A PRIMEIRA E **ÚNICA** REVISTA DE PLAYSTATION 3 DA AMÉRICA LATINA!

PS3 WORLD

#31

ETONADO

RESIDENT EVIL 5 GOLD EDTION

uia para sobreviver aos dois novos episódios: Lost in ightmares e Desperate Escape

REVIEW

ALPHA PROTOCOL

odos os detalhes do game que promete esbancar Mass Effect

STRATÉGIA

FINAL FANTASY XIII

etonado para você se dar bem no ais novo game da maior franquia e RPG do mundo

EVIEW

SUPER STREET FIGHTER IV

nalisamos o novo SF, seus lutadores, ovidades e as esperadas fases-bônus

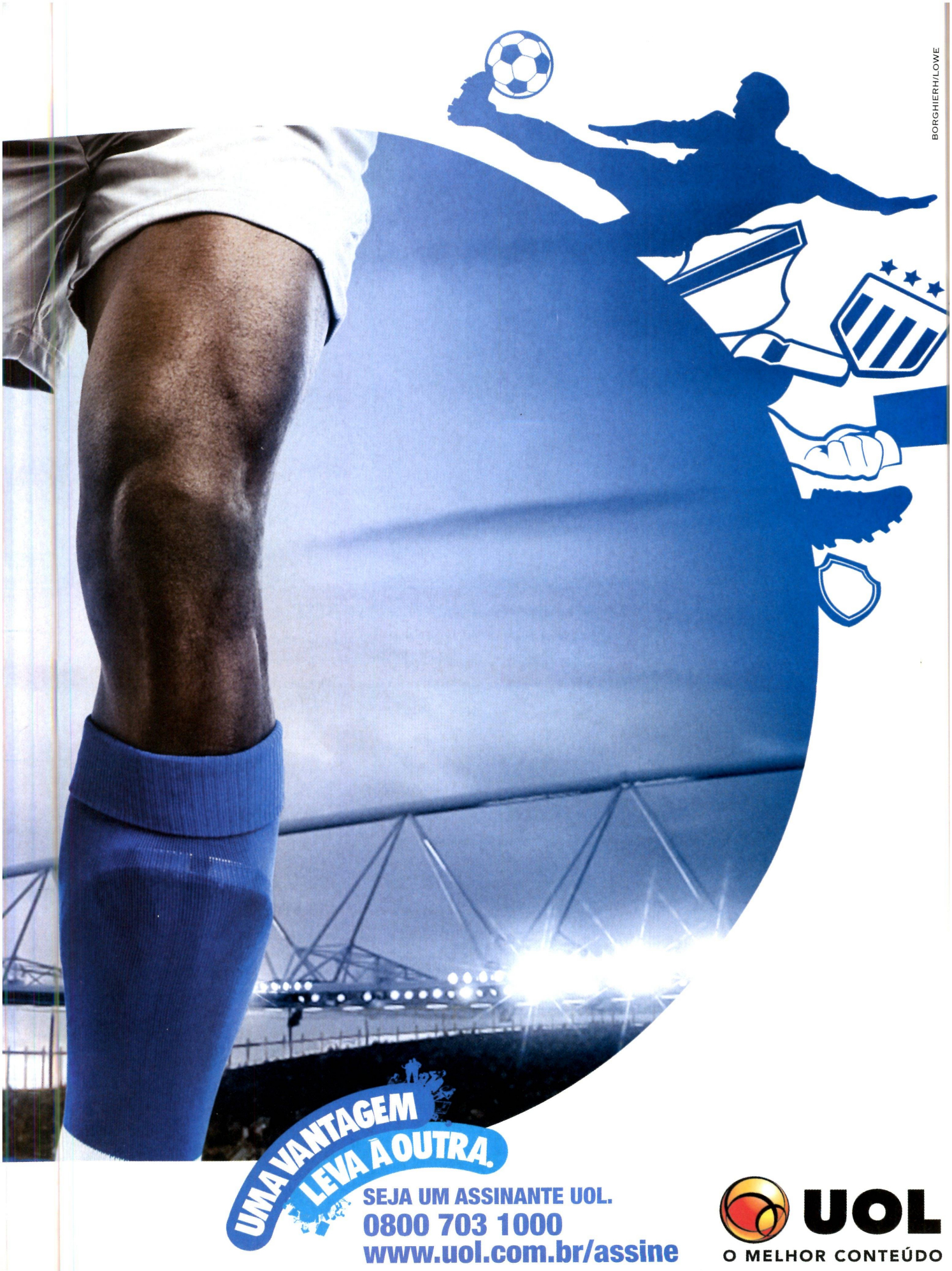


GTA EPISODES FROM LIBERTY CITY

Entrevista: conheça a maior comunidade de Gran Turismo do Brasil
2010 FIFA World Cup South Africa ⌗ ModNation Racers ⌗ E muito mais

PS3World | Ano III | #31 | R$11,90 | €3,90
ISSN 1982-2618


UOL FUTEBOL
PLACAR ONLINE,
NOTÍCIAS ATUALIZADAS
E TUDO SOBRE FUTEBOL.
O QUE NEM SEMPRE É BOM,
DEPENDENDO DO SEU TIME.


UMA VANTAGEM
LEVA A OUTRA.
SEJA UM ASSINANTE UOL.
0800 703 1000
www.uol.com.br/assine
UOL
O MELHOR CONTEÚDO
BORGHIERH/LOWE

Choose your destiny!

SELECT

Loading

08 News
As novidades do universo PlayStation

15 Incoming
Os lançamentos de maio

16 Network
As novidades da PlayStation Network

Previews

18 ModNation Racers
24 Alpha Protocol
28 Transformers: War for Cybertron
30 Metalocalypse: Dethgame
30 Joe Danger
31 Söldner-X 2: Final Prototype
32 Aqua Panic!
32 Superstars V8 Racing
33 Magic: The Gathering - Tactics
33 Tiger Woods PGA Tour 11
34 Toy Story 3: The Video Game
35 Deadliest Warrior: The Game
35 Under Siege

Entrevista

36 GT br

SOS

40 Detonado Final Fantasy XIII
56 GTA: Episodes from Liberty City
66 Resident Evil 5: Gold Edition
72 Dicas

Hands-on

76 Lost Planet 2

Reviews

78 Super Street Fighter IV
80 2010 FIFA World Cup South Africa
84 GTA: Episodes from Liberty City
86 Sam & Max: The Devil's Playhouse
86 After Burner: Climax
87 Dead to Rights: Retribution
88 Final Fight: Double Impact

Alive

Previews

90 Valkyria Chronicles 2
92 Disgaea Infinite
93 Hexyz Force
94 Dicas

Reviews

96 Fat Princess: Fistful of Cake
97 Legend of Kunoichi
97 Earthshield



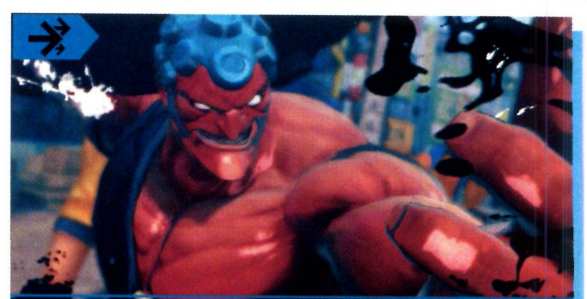
40 **Final Fantasy XIII**
Paradigms, Roles, Shrouds, Crystarium, Preemptive Strikes e muito mais no detonado completo. Guia de todos os capítulos para chegar bem ao final.



56 **GTA: Episodes from Liberty City**
The Lost and Damned e The Ballad of Gay Tony chegam em um pacote único para PS3.



18 **ModNation Racers**
Crie suas próprias pistas e pilotos para competir online.



78 **Super Street Fighter IV**
Novos personagens, ajustes no equilíbrio entre lutadores e muitos mais. Confira nosso review.

PS3W

Coordenador editorial: Hudson de Almeida
Projeto gráfico: Sérgio Bergocce

REDAÇÃO
Editor-chefe: Allan André
Editores: Henrique Minatogawa e Ricardo Caetano
Designers: Luciano Alves de Souza e Marcos Mazzei
Capa: Luciano Alves de Souza
Colaboração: Cláudio Prandoni, Douglas Pereira, Matheus Clemente, Pablo Raphael, Rafaela Caetano, Renato Silva, Ronaldo Carlini Testa, Ronie Anderson e Vinícius Lima

ASSINATURAS
Telefones: SP (11) 3512-9462 | RJ (21) 4063-6989
Horário de atendimento: de segunda à sexta-feira, das 9h às 18h.
Site: *www.assinedigerati.com.br*

PUBLICIDADE
Rodrigo Miranda, tel.: (11) 3217-2703
email: rmiranda@grupodomo.com.br

ATENDIMENTO AO LEITOR – SUPORTE
email: atendimento@digerati.com.br
suporte@digerati.com.br

EDIÇÕES ANTERIORES
Telefones: SP (11) 3512-9462 | RJ (21) 4063-6989
email: vendas@digerati.com.br
Site: *www.lojadigerati.com.br*

CONTATO
Redação: R. Haddock Lobo, 347, 12º andar, São Paulo - SP CEP 01414-001, tel.: (11) 3217-2600, fax: (11) 3217-2616
Representante comercial nos EUA: USA-Multimedia
tel.: +1-407-903-50000, Ramal 222
email: info@multimediausa.com
Marketing: tel.: (11) 3217-2607
email: marketing@digerati.com.br
Desenvolvimento de negócios: José Renato Mannis
email: jrmannis@grupodomo.com.br
SAC: 9h às 18h
Tel.: (11) 3217-2626
Windows Live Messenger: atendimento@digerati.com.br

DIGERATI

PS3WORLD (ISSN 1982-2618)
é uma publicação da editora Digerati.
Distribuidor exclusivo para todo o Brasil:
Fernando Chinaglia Distribuidora S.A.
(21) 2195-3200.
Impressão: IBEP Gráfica
Distribuidor para Europa e América Latina:
Malta Internacional +55 11 3129-3377.

DIGERATI É UMA EMPRESA DO

GRUPO DOMO

ANER
www.aner.org.br

IVL

FIPP

EDITORIAL

Comunicação

O fechamento da revista sempre é um tempo corrido. Um grande jogo que é lançado a poucos dias do prazo de entrega da revista à gráfica, uma notícia que chega na última hora ou simplesmente pela vontade de realizar o melhor conteúdo possível. Estes e outros fatores fazem com que o tempo seja "reduzido".

Para que o trabalho seja feito de maneira adequada, a comunicação é fundamental. Nesta edição da *PS3W*, foi possível observar diversos aspectos da importância da boa comunicação.

Para começar, na seção de cartas. Seja via e-mail ou por correio, recebemos dúvidas, opinião, críticas e elogios dos leitores, o que é fundamental para o

> *Para que o trabalho seja feito de maneira adequada, a comunicação é fundamental.*

andamento do nosso trabalho e um meio de participação dos leitores.

Na seção de previews, temos ModNation Racers, que será fortemente baseado na criação de conteúdo pelos próprios usuários. Na entrevista com o pessoal do GTBR, é notável que a comunicação entre os aficionados por Gran Turismo é a base da grande comunidade.

No final, a boa comunicação entre colaboradores, arte e redação foi fundamental para que pudéssemos levar até você informações sobre Lost Planet 2, Super Street Fighter IV, 2010 FIFA World Cup, GTA: Episodes from Liberty City e todos os outros presentes nesta edição. Com o trabalho finalizado, estamos prontos para começar tudo de novo.

Henrique Minatogawa
Editor

AVALIAÇÃO E INFORMAÇÃO

Filosofia de avaliação

Todos os jogos são avaliados em quatro quesitos técnicos, estabelecidos com o intuito de indicar se merecem entrar em sua prateleria ou não. A nota é somada e o resultado é mostrado no veredicto, que pode ir de 0 a 100.



Selo de classificação



O selo ao lado mostra a origem do jogo (de cima para baixo: Europa, Japão e EUA) e o gênero. Assim é fácil saber de que tipo o jogo é.

Selos de consoles





■ Participe

SE VOCÊ TEM SUGESTÕES, DÚVIDAS OU RECLAMAÇÕES, ESCREVA PARA RUA HADDOCK LOBO, 347, 12º ANDAR, CEP 01414-001, SÃO PAULO – SP OU ENVIE UM EMAIL COM NOME COMPLETO E CIDADE ONDE MORA PARA PS3W@DIGERATI.COM.BR. OS TEXTOS SERÃO PUBLICADOS NA SEÇÃO DE CARTAS DA REVISTA.

A CARTA MAIS CRIATIVA GANHA UMA ASSINATURA SEMESTRAL DA *PS3W*.

■ Mea culpa

Não encontramos erros na edição #30. Caso você tenha encontre algum erro nas revistas, mande-o para o e-mail *ps3w@digerati.com.br*

■ PS3W no ORKUT

 # Faça parte da comunidade da primeira e única revista de PlayStation 3 da América Latina.

 # Crie tópicos para esclarecer suas dúvidas, fazer sugestões ou criticar.

 # Comente e discuta as matérias que foram publicadas nas edições anteriores com os integrantes da Redação e outros amantes do universo PlayStation. Acesse: orkut.com/Community.aspx?cmm=324228.

CARTA DO MÊS

Credibilidade não-perecível



Olá, pessoal! Parabéns pelo trabalho realizado na última edição. A revista estava espetacular, a começar pela capa. Tenho o hábito de colecionar as edições da *PS3W* por um simples motivo: revistas de games não têm validade. Diferente de um jornal ou uma revista comum, as revistas de games não servem apenas para o mês em que são publicadas. Sempre as reaproveitamos, já que não me canso de jogar alguns games, e acho que não sou o único. A capa, o design, as ilustrações, as matérias e todo o restante do conteúdo fazem com que a *PS3W* seja merecedora de um lugar na estante aqui de casa. Na infância, comprava revistas de games apenas pelos detonados e puzzles. Não me importava com as notícias. Naquela época, o acesso à informação era limitado em comparação a hoje. Atualmente, somos bombardeados com informações por todos os lados, fato que nos deixa até sem saber em quem acreditar. Esse é o motivo pelo qual me interesso pelas revistas atualmente. As revistas de games passam muita credibilidade (principalmente a *PS3W*), sempre com informações fundamentadas e utilizando fontes confiáveis. É verdade que quase sempre nos deparamos com matérias que já vimos na internet; no entanto, não penso que isso seja ruim, pelo contrário. É ótimo quando uma revista como a *PS3W* confirma essas notícias, pois sabemos que se pode confiar. Espero que vocês continuem trabalhando dessa forma. Um grande abraço a todos!

Gabriel Reis de Meira

PS3W | *Fala, Gabriel! Com certeza, você não é o único jogador que apela para uma edição antiga. Mesmo já tendo terminado um determinado jogo, voltamos a jogá-lo após algum tempo. Às vezes, esquecemos a resolução de certos puzzles ou como se passa de um determinado trecho. É exatamente aí que as edições antigas entram. Por isso, nada mais sábio do que reservar um espaço especial para suas edições da* PS3W. *Em relação às informações, como você mesmo disse, atualmente, acontece uma superexposição. Porém, mais do que quantidade, o leitor, cada vez mais exigente, quer qualidade e precisão nas informações publicadas. É exatamente por esse motivo que somos muito criteriosos com tudo o que publicamos. Isso faz com que os leitores confiem na* PS3W *e formem opiniões como a sua a nosso respeito. Muito obrigado pelos elogios e que você continue nos acompanhando. Um grande abraço de todos da Redação.*

EDIÇÕES ANTERIORES

MEU NOME É Rogério Clemente, tenho 15 anos e moro em Guarulhos. Comecei a ler a *PS3W* há pouco tempo - a partir da edição # 27, para ser mais preciso. Confesso que achei a revista fantástica. Tanto o conteúdo como a parte visual são bem superiores a todas as outras que eu conheço. Gostaria de saber como faço para adquirir as edições anteriores, já que perdi muita coisa boa nos últimos meses. Muito obrigado!

Rogério Clemente

PS3W | *É, Rogério... Com certeza você perdeu muita coisa boa, mas fique tranquilo. Dá para correr atrás do prejuízo. Ficamos muito gratos e felizes quando recebemos elogios como os seus. Muito obrigado. Quanto às edições anteriores, você pode adquiri-las no site da Loja Digerati, no endereço eletrônico* www.lojadigerati.com.br. *Lá, você pode visualizar as capas das edições anteriores. No entanto, não é garantido que você consiga adquirir todas as edições, pois depende da quantidade de exemplares disponíveis em nosso estoque. Até mais!*

A ESPERA DA PANCADARIA

SALVE, REDAÇÃO! Antes de qualquer coisa, já me adianto em dizer que sou completamente fanático pelo trabalho de vocês. Fã de carteirinha mesmo. Apesar de ser leitor assíduo, esta é a primeira vez que escrevo. Gostaria de saber se, a exemplo do que aconteceu no ano passado, vocês irão publicar um guia do próximo game da franquia UFC Undisputed. MMA é uma das minhas paixões, assim como videogame (mulher e futebol não precisa dizer, não é?). Um grande abraço a todos vocês.

Rodrigo Augusto Mathias

PS3W | *O game da franquia UFC teve uma ótima aceitação. A prova disso é que o game de MMA vendeu mais de três milhões de cópias. A tendência é que, com as melhorias anunciadas pela Yuke's, esse número seja superado pela versão 2010. Provavelmente reservaremos um espaço para UFC Undisputed 2010. Até mais.*

SÓ DOIS?

E AÍ, RAPAZIADA? Meu nome é Alexandre e moro na cidade de Belo Horizonte, em Minas Gerais. Saudações a todos os integrantes da melhor revista de games do Brasil (na minha modesta opinião). Muitos jogos bons estão por vir e eu gostaria que vocês me esclarecessem uma dúvida. Tenho notado que todas as últimas edições têm publicado religiosamente dois detonados. Gostaria de saber se é um padrão editorial publicar dois detonados por edição. Se, em um mesmo mês, três ou mais grandes games forem lançados, vocês detonarão todos eles? Digo isso, e acredito que não devo ser o único, porque não gostaria de ter que comprar uma revista concorrente porque eles publicaram um detonado e vocês, não. Bem, galera, pensem no assunto. Um grande abraço a todos.

Eudes Alexandre

PS3W | *Essa é uma questão um pouco complexa. Não é um padrão editorial ter dois detonados por edição. No entanto, publicar um detonado requer espaço, um problema cada vez maior nos veículos impressos. Por esse motivo, sempre damos preferência aos jogos mais aguardados. Se couber um terceiro, ótimo. Se não couber, com certeza ele será publicado em nosso site. De qualquer forma, os jogadores poderão conferir um terceiro detonado, mesmo que não esteja na revista. Além disso, são poucas as vezes em que três grandes games são lançados no mesmo mês. Portanto, não se esqueça: antes de comprar outra revista, acesse o endereço eletrônico* www.topgames.com.br. *Certamente o detonado que você procura estará lá. Um abraço e até a próxima.*

PSP SÓ TEM VANTAGENS



FALA, GALERA! Meu nome é Pietro, tenho 11 anos e moro em Porto Alegre, no Rio Grande do Sul. Estou pensando em comprar um PSP, mas ainda não tomei a decisão. Escrevo para pedir que vocês me digam quais são as vantagens e desvantagens do portátil. Gostaria também de aproveitar o espaço para parabenizá-los pelo ótimo trabalho. Em minha opinião, a *PS3W* é a melhor revista de games em todos os aspectos. Infelizmente, não tenho dinheiro para fazer uma assinatura, mas como sou brasileiro e não desisto nunca, acabo dando um jeitinho de conferir todas as novidades pegando as edições emprestadas com um colega. Desde já agradeço pela atenção. Parabéns a todos!

Pietro Boni

PS3W | *Olá, Pietro. A principal vantagem do PSP é, naturalmente, poder jogar em diversos lugares e ocasiões sem depender de um monitor ou TV. No caso do modelo PSP Go, os jogos ficam gravados no Memory Stick, que possuem tamanhos variados, podendo chegar até 16 GB. Assim, o loading fica menor e economiza-se bateria. Com um PSP nas mãos, você não fica refém da energia elétrica (desde que você não tenha se esquecido de carregar a bateria do portátil). Você pode acessar a internet (e a PS Network) em ambientes que ofereçam conexão wireless, além de assistir a vídeos, ver fotos e ouvir músicas em mp3. Apesar de não ter tantos games quanto o PS2, há bons jogos em todos os gêneros. Enfim, são inúmeras as vantagens de um PSP. É uma excelente plataforma, sem dúvida - mas a decisão final é sua. Agora só explique uma coisa: você tem dinheiro para comprar um PSP e não tem para comprar a* PS3W? *Essa história está mal explicada, hein. Brincadeira... Um grande abraço!*

PS3 NO BRASIL AINDA NO PRIMEIRO SEMESTRE

Lançamento do console está próximo, afirma Sony



OFICIAL
O mais poderoso console da Sony será vendido oficialmente no Brasil, mas não se sabe ainda preço ou data de lançamento.

EM COLETIVA DE IMPRENSA realizada em São Paulo, no dia 14 de abril, executivos da Sony do Brasil responsáveis pela operação da linha PlayStation no país revelaram que o console PlayStation 3 chegará oficialmente ao Brasil até o fim do primeiro semestre deste ano.

Não foram comunicados maiores detalhes, como preço sugerido, uma data exata para o lançamento ou a possibilidade da presença oficial da loja online PlayStation Store no país. O evento foi organizado para apresentar a nova linha de produtos 3D da Sony. Em meio aos vários modelos de televisores que serão lançados este ano, em vários momentos foi reforçada a importância do PlayStation 3 na estratégia da empresa para conquistar o mercado do 3D.

Jogando em três dimensões

Para aproveitar a tecnologia 3D no PlayStation 3, será preciso um televisor compatível com essa função, bem como óculos especiais que acompanham o aparelho. Unidades avulsas poderão ser adquiridas quando os novos televisores chegarem ao mercado.

Será necessário que o próprio PlayStation 3 esteja atualizado com um firmware que o torna compatível com a tecnologia 3D. A recente atualização 3.30, que permite organizar a exibição dos Troféus, também prepara o terreno para o suporte ao 3D estereoscópico, mas, de acordo com a Sony, a atualização definitiva para a nova tecnologia será lançada em agosto. De fato, serão duas atualizações: a primeira habilitará jogos em 3D e a segunda incluirá a exibição de filmes em três dimensões.

Entre os jogos já lançados para o PlayStation 3, títulos como MotorStorm: Pacific Rift e WipeOut HD serão adaptados para a tecnologia 3D. Rumores sugerem que o mesmo vá ocorrer com Gran Turismo 5, mas essa informação não foi confirmada. Durante o evento em São Paulo, conferimos o jogo Super Stardust HD rodando em três dimensões e o resultado impressionou os jornalistas presentes. O game ganha um novo nível de profundidade, os efeitos especiais, como tiros e explosões, saltam aos olhos e o cenário apresenta volumes que seriam impossíveis antes, mesmo em um televisor de alta definição.

Mais detalhes sobre o uso da tecnologia 3D nos jogos do PS3 devem surgir durante a E3 2010.

FEITO

Modern Warfare 2 entra para o Livro dos Recordes

Game é maior lançamento da história do entretenimento



O GUINNESS WORLD RECORDS, livro dedicado a apurar recordes, confirmou Call of Duty: Modern Warfare 2 como o maior lançamento de um produto de entretenimento da história, com arrecadação de US$ 410,6 milhões nas primeiras 24 horas. O recorde anterior também pertencia a um jogo eletrônico, Grand Theft Auto IV. Robert Bowling, estrategista criativo da Infinity Ward, comentou o recorde: "Essa conquista é um reflexo do apoio de nossa comunidade de fãs no mundo todo. A série Modern Warfare é nossa paixão e é uma honra ser reconhecido por estabelecer um novo patamar entre os produtos de entretenimento".

SEQUÊNCIA

MARVEL VS. CAPCOM 3 CONFIRMADO PARA 2011

Crossover terá visual 3D e controles 2D



A CAPCOM confirmou a produção de Marvel vs. Capcom 3, novo episódio de sua popular série de luta que reúne os personagens dos jogos da produtora e os heróis e vilões do universo dos quadrinhos Marvel. O jogo está nas mãos da equipe que fez Tatsunoko vs. Capcom para o Wii e seguirá os moldes de Street Fighter IV, com gráficos 3D e jogabilidade 2D. Entre os personagens confirmados para o crossover, estão Chris Redfield, da série Resident Evil, bem como Ryu, Morrigan, Homem de Ferro, Wolverine e Hulk. Marvel vs. Capcom 3 será lançado em 2011. Mais detalhes do jogo devem ser revelados na E3 2010.

MANIFESTO



Ricardo Caetano
... terminou GTA IV e Resident Evil 5 há um bom tempo e crê que é melhor voltar à Liberty City do que à África.

rcaetano@digerati.com.br

Vai um chorinho?

Lançados há pouco tempo para o PlayStation 3, as expansões para Grand Theft Auto IV e Resident Evil 5 visam a aproveitar o sucesso de ambos os títulos entre os jogadores. Episodes from Liberty City e Gold Edition são bons exemplos dos DLCs, material extra que não foram lançados juntamente com seus respectivos jogos-base. Além do material novo, os produtores podem executar ou incluir modificações de acordo com críticas recebidas pelos jogos (em geral, pois em Resident Evil 5: Gold Edition, isso não ocorreu apesar das reclamações quanto a mira do game). Basicamente: um pouquinho a mais do jogo.

Episodes funciona de maneira totalmente independente de GTA IV, e o jogador tem mais uma oportunidade de visitar Liberty City. Personagens e missões novas dão o tom e compensam o dinheiro gasto para comprá-lo. Já Gold Edition nada mais é que uma versão turbinada de Resident Evil 5, com direito a um capítulo extra e um novo modo de jogo com mercenários. Gold Edition 5 vale mais para os fãs do quinto RE, diferentemente de Episodes, que pode ser jogado sem problemas mesmo que o gamer tenha completado GTA IV.

Dinheiro para comprar só um desses novos pacotes? Recomendo um city tour por Liberty City.

TURBO NEWS

Sega foca em jogos por download

A SEGA ANUNCIOU a demissão de 73 funcionários e uma reorganização em seus negócios. Agora, o foco da empresa está em desenvolver jogos distribuídos por download (Sonic 4, por exemplo) e games para redes sociais em seu estúdio norte-americano. O estúdio de Londres continua produzindo jogos para consoles.

Sony pode atualizar PS3 à revelia do usuário

A ATUALIZAÇÃO de firmware 3.30 do PS3 incluiu uma modificação no termo de uso do videogame, o contrato que surge antes do console ser atualizado. De acordo com a nova versão, o sistema pode ser atualizado sem que o usuário precise concordar com isso. É uma medida preventiva na luta para impedir o desbloqueio do PS3.

DJ Shadow diz fazer músicas para DJ Hero 2

EM ENTREVISTA publicada no YouTube, o DJ Shadow afirmou estar contribuindo em uma sequência de DJ Hero, game musical da Activison em que o jogador simula os movimentos de um disc-jockey em um controle em forma de pick-up. A Activision confirmou estar trabalhando em um novo DJ Hero e deve revelar mais detalhes na E3 2010.

MENOR

NOVA REVISÃO DO PS3 SLIM TEM CHIP ECONÔMICO

Consumo de energia é menor

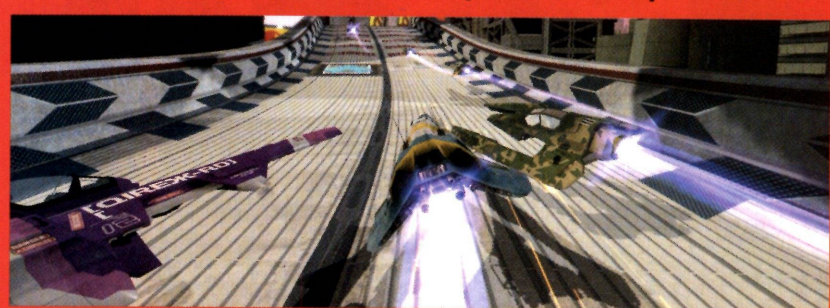


O BLOG DIGITAL FOUNDRY revelou que a Sony lançou uma nova versão do PS3 slim, com um chip RSX que consome uma quantidade menor de energia do que as versões anteriores. O modelo atende pelo código CECH-2100A e possui um chip gráfico de 45 nanômetros - unidade equivalente a um milionésimo de milímetro. O chip da versão anterior do PS3 slim mede 65 nanômetros. O processador Cell, no entanto, manteve o mesmo tamanho. Graças ao novo desenho do chip gráfico e mudanças no dissipador de calor, o consumo de energia é reduzido em até 15% tanto nos jogos como ao assistir a um filme em Blu-ray.

RESTRIÇÃO

Games 3D terão redução na resolução nativa

Primeiros jogos 3D serão apenas adaptados



OS PRIMEIROS JOGOS previstos para utilizar a tecnologia 3D estereoscópica da Sony são títulos já lançados, como WipeOut HD e MotorStorm: Pacific Rift. No entanto, esses jogos vão rodar com uma redução de suas resoluções nativas.

Por exemplo, WipeOut, que funciona a 1080p, terá sua resolução reduzida para 720p ao rodar com tecnologia 3D. Em MotorStorm, a resolução ficou abaixo dos 720p e o PS3 terá de fazer "upscaling" para manter as mesmas 720 linhas de resolução. São jogos que não possuem o 3D de fábrica, então a tendência é que games desenvolvidos para a nova tecnologia tenham resultados mais satisfatórios.

RESTART

Grandes clássicos que fizeram história

FINAL FANTASY X (2001)



Produção Square Soft | **Distribuição** Square Soft | **Plataforma** PS2 | **Site** *na.square-enix.com/games/FFX/*

A SÉRIE FINAL FANTASY tem uma longa história com a família PlayStation. De FFVII até FFXII, a linha principal de games da franquia da Square Enix foi exclusividade dos consoles da Sony - sem considerar as versões para PC. Entre esses títulos, Final Fantasy X ocupa um lugar especial na memória dos fãs. Primeiro jogo da série para o PlayStation 2, FFX acompanha a história de Tidus, jogador de Blitzball que, após o ataque de um enorme monstro chamado Sin, se vê em uma terra desconhecida e em uma época bem diferente da sua. A história se desenrola, e ele conhece Yuna, Riku, Auron e outros personagens que o ajudarão em sua jornada para descobrir o que está acontecendo e deter Sin, que também ameaça esse novo mundo.

Mesmo tendo sido lançado em 2001, logo no começo da vida do PS2, Final Fantasy X ainda conseguiu se consagrar como um dos jogos mais bonitos do console. As sequências em CG do título são todas memoráveis, tanto na parte artística como na técnica, esbanjando o poder de processamento da então novata plataforma. A jogabilidade de FFX ainda seguia os padrões clássicos da franquia: lutas aleatórias, vários menus para escolher as ações e as já conhecidas magias e summons da série (a primeira vez em que se vê Bahamut em 3D a gente nunca esquece). As batalhas com os chefes são épicas e exigirão habilidade e, em alguns casos, muita paciência. Além da história principal, ainda havia várias missões secundárias que ajudavam a melhorar seus personagens. Isso sem mencionar a trilha sonora, composta pelo mestre Nobuo Uematsu, que também assina as composições para vários outros jogos da série, inclusive o recente FFXIII.

Final Fantasy X foi um sucesso de crítica e entre os fãs da série. O sucesso foi tanto que a Square Enix lançou Final Fantasy X-2, um spin-off do game principal que acompanha as aventuras de Yuna, Riku e Lulu, mas que, infelizmente, foi um enorme fracasso, inclusive sendo considerado por muitos o pior jogo da série.

Moral da história: não deixe de jogar Final Fantasy X. É quase obrigatório que este game conste do currículo de qualquer jogador que se preze. Final Fantasy X-2? Finja que não existe. | **RENATO SILVA**

ÓRBITA



Henrique Minatogawa

... recomenda muito o PS3.

PSN: HMINATO

O faz-tudo

Depois de quatro anos usando PS3 alheios, comprei um no mês passado. Ao conversar com algumas pessoas a respeito disso, três em cinco falaram dos custos operacionais - os jogos originais. Sem dúvida, é uma grande dificuldade. Porém, com algum planejamento, é possível contorná-lo. Em algumas redes varejistas, MGS4 estava sendo vendido por menos de R$ 100, por exemplo. As outras duas pessoas falavam de "redes" de empréstimo de jogos entre amigos. Finalmente, há os jogos por download, que custam consideravelmente menos e estão progressivamente aumentando a qualidade.

Além dos jogos, tinha interesse nas funções online. O browser de internet é muito útil e inicializa muito mais rápido que meu PC. Com o Life with PlayStation, canal com notícias e um belo globo terrestre, vejo como estão as coisas no Japão e na Antártida. As funções multimídia também se destacam, com fotos, músicas e vídeos. O aplicativo Photo Gallery vale o download, pois apresenta ótimos efeitos para mostrar as fotos das viagens e dos bebês recém-nascidos. Testei também o PS Home: criei um avatar, joguei sinuca, assisti a alguns vídeos, nada demais por enquanto. Claro, há também os filmes em Blu-ray que ainda não tenho nenhum.

Se você já tem o PS3, legal, quem sabe disputaremos algum jogo. Se está pensando em comprar, é um bom momento.

TURBO NEWS

Kojima trabalha em novo jogo com robôs



O CRIADOR da série Metal Gear, Hideo Kojima, disse em seu Twitter que está trabalhando em um novo projeto. "Estou pensando no elenco do meu próximo game. O projeto não está detalhado, mas tudo corre em paralelo na minha cabeça: título, design de jogo, história, personagens, robôs, elenco, visual, som". Alguém mais pensou em Zone of the Enders?

F.E.A.R. 3 terá consultoria de John Carpenter

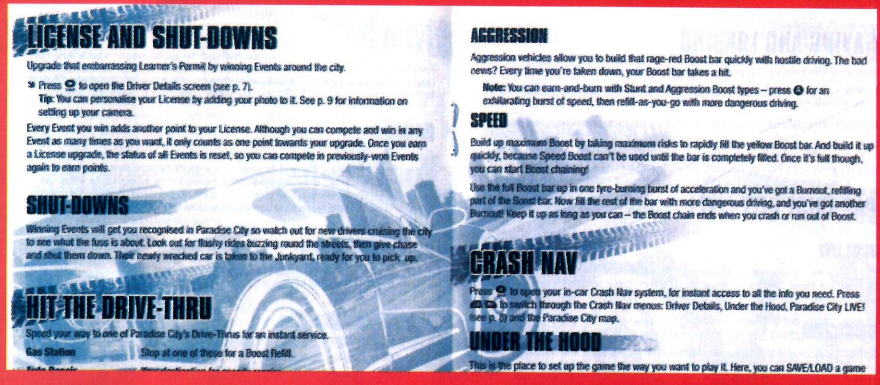
A WARNER BROS. Interactive Entertainment anunciou oficialmente a produção de F.E.A.R. 3, novo game da franquia de tiro com elementos de terror.

Para reforçar o terror psicológico do título, a Warner anunciou que o cineasta John Carpenter (dos filmes *Halloween* e *Fuga de Nova York*) emprestará seu talento para as cenas não-interativas do jogo. O roteiro tem a participação de Steve Niles, de *30 Dias de Noite*.

SÓ DIGITAL

Ubisoft abole os manuais de papel

Desenvolvimento sustentável leva ao fim dos manuais



EM UMA INICIATIVA ecologicamente correta, a Ubisoft decidiu abolir os manuais impressos em papel em seus próximos lançamentos. A partir de agora, as informações que normalmente vêm nos manuais estarão inclusas dentro do disco do jogo em formato digital. A companhia diz que assim poderá inclusive desenvolver guias mais "robustos" para seus jogos. De acordo com dados divulgados pela empresa, cada tonelada de papel utilizada na confecção desses guias consome duas toneladas de madeira vindas de 13 árvores, com energia de 28 milhões de BTUs, e emite quase três toneladas de CO^2 na atmosfera.

ONLINE

PS3 É O CONSOLE MAIS CONECTADO, DIZ PESQUISA

78% dos usuários do PS3 ligam seus consoles à internet

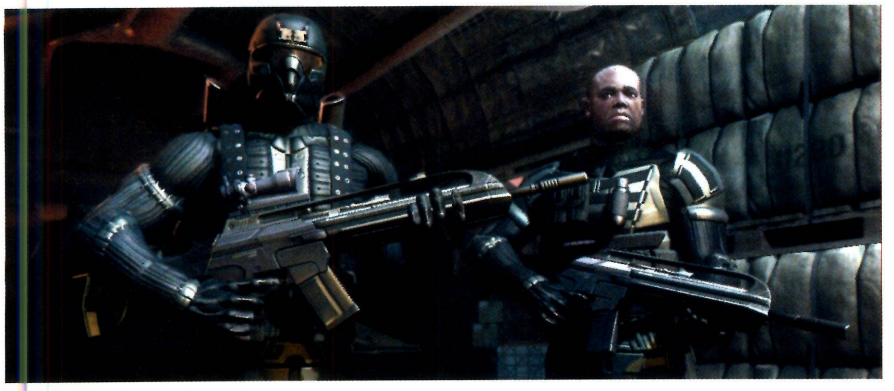
A DIFFUSION GROUP, empresa norte-americana de pesquisas de mercado, disse que, nos Estados Unidos, o PlayStation 3 é o console que mais está online em relação à sua base de usuários. De acordo com a pesquisa realizada pela Diffusion, 78% dos proprietários de PS3 conectam seus consoles à internet, enquanto o Xbox 360 tem 73% e o Wii, 54%.

"Os consoles de hoje estão cada vez mais conectados à internet", disse Michael Greeson, diretor da Difussion Group, "não apenas para melhorar a experiência de jogo, mas também para acessar uma variedade crescente de vídeos e mídia online".

VANTAGEM

PRODUTORA DIZ QUE CRYSIS 2 ESTÁ MELHOR NO PLAYSTATION 3

Crytek comenta versões de seu novo jogo de tiro



A CRYTEK enfrentou dificuldades na adaptação de Crysis 2, seu próximo jogo de tiro para os consoles, mas parece que os problemas já foram superados, principalmente no PlayStation 3. Carl Jones, chefe de desenvolvimento de negócios da produtora disse que "no momento, nós conseguimos uma performance melhor no PS3, comparado ao Xbox 360".

A franquia Crysis é famosa pelos gráficos sensacionais e Jones comentou o assunto, ainda sobre as versões para consoles: "Estou bastante confiante de que os produtos que usarem a CryEngine 3 apresentarão o melhor visual, ou pelo menos estarão no top 3 de cada plataforma".

PASSAPORTE

NOVO PRO EVOLUTION SOCCER TERÁ COPA LIBERTADORES

Mais importante campeonato de futebol das Américas estará em PES 2011

A KONAMI ANUNCIOU que adquiriu a licença para utilizar a Copa Libertadores da América em um jogo. O mais importante torneio de futebol das Américas será um modo de jogo na próxima edição da franquia Pro Evolution Soccer, que será lançada no quarto trimestre deste ano.

Na Copa Libertadores, participam os clubes mais bem colocados de países da América do Sul, além de times do México, que entram como convidados.

É a primeira vez que a Libertadores será utilizada em um videogame. A Konami já detém a licença da UEFA Champions League, o principal torneio interclubes da Europa, já presente desde PES 2009.

NA LATA



Ronie Anderson
...pensa que a presença dos clubes sul-americanos em PES 2011 é mais do que justa.

ronie_anderson@hotmail.com

Enfim reconhecidos

Desde que o Campeonato Mundial Interclubes começou a ser disputado, na década de 60, a disputa entre europeus e sul-americanos tem sido bastante equilibrada. Mesmo montando elencos considerados verdadeiros esquadrões, os clubes do Velho Continente não foram capazes de aproveitar a vantagem financeira que sempre tiveram sobre os primos pobres da América do Sul.

Os números mostram um rigoroso equilíbrio, com 24 títulos para cada lado. Se levarmos em consideração o título que o Corinthians conquistou em 2000, o futebol da América do Sul supera o da Europa. Mesmo assim, até hoje não presenciamos nenhum game da franquia PES com mais do que três times sul-americanos. No entanto, esse "desprezo" da Konami faz parte do passado.

A produtora japonesa anunciou recentemente que adquiriu os direitos do torneio continental mais importante da América. Na versão 2011 de PES, que será lançada em outubro, os jogadores poderão escolher todos os clubes que participam da Libertadores 2010. Entre os brasileiros, estarão Flamengo, Corinthians, São Paulo, Cruzeiro e Internacional. Além destes, estarão Estudiantes (atual campeão do torneio), Velez Sarsfield, Once Caldas e muitos outros clubes de tradição.

Finalmente, os clubes da América do Sul receberão o respeito que sempre lhes faltou. Muitos de nós, apaixonados por futebol, poderemos jogar com o clube do coração sem ter que apelar para os "Brazuka's" da vida. Pena que a Konami tenha tomado essa decisão bem em 2010, ano em que Boca Juniors e River Plate não participaram do torneio. Pior para os argentinos, que não poderão jogar com os dois clubes mais vencedores de seu país.

TURBO NEWS

Técnico diz que Messi é "jogador de PlayStation"

O TÉCNICO ARSÈNE WENGER, do Arsenal, ficou tão impressionado com a habilidade e o vigor do artilheiro argentino Messi, que comparou o atleta do Barcelona com um "jogador do videogame PlayStation". Wenger deve saber que Messi é a principal estrela e capa de Pro Evolution Soccer 2009 e 2010.

Músicos brasileiros em FIFA World Cup

A ELECTRONIC ARTS divulgou a trilha sonora de 2010 FIFA World Cup South Africa, próxima edição de sua franquia de futebol.
Entre os vários artistas, estão presentes dois músicos brasileiros. A cantora Marisa Monte solta a voz em "Não é Proibido" e Sérgio Mendes brilha na canção "Emoriô".

Trilha sonora de God of War liberada

OS FÃS DE KRATOS ganharam um presentão da Sony. A trilha sonora completa de todos os jogos da série God of War encontra-se disponível para download gratuito no site oficial da franquia. Comprimido, o arquivo possui 300 MB e está disponível para download no endereço *godofwar.com*.

GIGANTES

FILME DE SHADOW OF THE COLOSSUS EM PRODUÇÃO?

Versão do clássico do PS2 para o cinema será em 3D



NA TENDÊNCIA DOS ATUAIS lançamentos de Hollywood, o filme de Shadow of the Colossus pode ser lançado em 3D, como sugeriu o roteirista Justin Marks em declaração ao jornal *Los Angeles Times*. Marks (que produziu o fiasco *A Lenda de Chun Li*) comentou que o filme seria um dos próximos filmes da Sony em 3D, depois da nova aventura cinematográfica do Homem-Aranha, já confirmado pela Sony Pictures.

Por enquanto, a Sony não confirmou nenhuma das informações. No ano passado, os sites *Variety* e *Hollywood Reporter* davam como certa a produção do filme de Shadow of the Colossus, com produção de Kevin Misher, de *O Escorpião Rei*.

AJUDA

DEAD RISING 2 TERÁ MODO COOPERATIVO

Até dois jogadores unirão forças para eliminar zumbis



A CAPCOM informou que o game de ação Dead Rising 2 aceitará até dois jogadores cooperando no modo campanha, mas com algumas limitações: só será possível jogar em dupla online e só o anfitrião da partida gravará o progresso na campanha. Em compensação, será fácil convidar um amigo para a partida, por um simples toque no direcional.

INCOMING

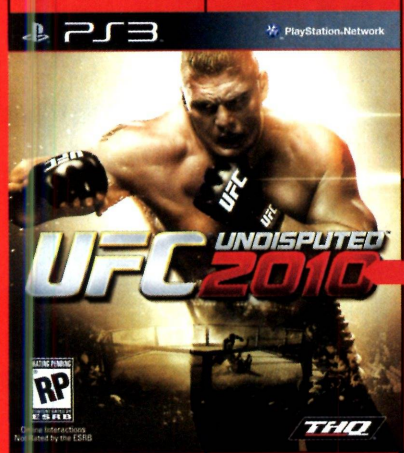
MAIO 2010

OS PRINCIPAIS LANÇAMENTOS DO UNIVERSO PLAYSTATION

DOMINGO	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA	SÁBADO
25	26	27	28	29	30	**01**
02	**03**	**04**	**05**	**06**	**07**	**08**
		IRON MAN 2 WHAT DID I DO TO DESERVE THIS, MY LORD!? 2 (PSP) IRON MAN 2 (PSP)				
11		**12**	**13**		**14**	**15**
SKATE 3 SBK: SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP 3D DOT GAME HEROES NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA HEROES 3 (PSP)						
16	**17**	**18**			**21**	**22**
		PRINCE OF PERSIA: THE FORGOTTEN SANDS RED DEAD REDEMPTION SHREK FOREVER AFTER LOST PLANET 2 SPLIT/SECOND PRINCE OF PERSIA: THE FORGOTTEN SANDS (PSP)				
25		**26**	**27**		**28**	**29**
UFC UNDISPUTED 2010 BACKBREAKER BLUR MODNATION RACERS MODNATION RACERS (PSP)		HEXYZ FORCE (PSP)				
30	**31**	01	02	03	04	05
ROCKET KNIGHT						







PROBLEMAS EM METRO CITY



i **TAMANHO:** 257 MB **Preço:** US$ 9,99

FINAL FIGHT: DOUBLE IMPACT

Só falta colocar a ficha

A CAPCOM continua apostando no saudosismo de seus fãs mais devotos, e a cartada mais recente é o bom e velho Final Fight. Além de permitir partidas online, há um caminhão de bobagens extras que valem o investimento, desde filtros de imagem muito interessantes - como o que simula uma tela antiga de arcade - até um monte de artes clássicas. Ainda há outro jogo (daí o nome Double Impact), também antigo, chamado Magic Sword. Não tem a mesma graça que Final Fight, mas é divertido.



i **TAMANHO:** 527 MB | **Preço:** US$ 9,99

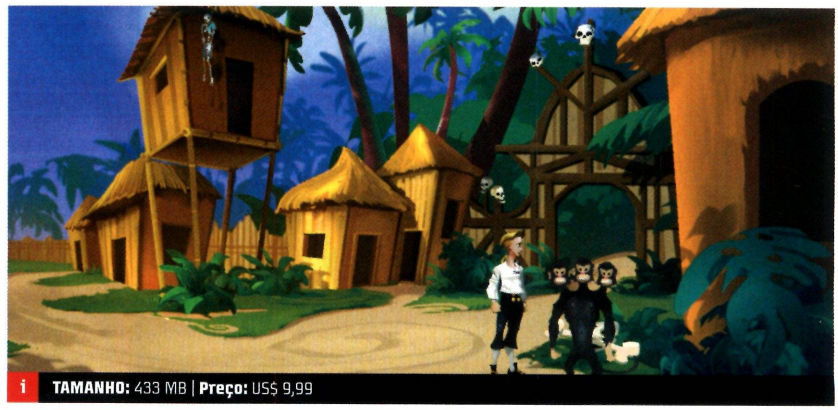
AFTER BURNER: CLIMAX

Rápido em todos os sentidos

Em nossa opinião, o melhor lançamento do mês na PSN. Climax foi lançado nos arcades japoneses há muito tempo, e chegou quase intacto aos consoles. Como todo jogo de arcade, ele é curtíssimo, levando apenas uns 20 minutos para chegar à última fase. A Sega colocou muitos modos alternativos para você continuar jogando, e os gráficos incríveis e a velocidade simplesmente absurda fazem Climax valer cada centavo, mesmo que não pareça.

CLÁSSICO REFEITO

SECRET OF MONKEY ISLAND SPECIAL



i **TAMANHO:** 433 MB | **Preço:** US$ 9,99

Você já tinha computador há mais de 15 anos? Se não, dificilmente jogou os adventures da LucasArts. Secret of Monkey Island era um dos mais famosos dessa época, ao lado de The Dig e Full Throttle.

O pacote para PlayStation 3 conta com o jogo original e uma versão com gráficos refeitos e nova dublagem (mas empregando as vozes dos mesmos atores). É possível alternar entre as duas variações sempre que quiser.



TAMANHO: 1 GB | **Preço:** Gratis

2010 FIFA WORLD CUP DEMO

Hora da decisão

Nem temos muito que dizer sobre essa demo. A Copa do Mundo está chegando, todo mundo entrando no clima... baixe e dê uma jogada. A jogabilidade é basicamente a mesma de FIFA 10, mas o foco está na apresentação e ambientação, muito bem feitas. Provavelmente não vale uma compra, mas demos servem para mostrar justamente isso, certo? Mesmo que ela só tenha duas seleções.



TAMANHO: 920 MB | **Preço:** gratis

SKATE 3 DEMO

Mantendo a média

Mais um ano, mais um Skate. Enquanto torcemos para que a série não tenha o mesmo destino horrível que Tony Hawk teve com suas edições anuais, vamos jogando a demo de Skate 3, que parece mesmo ser melhor que a ótima edição do ano passado. As manobras saem de um jeito mais fácil e a ambientação está mais convincente (sem policiais chatos dessa vez). A demo serve mesmo para você decidir se continua com Skate 2 ou compra o novo, pois ambos são bem parecidos.

