

Nº 150 • Ano 13 • Brasil R\$ 8,00
Europa € 2,50 • Junho 2011

EDIÇÃO HISTÓRICA Nº 150 • Novo visual • Mais interativa
• Mais dicas • Mais troféus



PlayStation

DICAS & TRUQUES PARA



L.A. NOIRE

DETONADO 100%

- MAPA COM 50 GOLDEN FILMS E 30 LANDMARKS • INTERROGATÓRIOS
- FOTOS DOS 80 VEÍCULOS E 13 JORNAIS • GUIA PARA 61 MISSÕES

MAIS JOGOS

- CoD: MODERN WARFARE 3
- ALICE MADNESS RETURN
- MICHAEL JACKSON'S XP
- TOMB RAIDER
- THE 3RD BIRTHDAY
- F1 2011 • BRINK

DETONADO 2

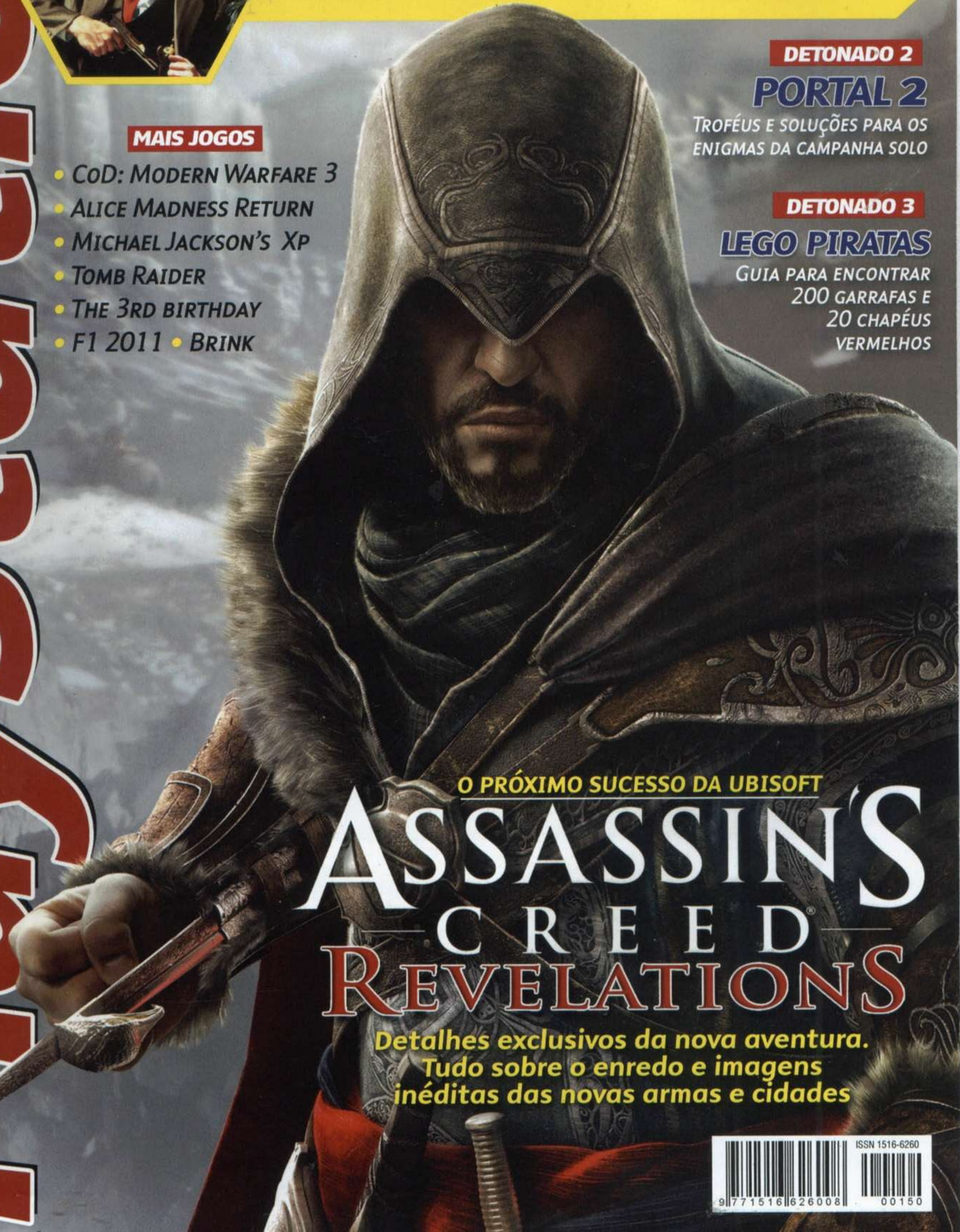
PORTAL 2

TROFÉUS E SOLUÇÕES PARA OS ENIGMAS DA CAMPANHA SOLO

DETONADO 3

LEGO PIRATAS

GUIA PARA ENCONTRAR 200 GARRAFAS E 20 CHAPÉUS VERMELHOS



O PRÓXIMO SUCESSO DA UBISOFT

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

Detalhes exclusivos da nova aventura. Tudo sobre o enredo e imagens inéditas das novas armas e cidades





Enviamos nossos produtos via Sedex para todo o Brasil.

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



Aproveite suas férias e

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

últimos lançamentos:



Visite nossa loja:

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

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

Aceitamos os cartões



mapa de localização



Fonte: Google Maps

Wii.

XBOX 360

PS3

NINTENDO DS.

PC

PlayStation.2

PSP



www.NaçãoDesign.com.br

coloque estas máquinas na pista

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



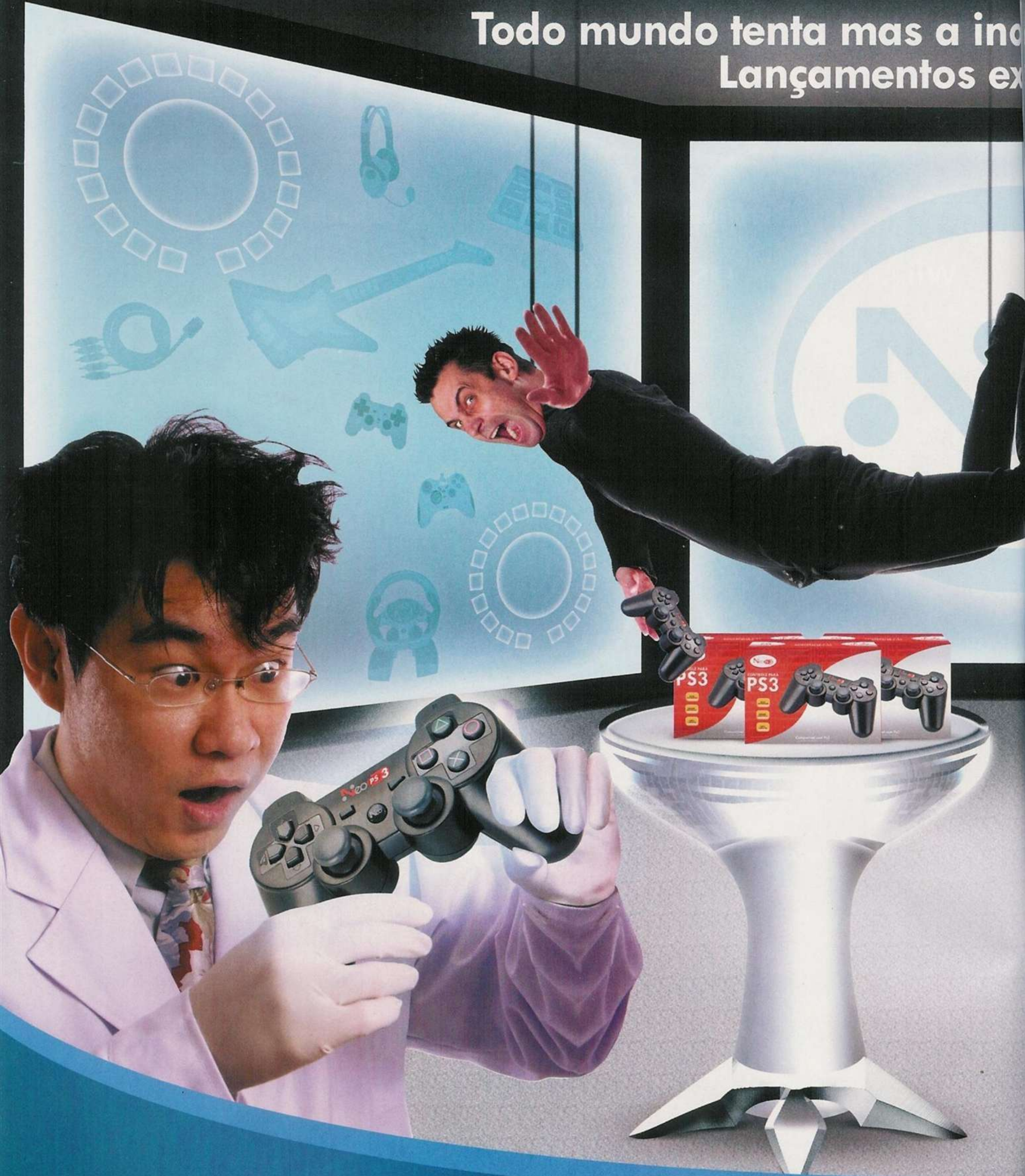
Compre em nosso teleendas: **(11) 3311-1260**

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

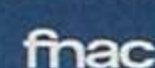
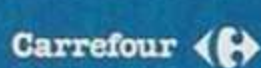
e-mail e msn: **vendas@housegames.com.br**

House Games[®]
online

Todo mundo tenta mas a ino
 Lançamentos ex



Lojas parceiras:



AMERICANAS.COM

LOJAS AMERICANAS
 www.americanas.com.br



PORTOFRIO.COM

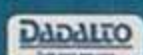
extra.com.br

BIG

comprafacil.com

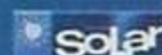
MULTISOM

ipiranga shop.com



Lebes

BECKER



Kalunga

CASA@VIDEO

vação chega primeiro na Neo.
clusivos em 2011.

100%
BRASILEIRA

NOVISION



Suportes
para TV



Kit c/
NeoMote &
NeoChuck



Video-Game Neo
c/ 100 jogos



Controle sem Fios
WI-FI 4IN1



Volante Neo Racer
Xbox 360



Guitarra
Monster Rock

Quer ser um Distribuidor Neo? Fale com a gente.

Info Neo:

(51) 3039-3031
contato@neotronics.com.br
www.catalogoneo.com.br
www.neotronics.com.br

Encontre o distribuidor mais próximo na
sua região acessando o site.



Divertindo com Inovação.



Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Tânia Roriz
Vivi Carrara

Dicas e Truques para PlayStation

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

Redator-chefe: Humberto Martinez
Chefe de Arte (Capa): Welby Dantas
Editor de Arte (Projeto Gráfico): Alexandre (Nani)
Editor: Fabio Santana
Redação: Leandro Rodrigues e Gilsomar Livramento
Revisão de Texto: Marianna Russo
Colaboraram nesta edição: Celso Bottino,
Nelson Alves Jr. e Pedro Sciarotta

PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade

Maurício Dias (11) 3038-5093

São Paulo

publicidade@europanet.com.br

Coordenador: Alessandro Donadio

Equipe de Publicidade: Angela Taddeo, Adriana Gomes,

Cláudia Alves, Elisângela Xavier, Lígia Caetano,

Renato Peron, Rodrigo Sacomani

Tráfego: Renan Pereira (11) 3038-5097

Criação Publicitária: Paulo Toledo (11) 3038-5103

Outros estados

Brasília: New Business - (61) 3323-0205

Nordeste: (Alagoas, Ceará, Pernambuco, Paraíba e Rio

Grande do Norte): Espaço de Mídia - (81) 3222-2544

Paraná: GRP Mídia - (41) 3023-8238

Rio Grande do Sul: Semente Associados (51) 3232-3176

Santa Catarina: MC Representações - (48) 3223-3968

Publicidade - EUA e Canadá: Global Media, +1 (650) 306-0880

INTERNET

www.europanet.com.br

Rodrigo Mourão e Cássio Narciso (Coordenadores);

Anderson Ribeiro, Anderson Cleiton e Adriano Severo

PRODUÇÃO E EVENTOS

Aida Lima (gerente) e Beth Macedo

PROPAGANDA

Robson Carvalho

CIRCULAÇÃO

Ezio Vicente

LOGÍSTICA

Lilium Lemos (Coordenação Logística), Henrique Guerche,

Marcio Policeno, Carlos Mellacci e Fabiano Veiga

ATENDIMENTO A LIVRARIAS E VENDAS DIRETAS

vendasdiretas@europanet.com.br

Gerente: Flávia Pinheiros (flaviapinheiro@europanet.com.br)

Assistente de vendas: Michele Pereira

Promotora: Denise Rodrigues

ASSINATURAS E ATENDIMENTO AO LEITOR

Gerente: Fabiana Lopes (fabiana@europanet.com.br)

Coordenadora: Tamar Biffi

Atendentes: Carla Dias, Josiane Montanari, Paula Hanne,

Renata Paladini, Vanessa Araújo, Raquel Fratari e Gláucia Clein

Rua MMDC, 121 - São Paulo, SP CEP 05510-900

Telefone São Paulo: (11) 3038-5050

Telefone outros Estados: 0800-8888-508 (ligação gratuita)

Pela Internet: www.europanet.com.br

E-mail: atendimento@europanet.com.br

ADMINISTRAÇÃO

Renata Naomi, Paula Orlandini, Vinicius Lima e Fabiano Veiga

DESENVOLVIMENTO DE PESSOAL

Tânia Roriz e Elisângela Harumi

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

Distribuidor Exclusivo para o Brasil:

Fernando Chignalia Distribuidora S.A.

Impressão: Prol Editora Gráfica

IVC - Instituto Verificador de Circulação



Somos filiados à ANER
Associação Nacional dos
Editores de Revistas

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



D&T. Detonando desde 1998

Você, leitor da D&T, sabe que a nossa equipe é inquieta e adora inventar moda, mudar projetos gráficos e inventar seções (alguém aí se lembra dos orkuts das celebridades dos games?). Nós pensamos assim: se as produtoras de jogos lutam fervorosamente para reinventar suas marcas só para cativar você, jogador, então acreditamos que a nossa obrigação é demonstrar o mesmo esforço criativo. Mas, desta vez, nós nos superamos. Após terminar de ler este editorial, dê aquela folheada básica e volte. O que achou? É praticamente outra revista, com uma porrada de detalhes extras, serviço mais aprofundado, visual modernizado e muito mais interativa graças aos nossos canais sociais. Afinal, sua participação na D&T não começa no momento em que você compra a revista na banca ou a recebe na sua casa, mas sim na produção, quando você conversa com a nossa equipe e critica/opina por e-mail, Twitter, Facebook... e cartas. Pois é, ainda recebemos cartas e o nosso prazer em abri-las é o de ganhar um presente artesanal.

E é ainda mais gostoso mudar, revolucionar, em datas simbólicas. Esta é a edição 150 da D&T, a revista de videogames mais duradoura do Brasil e com maior número de edições entre as que estão em atividade. São 12 anos de vida e 150 edições. Estamos na luta para quebrar o recorde nacional da querida Ação Games, que alcançou 171 edições em 10 anos de existência (graças ao seu período quinzenal). Gostamos de competição saudável dentro e fora dos videogames, você sabe disso. Curta as novidades (como os vídeos exclusivos em QR-Code) e vamos continuar a fazer história.

Humberto Martinez
Redator-Chefe @humbertoM79

MELHOR DE DOIS MUNDOS

Tínhamos um dilema: queríamos deixar a revista mais bonita – o que significa valorizar as imagens –, mas não queríamos abrir mão do volume e qualidade de conteúdo. Deu trabalho, foi um processo inesgotável de tentativa e erro, mas valeu o esforço: chegamos a um projeto gráfico moderno e elegante, que ao mesmo tempo comporta os textos aprofundados e muitas microinformações que produzimos. É o casamento perfeito de beleza e conteúdo.

Fabio Santana,
Editor Assistente

FOREVER ALONE DO MÊS

Gilsomar terminou o modo co-op de Portal 2 sozinho! É isso mesmo. Além de alternar o uso de controles freneticamente, o cara chegou a conversar consigo mesmo. Era só pedir ajuda, Gil...



Se for o caso, reclame.

Nosso objetivo é a Excelência!



Redação

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



Correspondência

Rua MMDC., 121 CEP: 05510-900
São Paulo-SP Fax: (11) 3819-0538
Site: www.europanet.com.br



Publicidade

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



Atendimento

Fone: (11) 3038-5050 (São Paulo), 0800-8888-508
Fax: (11) 3097-8583 (8h às 20h; sábados 9h às 15h)
Email: atendimento@europanet.com.br

Agora também para iPad, iPhone e iTouch



Em "Buscar" digite o nome da revista

MINI BATERIA
ROCK BAND PARA
PS2 / PS3 / WII



LEADERSHIP
GAMER

Tecnologia sem limites

GUITARRA NEW
GENERATION



JOYPAD NEW
GENERATION PS2



CONTROLE
FIGHTER PARA PS2



VOLANTE NEW
GENERATION PS2



**THE
LEADERSHIP
GROUP**

Leadership Goldship Noteship

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

@tlg_leadership theleadershipgroup



D&T 150 junho de 2011

O mês em que
redescobrimos
a vida offline



D&T EM VÍDEO

Esta edição da
D&T estreia
um novo recurso:

os QR-Codes (códigos de resposta rápida). Trata-se de um código que pode ser lido por qualquer equipamento dotado de uma câmera VGA – como o celular que você carrega no bolso. Ele funciona como um link direto para um conteúdo online, que pode ser imagens, vídeos ou arquivos de áudio. Você poderá usar o seu celular para acessar conteúdos exclusivos da D&T, como vídeos dos trechos mais complexos dos detonados, trailers e mais.

1º PASSO

Baixar um leitor QR

Por meio de um computador ou celular, acesse a internet e baixe um leitor gratuito de QR-Code. Nós escolhemos um para facilitar a sua vida. Baixe aqui: www.europanet.com.br/download/play

2º PASSO

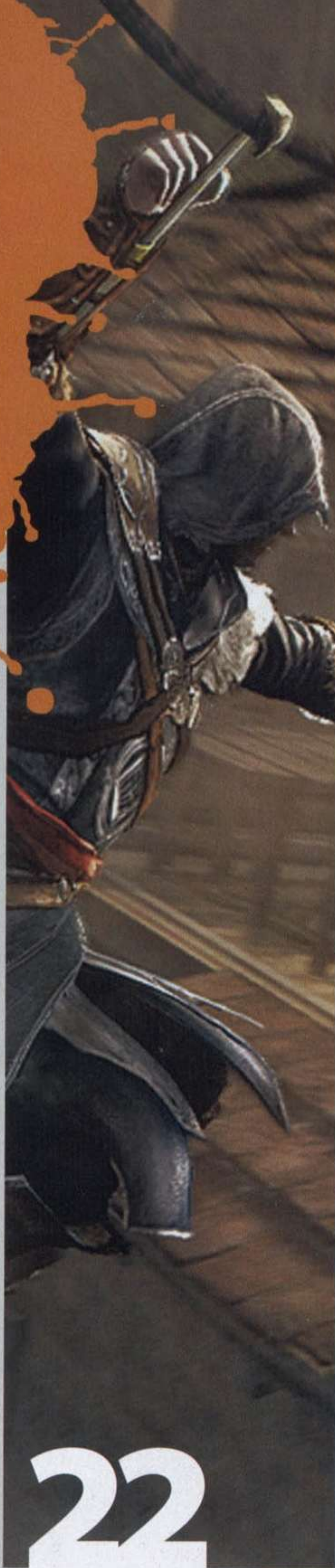
Apontar para o código

Instalou o leitor? Abra o programa que você baixou no seu celular e aponte para o QR-Code. Espere a câmera “escanear” o código (demora poucos segundos).

3º PASSO

Aproveite o conteúdo

Acesse o link revelado no seu celular e divirta-se com o conteúdo que criamos exclusivamente para você.



22

CAPA

Assassin's Creed Revelations

A inédita lâmina-gancho, novidades para o modo multiplayer e os primeiros detalhes da nova trama



40

DETONADO L.A. Noire

- Roteiro 44
- Jornais 44
- Golden Films 51
- Street Crimes 65
- Veículos 68
- Mapa 69
- Troféus 68



78

DETONADO Portal 2

- Roteiro 82
- Arremesso de Caixas 83
- Impulso de Super-Homem 89
- Esconderijos de Rat Man 91



ESTA EDIÇÃO TEM 109 TROFÉUS

- ★L.A. Noire (41 troféus)
- ★Portal 2 (27 troféus)
- ★Lego: Piratas do Caribe (41 troféus)

ERRAMOS

A edição #149 da D&T foi publicada como representante do mês de junho, quando, na verdade, era edição de maio.



GAROTA PLAY Bianca Jhordão

Vocalista da banda Leela e apresentadora do programa Combo - Fala + Joga, da PlayTV



REVIEW Brink

Ação frenética e multiplayer abarrotado de gente, mas será que isso garante a diversão?

ÍNDICE GERAL

SEÇÕES

- Fala, Galera..... 10
- Garota [Gamer] Play..... 12
- Universo D&T..... 4
- Ranking D&T..... 132
- Spoiler (Call of Duty: Modern Warfare)..... 112
- Troféus..... 118

PRÉ-LANÇAMENTOS

- Assassin's Creed..... 22
- Alice: Madness..... 30

ANÁLISES

- L.A. Noire..... 40
- Portal 2..... 78
- The 3rd Birthday..... 106
- Michael Jackson: The Experience..... 108
- Lego: Piratas do Caribe..... 110

A REDAÇÃO DA D&T



★**Humberto Martinez**
Redator-chefe e colecionador de almas trabalhistas



★**Alexandre (Nani)**
Editor de arte, músico, designer e essas coisas artísticas



★**Fabio Santana**
Editor e versão jornalística de Bugenhagen (FFVII)



★**Leandro Rodriguez**
Redator, fã de Uncharted, cansado de jogos de Lego



★**Gilsomar Livramento**
Redator, detonador, ilustrador, jogador de RPG e chorador



★**Nathalie Folco**
Garota [Gamer] Play e futura heroína de um jogo de ação



★**Artur Palma**
Editor de vídeos, criador de QR-Codes e goleiro incapaz

34

PREVIEW Tomb Raider

A nova Lara Croft e os desafios que a esperam em uma ilha após um naufrágio

70

GAROTA PLAY Bianca Jhordão

Vocalista da banda Leela e apresentadora do programa Combo - Fala + Joga, da PlayTV

102

REVIEW Brink

Ação frenética e multiplayer abarrotado de gente, mas será que isso garante a diversão?

D&T Fala galera

Seu espaço para dúvidas, sugestões, reclamações, elogios, teorias, teses e tudo mais que o mundo dos games te reserva

CADÊ A LOJA?

Sou um novo dono de PS3 e o primeiro jogo que comprei foi o *Mortal Kombat*. Li na revista que alguns Fatalities e outros artigos devem ser adquiridos via DLC. Eu sei que se trata de download, mas como fazer?

Durval Oliveira
Rio de Janeiro - RJ

↳ Sua dúvida, é muito pertinente. Principalmente porque sua aquisição ocorreu justamente no momento que a PlayStation Store estava fora do ar. Vamos lá, Durval. DLC realmente é um conteúdo – normalmente pago – para baixar diretamente no seu PlayStation 3. Primeiro, você precisa criar uma conta na PlayStation Network, no menu internet do seu aparelho. Só



NA ESPERA ▶ APSN ainda não está disponível para cadastros brasileiros, só mesmo com endereço estrangeiro

depois disso, o console está preparado para entrar na loja da Sony. Infelizmente, a loja ainda não está disponível para cadastros brasileiros, ou seja, a única maneira de conseguir acesso ao mundo de jogos e DLCs é fazer cadastro com um endereço estrangeiro.

FUSO DE FECHAMENTOS

Adoro a revista e simplesmente não tenho palavras para

descrever a sensação de chegar em casa, depois de um dia cansativo de trabalho, e notar que o carteiro entregou a edição do mês. Mas nem tudo são flores e gostaria de fazer uma reclamação: em maio, aconteceu a segunda edição do JOGO JUSTO, muito legal e importante, mas fiquei sabendo do evento por meio de reportagem veiculada na TV, ou seja, perdi a promoção.

É a segunda vez que isso acontece. Sobre o primeiro evento, só fiquei sabendo na edição 146, de março, que o evento tinha ocorrido no dia 29 de janeiro, ou seja, quase dois meses depois do ocorrido. O que adianta informar isso 60 dias depois?

Fernando Fonseca Roque
Campinas - SP

Abuchado mês

PRETO E BRANCO

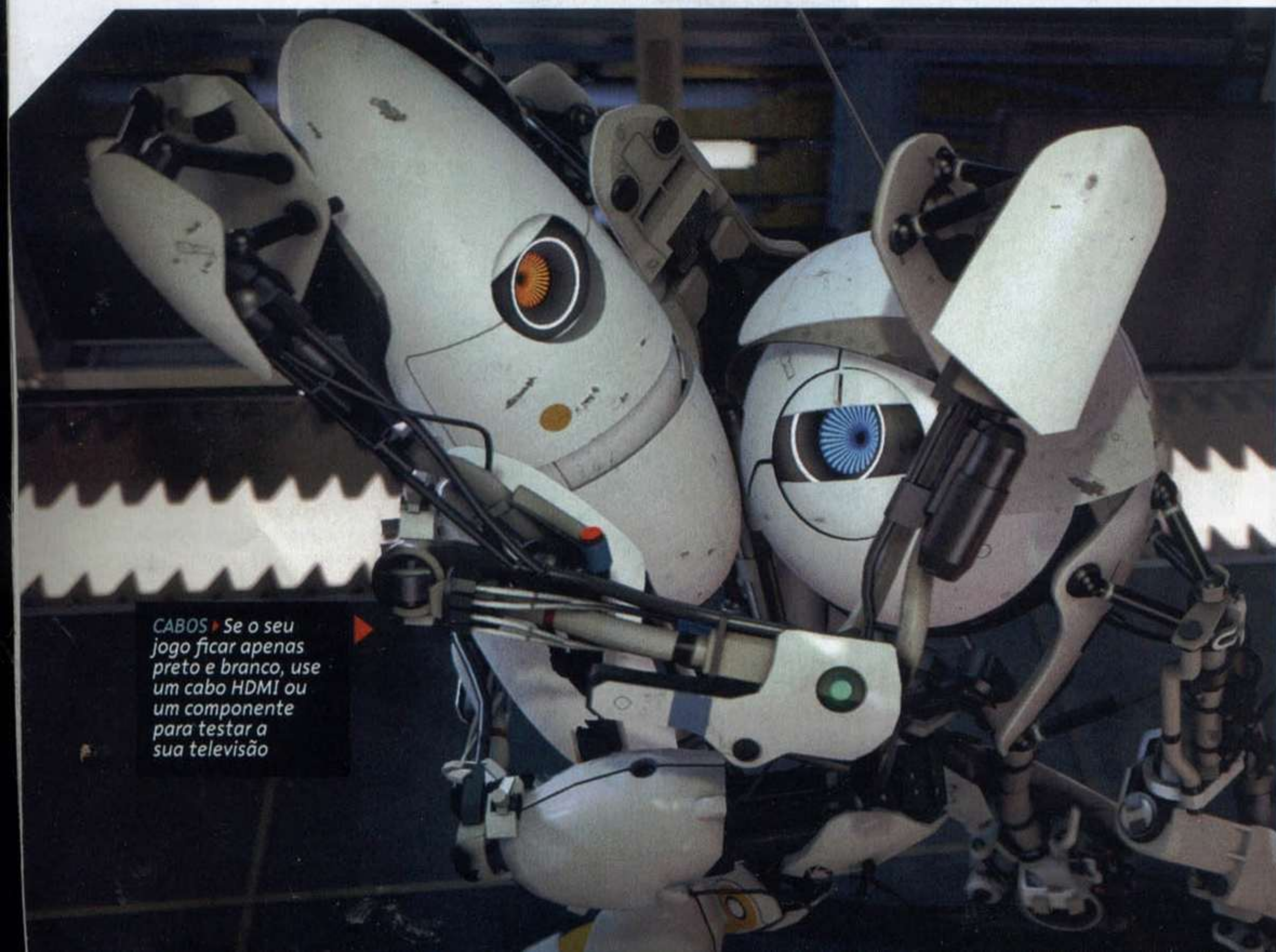
Por favor, me tirem uma dúvida (antes, parabéns pela revista, sou um leitor assíduo). Meu problema é: comprei uns jogos do Play 3, todos com imagens em preto e branco. Gostaria de saber se o problema é com os DVDs ou eu que não estou fazendo algo direito.

Celso Antônio Carvalho

Celso, não temos dados suficientes para saber qual é realmente o problema. Então vamos dizer o que normalmente acontece. Aparelhos de TV de algumas regiões, como é o caso dos fabricados em Hong Kong, possuem sistemas de cores diferentes. Ao ligar o PlayStation 3 com cabo composto em televisores brasileiros, os jogos ficam sem cor mesmo. Se esse for o seu caso, experimente ligar com um cabo HDMI ou então com um componente.

Aparelhos de TV de algumas regiões, como é o caso dos fabricados em Hong Kong, possuem sistemas de cores diferentes. Ao ligar o **Play com cabo composto** em televisores brasileiros, os jogos ficam sem cor

CABOS ▶ Se o seu jogo ficar apenas preto e branco, use um cabo HDMI ou um componente para testar a sua televisão



O QUE MAIS CHEGOU CAIXA DE ENTRADA FORAM...

35%

Foram dúvidas sobre a pane na PSN durante os meses de abril e maio

36%

Spam de como ficar rico sem fazer nenhum esforço



Mande seu e-mail:

playstation@europenet.com.br.
Lembre-se de colocar no assunto do e-mail "Fala, Galera"

Ou mande sua correspondência para: Revista Dicas & Truques para PlayStation, Rua MMDC, 121, São Paulo - SP, CEP: 05510-900

↳ Fernando, para justificar esse "atraso" precisamos explicar como é o funcionamento da revista. Para que a edição de fevereiro da Dicas & Truques chegasse nas bancas no começo de março, precisamos fechar a revista por volta do dia 20 de janeiro. Ou seja, o evento que aconteceu no dia 29 de janeiro só entrou no fechamento do dia 20 de fevereiro, na edição de março. Mesmo com essa diferença de datas não teríamos como deixar de informar que há pessoas se esforçando para tentar melhorar o quadro de impostos absurdos no Brasil. Mas para suprir essa sede de informações que você e outros leitores possuem, criamos o PlayPlus, o site da Dicas & Truques que traz notícias quentinhas. Dá uma conferida: playplus.com.br.

ASSUNTO POLÊMICO

Existe algo a respeito de uma continuação, prequela ou mesmo um remake de *Chrono Cross* e *Chrono Trigger*? E quanto a um novo *Valkyrie Profile*? Continuem com o ótimo trabalho, um abraço. Ah, só uma reclamação: por que *Radiata Stories* não está na lista dos 100 Melhores Games para PS2? Este é um dos melhores RPG's que eu já joguei, sem dúvida, e é muito melhor do que muitos jogos que aparecem naquela lista.

Thiago Santos
Barueri - SP

↳ Essas listas... tantas polêmicas. Thiago, você não imagina o tempo que levamos discutindo quais jogos deveriam entrar e quais deveriam - ou teriam - que sair.

Infelizmente, o espaço só permitia listar os cem melhores jogos, mas como tudo é muito subjetivo quando o assunto são preferências, não teríamos como agradar 100% dos leitores.

Essa nunca esqueceremos...

"O jogo *Movie Heroes* é um refugio tão grande de personagens falidos que **daria até para ser chamado ASILO HEROES**"

Fernanda Vanzelli, via e-mail



Posts de de 15/4 até 22/05

Participe do nosso canal do Facebook para criticar, enviar sugestões e participar de reportagens e promoções. Neste mês, lançamos a seguinte pergunta:

Agora que a situação da PSN quase se normalizou e há previsão de retorno breve da PS Store, como você avalia todo esse caso?



Diego Zanini

Durante a crise, eu li muitos posts dizendo que os gamers venderiam seus PS3 devido à falha na segurança da Sony, comprando assim o Xbox 360. Gozado... Vira e mexe, o famoso Sistema Operacional da Microsoft dá pau e são poucos os que optam pela troca dele. Falhas acontecem em QUALQUER empresa, infelizmente.
20/05 - 16:07



Vinícius Munhoz

A Sony é uma empresa e, como qualquer empresa, está sujeita a ataques. Como ela se responsabilizou a indenizar todos os usuários que fossem lesados, pode-se dizer que ela fez o que poderia ter feito. Acredito que a crise tenha sido contornada corretamente. Se a Sony não fosse uma excelente empresa, o PS3 não teria sido o último dos consoles desta geração a sofrer com a pirataria.
20/05 - 16:13



Anderson Simões de Almeida

Sinceramente, me decepcionei com a falta de preparo da até então empresa referência. Vítima sim, mas em parte das suas próprias ações. Sony e PlayStation são marcas fortes e esperávamos mais cuidado com elas.
20/05 - 18:26



Jonas Santana Moreira

Toda empresa grande sofre grandes consequências e ela foi vítima porque desafiou os hackers.
20/05 - 23:38



Paulo Rodrigo Dos Santos

Acho que a Sony foi vítima, perdeu rios de dinheiro. Mas espero que tire lições desse caso e se prepare, porque pode ter sido o primeiro de muitos ataques.
21/05 - 10:45



Leo Neto

Acho que vítima, não. Ela foi omissa com si própria e com seus usuários, porque o mínimo que se espera de uma empresa em que você confia os seus dados é a certeza de que eles estão seguros. Acho que a Sony botou o cadeado depois que o ladrão entrou em casa, agora aguenta as consequências.
22/05 - 20:36



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

QUAIS SÃO OS SEUS PALPITES, SONHOS OU ESPERANÇAS PARA A COLETIVA DA SONY NA E3 2011?

Talvez jogos de PSP resmateralizados para o PS3.
@Thiago_Maycon

Eu queria o anúncio do protótipo do Playstation 4.
@alvaro366

Novos títulos exclusivos, beta de *Uncharted 3 Drake's Deception* e novos jogos hardcore para o *Playstation Move*, que tem grande potencial.
@GuilhermeEglen

Querida ouvir que a PSN brasileira está disponível.
@souza_91

Eu acho que a Sony deveria investir mais no Brasil colocando a PSN e a PlayStation Store no ar para efetuar compras de produtos.
@Ale_Andreotti

O anúncio de um *God of War* novo ou algo do gênero *-* (os rumores apontam /o/).
@GeoMedina

Meu palpite é que a Level-5 vai anunciar um RPG top. Essa é uma das melhores empresas recentemente.
@_felipens_

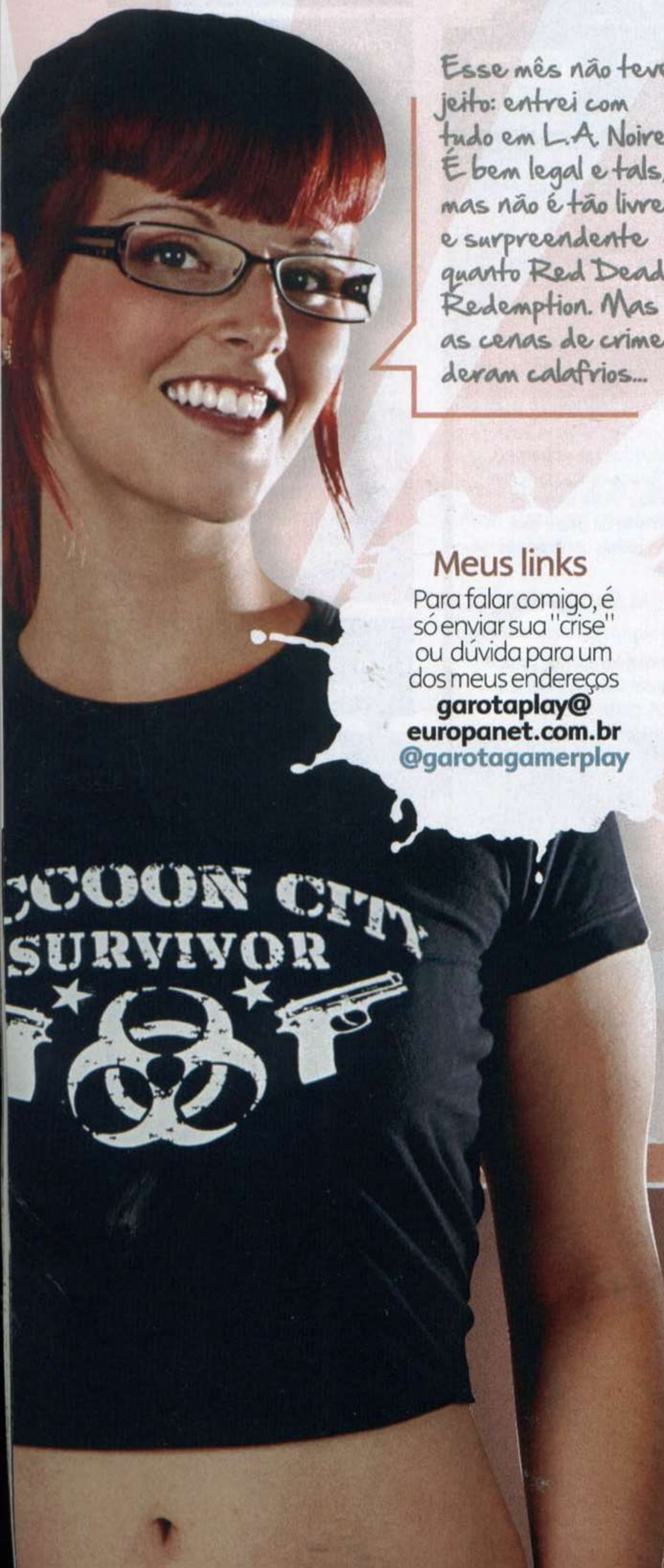
O anúncio oficial de estreia do *Metal Gear Solid Rising* seria o meu sonho para a próxima E3.
@IvoRyo10

Novo PS3 SLIM com motor gráfico mais ferra**.
@jjnerv

D&T

↳ Garota **gamer** play

Nathalie Folco responde às suas **dúvidas e lamentos** sobre videogames



Esse mês não teve jeito: entrei com tudo em L.A. Noire. É bem legal e tals, mas não é tão livre e surpreendente quanto Red Dead Redemption. Mas as cenas de crime deram calafrios...

Meus links

Para falar comigo, é só enviar sua "crise" ou dúvida para um dos meus endereços **garotaplay@europenet.com.br** **@garotagamerplay**

MULTIPLATAFORMA?

Sou um grande fã seu e da revista. Te admiro muito. O que você acha da D&T fazer uma edição "especial" de jogos que foram lançados há muito tempo? Tipo GTA IV, PES, Black Ops... Outra coisa: queria que vocês valorizassem mais os games de PC. É isso, beijos!

Lucas Cordeiro (via e-mail)

↳ Oi, Lucas. Os meninos da redação rolaram de rir quando eu disse que você queria jogos de PC na D&T. Todas as páginas que dedicamos para o Play 3 já não são suficientes para atender a nossa especialidade, imagine então invadir a praia de outras revistas. E quando você falou em jogos "que foram lançados há muito tempo", já pensei na nossa revista OLD!Gamer, mas não era pra tanto. Fique tranquilo, uma edição especial de detonados está a caminho.

SÓSIA

Adorei sua foto da última edição. Gostaria de saber se você é irmã da cantora Hayley Williams, da banda Paramore. Vocês duas são idênticas! Manda um abraço pro Gilsomar.

Tomaz Cavalcanti Diniz Neto


↳ Hummm... e essa banda é boa? Se não for, acabei de descobrir porque, às vezes, as pessoas me olham feio

na rua (rs). Mande seu abraço pro Gil, e o mal educado disse que prefere dinheiro. Depois falam que as mulheres são as interesseiras...

BRIGA CONJUGAL

Nunca fui fã de videogames, mas depois que descobri os troféus do PlayStation 3, fico horas jogando. Acontece que, no começo, quando eu não entendia nada, jogava na conta do meu marido e ele ficava todo feliz com minhas conquistas. Agora criei o meu perfil e ele está de cara feia, ameaçando puxar o fio da tomada. Tem alguma maneira de acabar com a revolta dele ou serei obrigada a comprar um videogame com uma televisão só para mim?

Jéssica de Souza

↳ Este é um problema que já está virando caso de polícia: abuso de mão de obra pró troféus. Fala sério! Não quero apontar dedos, mas tem um Fabão (ops) aqui na redação que só deixa o filho jogar PS3 se for para ganhar troféus na conta do paizão. Mas vamos ao seu problema: a solução é usar o nosso poder de manipular a I.A. (inteligência animal) dos homens. Já que ele apelou, avise que se ele quer monopolizar a diversão, então terá que se "divertir" sozinho sempre. Entenda como quiser (rs). 

VIDA DE JOGADORA

Perguntamos no Twitter: "O que as garotas estão jogando este mês?"

★ Opa! Estou jogando Mortal Kombat, Killzone 3 e LittleBigPlanet no PSP =) **@anacancian**

★ Jogando Killzone 3, Black ops e Enslaved. **@Tammykittie**

★ Oiee! Adoro a revista! Falta um troféu pra platinar God Of War e to quase zerando God of War II. ^^ Estou jogando Heavy Rain também. **@LeticiaRock7**

★ FIFA 11. Vamos, São Paulo!!! **@bill_sccp**


REVELAÇÕES TE AGUARDAM...



JPGAMES.COM.BR

REINAUGURAÇÃO DIA 04 DE JUNHO

NOVA LOJA...
NOVO SITE...
NOVO CONCEITO...

 @_JPGames
R. Vitória, 255/257
São Paulo, SP

O que acontece de mais importante no mercado, PlayStation no Brasil, vendas, curiosidades e muito mais



20/04
Uma firma de segurança é contratada para investigar caso. Serviço é totalmente desligado.

17/04
Intruso invade os servidores da PSN.

19/04
Sony se dá conta da invasão e começa a desligar servidores.

A LINHA DO TEMPO DA ESCURIDÃO

21/04
Sony contrata segunda firma de segurança, emite comunicado de que queda deve demorar mais "um dia ou dois".

