO 90 - Tibetan Mala Beads (9/9): O último tesouro desse capítulo está bem próximo. Antes de continuar seu caminho pelas escadas mais a frente, siga para a direita, em direção a um canto sem saída, há um tesouro na neve.

Siga pela escada e mate mais alguns inimigos. No final você encontrará uma corda que o levará para a área mais acima onde vários corpos estão no chão mortos. Procure pela árvore antiga e encontrará um caminho que desce para uma câmara subterrânea. Ao entrar, terminará o capítulo.

CAPÍTULO 24

THE ROAD TO SHAMBHALA – TESOUROS 3 (93/101)

A princípio esse capítulo é bem simples. Logo de cara você terá um pequeno enigma para desvendar: há uma esfera no centro da sala com quatro adagas parecidas com a adaga-chave, duas estão com a face para cima. Tudo que você tem a fazer é virá-las para baixo como as outras duas. Com isso, a esfera no centro da sala pode ser ativada, mas não a faça ainda.

TESOURO 91 - Bronze Garuda (1/3): Procure o tesouro nas paredes próximas a você, não será nada difícil encontrá-lo.

Ao ativar o globo, Drake e Elena ouvirão os inimigos se aproximando e então se escondem. Em uma oportunidade, Nate aborda um dos soldados e aponta a arma contra ele. Infelizmente Flynn e Lazarevic estão com muitos homens aqui e sua ação não foi muito bem sucedida.

Lazarevic é um homem frio e faz ameaças contra Elena e Chloe até que Drake concorda em “colaborar” com a abertura do caminho para Shambhala. Nossos heróis conseguem abrir a passagem e avançam sem muita escolha para o destino incerto.

TESOURO 92 - Toad Censer (2/3): Para encontrá-lo, fique atento logo após ser forçado a saltar por um buraco. O tesouro está bem próximo a você, na parede à direita em uma área escura.



Seguir em frente é bem simples aqui e Flynn irá lhe ajudar (por mais estranho que isso pareça). Quando encontrar a cabeça de uma estátua e tiver de empurrá-la do caminho saberá que está no rumo certo.

TESOURO 93 - Eight Emblems Pendant (3/3): Depois de saltar para o lugar onde há alguns crânios em chamas siga para onde há uma escada, em vez de avançar por ela, vá para o lado esquerdo e achará o tesouro facilmente.

Com o último tesouro em mãos, seu caminho até o final do capítulo está livre. Mas antes teremos outro enigma para resolver, muito simples na verdade, basta olhar seu livro, nas páginas finais, e encontrará as referências necessárias.

Gire a roda que irá aparecer no centro do lugar, quando o enigma for resolvido três criaturas surgirão. A única coisa que você tem de fazer é correr e fugir delas, afinal, sem armas não há muito o que tentar. Lazarevic irá aparecer e resolver o problema, o que vem a seguir é o final do capítulo.

A verdadeira identidade dos monstros é revelada, na verdade eles são apenas humanos disfarçados que tentam proteger Shambhala. A cidade perdida foi encontrada e finalmente Lazarevic não precisará mais de Drake e Elena, resolvendo assim matá-los. Segundos antes de fazer isso, um ataque parte de Shambhala e a confusão começa, essa é sua oportunidade de fugir.

CAPÍTULO 25: BROKEN PARADISE – TESOUROS 8 (101/101)

Esteja pronto para começar o capítulo já correndo e fugindo. O problema agora não são só os seus inimigos convencionais, mas também os nativos loucos por proteger sua cidade. Seja rápido e avance, na primeira

oportunidade agarre as armas e dê conta dos inimigos próximos até poder continuar.

Após escapar e saltar mais algumas plataformas uma cena ocorrerá. Nosso grupo chega a um pátio cheio de mortos que Nate supõem serem nazistas, supõe-se que estão mortos há uns cinquenta anos. Depois de conversar, os três concordam que a melhor coisa a fazer é ir atrás da Pedra Cintamani.

À medida em que você avança para as ruínas, dois inimigos virão lhe atacar. São dois inimigos muito difíceis, portanto, prepare-se. Mover-se é fundamental, outra dica é concentrar-se em apenas um deles, para depois lidar com o outro. Ao matar o segundo, um terceiro inimigo aparecerá e vai tentar lançar uma espécie de explosivo em você, derrube-o rapidamente para evitá-lo.

TESOURO 94 - Phurba Thogchag (1/8):

Sem inimigos, é hora de explorar a área das ruínas. Observando bem, você verá que dá para escalar os escombros e seguir pela esquerda, daqui poderá ver o tesouro sobre uma das estátuas, mais especificamente em uma das que estão à esquerda. Atire no tesouro e poderá pegá-lo quando estiver no solo.

Escale as plataformas até uma porta em um dos lados do local. Mais a frente você verá aquele material azul explosivo em uma árvore, atire para revelar uma escada através da parede.

TESOURO 95 - Clay Yamantaka Head (2/8):

Ao subir as escadas você poderá encontrar esse tesouro facilmente pendurado em uma árvore à esquerda, derrube o tesouro e pegue-o próximo a raiz da planta.

Mais uma vez você verá o estranho material azul em outra árvore, atire e depois pendure-se nos tijolos para avançar sobre o abismo à esquerda até outra plataforma e então mais uma vez atire na seiva azul que irá desbloquear o caminho. Suba as escadas a frente e prossiga até chegar a uma porta trancada.

TESOURO 96 - Gold-leaf Statue Head (3/8):

Nessa nova área avance para a direita, caia do tablado e vá até a borda com vista para a cachoeira. Nesse local, você achará facilmente o tesouro.

Agora você pode estar meio confuso com relação sobre como prosseguir. A porta trancada a frente é o caminho, mas não vamos atravessá-la ainda. Perceba que alguns inimigos começam a rondar a área em que você está e nós teremos de lidar com eles antes de mais nada. Uma boa opção é se esconder e matá-los sem chamar atenção dos outros. Em determinado momento será inevitável ser percebido e então você pode abrir fogo.

Terminando de matar os soldados, dois nativos entram em cena. Lidar com eles será mais fácil aqui, pois há mais espaço, e você deve agir exatamente como fez da última vez.

É hora de voltar para nosso caminho, nesse caso para a porta, e para abri-la você vai perceber (e Chloe afirma) que Drake terá de servir de contra-peso para que o mecanismo dela funcione. Tudo que você deve fazer é se pendurar na corrente amarela à direita.

Você descerá por um caminho inundado de água e lá em baixo haverá mais inimigos, vá se preparando para mais um tiroteio. Conforme você avança nessa área cheia de água, mais inimigos aparecerão, a grande dica aqui é seguir em frente usando as coberturas com paciência e, assim que puder, suba para a plataforma acima, de lá será mais fácil lidar com os soldados.

TESOURO 97 - Fibula Thogchag (4/8):

O tesouro está no telhado de um dos prédios à esquerda. Você terá de derrubá-lo para então pegá-lo.

Use os tijolos salientes para subir até a próxima área; avance através da sala e pela esquerda através da porta. Esse lugar é meio escuro, mas fica claro logo a frente, a luz não só revela o lugar como também mais quatro inimigos para matar. Ao derrubá-los, empurre o carro, com a ajuda de Elena até a área mais elevada à direita.

TESOURO 98 - Unusual Bronze Mask (5/8):

Após usar o carro para subir, fique atento para mais esse tesouro. Salte para o lugar onde você matou os inimigos e procure em um canto escuro.

Seguindo em frente você subirá as escadas que conduzem a um edifício gigantesco. Ao entrar, você verá um grupo de soldados combatendo os nativos, mas não se envolva, não há motivos para combater aqui. Elena e Chloe entrarão na briga e a nossa dica é: esconda-se e espere que eles se matem.

Quando o número de inimigos diminuir, é hora de entrar em combate. Há uma RPG e um GAU-109 nas proximidades e você pode pegá-las para facilitar as coisas. Quando você achar que os inimigos estão acabando, mais alguns reforços chegarão, o que inclui aqueles nativos chatos com bestas e explosivos. Detone todos eles para ter a área livre e poderemos pegar os três últimos tesouros do game.

TESOURO 99 - Mani Jewel Thogchag (6/8):

No centro da câmara há uma tocha rodeada por estátuas. Se olhar da tocha verá o tesouro na ponta do dedo de uma das estátuas. Atire para derrubá-lo.

TESOURO 100 - Wooden Vajrapani Mask (7/8):

Suba as escadarias a frente das escadas que você usou para entrar neste lugar e que o le-



varão a outra escadaria. Indo para a esquerda, no caminho de outra escada, você poderá ver o brilho deste tesouro logo a cima, na parede à direita. Atire, suba as escadas e pegue-o.

TESOURO 101 (8/8): A partir da localização do último tesouro, continue correndo pelas escadas a frente. O local onde está o tesouro há uma divisão enorme no chão. Procure na parede mais a frente, próximo a uns escombros.

Continuando em frente, da localização do último tesouro, você chegará finalmente à câmara onde está a Pedra Cintamani. Drake descobre então que a pedra não é uma safira como imaginava, mas sim a seiva da Árvore da Vida.

Chloe e Elena não entendem nada e Drake explica para elas que, em vez de um tesouro valioso que pode ser vendido, a pedra na verdade é a seiva da Árvore da Vida que foi guardada a séculos pelos nativos e uma fonte de poder sobrenatural. Fica claro o motivo de Schaffer ter matado os nazistas, foi para evitar que eles tomassem posse desse poder para dominar o mundo.

Quando nosso grupo pega o caminho para parar, Lazarevic Flynn aparece em seus últimos momentos de vida. Ele pega uma granada, solta o pino e se explode numa espécie de desafio a nossos amigos. Infelizmente Elena sai muito ferida e Chloe e Drake têm de levá-la embora o mais rápido possível.

Agora você terá de proteger Elena enquanto lida com dois ataques de inimigos. Espero que você não tenha imaginado que o final seria fácil. Antes de tudo, procure proteção e, ao eliminar os inimigos do primeiro ataque, recolha munição e avance para o corredor onde haverá cobertura. Quando eliminar todos os inimigos você estará livre para seguir o caminho do jogo à direita e depois à esquerda, chegando a uma cena que encerra o capítulo.

Chloe acha um lugar seguro para que Elena descanse um pouco e Drake revela o que pretende fazer. Apesar de elas tentarem impedi-lo, fica claro que Drake irá voltar atrás de Lazarevic em uma missão suicida. Ele pede para que Chloe cuide de Elena e segue seu rumo sem olhar para trás.

CAPÍTULO 26

TREE OF LIFE – TESOUROS 0 (101/101)

Desça o precipício, de plataforma a plataforma, sem se preocupar com inimigos e tesouros. É um caminho bem simples e, quando alcançar a base da árvore da vida, uma cena ocorrerá.

Lazarevic está lá no lago de seiva com seus homens e Drake se esconde para observar. Nosso inimigo pega um pouco da seiva e bebe-a sem exitar, todas as cicatrizes dele

desaparecem. A seiva não só tem o poder de cura como é capaz de conceder poder e força sobre-humanos a aquele que a tomá-la.

Com o poder aumentado, Lazarevic percebe a presença de Drake e o chama para fora de seu esconderijo. Hora de se revelar e começar a batalha final.

A luta com Lazarevic é a princípio bem simples. Uma vez que armas convencionais não lhe causam muito dano, a melhor opção é usar a seiva explosiva espalhada por toda a área. Faça com que ele se aproxime do líquido azul e então tire para que ele exploda e cause um dano considerável. Uma boa dica é permanecer em movimento, Lazarevic tem pontaria precisa e sua espingarda causa um dano considerável; às vezes ele pode partir para uma luta corporal, nesse caso siga os comandos para fugir e concentre-se em levá-lo para áreas onde há seiva, quando estiver explodindo, causará o dano necessário. Fique atento também à sua munição e sempre que precisar, corra pela região para recarregar. Após mais ou menos doze explosões de seiva você deverá matar Lazarevic. Após a batalha, siga pela ponte a frente saltando quando o chão ameaçar cair. Você chegará ao outro lado e encontrará Chloe quase morrendo nas mãos de um inimigo, atire nele para libertá-la e curta o final! ■

Comandos Básicos

- L3 – Movimentação, zoom da arma
- ✕ – Pular / Escalar
- – Proteger-se
- R1 – Atirar
- R2 – Recarregar
- – Pegar / Segurar itens
- D-Pad – Trocar armas
- R3 – Câmera
- L1 – Mirar
- L2 – Calcula o lançamento de granadas



ASSASSIN'S CREED™ II

Das Cruzadas para o Renascimento, acompanhe toda a nova aventura de Desmond e Ezio!

Por todas as avaliações pelas quais passou Assassin's Creed II (ACII), o game conquistou opinião unânime da mídia especializada: um excelente game que superou o título anterior em todos os aspectos.

Não só na parte gráfica e jogabilidade. ACII não é tão repetitivo, traz desafios capazes de prender mais a atenção do jogador e tem enredo fantástico.

Neste detonado nos concentraremos em seguir as missões principais do game, aquelas que nos levarão ao final do título. Fora essa linha geral, você terá que coletar tesouros, penas, troféus, corridas e explorará detalhadamente cada uma das cidades.

INTRODUÇÃO

Você começará exatamente do mesmo ponto em que Assassin's Creed terminou: na pele de Desmond usando a Eagle Vision para ver estranhas marcas nas paredes e chão do laboratório onde era prisioneiro. Logo Lucy aparecerá e pedirá para segui-la. Sente-se na Animus (máquina que recupera as memórias dos antepassados de Desmond) e você entrará em uma nova memória onde verá o nascimento de uma criança: Ezio. Aperte os botões indicados na tela e logo Lucy o tirará da máquina. A sequência é bem simples, siga Lucy através dos corredores e ela cuidará dos guardas. Ao chegar na garagem vocês serão atacados por vários guardas, bata neles, um a um, sem se preocupar em perder. Lucy pedirá para que você entre no porta-malas do carro e, ao chegar no destino, você será apresentado a outros personagens; converse com cada um deles para finalmente poder deitar na Animus e começar a primeira missão.

**SEQUÊNCIA 1
IGNORANCE IS BLISS****BOYS WILL BE BOYS
(FLORENCE)**

Sua primeira missão será brigar com um grupo de caras que lhe provocam na rua. Com todos os inimigos no chão, mais alguns surgirão e uma cena interromperá a briga. Use o botão BOLA pressionado, próximo aos corpos caídos para vasculhá-los e pegar dinheiro (florins). Para completar a missão, pegue 200 florins.

**YOU SHOULD SEE
THE OTHER GUY
(FLORENCE)**

Fale com Federico, ele o levará até o médico (um cara estranho com uma máscara nariguda). Você pode recuperar sua energia e comprar itens para recuperá-la também através desses médicos.

**SIBLING RIVALRY
(FLORENCE)**

Agora Federico irá desafiá-lo para uma corrida até o topo da igreja. Siga correndo pela rua e escale a igreja para chegar antes. Basta alcançar o círculo branco antes de Federico para que essa pequena missão seja completada.

NIGHTCAP (FLORENCE)

Suba até o ponto mais alto da torre e pressione o **▲** para sincronizar o mapa. Do alto, salte conforme o game pedir e você cairá numa pilha de feno.

Saia do esconderijo e siga até o alvo apontado em seu mapa. Ali é a janela de Cristina, e após conversar com ela, escale e tenha uma noite agradável ao lado da garota. Infelizmente o pai dela descobrirá pela manhã que você está lá e acionará os guardas para lhe pegarem. Bom, essa deve ser a primeira vez que você terá de escapar dos guardas no game, tudo que você tem a fazer é correr pelas ruas ou escalar o telhado até que o marcador de suspeita fique amarelo. Ao atingir essa cor esconda-se, use o feno, sente em um banco ou procure um barraco até o indicador de suspeita ficar azul. Pronto, você escapou e uma cena concluirá essa missão.

PAPERBOY (FLORENCE)

Procure por um ponto de exclamação em seu mapa, ali é a casa de Giovanni, o pai de Ezio. Vá até lá e ele lhe dará a missão de entregar uma carta. Basta ir até o alvo no mapa, entregue a carta e volte para falar com Giovanni logo em seguida. A missão estará concluída.

**PETRUCCIO'S SECRET
(FLORENCE)**

Petruccio é o irmão mais novo de Ezio, encontre-o do lado de fora do pátio da sua casa. Ele lhe pedirá para pegar uma pena no telhado, na verdade são três e elas estarão indicadas no mapa como alvos.

Pegue-as antes que o tempo acabe e bata na porta de casa para finalizar a missão.

**BEAT A CHEAT
(FLORENCE)**

Procure por Cláudia (da porta da casa é a mulher sentada no lado direito ao lado da saída do pátio) e ela irá reclamar que seu namorado está lhe traindo com outra mulher. Após a conversa, o local onde Duccio (o traidor) se encontra está indicado no mapa; siga até lá

para pegá-lo no flagra. Após a boa surra ele fugirá e a missão estará completa.