ATUALIZAÇÕES DE ABRIL

JOGOS COMPLETOS

NBA Unrivaled ($14.99)
topatoi Bundle ($13.99)
Final Fight: Double Impact ($9.99)
"Sam & Max" The Devil's Playhouse Episode 1: The Penal Zone ($9.99)
Hyperballoid HD ($4.99)
Puzzle Chronicles ($9.99)
Secret of Monkey Island Special Edition ($9.99)
After Burner Climax ($9.99)

CONTEÚDO EXTRA

Heavy Rain: Chronicle One - The Taxidermist ($4.99)
Army of Two: The 40th Day Chapters of Deceit DLC ($9.99)
Dante's Inferno - Devil Pack ($2.99)
Dante's Inferno Godlike Pack ($2.99)
Dragon Age: Origins Feastday Combo Pack ($2.99)
Dragon Age: Origins Feastday Gifts ($1.99)
Dragon Age: Origins Feastday Pranks ($1.99)
Dragon Ball: Raging Blast Ultimate Warriors Pack 3 (grátis)
Dragon Ball: Raging Blast Ultimate Warriors Pack 4 (grátis)
Dynasty Warriors: Strikeforce HD Quest Pack 3 (grátis)
Dynasty Warriors: Strikeforce Quest Pack #4 (grátis)
Hustle Kings - Crazy Tables: Hex Crazy (grátis)
Just Cause 2 - Chevalier Ice Breaker (grátis)
LittleBigPlanet Incredibles Costume Kit ($5.99)
Mega Man 10 Bass Character ($1.99)
Mega Man 10 Special Stage 1 ($0.99)
Magic Orbz: Jungle Pack ($2.99)
Zen Pinball: Excalibur Table ($2.49)
PAIN: Fluffer Character ($0.99)
Sonic & SEGA All-Stars Racing - Ryo with Forklift Character ($4.99)
Sonic & Sega All-Stars Racing DLC 2 - Metal Sonic & Death Egg Zone Track ($7.99)
UNCHARTED 2: Among Thieves - Siege Expansion Pack ($5.99)

DEMOS

2010 FIFA World Cup Demo
Skate 3 Demo
"Sam & Max" The Devil's Playhouse Episode 1: The Penal Zone Demo
Lost Planet 2 Multiplayer Demo

VÍDEOS

ModNation Racers Bring the BOOM Trailer
ModNation Racers BTS: An Overview
ModNation Racers RACE! Trailer
Just Cause 2: An Island In Chaos Trailer
Brink: Official Trailer
Blacklight: Tango Down Teaser Trailer
Yakuza 3 Locations Trailer
Yakuza 3 Dev Diary 3
Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier Future War Trailer
3D Dot Game Heroes: Teaser Trailer
PixelJunk Monsters Deluxe Trailer
Fat Princess: Fistful of Cake Trailer
ModNation Racers - BTS: Mod Studio
Anarchy: Rush Hour Trailer
2010 FIFA World Cup South Africa Official Trailer
Army Of Two: Fortieth Day Chapters Of Deceit Developer Diary Network Trailer
Need for Speed: Shift Exotic Racing Series Trailer
3D Dot Game Heroes: Promo Trailer #2 Most Interesting Hero In 3D
Lost Planet 2 Developer Diary: Story
Red Dead Redemption: Gentlemen And Vagabonds
Kane & Lynch 2: Dog Days - Debut Trailer
Tecmo Bowl Throwback Trailer

PSP PS3

FICHA TÉCNICA

Lançamento
25/05/10

Produção
United Front Games

Distribuição
Sony Computer Entertainment

Jogadores
1 - 12

Site
modnation.com

Online
Sim

Expectativa
Alta

\+ Jogar, criar e compartilhar tudo no game

\- Simplicidade pode diminuir a vida útil perante os jogadores hardcore

VERSÃO AMERICANA

CO

CORRIDA



ModNation Racers

Meu corredor, meu carro e minha pista. Vai encarar?

O pensamento Play, Create, Share (jogar, criar, compartilhar) é a nova "menina dos olhos" da Sony. Esse verdadeiro mantra eletrônico é considerado uma nova maneira de se fazer sucesso e produzir games com grande longevidade para os jogadores. É trazer o jogador para o processo de criação. Coloca o consumidor final como um garoto-propaganda de algum game. Fazer com que sua experiência compartilhada com outros seja o maior hype que um título possa conseguir no mercado.

The Sims e LittleBigPlanet são grandes exemplos. O primeiro, pioneiro e considerado por muitos o maior sucesso comercial de todos os tempos, consagrou o estilo de criação e personalização feito pelo jogador; já LittleBigPlanet, foi um sucesso instantâneo. Graças a Sackboy e às ferramentas de criação de fases, LBP tornou-se um novo clássico. Da criação de fases ao compartilhamento com outros jogadores, o game despertou nos jogadores conectados o sentimento de criatividade para desenvolver suas fases, além de uma espécie de competição pelo globo na busca da elaboração dos estágios mais difíceis e originais para o game.

O suporte da Sony, por meio de comunidades e da PSN, só ajudou esse fenômeno a crescer. Agora, a gigante japonesa quer continuar com um jogo novo no mesmo estilo, mas sem plataformas e bichinhos de pelúcia simpáticos. Ela quer criar pilotos simpáticos e carros totalmente personalizados, em pistas que saíram diretamente das mentes criativas dos próprios jogadores. É hora de criar seu piloto, seu kart e sua própria pista para jogar ModNation Racers.

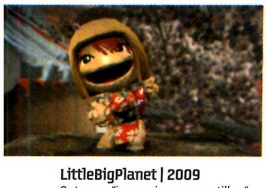
TIMELINE



Super Mario Kart | 1992
O termo "corrida animada" encontrou em Mario Kart seu maior exemplo. Cascas de banana também fazem parte.



The Sims | 2000
A facilidade de criação de The Sims é um dos triunfos que fizeram da franquia a mais vendida da história.



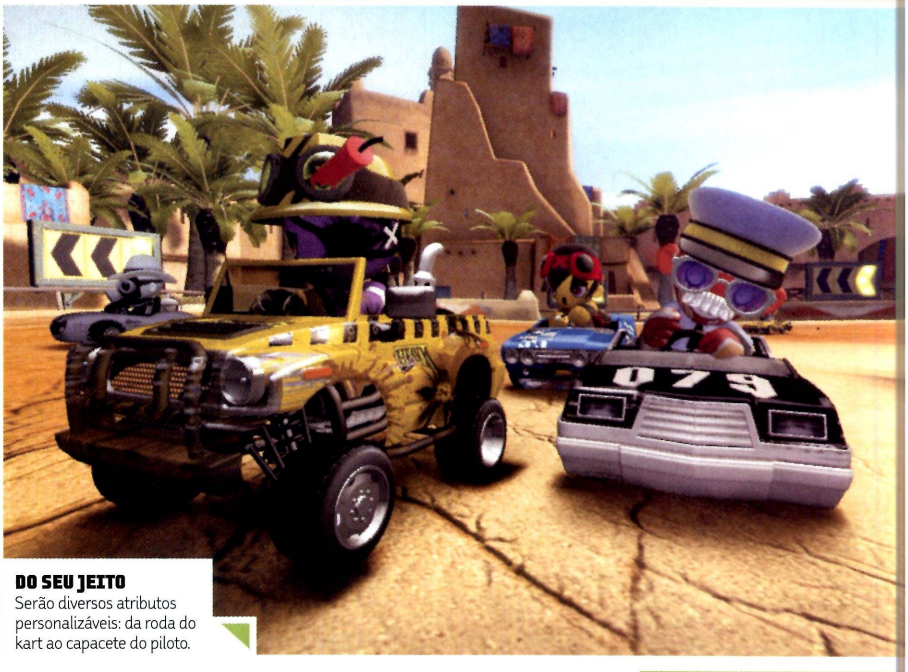
LittleBigPlanet | 2009
Os termos "jogar, criar e compartilhar" encontraram em LittleBigPlanet seus maiores exemplos.

EXTRA +++ Dentre as ações que estarão disponíveis na comunidade de ModNation Racers, os jogadores poderão votar nas melhores criações de pistas que estarão postadas.





ALGO A MAIS
Além da velocidade, você contará com itens espalhados (armas) pela pista.



DO SEU JEITO
Serão diversos atributos personalizáveis: da roda do kart ao capacete do piloto.

O toque do jogador

Personalizar é o lema de ModNation Racers antes de entrar no game em si. Claro que o jogador terá vários karts, personagens e pistas para disputar logo de cara, mas é no conjunto de ferramentas de personalização e criação que mora o seu grande trunfo. Três ferramentas, ou modos de jogo, estarão disponíveis: Kart Studio, Character Studio e Track Studio. Neles, os jogadores abrangerão os meios de criação de carros, pistas e pilotos a partir do zero. Para a fabricação dos produtos finais, o game disponibilizará materiais pré-fabricados. Com o tempo, a rede de comunidades trará mais matérias-primas, já que os usuários poderão elaborar suas próprias skins e texturas para disponibilizá-las para qualquer um que quiser.

Personalizando os corredores

Apesar de ser um jogo de corrida com várias atrações, ModNation Racers deve mesmo se destacar pelo prazer de criar e personalizar seus elementos, sendo três os principais: piloto, carro e pista. Vamos começar pelo piloto.

A criação do personagem (ou avatar) se dará a partir do zero, já que o primeiro elemento que aparece na tela é corpo branco pronto para receber texturas, formatos e acessórios. Esses acessórios vão de capacetes a luvas, todos eles podendo receber logos e cores. Nos rostos, os jogadores contarão com 315 bocas e 260 tipos de olhos, só para se ter noção das opções. Claro que mais texturas e itens estarão disponíveis no futuro, tanto via outros jogadores quanto pela própria Sony.

Personalizando a máquina

O segundo fator a se abordar é a construção do kart. O conceito de corrida do game é bem simples, já que ModNation Racers é

Nova tecnologia

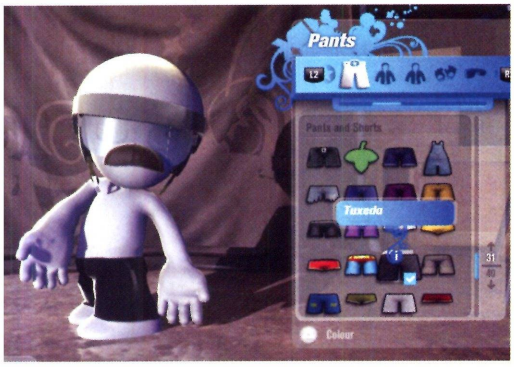
O controle de movimento do PlayStation 3, o PS Move, deve ser compatível com ModNation Racers. A nova tecnologia, que reconhece os movimentos do jogador através de sensores e de um controle especial, será usado no game para pilotar os karts.



De volta à prancheta
Esse bonequinho em branco está pronto para receber cores, texturas e acessórios.



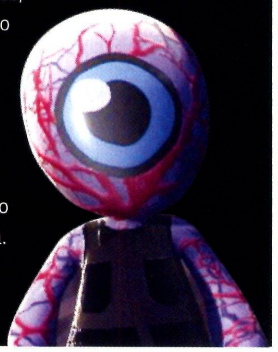






AVATAR COMO VOCÊ DESEJAR

O processo de criação do pequeno piloto é bem simples. Com o bonequinho em branco pronto para receber suas personalizações, o jogador acessa o menu contendo os itens que serão incluídos no projeto. Cada item dos vestuário (capacetes, calças, botas) ou do próprio corpo do piloto (cabeça, tronco, braços e pernas) podem receber texturas, cores e símbolos ao gosto do projetista. Só faltará sua imaginação!



O que fazer na PSN

Dentre as opções que estarão disponíveis na PSN, os jogadores de MNR poderão marcar desafios entre si, conferir o status de seus números, tabelas de estatísticas e conferir a lista de amigos, além de ter ferramentas de comunicação para bater um papo com seus contatos.

claramente considerado um arcade. Mas na hora de sua elaboração, o kart pode ser bem modificado. A carcaça receberá formas, cores e símbolos ao gosto de seu criador. Você poderá mudar as rodas ou incluir barras de metal que funcionam como acessórios para enfeitá-los. Pode deixá-lo mais agressivo, mais bonito, mais esportivo, mais... o que você quiser mexer. Mesmo sendo arcade, você ainda poderá bancar o mecânico para acertar seu kart. Alterar partes do carro para que o veículo se adapte ao seu estilo será uma opção. Freios mais macios ou duros, suspensão que permite pulos maiores ou que o veículo fique mais preso ao chão, pneus com mais ou menos grip são alguns dos itens de modificação disponíveis.

Personalizando a pista

O terceiro elemento da trinca de personalização é a pista. As ferramentas se mostram mais interessantes nesta opção. A facilidade na criação das pistas é o principal foco, já que não será dos trabalhos mais rápidos elaborar um local de disputa que chame a atenção de outros jogadores. As ferramentas para criação buscam a praticidade, mas também profundas funções para elaboração. Pista, traçado, arredores, itens nas ruas e vários outros elementos formam o projeto.

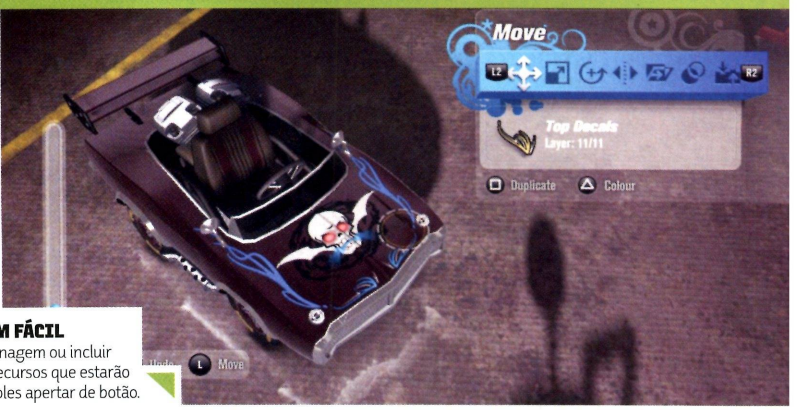
Após o início da construção da pista, o jogador vai escolher o terreno. Cenários temáticos em praias, desertos, florestas, medievais e fazendas são alguns exemplos.

Em seguida, o jogador usa uma ferramenta para fazer o traçado, ilustrado por um pequeno trator. Qualquer errinho pode ser desfeito

EXTRA +++

Jogar uma corrida pelo esporte também estará disponível. Com o modo Pure Race, os jogadores correrão usando apenas suas habilidades ao volante e sua velocidade, sem armas à disposição.





FÁCIL, BEM FÁCIL
Trocar a cor da carenagem ou incluir logos e etiquetas são recursos que estarão sponíveis com um simples apertar de botão.

AS ARMAS

Como somente a velocidade não será suficiente para vencer, os pilotos terão quatro tipos de itens para usar durante as corridas. Os itens serão mísseis, raios, terremotos e turbo (este último servirá apenas para ter um ganho momentâneo de velocidade). Os itens estarão dispostos em slots (espaços), que terão níveis de potência, sendo que seu aumento dependerá da compra de upgrades. Quanto maior o nível, maior o efeito do item. Exemplo: no nível 1, o raio será direcionado ao piloto mais próximo. No nível 3, os raios serão disparados contra vários adversários ao mesmo tempo.



MIRA CERTA
Um míssil lançado bem no alvo pode fazer com que você ganhe posições valiosas. Tome cuidado com o contra-ataque.





DIVERSÃO ACIMA DE TUDO
Controles fáceis e gráficos animados dão o tom arcade ao game.

rapidamente. Com o traçado pronto, será a vez de acessórios. O jogador colocará construções em volta da pista para contextualizar o local, além de acrescentar guard rails, itens, placas de sinalização e outras opções para que o simples traçado se tornasse uma pista de corrida de verdade. Não quer ter o trabalho de colocar placas e outros itens no cenário? Bastará apenas um apertar de botão, no caso, é o △, para que o cenário seja povoado automaticamente.

A todo momento, o jogador poderá fazer um teste em tempo real em seu projeto. Ou seja, você poderá experimentar o projeto e conferir a cada passo se a pista está ficando do jeito que imaginou.

> *...você poderá experimentar o projeto e conferir a cada passo se a pista está ficando do jeito que imaginou.*

PSN em ação

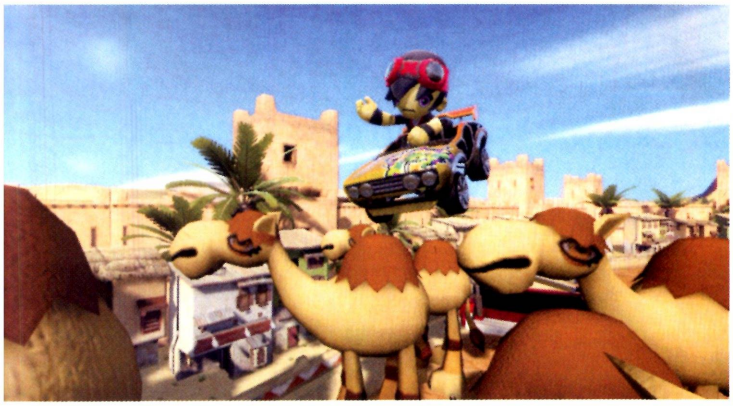
Com tantas modalidades e ferramentas para personalizar o game, compartilhar somente com os amiguinhos de bairro é desperdício. Entra em cena a PlayStation Network, a rede do PS3, em que pistas e carros serão compartilhados. Nela, o jogador encontrará comunidades e salas de convivência para interagir com outros gamers.

Facilitação

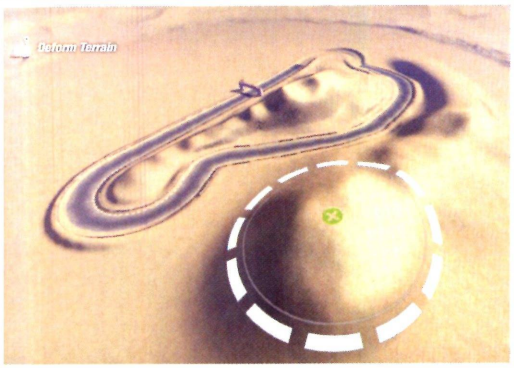
Apesar do nível de detalhamento, os produtores visam a manter os arquivos das pistas pequenos, com apenas algumas centenas de kilobytes de tamanho. O objetivo de mantê-los pequenos é para que os jogadores tenham facilidade em guardá-los no HD do PS3 e baixar as pistas aos montes da PSN.



PENSE RÁPIDO
Será que os mísseis lançados pelo competidor lá atrás serão fortes para eliminar a barreira de defesa do líder?









CONCRETIZANDO IDEIAS
O processo de criação das pistas vai da escolha do terreno ao desenho do traçado.



Promoção

Para promover o lançamento de ModNation, a Sony europeia dará viagens a África do Sul para incentivar os jogadores que criarem versões de grandes jogadores de futebol nos karts do game. As melhores criações serão presenteadas com pacotes de turismo completos para a Copa do Mundo. Mais informações no link *playstation2010 fifaworldcup.com.*

O ModSpot será um centro social ou um portal de conteúdo online. O ModSpot é composto por uma estação de corrida e uma estação de criação. Modificar material de terceiros também será uma das opções.

Tudo isso... e ainda dá para correr!

ModNation Racers será, em sua essência, um jogo de corrida no melhor estilo Mario Kart: disputa entre carrinhos, com vários personagens, armas e interferência dos cenários. Os power ups espalhados pela pista serão itens que fornecerão maior velocidade e ferramentas de destruição. Com o lema "chegar em primeiro a qualquer custo", o jogador terá à disposição armas especiais além da velocidade.

Esses fatores de ModNation Racers podem soar muito violentos, mas todo o teor da competição visará a alcançar público de várias idades e gostos. Haverá disputa, sim, mas aí teremos o toque Mario Kart no jogo. Com controles simplificados e uso de física que proporciona corridas em ritmo acelerado e engraçado, além da animação e simplicidade, se voltarão tanto para o publico hardcore e causal.

Mais que corridas avulsas, o game terá uma espécie de campanha single player, que envolverá história do jogador na busca de ser o melhor piloto. Narrativa, tutoriais, desafios e recompensas fazem parte desse modo offline.

Disputando com outros

No campo do multiplayer, ModNation Racers será interessante. Depois de tanta criação e conversa com outros jogadores, será a hora de ver quem é o mais rápido. No modo offline, o número de jogadores será de

EXTRA +++ Mat Thomas, um dos responsáveis por ModNation Racers avisa: além do material trocado entre os jogadores, a Sony disponibilizará conteúdo para download ao longo de 2010.





CHAME SEUS AMIGOS
Até 4 jogadores dividirão a mesma tela em ModNation Racers. No modo online, o número sobe para 12.





MODNATION RACERS VERSÃO PSP

Os donos de PSP também poderão acelerar com os carrinhos de ModNation Racers. Mas quem pensa que a versão do portátil vai comer poeira do game de PS3 pode se surpreender. MNR versão PSP terá as mesmas características do irmão maior, incluindo ferramentas para a criação e personalização do jogo, personagens, veículos e circuitos. O compartilhamento de dados e projetos também estará disponível, assim como um modo multiplayer (local e online) com suporte para até seis jogadores.



até quatro. A tela será dividida em quatro seções para acomodar os jogadores. Corredores controlados pela IA, os famosos bots, poderão ser incluídos. Em partidas multiplayer, até 12 pilotos ao mesmo tempo poderão correr nas pistas criadas pelos próprios jogadores. Além das corridas, os jogadores poderão bater papo com outros usuários, formar equipes, enviar seus resultados e participar de um ranking global de pontos.

Correr e criar? É só começar

ModNation Racers é um filhote da nova modalidade Play, Create, Share. Pode se dizer também que ele será um termômetro dessa nova modalidade. O game vai se aproveitar dos fãs de LittleBigPlanet, além de estar bem próximo ao clássico da Nintendo Super Mario Kart. Cabe à Sony aproveitar esses fatores positivos e criar um game que seja divertido tanto ao correr como ao elaborar novos projetos. Fica também um aviso: não desenvolver tanto um dos fatores acima e deixar o outro de lado. Do que adianta gastar horas criando seu piloto, carro e pista, mas o jogo ser mal produzido? | **RAFAELA CAETANO**

Com controles simplificados e uso de física que proporciona corridas em ritmo acelerado e engraçado, além da animação e simplicidade...

NO CONTROLE

Os carrinhos de pilotagem podem receber pinturas, novas rodas, bancos e diversos atributos físicos ao gosto do jogador.



Para produzir o trajeto, basta passar a camada de asfalto, terra ou outro tipo de piso. Errou? É só apagar e começar tudo de novo.



Além da velocidade e da astúcia em pista, o piloto tem à sua disposição algumas armas para derrotar os adversários.



O corpo do piloto vem totalmente "limpo" para que você possa personalizá-lo com roupas, capacetes e outros atributos.









FICHA TÉCNICA

Lançamento
01/06/10

Produção
Obsidian Entertainment

Distribuição
Sega

Jogadores
1

Site
alphaprotocol.com

Online
Não

Expectativa
Média

\+ Sistema de conversação | A Obsidian tem currículo no gênero

− Mass Effect como principal rival | Clichês

VERSÃO AMERICANA

AÇÃO

TIMELINE



GoldenEye 007 | 1997
O melhor jogo inspirado em um espião (James Bond) possui um controle calibrado e um excelente multiplayer.



***Mass Effect* | 2007**
Misturando de forma brilhante ação e RPG, Mass Effect é o principal modelo para Alpha Protocol.



The Bourne Conspiracy | 2008
Bourne, que fez muito sucesso no cinema e salvou o gênero de espionagem, tem um bom jogo.

Alpha Protocol

Agindo com escolhas e palavras

Estar "acima do sistema" desperta o imaginário de todo mundo. Ser um agente secreto, então, rende muitas histórias. Ser alguém capaz de burlar sistemas de segurança, políticas de grandes países, eliminar alvos importantes ou recuperar artefatos valiosos rendem filmes, jogos e muito material relacionado ao entretenimento. Ser o maioral é o que todo mundo quer. Fora as figurinhas carimbadas entre os agentes secretos da cultura pop, alguns personagens foram criados recentemente para novas franquias. É o caso do comandante John Shepard, protagonista de Mass Effect (Xbox 360 e PC). As missões do primeiro humano a se tornar um Spectre, agente com liberdade total nas sociedades da Via Láctea, fez muito sucesso com seus dois games. O sucesso alcançado por Mass Effect, devido principalmente às ideias da sempre competente BioWare, acabou rendendo seu primeiro filhote direto (e de uma produtora concorrente).

Agente contra a arquirrival

Quando falamos em RPG ocidental, BioWare e Obsidian estão entre as melhores produtoras. Aproveitando-se de seus currículos, essas empresas só melhoram a cada lançamento. Após o sucesso de Mass Effect, a BioWare mostrou mais uma vez sua força e deixou para a Obsidian o desafio de mostrar se consegue fazer algo melhor. O contra-ataque vem com Alpha Protocol. Seguindo a mesma linha de ME, Alpha Protocol coloca o jogador na pele de um agente secreto. Mas ao invés do universo sideral, terá várias regiões do planeta Terra como palco.

Inspirado em James Bond, Jack Bauer e Jason Bourne, o jogador controlará Michael Thorton. Em um futuro próximo, as tensões políticas alcançaram níveis alarmantes. Uma das ferramentas para tentar manter o jogo político em ordem é uma agência governamental secreta conhecida como Alpha Protocol.

EXTRA +++

Alfa (ou alpha) é uma letra do alfabeto grego simbolizado pelo caractere alfa. É a primeira letra deste alfabeto e tem valor numérico de 1. Representa a letra "A" no alfabeto fonético e é muito utilizado em fórmulas de aritmética e geometria.



FURY MODE

Relacionado às artes marciais do protagonista, o modo Fury faz com que Mike fique temporariamente mais forte. Durante esse estado, Mike, através de seus golpes, causa mais dano (mesmo sem uso de armas) e tem uma velocidade maior. Além do poder de ataque aumentado, o agente tem um sensível aumento em sua defesa, com a redução da chance de inimigos o atingir e contra-atacar.





ARMAS MELHORES
Os upgrades de armas serão adquiridos em mercados negros espalhados pelos países por onde Michael passar.



Agindo para essa organização, Michael passa a rastrear mísseis roubados na Arábia Saudita. Mas tudo acaba mal para ele, e sua missão fracassa. Assim, o governo americano nega sua existência e o agente foge. Sendo o portador de várias informações, todas envolvendo terroristas e uma grande ameaça global, Thorton passa a ser perseguido por aqueles que desejam tais informações.

Michael estará em um jogo de gato e rato ao redor do mundo, passando por Arábia Saudita, Itália (Roma), Rússia (Moscou) e onde for necessário para evitar essa ameaça global. Com a interação entre mais de 20 personagens importantes (e diversos coadjuvantes), via telefone, e-mail e conversas, o jogador dará início a Alpha Protocol.

O poder da palavra

Um dos pontos altos de Mass Effect é o diálogo com outros personagens. Alpha Protocol seguirá a mesma linha e terá seu próprio sistema de interação entre personagens. O diálogo nesse tipo de jogo é muito importante, já que é através dele que você consegue informações, pistas e missões.

É bem simples: você inicia o diálogo com outro personagem e dá resposta de acordo com a situação ou com seus objetivos. É a maneira de conseguir alianças e rede de contatos. Ao contrário de Mass Effect, em que o jogador pode conversar mais de uma vez com cada contato e suas respostas podem variar a cada diálogo (exceto conversas fundamentais à condução do enredo), Alpha Protocol terá um fator muito importante: sua condução da conversa.

As conversas de Mass Effect são pautadas pela moral. Você pode dar respostas neutras, politicamente corretas ou malvadas. Fazer escolhas em Alpha Protocol nada tem a ver com bem ou mal, pois o objetivo é unicamente conseguir os resultados necessários.

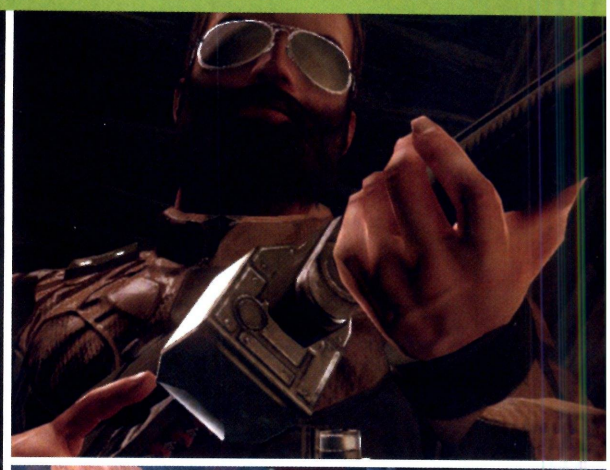
A relação causa-efeito de acordo com as respostas e ações será o fio condutor do enredo. Falar com outros personagens apenas uma vez obrigará o jogador a prestar atenção

Para maiores

Além da violência, Alpha Protocol terá mais um fator para ser direcionado ao público maior de 18 anos. O agente Michael Thorton terá a oportunidade de se envolver com as personagens do jogo, com direito a cenas picantes. Tem mais: a Obsidian garante que serão satisfatórias, mas que serão de bom gosto.



ESTRUTURA
Alpha Protocol é um game com câmera em terceira pessoa, com a mira sobre o ombro do protagonista.









MÉTODOS DE BATALHA
Michael pode resolver seus problemas tanto na porrada quanto na bala.

Para aumentar o tempo de jogo

Alpha Protocol deve ter aproximadamente 25 horas de jogo, segundo seus produtores. Para aumentar a longevidade do produto, a Obsidian adicionará elementos que favoreçam o replay do jogador, incluindo um modo Veteran, com desafio mais acentuado, além da possibilidade de experimentar novas escolhas das conversas.

nos diálogos. Um comentário fora de hora ou uma resposta atravessada pode atrapalhar os planos de Michael. Escolher o tom do diálogo será o grande diferencial frente a Mass Effect. Em AP, você poderá manipular as conversas com três opções principais que buscam a melhor maneira de interagir com o outro personagem, conversando de maneira calma ou com raiva para se conseguir alguma vantagem.

Serão diversos personagens para interagir. Seu chefe, por exemplo, é Yancy. É preciso conversar com calma com ele. Saiba que ele prefere agentes que ajam mais e pensem menos. Com mercenários, as respostas amigáveis podem render alianças. Uma barra de reputação, que enche ou diminui de acordo com ações e diálogos, poderá resultar em vantagens para bom relacionamento com diversos personagens.

Um exemplo visto na demo da E3 2009: SIE, uma mercenária alemã o encontra em Moscou. Ela está atrás de um carregamento de armas em uma estação de trem e pede sua ajuda. Ela deseja se infiltrar, e você deve passar despercebido pelo local. Caso se recuse a fazer um trabalho silencioso, terá de enfrentar os alvos. Isso gera mais trabalho e experiência. Unir-se à mercenária pode render uma aliada a mais, mas provocar a raiva de Albatross - outro mercenário do game e inimigo de SIE.

Após a conversa, a bala

Alpha Protocol será um jogo de tiro em terceira pessoa. Terá como base a ação, mas muitos elementos de RPG estarão presentes, além de um toque de furtividade à Metal Gear e Splinter Cell. As fases serão lineares, mas oferecerão métodos diferentes de ação: manter-se longe da pancadaria, correr e atacar, ou mesmo derrubar seus inimigos sem matá-los são alguns dos exemplos.

O sistema de furtividade será baseado na percepção da IA (assim como em Metal Gear). O importante é fica longe da visão dos inimigos, mesmo que o campo de visão esteja apenas pela metade (obstruído por algum objeto). Ficar longe do cone de visão ou do campo de audição será fundamental. Barulhos altos chamam a atenção imediatamente. Já pequenos sons atrairão os inimigos para investigação. Os sons

EXTRA +++

Alpha Protocol nem mesmo foi lançado e a Sega já pensa em uma sequência. Segundo Constantin Hantzopoulos, executivo da Sega of America, o segundo jogo da nova franquia já está em fase de desenvolvimento e aproveitará ideias que foram retiradas do primeiro game.



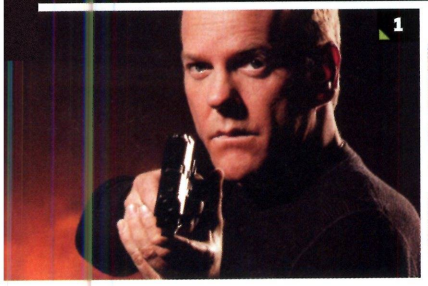
OBJETIVOS
Thorton começa o game no Oriente Médio em uma missão de rastreamento de uma carga contendo mísseis.

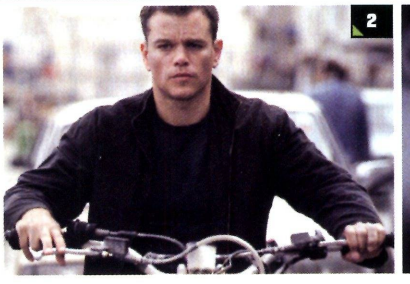
OS ÍDOLOS DE MICHAEL THORTON

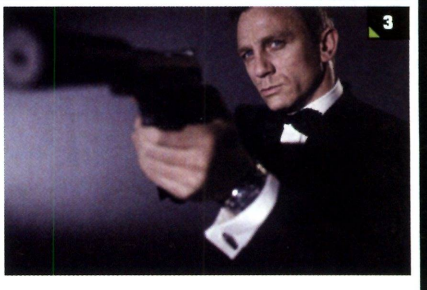
1 JACK BAUER | 24 HORAS
O agente desta famosa série trabalha para a Unidade Contra-Terrorismo dos Estados Unidos e utiliza métodos questionáveis na hora de interrogar os suspeitos - métodos que também servirão para Thorton.

2 JASON BOURNE | TRILOGIA BOURNE
Jason é um agente do governo americano com amnésia que parte em busca de sua identidade enquanto enfrenta várias pessoas que desejam vê-lo morto. Thorton também se valerá das artes marciais para derrubar seus inimigos.

3 JAMES BOND | 007
O agente secreto a serviço de Vossa Majestade é famoso por usar a inteligência na hora de realizar as suas missões. As escolhas de Thorton serão decisivas para as missões, já que elas podem mudar o rumo do enredo do game.


1


2


3

também podem ser usados a seu favor: atirar em explosivos em locais distantes ou aparelhos que emitem sons para atrair a atenção dos alvos. Mas, segundo os produtores de Alpha Protocol, o objetivo é evitar o padrão Metal Gear quanto ao sistema de segurança dos inimigos: após algum tempo da descoberta do personagem em alguma área, o sistema de alarme é esquecido e tudo volta ao normal como se não houvesse invasor. Para executar as missões, Michael conta com várias ferramentas.

Serão nove tipos de habilidades que poderão receber upgrades de acordo com o progresso e ganhos de níveis do personagem: furtividade, pistolas, submachine guns, shotguns, rifles, sabotagem, aptidões técnicas, força física e artes marciais. A cada nível ganho, você recebe pontos para distribuir entre os atributos e melhorá-los. Com as melhorias, o jogador recebe mais ações. Exemplo: level 3 de Stealth (furtividade) rende a habilidade Silent Run (andar por 10 segundos sem que seus passos sejam ouvidos). Além de melhorar os atributos com as armas, o jogador contará com um mercado negro. Nele, armas e upgrades serão comprados na busca por melhores características como barulho, mira, poder de fogo e acessórios.

Michael estará em um jogo de gato e rato ao redor do mundo, passando por Arábia Saudita, Itália (Roma), Rússia (Moscou)...

O projeto Alpha Protocol é uma faca de dois gumes: pode ser um sucesso instantâneo graças a execuções bem feitas com furtividade, ação e RPG juntos. Por outro lado, possui muitos clichês entranhados em sua estrutura, além de ter Mass Effect como referência de qualidade para os jogadores. | **RAFAELA CAETANO**

NO CONTROLE

Michael Thorton é um agente secreto inspirado em outros famosos espiões. Ele tem a inteligência de Bond aliada às artes marciais de Bourne.



Os diálogos com outros personagens darão o tom em Alpha Protocol. Através de conversas, o jogador obtém pistas e missões.



No modo Fury, Thorton terá grandes vantagens sobre seus inimigos tanto na hora de atacar quanto na de se defender.



Além dos diálogos, o jogador obterá informações de missões e inimigos através da invasão do sistema de computadores e segurança.



PS2 PSP PS3



FICHA TÉCNICA

Lançamento
22/06/2010
Produção
High Moon Studios
Distribuição
Activision
Jogadores
1 - 4
Site
transformersgame.com
Online
Não
Expectativa
Baixa

\+ Não tem nada a ver com os filmes | História com potencial

\- Pode parecer uma cópia fajuta de Gears of War com robôs

VERSÃO AMERICANA
AÇÃO

Transformers: War of Cybertron

PlayStation 3 se transformando em robô... de novo

Vamos começar este preview dando o que pode ser a melhor informação sobre o futuro Transformers: War of Cybertron: ele não é baseado em filme. Nem precisamos mais falar da dúbia qualidade que as adaptações de cinema carregam desde os primórdios da história dos games, então saber que o próximo jogo dos Transformers não tem nada a ver com os filmes de Michael Bay já nos deixa animados. Então como os enormes robôs serão retratados em War of Cybertron, já que a licença dos filmes está fora da jogada? A produtora High Moon Studios estudou a história dos robôs e decidiu usar como pano de fundo a primeira geração deles, que remete ao desenho animado da década de 80. Então espere ver os clássicos Transformers no game: Megatron, Bumblebee, Optimus Prime, Ironhide, Ratchet e toda a galerinha que os mais antigos vão se lembrar de ter visto no cartoon. A história se passará em Cybertron, planeta natal dos personagens, e acontecerá nos momentos finais da violenta guerra civil que eclodiu entre Autobots e Decepticons e que já dura gerações. Isso também será um importante aspecto da jogabilidade de War of Cybertron, já que antes de começar a aventura, o game perguntará qual das duas facções você quer representar. Apesar de interligadas, as duas campanhas levarão o jogador a realizar diferentes missões no enredo.

A história tenderá para um aspecto mais sério, mais sombrio. A High Moon também buscará mostrar os personagens sob uma luz nunca vista antes. A proposta é analisar e expor as intenções e motivações por trás de cada Transformer. Perguntas como "por que Megatron é mau?" ou "por que diabos Starscream decide lutar ao lado dos Decepticons?" serão respondidas conforme o jogador avança na campanha dos malvados Decepticons, então podemos esperar o mesmo tratamento para os mocinhos Autobots. Aqui segue um aviso para os fãs: é possível que

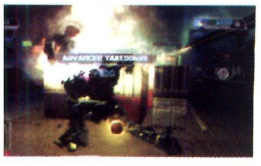
TIMELINE



Beast Wars Transmetal | 2000
Lançado para o primeiro PlayStation, é um jogo de luta com os Transformers e não é lá grande coisa.



Transformers: The Game | 2007
Baseado no primeiro filme dos robôs, sofre com a tenebrosa maldição dos jogos adaptados do cinema.



Revenge of the Fallen | 2009
Este foi adaptado do segundo filme dos robôs, mas não fez muito melhor que o seu antecessor.

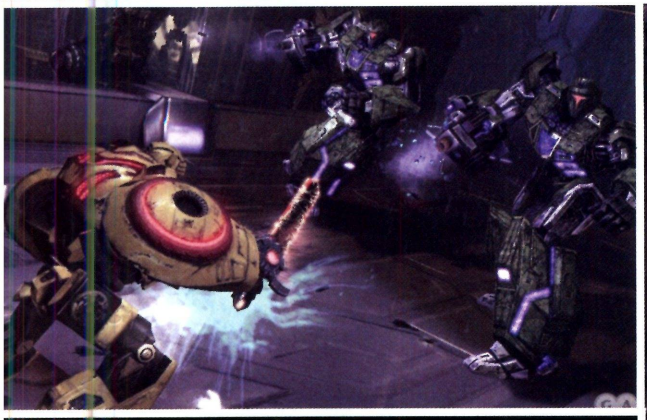
EXTRA +++

Muitas informações estão disponíveis no site oficial do game, inclusive há a possibilidade de você se unir aos Autobots ou Decepticons para receber notícias exclusivas sobre cada facção.



DE VOLTA AO PLANETA
Diferente dos filmes, poderemos conhecer o planeta natal dos robôs no jogo.







ALLSPARK DA HISTÓRIA

A fase da história dos Transformers na qual War of Cybertron é inspirado é a época Generation 1. Ela teve início em 1984 e começou com uma série de HQs publicada pela Marvel, e que logo foi parar na TV em formato de desenho animado. Em 1986, a série animada foi adaptada ao cinema com *The Transformers: The Movie*.

seu Transformer favorito não dê as caras nas campanhas do modo single player. A High Moon disse que alguns robôs não aparecerão porque não se encaixaram bem na história que será contada no game e a estratégia foi escolher os Transformers mais populares.

A jogabilidade promete se distanciar o máximo possível dos jogos baseados nos filmes dos robôs. A ideia da produtora é levar os Transformers a uma jogabilidade mais puxada para o game Gears of War (Xbox 360), em que o tiroteio é a tônica, o sistema de coberturas é o que o mantém vivo e dita o ritmo da ação. Isso também imprime características únicas à narrativa do game. Ainda seguindo os passos de Gears of War, a jogabilidade será linear e mais centrada na história e personagens, fugindo do estilo mundo aberto que foi visto antes. O sistema de energia também é derivado dessa inspiração no game da Epic. Tome tiros, receba dano, se esconda para recuperar a energia, repita o primeiro passo - é o que estamos acostumados a ver nos games do gênero atualmente. Para variar as fases, algumas serão em terra, outras no ar e isso será decisivo para qual robôs poderão ser usados em cada fase. Três deles estarão disponíveis, mas é bom notar que aqueles que se transformam em caças e jatos não estarão liberados nas fases focadas na ação terrestre. O mesmo vale para os Transformers que viram carros, indisponíveis nas fases aéreas.

A produtora também avisou que não se esqueceu do modo multiplayer. Detalhes sobre como ele será não foram revelados, mas a High Moon já revelou que as partidas entre vários jogadores estão sendo trabalhadas desde o começo da produção de War of Cybertron e vem sendo um aspecto importante do game.

Transformers: War of Cybertron é o primeiro game dos Transformers nos últimos anos que realmente botamos alguma fé. Adaptações de cinema raramente são boas e sempre soubemos que os robôs tinham potencial para um grande game. | **RENATO SILVA**

NO CONTROLE

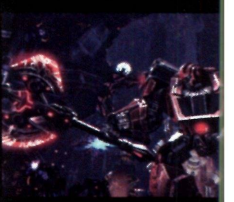
Haverá fases no solo e no ar. Obviamente, os robôs que se transformam em carros não aparecerão nas partes aéreas.



Prepare-se para atirar muito, já que a inspiração para esse jogo é a série Gears of War, do Xbox 360.



Quando armas de fogo não são o bastante, apele para machados gigantes para acabar com seus inimigos.



O cenário do game será o planeta Cybertron. Sua aventura o levará a vários ambientes high tech, como este abaixo.

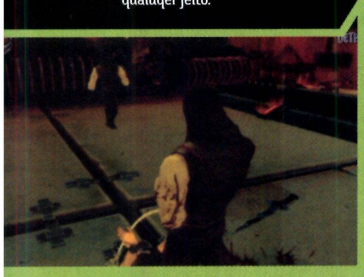




+ Basicamente bom para os fãs do desenho animado.

− Conversões costuma ser feitas de qualuqer jeito.

A banda Dethklok chegou ao ponto de ter seu disco lançado em duas versões, atingindo o 21º lugar na parada da Billboard.





Metalocalypse: Dethgame

Piscina de sangue sem motivo aparente

FICHA TÉCNICA

Lançamento
01/06/2010

Produção
Frozen Codebase

Distribuição
Konami

Plataforma
PS3

Jogadores
1

Site
konami.com

Online
Não

Expectativa
Baixa

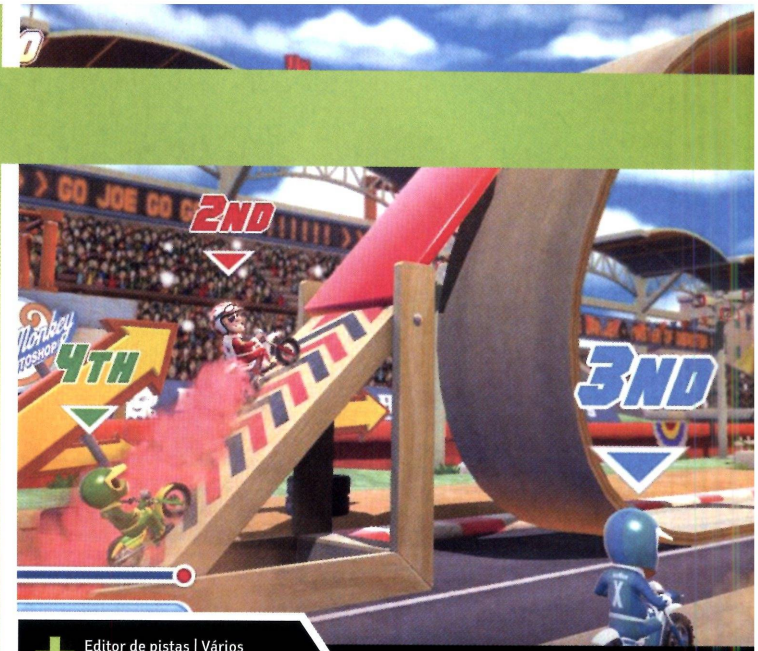
VERSÃO AMERICANA

Aç

AÇÃO

Metalocalypse é um desenho do *Adult Swim*, criado por Brendon Small e Tommy Blacha, que conta a história de uma banda de Death Metal chamada Dethklok, que apela para violência, morte e todos esses artifícios macabros para conseguir a fama. Sua missão será detonar milhares de punks usando combos com cacetetes, chutes e finalizando de formas pra lá de humilhantes e grotescas.

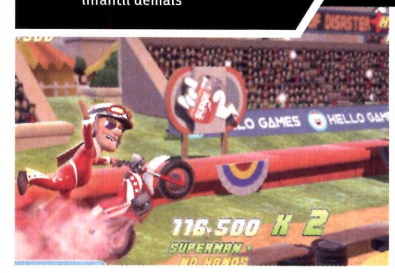
O jogo consiste em simplesmente bater, lavar o chão com sangue e prosseguir sem algum objetivo convincente. Mas seria mesmo necessário haver um? Os fãs da série estarão acostumados com a trilha sonora, que traz as músicas da própria banda ao jogo e ainda contará com três faixas inéditas, que serão lançadas com o novo álbum da terceira temporada de Metalocalypse. A parte gráfica é toda feita em cel-shading, aproximando o jogo do visual dos desenhos. Contudo, por mais que você goste da série, o jogo pode não agradar pela falta de propósito. | **VINÍCIUS LIMA**

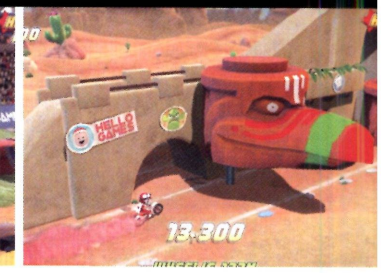


+ Editor de pistas | Vários percursos e manobras

− Visual parece ser infantil demais

Joe Danger estará disponível através da PlayStation Network, mas o multiplayer será apenas local com a tela dividida entre os jogadores.





Joe Danger

Motoqueiros online

FICHA TÉCNICA

Lançamento
Segundo semestre de 2010

Produção
Hello Games

Distribuição
Hello Games

Plataforma
PS3

Jogadores
1 - 2

Site
twoworlds2.com/en/

Online
Não

Expectativa
Baixa

VERSÃO AMERICANA

Co

CORRIDA

Os jogadores veteranos se lembrarão do clássico Excitebike ao ver as imagens de Joe Danger, e é exatamente esta impressão que o jogo da Hello Games quer causar. Você será um piloto de motos que deve impressionar a plateia com manobras arriscadas em circuitos cheios de obstáculos e cores. O jogo terá mais de 50 trajetos no modo single player, que serão liberados conforme o motoqueiro Joe acumula estrelas, que são concedidas por bater recordes de tempo, fazer vários pontos com as manobras e afins. Por falar em manobras, o sistema para elas lembrará Tony Hawk, em que o jogador pode ligar vários truques em longas linhas de combo e conseguir mais pontos desta forma.

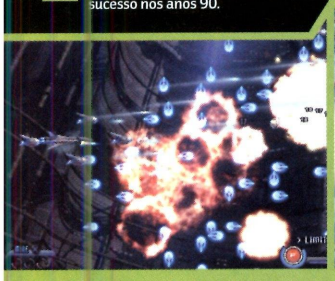
Os jogadores mais criativos ainda poderão construir seu próprio trajeto com o modo de edição e compartilhar suas criações com os amigos. Também será possível comparar as pontuações entre os jogadores para ver quem é o melhor piloto de manobras do pedaço. | **RENATO SILVA**



+ Seu game original possui vários fãs | Modo multiplayer

− O gênero de "navinhas" fez muito sucesso nos anos 90.

Söldner-X 2 terá gráficos 3D de alta definição em até 1080p, o que tornará a jogabilidade 2D muito mais atraente e viciante.





Söldner-X 2: Final Prototype

Prepare-se para um shooter dos mais frenéticos

FICHA TÉCNICA

Lançamento
05/2010

Produção
EastAsiaSoft

Distribuição
SideQuest Studios

Plataformas
PS3

Jogadores
1 - 2

Site
soldner-x.com/sx2

Online
Sim

Expectativa
Baixa

VERSÃO AMERICANA

S

SHOOTER

Existem alguns jogos que nunca perdem seu charme, como é o caso do estilo "tiro de navinhas", famosos em arcades da década de 80 e 90. O primeiro Söldner-X divertiu muito os fãs do gênero, o que aumentou a expectativa sobre sua sequência. Em Final Prototype, você deve retornar a Gota IV, fazendo parte da força de defesa Söldner-X, em batalha contra novas ameaças misteriosas. Você deverá passar por mundos subaquáticos, cavernas de gelo e, claro, o espaço. As duas novas espaçonaves terão características e habilidades únicas, que podem ser evoluídas durante as fases através de power-ups. Ainda há os novos ataques especiais que destroem tudo em vista.

O jogo ainda conta com uma nova modalidade: o modo Challenge oferecerá desafios para serem cumpridos durante as fases, que desbloquearão troféus, itens e muito mais. E ainda há o modo de pontuação online que, desta vez, está dividido por dificuldade. | **VINÍCIUS LIMA**



+ Suporte ao PlayStation Move | Editor de percursos

− Minigolfe não é algo popular por aqui

Campeonatos online semanais estão nos planos da ZEN Studios para Planet Minigolf. Talvez seja interessante até para quem não manja nada de golfe.





Planet Minigolf

Acertando o buraco virtual

FICHA TÉCNICA

Lançamento
Segundo semestre de 2010

Produção
ZEN Studios

Distribuição
ZEN Studios

Plataforma
PS3

Jogadores
N/A

Site
zenstudios.com

Online
Sim

Expectativa
Baixa

VERSÃO AMERICANA

Es

ESPORTE

Golfe não é exatamente o esporte mais popular no Brasil, o que dizer então dos trajetos de minigolfe? Se você nunca jogou uma partida em um deles, essa carência será suprida por Planet Minigolf, game que, como o título indica, trará toda a "emoção" de uma partida de minigolfe para o PlayStation 3. Quem está produzindo o game é a ZEN Studios, responsável pelo sucesso da PSN ZEN Pinball, game que emprestará sua engine a Planet Minigolf.