22/04
Sony admite pela primeira vez publicamente invasão dos servidores.

23/04
Equipe de segurança confirma acesso hacker não autorizado. Empresa comunica que terá de "reconstruir o sistema".

24/04
Sony contrata terceira firma para determinar o alcance do roubo de dados.

Um mês no escuro

Após invasão hacker e período tumultuoso, PlayStation Network aos poucos volta à normalidade

Parecia uma volta no tempo: ligávamos o console e não havia mais uma lista de amigos; multiplayer, só dividindo a mesma tela e o mesmo sofá; nada de compras digitais ou aquisição de conteúdo extra. Porém, o período de trevas tem se dissipado gradualmente. Aos tropeços, a PlayStation Network tem voltado ao ar, e o retorno da loja digital PlayStation Store estava prometido para o final de maio

— embora não tivesse acontecido até o fechamento desta reportagem, dia 25 de maio.

O caso começou com um acesso não-autorizado à rede do PlayStation 3 (confira o histórico completo no quadro acima) e revelou-se uma trama de roubo de informações que envolveu o FBI e irritou governos de países como Austrália e Japão. Enfim, no dia 14 de maio, quase um mês após a queda do serviço, a Sony começou a restabelecer a

PSN. O retorno se iniciou pelos EUA, primeiro a costa leste (onde fica a cidade de Nova York), depois a costa oeste (na região da Califórnia) e logo o país inteiro. Brasileiros que acessam a rede com cadastro falso, usando endereço americano, se animaram a acessar, mas ficaram frustrados — o retorno estava sendo controlado por IP. Os próximos a se juntar à festa foram os europeus, e depois, no dia 15,

o acesso à rede chegou à América Latina, incluindo o Brasil — embora o serviço tenha caído novamente e só tenha se normalizado no dia 16.

Foi uma volta limitada, já que a loja digital PlayStation Store ficou prometida para mais tarde, ainda em maio, porém foi revigorante poder curtir de novo partidas online, conferir lista de amigos e, ufa!, sincronizar troféus — ah, teve também o retorno da PlayStation Home, mas não vimos ninguém comemorando o fato.

Para compensar a paciência (nem tanta) e a compreensão

LITTLEBIGINFAMOUS

Em entrevista, Nate Fox, o produtor de *inFamous 2*, nos contou que a equipe da Sucker Punch recebeu

a ajuda da Media Molecule, estúdio que criou *LittleBigPlanet*. De acordo com o produtor, esse contato veio por conta de

uma das novidades do jogo, o modo de criação de missões. Segundo Nate, será possível criar e compartilhar as missões.



(nem sempre) dos clientes, a Sony anunciou programas de boas-vindas, que variaram (pouco) por território – basicamente, 1 mês de assinatura Plus (2 meses extras para quem já assinava) e uma escolha de dois entre cinco jogos por download: *Dead Nation*, *inFAMOUS*, *LittleBigPlanet*, *Super Stardust HD* ou *Wipeout HD + Fury*.

Em uma semana, a postagem sobre o programa no PlayStation Blog americano alcançou 2.600 retuites, 63 mil "curtir" e classificação 4,5/5 – otimismo que não se via há um mês. Um sucesso.

Ou não. Sem a loja PlayStation Store, o cronograma de conteúdo cuidadosamente planejado e não lançado ia se prejudicando.

O caso ← começou como um **acesso não autorizado à rede do PlayStation 3** e revelou-se em uma trama de roubo de informações que envolveu o FBI e irritou governos

As produtoras deixaram, de uma hora para outra, de contar com a receita originada da distribuição digital. E mesmo a perspectiva do restabelecimento da loja virtual não era animadora: a Sony sinalizara a possibilidade de mais de uma atualização semanal para liberar o conteúdo atrasado até voltar à programação normal. Um amontoado de lançamentos reduziria a exposição dos títulos por download e, com isso, as esperanças de retorno de investimento das produtoras. Pior: a distribuição de jogos gratuitos como forma de compensação iria canibalizar as vendas dos títulos que estavam na fila de lançamentos.

Com isso, estabeleceu-se um clima de apreensão entre

os estúdios, principalmente os menores, que dependem mais das vendas digitais.

E isso é apenas parte dos problemas que a Sony ainda deve enfrentar. Os ataques de hackers às propriedades da empresa continuam, as investigações prosseguem e ainda resta recobrar a confiança dos consumidores e das produtoras. Mas é sabido que uma crise bem conduzida pode fortalecer uma marca, e a Sony já provou ter capacidade para sair de situações difíceis – como esquecer do tortuoso lançamento do PS3?

Fábio Santana é editor da D&T e ficou sem saber o que jogar sem os rápidos e divertidos jogos da PSN @fabiosantana



CAOS O trailer revelado mostra praticamente o fim da civilização ocidental. Terroristas atacam EUA e Europa por ar, água e terra



Guerra moderna

Foi absolutamente sem querer: no dia 13 de junho, o blog Kotaku vazou um caminhão de informações sobre *Call of Duty: Modern Warfare 3*. Os detalhes iam de artes conceituais a informações sobre os modos de jogo e até spoilers sobre o enredo. A produtora Activision agiu rápido e, em vez de lamentar, aproveitou a oportunidade para soltar teasers que só iria divulgar futuramente. Resultado: mais de 3 milhões de

visualizações em 48 horas. Dez dias depois, mostrou o primeiro trailer com sequências do jogo; 5,5 milhões de visualizações em dois dias.

Modern Warfare 3 está sendo desenvolvido pela Infinity Ward (reformada após a debandada de seus líderes e metade da equipe em março de 2010), Sledgehammer Games (estúdio formado em 2009 por ex-membros da Visceral Games que trabalharam em *Dead Space*) e Raven Software (que desenvolveu

Wolfenstein e *Singularity* e agora trabalha no multiplayer de *MW3*). A campanha solo vai continuar de onde *MW2* parou, com os EUA combatendo um ataque russo. A campanha envolverá múltiplos personagens em diversos locais pelo mundo – o trailer da Activision confirma EUA, Inglaterra, França e Alemanha, mas as informações do Kotaku também mencionam Índia,

Serra Leoa, Somália, República Tcheca, Rússia e Dubai. O vazamento ainda confirmaria o retorno do das missões co-op Spec Ops, agora divididas nos modos Survival e Mission.

As informações divulgadas pela Activision parecem confirmar gradualmente o material obtido pelo Kotaku, incluindo a data de lançamento: 8 de novembro.

calendário gamer

JUNHO DE 2011

07/06

- ★ *inFAMOUS 2* (SCEA)
- ★ *Operation Flashpoint: Red River* (THQ)
- ★ *Green Lantern: ROTM* (Warner)
- ★ *Red Faction: Armageddon* (THQ)

14/06

- ★ *Alice: Madness Returns* (EA)
- ★ *Duke Nukem Forever* (2K Games)
- ★ *Record of Agarest War Zero* (Aksys)
- ★ *Transformers: DOTM* (Activision)
- ★ *Duke Nukem Forever* (2K Games)

21/06

- ★ *Cars 2: The Video Game* (Disney)
- ★ *Dungeon Siege III* (Square Enix)
- ★ *Shadows of the Damned* (EA)
- ★ *F.E.A.R. 3* (Warner)

28/06

- ★ *Call of Juarez The Cartel* (Ubisoft)
- ★ *Sniper Ghost Warrior* (City Interactive)
- ★ *Dynasty Warriors: Gundam 3* (Tecmo Koei)
- ★ *U FC Personal Trainer: TUFFS* (THQ)
- ★ *Super Street Fighter IV Arcade Edition* (SCEA)

Do portátil para o console

Após boatos de que os dois episódios de bolso de *God of War* seriam convertidos para o PS3, a Sony japonesa anunciou o selo PSP Remaster para o Japão. O primeiro jogo transposto é *Monster Hunter Portable 3rd HD Version*, com base na versão lançada no final de 2010. Entre as melhorias estão upgrade visual para 1080p de resolução, suporte a 3D (alguns jogos), compatibilidade com DualShock 3, compartilhamento de saves (que permite usar o mesmo arquivo para jogar no console e continuar no portátil) e conteúdo extra exclusivo para o PS3. É quase certo que a série PSP Remaster não trará



suporte a troféus, e o motivo seria o compartilhamento de saves – não teria como o portátil sincronizar troféus.

Ainda há a possibilidade de hack de save ou do próprio jogo no PSP. O programa de remasterização ainda não foi oficializado no Ocidente, mas é provável que os

POWER UP Texturas em alta definição farão toda a diferença, como você pode ver no comparativo entre personagens das duas versões

jogos de Kratos estejam entre os primeiros títulos, e também que os jogos sejam distribuídos digitalmente (no Japão, eles serão vendidos em Blu-ray).

KOJIMA INCONSOLÁVEL

"Não posso suportar, e não consigo me animar", tuitou Hideo Kojima, misteriosamente, e adicionou: "Aquilo

que eu passei um ano preparando minuciosamente perdeu todo o sentido". O designer não deu detalhe adicional,

mas logo vieram as especulações de que algum projeto seu havia sido cancelado. Talvez ele desabafe na E3...



3 perguntas

TODO MÊS, UM JOGO RÁPIDO COM OS REPRESENTANTES DO MERCADO BRASILEIRO DE VIDEOGAMES

Este mês:
Bertrand Chaverot,
Diretor da Ubisoft Brasil

1 Como tem sido a operação da Ubisoft como publisher aqui no Brasil até os dias de hoje?

★ Ano passado foi muito bom para a operação da Ubisoft no Brasil, com lançamentos que agradaram tanto os gamers como a família. *Assassin's Creed Brotherhood* foi um grande sucesso. Recebemos milhares de feedbacks positivos de gamers que adoraram esse novo episódio. *Just Dance 2* para Wii e *Michael Jackson The Experience*, por sua vez, abriram novas frentes de jogadores para a Ubisoft. Além disso, para melhorar a comunicação com a comunidade, estamos lançando o Facebook Ubisoft Brasil, que vai levar informações quentes e em português para nosso público, ampliando nossa visibilidade e consolidando a nossa operação tanto no varejo como nas redes sociais.

2 Quais os planos da Ubisoft para o segundo semestre de 2011?

★ Dividimos nosso line up em três categorias: jogos online (*From Dust*, *Beyond Good & Evil*, *Outland* e vários outros para a rede PSN), jogos casuais (*Rayman Origin* para quatro jogadores simultâneos, *Rocksmith* para "virar" um guitarrista de primeira, *Your Shape 2* para cuidar do corpo, e *Just Dance 3*, a sequência do jogo mais vendido do ano passado e que chega para PS3) e, finalmente, a linha High Definition, com os jogos para gamers (*Child of Eden*, *Call of Juarez*, *Driver San Francisco*, *Assassin's Creed Revelation*, *Ghost Recon Future Soldier*).



TORÇA! A Ubisoft Brasil não confirmou oficialmente, mas as chances de ter *Assassin's Creed: Revelations* em português são boas

Temos um portfólio criativo, simpático e diversificado para agitar o segundo semestre.

3 Com o crescimento do mercado brasileiro, está cada vez mais comum a localização de jogos. E a Ubisoft, cogita produzir algum título em português?

★ A localização de jogos é muito importante para o crescimento do mercado e a Ubisoft Brasil está nessa luta. Há, no entanto, a questão do volume e do custo de um processo de localização. O sucesso do *Assassin's Creed Brotherhood*, porém, já nos ajuda a negociar com os estúdios. Agora podemos dizer: "Vejam, já temos 50 mil fãs do *Assassin's Creed* no Brasil. Podemos amortecer os custos de localização!". O que podemos antecipar é que há alta probabilidade de

PT-BR Bertrand vê a importância da dublagem e legendas e garante que a Ubisoft trabalha por isso



Voando baixo

A versão 2010 do jogo de Fórmula 1 da Codemasters foi sucesso de crítica e de vendas (quase 2 milhões de cópias vendidas no mundo). A empresa trabalha na sequência *F1 2011*, e tem até data de lançamento para PS3: 20 de setembro nos EUA.

Com o slogan "Seja o piloto, viva a vida, vá competir", *F1 2011* promete melhorias técnicas e de jogabilidade, multiplayer competitivos e cooperativos (parceiros de equipe, talvez?). O título segue a temporada de 2011 da modalidade, com todos os pilotos (ou seja, sem Bruno Senna na Hispânia e sem Robert Kubica na Renault) e pistas do calendário—incluindo Nürburgring, que substitui Hockenheim no GP da Alemanha (ambas as pistas se alternam ano a ano), e a estreia do novíssimo Buddh International Circuit, que marca a estreia da Índia no circo da Fórmula 1.

Estamos curiosos para saber como as novas regras serão implementadas e como afetarão a jogabilidade—agora, os carros têm asa traseira ajustável para aumentar velocidade nas retas e o retorno do sistema KERS, após ser introduzido em 2009 e removido em 2010, que acumula potência extra que pode ser usada nas ultrapassagens. Já ficamos na expectativa e, enquanto o jogo não vem, assistimos a um jovem alemão deslanchar na competição real.

- | | | | |
|-------------------|-------------|----------------------------|---------------------------------|
| 1. God of War III | 4. Crysis 2 | 7. F1 2010 | 9. LittleBigPlanet 2 |
| 2. Gran Turismo 5 | 5. Socom 4 | 8. Super Street Fighter IV | 10. Need for Speed: Hot Pursuit |
| 3. Killzone 3 | 6. Fifa 11 | | |

Fonte: Lojas Americanas



SUCESSO ▾ Durante a segunda fase do Jogo Justo, os jogos promocionais chegaram a alcançar uma velocidade de vendas de dois títulos por segundo



Jogo Justo avança de fase

A segunda edição do Dia do Jogo Justo, projeto que busca reduzir os impostos sobre os jogos no Brasil, foi novamente um sucesso. O evento ofereceu 14 jogos de diferentes plataformas com preço reduzido, entre eles *Call of Duty: Black Ops* e *Fallout: New Vegas*. Os jogos que, normalmente, são vistos por R\$199,90 apareciam por R\$99,90. Como diz o slogan do evento, "o jogo é de graça, você só paga o imposto", para atentar para a alta taxaçaõ.

Para se ter uma ideia do crescimento do evento, a primeira

edição do Jogo Justo teve cinco lojas associadas ao projeto, com três jogos comercializados e um total de 5.500 peças – todas esgotadas rapidamente. Menos de quatro meses depois, o "Dia do Jogo Justo - Fase II" possui 42 empresas afiliadas, 14 títulos comercializados e um total de 54 mil peças. Na manhã de 21 de maio, enquanto jogadores de todo o País faziam filas nas lojas ou tentavam comprar online, representantes da AciGames (Associação Comercial, Industrial, e Cultural de Gamers) discursavam em evento para a imprensa.

↳ O dia do Jogo Justo - Fase II possui 42 EMPRESAS AFILIADAS, 14 títulos e um total de 52 mil peças

Marcos Chien, consultor jurídico da Associação, comparou os impostos de computadores e videogames para mostrar a enorme diferença entre eles. Dois representantes do Ministério da Justiça explicavam como se dá a classificação indicativa dos jogos e disseram que sempre estão abertos ao debate de tais classificações.

O Jogo Justo é umas das ramificações da AciGames. Criada

a partir da ideia inicial de Moacyr Alves Jr., presidente da Associação, de baixar os impostos sobre os jogos, a AciGames quer desenvolver a "cultura gamer" no Brasil em vários aspectos, como capacitar desenvolvedores nacionais de jogos e fazer palestras sobre a desmistificação da violência nos jogos. A Associação também busca mostrar para a Receita Federal os benefícios da redução de impostos.

As 5 mais do PlayPlus.com.br

Maio de 2011

1ª SONY retorno da PSN começa esta semana (02/05)

2ª RECOMEÇO DA PSN atualização 3.61 disponível (15/05)

3ª PSN está pronta, passando por testes (06/05)

4ª ACIGAMES ANUNCIA: Jogo Justo - Fase II (16/05)

1ª GEOHOT REBATE críticas de usuários da PSN (29/04)

Imagem do mês

BioShock: Infinite está previsto para 2012 e já atíça com novas imagens, como esta que prova que as batalhas serão muito frenéticas e os inimigos literalmente cairão do céu.



Somente para PlayStation®

INFAMOUS 2



16 NÃO RECOMENDADO PARA MENORES 16 ANOS
TEMA: Luta
CONTÉM: Assassinato



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

www.sony.com.br

Distribuído por © 2011 Sony Brasil Ltda. Todos os direitos reservados. Fica proibida a reprodução total ou parcial sem permissão por escrito. Imagens meramente ilustrativas. Sony e PlayStation são marcas comerciais registradas da Sony Corporation. Todas as outras marcas comerciais são de propriedade de seus respectivos donos. ©2011 Sony Computer Entertainment America LLC. INFAMOUS 2. Desenvolvido por Sucker Punch Productions LLC.

Preview
Especial

PS3 (disco)

Gênero ação

Produtora Ubisoft Montreal

Distribuidor Ubisoft

POR Gilsomar Livramento




A ORIGEM • Desmond aprenderá novas técnicas e infos com Ezio, que, por sua vez, terá uma experiência transcendental com Altair

REVELAÇÃO • Prepare-se para saber mais sobre Altair e, o mais importante, qual é a "grande verdade" que ele descobriu

Assassin's Creed Revelations

Os destinos de Desmond, Ezio e Altair se alinham na sequência da batalha entre assassinos e templários



VELHO PERIGOSO ▶ Ezio participará da nova trama com 52 anos de idade. Pelo que vimos, a idade não diminuiu sua eficiência assassina

COMPRAS ▶ Novas cidades e culturas para visitar vão resultar em itens, armas e roupas extras para comprar e aumentar o poder de Ezio

EM PORTUGUÊS

Veja a entrevista com Bertrand Chaverot, diretor da Ubisoft Brasil, na página 17 para saber sobre as chances de *Assassin's Creed: Revelations* ser lançado com dublagem e legendas em português.

O lançamento anunciado para este ano é *Assassin's Creed: Revelations*, título que promete encerrar um arco importantíssimo da história e preparar a trama para o seu final no certo, embora ainda não anunciado, *Assassin's Creed III*. Em novembro de 2007, a Ubisoft lançou *Assassin's Creed*, jogo de ação mais alardeado por ser produzido pela bela Jade Raymond do que por méritos próprios. Com a saída de Jade, coincidência ou não, a série de ficção científica mesclada com elementos históricos evoluiu absurdamente em *Assassin's Creed II* e surpreendeu ainda mais em *Assassin's Creed: Brotherhood*.

Apesar de, a princípio, o chamariz da série ser a sua jogabilidade dinâmica e a interatividade plena com o amplo mundo ao seu redor, a trama ganhou destaque e agora é o que nos faz esperar com ansiedade cada DLC ou novo episódio lançado. O mundo passou a acompanhar a saga do protagonista Desmond Miles, homem capaz de viver as memórias de seus antepassados Altair ibn La-Ahad e Ezio Auditore, membros da ordem dos assassinos (aqueles que viveram à sombra da história da humanidade). Descobrir o grande segredo por trás da megacorporação Abstergo, suas experiências ilegais e a busca pelo artefato Piece of Eden deram a *ACII* e *ACB* uma expectativa investigativa digna do seriado *Lost*. Ainda mais se considerar que a trama se espalhou por jogos para outras plataformas e campanhas em mídias sociais, recursos que criaram ainda mais perguntas e poucas respostas.

Assassino entre o tempo e a memória

A mecânica de *Revelations* será quase a mesma de *Brotherhood*, mas receberá diversas melhorias e novidades. Se você ainda não jogou *ACB*, pule o tópico a seguir para não dar de cara com revelações vitais.

Em *Revelations*, o jogador terá controle sobre Desmond, Ezio e Altair, cada qual em sua época, obviamente. É a primeira vez que será possível controlar os três em um mesmo jogo ▶

e isso servirá para mostrar a importância dos três personagens e como as suas ações convergem para um único propósito.

A trama continua exatamente de onde *Brotherhood* parou (cuidado, informações perigosas a partir de agora). Desmond entrou em coma profundo. A exposição intensa à máquina Animus fez com ele tivesse alucinações e visões do passado também no mundo real, efeito colateral da sobrecarga do seu cérebro. Ele está sendo mantido conectado à Animus no modo de segurança chamado Black Room, onde terá que acessar diversas memórias genéticas e reunir os fragmentos de sua consciência para que possa despertar.

Esses fragmentos da mente de Desmond são projetados pela máquina Animus em um ambiente futurista e permitirá que o jogador explore a mente do protagonista em cenários surreais. A jogabilidade, nestes momentos, funcionará associada a sequências de quebra-cabeças e manipulação de peças geométricas. Resolva os quebra-cabeças para criar um caminho de volta à realidade.

É graças a essa viagem pela mente quebrada de Desmond que retomaremos à aventura de Ezio, o líder da ordem de assassinos e verdadeiro protagonista do arco de histórias criado em *ACII*. Após libertar a Itália da ameaça dos cavaleiros templários, alguns anos se passaram e Ezio começou a questionar a sua vida como assassino. Com 52 anos de idade, Ezio busca respostas e decide fazer uma peregrinação a Masyaf, na Síria, cidade de seu ancestral, Altaïr.

O objetivo de Ezio é encontrar a "grande verdade" – mencionada nas Codex Pages em *ACII* – que Altaïr descobriu ao longo de sua vida. Em Masyaf, o assassino descobre uma grande presença de templários e, ao interrogar um deles, descobre pistas sobre a possível presença de um artefato em um dos templos locais. Este item foi trancado e, para consegui-lo, é preciso encontrar cinco selos

Com 52 anos de idade, Ezio procura respostas e, por isso, faz uma peregrinação a Masyaf, cidade de seu ancestral, para encontrar a "grande verdade"

antigos perdidos (claro, nunca é fácil acessar tesouros ancestrais).

Esta nova busca conduzirá Ezio a Constantinopla, capital do Império Otomano, onde um exército templário ameaça desestabilizar o governo local. Neste momento, o assassino começa a seguir os passos de Altaïr e se envolve em uma intriga política, que vai desencadear subtramas que apresentarão Yusuf Tazim, um mestre assassino (com quem Ezio vai criar rivalidade), e o rei do Império Bizantino, Manuel Palaeologos. Ezio também conhecerá figuras que vão ajudá-lo em sua jornada, como o príncipe Ahmet, que controla a cidade enquanto seu pai luta em uma guerra ainda não citada, seu sobrinho Suleiman e a jovem Sofia Sorto, imigrante de Veneza que vende livros e mora no coração de Constantinopla.

Conforme Ezio consegue reaver os selos, descobrirá que os artefatos pertencem à primeira civilização e carregam as memórias do lendário assassino Altaïr. Assim, da mesma forma que Desmond usa o Animus para reviver as memórias de Ezio, é por meio destes objetos antigos que Ezio conseguirá reviver as memórias de Altaïr. E é desta forma que o jogador passa a controlar o lendário assassino do primeiro AC, aprofundando em sua vida ao mesmo tempo em que Ezio passa a aprender mais sobre si mesmo por meio da perspectiva de seu ancestral. Acessar a memória genética por intermédio de outra memória



CO-OP ▶ Uma das novas atrações do modo multiplayer é poder encarar as missões de assassinato com o apoio de outros jogadores

Multiplayer

A estrutura central será o "mata-mata" de *Brotherhood*, ainda mais enxuta e colocará os jogadores na perspectiva de um agente templário da Abstergo em treino de técnicas de assassinato virtual, com atualizações sobre o que está acontecendo dentro da megacorporação e explicando seus motivos.





PEREGRINO

A imagem acima mostra a chegada de Ezio a Masyaf, cidade onde viveu o lendário assassino Altaïr. Caso você tenha jogado o primeiro *Assassin's Creed*, saiba que a cidade estará totalmente diferente aqui. São quase 300 anos de intervalo entre a trama dos dois jogos, o que renderá muitas surpresas e descobertas.

ISSO DEVE DOER ◀ O sistema de combate é similar ao de *Brotherhood* e incorpora a lâmina-gancho como arma defensiva e, ao mesmo tempo, letal

genética, quase um sonho dentro de um sonho, mostra que a série recebeu uma pitada de inspiração do filme *A Origem*.

Quando os três personagens culminarem em um alinhamento perfeito, Desmond será capaz de encontrar a saída da Black Room e sair do coma. E há outros mistérios em aberto que podem ser desvendados em *Revelations*. Desmond não foi o primeiro a ter a mente despedaçada com o uso excessivo da Animus. Antes dele, veio a Cobaia 16, que espalhou mensagens criptografadas nos dois episódios anteriores, ainda não deu as caras e pode ter alguma participação na sequência.

Nos tempos do Império Otomano

O posicionamento histórico de *Assassin's Creed Revelations* engloba Constantinopla (a atual cidade de Istambul), no auge do século 16 do Império Otomano. No jogo, a cidade é dividida em dois imensos distritos. No área leste, encontra-se a porção nobre, marcada por belas e imponentes construções, enquanto o lado oeste concentra a parte pobre. Como um todo, a cidade é cortada por múltiplos rios e apresenta terrenos montanhosos.

ASSASSINOS ▶ O recrutamento de homens e mulheres para formar um exército de assassinos será vital para destruir os templários

Os subdistritos exploráveis são Constantin, Beyazid, Imperial e Galata – destaque especial para esta última, que abriga a mais diversificada arquitetura e estilo com influências grega, asiática, otomana e italiana. Em termos de comparação, Constantinopla será tão densa quanto a Roma dos episódios anteriores, só que muito maior e mais viva.

Há a cidade subterrânea de Capadócia (baseada na cidade real, localizada na Turquia), uma cidade templária que detém dezenas de túneis e câmaras exploráveis. E, por fim, mas não menos importante, temos a cidade de Masyaf, que apareceu no primeiro *Assassin's Creed*, só que ela estará muito diferente. Afinal de contas, se passaram 300 anos entre a vida de Altaïr e a visita de Ezio ao local.

Fica ainda melhor

Para manter a guerra entre a Ordem dos Assassinos e os Cavaleiros Templários acirrada, os produtores reaproveitaram o conceito das Borgia Towers (torres de vigilância que são um ▶



PRÁTICA ▶ Deslize em cordas para combinar ataques em velocidade fatal. Os inimigos não terão qualquer chance de reação

Esta arma ← adiciona um novo componente à parte defensiva, especialmente **evitar confrontos e realizar fugas rápidas** se assim o desejar, em vez de só sair correndo.

símbolo de controle dos templários na região), unificando a ele o sistema de recrutamento de assassinos de uma forma mais orgânica e eficiente no contexto do jogo. Funcionará assim: cada distrito tem um esconderijo secreto para um assassino e um centro de controle regional templário. Para ganhar acesso aos esconderijos, é preciso eliminar a força inimiga local. A abordagem e a conclusão em cada distrito serão diferentes umas das outras. Dominando o território, o esconderijo será como

uma base de operações de onde serão coordenadas as melhorias para os edifícios da região e para guardas bizantinos, que terão mais chances de lidar com os templários. Melhorar a região atrairá assassinos recrutados e chamará a atenção dos templários, que tentarão reaver o controle do território. Assim, o jogador terá que manter atenção constante em seus esconderijos, seja tomando a liderança de suas tropas no conflito ou enviando subalternos qualificados para resolver as emergências.



VEJA MAIS EM...
playplus.com.br

DEFESA ◀ A curva da arma é muito eficiente para bloquear e também para travar ataques inimigos com facas e espadas

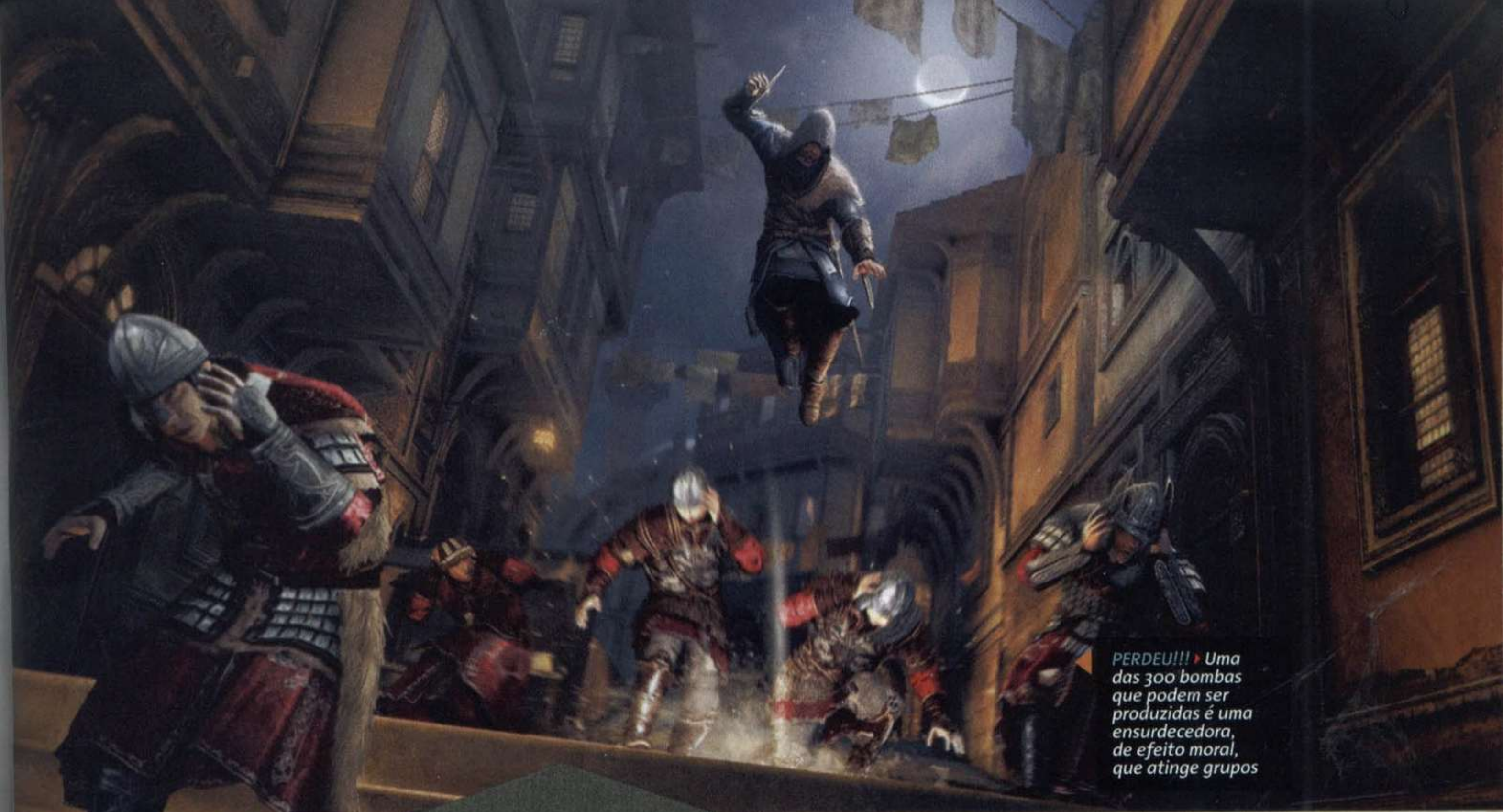
Lâmina-gancho

Novas armas e equipamentos serão adicionados ao arsenal, e algumas terão grande impacto na jogabilidade. O maior exemplo é a lâmina-gancho que Ezio pode acoplar ao mecanismo em seu pulso. Ela permite que Ezio seja mais eficiente e cruel em combate e também serve como meio de transporte para se pendurar em cordas e cruzar grandes distâncias pelos telhados da cidade de Constantinopla em segundos. A versatilidade da lâmina-gancho também permite se pendurar em vigas para se balançar como em um trapézio e ganhar impulso para pular grandes distâncias, ou projetar a lança como um estilingue para conseguir escalar estruturas rapidamente.

DARK ROOM ▶ Este é o cenário criado pela Animus para representar a mente quebrada de Desmond e para ajudá-lo na cura

Neste ponto, a mecânica de evolução de recrutados para se tornarem Mestres Assassinos também volta. Agora, é possível evoluí-los até o nível 15 (em ACB, só alcançavam nível 10) e personalizar suas habilidades e visual. Quanto mais qualificado seus assassinos se tornarem, mais eficientes eles serão.

Dessa forma, será possível enviá-los a missões em cidades do outro lado do Mediterrâneo. Por tabela, quanto mais territórios dominar, maior será o ganho de recursos financeiros ou de



PERDEU!!! ▶ Uma das 300 bombas que podem ser produzidas é uma ensurdecedora, de efeito moral, que atinge grupos

Missões

Muitas missões paralelas vão ocorrer de maneira aleatória e inusitada. Haverá missões paralelas bastante criativas envolvendo as máquinas criadas por Leonardo Da Vinci, com cenários e sistema de controle únicos. O mesmo pode ser dito da exploração de tumbas e templos, que envolverá figuras históricas inéditas.

matéria-prima para criar bombas.

Há outras ferramentas que terão influência na progressão e na economia do jogo, permitindo ao jogador fazer permuta com comerciantes para conseguir ingredientes específicos para criar 300 tipos de bombas, obtendo inúmeras possibilidades que você adequa ao seu estilo de jogo.

A integração desta ferramenta e da lâmina-gancho (ver quadro à esquerda) ficará a cargo dos botões ● e ▲, respectivamente. A percepção de Ezio também ficou mais aguçada, permitindo

usar a Eagle Sense (não mais Eagle Vision) e perceber mais detalhes combinando seus demais sentidos – ele poderá escutar o coração acelerado de suas vítimas ou escutar conversas distantes – para antecipar a ação de inimigos e criar armadilhas.

Viver a história

A narrativa terá um ritmo muito mais cinematográfico e vai mesclar cenas de corte muito frequentes e integradas a momentos jogáveis, com o objetivo de tornar a ideia de imersão ainda maior. Os ângulos

de câmera, em momentos de ação, fugindo ou enfrentando inimigos, terão abordagens diferenciadas, em vez de se manter em uma base convencional que mostra o personagem só do mesmo ângulo.

Uma nova mecânica para captura e animação de expressões faciais, chamada Mocam, está sendo aplicada para tornar as feições dos personagens mais reais – o software consegue capturar várias expressões de um mesmo ator, permitindo aos produtores replicar e ajustar a reação facial do jeito que desejar.

Ainda na busca pela sensação de realismo natural, toda a população das cidades terá expressões e ações aleatórias. O que chamará mais a atenção do jogador serão as pessoas e a interação com elas, que até o episódio anterior não passavam de obstáculos no seu caminho.

Com novos personagens, vem um nível de personalização mais robusto para o modo multiplayer: edição do visual e da arma do seu avatar e criação de guildas estão inclusos. Parte dos destraváveis deste modo será habilitada por meio da campanha solo, o que vai integrar mais os desafios para a estimular a exploração no jogo como um todo. Adicione novos

PERDEU, TEMPLÁRIO! ▶ Uma das 300 bombas que podem ser produzidas é uma espécie de granada ensurdecedora e de efeito moral

Dominando ← o território, o seu esconderijo funcionará como **uma base de operações**, de onde serão coordenadas as melhorias para os edifícios da região

mapas (e maiores), modos de jogos inéditos e, o mais interessante, missões especiais cooperativas para garantir que o multiplayer será muito mais atraente.

Tudo em *Revelations* transpira grandiosidade. A Ubisoft Montreal lidera o projeto com 200 funcionários exclusivos para o jogo e ainda conta com participação de equipes dos estúdios Ubisoft Annency (França), Ubisoft Massive (Suécia), Ubisoft Singapore (Cingapura), Ubisoft Quebec (Canadá) e Ubisoft Bucharest (Romênia); para cuidar de diferentes elementos e garantir diversidade e qualidade. 

**4 PILOTOS JÁ LARGARAM
NA FRENTE.**

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

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



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

Campeão
DA PROMOÇÃO **1** **CARRO**

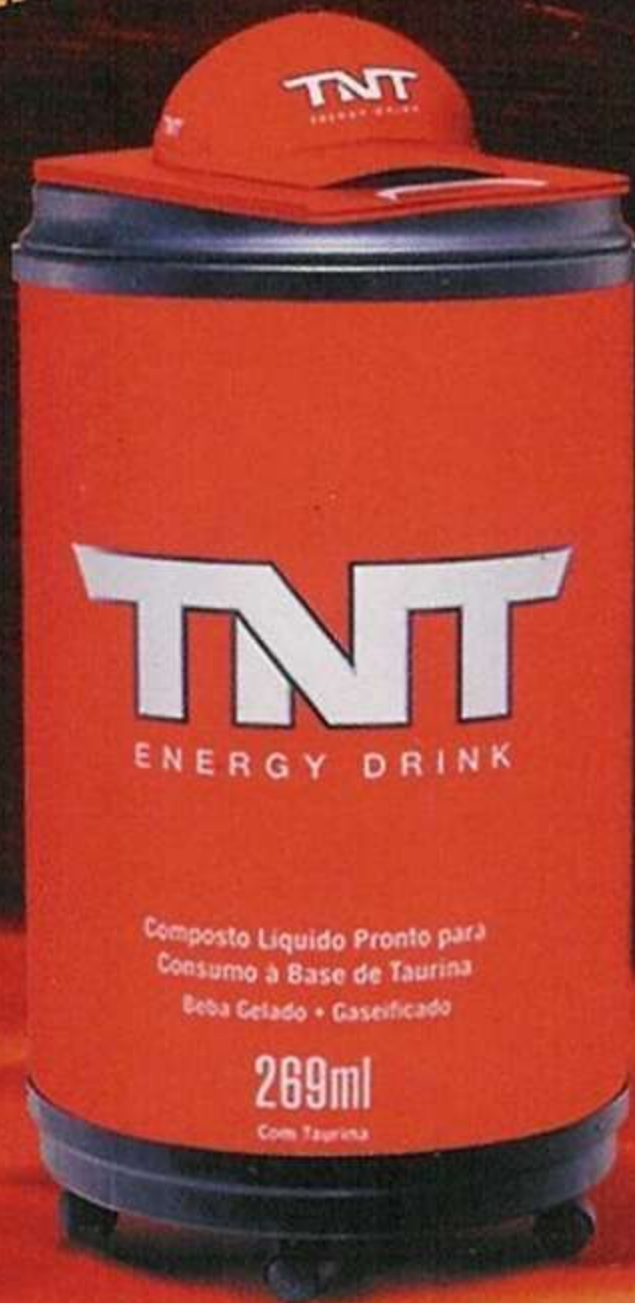


UMA POR MÊS
6 **GELADEIRAS**



UM POR SEMANA

25
COOLERS +
BONÉS +
CAMISETAS



UMA POR DIA
175 **CAIXAS**
DE TNT



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

WWW.TNTRACING.COM.BR





PS3

XBOX 360

Wii

NINTENDO DS

PSP GO

PSP

STAR WARS
THE FORCE
UNLEASHED

PRÉ LANÇAMENTO JANEIRO 2011

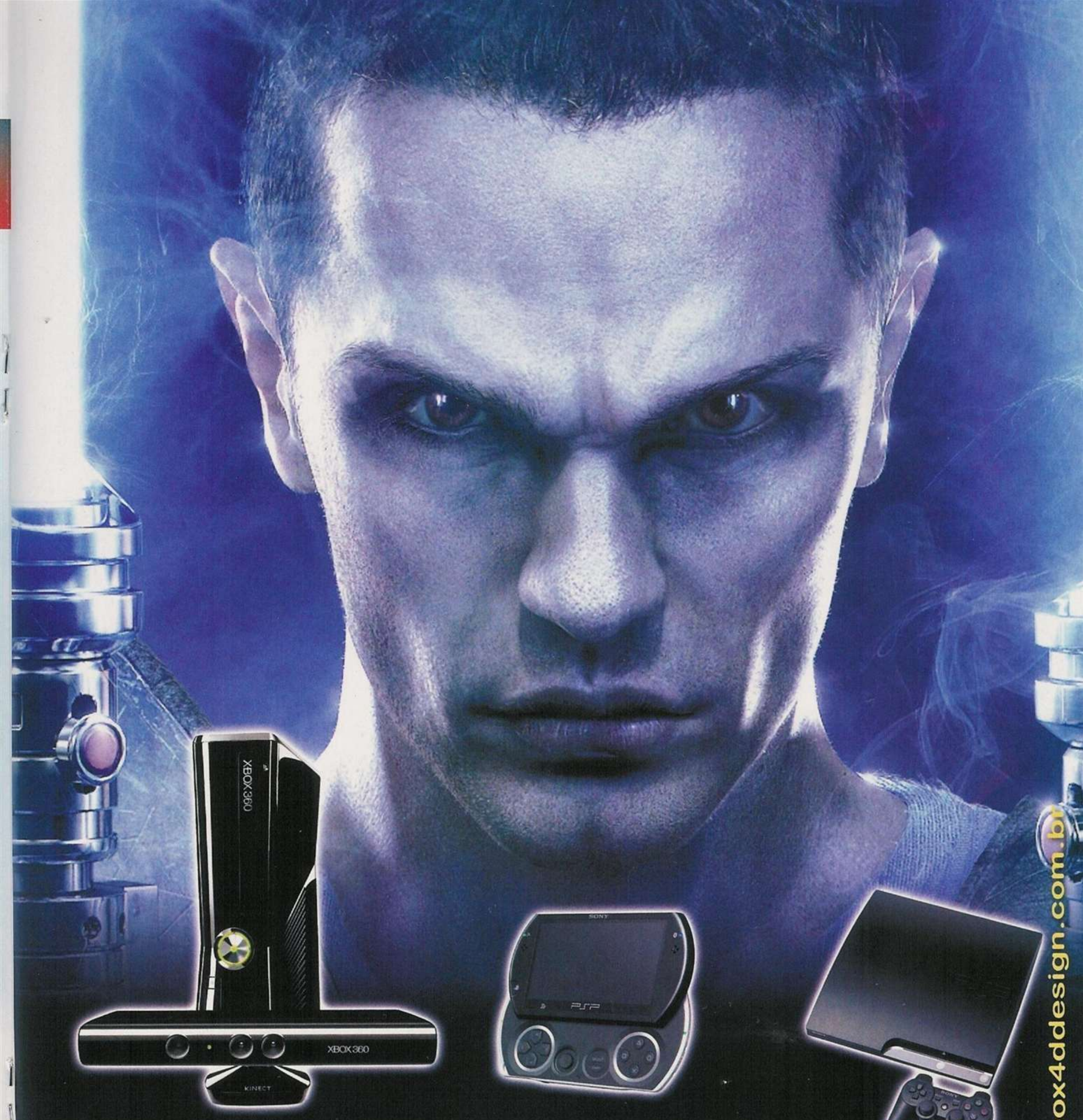


Games

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

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

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



www.box4ddesign.com.br

EVOLUTION

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

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

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

POR Artur Palma

As maiores promessas, surpresas que podem dar certo e os grandes lançamentos para os consoles PlayStation

LANÇAMENTO
Junho
2011

Alice: Madness Returns

Onze anos depois da queda da inocência, a ex-ingênuo Alice volta com faca em punho para punir os seres mágicos

Esqueça a garotinha loira da animação da Disney, aquele desenho com um gato sorridente e um coelho bonitinho que está sempre com pressa. Apenas pense na mesma história e ponha em uma perspectiva um pouco menos colorida e uma dose grande de perturbação e macabro. Essa é a ideia de American McGee, o criador do cultuado jogo *American McGee's Alice* (PC, 2000).