**FRIEND OF THE FAMILY
(FLORENCE)**

Do lado esquerdo do pátio da casa você encontrará Maria, a mãe de Ezio, e ela terá uma missão para você também. Siga-a lentamente até a casa de Leonardo da Vinci; ao chegar, você irá conhecê-lo e deverá ajudá-lo carregando uma caixa até a sua casa novamente. Após completar a missão, fale com seu pai (Giovanni) novamente.

**SPECIAL DELIVERY
(FLORENCE)**

Ao falar com seu pai, ele lhe dará mais algumas tarefas: entregar algumas cartas e enviar um recado via pombo-correio. Simples, apenas siga os alvos no mapa e, quando libertar o pombo, use o L2 para ver o ângulo de câmera que o jogo pede.

JAILBIRD (FLORENCE)

Ao voltar para falar com seu pai você não irá encontrá-lo e ficará sabendo que ele foi preso com seu irmão. Ezio decide então ir imediatamente atrás dele para tentar libertá-lo. A melhor forma de subir até a torre onde está Giovanni é pelo lado sul da prisão, pelos telhados. Há guardas de vigia, mas você pode





facilmente agarrá-los e jogá-los para baixo. Suba a torre mais alta até o lugar marcado com a luz branca. Ali você terá um diálogo com seu pai onde ele lhe indica o que fazer.

FAMILY HEIRLOOM (FLORENCE)

Volte para a casa de Giovanni e use a Eagle Vision para localizar uma porta escondida no escritório. Ao sair da casa dois guardas aparecerão e não haverá como fugir do combate. É fácil matá-los, use a espada e não esqueça de se proteger e contra-atacar. Após matá-los vasculhe os corpos e siga para o alvo que apareceu no mapa. Vá pelo telhado e bata na porta para finalizar a missão.

LAST MAN STANDING (FLORENCE)

Vestido como um assassino é hora de Ezio ir atrás de seu pai, ele acredita que tudo estará resolvido antes do enforcamento do pai e do irmão. Infelizmente Uberto, que iria salvá-los, acaba por trair a todos.

Patruccio e Giovanni são enforcados e os guardas descobrem você. Depois da cena tudo que você deve fazer é fugir dos guardas. Mais uma vez use o telhado até despistá-los para terminar a missão.

SEQUÊNCIA 2 ESCAPE PLANS

FITTING IN (FLORENCE)

Ao procurar a mãe e a irmã você será informado que elas foram levadas para um lugar

mais seguro da cidade. Siga para o local indicado no mapa e você chegará a um bordel. Converse com Paola e ela lhe ensinará algumas mecânicas novas do jogo, como andar se misturando na multidão e roubar bolsos. A primeira parte da missão aqui será seguir Paola por uma volta no quarteirão evitando os guardas com sua nova habilidade de se misturar, depois você terá de roubar cinco pessoas para completar a segunda parte da missão.

ACE UP MY SLEEVE (FLORENCE)

Fale com Paola novamente e ela lhe dará uma nova arma (Hidden Blade) só que ela está quebrada. Você terá de levá-la a Leonardo da Vinci para que ele possa consertá-la. Vá até a casa dele e bata na porta. Uma longa cena ocorrerá onde Leonardo concerta a arma e um guarda chega para interrogá-lo acusando-o de estar escondendo deles. O momento em que os dois forem para o lado de fora da casa é sua hora de atacar, equipe-se com sua nova arma e mate o guarda. Agora pegue o corpo e carregue-o até o local indicado dentro da casa de Leonardo e a missão estará completa.

JUDGE, JURY, EXECUTIONER (FLORENCE)

Volte para falar com Paola e ela lhe dirá que essa é a hora para ter sua vingança, o alvo: Uberto. Siga pelos telhados até o ponto indicado no alvo. Desse ponto, você assistirá

Uberto conversando e entrando em um prédio próximo de onde você está. Agora teremos de achar uma forma de entrar lá sem despertar a atenção dos guardas.

A estratégia é simples, pule de onde está para um carro de feno logo a baixo, se misture com as pessoas para passar na frente do lugar onde Uberto está. Ao virar a esquina, no final da rua, você verá um grupo de prostitutas, contrate-as e leve-as até a entrada para que os guardas deixem seu caminho livre. Ao entrar, equipe-se com a Hidden Blade e procure por Uberto, mate-o. Após a cena você terá de escapar, de preferência use o telhado.

LAYING LOW (FLORENCE)

Depois de escapar, seu destino será o bordel de Paola novamente. Fale com ela e receberá outra missão. Com o alvoroço que você causou matando Uberto os guardas da cidade espalharão cartazes aumentando sua notoriedade (o nível de suspeita contra você). Sua missão é recolher esses cartazes e apagar sua evidências.

ARRIVEDERCI (FLORENCE)

Seu objetivo aqui é levar sua mãe e sua irmã para fora da cidade sem despertar a atenção de ninguém. Basta seguir os pontos indicados no mapa, eles servem como checkpoint. Esquive-se pelas multidões e faça seu caminho tranquilamente até o portão de saída. Tudo que você deve fazer aqui é contratar um grupo de prostitutas para entreter os guardas e poder passar. Siga para o último checkpoint do lado de fora da cidade para concluir a missão.

SEQUÊNCIA 3 – REQUIESCAT IN PIECE

ROADSIDE ASSISTANCE (MONTERIGGIONI)

Prossiga escoltando Cláudia e Maria pela estrada e uma cena terá início. Sua viagem será interrompida por um grupo de inimigos, seu objetivo aqui é defender as damas, apenas ataque quem estiver atacando. No final da luta, por muita coincidência, o grupo que

Ihe salvou é liderado pelo seu tio Mario e todos seguem seguros para Monteriggioni.

CASA DOLCE CASA (MONTERIGGIONI)

Siga Mario e ele lhe apresentará seu humilde lar; após uma conversa, sua missão será conhecer a cidade. Siga para a marcação no mapa e você chegará a uma loja de armas (blacksmith), compre um par de botas (em Armor) e uma adaga (Weapon) e então siga pela rua até o local onde está o médico, ali compre itens para recuperar a energia. Depois de visitar esses dois locais a missão terminará.

PRACTICE MAKES PERFECT (MONTERIGGIONI)

Fale com Cláudia dentro da mansão e procure por Mario para falar com ele também. Uma série de treinos irá começar na arena do pátio da mansão. Você deve executar três vezes cada um dos exercícios para poder passar para o próximo, isso até que aprenda todas as habilidades. No final da luta, procure o homem marcado no alvo do mapa dentro da mansão e fale com ele para terminá-la.

WHAT GOES AROUND (TUSCANY)

Primeiro fale com Cláudia na mansão e depois saia da cidade e pegue um cavalo; siga em direção ao ponto marcado no mapa – Tuscany.

Você encontrará Mario e ele falará sobre o ataque contra Vieri, aceite a missão e siga-o em direção a colina até a cidade. O plano aqui é o seguinte: Mario e seus homens atacam a entrada fechada enquanto você entra pela parte do muro quebrada e abre o portão para que todos os homens entrem. Escale o muro e mate os três arqueiros próximos ao portão para então abri-lo usando o mecanismo bem a frente dele.

Dentro dos muros da cidade, Mario irá lhe pedir para distrair alguns guardas agora, basta seguir as marcações no mapa, lutando até um ponto onde você encontrará um soldado caído dizendo que Mario precisa de ajuda mais a frente. Avance e ajude seu tio no pátio onde a batalha está acontecendo.

Após ajudar seu tio ele lhe enviará a frente para investigar onde está Vieri, apenas siga pelo telhado até a marca no mapa.

Uma batalha começa na parte de baixo, mas seu objetivo aqui é assassinar Vieri, para isso, siga pelo telhado até uma escada no lado direito dos muros da cidade. Essa escada lhe dará acesso a parte mais alta do muro onde Vieri está. Há alguns guardas no caminho mas você não precisa matá-los se não quiser, seu único alvo aqui é Vieri e ao encontrá-lo você deverá matá-lo para completar a missão.

A CHANGE OF PLANS (MONTERIGGIONI)

Fale com Mario do lado de fora de sua casa e ele irá parabenizá-lo pela atuação em Tuscany. Siga-o conversando para o lado de dentro da mansão, ele lhe dará uma carta e o deixará. Leia a carta e encontre com ele novamente em seu escritório, uma cena ocorrerá e ele lhe dará a missão de coletar quatro codex pages pela cidade.

Saia da mansão e escale-a pelo lado de fora para sincronizar o mapa da cidade. Agora a localização das 4 codex pages deverá aparecer no mapa, basta ir até cada ponto e coletá-las.

Volte para a mansão e fale com Cláudia para que ela lhe fale sobre as finanças da cidade. Agora fale com o arquiteto na frente da maquete da cidade, faça os investimentos que quiser e depois siga para falar com seu tio novamente. Mario abrirá uma passagem secreta que leva a uma câmara onde a armadura de Altair (Assassin Creed) está guardada. Deixe o local e siga para Florença novamente.

SEQUÊNCIA 4 THE PAZZI CONSPIRACY

PRACTICE WHAT YOU PREACH (FLORENCE)

Estando na cidade, vá para a casa de Leonardo Da Vinci. Ezio o entregará mais um codex e Leonardo fará outra Hidden Blade que lhe permite matar dois alvos ao

mesmo tempo agora. Após a cena, dirija-se para o pátio da casa de Leonardo para aprender três novas formas de matar. Siga os tutoriais e após aprendê-las a missão estará concluída.

FOX HUNT (FLORENCE)

Sua próxima missão será localizar e capturar uma pessoa no mercado da cidade. Ao aceitar a missão, veja no mapa uma área verde, seu alvo está ali, porém você não sabe quem ele é, para descobrir use a Eagle Vision. Você verá os guardas de vermelho e seu alvo estará brilhando de dourado, basta se aproximar dele para uma cena acontecer. O homem que você procurava irá roubar sua bolsa de moedas e agora você terá de correr atrás dele pelas ruas da cidade. Quando se aproximar, use o BOLA para agarrá-lo e outra cena irá começar apresentando um novo personagem: La Volpe, que também é um assassino.

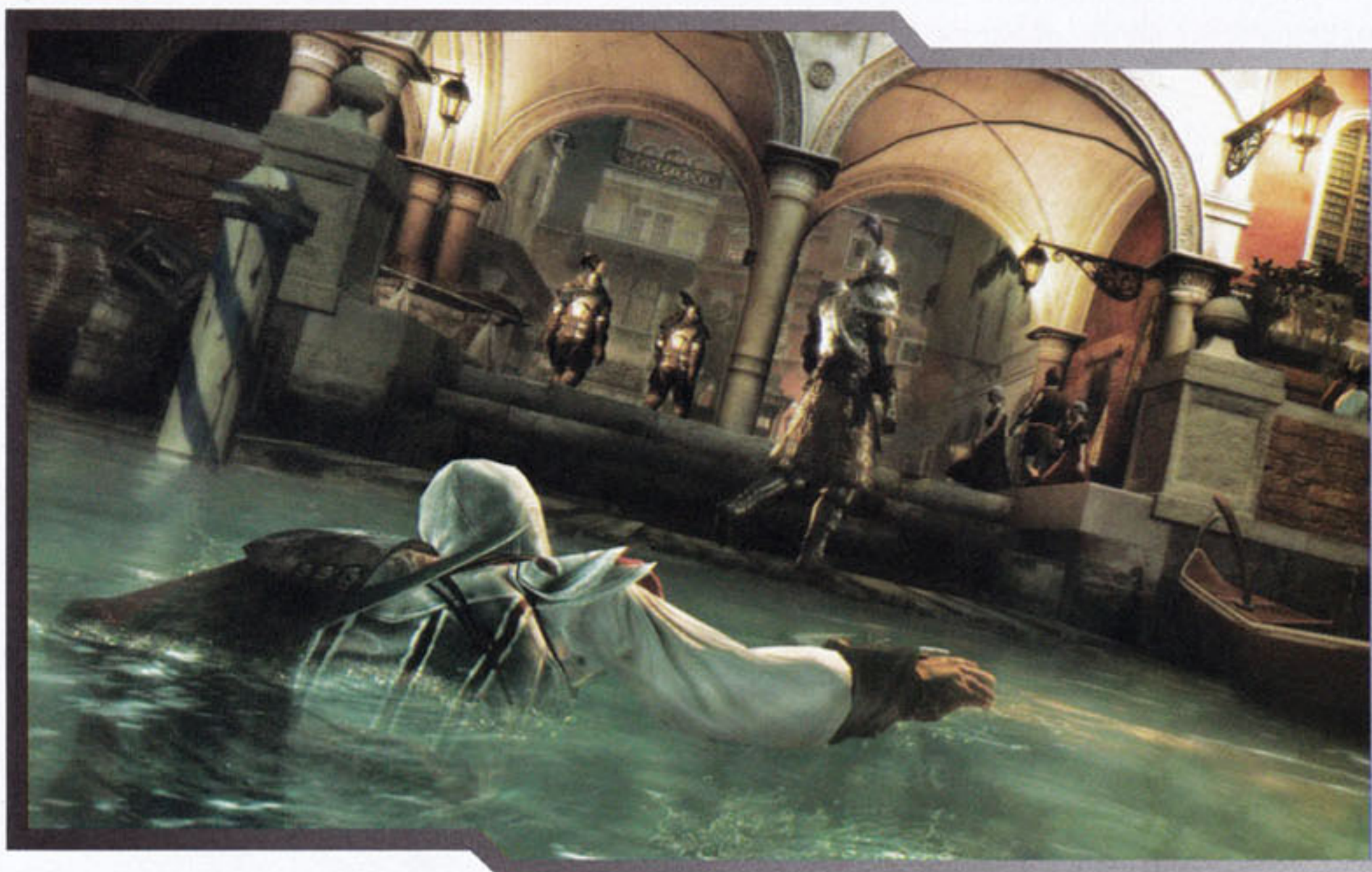
SEE YOU THERE (FLORENCE)

Seu objetivo aqui é mostrar a La Volpe que tem talento também, tudo que você deve fazer é segui-lo (use o mapa) e chegar aos pontos marcados antes que o tempo acabe.

NOVELLA'S SECRET (FLORENCE)

La Volpe mostrará a entrada para a parte subter-





rânea da cidade, ali você poderá achar parte do segredo do clã de Assassinos do qual faz parte agora. Sempre que ver um símbolo do jogo no mapa saberá que se trata de uma das câmaras secretas. Você não precisará completar todas para fechar o game, na verdade apenas essa primeira é obrigatória (e por isso iremos descrevê-la), mas caso queira pegar as roupas e armas de Altair e completar o game 100% terá de explorar todas as locações. Vá até o ponto no mapa indicado e pressione o botão em forma de caveira para abrir a entrada secreta. Na primeira sala você verá uma alavanca na parede à direita que abrirá seu caminho até a próxima câmara. A câmera irá lhe mostrar o caminho que você deve fazer, pulando de viga em viga até outra alavanca que abrirá um caminho na parte de baixo. Ao pular você cairá em uma pilha de feno e verá uns guardas mais a frente, conforme avançar na direção deles haverá uma cena e eles passarão para um salão e o portão fechará. Na área em que eles estavam, use as paredes e as vigas quebradas para escalar até a parte mais acima onde está o caminho para as próximas alavancas. Quando o portão for aberto, os guardas virão checar o que está acontecendo e você terá de matá-los. Com os inimigos mortos você verá uma cena onde o último dos guardas foge, você terá de segui-lo; em algumas partes você terá de optar por um caminho alternativo para

de uma única vez, por fim, elimine os restantes e siga para a câmara dos tesouros. Há uma porta no lado direito da sala que o levará de volta às ruas de Florença.

WOLVES IN SHEEP'S CLOTHING (FLORENCE)

Siga para o local indicado no mapa e esta missão começará imediatamente. Você ficará sabendo de um grupo que pretende assassinar Lorenzo de' Medici e deverá impedi-los deste ato. Entre na área verde marcada no mapa e use a eagle vision para detectar os assassinos e a vítima, uma cena então ocorrerá onde os homens por trás dos planos do assassinato irão aparecer e ordenar que comece a emboscada, os guardas então avançarão sobre Lorenzo e seu irmão para tentar matá-los.

Seu objetivo principal aqui é proteger Lorenzo. Fique próximo a ele e mate quem tentar atacá-lo. Com os inimigos mortos você precisará escoltar Lorenzo para um lugar seguro (indicado no mapa), apenas corra pelas ruas e evite os combates que estão acontecendo na cidade, quando chegar na casa indicada a missão será concluída.