Apesar de parecer mais um jogo qualquer a entulhar a PSN, Planet Minigolf oferecerá suporte total ao controle de movimentos PlayStation Move, o que pode fazer com o que o game da ZEN Studios se destaque. A produtora também promete um editor de percursos e a possibilidade de organizar campeonatos online entre jogadores do mundo todo. No modo single player, mais de 140 buracos estarão disponíveis e os cenários serão os mais variados possíveis. | **RENATO SILVA**



+ Ideia e desafio parecem se juntar bem.

− Muito parecido com o consagrado LocoRoco.

Será possível criar nuvens que armazenam água, utilizar arpões para deter os predadores e muitos outros itens.





Aqua Panic!

Ajude os peixes a voltarem para o oceano

FICHA TÉCNICA

Lançamento
05/2010

Produção
EKO System

Distribuição
EKO System

Plataforma
PS3 e PSP

Jogadores
1

Site
ekosystem.com

Online
Sim

Expectativa
Média

VERSÃO AMERICANA

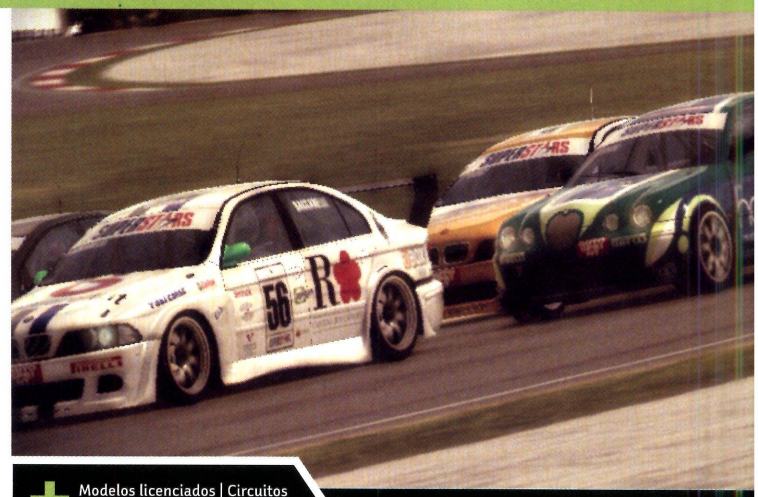
Pz

PUZZLE

Aqua Panic! é um desses puzzles bonitinhos que prometem ferver sua cuca. Tudo começou com um furacão gigante, que arremessou milhares de peixes para fora do oceano e os espalhou por todo o lugar. Agora cabe a você ajudá-los a retornar para seu habitat natural. Para tanto, foram criados diversos tanques d'água para que os peixes não morram, além de ter uma caixa de ferramentas repleta de itens que interagem com o cenário e serão indispensáveis para guiar os pequeninos de volta ao oceano.

Mas a mamata não termina por aí. Enquanto você tenta cumprir o papel de bom samaritano, diversos tubarões, gaivotas, pinguins famintos e até uma manta gigante não perderão a oportunidade de encher a pança.

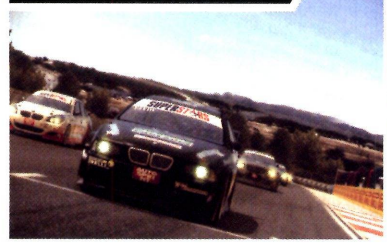
Aqua Panic! conta com mais de 80 fases supercoloridas, que começam fáceis e aumentam de dificuldade conforme o progresso. Com lançamento em maio na PlayStation Store, o jogo terá versões para PS3, com gráficos em 1080p e ranking online, e para PSP. Esteja pronto para salvar o mundo de um desastre ecológico. | **VINÍCIUS LIMA**

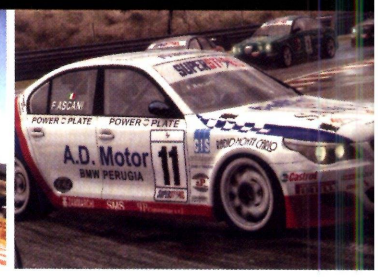


+ Modelos licenciados | Circuitos reais da Europa

− Demonstra ser apenas mais um simples game de corrida.

O Campeonato Italiano Superstars teve início em 2004, apresentando corridas entre veículos com motor V8 turbinados.





Superstars V8 Racing

Modelos turbinados queimando o asfalto

FICHA TÉCNICA

Lançamento
Primeiro trimestre de 2010

Produção
Reality Pump

Distribuição
SouthPeak Games

Plataforma
PS3

Jogadores
1 - 8

Site
twoworlds2.com/en/

Online
Sim

Expectativa
Baixa

VERSÃO AMERICANA

Co

CORRIDA

O estúdio Milestone é bastante conhecido por jogos de corrida em duas rodas, como MotoGP e Superbikes, mas agora quer voltar às quatro rodas com Superstars V8 Racing, jogo baseado no Campeonato Italiano Superstars. As corridas são realizadas somente por carros com motor V8. Muitas marcas não foram licenciadas para o jogo, no entanto, pelos modelos dos veículos, encontramos o Mercedes C-63, Chevrolet Lumina e até um Cadillac. As pistas são baseadas em circuitos reais em cidades da Itália, Espanha e Portugal. Em uma modalidade internacional, há o circuito de Kyalami, na África do Sul.

É possível modificar o acerto dos carros, ajustar pneus, ativar ou não o sistema de ajuda e ainda variar entre as dificuldades Easy, Hard e, para os mais experientes, Legend, que tornará V8 Racing muito mais desafiador. Há também um indicador da condição do veículo. Enquanto estiver no verde, pise fundo até que os pneus se aqueçam e seja necessária uma pausa nos pit stops. | **VINÍCIUS LIMA**

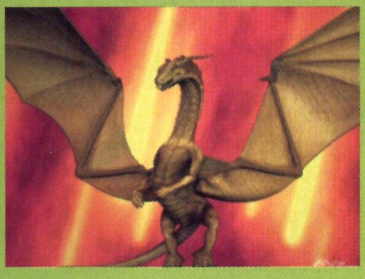


+ Baseado em um jogo consagrado | Duelos online

– Transportar um card game para os consoles pode ser difícil.

O PS3 tem no seu catálogo um game baseado em cartas. Trata-se de The Eye of Judgment, que não obteve grande sucesso comercial.





Magic: The Gathering – Tactics

Dragão de Shiva em 3D

FICHA TÉCNICA

Lançamento
2010

Produção
SOE Denver

Distribuição
Sony Online Entertainment

Plataformas
PS3

Jogadores
N/A

Site
magicthegatheringtactics.com.

Online
Sim

Expectativa
Baixa

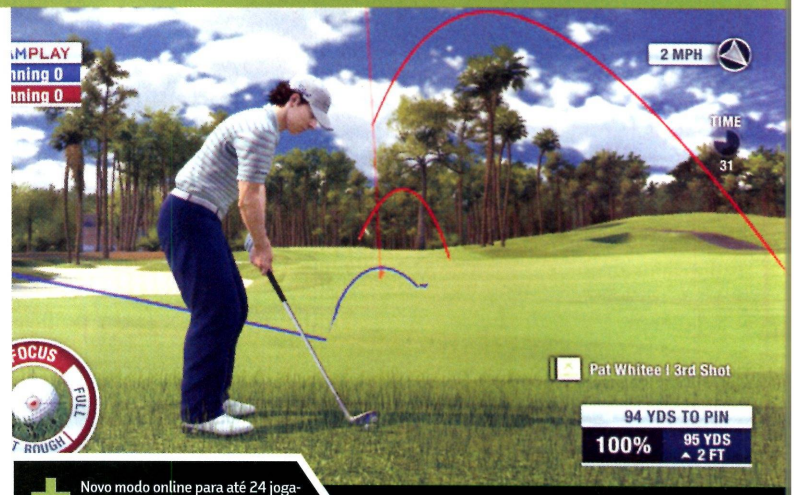
VERSÃO AMERICANA

Et

ESTRATÉGIA

Para quem conhece, Magic: The Gathering é um empolgante card game que está na ativa há mais de 15 anos e conta com milhares de cartas diferentes, que são usadas para criar baralhos e desafiar outros jogadores. Para quem não conhece, é um amontoado de cartinhas com desenhos legais e regras incompreensíveis. Até agora, as incursões de Magic nos videogames serviram apenas para o primeiro grupo, mas isso vai mudar com Magic: The Gathering - Tactics.

A idéia da Sony Online Entertainment é pegar o rico universo de história e personagens do card game e transportá-lo para um game de estratégia por turnos que esbanjará gráficos 3D em alta definição e permitirá aos jogadores participar de combates online. Para pegar o jeito do game antes de partir desafiando jogadores ao redor do mundo, Tactics contará também com um modo single player, que contará uma história baseada na que foi vista no game Planeswalkers of Magic: The Gathering. Expansões via download também estão nos planos da SOE. | **RENATO SILVA**

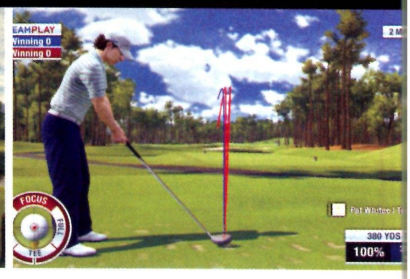


+ Novo modo online para até 24 jogadores | Pequenas melhorias gráficas

– O golfe não é um esporte tão popular no Brasil.

As habilidades desenvolvidas pelos jogadores influenciarão a jogabilidade. No entanto, a EA ainda não disse como o sistema funcionará.





Tiger Woods PGA Tour 11

Nos games, ele ainda reina

FICHA TÉCNICA

Lançamento
08/06/2010

Produção
Tiburon

Distribuição
EA Sports

Plataforma
PS3

Jogadores
1 - 24

Site
ea.com

Online
Sim

Expectativa
Baixa

VERSÃO AMERICANA

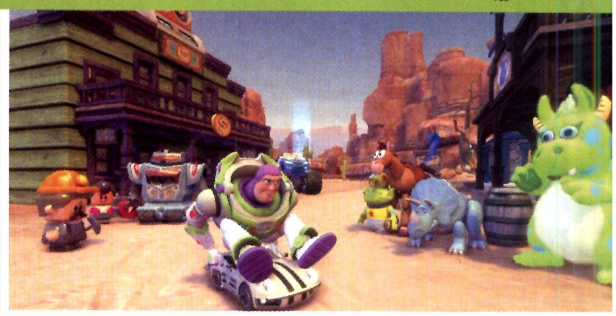
Es

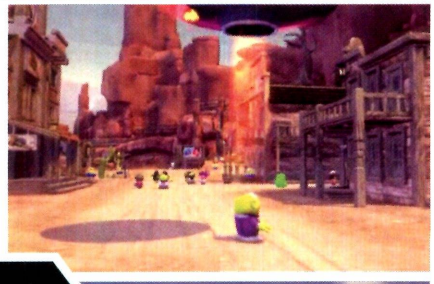
ESPORTE

Na vida real, Tiger Woods anda em baixa desde que se envolveu em escândalos sexuais. Nos games, a franquia reina absoluta no gênero, que, convenhamos, não é dos mais populares por aqui. Nesta versão 11, Woods dividirá as atenções com Rory McIlroy, um golfista da Irlanda do Norte - a estratégia é aumentar as vendas da franquia fora dos EUA. Outra novidade é a inclusão da Ryder Cup, torneio em que o jogador disputará todos os estilos de jogo vistos na competição real, escolhendo tanto os atletas americanos como os europeus. A jogabilidade continuará a mesma, exceto por um medidor de foco que esvazia quando o disparo é feito.

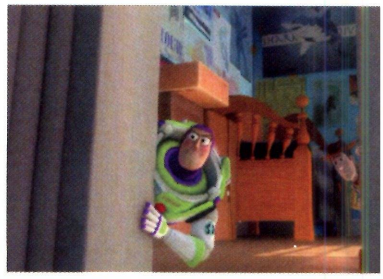
Nos gráficos, os modelos de jogadores serão mais reais, assim como a vegetação e as nuvens, que se movimentarão de forma convincente. As roupas dos jogadores também reagirão de forma mais natural ao clima (vento, chuva). Os atletas evoluirão, desenvolvendo mais de 100 tipos de habilidades durante o jogo. | **RONIE ANDERSON**

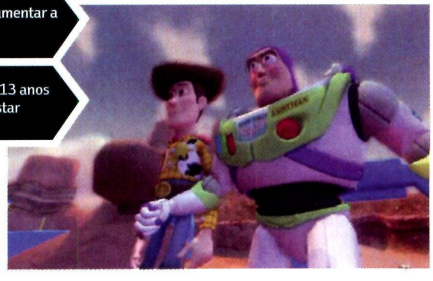




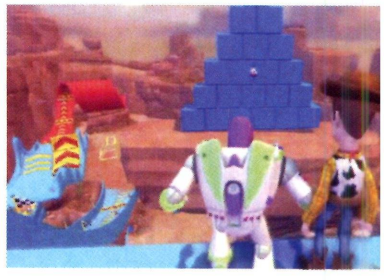












FICHA TÉCNICA

Lançamento
15/06/2010

Produção
Avalanche Productions

Distribuição
Disney Interactive

Jogadores
1

Site
disney.go.com

Online
Não

Expectativa
Baixa

\+ O modo Toy Box pode aumentar a longevidade do game

− Jogadores com mais de 13 anos de idade podem não gostar

VERSÃO AMERICANA

AV
AVENTURA

TIMELINE



Toy Story | 1995
Lançado para Super Nintendo e Mega Drive, o game de plataforma em 2D foi um dos primeiros da franquia.



Toy Story 2 | 1999
A sequência veio no PSone, com um visual um pouco mais parecido com o visto no cinema.



Toy Story Racer | 2001
No melhor estilo Mario Kart, o game proporcionava divertidas corridas entre Woody, Buzz e a turma.

Toy Story 3: The Video Game

Revirando a velha caixa de brinquedos

Uma década depois, o garoto Andy (que agora se tornou um adolescente), Woody e o patrulheiro espacial Buzz Lightyear voltam a dar o ar da graça no mundo dos games. Trata-se de Toy Story 3, que será lançado simultaneamente ao filme no dia 15 de junho e, diferente dos jogos anteriores da franquia, Toy Story 3 não será apenas mais um game baseado em filme. Pelo menos essa é a promessa do time de produção.

A equipe da Avalanche trabalha praticamente em conjunto com os produtores da Disney Pixar, os responsáveis pelo filme. O objetivo é oferecer uma autêntica experiência interativa, explorando sempre a imaginação do jogador.

O enredo mostra a nova situação de Woody, Buzz e dos outros brinquedos, que terão que enfrentar um futuro cheio de incertezas a partir do momento em que Andy ingressa na faculdade. A missão do jogador é fazer com que os brinquedos permaneçam juntos na ausência de Andy. Para isso, será preciso escapar de crianças selvagens que querem "brincar" com Woody, Buzz e os outros.

Uma das novidades é a liberdade durante as missões, em um mundo completamente aberto. Isso significa que não haverá apenas uma forma para alcançar os objetivos. Será possível optar por caminhos diferentes que, consequentemente, apresentarão itens e personagens distintos.

No Story Mode, os acontecimentos irão se desenrolar da mesma forma que no filme. Já no modo Toy Box, o jogador encontrará os mais variados tipos de personagens, que permitirão aos mais criativos (e até aos menos, por que não?) criar suas próprias aventuras. Desenhado especificamente para criar uma identificação com os jogadores mais novos, o modo Toy Box juntará cowboys, patrulheiros do espaço, dinossauros, extraterrestres e muitas outras coisas possíveis apenas na cabeça de uma criança. O modo colocará os personagens em situações que não estão relacionadas com o filme, como um mini-game de luta que traz Buzz como protagonista. Os jogadores poderão ainda habilitar diversos extras, como vídeos, informações sobre os filmes, jogos e outras atividades.

A proposta de Toy Story 3 é interessante - tomara que seja suficiente para fazer com que os jogadores mais antigos e não-fãs apreciem. | **RONIE ANDERSON**



+ A parte visual promete ser um espetáculo | Criação de conteúdo

− Apesar de todas as novidades, o enredo não parece inspirador

Os jogadores poderão produzir vídeos do game e gravar no HD do console, ou então, exportar para uma conta no YouTube.





Under Siege

RPG estilo LittleBigPlanet

FICHA TÉCNICA

Lançamento
2010

Produção
Seed Studios

Distribuição
Seed Studios

Plataformas
PS3

Jogadores
1 - 4

Site
undersiegegame.com

Online
Sim

Expectativa
Média

VERSÃO AMERICANA

RPG

RPG

Under Siege é um game de estratégia em tempo real que será lançado exclusivamente para o PS3 pela portuguesa Seed Studios. Segundo os produtores, o game oferecerá um mundo totalmente original, com elementos de jogabilidade únicos e comandos desenvolvidos especialmente para o PS3.

O jogo trará também um grande número de características voltadas para o modo multiplayer, que possibilitará que até quatro pessoas joguem simultaneamente com um esquema de tela dividida.

No entanto, a maior novidade do game será um editor de conteúdo bastante similar ao utilizado em LittleBigPlanet, que permitirá que os jogadores criem e compartilhem seu próprio conteúdo. A parte visual promete superar qualquer outro game da PSN, rodando a estáveis 30 fps e incríveis 1080p de resolução. Under Siege ainda não tem data da lançamento, mas chega à PlayStation Network ainda neste ano. | **RONIE ANDERSON**



+ Controles e combates rápidos podem atrair os jogadores casuais

− O game não terá elementos de simulação

O game terá sete personagens históricos da primeira temporada do programa e um inédito da temporada que ainda não foi ao ar.





Deadliest Warrior: The Game

No videogame, tudo é possível

FICHA TÉCNICA

Lançamento
2010

Produção
Pipeworks Software

Distribuição
Pipeworks Software

Plataforma
PS3

Jogadores
1 - 2

Site
pipeworks.net

Online
Sim

Expectativa
Baixa

VERSÃO AMERICANA

Lu

LUTA

Deadliest Warrior será um jogo de luta que se baseia em um programa de TV homônimo que simula combates hipotéticos entre os maiores tipos de guerreiros já vistos na humanidade. No programa, os dados e atributos dos guerreiros são matematicamente analisados por um computador, com o intuito de calcular as possibilidades de vitória de cada um. Após o processo, todos os dados são simulados em um motor gráfico que torna possível uma luta que jamais aconteceria na vida real.

A jogabilidade será bem simplificada, com todos os personagens controlados da mesma forma, com golpes divididos em baixo, médio e alto. Os guerreiros também terão armas para ataques a curta, média e longa distância.

Tanta brutalidade tornará os confrontos rápidos, girando em torno de, no máximo, 30 segundos por rodada. Entre os guerreiros, estão cavaleiros, espartanos, apaches e ninjas. As lutas poderão acontecer no single player e versus, além de um modo online que promete até a organização de campeonatos. | **RONIE ANDERSON**

Gran Turismo levado a sério



Comunidade brasileira de automobilismo virtual mostra a realidade que os games de Kazunori Yamauchi alcançam | **ALLAN ANDRÉ**

O GTBR - GRAN TURISMO BRASIL - ESTÁ RECEBENDO RECONHECIMENTO MUNDIAL POR SEUS PILOTOS E PELO TRABALHO NA ORGANIZAÇÃO DE TORNEIOS DE GRAN TURISMO. A *PS3W* BATEU UM PAPO COM GRINA, MARCELO E CACÁ, TRÊS DOS PRINCIPAIS PILOTOS E ORGANIZADORES DO PORTAL.

PS3W | *Como começou essa paixão por Gran Turismo?*
Grina | A paixão vem desde criança, com *Speed Racer*, *Corrida Maluca*... Eu tenho 40 anos e minha geração acompanhou a carreira de Ayrton Senna. Pilotei kart por seis anos e quem gosta de automobilismo sempre procura simulador. Um dos primeiros simuladores que eu achei foi GP2, para PC. Eu tirava todo o controle de tração e ajuda da máquina. Era um jogo fantástico para a época. Quando foi lançado o PlayStation, a coisa começou a mudar de ideia porque entrou a Polyphony, apresentando Gran Turismo. É um jogo que, para os dias de hoje, está ultrapassado, mas que marcou época. Para quem gostava de carro, era um jogo que começou a chamar muita atenção. Foi aí que eu comprei o console, e o Marcelo e o Cacá entraram nessa. A gente começou a se reunir, para comer pizza, brincar, jogar. Depois veio GT2 e a gente continuou jogando junto. Veio GT3, depois GT4. Abriu-se então uma grande possibilidade: a de jogar em LAN, cada um com sua televisão. A partir daí, virou uma festa. A gente varava a madrugada.

PS3W | *Foi aí que surgiu o site?*
Grina | Na verdade, não. Isso aconteceu quando mudei para o interior de São Paulo, há seis anos. Pela impossibilidade de o Cacá, o Marcelo, eu e os outros amigos e pilotos nos divertirmos juntos, criamos um site para fazer um torneio Trial entre a gente, só que a coisa começou a 'ventilar'. Como a gente tinha experiência de pista, correndo de kart e outros torneios, até de autorama, passamos a elaborar ideias para organizar campeonatos com os amigos. Era gostoso porque eu me matava para fazer um tempo, aí o Marcelo me ligava às duas horas da manhã para me dizer que baixou o tempo. A gente sempre buscou fazer uma coisa séria entre a gente, mas sem grandes pretensões. O objetivo era o divertimento coletivo - no meu caso, à distância.
Para nossa surpresa, o site começou a chamar atenção e também já existia um site chamado GTB. O nosso era o SPGT (Sport Prototype & Grand Touring). O nosso modo de conduzir campeonatos, elaborar regras, o grau de exigência começou a chamar atenção de muita gente na internet. O SPGT começou a crescer rapidamente em número de acessos e usuários cadastrados. O GTB era mais focado em matérias, era complexo em informação, mas sem torneios. Nós tínhamos o Time Trial, arrancadas, provas de rali e campeonato de foto. Foi então que surgiu a ideia da Copa Lan. Um pessoal da zona leste de São Paulo cedeu o espaço e nasceu a primeira Copa Lan, em 2007, com quatro cockpits, todos com volantes e TVs. As etapas aconteciam mensalmente, aos domingos. Vinham 25, 30 pilotos do Rio de Janeiro, Curitiba, Santos, Americana, Mato Grosso, de lugares distantes mesmo. As baterias são bem equilibradas. Os melhores e os piores jogam na mesma quantidade. Enfim, em uma conversa com o Victor, do GTB, ele me disse que estava abrindo mão do site e abracei o projeto. Tínhamos ali diversos torneios e conteúdo de primeira. Nascia então, da fusão dos dois sites, o GTBR, em maio de 2007.

PS3W | *Para se realizar uma etapa de Copa Lan, o que vocês analisam? Vocês escolhem a pista e uma lista de carros? Como é esse critério?*
Grina | Se for uma pista muito crítica, como Suzuka, a gente coloca um carro mais 'manco', mais fraco, para evitar ter muitos incidentes, porque atrás de cada piloto fica posicionado um juiz. Se eu jogar alguém para fora, eu recebo um toque no ombro, entra a bandeira amarela com todo mundo em primeira marcha. Eu tenho que esperar você voltar a estar na minha frente para todos voltarem a acelerar.

A gente estuda tudo isso. Se fosse em uma Midfield, a gente já pode usar as DTMs, pois o Astra, BMW, Mercedes, Audi são carros muito parelhos. Audi, por exemplo, gasta um pouco menos de pneu do que a Mercedes. O Astra é um carro mais consistente, porém tem um desgaste mais excessivo de pneus. Então, tem todas essas variações. Há influências de peso e tipo de condução.

Marcelo | Na Copa Lan, o pessoal começou a perceber que o desgaste de pneu era essencial, que o pessoal em casa, começou a treinar essa escolha também. Observavam não só o tempo, mas também de desgaste, sabendo a que, à certa altura da prova, usar os boxes para troca de pneus.

PS3W | *Como funciona a preparação dos pilotos para a Copa Lan?*
Grina | Você recebe um convite eletrônico revelando a pista e o carro, com um mês de antecedência, para que todos tenham tempo de treinar. A gente visa ao Driving for Perfection, ou seja, tocada limpa e sem sabotagem, sem 'totó', sem ser sujo na pista. Quando o pessoal chega lá, a maioria vem com a faca no dentes. Todos procuram andar no limite. Houve vários episódios em que o pessoal se colocou a berrar, porque estavam assistindo a uma disputa linda, um pega digno de pista real, só que em uma pista virtual.

PS3W | *Já conversei com o Branco, piloto GTBR, em um evento, e ele me disse que precisou usar dois carros para se preparar para uma competição. Vocês sabem o porquê?*
Cacá | O chassi do carro, em GT4, vai torcendo e ele perde rendimento em curvas. É possível reparar esse dano, e o custo no jogo é de 50 mil, em que é possível alinhar o chassi ou comprar um carro novo.

PS3W | *Não tem isso em Prologue, então?*
Cacá | Não. Justamente porque Prologue é uma versão beta, e não tem tantos detalhes como GT4. A grande expectativa é um sistema em rede local (LAN) para 16 pilotos, para a gente poder fazer a Copa Lan também com GT5. Este ano ainda será com GT4.

PS3W | *Há mais detalhes sobre ajustes dos carros que fazem diferença, além dos mais comuns, como pneus e suspensão?*
Cacá | O grande truque de GT é esse aí. Como você tem o acerto, cada um faz o seu, mas também quer ver o acerto do outro. Eu estou andando e não consigo acompanhar o Marcelo na mesma



RATO, O BICAMPEÃO
Emerson Fittipaldi pilotando a Lotus de 1972, com a qual foi campeão, em F1 Championship Edition 2006.

pista com o mesmo carro, mesmo pneu. Então tento ficar de olho e ver onde ele está acertando. É assim que funciona com a gente.

Grina | O Kazunori [Yamauchi, criador de Gran Turismo] foi tão detalhista para fazer GT5 (Prologue) que você sente a mínima escapada, a mínima virada no volante. Uma freada errada faz toda a diferença na pista. Nós vemos pelas participações na Track Day uma similaridade absurda entre o que acontece na pista e o que acontece em Gran Turismo. Então, não tem como a gente não se apaixonar por Gran Turismo. Isso está gerando uma expectativa gigante pelo lançamento de GT5. O nosso foco nas corridas é diferente de qualquer outro site, que é o Driving for Perfection. O GTBR tem uma comissão que julga o piloto para saber se ele está trapaceando, se sua volta é boa ou não. O limite é a zebra. Se você passar com uma roda um pouco além da zebra, e em GT4 dá para ver se passa, pois levanta poeira. Levantou poeira, está desqualificado. Há uma série de particularidades no Driving for Perfection.

Cacá | É a mais pura sensação de estar na pista. A maior prova disso é que a gente estava em uma ocasião na GT3 e, sempre que subia um piloto, a gente parava o cockpit. O Matheus Stumpf, da Viper. Ele nunca tinha visto Gran Turismo. Ele disse que conhecia a pista de Fuji. Abrimos o setup e ele configurou muito próximo ao Viper dele e colocamos a dificuldade no 100, só para sacanear o piloto. Tiramos controle de tração, tiramos tudo, pensando que ele rodaria logo de primeira. Ele largou em oitavo e em três voltas já estava na cola do primeiro. Tem essa filmagem no site. Ele levou o carro e acabou a prova impressionado, e disse que a reação é muito próxima à do seu carro. Sua maior reclamação foi que o banco não mexia.

PS3W | *Vocês sabem quando o cara acertou melhor o carro?*
Grina | Com certeza. Você vê pelo câmbio, se está mais certo para aquela pista. Nesse ponto, a Copa Lan nivela a competição. Não há setups diferentes. Você sai com o tanque cheio e escolhe apenas o pneu. Mesmo assim, os pilotos escondem qual foi o tipo escolhido para ter o efeito surpresa de estratégia de corrida.

PS3W | *Vocês estão presentes em vários eventos automobilísticos recentemente. O que vocês realmente trabalham nessas corridas?*
Grina | A gente se aprofundou muito em campeonatos virtuais, mas para o público do GTBR crescer, ele tinha que ir um pouco para o real também. Somos apaixonados por automobilismo. Então começamos a levar detalhes, fotos, vídeos e agregar valor ao site. Participamos de eventos também com o único objetivo de divulgação do GTBR, levando nossos cockpits. Para nossa surpresa, vários pilotos já vieram participar nos cockpits, como Valdeno Brito, Alex Dias Ribeiro, Fábio Ibrahim, Matheus Stumpf e o tio, Emerson Fittipaldi, esse é o cara...

PS3W | *E os cockpits que vocês produzem?*
Grina | Estamos com dois modelos. O MR-01, que o pessoal gosta bastante, e também com o Pilotopro, muito parecido com o Playseat, o modelo europeu disponibilizado lá fora por 1.200 euros. O objetivo de produzir os cockpits é, primeiramente, a divulgação do site. A gente visa a trazer essa paixão por Gran Turismo para outras pessoas. O mercado nacional é muito carente de opções para você jogar as coisas de que gosta. Agora, estamos em uma posição um pouquinho diferente. Está melhor, mas ainda há um espaço muito grande para que novos produtos sejam colocados e que, de certa forma, complete essa carência para quem ama o simulador de carro.

PS3W | *O que o jogador que está lendo a revista agora tem que fazer para participar dos torneios GTBR?*

Grina | A gente tem hoje o campeonato brasileiro de GT4, que está começando a seletiva. Ele será dividido em duas etapas. São 16 pilotos na primeira. É um sistema totalmente novo, não mais o de Time Trial, mas de duelo. Entre dois pilotos, o que fizer o melhor tempo prossegue e o outro fica no meio da competição a cada rodada. Vai sair daí o campeão do semestre. Já estamos na etapa classificatória para o segundo semestre. A gente pretende fazer uma Copa Lan no final do ano e colocar os campeões dos dois semestres para competir, basta os dois terem a disponibilidade de estar em São Paulo. Se não houver essa possibilidade, será um mata-mata. Então, se você tem uma câmera fotográfica ou um sistema chamado Ulaunch, que permite que você compacte os arquivos de GT4, envie o vídeo para o e-mail gt4@gtbr.com.br. Não cobramos nada. Logo mais vamos começar os desafios Time Trial com GT5 Prologue, a gente marca online races. E, agora no segundo semestre, começa o Campeonato Brasileiro de GT5 Prologue. É só fazer a inscrição. É gratuita. Você nunca receberá um e-mail do Gran Turismo Brasil pedindo dinheiro, isso é muito importante.

É legal ver a repercussão dos pilotos GTBR na rede online. Quando entramos para correr, entram às vezes oito, dez pilotos com a sigla GTBR junto ao nome em uma pista com 16. Isso repercute lá fora. Eles se perguntam 'quem são esses caras?'. Tanto que no site tem pilotos de Portugal, França. É um reconhecimento nas principais comunidades GT no mundo.



COPA LAN
O evento já reuniu pilotos de diversos estados do Brasil.

Tanto que o Bruno Cruz, o BrCruz, piloto de Minas Gerais, ficou em primeiro no GT Academy, no Mode dos Estados Unidos. Isso faz o nome do GT Brasil ser reconhecido no GT Planet, na comunidade GTpt, de Portugal, no próprio Japão. Graças a esse nível de exigência, de buscar sempre o Driving for Perfection, de sermos muitas vezes chatos no parque fechado, algo que só o Gran Turismo Brasil tinha. A gente pedia o replay e até o setup de câmbio, tudo que ele usou no carro, para a gente ver se a velocidade era realmente compatível, se não tinha usado GameShark. Essa educação exigente na condução criou uma comunidade de pilotos muito rápidos, que jogam limpo. Se o piloto entrar no GTBR e começar a agir de maneira suja, é convidado a se retirar. Então, quem está lá é porque gosta. Nós levamos o Gran Turismo muito a sério. Nossa grande diferença para as outras comunidades é o nível de exigência. São em torno de 60 pilotos GTBR jogando online atualmente.



O BATE-PAPO
Da esquerda para a direita: Grina, Allan, Marcelo e Cacá.

PS3W | *Desanima os infinitos adiamentos de GT5?*

Grina | É uma grande expectativa, como a gente é apaixonado por GT5, e isso mata a gente do coração, com tantos adiamentos para o lançamento. A gente vê Forza [Motorsport, do Xbox] saindo. O Forza é bom, mas é um game arcade, que aceita muito erro, assim como Need for Speed. GRID é mais arcade ainda. Para quem gosta de TOCA Race Driver do PS2, GRID é o jogo perfeito, porque dá a sensação de estar na pista, mas aceita muitos erros. É arcade total. Tem muita gente que confunde. Acaba de comprar um PS3, compra GRID e acha que é um simulador fantástico, só que quando caem em um Gran Turismo, eles desanimam, porque a dificuldade de dirigibilidade é muito maior. Tem muitas pessoas que caem em Gran Turismo e acabam vendendo o jogo e dizem que não é real, tamanho o nível de dificuldade. É a pura realidade. Para a gente que faz a Track Day, por exemplo. Você sente uma extrema dificuldade em fazer uma freada a 180 km/h para entrar no S do Senna e na Curva do Sol, porque a traseira do carro fica totalmente leve. Você fica apoiado nas duas rodas dianteiras para entrar na curva, se você está procurando o limite. E quando entra, você sente que a traseira está leve. Ela até escorrega um pouco mesmo com o carro tendo tração dianteira. Você sente exatamente essas características em GT5. É fantástico. Então, eu faço aqui um convite para todo mundo que acabou de adquirir GT5 Prologue. Utilize, jogue, experimente, participe. O GTBR não é o site do Grina, não é o site do Cacá, do Marcelo ou do Victor. É um site destinado a todos os amantes de automobilismo virtual, todos apaixonad por Gran Turismo. Então entre, se divirta com a gente. Vamos fazer disso uma grande oportunidade, porque a gente teve a iniciativa. Hoje o GTBR é o maior site de Gran Turismo da América Latina, tem mais de 7.650 usuários cadastrados. Nunca cobramos nada, não é o nosso foco. Nosso foco é a paixão. Se você tiver a oportunidade de jogar conosco, acesse o site, se cadastre, venha curtir com a gente. O que a gente conseguir de benefício para esses quase oito mil usuários, a gente vai trazer sem nenhum custo, para que a brincadeira fique cada vez mais gostosa.

Quer saber mais sobre os torneios de Gran Turismo?
Acesse www.granturismobr.com.br - GTBR - Gran Turismo Brasil



FINAL FANTASY XIII

Conheça o sistema de jogo e vá até o final | DOUGLAS PEREIRA

Se a Square Enix demora quatro anos para fazer um jogo, não há dúvidas de que eles vão entupi-lo de opções e sistemas de jogo, ainda mais se for um novo Final Fantasy. FFXIII não lhe dará o menor problema nos cenários - é impossível se perder no monte de corredores com um mapa que diz exatamente aonde você deve ir - mas há muitos sistemas de batalha e evolução para lidar, e explicaremos todos. Também demos algumas dicas para todos os chefes, caso sua estratégia não esteja dando certo.

FICHA TÉCNICA

Produção
Square Enix

Distribuição
Square Enix

Jogadores
1

Site
finalfantasy13game.com

Online
Não

SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

RPG

RPG



CONTROLES PRINCIPAIS

Confirma escolha

Acessa o mapa / Gestalt Mode

Cancela escolha

Abre o menu / Termina escolhas na barra de ATB

L1
Lista de Shrouds / Troca de Paradigms

Start
Pausa



Introdução

Para quem já é iniciado na série, podemos dizer que o sistema consiste em uma mistura de Final Fantasy X com FF X-2 e um pouquinho de FFXII. De qualquer forma, vamos passar por todas as partes do sistema de batalha e evolução, para lhe dar a visão completa de como as coisas funcionam.

Seu grupo de batalha possui até três personagens, sendo que por dois terços do jogo a história dita quem está no grupo - você só poderá mudar os personagens livremente no final do capítulo 9. Você só controla o líder, e seus companheiros agem conforme a vontade do jogo, decidida de certa forma pelo jogador graças ao sistema Paradigm Shift. Mas deixemos isso para depois. Por enquanto, vamos falar da parte mais básica das batalhas.

A ATB

Temos o retorno da barra de ATB, presente desde FFIV até FFIX, que quando preenchida permitia a você escolher comandos para seu personagem. Desta vez, ela está um tanto modificada.

A ATB é dividida em espaços - você começa o jogo com três espaços. Ela se preenche automaticamente o tempo todo. Qualquer comando que você escolhe para o personagem requer um número de espaços preenchidos na barra. Um simples ataque ou uma magia de nível baixo, por exemplo, só precisam de um espaço na barra, enquanto magias de alto nível e técnicas avançadas preenchem três espaços ou mais. A única coisa que você precisa para executar um ataque é ter os espaços necessários cheios. Nada de pontos de magia ou qualquer outra restrição. Assim, basta escolher quantos golpes quiser para encher toda a barra, depois escolher o alvo que os receberá, eles serão executados quando a barra se encher.

Lembrando que, se preferir, você não precisa usar todos os espaços da barra. Isso é útil quando você precisa curar alguém rapidamente antes que um chefe execute um ataque poderoso, por exemplo. Para isso, basta apertar △ ao escolher a quantidade de ações. Por exemplo, se sua barra tem quatro espaços e você quer usar apenas uma magia que ocupa dois e nada mais, escolha normalmente e aperte △ em seguida para partir direto para a escolha do alvo. Obviamente, os espaços restantes já ficam preenchidos para o próximo turno.

Você também pode, mesmo tendo escolhido ações para todos os espaços, abortar a execução a qualquer momento apertando ○. Se você estiver executando, digamos, o segundo golpe de uma sequência de cinco, e apertar ○, os outros golpes não serão feitos e você ainda fica com os três espaços já preenchidos na barra de ATB.

O menu de batalha

O menu é dividido em quatro opções:

Autobattle: como as lutas são muito rápidas, muitas vezes pode ser complicado ficar escolhendo seus ataques ou mesmo ser algo extremamente chato, caso tenha que ficar escolhendo a mesma coisa cinco vezes a cada 10 segundos. É para isso que existe o Autobattle, que geralmente já preenche a barra com os golpes mais apropriados para a ocasião. Se um inimigo for fraco contra fogo, por exemplo, e você tiver magias de fogo, elas já aparecerão ali. Isso é muito prático e será muito usado em batalhas normais, quando tudo estiver sob controle. Tanto que essa é a primeira opção do menu, para tornar tudo ainda mais rápido.



Abilities: é a segunda opção. Nela, você escolhe as ações da batalha manualmente. Útil para estratégias avançadas, aplicar Buffs corretamente ou quando você está com o Role de Medic e precisa tirar status negativos de seus amigos (já que Autobattle sempre prioriza a cura de HP), além de falhas em geral do Autobattle que precisam ser consertadas. Use isso frequentemente para se acostumar às posições das magias no menu e para usá-las rapidamente em situações de emergência.

Techniques: está vendo a barra amarela abaixo da barra de HP do líder do grupo? É a barra de TP, usada para habilidades especiais. Essa barra é dividida em cinco níveis que se recuperam muito lentamente ao usar ataques na batalha - dificilmente você conseguirá encher um nível durante a batalha. Entre as Techniques estão Libra, que mostra as fraquezas do inimigo, e a invocação dos Eidolons. Essas habilidades só consomem a barra de TP, e não influenciam na barra de ATB, lá em cima. Algo a ser salientado é que as Summons gastam três níveis na barra de TP, por isso, a não ser que você use um raro item para enchê-la durante a luta, não poderá invocar um Eidolon duas vezes por luta. Entraremos em maiores detalhes sobre os famosos monstros da série daqui a pouco.

Item: O mais importante sobre os itens é que eles não gastam espaços na barra de ATB e são usados instantaneamente. Assim, pode ser muito mais útil usar um Phoenix Down em quem estiver morto do que mudar o Role para Medic e usar a magia Raise, mesmo que a energia recuperada seja menor.

Depois da batalha

Você ganha uma pontuação que vai de zero a cinco estrelas, dependendo de seu desempenho. Basicamente, quanto mais rápido você vencer a batalha, mais estrelas você ganhará. Quanto mais estrelas ganhar, maior a chance de obter itens dos inimigos e também maior será a quantidade preenchida de volta na barra de TP. Esse é quase o único jeito de recarregar a barra de TP, por isso sempre tente terminar as lutas o mais rápido possível. Para completar, sua energia é recarregada completamente ao final de qualquer batalha. Acredite, isso faz todo sentido no contexto do jogo. Se não fosse assim, você teria que ficar usando Potions fora das batalhas eternamente.



Paradigm shift

Você não será capaz de usar isso tudo durante as duas primeiras horas de jogo, pois no começo é tudo bem limitado, basicamente só tendo ataques normais e Potions para usar. O jogo vai mostrando os conceitos do sistema aos poucos. Ao chegar no terceiro capítulo, você é apresentado ao ponto vital das batalhas, o sistema de Paradigm Shift. É através dele que você determina as habilidades de seus personagens nas lutas, e como seus aliados se comportam.

Existem seis Roles que podem ser dados aos personagens, embora eles só tenham três Roles por boa parte do jogo. Cada Role tem um tipo diferente de habilidade, disponível apenas nesse Role. Por exemplo, o clássico comando Attack só está disponível para o personagem que estiver no Role Commando. Cure é um comando do Role Medic, e por aí vai.



Um Paradigm é um conjunto de três Roles que cada um de seus personagens usa na batalha. Por exemplo, em um Paradigm com os Roles Commando, Ravager e Medic, o primeiro personagem (aquele que você controla diretamente) vai usar apenas ataques físicos, o segundo vai se concentrar nas magias e ataques baseados em algum elemento, e o outro vai curar o grupo. Você pode fazer um total de seis Paradigm no menu principal antes das lutas. O que torna as batalhas dinâmicas é que você pode mudar os Paradigm a qualquer momento da luta apenas apertando L1 e escolhendo outro. O ato de trocar de Paradigms durante a luta é chamado de Paradigm Shift, e é o principal sistema do jogo.

Roles

Commando: chamado de Attacker na versão japonesa, este Role é totalmente baseado no poder de ataque físico. Os melhores neste Role são Lightning, Snow e Fang. Um Saboteur pode soltar uma magia que deixa o ataque físico com alguma propriedade Elemental, causar dano por fogo, por exemplo. E caso o inimigo seja resistente a ataques diretos, o Commando ainda tem a magia Ruin, que é uma magia sem elemento algum, como um ataque físico à distância. Ter um Commando no grupo, especialmente em batalhas contra chefes, é essencial.

Ravager: personagens usando esse Role vão abusar de magias como Fire e Blizzard ou até ataques físicos com elementos (como você verá ao usar Lightning com esse Role). É tão útil quanto o Commando, por ser o responsável por encher a barra de Stagger.

Sentinel: é o famoso "tank", o personagem que serve de saco de pancadas enquanto o grupo se concentra em outras coisas. Todas as habilidades são defensivas, como atrair a atenção dos inimigos somente para ele, diminuir muitas vezes o dano recebido (somente por ele, não no grupo todo), entre outros. É possível passar boa parte do jogo sem um desses, mas contra alguns inimigos, o Sentinel é a chave para a vitória.

Saboteur: alterações de status são muito importantes em FFXIII, e esse é o trabalho do Saboteur, que destrói os atributos dos inimigos. Diminui a defesa, envenena, deixa-os mais lentos, entre outras coisas ruins que facilitam sua vida. Um oponente com defesa baixa e com o stagger cheio até causa pena em você. O problema é que até o capítulo 7, apenas Vanille possui esse Role.

Synergist: esse é mais importante que o Saboteur, funcionando no sentido inverso: o Synergist aplica magias que melhoram sensivelmente os atributos de seus aliados. A diferença ao encarar o chefe com velocidade, defesa e ataque aumentados é importantíssima, e, por isso, Sazh e Hope serão vitais no decorrer da aventura.

Medic: é o cara que cura a todos. Não apenas recuperando a energia, mas também removendo status negativos que tenham sido aplicados no grupo. Obviamente, esse é o Role que não deixa a tela de game over aparecer, mas não é necessário ter alguém com esse Role o tempo todo na batalha. Pense ofensivamente, e quando a coisa apertar, troque para um Paradigm que tenha um Medic. A propósito, se precisar de dois Medics em uma luta (como contra o penúltimo chefe), é bom que você esteja controlando um deles.



Cada Paradigm possui um nome específico, mas isso não é importante, apenas olhe quais são os Roles que você colocou ali. Falaremos sobre como conseguir novas habilidades e avançar nos Roles na seção sobre o Crystarium.

A barra de Stagger

Percebeu a barra no canto superior direito? Ela mostra quanto falta para o alvo entrar em estado de Stagger. Nesse momento, ele fica com a defesa muito baixa e os golpes do seu grupo vão tirar muito mais energia. Alguns inimigos nesse estado não conseguem atacar, outros só ficam vulneráveis nesse momento, e todos eles podem ser arremessados para cima por alguém que esteja com o Role Commando - isso faz com que mesmo os que continuam atacando enquanto estão em Stagger deixem de fazer isso, por estarem sem reação, no ar.

Para organizar suas estratégias para encher a barra de Stagger, tenha em mente o seguinte: ataques de Ravager enchem mais a barra, mas são menos poderosos e a fazem diminuir rapidamente. Ataques de Commando são mais fortes e a barra diminui lentamente, mas enchem muito pouco. Se você joga pensando em sempre deixar os inimigos em Stagger para acabar com eles (e deveria), o ideal é ter um Paradigm com dois Ravagers e um Commando e, quando o inimigo ficar em Stagger, trocar para dois Commandos e um Ravager para tirar o máximo de energia possível. Isso é quase regra em chefes e inimigos poderosos.

Preemptive strike

Ao ver inimigos mais fortes, sempre tente começar a luta chegando por trás deles, sem alertá-los. Isso causa o Preemptive Strike, em que o líder do grupo acerta todos os inimigos logo no começo, deixando-os a uns dois golpes de encher a barra de Stagger. Isso é essencial para matar inimigos como os Behemoths, que são muito fortes, mas concedem Preemptive Strikes bem fáceis. Ao encarar um inimigo enquanto estiver usando um Deceptisol, a batalha sempre começará nesse estado (exceto contra chefes). Obviamente, não são todos os inimigos que vão deixar você fazer isso.



Retry

Não há como fugir de batalhas em FFXIII. Não do jeito tradicional, pelo menos. Se não quiser enfrentar uma luta quando já estiver nela, aperte Start e depois Select para escolher Restart. Você vai voltar bem em frente ao inimigo, antes da batalha. Contra chefes, há uma vantagem em fazer isso. Antes da luta recomeçar, o menu principal vai aparecer, e você pode mudar seus Paradigms ou andar pelo Crystarium, algo bem útil quando o personagem ficou fora da história por muito tempo, por exemplo. Lembre-se disso e use à vontade, pois não há penalidades.

Buffs e debuffs

Uma rápida explicação: esses nomes são jargões dos RPGs. Buffs são magias que melhoram status e Debuffs são as que causam status negativos, ou seja: Buffs são magias dos Synergists; Debuffs são magias dos Saboteur.

Libra

Guarde bem isso: a partir do capítulo 3, usa a TP Ability Libra, que mostra o HP e as fraquezas dos inimigos. Isso ajuda muito na forma com que seus aliados lutam, explorando os elementos que são fortes contra os inimigos, além de influenciar seu próprio Autobattle.

Eidolons



Os Eidolons são as famosas Summons. Cada personagem só pode ter um Eidolon, que aparece em determinado ponto da história. Para conseguir a Summon, o personagem precisa enfrentar e vencer o Eidolon primeiro. Em toda luta contra Eidolons, a primeira coisa que eles fazem é aplicar a magia Doom no personagem, fazendo com que ele morra em aproximadamente três minutos. Sendo assim, é preciso derrotar o monstro antes de o contador chegar a zero; do contrário, é game over na hora. Para derrotar um Eidolon, é preciso encher a barra roxa que fica acima dele. Cada luta dessas possui uma estratégia diferente, sendo necessário apenas defender em uma, soltar Debuffs etc.

Apenas o personagem que você controla na batalha pode invocar um Eidolon, se tiver um. Para fazer isso, é preciso ter três níveis na barra de TP. Quando invocado, o Eidolon vai lutar ao lado do personagem, e os outros dois do time vão desaparecer (assim como acontecia em FFXII). É importante ficar nesse modo por um tempo, tentando encher a barra de drive o máximo possível. O motivo: quanto mais ela estiver cheia, mais forte será o ataque final da Summon. Quando ela estiver bastante cheia, e ainda estiver sobrando um tempo legal na barra da Summon (que diminui rapidamente, como você vai perceber), aperte ◻ para entrar em Gestalt Mode.

Após a transformação absurda, temos um velocímetro na parte esquerda da tela, acompanhado de comandos e um grande número amarelo. Cada comando que você executa diminui alguns pontos. A ideia é gastar o máximo de pontos possíveis para chegar bem próximo do zero, e então apertar o botão que usa o golpe final (o mais embaixo na lista). Esse golpe consome todos os pontos restantes, por isso não vale a pena usá-lo com pontos sobrando. Ao fazer esse golpe final, o Eidolon vai embora e o grupo volta ao normal - com a energia recuperada!

O golpe final pode ser do nível 1, 2, ou 3. Quando mais você encher a barra de drive no modo normal, mais forte ele será. Se encher até a metade, o golpe será de nível 2. Se chegar próximo a 90%, será de nível 3. Um golpe desses com o oponente em Stagger é algo muito doloroso, acredite. Bahamut pode causar mais de 100 mil de dano com seu Mega Flare.

Crystarium

Este é o sistema de evolução de Final Fantasy XIII. Ao final de cada batalha, você ganha Crystal Points, que são usados para avançar no tal Crystarium. Você avança individualmente por cada personagem, e em cada Role desse personagem. Cada membro do grupo tem seu próprio número de Crystal Points, ou seja, o valor não é compartilhado por todos.