Demorou 11 anos para que essa versão de *Alice* voltasse aos games; na história do jogo, o mesmo período se passou. O jogo começa com Alice em uma sessão de hipnose com um psiquiatra que tenta entender os problemas da menina. O que é esse mundo bizarro que ela descreve? É fruto de sua imaginação ou apenas uma demência de uma mente perturbada? Foi mesmo a garota que incendiou sua casa com toda a sua família dentro? Estas são algumas perguntas que ficam em

aberto entre os delírios do estranho mundo que está na mente da garota e servem como base da nova trama.

As bases do macabro

Alice: Madness Returns mostra um lado incomum nos jogos. Em vez de buscar texturas na mais alta resolução, aproveita a potência da Unreal Engine 3 para abusar de efeitos estéticos. O mundo de *Alice* é distorcido pela visão estética de American McGee, e isso se torna uma das maiores atrações. Todas as áreas são totalmente distintas das anteriores. Ao entrar na cidade do País das Maravilhas, surge um mecanismo gigantesco, cheio de rodas dentadas e plataformas. Instantes depois, a personagem entra em uma floresta antiga e maligna. Graça à liberdade do conceito de "mente desequilibrada", as noções de realidade não são respeitadas e os temas mudam frequentemente.

E se os cenários são vivos, as

FACÃO POWER Nada de armas belas, nobres e mágicas. A arma da garota é um facão de açougueiro e você ainda poderá evoluir a lâmina

Nada de combos God of War ensinou, mas Alice não aprendeu. Nada de grandes sequências de golpes. Aqui, vale o ritmo "um, dois, um, dois" para os combos



↳ Graças à liberdade do conceito de **mente desequilibrada**, as noções de realidade não são respeitadas e os temas mudam sempre

personagens são mais ainda, principalmente os inimigos. Talvez por contra do talento em balancear os encontros contra os oponentes em combates bem espaçados para não ficar repetitivo ou

pela originalidade no design dos seres. Cada um deles tem pontos fracos distintos e exigem estratégias diferentes, então cada encontro é um novo passo dentro da mente perturbadora de Alice.



PS3 (DISCO)

GÊNERO AÇÃO PRODUTORA SPICY HORSE ▸ DISTRIBUIDOR ELECTRONIC ARTS

75%

DE POTÊNCIAL DE SUCESSO



EXTRAS ▸ Este é um jogo para quem curte desafios adicionais, platina e coleções. Há muita coisa secreta para procurar

MULHERES... ▸ A graça da trama é não entender o que se passa na cabeça de Alice. É difícil sacar se ela é vítima ou se tudo são delírios febris

Expressionismo alemão

Para os fãs de cinema, uma coisa deve chamar a atenção rapidamente com *Alice: Madness Returns*. Os jogos de luz, sombra e, principalmente, o uso de imagens chocantes e psicologicamente perturbadoras. Esses artifícios são parte da grande influência do cinema expressionista alemão, que American McGee adicionou ao seu novo projeto.



Tim Burton ▸ O diretor, que também criou uma versão obscura de Alice, é influenciado pelo expressionismo



Os combates funcionam como no clássico *Psychonauts*: pressione um botão para travar a mira no inimigo e tente achar o melhor ângulo para atacá-lo. Enquanto estiver com a mira no oponente, poderá pular e usar a esquiva (uma ferramenta útil que transforma Alice em um monte de borboletas que se movem para onde o direcional apontar).

Plataforma perturbadora

A história começa na instituição em que Alice passou os últimos 11 anos de sua vida. Ela começa no meio de uma sessão de hipnose, mas logo o especialista reclama da dificuldade em analisá-la e a libera. Assim, o jogador assume o controle e terá a sensação nostálgica de entrar em um bom jogo de plataforma 3D.

O cenário da mansão clínica é o ideal para mostrar o estilo distinto do jogo. A primeira coisa a chamar a atenção são as cores. Ao contrário da animação de abertura, feita como animação de recortes de papel, o mundo real é todo marrom, opaco e sem vida. É fácil entender as críticas de Alice e até se aproximar dela e do motivo que a faz fugir para um mundo mais estimulante.

Após uma volta pelas ruas, ela encontra um gato e começam os primeiros delírios, que a levam até a toca do coelho – o que, no mundo de Alice, é a passagem para o País das Maravilhas. E é esse ponto que realmente é possível ver para onde o jogo caminha.

A primeira fala do gato é algo relativamente simples para o universo do game, recomendando que Alice não crie expectativas, que uma nova ordem governa o País das Maravilhas. Após ignorar as mensagens do felino, Alice encontra personagens famosos, como o Chapeleiro Maluco, e os primeiros inimigos. É a chance de treinar os primeiros golpes com seu facão, pulos duplos e plainar.

Felizmente, logo no começo, é possível perceber que a câmera não é impecável, mas move-se



► Você conhece as regras. Contra inimigos poderosos, é preciso fugir, manter a defesa e esperar o ponto fraco brilhar na sua cara



INIMIGOS ► Há várias versões dos mesmos inimigos, cada qual com diferenças no sistema de combate. Todos valem preciosos "dinheiros"



CLÁSSICO ► Geralmente, o sistema de solução de quebra-cabeças gira em torno de vasculhar cenários, socar inimigos e conseguir itens específicos

pouco para incomodar o mínimo possível. Ao tentar movê-la com o analógico direito, a resposta é muito agradável e sem qualquer atraso. Pode parecer banal, mas essa simplicidade pode salvá-lo em alguns saltos precisos e, sem perceber, você estará controlando a câmera como se fosse um jogo de tiro, com facilidade e fluidez.

Há novidades, como o sistema de evolução de itens. Ao destruir inimigos e objetos, você receberá dentes, moeda para comprar itens e melhorias para o facão.



Após uma volta pela ruas, Alice encontra um gato e começam os primeiros delírios, que a levam à toca do coelho. Essa é a passagem para o País das Maravilhas

Na demonstração, Alice mostrou que não será curto. Só o capítulo 1 dura cerca de quatro horas, o que leva a uma média de 15 a 20 horas para terminar tudo. Ainda mais se contar os milhares de colecionáveis e itens especiais espalhados, extras que farão a alegria dos platinadores.



GP MEGASTORE

Rua Clóvis Bevelacqua, 185 - Jd. Brasil - Campinas/SP

(19) 3212-2656

www.GPMEGASTORE.COM.BR

VENDAS PARA TODO O BRASIL



02/11/2010

O MELHOR SIMULADOR DE CORRIDA ESTÁ DE VOLTA



ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

16/11/2010



CALL OF DUTY BLACK OPS

09/11/2010



R\$ 189



R\$ 189



R\$ 182



R\$ 139



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

OFERTAS VÁLIDAS ENQUANTO DURAR O ESTOQUE

PS Move
Kit Completo
Acessório +
Jogo + Câmera
R\$ CONSULTE!



R\$ 119



Varias Cores - R\$ 129

POR Artur Palma

NOVA LARA ▶ Lara pretende mostrar que ainda pode ser bonita, ágil, flexível e inteligente, mas acima de tudo, humana, com qualidades e também algumas falhas

VÍDEOS ▶ Será comum encontrar Quick Time Events, como o que permitiu remover o objeto da perna dela

Ajuda animal

Lara será acompanhada por um cachorro. Ele é capaz de ajudar nos combates contra inimigos, na coleta de itens e, principalmente, para resolver quebra-cabeças. Clichê...

REAL ▶ A Eidos resolveu mudar radicalmente a heroína Lara Croft. A aristocrata agora sofre, sangra e sente dor

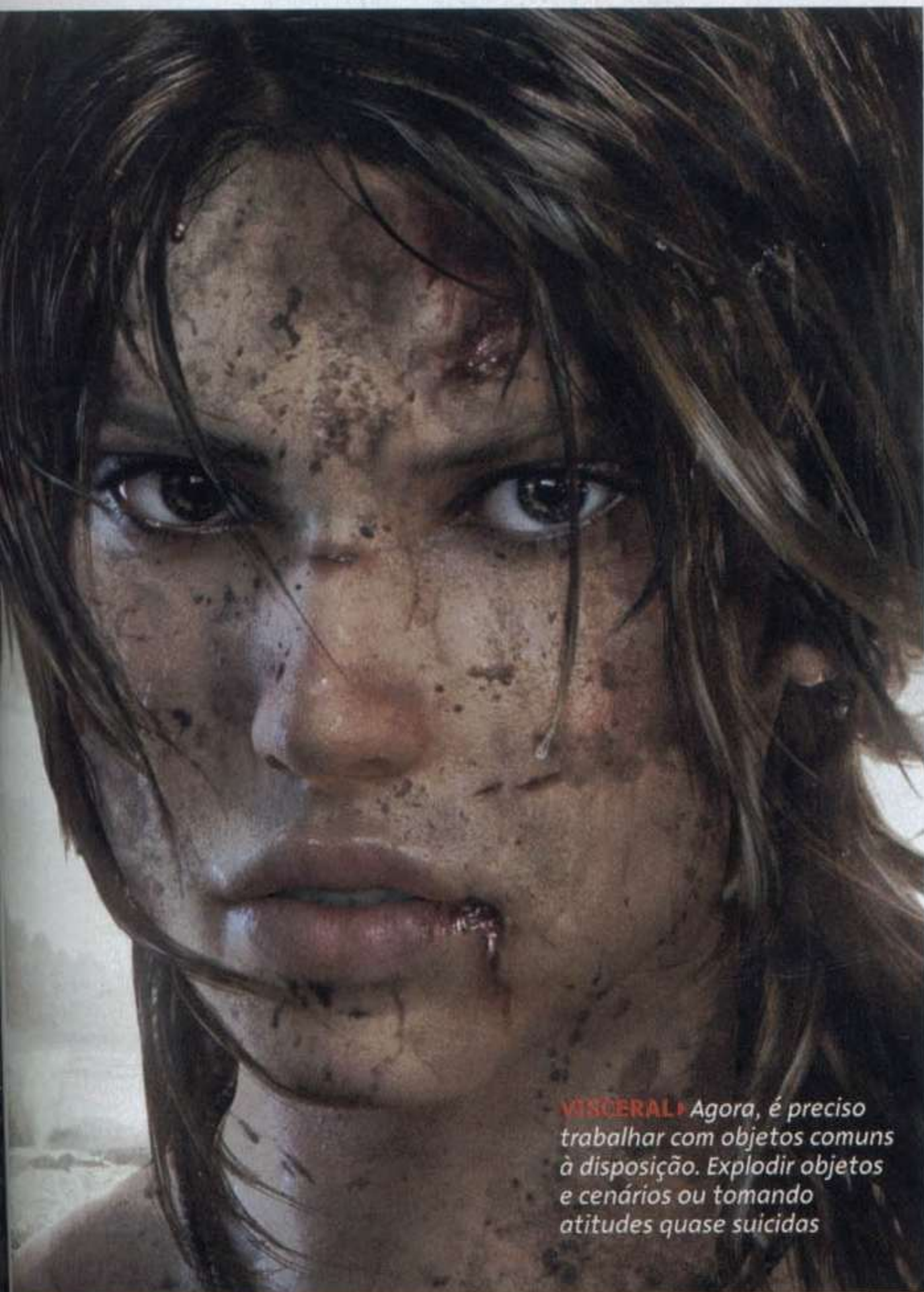
LANÇAMENTO
**Julho
2011**



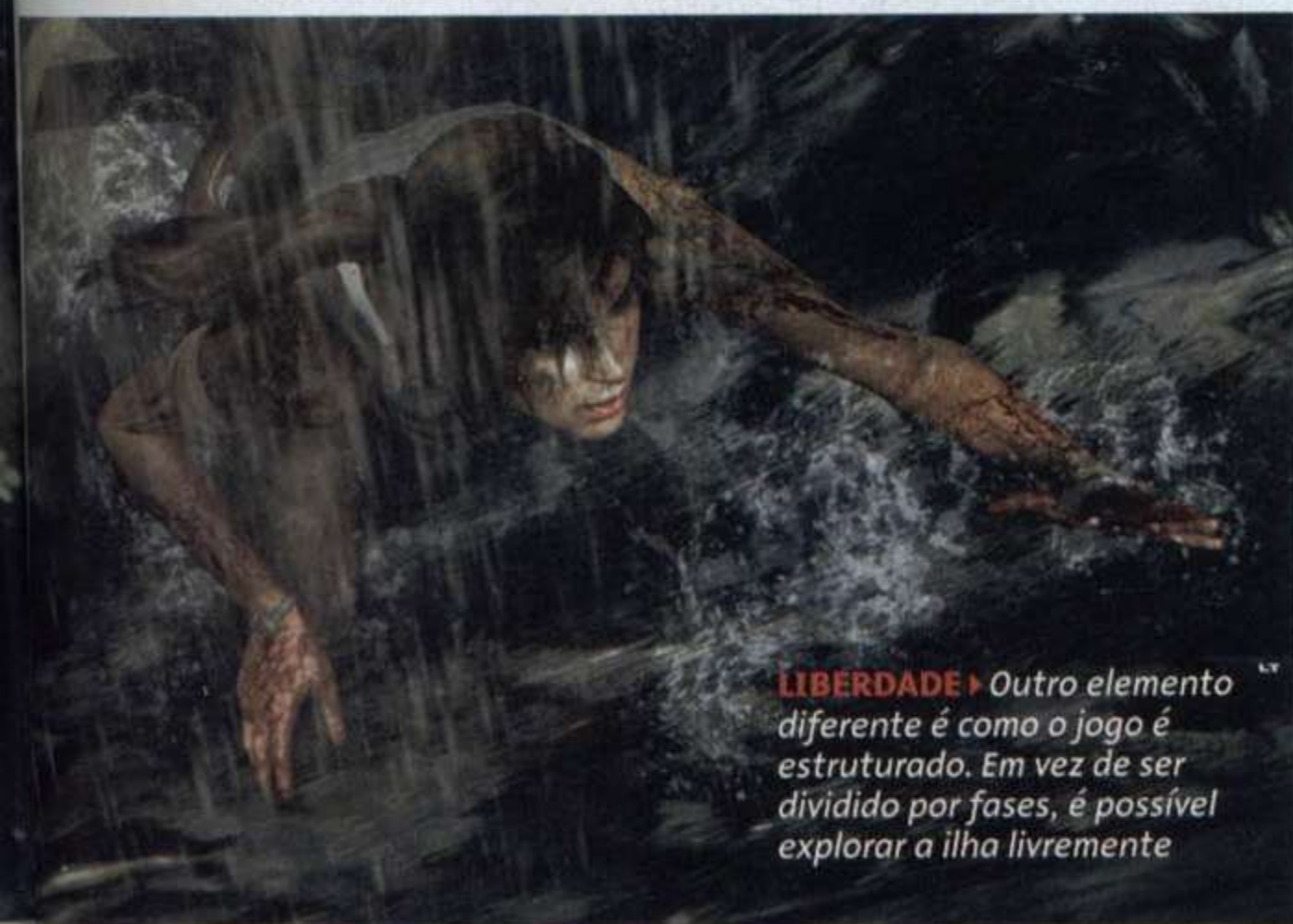
PREMONIÇÃO ▶ Para guiar Lara pela ilha, a heroína possui uma visão especial, uma espécie de "instinto de sobrevivência"

↳ O novo Tomb Raider pega emprestado ideias de *Assassin's Creed* e *Prince of Persia*

75% DE POTENCIAL DE SUCESSO



VISCERAL Agora, é preciso trabalhar com objetos comuns à disposição. Explodir objetos e cenários ou tomando atitudes quase suicidas



LIBERDADE Outro elemento diferente é como o jogo é estruturado. Em vez de ser dividido por fases, é possível explorar a ilha livremente



Tomb Raider

VEJA MAIS EM...
playplus.com.br

Esqueça a atleta com físico impecável, capaz de fazer acrobacias sem nenhum arranhão

Voltar às origens não é algo que está em pauta no novo *Tomb Raider*. A principal ideia é modernizar a personagem e também o jogo. Uma prova disso é que o nome do jogo não virá acompanhado por nenhum título adicional ou número. Apenas *Tomb Raider*.

Por essa razão, o jogo reinicia a história. Lara está mais jovem do que em seu primeiro jogo. Recém-saída da faculdade, ela é uma jovem estudiosa com fixação em análises racionais e analíticas, mas possui uma paixão por aventura e arqueologia. E isso a leva a uma expedição. O problema é que o navio naufraga na costa do Japão. Apenas um sobrevivente emerge dos destroços: Lara Croft.

A jovem heroína acorda pendurada e amarrada em uma caverna. Ao contrário de criar uma fuga fantástica e estilosa, ela balança até queimar as cordas em uma tocha próxima. Após se salvar, uma semelhança entre a nova Lara e as aventuras de Nathan Drake. Ela não cai perfeitamente, muito pelo contrário. Lara cai e uma barra de ferro perfura sua costela. Após uma rápida sequência de botões, ela consegue remover a barra e está livre para fugir da caverna.

Mudança de estilo

Logo ao começar a controlar Lara, é possível perceber que ela mudou. Seus movimentos têm mais

fluidez, lembrando uma mistura de *Assassin's Creed* e *Uncharted*.

Essa nova estrutura fica bem visível nos quebra-cabeças. Em vez de procurar engrenagens ou saltar por plataformas, é preciso trabalhar com objetos comuns que estão à disposição. Isso quer dizer explodir objetos e cenários ou tomar atitudes praticamente suicidas.

Outro elemento diferente é a distribuição dos desafios. Em vez de ser dividido por fases, é possível explorar boa parte da ilha. O que muda é que é necessário avançar em certos pontos para continuar o jogo. Seria como se *Tomb Raider* emprestasse a região central do último *Prince of Persia*. Ou seja, uma área central reúne todas as demais localidades possíveis.

Para guiar Lara pela ilha e ajudar a exploradora a decidir qual é o melhor caminho, ela possui uma visão especial, uma espécie de "instinto de sobrevivência". Ao usar essa visão, toda a tela muda de cor e as partes interessantes para avançar na história ficarão visíveis.

Em vez de procurar engrenagens ou saltar plataformas, é preciso trabalhar com objetos comuns à disposição

T&E

ALISTE-SE PARA ESTA BATALHA



16

NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 ANOS

Tema: Ação

Contém: Assassinato

COMBAT ARMS



COMPLETO SISTEMA
DE CLÃS



DIVERSOS MAPAS, MUITA AÇÃO
E NOVOS CONTEÚDOS ADICIONADOS
REGULARMENTE



CENTENAS DE ITENS
PARA CUSTOMIZAR
SEU PERSONAGEM

ACESSE E

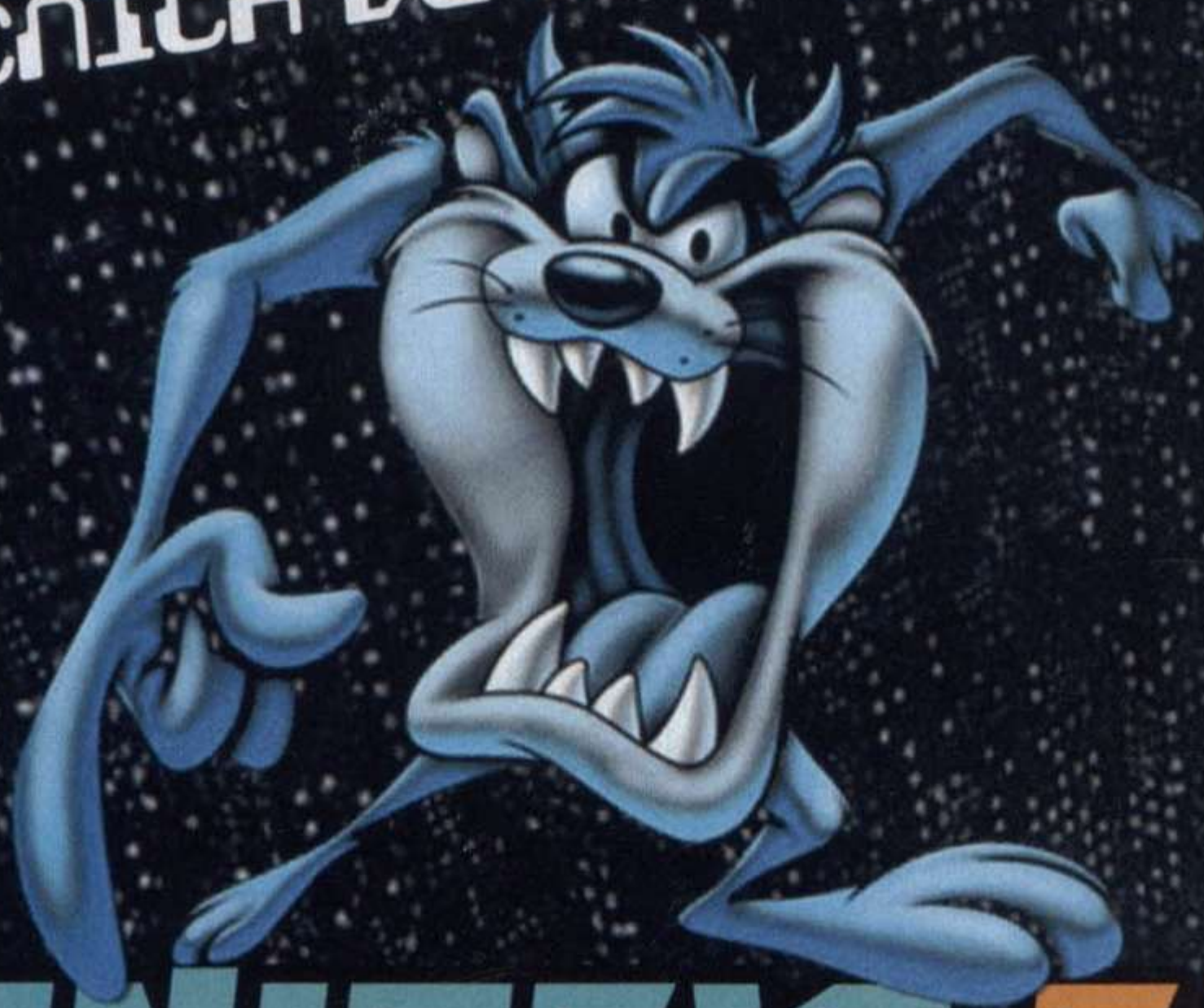
**JOGUE DE
GRAÇA**

levelupgames.com.br

NEXON

Level UP!
levelupgames.com.br

VENDA E ASSISTÊNCIA
TÉCNICA DE GAMES



MANIAC'S GAMES

3 CONsertos
RED LIGHTS
BIPS

JÁ CHEGOU

PS3 - XBOX 360 - WII

- .TROCA DA GPU
- .BRICK
- .TROCA DO LEITOR
- .ATUALIZAÇÃO
- .MANUTENÇÃO GERAL

LOJA 1

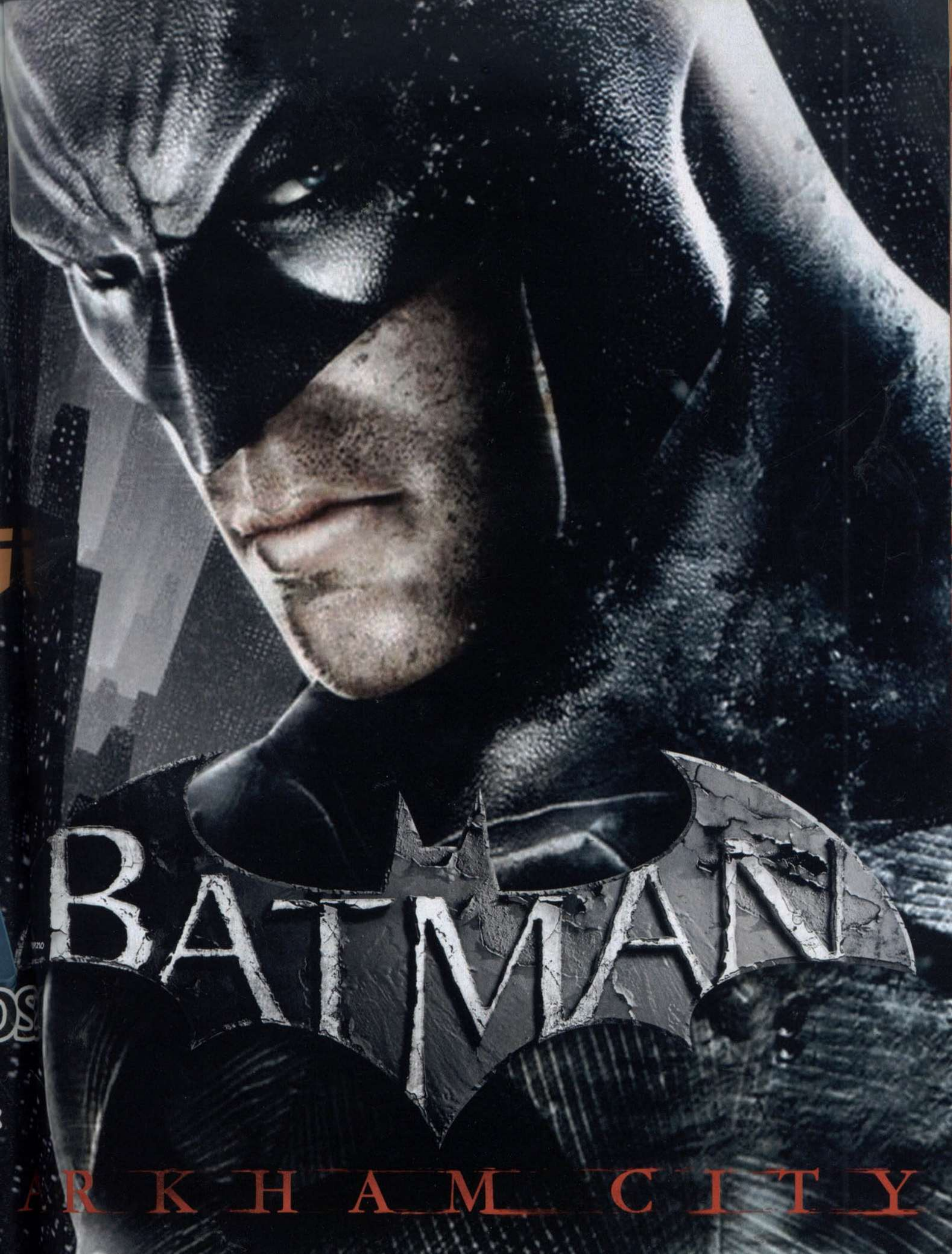
RUA : AURORA N:200 - LOJA 198
GALERIA SÃO PAULO
FONE : 011 - 3221 2086
www.maniacs.com.br



NINTENDO 3D

LOJA 2

RUA : SANTA IFIGÊNIA N: 383
LOJA : 15
FONE : 011-3223-4037
WWW.MANIACS.COM.BR



BATMAN

ARKHAM CITY



L.A. Noire

Encare bandidos nos olhos e ajude Los Angeles a combater o crime



PS3 (disco)

Gênero Ação

Produtora Team Bondi

Distribuidora Rockstar

Legendas/Áudio inglês

Online não

A Rockstar criou uma fórmula que serve como base de comparação para qualquer novo projeto da produtora.

Todo e qualquer lançamento com cidade aberta que leve o selo da produtora será comparado com *GTA*. *Red Dead Redemption* é um *GTA* no Velho Oeste, *Bully* é um *GTA* na escola e boa parte do público imaginava que *L.A. Noire* seria um *GTA* de investigação. Mas essa é a ideia que precisamos tirar da cabeça. Em primeiro lugar, porque *L.A. Noire* foi desenvolvido pela Team Bondi e só é produzido e distribuído pela Rockstar Games. E, outro fator importante: aqui estamos do lado da lei e isso impossibilita uma série de coisas.

Olhe nos olhos

O foco de *L.A. Noire* são as investigações e a Team Bondi investiu pesado para criar o clima perfeito. Para isso, ela desenvolveu o MotionScan, uma

tecnologia que usa 32 câmeras de alta definição, todas apontadas para os rostos dos atores. Com esse sistema, até os menores detalhes são captados e transferidos para a tela. E é aí que Cole Phelps entra na história. O protagonista da aventura é um condecorado veterano de guerra que resolve recomeçar a vida como policial em Los Angeles. Mesmo começando como um simples patrulheiro, tem suas habilidades como investigador reconhecidas rapidamente, graças a sua facilidade ao interrogar pessoas e reconhecer as mínimas alterações faciais, captadas por esse monte de câmeras.

As pistas fornecidas pelo MotionScan são ▶

COLE PHELPS

▶ Veterano da Segunda Guerra Mundial, Cole avança na carreira de investigador





Platinadores

Até o fechamento desta edição da D&T, nenhum leitor havia platinado *L.A. Noire*. Veja quem chegou mais perto até então.

Drigous26 68%
Tj_420 50%
Rlamar 48%

Fcrafael 47%
lanBR 45%
Fonte: www.myps3t.com.br

VALE PLATINAR

Rápido e rasteiro. Todos os troféus são offline e poucos são relacionados aos colecionáveis.

▶ **ESPECIALISTA** ▶ Phelps torna-se um especialista em linguagem corporal, assim como Cal Lightman, protagonista do seriado *Lie to Me*, do canal Fox



D&T
EM VÍDEO

Use aqui o seu celular para assistir aos vídeos das fases indicadas por este símbolo no roteiro. Saiba como usar o QR-Code na página 9.

L.A. usa o MotionScan, tecnologia que usa 32 câmeras de alta resolução, todas apontadas para os rostos dos atores para capturar suas expressões




inúmeras e tão fiéis a realidade que o reconhecimento é imediato. Normalmente, quando Phelps faz uma pergunta a uma pessoa disposta a ajudar e sem nada a esconder, ela responde olhando nos seus olhos, segura do que está dizendo.

Mas quando a mesma tenta ludibriar o investigador, é possível notar um olhar perdido, sem conseguir encarar o investigador; sobrancelhas arqueadas, demonstrando espanto com algumas perguntas; passadas de mãos na cabeça, deixando claro um ar de preocupação. Existem ainda casos de pessoas frias, que mentem ao ponto de deixar escapar um sorriso irônico ou um olhar desafiador ou então personagens que escondem algo por vergonha ou para não se envolver com o crime. Nesses casos, é possível reconhecer a cabeça levemente abaixada, mordidas nos lábios e respostas inseguras.

Após analisar essas alterações, Phelps precisa decidir se a pessoa está falando a verdade, duvidar das afirmações ou então se está mentindo e, nesse último caso, precisa apresentar uma prova.

Veja e escute

Para ter argumentos e provas na hora desses interrogatórios, é necessário fazer uma boa varredura na área do crime e nos locais de investigação. *L.A. Noire* não oferece dicas óbvias durante suas investidas, em vez disso, apresenta dicas sonoras. Enquanto você estiver "caçando" algo relevante, uma música de piano toca ao fundo. Quando ela para, significa que, ou acabaram as coisas relevantes para o caso ou que você se afastou muito da área que precisa ser investigada. Aliados a

Para ter  argumentos e provas nos interrogatórios, **é necessário fazer uma boa varredura na cena do crime e nos locais de investigação.** *L.A. Noire* não oferece dicas óbvias

isso, cada vez que o detetive passa perto de alguma prova, o controle vibra, indicando que é necessário pegar algo por ali. Esse tipo de sutileza também pode ser notado na hora de fazer as perguntas: um barulho característico indica que você acertou ou errou em sua avaliação da resposta apresentada.

Aberto mas nem tanto

Apesar de *L.A. Noire* se enquadrar no sistema Sandbox (mundo aberto), são poucas as semelhanças com *GTA*. A principal divergência entre dois jogos é o clima que cerca as duas aventuras. *GTA* possui centenas de alívios



INOCENTE... Quem não deve nada à lei costuma olhar nos olhos do detetive, não desvia o rosto e responde rápido



...OU CULPADO? A marca dos culpados é a cabeça baixa, medo de encarar, agitação e dificuldade em elaborar respostas



ELZA Em uma boa história de detetive sempre há uma bela mulher que pode (e quer) ajudar de várias "maneiras"

VIBRAÇÃO E MÚSICA

O jogo oferece duas sutis dicas durante as cenas de investigação. A primeira é uma música baixa que

pode até ser confundida com a trilha sonora. Enquanto ela tocar, significa que existe algo a ser investigado no

local. Ao se aproximar de um item que pode ser importante para o caso, o controle vibra.



AVISOS ▶ Enquanto estiver em um local pertinente à missão ou próximo de uma pista, o game avisa com efeitos sonoros

A história principal toma **cerca de 20 horas de jogo e é das mais detalhistas.** Some 18 horas para conseguir alcançar 100% de desempenho

Subindo na profissão

Cole Phelps começa a carreira policial como patrulheiro, sem direito a veículo ou parceiro. Após impressionar seus superiores, ele passa a guarda de trânsito e ganha transporte e ajuda. A escalada segue para o departamento de homicídios, narcóticos e incêndios criminosos



PESADO ▶ Este é um jogo para adultos. As cenas de crime são grotescas e não desviam a câmera de corpos mutilados

cômicos, ao ponto de existir programas de televisão com shows de stand-up comedy. Em L.A., isso simplesmente não existe. O jogo todo é cercado de um clima tenso, com casos que mostram a face mais cruel do ser humano. Pedofilia, abusos sexuais, mutilação, drogas e corrupção são alguns temas.

Aqui, não é possível sair barbarizando, como todo mundo – inclusive você – já fez nas ruas de Liberty City. Nico Belic não pensava duas vezes antes de sair na porrada com alguém, só para conseguir dar uma volta com um carro diferente. Phelps está do lado da lei. Basta passar por cima de um hidrante ou derrubar um

poste para que um aviso apareça na tela lembrando disso. Para pegar um carro, por exemplo, ele exhibe o seu distintivo para o motorista e avisa que precisará do carro emprestado para uma emergência policial.

Também não é possível sair atropelando pedestres – apesar de que algumas pessoas aqui na redação passaram horas provando que isso é possível – nem sair na porrada e, muito menos, entrar em algum estabelecimento para participar de algum minigame. O protagonista de *L.A. Noire* sequer saca uma arma sem que esteja em alguma missão na qual isso seja realmente necessário. Na

verdade, Cole Phelps é tão careta que se Nico passasse na sua frente, cobriria o policial de porrada tranquilamente.

Mas, apesar desta falta de possibilidades, *L.A. Noire* oferece muita coisa para fazer. São 21 casos ligados à história principal do jogo, 40 extras bem menores em que o tiroteio prevalece e mais um bocado de itens colecionáveis e carros para procurar. A história principal toma cerca de 20 horas e é das mais detalhistas, mas aqui levamos 38 horas para conseguir chegar aos 100%. Diversão garantida, mesmo que, desta vez, você precise se policiar para se manter do lado da lei. ▶

AVALIAÇÃO

GRÁFICOS	■■■■■
CONTROLE	■■■■■
DIFICULDADE	■■■■■
REPLAY	■■■■■

ASPECTOS CENTRAIS

ENREDO	■■■■■
DESAFIOS EXTRAS	■■■■■
AMBIENTAÇÃO	■■■■■
ENIGMAS	■■■■■

NOTA FINAL **85**



PISTAS ▶ Siga com atenção o detonado para conseguir sempre o melhor desempenho nos interrogatórios e subir o seu ranking

PLACAS ◀ Ao chegar à cena do crime, veja as placas que indicam as pistas já encontradas. Nós usamos essas indicações no roteiro

CSI dos anos 40

PATROL DESK UPON REFLECTION

Local: Alleyway (Beco)

Ao entrar no local, colete o **jornal #1** ao lado da escada, em cima das caixas. Siga até a porta para encontrar a mancha de sangue. Continue pelo caminho do lado esquerdo, suba pelo cano e pegue a arma ao lado do exaustor. Verifique o número de série e o tambor da arma. Volte para o carro e vá à loja de arma.

Local: Gun Store (Loja de Arma)

Ao entregar a arma, o dono da loja mostra o livro de encomendas. Verifique na segunda página o item com o serial 571893. Isso revela o endereço do suspeito.

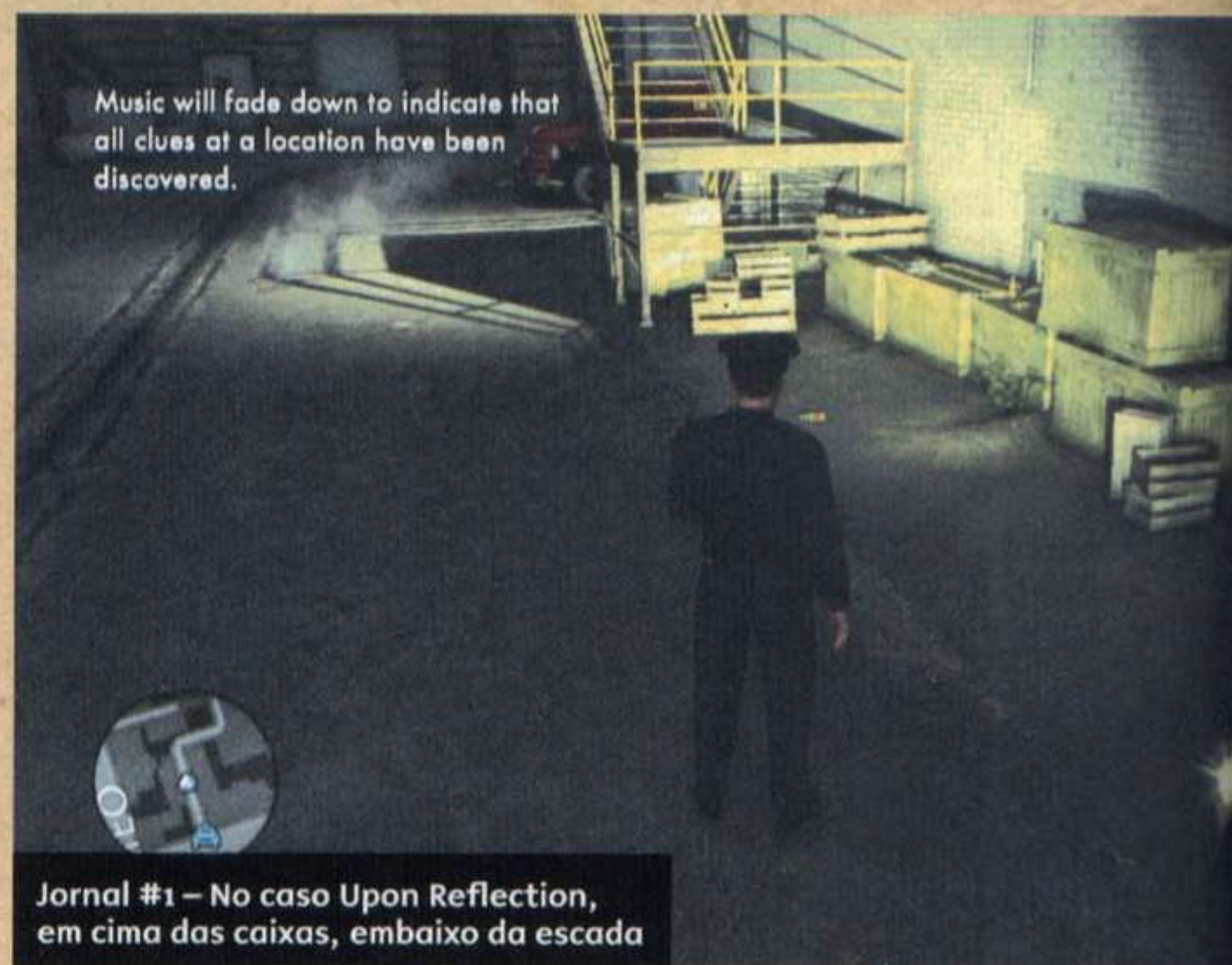
Local: Schroeder's Apartment (Apartamento do Sr. Schroeder)

Hora de falar com o dono da arma, o Sr. Errol Schroeder. Assim que entrar, verifique a caixa postal do lado direito e suba até o apartamento número 2. Ele vai resistir, acerte alguns golpes no suspeito e pegue a caderneta na gaveta.

ARMED AND DANGEROUS

Local: Westlake Savings & Loans

Esse caso é apenas um tutorial de como atirar em suspeitos. O banco da cidade está sendo roubado, siga até o local e acerte os dois homens que estão do lado de fora. Posicione-se na porta e atire em mais três bandidos.