FAREWELL FRANCESCO (FLORENCE)

Vá até o homem indicado no mapa e ele lhe dirá que Francesco está planejando um ataque em uma das torres da cidade. Avance pelos telhados até a torre, o ponto indicado no mapa, e então você verá

chegar até onde ele está, mas essa parte se resume a isso: escalar e pular. A perseguição segue até um momento onde parece que você conseguirá pegá-lo, mas ele passa por um portão que se fecha e encontra reforços do outro lado. Para chegar no local onde estão os guardas, use uma abertura no alto do lado direito do portão, você poderá usar a técnica de pular e assassinar derrubando dois dos guardas

Francesco. Subir é fácil, não se preocupe em matar os guardas que estão de vigia, seu único alvo aqui é Francesco e você deve chegar até ele para que uma cena aconteça. Na cena Francesco salta da torre e você deve fazer o mesmo assim que retomar o controle, basta escalar o parapeito logo a frente e pular no carro de feno logo abaixo. Ao sair do feno você verá Francesco tentando fugir; corra atrás dele, equipe-se com a Hidden Blade e quando se aproximar use o ■ para saltar e assassiná-lo. Fim da missão!

**SEQUÊNCIA 5
LOOSE ENDS**

FOUR TO THE FLOOR / A BLADE WITH BITE (FLORENCE)

Fale com Lorenzo e ele lhe agradecerá pelo que fez, em recompensa ele lhe dará um novo codex. Leve o pergaminho até Leonardo da Vinci e ele fará um upgrade em sua Hidden Blade, permitindo que você envenene seus inimigos com ela.

EVASIVE MANEUVERS (MONTERIGGIONI)

Volte para Villa Monteriggioni e fale com seu tio Mario. Ele irá propor um treino, aceite e ele o ensinará novas técnicas de combate, por exemplo, desarmar o adversário. Complete a missão e siga em direção a Tuscany.

TOWN CRIER (TUSCANY)

Ao chegar em Tuscany você irá se deparar com diversos pontos de exclamação no mapa. Ele indicam as missões que você deve cumprir só que não existe uma ordem certa para executá-las. Vamos começar pelo homem no centro da cidade, ele lhe dará a tarefa de escalar uma gigantesca torre e assassinar o homem de preto que está no topo dela. Suba a torre, tome cuidado com os guardas em um dos andares e chegue no topo para assassinar tranquilamente seu alvo.

COME OUT AND PLAY (TUSCANY)

A próxima missão pode ser iniciada na parte sul da cidade e você será levado ao topo de um prédio próximo a um grande pátio. Use a Eagle Vision para detectar o alvo

e espere o melhor momento para assassiná-lo.

THE COWL DOES NOT MAKE THE MONK (TUSCANY)

Seu alvo aqui se encontra do lado de fora da cidade, em um mosteiro na colina ao leste. Escale o prédio pela frente onde há um vitral redondo, de cima você já poderá ver o alvo. Mergulhe em um carrinho de folhas e desse ponto marque o alvo e saia para matá-lo. Para fugir, use uma bomba de fumaça (caso a tenha) ou simplesmente corra.

BEHIND CLOSED DOORS (TUSCANY)

Siga para o último ponto de exclamação do mapa para começar essa missão. Ela consiste em entrar numa pequena fortaleza, abrir o portão para que os homens de Mario possam entrar e assassinar o arcebispo Salviati. Você terá reforços durante todo o tempo, mas na verdade eles não ajudam muito, leve-os para a entrada principal (a do portão que você tem que abrir) e eles lutarão contra os guardas. Suba o portão pelo lado direito e desça do outro lado, imediatamente você será atacado e provavelmente o Arcebispo estará no meio dos atacantes (identifique-o com uma espécie de pijama). Apenas fique calmo e liquide os inimigos um a um, a missão estará concluída depois de matar Salviati.

WITH FRIENDS LIKE THESE (TUSCANY)

Volte para a cidade e dirija-se para o ponto indicado no mapa, em um telhado na frente de um grande pátio. Mais uma vez use a Eagle Vision para localizar seu alvo, dessa vez Torri del Salvucci. Não o mate ainda, seu objetivo aqui é segui-lo para fora da cidade até o local secreto onde acontecerá uma reunião com o chefe dos Templários. Seguir Del Salvucci é simples, o melhor caminho aqui é ir pelo chão mesmo, já que os prédios são irregulares e podem causar atrasos que façam com que você recomece a missão.

Andando atrás do alvo você passará por um grupo de prostitutas, rapidamente contrate-as e continue seguindo, quando Del Salvucci for passar pelo portão da cidade as

prostitutas servirão para distrair os guardas, facilitando sua saída. Do lado de fora, siga-o pela grama, rente ao muro da cidade, em certo ponto ele desviará a caminho para uma espécie de arena, siga-o agora pulando os muros, tentando desviar da atenção dos guardas, em certo ponto uma cena ocorrerá. Assim que assumir o controle de uma enorme quantidade de inimigos virão atacá-lo. Não há necessidade de combater aqui, apenas corra em direção ao corpo de Jacopo caído e com a Hidden Blade termine de matá-lo com a bênção final. Depois, basta fugir correndo pelo extenso gramado até que os guardas o percam de vista.

SEQUÊNCIA 6 ROCKY ROAD

ROAD TRIP (FLORENCE)

Fale com Lorenzo e como forma de agradecimento a toda a ajuda prestada ele lhe dará o manto de Medici. Encontre-se com Leonardo Da Vinci e ele lhe contará que está se mudando para Veneza e você irá acompanhá-lo na viagem.

ROMAGNA HOLIDAY (THE MOUNTAINS)

Você encontrará Leonardo do lado de fora da cidade tentando consertar a roda da carruagem, ajude-o e sua missão começará. Dirigir o carro é bem simples e não há motivo para se desesperar quando algum soldado subir nele, basta movimentar a carruagem para os lados alternadamente até que ele caia.

Ao avançar pelo caminho, alguns novos obstáculos vão surgir, como caixa e flechas flamejantes. Apenas concentre-se em desviar de tudo isso e não deixar os guardas dominarem o carro, no final, Ezio descerá da carruagem em uma vila e alguns inimigos o atacarão. Lutar aqui é uma opção, você pode fugir deles e simplesmente continuar para a próxima missão.

TUTTI A BORDO (FORLI)

Atravesse a cidade alagada e você encontrará Leonardo no porto para

embarcar. Você estará impossibilitado de embarcar, pois não possui uma passagem. Nesse momento uma mulher pedirá ajuda por estar presa em uma pequena ilha em meio ao alagamento. Pule na água e nade até o barco marcado no mapa, use-o para salvar a mulher e deixá-la no porto.

Após a conversa, o capitão do barco o deixará embarcar mesmo sem passagem. Missão completa.

Ao subir no barco você retornará ao tempo presente com Desmond. Siga Lucy e ela pedirá para você acionar quatro interruptores do alarme que estão desligados. Com os interruptores ligados, Lucy irá lhe chamar e dizer que quando estiver preparado você pode voltar para a sala de comando. Volte, e antes de entrar, Desmond terá uma alucinação mais forte e recordará uma das memórias do primeiro game:

Você estará de volta na pele de Altair na cidade do Acre, aqui tudo que você deve fazer é seguir a pessoa com o manto marcado. Se perdê-la, use a Eagle Vision (ela aparecerá de amarelo).

O corredor misterioso irá escalar a torre da fortaleza, faça seu caminho em torno da torre até chegar ao topo. Você verá o encontro de Altair e Maria, ao pular da torre você acordará no comando de Desmond, pronto para mais uma sessão na Animus.

SEQUÊNCIA 7 THE MERCHANT OF VENICE

BENVENUTO (VENICE)

Em Veneza, fale com Leonardo e





um homem chegará para apresentar o novo ateliê de Leonardo e mostrar a cidade. Tudo que você deve fazer é segui-los pela volta na cidade e a missão estará concluída.

THAT'S GONNA LEAVE A MARK (VENICE)

Essa missão começa em um local muito bem guardado, aproxime-se dele pelas ruas para evitar entrar pelo lugar errado e ter que lutar. Siga Rosa, a garota estará ferida e você terá de ajudá-la com os guardas que tentam pegá-la. Em certo ponto ela não conseguirá mais andar e você terá de levá-la no colo até a área indicada.

Não pense que a missão termina aí, assim que ela estiver no barco, ainda haverá guardas tentando matá-los pelo caminho, sua tarefa aqui é seguir na frente do barco, eliminando os guardas que atiram flechas contra a embarcação. Uma boa dica para eliminá-los rapidamente é agarrá-los com ● e jogá-los na água.

Quando o barco chegar ao destino você conhecerá Antônio e começará a desvendar os podres da elite da cidade, fim da missão.

BUILDING BLOCKS / CLENGING HOUSE (VENICE)

Procure Antônio no esconderijo dos ladrões da cidade e fale com ele; após uma cena, vá até ele nova-

mente para que dê a missão de identificar e matar alguns traidores. Assim que sair para a missão abra o mapa e você verá três áreas verdes, elas representam o localização do alvo, mas você terá de usar a Eagle Vision nessas áreas para identificar exatamente quem matar.

O primeiro traidor está no círculo verde mais ao norte de você, na região do porto. Se você for nadando por entre os barcos logo será notado pelos

guardas que começarão a atirar flechas na sua direção. Caso tenha mais paciência, existe a possibilidade de contornar a região a nado e se aproximar do barco onde está o alvo pelo outro lado, longe da atenção dos guardas. Execute o alvo e parta pra o próximo.

Siga para área verde mais abaixo e à direita, nosso alvo está no telhado, portanto, suba e use a Eagle Vision para identificá-lo. No último círculo, suba para o telhado e identifique o alvo próximo ao mercado de carnes e peixes. Caso queira ser silencioso, pule na água e espere na beirada até que o alvo passe e você possa agarrá-lo e jogá-lo na água.

BREAKOUT (VENICE)

Para iniciar essa missão você terá de falar com Ugo, ele está em um telhado bem no centro da cidade e irá lhe pedir para libertar alguns de seus homens (ladrões) que estão presos.

Novamente você terá três localizações diferentes para visitar nessa missão, o procedimento para libertar os ladrões será o mesmo em todos os lugares. A área onde está a cela está fechada e vigiada por guardas, a melhor forma para entrar no local é pelos telhados. Do alto você verá a cela e sempre terá um guarda de vigia, você pode descer sorrateiramente e assassiná-lo com apenas um pulo. Porém, conseguir a atenção de outros guardas aqui é praticamente impossível, prepare-se para um pequeno combate em cada um dos lugares.

Com a área limpa basta abrir a cela e os ladrões irão segui-lo, inclusive pelos telhados (já que são ladrões), a cada grupo libertado você terá de voltar onde Ugo está e pelo menos um dos ladrões tem que chegar ao local vivo para cumprir o objetivo.

MONKEY SEE, MONKEY DO (VENICE)

Procure Rosa próximo ao lugar onde está Antônio e ela lhe ensinará uma nova técnica para escalar.

BY LEAPS AND BOUNDS (VENICE)

Encontre Rosa novamente, dessa vez na frente de Frari, uma torre alta no centro da cidade. Ela o desafiará a usar sua nova habilidade de saltar enquanto escala para subir ao topo da torre. Há um tempo limite, mas acredite, dá pra subir e desce da torre umas duas vezes com esse tempo.

CLOTHES MAKE THE MAN (VENICE)

Siga para as docas e você encontrará Ugo novamente, ele terá uma nova tarefa para você: roubar três baús de tesouro dos guardas. Veja os pontos no mapa e siga mais próximo ao sul. Esse tesouro está no nível da rua e você pode pegá-lo facilmente nadando pelo rio até sua localização sem alertar os guardas. O segundo tesouro está com um grupo de guardas próximos a Frari, a leste do primeiro tesouro.

A melhor estratégia para pegá-lo é contratar um grupo de ladrões nas proximidades e quando os guardas deixarem o local recolha o tesouro. O último é o mais complicado e fica próximo a uma área restrita. Chegue lá pelos telhados e contrate uns ladrões por perto para causarem problemas e distraírem os guardas, você poderá se aproximar e pegar o tesouro.

Para finalizar a missão você terá de roubar um barco próximo a essa região, siga pelo telhado e não terá problemas. Navegue com o bote até o ponto indicado no mapa e a missão estará terminada.

EVERYTHING MUST GO (VENICE)

Fale com Antônio novamente e ele lhe convidará a participar da emboscada contra Emilio. Sua primeira tarefa aqui será matar 5 arqueiros

que estão nos telhados próximos ao prédio onde Emilio está.

Após eliminar os alvos um novo em amarelo aparecerá no mapa, ele o leva até Antônio novamente. Fale com ele e receberá a próxima tarefa da missão, que é assassinar Emilio.

Contrate alguns ladrões próximos a entrada principal para que você possa tirar a atenção dos guardas e entrar. Escale o local até chegar ao telhado que está acima do alvo. Elimine os arqueiros nas proximidades e acompanhe o alvo até um ponto onde passa matá-lo rapidamente. Depois das cenas, fale com Rosa e a missão estará concluída.

SEQUÊNCIA 8 NECESSITY, MOTHER OF INVENTION

BIRDS OF A FEATHER (VENICE)

O objetivo aqui é simples, apenas fique de olho na conversa dos conspiradores. Não chegue muito perto para não despertar a atenção deles e tome cuidado para não fazer nada nas ruas para que a missão não vá por água abaixo.

Haverá um momento em que a dupla de homens adentrará em uma parte da cidade guardada por vigias, nesse ponto as prostitutas serão essenciais para que você possa continuar seguindo, contrate-as quando passar por elas. Siga-os até uma espécie de ponte de madeira e termine de ouvir a conversa. Fim da missão.

IF AT FIRST YOU DON'T SUCCEED (VENICE)

Siga Antônio até os pontos marcados no mapa e eles conversarão sobre o palácio, tome cuidado para não se aproximar da área restrita senão os guardas suspeitarão vão partir para o ataque. Em determinado momento Ezio e Antônio verão a possibilidade de escalar a parte de trás do palácio e chegar ao topo dele. Siga as marcas no mapa e não se preocupe, pois não há inimigos no teto. Ao chegar no último ponto a missão terá terminado.

NOTHING VENTURED, NOTHING GAINED (VENICE)

Vá até o ateliê de Leonardo Da Vinci e você terá a ideia de testar uma

de suas invenções para voar até o telhado do palácio. Após a cena vocês estarão no telhado prontos para o teste, assim que levantar voo não se preocupe, caso bata logo de cara, a intensão é apenas saber se a engenhoca funciona mesmo.

WELL BEGUN IS HALF DONE (VENICE)

Antes do próximo voo você terá de ajudar os homens de Antônio a instalarem as tochas pela cidade, claro que o trabalho pesado de assassinar os guardas nas áreas ficou por sua conta, então olhe no mapa e veja quatro marcações que indicam onde estão as vítimas. Para identificá-las, use a Eagle Vision.

INFREQUENT FLIER (VENICE)

Hora de voar! Seu objetivo é simples, chegar no topo do palácio, mas como os guardas detectarão o "demônio voador" as coisas tendem a ser um pouquinho mais complicadas.

Tente se manter sempre o mais alto que puder, procure seguir as tochas do lado esquerdo, como se você estivesse voando no limite da área de tochas. Não há necessidade de usar o L1 para derrubar os inimigos que atiram tochas em chamas. Siga planando até o telhado do palácio no ponto indicado. Uma cena ocorrerá onde Ezio larga a máquina e ela vai direto para a água. Você estará no telhado e seu alvo está em um andar mais baixo. Você não pode ser visto, portanto, tome cuidado. O melhor caminho é contornar o telhado eliminando três arqueiros pelo trajeto. Quando você chegar no andar onde está o alvo poderá ouvir a conversa e uma cena ocorrerá, logo após tudo que você deve fazer é correr atrás dele e matá-lo. Ignore os guardas que estiverem te seguindo, destrua o alvo e deixe o local.

SEQUÊNCIA 9 CARNEVALE

KNOWLEDGE IS POWER (VENICE)

Como de costume, visite Leonardo Da Vinci e ele terá uma nova invenção

para você, dessa vez uma espécie de pistola. Após pegar a arma, vá até o local indicado no mapa e treine usando sua nova arma.

DAMSEL IN DISTRESS (VENICE)

Encontre Antônio em um bordel na cidade, e quando estiver falando com ele e a "irmã" vocês serão interrompidos por um cara que está tentando atacar uma das prostitutas. Sua missão é ir até o ponto do mapa onde ele está e atirar nele a distância.

NUN THE WISER (VENICE)

Volte para o Bordel e fale com Antônio. Siga-os para o local onde está acontecendo o carnaval e missão estará completa!

RIBBON ROUND-UP (VENICE)

Seu objetivo agora é conseguir uma das máscaras douradas que lhe dará acesso ao carnaval para a elite de Veneza (que lhe colocará bem perto do próximo alvo a ser assassinado). As máscaras são numeradas e apenas uma será entregue a um cidadão comum que a terá como prêmio, caso consiga vencer uma sequência de jogos. O primeiro desafio, e o mais próximo no mapa, exige que você recolha 25 fitas de donzelas pela cidade.