Você só precisa avançar iluminando as esferas para aumentar atributos e ganhar habilidades. Há algumas bifurcações no caminho, e você pode iluminar qual delas quiser e depois voltar para iluminar a outra, mesmo que já esteja muito longe, sem nenhuma penalidade. Obviamente, o número de Crystal Points para iluminar as esferas distantes vai aumentando consideravelmente, começando nas dezenas e terminando nas dezenas de milhares. Os tipos de esferas que aparecem no caminho são:



Esferas verdes: aumentam HP
Esferas vermelhas: aumentam o ataque físico
Esferas roxas: aumentam o ataque mágico
Cristais amarelos: novas habilidades
Cristais marrons: novas técnicas que usam TP ou novo espaço para acessório
Cristal azul: espaço extra na barra de ATB
Cristal cinza: aumenta o nível do Role

O jogo impõe limites no Crystarium, não deixando você evoluir demais para derrotar inimigos facilmente. Assim, ao derrotar o chefe ao final de cada capítulo, a mensagem "Crystarium Level Up" aparecerá depois da luta, indicando que você pode voltar a melhorar os Roles de seus personagens. Essa restrição vai até o último chefe, e você só conseguirá chegar ao máximo dos Roles depois de ter terminado o jogo e feito um save depois dos créditos finais.

O cristal cinza, que aumenta o nível do Role, serve mais como um "pedágio" para ir ao próximo nível do Role (lembre-se, diferente do nível do Crystarium). Ele aumenta um pouco seus atributos, e dá acesso ao nível superior, no qual você verá que as esferas custam bem mais que antes. E, sim, apenas três Roles estão disponíveis para cada membro, pelo menos por boa parte do jogo.

Priorize os Roles que cada personagem mais usa. Por exemplo, Lightning deve ficar na ofensiva a maior parte do tempo, por isso aumente primeiro o Role Commando até onde for possível, depois o Ravager, e só então o Healer. Se Sazh é o único do grupo com o Role de Synergist, por que não aumentá-lo? Os Roles são muito bem distribuídos em todas as formações de grupo ao longo de todo o jogo.

Ao chegar ao capítulo 10, o grupo vai ganhar o Role Advancement, que permite que todos os personagens tenham acesso aos seis Roles. A "punição", por assim dizer, é que os Roles extras são ridiculamente caros. Sendo assim, antes de inventar de transformar a Vanille em uma Commando de primeira linha, eleve os Roles principais dela ao máximo (nível 5 para cada Role), e só então parta para os outros. Você ganha um troféu se conseguir elevar todos os seis Roles de todos os personagens ao máximo. Obviamente, isso exige muito, muito tempo.

Armas e acessórios

Em FFXIII você não sai achando novas armas em baús. Na verdade, você encontra quase todas as armas do jogo em baús, mas elas não são exatamente mais fortes que outras. Para ter uma arma mais forte, é preciso evoluí-la através de um sistema disponível a partir do quarto capítulo. Ao acessar um save point, uma nova opção aparece abaixo do "Shop". É nela em que você faz o processo.



As armas possuem níveis. Obviamente, quanto maior o nível, mais fortes elas ficam. Para elevar os níveis, você usa todo tipo de tranqueira que os inimigos deixam ao final das lutas, conhecidas como Components. Tais tranqueiras são divididas em três categorias: itens orgânicos, itens mecânicos e minerais. Para evoluí-las do jeito mais eficiente, você precisa primeiro aumentar o multiplicador de experiência, e então dar à arma muitos pontos. Vamos aos detalhes.



Tenha em mente que:
Itens orgânicos, deixados por animais e com um ícone de três pontas no menu, conferem pouca experiência, mas aumentam o multiplicador.
Itens mecânicos, deixados por inimigos mecânicos e representados com um ícone de um parafuso, chegam até a diminuir seu multiplicador, porém, em compensação, rendem muitos pontos de experiência.

A ideia básica é primeiramente dar à arma o máximo de itens orgânicos que puder, para aumentar o multiplicador, se possível até o máximo de "x3", e depois dar os itens mecânicos, que agora darão até três vezes mais experiência do que o normal. Há uma infinidade de itens, alguns dão mais exp, outros menos, e o mesmo vale para o multiplicador. A melhor maneira seria levar o multiplicador até x3, e o máximo possível do mesmo item mecânico depois. Isso porque, por darem tantos pontos de exp, eles têm uma desvantagem: diminuem o multiplicador. Portanto, dar 20 itens de uma só vez, todos valendo x3, se torna muito melhor do que dar apenas 10 deles, ter o multiplicador diminuído para x2 ou menos, e ter que subir os números de novo para mandar mais itens mecânicos.

Cada arma tem um nível máximo, em que deixa de ter um número e passa a ter apenas uma estrela indicando o nível. Nesse estado, ela não pode mais ganhar experiência, e é nessa hora em que você pode evoluí-la para outra arma. É para isso que servem os minerais, itens raros com o ícone de cristal nos menus. Cada arma precisa de um item específico - se você já tiver o item, ele será o único que pode ser escolhido. Quando usar o tal item, a arma vai se transformar em uma nova versão, inicialmente mais fraca que a anterior, mas muito mais poderosa conforme for aumentando de nível. Quando essa segunda arma chegar ao nível máximo, ela vai precisar de um Trapezehdron para ocorrer a transformação definitiva.

Peguemos como exemplo a Gladius, uma das armas mais úteis para Lightning, encontrada no segundo capítulo. Ela ficará com seus atributos básicos até o quarto capítulo, no qual você poderá começar a evoluí-la. Depois de bom tempo, quando conseguir levá-la até o nível 26, ela estará no nível máximo (com a marca *). Depois, você usa o item específico para transformá-la em uma Helter Skelter, que começa no nível 19 e com menos poder que a Gladius no máximo. Ao elevá-la até o nível 61 e deixá-la no máximo, ela estará ridiculamente mais poderosa que a Gladius. Você muito provavelmente terminará o jogo com ela, e depois disso só lhe resta comprar (por dois milhões e meio) ou encontrar um Trapezehdron para transformá-la na Omega Weapon, a arma definitiva. Para ter força suprema, ainda é necessário elevar a Omega Weapon até o nível 100.

O mesmo vale para os acessórios (apenas lembrando, novos espaços para equipar acessórios podem ser abertos no Crystarium), mas eles precisam subir poucos níveis para chegar ao nível *, e possuem apenas uma transformação em vez de duas como as armas.

Última consideração: você também pode destruir armas, se quiser, para ganhar itens raros. Armas e acessórios no nível * dão itens melhores. Isso não costuma ser muito usado, mas é o meio mais rápido para conseguir ótimos itens, como três Dash Shoes (que dão Auto-haste) de uma vez.

As armas definitivas

Cada personagem possui de seis a oito armas, e cada uma delas possui três formas. A última forma sempre terá o mesmo nome e forma, independente da arma, mudando apenas as características e atributos. Voltando a Gladius, ela se transforma em Helter Skelter, e depois na Omega Weapon. A Lionheart, conseguida no último capítulo, se transforma na Ultima Weapon, e, por último, também na Omega Weapon. A diferença está nos atributos.
A Gladius sempre foi a arma com o maior ataque físico, e sua versão da Omega Weapon justamente possui um poder de ataque imenso, mas muito pouco poder mágico - o que a torna ruim para o Role de Blaster. A Omega Weapon derivada da Lionheart possui 200 pontos menos de ataque, mas vem com Early Stagger, que pode deixar o inimigo em status Stagger antes de a barra se encher normalmente.

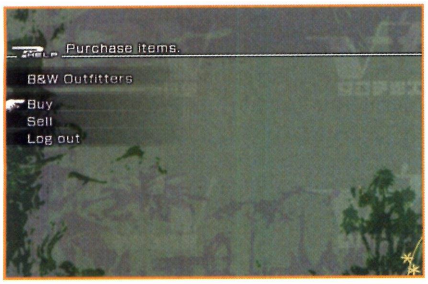
Isso vale para todos os personagens e armas. Algumas aumentam a duração de status, outras têm um poder incrível, mas deixam a ATB mais lenta, e por aí vai. O mesmo efeito e atributos que elas possuem na primeira forma serão levados até a última forma, assim você pode saber desde o início qual arma prefere elevar até o máximo (você pode elevar todas as armas até a última forma, só precisa de muita paciência).
Para terminar, todas as últimas formas dão o último espaço extra na barra de ATB, totalizando seis espaços.

Shrouds

Aperte L1 enquanto estiver andando pelo cenário para trazer o menu de Shrouds. Os itens daí, os Shrouds, colocam status em seus personagens por um limite de cinco minutos ou uma batalha inteira, o que acontecer primeiro. Indispensável para lutas seguras contra chefes nos finais dos capítulos. Salve antes do chefe, e quando estiver bem de frente para ele, use pelo menos um Fortisol e outro que dê status de defesa. Os Deceptisol servem para deixar seu grupo invisível aos inimigos por um breve período, caso você precise passar por um caminho com inimigos fortes sem enfrentá-los.

Atenção: não use-os sem necessidade!
Usá-los contra inimigos normais é um grande desperdício. Esses itens são bem raros, e você só poderá comprá-los no último capítulo. Uma dica mais específica é ter certeza de chegar com um de cada ao final do capítulo 12, pois o chefe dará muito trabalho.

Shops



Como você já deve saber, Final Fantasy XIII não tem cidades no estilo tradicional dos RPGs. Você não anda por elas e entra em lojas para comprar itens e equipamentos. Aqui, as lojas só estão disponíveis nos save points, na opção Shop. Ali estão listadas todas as lojas disponíveis no momento, e mais serão abertas ao terminar capítulos. Cada uma é especializada em alguma coisa, como itens de batalha, tipos de armas, acessórios, acessórios específicos e até mesmo materiais para evoluir armas (as lojas mais importantes). Você também pode vender armas e objetos para conseguir dinheiro.

DINHEIRO

Dinheiro é um sério problema em Final Fantasy XIII. Pouquíssimos baús dão dinheiro, e os inimigos também não deixam o cascalho ao final das lutas. O sistema funciona igual a Final Fantasy XII, em que você vende as tranqueiras deixadas por eles para fazer uma grana. O problema é que os itens também são usados para melhorar as armas!

Em resumo, preocupe-se mais com as armas. O que você precisa até a metade do jogo é de dinheiro para comprar Potions e alguns Antidotes ou Phoenix Downs, pois armas e acessórios podem ser encontrados por toda parte. Quando a grana acabar, venda alguns itens (evite vender acessórios, pois isso pode arruinar a conquista de um troféu) para ficar com um pouco em caixa. A partir do capítulo 9, você consegue fazer uma boa grana usando outros métodos - ensinaremos isso em breve.

APÍTULO A CAPÍTULO

Como você perceberá ao começar a jogar, não existem quebra-cabeças ou partes de navegação difícil em FFXIII. Basicamente são corredores com alguns caminhos extras sem saída que levam a alguns baús. No máximo, você precisará acionar um dispositivo ou outro, que sempre estão bem perto do caminho trancado. O que vamos comentar nesta seção são inimigos fortes, chefes e algumas informações relevantes.

CAPÍTULO 1
THE HANGING EDGE

■ Você já começa contra um inimigo grande. Mas não se preocupe, pois ele só tem tamanho. Você ainda só tem ataques normais, por isso, morrer vai ser muito difícil, além de o jogo usar essa batalha para explicar o básico das batalhas.



■ Nas batalhas normais, use o comando de Lightning Blitz quando houver mais de dois oponentes na batalha. Esse ataque acerta uma área bem grande, causando dano a mais de um inimigo.

■ Na luta contra o PSICOM Marauder, use alguns Blitz para tirar energia dele enquanto acaba com os soldados normais. Bata nele até encher a barra de Stagger, aí a luta ficará bem mais fácil.

■ Com Snow, você enfrentará o Beta Behemoth, que é bem forte, mas não deve mata-lo, já que Lebreau cura o grupo quando a energia fica crítica. Ataque normalmente e tome cuidado apenas com o ataque Heave.

■ De volta para Lightning, há uma luta contra um robô forte, que é o primeiro a dar problemas. Você vai precisar soltar um ou dois Potions para recuperar energia. De resto, apenas ataque sem parar até causar Stagger, e depois continue a atacar.



CAPÍTULO 2
THE PULSE VESTIGE

■ Neste capítulo, você alterna entre as duplas Vanille e Hope (controlando Vanille), Lightning e Sazh, e Snow sozinho. Use o comando Hand-grenade com Snow para cuidar de vários inimigos ao mesmo tempo, use Blitz com Lightning, e apenas ataque sem parar com Vanille.

■ Em certa parte, jogando com Lightning, o game lhe apresentará os Shrouds. Só para relembrar, Deceptisol deixa-o invisível aos inimigos por 30 segundos, e Fortisol e Aegisol aumentam certos tipos de status ao entrar em uma batalha, durando mais ou menos cinco minutos nessa batalha.



■ Após a cena em que Snow chega para salvar Vanille e Hope, os Cie'ths se tornam inimigos comuns. Lembre-se que não vale muito a pena ficar enfrentando inimigos a essa altura do jogo, por isso, se quiser evitar batalhas, sinta-se à vontade. Mais precisamente, tente enfrentar apenas aqueles que guardam o caminho para algum tesouro; do contrário, lute apenas contra os que impedirem seu caminho.

■ Depois da cena em que Serah aparece, suba as escadas cheias de inimigos e salve no save point à direita. Equipe um Iron Bangle em Lightning e Sazh. Depois da porta estará o fal'Cie Anima, um chefe de verdade.



■ Para derrotar Anima, primeiro destrua os dois "braços". A parte central ficará exposta, e, aí sim, é só bater com força. Os braços se

regeneram, então recue assim que isso acontecer. Ataque-os no tempo certo: o ataque deles é basicamente uma investida de cima para baixo. Se você perceber que Lightning sempre é atingida quando estiver atacando, mude seu tempo e mande seus ataques enquanto o braço não está fazendo nada. Use os Potions para se curar quando sua energia estiver abaixo de três quartos da barra. Em pouco tempo, você vencerá, e agora o jogo começa de verdade.

CAPÍTULO 3 – LAKE BRESHA

■ O lago foi totalmente cristalizado, resultando nesse belo cenário. Agora que todos viraram l'Cies, o Crystarium e os Roles estão disponíveis, ou seja, agora o sistema de batalha está quase completo. A primeira batalha é um tutorial sobre como os Roles funcionam, e depois como usar o Paradigm Shift.

■ Os Paradigms já determinados pelo jogo serão suficientes para passar este capítulo, portanto, não é necessário ficar no menu de Paradigm ajustando Roles entre batalhas. Basicamente, você só precisa usar o Paradigm "Relentless Attack", que tem um Commando e dois Ravagers, e qualquer outro que tenha um Medic para curar. Também use a Technique Libra para obter informações sobre os inimigos, assim seu grupo e seu Autobattle atacarão de forma mais eficiente.



■ Tenha a certeza de encontrar o baú com o Silver Bangle e equipá-lo em Lightning. Agora que você pode andar pelo Crystarium, faça isso sempre que tiver uns 300CP, mesmo que seja para iluminar apenas um ou dois espaços. Você vai precisar ter um HP considerável para aguentar o chefe no meio do capítulo. Deixe Lightning equipada com a Gladius e com o Role Commando.

■ O chefe é igual ao primeiro inimigo que você enfrentou no jogo, só que muito mais forte, com mais de 30 mil HP. O grande problema na verdade é o ataque que acerta a todos tirando, no mínimo, metade da energia. Fique com seu HP sempre acima de 75%, e assim que o chefe for fazer o ataque (Wave Cannon), mude para o Paradigm com Medic para se curar. Ele costuma soltar o golpe mais forte (Crystal Rain) não muito depois, por isso use um Potion para ajudar. Se esse ataque matá-lo instantaneamente, mesmo com a energia toda cheia, avance no Crystarium em busca de esferas de HP.

■ Em certa parte, haverá uma ponte com uma parede no final. Volte ao início da ponte e ative uma máquina aí perto, que vai abrir a passagem.



■ Na área diferente (Gates of Antiquity), os inimigos vêm aos montes, mas considere enfrentá-los. Quanto mais CP você conseguir juntar agora, melhor. O final desta área tem um chefe voador. Tudo o que você precisa é de dois Ravagers e um Commando, até que o chefe entre em Stagger e a batalha termine... ou não. Ele volta com mais energia, e com uma barreira que aumenta em muito a defesa. Apenas continue atacando, pois quando a barra de Stagger encher, a barreira vai embora. Seus Ravagers farão um estrago violento se você soltou Libra nele no começo da luta. Os ataques deles não são tão ameaçadores, então fica fácil saber a hora de curar seus personagens.

■ A luta final do capítulo é a primeira contra Eidolons, as Shiva Sisters. Antes disso há uma luta chata contra um grupo de soldados, e você controla apenas Snow. Caso você morra algumas vezes contra eles, equipe o Doctor's Code, que dobra o HP recuperado pelos Potions. Contra as Shiva Sisters, não se preocupe com o HP, pois Stiria vai recuperá-lo para você. Mude seu Role para Sentinel e fique usando o comando Steelguard logo antes que Nix faça a sequência de ataques para defender os golpes dela. Não é necessário atacar, já que sua prioridade é encher a barra de Gestalt dela, que se preenche rápido ao ficar defendendo. Não use o comando desnecessariamente, enquanto ela carrega os próximos ataques, ou você pode ficar com a barra de ATB vazia na hora em que precisar. Quando encher completamente e a indicação aparecer do lado direito da tela, aperte ◻ para vencer a batalha.

CAPÍTULO 4 THE VILE PEAKS

■ Este capítulo é dividido entre as duplas Lightning/Hope e Sazh/Vanille, além de algumas partes com trios. A primeira parte com Lightning não tem nada de relevante. Concentre-se em elevar o Role Ravager com Hope, dando um pouco de atenção ao Synergist também. Faça o inverso com Sazh. Continue priorizando Commando com Lightning e, com Vanille, pegue os comandos de cada Role o mais rápido possível, incluindo o comando Deprotect com ela, no Role Saboteur. Isso diminui a defesa dos inimigos, e vai ser usado até o final do jogo.

■ Alguns inimigos são robôs que parecem não tomar dano algum. Para vencê-los, encha a barra de Stagger e o núcleo deles será revelado, assim, seus golpes causarão muito dano a eles.



■ Contra o chefe Dreadnought, deixe Vanille como Saboteur e solte Deprotect e Deshell para tirar os Buffs do inimigo. Depois é só encher a barra de Stagger e descer a lenha nele. Logo depois da batalha, o chefe volta mais forte. Gaste algum tempo causando status ruins nele, enquanto Sazh causa status bons em seu grupo com o Role Synergist. Você vai precisar de alguém curando o grupo algumas vezes. Para destruí-lo, não há segredo: use Ravagers para encher a barra de Stagger e sugue todo o HP dele! Ao vencer a luta, alguns Roles são dados aos personagens, e você pode começar a melhorar suas armas nos save points.

■ Você vai controlar apenas Lightning e Hope até o final do capítulo. Deixe seus Paradigms essencialmente com Commando+Ravager e Commando+Medic, além de alguns outros de sua preferência. Evite fugir dos inimigos, pois você precisa avançar o máximo que puder no Crystarium para encarar a próxima e chata batalha.

■ Quando controlar o Dreadnought com Hope, basta sair pisando ou dando golpes nos pequenos inimigos. Quanto mais deles você destruir, melhores serão os itens nos dois baús no final do

caminho. Salve em todo save point que encontrar depois disso, e eventualmente você enfrentará Odin, a batalha mais difícil de todas até agora.

■ De preferência, use pelo menos um Aegisol antes da cena da ponte começar, assim você já economiza um tempo que seria gasto com melhoria de status. Você também pode equipar algum acessório que proteja contra eletricidade em um dos personagens e deixar outro com o Silver Bangle. Tenha os Paradigms Qualquer coisa+Medic e Ravager+Ravager. Se não quiser usar seus Shrouds, tenha a certeza de começar a batalha com Hope como Synergist, do contrário você falhará miseravelmente.



■ O limite de tempo é chato, é claro, mas Odin é o verdadeiro problema. Ele bate muito forte, e mesmo com os Roles evoluídos ao máximo, você deve passar por dificuldades. O segredo é recuperar a energia bem rapidamente, para poder voltar a atacar e encher a barra de Gestalt dele antes que o tempo acabe. O ataque dele é um combo longo seguido de uma magia e às vezes outro ataque. Quando ele for atacar, mude imediatamente para um Paradigm com Medic+Medic ou que pelo menos tenha Hope como Medic enquanto Lightning usa Potions para manter a energia no alto (Se você tiver mais de 10 Potions, isso é bem recomendado). Quando os ataques acabarem, mude para Ravager+Ravager e vá para cima, sem dó. Odin só consegue atacar um inimigo por vez, a não ser que seus dois personagens estejam muito próximos. Assim, você pode dar alguns Potions para Hope caso ele esteja sendo atacado, enquanto ainda mantém o Role de Ravager com Lightning para continuar os ataques. Depois de vencer a luta, há uma luta à frente que mostra como usar os Eidolons. Divirta-se!

■ Voltando com Sazh e Vanille, apenas siga pelos caminhos destruindo os Bombs primeiramente (eles explodem e tiram muita energia) até chegar a uma área com máquina enorme no meio. Você precisa acionar os quatro painéis na estrutura em volta dela para abrir o caminho lá atrás. Mate quem saiu dali e essa parte acaba. Com Snow, apenas siga até o bar, fale com Lebreau, depois vá ao píer lá fora, onde Serah estará.

CAPÍTULO 5 THE GAPRA WHITEWOOD

■ Capítulo sem muitas surpresas, apenas inimigos chatos. Tenha certeza de aprender a habilidade passiva Launch no Role Commando de Lightning (na verdade, leve esse Role até o máximo que puder antes de ir para os outros). Com Hope, avance no Role de Synergist e Medic. Um problema aqui são os Behemoths. Tente sempre pegá-los por trás para um Preemptive Strike, causando Stagger logo no início e, se já estiver com o Launch, sua vida vai ficar muito mais fácil. Em algumas áreas é necessário matar os inimigos para abrir caminho. Compre Antidotes no Shop, pois alguns inimigos aqui causam o status Poison.

■ Fique feliz quando voltar a controlar Lightning e vá pegando os elevadores. A aparência das áreas muda levemente e os inimigos vão ficando mais fortes, mas evite usar qualquer Shroud contra eles. Chegando a uma área menos azul, com um grande elevador e um save point logo antes dele, salve, faça os Paradigms Commando+Medic, Commando+Ravager, Ravager+Ravager e Medic+Synergist use um Fortisol e um Aegisol, e suba pelo elevador para enfrentar o chefe.



■ Antes de qualquer coisa, solte Libra duas vezes nele. O chefe muda constantemente sua fraqueza Elemental, e Hope (bem como o Autobattle) vão falhar feio se não souberem os atributos dele. Basta fazer isso no começo e tudo se ajustará automaticamente durante toda a batalha. Supondo que você usou os Shrouds antes da batalha, comece com Commando+Ravager até encher metade da barra de Stagger dele, ocasionalmente mudando para curar o grupo. Passando da metade, mude para Ravager+Ravager e ataque sem dó até causar Stagger. Volte para o Commando e bata muito, ainda tendo o benefício de jogar o inimigo para cima e impedi-lo de atacar. Sempre cure seu grupo logo depois de receber o ataque em que o chefe gira a planta nas costas e acerta todos. No começo basta Hope de Medic, mas, quando faltar uns 30% de energia, o chefe vai ficar louco, e aí só com dois Medics ou Medic+Potions para segurar a batalha, sempre que o HP do grupo ficar pela metade. Não se esqueça de reaplicar os status quando o efeito dos Shrouds acabar.

CAPÍTULO 6 – THE SUNLETH WATERSCAPE

■ Não há surpresas até a metade do capítulo. Depois da conversa entre Sazh e Vanille em um penhasco, a área tem uns inimigos com uma couraça muito forte. Não vale a pena enfrentá-los, a não ser o que está lá embaixo à esquerda, guardando um baú. Caso queira lutar, use Ravagers até causar Stagger, então solte Bio com Vanille para envenená-lo, e tire o máximo de energia que puder antes que a proteção dele volte.

■ Depois de outras cenas, chegamos a uma esfera estranha, que muda o clima da área. Isso afeta os inimigos que aparecem. O problema é o Wyvern, um inimigo voador muito poderoso, que só aparece com o tempo ensolarado. Logo, recomendamos que o tempo sempre fique chuvoso. O certo é deixar chuvoso no começo, ensolarado na bifurcação e seguir pela direita, e deixar chuvoso novamente lá embaixo para afastar o que fica bem na entrada da caverna.

■ Chefe duplo! Enlil e Enki são fortes, mas não use seus Shrouds nesta batalha. Concentre-se em um de cada vez. Enlil geralmente vem atacar primeiro, e recomendamos que seja eliminado primeiro. Antes de tudo, faça um Saboteur+Synergist para aplicar status em ambos os lados (desnecessário causar status em Enki), e recupere energia sempre que ela chegar na metade, pois eles podem causar dano muito mais rápido do que você imagina, especialmente quando Enlil aumentar seus atributos. Use o mesmo esquema do chefe anterior: Ravager+Commando até metade da barra, depois dois Ravager até causar Stagger. Quando ele morrer, aplique todos os status novamente, deixe a energia no máximo e repita o processo contra Enki.



CAPÍTULO 7 - PALUMPOLUM

■ Antes de tudo, aprenda pelo menos Thundara com Hope. Vai ser muito útil neste capítulo, que possui muitos inimigos vulneráveis a eletricidade, e você tem CP de sobra graças ao capítulo anterior. Também tente melhorar um pouco a arma de Lightning. Essa parte com Light e Hope não tem muitos problemas, exceto uma espécie de moto voadora (existem apenas uma ou duas na parte exterior). Evite-as a todo custo. Lá dentro, nas plataformas, use Blitz nos monstros com sirenes, e deixe pelo menos três níveis de TP guardados. Antes de subir por um elevador com um save point em frente, salve e veja logo depois uma das cenas mais sensacionais do jogo.



■ Com Snow e Shiva, concentre todos os ataques apenas no inimigo mecânico - todos os soldados vão morrer de qualquer jeito quando você aplicar o golpe final. O chefe não vai ser derrotado, então você tem duas opções: tentar vencer na raça, usando Potions para aguentar o dano, dar um Retry na batalha e avançar no Crystarium de Snow; ou o mais prático: usar os três níveis de TP que dissemos para você guardar, invocando Shiva novamente e destruindo o chefe rapidamente.

■ Gaste todo o monte de pontos que Snow acumulou durante três capítulos e meio. Suba o máximo que puder no Role Sentinel, depois Commando e só então Ravager. A partir de agora, você vai encontrar muitos inimigos, geralmente protegendo tesouros. Os itens são muito bons, por isso vale a pena enfrentar os soldados. Apenas tome muito cuidado com aquela espécie de moto que avisamos antes. O ataque dela com certeza vai matar o alvo, por isso, quando a vir carregando o ataque, mude Snow para Sentinel, assim ele aguentará o dano tranquilamente e pode reviver Hope imediatamente.

■ Finalmente Fang se junta ao grupo. Ela vem com a magia Slow em seu Role de Saboteur, e é uma Commando tão (ou até mais) forte quanto Lightning. Não é uma má ideia deixar Lightning como Ravager para conseguir encher a barra de Stagger dos inimigos.



■ Contra o grande chefe vermelho (Ushumgal Subjugator), comece soltando Buffs na dupla e parta para o ataque para encher a barra de Stagger, curando quando necessário (e será necessário) Tirando um terço da energia do chefe, ele aumenta seu poder de ataque, mas diminui a própria defesa. Essa é a melhor hora para atacar. Tente atacar o tempo todo, até mesmo usando um Paradigm Commando+Medic para manter a barra de Stagger no lugar enquanto Hope cura vocês. Essa batalha pode ficar muito mais fácil se você soltar um Fortisol e Aegisol antes de começar.

■ Contra o mesmo chefe, apenas com Hope no grupo, solte Libra nele e deixe o garoto apanhar até Light e Fang chegarem. Faça Fang soltar Slow, Hope soltar os Buffs e depois parta para o ataque. Fique atento contra este chefe, pois deixar apenas Hope curando pode não ser suficiente. Deixe um Paradigm com dois Medics ou abuse dos Potions.



■ A luta contra o chefe final do capítulo, depois de invadirem a casa de Hope, é uma das mais legais do jogo. Ele é enorme e não há como dar ataques diretos. O importante é soltar Libra no começo, como de costume, e perceber que o chefe tem um HP ridiculamente alto. O segredo está no fato de ele ter cinco partes diferentes para acertar. Comece acertando uma das partes que soltam mísseis, depois a outra, depois as duas de baixo, com metralhadoras. Acerte-as de preferência com Thundara (depois de Hope ter soltado os Buffs, é claro). A cada parte destruída, a parte central perde muito HP. Quando só ela restar, o HP já estará reduzido em três quartos, e agora é só partir rumo ao Stagger. Seu grupo deve aguentar uns dois ataques antes de precisar recuperar energia - trabalhe com essa margem de dano.

CAPÍTULO 8 – NAUTILUS

■ Capítulo bem tranquilo. Na parte dos Chocobos, você tem que encontrar o pequeno pelo cenário várias vezes. É só prestar atenção nas cenas. Eleve um pouco as armas de ambos em um save point.



■ Os inimigos daqui são bem irritantes, e sua dupla não é muito boa a essa altura do jogo. Enfrente apenas os necessários até chegar ao save point. Tenha certeza de salvar aí, e, acima de tudo, certifique-se de ter a magia Haste no Role Synergist de Sazh. Tenha os Paradigms Synergist+Saboteur e Ravager+Ravager.

■ Solte todos os Buffs no grupo, especialmente Haste, e os Debuffs no chefe, então mude para dois Ravagers. A barra de Stagger dele vai encher muito rápido. Aí você pode mudar Sazh para Commando e causar mais dano, sempre deixando sua energia acima de 60%. Caso você tome muitos game overs aqui, volte e mate inimigos para avançar no Crystarium. E não salve depois de derrotá-lo.



■ A subida vai levá-lo à batalha final do capítulo, contra Brynhildr, o Eidolon de Sazh. Equipe um ou dois acessórios que protejam contra fogo e use Fortisol e Aegisol. No começo da batalha use Synergist+Saboteur e ataque de todo jeito com Sazh (de preferência como Ravager, mas Commando também serve, embora menos eficiente) enquanto Vanille muda para Medic regularmente para manter o grupo vivo. Se tudo estiver muito difícil, causando muitos game overs, mesmo usando Fortisol e Aegisol, dê um load no save antes do chefe anterior e evolua seus personagens.

CAPÍTULO 9
THE PALAMECIA

■ Momento crucial do jogo: hora de evoluir Lightning, Fang e Hope até o máximo possível nos três Roles, e fazer um bom dinheiro no processo. Isso acontece quando você chegar na parte externa da nave, depois da primeira área do capítulo. Salve aí e prossiga normalmente, matando todos os inimigos da área, até lá em cima, mas não passe pela porta. Limpou a área? Volte até o save point, salve, saia do jogo e dê load nesse save. Todos os inimigos estão de volta. Repita esse processo até ter todos os três Roles no máximo. Sim, isso vai levar pelo menos duas horas, mas acredite, vale muito a pena. Além disso, vários inimigos deixam muitos Chips, itens que servem apenas para serem vendidos nas lojas e fazer dinheiro. Existem dois tipos, um que dá apenas 500 gil, e outro, mais raro, que equivale a 2500 gil. Por que não comentamos essa coisa do load antes? Porque aqui é a melhor área para fazer isso, com muitos inimigos não tão fortes que dão CP considerável. Em uma área um pouco mais à frente, cheia de soldados, você pode fazer a mesma coisa, mas visando apenas aos Chips deixados por eles.



■ Lá em cima da nave há algumas batalhas bem complicadas. Como você já está avançando no Crystarium, pode se dar ao luxo de evitá-los. O chefe mais à frente é bem simples na primeira vez: Hope dá os Buffs e Fang os Debuffs no chefe, e depois são dois Ravagers e um Commando até causar Stagger. Assim que isso acontecer, mude para dois Commandos e um Ravager. O problema é que o chefe volta mais forte e com alguns ataques novos. Mantenha o mesmo esquema, apenas tome mais cuidado com seu HP.

■ Vencendo, o grupo todo se reúne e você pode trocar os personagens à vontade. Basta entrar no menu de Paradigms e escolher a opção Change Member. Mas mantenha Lightning e Fang. Se quiser, troque Hope por Sazh se achar que Haste é indispensável nas lutas. Na sala gigantesca, acione os painéis nas plataformas para chegar à saída lá embaixo. Explore a sala para encontrar bons tesouros. Salve antes de sair daí, pois o chefe não é fácil. Use Fortisol e Aegisol.

■ Barthandelus, vulgo Galenth Dysley, vulgo "O Papa", é um oponente de respeito. A primeira coisa a se fazer é destruir as quatro faces que o acompanham. Cada uma é vulnerável a um elemento, portanto solte Libra no começo e deixe um ou dois Ravagers cuidando dos elementos enquanto um ou dois Commandos causam dano direto. A grande estratégia contra esse chefe é partir para a ofensiva. Se você demorar muito, ele eventualmente vai soltar Doom no líder do grupo, e você terá um tempo bem limitado para terminar a luta. Por isso mesmo, soltar Fortisol e Aegisol ajuda demais, pois você elimina todo o tempo gasto com Buffs. Mesmo assim, é bom ter um Saboteur soltando Slow ou Deprotect nele. O grande problema é um ataque muito poderoso, que demora uma eternidade para carregar, que tira muita, mas muita energia do grupo. O ataque se chama Destrudo. Assim que vir esse nome na tela, troque para um Paradigm com pelo menos um Medic e um Synergist. Esse ataque lhe dá outro motivo para ser rápido na luta: ao soltar o Destrudo, a barra de Stagger é esvaziada, mesmo que o infeliz já esteja em Stagger. Seja rápido e tente sempre ficar na ofensiva.



CAPÍTULO 10
THE FIFTH ARK

■ Depois da primeira batalha, você destravará os seis Roles para todos os personagens, mas não seja louco de gastar CP nos Roles novos - eles são muito caros! Uma recomendação: não deixe mais de uma gosma verde em uma batalha. Elas podem se juntar e formar uma gosma mais forte e desagradável. Sempre tente Preemptive Strikes neste capítulo, pois os grupos de inimigos são grandes.



■ Na batalha contra Cid, use Light, Fang e Sazh/Hope. Solte os Buffs de sempre, e tente acertar um Slow nele, se possível. Vá para cima, mas cesse seus ataques quando ele assumir posição defensiva (aproveite para se curar). Ele bate forte, e quando perde metade da energia, começa a soltar um golpe irritante que tira os status ruins dele e os status bons de seu grupo. Cure depois desse ataque, de preferência com dois Medics. Tente dar Stagger nele antes desse golpe acontecer e tenha dois Commandos para jogá-lo para o alto constantemente.



■ O capítulo termina com uma batalha contra Bahamut, o Eidolon de Fang. Sempre tenha alguém (Vanille) curando o tempo todo. Você pode tentar vencer usando o Role Sentinel, enquanto Lightning ataca, e partir para cima com Fang quando a situação não estiver apertada. Ou ir para cima desde o início depois de aplicar Slow em Bahamut, deixando Vanille curando e também atacando (não muito recomendável). Há uma terceira estratégia, estranha, mas eficiente. Faça um Paradigm Saboteur+Medic+Medic, e fique apenas soltando magias com Fang. Elas aumentam a barra de Gestalt de Bahamut, e você pode vencer a batalha assim mesmo, com só um pouquinho de sorte.

CAPÍTULO 11 – GRAN PULSE



■ Na luta contra o Eidolon Alexander, deixe Fang como Sentinel para aguentar as fortes porradas de Alex, enquanto Hope e Light batem nele sem dó, com um dos dois recuperando HP quando preciso.



■ Archlyte Steppe é a principal e gigante área de Pulse. Antes de qualquer coisa, é hora de dar uma evoluída em seus personagens. Salve logo no começo da área, e vá para a direita para ver um King Behemoth sozinho. Tenha um Paradigm com dois Ravagers (comece a luta com esse) e outro com dois ou três Commandos (Sazh soltando Haste também pode vir a calhar). Agora estude os movimentos dele e pegue-o desprevenido, por trás, para a batalha iniciar com um Preemptive Strike. A barra já estará quase cheia, agora é só causar Stagger e mudar o Paradigm para o dos Commandos. Você tem que terminar a luta antes do Stagger acabar, ou o monstro vai ficar mais forte e recuperar 100% da energia. Se ainda não conseguir matá-lo nesse estado, enfrente outros inimigos por aí até ficar mais forte, e volte para fazer isso. Vencendo, você ganha 5 mil CP em menos de um minuto! Volte ao save point e avance mais um pouco, até o morrinho ali do lado. Agora volte, e o Behemoth já estará de volta. Repita isso até completar pelo menos o Role que você mais usa com cada personagem.



■ Agora é bom você ter um grupo fixo para levar até o final do jogo. Suas duas melhores opções: Lightning/Vanille/Sazh, ou Lightning/Fang/Hope. A primeira é um pouco mais conservadora, mas tem ótimos benefícios, especialmente o Haste de Sazh, que Hope ainda não tem. A segunda é mais ofensiva. Se você tiver a arma Helter Skelter de Lightning (segunda forma da Gladius), a primeira opção é mais vantajosa, pois ela estará com mais poder de ataque até do que Fang, e ainda poderá atacar mais por causa do Haste.



■ Vê a estátua azul em frente ao save point? Ela é uma Cie'th Stone. Elas são as responsáveis pelas missões paralelas de FFXIII, de um jeito muito parecido com o Mark Hunts do jogo anterior (até o nome Mark continuou). Basicamente, você encontra a Cie'th Stone, aceita a missão, e vai "procurar" o monstro a ser derrotado (a missão é sempre essa: derrotar um monstro). Dissemos "procurar", entre aspas, pois você só precisa olhar no mapa e achar uma estrela vermelha. Basta ir até o local da estrela e enfrentá-lo. A essa altura do jogo, é bom fazer uma meia dúzia de missões para ganhar CP, além de colocar suas novas habilidades à prova. Não tenha muita pressa, evolua o máximo que puder antes de ir para Mah'Habara. Também não é preciso fazer tantas missões agora - você nem sobreviveria, e poderá voltar para cá depois de terminar o jogo.

■ Em Mah'habara, não fuja dos inimigos - eles dão ótimos níveis de CP, embora sejam bem chatos (cuide das bombas azuis primeiro). Depois de sair da caverna, temos a última batalha contra Eidolon, Hecatoncheir. Ele faz duas sequências destruidoras de ataques e depois fica parado por um tempo. Pegue o ritmo e deixe Fang como Sentinel quando ele for começar a bater, enquanto Vanille ataca com magias (na primeira rodada de sequências) ou cura (na segunda rodada). Quando ele parar, ataque sem dó. Ter o tempo certo é essencial. Outro plano: ficar usando Debuffs com ambas as mulheres, pois elas enchem bastante a barra de Gestalt e ainda diminuem a eficiência dos golpes do Eidolon. Vencendo, finalmente temos todas as Summons, e todo mundo já tem o espaço a mais na barra de ATB!



■ Chegando à grande torre (Taejin's Tower), suba pelo elevador e verifique a estátua na outra sala. Você precisa chegar ao topo da torre e acabar com o fal'Cie Dahaka, que está voando por aí. Para isso, é necessário cumprir as missões das estátuas, que são iguais às outras missões paralelas de Pulse (elas até são numeradas na mesma contagem, de 21 a 26, a única diferença é que são necessárias para avançar no jogo). Você terá que subir e descer os andares algumas vezes, mas não há com que se preocupar: contanto que você siga a marca no mapa, não ficará perdido.

■ O chefe da torre é muito fácil, caso você use Fortisol e Aegisol antes da luta: faça três Ravagers, Stagger, depois no mínimo dois Commandos. Se estiver bem evoluído, seu grupo vai tirar mais de 80% do HP dele. Se as coisas não forem tão fáceis assim, solte Slow nele e faça uma batalha um tanto defensiva, pois ele ataca muitas vezes em pouco tempo, especialmente quando solta Buffs em si mesmo. Sempre vá para o Stagger, pois o chefe fica quietinho no chão quando isso acontece.

■ Em Oerba Village, entre na casa de Vanille, na área com o pátio lotado de inimigos, e vai ocorrer uma rápida cena com Bahkti, um pequeno robô. A missão (opcional) é encontrar cinco itens para ele voltar a funcionar. Acredite, você quer fazer isso agora. Basta vasculhar os lugares certos: o primeiro (Battery Pack) está na outra casa, aí ao lado. O segundo (Power Cable) está no pátio, no carrinho em frente à torre da turbina. O terceiro (Trochoid Gear) é deixado ao derrotar um inimigo que está sozinho, pouco depois da ladeira. O quarto (Aspheric Lens) está na casinha à direita do depósito. O último (Metal Plate) está na ponte, depois de passar pelo depósito. Agora volte até Bahkti e Sazh irá consertá-lo. Você ganhará 10 Deceptisol e vários itens. Desses aí, guarde apenas os Deceptisol e os Ultracompact Reactors, e venda o resto. Você vai ganhar quase 500 mil gil na venda! É dinheiro tranquilo até o final do jogo.

■ No final do capítulo, mais uma luta contra Barthandelus. O HP dele é terrivelmente alto, e ele ainda pode soltar Doom caso você demore demais, assim como na outra luta. Porém - e talvez seja só impressão nossa - ele parece ter a barra de Stagger preenchida muito mais rápido. De qualquer forma, comece atacando sem parar, passando pelas barreiras até ele ficar com a cara na sua frente. Você só precisaria se preocupar com o irritante ataque que acerta a todos tirando pelo menos metade da energia, mas a coisa mais chata vem das várias alterações de status que ele causa. Tenha sempre um Healer à mão para soltar Esuna. Se tiver Sazh no grupo, conte com o Buffs dele e deixe-o como Ravager. Se a situação sair de controle com os status negativos, use a TP Ability Dispelga em seu grupo para varrer todos os status de uma vez. Solte Deprotect no chefe, isso ajuda muito.

PÍTULO 12 – EDEN



■ Não use Shrouds antes da luta contra o ProudClad, até porque só deve ter sobrado um ou dois de cada. Gostando ou não, você precisará de Sazh nesta batalha. Haste é essencial, pois, depois de perder certa parte da energia, o chefe aumenta sua velocidade e força. Você vai precisar de uns três Stagger para vencer a batalha. Deixe Sazh soltar todos os Buffs que puder, e tome muito cuidado com seu HP.



■ Você deve ter elevado seus personagens no capítulo anterior, como recomendamos, certo? Então faça o mais sensato: evite o máximo de batalhas que puder neste capítulo. Os inimigos são fortes demais e dão mais trabalho do que deveriam para tão pouco CP. Quando reparar que o inimigo à frente é muito forte e não vai deixar você passar, use um Deceptisol (você tem muitos, graças ao robô Bahkti) e tente passar por ele. Os inimigos mais fracos daqui são os aspirantes a Behemoth (até mesmo os grupos de soldados causam problemas). Também vale entrar em batalhas em que dois monstros já estejam lutando entre si.



■ O chefe final do capítulo é novamente o ProudClad, e agora ele se torna um dos inimigos mais difíceis do jogo. Solte Fortisol e Aegisol antes da luta. Ele tem duas formas, uma terrestre e outra voadora. No começo da luta, ataque até causar Stagger. Ele vai mudar para a forma voadora. Agora vem o segredo da batalha: quando ele estiver na forma terrestre, evite causar Stagger ou mesmo fazer muitos ataques. Recupere a energia e reaplique Buffs. Não adianta tentar manter a barra no alto, pois ela esvazia quando ele muda de forma. Quando ele estiver voando, aí sim, ataque até causar Stagger. Tome cuidado, pois, no modo terrestre, ele faz uma rápida virada para a forma voadora apenas para soltar um golpe poderoso – não caia nessa, continue na defensiva. Essa batalha será demorada e difícil de qualquer jeito, mas, seguindo esse esquema, você terá a luta sob controle até certo ponto.

CAPÍTULO 13 THE ORPHAN CRADLE



■ Na plataforma central, você pode voltar para Pulse ou Eden quando quiser evoluir os personagens. Aqui vale a mesma recomendação: evite todas as batalhas. Abuse dos Deceptisol. Aliás, agora há uma nova loja que vende Shrouds. Compre alguns Fortisol e Aegisol. Depois de usar o save point, vá pela esquerda por um caminho opcional. Enfrente ou fuja dos inimigos que guardam os tesouros. Tenha certeza de encontrar o Cherub's Crown, item que pode salvá-lo contra o último chefe.



■ Como dissemos para evitar os inimigos, vamos nos concentrar apenas nos chefes. Sempre que você chegar diante de uma das estátuas/deuses ou algo do gênero, com um save point, significa que haverá um chefe ao avançar. Use Fortisol e Aegisol logo antes. Os primeiros chefes são iguais aos do capítulo 4, os dois bichos peludos. Concentre-se no maior primeiro e aplique status negativos nele.



■ O segundo chefe é um cara estranho com uma espada enorme. Ele é bem forte, e dois ou três golpes podem matar um personagem tranquilamente. Felizmente, ele só pode acertar um por vez, então há tempo para se curar. Soltar Deprotect é vital, assim basta uma Lightning poderosa e mais alguém atacando para acabar com a energia dele.



■ O terceiro é uma versão bem mais fraca do ProudClad. É uma batalha de status – ele vai tentar tirar seus Buffs, coloque-os de volta e aproveite para jogar umas coisas ruins nele. Ele bate forte, mas não tem uma defesa alta, assim uns dois Staggers serão suficientes.

■ Passando pelo terceiro chefe, há um pequeno caminho até voltar à plataforma central, onde você enfrentará um dos chefes novamente (o cara da espada ou os peludos). Voltando, entre no portal central e prepare-se para as batalhas finais.

■ No corredor diferente e bonito, salve. Você pode voltar pelo portal para Pulse, se precisar. Equipe itens que aumentem HP e, em Lightning, coloque o acessório Cherub's Crown, de preferência melhorado e elevado ao nível máximo, incluindo a mudança de forma, para ter 65% de proteção contra Death. Elevar armas ao máximo também é muito bom. Tenha a certeza de ter um Paradigm consistindo em dois

Medics, e que Lightning seja um deles. Agora avance até a porta, use seus Shrouds e vamos terminar o jogo!



■ Mais uma batalha contra Barthandelus, a última. Ele é basicamente a mesma coisa do final do capítulo 11, mas com um golpe muito irritante que tira uns 80% da energia. Duas coisas são importantes: soltar Deprotect e Deshell no chefe, e causar Stagger antes que ele solte esse ataque. Se estiver com Lightning/Vanille/Sazh, tenha um Paradigm com três Ravagers para causar Stagger o mais rápido possível, e depois deixe dois Commandos causando o máximo de dano possível. Se a arma de Lightning for a Helter Skelter e ela estiver em um bom nível, a luta não será tão complicada.



■ A segunda batalha é a mais difícil do jogo, especialmente se você estiver sem sorte. Não há como soltar Shrouds aqui, mas não faz tanta diferença. O chefe tem três ataques muito irritantes. O primeiro, você verá logo no começo: um ataque que nunca mata, mas sempre tira mais de 90% da energia de todos do grupo. Mude imediatamente para o Paradigm com dois Medics e cure-se instantaneamente. Nossa recomendação de grupo para a batalha é Lightning/Fang/Vanille, simplesmente porque Vanille tem mais HP que Hope, e os Synergists são quase que anulados na luta. Esse é o segundo problema: o chefe causa inúmeros status negativos no grupo. São até oito de uma vez! Entre eles está Fog, que impede o uso de magias, ou seja, nada de Esuna! Essa é a pior parte da luta. Há duas opções: usar a TP Ability Renew, que cura boa parte da energia. Ou usar a TP Ability Dispelga no grupo, que elimina todos os status. Mas, antes de qualquer coisa, use o item Antidote para tirar o status Poison. Se o chefe soltar o ataque de 90% de energia e alguém estiver com Poison, é morte certa. O terceiro problema é a magia Death, que pode matar qualquer um instantaneamente ou apenas causar dano considerável. Se acertar Lightning e matá-la, é game over, sem choro. Isso é muito frustrante, pois você não pode fazer nada a respeito, a não ser equipar o item que dissemos antes - que também não fará tanta diferença.

■ Agora, como vencê-lo? Como estamos com um time mais ofensivo, fique com Lightning e Vanille como Ravagers (você pode tentar causar status negativos nele, incluindo Poison, mas é difícil) e Fang como Commando. Quando ele mudar para a bola roxa, é hora da rodada de status ruins. Deixe Fang como Sentinel para que ela atraia os ataques diretos, enquanto a cauda causa apenas os status no grupo todo. A mudança de bola roxa para bola branca (que causa Death) sempre acontece depois do maldito ataque poderoso. Quando dois terços da energia tiverem ido embora, ele chama as duas bolas, mas isso é bom, pois os status negativos serão bem menos constantes, embora Death esteja presente o tempo todo. Você precisará de um pouco de sorte com isso. Faça um esforço e cause Stagger antes do golpe poderoso, pois a barra dele é esvaziada depois disso. Com Lightning e Fang como Commandos, e uma pequena ajuda de Vanille, é possível tirar uns 15% de energia por Stagger. É uma batalha bem demorada e muito tensa. Não desista!



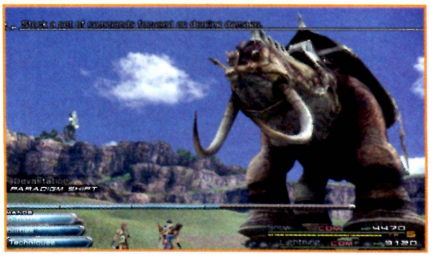
■ A luta final é bem fácil. O inimigo solta Doom no líder, e nenhum ataque do grupo causa dano. Fique atacando até causar Stagger e vá para cima com dois Commandos. Se estiver evoluído e com Haste, a luta não deve durar dois minutos, o que lhe garante cinco estrelas e um troféu de ouro. Só tome cuidado com um ataque que causa uns 2500 de dano a todos, que pode ser resolvido com um ou dois Curagas. Na hora de Stagger, deixe o inimigo no alto o tempo todo. Repita isso mais uma vez e Orphan será derrotado finalmente. Parabéns! Agora veja o curto final do jogo.

DEPOIS DA HISTÓRIA

■ Após os créditos, salve o jogo em outro arquivo. Agora você pode voltar para Pulse com o último nível do Crystarium disponível, e podendo fazer todas as missões dos Marks. Elas estão por todo Pulse, não apenas em Archlyte Steppe. Apertando ■ na tela do mapa, uma lista com os Marks já feitos aparece - e você pode ver os que ainda não encontrou olhando no mapa, vendo os símbolos que estão brilhando. Terminando as 17 primeiras missões (tente fazê-las na ordem), você libera o Chocobo, podendo se locomover muito mais rápido, além de poder acessar áreas com as marcas amarelas no chão, que indicam lugares ou caminhos que só podem ser acessados pelas aves.