Jornal #1 – No caso Upon Reflection, em cima das caixas, embaixo da escada

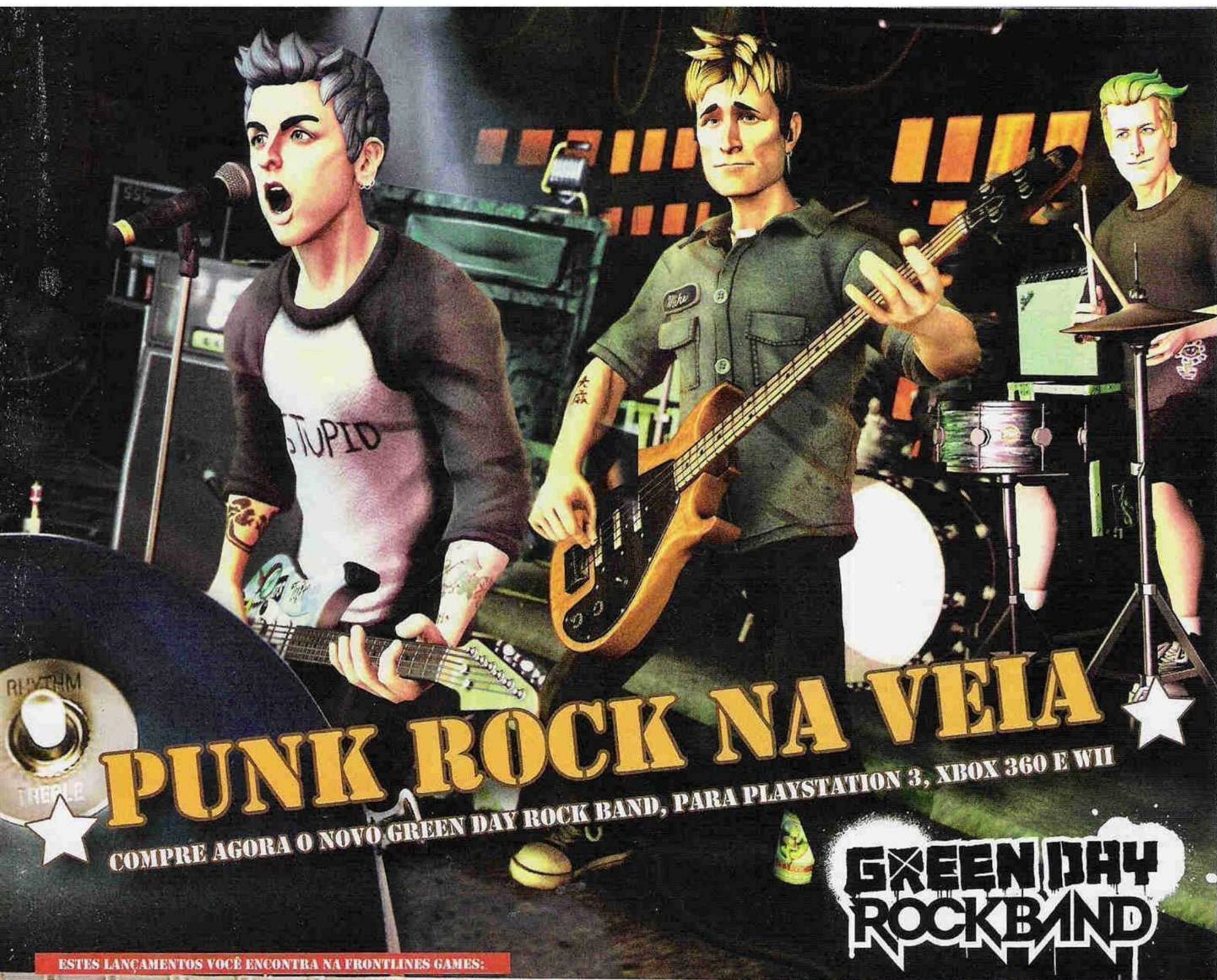
WARRANTS OUTSTANDING

Não há nada de muito importante aqui, apenas mais um tutorial. Ao chegar ao local indicado, um homem começará a correr. Mantenha o **R2** apertado e passe por cima dos obstáculos e suba as escadas. No alto do telhado, solte o braço no safado.

BUYER BEWARE

Local: Nunn Bush Shoes

Fale com o homem que veste camisa laranja e descubra que a balconista da loja viu tudo. Investigue o corpo da vítima. Verifique o bolso direito para encontrar um voucher. No chão, há algumas cápsulas ▶



PUNK ROCK NA VEIA

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

GREEN DAY ROCKBAND

ESTES LANÇAMENTOS VOCÊ ENCONTRA NA FRONTLINES GAMES:



Wii PS3
XBOX 360 PSP
NINTENDO DS PlayStation.2

FRONT LINES
video games

**GAMES
CONSOLES
ACESSÓRIOS**

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

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

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX

de munição e na lixeira, o revólver do crime. Entre para fazer algumas perguntas para a balconista da loja.

PERGUNTAS: CLOVIS GALLETTA

Eyewitness account

Resposta: Lie

Prova: Layaway Voucher

Possible Murder Suspect

Resposta: Doubt

Details of Shooting

Resposta: Doubt

Local: Eagleson's Gun Store

Siga até a loja e fale com o dono para ele confirmar que o proprietário da loja de joias esteve há pouco tempo pedindo munição e reparos na arma encontrada na cena do crime.



Local: Hartfield's Jewelry Store

Assim que chegar ao local, converse com o balconista. Ele é Edgar Kalou e vai sair correndo; siga-o e, assim que possível, mire no safado e atire para o alto. Caso não consiga atirar, continue correndo até dar um jeito de pegar Edgar.



Jornal # 2 – No caso The Driver's Seat, na sala do lado direito, na mesa

PERGUNTAS: EDGAR KALOU

Argument with Gage

Resposta: Lie

Prova: Suspect positively Identified

Possible religious motive

Resposta: Doubt

TRAFFIC DESK

THE DRIVER'S SEAT

Local: Freight Depot

Verifique o porta-malas do carro para encontrar um recibo de compra de um porco. No ponto A, pegue a carteira e os óculos caídos no chão. No ponto B, há um cano todo cheio de sangue e no C, um carro com o interior todo sujo de sangue. Converse com a testemunha.



PERGUNTAS: NATE WILKEY

Purpose at scene

Resposta: Truth

Knowledge of Adrian Black

Resposta: Truth

Contents of wallet

Resposta: Doubt

Bloodstained pipe found

Resposta: Truth

Local: Black Residence

Ao investigar a casa, na sala do

INTERROGATÓRIO

Praticamente todas as missões exigem que você interrogue os envolvidos nos casos.

Alguns estão dispostos a ajudar e contam a verdade (Truth). Porém, muitos querem esconder alguma coisa ou, simplesmente, não querem se envolver. Cabe a você, analisando as expressões faciais dos suspeitos, descobrir a verdade.

Se desconfiar que a pessoa está mentindo, mas não tiver como provar, duvide (Doubt). Caso tenha certeza de que estão tentando enrolá-lo, escolha mentira (Lie), mas aí é necessário apresentar uma pista que comprove a mentira.

Fazer um interrogatório perfeito gera pontos para o seu ranking e resulta em uma melhor classificação no relatório final de L.A. Noire.



lado direito da entrada, há uma mesa com o **jornal #2** e uma caixa de fósforos com um endereço. Na mesa da cozinha, há um recibo de instalação de sistema de gás. Ao lado, há um panfleto com as instruções de como fica depois de instalado, olhe atrás dele.

No quarto, está um estojo de óculos da mesma marca do encontrado no local do crime. Ao lado há uma foto, veja atrás dela para achar uma mensagem. No guarda-roupa, há uma passagem de trem. Investigue o lado de fora da casa para achar o encanamento no chão; monte-o conforme a imagem.

PERGUNTAS: MARGARET BLACK

Slaughterhouse receipt

Resposta: Truth

Cavanaugh's Bar matchbook

Resposta: Truth

Location of Adrian Black

Resposta: Truth

Photograph signed 'Nicole'

Resposta: Lie

Prova: Concealed Message

Alibi for Mrs. Black

Resposta: Truth

Local: Cavanaugh's Bar

Converse com o homem atrás do balcão para que ele indique a pessoa que você está procurando.

PERGUNTAS: FRANK MORGAN

Link to Abandoned Vehicle

Resposta: Lie

Prova: Receipt for live hog

Location of Adrian Black

Resposta: Doubt

Local: Morgan's Apartment

Ao chegar ao local, verifique a caixa de correios para descobrir o apartamento do Morgan. Adrian está lá e vai tentar fugir; corra atrás dele até que o seu parceiro o alcance.



A MARRIAGE MADE IN HEAVEN

Local: Ray's Bar

No ponto D você encontra o corpo. Há uma carta no bolso direito e uma carteira no esquerdo.

MAÇANETAS DURADAS

Você pode abrir qualquer porta que tiver a maçaneta dourada. Se ela for de outra cor, esse local nunca será acessível.



Converse rapidamente com os policiais, verifique as manchas de sangue e a freamada de pneu. Vá ao beco, à esquerda do bar, para encontrar uma faca no lixo. Entre no bar e pegue o **jornal #3** em cima do balcão. Saia e fale com a mulher do lado de fora.



PERGUNTAS: SHANNON PERRY

Eye witness report

Resposta: Truth

Suspect vehicle description

Resposta: Truth

Argument

Resposta: Doubt

Converse com o homem no balcão.

PERGUNTAS: SHANNON PERRY

Hit and run incident

Resposta: Doubt

Association with victim

Resposta: Truth

Argument overheard in bar

Resposta: Doubt

Joint business venture

Resposta: Doubt



Local: Pattison Residence

PERGUNTAS: LORNA PATTISON

Hit and run incidente

Resposta: Doubt

Nature of argument

Resposta: Doubt

Partnership with

Leroy Sabo

Resposta: Lie

Prova: Insurance letter

Volte ao bar e use o telefone para falar com o coronel e seguir com a sua investigação.

Local: Shelton Residence

Ao chegar ao local, William Shelton vai tentar fugir, persiga-o cara pelas ruas até chegar à estação. Prenda o sem-vergonha.

Local: Central Morgue

Fale com o coronel no necrotério. Não precisa procurar nada, podemos ir para o próximo local.

Local: Pattison Residence

Hora de correr atrás de Leroy. Siga até o beco onde ele vai fazer uma refém. Espere ele abrir um pouco a guarda e atire na cabeça dele.

THE FALLEN IDOL

Local: Crash Site

Desça pelo caminho do lado esquerdo até chegar ao carro. Verifique a calcinha em cima do capô e também a carta dentro da bolsa. Olhe dentro do carro e depois fale com o coronel sobre a cabeça de boneco que ele encontrou. Suba e fale com June, a mulher que está sentada na traseira do carro.



PERGUNTAS: JUNE BALLAR

Doping allegation

Resposta: Doubt

Injured female passenger

Resposta: Lie

Prova: Underwear



Jornal # 3 – No caso A Marriage Made in Heaven, no balcão do bar



Jornal # 4 – No caso The Fallen Idol, do lado de fora do estúdio

Fake shrunken head

Resposta: Doubt

Suspect Mark Bishop

Resposta: Doubt

Local: Central Receiving Hospital

No hospital, verifique o prontuário médico na cama. Depois, converse com a mulher.

PERGUNTAS: JESSICA HAMILTON

Crash site incident report

Resposta: Lie

Prova: Underwear

Contact with parentes

Resposta: Lie

Prova: Letter from mother

Association with

Mark Bishop

Resposta: Doubt

Evidence of criminal abuse

Resposta: Truth

Saia e siga o carro da June. Mantenha distância, ela não pode perceber. Ao chegar ao café, entre com cuidado e sente na segunda mesa do lado esquerdo, onde há o **jornal #4**. Ouça a conversa para descobrir o endereço de Bishop.

Local: Bishop's Apartment

Use o elevador para subir, vire à esquerda e bata no quarto 803. Entre no primeiro quarto à esquerda e encontre o cheque de \$20.000 no chão. Na sala observe, a sela de cavalo.

No próximo quarto, à esquerda, há uma foto na escrivaninha e uma réplica de um filme na outra. Na sala onde a mulher está sentada, há outra foto. Converse com a mulher.



PERGUNTAS: GLORIA

Domestic disturbance

Resposta: Doubt

Whereabouts of Bishop

Resposta: Truth

Check for \$20,000

Resposta: Lie

Prova: \$20.000 check

Abuse of Jerssica Hamilton

Resposta: Doubt

Use o telefone para descobrir o endereço do Silver Screen Props.

Local: Silver Screen Props

Após entrar e conversar com o homem, assim que estiver na área externa, vire à direita e pegue o **jornal #5** em cima da mesa. Pegue um frasco na estante do set de filmagem. Novamente do lado de fora, empurre a parede falsa atrás das latas de lixo. Na pequena sala, pegue o rolo de filme na estante. ▶

À direita, há uma caixa de filme vazia. De volta à área externa, veja a cabeça de boneco na bancada. Hora de fazer umas perguntas para o homem.

PERGUNTAS: MARION HOPGOOD

Association with Ballard

Resposta: Lie

Prova: Empty film canister

Whereabouts of Bishop

Resposta: Truth

Relationships with Ballard

Resposta: Lie

Prova: Empty film canister

Evidence of blackmail

Resposta: Lie

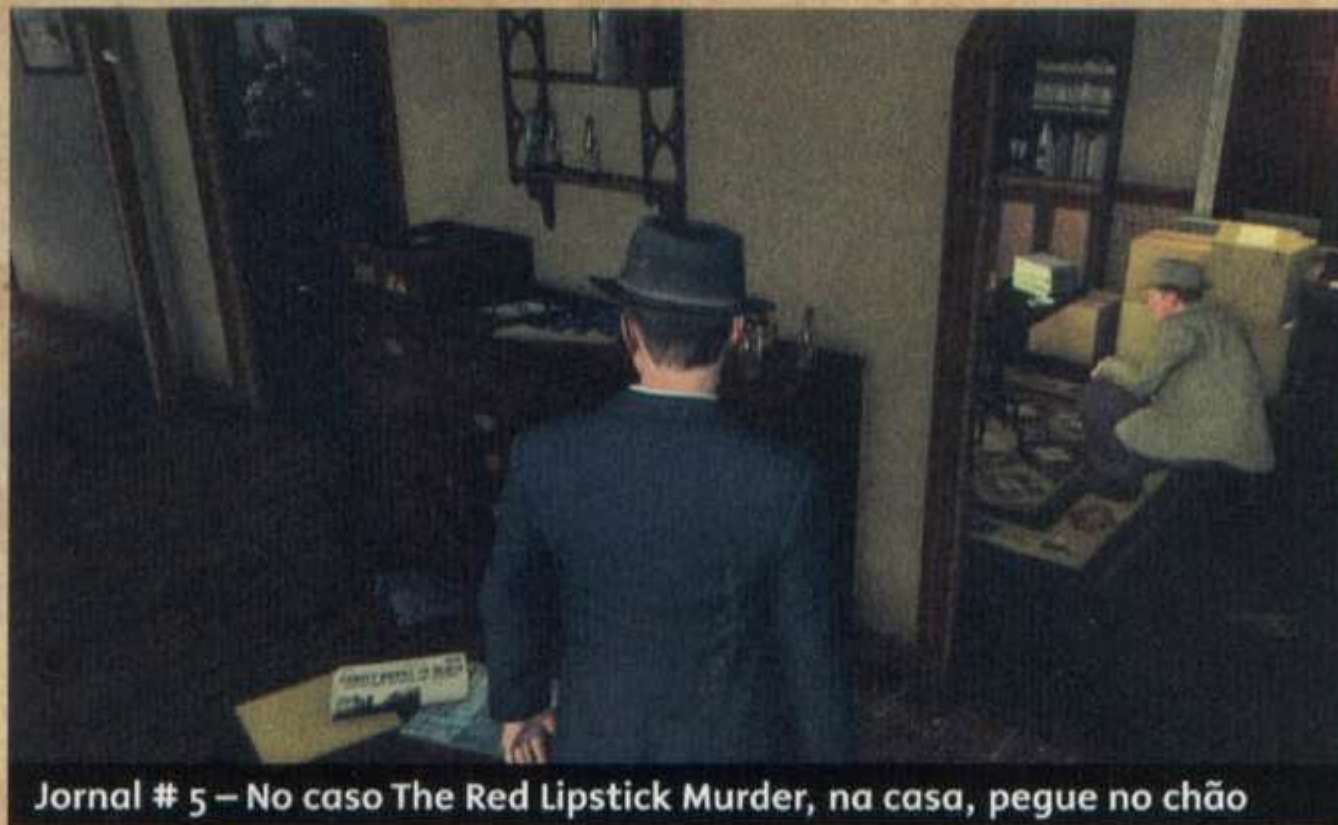
Prova: Blackmail



Há inimigos a sua espera. Não perca tempo saindo do carro. Saia em disparada e destrua os dois carros que estão perseguindo-o.

Local: Jungle Drums Set

Finalmente, você se encontra com



Jornal # 5 – No caso The Red Lipstick Murder, na casa, pegue no chão

Mark Bishop. Persiga-o no estúdio. No alto da construção, você verá o local ser invadido por gângsteres que querem a pele de Mark. Desça pelo caminho indicado por ele, elimine todos e proteja o seu prisioneiro até a chegada dos reforços.

HOMICIDE DESK THE RED LIPSTICK MURDER

Local: Crime Scene

Ao chegar ao corpo, verifique a escrita no meio dele. Traumatismo na cabeça e anel estão faltando na mão esquerda da vítima. Verifique o pequeno globo terrestre ao lado da árvore, monte-o e veja o endereço de um clube. Do lado

direito, há uma bolsa feminina com um batom dentro e perto do corpo, há uma pegada.

Local: The Bamba Club

Fale com o barman para descobrir algum nome que possa ajudar na investigação. Entre no bar para falar com o dono. Em seguida, use o telefone da recepção para saber para aonde deve ir.



PERGUNTAS:

MARION HOPGOOD

Suspect seen with victim

Resposta: Truth

Ring stolen from victim

Resposta: Doubt

Knowledge of husband

Resposta: Doubt

Local: Henry Residence

Assim que entrar na casa, olhe à esquerda e pegue o **jornal #6** no chão. Siga para a próxima sala, onde há um sapato de mulher no chão. À direita da pia, há uma janela quebrada. Veja o bilhete na geladeira. No quarto, investigue a caixa de anel vazia em cima da penteadeira. Ao sair da casa, observe a vizinha chegando, pule o muro e converse com ela para saber das brigas.



Local: Jacob Henry's Apartment

Verifique ao lado do telefone um bloco de notas, use o lápis para escrever por cima e descobrir o bilhete escrito antes. Siga para o quarto e veja o sapato dentro da mala. Volte e converse com Jacob.

PERGUNTAS: JACOB HENRY

Movement of victim

Resposta: Lie

Prova: Husband's Alibi

Last contact with victim

Resposta: Truth

Motive for murder

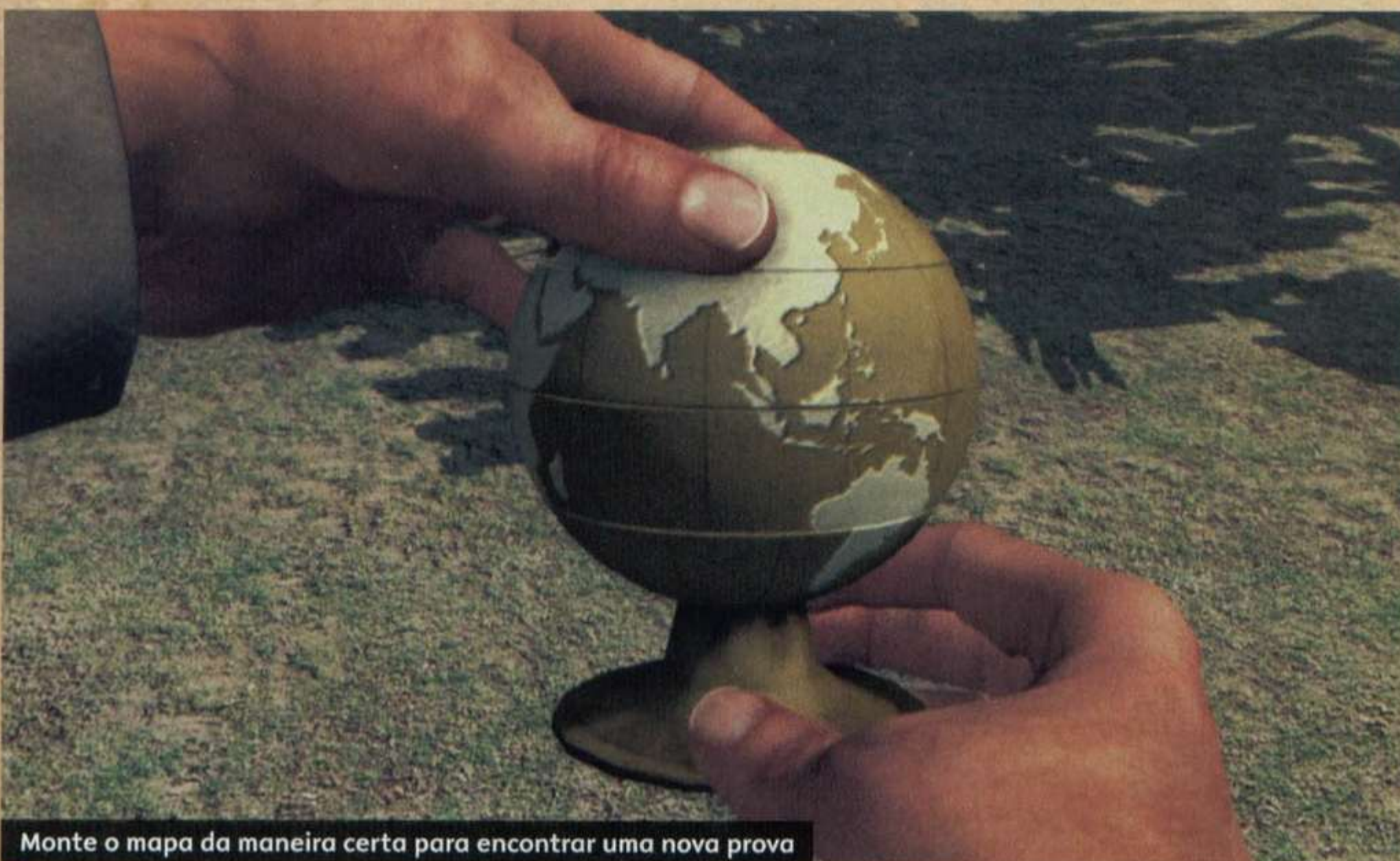
Resposta: Lie

Prova: Death note

Jacob vai reagir. Nocauteie o cara e use o telefone para conseguir novas informações.

Local: Mendez's Apartment

Suba até o quarto andar e invada o apartamento 16. Siga para o



Monte o mapa da maneira certa para encontrar uma nova prova

Somente para PlayStation®

MOTORSTORM[®] APOCALYPSE



www.motorstorm.com

Distribuído por © 2011 Sony Brasil Ltda. Todos os direitos reservados. Fica proibida a reprodução total ou parcial sem permissão por escrito. O logo SONY e "make.believe" são marcas registradas da Sony Corporation. "PlayStation" e o logo família "PS" são marcas comerciais registradas e "PS3" é uma marca comercial da Sony Computer Entertainment Inc. Todas as outras marcas comerciais são de propriedade de seus respectivos donos.

quarto e observe o sapato no chão, o batom e a barra na caixa com sangue. Mendez vai entrar no apartamento. Persiga-o até que ele entre em um carro. Entre no carro do seu parceiro, siga o suspeito e controle a velocidade para ficar ao lado do carro do alvo e facilitar a mira do seu parceiro.



THE GOLDEN BUTTERFLY

Local: Crime Scene

Investigue o corpo da vítima. Há marcas de corda no pescoço, falta um anel na mão direita, um relógio na mão esquerda e há uma pegada de um homem no peito. Na bolsa, no ponto B, há uma placa com um nome e dinheiro, o que demonstra que não foi um roubo. No ponto C, há pegadas do mesmo tamanho da encontrado no cadáver.

Local: Moller Residence

Dê uma olhada no quarto onde há um sapado no chão e caixas vazias de anel e relógio na penteadeira. Volte à sala e converse com a jovem Michelle.



PERGUNTAS: MICHELLE MOLLER

Missing watch and rings

Resposta: Truth

Last contact with victim

Resposta: Doubt

State of parents' marriage

Resposta: Doubt

Vá falar com Hugo Moller.

PERGUNTAS: HUGO MOLLER

Footprints at the crime scene

Resposta: Lie

Prova: Size eight Work Boots

Alibi for Hugo Moller

Resposta: Lie

Prova: Husband's Alibi

Missing persons report

Resposta: Doubt

History of violence

Resposta: Lie

Prova: Butterfly brooch

Ao sair da casa, converse com a vizinha que mora em frente. Hugo vai atear fogo nas provas, corra atrás dele e aperte **↑** para derrubá-lo. Volte e investigue o sapato que ele estava queimando. Use o telefone para descobrir o endereço da escola.



Local: Central Morgue

Volte à central para conversar com o coronel e faça a comparação com os tipos de corda. A vítima foi estrangulada com a terceira corda de cima para baixo.

Local: Belmont High School

Na escola, encontre Eli Rooney correndo. Faça-o parar e recupere o broche. Verifique o porta-malas do carro verde e encontre a corda, um macacão e uma barra de ferro com sangue. Faça uma ligação e siga para a central.

Local: Central Police Station

PERGUNTAS: ELI ROONEY

Footprints at crime scene

Resposta: Doubt

Place of Employment

Resposta: Doubt

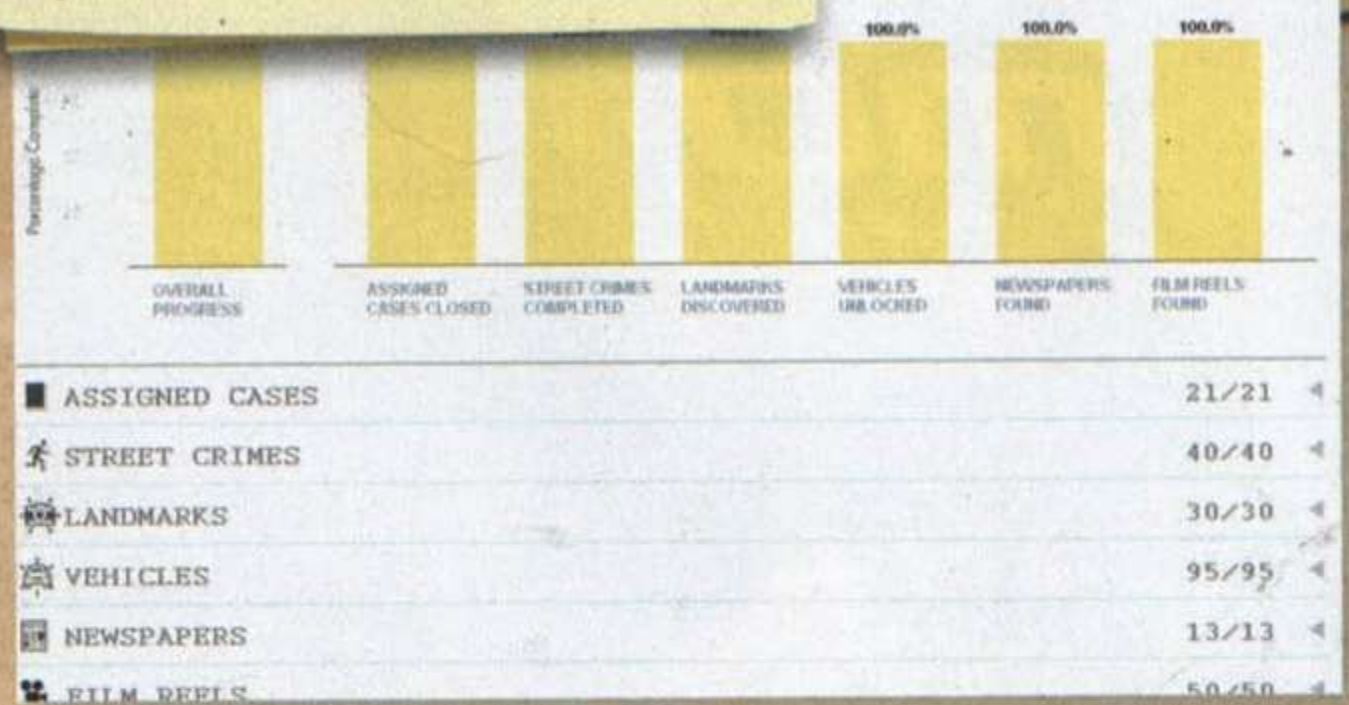
Access to braided rope

Resposta: Truth

FAÇA 100%

Veja os desafios que representam o total de desafios de L.A. Noire:

- 57% = Todos os 21 casos da história
- 15% = Complete os 40 street crimes
- 15% = Dirija os 95 veículos diferentes
- 7% = Encontre todos os 50 golden films
- 3% = Visite os 30 pontos turísticos
- 3% = Encontre os 13 jornais



Motive for murder

Resposta: Doubt

Acuse Rooney (Charge) e coloque-o de uma vez na cadeia.

THE SILK STOCKING MURDER

Local: Crime Scene

Examine o corpo para encontrar a ferida no rosto, o cartão da biblioteca na mão direita e um ferro na mão esquerda. Também há uma frase no dorso da mulher. No ponto A, colete o cachecol com sangue. No B, há um rastro de sangue que leva a um chapéu de mulher, com o nome Antonia. Um pouco para a direita, há uma lata de lixo com um sapato dentro



e, perto da viatura, há uma chave presa no sistema hidráulico. Siga o rastro de sangue, suba as escadas e encontre uma carta dentro do poleiro. Vá para o telhado à direita e continue em frente até encontrar o rastro, um estojo de maquiagem e um anel pendurado. No alto do último telhado há um pincel com sangue e uma bolsa com a segunda parte do cartão da biblioteca.

Local: Antonia's Residence

Após conversar com a dona do local, suba as escadas e verifique o último quarto à esquerda. Veja a janela quebrada com uma barra de ferro, a carta dentro da mala e a foto na gaveta.

PERGUNTAS: BARBARA LAPENTI

Possible suspects

Resposta: Truth

Movements of victim

Resposta: Doubt

Evidence of break-in

Resposta: Lie



Pule a janela para encontrar uma prova do lado de fora da casa

PÉ NA PORTA, TAPA NA CARA

Para exigir respeito, muitas vezes, é necessário usar os punhos e socar os suspeitos que resolverem se engraçar. O sistema é simples: use **X** para golpear, **■** para esquivar. Um, dois, um, dois...



Prova: Broken Window

Breakdown of marriage

Resposta: Lie

Prova: Charm Bracelete

Local: El Dorado Bar

Converse com o barman para receber os papéis de divórcio dos Maldonados.

PERGUNTAS: DIEGO AGUILAR

Missing jewelry

Resposta: Doubt

Movements of victim

Resposta: Truth

Saia pela porta de trás e fale com o entregador de frutas.

Local: Maldonado's Residence

Suba até o terceiro andar e entre no apartamento 304. Depois de dar uma surra no pessoal, comece a investigar a cozinha. Ao lado da geladeira, há uma camisa com sangue. Faça perguntas para os vizinhos dos apartamentos 305, 302 e 301. Use o telefone do 304.



Local: Central Station

Fale com o capitão e veja a carta do assassino. Vá para a sala de interrogatório 2 (Interview 2) e fale com Angel Maldonado.

PERGUNTAS: BARBARA LAPENTI

Last contact with victim

Resposta: Lie

Prova: Husband's Alibi

Divorce proceedings

Resposta: Lie

Prova: Divorce Papers

Jewelry taken from body

Resposta: Truth

Bloodstained shirt found

Resposta: Doubt

Local: Just Picked Fruit Market

Vá direto falar com o balconista.



O cara que o ignorou no bar vai precisar inventar uma boa desculpa

PERGUNTAS: BARBARA LAPENTI

Distinctive necklace

Resposta: Doubt

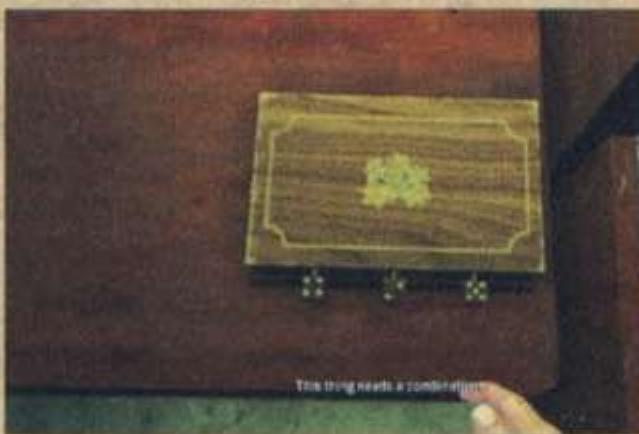
Contact with victim

Resposta: Doubt

Movements of victim

Resposta: Truth

Abra a porta verde, encontre a faca com sangue e a barra de ferro. Abra a caixa com a senha 2-5-3. Persiga o assassino.



THE WHITE SHOE SLAYING

Local: Crime Scene

Veja a etiqueta da lavanderia ou investigue o corpo. Há pegadas do lado direito e marcas de pneu um pouco abaixo. Ao tentar usar o telefone, uma senhora aparece. Só existe uma pergunta para fazer para ela e a resposta é verdadeira. Use o telefone e pegue o endereço.



Local: Superior Laundry Services

Fale com o balconista e receba um livro. Procure pelo código F1363.

Local: Taraldsen Residence

Vasculhe a casa. Na sala, ao lado do tabuleiro de xadrez, há uma caixa de fósforos. Pegue a bolsa da vítima, uma jaqueta molhada e botas sujas no quarto. Saia da casa e veja o barco, onde há uma corda pendurada. Volte e fale com o marido de Thereza, a vítima.



PERGUNTAS: LARS TARALDSEN

Possible suspects

Resposta: Lie

Prova: Bow Rope

Alibi for Lars Taraldsen

Resposta: Doubt

Victim's state of mind

Resposta: Doubt

Last contact with victim

Resposta: Lie

Prova: Wet Jacket

Após a conversa, use o telefone para receber atualizações do caso.

Local: Baron's Bar

Questione o barman.

PERGUNTA PARA BENNY CLUFF

Last contact with victim

Resposta: Truth

Vagrant male suspect

Resposta: Doubt

Yellow cab 3591

Resposta: Truth

FILMES PERDIDOS PELA CIDADE

Encontrar as caixas douradas (Golden Films) em Los Angeles é uma das metas extras do game. É melhor fazer isso após terminar o jogo, assim é possível seguir a ordem que apontamos no nosso mapa.



#01 Passe em frente à pequena estação de trem e corra até a caixa d'água.



#02 Entre na pequena vila e suba a primeira escada do lado esquerdo.



#03 Entre na rua até chegar à parte alta, de frente para o estádio.



#04 Corra na direção da casa. A caixa está do lado esquerdo, perto das lixeiras.



#05 Dê a volta no posto de gasolina, está perto das caixas.

Continua...

GOLDEN FILMS



Ao responder a primeira pergunta correta, ele vai entregar um papel com um local para investigar. Ao terminar as perguntas, o suspeito vai fugir. Siga-o a pé e entre no primeiro carro e persiga-o.

PERGUNTAS: RICHARD BATES

Contact with victim

Resposta: Doubt

Account of movements

Resposta: Doubt

Use o telefone após a conversa e volte para a delegacia.

Local: Central Police Station

Siga para a sala Interview Room 2 e fale com o suspeito.

PERGUNTA: JAMES JESSOP

Contact with victim

Resposta: Doubt

Incident with Bates

Resposta: Doubt

Local: Hobo Camp

Após a briga, entre na cabana e pegue o **jornal #7** na mesa. Fique de olho na bolsinha em cima da mesa, dentro há uma etiqueta e também a corda com sangue.



Nem sempre sinais de indignação são verdadeiros em um interrogatório

Local: Central Police Station

Volte para falar com o novo suspeito, na Interview Room 1.

PERGUNTAS: STUART ACKERMAN

Motive for murder

Resposta: Doubt

Contact with victim

Resposta: Doubt

THE STUDIO

SECRETARY MURDER

Local: Globe Loan & Jewelry

Fale com o homem, examine os dois anéis, converse e saia.

Local: Railyard

Siga o carro e, ao chegar ao corpo, observe a mão direita sem anel e a cabeça da vítima. Veja os itens a frente: bolsa, bilhetes, caixa de fósforos e uma lista de nomes. Converse com o homem uniformizado sentado e ele vai entregar um batom. Use o telefone.

PERGUNTAS: JOHN FERDINAND

Interference with evidence

Resposta: Truth

Discovery of victim's body

Resposta: Doubt

Local: Levine's Liquor Store

Siga Robbins até o fundo do estoque e verifique o pequeno quarto. Encontre o livro e o pino de boliche. Questione Robbin.



PERGUNTA PARA ROBBIN

Contact with victim

Resposta: Truth

Relationship with victim

Resposta: Truth

Knowledge of McCaffrey

Resposta: Doubt

Local: Mensch's Bar

Fale com o barman e com o homem sentado.

PERGUNTAS:

GROSVENOR MCCAFFREY

Criminal history

Resposta: Doubt

Relationship with victim

Resposta: Lie

Prova: Book

Volte à central para uma nova reunião. Ao sair, use o telefone.



#06 Está na entrada do cinema, atrás da coluna principal.



#07 No lado direito da ponte de madeira, em um gramado em forma de círculo.



#08 Embaixo da árvore da praça, procure pela caixa de mais um filme.



#09 Na mesa de jardim, entre as casas do local. Está bastante visível.

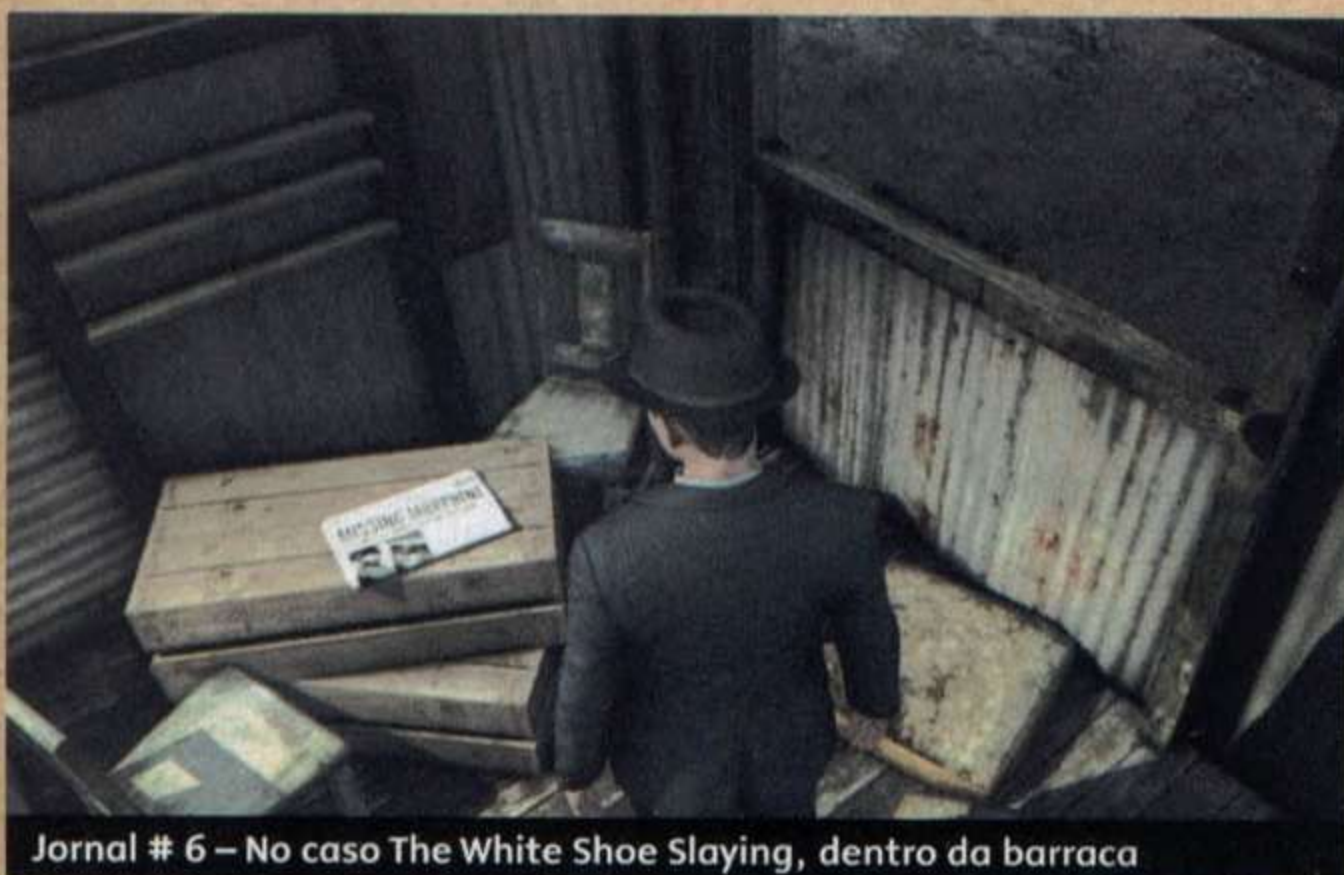


#10 Embaixo da árvore, no parque. Mais um para a sua coleção.



#11 Na sacada da casa verde, atrás do muro do posto de gasolina.

Continua...



Jornal # 6 - No caso The White Shoe Slaying, dentro da barraca

GAMES MIX

WWW.GAMESMIX.COM.BR

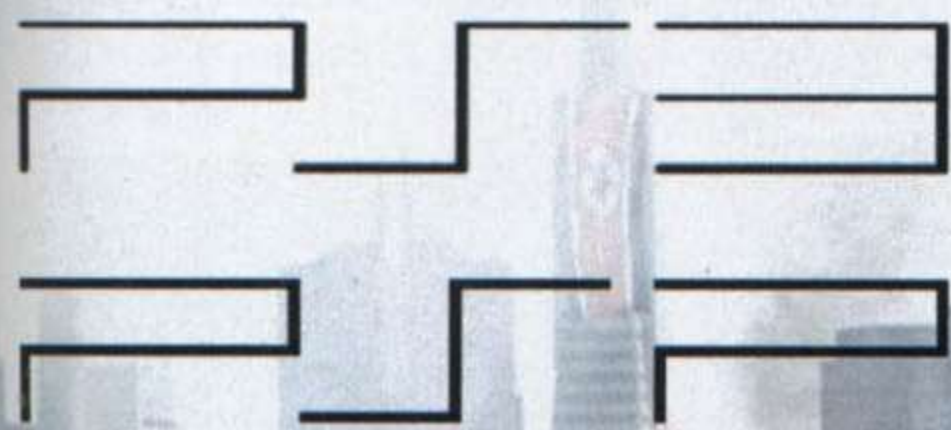
Tel. (11) 3223-6862

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

.VARIADOS CONSOLES
.VASTA LINHA DE ACESSÓRIOS
.MÃO DE OBRA ESPECIALIZADA
JOGOS

PARCELE EM ATÉ 18x EM NOSSA LOJA VIRTUAL

Wii™



NINTENDO DS™



XBOX 360

R. Santa Ifigênia - 383 - Loja 30 - Centro - São Paulo - SP



A dona da pensão sabe tudo sobre as brigas de casais

Local: Rawling's Bowling Alley
Depois de falar com a senhora, entre na sala do lado esquerdo e comece uma perseguição de carro.