Apenas ande de grupo em grupo e use sua habilidade de roubar para conseguir três ou quatro fitas de uma única vez.

CTF (VENICE)

Neste jogo você terá de capturar uma bandeira (alvo azul) e levá-la até o ponto indicado antes que seu adversário (alvo vermelho) o faça. O trajeto é sempre o mesmo. Corra o mais rápido que puder pelo telhado e quando chegar na ponta esquerda do último prédio salte para o nível do solo em direção a bandeira para pegá-la antes do adversário.

Com a bandeira, tudo que você deve fazer é escalar o prédio mais próximo para que ele não possa lhe seguir (ele só sobe usando escadas) e ir até o ponto indicado. Ganhe três vezes para completar a missão.

AND THEY'RE OFF (VENICE)

O próximo jogo é uma corrida. Tudo que você deve fazer é avançar de checkpoint a checkpoint o mais rápido possível.

CHEATERS NEVER PROSPER (VENICE)

O último desafio dos jogos de carnaval é enfrentar "no braço" os outros concorrentes que foram bem nos jogos. Use bastante a habilidade de agarrar ● para pegá-los e socá-los, assim que estiverem no chão, agarre-os outra vez e soque-os.

Em certo ponto tentarão jogar sujo com você mandando um grupo de

guardas armados para lhe enfrentar. Agora não seja piedoso, mate todos eles (use as armas se preciso) e você ganhará a competição? Na verdade não, você irá perder apesar do resultado óbvio e agora é hora de acertar as contas com o falso ganhador.

HAVING A BLAST (VENICE)

Siga para o ponto no mapa e use a Eagle Vision para localizá-lo. A ideia é simples, quando o alvo sair do local onde estava contrate um

grupo de prostitutas e vá na direção dele, ele ficará distraído com as mulheres e você poderá roubar a máscara facilmente.

Vá para onde está acontecendo o baile de máscaras da elite da cidade. Ao entrar, faça o possível para se misturar e não ser descoberto. Um grupo de guardas chegará a sua procura e um relógio começará a contar, não se assuste, apenas continue se misturando com a multidão e se escondendo dos guardas até que o tempo acabe (há um carrinho de feno que pode ser muito útil, caso consiga usá-lo).

Quando o tempo acabar uma cena mostrará seu alvo chegando na festa, ele está no barco e tudo que você tem de fazer para matá-lo é usar a pistola a distância. Marque-o, mire e atire.

SEQUÊNCIA 10 FORCE MAJEURE

AN UNPLEASANT TURN OF EVENTS (VENICE)

Encontre Antônio em seu palácio e para uma conversa sobre seu próximo alvo: Silvio Barbarigo. Missão completa.

CAGED FIGHTER (VENICE)

Nessa missão você terá de libertar Bartolomeu, chefe da guarda aprisionado injustamente, e que poderá ajudá-lo a matar Silvio. Para receber a tarefa, primeiro encontre um soldado machucado nos telhados onde o alvo aponta. Depois siga para a área que está laranja no mapa. Aproxime-se pelo telhado, aqui não

tem muito segredo, tudo que você deve fazer é pular para o lado de dentro próximo a região do alvo e matar todo mundo, depois liberte Bartolomeu. Para finalizar, você terá de escoltá-lo até sua casa, fim da missão.

LEAVE NO MAN BEHIND (VENICE)

Bartolomeu concordou em ajudá-lo com o assassinato de Silvio Barbarigo, mas para isso ele quer que você liberte seus soldados que estão presos. Três alvos indicando onde as tropas de Bartolomeu estão aprisionadas aparecerão no mapa. A melhor forma de resgatar todos eles é aproximar-se pelo telhado; execute um salto com dois inimigos no alvo para ter menos trabalho, depois mate quem lhe atacar até a área estar livre para você libertar os prisioneiros.

ASSUME THE POSITION (VENICE)

Para começar o ataque aos soldados na cidade e seu caminho ficar livre para assassinar Silvio Barbarigo você terá de posicionar os homens de Bartolomeu e esse é o objetivo dessa missão. Leve os lutadores aos pontos indicados no mapa, mate os guardas, e então os homens se posicionarão automaticamente.

TWO BIRDS, ONE BLADE (VENICE)

Fale com Bartolomeu e ele lhe dará um sinalizador para que você suba na torre mais alta e avise seus homens que é a hora do ataque. Escale a igreja indicada e os ataques começarão pela cidade.

De cima da torre você verá que Bartolomeu está tendo problemas com Dante, pule em direção ao rio e vá ajudá-lo. Concentre seus ataques em Dante, e tome cuidado com os golpes de machado, em determinado momento da luta Dante tentará fugir para um navio com Silvio Barbarigo. Um cronômetro marca o tempo que você tem para matar os dois e diversos soldados ficarão pelo caminho para atrapalhar. Os alvos correm juntos, o que possibilita que você os assassine com um único golpe, caso não consiga não se preocupe, mate cada um deles antes que o tempo termine e a missão estará finalizada.

SEQUÊNCIA 11 ALTER EGOS

ALL THINGS COME TO HE WHO WAITS (VENICE)

Dez anos se passaram desde que seu pai e seu irmão foram executados e uma cena mostra Ezio reclamando que ainda não teve sua vingança. Após a cena com Leonardo da Vinci, siga para a área marcada no mapa, ao chegar você verá outra cena onde seu tio Mario aparecerá e então você terá de seguir um guarda pelas ruas da cidade. A princípio é bem fácil, basta seguir o guarda e não se aproximar muito para que ele não desconfie, se ele perceber sua presença, ou se você perder ele de vista por mais de 30 segundos a missão terá falhado.

Siga-o pela rua até o primeiro checkpoint e então vá para os telhados para passar por alguns guardas no caminho. Não o perca de vista e ele então chegará no local de destino, na entrada há guardas e um grupo de prostitutas bem próximos, você pode simplesmente contratá-las e passar pela entrada até o ponto onde seu alvo está. Mate-o e Ezio vestirá a roupa do inimigo.

PLAY ALONG (VENICE)

Depois de se disfarçar de guarda você receberá a missão de entregar uma caixa a Rodrigo Borgia, o tão procurado Grão Mestre dos templários que está por trás da morte do seu pai e de seu irmão. Siga o soldado e não atraia a atenção para você.

Ao chegar no local da entrega, Ezio irá se revelar e é hora de lutar contra Rodrigo. Use a espada, e sempre que tiver a oportunidade, ataque-o agressivamente. Quando você achar que a luta está terminando, Rodrigo chama reforços e agora a melhor estratégia é desarmar e matar os inimigos, não se preocupe com Borgia por enquanto. Quando os ajudantes dele estiverem mortos, seus amigos aparecerão e lhe ajudarão na luta.

Antes de matar Rodrigo Borgia, seus amigos o impedirão e revelarão que TODOS eles também são assassinos, explicarão sobre o clã e farão uma cerimônia de iniciação para você. Após pular do topo da torre, a missão terminará.

SEQUÊNCIA 14 VENI, VIDI, VICI

Você será informado que as sequências 12 e 13 serão puladas, elas serão explicadas rapidamente nas cenas seguintes (e virarão conteúdo para baixar na PS Store) e quando voltar ao jogo você estará em Monteriggioni.

Para dar continuidade ao game, consiga todos os 30 Codex Pages que estão espalhados nos mapas pelo qual você passou. Com todos em mãos, leve-os a Leonardo Da Vinci que está em Monteriggioni para que ele possa desvendá-los e então você poderá solucionar o mistério que os envolve.

X MARKS THE SPOT (MONTERIGGIONI)

Organizar os Codex Pages é fácil. Use a Eagle Vision e gire-os até que formem o mapa-múndi.

IN BOCCA AL LUPO (ROME)

Fale com Mario e ele lhe enviará para sua última missão: assassinar Rodrigo Borgia em Roma. Você começará nas redondezas da fortaleza e terá de escalá-la pela lateral esquerda até chegar a um ponto onde verá os guardas na defesa da torre. Tente agarrá-los e arremessá-los do parapeito, um a um, se você chamar a atenção deles o jeito é subir e combater.

Use a alavanca para abrir o portão para a próxima área. Mate os guardas, escale a parede à direita, mate mais um guarda e abra mais um portão.

Nesse ponto você terá mesmo de lutar, atravesse o portão, suba as escadas correndo e tente derrubar dois inimigos de uma vez com a Hidden Blade, depois elimine os outros e escale a torre a frente onde há um ponto marcado. Uma cena ocorrerá e Ezio saltará em um cavalo. Corra com o cavalo, desvie dos inimigos e siga em frente o máximo que conseguir. No final você chegará a uma grande torre na qual terá de escalar, desça do cavalo, mate os inimigos e suba a torre eliminando os inimigos que estiverem no topo. Pule no feno e espere o soldado se aproximar para matá-lo rapidamente. Vá até

o próximo monte de feno e repita o processo até matar todos eles, se algo der errado lute e mate-os. Você terá de escalar mais duas sequências de torres até chegar a um pátio onde poderá ver o portão final. Aqui você terá alguns inimigos para matar, seja cuidadoso e paciente para conseguir lidar com todos eles.

Procure a alavanca na varanda acima do portão e então entre na área onde poderá ver vários padres em túnicas pretas. Nesse ponto você não poderá ser visto, então use os padres para se manter oculto. No primeiro corredor há um grupo de padres que ficam andando pela sala, infiltre-se e vá até o final do corredor, mate os dois guardas rapidamente e abra o portão para o próximo corredor. Mais uma vez infiltre-se e espere os guardas passarem para se mover de grupo em grupo até o final do corredor.

Passando o próximo portão você estará no alto do templo onde Rodrigo Borgia está falando. Siga silenciosamente pelas plataformas suspensas até a última plataforma e salte para executar o assassinato. Rodrigo Borgia não seria assim tão facilmente assassinado, certo? Não esqueça que ele está com o cetro do papa e tem alguns poderes. Você tem a Piece of Eden e a usará para criar clones seus (lembra de Al Mualim em AC?) que irão distrair Rodrigo enquanto você luta com ele. Ataque Rodrigo ferozmente e fuja de seus ataques sempre que puder.

Após "derrotá-lo" ele lhe tomará a Piece of Eden e usará-la no cetro. Ao retomar o controle de Ezio, use a eagle vision para visualizar os pontos na parede do altar que devem ser pressionados para que uma passagem secreta seja revelada. Apenas siga em frente e então Ezio e Rodrigo lutarão mais uma vez, dessa vez sem armas. Desça a porrada nele sem dó, essa é a última parte do game. Ao derrotá-lo, curta o final! ■

Obs: Quando Desmond e a equipe estiverem fugindo, em certo ponto você terá de lutar, mas esta é apenas uma cena onde você irá interagir, não se preocupe em levar danos, pois nem barra de energia Desmond tem!



Comandos Básicos

L3 – Movimentação

R1 – Correr/Escalar

R2 – Selecionar Arma

L1 – Marcar Alvo

Direcionais – Trocar Armas

R3 – Câmera

■ – Ataque/Usar Arma

✕ – Pular/Roubar

● – Agarrar/Desviar Pessoas

▲ – Falar/Contratar/Eagle Vision

Select – Mapa

Star – Menu

MODERN WARFARE[®] 2

*Detonamos
o mais aclamado
FPS de 2009*



Modern Warfare 2 é a sequência do aclamado game homônimo que debutou em diversas plataformas da atual geração. Nesta versão, exclusiva para PlayStation 3, PC e Xbox 360, os jogadores passam por diversos ambientes diferentes para tentar manter a ordem mundial. Mesmo com a morte do vilão

Zakhaev, responsável pelas atrocidades do primeiro jogo, a situação não deve estar muito melhor. O novo rosto do terrorismo global é um ex-associado de Zakhaev chamado Makarov. O inimigo usa como desculpa a vingança da morte de seu aliado para causar toda a destruição. Além de ser um sociopata,

Makarov ainda possui uma base poderosíssima na Rússia que é uma ameaça para todo o mundo. O trabalho em equipe e a forte relação com a realidade são os destaques dessa sequência. E se você está com alguma dificuldade em avançar no jogo, trouxemos todas as dicas para você chegar ao final.

DICAS

Mirando automaticamente: Presione e segure o botão de mirar com precisão para que seu soldado mire no alvo mais próximo.

Ouçá seus companheiros: Muitas das missões precisam ser cumpridas baseadas nas ordens dos capitães ou dos sargentos. Por isso é bom ficar de olho na legenda para receber dicas importantes de seu próximo movimento.

Granadas de luz: Embora você pense que apenas granadas de fragmentação resolvem o problema, muitas vezes a granada de luz é mais eficiente por permitir uma invasão tática. Essas granadas ofuscam a visão e a audição de quem for atingido.

**ATO I
S.S.D.D.**

Assim que terminar a apresentação, pegue a metralhadora sobre a mesa e vire para o outro lado. Você deve acertar os alvos, porém sem ativar a opção de mirar com precisão. A segunda parte é atirar enquanto estiver abaixado e depois atirar enquanto mira com precisão. A terceira parte consiste em soltar, apertar e segurar a mira para que seu soldado mire automaticamente no alvo mais próximo; isso lhe dará agilidade nos combates. Por fim, pegue algumas granadas sobre a mesa e jogue nos alvos.

Siga para o local indicado na tela – distancie-se pouco mais de 60 metros. Pegue uma pistola e troque a arma principal se quiser. Avance para o tiro ao alvo, evite acertar os civis e depois dê o fora da zona de treinamento.

**TEAM PLAYER**

Avance com os soldados aliados até uma pequena proteção e fique abaixado. Atire nos soldados a distância e quando houver um bom número de soldados inimigos

sobre a ponte (no canto superior esquerdo da sua tela), mude para o lançador de granadas e acabe com todos eles. Se fizer corretamente, a ponte será improvisada. Suba a escada ao lado e entre no jipe para assumir o controle da metralhadora montada.



Logo o jipe começará a se mover, porém não atire em nada, muito menos em civis desarmados. Dentro de instantes, os inimigos lançarão um ataque iniciando dos telhados dos prédios e depois das sacadas. Tente acertar o máximo que puder, embora a velocidade do jipe e as explosões dificultarão sua mira. Assim que seu jipe tombar, arraste-se para dentro da casa para se recompor e reagrupar com os aliados.



Atire no inimigo que aparecerá, suba a escada e jogue uma granada de luz, assim facilitará seu ataque ao grupo de inimigos. Acompanhe os aliados para fora dessa casa e avance pelo longo corredor, mas vasculhe os cômodos ao lado em busca de inimigos que podem surpreender sua equipe. Suba a escada e mantenha a linha de tiro, sem pressa, e fique atento para não ficar sem munição no pente durante os confrontos rá-



pidos. Deixe a escola, acabe com mais alguns inimigos e encontre-se com o general Shepherd.

CLIFFHANGER

Acompanhe o capitão Mactavish na escala: caminhe pela estreita passagem, em seguida, utilize os ganchos de modo coordenado para escalar até a parte plana. Corra para acompanhar o salto do capitão, embora você precisará de uma ajuda dele para conseguir alcançar o outro lado.



Empunhe sua arma e ative o sensor de batimentos cardíacos que lhe ajudará a encontrar os inimigos nas proximidades – é de muita valia, considerando que a nevasca reduziu drasticamente seu campo de visão. Os primeiros inimigos andam em duplas, então você pode atirar em um inimigo enquanto seu capitão atira no outro.



Avance para o local de entrada na base assim que o capitão tomar o caminho pelas montanhas. Continue usando o sensor para detectar as posições inimigas e atire somente quando estiverem sozinhos ou em duplas; mais que isso poderá comprometer sua posição.

Siga para os tanques de combustível e plante um explosivo. Dirija-se à posição da instalação com o satélite, porém tenha muito cuidado, pois há vários inimigos pelo caminho. Encontre o capitão lá, suba as escadas e recupere o módulo ACS.

Os inimigos cercarão o local e





iniciarão contagem regressiva para atirar no capitão, mas antes disso, aperte o botão do controle e exploda os tanques de combustível. Atire em todos os inimigos que estiverem pelo caminho enquanto acompanha o capitão na fuga. Consiga uma moto para neve após rolar pela colina e avance por vários metros. Desça com toda a velocidade para que seja possível saltar pelo penhasco e chegar ao local de extração.

NO RUSSIAN

Nessa fase você está disfarçado e deve seguir as ordens de Makarov. Você só não pode atirar nos "aliados", ou seja, fica a seu critério matar ou não os civis desarmados, embora eles sejam mortos de qualquer forma. Ao chegar aos aviões, a tropa de choque será requisitada: flanqueie-a pela esquerda e utilize o lança-granadas. Caso opte pelo combate direto, tente acertar a cabeça ou os membros – normalmente mais fáceis de atingir quando os soldados se movimentam. Continue seguindo Marakov até a ambulância e encontre Anatoly que desferirá um tiro mortal contra você encerrando a missão.