■ Ao conseguir o Chocobo, vá para a direita do círculo de Cie'th Stones, ao norte, e encontre o caminho de Chocobo. Do outro lado, haverá algumas plantinhas saltitantes. Chegue perto, e o grande Ochu vai aparecer. Ele é uma excelente fonte de CP. Dê a volta pelo morro à esquerda e pegue-o por trás, fazendo um Preemptive Strike. Provoque Stagger nele com dois Ravagers, depois mude para dois Commandos e mate-o; depois cuide dos pequenos. Serão 13300 CP em dois minutos. Basta ir para o outro lado da área e, pronto, o Ochu já está de volta.

■ Para terminar, aqui vai a dica máxima para ganhar CP, mas só é possível quando o grupo já estiver bem forte. Deixe Vanille como líder do grupo e com o Role Saboteur no máximo. Deixe-a com o Beladonna Staff ou alguma evolução dele, e acessórios que aumentem velocidade ou bônus da barra de ATB, e talvez alguém para soltar Haste. Tenha também Fang com a arma que aumenta o ganho de TP no final da luta. Agora vá enfrentar um Adamantoise, os bichos gigantes de Pulse com uma casa nas costas. Logo no começo, invoque Hecatoncheir. Imediatamente deixe-o em Gestalt Mode, e logo em seguida mande-o embora (aperte △). O bicho estará caído, sem poder atacar. Agora é só ficar soltando Death o tempo todo, o mais rápido possível, até conseguir acertar e matar o monstro na hora. A recompensa é de 40 mil CP. Além disso, os itens deixados são fantásticos. O normal é o Platinum Ingot, que serve apenas para ser vendido por 150 mil gil. Já o raro Trapezehedron é necessário para fazer a transformação final de qualquer arma e custa ridículos 2 milhões na loja.



Lista de Troféus

Adamant Will (Silver):	Derrote um Long Gui.
Commando's Seal (Bronze):	Evolua o role Commando ao máximo.
Dorgann's Trophy (Silver):	Complete todas as missões das Cie'th Stones de nível alto.
Exorcist (Silver):	Complete a missão número 64.
Floraphobe (Silver):	Complete a missão número 54.
Galuf's Grail (Silver):	Complete todas as missões das Cie'th Stones.
Gysahl Wreath (Bronze):	Encontre um Ribbon ao cavar buracos com um Chocobo.
Instrument of Change (Gold):	Termine o capítulo 13.
Instrument of Dissent (Bronze):	Termine o capítulo 1.
Instrument of Faith (Silver):	Termine o capítulo 11.
Instrument of Fate (Bronze):	Complete a primeira batalha do jogo.
Instrument of Flight (Bronze):	Termine o capítulo 3.
Instrument of Hope (Bronze):	Termine o capítulo 10.
Instrument of Rebellion (Bronze):	Termine o capítulo 6.
Instrument of Shame (Bronze):	Termine o capítulo 7.
Instrument of Survival (Bronze):	Termine o capítulo 5.
Instrument of Tragedy (Bronze):	Termine o capítulo 2.
Instrument of Truth (Bronze):	Termine o capítulo 9.
Instrument of Vengeance (Bronze):	Termine o capítulo 4.
Instrument of Wrath (Bronze):	Termine o capítulo 8.
Kelger's Cup (Bronze):	Complete todas as missões das Cie'th Stones de nível baixo.
L'Cie Paragon (Gold):	Consiga o ranking de cinco estrelas em todas as missões das Cie'th Stones.
Limit Breaker (Silver):	Cause mais de 100 mil de dano com um único ataque.
Loremaster (Gold):	Descubra os atributos totais de 100 inimigos diferentes usando Libra.
Master's Seal (Silver):	Evolua todos os role de todos os personagens ao máximo.
Medic's Seal (Bronze):	Evolua o role Medic ao máximo.
Natural Selector (Bronze):	Complete todos os desafios do Titan em Pulse.
Pulsian Pioneer (Bronze):	Ande mais de 10.000 passos em Pulse.
Ravager's Seal (Bronze):	Evolua o role Ravager ao máximo.
Saboteur's Seal (Bronze):	Evolua o role Saboteur ao máximo.
Sentinel's Seal (Bronze):	Evolua o role Sentinel ao máximo.
Superstar (Gold):	Consiga cinco estrelas na última batalha do jogo.
Synergist's Seal (Bronze):	Evolua o role Synergist ao máximo.
Treasure Hunter (Gold):	Tenha todas as armas e acessórios do jogo.
Xezat's Chalice (Bronze):	Complete todas as missões das Cie'th Stones de nível médio.

Aprenda a pensar rápido



livro 4 DA SÉRIE internacional HOW TO THINK!

COMO PENSAR com rapidez



50 JOGOS PARA EXERCITAR O PENSAMENTO RÁPIDO

Em diversos momentos da vida, precisamos pensar rápido. E pensar com rapidez é uma habilidade que todos podem desenvolver. Comece já.

Nas bancas e livrarias

ATITUDE SAUDÁVEL
www.coquetel.com.br

COQUETEL







FICHA TÉCNICA

Produção
Rockstar North

Distribuição
Rockstar Games

Jogadores
1 - 16

Site
rockstargames.com/episodesfromlibertycity

Online
Sim

SINAIS
Não

VERSÃO AMERICANA

AÇÃO



CONTROLES PRINCIPAIS

X
Correr/Atender celular/Esquivar

Quadrado
Pular/Escalar

Círculo
Recarregar arma/Desligar celular

Triângulo
Entrar em veículos/Subir escadas

R1
Cobertura

L1
Interagir

R2
Atacar

L2
Mirar

R3
Zoom da mira

L3
Agachar

Analógico direito
Mover câmera

Analógico esquerdo
Movimentação

GTA: Episodes from Liberty City

A cidade que nunca dorme | **RENATO SILVA**

Liberty City, mais que uma enorme metrópole, é praticamente um ser vivo. Suas ruas transbordam ação e é a cidade que fez de GTA IV o enorme sucesso que ele se tornou. Porém, as aventuras de Niko Bellic não são as únicas que Liberty City viu. Tanto isso é verdade que a Rockstar lançou mais duas expansões para seu imenso jogo: The Lost and Damned e The Ballad of Gay Tony. Apesar de trazerem diferentes personagens, histórias e mais variada sorte de missões, as duas expansões convergem em um mesmo ponto. Exatamente esse que você está pensando: a cidade de Liberty City. Para você não perder nenhum detalhe das aventuras dos novatos Johnny e Luis, preparamos um guia completo com tudo o que você precisa saber para se dar bem nas ruas.

The Lost and Damned

Missões principais

1.Clean and Serene

Recompensa: $250



Você se encontrará com Billy Grey, líder da gangue de motoqueiros The Lost que acaba de sair da reabilitação. Vá aos locais indicados no mapa e, quando chegar ao local indicado em Northwood, prepare-se para o combate. Seis inimigos da gangue Angels of Death estarão esperando, e você precisa matar todos. Após Billy pegar sua moto, siga-o até o ponto indicado e complete a missão.

2.Angels in America

Recompensa: $750

Mais Angels of Death significa mais inimigos para matar. Eles estarão esperando do lado de fora da sua base, Billy dará cabo de alguns e os outros fugirão. Persiga-os e mate-os. Durante a perseguição, evite usar a shotgun, já que ela não é boa contra alvos distantes ou em movimento. Depois, siga para o norte até Algonquin e descubra o que aconteceu com a sua gangue. Com a missão concluída, Jim entrará em contato com você e um "J" aparecerá no mapa indicando sua localização. Vá até ele.

3.Liberty City Choppers

Recompensa: $1000

Jim quer roubar algumas motos dos Angels of Death e adivinha só quem vai ajudar? Isso mesmo, você. Siga Jim até o caminhão em Alderney City e depois o conduza até a base dos Angels. Chegando lá, você notará que algumas motos estão dando sopa, mas é só colocar uma delas dentro do caminhão e você chamará a atenção de todos os inimigos. Uma ótima dica nesta parte é pegar a primeira moto e não colocá-la dentro do caminhão. Pare-a bem próxima dele e faça isso com mais três motos; desta forma, o alarme não soará. Quando terminar de posicionar as motos, coloque a primeira dentro do caminhão e prepare-se para o combate. A vantagem de ter as outras motos próximas ao caminhão é que você não corre o risco de destruí-las por acidente durante a troca de tiros com os Angels of Death. Peça a ajuda de Terry pelo telefone quando for solicitado, acabe com os Angels e termine de carregar as motos no caminhão. Depois disso, dirija de volta para onde você encontrou o caminhão e nem se preocupe com os Angels que estarão perseguindo-no. A missão termina quando você chega ao seu destino e policiais aparecerem querendo propina.

4.Bad Cop Drop

Recompensa: $2000 e Pistola Semi-Automática disponível para compra no Terry's Gun Van

Se os policiais acharam que iam perturbar Jim e sair ilesos, estavam muito enganados. Agora é a hora da retribuição. Você receberá uma pistola semi-automática assim que a missão começa, então siga para o sul até o ponto indicado. Quando chegar lá, Jim chamará a atenção dos policiais, o que inicia a perseguição. O objetivo é atraí-los até Acter Industrial Park, onde uma armadilha foi preparada. O problema é que os tiras não estão muito felizes e abrirão fogo durante a perseguição, e você precisará se manter a uma distância segura deles, longe o bastante para evitar os tiros, porém, perto o bastante para que eles ainda possam vê-lo e continuar a perseguição. Siga o GPS até o local indicado e prepare-se para o tiroteio. Mate os policiais e também dê um jeito nos reforços que aparecerão. Após acabar com todos, você terá duas estrelas de procurado e deverá sumir com elas. Apenas suba na sua moto e despiste os policiais até seu marcador de procurado zerar, finalizando a missão.

5.It's War

Recompensa: $750



Billy quer vingança contra os Angels of Death e tem um plano para isso. Siga-o até Acter Industrial Park e mate todos os Angels que estiverem aqui. Para encontrar todos, fique de olho no radar, que indicará os inimigos com sinais vermelhos. Para ajudar, use uma arma de longo alcance, como o rifle, já que os adversários estão portando armas de curto alcance. Tome cuidado com os barris vermelhos e tanques de gás para evitar explosões acidentais. Quando tiver acabado com todos os Angels, pegue sua moto, vá até o local indicado e siga Billy novamente para encontrar mais inimigos, 15 desta vez. Fique esperto com os adversários nos telhados, acabe com todos eles e, quando tiver terminado, volte à sua moto. Você descobrirá que Jason, um dos membros da sua gangue, foi morto; depois disso, mais uma missão foi concluída.

6.Action/Reaction

Recompensa: $1000 e lança-granadas disponível para compra no Terry's Gun Van



Você será apresentado a Ray Boccino e Billy quer acertar as contas com os Angels of Death mais uma vez. Siga Billy até o ponto indicado e você terá que disputar uma corrida com o resto do The Lost. Não importa se você vença ou não, uma cutscene começará e mostrará que Billy foi induzido a acreditar que os Angels foram os culpados pela morte de Jason. Depois da cena, você receberá um lança-granadas e deve usá-lo contra o QG dos Angels of Death. Atire as granadas através das janelas e, quando o prédio estiver em chamas, mais inimigos surgirão querendo a sua caveira. Continue usando seu novo brinquedinho para acabar com os Angels, atirando nos lugares onde eles se concentram, como perto das vans. Quando as granadas acabarem, use sua arma para dar um fim aos inimigos que restarem. Após a matança, siga Billy para dentro do prédio e continue o combate lá dentro. Quando todos os Angels estiverem mortos, uma cutscene começa e mostra uma discussão entre Johnny e Billy. Quando terminar, vá para a sua moto e saia da área para concluir a missão.

7.Buyer's Market

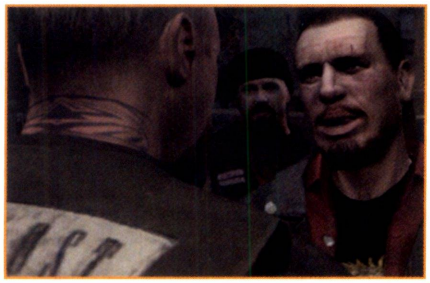
Recompensa: nada

Elizabeta Torres é apresentada e nosso amigo Niko Bellic faz uma aparição especial. Só por curiosidade, esta é a mesma missão Blow Your Cover de GTA IV, só que desta vez você estará no papel de Johnny. Para começar, é bom fazer um estoque de munição

para o seu RPG. Com o preparativo pronto, siga para Cerveza Heights para pegar a heroína com Brian e siga para o prédio indicado com um sinal amarelo no mapa. Suba até o terceiro andar e aguarde a chegada de Niko e Playboy X. Acontece que é uma cilada e os compradores da droga são policiais. Acabe com eles para sair do prédio e você será recompensado com duas estrelas de procurado. Saia pela porta dos fundos, acabe com os inimigos no caminho e siga pelo beco. Agora você deve ter três estrelas de procurado. Pule a cerca para ganhar distância e conseguir roubar um carro para a fuga. Dirija até zerar seu marcador de procurado, o que pode demorar um pouco. Uma dica é tentar se livrar das viaturas de polícia e, quando estiver um pouco mais livre, entre em um Pay 'N' Spray. Os helicópteros também darão trabalho; é justamente por isso que você trouxe munição extra de RPG, lembra? Quando conseguir se livrar de uma vez por todas dos policiais, missão completa.

8.Politics

Recompensa: $3000 e RPG disponível para compra no Terry's Gun Van



Johnny conhece Thomas Stubbs III, que forçará nosso herói a matar seu tio. Quando sair do prédio, você receberá um pacote com um RPG e tem até às 12h30 (horário do game) para chegar ao Francis International Airport. Siga até o ponto indicado, sua missão é explodir o helicóptero assim que ele pousar. Fique afastado do portão e quando tiver uma boa visão do helicóptero, dispare o míssil e exploda a aeronave. Quando isso acontecer, você terá quatro estrelas de procurado e sua missão agora é se livrar delas. Despiste os policiais da forma que achar melhor e missão completa. A próxima missão é automática, então se você quiser se preparar, comprar munição e colete à prova de balas - é melhor desligar seu telefone logo antes de concluir a missão de Stubbs. Assim que você religá-lo, a próxima missão é...

9.Coming Down

Recompensa: nada

Ashley Butler ligará no telefone de Johnny e pedirá que ele a resgate. Siga até o local indicado em Northwood e entre no prédio. Suba até o segundo andar e entre no apartamento logo à frente das escadas. Mate os inimigos lá dentro, contorne a escada e mate o inimigo que está guardando a porta. Prepare-se antes de entrar, pois cinco inimigos estarão aguardando e não estão interessados em conversa. Mate-os, siga em frente e encontre Ashley, que deve ser levada de volta para a sua casa, em Alderney. Missão concluída. Depois dela, Jim ligará e contará sobre as guerras de gangues. São 25 desses combates espalhados pela cidade, e apesar de darem uma boa recompensa em dinheiro, não são obrigatórios e não fazem parte da história principal.

10.Off Route

Recompensa: $5000



Mais uma missão para Stubbs. Desta vez, ele quer que você liberte algumas pessoas da polícia. Siga para o departamento de polícia ao norte de Alderney e você verá o camburão no qual as pessoas que você deve resgatar estão. Entre no recinto, mate os policiais (não precisa matar todos eles) e vá para o ônibus para ver uma cutscene. No controle do veículo, despiste a polícia e siga para o sul quando a barra estiver limpa. Cuidado com as curvas muito fechadas, já que não é difícil tombar o ônibus em uma delas. Você chegará a Acter Industrial Park e deve levar seus passageiros a um barco, que os aguarda para a fuga. Você conta sobre o sucesso da missão para Stubbs e é Billy quem vai requerer sua atenção agora. Siga para o "B" no mapa para sua próxima missão. Antes disso, Stubbs ligará e contará que tem mais trabalhos para você, basta ligar de volta para ele.

11.This Shit's Cursed

Recompensa: nada

Você descobre que a heroína que vocês roubaram dos Angels of Death é, na verdade, propriedade dos chineses. Lógico que eles não estão nada contentes com isso e Johnny quer evitar confrontá-los, então vocês vão devolver a droga. Comece seguindo Billy até Chinatown, em Algonquin. No caminho, Billy o desafiará para uma corrida. Chegando ao seu destino, você se encontrará com a Tríade, a máfia chinesa. Lógico que tudo dá errado e é hora de apelar para a força bruta novamente. Acabe com os inimigos da área, o que é simples, já que a maioria está concentrando fogo em Jim. Quando limpar o local, siga Jim até o telhado, onde mais três chineses vão atacar. Mate-os e prossiga com Jim até uma área de construção com mais inimigos que tentarão impedir seu avanço. Acabe com eles e desça a escada para mais uma leva de inimigos. Continue liquidando os adversários e avance até a frente do edifício. Quando sair, uma cutscene mostrará Billy sendo preso e culpando Johnny por isso. Brian também acha que foi armação de Johnny que, com Billy no xadrez, se torna o novo líder dos The Lost. Suba em sua moto e retorne para o seu QG para mais uma cutscene.

12.Hit the Pipe

Recompensa: $2000



Jim tem mais um trabalhinho para você. Ele lhe dará 24 bombas Pipebomb que você deverá usar para explodir três furgões dos Angels que estarão em Alderney. O combate será motorizado e você deve fazer bom uso de suas pipebombs. O segredo aqui é mirá-las um pouco à frente do furgão, segurando-as por um breve momento para encurtar o pavio para evitar que os inimigos desviem delas. Não segure por muito tempo também, senão o explodido será você. Os ocupantes das vans atirarão em você e as duas últimas serão escoltadas por Angels em motos. Se estiver tendo problemas com eles, você ainda pode trocar para suas outras armas, como a SMG ou a shotgun, para limpar o caminho e facilitar seu trabalho. Se estiver passando por maus bocados para acertar a pipebomb com a van em movimento, experimente matar o motorista. Isso fará com que o veículo pare e fique bem mais fácil explodi-lo. Após detonar as três, missão completa.

13.End of Chapter

Recompensa: $2000

Encontre Brian nas Docks. Ele ainda está irritado por achar que Johnny armou para Billy e ordena que seus capangas acabem com você e seus aliados. Lógico que você não deve deixar que isso aconteça, então terá que dar um jeito em Brian e seus asseclas.

Você terá que enfrentar algumas levas de inimigos e uma boa arma para isso é o rifle. Assim que você derrota alguns dos capangas de Brian, vans com mais inimigos surgem, bem como alguns em motos para atrapalhar sua vida. Pode parecer difícil, mas não é tanto assim, já que muitos dos adversários estarão mais preocupados em acabar com os seus amigos do que com você. Aproveite a distração e acabe com todos eles. Quando tiver aniquilado boa parte do exército de Brian, ele fugirá em sua moto e você deve ir atrás dele e do restante dos seus capangas. Cace um por um e mate todos. Uma boa dica para facilitar a caça é se aproximar do seu alvo e disparar com a shotgun. Com todos mortos, vá até Jim e sua missão estará completa.

14.Bad Standing

Recompensa: $2000



Você se encontrará com Ray novamente, e ele sabe do paradeiro de Brian, que conseguiu fugir do seu ataque na última missão. Ele está em um esconderijo no sul de Alderney, e é para lá que você deve ir, seguindo a indicação do mapa. O prédio estará cheio de inimigos, então pode ser útil solicitar os reforços de Clay e Terry para limpar o local. Entre no edifício e mate quem estiver atrapalhando seu caminho para encontrar Brian no segundo andar. Quando chegar até ele, você terá a opção de acabar com ele ali mesmo ou poupar sua vida. Caso opte pela segunda escolha, Brian lhe dará uma missão extra, com o objetivo de salvar o TheLost. Ele o guiará até Algonquin e, surpresa, é uma cilada. Brian quer matá-lo e você deve fazer isso com ele antes. Seja rápido e acabe com ele antes que ele consiga se esconder, para evitar perseguições desnecessárias. Essa missão extra não dá recompensa alguma e não entra na contagem para completar 100% do game, então é muito mais simples meter uma bala entre os olhos de Brian na missão anterior e poupar o esforço.

15.Heavy Toll

Recompensa: $ 1000 e Assault Shotgun disponível para compra no Terry's Gun Van

Elizabeta precisa que alguém seja morto e você é quem vai dar conta disso. Siga até a cabine do pedágio em East Borough Bridge, indicada por um sinal amarelo no mapa. Sua missão é emboscar um comboio que se aproxima, com a ajuda de Malc e sua nova arma, uma Assault Shotgun. Espere os carros passarem pelo pedágio e, quando a van indicada parar, Malc matará os dois caras dentro dela e você deve assumir o volante. Espere Malc entrar no furgão e siga para norte. Seu nível de procurado aumentará e você deve se livrar dos policiais até que seu medidor seja zerado. Quando isso acontecer, siga para o ponto indicado e a missão estará terminada.

16.Marta Full of Grace

Recompensa: $2000

Elizabeta agora quer que você busque Marta no aeroporto. Parece simples, mas está bem longe disso. A verdade é que Marta é uma "mula" e está carregando drogas para Liberty City. Por esse motivo, os policias estão de olho e preparam uma emboscada assim que você chegar ao aeroporto. Acabe com os inimigos usando sua Assault Shotgun (explodir os carros é uma boa tática) e use o RPG para se livrar do helicóptero. Acabe com todos os policiais e roube o táxi que está por perto. Espere Marta entrar no veículo e se livre das estrelas de procurado que você tiver. Essa não será uma tarefa fácil e você precisará de bastante habilidade para se livrar dos tiras. Um bom jeito de fazer isso é seguir até o Pay 'N' Spray de Broker: se você não despistar a polícia no caminho até lá, estará tranquilo o bastante para pintar o carro sem ser perturbado. Com o medidor de procurado limpo, leve Marta para a casa de Elizabeta e fim da missão.

17.Shifting Weight

Recompensa: $3000



Achou que estava livre após deixar Marta com Elizabeta? Que nada, agora você e Malc precisam vender a cocaína que ela trouxe. Siga para o norte, até Butterfly St. para o ponto indicado no mapa. Como já é de praxe, os planos dão todos errados e você se verá perseguido pela polícia. Desta vez, você estará atirando ao invés de dirigindo, então concentre seus ataques nos policiais mais próximos e no helicóptero. Você deve evitar que seu outro passageiro, DeSean, morra. Isso pode ser bem complicado, já que a perseguição é bem longa. Para facilitar, atire primeiro no policial que está disparando contra seu carro para evitar que ele cause muito dano e abata o helicóptero o quanto antes. Não se preocupe com a munição, pois ela é infinita durante esta missão. Continue matando tudo e todos, tomando os cuidados acima, até que você troque sua arma por pipebombs. Quando isto acontecer, volte para a sua Assault Shotgun, pois só a munição dela é inesgotável. Quando você finalmente chegar embaixo da ponte, fim da missão.

18.Roman's Holiday

Recompensa: nada



Ashley está com problema com um russo chamado Dimitri Rascalov. Ela deve uma nota preta para o cara e como forma de saldar a dívida e salvar a velha, Johnny terá que sequestrar Roman Bellic. Para começar, busque Malc e você será instruído a usar um carro específico para a missão. Quando estiver em posse dele, siga para Gamblin Den, que é onde Roman costuma jogar. Pegue-o e dirija até a fábrica em Bohan. Se você parar o carro, Roman tentará fugir. Corra atrás dele, aponte sua arma, mas não atire, e ele deverá voltar ao carro. Siga com ele até o ponto indicado no mapa e missão completa.

19.Diamonds in the Rough

Recompensa: nada

Ray quer alguns diamantes de um cara chamado Gay Tony e você é o cara que vai pegá-los para ele. Ao começar a missão, Johnny chamará reforços e quando estiver com seu grupo reunido, siga para o ponto indicado na Docks para iniciar uma cutscene. Depois, siga a limusine de Evan. Um outro carro estará defendendo a limusine e ambos os veículos são indestrutíveis, exceto pelos pneus. Mate os ocupantes dos carros e, quando a limusine parar, Evan sairá correndo com os diamantes. Siga-o e acabe com sua raça para obter as pedras. Nesse momento, é bem possível que você esteja com dois níveis de procurado, então despiste os policiais até a barra ficar limpa, e Johnny ligará para Ray. Ele dirá para você dividir os

diamantes e colocá-los em duas lixeiras. Siga para a primeira e quando estiver indo para a segunda, prepare-se para o combate, pois os capangas de Gay Tony estarão em seu caminho. Após liquidar todos, coloque os diamantes na lixeira. Missão completa.

20.Collector's Item
Recompensa: $10000



Ray quer que você leve os diamantes ao museu e os entregue para "Nikky". Para os curiosos, essa é a única missão que os personagens principais de GTA IV, The Lost and Damned e Ballad of Gay Tony estão todos juntos. Após a ligação de Ray, siga para o museu Libertonian para se encontrar com Niko Bellic mais uma vez. Após o encontro, vocês são emboscados. As coisas ficam feias, então você deve escapar do museu. Mate os inimigos, que desta vez serão muitos, e siga para as escadas. Desça e você descobrirá que Niko deu uma ajuda, matando muitos dos inimigos desta parte. Se precisar, há um colete à prova de balas na mesa à esquerda logo na parte de baixo das escadas. Continue até a entrada pela qual você veio no começo da missão, matando os inimigos no caminho. Quando sair, vários capangas de Ray estarão lhe esperando. Um jeito fácil de lidar com eles é usar o RPG e explodir seus carros. Quando você tiver matado uma boa quantidade deles, o restante tentará fugir e você deve caçá-los um a um. Monte em sua moto e parta para a perseguição, usando a metralhadora SMG para dar cabo deles. Ao terminar, livre-se de qualquer estrela de procurado que você tenha obtido e siga ao encontro de Jim, que estará aguardando em Algonquin.

21. Was It Worth It?
Recompensa: nada

Ray não ficou nada feliz com o resultado da missão anterior e quando você vai até o QG dele, descobre que ele tem Jim como refém e está torturando seu amigo. Vocês dois conseguem escapar. Jim segue para reunir reforços e você vai até Ashley. No caminho, você recebe uma ligação dela, avisando que Ray colocou assassinos no seu encalço (indicados por sinais vermelhos no mapa) e você agora precisa acabar com eles. Quatro carros, com quatro assassinos cada, virão atrás de Johnny. Tenha um RPG ao alcance, já que é bem mais fácil explodir os veículos antes deles chegarem até você. Caso cheguem, os assassinos descerão do carro e você terá que matar um a um. Com todos mortos, siga até Ashley. Uma cutscene começa e você descobre que Jim foi morto e Billy pretende culpar Johnny por tudo.

The Ballad of Gay Tony

Missões principais

1.I Luv LC
Recompensa: nada

Esta é a missão de apresentação de The Ballad of Gay Tony, então não espere muita emoção ou adrenalina. Apenas entre no carro com Tony e o leve até o Hercules, basta seguir as indicações do mapa GPS. Chegando lá, mais uma cutscene e agora você deve levar seu chefe ao Maisonette 9. Novamente, apenas siga as indicações do GPS. Chegando lá, você tem algum tempo livre para aproveitar a balada e, depois de algum tempo, receberá uma ligação. Seus amigos Armando e Henrique estão causando problemas e você deve levá-los para casa. Mais uma vez siga as indicações do GPS para levá-los. Quando chegar ao seu apartamento, missão completa.

2.Practice Swing
Recompensa: $1500



Tony agora está irritado. Alguém lhe deve muito dinheiro e você encontrará o devedor no clube de golfe. Entre no carro e leve Tony até lá para se encontrar. Chegando lá, o game o ensinará como jogar golfe e você deve usar essa nova habilidade para acertar a bolinha em um cara amarrado em um carrinho de golfe. Faça isso três vezes para iniciar uma cutscene. Em seguida, a ação começa e você deve detonar os inimigos que estão nos três carrinhos de golfe. Depois de liquidar a maioria dos adversários, suba em um carrinho com Tony e siga Rocco para fora do clube. Lá fora, pare perto dele para uma nova cutscene. Fim da missão.

3.Kibbutz Number One
Recompensa: $500

Tony diz para você se encontrar com Mori. Assim que a missão começar, vá com seu novo amigo até as docas, conforme indicado no GPS. Mori quer sua ajuda para lidar com um antigo parceiro de negócios, só que o problema é que esse cara não quer muito negociar e começa a atirar contra você e Mori. Mais inimigos estarão na área e seu principal alvo é o cara com o RPG, que deve ser abatido primeiro. Após acabar com todos, pegue um dos barcos para perseguir os capangas que estão tentando fugir. Neste trecho, você terá que explodir o barco dos inimigos com "sticky bombs", que grudarão no alvo assim que arremessadas. Apenas certifique-se de que elas estão de fato grudadas, afaste-se do inimigo e detone-as. Quando der cabo de todos, leve Mori ao local indicado no mapa para mais uma missão bem-sucedida.

4.Chinese Takeout
Recompensa: $1000

Pegue o carro de Tony e vá até Chinatown. Chegando ao local indicado, você verá Billy, de The Lost and Damned, acertando algumas coisas com um chinês. Quando ele for embora, você e Tony chegam à cena e já se prepare para o tiroteio. Parece que Rocco prometeu algo aos chineses que Tony não pode fazer, coisa que não deixa os orientais muito felizes. É então que o combate começa e você tem que limpar seu caminho para fora do prédio. Você estará com uma metralhadora P-90, que pode derrubar qualquer inimigo com um tiro certeiro na cabeça. Continue avançando, matando quem se opuser a você. Também fique esperto com as suas coberturas, já que mais à frente, alguns inimigos lançarão granadas. Mate todos até conseguir sair do prédio, entre no carro, aguarde até Tony entrar também e leve-o de volta à sua casa. Fim da missão.

5.Momma's Boy
Recompensa: $1000

Depois de muita insistência, você decide visitar sua mãe. Chegando lá, você se depara com Santo, um homem que diz que sua mãe está lhe devendo grana e pede para que você faça um trabalhinho para ele. Ele o levará até um clube de luta clandestino, onde você enfrentará três oponentes, só que no terceiro, você deve perder de propósito. Trave a mira em seu adversário com o botão L2 e desfira socos com os botões ○ e △ e chutes com o □. Derrote os dois primeiros e, quando chegar ao terceiro oponente, deixe que ele acerte alguns golpes. Quando sua energia estiver menor que a metade, aperte L1 para

se jogar no chão e entregar a luta. Santo estará contente e sua mãe, sem dívida alguma.

6.Corner Kids
Recompensa: $2500



Agora é a vez de ajudar Armando e Henrique nas docas. Siga até lá e quando chegar ao local indicado, uma cutscene mostrará todo o esquema sendo frustrado pela polícia. Muitos tiras estarão na área e darão trabalho para Luis e seus amigos. Para se dar bem no combate, uma dica é explodir as viaturas policiais, já que a explosão matará qualquer policial que preferiu se esconder atrás do carro. Com a primeira leva de inimigos derrubada, siga Armando e Henrique e continue a matar os inimigos. Depois da explosão, siga pela passagem aberta na parede e detone mais policiais no caminho. Alguns deles estarão no alto e usar a shotgun pode ser uma boa contra eles. Mais à frente, mais uma cutscene e agora você tem que abater um helicóptero. Para isso, pegue o RPG na parte de trás do carro da SWAT e capriche no tiro. Depois, pegue um carro e fuja até se livrar dos níveis de procurado que você tiver para poder seguir à casa de Armando e Henrique e terminar a missão.

7.Sexy Time
Recompensa: $10000

Você conhece Yusuf e o cara quer que você roube um helicóptero militar para ele. Vá até as docas e quando chegar lá, pegue um barco e siga até o iate onde o helicóptero está. Vá com cautela para evitar os barcos que estão patrulhando a área. Quando chegar ao iate, suba a bordo para uma cutscene. Quando ela terminar, siga para a parte superior da embarcação para encontrar o helicóptero. Quando estiver no controle da aeronave, Yusuf manda que você exploda o iate. Aproveite os mísseis (botão ●) e a metralhadora (botão ✕) para afundá-lo. Alguns dos seus tripulantes conseguiram sobreviver e estão fugindo em barcos. Agora, você deve caçar um a um. A metralhadora é sua melhor escolha, já que não é possível travar a mira no alvo quando estiver dentro do helicóptero. Tome cuidado com os RPGs e mate todos eles para poder seguir até um prédio em South Algonquin. Pouse o helicóptero no ponto indicado e missão concluída.

8.Bang Bang
Recompensa: $2500

Tony está com problemas com o sindicato e Rocco, que ameaçam atear fogo em seu clube. Só que Gay Tony tem outros planos e pede para você explodir alguns pontos específicos da cidade. O primeiro alvo é um guindaste em uma área de construção. Você terá algumas sticky bombs e deve prendê-las na base do guindaste até que o jogo avise que já foram colocadas o suficiente. Quando isso acontecer, pegue seu carro, afaste-se da área e detone as bombas. O segundo alvo é um trem em movimento. Siga até o ponto indicado e você se verá nos trilhos ferroviários. Siga por eles até encontrar o trem, jogue algumas bombas através de suas janelas e detone o veículo. O terceiro e último alvo é um avião e, obviamente, estará no aeroporto. Vá até lá e grude duas bombas na aeronave. Assim que ela começar a decolar, detone-as e você terá quatro estrelas de procurado. Livre-se dos tiras e mais uma missão concluída.

9.Clocking Off
Recompensa: $5000

Armando e Henrique ainda querem drogas, só que desta vez o negócio será nas docas de Bohan. Dirija até lá e prepare-se para o combate. Desça do carro, vá inspecionar os barcos conforme Henrique diz e logo você se verá vitima de mais uma emboscada. Um grupo de inimigos aparecerá e começará a disparar contra você e seus amigos. A metralhadora SMG é uma boa escolha para acabar com eles. Quando a primeira leva tiver sido liquidada, mais inimigos surgirão. Suba as escadas e acabe com eles lá em cima. Mantenha-se atrás de alguma cobertura e abuse da mira automática para facilitar sua vida. Com esse grupo morto, suba as escadas à direita e mais inimigos devem aparecer para o sacrifício. Mate todos, volte ao andar térreo, pegue seu carro e siga para o ponto indicado em Algonquin para finalizar a missão.

10.High Dive
Recompensa: $15000

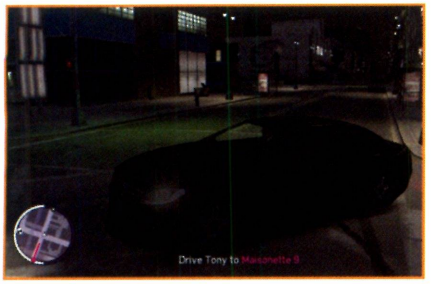
Depois de conversar com Yusuf, pegue o carro dele e leve-o até Rotterdam Tower, que estará indicada no mapa. Você receberá munição explosiva para sua shotgun, mas não hesite em se abastecer na loja de armas caso seja preciso, principalmente se estiver precisando de um colete. Ao chegar ao local indicado, entre no prédio e vá para o topo. Depois da cutscene com Ahmed, você descobre que tudo é uma cilada e dúzias de policiais estão no seu encalço. Mate os que estiverem por perto e use a shotgun explosiva para derrubar o helicóptero. Quando terminar, suba para o próximo nível e mais um helicóptero e policiais devem ser abatidos. Acabe com eles rapidamente e continue subindo para o alto da torre atrás de Ahmed. Quando chegar no topo, Ahmed conta que, na verdade, ele era um tira disfarçado tentando pegar Yusuf e lhe dará um paraquedas. Grande erro, já que você o empurrará da torre e saltará com o paraquedas. Aperte o botão X para abri-lo e aterrissar em segurança.

11.Caught With Your Pants Down
Recompensa: $20000



Yusuf quer que você roube mais um veículo exótico para sua coleção. O alvo da vez é um tanque NOOSE. Pegue o carro de Yusuf e siga até o ponto indicado no seu GPS. Quando chegar lá, Yusuf aparece em seu helicóptero (que você também roubou, lembra?) e você assume a aeronave. Agora voe até o tanque, que está sendo transportado sobre Liberty City por um helicóptero-guindaste. Quando chegar perto o bastante, Yusuf reassume o manche do helicóptero e você deve usar o rifle sniper para acertar os rebites que seguram o cabo que transporta o NOOSE. São quatro no total e o que pode complicar a operação são os movimentos aleatórios que seu helicóptero e o tanque realizam, dificultando a mira. Os dois primeiros rebites são tiros simples e a coisa começa a complicar mais ainda nos dois últimos, principalmente no rebite final, já que agora além do movimento aleatório, o tanque estará girando. Quando acertar os quatro, o NOOSE cai e você deve saltar com o paraquedas atrás dele. Quando estiver no controle do tanque, você deve acabar com a resistência policial até que eles decidam deixá-lo em paz. Exploda os carros e caminhões da polícia e quando o jogo pedir para você se livrar dos tiras, você pode fazer isso dirigindo para bem longe ou simplesmente explodindo todos os veículos que estiverem o seguindo. Qualquer que seja sua escolha, siga para o ponto indicado no GPS após limpar a barra mais uma missão concluída.

12.Blog This!...
Recompensa: $500



Tony quer que você leve ele e Gracie Ancelotti para casa. Apenas siga o ponto marcado no GPS e você não deve ter problema algum. Quando o casal estiver entregue, siga para o internet café TW@ e mande um e-mail para o tal de "Celebinator", que está difamando Tony e Luis na internet. Depois disso, cheque seus e-mails para ver um de Tony, que contém um link para um site. Acesse-o e clique em "Leave A Comment" para Luis deixar um recadinho automaticamente. Depois, siga para fora e missão completa.

13.Boulevard Baby

Recompensa: $3000

Leve Tony até o clube Bahama Mamas, onde sua missão é ir até a pista de dança e impressionar uma garota chamada Monique. Agora é a parte "Dance Dance Revolution" da expansão. O jogo lhe ensinará os comandos básicos da dança e é só repeti-los. Quando o medidor estiver cheio, você conseguiu o que veio fazer e vai faturar a garota. O problema é que o namorado da garota está por perto e não fica nada contente com a situação. Ele bate nela e você agora precisa matá-lo pela ousadia. Quando fizer isso, seu novo objetivo é escapar do clube com vida. Mate os seguranças no caminho para a saída e quando todos estiverem mortos, saia do Bahama Mamas e saia de perto do local, pelo menos um quarteirão de distância para finalizar a missão.

14.Frosting on the Cake

Recompensa: $3500

Tony quer que você leve Evan até as docas em Broker. Pegue o carro e dirija até o navio. Depois da cutscene, você estará no teto solar de uma limusine com 15 stick bombs, além das que você já tiver antes de iniciar a missão. Agora você precisa usá-las para acabar com os motoqueiros que estão o perseguindo. Como não é você que está dirigindo, precisa apenas se preocupar em explodir os inimigos. O truque é mirar as bombas não nas motos, mas na rua, logo à frente deles, já que acertar os inimigos em movimento é uma tarefa bem ingrata. Quando os inimigos vierem pela frente, mire as bombas nos caminhões para limpar o caminho. Mais para frente, você se deparará com um bloqueio policial na rua. Não pense duas vezes e exploda-o em pedacinhos com a bomba para dar início a uma cutscene. Quem está o perseguindo agora é um carro blindado e você precisará de umas três bombas grudadas nele para explodi-lo. Mais motoqueiros surgirão prontos para serem explodidos. A seguir, é a hora de explodir um helicóptero. Quando você alcançar o final da ponte, seu motorista será morto, então Luis assumirá o volante. Livre-se de qualquer nível de procurado que você tenha e volte para o Hercules com Tony para mais uma missão finalizada com sucesso.

15.... Blog This!

Recompensa: $2000



É hora de acertar as contas com o blogueiro The Celebinator. Siga até o heliporto, onde Tony supostamente quer fazer as pazes com ele. O sujeito estará esperando em um helicóptero, que você deve pilotar. Siga pelos círculos rosas até atingir o seu destino. Chegando lá, é a hora de dar uma lição em Celebinator. Luis dará umas porradas no cara e acabará por empurrá-lo para fora do helicóptero. Você pulará logo atrás dele e deve pegá-lo no ar antes que ele se esborrache no chão. Quando alcançá-lo, abra o paraquedas e pouse em Algonquin.

16.Not So Fast

Recompensa: $4000

Tony quer que você roube os diamantes de um negócio que vai acontecer no museu. Para começar, siga para oeste e pegue emprestado o helicóptero de Yusuf. No controle, voe até o museu em Middle Park e pouse em seu telhado. Desça pelo andaime e siga até o ponto indicado para uma cutscene começar. Quando ela terminar, você estará com os diamantes e deve voltar para onde seu helicóptero está pousado. Suba nele e voe para longe do museu. Agora é a polícia que estará no seu encalço - hora de um combate aéreo. Use e abuse dos seus mísseis para abater os helicópteros policiais. São três no total e após derrubá-los, volte para o local onde você encontrou a sua aeronave no começo da missão e entregue os diamantes para Tony.

17.This Ain't Checkers

Recompensa: $1000

Mori quer disputar uma corrida com você. Caso ganhe, ele o deixará em paz; caso perca, bem, não temos essa possibilidade. Para começar, siga até o heliporto em Algonquin. Quando a cutscene acabar, você estará em queda livre. Não abra seu para-quedas ainda, aproveite a velocidade da queda para ultrapassar seus oponentes e lhe garantir uma pequena vantagem. Quando estiver em primeiro, aí sim abra-o e tente pousar o mais próximo possível do barco ancorado nas docas próximas à Statue of Happiness. Entre em um barco e siga através dos checkpoints rosas até chegar à praia. Abandone o barco e pegue um carro, seguindo novamente pelos checkpoints rosas. Termine em primeiro para completar a missão com sucesso.

18.No. 3

Recompensa: $1000

Mori agora quer sua ajuda para pegar três carros em Algonquin. Brucie, um velho conhecido de quem já jogou GTA IV, também lhe prestará auxílio nesta missão. Vá até Algonquin com Mori e Brucie e siga para o estacionamento. Chegando lá, assista à cutscene. Agora você precisa ativar os elevadores para que cada um de vocês tenha acesso a um dos carros. Quando estiver com o seu, dirija para fora e alinhe-se com Mori e Brucie para mais uma corrida. Quando Mori der o sinal, a disputa começa. Para complicar sua vida, a polícia mais uma vez quer sua caveira e estará na sua cola. Use sua habilidade para se livrar deles e prepare-se para o real desafio desta missão. Próximo ao final, você terá que saltar por uma rampa e aterrissar em um barco. Para chegar até ela, outras rampas estarão em seu caminho. Para pousar com sucesso no barco, preste atenção à sua velocidade, já que se você estiver muito rápido, pode acabar caindo na água. Quando parar o carro dentro do container no barco, missão completa.

19.Going Deep

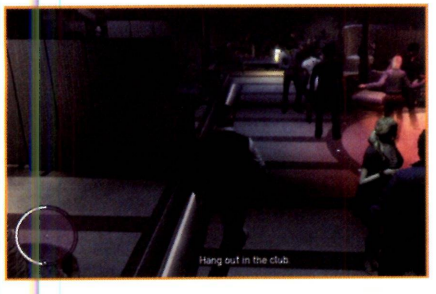
Recompensa: $2000



É hora de conhecer Bulgarin, um figurão não muito confiável de Liberty City. Para começar, leve ele e Timur até o estacionamento subterrâneo em North Algonquin, basta seguir seu GPS. Chegando lá, desça do carro e plante uma bomba no veículo indicado. Espere até as pessoas chegarem perto ao carro e exploda-o. Então, você precisa dar um jeito nos policiais para conseguir escapar. Bulgarin lhe dá a metralhadora SAW, que vai ser de grande valia para acabar com os inimigos daqui. Quando a área estiver limpa, é hora de fugir. Siga pela rampa e mais policiais surgem para acabar com a sua diversão. Mate-os, pegue o caminhão e espere por Bulgarin e Timur. Quando todos estiverem no veículo, saia para a rua e mais veículos policiais estarão na sua cola. Aqui, você pode optar por destruí-los ou despistá-los. Qualquer que seja a sua escolha, leve Bulgarin e Timur para o ponto indicado no mapa assim que você se livrar da perseguição policial.

20.Dropping In

Recompensa: $4000



Bulgarin quer comprar o time local de hockey, mas Maki Ashvilli, o proprietário, não quer vendê-lo de jeito algum. Então Bulgarin resolverá o impasse de outra forma: ordenando que você mate Ashvilli. Espere Timur entrar no seu veículo e siga para o heliporto em Algonquin. Pegue o helicóptero e siga pelos círculos rosas. Quando estiver na altura máxima, pule com o paraquedas e siga até o heliporto indicado. Pouse no telhado para uma cutscene. Depois, entre no prédio e siga pela porta amarela para dar de cara com quatro inimigos. Acabe com eles e desça pelo poço do elevador até o andar de baixo para mais um combate. Mate todos e siga para a próxima sala para matar mais um grupo de inimigos. Chegando à sala final, mais inimigos o esperam e é aqui que você deve matar Ashvilli. Quando fizer isso, ele cairá através da janela de vidro para uma morte certa no concreto lá embaixo. Aproveite a passagem aberta e salte pela janela quebrada, acionando seu paraquedas logo que estiver fora do prédio. Tente pousar no caminhão indicado no GPS, mas caso não seja possível, roube algum carro e escapar por conta própria, se livrando dos guarda-costas que estarão no seu encalço.

Quando a área estiver limpa, missão completa.

21.In the Crosshairs

Recompensa: $6000

Comece a missão indo até o prédio indicado em Algonquin. Chegando lá, uma cutscene mostra que as reais intenções de Bulgarin é matar Luis e Tony. Você percebe isso rapidamente, já que alguns tiros de rifle sniper passam raspando a sua cabeça. Você agora precisa matar todos os atiradores. Eles aparecem no radar assim que disparam o rifle, então aproveite para acabar com a sua raça. Não fique muito tempo sem cobertura para não ser atingido. Depois que matar os quatro inimigos, é hora de abandonar o prédio. Só que você percebe que as portas estão trancadas e, como se não fosse o bastante, um helicóptero está circulando a área, além de carros cheios de assassinos. Seu primeiro objetivo é se livrar do maldito helicóptero. Depois, concentre-se nos inimigos que estão nos telhados dos outros prédios. Continue prosseguindo pelo topo dos prédios, matando quem estiver em seu caminho. Quanto aos atiradores sniper, matar um faz com que apareça outro, então é mais conveniente apenas ignorá-los. Quando chegar ao último prédio, mate quem estiver no seu campo de visão e os inimigos que estiverem na rua. Quando terminar, siga até a escada de incêndio e desça, eliminando qualquer outro inimigo que tenha sobrado. Quando chegar à rua, pegue um veículo qualquer e fuja para longe. Missão completa.

22.For the Man Who Has Everything

Recompensa: $25000

Mais uma vez, Yusuf quer que você roube um veículo extravagante para a sua coleção. Desta vez, é um trem do metrô. Siga para Broker até a posição indicada, que deve deixá-lo logo acima dos trilhos do trem. Quando ele estiver passando, pule em cima. Assim que estiver surfando no topo do trem, a polícia surge com helicópteros para complicar sua vida. Você tem que avançar até a frente do trem, mas abatendo os helicópteros durante o caminho. Preste atenção com as pontes no caminho: você precisa se abaixar para não encerrar sua carreira de surfista urbano mais cedo. Faça o mesmo quando um helicóptero passar mais baixo. Chegando na cabine de controle, tome cuidado com os policiais nas estações de trem. Quando você passar pela última, Yusuf aparece para resgatá-lo e encerrar a missão.

23.Ladies' Night

Recompensa: $4500

Gracie foi raptada e Tony quer que você descubra onde ela está. Siga até o heliporto de Ancelotti e pegue o helicóptero. Agora voe para Dukes, até a casa de Packie McReary. Quando ele deixar o lugar, siga-o com o helicóptero. Depois de um longo tour por Liberty City, ele estaciona o veículo em um prédio em Alderney. Depois de descobrir o esconderijo, retorne ao heliporto e finalize a missão.

24.Ladies' Half Price

Recompensa: $5000

Tony quer que você pegue Gracie de volta e você deve ir até Packie oferecer os diamantes pela garota. Entre no carro de Tony e siga até o Pier 69. Chegando lá, pegue o barco e siga até Charge Island para uma cutscene. Depois da troca, você voltará para o barco e um cara pulará nele e se agarrará na parte de trás. Pilote rápido, chacoalhando o barco da esquerda para a direita e o homem eventualmente cairá na água. Assim que se livrar dele, retorne ao Pier 69 para completar a missão.

25.Party's Over

Recompensa: $5000

Assim que completar a missão anterior, você receberá um telefonema de Rocco. Encontre-se com ele em um banheiro público no Central Park para uma cutscene e depois siga para o clube Maisonette 9 para se encontrar com Tony. Mais uma cutscene acontece, mostrando bandidos russos invadindo o local. É hora do combate e prepare-se para um bem intenso. Sorte que você está portando a shotgun explosiva, o que vai ajudar bastante na hora de aniquilar os russos. Fique esperto, pois você precisa manter Tony vivo a qualquer custo. Não fique na defensiva: a melhor tática é apelar para o lado "Rambo" de Luis e partir para cima dos inimigos com a shotgun explosiva. Quando acabar com todos os russos dentro do recinto, siga para fora. O problema é que mais inimigos estarão bloqueando seu caminho, então não perca tempo e acabe com eles rapidamente, usando a shotgun para explodir os carros. Continue acabando com os russos que aparecerem e quando o último estiver no chão, missão completa.