Local: McCaffrey's Apartment
Suba até o segundo andar e entre no apartamento 6. Na mesa está a outra metade da carta que você encontrou na cena do crime e no chão há um ferro com sangue. Suba até o telhado, encontre e persiga o suspeito.



Local: Central Police Station

PERGUNTAS:
JAMES TIERNAN (SALA 1)
Relationship with victim

Resposta: Lie
Prova: Victim Last Seen
Alibi for James Tiernan
Resposta: Doubt
Alibi for James Tiernan
Resposta: Lie
Prova: Liquor Purchase

PERGUNTAS: GROSVENOR
MCCAFFREY (SALA 2)
Alibi for McCaffrey

Resposta: Lie
Prova: Tom Letter
Access to tire iron
Resposta: Lie
Prova: Tiernan's Accusation
Use o telefone e volte.

PERGUNTAS: GROSVENOR
MCCAFFREY (SALA 2)
Military service

Resposta: Lie
Prova: McCaffrey's criminal record

PERGUNTAS:
JAMES TIERNAN (SALA 1)
Events prior to murder

Resposta: Lie
Prova: McCaffrey's accusation
Volte e acuse Grosvenor McCaffrey de assassinato.

THE QUARTER MOON MURDERS
Não existem interrogatórios nesta missão. Tudo funciona como um jogo de gato e rato.

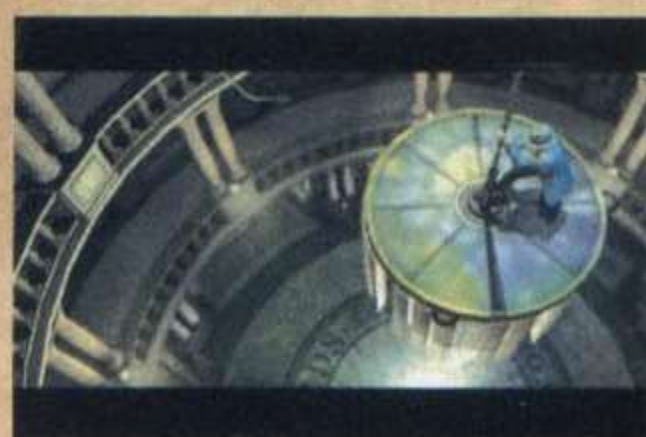
Local: Central Police Station
Na conversa com o coronel, receba a carta do assassino da Black Dahlia e um trecho de outra.

Local: Pershing Square
Na praça, siga até a fonte e escale-a para pegar o segundo trecho e um cartão de segurança em nome de Elizabeth Short. Abra o mapa e escolha Hall of Records.



Local: Hall of Records
O objetivo é subir no lustre

gigante. Suba até o último andar e procure a porta que dá acesso à escada. Passe lentamente pelo cabo de aço, pegue o terceiro trecho e o relógio sobre o lustre. Balance de um lado para o outro com o analógico esquerdo para escapar da armadilha. Abra o mapa do jogo e escolha a opção L.A. Public Library.



Local: L.A. Public Library
Você precisa subir até a cúpula da biblioteca: isso inclui escalar canos, escadas e andaimes. No alto está o quarto trecho e um medalhão. Abra o mapa do jogo e escolha a opção Westlake Tarpits.

Local: Westlake Tarpits
Depois de colocar a roupa ridícula, passe pelas passarelas afundadas até chegar à ilha. Lá está o quinto trecho e um sapato. Abra o mapa do jogo e escolha L.A. County Art Museum.



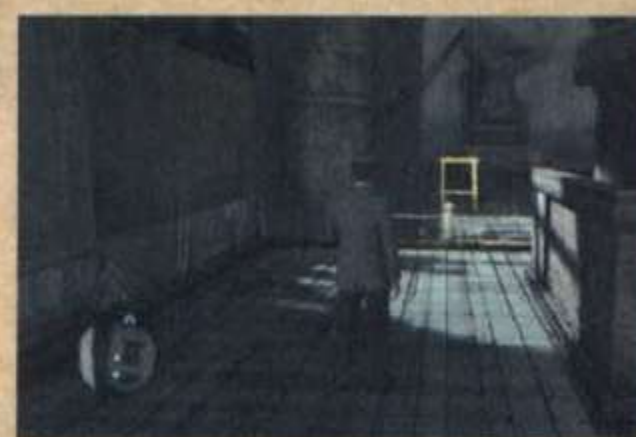
Local: L.A. County Art Museum
Siga as placas até o labirinto. Siga



Você já viu um labirinto que têm placas indicando o caminho certo?

o caminho linear e, na primeira bifurcação, escolha o caminho da esquerda. No monumento, pegue o sexto trecho e o anel. Abra o mapa do e escolha a opção Intolerance Set.

Local: Intolerance Set
Suba até o topo do prédio, escape da plataforma que está quase caindo. Desça a escada e pegue o sétimo trecho e o batom no trono. Abra o mapa do jogo e escolha a opção Christ Crown of Thorns.



Local: Christ Crown of Thorns
Entre na igreja, vire à esquerda e desça pelas catacumbas. Tome cuidado para não correr muito e ser alvejado. Do lado de fora, atire sem dó até que ele caia.

VICE DESK
THE BLACK CAESAR

Local: Junkies Apartment
Existem dois corpos nesse local. Comece olhando a carteira no



PROGRESSO PERFEITO

Este roteiro foi elaborado para que você ache as pistas e acerte todas as perguntas. Isso é necessário para

conquistar troféus e a classificação cinco estrelas nos casos. Mas se errar perguntas, esquecer provas ou acusar

pessoas erradas, não vai deixar de terminar o jogo, apenas não será um policial no padrão **D&T** de qualidade.



chão para encontrar alguns números. Observe os corpos, principalmente o que está deitado no chão, para encontrar a segunda carteira com anotações sobre uma rádio local. Em cima da mesa está um papel com três desenhos. No chão, em frente à porta, há seringas com morfina e, na pia da cozinha, uma embalagem de pipoca com morfina no fundo.



Local: Black Caesar Food Hut

Após perseguir o suspeito pelos telhados, investigue o local. Há uma maleta do lado direito, com um passe dentro. Em uma das partes do trompete há um código de três números. Investigue a caixa à esquerda, onde há morfina. Use o telefone após as perguntas.



PERGUNTAS: FLEETWOOD MORGAN

Morphine Overdose Victims

Resposta: Lie

Prova: Popcorn Cups with Morphine

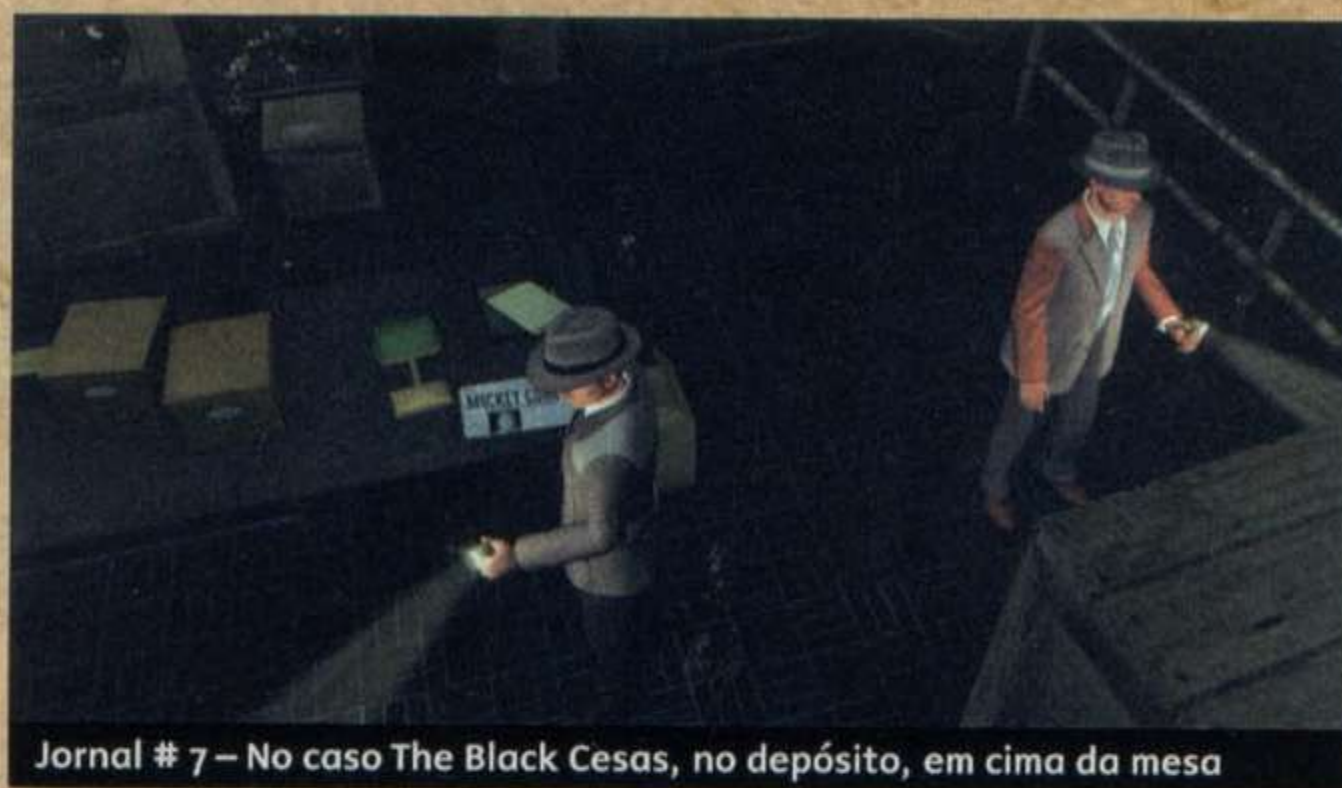
Numbers Slips Recovered

Resposta: Doubt



Local: Jones Booking Agency

Suba as escadas e siga até a sala 238. Fale com o dono e mexa no



Jornal # 7 – No caso The Black Cesas, no depósito, em cima da mesa

rádio até a estação 275 FM para descobrir um arsenal de drogas. Acabe com os homens do local, observe a seringa e a etiqueta no rádio. Comece a fazer perguntas.

PERGUNTA: JERMAINE JONES

Army Surplus Morphine

Resposta: Doubt

Involvement of Ottie

Resposta: Lie

Prova: Distributor Identified

Link to Ramez Removals

Resposta: Doubt



Local: Ottie's Numbers Operation

Vá à máquina de caça-níquel no fundo da loja. Puxe a manivela e segure os símbolos que você quer pressionando Hold. Você precisa conseguir Cereja / Sino / Win. Examine a morfina, os papéis e a etiqueta da máquina. O dono do local tentará fugir, persiga-o. Examine a bengala dele para encontrar um bilhete de Ramirez. Use o telefone após as perguntas.



PERGUNTAS: MERLON OTTIE

Army Surplus Morphine

Resposta: Lie

Prova: Finkelstein Identified

IOU note from José Ramez

Resposta: Truth

Local: Ramez Removals

Persiga o caminhão de perto para que o seu parceiro elimine o cara que começa a jogar cadeiras. Pare o caminhão com tiros no pneu. No depósito, pegue o **jornal #8** na mesa. Atrás da mesa, há um livro; procure o endereço da empresa Polar Bear Ice. Suba as escadas no fundo do depósito e use o guincho para tirar as caixas que estão em frente ao freezer. Entre e atire no bloco de gelo para achar morfina. Ao sair, Ramirez tenta fugir, entre e elimine-o.



Local: Polar Bear Ice Company

Entre no local e atire em todos. Ao chegar ao último andar, elimine o dono e veja as drogas no baú.

THE SET UP

Local: American Legion Stadium

Invada o vestiário e investigue o armário para achar um livro com números. Pegue o **jornal #9** em uma das macas. Use o telefone para saber o próximo passo.

GOLDEN FILMS



#12 Investigue a piscina, entre o conjunto azul, para encontrar o item.



#13 Pule os muros até chegar ao jardim e circule a cerca viva. Está ao lado do chafariz.



#14 Pule a cerca viva, corra até os prédios verdes e suba a escada. Está no fim da sacada.



#15 Está em cima do balcão do Joe's, bem à vista.



#16 Passe embaixo do outdoor. Está em frente à porta, ao lado de um baú de caminhão.



#17 Atrás de um prédio amarelo, ao lado de uma gangorra.

Continua...

GOLDEN FILMS



#18 Dentro da casa em construção, procure com atenção.



#19 Procure pelo item dentro da área do campinho de beisebol.



#20 Passe entre as casas e suba o pequeno morro para encontrá-lo.



#21 Use o carro para chegar até o galpão vermelho. Está na frente do avião.



#22 Investigue com atenção uma das mesas, ao lado do parque.



#23 Está na sacada da casa amarela com tijolinhos vermelhos na frente.

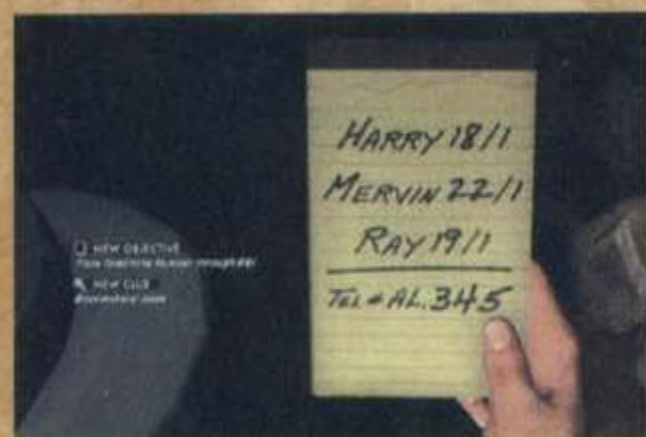
Continua...



Jornal # 8 – No caso The Set Up, em cima de uma das macas

Local: Hotel El Mar

Verifique o livro na recepção e escolha a linha que mostra o apartamento 207. Suba as escadas, a porta está aberta. Pegue o telegrama no lixo, o bilhete do cinema na cômoda e os anúncios na mesa. Do lado direito da cama, há um bilhete com anotações de pagamento.



Local: Aleve Motel

Converse na recepção, saia e vá ao quarto 7, subindo as escadas. Acerte o homem que bate em Candy e verifique as pistas. Há um bilhete de ônibus na cômoda com um cartão-postal.



PERGUNTAS: CANDY EDWARDS

Whereabouts of Hammond

Resposta: Lie

Prova: Magazine Coupon

List of Odds Recovered

Resposta: Lie

Prova: Bookmaker's Odds

Plans to Leave Town

Resposta: Doubt

Siga Candy e não seja reconhecido. Pare para olhar vitrines ou jornais, assim consegue disfarçar melhor.



Local: Thrifty Liquor

Fale com o homem, vá ao telefone e passe o lápis no bloco de nota.

Local: Examiner Drugstore

Verifique o cartão ao lado do telefone, use o aparelho e fale com o homem na recepção. Siga para o próximo local.



Local: Interstate Bus Depot

Siga Candy de carro até chegar à rodoviária e, a pé, siga até que ela entre no banheiro. A garota será baleada. Investigue o revólver e o bilhete do cinema no chão.

Local: Egyptian Theater

No tiroteio, não poupe ninguém.

MANIFEST DESTINY

Local: 111 Club

Investigue a mala no chão. Tire os objetos e coloque-os no lugar



Mexa em todos os objetos da mala para liberar o fundo falso

para abrir um compartimento secreto. Pegue o ingresso para o Blue Room Pass e a morfina. Investigue o corpo no chão e pegue morfina no bolso direito. Na sala anexada há um baú com muitos cigarros e armas. Converse com a Hostess do local.



PERGUNTAS: HOSTESS

111 Shooting

Resposta: Doubt

Knowledge of McGoldrick

Resposta: Truth

Local: The Blue Room

Não existem pistas para procurar, apenas perguntas para fazer.

PERGUNTAS: ELSA LICHTMANN

Army Surplus Morphine

Resposta: Doubt

Morphine Overdose Victims

Resposta: Doubt

Há mais de quatro anos
trazendo conforto e segurança
para suas compras



Compre sem sair da
comodidade do seu lar

WWW.XPSGAMES.COM.BR

No cartão de crédito



Loja virtual **WWW.XPSGAMES.COM.BR**
Compre em nosso televidas (11) 3361-8126
Nextel 93*10283

E-mail renan_xpgames@hotmail.com

Loja física Rua Sta Efigênia, 358 Loja 14 - Centro - São Paulo



Jornal # 9 – No caso Manifest Destiny, procure o item no chão do beco

Siga Elsa. Mantenha distância e disfarce quando for necessário.

Local: The Mocambo Club

Não existem pistas para procurar, apenas perguntas para fazer.

PERGUNTAS: MICKEY COHEN

Finkelstein Drug Operation

Resposta: Doubt

111 Club Shooting Incident

Resposta: Doubt

Local: Hollywood Police Station

Siga o seu parceiro. Ao examinar o livro, procure pelo item com o número M1918,30 e outro com o Valor Cigarette Carton, o M1930.



Local: Bus Shooting

Há um franco-atirador causando terror. Espere ele parar para recarregar e corra para subir por trás do prédio. Acerte-o, encontre o livro no bolso e verifique a arma. Use o telefone depois das perguntas.

PERGUNTAS: FELIX ALVARRO

Informed of Coolridge Heist

Resposta: Doubt

Motive for Shooting

Resposta: Lie

Prova: Sniper's Pocketbook

Local: Jack Kelso's Apartment

Não existem pistas para procurar, apenas perguntas para fazer.

PERGUNTAS: JACK KELSO

Army Surplus Morphine

Resposta: Doubt

Ex-Marine McGoldrick

Resposta: Truth

Arms Stolen from Coolridge

Resposta: Truth

SS Coolridge Robbery

Resposta: Doubt



Local: Robertson's Diner

Ao chegar ao local, não pare e siga o carro verde. No beco, elimine os dois atiradores.

O **jornal #10** está nesse local; há um livro no bolso direito do primeiro atirador e uma cópia do manifesto no esquerdo.



Local: Hollywood Post Office

Após o tiroteio nos correios, investigue o corpo para ouvir a confissão e pegue o cartão de visita na mão esquerda. Corra

para o outro corpo, do lado oposto e pegue o bilhete.

Local: Meeting Place

Siga para o beco e elimine todos que estiverem no local.

Local: Hollywood Police Station

Não existem pistas para procurar, apenas perguntas para fazer.

PERGUNTAS:

COURTNEY SHELDON

6th Marines being targeted

Resposta: Lie

Prova: Note

SS Coolridge Robbery

Resposta: Lie

Prova: Beckett's Confession



ARSON DESK

THE GAS MAN

Local: Steffens House Fire

Converse com Don para que ele mostre a passagem. Verifique o controlador de gás para ver a ordem de serviço e manutenção.



O cara saiu para um campeonato e encontrou a casa assim na volta

PERGUNTAS:

DON STEFFENS

Travel Competition

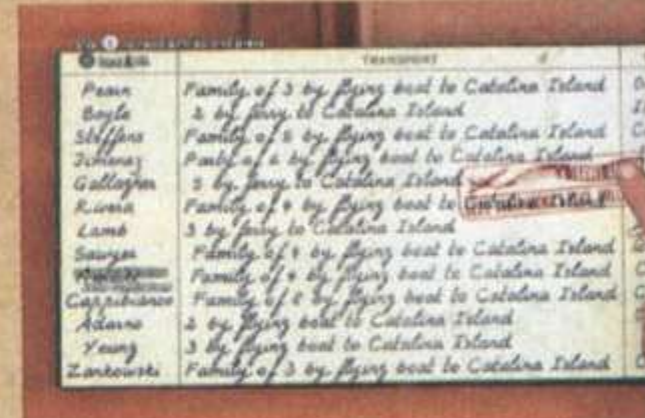
Resposta: Truth

Suburban Redevelopment

Resposta: Doubt

Local: Gulliver's Travel Agency

Procure os nomes de Sawyer e Steffens no livro.



PERGUNTAS:

JOHN CUNNINGHAM

Suburban Redevelopment

Resposta: Truth

Promotional Travel Contest

Resposta: Doubt

Local: Sawyer House Fire

Fale com as pessoas do local e procure a válvula reguladora que está do lado de fora do que sobrou da casa. Corra atrás do suspeito. Use o telefone.



Local: Elysian Fields

Development Site

Siga para esse lugar só para

MOTORISTA PARTICULAR

Se você não estiver com vontade de pilotar até o local do crime, pode ficar tranquilo: basta sair do carro,

selecionar o destino e segurar ▲. Seu parceiro vai assumir a direção e levá-lo na maior mordomia.



ver uma animação e descobrir o próximo local para onde deve ir.

Local: Fire Station 32

Converse com o homem e monte o esquema de gás. Da esquerda para a direita, primeiro a peça pontuda, depois a azul e, por último, a amarela.

Local: Instaheat Factory

Fale com a recepcionista, abra a porta da esquerda e procure Ivan.



PERGUNTAS: IVAN RASIC

Instaheat Model 70

Resposta: Doubt

Heater Service History

Resposta: Lie

Prova: Heater Serviced by Varley

Use o telefone e volte a falar com Ivan. Ele vai levar você até os armários. Encontre um panfleto no armário de Clemens e vários no armário de Ryan. No armário do Reginald, há um mata-mosquito.



Local: Clemens's Worksite

Não existem pistas para procurar, apenas perguntas para fazer.

PERGUNTAS: WALTER CLEMENS

Knowledge of Varley

Resposta: Doubt



Este cara diz que só vai colocar a caixa no carro. Você acredita nele?

Knowledge of Ryan

Resposta: Lie

Prova: Clemens's Anarchist Pamphlet

Employment with Instaheat

Resposta: Doubt

Local: Ryan's Worksite

Nada de pistas, só perguntas. É preciso pegar o suspeito primeiro e levá-lo à delegacia.



Local: Varley's Worksite

Nada de pistas, só perguntas. É preciso pegar o suspeito primeiro e levá-lo à delegacia.



Saque a arma e atire para o alto para fazer uma prisão limpa

Local: Wilshire Police Station

PERGUNTAS: MATTHEW RYAN

Anarchist Literature

Resposta: Lie

Prova: Ryan's Anarchist Pamphlets

Instaheat Model 70

Resposta: Lie

Prova: Ivan Rasic's Statement

Suburban Redevelopment

Resposta: Doubt

Attempted Murder Charge

Resposta: Doubt



PERGUNTAS: REGINALD VARLEY

Work at Sawyer Residence

Resposta: Lie

GOLDEN FILMS



#24 Procure o item do lado direito da porta da entrada da igreja.



#25 Está no meio do lago, oriente-se pela imagem para não se perder.



#26 Investigue a sacaca da casa verde para encontrar o item.



#27 Está perto da porta da última casa do condomínio fechado.



#28 Passe ao lado da casa azul, vire a primeira à direita e pegue-o junto à árvore.



#29 Investigue o barraco atrás do prédio cor-de-rosa.

Continua...

Prova: Heater Serviced by Varley
Suburban Redevelopment

Resposta: Lie

Prova: Walter Clemens's Statement

Instaheat Model 70

Resposta: Lie

Prova: Mosquito Coils

Acuse Varley (Charge) por todos os crimes.

A WALK IN ELYSIAN FIELDS

Local: Morelli House Fire

Entre na casa e veja a posição dos corpos. Ao lado, há uma foto da família. Do lado de fora, está o registro de gás com um relatório de manutenção e o **jornal #11**. No quintal do vizinho, há marcas de sapato e cigarros apagados. Fale com o vizinho e use o telefone.



PERGUNTAS:

FLEETWOOD MORGAN

Morelli Fire Witness Report

Resposta: Doubt

Suspicious Activity

Resposta: Doubt

Planned Demolitions

Resposta: Doubt

Promotional Travel Contest

Resposta: Truth



Jornal # 10 – No caso A Walk In Elysian Fields, no quintal do vizinho

Local: Rancho Escondido

Arrebente os valentões e examine a parede da casa para expor a qualidade sofrível do cimento.

Local: Elysian Fields

Converse com as duas secretárias para entrar no escritório de Monroe. Faça algumas perguntas.



PERGUNTAS: LELAND MONROE

Elysian Linked to Arsons

Resposta: Doubt

Promotional Travel Contest

Resposta: Lie



Prova: Elysian Fields Flyers

Local Land Acquisitions

Resposta: Doubt

Rancho Escondido Fire

Resposta: Lie

Prova: Poor Cement Quality

A secretária vai fornecer a lista de contratos. Selecione o número 4237 para descobrir o próximo lugar que deve ir. Use o telefone.



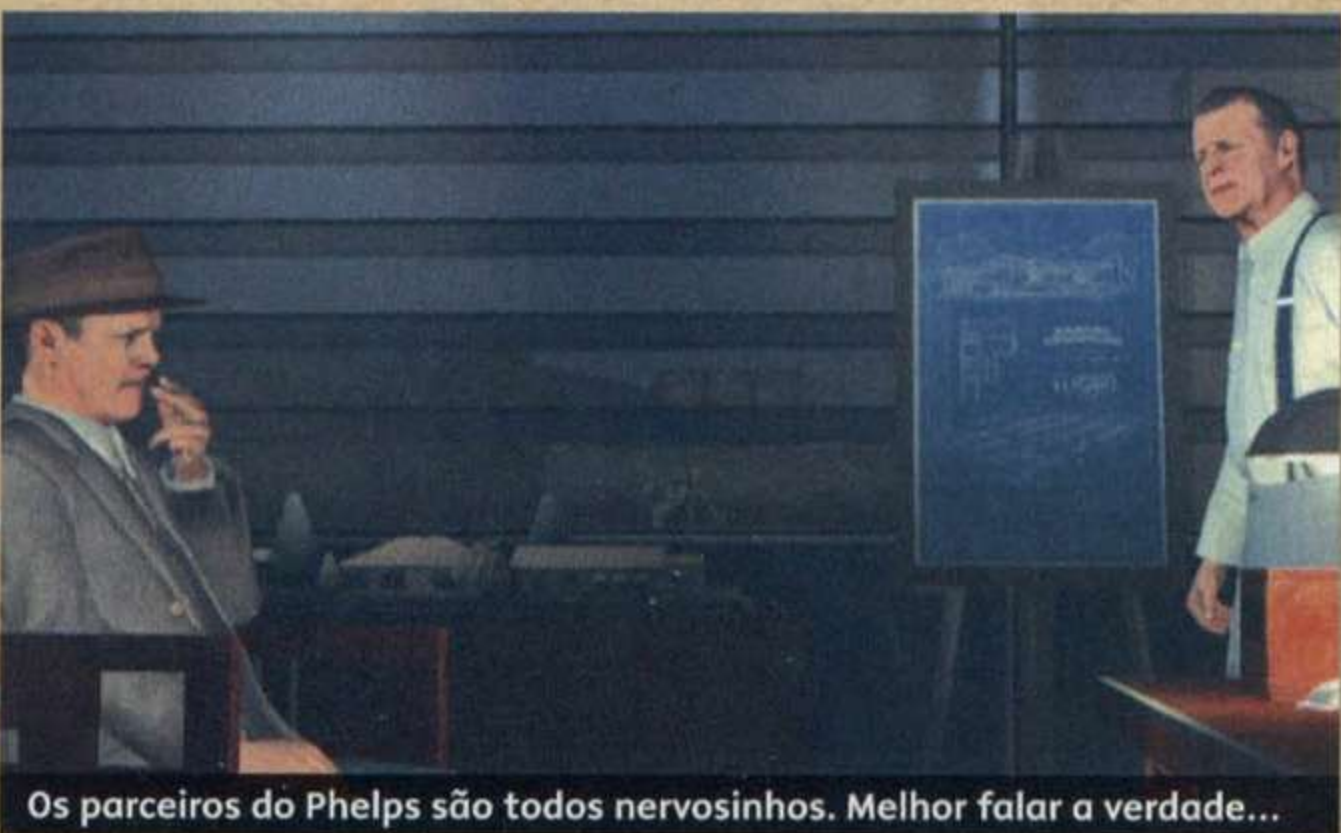
Local: Chapman's Apartment

Abra o porta-malas do carro e pegue o mata-mosquito e a munição. Persiga Chapman, faça o bonde parar e elimine-o.

SEA OF STICKS

Local: California Life and Fire

Examine a carta, a pasta e os documentos dentro dela. Faça perguntas para Elsa.



Os parceiros do Phelps são todos nervosinhos. Melhor falar a verdade...

GOLDEN FILMS



#30 Investigue a sacada da casa verde, junto ao cruzamento.



#31 Suba nos andaimes da construção e procure o item ao redor.



#32 Pule o muro e pegue ao lado de uma pilha de madeira.



#33 Suba a escada ao lado do túnel. Está na parte mais alta, junto à estrutura vermelha.



#34 Após uma longa caminhada pelos túneis do trem, está em uma bifurcação à esquerda.



#35 Procure o seu item em frente à porta da casa branca.

Continua...

Curtiram?

Gostou do detonado? Entre no Facebook da redação e dê sua opinião.

[facebook.com/dtplaystation](https://www.facebook.com/dtplaystation)

NINTENDO **3DS**™

O **MENOR** PREÇO

SÓ NA 
ROCKLASER



LANÇAMENTOS

O MENOR PREÇO É NA ROCKLASER



• **GAMES**

www.rocklaser.com.br

Televendas: (11) 2954-4332

SAC: (11) 2631-5221



twitter.com/rocklaser_games

ROCK LASER
GAMES

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

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

GOLDEN FILMS

PERGUNTAS: ELSA LICHTMANN

Disputed Claim Payout

Resposta: Doubt

Connection to Buchwalter

Resposta: Doubt

Motive for Dispute

Resposta: Truth

Local: Elysian Fields

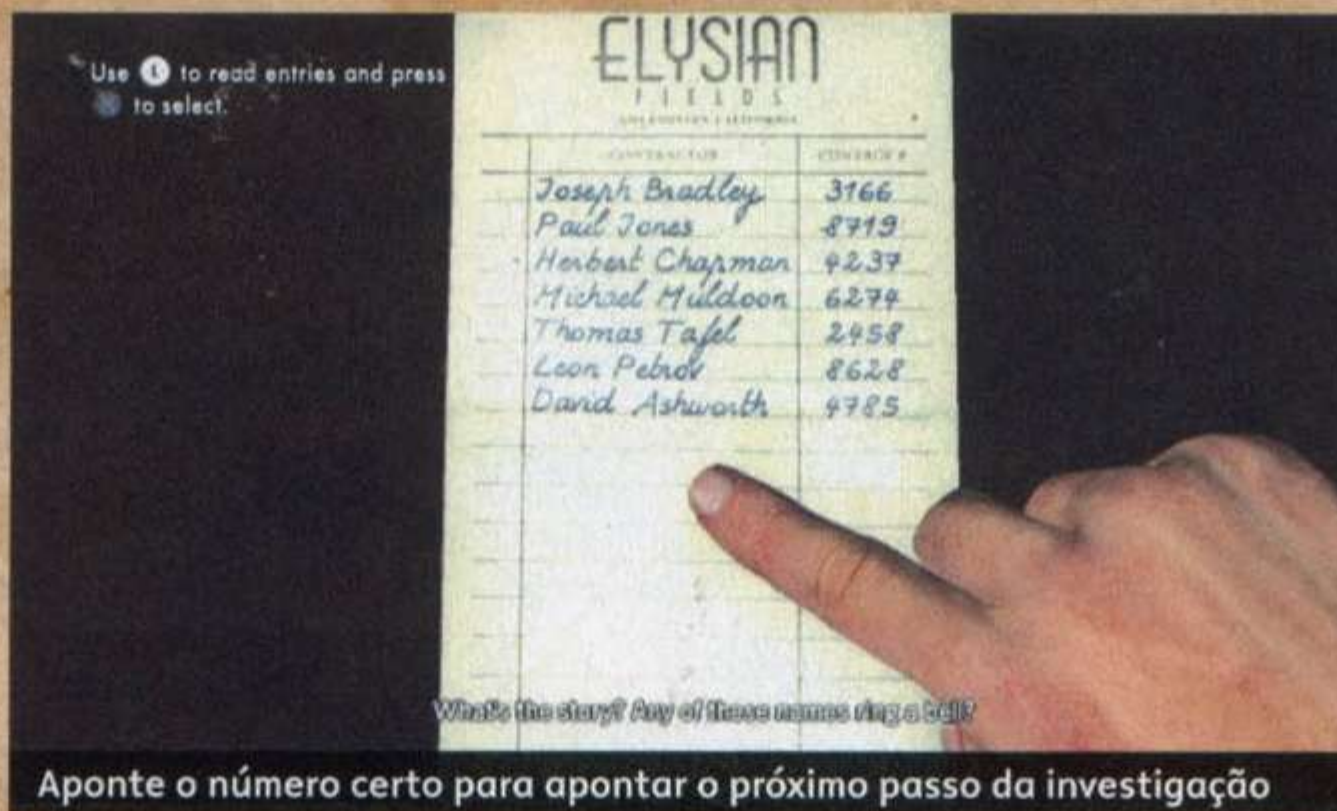
Subdivision Office

Entre no escritório e ache um bilhete, uma ordem de demolição e um memorando. Saia e dê uma lição no velhote.



Local: Demolished Elysian Fields House

Encontre a bandeira ao fundo e monte as duas partes que se completam da madeira. Fuja da escavadeira que tenta acertá-lo. Mire no motorista para que ele tenha que reduzir a velocidade. Use o primeiro telefone que achar.



Aponte o número certo para apontar o próximo passo da investigação

Local: Keystone Films Studio

Entre na área subornando o guarda e pulando o muro. Vire na primeira porta à esquerda. Em cima da mesa, você encontra uma caixa de filme. Na mala tem um projetor; alterne a sua alavanca para ver o filme. Saia pela esquerda para achar o bilhete em cima da madeira da direita e um aviso de madeira de baixa qualidade à esquerda. Saia e usa o telefone da guarita.



Local: Elysian Fields Site Two

Siga para o local e homens vão pegá-lo. Assim que retomar o controle, pegue o primeiro carro que aparecer, despiste os

inimigos e vá para o apartamento da Elsa, marcado no seu mapa.

A POLITE INVITATION

Local: Curtis Benson's Apartment

Pegue o certificado na mesa ao fundo e o contrato ao lado.



PERGUNTAS: CURTIS BENSON

Motive for Fraud

Resposta: Lie

Prova: Share Certificates

Suburban Redevelopment

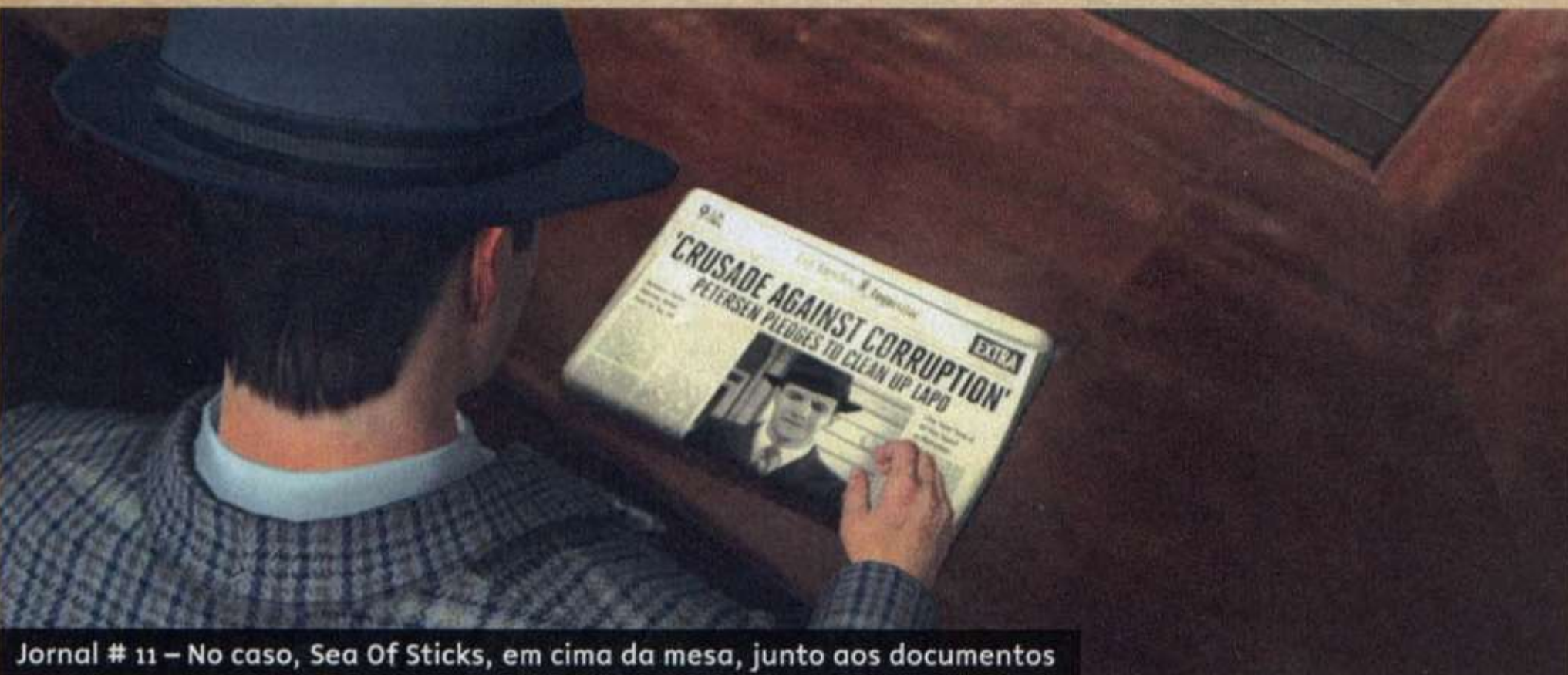
Resposta: Lie

Prova: Insurance Agreement

Buchwalter

Case Settlement

Resposta: Doubt



Jornal # 11 – No caso, Sea Of Sticks, em cima da mesa, junto aos documentos



#36 Na sacada da casa, no final do caminho de terra.



#37 Entre na capela, vire à direita. Está depois da mesa de jardim.



#38 Suba a escada do prédio em reforma e vire à esquerda. Está dentro da cabana.



#39 Suba as escadas e, na rua de cima, vire à direita.



#40 Escale o cano e dois lances de escada. Está no telhado.



#41 Procure pelo item escondido no centro do galpão.

Continua...

ROCKSTAR GAMES APRESENTA

LA NOIRE

JÁ NAS LOJAS

ROCKSTARGAMES.COM/LANOIRE

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

16	Violência Conteúdo Sexual Drogas Ilícitas
-----------	---

Não recomendado para menores de 16 ANOS



PS3



XBOX 360

XBOX LIVE



TEAM BONDI
SYDNEY • AUSTRALIA



©2006-2010 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, LA Noire, and the R* marks and logos are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. in the U.S.A. and/or foreign countries. Portions (c) Copyright Master Licensing, Inc., 2010, all rights reserved. The Team Bondi mark and logo is property of Team Bondi Pty. Ltd. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. All rights reserved.

GOLDEN FILMS



#42 Suba na linha do bonde e procure o item ao lado do ponto.



#43 Entre na estação de trem, vire à esquerda e pegue-o em cima do balcão.



#44 Use o carro para quebrar o portão e suba as escadas do lado direito da fábrica.



#45 Entre no beco e vire à direita. Procure pelo item perto das lixeiras.



#46 Investigue a área entre os dois vagões vermelhos que estão parados.



#47 Entre no caminho de terra até o galpão, vire à direita. Está no chão do escritório.

Continua...

Jornais # 12 e 13 – Um em cada mesa do escritório



Local: California Life and Fire

Vá para a sua sala e investigue a pasta que Elsa entregou. Veja a latitude e a longitude na planta e o endereço na folha rosa.



Local: Hall of Records

Suba as escadas, fale com o homem e siga até a prateleira S. Investigue o livro até encontrar a Suburban Redevelopment e veja o nome Courtney Sheldon. Siga para a máquina indicada e coloque as coordenadas Latitude 34°04'29 e Longitude 118°17'58. Siga para a máquina de calcular e coloque 1876988 dividido por 90.000. Siga para a prateleira U. Encontre o registro 1876988 e elimine os quatro homens que aparecem. Depois, no seu apartamento, basta atender o telefone para dar continuidade à investigação.



Local: Leland Monroe's Mansion

Siga para o encontro com Leland. Aqui não existe segredo, só precisa procurar as fechaduras douradas e fuzilar todo mundo. Na sala de Leland, verifique tudo que está dentro do cofre e a lista de nomes em cima da mesa.



A DIFFERENT KIND OF WAR

Local: Rapid Exterminators

Converse com o homem e pegue o **jornal #12** em cima da bancada.

Local: Nuclear

Bus & Rodent Control
Converse com o balconista e saia.

Local: Westlake Pest Control

Converse com o balconista.

Local: Doctor Fontaine's Office

Ao chegar à cena do crime, pegue o **jornal #13** em cima da escrivaninha. Risque o papel em cima do mesmo móvel para descobrir o mapa. Perto da estante, há uma bola de cristal com sangue. Verifique os documentos em cima da outra

escrivaninha e, pelo lado de fora, entre no consultório onde há um armário cheio de morfina.



Local: Ranch Rincon Bunkhouse

Invada o local e pegue o lança-chamas do lado direito, na bancada. Siga até a sala dos origamis, veja a foto e a planta de um túnel na parede. Faça a escolta para que Jack chegue até os túneis. Elimine todos os inimigos e vire à esquerda duas vezes. Você está em um túnel cheio de água e ainda com muitos inimigos. O caminho agora é todo linear, pegue o lança-chamas, atravesse a área alagada pelas pontes, suba até onde Elsa está para encerrar as suas aventuras nas missões principais do fantástico L.A.Noire. Mas ainda há muitos segredos para você caçar com o nosso guia.