TAKEDOWN

Você começa dentro de um carro, pressione o botão de abaixar assim que o tiroteio começar ou você será morto. Saia do carro e corra para acompanhar o capitão Mactavish. Assim que ver o inimigo, considerando braço direito de Rojas, ative a mira e acerte as pernas dele, visto que é preciso capturá-lo vivo.



Esta parte é a mais divertida para nós brasileiros: subir o morro de uma favela atirando nos inimigos enquanto ouvimos as falas em português. Andar pelas ruas estreitas já é bastante complicado, mas a grande dificuldade é que os inimigos podem surgir de qualquer lado, de uma janela ou do telhado. Rojas será capturado quando você estiver se aproximando, então apenas mantenha-se vivo e mate o máximo de inimigos que conseguir.

ATO II WOLVERINES!

Fique abaixado e siga o sargento Foley por vários minutos até encontrar a primeira resistência. Jogue uma granada de fumaça, avance até uma posição segura e acabe com os inimigos começando pelos que estiverem deitados (a mira deles é mais precisa). Prossiga pelo estreito corredor à direita e acabe com o grupo de inimigos no final.

Jogue mais uma granada de fumaça ao se aproximar do posto de gasolina, mantenha posição e acabe com os inimigos à média ou longa distância para evitar que



as explosões lhe causem grandes danos.

Em área aberta a situação se agravará. Corra para o restaurante, suba a escada de mão e posicione-se na beirada do telhado. Comece a atirar nos inimigos e mantenha sua atenção na direção que eles vêm (os soldados aliados avisarão). Prossiga para o restaurante na vizinhança e acabe com todos os inimigos que estiverem por lá. Consiga o controle do UAV que basicamente é um míssil guiado por satélite e use-o para destruir tanques. Quando os helicópteros inimigos iniciarem o ataque, consiga um míssil stinger no telhado do mesmo restaurante, trave o alvo e derrube-o. Dê cobertura para o deslocamento do VIP (pessoa muito importante). Por fim, reencontre-se com o comboio aliado.

THE HORNET'S NEST

Dê a volta na favela. Seu objetivo inicial é dar apoio ao capitão Mactavish e isso já começará em poucos instantes: avance pela esquerda e utilize os objetos do cenário para conseguir avançar enquanto se protege e concentre-se inicialmente nos inimigos das laterais e depois nos que estiverem nos telhados. Quando a caminhonete estiver passando, mate primeiro o atirador na carroceria. O inimigo com o lança-foguetes está bem protegido com os demais atiradores, dependendo de sua dificuldade, mesmo uma explosão quase certa de foguete não irá matá-lo. Todavia, aproveite os muros e os cantos das casas, avançar com segurança nessa etapa é essencial.



No mercado, vasculhe as rotas possíveis com agilidade, assim você conseguirá flanquear os inimigos com facilidade. O helicóptero aliado será alvejado logo que chegar a sudeste do mercado e mudará o local de aterrissagem

para os telhados. Acompanhe os aliados escalando o muro de uma das casas. O helicóptero de extração está logo à frente, mas seu personagem cairá do telhado. Esqueça sua arma, você está em desvantagem! Certifique-se de estar com o botão de corrida ativado, então percorra o caminho que vier pela frente até chegar ao telhado de novo. A partir de agora, você tem 26 segundos para saltar na escada de corda do helicóptero antes que ele vá embora.



EXODUS

Comece ao lado do Stryker – o tanque blindado com metralhadora. Explore as casas em busca de inimigos e quando estiver em campo aberto, você pode ativar o laser e apontar para onde o Stryker deve atacar. Uma boa pedida é solicitar a destruição de veículos civis desocupados, visto que a explosão mata os inimigos nas proximidades além de impedir o uso como proteção. O Stryker parará na entrada de uma mansão, entre pela garagem e acabe com todos os inimigos. Avance pelos fundos, localize as duas baterias antiaéreas e foque o laser para solicitar apoio aéreo.



Dirija-se para o local da queda da aeronave, avance em meio às chamas, suba a escada e recupere a maleta junto ao cadáver no quarto do pânico.

THE ONLY EASY DAY... WAS YESTERDAY

A missão começa com uma infiltração por debaixo d'água, aguarde até seu soldado se separar do veículo submarino e nade para a superfície. Aproxime-se do guarda inimigo de costas e arraste-o para dentro d'água, usando o botão de ataque físico. Suba a escada, plante explosivos na porta à esquerda e, assim que detonar, o jogo ficará em câmera lenta, acabe com os bandidos antes que eles executem os dois reféns.



Dica: Você também pode explodir a porta à direita, porém ficará mais distante dos inimigos tornando os tiros mais difíceis de acertar.

Suba as escadas e repita o mesmo procedimento na próxima sala com mais reféns. Os soldados aliados plantarão explosivos nos cadáveres e você ficará com o detonador: acompanhe o capitão Mactavish até uma posição mais elevada e detone assim que ele solicitar, dizendo "Do it". Mantenha a posição, empunhe um rifle telescópico e ajude a liquidar os inimigos remanescentes.



Ao chegar ao deck mais elevado, certifique-se de empunhar uma arma com visão térmica, já que

toda a área estará coberta por fumaça. Agora resta explodir uma das portas e matar os inimigos para salvar os reféns que faltam.

Dica: Abandone a arma com visão térmica ou você corre o risco de confundir os inimigos com os reféns.

THE GULAG

Assim que o helicóptero começar a sobrevoar a prisão, concentre os disparos nos inimigos que estiverem posicionados nas torres – de preferência, localize e atire nos tonéis explosivos. O helicóptero pousará e você deve continuar com o rifle de precisão, acerte os guardas no alto dos muros assim que tiver chance. Acompanhe o capitão Mactavish e desça a escada. Troque de arma e acabe com os inimigos que encontrar pelo caminho. Logo adiante, sua equipe ficará encurralada enquanto surgem inimigos de todos os lados: fique abaixo e atire em algumas cabeças sempre que tiver a oportunidade. Desça pela corda assim como seu capitão fez.



Passe por um corredor repleto de canos, desça a escada, atire nos inimigos e plante uma carga explosiva na parede da esquerda. Caia pelo buraco no piso do outro lado da sala e deslize pelo esgoto. Plante mais um explosivo na parede e reencontre o Capitão Price – presente no primeiro Modern Warfare. Acompanhe os aliados na fuga antes que a prisão vá pelos ares.

OF THEIR OWN ACCORD

Caminhe pelos corredores até reencontrar sua equipe. Siga o sargento Foley pelas trincheiras, pelas ruas e entre no prédio. Acabe com os atiradores no andar superior – jogar algumas granadas pode facilitar sua vida. Acompanhe sua equipe até o quinto andar, localize o ninho de atiradores, jogue uma granada de luz e ataque com tudo.





Empunhe o rifle de precisão calibre 50 e acerte os inimigos em solo. Abandone rapidamente o rifle, pois soldados inimigos tentarão invadir sua posição através da porta às suas costas. Após matá-los, pegue o lançador de foguete Javelins nesta mesma sala e derrube alguns helicópteros, além dos tanques.

Dica: Fixe o alvo dentro do retângulo branco por alguns instantes para que o Javelins dispare.

Vá para o telhado e assuma o controle da metralhadora do helicóptero – a fase ainda não acabou. Atire no máximo de soldados e veículos inimigos que avistar. Seu helicóptero será derrubado mais adiante, porém você escapará apenas com algumas escoriações. Apenas mantenha sua posição em meio aos destroços do helicóptero e atire nos soldados inimigos até acabar sua munição.



ATO III CONTINGENCY

Neste início de fase você deve obedecer cegamente o capitão Price: esconda-se nos arbustos enquanto o veículo passa, atire num dos



soldados de guarda enquanto Price atira em outro e por fim no soldado e seu cão. Quando encontrar o grupo de três soldados, atire de modo que um único tiro atravesse e mate dois deles.

Fuja do tanque afastando da estrada. Mude para a pistola e atire no soldado e seu cachorro. Logo após deslizar montanha abaixo, o modo furtivo já não é mais necessário, então consiga uma outra arma. Assim que puder utilizar o Predator (o míssil guiado por satélite) opte por derrubar o helicóptero em solo, pois se acertar o jipe ou o grupo de inimigos, o helicóptero mencionado será um empecilho. A última parte consiste em impedir que os inimigos se aproximem do submarino, então suba a escada e posicione-se na torre nas proximidades. Utilize a bazuca em dois caminhões e acabe com os demais soldados com sua arma atual.



SECOND SUN

O início dessa fase é uma continuação do final da fase "Of Their Own Accord". Abandone os destroços do helicóptero assim que possível e acompanhe o sargento Foley, utilize a corrida ou então a explosão arremessará um veículo contra você. Permaneça por alguns instantes dentro do edifício e depois continue acompanhando o sargento Foley. Entre no prédio e jogue algumas granadas nos escritórios, visto que há pouca iluminação e muitos inimigos.

Salte pelo grande buraco na parede, deixe que os soldados



da sua equipe acabem com o primeiro grupo de inimigos sem chamar a atenção. O combate real acontece perto de um ônibus: fique muito atento às muitas granadas arremessadas contra você, então não se aproxime demais. Entre no prédio, desça a escadaria e aguarde até que os aliados abram a porta com um emblema dourado.

WHISKEY HOTEL

Caminhe pelo túnel até alcançar o outro lado. Seu maior problema, mas não o único, são as metralhadoras no alto do prédio. Você deve se mover entre as trincheiras e sempre se proteger atrás dos obstáculos que encontrar. Fique atento também a alguns soldados que estarão neste tiroteio.



Entre no prédio, acabe com os inimigos pelo caminho, alcance o telhado e lance os sinalizadores verdes.



LOOSE ENDS

A fase começa tranquila, mas depois de 15 segundos é revelada a emboscada: abaixe-se quando a mina terrestre estiver a ponto de explodir para sobreviver. Recue assim que recobrar os movimentos, esconda-se atrás de uma

árvore e ajude seus companheiros a resistir.



Dica: Existem atiradores na colina cerca de 5 metros acima de você.

Siga para o esconderijo de Vladimir, plante explosivo nas portas de cada sala indicada e acabe com os muitos bandidos lá confinados. Insira o dispositivo de transferência de dados no computador perto da escada e note que demorará um bom tempo até que a transferência seja concluída. Enquanto isso, é preciso sobreviver e impedir que os inimigos destruam o dispositivo. Felizmente há um amplo arsenal espalhado pelo esconderijo, é recomendável ficar em movimento, do contrário será surpreendido por muitos inimigos ou granadas de luz ou fragmentação.



Recupere o dispositivo assim que a transferência se concluir, abandone o esconderijo e dirija-se ao helicóptero para extração.

THE ENEMY OF MY ENEMY

Você começa com o rifle de precisão empunhado, então permaneça



na mesma posição e acerte alguns inimigos até que seus companheiros decidam avançar. Consiga uma arma para substituir seu rifle e avance até o ponto de encontro onde o jipe lhe aguarda. Acabe com os atiradores nos veículos inimigos até chegar à pista de decolagem. Em determinado momento, o motorista do seu veículo será baleado e você fica responsável por guiar o veículo pela rampa na traseira do avião de Nikolai.



JUST LIKE OLD TIMES

Acompanhe o capitão Price até o final da colina, aviste os soldados inimigos e aguarde até que se separem. Assim que capitão autorizar, acabe com o grupo da direita, desça a colina e atire no grupo que se afastou. Desça pendurando-se na corda, pare quando estiver bem próximo da cabeça do soldado abaixo e esfaqueie-o.



Entre na caverna, prossiga pela esquerda assim que vir o guarda que monitora as câmeras. Deixe os soldados da patrulha saírem, então atire no guarda. Prossiga pelo caminho da esquerda, atire nos soldados que logo descerão a escada.

Do lado de fora, pegue um escudo riot e avance com ele para se proteger dos tiros inimigos. Tenha cuidado com os tonéis explosivos quando chegar à caverna; detone-os enquanto estiver distante. Localize o centro de comando de Shepherd e plante um explosivo na porta para abri-la. Você terá 12

segundos para acionar o painel e liberar a porta antes que o local vá pelos ares.



Recomponha-se da explosão, derrote os inimigos que vieram do helicóptero e entre na caverna.

ENDGAME

Corra para o barco e pilote-o enquanto o capitão Price fica responsável por atirar nos inimigos – embora você também possa atirar se quiser. Siga à toda velocidade atrás do barco de Shepherd. Após o helicóptero em que Shepherd embarcou explodir e você cair da cachoeira, utilize sua faca para matar dois soldados inimigos e perseguir Shepherd. Todavia, ele será mais rápido quando você tentar atacá-lo e cravará a faca em seu peito. O capitão Price tentará ajudar, mas também é seriamente ferido. Tente se arrastar até o revolver e Shepherd o chutará para longe. Por fim, arranque a faca de seu peito e arremesse-a contra Shepherd. Agora é só aguardar pelo resgate. ■



Comandos Básicos

- Analógico Esquerdo – Mover Soldado
- R3 – Ataque Físico
- L3 – Correr / Prender a respiração
- ✕ – Saltar
- – Usar / Recarregar
- – Abaixar / Deitar
- ▲ – Trocar de arma
- R1 – Granada de fragmentação
- R2 – Atirar
- L1 – Granada Especial
- L2 – Mirar com precisão
- Digital – Inventário

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

É hora de voltar para o campo de batalha de forma grandiosa!



Qualquer sinônimo de excelência é pouco para qualificar Modern Warfare 2. O game já sai do forno classificado como o maior lançamento da história do entretenimento em geral. O game já ultrapassou marcas astronômicas atingidas por outras mídias, como música, literatura, cinema e os games propriamente ditos. Só no primeiro dia Modern Warfare 2 vendeu 4,7 milhões de unidades arrecadando US\$ 310 milhões! Só com esses dados você já fica imaginando que game é esse, não é mesmo? Então prepare-se para uma das mais ricas experiências em videogame da sua vida!

UM GAME CHOCANTE EM TODOS OS SENTIDOS

O primeiro MW abriu caminho para uma legião de fãs se apaixonarem pelo game e o tornarem um fenômeno de vendas e crítica. Logo a sequência começava a ser produzida e o alvoroço da comunidade se tornou imenso. A esperança era de que uma sequência mantivesse o brilhantismo do primeiro game, além das tradicionais adições e melhorias; dito e feito!

A trama do game pode ser perturbadora para os mais "fracos" ou para fãs xiitas do game. A começar pela fase em que você e seu comparsa assassinam dezenas de civis inocentes em um aeroporto de Moscou... O desfecho tanto dessa fase como da campanha em si é igualmente impactante, mas é digno do título. Como nada é perfeito, o pecado cometido pelo pessoal da Infinity Ward foi ter feito uma campanha relativamente curta para um game tão grandioso. Apesar disso, não se preocupe, pois você vai

experimentar um game em que todos os detalhes foram pensados, desde a atmosfera, passando pela jogabilidade, grafismo até o enredo bem construído.

OS MODOS DE JOGO

As novidades são claras, ainda mais quando você tem a oportunidade de experimentar os diferentes modos do game. São as novas opções que deixam a jogabilidade mais agradável, dinâmica e repleta de ação. Um exemplo de encher os olhos é a fase em que você tem que perseguir (e ainda atirar) seus inimigos pilotando um snowmobile, aquelas "motos" para a neve. Outro belo cenário é uma das favelas do Rio de Janeiro. O modelo do lugar é bem construído, tem dublagens em português e proporciona perseguições claustrofóbicas, principalmente em modo multiplayer.

Existe um outro modo muito divertido que é uma espécie de multiplayer para um jogador chamado Special Ops. Nele você tem a chance de acabar com dezenas de inimigos, finalizar missões específicas, segurar ondas de adversários na bala e por aí vai!

O modo multiplayer dispensa comentários. Como em qualquer game de guerra, muitos jogadores juntos e tiros para todos os lados é sinônimo de diversão por horas e horas!

CINEMATOGRAFICO

Essa é a palavra que resume bem Call of Duty: Modern Warfare 2. O modo principal do game causa tanto impacto quanto um belo filme de ação hollywoodiano. Você é um soldado que começa recebendo um belo treinamento, só aí você já percebe o que o game ainda vai oferecer. Uma quantidade bem variada de cenários e situações, armamento pesado e altamente tecnológico, ação frenética do começo ao fim e muitos, muitos outros detalhes que fazem valer a pena você "quebrar seu porquinho" e correr para a loja mais próxima para comprar seu Call of Duty: Modern Warfare 2. ■

PS3

Fabricante

Infinity Ward

Distribuidora

Activision

Gênero

Tiro em Primeira Pessoa (FPS)

+18

Sangue, Referência a Drogas, Violência Intensa, Linguagem Inapropriada

Gráficos

9.5

Som

10

Jogabilidade

9.5

Geral

9.5



Quando você é ferido, o sangue jorra na tela



Alguns séculos depois...