26.Departure Time

Recompensa: $10000

Tony quer deixar Liberty City depois da tentativa de assassinato que sofreu da parte de Bulgarin, mas Luis convence o chefe de que tudo ficará bem se eles matarem o russo. Entre no carro de Tony e dirija até Funland, em Firefly Island. No caminho até lá, é bom se abastecer de munição e colete: não queremos falhar na última missão do jogo,

queremos? Quando chegar a Funland, siga até o local indicado e prepare-se para o combate. Você verá uma van ao longe. Não hesite e detone-a com sua shotgun explosiva, aproveitando o longo alcance da arma. Siga até o local onde a van estava e mais inimigos tentarão atrapalhar sua vida. Fique esperto para ter sempre uma cobertura por perto, já que ficar sem proteção resultará em uma morte rápida para Luis. Seu objetivo aqui é explodir as vans onde Bulgarin guarda sua heroína. Vários capangas do russo estão próximos aos furgões, então explodir uma delas resulta na morte de vários inimigos, o que ajudará a limpar a área. Os pontos verdes no seu GPS indicam a localização das vans e quando destruir a última é hora de acertar as contas com Timur. Uma cutscene abre a batalha e nossa dica é que você mate Timur o mais rápido possível, já que se demorar um pouco, ele será cercado por capangas que tornarão as coisas mais complicadas e demoradas. Assim que você der cabo dele, pegue a moto indicada e siga para o aeroporto o mais rápido possível. Siga as indicações do GPS até chegar lá para mais uma cutscene, mostrando que Yusuf aparece para ajudar, explodindo os carros dos inimigos com mísseis do seu helicóptero. Continue seguindo o caminho o mais rápido que puder até o aeroporto, no ponto indicado. Aqui, você terá que ser bem veloz para conseguir alcançar o avião de Bulgarin antes que ele decole. Conseguindo isso, mais uma cutscene começa, e depois dela, você estará dentro do avião do russo, com inimigos por perto. Acabe com os guarda-costas o mais rápido que puder para mais uma curta cutscene. Quando ela terminar, equipe-se com sua pistola e está com Bulgarin na sua mira. O problema é que ele está segurando uma granada e diz para Luis que se ele matá-lo, ambos morrerão. Luis decide tentar a sorte, então espere a mira piscar em vermelho antes de apertar o gatilho. A granada explode, mas Luis tem um paraquedas e salta do avião. Agora você precisa chegar a Dukes Moonglobe, onde Tony o aguarda. Parabéns, este é o fim de The Ballad of Gay Tony!



Localização das gaivotas

Existem 50 gaivotas espalhadas por Liberty City e se você quer completar as expansões nos 100%, precisa encontrar e matar todas. Ao contrário de GTA IV, todas as áreas da cidade estão abertas desde o começo da aventura, o que facilita bastante a caça às pobres aves. Preparamos uma lista com a localização de cada uma em The Lost and Damned e The Ballad of Gay Tony, com as coordenadas do mapa que vem impresso junto com o Blu-ray do jogo para ajudar. Para encontrá-las mais facilmente, elas fazem barulhos se você estiver próximo de uma. Não se esqueça de usar apenas armas de fogo para acertá-las.

The Lost and Damned

ALDERNEY

1. Em uma colina próxima a Beaverhead Ave, no norte de Westdyke. (C-1)
2. No topo de uma parede ao norte do restaurante Fanny Crabs, no noroeste de Leftwood. (C-2)
3. No gramado no estacionamento logo atrás da delegacia de polícia de Leftwood. (D-2)
4. Na mureta do acesso a Plumbers Skyway, em Leftwood. (C-2)
5. No topo de um ponto de ônibus de vidro, em Applewhite St, Alderney City (C-3)
6. Perto de um arbusto em um terreno próximo a Plumbers Skyway, em Alderney City. (C-3)
7. No topo da placa do LomBank, em Alderney City. (C-3)
8. Próximo a um lance de escadas, em Berchem. (C-3)
9. Em um trilho no alto do estacionamento de Ron Oi, em Normandy. (C-3)
10. No gramado próximo a Plumbers Skyway, em Berchem. (B-3)
11. Na parede perto da loja Road Service, em Acter. (C-3)
12. Em um muro próximo à entrada para uma área industrial, em Tudor. (B-4)
13. Nos trilhos de trem abandonados perto de Sprunk Factory, em Tudor. (C-4)
14. No alto de uma porta, nas docas de Acter Industrial Park (B-5)
15. No corrimão de uma passarela na frente de Globe Oil, em Acter Industrial Park (C-5)
16. No chão, próximo a uma cerca de grades, em Acter Industrial Park. (C-5)

ALGONQUIN

17. Na calçada na frente do Auto Cowboy Pay 'N' Spray, em Northwood. (E-2)
18. No chão, perto de uma árvore na intersecção em Northwood. (E-2)
19. No corrimão no topo da escadaria perto de Hickey Bridge, em North Holland. (D-2)
20. No pátio ao norte de Randolf Art Center, em Middle Park West. (D-3)
21. No final de uma calçada na parte noroeste de Middle Park. (D-3)
22. No final de uma calçada na parte sudeste de Middle Park. (E-3)
23. Em um beco próximo a Pill Pharm, em Purgatory. (D-3)
24. Em um beco próximo a uma árvore, em Star Junction. (D-4)
25. No corrimão da passarela superior de Grand Easton Terminal, em Easton. (E-4)
26. Na calçada, embaixo de uma árvore, em Lancet. (D-4)
27. Próximo ao posto de gasolina Ron Oil, em The Meat Quarter. (D-4)
28. Na frente de DidierSachs, em Suffolk. (D-4)
29. No topo de uma veneziana, em Chinatown. (E-4)
30. Próximo a um grande prédio de escritórios, em The Exchange. (E-5)

COLONY ISLAND

31. No corrimão, no estacionamento de um prédio de apartamentos. (F-4)

BOHAN

32. No gramado próximo a Butterfly St, em Boulevard. (F-1)
33. No alto de um poste na entrada de Welham Park, em Boulevard. (F-1)
34. Em um canteiro no parque atrás de um condomínio residencial, em Boulevard. (F-1)
35. No alto de uma colina, em Northern Gardens. (G-1)
36. Nos degraus de um prédio de apartamentos, em Little Bay. (G-1)
37. Próximo a Deli Grocery, em Fortside. (F-2)
38. Atrás de um grande conjunto de apartamentos, em South Bohan. (F-2)

CHARGE ISLAND
39. Próximo a uma cabine de pedágio, na parte sul de Charge Island. (F-2)

DUKES
40. No alto de uma parede em um beco, em Steinway. (F-3)
41. No gramado próximo ao posto de gasolina Ron Oil, em Meadows Park. (H-3)
42. Próximo à entrada de um prédio de apartamentos, em Willis (G-3)

FRANCIS INTERNATIONAL AIRPORT
43. No chão, entre dois jatos particulares. (I-3)
44. No guardrail do acesso ao Francis International Airport. (H-4)

BROKER
45. Em uma plataforma, logo atrás do prédio cheio de grafites em Dukes Boulevard, Cerveza Heights. (G-3)
46. Em um guardrail, em Cerveza Heights. (G-3)
47. Em uma cerca na entrada de um beco, em Rotterdam Hill. (F-4)
48. Na entrada de um beco, em Schottler. (G-4)
49. Nas escadarias de um conjunto de casas, em Hove Beach. (F-5)
50. No muro do Hairy Al's Scrap and Auto Parts, em Firefly Projects. (G-4)

The Ballad of Gay Tony

ALDERNEY
1. Em uma pedra, ao leste de Westdyke. (D-2)
2. Em outra pedra, desta vez ao oeste de Leftwood. (C-2)
3. No alto de um barraco na entrada de um estacionamento, em Berchem. (C-3)
4. No topo de alguns canos, em Acter Industrial Park. (C-4)

HAPINESS ISLAND
5. Em um poste de madeira.

ALGONQUIN
6. Em uma tampa de bueiro, ao norte de Northwood. (D-1)
7. Na saída de incêndio em um beco, em Northwood. (E-2)
8. Em um playground, em Northwood. (E-2)
9. No guardrail do metrô, em North Holland. (D-2)
10. Na saída de incêndio de um beco, em North Holland. (D-2)
11. Na entrada deste mesmo beco em North Holland. (D-2)
12. No alto de um muro, em Varsity Heights. (E-2)
13. No final de um outdoor, em Middle Park West. (D-3)
14. No guardrail de uma ponte, em Middle Park West (D-3)
15. Perto da entrada nordeste de Middle Park. (E-2)
16. Na mureta de tijolos de Middle Park. (D-3)
17. No corrimão de concreto de um lance de escadas, em Middle Park. (E-3)
18. Na calçada a beira mar, em Middle Park East. (E-3)
19. No guardrail da ponte, em Westminster. (D-3)
20. Na entrada de um beco, em Westminster. (E-2)
21. Em um barraco atrás do The Majestic, em Star Junction. (E-3)
22. No canteiro retangular em um pátio de Star Junction. (E-3)
23. Na estátua de Netuno, em Easton. (E-4)
24. Na calçada, próximo a um pilar da ponte, em The Meat Quarter. (D-4)
25. No canteiro da rua, em Suffolk. (D-4)
26. No deck de observação de Rotterdam Tower, em The Triangle. (D-4)
27. No mesmo deck de Rotterdam Tower, em The Triangle. (D-4)
28. Na calçada perto do restaurante Al Dente's, em The Triangle. (D-4)
29. Ao leste da loja Fudz's Delicatessen, em Lower Easton. (E-4)
30. No guardrail da Leaper's Bridge, em Presidents City. (E-4)
31. Na calçada, próximo ao Italian Deli, em Little Italy. (E-4)
32. No alto de uma pequena loja, em Chinatown. (E-4)
33. No alto de um barraco na entrada de um estacionamento, em Chinatown. (E-4)
34. No andaime da construção, em Chinatown. (E-5)
35. No muro atrás de alguns telefones públicos, em Chinatown. (E-5)
36. Na praça próxima aos piers, em Castle Garden City. (D-5)
37. No beiral de um caminho para os piers maiores, em Castle Garden City. (D-5)
38. Sobre a entrada de Flecca Building, em The Exchange. (E-5)
39. No corrimão das escadas do Pier 45, em Fishmarket South. (E-5)
40. No gramado de um pequeno parque, em Castle Gardens. (E-5)
41. Em uma corda perto da entrada do Heli Tours, em Castle Garden. (E-5)

COLONY ISLAND
42. No chão, próximo a alguns canos. (F-4)
43. Próximo a um hospital abandonado. (F-4)

BOHAN
44. No alto de uma parede, em Industrial. (F-1)

CHARGE ISLAND
45. No guardrail da East Borough Bridge. (F-2)

DUKES
46. Em um beco, em Steinway. (G-3)
47. Em um campo de baseball, ao norte de Meadows Park. (G-3)
48. Na parede que circula o Monoglobe, em Meadows Park. (G-3)

BROKER
49. No alto do Creek St. Diner, em BOABO. (F-3)
50. No guardrail da Broker Bridge, em Hove Beach. (F-4)

Lista de Troféus

THE LOST AND DAMNED
One Percenter (Bronze): Ajude Billy a pegar sua moto de volta.
The Lost Boy (Bronze): Torne-se o líder do The Lost.
Easy Rider (Bronze): Complete a história principal.
Get Good Wood (Bronze): Durante as corridas, derrube 69 motoqueiros usando o bastão.
Full Chat (Bronze): Eleve a força de Terry e Clay até os 100%.

THE BALLAD OF GAY TONY
Gone Down (Bronze): Complete todos os base jumps.
Diamonds Forever (Bronze): Complete a Trinity.
Four Play (Bronze): Acerte quarto vezes a bandeira com a bola de golfe.
Bear Fight (Bronze): Vença o campeonato de luta L.C. Cage Fighters.
Catch the Bus (Bronze): Dance perfeitamente nas duas boates de Tony.
Snow Queen (Bronze): Complete 25 drug wars.
Adrenaline-Junkie (Bronze): Mantenha-se em queda livre pelo maior tempo possível.
Maestro (Bronze): Complete a história principal.
Past the Velvet Rope (Bronze): Pontue 80% ou mais em todas as missões.
TBoGT: Gold Star (Bronze): Pontue 100% em todas as missões.

FICHA TÉCNICA

Produção
Capcom

Distribuição
Capcom

Jogadores
1 - 2

Site
residentevil.com

Online
Sim

SIHAHIS
Não

VERSÃO AMERICANA

RPG

RPG



CONTROLES PRINCIPAIS

✕
Corrida

□
Botão de contexto

○
Comanda o parceiro

△
Abre o inventário

L1
Mira

L1 + ✕
Recarrega arma

R1
Atira

L2 + R1
Usa faca

R2
Ativa o mapa

Analógico direito:
Câmera

Analógico esquerdo:
Movimentação



RESIDENT EVIL 5: GOLD EDTION

As histórias não-contadas | DOUGLAS PEREIRA

Resident Evil 5: Gold Edition chegou no mês passado. Para aqueles que ainda não tinham experimentado, esse é o pacote definitivo: além do jogo original, Gold Edition já vem com todo o conteúdo para download que foi lançado e por um preço mais barato que o original. Como já detonamos RE5 na época de seu lançamento, agora é hora de dar umas dicas sobre os capítulos extras: Lost in Nightmares e Desperate Escape.

LOST IN NIGHTMARES

Área 1 – Mansão

Chris se separou de Jill há alguns anos, quando uma missão na mansão Spencer, do fundador da Umbrella, deu errado, e ela acabou sendo dada como morta ao cair de uma janela com Wesker. Isso você viu no jogo principal. Agora, você verá como isso aconteceu. Este capítulo extra é quase uma homenagem ao primeiro Resident Evil. A mansão é muito parecida com aquela de antigamente e há menos de uma dezena de inimigos.



Destrua os vasos que estão por aí e acione a alavanca na parte trás da sala, atrás da escada. Isso destrava dois portões no andar superior. Entre primeiro pelo portão da direita. Passe pela outra porta e entre no quarto no final do corredor. Leia o documento lá dentro para pegar a Password 1. Volte e entre pelo outro portão. Ajude Jill a pular pelo buraco para ela entrar sozinha pela outra porta. Depois de um tempo, ela irá destravar a porta dupla no andar inferior.



Entre pela porta que foi destravada e leia as anotações à esquerda na sala de jantar para conseguir a Password 3. Saia pelo outro lado da sala, suba as escadas e deixe que Jill toque o piano (como curiosidade, é a mesma música que devia ser tocada no primeiro RE). Uma parede vai se abrir. Pegue o Centaur Emblem lá dentro e volte para o hall de entrada para poder colocar o emblema na porta do lado oposto ao da sala de jantar. Siga até o final do corredor (ignore a primeira porta, por enquanto), pegue os itens ali e principalmente o Heat-sensitive Paper. Volte à sala de jantar e coloque o papel na lareira para conseguir a Password 2. Agora, sim, entre por aquela porta que você ignorou no corredor (Jill precisa destrancá-la). Acesse o computador, e Chris colocará as três senhas. A parede aí ao lado vai se abrir.



Jill entrará lá e... é uma armadilha! O teto começa a descer. Antes de qualquer coisa, mire no alto da sala onde ela está e atire no Emblem lá em cima, antes que o teto o encubra. Saia da sala e vire à esquerda, para a sala onde você pegou o Heat-sensitive Paper. Tente abrir a porta trancada aí e espere Jill atirar na tranca. Agora abra-a e puxe a alavanca ali em frente para resolver o problema. Vá para onde Jill estava presa e abra o cofre para pegar a sempre presente manivela. Ela deve ser encaixada lá na parte de trás do hall de entrada, onde você acionou a primeira alavanca do jogo. Gire-a para abrir o portão, deixe Jill passar e ela abrirá para você lá do outro lado.

Área 2 – Prisão



No subsolo, as coisas começam a complicar. Avance pelas celas e tome muito cuidado ao subir uma escada após um corredor dividido ao meio, pois um cara enorme com uma arma maior ainda vai tentar te acertar. Volte para o corredor dividido. Para derrotá-lo, você precisa acertar o grande olho que fica nas costas dele e depois dar um soco (se aproximando e apertando ●). Tanto faz se o soco for de frente ou nas costas. Isso é bem simples de fazer se estiver jogando com um amigo - um de vocês distrai o chefe, enquanto o outro o acerta nas costas - mas Jill não vai ajudar nem um pouco se estiver jogando sozinho. Felizmente, há um jeito mais prático.

Fique correndo em volta da divisão do caminho. Perceba que ela tem grades. A ideia é correr até a ponta da divisão, fazer a curva e andar do outro lado até a grade mais próxima. O inimigo tem que andar pelo outro lado, e vai acabar passando com as costas expostas, assim você pode acertar o olho nas costas com um tiro através da grade. Acertando, ele vai se ajoelhar por um momento, então corra e dê um soco nele. Repita isso várias vezes até que ele morra. Tente usar apenas a pistola nessa luta - você deve estar cheio de munição e é mais fácil atirar pelas grades com ela.



Matando o infeliz, suba as escadas e continue até descer pelo outro lado, onde outro desses inimigos vai aparecer. Agora, a parede que divide o corredor não tem grades ou buracos, o que vai dificultar seu trabalho um pouco. O esquema agora é ficar de frente para o monstro e ter a coragem de passar do lado dele. Vire 180° rapidamente (para trás + ✕) e atire no olho nas costas dele antes que ele se vire. Dê o soco e repita. A tentação de fugir pode ser grande, mas mate-o aí mesmo, assim, a próxima parte será bem mais simples. Você pode usar qualquer arma que tiver (até a Magnum) para facilitar. Munição não será problema.

A próxima parte tem mais um desses inimigos. Deixe Jill com bastante munição de *Handgun* e vá até a escadinha quebrada. Aperte ● para jogar Jill para a plataforma superior. Desta vez, ela será útil. Basta atrair o monstro, deixando-o de costas para Jill, e ela irá atirar no olho. Repita isso até matá-lo. Suba a escada à direita até encontrar uma alavanca. Faça Jill girá-la e pegue a chave dentro do baú. Use-a para abrir a porta mais embaixo na escada.

Você vai chegar a uma área grande com um corredor circular que cruza a área toda. Aqui vão aparecer mais dois inimigos, mas daremos um conselho bem prático para continuar: fuja! Se quiser,

você pode gastar tudo o que tiver para tentar derrotá-los, pois você vai deixar todas as suas armas de lado daqui a pouco, mas se já estiver cansado de ficar enganando esses monstros e atirando nos olhos, faça o seguinte: vá até a plataforma no centro e ajude Jill a ir ao topo. Ela vai pegar uma parte do medalhão dentro do baú. Corra para o lado esquerdo do corredor para encontrar outro baú com a outra parte do medalhão. Assim que pegá-lo, corra até a escadaria, coloque as duas partes do medalhão no buraco e entre pelo portão. O único problema será se os inimigos chegarem até você antes que a Jill o alcance, mas eles costumam ser lentos demais para isso.

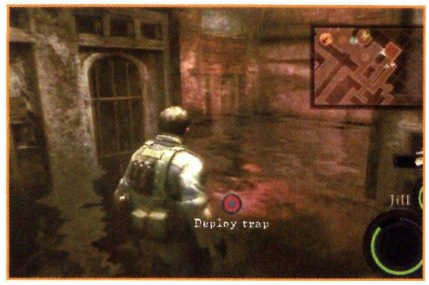


Área 3 – Subsolo

Chris e Jill cairão em lugares diferentes, sem nenhuma arma. Use sua faca para quebrar a caixa e o vaso, para ganhar uma granada de luz e um spray. Caso o mapa não esteja na tela, aperte R2 para deixá-lo à mostra. Essa parte é diferente de tudo que você jogou em RE5. É necessário colocar todas as peças do emblema no portão no meio da área (o círculo azul no mapa). Dependendo da dificuldade, é necessário um número de pedaços diferente (apenas um no modo Amateur, três no Normal e quatro no Veteran). O único jeito de conseguir os pedaços é matando os inimigos aí embaixo, que são os mesmos que você vem matando até agora. O único jeito de matá-los é fazendo com que eles passem embaixo de armadilhas.



Olhe para o mapa. Vê umas áreas com cores diferentes? Elas são as armadilhas. São tetos com espinhos, que no momento estão no chão. Eles só se tornarão tetos de fato quando você usar uma manivela para erguê-los. A parte chata é que a manivela verde só levanta a armadilha verde, por exemplo. A parte mais chata ainda é que os lugares onde você encontra as manivelas sempre lhe darão uma manivela aleatória entre as quatro possíveis. Sendo assim, não temos como lhe explicar de um jeito direto. Mas podemos dizer onde encontrá-las!



Vá para a área vermelha, sem passar perto do inimigo que fica rondando por aí (ele está marcado no mapa, exceto se você estiver jogando no modo Veteran). Suba na plataforma e suba de novo no corredor elevado. Mate as pequenas aranhas com a faca, se quiser, e pegue a primeira manivela no baú. Com sorte, ela será a vermelha, e você poderá usá-la no buraco da manivela que está ao lado da plataforma vermelha. Faça com que Jill a use, e depois aperte ● para que ela apronte a armadilha, elevando a plataforma. Agora atraia o inimigo até a área embaixo dos espinhos, saia de baixo antes dele e aperte ● para Jill soltar a armadilha e esmagar o monstro. Suba na parte quebrada e pegue o primeiro pedaço do emblema. Vá colocá-lo no lugar a que ele pertence, ao lado do portão, para ganhar um checkpoint - assim você evita ter que fazer essa primeira parte de novo. Caso não tenha tirado a manivela vermelha, é provável que tenha sido a azul. O esquema é o mesmo, mas obviamente será na área azul.

Depois de matar o primeiro, os outros vão aparecer, cada um fazendo uma rota distinta. Evite ser visto por eles antes que tenha uma manivela. Você pode encontrar as outras nos seguintes lugares:

- No corredor estreito perto da área verde. Só é possível passar por ali depois de colocar o primeiro pedaço do emblema no portão.
- Outro baú está também na área verde. Suba na plataforma verde, e dali para um corredor mais alto, que vai levá-lo até o baú com a manivela.
- Há mais um baú em uma área a oeste da armadilha azul.



O mecanismo para encaixar a manivela da armadilha verde está no lugar exato onde Chris caiu, ou seja, do outro lado da parede onde está a armadilha verde. O mecanismo da armadilha violeta está no piso superior, que você alcança subindo na armadilha.



Sempre que matar um dos inimigos, não se esqueça de pegar o pedaço do emblema no lugar onde ele morreu. Lembre-se também que são apenas três inimigos - se estiver jogando no modo normal. Quando colocar todos os pedaços no portão, ele se abrirá. Suba pela escada e avance até o corredor chique. Pegue a arma no corpo no chão, e faça Jill pegar a outra mais à frente. Passe pela outra porta para encontrar Wesker!

É claro que você não pode vencer essa batalha, mas isso não quer dizer que não seja possível acertar Wesker. Se quiser apenas acabar com isso, fique fugindo. A luta acaba em três minutos, contanto que você sobreviva. Você só precisa se preocupar com a Jill. Depois de um minuto e meio, Wesker fará um golpe diferente em que ele praticamente se teleporta até Jill e tira uma quantidade absurda de energia dela. Faça com que ela sempre esteja bem próxima de Chris, assim, você poderá apertar ● quando Wesker for atacá-la e salvá-la. Continue fugindo e salvando Jill até o tempo acabar. Caso queira acertar o safado algumas vezes (basicamente, para ganhar um troféu), tente acertar três tiros nele. Ele vai desviar dos três e estará na sua frente. Desvie de todos os seus golpes e contra-ataque. É possível até acertar alguns tiros nele, especialmente no momento em que ele tentar acertar sua companheira.

As Score Stars

E assim terminamos Lost in Nightmares. Agora veja a localização das 18 Score Stars, que são como os emblemas do jogo principal. Atirar em todas garante um troféu. Se você for rápido e não morrer durante a partida, pegar todas praticamente lhe garantirá um S rank, o que lhe confere outro troféu. Listaremos a seguir na ordem em que você avança pelo cenário.

1 - Olhe para cima da porta de entrada da mansão.
2 - No lustre do hall de entrada.
3 - Está acima da alavanca que você aciona para destravar as portas do andar superior, em uma lâmpada.
4 - Em frente ao quarto onde está a Password 1, atrás de alguns pratos.
5 - Na ponta direita da sala de jantar, do lado direito da lareira, próxima ao teto.
6 - Dentro do relógio na sala de jantar.
7 - No banheiro ao lado da escada, depois da sala de jantar.
8 - Em uma gaiola na sala onde você pega o papel que deve ser queimado.
9 - No topo da sala onde o teto começa a cair. Está de frente para você. Atire rapidamente, antes que o teto a encubra.
10 - Na sala onde você aciona a alavanca para o teto parar de descer. Está no teto, próximo à grade no pequeno corredor ao lado da porta.
11 - Antes de cair pelo buraco, mire na parede direita do buraco abaixo. Ou olhe para cima à esquerda, depois de cair pelo buraco.
12 - No corredor com celas, em uma das celas à direita, junto a um corpo.
13 - No lugar onde você enfrenta o primeiro inimigo, com a divisão no corredor, vire-se e olhe para cima para encontrá-lo na parede.
14 - Depois de subir as escadas na prisão, em uma cela à direita.
15 - No lugar onde você enfrenta o segundo inimigo, na parte baixa da prateleira no corredor da esquerda.
16 - Assim que passar pelo buraco que o segundo inimigo fez na parede, olhe para a esquerda e atire na Star atrás da porta da cela.
17 - Ao lado da escada que leva ao espaço onde você deve colocar as duas partes do emblema, atrás de algumas grades.
18 - Quando pegar a arma no corredor antes de enfrentar Wesker, volte para o corredor anterior e atire nela, na parede do outro lado.

DESPERATE ESCAPE

Esse capítulo mostra o que aconteceu com Jill depois que Chris e Sheva a salvaram, como ela e Josh conseguiram escapar e pegar o helicóptero que salvou a dupla no final do jogo. Diferente de Lost in Nightmares, Desperate Escape só tem combates - você vai atirar demais. Há até um troféu lhe esperando se conseguir matar 150 inimigos (os que Josh mata não contam, então se quiser ganhar esse, deixe-o sem nenhuma arma por boa parte da missão). De preferência, deixe Josh apenas com a Handgun, para não desperdiçar munição. Outra dica para economizar munição é dar tiros nas pernas dos inimigos e fazer um ataque físico para matá-los, economizando algumas balas (especialmente as da submetralhadora). Vamos lá.

Área 1



Abra a porta e atire em todo mundo aí de cima - não desça ainda. Quando tiver certeza de que todos morreram (há um daqueles que se transformam, lá embaixo), desça para ativar outra onda de inimigos. Não suba pela outra escada ainda, e mate todos novamente. Há duas salas aí embaixo. Em uma há um armário com uma nova arma (geralmente um rifle, mas pode variar), e na outra há um cofre, talvez com a chave de que você precisa. A não ser que você esteja com pressa, não a pegue ainda! Suba por outra escada em frente a essa salinha e mate a terceira onda de inimigos - dentro da sala aí em cima, um inimigo se transforma, cuidado. Quando não sobrar ninguém, vá pegar a chave - que está naquele cofre lá embaixo, ou caiu de algum dos inimigos que você matou. Isso chama a quarta onda, que tem menos inimigos. Depois de matá-los, vá para o canto direito da grade para chamar os últimos inimigos. Mate-os e entre pelo portão. Peça a ajuda de Josh para subir pela escada quebrada.

Por que demos essas regras tão restritas? Porque é provável que, seguindo à risca o que dissemos, um Agitator Majini (um inimigo com megafone) apareça quando você subir na plataforma. Você precisa matar três desses para ganhar um troféu, e isso é bem complicado. Essas restrições são para você ter controle dos inimigos, pois o cara só aparece se você tiver matado todos, sem exceção. O chato é que, mesmo fazendo tudo, às vezes ele simplesmente não aparece, provavelmente por algum bug do jogo, que deve deixar algum inimigo preso em um lugar que você não consegue ver. Caso ele apareça, volte para a área atrás do portão para acabar com ele. De qualquer forma, mate os caras aí em cima, desça pelo buraco no final e mate os dois à direita logo que sair pela porta. Destranque o portão para que Josh possa segui-lo.



A nova área também está lotada de inimigos. Na verdade, esse capítulo é exatamente o oposto de Lost in Nightmares: sem cérebro, apenas combates. Aqui vão aparecer alguns maníacos da serra elétrica, mas a boa notícia é que eles são mais fracos que no jogo normal - uns três ou quatro tiros de rifle na cabeça já são o suficiente. Se quiser, suba com a ajuda de Josh pela escada quebrada e pegue algumas granadas lá em cima. Avance devagar para não lotar a área de inimigos. Um deles (com a serra elétrica, geralmente), deixará uma chave, pegue-a. Entre pela portinha à direita e abra o armário para encontrar outra arma. Mate quem sobrar e entre pela porta no final.

Área 2



Esta segunda parte é de deixar qualquer um louco. Você vai enfrentar uma centena de inimigos de todo tipo, e será chato, muito chato. Comece indo para a esquerda e pulando para uma pequena plataforma, e dela para outra com um cofre que tem dois First-aid Sprays. Dê um para cada personagem e guarde-os muito bem, pois itens de cura são escassos por aqui. Volte para a área principal, saque seu rifle e comece a matar. Você precisa ter em mente o seguinte: não importa onde esteja ao longo da fase, sua prioridade

máxima são os canhões que lançam granadas. Aí em cima você já pode ver um deles. Dê um tiro certeiro na cabeça do cara lá, e fique esperando por um tempo até que outro tome o lugar dele. Sempre será assim, com dois caras por canhão. Sempre que se mover pela área, olhe os arredores e tente perceber uma mira verde passando - é a mira de um canhão. Eles causam muitos problemas para você.



Para conseguir avançar, você vai precisar usar os tais canhões, mas não todos. Seu caminho estará bloqueado por alguns portões vermelhos, e o único jeito é destruí-los com uma granada do canhão. Se você estiver em um canhão que não consegue alcançar/mirar o portão, é porque precisa ir para outro - você geralmente terá duas opções de canhão em cada parte. Em um deles, inclusive, há um cofre com outra arma.



Outro motivo de preocupação é o maldito Executioner, o cara com o machado imenso e a cara coberta. Embora os inimigos de Desperate Escape sejam mais fracos que o normal, ele é a exceção. Você vai gastar mais de um pente de tiros de rifle na cabeça dele. Sempre mantenha uma distância considerável e seja paciente para derrotá-lo. Haverá uns três desses pelo caminho.

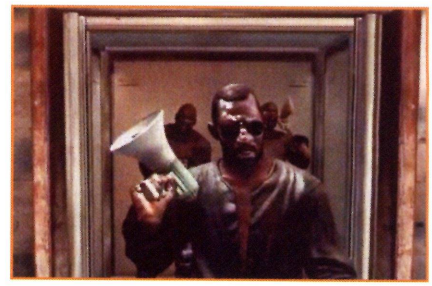
Para que o segundo Agitator Majini apareça, chegue até a última parte, que possui dois canhões, um ao lado do outro, de frente para você. Faça a limpa na área e vá subindo. Chegando lá em cima, continue matando todo mundo. Quando não sobrar absolutamente ninguém, não entre pela porta ainda. Vá para onde os dois canhões estão, e alguns inimigos vão aparecer ao longe. Use os canhões para matá-los. Serão uns quatro inimigos antes de o Agitator aparecer. Atire nele e nos outros com o canhão - você vai ganhar a Score Star dele quando ele morrer. Agora sim, passe pela porta para chegar à última área.

Área 3



A última parte testará sua capacidade de controlar o terreno. Antes de tudo, pegue o máximo de munição que puder aí em frente, além do importante Spray. Vá até o container vermelho para começar. Você terá que aguentar por cinco minutos até o helicóptero chegar. Ficar no chão é meio difícil, por isso suba no container e ganhe vantagem por ficar nessa área acima - use toda a extensão dessa área superior. Logo virá o primeiro chefe, que é aleatório, mas costuma ser um gordão da metralhadora. Dependendo do espaço que você tiver aí em cima, talvez tenha que descer para não levar uma bela rajada de tiros. Esconda-se atrás de alguma coisa e tente matá-lo o mais rápido possível - e torça para que Josh lhe dê cobertura contra os inimigos comuns. Quando ele morrer, volte para a parte elevada. Mais um chefe aparecerá - em nosso caso, foi um cara da serra elétrica de calça vermelha, o mais fraco. Atire várias vezes na cabeça com o rifle.

O terceiro chefe costuma ser um maníaco da serra elétrica de calça azul, bem mais perigoso que o vermelho, e que às vezes ressuscita e fica mais violento ainda. Enfrente-o no chão, pois ficar aí em cima é suicídio. Tome cuidado com a posição de Josh também. Se tiver granadas, é hora de usá-las. O relógio vai chegar perto do zero, mas o piloto vai ter que manobrar mais um pouco e você terá que aguentar por mais dois minutos. Para piorar, há ainda mais um chefe, que talvez seja um gordão de metralhadora vermelha, o pior cenário possível. Caso ele apareça, talvez não seja tão bom enfrentá-lo, pois o número de inimigos extras já está alto o suficiente. Se quiser ficar fugindo até o tempo acabar, não tem problema. Porém, se ainda quiser aquele troféu, o último Agitator Majini só vai aparecer se você matar esse chefe antes do tempo acabar. Vá com todas as granadas e tiros de rifle para cima do gordo, depois atire na cabeça do Agitator e jogue uma granada de luz para eliminar a transformação. Você deve ganhar o troféu. Quando o relógio zerar, vocês finalmente conseguem escapar.



Lista de Troféus

Must've Got Lost (bronze):	Complete Lost in Nightmares em qualquer dificuldade.
It's Just a Bad Dream! (bronze):	Complete Lost in Nightmares com um S rank geral.
Kung Fu Fighting (bronze):	Termine a batalha contra Wesker antes do tempo, causando dano suficiente.
Wish Upon a Star (bronze):	Destrua todas as 18 Score Stars de Lost in Nightmares.
Night Terrors (prata):	Complete Lost in Nightmares na dificuldade Professional.
Gateway (bronze):	Complete Desperate Escape em qualquer dificuldade.
The Great Escape (bronze):	Complete Desperate Escape com um S rank geral.
Way of the Warrior (bronze):	Derrote sozinho 150 inimigos em Desperate Escape.
Shoot the Messenger (bronze):	Derrote os três Agitator Majini em uma partida de Desperate Escape.
Run the Gauntlet (prata):	Complete Desperate Escape na dificuldade Professional.

Detonados como você nunca viu

A revista de detonados mais respeitada do Reino Unido agora no Brasil.



de ~~R$ 14,90~~ por apenas **R$ 9,90**

PowerStation
100% DETONADO



Army of Two: The 40th Day

Personagens com cabeça grande e munição infinita

Complete o jogo para habilitar as opções "Big Heads" e "Infinite Ammo" no menu "Options".

Bônus

Tenha um save do Army of Two original no Memory Card ou disco rígido para habilitar o AS-KRI e SO-Z Grand Pinger para compra.

Roupas extras

Complete o jogo para habilitar as vestimentas Civilian, End, Light Armor, Mall, Medium Armor e Old School.

Todos os upgrades para armas

Comece um novo jogo e use todo o seu dinheiro para melhorar ou comprar novas armas. Jogue até uma das cenas que o obriga a fazer uma escolha moral. Faça uma escolha e, então, durante a cena com as explosões, vá para o menu principal do jogo. Escolha o modo "Campaign", e continue na cena em que acabou de jogar. Agora, selecione "New", e você terá todas as armas, dinheiro e melhoramentos para armas comprados na missão anterior. Repita este método até melhorar completamente todas as armas.

NASCAR 09

Modo Cheat

No menu principal, escolha "My NASCAR", depois a opção "EA Extras", e em seguida "Cheat Codes". Entre com um dos códigos abaixo para habilitar o truque desejado:

Pista Chicago Pier e veículo Wal-Mart

Na tela de códigos, escreva "WALMART EVERYDAY"

Habilitar Michael McDowell

Na tela de códigos, escreva "MICHAEL MCDOWELL00"

Bakugan Battle Brawlers

Modo Cheat

Ao iniciar um novo jogo, entre com um dos códigos a seguir no lugar do nome para habilitar o código desejado:

Receber 1,000 BP: 33204429
Receber 5,000 BP: 42348294
Receber 10,000 BP: 46836478
Receber 100,000 BP: 18499753
Receber 500,000 BP: 26037947
Bronze Warius: 44982493

Guardião Bakugan

Vença o "Ultimate Battle Tournament" e derrote Marduk no final da batalha. Agora, vá até o Park e desafie qualquer um dos oponentes abaixo para habilitar o Guardião Bakugan correspondente na Bakugan Store. Derrote-o uma vez mais para habilitar a forma evoluída de seu Guardião Bakugan. Obs.: é preciso comprar o Guardião Bakugan antes de habilitar sua forma evoluída.

Choji: Aquos Preyas; Aquos Preyas II Angelo/ Diablo
Dan: Pyrus Dragonoid; Pyrus Delta Dragonoid II
Julie: Subterra Gorem; Subterra Hammer Gorem
Marduk: Darkus Vladitor; Darkus Battle Axe Vladitor
Masquerade: Darkus Hydranoid; Darkus Blade Hydranoid
Runo: Haos Tigrerra; Haos Blade Tigrerra
Shun: Ventus Skyress; Ventus Storm Skyress

Omega Leonidas

Vença o Ultimate Battle Tournament e derrote Marduk na batalha final para conseguir a forma evoluída de Leonidas como um de seus Bakugan.

Brütal Legend

Machado Spike-Quilled

Complete todas as missões Hunter secundárias para habilitar o machado Spike-Quilled. Obs.: The Hunter está próximo da grande rocha, em Grasslands, mas se movimenta para Ice Barracks após algumas missões. Ao completar todas as missões Hunter secundárias, volte ao primeiro lugar para encontrá-lo e receber o machado Steel-Quill.

Mais poder Nitrous

Complete todas as missões "Racing" secundárias.

Novas interações finais

Complete o jogo e vá para um dos locais indicados e converse com um dos personagens abaixo para ver novas interações finais:



Fire Baron: na floresta, ao norte da ilha, no "pé" do último continente. Ele está à esquerda da via principal, logo após a curva, viajando para o sul.
Infantry/Army: na Beach Party.
Lita: em frente à tumba de Lars, no cemitério. Haverá uma cena curta em que você divide um minuto de silêncio com Lita. O momento vai durar até que você aperte o botão novamente.
Mangus: no topo da grande espada, em Blade Henge. Obs.: use o Landmark Viewer.
Ophelia: em frente à grande rocha, próximo de The Hunter, em Grasslands (no lado esquerdo da grande espada no mapa). Eddie fará uma pergunta, e uma cena de beijo tomará conta da tela até que você aperte o botão novamente.
Rima: no topo de sua torre, na floresta.
Thunderhogs: no Kill Master's Lair. É possível beber com ele e comentar as habilidades de Lemmy no baixo.

Section 8

Modo Cheat

No menu principal, escolha a opção "Dropship", e entre com um dos códigos abaixo para habilitar a dica desejada:

Armadura "Captain": 17013214
Pistola automática "Black Widow": 13374877
Rifle "Chrome": 68432181

Obs.: repita a dica para desabilitar o código.

Skate 2

Modo Cheat

No menu principal, selecione "Extras", depois "Enter Code", e entre com um dos códigos abaixo para habilitar a dica desejada:



Habilitar Big Black

Na tela "Enter Code", escreva "letsdowork". Big Black estará disponível nos modos Freeskate, Online e Party Play. Obs.: sua habilidade de pulo só pode ser usada no modo offline.

Modo 3D

Na tela "Enter Code", escreva "strangeloops". As cores vão simular um efeito 3D que pode ser visto com óculos especiais. Obs.: repita o código para neutralizar o efeito.

Desligar conversa de personagens secundários

Na tela "Enter Code", escreva "bailymcbailster".

Localização dos bônus

Complete os seguintes objetivos para habilitar o bônus desejado:

Área Etnies GvR Plaza: complete todos os desafios Street.
Área Monster Skate Park: consiga um patrocinador, então selecione "Team Film Challenges" em seus contatos. Complete os desafios até habilitar uma sessão de demonstração com Rob Dyrdek, para conseguir grana para a construção de uma nova área. Com o dinheiro, basta dar um lance na propriedade que está à venda no mapa de desafios por $200,000.
Área S.V. Dam: complete todos os desafios "Thrasher Magazine" para drenar a barragem.
Área S.V. Mega-Ramp Stadium: vença todos os desafios "Tranny Contests".
Área S.V. Summit: complete todos os "Death Races" para habilitar o pico de Cougar Mountain.
Área Training Park: complete todos os "Team Film challenges".
Área Reg's Mini-Ramp: complete todos os desafios "Thrasher", "Skateboard Magazine", "Death Races", "Demo", "Street" e "Tranny Contests". Slappy vai conceder a chave da minirampa do Reg, que está atrás da queda do início do jogo, no parque. Vá até a área do armazém e remova alguns objetos para encontrar a pequena piscina.
Habilitar Dem Bonez: complete todos os objetivos "Hall of Meat" no modo "Career" para habilitar Dem Bonez nos modos "Freeskate" e "Party Play".
Habilitar King of the Mountain Crown: complete todas as corridas no modo "Career", exceto as bônus.
Habilitar Legend Crown: alcance o rank "Legend" jogando online.

Localização das piscinas

Use as coordenadas no mapa para encontrar todas as piscinas:

Community Pool: à esquerda do "E" e "3".
Do-Drop Inn Pool: entre o "E" e o "F", logo abaixo do "3".
G.E.D. High Pool: à direita do "E" e "4".
Old Pool: "D", acima do "4".
Party Pool: "E", entre o "3" e "4".
Poop Deck Pool: "D", "8".
Think Pink Pool: entre o "C" e "D", no meio de "3" e "4".

Localização dos Spots

Use as coordenadas no mapa para encontrar todos os Spots:

1. Rock The Gap: entre "B" e "C", abaixo de "4".
2. No Need For Speed: entre "B" e "C", abaixo de "4".
3. Mini-Mega Redux: à esquerda de "E" e "4".
4. Lilypads: à esquerda de "D", abaixo de "7".
5. Thrice the Hubba: à esquerda de "E" e "5".
6. The Wall: entre "D" e "E", em "3".
7. Off Street: à esquerda de "E", entre "6" e "7".
8. Books: à direita de "E", entre "4" e "5".
9. Glass Awning: à direita de "B" e "5".
10. By The Bridge: entre "D", "E" e "6".
11. Alphabet: à esquerda de "E", entre "4" e "5".
12. Razor's Edge: à esquerda de "C", entre "6" e "7".
13. Swiss Cheese Moon: entre "C", "D" e "8".
14. Welcome Hut: à direita de "B" e "4".
15. Poop Deck Pool: "D", "8".
16. Bus Stop: à direira de "C", abaixo de "4".
17. Winged Bench: à esquerda de "C", acima de "5".
18. Manny Hop Set: à esquerda de "C", abaixo de "8".
19. The Statue: à direita de "A", entre "6" e "7".
20. Urban Curves: à direita de "E", abaixo de "3".
21. Getting Technical: "E", acima de "7".
22. Stink Pit: entre "A", "B" e "5".

Star Trek: D-A-C

Melhorar regeneração de energia e taxa de disparo Assim que uma partida começar, aperte Start e, então L2, △, □, □, △, R2. Sua aeronave vai recuperar energia mais rápido e a taxa de disparo vai aumentar.

Resonance of Fate

Roupas extras

Durante ou após o capítulo 7, selecione Leanne e olhe em seu guarda-roupa. Quando ela falar "Hmm, I think that outfit is in here...", entre com um dos códigos abaixo para avançar até o próximo diálogo e desbloquear a roupa desejada:

8-bit Girl: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, △, □.
Club Famitsu: △, △, ↑, ↑, □, □, ←, ←, L1, R1.
Gemaga: R2, L2, L1, R1, △, △, △, □, □, ↑.
Hirakou: □, △, L1, L1, R1, R1, L3, L3, ↑, ↓.
Platform Logo: ←, ↑, →, ↓, R1, R1, L1, L1, L3.

Politan Suit: R3, R3, R3, →, ←, △, □, L2, R2, L1.
Obs.: é necessário obter a Reindeer Suit em Neverland primeiro.

Opção New Game +

Complete o jogo em qualquer dificuldade.

Pro Evolution Soccer 2010

Times clássicos

Complete os seguintes objetivos para habilitar o time clássico desejado:



Classic Argentina: vença o torneio "International Cup" usando a Argentina.
Classic Brazil: vença o torneio "International Cup" usando o Brasil.
Classic England: vença o torneio "International Cup" usando a Inglaterra.
Classic France: vença o torneio "International Cup" usando a França.
Classic Germany: vença o torneio "International Cup" usando a Alemanha.
Classic Italy: vença o torneio "International Cup" usando a Itália.
Classic Netherlands: vença o torneio "International Cup" com a Holanda.

Nomes reais dos times (Barclays Premier League)

North London - Arsenal FC
West Midlands Village - Aston Villa FC
West Midlands City - Birmingham City FC
Lancashire - Blackburn Rovers FC
Middlebrook - Bolton Wanderers FC
Lancashire Claret - Burnley FC
London FC - Chelsea FC
Merseyside Blue - Everton FC
West London White - Fulham FC
Yorkshire Orange - Hull City AFC
Man Blue - Manchester City FC
Pompy - Portsmouth FC
The Potteries - Stoke City
Wearside - Sunderland AFC
North East London - Tottenham Hotspur FC
East London - West Ham United
Lancashire Athletic - Wigan Athletic FC
Wolves - Wolverhampton Wanderers

Dynasty Warriors: Strikeforce

Personagens bônus

Complete os seguintes objetivos para habilitar o personagem desejado:

Diao Chan: complete a missão "Battle of Hu Lao Gate" jogando na dificuldade cinco estrelas.
Dong Zhuo: complete as missões "Battle of Luo Yang" e "Battle of Mei Castle" jogando na dificuldade cinco estrelas.
Lu Bu: complete o "Chapter 6".
Meng Huo: complete os pedidos de Nan Zhong no "Chapter 3".
Yuan Shao: complete a missão "Zenith Tower" no "Chapter 6", jogando na dificuldade cinco estrelas.
Zhang Jiao: complete a missão "Yellow Turban Rebellion" jogando na dificuldade cinco estrelas.

Habilitar terceira roupa

Alcance o level 10 com um personagem para habilitar sua terceira roupa.

Habilitar quarta roupa

Destrua mil oponentes com um personagem para habilitar sua quarta roupa. Como alternativa, complete mais de 50 missões.

Localizações Legend

Procure nos locais indicados para encontrar o Legend desejado:

Shu

Guan Ping: Chapter 5 - "Blood of a Warrior"
Guan Yu: Chapter 4 - "Assault on Cheng Du"
Huang Zhong: Chapter 5 - "Battle of Mt. Ding Jun"
Liu Bei: Chapter 6 - "Manipulation"
Ma Chao: Chapter 5 - "Ma Su Rescue"
Pang Tong: Chapter 4 - "Battle of Bo Wan Po"
Wei Yan: Chapter 5 - "Battle of Yi Ling"
Yue Ying: Chapter 5 - "Battle of Wu Zhang Plains"
Zhang Fei: Chapter 4 - "Battle of Chang Ban"
Zhao Yun: Chapter 4 - "A Dou Rescue"
Zhuge Liang: Chapter 4 - "Three Visits"

Wei

Cao Cao: Chapter 6 - "Bewitching Land"
Cao Pi: Chapter 5 - "Battle of He Fei", sala #1
Cao Ren: Chapter 5 - "Battle of Shi Ting", sala #3
Dian Wei: Chapter 4 - "Escape from Wan Castle"
Sima Yi: Chapter 5 - "Battle of Wu Zhang Plains", sala #8
Xiahou Dun: Chapter 4 - "Guan Yu's Escape"
Xiaohou Yuan: Chapter 5 - "Battle of Mt. Ding Jun", sala #5
Xu Huang: Chapter 4 - "Cao Cao's Siege"
Xu Zhu: Chapter 4 - "Battle of Chang Ban"
Zhang He: Chapter 5 - "Iron Armor"
Zhang Liao: Chapter 5 - "Run the Gauntlet"
Zhen Ji: Chapter 4 - "Battle of Guan Du"

Wu

Gan Ning: Chapter 5 - "Battle of He Fei", sala #5
Huang Gai: Chapter 4 - "Assault on Liu Biao", sala #5
Ling Tong: Chapter 4 - "Battle of Xia Kou", sala #2
Lu Meng: Chapter 5 - "Battle of Fan Castle", sala #5
Lu Xun: Chapter 5 - "Battle of Yi Ling", sala #4
Sun Jian: Chapter 4 - "Golden Seal", sala #6
Sun Shang Xiang: Chapter 4 - "Merging Forces", sala #4
Sun Ce: Chapter 5 - "Two Paths", sala #6
Sun Quan: Chapter 6 - "Zenith Tower", sala #10
Taishi Ci: Chapter 4 - "Assault on Wu Territory", sala #6
Xiao Qiao: Chapter 4 - "Unification of Jiang Dong", sala #4
Zhou Tai: Chapter 5 - "Battle of Shi Ting", sala #5
Zhou Yu: Chapter 5 - "Strategist Gathering", sala #4

Obs.: Cao Cao, Sun Quan, Liu Bei, Diao Chan, Lu Bu, Dong Zhuo, Yuan Shao e Zhang Jiao podem ser encontrados em qualquer reino.



Heavy Rain

Finais alternativos

Complete os seguintes objetivos para habilitar o final desejado:

1 - Consiga o trophy "Perfect Crime" para habilitar os finais "New Start", "Dead Heroine", "Uploaded" e "Unpunished".

2 - No capítulo "Killer's Place", encontre o endereço do armazém no laptop. Esconda-se no refrigerador para sobreviver. No capítulo "Old Warehouse", faça



com que Ethan salve Shaun. Madison avisará Ethan sobre os policiais, e Jayden acabará com Shelby. Isso habilita os finais "New Life", "Origami Grave's" e "Case Closed".

3 - No capítulo "Old Warehouse", falhe com todos os personagens. Não deixe que Madison avise Ethan, e deixe Shelby matar Jayden. Isso habilita os finais "Ethan's Grave", "Heroine" e "Unpunished".

4 - No capítulo "The Rat", falhe na tentativa. Não localize Shaun, e faça com que Jayden desista de resolver o capítulo "Solving The Puzzle". Deixe Madison morrer no capítulo "Killers Place". Os novos finais serão "Origami Blues" e "Smoking Mirror".

5 - No capítulo "Killer's Place", deixe Madison escapar, mas não use o laptop para descobrir o endereço do armazém. Será preciso esperar na sala por dois minutos até a chegada de Shelby. Isso vai habilitar o final "Tears in Rain".

6 - No capítulo "On the Loose", deixe Ethan ser preso pela segunda vez. Salve Lauren do afogamento no capítulo "Trapped". Faça Jayden desistir de resolver o capítulo "Solving The Puzzle". Deixe Madison escapar no capítulo "Killer's Place" e não use o laptop para encontrar o endereço do armazém. Isso habilita os finais "Helpless", "Square One" e "A Mother's Revenge".