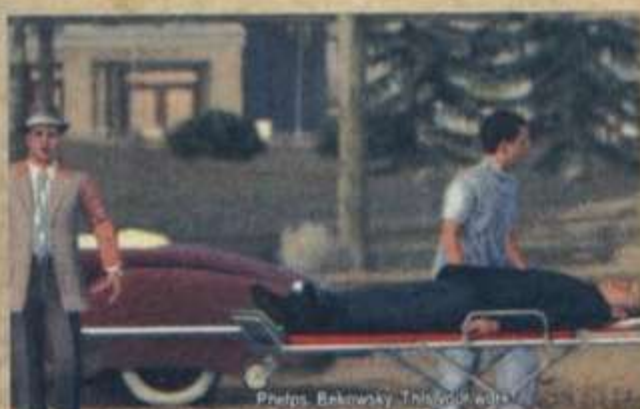
NADA DE GPS, NÃO SENHOR

Apesar de ter acesso a todo o mapa da cidade no menu do jogo e ter como selecionar qualquer lugar que quiser visitar, em nenhum

momento será exibida a rota para ir até determinado local. Afinal, não existia software de localização global na época.

Street Crimes

Estas são as missões secretas de *L.A. Noire*. São 40 no total e você só será chamado para cumpri-las quando estiver dentro de uma viatura e receber a chamada da central da polícia



BOXING CLEVER

Prenda o assaltante. Siga o homem nos prédios em construção e dê uma surra bem dada nele para completar a primeira missão.



PAWNSHOP HOLDUP

Invada a loja pelo beco. Elimine os dois homens, suba a escada e acerte o ladrão na cabeça assim que ele abrir a guarda.



SHOO-SHOO BANDITS

Dois homens estão tentando fugir da cena do crime. Não deixe que eles escapem no carro, atire mirando na cabeça.



COSMIC RAYS

Um lunático está espancando um homem. Sem usar a arma, corra e aperte **X** assim que estiver perto do rapaz para levá-lo ao chão.



GANGFIGHT

Um grande tiroteio. Você só precisa eliminar todos que estiverem no local. Tome cuidado, pois no meio da briga chega um carro com reforços.



DEATH FROM ABOVE

Há um refém no alto de um prédio. Elimine os três primeiros e use os canos e escadas para escalar. Acerte o inimigo na cabeça.



ARMY SURPLUS

Elimine todos os homens armados que estão no beco. Não banque o invencível e busque proteção durante o tiroteio.



HOTEL BANDITS

Persiga os assaltantes. Entre no primeiro carro e continue. Saia do carro, suba as escadas e acabe com os dois no estacionamento.



MASKED GUNMAN

Persiga o homem até que tenha a chance de atirar. Vale atirar pelas costas, não vamos contar para ninguém.



THEATER ROBBERY

Persiga o bandido de carro, depois escale os canos do prédio e acabe com ele lá em cima mesmo.



HUNG OUT TO DRY

Acabe com todos os homens no primeiro andar e suba as escadas acertando todos que descenderem.



AMATEUR HOUR

Na joalheria, elimine os bandidos no primeiro e no segundo andar. Desça e persiga a mulher.

GOLDEN FILMS



#48 Entre no site de filmagem. O item está sobre uma das mesas.



#49 Siga pelo lado direito da ponte até chegar a uma escada. Está no alto da ponte.



#50 Embaixo da queda d'água.





VENGEFUL EX

Persiga e acabe com o velhote.



MISUNDERSTANDING

Mais uma perseguição em que você deve acabar com o fugitivo assim que possível.



THICKER THAN WATER

Persiga o casal até que eles sofram um acidente de carro. Prenda os dois.



UNSUCCESSFUL HOLDUP

Corra atrás dos suspeitos, desça as escadas e acabe com todos no piso do metrô.



WOULD BE ROBBER

Persiga o carro amarelo até que ele bata. Espere o cara colocar a cabeça de lado, acerte-o e vá ao telhado caçar o segundo.



RUNNING BATTLE

Corra pelo beco, escale o cano e escadas e acerte o suspeito depois de passar pela ponte que liga os dois prédios.



HONEY BOY

Um homem está atirando em todos que passam pela rua. Invada a casa e acabe com ele antes que ele faça mais vítimas.



COP KILLER SHOT

Dois gângsteres estão abrindo fogo contra policiais. Escale o cano, depois suba a escada e elimine os dois alvos.



BANK JOB

Uma gangue invadiu o banco, acabe com todos. Use o elevador ao fundo e siga eliminando todos até chegar ao último, no cofre.



KILLER BANDITS

O dono da loja de licores foi baleado. Acerte o homem no beco, antes que ele entre no carro para fugir.



BOWLING LANE ROBBERY

Acabe com os três bandidos no boliche. Corra atrás do que estava atrás do balcão. Espere ele bobear e acerte a testa dele.



CAMERA OBSCURA

Persiga o suspeito. Fique tranquilo, é só não perdê-lo de vista. Uma hora ele acaba batendo e você conseguirá prender o safado.



THE BLUE LINE

Outro grande tiroteio. Seja rápido, pois o último homem vai tentar fugir de carro. Não deixe que isso aconteça.



COMMIES

Elimine o homem na porta, o que está com um refém. Entre e acerte os dois comparsas do sem vergonha.



AGAINST THE ODDS

Entre na loja e use o telefone. Espere o homem de preto entrar, siga-o de longe até o beco onde ele encontra outros homens.



SECRET KEEPERS

Entre no clube para saber detalhes do caso. Dirija até o ponto vermelho. Persiga o suspeito até que ele bata o carro. Prenda-o vivo.



THE BADGER GAME

Persiga o bandido e espere ele bater para prendê-lo. Prepare-se, pois o caminho é longo.



DAYLIGHT ROBBERY

Persiga o cara e não atire. Chegue perto, mire nas costas até o marcador encher e atire para o alto.



FATAL PLUNGE

Corra atrás do suspeito. Primeiro suba no telhado, desça e entre no carro. Siga-o até o acidente.



ACCIDENT PRONE

Siga as manchas de sangue até chegar ao beco. Dê uma surra no cara escondido atrás da lixeira.

CHAMADO DO DEVER

Quando você receber a chamada para cumprir uma missão de Street Crime, o símbolo de um boneco vermelho ficará no seu mapa. Complete a missão e o ícone vai ficar branco.



CAFE HOLDUP

Saia pela porta dos fundos e elimine os quatro meliantes para cumprir a missão.



HOT PROPERTY

Persiga o carro até que ele sofra um acidente de trânsito e resolva o problema por si só.



BAD DATE

Encontre as manchas de sangue. Suba os canos e escadas e termine o confronto na porrada.



CANNED FISH

Dê porrada nos dois primeiros valentões até que o terceiro fuja. Siga-o até o acidente.



PAPER SACK HOLDUP

Siga o suspeito sem esquentar muito a cabeça. Um pouco mais à frente ele vai pular com o carro de um lugar muito alto para a suspensão. Basta seguir ao local e prender a dupla.



BUST STOP SHOOTING

Entre na estação de trem, se esconda atrás do banco e elimine os dois bandidos. Corra atrás do último e tome cuidado com o reforço que chega. Quando todos estiverem no chão a missão acaba.



DEATH PLUNGE

A missão mais simples do jogo. Um homem quer pular do alto de um prédio; suba canos e escadas para chegar até ele. Ele vai desistir da ideia automaticamente. Frangote...



ZOOT SUIT RIOT

Acabe com os caras no beco e corra para o galpão escuro. Elimine quatro inimigos no andar inferior e outro no andar de cima. Assim você encerra as missões especiais. Há mais segredos pela frente.

Mundo dos games
a sua loja de videogames
www.mgloja.com

Videogames em até 0+12 no cartão de crédito.

Conheça as vantagens do fidelity card



Sua loja de Videogames no Recife e Região Metropolitana.

O seu Videogame está aqui.



(81) 3223-1900 / 3031-6900 / 3034-1900

Lj 01 - R. Clube Náutico do Capibaribe, 27, Lj-08/09, Boa Vista, Recife-PE.
Lj 02 - Av. Barreto de Menezes, 800, Lj-71, Shopping Guararapes.

Conheça também nossa Assistência Técnica.

Carangas Retró

Confira as fotos de 80 veículos que você deve procurar e pilotar durante o jogo. Existem ainda 15 veículos secretos, que aparecem no seu mapa conforme você evolui no ranking. Ao chegar ao level 15, todos os carros secretos aparecem no seu mapa.

RELACIONADOS COM A HISTÓRIA



Buick Super



Cadillac Series 62 Convertible



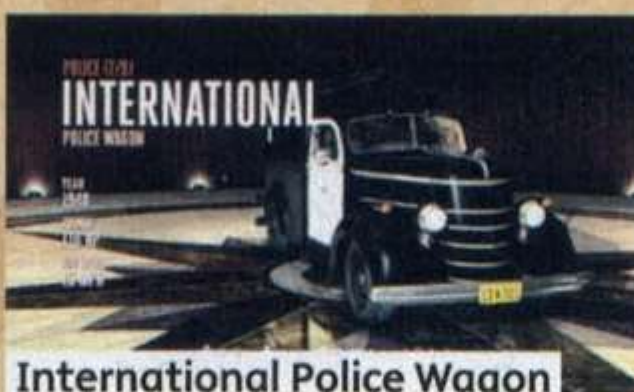
Ford Police Special



Chevrolet Coroner's Van



Hudson Commodore



International Police Wagon



Nash Super 600



Studebaker Commander

WESTLAKE



Buick Business Coupe



Desoto 2DR Custom



Ford 2DR



Ford Business Coupe



Lasalle V8 Sedan



Studebaker Commander



Cadillac Series 61



Lincoln Zephyr Touring



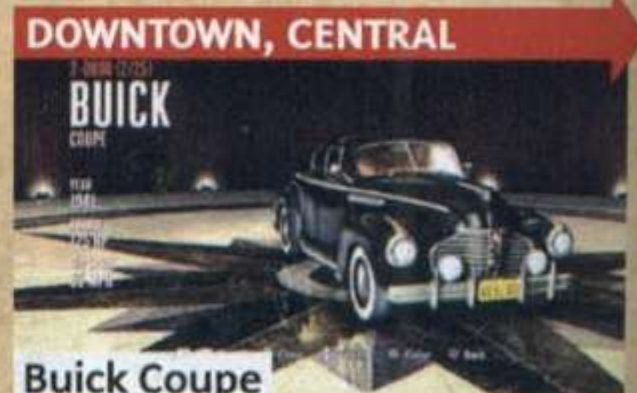
Ford Deluxe Convertible



Chevrolet Pickup



Chevrolet Van



Buick Coupe



Buick Eight Coupe



Chevrolet Fleetmaster 2DR



Chevrolet Styleline



Ford V8 Sedan

DOWNTOWN, CENTRAL

L LANDMARKS
São os pontos turísticos da cidade de Los Angeles. Isso pode variar desde um viaduto mais bacana até o teatro chinês. Veja a indicação de todos eles no mapa e passe nas redondezas para contar na sua porcentagem.

XX GOLDEN FILMS
Nas páginas anteriores, revelamos as imagens com as localizações de todos os Golden Films. Use a numeração das imagens para descobrir no mapa a região exata onde eles se encontram.

D&T VIDEO

2
Golden Film
26 ao 50



1
Golden Film
1 ao 25



ASSISTA!
Use o seu celular para assistir ao vídeo com a localização de todos os Golden Films.



★
Arranque este
minipôster para
conseguir visualizar
o mapa completo



Bianca Jhordão

Vocalista da banda Leela e apresentadora do programa Combo Fala + Joga, da PlayTV, Bianca entrevista celebridades enquanto joga videogame e bate papo sobre assuntos diversos. A gata manda bem nos jogos, palcos e na telinha.



GAROTA PLAY

11 INHO 2011



Foto: Nelson Alves Jr.

Assistente de Fotografia:

Fabio Costa

Produção: Beth Macedo

Modelo: Bianca Jhordão

Make-Up & Hair: Tiago Brito

(Salão Roberto Capelli)

Figurino:

• Polinesia Tees (11) 2218-1541

polinesiatees@hotmail.com

• Nicole Nativa (7827-0422)



Mapa de L.A.

Confira a posição geográfica de todos os pontos turísticos (Landmarks) e o esconderijo de todos os filmes secretos (Golden Films). Não se esqueça de acompanhar as fotos dos Golden Films e as suas numerações nas páginas anteriores.



Imagens meramente ilustrativas. Todas as logomarcas e títulos de jogos e consoles são marcas registradas de seus respectivos proprietários.

PS2 XBOX 360 WII DS

CONHEÇA O MUNDO ELITE GAMES.

OS MELHORES JOGOS, ACESSÓRIOS E CONSOLES VOCÊ ENCONTRA AQUI!



- 
CONSOLES
- 
JOGOS
- 
ACESSÓRIOS
- 
MANUTENÇÃO

OS MELHORES PREÇOS! LIGUE E CONFIRA:




TELEVENDAS

11 3313-6860

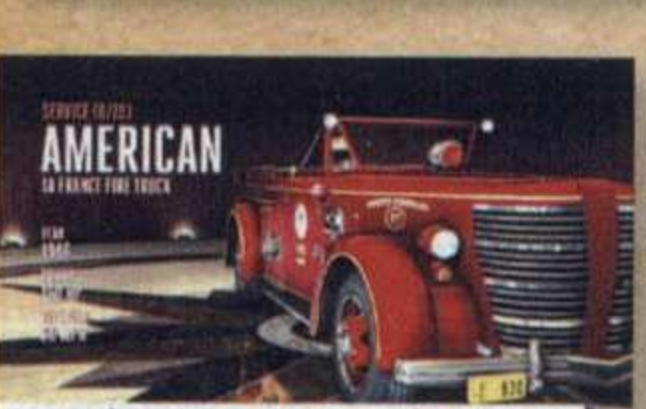
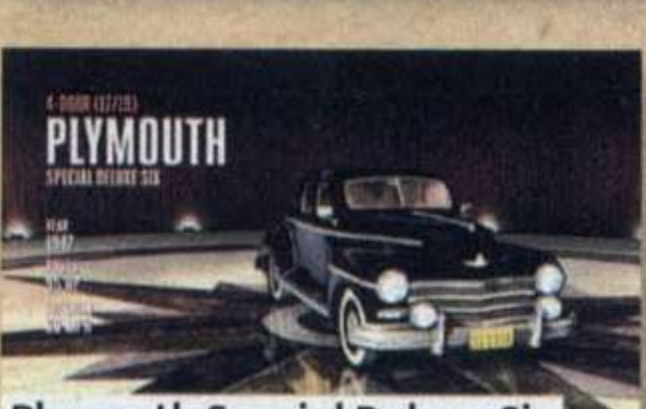
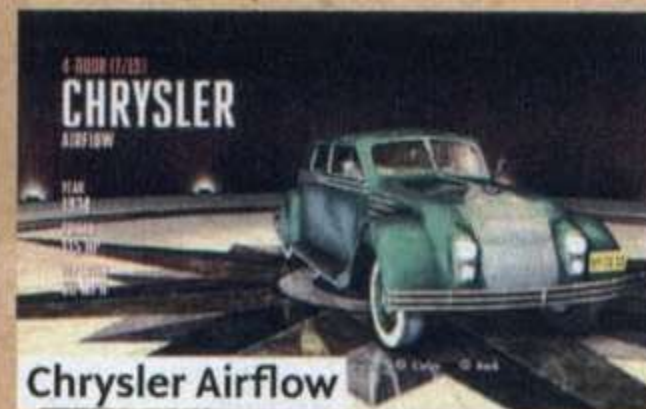
Rua Santa Ifigenia
Nº 190 Loja 01 - 03
São Paulo / SP

ATENDIMENTO ONLINE
elitegames@hotmail.com

SEDEX PARA TODO BRASIL  **CORREIOS**




Carangas Retrô





DOWNTOWN, HOLLYWOOD

7 WHEEL (1934)
CHRYSLER
TOWN AND COUNTRY



YEAR: 1934
HP: 100
TOP SPEED: 100 MPH
ACCELERATION: 10.0

Chrysler Town and Country

HOLLYWOOD

7 WHEEL (1934)
CORD
HARDTOP



YEAR: 1934
HP: 100
TOP SPEED: 100 MPH
ACCELERATION: 10.0

Cord Hardtop

7 WHEEL (1934)
BUICK
CUSTOM



YEAR: 1934
HP: 100
TOP SPEED: 100 MPH
ACCELERATION: 10.0

Buick Custom

7 WHEEL (1935)
FORD
CONVERTIBLE



YEAR: 1935
HP: 100
TOP SPEED: 100 MPH
ACCELERATION: 10.0

Ford Convertible

4 DOOR (1936)
CADILLAC
SERIES 75 LIMOUSINE



YEAR: 1936
HP: 100
TOP SPEED: 100 MPH
ACCELERATION: 10.0

Cadillac Series 75 Limousine

4 DOOR (1936)
OLDSMOBILE
SEDAN



YEAR: 1936
HP: 100
TOP SPEED: 100 MPH
ACCELERATION: 10.0

Oldsmobile Sedan

SPORTS (1936)
CADILLAC
V16 CONVERTIBLE



YEAR: 1936
HP: 100
TOP SPEED: 100 MPH
ACCELERATION: 10.0

Cadillac V16 Convertible

SPORTS (1936)
CHEVROLET
FLEETMASTER CONVERTIBLE



YEAR: 1936
HP: 100
TOP SPEED: 100 MPH
ACCELERATION: 10.0

Chevrolet Fleetmaster Conv.

SPORTS (1936)
LINCOLN
CONTINENTAL CONVERTIBLE



YEAR: 1936
HP: 100
TOP SPEED: 100 MPH
ACCELERATION: 10.0

Lincoln Continental Convertible

SPORTS (1936)
NASH
LA FAYETTE CONVERTIBLE



YEAR: 1936
HP: 100
TOP SPEED: 100 MPH
ACCELERATION: 10.0

Nash La Fayette Convertible

SPORTS (1936)
INTERNATIONAL
KB5



YEAR: 1936
HP: 100
TOP SPEED: 100 MPH
ACCELERATION: 10.0

International KB5

CENTRAL

7 WHEEL (1936)
FORD
CUSTOM



YEAR: 1936
HP: 100
TOP SPEED: 100 MPH
ACCELERATION: 10.0

Ford Custom

SERVICE (1936)
BUICK
AMBULANCE



YEAR: 1936
HP: 100
TOP SPEED: 100 MPH
ACCELERATION: 10.0

Buick Ambulance

SERVICE (1936)
FORD
AMBULANCE



YEAR: 1936
HP: 100
TOP SPEED: 100 MPH
ACCELERATION: 10.0

Ford Ambulance

SERVICE (1936)
INTERNATIONAL
D SERIES



YEAR: 1936
HP: 100
TOP SPEED: 100 MPH
ACCELERATION: 10.0

International D Series

SERVICE (1936)
HEIL
COLECTO-PAK



YEAR: 1936
HP: 100
TOP SPEED: 100 MPH
ACCELERATION: 10.0

Heil Colecto-Pak

SPORTS (1936)
CHEVROLET
FLEETMASTER 2DR



YEAR: 1936
HP: 100
TOP SPEED: 100 MPH
ACCELERATION: 10.0

Chevrolet Fleetmaster 2DR

WESTLAKE, HOLLYWOOD

7 WHEEL (1936)
PONTIAC
TORPEDO SIX



YEAR: 1936
HP: 100
TOP SPEED: 100 MPH
ACCELERATION: 10.0

Pontiac Torpedo Six

WESTLAKE & EAST DOWNTOWN

7 WHEEL (1936)
CADILLAC
LASALLE SERIES 50



YEAR: 1936
HP: 100
TOP SPEED: 100 MPH
ACCELERATION: 10.0

Cadillac LaSalle Series 50

EAST DOWNTOWN

7 WHEEL (1936)
CHEVROLET
SEDAN



YEAR: 1936
HP: 100
TOP SPEED: 100 MPH
ACCELERATION: 10.0

Chevrolet Sedan

4 DOOR (1936)
PLYMOUTH
P5



YEAR: 1936
HP: 100
TOP SPEED: 100 MPH
ACCELERATION: 10.0

Plymouth P5

4 DOOR (1936)
INTERNATIONAL
D SERIES SEDAN



YEAR: 1936
HP: 100
TOP SPEED: 100 MPH
ACCELERATION: 10.0

International D Series Sedan

4 DOOR (1936)
PLYMOUTH
SEDAN



YEAR: 1936
HP: 100
TOP SPEED: 100 MPH
ACCELERATION: 10.0

Plymouth Sedan

SPORTS (1936)
MERCURY
CUSTOM



YEAR: 1936
HP: 100
TOP SPEED: 100 MPH
ACCELERATION: 10.0

Mercury Custom

SERVICE (1936)
INTERNATIONAL
KB5



YEAR: 1936
HP: 100
TOP SPEED: 100 MPH
ACCELERATION: 10.0

International KB5

SERVICE (1936)
INTERNATIONAL
KB8



YEAR: 1936
HP: 100
TOP SPEED: 100 MPH
ACCELERATION: 10.0

International KB8

SERVICE (1936)
INTERNATIONAL
KB6




YEAR: 1936
HP: 100
TOP SPEED: 100 MPH
ACCELERATION: 10.0

International KB6

SOUTH HOLLYWOOD

7 WHEEL (1936)
NASH
DELUXE 600 ARMY



YEAR: 1936
HP: 100
TOP SPEED: 100 MPH
ACCELERATION: 10.0

Nash Deluxe 600 Army

Para Platinar

Bancar o investigador em Los Angeles tem uma função: conseguir mais uma platina. Prender os criminosos é só consequência. Acompanhe à risca as dicas abaixo e use o nosso detonado para cortar caminho

A COP ON EVERY CORNER
Resolva um Street Crime.

velocímetro acima dos 80 mph durante dez segundos.

NOT SO HASTY
Pare um suspeito em fuga com um tiro de alerta, como LAPD.

MILES ON THE CLOCK
Dirija por mais de 194,7 milhas pelo mapa de L.A. Noire.

ASPHALT JUNGLE
Perseguir e lutar contra um suspeito em fuga a pé, como detetive da LAPD. Você consegue na missão nove.

DEAD MEN ARE HEAVIER
Mate ao menos 100 bandidos durante o jogo.

TRAFFIC STOP (BRONZE)
Desabilitar um veículo suspeito com a ajuda do seu parceiro. Na sétima missão, na hora da perseguição jogue o carro em cima dos inimigos.

ROSCOE AND FRIENDS
Mate ao menos um bandido com cada tipo de arma.

THE STRAIGHT DOPE
Use evidências para provar a mentira de um suspeito seja como detetive da LAPD ou investigador. Na quinta missão, ao fazer a pergunta sobre a foto, diga que a Sra. Margaret está mentindo.

THE SHADOW
Siga um suspeito, sem ser notado, durante um único caso. Isso pode ser feito facilmente na sétima missão.

ONE FOR THE FILE
Encontrar e investigar uma pista como detetive da LAPD.

STAR MAP
Encontre os 30 pontos turísticos (Landmarks) do mapa.

GOLDEN BOY
Conclua um caso como detetive da LAPD ou investigador.

THE MOOSE (BRONZE)
Siga Candy Edwards do estacionamento até o seu destino sem usar disfarce.

THE PLOT THICKENS
Encontre e resolva um quebra-cabeça de inspeção. Na quinta missão, monte o sistema de do lado de fora da casa.

KEEP A LID ON
Vença uma briga sem perder o seu chapéu. Para conseguir isso é necessário se desvencilhar dos golpes.

LEAD FOOT
Enquanto estiver pilotando um carro, mantenha o

AUTO ENTHUSIAST
Dirija cinco veículos.

AUTO COLLECTOR
Dirija 40 veículos diferentes durante o game.

JOHNNY ON THE SPOT
Responda e resolva 20 street crimes.

THE LONG ARM OF THE LAW
Complete 40 street crimes.

PLATINUM TROPHY
Colete os troféus do jogo.

THE UP AND UP
Complete um caso da história de cinco estrelas.

POLICE ACADEMY
Complete os casos como guarda de trânsito (Patrol desk).

THE BRASS
Conquiste o nível máximo (20) durante o jogo.

PAVED WITH GOOD INTENTIONS
100% dos casos como Traffic desk.

WOODEN OVERCOATS
Elimine ao menos 30 bandidos com tiros na cabeça.

SIMPLE ART OF MURDER
Complete todos os casos como Homicide desk.

THE THIRD DEGREE
Acerte todas as perguntas durante as entrevistas e interrogatórios de uma missão.

NO REST FOR THE WICKED
Complete todos os casos como Vice Desk.

THE HUNCH
Use quatro pontos de intuição e acerte as pergunta com essa ajuda em uma única entrevista ou interrogatório.

STRAB-RITE
No começo da sexta missão, encontre a faca no lixo do beco, ao lado do bar. Isso vai render um troféu mais tarde.

PUBLIC MENACE
Acumule \$ 47.000 em penalidades durante um único caso durante o modo história.

ROUND HEELS
Na oitava missão, ao conversar com o McCool. Responda Truth para a primeira pergunta e ele vai entregar a licença da Celine.

AUTO FANATIC
Dirija 95 tipos de veículos.

THE FIGHTING SIXTH
Na missão 16, converse e acerte as duas perguntas que faz ao Felix Alvarro.

HOLLYWOODLAND
Encontre os 50 filmes.

THE NAKED CITY OF THE ANGELS
Complete 100% do jogo.

HUCKSTER
No Campos Elíseos, desminta Leland Monroe quando se discute a sua evolução ou campanha publicitária.

SHAMUS TO THE STARS
100% dos casos 5 estrelas.

MAGPIE
Verifique 95% das pistas.

MOTH TO A FLAME
Complete todos os casos como Arson desk.



VIDEOGAMES EM 3D
JOGOS EM 3D
SIMPLESMENTE
FAZ
TUDO

BLU-RAY
INTERNET
WIRELESS
ARMANHAZ


AGORA É
OFICIAL PS3
NO BRASIL



PlayStation®



PLAYSTATION 3 AGORA É OFICIAL SONY BRASIL.
Isso significa muito mais confiabilidade, suporte e **1 ano de garantia**
com assistência técnica que só quem é oficial pode oferecer.
Seja oficial. PlayStation 3 exclusivo da Sony Brasil.

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

Distribuído por © 2010 Sony Brasil Ltda. Todos os direitos reservados. Fica proibida a reprodução total ou parcial sem permissão por escrito. Imagens meramente ilustrativas. Sony e PlayStation são marcas comerciais registradas da Sony Corporation. Todas as outras marcas comerciais são de propriedade de seus respectivos donos.

SONY
make.believe



Roteiro Solo



Trophéus



Desafios



Videos

Portal 2

Enquanto os jogos de tiro se repetem cada vez mais, Portal 2 desafia o seu cérebro e diverte



Portal 2 (disco)

Plataforma PlayStation 3

Gênero FPS

Produtora Valve Software

Distribuidora Valve Software

Online co-op

DICA ▶ Que tal levar um troféu de prata fácil? Crie um portal sob o seu parceiro quando ele estiver acenando e ria sem peso na consciência

Nada se cria, tudo se copia. Essa máxima parece não causar mais vergonha em algumas produtoras, que aproveitam a atual febre da era de ouro do gênero FPS para criar jogos idênticos a tantos outros e abandonam a sede por inovação, tão vital para o mercado de videogames. Não a Valve. E, certamente, *Portal 2* não sofre desse mal. Difícil até de classificar (um FPS de enigmas, talvez), *Portal 2* oferece surpresas do início ao fim, em suas 15 horas (em média) de desafios. É difícil cansar dos testes, quebra-cabeças criados para testar os limites da inteligência humana. Impossível é não entrar no clima com os extensos e sacados diálogos, coisa de robôs equipados com os melhores softwares de sarcasmo do mercado futuro.

Os humanos são as melhores cobaias (ou não)

Tudo começa em um quarto... mas, em *Portal*, qualquer sinal de conforto e humanidade



certamente é artificial e, ainda mais certo, é armadilha. Basta lembrar das torres de vigia do episódio anterior (presentes também no atual), metralhadoras automáticas equipadas com uma delicada voz feminina, escolha sacana para não despertar medo em suas vítimas até que seja tarde demais. Ciência e psicologia unidas contra a humanidade.

No confortável quarto está Chell, a protagonista da série. Pela profunda marca do contorno de seu corpo no colchão, Chell está adormecida há bem mais do que uma noite... desde o final do primeiro *Portal*, pelo que parece.

Chell é acordada pelo núcleo de Inteligência Artificial conhecido como Wheatley. Pouco maior do que uma bola de futebol e presa a um trilho no teto, a máquina quebra a sensação de conforto ao anunciar que o quarto é um contêiner suspenso em um abismo de máquinas. Na tentativa de libertar Chell, Wheatley, uma máquina insegura e nada competente, quase mata a garota com um erro de cálculo.

Com a semente da curiosidade plantada, a necessidade de saber o que raios está acontecendo e como uma máquina pode ser tão "zé mané", *Portal 2* prende sua

▶ Apesar de "simples" máquinas, os robôs conseguem passar muita personalidade e carisma, mesmo sem falar uma palavra



Platinadores

Conheça a PSN ID de jogadores que já platinaram *Portal 2* e quanto tempo eles demoraram pra coletar todos os troféus.

Rp4_br..... 4 dias
EduardoBR..... 6 dias
Crazy_Tequila... 23 dias

Yuanxd..... 27 dias
LeonSPBR..... 28 dias
Fonte: www.myps3t.com.br

PORTAIS ▶ Ao jogar em dupla, a coisa complica: em vez de apenas dois portais, é possível criar quatro, o que gera enigmas mais cabeludos

PROVOQUE ▶ GLaDOS não tem mesmo senso de humor. Acene na frente de câmeras no co-op para irritá-la e ganhe um troféu

DETONADO CO-OP

Nesta edição, você confere o detonado para o modo solo de *Portal 2*. Visite o nosso site, PlayPlus (www.playplus.com.br) para encontrar o roteiro do modo co-op.



D&T
EM VÍDEO

Use aqui o seu celular para assistir aos vídeos das fases indicadas por este símbolo no roteiro. Saiba como usar o QR-Code na página 9.



«Quando você pensa que dominou o sistema e começa a diminuir os seus tempos, descobre vídeos de gênios na internet que humilham os testes de GLaDOS (e os seus tempos, de tabela).»

Humberto Martinez



Ninguém pode reclamar da comunicação de chat por voz para economizar frustração no co-op

atenção e mostra qual é a linha de narrativa definitiva do game: Chell é a protagonista muda e as máquinas roubam os holofotes. Wheatley é o charme da trama, falastrão, cheio de complexos e fobias que geram situações hilárias. Sua personalidade fica ainda mais marcante quando GLaDOS (Genetic Lifeform and Disk Operating System), a vilã do primeiro jogo, é reativada. "Ela" é a Inteligência Artificial que controla o complexo autômato de pesquisas científicas de Aperture, a empresa onde rola a história. E ela está de volta para vingança, sentimento que não deveria ser simulado por uma máquina e que gera grandes discussões e piadas.

Gravidade, saltos e gel

Se comparado ao anterior, *Portal 2* é um salto evolutivo, mesmo ainda preservando o gráfico simples. Afinal, os cenários precisam ser limpos e claros para a proposta do jogo: ser um imenso quebra-cabeça no qual a arma Portal Gun é usada à exaustão para criar portais que

levam de um ponto a outro. A sacada é usar essa arma não só para se deslocar em cenários, como para manipular objetos.

Foi incluída uma máquina de raios antigravitacionais para criar pontes que atravessam os portais. Há plataformas de lançamento para saltar mais alto e três tipos de gel: branco (para criar áreas que sirvam para portais), azul (para pular mais alto) e vermelho (acelera o pique da sua corrida). A combinação desses recursos é obrigatória para sua evolução.

O multiplayer de *Portal 2* é um complemento à trama principal e você pode jogar cooperativo local (tela dividida) ou online com um jogador de PS3 ou de PC via Steam. Os jogadores controlam os robôs Atlas e P-body em desafios exclusivos em que a ação conjunta é crucial. Além do carisma, a dupla aprende gestos para se expressar como os humanos, o que deixa GLaDOS irritadíssima. É por meio de gestos pré-definidos no direcional digital que ocorre a comunicação entre os jogadores; seja para acionar



GEL Combine gel vermelho para correr e azul para pular e prepare-se para o maior salto da sua vida

alavancas simultaneamente com uma contagem regressiva ou apontar um lugar onde um portal deve ser aberto. Por um lado, é bom e mantém a imersão dos jogadores na proposta do jogo, mas por outro, pode ser limitado na hora de combinar ações contínuas e coordenadas. Mas, certamente, ninguém pode reclamar da comunicação de chat por voz para economizar frustração quando seu companheiro não entende, através de gestos, a sua ideia genial ou apenas para papear e irritar GLaDOS.

AVALIAÇÃO

GRÁFICOS	■■■■■
CONTROLE	■■■■■
ÁUDIO	■■■■■
DIFICULDADE	■■■■■

ASPECTOS CENTRAIS

CENÁRIOS	■■■■■
DIÁLOGOS	■■■■■
MULTIPLAYER	■■■■■
ENIGMAS	■■■■■

NOTA FINAL **9.5**

Somente para PlayStation®

SOCOM 4

U.S. NAVY SEALS



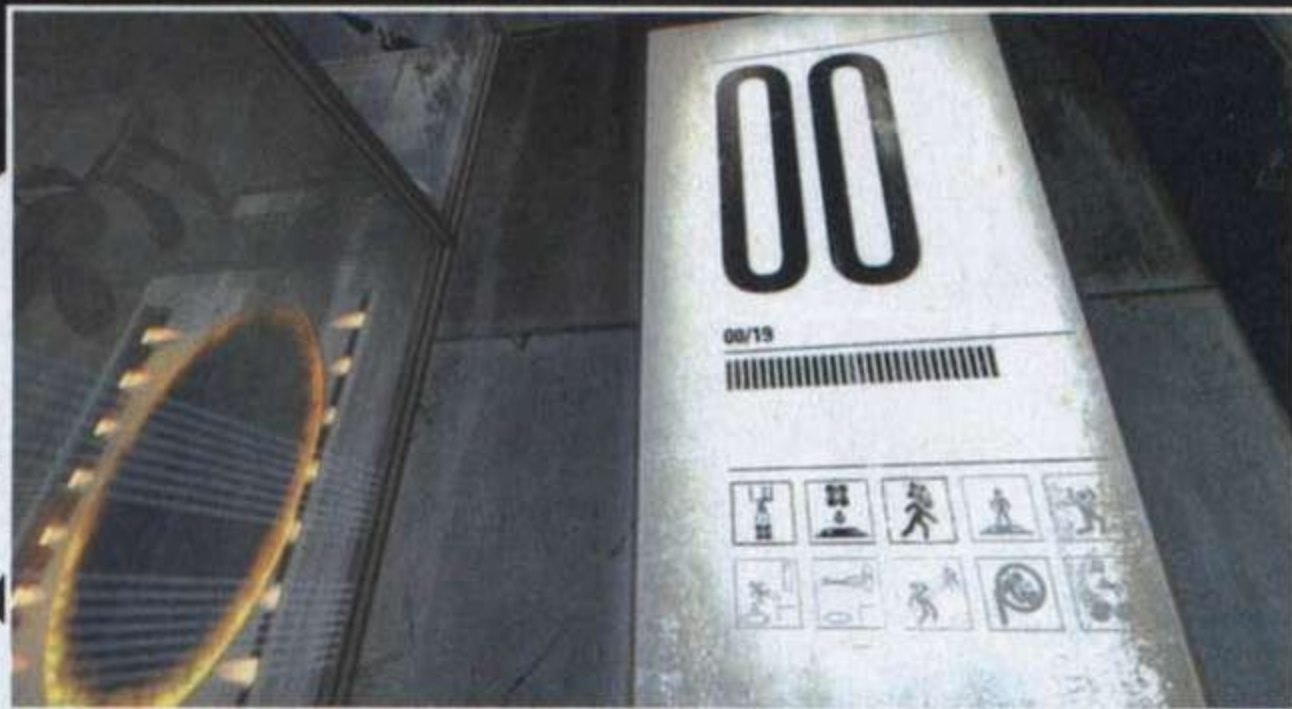
www.socom.com

Distribuído por © 2011 Sony Brasil Ltda. Todos os direitos reservados. Fica proibida a reprodução total ou parcial sem permissão por escrito. O logo SONY e "make.believe" são marcas registradas da Sony Corporation. "PlayStation" e o logo família "PS" são marcas comerciais registradas e "PS3" é uma marca comercial da Sony Computer Entertainment Inc. Todas as outras marcas comerciais são de propriedade de seus respectivos donos.

SONY
make.believe

GUIADO

Teleportador solitário



ORIENTE-SE ▶ Ao sair de um elevador, olhe na parede logo adiante para encontrar o número do teste. O nosso roteiro segue essa numeração

Capítulo 1 Courtesy Call

Siga as orientações (olhar para cima, para baixo, fique diante do quadro) até Wheatley libertá-lo (vale o troféu Wake Up Call).

TESTE #0: pegue o cubo e deixe-o sobre o botão.

TESTE #1: acione o botão da câmara à direita e use o portal para pegar o cubo. Acione o botão da câmara em que há um botão no chão e leve o cubo até lá. Acione o botão da câmara restante e saia.

TESTE #2: pegue a Portal Gun. Atire em uma das paredes com desenhos para chegar à passarela de metal acima. Ao final do corredor, crie um portal ao lado para sair no vermelho adiante e, já do outro lado, atire na parede ao lado da porta de saída da câmara e entre pelo portal vermelho.

TESTE #3: abra um portal no piso do buraco para trazer o cubo e deixe-o sobre o botão.

TESTE #4: abra um portal no buraco ao lado para derrubar



SAÍDA ▶ Geralmente, é preciso acionar botões para abrir as portas de saída. Siga os fios nas paredes para achar os botões exigidos

SUPERFÍCIES ▶ Nem todas as superfícies aceitam portais. Geralmente, só as brancas e planas servem. O líquido branco corrige isso

o primeiro cubo; leve-o sobre a plataforma com portal vermelho. Derrube o cubo no botão abaixo e, sem descer da plataforma, abra um portal na plataforma adiante e use o vermelho para pegar o segundo cubo. Use os dois para abrir a porta. Do outro lado desta, abra um portal na parede e entre.

TESTE #5: crie um portal no chão para chegar à sala (imagem 1). Acione o botão no pedestal próximo ao portal vermelho para derrubar um cubo. Abra um portal sob este cubo para trazê-lo e deixe-o sobre o botão no chão próximo para erguer escadas. No alto das

escadas, há dois botões em pedestais. Crie um portal na plataforma isolada sobre a água, acione o botão da esquerda e o botão da direita para que o cubo não caia na água. Use o cubo sobre o segundo botão.

TEST #6: use o portal na parede para chegar ao alto da sala. Caia no buraco ao centro da sala, crie um portal e pegue o cubo. Com este, caia no portal dentro do buraco para ser arremessado para o outro lado da área elevada da sala. Abra o portal na plataforma inclinada à esquerda da porta por onde veio e caia no buraco central, para ser lançado até o



1



Nem sempre é preciso usar a lógica para vencer os desafios. É possível trapacear, brincar com as brechas da física e do jogo. Um exemplo disso é arremessar caixas por cima de paredes ou a distância para ativar botões sem precisar ir pessoalmente até eles.



ATALHO ▶ O conceito dos portais é simples. Atire em uma superfície para criar a entrada e crie um segundo portal para ser a saída



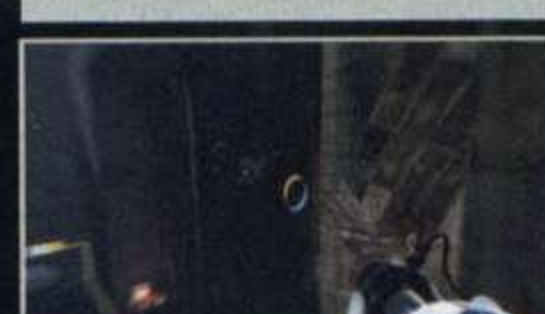
#1 É igual jogar basquete, mas exige treino. Pegue um objeto com **F3** e movimente-o, na diagonal de baixo para cima, parando no ponto desejado ao mesmo tempo em que aperta **■** para soltar.



#2 Pegando o momento certo entre parar e soltar o objeto, a física fará a sua parte e o objeto vai voar longe. Adicione ao malabarismo de botões o movimento e o pulo para realizar um arremesso mais distante



#3 Dominando a sutileza de movimentos, poderá brincar de burlar as regras na solução dos testes de GLaDOS. Outro elemento para um arremesso de objetos ainda maior é fazer isso após usar um Impulsor.



#4 Tudo bem que não rende troféu brincar de jogar blocos, é só um atestado de que você dominou (e foi além) dos recursos do jogo ou, como o pessoal da Valve diz, "encontrou outros meios de solucionar o desafio".

cubo. Deste ponto, abra um portal na parede à direita da porta por onde veio e caia com o cubo no buraco central (**imagem 2**), para chegar até o botão vermelho. Abra o portal na parede acima de onde ele foi criado anteriormente, caia no buraco para ser lançado na saída.

TESTE #7: crie um portal atrás de Wheatly. Pegue o robô e encaixe-o no plugue na parede; leve-o até a câmara de GLaDOS. Do outro lado da câmara, há um corredor que o leva até o painel central. Encaixe Wheatley no painel para reanimar GLaDOS (troféu You Monster). Caindo na Incineration



Room, pegue a Dual Portal Gun, que permite criar os portais laranja (**L3**) e azul (**R1**). Use os portais para chegar a lugares distantes e abrir caminho ao longo dos corredores bloqueados até o elevador.