ASSASSIN'S CREED 2

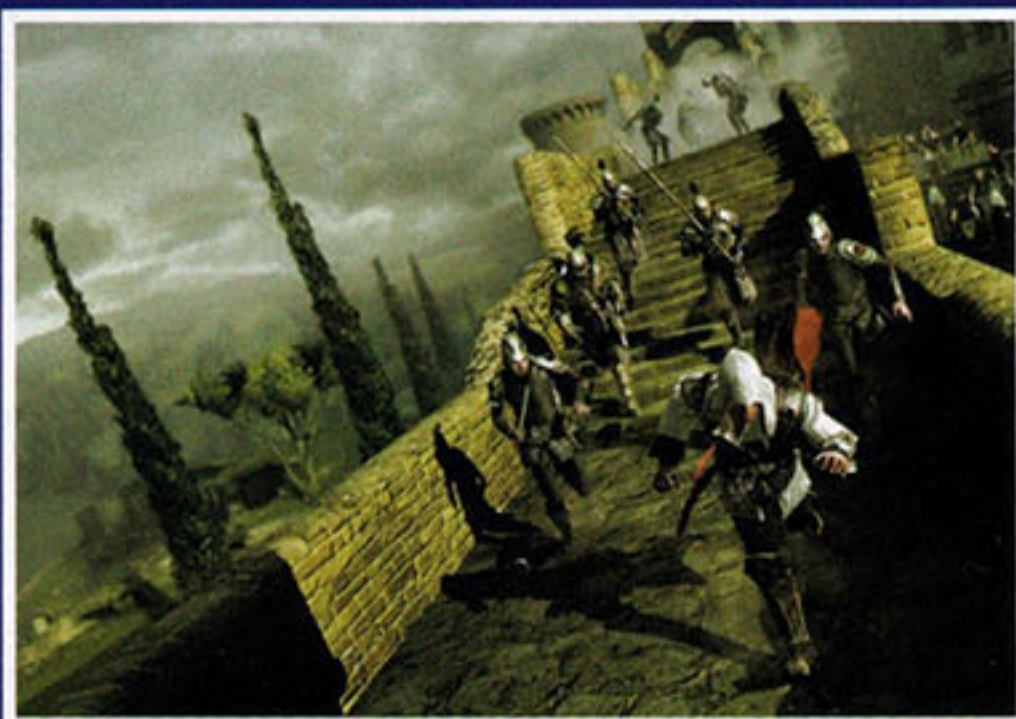
Em meio a Itália renascentista

Será que é mesmo possível que guardemos em nosso DNA algum tipo de memória genética? O que aconteceu a um ancestral que viveu há séculos, poderia estar guardado em nossa mente? Essas perguntas a ciência ainda não respondeu, mas em um mundo como o dos games, esse fato é verídico e podemos experimentá-lo.

A continuação do grande sucesso que foi o primeiro Assassin's Creed nos traz de volta a experiência de viver uma outra vida que não a nossa. Desmond Miles novamente se deita na máquina Animus para, dessa vez, ir a Florença no período da Renascença.

A VOLTA AO PASSADO

Na história de AC 2, você voltará a pele de Desmond Miles alguns momentos antes do final do primeiro game. Desmond está na companhia de Lucy que está pronta para conectá-lo novamente a máquina Animus. A questão é que Desmond não volta ao período das Cruzadas e sim no período da Renascença, no corpo do jovem Ezio Auditore. Logo você conhece a nova equipe de Lucy que está trabalhando na versão 2.0 da Animus. Seu próximo contato com essa realidade – e com seu ancestral Ezio – permite a você conhecer parte de sua família e a trama propriamente dita na qual Ezio descobre que sua família foi acusada injustamente por um juiz que até então parecia um aliado da família. A questão é que, condenados, são todos levados à força. A partir daí a vontade por vingança de Ezio cresce e se torna o motivo suficiente para que ele entre para a linhagem de assassinos.



AS INVENÇÕES DE LEONARDO

Acompanhando a evolução natural do título, você verá que Ezio conta com habilidades e equipamentos melhores que os usados por Altair. Ezio anda sempre com duas lâminas ocultas – armamento usado também por Altair – além de usar outras armas, como lanças, maças, machados, espadas e até uma arma de fogo. Você ainda poderá usar a altura das torres para se localizar pela cidade e se esconder no feno, mas agora você tem a chance de nadar, algo que não era possível no primeiro título.

As missões são as mais variadas, quebrando um pouco do ritmo repetitivo do primeiro AC. Em boa parte dessas missões você terá o prazer de usar as invenções de Leonardo Da Vinci que, em sua realidade, são possíveis e funcionais como a asa usada por Ezio para sobrevoar a cidade.

Outro detalhe que permanece em relação ao primeiro game são os itens escondidos, como as bandeiras. Agora esses itens são mais compensadores aos aventureiros que decidirem se dedicar a encontrá-los, conferindo bonificações no próprio jogo.

LAR DOCE LAR

Uma das principais diferenças de Assassin's Creed 2 é o fato de você ter um lar no qual ficarão seus pertences. Entre eles estão obras de arte, retratos de suas vítimas em belos quadros, armaduras e estátuas. Para destravar certos itens de sua casa, é necessário completar diversas missões secundárias através da cidade. Se você tiver dedicação, poderá destravar a estátua do próprio Altair e sua armadura – a melhor do game. Enfim. Resumir em uma única palavra Assassin's Creed 2 seria impossível devido a tanta qualidade e diversão, então não perca a oportunidade de colocar as mãos em um dos games que certamente vai figurar na lista dos 5 melhores de 2009. ■



As invenções de Leonardo DaVinci estão no game



PS3

Fabricante

Ubisoft Montreal

Distribuidora

Ubisoft

Gênero

Ação

+18

Sangue, Violência Intensa, Linguagem Inapropriada, Conteúdo Sexual

Gráficos

9.5

Som

9.5

Jogabilidade

9.0

Geral

9.5



Dificuldade divertida

DEMON'S SOULS

Um RPG como há muito não aparecia que vai deixá-lo grudado na frente da TV

Logo ao por as mãos em Demon's Souls já se percebe o toque de tradicionalismo que esse RPG nos traz uma prova disso é a dificuldade do game. Com certeza um dos jogos mais difíceis dos últimos tempos, mas que ao mesmo tempo lhe recompensa de forma grandiosa todos os desafios vencidos. Logo depois de algumas mortes, a primeira ideia é abandonar o joystick e esquecer a existência do game, mas logo ao esfriar a cabeça e dar mais atenção ao game, ele te conquista, e largá-lo é quase impossível. Você será envolvido pela temática sombria que envolve a luta de um guerreiro em busca de sua alma e da salvação do mundo.

É "QUASE" UM DIABLO

Tudo começa ao escolher a aparência de seu personagem. As possibilidades são boas, mas não permitem uma gama maior de coisas. A curiosidade aqui fica por conta do sexo de seu personagem que pode ser masculino, feminino e

algo definido entre os dois, mas isso não altera em nada a jogabilidade. As classes também são um pouco confusas no início, mas logo você acerta a mão. A dificuldade do game e algumas situações de morte lembram os jogos da série Diablo. Aqui você vai enfrentar uma série de criaturas de todos os tipos e tamanhos e, ao morrer, você terá que começar tudo de novo com a desvantagem de perder todas as almas que são coletadas para melhorar o personagem. O pior é que todos os inimigos que você havia matado voltam outra vez.

UM JOGO COMO POUCOS

Apesar da dificuldade já mencionada, os desafios propostos pelo game vão além do que se vê nos jogos atuais. É preciso queimar neurônios para descobrir como acabar com aquele boss de 15 metros de altura para o qual você já morreu umas 20 vezes! A ambientação é ótima, a trilha sonora envolvente e o enredo é bem trabalhado. Tudo isso somado a uma qualidade visual de cair o queixo, faz de Demon's Soul um dos grandes games para PS3 em 2009. ■



PS3

Fabricante
Atlus Co.
Distribuidora
From Software
Gênero
RPG

+18
Violência Intensa

Gráficos 8.5 Som 9.0 Jogabilidade 9.5 Geral 9.0

Seguindo a tendência

NBA 2K10

O arremesso certo da EA traz mais um grande título

Após 10 anos sem grandes alterações na franquia 2K, a Electronic Arts finalmente levou em consideração a melhoria de algo que já era bom. Tratando-se de simulação, o novo NBA 2K10 é simplesmente fenomenal, mostrando uma certa superioridade com relação ao NBA Live 10.

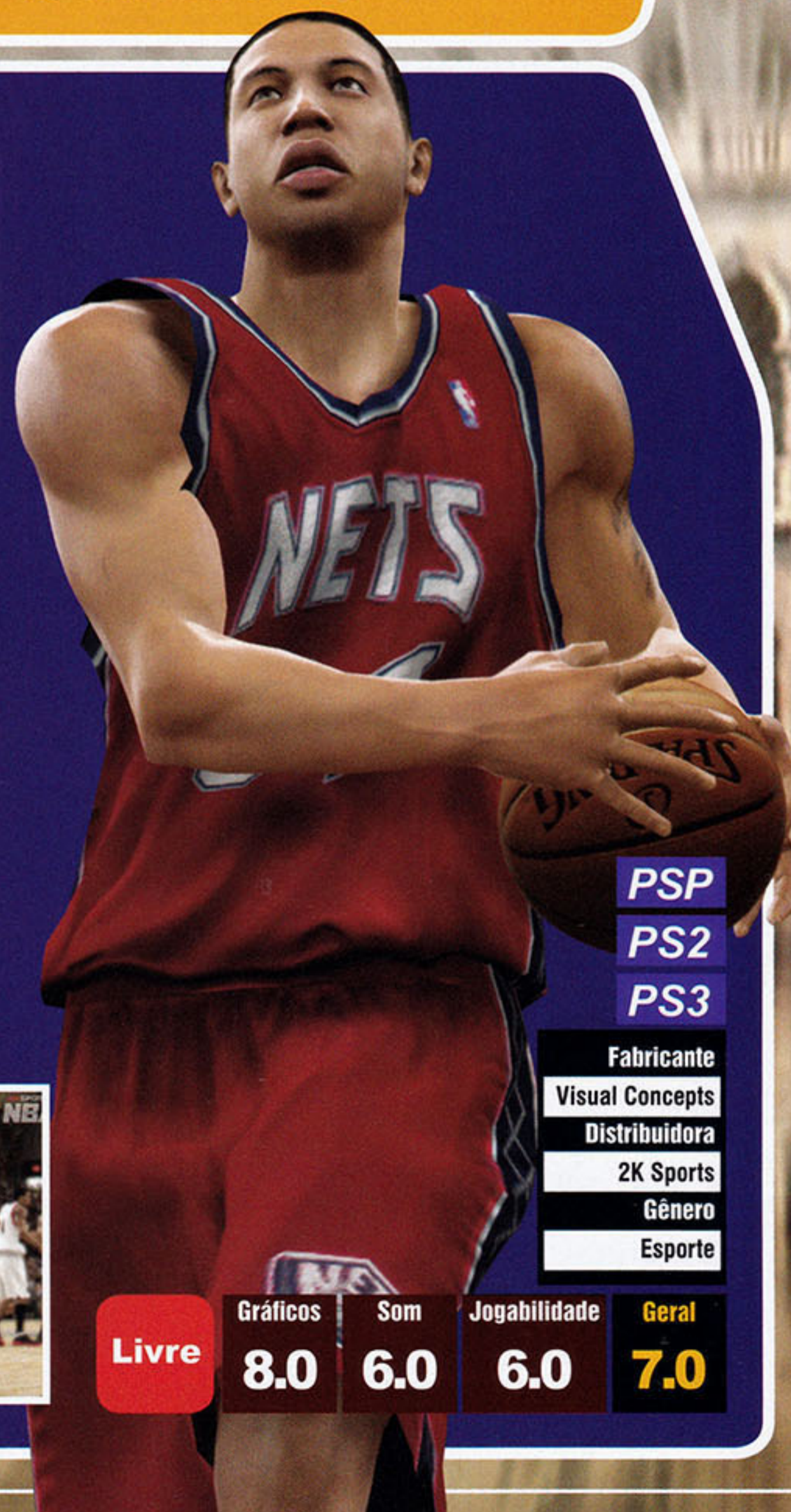
Toda a parte gráfica do game foi melhorada, cenários e jogadores estão mais reais do que nunca. A movimentação é um show a parte, fazendo com que você se sinta assistindo uma verdadeira partida da NBA pela televisão. Os modos de jogo não ficam para trás, trazendo os já consagrados Season e The Association, além do novo My Player que é o grande destaque deste título.

Os jogos online estão bastante sólidos, sem lags e com bastante dinâmica e interação entre os gamers. O maior problema ainda continua sendo a jogabilidade que já se mostrava bastante complicada nas versões anteriores e permanece pouco alterada. Apesar da boa resposta

aos comandos, eles ainda são complicados e necessitarão de bastante prática até que o jogador se acostume.

O CAMINHO PARA O SUCESSO!

A grande novidade do game ficou por conta do novo modo de jogo chamado My Player. Parecido com o Be a Pro da série FIFA, o My Player acompanhará um jogador criado durante toda a sua carreira até se tornar um jogador profissional de basquete. O foco na individualidade dá outra visão para o game e novos desafios são adicionados, tornando o NBA 2K10 um ótimo lançamento, tanto para fãs do esporte quanto para os novos adeptos do basquete. ■



PSP
PS2
PS3

Fabricante
Visual Concepts
Distribuidora
2K Sports
Gênero
Esporte

Livre Gráficos 8.0 Som 6.0 Jogabilidade 6.0 Geral 7.0

Brincando com a morte

SAW: THE VIDEOGAME

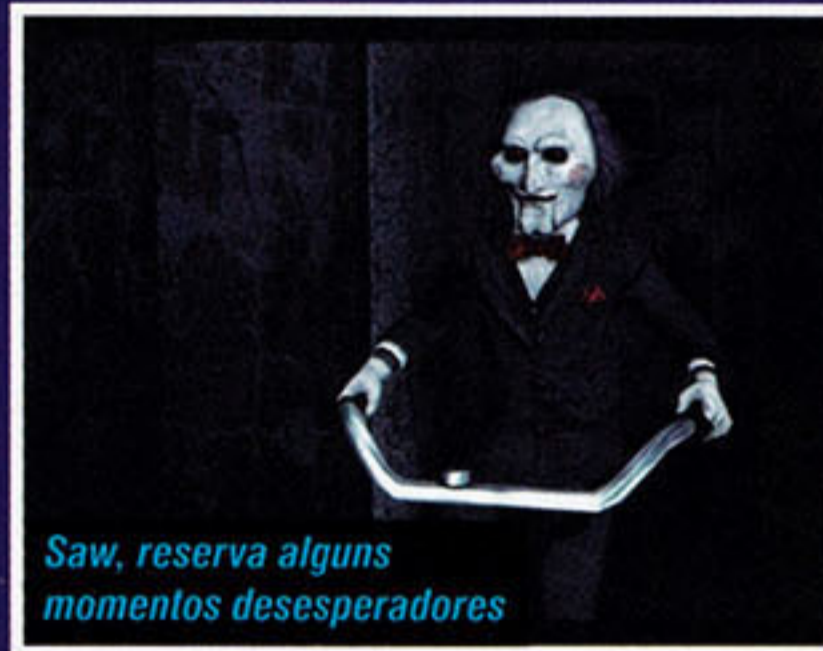
Depois do sucesso da série de filmes, Jogos Mortais chega aos videogames!

Demorou para alguma produtora querer investir na fórmula de sucesso de Jogos Mortais, apesar do sucesso da franquia, que já está no seu sexto filme, a falência da antiga distribuidora quase levou todos os planos de um game por água abaixo. Quem assumiu a bomba foi a Konami que, acreditando na potência do nome, lançou SAW: The Videogame.

Se você conhece os filmes perceberá que o jogo segue fielmente suas características. Você controlará o detetive David Tapp e sem delongas perceberá que está preso em algum lugar, tendo que escapar de uma armadilha mortal em um curto período de tempo. Ao escapar, irá perceber que não é o único preso no misterioso lugar, como você há outras pessoas lutando para escapar da morte nesse macabro jogo controlado pelo vilão Jigsaw.