7 - No capítulo "Killer's Place", pegue o endereço do armazém no laptop. Vá para o armazém sozinho. Faça Madison salvar Shaun no capítulo "Old Warehouse", e sobreviva na perseguição final em cima dos telhados com Shelby. Isso habilita os finais "Innocent", "Heroine" e "Resignation".

Yakuza 3

Recomeçar com um milhão de ienes
Complete o jogo na dificuldade Easy. Comece um novo jogo e você terá um milhão de ienes extras para gastar.

Recomeçar com dois milhões de ienes
Complete o jogo na dificuldade Normal. Em uma nova partida, você terá dois milhões de ienes a mais para usar.

Recomeçar com três milhões de ienes
Complete o jogo na dificuldade Hard. Ao recomeçar o jogo, sua carteira estará três milhões mais gorda.

Dificuldade Extra Hard
Complete o jogo na dificuldade Hard.

Modo Premium Adventure
Complete o jogo em qualquer dificuldade.

Modo Premium New Game
Complete o jogo em qualquer dificuldade.

Modo Reminiscence (Kaisou)
Complete o jogo em qualquer dificuldade.

Habilitar Dragon Nunchaku
Complete o jogo na dificuldade Extra Hard para habilitar o Dragon Nunchaku.

Habilitar Ukiyo's Bell
Tenha um save de Ryu ga Gotoku Kenzan! no Memory Card ou disco rígido para habilitar Ukiyo's Bell.

Habilitar Ultimate Competition (Kyuukyoku Tougi)
Complete o jogo em qualquer dificuldade.

MLB 10: The Show

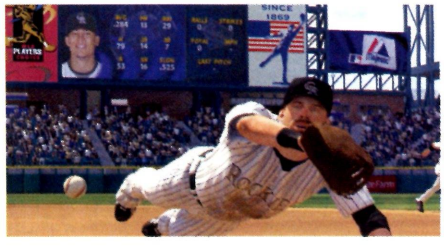
Desligar comentários de Dave Campbell
Durante o jogo, aperte cima, cima, baixo, baixo, esquerda, direita, esquerda, cima.

Desligar comentários de Matt Vasgersian
Durante o jogo, aperte cima, cima, baixo, baixo, esquerda, direita, esquerda, direita.

Desligar comentários de Rex Hudler
Durante o jogo, aperte cima, cima, baixo, baixo, esquerda, direita, esquerda, esquerda.

Bônus por Trophy
Consiga o trophy indicado para habilitar a dica desejada:

Bola gigante: trophy "Online Gamer"
Cabeça grande: trophy "Director"
Ter muitos fãs: trophy "Around The World"
Melhorar corrida: trophy "Sim Game"
Piorar corrida: trophy "Timing Is Everything"
Cabeça pequena: trophy "Contendor"
Parada brusca: trophy "Caught Lookin"
Mais velocidade: trophy "Sawed Off"



Kane & Lynch: Dead Men

Jogar com Kane no modo Fragile Alliance
Alcance o rank 35 para habilitar Kane no modo Fragile Alliance.

Jogar com Lynch no modo Fragile Alliance
Alcance o rank 30 para habilitar Lynch no modo Fragile Alliance.





Lost Planet 2 multiplayer beta

Grandes e boas mudanças à vista

FICHA TÉCNICA

Produção
Capcom

Distribuição
Capcom

Jogadores
1 - 16

Site
lostplanetcommunity.com/

Online
Sim

SIHAHIS
Não

VERSÃO AMERICANA

AÇÃO

\+

Design do mapa | Personalização | Vital Suits

—

Falta de impacto | Pontos de ressurgimento



Territórios

Além do mapa Turbulent Jungle, a Capcom já revelou alguns dos outros cenários que serão palco das disputas multiplayer de LP2. Pirate Fortress é uma releitura do mapa mais bem sucedido do jogo original. Dual Complex é um cenário complexo, similar a uma estação petrolífera. O maior mapa do jogo deve ser Thunderpeal Mountain, que conta com um Vital Suit capaz de carregar até meia dúzia de jogadores.

O primeiro Lost Planet não foi recebido com muito carinho pelo público, apesar das boas críticas na época de seu lançamento. Por um lado, o jogo tinha bonito visual, monstros enormes e apostava na velocidade dos tiroteios para atrair o público. Por outro, deixava a desejar no design das fases e os controles complexos ainda precisavam ser amadurecidos. Foi o primeiro lançamento da Capcom nesta geração de consoles, talvez por isso deixou a desejar. A produtora não desistiu da franquia, ao invés disso, apostou em grandes mudanças de direção para arrebanhar o maior número de jogadores possível com sua sequência.

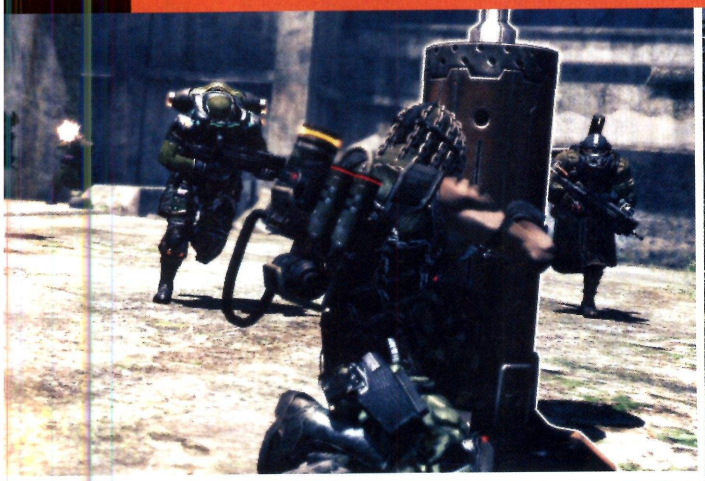
O jogo terá uma intensa campanha cooperativa para quatro jogadores, monstros ainda maiores - talvez os maiores que já vimos em um jogo eletrônico - e um novo cenário. Assim como a Terra, o planeta E.D.N. III sofreu com o aquecimento global nos anos que separam a saga de Wayne dessa nova aventura e suas paisagens geladas deram lugar a florestas cheias de vida. Para completar o pacote, a Capcom investiu pesado nas modalidades multiplayer, com mapas bem bolados e modos de jogo competitivos e divertidos. Tivemos a oportunidade de experimentar com antecedência um desses mapas durante o período de teste beta fechado do jogo e agora contamos o que os jogadores devem esperar dessa modalidade de Lost Planet 2. A amostra é pequena, mas permite conferir o que há de bom e o que a Capcom deve melhorar até o lançamento do jogo em maio.

Perdidos na selva

Na demonstração oferecida pela Capcom, pudemos experimentar o mapa Turbulent Jungle, bem apropriado para perceber o quanto Lost Planet 2 está distante e diferente de seu antecessor. Trata-se de uma grande selva, com vegetação abundante e diversos edifícios parcialmente tomados pela mata. O terreno é irregular, com um rio, declives e penhascos, além das já citadas estruturas construídas pelo homem, que, além de pequenas fortalezas, formam atalhos entre alguns pontos do mapa. Vale citar que as partidas desenrolam-se em vários níveis diferentes em relação ao solo. A liberdade de movimentação é grande em Lost Planet 2, com o auxílio do gancho de escalada que todos os jogadores carregam ou de poderosos Vital Suits, os veículos robóticos de combate, e assim, um grupo de ataque pode aparecer de onde menos se espera. Para vencer, não basta correr e atirar loucamente, é preciso conhecer o território e planejar táticas de esquadrão com os outros jogadores. A comunicação por headset é uma vantagem que deve ser explorada. Como há vários pontos de ressurgimento e um inimigo com um rifle de precisão ou um enorme canhão fixo pode estar perto o suficiente para acabar com a festa, ficar parado comemorando a vitória nunca é uma boa ideia por aqui.

No menu de criação de partidas, é possível escolher entre dois modos de jogo e duas variações do mapa e o número de participantes. Há uma série de opções que, embora estivessem visíveis, por enquanto estão

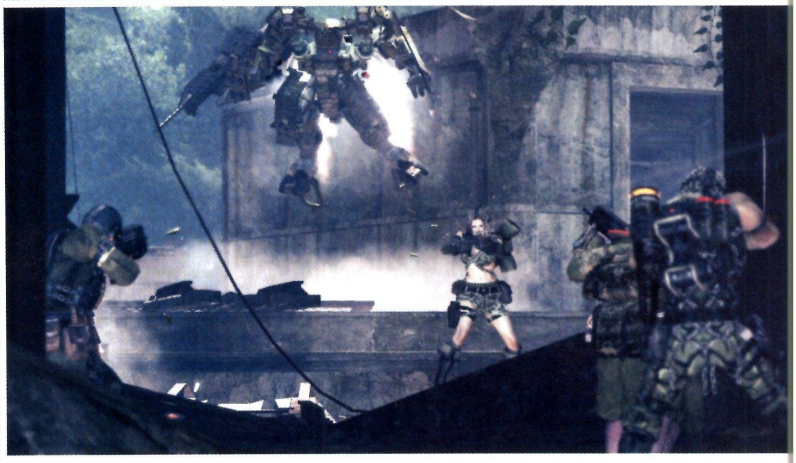
EXTRA +++ Os jogadores japoneses poderão optar por vestir uma armadura do popular game Monster Hunter em seus personagens de Lost Planet 2. Por enquanto, a Capcom não tem planos de disponibilizar a armadura no Ocidente.





VITAL SUITS

Um elemento que diferencia Lost Planet 2 de seus concorrentes é a presença de Vital Suits no campo de batalha. São grandes veículos em forma de robô, os famosos mechas dos animes e mangás, e dominar essas máquinas de guerra é parte essencial do sucesso nas partidas multiplayer. Em Turbulent Jungle, há dois Vital Suits disponíveis e são pouco maiores do que seu operador humano, mas permitem saltar grandes distâncias e têm poder de fogo elevado. Em mapas maiores, mais VS estarão presentes, e a Capcom já confirmou que ao menos um deles será realmente grande.



desativadas, mas dão uma boa noção das possibilidades de personalização das partidas na versão final de Lost Planet 2: tipo de arma inicial, habilidades especiais, limite de tempo, arsenal disponível na partida, presença de Vital Suits, variações climáticas e mudanças nas regras do jogo, como penalidade por acertar um colega de time, entre outras opções, poderão ser definidas pelos jogadores antes da sessão começar.

Combate estratégico

Os modos de jogo disponíveis para teste são Elimination e Data Post Battle. O primeiro é o tradicional e sempre presente mata-mata, no qual vence quem eliminar mais jogadores em um determinado intervalo de tempo. As partidas com até 16 jogadores e com ressurgimento rápido garantem um ritmo frenético para essas batalhas. Jogadores recém-chegados podem ficar um pouco frustrados ao morrerem diversas vezes seguidas. Parece injusto, mas é apenas uma questão de acostumar-se ao mapa e aos controles para juntar-se à diversão. Data Post Battle é um modo mais estratégico e que eleva a tensão das partidas às alturas. Nessa modalidade, os jogadores disputam o controle de pontos estratégicos espalhados pelo mapa. São os Data Posts, que acumulam também as funções de pontos de ressurgimento e de radar - o time que controla um Data Post ganha acesso ao mapa das imediações, inclusive com a posição de inimigos nas redondezas.

Como os Data Posts são também pontos de ressurgimento para ambos os times, é comum encontrar inimigos esperando de tocaia, prontos para eliminar novamente jogadores que acabaram de tombar na partida. O resultado é um ciclo vicioso que deixa a estratégia de lado e transforma o jogo em um massacre irritante e repetitivo. A Capcom deve tomar providências para melhorar esse aspecto até o lançamento do jogo. É válido lembrar que é exatamente para esse tipo de situação que testes fechados são conduzidos.

Outro ponto fraco não tão fácil de corrigir a essa altura do campeonato é a sensação de impacto, ou melhor, a falta dela. É um dos problemas que jogadores acostumados ao multiplayer de Call of Duty: Modern Warfare 2 e Battlefield: Bad Company 2 sentirão de imediato. Todo o realismo da modelagem caprichada dos personagens é suspenso quando percebemos que não há um impacto verdadeiro ao cobrir um inimigo de balas e quando ele vai ao chão, tomba como um saco de batatas, não como um ser humano.

A Capcom está se esforçando para tornar Lost Planet 2 seu grande jogo de tiro multiplayer, com uma campanha cooperativa que promete revolucionar os padrões do gênero e com um sistema de evolução persistente que tornará as batalhas entre os jogadores ainda mais viciantes, o que pode estender a vida útil do jogo por muitos meses após seu lançamento. Após experimentar uma amostra do que a produtora tem nas mãos, podemos garantir que a Capcom está apontando na direção certa. | **PABLO RAPHAEL**

Evolução

Wayne, o personagem principal do primeiro Lost Planet, ficou de fora da continuação. Ao invés de digitalizar um ator real (como foi feito com o ator sul-coreano Lee Byung-hun), a Capcom aparentemente decidiu que o herói do jogo deve ser o próprio jogador. A maior prova disso é o novo sistema de evolução persistente, que acompanha o progresso do personagem em todas as modalidades de jogo. Portanto, em Lost Planet 2, ao jogar sua campanha solo, participar do modo cooperativo online com os amigos ou disputar partidas multiplayer, será possível usar o mesmo personagem, com todas as armas, evoluções e acessórios.

PS3

Veredicto 97

GRÁFICOS 25 SOM 22 JOGABILIDADE 25 DIVERSÃO 25



FICHA TÉCNICA

Produção
Capcom

Distribuição
Capcom

Jogadores
1 - 8

Site
streetfighter.com

Online
Sim

SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

LUTA

Equilíbrio | 10 novos personagens | Multiplayer

Bolhas nos dedos depois de tanto jogar.



Lembranças do passado

Além da jogabilidade e muitos personagens consagrados, Super Street Fighter IV traz de volta outra marca registrada de Street Fighter II: as divertidas fases-bônus. Quem conhece o game antigo reconhecerá o estágio de quebrar barris e o de destruir o carro com limite de tempo. Boas lembranças...

Super Street Fighter IV

Muito mais que uma expansão

Podemos discutir sobre muitas coisas acerca do mundo dos games, mas em um ponto, a maioria concorda plenamente: Street Fighter IV revigorou o gênero luta. Em uma época em que jogos de luta significam enormes arenas e jogabilidade tridimensional, SFIV pareceu um sopro de vida. O curioso é que, se analisarmos friamente, o game da Capcom não trouxe nada de tão revolucionário assim. Apenas pegou a jogabilidade clássica da série em 2D e fez as melhorias necessárias para deixá-la com um aspecto fresco e novo. Nunca fomos tão felizes batendo em um adversário virtual desde Street Fighter II, que foi exatamente o game que serviu de base e inspiração para SFIV. A inspiração foi tanta que a Capcom decidiu também lançar uma versão Super do seu mais novo rebento, assim como fez com SFII há quase 20 anos, em 1993. O resultado é algo surpreendente: Super Street Fighter IV consegue ser melhor que SFIV.

Para começar, SSFIV aumenta a lista de lutadores do jogo original, acrescentando mais 10 combatentes ao elenco. Dos estreantes, oito não são tão novatos assim. Vindos diretamente de Super Street Fighter II, o jamaicano Dee-Jay e o enorme índio T. Hawk. Da série Alpha, a Capcom trouxe o rápido Adon e a dupla Guy e Cody, conhecida no game Final Fight. Para finalizar a lista de "novos veteranos", quem se junta ao combate é o boxeador Dudley, a ninja Ibuki e a karateca Makoto, de SFIII. Apesar de terem seus estilos adaptados para SSFIV, quem já jogava com esses personagens em seus jogos de origem se acostumará facilmente com suas novas versões. A novidade mesmo vem por conta dos dois estreantes: Juri e Hakan. A primeira é uma agente da organização S.I.N. e usa o Tae-Kwon-Do como estilo de luta. Ela é rápida e indicada para jogadores que gostam de ser mais agressivos em combate, já que a garota sofre com a pouca variedade de movimentos defensivos. Por fim, temos Hakan, um enorme lutador de yagli gures (uma luta turca) besuntado em óleo que abusará dos agarrões para detonar seus adversários. Diferentemente de SFIV, Super já começa com todos os personagens liberados, o que é uma dádiva para quem não tem paciência de ficar horas tentando cumprir os pré-requisitos para habilitar Gouki, por exemplo. Somando os personagens já existentes com os estreantes, SSFIV conta com 35 lutadores.

Outra mudança bem legal é que cada lutador agora conta com dois golpes Ultra. Você escolhe qual deles quer usar quando seleciona

EXTRA +++

Todos os personagens têm dois golpes Ultra Combos, com a exceção de Gen, que tem quatro, sendo dois para cada um de seus estilos de luta, e Sakura, que tem uma versão antiaérea do seu segundo Ultra.



PERSONAGENS SUPER
Embora não seja um dos mais populares, Dee-Jay acrescenta variedade à jogabilidade.







OLHA, ESTOU NA TV!

Além dos novos modos online, há a possibilidade de gravar suas lutas e disponibilizar o vídeo para outros jogadores assistirem. Após ganhar duas lutas consecutivas, o upload de replay será ativado. Se seu próximo adversário também estiver com essa opção ativada, o vencedor da luta poderá optar por colocar o vídeo do combate na rede. Os vídeos online estão separados por grupo de personagens, como World Warriors para os lutadores de Street Fighter II, e Originals para os estreantes de Street Fighter IV, e são ótimos para aprender novas técnicas de batalha.

seu personagem e eles são bem diferentes entre si. Não é uma mudança apenas cosmética, mas de estilo de luta, que influencia todo o seu jeito de jogar. Os personagens já existentes sofreram alterações para que as lutas sejam mais equilibradas. Mesmo lutadores que antes eram evitados pelos jogadores por serem péssimos (Dan, por exemplo), tiveram suas habilidades melhoradas e agora têm chances, por menor que sejam, contra qualquer adversário. Enquanto isso, lutadores considerados "overpower" (o nosso popular "apelão"), também tiveram seus movimentos alterados para ajudar a promover o já citado equilíbrio entre os personagens.

Todas essas mudanças podem passar batidas no single player. Isso porque elas foram pensadas tendo o modo online em mente. Quem já jogava o multiplayer de SFIV sabe que o que mais tinha na rede eram jogadores escolhendo Ken ou Sagat para as partidas, o que tornava os outros lutadores um tanto inúteis. Com as alterações, o poder desses lutadores foi reduzido, o que favorece a escolha de outros personagens que antes raramente eram vistos em batalhas online. Novos modos multiplayer também melhoram a experiência online e houve mudanças no sistema de Player Points e Battle Points. Enquanto o primeiro mede sua habilidade geral, subindo a cada batalha vencida, o Battle Point é único para cada personagem e representa sua habilidade com esse personagem específico. Se você se deparar com um Rufus de 1200 PP e 0 BP, isso pode significar que esse jogador nunca utilizou esse lutador ou é muito ruim com ele.

[...] Super já começa com todos os personagens liberados, o que é uma dádiva para quem não tem paciência...

Super Street Fighter IV, assim como o game original, é obrigatório para qualquer fã de jogos de luta. Se você já era fã de SFIV, perceberá que as mudanças da versão Super fazem mesmo uma grande diferença, por mais sutis que sejam. Se essa é sua primeira vez jogando este novo Street Fighter, não vai se arrepender. | **RENATO SILVA**

NO CONTROLE

△ Este é Hakan, estreante de SSFIV. Seu estilo de luta existe de verdade e realmente envolve passar óleo no corpo.



○ A novata Juri é uma ótima escolha para quem acha que movimentos defensivos são pura perda de tempo.



✕ Guy é um velho conhecido dos fãs da Capcom e seu cenário conta com personagens do game Final Fight ao fundo.



□ Apesar de estar listado como personagem da série Alpha, Adon esteve presente no primeiro Street Fighter, em 1987.



PS3

Veredicto 86

GRÁFICOS 23 SOM 20 JOGABILIDADE 24 DIVERSÃO 19

FICHA TÉCNICA

Produção
EA Canada

Distribuição
Electronic Arts

Jogadores
1 - 20

Site
fifa-world-cup.easports.com/

Online
Sim

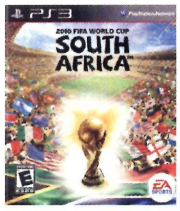
SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

ES
ESPORTE

\+ Jogabilidade e gráficos melhores que em FIFA 10 | Clima de Copa

– Não tem a profundidade e a personalização de FIFA 10.





2010 FIFA World Cup South Africa

Aí sim, fomos surpreendidos novamente

Mais uma Copa do Mundo, mais uma versão temática da série FIFA para o evento. Querendo ou não, esses acontecimentos estão escritos em pedra e vão continuar acontecendo até o fim dos tempos. Apesar de o nome parecer indicar que 2010 FIFA World Cup South Africa é um game caça-níqueis, feito às pressas, usando a mesma engine de FIFA 10, o novo game de futebol da EA vai além disso e consegue surpreender. Lógico que a EA não criou este game a partir do zero e, obviamente, há muitas coisas que foram emprestadas de FIFA 10. Ainda assim, World Cup traz novidades, tanto cosméticas como de jogabilidade, que fazem com que este título seja forte por seus próprios méritos.

Logo de cara, você tem a possibilidade de representar qualquer uma das 199 nações que participaram das fases eliminatórias para a Copa. Só para efeito de comparação, FIFA 10 trouxe apenas 41 seleções nacionais, o que representa um aumento de quase 500% no número de equipes. A partir daí, você pode optar jogar a Copa com os 32 países classificados ou montar o campeonato que você quiser. A apresentação, menus e tudo mais que você possa imaginar são muito bem caracterizados com os temas da Copa deste ano, então espere ver o mascote Zakumi e o logotipo do evento em todos os lugares do game. O clima é de festa nos estádios, que por sinal estão todos muito bem reproduzidos no game. Os gráficos estão ligeiramente superiores aos mostrados em FIFA 10, com expressões faciais melhor trabalhadas e novos elementos no campo, como técnicos na beira do campo e torcedores de cada país. Por falar em torcida, esta é bem barulhenta e reage diferentemente a cada lance, passando uma agradável sensação de estar no estádio e aumentando ainda mais o já citado clima de festa. A representação

Conta errada?

Apesar de oficialmente 204 seleções estarem previstas para participar das eliminatórias da Copa, "só" 199 fazem parte do jogo. O motivo é que as cinco nações que ficaram de fora não compareceram aos jogos das qualificações e foram eliminadas da competição por desistência.

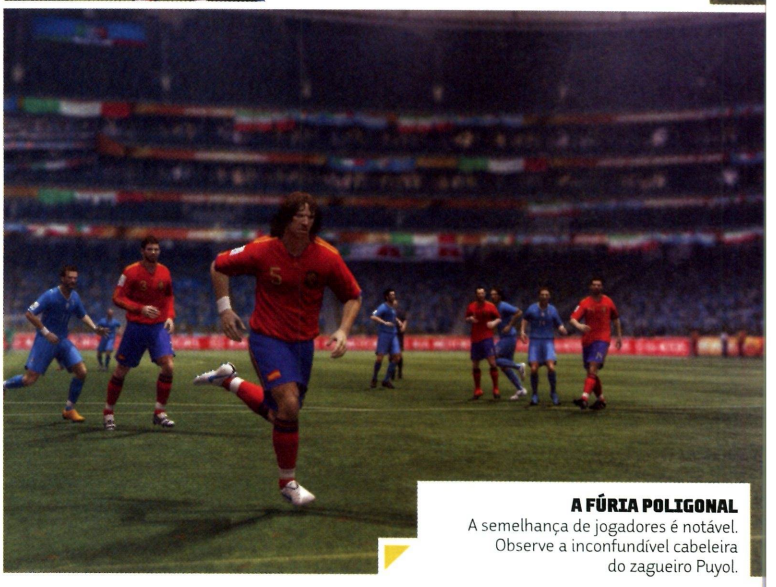
EXTRA +++

Quer saber quais são as 199 seleções que fazem parte de 2010 FIFA World Cup South Africa? Acesse http://tinyurl.com/ddppd5 e veja quais países participaram da fase de qualificação real.





POLÊMICA DA BOLA
A paradinha chega aos games de futebol. Deverá ser amplamente usada nas partidas online.



A FÚRIA POLIGONAL
A semelhança de jogadores é notável. Observe a inconfundível cabeleira do zagueiro Puyol.

NÃO É SÓ PELO ESPETÁCULO

Participar de uma Copa do Mundo, além do prestígio e da glória do esporte, também envolve muito dinheiro. Depois da fase das eliminatórias, todas as 32 equipes classificadas recebem um gordo cheque de US$ 1 milhão para cobrir suas despesas. Conforme as seleções vão avançando na competição, recebem prêmios mais polpudos de acordo com o estágio em que se encontram. Ao passo que os dois times classificados para a grande final recebem US$ 30 milhões cada. Porém, só um leva o caneco.

virtual dos jogadores também foi melhorada, parecendo-se ainda mais com suas contrapartes reais.

Mas é nos gramados que World Cup mostra a que veio. Os modos de jogo, apesar de não apresentarem a mesma profundidade que os de FIFA 10, ainda conseguem divertir e agradar aos jogadores. O melhor exemplo disto é o modo Captain Your Country, um irmão caçula do envolvente Be A Pro da versão 2010 de FIFA. Você escolhe um único jogador para representar nas partidas, que pode ser um personagem criado, um jogador já existente ou um atleta importado de FIFA 10. Você jogará as partidas de sua seleção com o objetivo de mostrar trabalho em campo e ganhar a tão almejada braçadeira de capitão. Não há as várias opções de personalização disponíveis em FIFA 10, mas ainda assim consegue ser empolgante. Outro modo de jogo interessante é o The Story of Qualifying. Em suma, você jogará partidas com condições predefinidas representando os jogos reais das eliminatórias para a Copa. Quer um exemplo? O jogo Irlanda vs. França, em que a seleção francesa ganhou a partida e a vaga para a Copa com o polêmico lance de mão de Henry, é um dos cenários disponíveis. A EA pretende atualizar esse modo conforme as partidas da Copa forem acontecendo, resultando no modo The Story of Finals. Imagine ver um jogo em um dia e no seguinte poder reescrever a história da partida do PS3? Bem empolgante, temos que confessar. Já o modo Battle of Nations é uma espécie de ranking da FIFA online. Conforme você vence partidas, soma pontos para a seleção que você estiver controlando, que vão se acumulando com as pontuações de outros jogadores que escolheram esse mesmo país. A sacada aqui é que equipes mais fortes, como Brasil ou Inglaterra, ganham menos pontos em caso de vitória do que seleções consideradas mais fracas, como

Para saber mais...

Quem acessar o site oficial de 2010 FIFA World Cup South Africa, *além das* várias informações sobre o jogo em si, também encontrará as classificações dos campeonatos nacionais ao redor do mundo, bem como o ranking da FIFA de seleções. Até o fechamento desta edição, a seleção brasileira liderava a lista. É o Brasil rumo ao hexacampeonato!



OLHA LÁ O CORPO ESTENDIDO NO CHÃ
Contusões são motivo de preocupação para técnicos virtuais também







Desafio atualizado

Além das partidas originais do modo Challenge, a lista de desafios será atualizada durante a Copa do Mundo. Se alguma partida se encaixar nos parâmetros do *modo, como* dramaticidade ou importância, ela será incluída na lista de downloads no mesmo dia que ocorrer no torneio real.

Iraque e China.

No quesito jogabilidade, pequenas, porém significativas mudanças foram feitas em relação a FIFA 10. A maior delas é nas disputas de pênaltis, coisa que nós, brasileiros, sabemos mais que ninguém (talvez os italianos também reconheçam isso) que tem vital importância em decisões na Copa. A impressão é que os penais deixam de ser uma espécie de loteria e passam a levar em consideração a habilidade do jogador. As reações dos jogadores em campo também receberam melhorias. Você verá atacantes se livrando da marcação mesmo quando não estão com a bola, jogadores correndo e se posicionando para garantir vantagem tática e jogadas fantásticas acontecem quase o tempo todo, ainda mantendo um aspecto realista impressionante. Os jogadores do computador têm uma ótima noção espacial, mesmo que às vezes deixem escapar bolas fáceis simplesmente porque o passe não foi direcionado a eles. Ainda assim, fazem um bom trabalho para manter o ritmo de jogo fluido e a partida, verossímil. Isso se aplica ainda mais aos goleiros, que estão notavelmente mais espertos, evitando sair como loucos em bolas perdidas ou "caçando borboletas" em lances mais perigosos. Sem dúvida alguma, é uma melhoria que a série FIFA vinha pedindo já há algum tempo e esperamos que ela seja portada para o próximo jogo da série.

Se você é fã da arte do futebol virtual, não há motivo algum que o impeça de jogar 2010 FIFA World Cup South Africa. Mesmo sendo um jogo comprimido entre as versões 2010 e 2011 de FIFA, a EA não fez corpo mole com este game e ainda conseguiu melhorar alguns aspectos em relação à edição anual da série. Tudo se comporta do jeito que deveria e entrega aos jogadores uma ótima experiência futebolística, mesmo que virtual. O principal problema é que é impossível não comparar World Cup com FIFA 10. Mesmo fazendo bonito em vários quesitos técnicos, quem está acostumado com o jogo principal sentirá falta das inúmeras possibilidades de personalização, já que aqui tudo é mais rígido. Ainda assim, não deixe de jogar, já que o próximo jogo de Copa do Mundo só sairá em 2014. | **RENATO SILVA**



EXTRA +++ Os 10 estádios oficiais da Copa na África do Sul estão representados fielmente no game. Além deles, outros estádios genéricos também estão presentes no jogo.

COPA VIRTUAL

POR ALLAN ANDRÉ E RICARDO CAETANO

Os editores da PS3W fazem um bate-bola especial sobre o novo game da série FIFA, gentilmente cedido pela Warner do Brasil, durante o teste do game realizado na Redação.

Allan | Eu achava que este seria FIFA 10 apenas com uma maquiagem de Copa do Mundo, mas me enganei. Você também?

RC | Sim. No início da divulgação, o game soava apenas como uma expansão, um caça-níquel. Deu para notar que levaram a sério. O problema é que aparentemente o título tem prazo de validade.

Allan | Com certeza por dois motivos. O primeiro é que o fim da própria Copa pode dar uma esfriada na jogatina. O segundo é a chegada de um novo FIFA poucos meses depois do final do evento. O lado positivo é que tem coisas novas que surgiram nesta versão e que certamente serão adotados pela franquia daqui em diante - o próprio Challenge Mode.

RC | Sim. É um modo que aproxima o futebol a um modo de videogame típico. O Challenge Mode pode ser o único fator que dê alguma sobrevida ao jogo, já que mais desafios serão disponibilizados via download, incluindo os jogos da própria Copa, não?

Allan | Isso. Esses desafios devem ser colocados para download horas depois da partida. Vamos torcer para que tenha vários jogos dramáticos ou com placares elásticos. Dentro do campo, não dá pra dizer que FIFA é melhor que PES, vai do gosto, mas é nesses detalhes indiscutivelmente que a equipe da EA Sports dá um banho na Konami.

RC | Eles se aproveitam bem das licenças oficiais. Mesmo sem ter escalações definitivas, eles procuram incluir uma média das últimas convocações de cada seleção. Outro modo interessante é percorrer as eliminatórias para a Copa e tentar classificar alguma seleção sem expressão. Gostaria de levar alguma seleção em especial para o evento virtual?

Allan | Com certeza a injustiçada Irlanda, após o evento da jogada de mão feito pela classificada seleção francesa. Você acha que o nível de realidade deveria ser tão absurdo a ponto de inserir trapaças, como gol de mão ou impedido?

RC | Não sei até onde o imponderável poderia ser medido por contas matemáticas (assim funciona um jogo eletrônico). A polêmica faz parte do futebol, mas vale mais em uma roda de conversa entre amigos do que para decidir um campeonato. Vale lembrar que há um botão para fingir faltas em versões anteriores. Falando diretamente do jogo, ainda considero os goleiros produzidos sobre dois extremos: apertando o botão de efeito no chute, o goleiro leva o gol. Se não apertar, o goleiro defende sem se importar com a força do arremate.

Allan | Mas é bem assim, afinal, estamos falando de um videogame, então sempre vai ter aquelas "regras" (manhas, atalhos para se chegar ao objetivo), bem diferentes do acaso ou competência muito mais variável da vida real. Mas estamos cada vez mais próximos. A cobertura das TVs, por exemplo, é uma influência gigante em games como este. A novidade agora é o close nos técnicos em momentos peculiares. Você achou o Dunga 'fashion' como em alguns jogos da seleção?

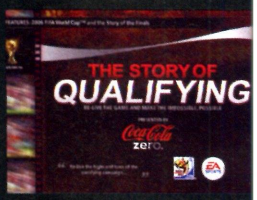
RC | Pois é. A filha do Dunga deixou de ter publicidade grátis, já que o papai foi vestido com um terno, com direito ao logo da CBF pelo game. Mas pelo menos os trejeitos do técnico foram mantidos. É uma atração à parte ver os treinadores das seleções. Esse quesito não daria muito certo no Brasileirão virtual, pois os técnicos teriam de ser atualizados constantemente. E a adaptação do modo Be a Pro para o World Cup?

Allan | Não senti tanta mudança. O fato de ser capitão é uma boa sacada. O objetivo é mais curto. Agora é só uma eliminatória, não temporadas atrás de temporadas. E dentro de campo? Ainda é um FIFA 10 para você?

RC | Algumas lapidações foram feitas, principalmente na execução de passes mais longos. A qualidade é boa, mas o gosto ainda divide quem gosta de FIFA e os amantes de PES. Com o clima da Copa, jogo recomendado. Curiosidade: vão chamar o próximo FIFA de FIFA Eleven?

NO CONTROLE

△ Reviva os principais momentos e reescreva a história das fases de qualificação no modo The Story of Qualifying.



○ O clima de festa típico das Copas do Mundo está muito bem representado em 2010 FIFA World Cup South Africa.



✕ A fisionomia dos atletas virtuais está ainda mais próxima de suas contrapartes reais. Olha só Wayne Rooney aí, por exemplo.



□ Foram 199 países inscritos nas eliminatórias, 32 equipes classificadas e só uma delas terá o direito de levar a taça para casa.



PS3

Veredicto 92

GRÁFICOS 21 | SOM 24 | JOGABILIDADE 22 | DIVERSÃO 25



FICHA TÉCNICA

Produção
Rockstar North

Distribuição
Rockstar Games

Jogadores
1 - 16

Site
rockstargames.com/episodesfromlibertycity

Online
Sim

SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

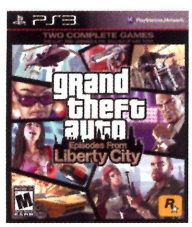
AÇÃO

+

Gráficos | Excelente dublagem | Multiplayer

–

Variação de estilos entre o remake e a expansão



GTA: Episodes from Liberty City

Novos olhares sobre a cidade

Lá em 2006 a promessa da Microsoft de que o Xbox 360 receberia exclusivamente as expansões de GTA IV parecia compromisso para a vida inteira - ainda mais com o suposto valor de US$ 50 milhões que a empresa teria pagado pelo benefício.

Contudo, na realidade, a vantagem se mostrou temporária e pouco mais de um ano após a estreia de The Lost and Damned, primeiro pacote de conteúdo adicional, as duas produções chegam ao PlayStation 3 levemente melhoradas.

Motoqueiros e baladas

Lost and Damned traz um novo protagonista, o motoqueiro Johnny Klebitz e um enredo que se entrelaça com a trama original de GTA IV, explicando melhor alguns trechos e expandindo bastante a metrópole virtual de Liberty City com personagens e eventos inéditos acontecendo em lugares familiares.

O bacana é que o título não se limita a isso e traz novas mecânicas de jogo, como um bem-vindo ajuste no controle das motos - agora menos arredias - e um sistema de formar gangues de motoqueiros para enfrentar grupos de inimigos.

The Ballad of Gay Tony segue caminho parecido, mas mostra ainda mais a competência da Rockstar. O roteiro é mais divertido, pontuado por figuras mais engraçadas que em Lost and Damned, ajudando a amenizar a sempre forte violência que marca um game da franquia GTA. Entre as novidades de jogabilidade, impera uma variedade até então não-experimentada na série, como lutas em jaulas, base jumping e um conjunto de armas inéditas também.

Ballad of Gay Tony consegue surpreender e renovar a experiência, até mesmo para aqueles que já viraram Liberty City do avesso.

Tecnicamente superior

Todo esse conteúdo, obviamente, já era conhecido das versões para Xbox 360, mas é bom ver que tudo

Participação especial

Como os dois episódios acontecem em Liberty City, é natural que encontremos personagens já conhecidos. Niko Bellic, por exemplo, aparecerá algumas vezes. Logo no começo de Ballad of Gay Tony, por exemplo, ele quase atropela Luis Lopez, o novo protagonista.

EXTRA +++

Os dois jogos de GTA: Episodes from Liberty City apresentam um recurso muito útil: o checkpoint durante as missões. O sistema pode ser especialmente importante nas tarefas que envolvem percorrer grandes distâncias no mapa ou vídeos muito longos.



CAÇADA MULTIPLAYER
O jogador no carro deve fugir da perseguição do jogador no helicóptero. Emocionante, não?





CAINDO NA GANDAIA

A Rockstar incluiu vários minigames divertidos na boate de Gay Tony. Disputas de bebedeira são legais, mas dançar com as meninas pode render bem mais que um beijo de boa noite para o malandro Luiz Lopes.



CENÁRIO CONHECIDO
Tudo que era possível fazer em GTA IV também é em Episodes from Liberty City.

permanece intacto no PlayStation 3. Isso se estende também ao modo multiplayer, que introduz novas e variadas modalidades que tiram proveito das inovações de cada expansão. Por exemplo, Lost and Damned foca em partidas que privilegiam o uso de motos e ainda traz uma criativa perseguição entre helicóptero e moto. Já Ballad of Gay Tony conta com uma competição de base jumping.

Pena que não há integração entre os modos multiplayer dos vários GTA. Quem joga em GTA IV pode apenas competir contra usuários no mesmo título, valendo o mesmo aqui nas expansões.

Mas não é só isso. Episodes from Liberty City ainda se dá ao luxo de oferecer toda essa experiência na resolução de 1080p, o chamado Full HD, com o máximo de definição possível no PS3 - e uma característica que o Xbox 360 não tem, já que o videogame da Microsoft faz no máximo 720p.

> *[Episodes from Liberty City] não exige o Grand Theft Auto IV para rodar, funcionando por conta própria...*

Por fim, outro ponto muito prático e interessante é que os jogos não exigem o Grand Theft Auto IV original para rodar, funcionando por conta própria. Claro, vale lembrar que os dois episódios também estão disponíveis separadamente para download por meio da loja online PlayStation Store, mas neste caso é necessário ter o GTA IV original instalado no HD do PS3 para que o conteúdo extra funcione adequadamente. | **CLAUDIO PRANDONI**

NO CONTROLE

△ Em Lost and Damned, é possível formar um comboio. A formação permite que Johnny recupere energia.



○ As motos de Lost and Damned são mais estáveis que as pilotadas por Niko Bellic em GTA IV. Este é um jogo de motoqueiros, afinal.



✕ Com Ballad of Gay Tony, a Rockstar procurou não ser tão realista, adicionando ação extrema.



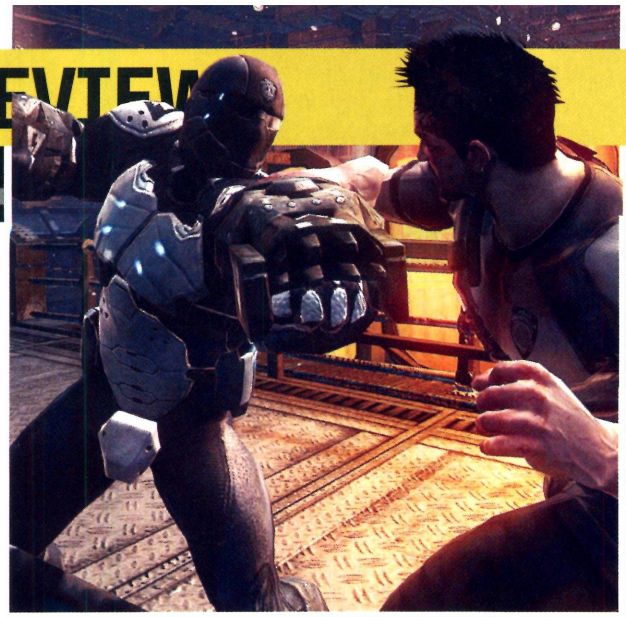
□ Ballad of Gay Tony traz aparições hilárias de personagens conhecidos dos jogadores de GTA IV, como Roman e Brucie.



GRÁFICOS

Veredicto 63

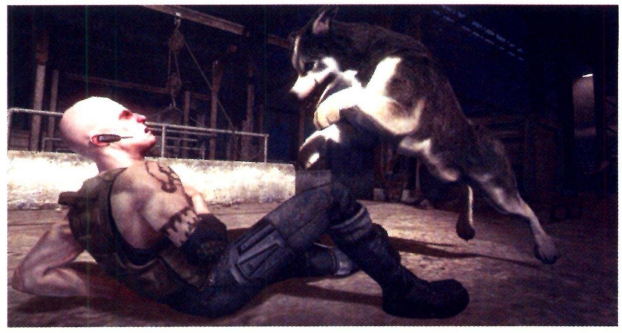
PS3





COMBATE AO CRIME COM UNHAS E DENTES

Shadow, o parceiro canino de Jack Slate não é utilizado apenas em seus estágios investigativos ou para alcançar locais inacessíveis para o policial, mas também atua como um legítimo parceiro na luta contra o crime. Um toque no direcional e Slate envia o furioso cachorro para cima dos bandidos e é preciso admitir: Shadow sabe morder onde dói.





FICHA TÉCNICA

Produção
Volatile Games

Distribuição
Namco Bandai

Jogadores
1

Site
deadtorighs.com

Online
Não

SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

AÇÃO

\+ Sistema de combate | Finalizações

– Linear | Cobertura falha | Repetitivo



Dead to Rights: Retribution

Um novo começo para Jack e Shadow

O policial Jack Slate e seu companheiro canino Shadow retornam aos videogames, estreando nos consoles de alta definição em uma aventura que não é exatamente uma prequela dos jogos anteriores, mas uma tentativa de recomeçar a franquia Dead to Rights, com um foco maior na ação. A atmosfera noir de Grand City, a metrópole cinzenta que serve de cenário para a trama de investigação policial, lembra Max Payne, porém, sem o mesmo brilho do game da Remedy. Através de Retribution, o jogador é apresentado aos momentos que definiram a personalidade de Slater, inclusive como ele e Shadow tornaram-se parceiros no combate aos criminosos que dominam a cidade com o tráfico de drogas, a corrupção e a violência. O foco está nos combates corpo-a-corpo. A dupla de protagonistas lida com os bandidos de Grand City com os punhos - no caso de Shadow, com os dentes. O novo sistema de combate é a melhor parte do jogo, transmitindo bem a sensação de que o jogador controla um agente da lei altamente treinado, pronto para espancar os vilões com vários golpes diferentes e Takedowns, finalizações brutais. Há um estilo híbrido de combate, que permite o uso de armas de fogo e um sistema de cobertura - adição praticamente obrigatória nos jogos de ação atuais.

Soltando os cachorros

Em alguns momentos de Retribution, o jogador assume o comando de Shadow para seguir inimigos pelas ruas ou alcançar áreas que de outra maneira seriam inacessíveis. Os sentidos aguçados do cachorro permitem localizar ameaças escondidas e espantar inimigos de suas coberturas para que Jack finalize o serviço. Até aí, o jogo parece uma boa combinação entre a pancadaria dos clássicos de antigamente e o tiroteio em terceira pessoa que é a síntese dos jogos de ação recentes. Entretanto, nem tudo é perfeito, e Dead to Rights: Retribution tem problemas e falhas o suficiente para espantar muitos jogadores.

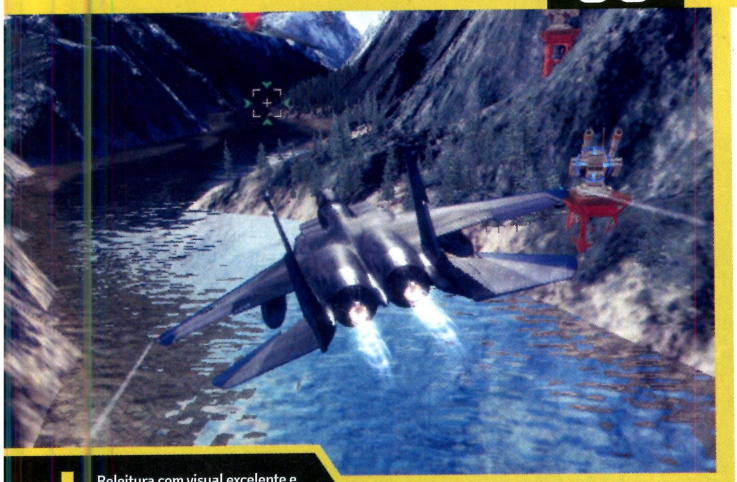
O sistema de cobertura está lá, porém, só funciona quando a missão envolve o uso dessa tática. Mais de uma vez, o jogador estará em uma situação em que poderia se proteger, o objeto que serviria de cobertura está ali na tela, mas o jogo ignora totalmente essa possibilidade de uma forma retrógrada e frustrante. Outro ponto fraco é a extrema linearidade das missões. Vá do ponto "A" ao ponto "B" e assim por diante, até chegar ao "Z". Funcionava nos arcades dos anos 90, mas em um game de ação moderno, essa rotina torna-se chata e cansativa. Mesmo os trechos em que se joga com Shadow não são marcantes o suficiente para eliminar a sensação de linearidade; pior ainda, tornam-se repetitivos rapidamente. Para completar, o jogo sofre com ângulos de câmera irritantes, que dificultam lutas que seriam bem mais fáceis com um trabalho de posicionamento decente. Retribution pode até ser um novo começo para a série, mas se a Namco deseja alcançar o sucesso, tem um longo caminho pela frente. | **PABLO RAPHAEL**

Efeito Matrix

Dead to Rights: Retribution preserva uma das características da franquia da geração passada, o sistema Bullet Time, que estreou nos games em Max Payne e antes disso foi popularizado pela trilogia cinematográfica *Matrix*. As finalizações aplicadas por Slate rolam em câmera lenta, então seja um tiro no bandido do outro lado da rua ou um chute giratório, o impacto visual é sempre satisfatório.

capable target.

Veredicto
80



+ Releitura com visual excelente e jogabilidade simples.

– Acaba rápido: dá para terminar em 20 minutos. Queremos mais, Sega!

A jogabilidade é boa. Apesar dos gráficos serem bons, não foi um grande salto em relação à versão anterior.





GRÁFICOS **20** SOM **20** JOGABILIDADE **20** DIVERSÃO **20**

After Burner Climax

Um retorno de tirar o fôlego

FICHA TÉCNICA

Produção
Sega A2M

Distribuição
Sega

Plataforma
PS3

Jogadores
1

Site
sega.com/games/after-burner-climax

Online
Não

SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

St

SHOOTER

Na onda de releituras de grandes sucessos do passado, a Sega nos presenteia com After Burner Climax. A premissa é simples: voe, esquive e atire nos inimigos em batalhas aéreas de tirar o fôlego, à medida que o jogador marca os adversários ao toque de um botão e elimina dezenas deles de uma só vez, executando belos combos cheios de pirotecnia, em belos cenários e acompanhado por uma trilha sonora 100% rock'n'roll. A novidade está na barra de Climax, *inédita na série*: conforme o jogador executa combos, a barra é preenchida; ao ser ativada, aciona um efeito de câmera lenta acompanhado por um aumento considerável na mira do caça.

O modo arcade divide-se em treze missões que passam, literalmente, voando. Aí reside o grande ponto negativo de After Burner Climax: é muito curto. O jogo é tão bom que merecia algumas fases extras para prolongar a diversão. Há outros modos de jogo, como Score Attack, com vidas infinitas para o jogador buscar a maior pontuação possível - devidamente registrada em uma leaderboard online, o equivalente do placar do arcade para esta geração. | **PABLO RAPHAEL**

Veredicto
73



+ Roteiro hilário | Enigmas e quebra-cabeças geniais

– Esperar um mês inteiro pelo próximo episódio.

A temporada de The Devil's Playhouse é dividida em 5 episódios mensais e o pacote completo pode ser adquirido através da PSN por US$ 36.





GRÁFICOS **18** SOM **15** JOGABILIDADE **20** DIVERSÃO **20**

Sam & Max: The Devil Playhouse Ep. 1 – The Penal Zone

Estreia no PlayStation 3

FICHA TÉCNICA

Produção
Telltale Games

Distribuição
Telltale Games

Plataforma
PS3

Jogadores
1

Site
telltalegames.com/samandmax

Online
Não

SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

Av

AVENTURA

Sam e Max, os detetives de aluguel, estão por aí desde os tempos áureos dos adventures de apontar e clicar, populares entre os jogadores de PC do início dos anos 90, mas só agora, em The Devil Playhouse, sua terceira temporada sob a supervisão da Telltale Games, a dupla estreia no PlayStation 3. Já era hora!