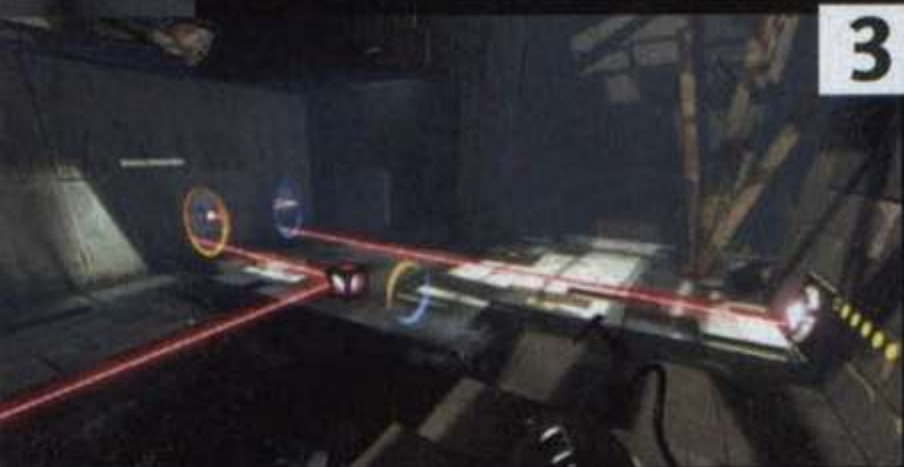
Capítulo 2

The Cold Boot

TESTE #1: suba na plataforma, use um portal onde o raio está atingindo e lance o outro no teto, redirecionando sobre o ▶

receptor de energia para ativar a plataforma e ganhar o troféu Undiscouraged.

TESTE #2: use o portal sob o cubo refrator isolado no canto da sala para trazê-lo até você. Use o cubo para direcionar o raio ao receptor (**imagem 3**), suba o lance de escada, abra um portal perto de você e outro sob o cubo. Use-o para acionar o botão do chão e abrir a porta.



3

TESTE #3: abra um portal na parede acima da plataforma para chegar ao cubo refrator. Antes de pegá-lo, repare no raio na parte mais alta da sala. Abra um portal onde ele bate e o segundo portal ao lado de onde está o cubo, para direcionar a energia ao receptor no teto (**imagem 4**). Pegue o cubo refrator, pule na plataforma adiante e direcione o segundo raio no receptor.

TESTE #4: chegando à sala com o raio, use o portal na parede isolada à esquerda da porta por onde veio e o portal azul na parede com o pedestal e o botão do outro lado. Acione o pedestal para derrubar o bloco e use o



4

portal azul no ponto onde o raio está batendo, para direcioná-lo ao receptor e movimentar a plataforma. Suba nesta levando o cubo e use-o para acionar o botão na saída ao lado.

TESTE #5: pise no impulsor no chão para ser lançado ao outro lado da sala. Acione o pedestal para derrubar um cubo, que ficará pulando ao centro. Pise no impulsor próximo para ser arremessado de volta, então pegue o cubo no ar. Com o cubo, volte para o outro lado da sala para abrir a saída.

TESTE #6: ignore o impulsor próximo e vá ao final da sala e olhe em diagonal para a parede da porta por onde veio, localizando duas plataformas diagonais. Use um portal em cada uma, depois use o impulso para chegar até a saída. Dá para ganhar três troféus agora, então salve seu progresso e faça o seguinte.



D&T VIDEO

Acione o pedestal uma vez para

GLADOS se livrar do lixo, que fará o mesmo percurso até você. No meio desse lixo, pegue o rádio e um robô torreta (a máquina com uma mira laser). Use os portais para voltar ao início da fase levando o rádio e o robô torreta. Solte o robô sobre o impulsor para ganhar o troféu Pturretductyl.

RÁDIO = TROFÉUS



SEGREDO O rádio é fundamental para conseguir três troféus. Procure por ele nesta área, depois que GLADOS livrar-se do lixo

Ainda no início da fase, com posse do rádio, olhe na direção das plataformas inclinadas e use um portal na mais alta (**imagem 5**) e o outro na parede acima da plataforma inclinada mais baixa. Leve o rádio e use o impulsor para que os portais o arremessem a uma sala secreta. Aproxime o rádio do desenho na parede (troféu Final Transmission).



5

Refaça o caminho até a saída da fase. Localize o botão que abre a porta de saída e use o portal vermelho no teto acima dele e deixe o portal azul na plataforma inclinada mais alta ao fundo (**imagem 6**). Acione o pedestal uma segunda vez para que um cubo seja arremessado e lançado diretamente sobre o botão. Isso abre a saída e garante o troféu Drop Box (mover o cubo até o botão sem tocar nele).

TESTE #7: use o cubo para barrar o raio, suba no elevador e use os portais para tirar o cubo da frente do raio. No andar superior, crie um portal na plataforma inclinada mais distante e outro portal no chão do ponto mais baixo. Solte o cubo no buraco para ele ser arremessado para o outro

extremo da tela e acione o botão para abrir a saída e erguer plataformas. Use o portal na outra plataforma inclinada e caia pelo portal no chão abaixo para ser arremessado até a saída.



D&T VIDEO

Ao cruzar a porta rumo ao

elevador, crie um portal na parede do corredor. Vá pegar o cubo usado para abrir a porta e use o segundo portal para levar o objeto até o elevador e ganhar o troféu Preservation of Mass.

TESTE #8: ache uma abertura circular no vidro, pule e lance um portal através dela e abra outro portal na parede próxima para ter acesso à área do laser. Acione o pedestal e use o cubo refrator para direcionar o raio



6

SONY



PlayStation 2



PlayStation Portable



PS3
PlayStation 3



OLYMPIC GAMES

Disponemos de ótimos
preços para lojistas

As novidades chegam
primeiro AQUI!

www.olympicgames.com.py

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

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

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

ao receptor através da barreira de energia, para abrir a saída – não cruze a barreira de energia, volte pelo portal.

Capítulo 3

The Return

TESTE #9: abra um portal no teto sobre o impulsor e outro no teto do piso superior adiante. Use o impulsor para cruzar os portais. No andar superior, à esquerda, use um portal na plataforma inclinada de frente para o pedestal, volte ao impulsor e use-o para cruzar o portal do teto. Acione o pedestal para derrubar o cubo refrator do outro lado (**imagem 7**). Use o portal na plataforma inclinada direcionada para este e use o impulsor novamente para continuar.



Use o cubo para direcionar o raio contra o meio do muro ao lado. Use um portal na plataforma inclinada de frente para a saída no andar mais alto e volte a usar o impulsor, com o outro portal no teto, para chegar à porta. Deste ponto, use um portal de cada lado no muro para o raio atravessar e atingir o receptor.

Galerias

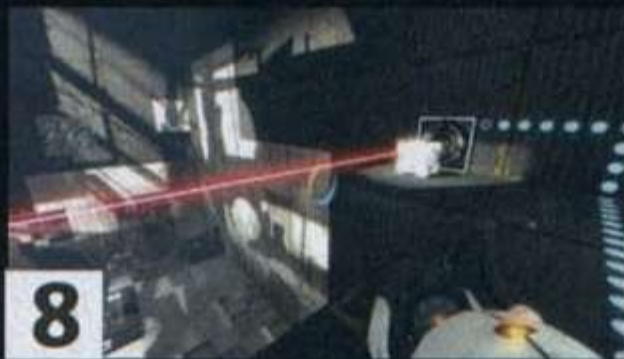
Veja as imagens deste detonado de Portal 2 em alta resolução no site oficial da D&T: playplus.com.br

9



PONTE ▶ Crie portais na rota das pontes de energia e a trilha prosseguirá. E você ainda pode andar na ponte na direção do portal e prosseguir

TESTE #10: antes de sair do elevador, salve seu progresso e faça o seguinte: ao chegar à sala com o impulsor, use o portal laranja no alto da parede acima da porta por onde veio e abra o portal azul no buraco mais adiante, então caia por este para ser lançado até o cubo. Antes de pegar o cubo, lance o portal laranja ao lado do impulsor e caia com o cubo pelo portal azul e suba no impulsor. Ao bater na parede de vidro, use o cubo para barrar o raio laser (**imagem 8**) e fazer a parede de vidro baixar.



Perto do receptor de raio onde deixou o cubo, olhe para a parede do outro lado da sala e lance o portal laranja lá. Use o impulsor para ser lançado para uma plataforma mais alta com outra parede de vidro. Abra o portal azul na parede à esquerda e acione o pedestal ao lado, para que um cubo refrator venha até você. Pegue-o e caia no andar abaixo, usando

o cubo refrator para direcionar o raio pelo portal e acionar outro receptor no andar superior.



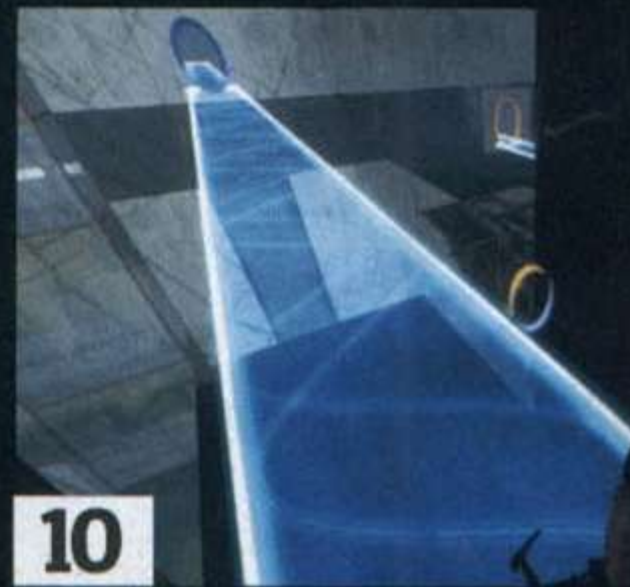
D&T VIDEO

Pegue o cubo normal e caia

no impulsor uma última vez, para ser lançado até a saída. Deixe o cubo sobre o botão ao lado para ter acesso ao elevador. Carregue no save sugerido antes, refaça estes mesmos passos em menos de 70 segundos e entre no elevador de saída (troféu Overclocker).

TESTE #11: use o portal laranja na parede na qual a ponte de luz é direcionada e use o portal azul na parede do outro lado da sala, acione o pedestal para derrubar cubos. Volte para o outro lado e use o portal azul na parte baixa do buraco central, de forma que a ponte siga para a abertura da parede à direita. Siga pela ponte de luz (**imagem 9**) e use o portal azul na parede ao lado, para mudar a direção da ponte e pegar o cubo.

▶ Volte para o começo da fase e use o portal azul



10

no alto da parede à direita, de forma que a ponte entre no vão da parede à esquerda e o leve até o botão onde deixará o cubo para abrir a porta de saída (**imagem 10**). No elevador, você ganha o troféu Bridge Over Troubling Water.

TESTE #12: acione o pedestal próximo para saber onde um cubo cairá atrás de você. Marcando o lugar, há uma ponte de energia isolada no fundo da sala à direita, use um portal na parede sobre ela e outro ao seu lado para chegar sobre a ponte (**imagem 11**).





apresenta



Rio de Janeiro OUTUBRO 2011

Se você é **músico** e nunca pensou em compor uma música para vídeo games... Vem aí a sua grande oportunidade: **Game Music Brasil Festival**, o primeiro festival de composição de músicas e trilhas para vídeo games.

É a sua oportunidade de compor uma música para um jogo novo e moderno concorrendo a vários prêmios.

Não se assuste, se você rasga na guitarra, escancara na bateria ou se é um exímio pianista, entre no site e veja como é fácil.

Inscrições a partir 20 de junho.

Saiba mais em:
gamemusicbrasil.com.br

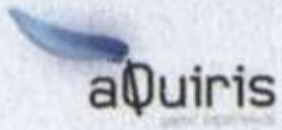
PATROCINIO



SECRETARIA DE CULTURA

SECRETARIA DE INCENTIVO A CULTURA

CO-PATROCINIO



APOIO PROMOÇÃO



REALIZAÇÃO



Sobre a ponte, use o portal laranja na parede onde a ponte segue e use o portal azul na parede que passa abaixo de onde o cubo cai, de forma que você possa voltar ao pedestal. Pronto, acione o pedestal e pegue o cubo, então volte com ele para a ponte isolada no canto da sala. Deixe o cubo sobre a ponte e use o portal azul no ponto mais baixo da plataforma onde se encontra o pedestal, criando caminho para a saída da sala. Leve o cubo pelo portal e use-o para abrir a porta.

12

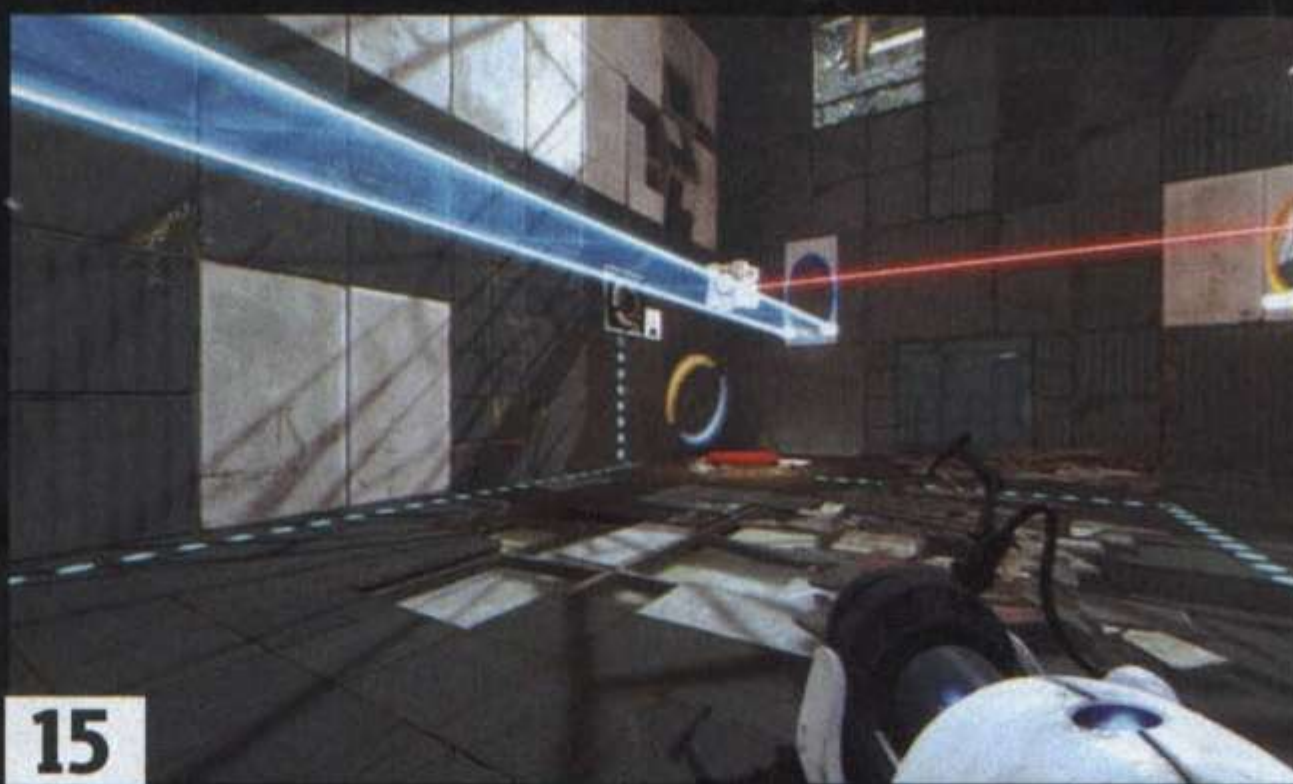


S.O.S. LEITOR

Travei completamente no Teste 13 de Portal 2. Rola um help para me ajudar a destruir as metralhadoras?

Fernando M. (via e-mail)

TESTE #13: logo no começo, pegue a primeira torreta e derrube-a para eliminar a ameaça. Abra um portal ao seu lado e abra outro atrás da torreta no corredor ao lado (seja rápido), então use o portal para chegar à máquina por trás. No corredor ao lado, há outra torreta; abra um portal sob ela para jogá-lo a outro ponto fora do seu caminho. Chegando aos três cubos, abra um portal sobre uma das torretas atrás do vidro e outro portal sob um cubo para derrubar a máquina. Repita o mesmo com a outra torreta.

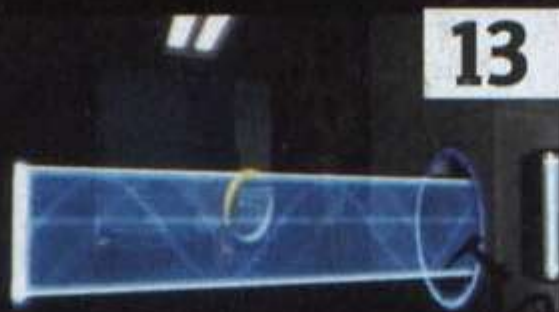


15

Na sala com a porta de saída, há mais torretas espalhadas. Nas que estão sobre o chão em que é possível abrir portal, envie-as para onde estavam os cubos. Quanto às demais torretas, abra portais no teto e derrube os cubos nelas ou caia por trás das máquinas. Deixe um cubo sobre o botão no chão para abrir a saída.

TESTE #14: pegue o cubo refrator e direcione o raio através de duas antenas receptoras, depois use os portais para direcionar o raio para a terceira antena e abrir a porta.

TESTE #15: use o portal laranja onde a ponte de energia bate na parede e então use o portal azul para acertar uma coluna, ao fundo, no corredor onde há uma torreta (imagem 13). Use o portal para chegar ao outro lado.



13

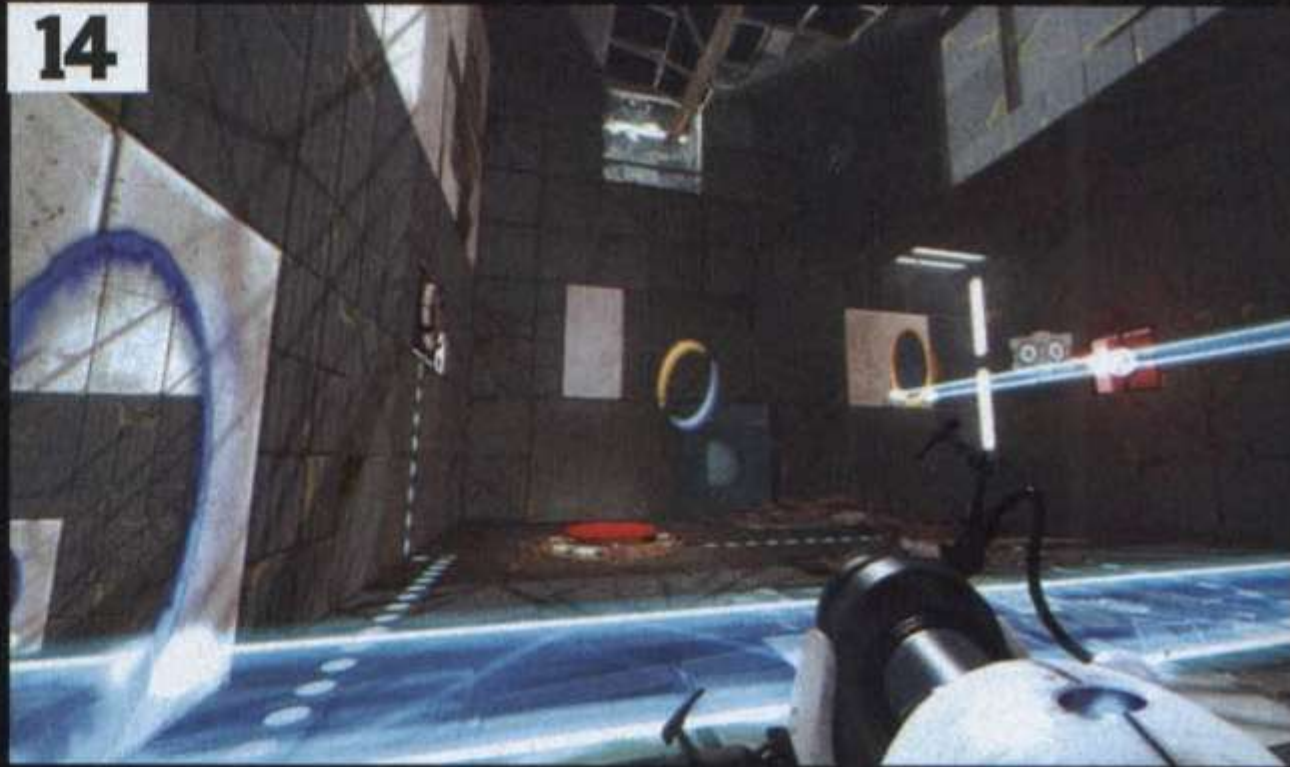
Neste ponto da sala, há quatro torretas protegendo o cubo e dois impulsores. Entre estes dois, há uma plataforma de metal; use o portal azul na parede ao lado para barrar seu pulo e cair sobre a plataforma, siga por cima desta e derrube as quatro torretas para pegar o cubo. Antes de levar o cubo, use o portal azul

na lateral da coluna próxima do botão no chão, criando uma barreira contra outras duas torretas. Deposite o cubo no botão e passe pelas torretas que vigiam a saída.

TESTE #16: pule o feixe de luz no corredor e, na sala adiante, abra um portal laranja embaixo do canhão de raio e o portal azul na parede em frente às três torretas. Pise no botão para acionar o raio e eliminar as máquinas. Pegue o cubo normal e deixe-o sobre o botão, depois use o cubo refrator e direcione o raio sobre as torretas perto da porta de saída e mire no receptor para abrir passagem.

TESTE #17: use o portal laranja na parede onde a ponte bate e use o azul para chegar ao cubo (imagem 14), mas não o pegue ainda.

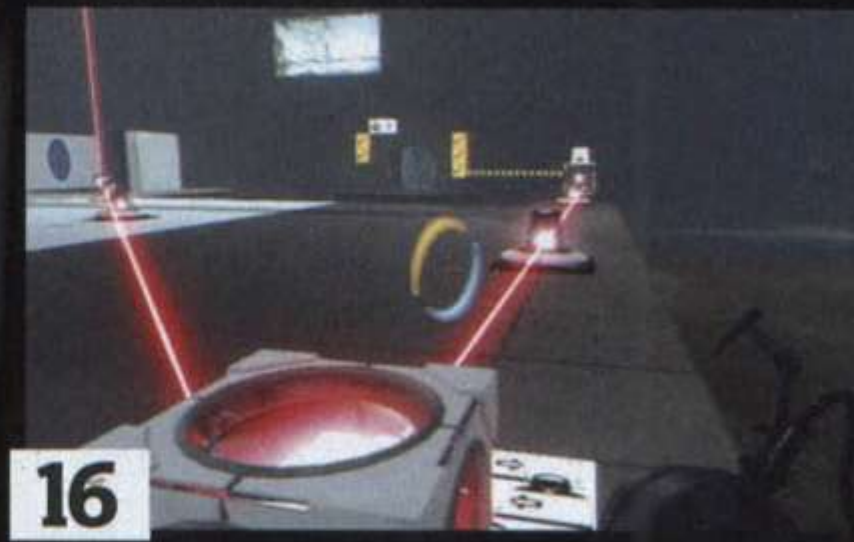
14



Use o portal azul na parede do outro lado, de forma que a ponte passe por cima do botão no chão. Sobre a ponte, deixe o cubo acima do botão e vá para a porta de saída. De lá, mude o portão de forma que o cubo caia sobre o botão (imagem 15).

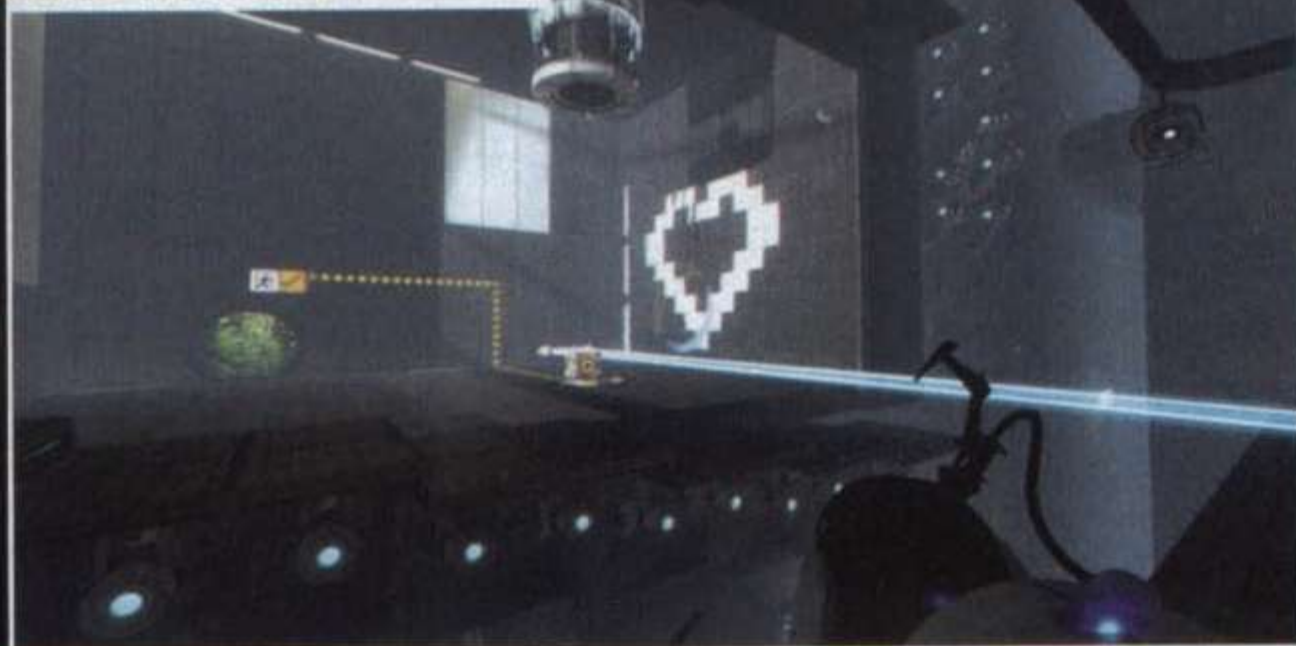
Capítulo 4 The Surprise

TESTE #18: fique atrás da placa de vidro e lance o portal laranja na parede sobre a plataforma ao fundo da sala e abra o portal azul atrás de você para chegar até o pedestal – acione-o para ver dois cubos. Lance o portal laranja no teto onde a ponte de energia está batendo e o portal azul no chão entre os cubos. Use o portal azul na parede ao seu lado e pegue o cubo refrator para direcionar o raio em diagonal passando sobre as antenas receptoras (imagem 16). Pegue o segundo cubo refrator e direcione o raio na torreta isolada e depois sobre as antenas restantes e o receptor que abre a porta de saída. Use a ponte de energia para chegar até a saída do teste.



16

NAO VA PARA A LUZ



INGÊNUO ▶ Você confia em uma Inteligência Artificial vingativa? Só se quiser um troféu, pois o caminho verde e bonito leva à câmara de gás



D&T VIDEO

TESTE #19: pegue o cubo no chão do salão, abra um portal na parede onde o raio está batendo e outro no chão para levar o cubo. Direcione o raio na antena receptora do outro lado e volte para o fundo do salão. Use o portal azul no teto sobre o impulsor e outro no chão, entre pelo portal para pegar impulso. Enquanto estiver pulando entre os portais, quando estiver no auge do pulo, lance o portal laranja na parede ao lado de onde o raio que você direcionou está **(imagens 17 e 18)** para ser lançado até o cubo isolado no alto de uma plataforma.



Novamente, abra o portal laranja sobre o impulsor e o azul na parede de frente para onde o raio direcionado está batendo. Jogue o cubo sobre o impulsor, depois abra o portal azul no chão, para você cair sobre o impulsor e, no alto do pulo, abra o portal laranja na parede para ir até o cubo. Direcione o raio para a outra antena receptora. Volte para o impulsor e use o esquema dos portais para pegar o terceiro cubo no alto da plataforma. Use este cubo para direcionar o raio nas torretas do outro lado e então no receptor que abre a porta e ergue plataformas. Use o impulsor para ser lançado nas plataformas erguidas.

TESTE #20: há dois cubos refratores e três raios. Vá até os três receptores e abra o portal laranja na mureta de frente para o receptor central. Vá ao raio diagonal, abra o portal azul e direcione os outros dois raios restantes usando os cubos

refratores para atingir os receptores restantes.

TESTE #21: use o portal laranja na parede onde a ponte de energia bate e use o portal azul na parede acima do pedestal junto da saída. Use a ponte para acionar o pedestal e derrubar o cubo. Ao chegar a ele, Wheatley aparece. Siga-o para ganhar o troféu SaBOTour.

No caminho, GLADOS montará um caminho de luz e pedirá para você voltar. Vá até a porta cheia de plantas para ganhar o troféu Good Listener. Ao recomeçar a fuga, ignore GLADOS e siga Wheatley. Ao chegar à área com três torretas derrube-as. Em um dos vãos da sala, pule e abra um portal na coluna do lado de fora e use o portal na parede próxima para chegar a uma passarela de metal. Siga Wheatley até a saída.

Capítulo 5

The Escape

Siga Wheatley pela escuridão até chegar a uma área com vários tubos espirais. Ao final das plataformas, abra um portal na parede e outro na parede da passagem acima. Observe os trilhos com placas de metal do outro lado e use o portal na parede de lá e outro na parede onde se encontra. Chegando à nova plataforma, use o portal para chegar à outra mais adiante. O caminho o levará a um grande espiral de tubos, que dá acesso à fábrica.

Turret Factory: na esteira **(imagem 19)**, use um portal na parede acima dela e outro no escritório. Siga para ▶



A essência do desafio de *Portal 2* é atravessar os cenários. Muitas vezes, um obstáculo de meio metro o obriga a contornar uma área enorme. Mas e se você aprender a saltar como o antigo Super-Homem, sem precisar de impulso equivalente? Prepare-se para facilitar sua vida.



#1 Abrir dois portais no chão e cair neles resulta em uma queda contínua. Que tal usar isso para atingir alturas astronômicas? Comece abrindo dois portais no chão, em linha reta, um perto do outro.



#2 Para facilitar, mantenha a câmera olhando para o chão e caia pelo portal azul. Dessa forma, você sempre estará olhando para o teto quando sair pelo portal laranja e sempre vai olhar para o portal azul quando voltar.



#3 O segredo: para cair no portal azul, atire e reabra-o antes do contato. Essa ação cria um micro intervalo e faz o jogo pensar que você caiu de um lugar alto, projetando-o mais alto ao sair pelo outro portal.



#4 A coisa funciona com os dois portais, ou seja, basta reabrir o portal ao mesmo tempo em que está atravessando ele. Quanto mais repetir o feito, mais alto você será lançado. Onde estão suas leis agora, Isaac Newton?

a esteira ao lado e acompanhe por ela até encontrar uma torreta com crise existencial (**imagem 20**). Pegue-a e desça na passarela ao lado para levar o troféu No Hard Feelings.

Chegando à sala de tiro adiante, use o portal no teto acima do



20

alvo e abra outro na parede ao lado. Assim que os tiros cessarem, abra um portal na saleta atrás da esteira e outro na parede do alvo. Na passarela de metal ao lado de uma esteira com uma máquina que escaneia torretas, à sua direita, há uma parede amarela com um tubo que recolhe as máquinas quebradas (**imagem 21**). Espere a esteira jogar a torreta quebrada e pegue-a sem demora.



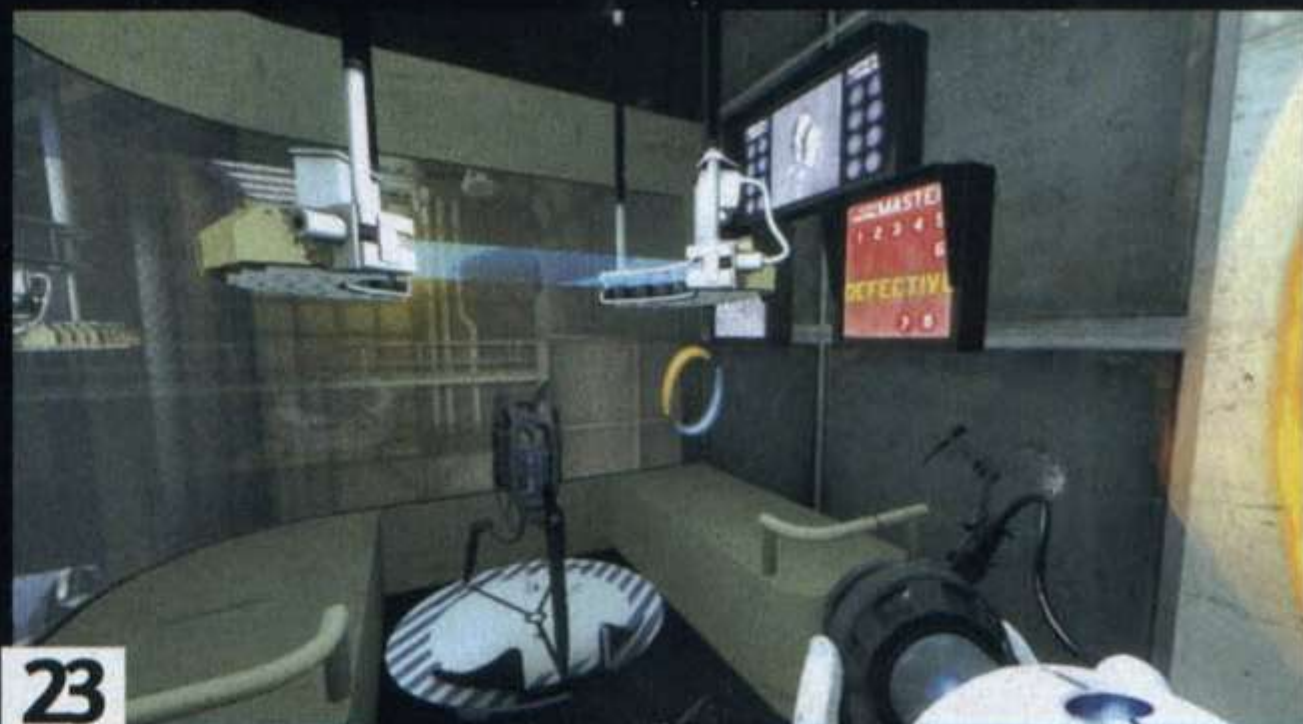
21

Leve a torreta até a sala adiante e espere Wheatley quebrar o vidro da sala de escaneamento. Abra um portal dentro da sala e outro fora para entrar. Tire a torreta da máquina e fique no lugar dela para ser escaneado (**imagem 22**) e ganhar o troféu Scanned Alone. Em seguida, bote a torreta quebrada que você pegou para ser escaneada (**imagem 23**) e abra a porta seguinte. Siga Wheatley até a área seguinte.



22

Neurotoxin Factory: avistando um raio laser cortando placas de metal, acione o botão adiante para parar a esteira e use um portal onde o raio bate. Entre na área Implosion Observation Annex e use o segundo nas placas em movimento para direcionar o raio e cortar todas as tubulações (**imagem 24**). Após uma longa cena escorregando pela tubulação,



23

use o portal na parede perto do precipício e lance o outro portal no teto piscando bem ao fundo da tela para voltar à câmara da chefe GLaDOS.

Pegue Wheatley e deposite-o no suporte do mainframe para assumir o lugar de GLaDOS. Use o portal no chão e outro na parede próxima do botão do pedestal. Para acionar este botão, atire na parede do outro lado e abra um portal para chegar ao botão antes de GLaDOS usar os escudos. Isso garante o troféu Stalemate Associate.

Capítulo 6

The Fall

Retro Science 1: após a longa queda, o caminho é linear e

é preciso usar portais entre paredes distantes para avançar. Seguindo o caminho de cimento, o jogo indicará uma área para dar zoom. Use o portal na plataforma da estrutura 09 (**imagem 25**), na parte superior.



25

Use as demais plataformas para chegar até uma caverna cheia

LÁRÁLÁ!

Além de fuzilar humanos, as torretas gostam de cantar. Procure pistas disso no Teste 16, Capítulo 3



24





Teste 4, Cap. 1: Após quebrar o vidro, entre na sala acima e olhe na parede



Teste 3, Cap. 2: Quando a música para um ritmo lento, procure no canto



Teste 6, Cap. 2: Na sala onde está o rádio (veja no detonado, página 84)

de placas. Ao final, acione a alavanca para acender a luz e use os portais para chegar à saleta de comando à esquerda. Abra um portal atrás do pedestal com o botão e abra o outro portal na saleta do outro extremo (**imagem 26**). Acione o botão, entre pelo portal e acione o outro botão antes de o tempo acabar. Feito isso, abra a porta que ficará à mostra.



26

Retro Science 2: na plataforma superior, há uma porta retorcida entreaberta. Use o portal na parede atrás desta porta e acione a alavanca para chegar à área Aperture Science. Adiante, há um túnel com um cano no teto. Use o portal no alto da parede e outro no chão abaixo. Ao cair pela primeira vez no portal do chão logo acima deste,

28



RAT MAN ▶ Além de Chell, há outro sobrevivente em Aperture: Rat Man. Você não pode achá-lo, apenas os vestígios e seus esconderijos

ganhe impulso para voar alto. Ao lado da plataforma de metal, há um bloco com superfície diagonal, acione o portal nele para a impulsão o lançar através do círculo do emblema de metal (**imagem 27**). Cruzando a sala, suba no elevador da plataforma adiante. Crie use o portal laranja na parede lateral do elevador e

27

outro azul junto das três portas ao fundo do cenário. Examine o painel destas três portas para garantir um troféu mais tarde na conclusão deste capítulo (**imagem 28**). Volte para a plataforma do elevador, olhe novamente para a plataforma das três portas e use o portal azul na parte inclinada acima de uma das portas. Feito isso, desça pela escada ao redor do elevador e, com acesso ao poço, abra o portal laranja no fundo deste e caia para ser arremessado até Pump Station Alpha. Acione a alavanca e saia pela porta ao lado, usando portais para chegar à plataforma no alto da sala. De lá, siga por cima da tubulação até o elevador de saída.

TEST SPHERE #1: ao entrar na câmara 1953-01, o gel azul

funciona como impulsor. Abra um portal na parede do outro lado do gel e outro no alto da plataforma, então pule sobre o gel em direção ao pedestal no outro extremo, para derrubar um cubo. Pegue o cubo e volte para a plataforma superior, para travar o botão que abre a porta.

Antes de subir a escada saindo da câmara, olhe para cima e use um portal na parede (**imagem 29**). Ao final da passarela, abra o segundo portal para subir. Siga para esquerda e caia no lance de escadas de metal, para chegar a outra câmara e garantir o troféu Vertically Unchallenged.

TEST SPHERE #2: abra um portal no teto sobre a plataforma móvel e outro na ▶

29



parede após o chão com gel azul, para pegar o cubo. Use o portal para voltar à parte de cima da entrada da sala e travar o botão no chão. Use a placa branca 01 para abrir um portal e outro na parede, para cair sobre o gel e ganhar impulso à sala ao lado (**imagem 30**). Pule na parede para quicar de um lado ao outro até pegar o segundo cubo. Volte com ele para travar mais um botão no chão, ativando placa 02 mais alta na sala anterior. Use o portal laranja na placa 02 e outro na parede abaixo, para poder cair sobre o gel azul e ter impulsão para chegar à saída.

30

TEST SPHERE #3: use as colunas retorcidas como ponte e localize uma plataforma bem alta, em uma das colunas, com uma parede que permite abrir portal e abra outro. Lá em cima, faça o mesmo processo para chegar à plataforma ao lado. Dentro da sala, ative o pedestal para derrubar gel azul e use o portal laranja sob ele e o azul para



32

direcionar o gel para o chão próximo da parte elevada. Use o pulo com impulsão para subir. Use o portal na parede e traga mais gel. No ponto mais alto da sala, use o gel para manchar o chão entre você e a plataforma de saída (**imagem 31**). Ao chegar ao outro lado, traga o gel no chão abaixo do portal de energia e suba lá. Abra o portal azul na plataforma inclinada atrás do portal de energia e faça o gel ser arremessado por ela. Do ponto mais alto, use o portal laranja no chão abaixo de você e caia para ser arremessado até onde o gel foi lançado e ter impulso para chegar à saída.



31

TEST SPHERE #4: abra o portal laranja onde o gel está pingando e use o portal azul para sujar o chão restante, especialmente perto do buraco na parede onde se encontra o pedestal. Tendo acesso a este, use o portal azul na placa branca da parede atrás da grade, para lançar gel onde a água está caindo (**imagem 32**). Use o impulso para acionar o pedestal na parede e desligar a água, seja rápido para usar impulso do gel onde batia água, para chegar à outra sala.

TESTE DE VELOCIDADE



REBOTE O gel azul pode ser aplicado em caixas para quicar. Faça isso e pegue a caixa antes de ela cair para faturar um troféu

Abra o portal laranja onde o gel respinga e outro na placa branca inclinada, para sujar a lateral da parede. Depois use os portais para chegar ao alto da plataforma ao lado, então abra o portal na placa inclinada e outro no chão, para cair e ter impulso para chegar à parte superior. Lá de cima, use o portal laranja onde o gel respinga na primeira sala, vá para a plataforma ao lado e use o portal azul no ponto branco abaixo da plataforma. Ao sujar de gel a parte inclinada da base de metal, crie o portal laranja no chão abaixo da plataforma e caia por ela, para ser impulsionado e quicar até a plataforma superior. Na lateral desta plataforma, use o portal no ponto mais alto para ter acesso a outra plataforma que leva a outra câmara.



D&T VIDEO

TEST SPHERE 5

salve seu

progresso e faça o seguinte para ganhar um troféu: use o portal laranja acima da caixa de vidro que tem o cubo e abra o portal azul abaixo de onde o gel azul pinga (**imagem 33**). Assim que cair gel sobre o cubo, o item vai quicar e quebrará a caixa. Assim que cair a primeira gota de gel, use o portal azul onde cai água para que o cubo quebre os vidros e pare. Ao pegar o cubo antes de ele tocar o chão, você leva o troféu Schrodinger's Catch.

Use o cubo sobre o botão para baixar a plataforma. Direcione o gel para o chão próximo da

plataforma citada e use o impulso para subir. Feito isso, abra um portal no teto sobre o cubo para direcionar o gel e tirar o objeto do botão para subir a plataforma.

TEST SPHERE #6: ao sair do elevador, vire à esquerda e lance um portal na parede ao lado de onde está escrito 1971. Adiante, entrando na estrutura diante do elevador, vire à esquerda e use o outro portal na parede, chegando à câmara Pump Station Beta. Use um portal na parede acima da plataforma e outro abaixo para subir. Lá de cima, use o portal azul no chão abaixo da plataforma e o laranja no chão mais adiante, então caia para ser lançado de um lado para o outro. Neste sobe e desce, assim que sair pelo portal laranja, mire na parede elevada acima da bomba com logo azul, para cair e ser arremessado na plataforma no topo do salão.