O MANÍACO DAS FITAS

Como nos filmes, você encontrará fitas em que o boneco Billy mostrará como iniciar cada minigame da morte. O game é um prato cheio para quem gosta de muito sangue, os gráficos e a trilha sonora ajudam a resgatar todo o clima da série, assim como em outros games do gênero (Silent Hill, por exemplo), toda a ação acontece em terceira pessoa, com mudanças de personagens em alguns momentos. Destaque para o trabalho de vozes nas dublagens e como ponto fraco apontamos os comandos e as tarefas a executar que acabam se tornando repetitivas com o progresso da história. ■



Saw, reserva alguns momentos desesperadores



PS3

Fabricante

Zombie

Distribuidora

Konami

Gênero

Terror/Ação

+18

Violência, Linguagem forte, Sangue

Gráficos

7.0

Som

8.0

Jogabilidade

5.5

Geral

7.0

Faltou usar mais a força!

THE CLONE WARS: REPUBLIC HEROES

Apesar do bom contexto é um game que peca em aspectos primários

Baseado na série 3D exibida na Cartoon Network, Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes, ou simplesmente SWTCW:RH, é o mais novo game da franquia que vem dar continuidade aos eventos que se passam entre o segundo (O Ataque dos Clones) e o terceiro (A Vingança dos Sith) capítulos da nova Trilogia de Star Wars.

Apesar do bom enredo que traz, personagens, armas e naves iguais à série, o game não traz nenhum grande destaque. Gráficos bons, mas péssimos movimentos e ângulos de câmera, personagens fiéis, mas comandos horríveis para controlá-los. Parece que faltou um pouco mais de atenção dos produtores quanto aos elementos que fazem do jogo um bom lançamento. Só bons gráficos não são suficientes, e saber usá-los também é fundamental, vimos isso em outro problema do game: os cenários, que apesar de bonitos, são extremamente confusos.

DE MAL A PIOR

Gráficos e jogabilidade podem ser compensados se o game apresentar desafios que prendam os jogadores a ele. Infelizmente isso também não acontece em SWTCW:RH, os níveis e as missões são repetitivas e os combates com o sabre de luz, o clássico da série, se tornam monótonos depois de um tempo.

No game é possível jogar como um Jedi ou um dos clones. Se você não for um fanático por tudo que se relacione a Star Wars, SWTCW:RH poderá passar batido facilmente. ■



PSP

PS2

PS3

Fabricante

LucasArts

Distribuidora

LucasArts

Gênero

Ação/Aventura

+12

Violência, Sangue

Gráficos

6.5

Som

8.0

Jogabilidade

3.0

Geral

6.0





Acelerando n Agressivo e musical!

BRUTAL LEGEND

Muito rock'n roll e ação com Jack Black em sua versão "virtual"

Eddie Riggs é um valentão, bombado e fã de heavy metal que trabalha como roddie em shows, muito parecido de rosto (e só) com o cara o qual foi inspirado: Jack Black. Esse malucão é magicamente transportado para o "céu" dos seus sonhos, um lugar onde o heavy getal e toda a sua cultura comandam os aspectos sociais em todos os níveis. Pronto, você acaba de ser introduzido no universo de Brutal Legend.

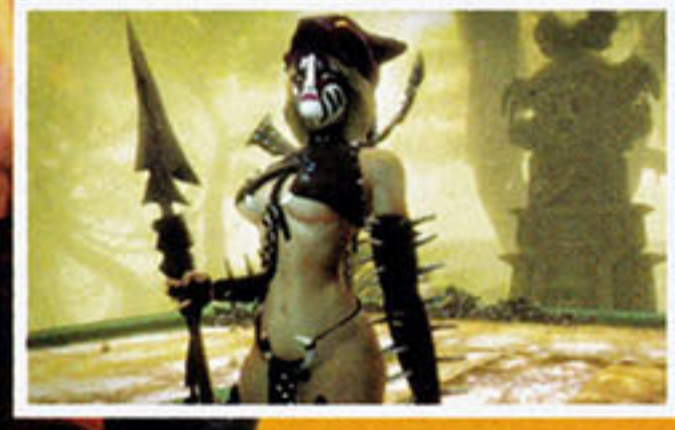
Seu objetivo no game é ir atrás do imperador demoníaco Doviculus a fim de acabar com suas atrocidades. No caminho confrontará seu braço direito, o general Lionwhyte (voz dublada por ninguém menos que Rob Halford do Judas

Priest), e terá ajuda de diversos figurões que são verdadeiros heróis do metal, tais como Ozzy e Lemmy Kilmister do Motörhead.

O estilo de jogo se assemelha um pouco a World of Warcraft, você andará pelo mapa, muitas vezes poderá assumir o comando de algum veículo ou animal e terá diversos inimigos para massacrar. Para facilitar as coisas, você poderá recrutar tropas e usar poderes especiais, alguns acionados por sua guitarra e que exigem a execução de um pequeno solo no melhor do estilo GH.

UMA TRILHA SONORA DE PESO!

Os gráficos não são o forte no game, mas quando falamos de música a história muda. Black Sabbath, Megadeth e Manowar são apenas alguns dos artistas que trazem sua contribuição sonora para fazer de Brutal Legend não só mais um game de ação com boa música, mas também uma verdadeira celebração aos dias gloriosos, regados a riffs rápidos de guitarra e toda a curtição que o heavy metal sempre proporcionou. ■



PS3

Fabricante
Double Fine Prod.
Distribuidora
EA Games
Gênero
Ação

+18 Sangue, Linguagem forte, Violência	Gráficos	Som	Jogabilidade	Geral
	9.0	9.5	8.0	9.0

Um game completo!

UNCHARTED 2: AMONG THIEVES

Modo single player, perfeita continuação e missões online excitantes

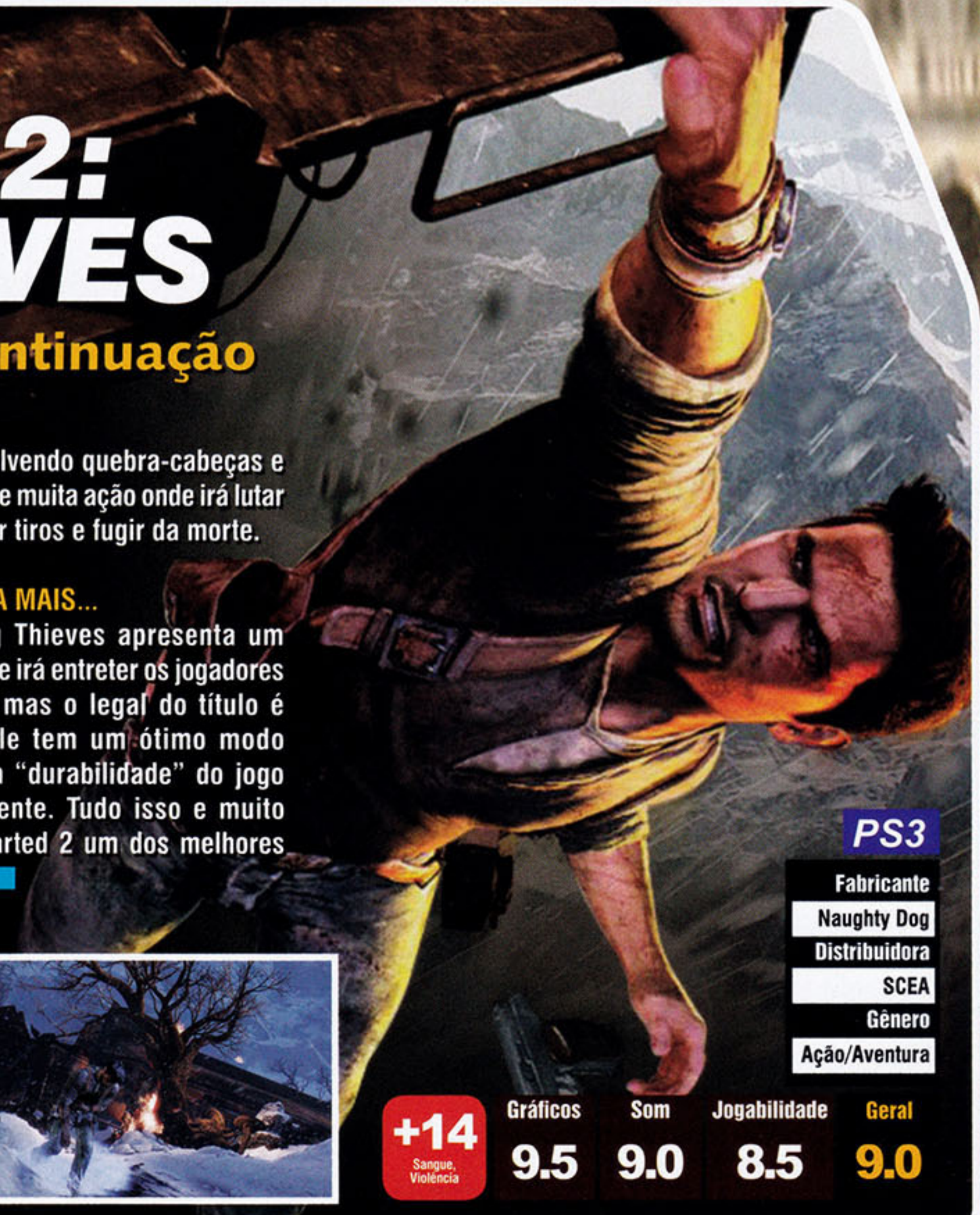
Viajar pelo mundo, caçar tesouros e tentar não levar tiros em combate: essa é a vida de Nathan Drake, o protagonista de Uncharted 2. Em sua nova missão, que é a continuação direta de Drake's Fortune (episódio anterior), Nathan segue os rastros de uma frota de navios perdidos comandados pelo lendário Marco Polo. Não presa a um único lugar, a história levará os jogadores de florestas tropicais a cavernas de gelo, sempre ligado a fatores históricos e com muita ação pelo caminho.

Esteticamente o game apresenta cenários deslumbrantes e uma trilha sonora que fará os jogadores serem sugados para a história. Mas não é só isso que chama a atenção para Uncharted 2: Among Thieves. Os diferentes objetivos dentro do game proporcionam uma excelente mistura de elementos de jogabilidade, em certos momentos você estará escalando lugares,

em outros estará resolvendo quebra-cabeças e ainda terá momentos de muita ação onde irá lutar contra inimigos, trocar tiros e fugir da morte.

UMAS BOAS HORAS A MAIS...

Uncharted 2: Among Thieves apresenta um modo de campanha que irá entreter os jogadores por um bom tempo, mas o legal do título é que além de tudo ele tem um ótimo modo multiplayer que faz a "durabilidade" do jogo subir consideravelmente. Tudo isso e muito mais fazem de Uncharted 2 um dos melhores lançamentos do ano. ■



PS3

Fabricante
Naughty Dog
Distribuidora
SCEA
Gênero
Ação/Aventura

+14 Sangue, Violência	Gráficos	Som	Jogabilidade	Geral
	9.5	9.0	8.5	9.0

Apita o árbitro!

FIFA SOCCER 10

O retorno grandioso do clássico da EA

A eterna briga entre Winning Eleven e FIFA Soccer finalmente sofreu um impacto positivo quando a EA deu ouvidos ao que os fãs da série falavam. Tanto é verdade que a edição 9 de FIFA deu o que falar e, pela primeira vez em tempos, colocou a balança em um lugar justo. Mas será que FIFA 10 mantém o sucesso de seu antecessor? Sim!

Uma das grandes novidades dessa edição é a implementação do controle 360°, permitindo mais controle e uma experiência de jogo muito boa.

Além da jogabilidade, a física não foi esquecida. É perceptível nos jogadores maior realismo na disputa de bola e no passe. Se você não estiver bem posicionado, seus atributos como jogador podem não fazer muita diferença. É aqui que vemos uma melhoria considerável na inteligência artificial do game. Os adversários se posicionam de acordo e acompanham seu jogo, dando a impressão de que se adaptam ao seu estilo. Os goleiros também se mostram mais espertos, mas em alguns momentos ficam perdidos em campo sem muito motivo.

UM SIMULADOR DE FUTEBOL

Os novatos em FIFA não terão maiores problemas para pegar o jeito. Existem dicas e tutoriais que lhe ensinarão todas as manhas. Outro quesito especial de FIFA é a trilha sonora, que para variar, está show de bola!

Um dos fatores que diferenciam FIFA é o fato de ele ser um simulador, por isso a EA explora bem esse lado e sempre têm coisas bacanas. Dessa vez o destaque fica para o modo Virtual Pro. Aqui você cria um "eu" virtual podendo até colocar uma foto! Você treina e qualifica seu "eu" podendo compará-lo a outros jogadores pela internet. Enfim, são muitos os detalhes que colocam FIFA Soccer 10 finalmente em um lugar merecido. ■



PSP
PS3

Fabricante
EA Canada
Distribuidora
Electronic Arts
Gênero
Esporte

Gráficos	Som	Jogabilidade	Geral
9.0	8.0	8.5	8.5

Libre



Para a nova geração

MARVEL SUPER HEROES SQUAD

Prepare-se para uma aventura com os heróis Marvel como você nunca viu!

Marvel Super Heroes Squad foi criado originalmente para ser o promotor da série de desenhos animados produzidos pela Cartoon Network, que também promoveria uma nova linha de brinquedos que será lançada em breve. No entanto, o game mal foi lançado e já causou um alvoroço na comunidade gamer, mostrando-se muito mais que um simples jogo. Um dos motivos dessa releitura do universo Marvel é apresentá-lo ao público mais jovem que ainda não teve um contato próximo com esses heróis. Motivo que explica a "deformação" dos personagens mostrados nos games, já que eles

são baixinhos e tem a cabeça desproporcional ao corpo.

DE QUE LADO VOCÊ VAI FICAR?

A história do game conta os planos do Dr. Doom em sua busca pelos Infinity Fractals, cristais de poder que tornam seus possuidores quase invencíveis. Sua missão é escolher um dos heróis Marvel para tentar deter os planos malignos do Dr. Doom. Entre os personagens presentes no game estão: Magneto, Hulk, Wolverine, Capitão América, Noturno, Quarteto Fantástico, Surfista Prateado, entre outros. Uma ideia muito interessante e que torna o game ainda mais duradouro é o fato de que no modo story você pode escolher jogar com um herói ou um vilão alterando o rumo do jogo.

Além da ação típica, você encontrará alguns puzzles para resolver e muito humor. O plano original era fazer um "jogo para crianças", mas definitivamente Marvel Super Heroes Squad é tão divertido que se ultrapassa sua barreira de idade e agrada qualquer jogador. ■



PSP

PS2

Fabricante
THQ
Distribuidora
THQ
Gênero
Aventura

+12
Violência
animada

Gráficos	Som	Jogabilidade	Geral
9.0	8.0	8.0	8.5

DRAGON AGE: ORIGINS

Um RPG épico que com certeza vai agradar os fãs do gênero

Já faz bastante tempo que a BioWare não apresenta a seus fãs mais um de seus excelentes RPGs, como Mass Effect e o clássico Baldurs Gate. Assim sendo, já sabemos que a empresa tem know how no assunto e mais cedo ou mais tarde algo grandioso apareceria. Dito e feito! A mais nova superprodução da BioWare se chama Dragon Age: Origins.

GIGANTE PELA PRÓPRIA NATUREZA!

Provando definitivamente que sabe fazer bem feito, a BioWare criou um game que pode ultrapassar 100 horas de jogo! Claro que tudo depende do quanto você deseja explorar o mundo ao seu redor e se aprofundar em todas

as situações possíveis. Além disso, a empresa já afirmou que vai lançar alguns pacotes para o game aumentando a longevidade do jogo. Gigante em todos os sentidos, Dragon Age: Origins vem com um enredo que não é necessariamente fixo. O desenrolar da trama vai depender exclusivamente de suas escolhas durante a jornada, você escreve sua história. E falando nisso, você também personaliza seu personagem (tendência do momento) e seleciona sua classe dentre três possíveis: Ladrão, Guerreiro e Mago. Vale dizer que suas escolhas podem até fazer com que sua classe se altere!