Suas aventuras são divididas em episódios mensais. O primeiro, The Penal Zone, coloca os jogadores na busca de um artefato de outro mundo, poderoso o suficiente para atrair a atenção de deuses antigos e senhores da guerra intergalácticos. É um ótimo começo de temporada, com quebra-cabeças intrigantes que exigem mergulhar na lógica distorcida e no humor negro de seus criadores. As conversas são recheadas com frases de duplo sentido e é difícil não gargalhar em alguns momentos. Os comandos de apontar e clicar, bem como ações contextuais, funcionam de maneira excelente com o controle do PS3, tornando a saga cômica e investigativa ainda mais agradável. | **PABLO RAPHAEL**

REVIEW

Veredicto 77

GRÁFICOS 20 | SOM 17 | JOGABILIDADE 20 | DIVERSÃO 20

FICHA TÉCNICA

Produção
Capcom

Distribuição
Capcom

Jogadores
1 - 2

Site
finalfightgame.com

Online
Sim

SIXAXIS
Não

VERSÃO AMERICANA

AÇÃO

Multiplayer excelente | Filtro arcade | Extras

Trilha sonora | Curta duração

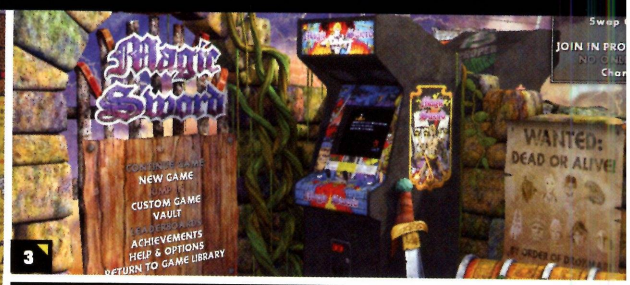
PLAYSTATION Network



1



2



3

NOS TEMPOS DO "FLIPERAMA"

1 Dois amigos podem enfrentar as gangues de Metro City e os monstros de Magic Sword em cooperação online ou local. **2** Vencer desafios propostos durante o jogo libera bônus especiais na Vault. **3** Cada jogo é apresentado em uma réplica de seu gabinete original. **4** Quebre as caixas para encontrar armas e itens de cura.



4

Final Fight: Double Impact

Para quem sonhava com um arcade em casa

As décadas de 80 e 90 foram a época de ouro do arcade. As máquinas tinham hardware mais poderoso e, assim, recebiam os melhores jogos, que depois eram convertidos, normalmente com cortes severos, para as plataformas domésticas. Mesmo com o sucesso inegável de algumas adaptações, a experiência de jogar no arcade, com uma tela maior, melhores efeitos sonoros, a adrenalina e, claro, o medo de morrer e ficar sem fichas para continuar era algo que os consoles não conseguiam igualar.

Hoje em dia, relançamentos de clássicos daquela época são muito comuns - apostas certas para lucrar com jogadores nostálgicos. Algumas são conversões diretas do arcade, outras ganham gráficos tridimensionais ou têm gráficos redesenhados para a alta definição. Poucas delas, entretanto, apresentam o esmero visto em Final Fight: Double Impact. O pacote, produzido pela Capcom e disponível para download na PS Store, inclui os games Final Fight e The Magic Sword.

Final Fight, que dá nome ao pacote, é um clássico da pancadaria. Jessica, a filha do prefeito de Metro City, Mike Haggar, é sequestrada pela gangue Mad Gear. Haggar, campeão de luta-livre aposentado, junta-se a Cody, o esquentado namorado de Jessica e seu melhor amigo, e ao ninja Guy, e saem pelas ruas da cidade quebrando a cara de todos os membros da gangue até resgatarem a moça. Simples assim, mas viciante como poucos jogos depois dele.

The Magic Sword é uma aventura de fantasia medieval, na qual dois guerreiros precisam atravessar uma torre maligna, salvar os prisioneiros e derrotar as forças do mal em seu interior. São cinquenta andares lotados de inimigos, armadilhas e plataformas traiçoeiras.

Gráficos idênticos ao original

Os gráficos podem ser adaptados para o formato widescreen ou manter seu formato original. No segundo caso, o jogo ganha uma bela moldura, réplica dos gabinetes de fliperama originais. Há três opções de filtros visuais: com um polimento para alta definição, o visual serrilhado dos sprites originais ou o filtro "arcade", a opção mais interessante, que deixa a tela com uma aparência arredondada nos cantos e com efeitos de luz típico dos gabinetes de arcade.

Para completar o pacote, conforme os jogadores vencem desafios propostos pelo jogo - atravessar a fase sem perder cinco vidas, acumular 200.000 pontos até o fim da fase e muitos outros - vários extras são liberados no menu Vault. Trata-se de um legítimo serviço para os fãs, com ilustrações, peças publicitárias, esboços de personagens, trechos de quadrinhos e até mesmo um episódio do desenho animado *Street Fighter*. Qual episódio? "Final Fight", claro. | **PABLO RAPHAEL**

Street Fighter

Os jogadores mais novos identificarão rapidamente Guy e Cody, dois dos protagonistas de Final Fight, como lutadores do vindouro Super Street Fighter IV. Hugo Andore é um lutador de SF III, Metro City aparece como o cenário de Guy em Street Fighter Alpha 2 e em SF IV, e o traje alternativo de Zangief é o macacão do prefeito Haggar.

ALIVE

ALIVE É A SEÇÃO DA PS3W QUE ABRE ESPAÇO PARA A RETROCOMPATIBILIDADE DO PLAYSTATION 3 E TRAZ AS NOVIDADES DO PS2 E DO PSP



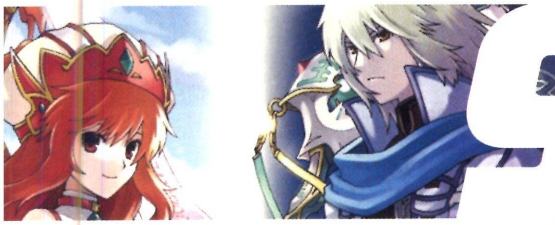
90 Valkyria Chronicles 2

A sequência do RPG que mistura ação e estratégia que foi bem recebido no PS3 recebe uma continuação... no PSP! Valkyria Chronicles no portátil promete manter a jogabilidade, o enredo profundo, além de um modo cooperativo.



92 Disgaea Infinite

A série Disgaea ficou famosa pelo bom humor e personagens carismáticos. O divertido pinguim Prinny estrela mais esta aventura, que promete muitas risadas com seu enredo maluco e situações inusitadas.



93 Hexyz Force

O PSP está perto de receber mais um reforço no seu time de RPGs. Hexyz Force vem da mesma produtora de Yggdra Union e Riviera: The Promised Land. Neste caso, espere por um jogo mais tradicional no gênero.



96 Fat Princess: Fistful of Cake

O divertido jogo do resgate da princesa fez muito sucesso em sua versão para PlayStation 3. Agora, ele chega ao PSP mantendo a mesma jogabilidade baseada no tradicional "capture a bandeira".



97 Legend of Kunoichi

A conhecida brincadeira infantil de acertar a toupeira (ou jacaré) que sai da toca recebe uma versão para videogame. Mas no PSP, é um jogo para bater em ninjas. Confira no review se essa mistura deu certo.

PS2 PSP

FICHA TÉCNICA

Lançamento
Segundo semestre de 2010

Produção
Sega

Distribuição
Sega

Jogadores
1 - 4

Site
sega.com/games/valkyria-chronicles-2/

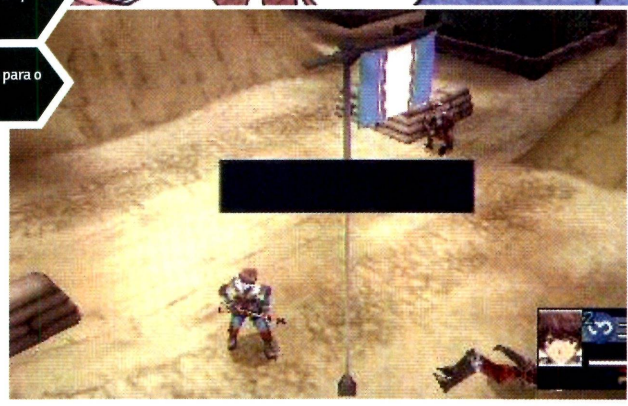
Online
Sim

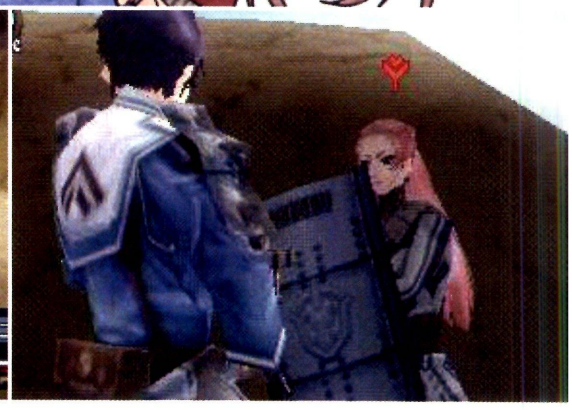
Expectativa
Média



\+ Mesma jogabilidade do PS3 | Modo cooperativo

\- Converter um game de PS3 para o PSP pode ser perigoso





VERSÃO AMERICANA

RPG

RPG

TIMELINE



Shining Force | 1992
A Sega já está há um bom tempo misturando estilos. No clássico Shining Force, a mistura foi entre RPG e estratégia.



Front Mission | 1995
A Square Enix também é boa em misturar elementos - a série Front Mission é uma ótima prova disto.



Valkyria Chronicles | 2008
Misturar vários gêneros e embalá-los em jogabilidade foi a receita do sucesso do primeiro game.

Valkyria Chronicles 2

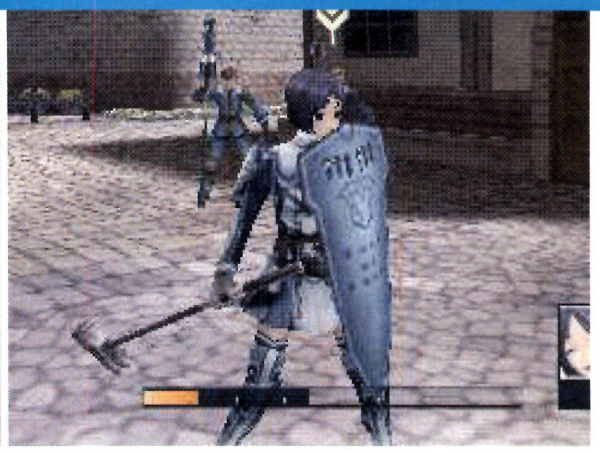
Continuação será lançada para o PSP

Em 2008, o PS3 recebeu Valkyria Chronicles. O game da Sega foi agraciado com vários reviews positivos da imprensa especializada, que alardearam seu estilo visual inspirado, a jogabilidade que mesclava elementos de ação, RPG e estratégia, e a sua história, digna dos melhores games do console. Com tanto sucesso, uma sequência para o PS3 era questão *tempo*, certo? Errado, pelo menos em parte, já que a continuação de fato está chegando, mas desta vez a aventura será na telinha do PSP. Mas por que essa mudança de plataforma, já que o primeiro Valkyria Chronicles se deu tão bem no PS3? Segundo a Sega, isso acontece para que uma maior quantidade de jogadores tenha acesso à série, então o portátil foi a escolha da produtora.

Mas o que isso mudará na jogabilidade de sucesso de Valkyria Chronicles? Até onde sabemos, nada. A Sega está trabalhando para reduzir o sistema de combate BLiTZ aos padrões e capacidades do PSP, mas deverá manter a jogabilidade bem similar à do primeiro game. Você ainda alternará turnos com o adversário, gastando Command Points para mover suas unidades pelo campo de batalha e atacar os inimigos. A diferença será obviamente o tamanho das imagens mostradas para se ajustarem à tela do PSP. Os *gráficos ainda* utilizarão a engine Canvas e terão o mesmo estilo "desenhado" que o original exibiu, e pelo que foi apresentado pela produtora, dadas as limitações técnicas do portátil em relação ao PS3, a conversão está ficando bem fiel. Outra mudança que Valkyria Chronicles 2 receberá tem a *ver com* o estilo de jogo que os portáteis implicam. Quem jogou o primeiro

EXTRA +++ No Valkyria Chronicles para o PS3, o jogador podia escolher entre as dublagens em inglês e a original em japonês. Mesmo com a diferença entre as plataformas, esperamos que a continuação do PSP também nos dê essa escolha.













JAPÃO PRIMEIRO

Para quem está com o idioma japonês em dia, Valkyria Chronicles 2 já foi lançado em território nipônico em janeiro deste ano. Se você está curioso para saber como os orientais avaliaram o game, pode ficar tranquilo, já que as críticas e reviews foram muito favoráveis. A conceituada revista Famitsu, por exemplo, deu a Valkyria Chronicles 2 a nota 35 de 40, exaltando a variedade de missões e a interface simples de aprender. Nada mau, hein?

game, sabe que as batalhas podem durar bastante tempo até que um dos lados saia vitorioso. No PSP, longas partidas são cansativas, então a Sega adicionará checkpoints para salvar seu progresso com frequência maior. Nos controles, os botões L e R serão responsáveis por girar a câmera, enquanto o △ e o ✕ serão usados para mudar o ângulo de visão. O ○ é usado para ações, como usar itens ou armas, e o □ alterna para modo de mira. Obviamente, este é o padrão de comandos japonês, já que o que sabemos de Valkyria Chronicles 2 foi apresentado durante a Tokyo Game Show do ano passado.

Outra novidade que a incursão de Valkyria Chronicles no PSP deve receber é a possibilidade de partidas em modo cooperativo. No vídeo apresentado pela produtora durante a TGS 2009, dois jogadores se ajudavam, atacando o mesmo inimigo simultaneamente. Tudo indica que até quatro pessoas poderão participar dessas partidas cooperativas.

Valkyria Chronicles 2 acontece no ano de 1937 e acompanhará um grupo de personagens que ingressa na Lanseal Royal Military Academy, enquanto a recém-criada Gallian Revolutionary Army prepara um golpe de Estado para tomar o poder. Assim como o co-op, não há muitos detalhes disponíveis sobre o enredo, mas se seguir o caminho trilhado pelo primeiro jogo, podemos esperar uma história densa, cheia de reviravoltas e personagens carismáticos. Algumas partes serão muito sangrentas, pois o vídeo mostra cenas em que pessoas são mortas e o sangue espirra para todos os lados.

Valkyria Chronicles 2 deve seguir os passos de seu antecessor e é bem provável que a versão portátil receba conteúdo via download. | **RENATO SILVA**

NO CONTROLE

△ Repare nas bordas esbranquiçadas. Elas existem para criar a impressão de estarmos vendo um storyboard.



○ A engine gráfica Canvas será portada para o PSP, e o visual terá elementos de histórias em quadrinhos.



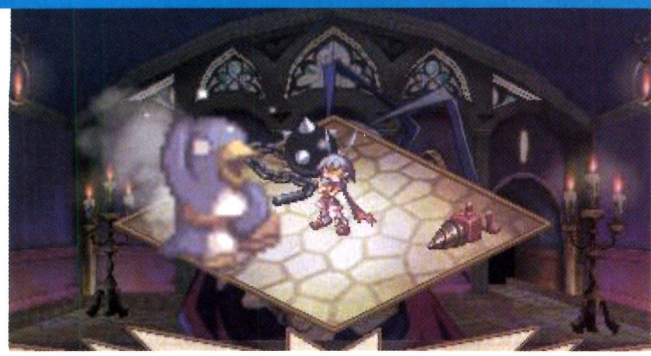
✕ A história de Valkyria Chronicles 2 seguirá a jornada de novos personagens em meio a uma violenta guerra. Há partes com muito sangue.



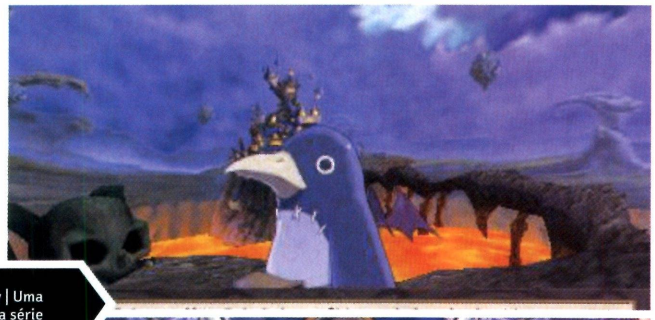
□ A trama da continuação promete ser tão boa quanto a do primeiro game, cheia de dramas e momentos tensos.



PS2 PSP









FICHA TÉCNICA

Lançamento
Junho de 2010

Produção
NIS

Distribuição
NIS

Jogadores
1

Site
nisamerica.com/games/disgaeainfinite/

Online
Não

Expectativa
Média

\+ Jogar com o Prinny | Uma mudança de ares na série

\- A mudança de ares pode não ser tão positiva assim

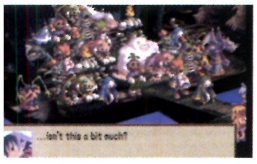
VERSÃO AMERICANA

Av AVENTURA

PINGUIM SUPERSTAR

Não é a primeira vez que o simpático Prinny estrela um jogo. Lançado em fevereiro do ano passado, o game Prinny: Can I Really Be the Hero? também trazia a ave como protagonista. No jogo, Etna tem sua sobremesa roubada, e cabe a Prinny a missão de sair em busca dos ingredientes para criar a "Ultra Sobremesa". Além da história, o game também se assemelha a Disgaea Infinite por propor um novo gênero aos games da série, trazendo um estilo side-scrolling de plataformas. Destaque também para o modo de dificuldade Hell's Finest, em que qualquer erro resulta em morte, já que seu Prinny só pode suportar um único golpe.

TIMELINE



Disgaea: Hour of Darkness | 2003
Game que inaugurou a série e criou os fundamentos básicos da franquia: estratégia, RPG e muito humor



Cursed Memories | 2006
Disgaea 2 conseguiu boas críticas e se tornou um dos favoritos dos fãs, reunindo boa jogabilidade e humor.



Afternoon of Darkness | 2006
Primeiro game da série para PSP, AoD trouxe com sucesso a peculiar fórmula da série para o portátil.

Disgaea Infinite

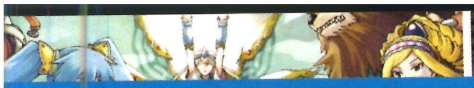
Dood, mais pinguins!

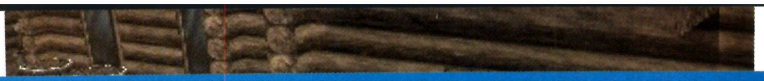
Para muitos jogadores, a série Disgaea tem sido uma das melhores quando o assunto é game de estratégia, gênero no qual a produtora NIS é perita. Com doses enormes de combates estratégicos misturados a um peculiar senso de humor, a série conquistou aficionados tanto no Oriente como no Ocidente. Para todos eles, uma criaturinha em particular é a essência de tudo que a série representa. Estamos falando dos Prinnies, os simpáticos pinguins que servem como bucha de canhão para os personagens da série. E é exatamente um Prinny que estrelará o novo game, que foge do estilo estratégico já conhecido e segue por uma jogabilidade do gênero aventura.

A história de Disgaea Infinite é a mais louca possível. Ela envolve uma sobremesa muito rara que será roubada, uma tentativa de assassinato ao príncipe Laharl (personagem já conhecido dos fãs da série) e um relógio mágico que dará ao seu Prinny a habilidade de voltar no tempo, além de remover a sua alma do corpo. A partir daí, espere reviravoltas, momentos de tensão e várias piadas enquanto você avança na trama.

Conforme já dissemos, o estilo aventura de Disgaea Infinite o tornará completamente diferente dos outros games da série. Talvez a sua principal característica seja a capacidade que seu Prinny tem para possuir outros personagens. Alternar entre os habitantes do castelo é uma forma de avançar na história, enquanto descobre segredos e informações sobre o que está acontecendo. É possível passar o jogo todo no corpo de um único personagem, mas assim você só terá um ponto de vista sobre os acontecimentos.

Disgaea Infinite é uma mudança bem-vinda à série. Pode ser que os jogadores mais fanáticos e puristas considerem a mudança de estilo algo negativo, mas ser capaz de explorar as histórias e personagens da franquia sem que sejam necessárias horas e mais horas de longos combates é uma evolução válida. | **RENATO SILVA**







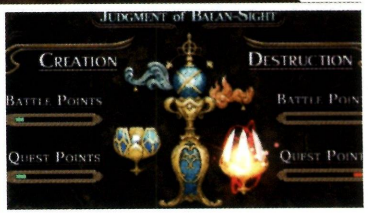


CONHECENDO OS HERÓIS

Como já dissemos, o game pode ser jogado sob o ponto de vista de dois personagens diferentes, o que muda toda a experiência de jogo. O primeiro deles é o cavaleiro Levant Von Schweitzer, que recebe ordens de seu rei para por um fim na guerra entre as diferentes raças de Berge. A segunda personagem é Cecillia Armaclite, uma clériga que serve ao Grande Templo de Palfina. A moça é conhecida por ser um tanto preguiçosa, mas sua fama muda quando ela invoca um lendário cajado para se defender do ataque de um monstro. Ambos começam a jornada sozinhos, com seus caminhos se cruzando no decorrer da aventura.







FICHA TÉCNICA

Lançamento
26 de maio
Produção
Sting
Distribuição
Atlus
Jogadores
1
Site
atlus.com/hexyzforce
Online
Não
Expectativa
Baixa

+ Um game original | Presenciar a história sob dois pontos de vista

– Pode não dar conta das promessas feitas

VERSÃO AMERICANA

RPG

RPG

Hexyz Force

Mais uma oportunidade para salvar o mundo

Se olharmos todos os recentes lançamentos de PSP, notaremos que muitos deles são continuações de franquias já conhecidas ou versões de games que saíram para outras plataformas. Hexyz Force começa diferente disto tudo, pois se trata de um game produzido exclusivamente para o portátil da Sony e desenvolvido com todas as suas capacidades e limitações em mente. Quem cuida da produção é o estúdio Sting, responsável por Yggdra Union e Riviera: The Promised Land, cuja intenção é entregar aos jogadores um RPG com os melhores gráficos já vistos no portátil, bem como reduzir os loadings ao mínimo possível.

É uma missão um tanto pretensiosa, mas se levarmos em consideração o currículo da produtora, ainda mantemos as esperanças. Um dos pontos de destaque de Hexyz Force é a possibilidade de acompanhar a história sob dois pontos de vista, dependendo do personagem que você escolher. Será possível jogar com Cecilia ou Levant, cada um trazendo de 25 a 30 horas de aventura, uma diferente da outra. O principal ponto de ambas as jornadas é a tentativa de Delgaia, Deus da Destruição, de acabar com a Force, a energia por trás de todo o universo. Para frustrar os planos do malvado, todas as outras divindades da terra de Berge se sacrificaram para prender Delgaia e salvar o planeta da destruição certa. Vendo o caos causado, a divindade que criou tudo que existe, Norvia, decide restaurar Berge, mas com uma condição: um tempo de julgamento ocorrerá, quando o mundo deve fazer por merecer a salvação, senão será destruído de vez. Pode não ser um Final Fantasy ou Dragon Quest, mas é um interessante pano de fundo, ainda mais levando em conta a possibilidade de visualizá-lo sob a óptica de dois personagens distintos. A jogabilidade deve seguir os padrões dos RPGs clássicos e a produtora promete mais de 20 minutos de cutscenes para situar o jogador nos acontecimentos da trama. | **RENATO SILVA**

TIMELINE



Riviera: The Promised Land | 2007
Estreia da produtora Sting no PSP, Riviera era um bom jogo, mas não se destacou entre seus concorrentes.



Yggdra Union | 2008
Yggdra Union se saiu bem melhor que o game anterior e ganhou muitas críticas positivas da imprensa e dos jogadores.



Knights in the Nightmare | 2009
Quando demônios aniquilaram um reino, sua missão era ajudar as almas dos cavaleiros mortos em busca de vingança.

Marvel Super Hero Squad (PS2)

Modo Cheat

Na tela "Cheat Entry", entre com um dos códigos a seguir para habilitar a dica desejada:

Efeito "Shard" infinito: 742737
Desligar voo em combate: 476863
Sem bloqueio: 888888
Destruir com um acerto: 663448
Supergolpe: 777777
Roupa Captain America (US Agent): 925627 ou 956278
Roupa Captain America (Ultimate Captain America): 177674
Roupas Doctor Doom (Ultimate Doctor e Professor Doom): 999999
Roupa Falcon (Ultimate Falcon): 666666
Roupa Iron Man (War Machine): 111111
Roupas Silver Surfer (Anti-Surfer e Gold Surfer): 555555
Roupa Spider-Man (Symbiote): 925678 ou 925628
Roupas The Hulk (Grey Hulk e Red Hulk): 222222
Roupas Thor (Chain Armor e Loki-Thor): 444444
Roupas Wolverine (Brown e Feral): 333333
Roupas A.I.M. (Agent e Blue Suit A.I.M.): 246246

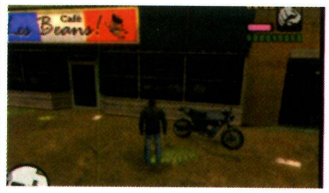
Grand Theft Auto: Vice City Stories (PS2)

Todos os veículos da Civil Asset Forfeiture Impound

Assim como Grand Theft Auto III, Vice City Stories possui missões secundárias que consistem em capturar veículos específicos que estão espalhados por todas as ilhas. Eles devem ser levados para o CAFI (Civil Asset Forfeiture Impound), que estará disponível depois que você completar a missão "Audition". O ideal é conseguir acesso a todas as ilhas antes de iniciar a caçada. Isso só acontece depois da missão "From Zero to Hero". Aí vão as listas:

Lista 1

1) Streetfighter



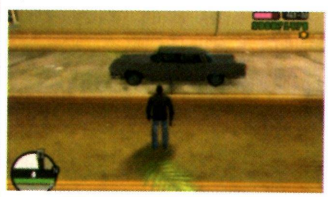
É a motocicleta da primeira missão. Você pode até se arriscar a entrar no quartel para pegar uma dessas, mas suas chances serão mínimas. Siga para Downtown, para a rua indicada no mapa e pegue a moto em frente ao café Les Beans.

2) Sanchez



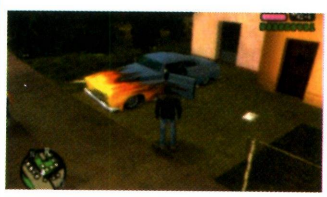
Outra motocicleta. Siga para a ilha da direita e vá direto para o seu esconderijo. A moto estará estacionada em frente, do outro lado da rua, ao lado da roda gigante.

3) Oceanic



Fique dando algumas voltas no quarteirão próximo ao Pay ´n´ Spray, perto da Starfish Island. Em pouco tempo, alguém passará por ali com seu Oceanic.

4) Cuban Hermes

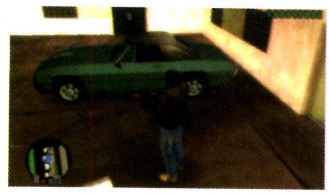


Em frente às casas, na área residencial de Little Havana. É aquele roadster tunado cinza, com o desenho de chamas na parte dianteira.

5) Polaris V8

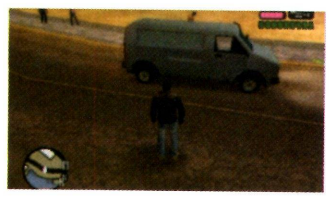
Para encontrar o Polaris, procure em frente aos comércios das gangues. Ele estará em todos os que forem para prostituição. É um sedan com listras laranjas.

6) Stallion



Outro veículo que você consegue em determinados pontos de venda. Ataque um comércio inimigo e depois o transforme em um ponto para venda de drogas. O Stallion ficará estacionado na frente dele.

7) Pony



Uma van simples de uma única cor que pode conter logotipos ou não. Você a encontra facilmente na área das docas, basta ficar dando algumas voltas por lá.

8) Boxville



Uma outra van, próxima ao Cuban Hermes, estacionada em frente ao Print Works.

Lista 2

9) WinterGreen

Ao norte no mapa, estacionada em frente ao White Stallionz Bar. É a mesma moto usada pelos policiais, com apenas uma cor.

10) Freeway

Na frente do Biker Bar, em Downtown. A moto utilizada pela gangue dos "bikers", só que sem as cores.

11) Banshee

Na continuação da rua que dá acesso a Starfish Island, na garagem da segunda casa da direita. Esse veículo se parece com um Corvette dos anos 80.

12) Cheetah

Na Starfish Island, na rua que completa o "D". Um carro esporte com luzes no parachoque dianteiro, que faz lembrar uma Ferrari.

13) Comet

No estacionamento próximo ao aeroporto. Lembra muito um Porsche conversível.

14) Phoenix

Siga até a curva indicada no mapa, o carro estará estacionado embaixo do luminoso. Parece com um Camaro dos anos 80 com duas cores, uma cor sólida e outra para formar a listra no capô.

15) Sentinel XS

Na frente da casa dos irmãos Mendez em Prawn Island. Um sedan de quatro portas que se parece com um BMW antigo e com aerofólio traseiro.

16) Mule

Em Little Havana, no estacionamento de um armazém, ao lado da casa de Umberto. Um pequeno caminhão-baú.

Lista 3

17) PCJ-600

Na parte de trás do seu esconderijo em Vice Port. Essa moto se parece com uma Kawasaki Ninja e geralmente tem uma cor só.

18) Deluxo

No estacionamento do Prawn Island Film Studio.

19) Infernus

Na casa de Lance, estacionado na garagem ou em algumas casas ao norte, na Starfish Island.

20) Sabre

No terreno próximo às pequenas casas, no centro do Little Haiti, norte da Print works.

21) Stretch

A básica limusine. Ela está parada na frente do hotel, na parte alta do mapa. A versão blindada desse carro pode ser comprada no Sunshine Autos por $ 3000, após a missão Kill Phil.

22) Stinger

Estacionado na frente do hotel em direção a Prawn Island.

23) Maverick

Na pista do aeroporto. É a versão civil do helicóptero da polícia.

24) Sparrow
No heliporto mais ao sul do aeroporto.

Lista 4 (veículos aquáticos)

25) Dinghy
Embaixo do segundo pilar da ponte que leva até o Leaf Links Golf. É só nadar e chegar até o barco que tem apenas um motor.
26) Jetski
Nas docas do Interglobal Film Studio.
27) Marquis
Nas docas ao sul, na East Island.
28) Rio
Ancorado na margem esquerda do International Airport.
29) Reefer
Atrás do seu esconderijo The Compound.
30) Violator
Ao norte da entrada para o campo de golfe. Próximo à pequena ponte de madeira.
31) Squallo
Nas docas ao sul, na East Island.
32) Tropic
Nas docas ao sul, na East Island.

Dead or Alive: Paradise (PSP)

Minigame Beach Flags
Relaxe com Hitomi repetidas vezes em vários locais da ilha para habilitar o minigame Beach Flags.

Minigame Butt Battle
Acumule 100 Venus Clips para habilitar o minigame Butt Battle.

Opção "Go Home Tomorrow"
Complete o jogo em qualquer dificuldade para habilitar a opção "Go Home Tomorrow" no hotel.

Opção "Private Paradise"
Complete os primeiros 14 dias de jogo com sua personagem para habilitar a opção "Private Paradise" no menu principal. Esta opção permite visualizar todas as cenas de relaxamento do modo Single Player.

Habilitar Rio

Derrote Rio no blackjack para habilitá-la como sua parceira no jogo. A cor favorita dela é rosa (Hot Pink), e sua comida preferida é Ice Tea e Ginger Cookies. Dê vários presentes para Rio para fazer com que ela goste de ser sua parceira, especialmente se você estiver jogando com Christie. Durante a parceria com ela, Zack enviará um presente que dará dicas de um desafio especial: derrotar Rio em mais uma partida de blackjack. Ao derrotá-la pela segunda vez, uma mensagem aparecerá na tela dizendo que a personagem estará disponível na tela de seleção.

Bolas de vôlei alternativas
Complete os seguintes objetivos para habilitar a bola de vôlei desejada:
Bola de ouro: vença 30 vezes
Bola de prata: vença 10 vezes
Bola esquisita: vença 50 vezes

Dante's Inferno

Modo New Game+

Complete o jogo em qualquer dificuldade para habilitar o modo New Game+.

Habilitar Comic Book

Complete o jogo em qualquer dificuldade para habilitar o Dante's Inferno Comic Book.

SOCOM: U.S. Navy SEALs - Fireteam Bravo 2

Personagens bônus no modo Multiplayer
Complete os seguintes objetivos no jogo SOCOM: U.S. Navy SEALs - Combined Assault (PS2), e então ligue a Fireteam Bravo 2 para habilitar o personagem desejado no modo Multiplayer:
Jester: complete o modo Campaign recebendo um rank "Admiral".
Killjoy: complete o modo Campaign recebendo um rank "Commander".
Simple: complete o modo Campaign recebendo um rank "Ensign" ou maior.

Bônus para o modo Multiplayer

Consiga a quantidade indicada de pontos "Command Equity" para habilitar o item desejado no modo Multiplayer:
Backpack Black (torso): 1000 pontos
Backpack Desert (torso): 1000 pontos
Biohazard (mochila): 5000 pontos
Black Baseball Back (bandana): 1000 pontos
Black Baseball (bandana): 1000 pontos
Boonie Black Side (bandana): 500 pontos
Boonie Black Up (bandana): 500 pontos
Boonie Desert Side (bandana): 500 pontos
Boonie Desert Up (bandana): 500 pontos
Boonie Green (bandana): 1000 pontos
Boonie Jungle Side (bandana): 500 pontos
Boonie Jungle Up (bandana): 500 pontos
Camera: 100 pontos
Desert Tiger (calça): 10000 pontos
Desert Tiger (torso): 8000 pontos
Digital Desert (calça): 4000 pontos
Digital Desert (torso): 4000 pontos
Fate (rosto): 15000 pontos
Flak Helmet Black (bandana): 1000 pontos
Gloom (rosto): 15000 pontos
Hawaiian (torso): 20000 pontos
Hazmat (torso): 100 pontos
Helmet Black (bandana): 1000 pontos
Helmet Black Small (bandana): 1000 pontos
Helmet Desert (bandana): 1000 pontos
Helmet Desert Small (bandana): 1000 pontos
Helmet Green (bandana): 1000 pontos
Helmet Green Small (bandana): 1000 pontos
Helo Black Dark (bandana): 6000 pontos
Helo Black (bandana): 5000 pontos
Helo Black Shade (bandana): 6000 pontos
Lensflare (rosto): 1000 Command Equity
Nemesis (rosto): 15000 pontos
Ninja (calça): 30000 pontos
Ninja (torso): 30000 pontos
Pack Desert: 500 pontos
Pack Green: 500 pontos
Shades Gold: 5000 pontos
Shades Orange: 1000 pontos
Shades Red: 1000 pontos
Shades Small: 1000 pontos
Ski Goggles Black: 100 pontos
Ski Goggles Orange: 1000 pontos
Ski Goggles Red: 1000 pontos
Tiger Stripe (calça): 1000 pontos
Tiger stripe (torso): 1000 pontos
Undercover (calça): 1000 pontos
Undercover (torso): 1000 pontos
Urban (calça): 10000 pontos
Urban (torso): 8000 pontos
Winter (calça): 1000 pontos
Winter (torso): 1000 pontos
Yellow Baseball Back (bandana): 1000 pontos
Yellow Baseball (bandana): 1000 pontos

Metal Slug Anthology

Opção "Desktops 1"
Complete todos os sete jogos Metal Slug da coletânea na dificuldade "Normal" usando continues limitados.

Opção "Desktops 2" e música especial Complete todos os sete jogos Metal Slug da coletânea na dificuldade "Hard" usando continues limitados.

Galeria de arte

Complete os jogos indicados para habilitar a galeria de arte desejada:
Art Gallery 1: complete Metal Slug em qualquer dificuldade.
Art Gallery 2: complete Metal Slug 2 em qualquer dificuldade.
Art Gallery 3: complete Metal Slug X em qualquer dificuldade.
Art Gallery 4: complete Metal Slug 3 em qualquer dificuldade.
Art Gallery 5: complete Metal Slug 4 em qualquer dificuldade.
Art Gallery 6: complete Metal Slug 5 em qualquer dificuldade.
Art Gallery 7: complete Metal Slug 6 em qualquer dificuldade.
Tonko Gallery: complete todos os sete jogos Metal Slug da coletânea em qualquer dificuldade com número limitado de continues.

ALIVE

PS3 PSP

Veredicto 82

GRÁFICOS 20 SOM 20 JOGABILIDADE 22 DIVERSÃO 20

FICHA TÉCNICA

Produção
SuperVillain

Distribuição
SCEA

Jogadores
1 - 8

Site
svsgames.com

Online
Sim

VERSÃO AMERICANA

AÇÃO

Trazido com perfeição para o portátil a partir do PS3.

Sua longevidade depende da quantidade de jogadores online.



VIGILANTES DO PESO
Quanto mais rechonchuda a princesa estiver, maior será seu problema para levá-la de volta.



TENTAÇÃO DA GULA
Ter medo de sapos, maçãs e bruxas é coisa do passado. O maior inimigo agora é um delicioso pedaço de bolo.



GUERRA DE VERDADE
Apesar do visual de desenho animado, a pancadaria rola solta!

ESCOLHA O SEU CHAPÉU

Os jogadores podem optar por classes de personagens com diferentes habilidades, todos identificados com um chapéu diferente. A grande sacada do jogo é que é possível, em qualquer momento, pegar um dos chapéus caídos de personagens mortos e assumir a nova classe. Então, se você estiver cansado de dar porrada com seu warrior, pode escolher assumir o papel de um mage com seus ataques de fogo ou gelo, ou ainda de um worker, que tem como função principal melhorar o castelo para dificultar a entrada dos inimigos. Além destes, é possível se tornar um priest, com seus poderes de cura ou drenar vidas, e o ranger, especializado em ataques à distância.

PLAYSTATION Network

Fat Princess: Fistful of Cake

Engorde a donzela

As princesas sempre foram uma classe desfavorecida nas histórias. Em sua maioria, as frágeis donzelas sempre se metem em confusão e precisam ser resgatadas. De príncipes encantados a encanadores italianos, as garotas sempre precisam de ajuda e são um transtorno na vida de muita gente. Em Fat Princess: Fistful of Cake as princesas são, com certeza, um bem grande.

O jogo se aproveita do clássico formato de Capture the Flag para se tornar uma das mais cômicas e divertidas experiências no PSP. A premissa é simples: recuperar a sua princesa do castelo inimigo enquanto impede que eles recuperem a sua respectiva aprisionada no seu castelo. Para isso, sua maior arma é as guloseimas que podem ser oferecidas para a enjaulada donzela. Ao engordar, ela fica mais difícil de ser carregada de volta, dificultando o trabalho do outro time.

Recentemente convertido do PS3, o jogo logo de cara conta com a vantagem de não ficar devendo nada graficamente para o console de mesa da Sony. Além dos modos principais do PS3, a versão do PSP traz algumas novidades, como um modo single player muito mais bem feito (e bem narrado por um cara com sotaque britânico) e o novo modo multiplayer Grim Reaper. Neste, um dos personagens se torna um tipo de demônio com uma cimitarra capaz de matar qualquer um com apenas um golpe, além da habilidade de drenar vida. A cada morte, ele vai somando pontos e o objetivo dos jogadores é se coordenar de um jeito eficiente para parar o juggernaut.

Outra das principais mudanças é que, ao contrário da versão do PS3, que permite partidas com até 32 jogadores, a versão para PSP reduz esse limite para oito participantes. Apesar de não parecer tão atraente logo de cara, ao diminuir o número de jogadores, fica possível coordenar melhor as incursões e não se perder no meio da carnificina. Sem contar que também foram incluídos seis novos mapas, o que agrega ainda mais valor ao produto. No geral, o jogo se sai muito bem, sendo uma ótima opção para arejar a cabeça e gastar as pontas dos dedos. | **MATHEUS CLEMENTE**

Capture a bandeira

Para quem não conhece, o formato "Capture the Flag" consiste na disputa entre dois ou mais times para pegar a bandeira (ou algum outro objeto) e levá-la para sua base, marcando, assim, um ponto. Originalmente uma brincadeira de crianças, consagrou-se nos games com Unreal Tournament e Team Fortress, principalmente.

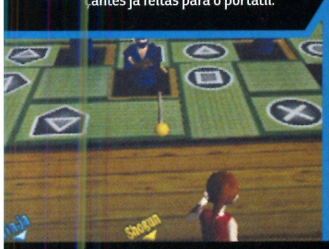
Veredicto
43



+ Lembra um velho arcade da infância de muitos marmanjos.

− Uma das experiências mais macantes já feitas para o portátil.

Se o jogo oferecesse qualquer coisa, como mapas diferentes, power ups ou, pelo menos, uma história, ele poderia ter alguma chance.





GRÁFICOS **13** SOM **12** JOGABILIDADE **10** DIVERSÃO **08**

Legend of Kunoichi

Acerte a toupeira... ninja

FICHA TÉCNICA

Produção
SCEJ
Distribuição
SCEA
Plataforma
PSP
Jogadores
1
Site
jp.playstation.com/psp
Online
Não

VERSÃO AMERICANA

Aç

AÇÃO

Infelizmente, Legend of Kunoichi é só mais um dos jogos daquela lista do Minis que veio para não acrescentar nada. Como mais um exemplo de jogo que não deveria ter sido nem cogitado, o game não passa de uma daquelas armadilhas para tirar o dinheiro de jogadores entediados.

Os jogadores um pouco mais velhos talvez lembrem daquele antigo arcade em que era preciso, literalmente, marretar um monte de toupeiras que saiam de buracos, marcando pontos. A ideia é a mesma, mas com ninjas no lugar dos pequenos animais. Com o objetivo de proteger seu shogun, o jogador deve apertar o botão correspondente ao buraco de que o ninja sairá, impedindo que ele chegue perto com uma bela pancada na cabeça.

Sim. É só isso. Um modo, uma sala. Nem é preciso dizer que o jogo tem a mesma longevidade de um espirro. Sem contar que ele ainda representa um perigo para o bem estar dos botões do PSP.

O pior é que não tem nem um décimo da graça de bater nas toupeiras que, pelo menos, estavam na sua frente de verdade. | **MATHEUS CLEMENTE**

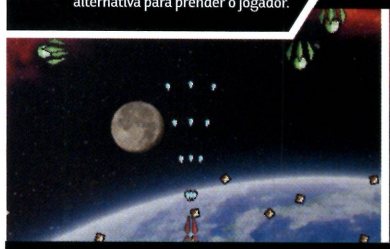
Veredicto
49



+ Estimula a competir e bater mais de uma vez seu próprio recorde...

− ... mas não oferece nenhum tipo alternativa para prender o jogador.

O jogo é repetitivo porque o sistema aleatório, que deveria fazer cada partida ser uma experiência diferente, não funciona muito bem.





GRÁFICOS **15** SOM **13** JOGABILIDADE **11** DIVERSÃO **10**

Earthshield

Sobreviva se conseguir

FICHA TÉCNICA

Produção
SCEJ
Distribuição
SCEA
Plataforma
PSP
Jogadores
1
Site
jp.playstation.com/psp
Online
Não

VERSÃO AMERICANA

Sh

SHOOTER

Earthshield é uma mistura estranha entre um daqueles jogos 2D de naves que se movem numa tela vertical com um jogo espacial mais moderno. O objetivo é simplesmente sobreviver a ondas e mais ondas de inimigos. Até aí, nada de novo, especialmente porque as pessoas ainda demandam jogos neste estilo até hoje, mesmo que manjado. O problema de Earthshield é que ele realmente não passa disso.

Teoricamente infinito, a proposta do jogo é estimular o gamer a conquistar o placar mais alto, sobrevivendo o máximo possível às hordas inimigas. Tudo bem que isso, em média, significa uns três minutos de jogo.

O problema principal é a falta de qualquer outro modo, além da impossibilidade de jogar multiplayer. Depender unicamente do estímulo de bater seus próprios pontos no placar ou de algum outro amigo que você conseguiu convencer a perder tempo no seu console, é inviável. Realmente não vale os US$ 3 que são cobrados por este desastre astronômico. | **MATHEUS CLEMENTE**

BÔNUS STAGE

Humor, duelo entre grandes personagens e o melhor do site Topgames.com.br você encontra aqui.



O humor no mundo dos games

NÍVEL "HARD"

World Cup propõe desafios ao jogador para se safar de situações complicadas. Imagine então se o time do Santos estivesse no game? Já pensou no desafio vivido pelo Guarani na Copa do Brasil 2010? Jogue a segunda partida contra o time da Vila Belmiro após ter perdido o primeiro jogo de 8x1.

NA WEB

Esta edição não termina aqui. Acesse www.topgames.com.br e confira:

SEÇÃO PLAYSTATION 3



 # Dicas, lista de troféus e trapaças para os grandes lançamentos de todas as plataformas.



 # Podcasts e conteúdo exclusivos para os amantes do PlayStation 3, PS2 e PSP.



 # Os melhores detonados e estratégias para você não se perder em seus games.

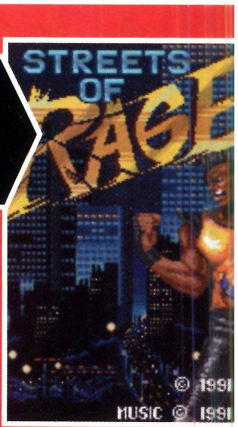
VERSUS

Os veteranos vão se lembrar da época em que a guerra de consoles era travada entre a Nintendo e a Sega. Enquanto a primeira apostava suas fichas no Super Nintendo, a arma da rival era o Mega Drive. Em meio à troca de tiro entre as duas produtoras, dois games representaram bem essa rivalidade. Esqueça a fofura e a simpatia de Sonic e Mario, porque quem se enfrenta nesta edição do Versus é Final Fight e Streets of Rage!



Final Fight
(Super NES)

Em Metro City, a filha do prefeito Mike Haggar foi raptada e, com a ajuda de seus dois amigos, Cody e Guy, resgatarem a dondoca das garras do mal. Em suma, é um "salve a princesa" com uma roupagem mais punk, cheia de socos, chutes e facas.	**Round 1** História	Cansados de ver sua cidade vítima do crime, os ex-policiais Axel Stone, Adam Hunter e Blaze Fielding decidem acabar com a principal organização criminosa da região por conta própria e, para isso, muitos sopapos serão trocados entre os heróis e os bandidos.
Mad Gear é o chefão final do game, mas não é o mais legal. Quem for fã de Street Fighter reconhecerá entre os vilões os rostos de Rolento e Sodom, ambos também escalados para fazerem parte do rol de lutadores de Street Fighter Alpha. Isso que é reciclagem!	**Round 2** Inimigos	As ruas da cidade sem nome de Streets of Rage estão apinhadas de maus elementos. Os exércitos do vilão Mr. X incluem punks mal encarados, dominatrixes sádicas e até mesmo palhaços, todos prontos para complicar a vida dos heróis.
Entre pontapés, socos, voadoras, facadas, golpes com canos e toda a sorte de movimentos para causar dor nos inimigos, duas palavrinhas se tornaram marca registrada da série e são o ápice do combate: pilão giratório.	**Round 3** Golpes	Axel, Adam e Blaze são treinados em artes marciais, então não pouparão socos, joelhadas, voadoras, chutes, agarrões e muitos outros golpes contra os criminosos de sua cidade. Se você se cansar de bater, ainda pode solicitar a ajuda de uma artilharia particular.
O jogo é um clássico, sem dúvida alguma, mas infelizmente não conseguimos lembrar de nenhuma música do game que tenha ficado marcado em nossa lembrança. Apenas o som dos socos e chutes nos vem à mente.	**Round 4** Trilha Sonora	O Mega Drive tem ótimos exemplos de trilhas sonoras clássicas, e Streets of Rage está entre eles. Composta pelo lendário Yuzo Koshiro, a trilha sonora do game foi lançada em CD, que vale uma fortuna em leilões online.
Como já dissemos, os vilões Sodom e Rolento aparecem em Street Fighter Alpha. Porém, não são só eles que fazem ponta em outros games. Guy e Cody também podem ser vistos na série Street Fighter, enquanto o prefeito Haggar aparece no obscuro game de luta Saturday Night Slam Masters.	**Round 5** Onde vive	Além dos três jogos da série Streets of Rage, você não encontrará Axel, Adam e Blaze em nenhum outro lugar. Limitados a esta série, parece que lutar contra o crime em uma cidade sem nome fez com que os personagens se aposentassem mais cedo.



Streets of Rage
(Mega Drive)

Veredicto: Empate

Se não foi na época do Mega Drive e do Super Nintendo que foi decidido qual dos games é o melhor, não vai ser a gente que vai decidir essa briga que já se desenrola há décadas. Se houvesse uma luta entre o trio de personagens de Final Fight e Streets of Rage para resolver isso, provavelmente o embate terminaria com as equipes unindo forças para quebrar a cara da bandidagem.

5 ANOS ATENDENDO VOCÊ

SEU GAME COM TUDO

VIA PIXEL COMUNICAÇÃO

SOUTH AFRICA 2010

FIFA WORLD CUP

Fratello Games®

FINANCIE SUAS COMPRAS em até 36x

Central de Atendimento 1
(11) 3362.2206

Central de Atendimento 2
(11) 2093.2092

Visite nossa LOJA VIRTUAL

www.fratellogames.com.br

Compre com toda a comodidade e segurança, pague de forma segura e receba em casa sua mercadoria com nossa LOJA VIRTUAL! Faça seu cadastro, ganhe brindes, participe das promoções e novidades que a Fratello reservou para você. CONFIRA!!

Fale ON LINE com nossa equipe pelo MSN:
atendimentofratello@hotmail.com

Siga a Fratello no twitter
http://twitter.com/fratellogames

Os preços da Sta. Ifigênia agora na REGIÃO do Tatuape!
e
temos convênios com estacionamentos

Visite nossa seçao de BRINQUEDOS e PRESENTES!

LOJA Centro
Rua Sta. Ifigênia, 295
2º andar - Loja 215/216
Fone: (011) 3333-2092 ou 3362-2206
Fone/Fax: (011) 3331-3029

LOJA Vl. Formosa
Loja Vila Formosa
Rua Dr. Eduardo Cotching ,2450
Fone: (011) 3794.5279

LOJA Pça.Silvio Romero
Rua Serra de Bragança, nº 306
Fone: (011) 2093.2092 / 2093. 2095

Assistência Técnica Especializada

Os presentes são destinados somente a clientes que adquirirem um console.
Estacionamento Loja Silvio Romero: rua Serra de Jureia 215 - Pit Lane e Loja Vl. Formosa: rua Av: Eduardo cotching 2471
Os pagamentos de vendas a financiamento deverão ser feitos com cheques. Aceitamos todos os cartões.

Isso que é time.
Isso que é vitória.

6º TROFÉU GAME WORLD

A NC Games foi eleita por um júri especializado como a **Melhor Distribuidora de Games do Brasil**, na 6ª edição do Troféu Gameworld.
Obrigado Clientes, Parceiros e Colaboradores.
Melhor do que jogar juntos é comemorarmos juntos.



NC GAMES®

A MAIOR DISTRIBUIDORA OFICIAL
DE GAMES DA AMÉRICA LATINA

www.ncgames.com.br