Graficamente o game dá um show, isso sem falar da trilha sonora e dos diálogos bem dublados. Diálogos que estão presentes em diversos momentos do jogo vão fazer com que sua imersão no mundo de Ferelden seja profundo! Sua história começa de forma linear e te leva a conhecer bem seu personagem e o mundo que o cerca. Logo após, os combates farão parte da jogatina e então largar Dragon Age: Origins será bem difícil! ■



PS3

Fabricante
BioWare
Distribuidora
Electronic Arts
Gênero
RPG

+18

Sangue, Violência Intensa, Linguagem Inapropriada, Conteúdo Sexual

Gráficos	Som	Jogabilidade	Geral
9.0	9.0	9.0	9.0

Vai começar o torneio

TEKKEN 6

Muita luta e enredo de primeira

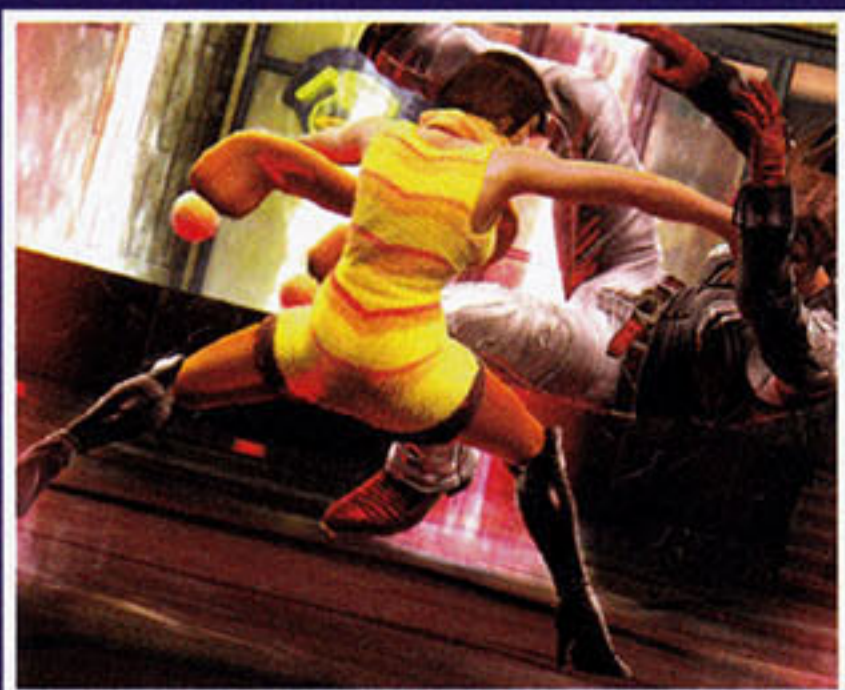
Logo ao surgir nos fliperamas em um período em que os games de luta estavam no auge, Tekken se destacou entre a onda de games do gênero por ter uma jogabilidade envolvente, enredo (algo difícil em games de luta) e gráficos totalmente em 3D. O game acabou fazendo escola e ganhando uma legião de fãs. Agora é a hora dos consoles da nova geração receberem a sexta edição do game que vem cheio de novidades e a mesma qualidade de sempre!

AQUI NÃO TEM MOLEZA!

Uma das novidades de Tekken 6, além dos mais de 40 lutadores, são as chamadas "Ghost Battles". Esse novo sistema de luta vai elevar a inteligência artificial do game ao máximo já visto até agora. O sistema irá aprender e se adaptar a forma como você luta, dessa forma seu adversário ficará cada vez mais

desafiador. Se você achava que nunca ia encontrar um adversário à altura, acabou de achar, você mesmo! Além disso, você também poderá baixar o "ghost fighter" de outra pessoa e ver como se sai.

Graficamente, Tekken segue seu estilo consagrado, mas com um toque de nova geração! Os personagens estão bem modelados e os cenários dão um show de detalhamento. Entre tantos jogos de luta como SoulCalibur, Street Fighter e afins, Tekken consegue manter seu brilho e agradar desde quem nunca sequer jogou algum game da série até os fiéis seguidores da franquia.



+14

Violência, Temas sugestivos, Sangue

Gráficos	Som	Jogabilidade	Geral
9.0	9.0	9.0	9.0

PSP

PS3

Fabricante
Namco
Distribuidora
Namco Bandai
Gênero
Luta

Hora do show!

DJ HERO

É tempo de deixar a guitarra de lado e assumir as pick-ups!

É fato que de alguns anos pra cá o gênero musical cresceu muito no mundo dos games. Isso se deve, obviamente, pelo surgimento da franquia Guitar Hero que inaugurou uma nova era com muito estilo. Cada jogador podia empunhar sua "guitarra joystick" e se sentir um verdadeiro astro do rock em turnê mundial.

Há quem diga que esse tipo de jogo já deu o que tinha que dar, afinal são tantos "Heroes" e "Bands", que já não há mais o que fazer para ser diferente. Não havia! Por mais passado que o estilo já esteja, a Activision resolveu virar a mesa e trouxe DJ Hero.

A BALADA É NA SUA CASA!

Agora o novo barato é bancar o DJ, "samplear", mixar e mais o que você quiser para agitar a balada! Que tal fazer a alegria da galera mixando um Vanilla Ice (Ice Ice Baby) vs. MC Hammer (U Can't Touch This)? A lista de sons é imensa e agrada todo mundo. São artistas como: 2Pac, Beastie Boys, 50 Cent, Afrika Bambaataa, Beck, Black Eyed Peas, Common, Cypress Hill,

Daft Punk, Gorillaz, Jackson 5, N.A.S.A., Public Enemy, Paul van Dyk, Q-Tip, Rihanna, The Killers e muito mais.

O joystick é pra lá de interessante. Ele traz três botões que fazem as vezes do disco de vinil, que pode ser girado, claro! Você ainda encontra um controle que aciona o "cross-fader", no qual você mixa as músicas. Há o seletor de efeitos que é usado livremente e o botão "Euphoria", mais ou menos como o "Star Power" de GH. Conforme você se torna DJ badalado, pode abusar de controles mais arrojados como a mixagem de duas músicas ao mesmo tempo alterando entre as mesmas ou até convidar um amigo para uma amistosa batalha entre DJs. ■



PS2

PS3

Fabricante

FreeStyleGames

Distribuidora

Activision Blizzard

Gênero

Musical

+12
Linguagem forte

Gráficos

9.0

Som

9.5

Jogabilidade

9.0

Geral

9.0

Começa a partida!

PRO EVOLUTION SOCCER 2010

Foi dado o apito inicial para o campeonato de 2010 da lendária série PES

Conhecido entre os fãs como Winning Eleven e o maior concorrente da série FIFA Soccer da Electronic Arts, Pro Evolution Soccer chega com vitalidade nos consoles da nova geração e mostra que tem fôlego para muito mais. Muitos dizem que não é bem assim, que o que é bom podia ser melhor, mas é entre um mar de opiniões divididas que PES dribla a polêmica e marca um golaço!

DIVERSÃO

Nada tão divertido como juntar alguns amigos, ligar o videogame e jogar um bom game de futebol, a diversão é certa! PES sempre esteve presente nesses encontros e agora tem tudo para agradar ainda mais os gamers. Os gráficos estão muito bons e a

representação dos jogadores é bem feita. A trilha sonora é tradicionalmente boa e nesta edição não foge à regra. Além disso os efeitos foram cuidadosamente trabalhados, causando uma ótima impressão em quem joga.

Uma das diferenças em relação as edições anteriores que logo se nota é o ritmo mais cadenciado de jogo, chegando bem perto da simulação de FIFA, mas sem quebrar a energia descompromissada do game. Ou seja, não pense que seu atacante vai sair fazendo miséria sozinho no campo, essa tática não é mais funcional. No entanto, os controles estão mais dinâmicos e naturais, deixando PES ainda mais agradável de jogar. Mas como nem tudo são flores, PES peca em alguns quesitos, como a ausência de alguns times e estádios. Alguns menus foram alterados, isso acaba gerando uma certa confusão para quem estava acostumado com os games anteriores. De uma forma geral, o brilho de PES continua e a "pelada virtual" com os amigos está mais do que garantida! ■



PSP

PS2

PS3

Fabricante

Konami

Distribuidora

Konami

Gênero

Esporte

Livre

Gráficos

9.0

Som

9.0

Jogabilidade

9.0

Geral

9.0

JAMES CAMERON'S AVATAR: THE GAME

Muita ação e batalhas em cenários paradisíacos

Um dos jogos mais esperados e comentados no final de 2009, Avatar: The Game finalmente chega às prateleiras e surpreende com a qualidade gráfica e proposta que o game apresenta.

Florestas com fauna e flora impressionantes, máquinas ultramodernas jamais vistas até então e a luta pelo domínio da lua Pandora. Esse é o cenário de Avatar: The Game, aquela velha história sobre a invasão do planeta, só que dessa vez nós, os humanos, seremos os invasores e opressores da outra raça, os Na'vis.

Você escolhe o lado pelo qual quer jogar, cada campanha tem um objetivo diferente e o modo multiplayer cumpre seu papel trazendo novos desafios além do single player. O modo de jogabilidade é outro ponto forte do game, com comandos simples e boa resposta para movimentos. Por último, temos a trilha sonora que nem precisa ser comentada, está simplesmente impecável.

PANDORA E SEU DESTINO

Baseado na história de James Cameron (diretor de Titanic), Avatar: The Game se passa no século XXII quando os humanos encontram vida em um pequeno satélite em órbita de uma grande massa de gás no espaço, a lua de Pandora. Uma invasão é planejada, e para resolver o problema de sobrevivência na atmosfera diferente da Terra, uma nova raça de seres é criada, os Avatares. A mistura de humanos e Na'vis nada mais são do que corpos vazios controlados por mentes humanas.

Mais um grande lançamento da Ubisoft que tem tudo para estar entre os melhores títulos do ano.



PSP

PS3

Fabricante

Ubisoft

Distribuidora

Ubisoft

Gênero

Ação

+14

Sangue, Violência

Gráficos

9.5

Som

9.0

Jogabilidade

9.5

Geral

9.0

Caçador de terroristas!

ROGUE WARRIOR

Um jogo de tiro em que só atirar não te leva a lugar nenhum

Dick Marcinko tem cara de mercenário, mas na verdade é o líder de uma unidade especial antiterrorista de fuzileiros navais dos EUA chamada SEAL. O ano é 1986 e você e a sua equipe serão colocados no meio da guerra entre as duas Coreias, no entanto, eles não podem saber que vocês estarão por lá. O que faz de Rogue Warrior ser um bom shooter é o elemento tático. Abordagens furtivas, caminhos alternativos e saber usar as sombras e a escuridão serão fundamentais para uma boa campanha no game. O elemento surpresa nem sempre dará certo também, quando um guarda faz muito barulho ao morrer, os próximos serão alertados e limpar sua barra ficará mais difícil; nessas horas um tiroteio rápido pode ajudar a eliminar as testemunhas do assassinato.

MODO MULTIPLAYER SÓLIDO

Um dos grandes destaques para Rogue Warrior é seu modo multiplayer, até certos aspectos "inovadores", os campos não são estáticos, com três divisões representando cada parte intercambiável do combate, a possibilidade

de estratégias é bem ampla e permite ser bem explorada.

Rogue Warrior mostra também um bom trabalho gráfico e sonoro, mas a jogabilidade por sua vez não é das melhores, se levarmos em consideração os comandos em outras plataformas, nada que desqualifique o game em uma avaliação final. Talvez a grande quantidade de títulos bons que saíram no final de 2009 tenham ofuscado um pouco o lançamento deste jogo, que apesar de não estar entre os mais comentados é um bom game.



PS3

Fabricante

Rebellion

Distribuidora

Bethesda Softworks

Gênero

Tiro/Ação

+18

Violência, Linguagem forte, Sangue

Gráficos

7.0

Som

6.0

Jogabilidade

6.0

Geral

6.5

A PRATICIDADE EM SUAS MÃOS!!!



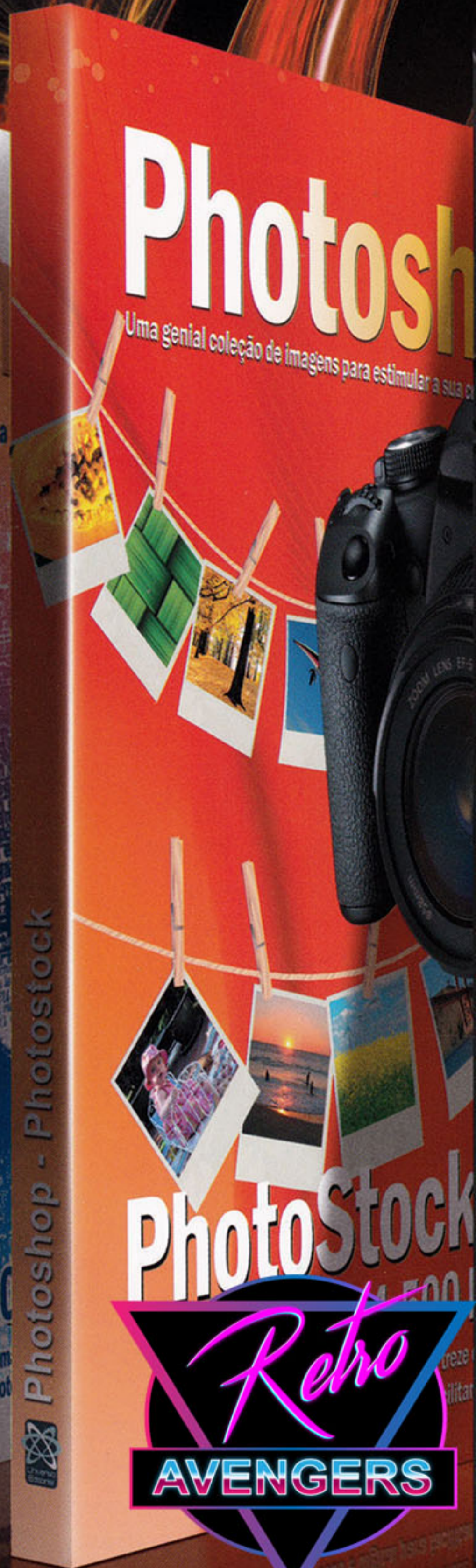
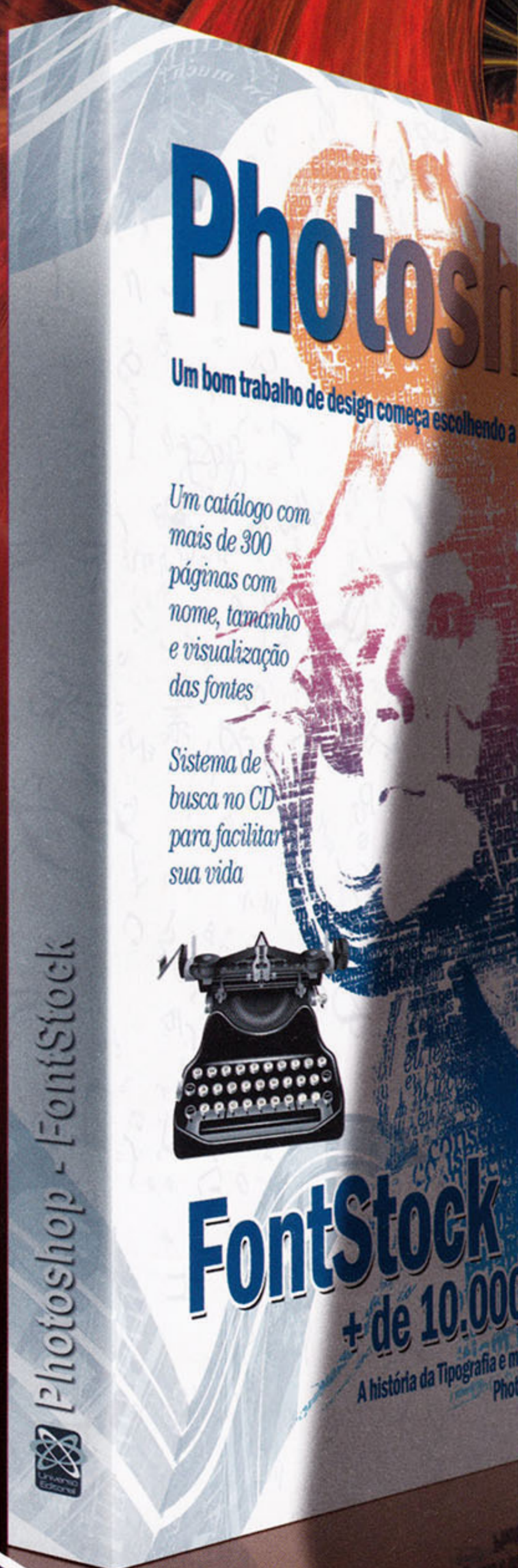
LOJA.UNIVERSOEDITORIAL.COM.BR



**CONHEÇA NOSSA
LOJA VIRTUAL**

PHOTOSHOP sem limites

Imagens, fontes e as técnicas dos grandes designers



www.universoeditorial.com.br

- **Photoshop II** - Conteúdo didático com 64 tutoriais divididos em diferentes níveis de dificuldade. Acompanha CD-ROM grátis
- **Photoshop - PhotoStock** - Coletânea com mais de 4.500 imagens. Acompanha DVD-ROM grátis
- **Photoshop - FontStock** - Coletânea com mais de 10.000 fontes. Acompanha CD-ROM grátis





Em prol da cultura gamer

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.


É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!

Para manter esse trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores.
Contamos com vocês!

Digitalizada por: evil_arthas

Editada por: evil_arthas

Revista: evil_arthas

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com