Acione as duas alavancas para abrir a porta ao lado. Nesta nova





Test 12, Cap. 3:
Sobre uma ponte de energia, atire no buraco no teto e vá lá



Teste 16, Cap. 3:
No início, use o laser para destruir a grade do duto e entre



Teste 17, Cap. 3:
No início, há uma sala no alto, à esquerda. Use a ponte e suba

área, há segredos que garantem três troféus. Vamos a eles. Use um portal na parede e outro no alto da plataforma de metal, para ter acesso a um escritório.

34 Ao entrar no citado escritório, há uma porta secreta (imagem 34) atrás de um armário deslocado à esquerda. Entrando por ela, examine os três painéis nas portas para ganhar o troféu Door Prize – isso só acontece se você examinou as três portas citadas na Retro Science 2, no começo deste capítulo.

No corredor das portas há uma passagem (imagem 35) que o leva até uma boia de navio. Observe-a por alguns segundos (troféu Ship Overboard). Volte à plataforma de metal fora do escritório, abra o portal laranja abaixo e outro na parede inclinada à direita (e do lado direito do cano), caia para ser arremessado para a Control Room.



34

Nesta sala, pegue GLaDOS no ninho do pássaro e ganhe o troféu Tater Tote. Suspenda a plataforma para a saída. Volte para o alto da plataforma de metal e use o portal azul abaixo de você e o outro no ponto mais alto da parede atrás de você. Assim, ao cair, será arremessado para o elevador de saída.

CAPÍTULO 7

The Reunion

TEST SPHERE #7: use os portais para chegar à plataforma com o pedestal que ativa o gel vermelho (que faz escorregar), então use o portal para direcionar o gel e sujar todo o chão escuro até uma rampa. Ande sobre o gel para ser arremessado para um contêiner do outro lado. Use o portal laranja na parede de acesso ao pedestal do gel laranja e o portal azul na parede dentro do contêiner onde se encontra. Volte e use o portal laranja para sujar o chão dentro do contêiner e volte para ele, escorregando até outro contêiner.

Abra um portal atrás do cubo e outro na parede atrás de você para pegar o objeto, use os

portais para voltar até a sala inicial e deixe o cubo sobre o botão vermelho no chão. Escorregue para ser lançado na plataforma sobre o contêiner.



D&T VIDEO

Use o portal laranja no chão marcado ao lado e o azul na parede do chão laranja usado há pouco. Volte até a rampa e escorregue em direção ao portal, para ser lançado do outro lado. Na subida, acione o pedestal na parede para a câmara seguinte (troféu Stranger Than Friction).

Ao passar pela barreira de energia da saída, use o portal laranja na parede branca abaixo do alto falante no caminho e use o portal azul na sala ao fundo, à esquerda, através da grade. Na sala, olhe o quadro de Cave Johnson com uma mulher (imagem 36), vale o troféu Portrait of a Lady.

TEST SPHERE #8: ao entrar na sala, olhe para a plataforma isolada adiante e abra um portal laranja nela e o azul sobre onde

36



cai o gel vermelho. Acione este para sujar o chão, depois use o portal laranja no teto acima da ponta do chão sujo e o outro onde cai gel azul, então ative-o. Use a pista de gel para ganhar impulso e ser lançado até a plataforma. Chegando à plataforma, dê a volta e abra o portal laranja na parede da plataforma acima (imagem 37) e outra ao lado para subir. De lá, deixe o portal laranja na parede e use o azul para voltar à pista de gel. Abra o portal azul na parede da plataforma inicial e deslize para ser arremessado até a saída de mais um teste.

37



35



TEST SPHERE #9: use o portal laranja sobre os pingos de gel azul e abra o portal azul na parte inclinada da plataforma logo em frente. Então use o portal azul na parede abaixo da inclinada e o portal laranja sobre o gel vermelho, entre pelo portal. Chegando à pista suja de gel laranja, abra um portal na parte inclinada e o outro na parede por onde veio. Deslize no gel em direção ao portal para ser lançado até o cubo.

Antes de pegar o cubo, localize a plataforma com um cano manchado de verde à esquerda. Abra um portal na parede abaixo do cano, pegue o cubo e caia na plataforma abaixo, abrindo outro portal para levar o cubo; mas não o deixe sobre o botão vermelho ainda. Volte até a plataforma com o gel azul. Olhe para onde deixou o cubo e abra o portal laranja no chão da plataforma antes da grade próxima ao cubo (**imagem 38**), e direcione o gel azul para sujar o

CO-OP?

A meta de jogar em dupla é a cooperação... mas sacanear o parceiro também é válido



teto. Volte até o cubo e deixe-o sobre o botão, para virar a plataforma que foi suja há pouco.



Volte até o gel vermelho e abra um portal laranja na plataforma distante, ao lado daquela que foi usada para ganhar impulsão e chegar ao cubo. Direcione o gel vermelho para lá, sujando uma rampa. Abra um portal para a pista de gel e ligue-a com a rampa que sujou há pouco. É importante ficar atrás da primeira seta no chão, antes de cruzar o porta, para ter o embalo preciso para ser lançado até o gel azul e chegar à saída.

Retro Science 3: use um portal na parede acima da tubulação para subir e chegar a outra

plataforma. Localize uma parede mais alta escrito "GAMA" e abra um portal de conexão até lá. Entre pela porta ao lado e acione as três alavancas da Pump Station Gama. Use o portal para chegar ao gel azul. Abra um portal no teto acima de uma plataforma quebrada, vá até lá e caia sobre o gel azul, ganhando impulso para chegar à plataforma adiante.

Antes de cruzar o corredor com o gel vermelho, deixe um portal laranja na parede diante da trilha de gel. Deslize para o outro lado e, abrindo a porta seguinte, use o portal azul na parede inclinada. Volte e deslize pelo gel vermelho para entrar no portal e ser arremessado à plataforma do outro lado.

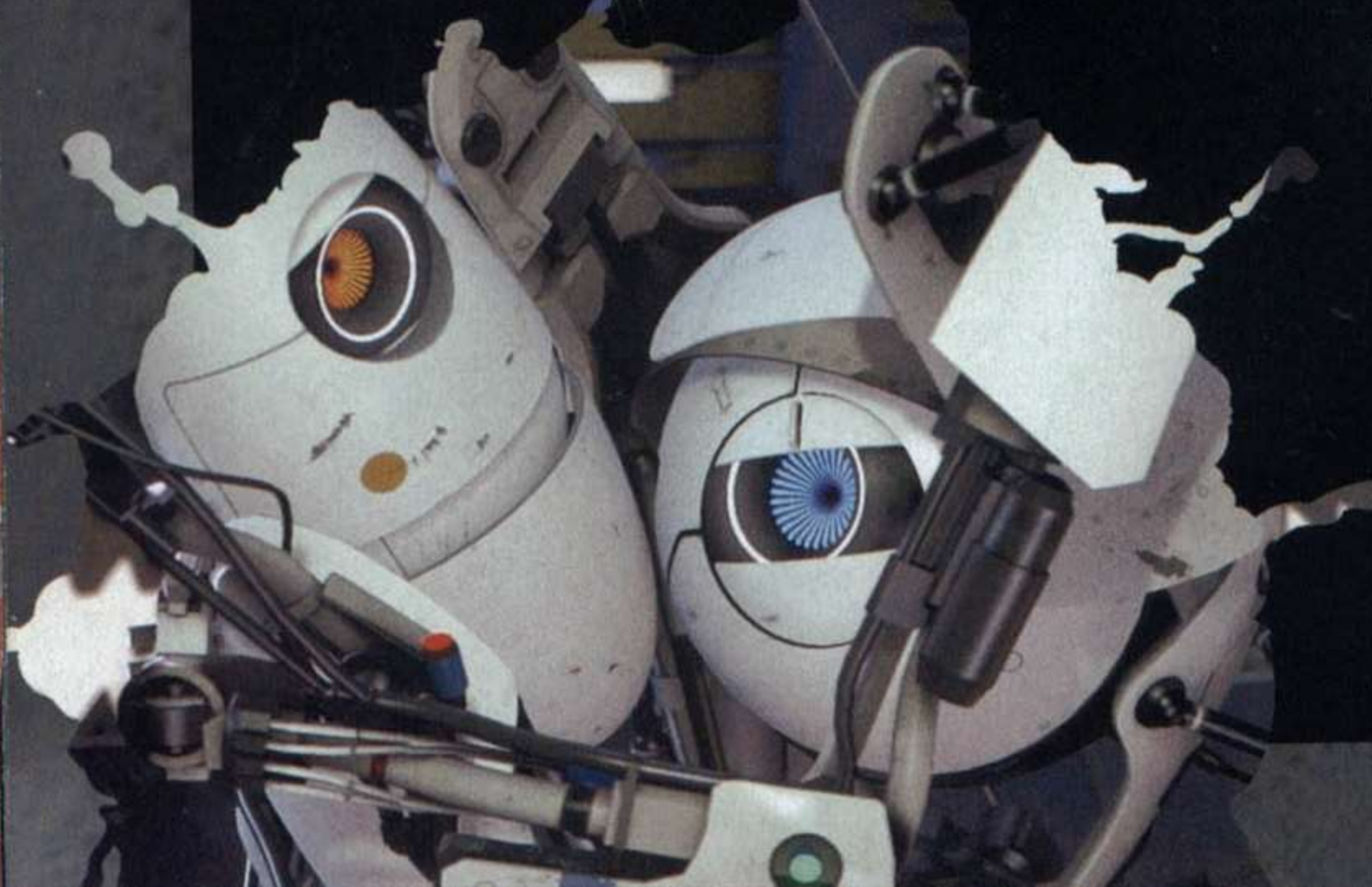
Ao entrar na Test Subject Waiting Area, use um portal no teto acima da área isolada e outro na parede para ter acesso ao botão para chegar ao elevador. Saindo

deste, salve seu progresso antes de entrar na sala seguinte para ganhar outro troféu. Use o portal laranja sob o gel branco jorrando do cano e use o portal azul para direcionar o líquido pela sala. Pinte a parede atrás da grade para usar o portal e chegar ao outro lado. Continue direcionando o gel branco para pintar a lateral das duas colunas paralelas até o topo (**imagem 39**), então use o portal para subir na plataforma.

Desta plataforma, olhe localize uma placa inclinada no chão. Abra um portal nela e outro abaixo de você, então caia para ser arremessado para outra plataforma. Ao fazer isso, rola uma conversa e o troféu White Out – se não aparecer, dê load e tente outra vez.

Chegando ao gigantesco fosso do elevador, use o zoom (**F2**) para enxergar o ponto mais alto e usar o portal para chegar até o elevador. Use o portal azul no chão do elevador e o laranja no chão abaixo da plataforma quebrada, caia para ser lançado para cima. Ao localizar a marca "2900M" na parede, use o portal laranja no chão e caia no portal do elevador. Assim que for lançador para cima, localize a parede inclinada (**imagem 40**) e lance o portal azul nela para ser projetado na plataforma acima.

40





D&T VIDEO

Retro Science 4: lance o portal laranja no

chão ao centro da estrutura (imagem 41) e outro na coluna mais alta, para ter acesso a uma das vigas. Desta, use o portal azul na inclinação sobre a porta da plataforma ao lado, então caia no portal do chão para ser lançado na plataforma superior (imagem 42). Use o portal laranja onde está pingando o gel azul, para lançá-lo em uma placa inclinada na coluna onde se encontra. Use o portal laranja no chão ao centro da plataforma e caia, para ser lançado e quicar para a plataforma superior. Use o portal azul no chão ao fundo desta nova plataforma, caia pelo portal laranja (na base da estrutura) e use o impulso para lançar o portal laranja dentro da cerca da estrutura central, assim que atingir altura máxima. Na área com o gel branco, azul e vermelho pingando, use o portal laranja sob o gel branco e use o portal azul no teto com grade ao fundo da sala (atrás



de onde pinga o gel azul), para pintar a coluna e a parte inclinada. Com a coluna branca, abra o portal laranja na lateral da coluna e direcione o gel vermelho para criar uma pista (imagem 43). Use o portal azul na parte inclinada da coluna e use a pista laranja para ganhar impulso e ser arremessado automaticamente para a plataforma acima. Nesta plataforma, adiante, abra um portal no chão e direcione o gel branco para o teto. Depois abra um portal no teto e direcione o gel azul para o chão. Agora repita os portais na coluna abaixo para ser arremessado e quicar duas vezes até a plataforma no outro extremo. Nesta nova plataforma, use o portal laranja onde pinga gel branco e use o portal azul no vão acima, através da grade.



Chegando lá, vá até a passarela de metal e use o portal azul na parede inclinada (imagem 44), indicada pela seta vermelha. Use o portal para chegar ao topo. Chegando à sala com tubulações gigantes, use os portais para chegar ao alto da plataforma de metal. Use o portal laranja na parede do lado oposto à sala com a escrita "Gel Pump Station" e o portal azul no chão abaixo da plataforma, caia para ser arremessado. Na sala, acione

o botão no painel para descer um elevador-plataforma.

Capítulo 8

The itch

Vá até a sala onde Wheatley dá ordens, use um portal na parede ao lado e, através do buraco na ventilador (imagem 45), para chegar à sala citada. Pegue um cubo e bote sobre o botão, para ter acesso à sala de teste.

TESTE#0: assim que entrar na sala, fique parado ignorando as ordens de Wheatley até pipocar o troféu You Made Your Point. Depois disso, aperte o botão no pedestal e use o portal para chegar ao cubo e abrir caminho. Você será obrigado a refazer a primeira parte

41

42

45

do teste para chegar ao elevador, o que garante o troféu Dual Pit Experiment.

TESTE #1: suba no raio antigravidade e use o portal laranja no teto onde ele bate, depois use o portal azul cruzando a parte de cima da sala para pegar o cubo. Deixe o cubo no raio antigravidade, abra o portal azul no chão do piso inferior e volte. Fique abaixo da tela que reproduz a imagem de Wheatley e abra o portal laranja no ponto mais alto da parede à sua frente. Desta forma, o cubo será lançado e vai trincar a tela (1) – para ganhar um troféu, é preciso fazer isso em mais dez monitores (nós vamos indicá-los no roteiro).

Ainda no piso inferior, abra o portal azul embaixo do botão no teto e faça o raio antigravidade levar o cubo até lá para abrir a saída (imagem 46), obtendo o troféu Tunnel of Funnel.

TESTE #2: antes de cair no raio antigravidade abaixo, lance o portal azul na parede à direita.

Ao cair no raio, use o portal laranja onde ele bate e, quando sair do outro lado, use o portal azul na parede à esquerda para ser levado até a plataforma. Neste, use o portal azul para chegar ao pedestal que solta o cubo.



Antes de soltar o cubo, use o portal azul na parede abaixo dele para trazê-lo até a plataforma isolada. Use o portal azul nesta (imagem 47) para suspender o cubo até você, mas antes de pegá-lo, use o portal laranja na parede diante da tela de Wheatley. Trincando-a (2), repita o processo para reaver o cubo e use o raio para acertar o botão no teto onde está o pedestal.

TESTE #3: use o portal laranja onde o raio antigravidade atinge e um portal azul ao lado da porta de saída, para chegar ao outro lado do abismo. Já do outro lado, use o portal azul na primeira



parte da parede branca à esquerda e ative o pedestal para derrubar o cubo. Espere o cubo bater na parede à direita e lance o portal azul na parede ao fundo do cubo, para ele chegar até você. Abra o portal azul na parede à esquerda, na altura da marca circular na parede escura, e pule com o cubo usando o impulsor até lá.

Abra o portal azul no chão sobre o cubo e o outro no teto acima, fazendo o cubo ganhar velocidade. Então abra o portal laranja na parede diante de Wheatley para trincar a tela (3). Use os portais para direcionar o cubo (vá junto com ele) com o raio antigravidade rumo ao botão acima da porta de saída.

TESTE #4: ao entrar na sala, passe rapidamente para a parte atrás da torreta à esquerda. Pegue-a e deixe-a na direção de Wheatley (imagem 48), para os tiros trincarem a tela (4) – se não conseguir, entre no menu e escolha "Load Last Save" para recomeçar a câmara. Use o portal laranja na parede onde bate o raio antigravidade e o portal azul na parede de frente para o cubo do outro lado. Pise no botão do chão para inverter o efeito do raio antigravidade (atraindo o cubo), depois use o portal na parede de frente para você e





www.asamemo.com.br

FLY WITH US

49

saia de cima do botão, para o cubo ser empurrado na sua direção. Deixe o cubo sobre o botão e use o raio antigravidade para chegar ao outro lado, depois abra o portal azul na parede de forma que o raio derrube o cubo no botão **(imagem 49)**. Use o portal azul no chão diante da plataforma e suba no raio para chegar à saída.

TESTE #5: use o portal laranja onde o raio antigravidade bate e use o portal azul na plataforma ao centro do salão, então use o impulsor para ser pego pelo raio no caminho. No alto, use o portal laranja na plataforma inclinada do outro lado do abismo **(imagem 50)**, para ser lançado até a saída. Volte o portal laranja para pegar o raio antigravidade

50

e acione o botão do pedestal, soltando o cubo. Quando ele ficar preso no raio ao centro da tela, mire na parede abaixo de onde o raio antigravidade bate e use o portal laranja. O cubo será arremessado na tela (5) de Wheatley. Repita o processo para trazer o cubo até você, mas na hora de usar o portal laranja na plataforma inclinada,

51

certifique-se de atirar no meio da última linha que divide a plataforma, para que o cubo destrua outra tela (6) com Wheatley. Posicione o cubo no botão do chão para abrir a saída.

TESTE #6: assim que entrar na sala, ande sobre o impulsor para ser arremessado contra a tela (7) de Wheatley **(imagem 50)**. Use o portal laranja na parede onde bate o raio antigravidade e o portal azul na parede próxima da tela de energia. Acione o botão do pedestal ao lado para o cubo cair no buraco. Use o portal azul na parte na parede de forma a barrar os tiros das torretas, pegue o cubo e volte pelo portal azul. Na parte de cima, use o portal azul na parede ao lado de Wheatley e use o impulsor levando o cubo consigo. Na plataforma, deixe o cubo e use o portal azul para barrar os tiros das torretas. Leve o cubo para o fundo da plataforma e deixe-o sobre o botão Use o portal azul para voltar e ir para a saída.





TESTE #11: use o portal laranja no chão onde bate o raio antigravidade e o portal azul no chão diante do impulsor. Deixe o raio levá-lo até o teto e use o portal laranja na plataforma inclinada, para ser lançado até o cubo. Use o cubo para barrar o laser. Use o portal azul na parede abaixo de Wheatley, vire-se para ele, pule e lance o portal laranja na parede ao fundo para subir. Use o portal laranja na plataforma inclinada acima do laser e o portal azul na plataforma inclinada diante do impulsor. Use este para ser lançado até o cubo refrator.

Abra o portal azul sob Wheatley, fique de costas, pule e abra o laranja na parede ao fundo **(imagem 52)**. Use o cubo refrator para direcionar o raio pelo portal e acertar a tela (8) de Wheatley. Entre pelo portal e use o portal azul na parede diante do receptor próximo das plataformas. Use o cubo refrator para direcionar o raio para o receptor. Pegue o cubo normal e deixe-o sobre o chão diante do impulsor. Suba na plataforma mais baixa e use o portal azul no chão onde está o cubo normal. Ao subir a plataforma, use o portal para tirar o cubo refrator do lugar,

52

BRAININK GAMES

LIVE TO PLAY



**Cadastre-se
no nosso site e
concorra ao jogo
Mortal Kombat
(Ps3/Xbox)**

TODOS
os produtos
da nossa loja
virtual em
3x sem juros



(11) 3224-0557

www.brainkgames.com.br

Rua Aurora nº 178 - Lj 02 - São Paulo - SP

use o portal laranja onde o raio antigravidade bate para erguer o cubo normal. Suba na segunda plataforma e mude o portal para o cubo cair e fazer a plataforma se erguer até a saída.



53

TESTE #12: use o portal laranja onde o laser bate e o portal azul no quadro retangular da parede ao lado da porta (**imagem 53**), para acertar o receptor que move a plataforma. Assim que esta chegar embaixo do lançador de cubo, cancele o raio. Use o portal laranja na parede sobre a plataforma e desça lá. Depois, direcione o laser usando um portal na parede acima, para acertar o receptor que anula a parede laser. Passe e reative o movimento da plataforma e pule até o pedestal. Abra um portal azul ao lado e o laranja na parede acima da plataforma.

Derrube um cubo refrator sobre a plataforma e pule nela. Anule a parede laser e deixe a plataforma parada pouco depois desta,



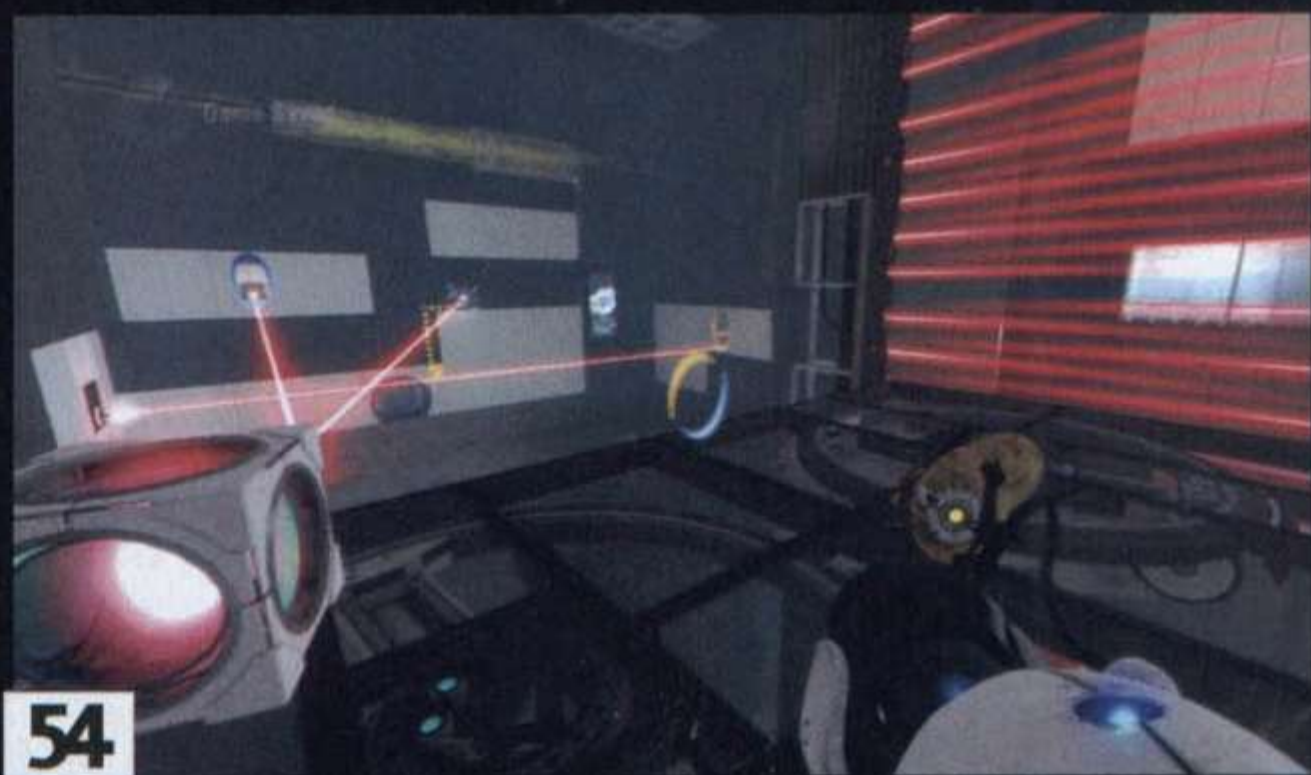
56

direcione o raio em sua direção na parede intermediária acima da porta de saída. Use o cubo para direcionar o raio contra a tela (9) de Wheatley, depois posicione o cubo para jogar o raio no receptor que abre a porta. (**imagem 54**). Pule da plataforma e use os portais para voltar, reorganizando-os para manter a porta da saída aberta. Siga pelo raio antigravidade e o resto do caminho o levará à câmara seguinte.

TESTE #15: use o portal laranja no teto acima do raio antigravidade (este é acionado ao pisar no botão no chão) e o portal azul na parede acima do botão no chão. Acione o pedestal para derrubar o cubo e pise no botão. Espere o raio empurrar o cubo contra a parede, use o portal azul na parede abaixo de onde o cubo está para ele vir até você. Deixe o cubo abaixo de Wheatley e abra o portal para que o raio antigravidade o eleve até o teto (**imagem 55**). Use o portal vermelho na parede diante de Wheatley para jogar o cubo e quebrar a tela (10). Abra um portal atrás da tela de vidro e leve o cubo para acionar



55



54

este botão no chão, derramando gel vermelho. Use os portais para levar o gel ao longo da rampa ao lado. Sujando o chão, pegue o cubo e deixe-o sobre o botão que mantém o raio antigravidade ativo. Use o portal vermelho no teto e o azul para o raio seguir por cima da rampa e se deixe levar até o outro lado do abismo. Na nova plataforma, abra o portal vermelho na parede atrás da barreira de energia e volte ao começo da fase. Use o portal azul no teto do raio, criando um caminho de energia até a saída. Escorregue pela rampa para chegar ao raio antigravidade e completar o desafio.

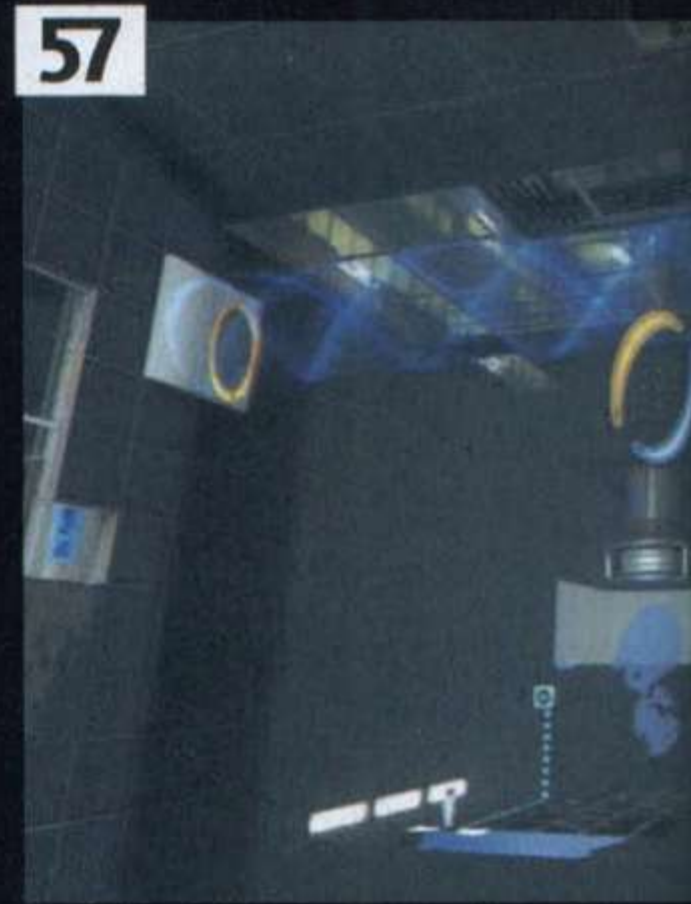


D&T VIDEO

TESTE #16: use os portais no gel branco para chegar até a sala do desafio. Na sala, use o portal laranja no chão ao lado e outro na parede ao lado de Wheatley ao fundo. Lá, use o portal laranja na parede onde bate o raio antigravidade e o portal azul na parede por onde chegou à plataforma (**imagem 56**). Acione o pedestal para derramar gel azul e, assim que este estiver acima do pedestal, anule o portal para poder pular.

Posicione o portal azul para voltar ao outro lado da sala, ative o gel azul e suba no raio antigravidade junto com ele. Já

do outro lado, pise no botão para inverter o efeito do raio e espere o gel ser sugado até sair pelo portal vermelho. Abra o portal azul na parede ao lado das torretas atrás da tela de vidro e saia de cima do botão. Assim que um pouco do gel azul estiver chegando sobre as torretas, anule o portal para que apenas duas delas sejam derrubadas. Agora vem a parte chata para destruir a tela (11) de Wheatley e ganhar o troféu Smash TV. Onde o raio antigravidade bate, a parede tem uma divisã. Atire o portal laranja em um dos lados desta divisã (**imagem 57**), forçando o raio a não atravessar o portal. Abra o portal azul e caia por ele, ficando suspenso onde está o portal laranja. Flutuando no raio antigravidade, olhe na direção da torreta restante e lance o portal azul na parede acima dela. Olhe através do portal laranja para ver a torreta.



57



SPAAACE Termine Portal 2 para ganhar uma nova tela para o menu inicial do jogo. É a sua chance de rir da fuça de Wheatley mais um pouco

Atire o portal laranja contra o portal que você está olhando, forçando a correção da passagem do raio antigravidade. Quando estiver passando por cima da torreta, olhe para ela e force o movimento para cair ao lado e pegue a máquina. Deixe-a de pé na direção de Wheatley, para destruir sua tela. Se metade da ponta da plataforma estiver suja de gel azul, use o portal azul no chão ao lado da plataforma inclinada ativada há pouco. Suba pelo raio antigravidade, caia sobre a plataforma inclinada e abra o portal azul para o raio levá-lo em diagonal. Chegando ao teto, force a queda sobre o chão branco e use o portal laranja para ganhar impulso e quicar no gel azul para chegar à saída.

Capítulo 9

The Part Where He Kills You

TESTE #17: o impulsor o lançará na armadilha (troféu The Part Where He Kills You). Use o portal laranja na plataforma onde pinga gel branco e o portal azul na parede mais acima, à esquerda.

Assim que gel branco pingar na sua plataforma, abra o portal azul para escapar da armadilha. Vá pela passarela de metal até Wheatley pedir para você voltar. Volte e quando ele pedir para você pular para a morte, suba na grade quebrada e pule para o local onde estava a plataforma (troféu Pit Boss).

Refaça a fuga da armadilha e avance pela passarela de metal até chegar a outro trecho quebrado. Use o portal em uma placa na parede acima de você e o outro portal na plataforma logo abaixo, caia para ser lançado a outra passarela de metal. Antes de a passarela ser destruída, abra o portal na parede junto da grade e outro no alto da parede acima.

TESTE #75: assim que a grande câmara parar, abra o portal no teto através do buraco e na parede à sua frente. Saia pela porta defeituosa e use o portal laranja na parede onde o raio antigravidade bate, usando o portal azul na parede atrás das torretas. Use o raio para cruzar o abismo e o líquido, mas saia dele assim que a parede se transformar no triturador. Use o portal laranja onde o raio antigravidade bate e o azul para flutuar ao longo da passagem. Assim que avistar uma placa branca adiante, use o portal azul para evitar a armadilha. Na plataforma abaixo, use o gel azul para pular para o outro lado. No lance de escada, use o portal no teto da saleta em frente e outro na parede pouco antes da curva na passarela. Na saleta, pise no botão para derramar gel azul,

use o portal laranja onde o gel pinga e use o portal azul na parede ao lado das torretas. Use o impulsor para chegar à passarela de metal e à saída.

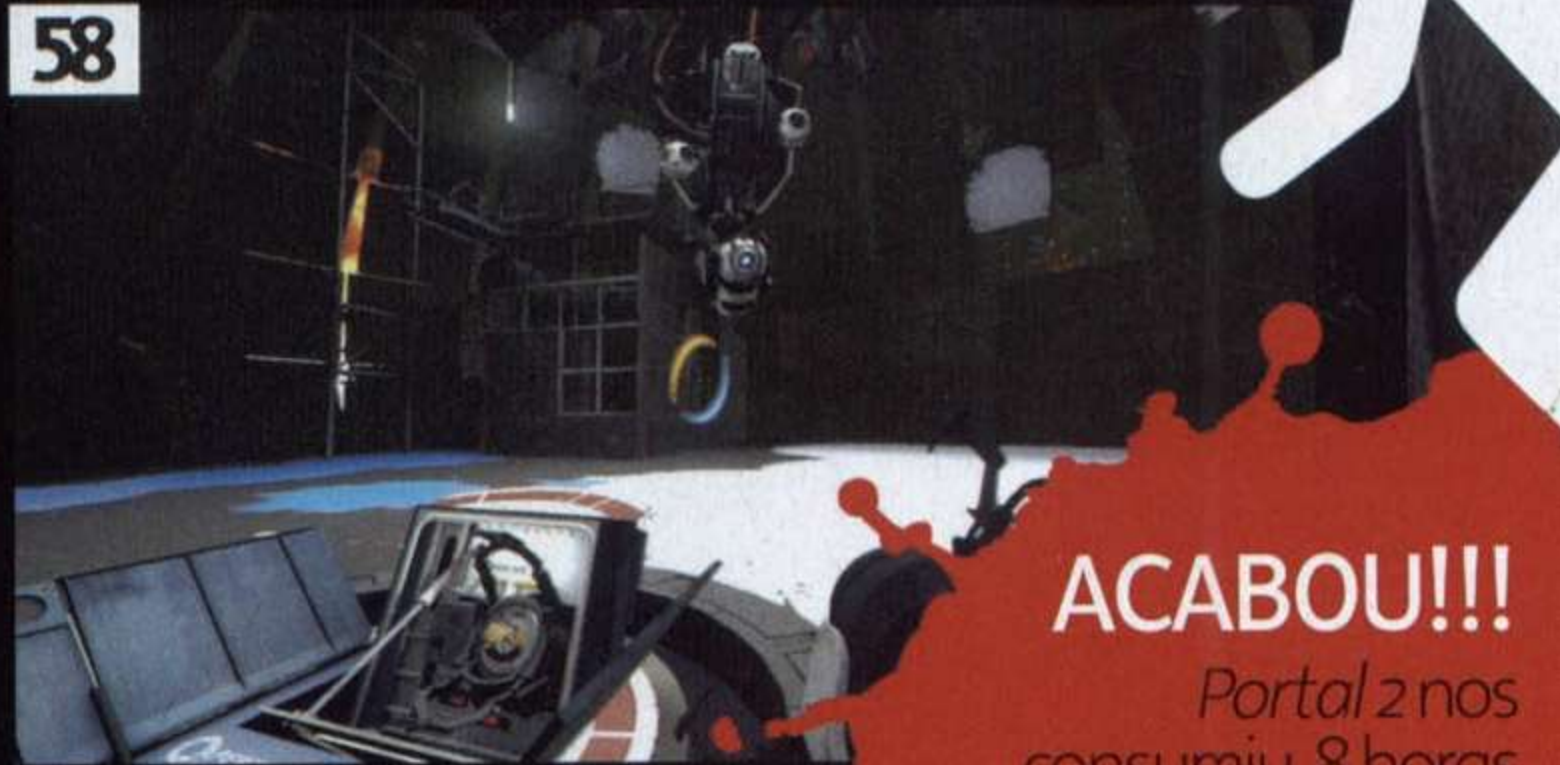
ESCAPE #3: acione o botão, use o portal laranja através do vidro quebrado e o azul na parede acima, acione o botão para espalhar gel branco. Use o portal azul e entre por ele. Já na esteira, assim que ela funcionar, ande para a plataforma ao lado. Use o portal laranja abaixo do cano mais adiante e o portal azul abaixo do cano de gel laranja. Acione o botão para soltar uma bomba. Use o portal azul na parede acima da esteira, sobre a escrita "og", para sujar de gel e chegar aonde o cano foi destruído. Na sala seguinte, abra o portal azul na parede do corredor, abra o portal laranja na plataforma abaixo do raio antigravidade. Ande pelo gel para ser lançado pelo portal e chegar ao raio. Use o portal para chegar acima da grade na sala seguinte. Dê zoom e use o portal no ponto mais alto para subir. Ao final do resto do caminho, plugue GLaDOS no terminal.

ENDGAME: você tem cinco minutos para vencer o combate. Fique atrás do cano de gel branco para atrair o ataque inimigo. Abra o portal laranja em uma das placas brancas no alto da parede e fique atrás desse portal, para que as bombas caiam no portal e

acertem o inimigo por cima. Com Wheatley neutralizado, use o portal para chegar ao alto da plataforma e pegue o núcleo defeituoso. Use o gel azul para ganhar impulso e depositar o núcleo defeituoso no ponto piscando em vermelho de Wheatley. Abra o portal laranja embaixo do inimigo e quando ele atacar, use o portal azul para redirecionar a bomba. Volte para o alto da plataforma e pule sobre o gel azul, ganhando impulso para pegar o segundo núcleo defeituoso e deposite no novo ponto piscante da estrutura de Wheatley. Deixe o portal laranja na parede acima da plataforma, mantendo Wheatley no seu caminho, e abra um portal azul na frente do inimigo para ele lançar a bomba e neutralizá-lo.

O terceiro núcleo aparece acima de um jato de gel vermelho. Abra o portal laranja na parede ao final da trilha de gel e outro abaixo do núcleo, para ganhar velocidade e impulso. Pegando o núcleo, abra o portal azul na frente de Wheatley, use a trilha de gel para levar o núcleo e ganhar altura para afixar na estrutura do inimigo. Use o portal laranja abaixo de Wheatley e o azul no teto da área sobre o pedestal. Acione o botão e, por fim, atire o portal azul na Lua (imagem 58). Além do troféu Lunacy, divirta-se com o final surpreendente de Portal 2.

58



ACABOU!!!

Portal 2 nos consumiu 8 horas no modo solo e 5 horas no co-op. Que venham DLCs!!

D&T Reviews

POR Gilsomar Livramento

Nós jogamos, analisamos, testamos, e desvendamos, tudo para poder dizer se esses games realmente valem a pena

CAÓTICO ▶ Os cenários são bonitos e variados, mas não foram bem planejados para conflitos multiplayer – há armadilhas que favorecem a classe Soldado

Brink

Tão ambicioso e frenético que tropeça nas próprias pernas

Há jogos de FPS que são dispensáveis por serem iguais a todos os outros (ou piores), há também os medianos, que prendem sua atenção por algum tempo, e há aqueles espetaculares a ponto de fazê-lo soltar vários improperios de alegria e diversão. Apesar do potencial, infelizmente, *BRINK* não se encaixa nesta última categoria.

FPS diferenciado

Da apresentação ao campo de batalha, tudo é lindo e

interessante. O visual caricato lembra um pouco o *TEAM FORTRESS 2* e consegue prender a atenção, tornando a narrativa atraente. O pano de fundo é simples e funcional para um jogo de tiro: a utópica cidade de Ark e a disputa entre duas facções – uma para manter o estilo de vida de poucos, a outra para fugir da ilha-prisão. A campanha solo se divide em duas partes, permitindo conhecer ambos os lados da mesma história, do ponto de vista dos Agentes e dos Rebeldes.

A criação e a edição de personagem são competentes, apesar das opções modestas. Roupas e elementos estéticos se sobressaem à escolha do biotipo (magro, médio ou grande) e traços visuais (tipo de rosto, cabelo, cicatrizes, tatuagens, barba, cores, etc.). Tudo tem um toque estilizado, mas sem possibilidade de criar uma personagem feminina. É preciso escolher entre uma das quatro classes – médico, soldado, operativo (espião) ou engenheiro –, e estas podem ser alternadas

O uso do  parkour na jogabilidade, além de tornar tudo mais dinâmico, funciona como um elemento surpresa em abordagens ou fugas audaciosas



PS3 (DISCO) ▶ GÊNERO FPS

PRODUTORA SPLASH DAMAGE ▶ DISTRIBUIDORA BETHESDA ▶ ONLINE MULTIPLAYER/CO-OP

ESTILOSO • Ganhar experiência e cumprir Challenges permite comprar roupas, acessórios e novas armas cabulosas

Tiro com acrobacia

Jogabilidade eficiente com parkour torna a ação mais frenética



durante a campanha solo, acessando um posto de comando.

A jogabilidade é excelente e intuitiva, especialmente aos fãs de *Call of Duty*, com ressalva apenas para o uso do **L2** para correr. São 16 missões, mesclando objetivos prioritários e secundários variados, dependendo do lado escolhido. Você e mais sete companheiros controlados por I.A. partem para a missão. Apertando **↑**, é possível definir para qual objetivo o grupo deve se mobilizar (seja para defender, sabotar,

proteger alguém...) de acordo com o que a missão pede, ressaltando valor estratégico.

As áreas são grandes, algumas com mais de dois andares, outras verdadeiros minilabirintos cheios de obstáculos. A diversidade visual surpreende; no entanto, certos cenários viram armadilhas por serem muito estreitos – um ponto perfeito para jogar granadas ou molotovs. A movimentação dos personagens é um show à parte, mesmo que de vez em quando alguns fiquem desfocados no

meio do tiroteio. O uso do parkour na jogabilidade, além de tornar tudo mais dinâmico, funciona como um elemento surpresa em abordagens ou fugas audaciosas. Constantemente, você é forçado a sair de sua zona de conforto e alternar entre as classes, pois nem sempre seus aliados têm a habilidade necessária para um objetivo específico. E mesmo que um aliado consiga se virar sozinho, ter dois personagens da mesma classe faz tudo ir mais rápido.



PITACOD&T

“Adoro um 'mata-mata', mas só quando há um balanço de poderes e 'controle de frenesi'. **É difícil pensar com um caos tão generalizado**, principalmente quando sua munição acaba a todo momento.”

Humberto Martinez

TESTANDO SUAS HABILIDADES

O modo Challenge é fragmentado em pequenos desafios, cada um com três níveis de dificuldade, que devem ser superados em ordem crescente, ou seja, o mesmo desafio três vezes. A vantagem é ganhar experiência extra e habilitar novas armas. Todos os desafios têm um tempo limite e podem ser feitos tanto sozinho (com personagem evoluído) quanto cooperativamente com jogadores online.



Be More Objective

Altere entre as classes de soldado e engenheiro para destruir barricadas e hackear sistemas para ter acesso a uma maleta, que deve ser descarregada em um terminal. O mesmo tipo de ação da campanha solo, só que em uma área limitada.



Parkour This

É preciso coletar os pontos luminosos em uma área cheia de obstáculos e colunas usando as habilidades de parkour e voltar ao ponto de partida – se quiser ser rápido, não use um personagem de grande porte físico.



Escort Duty

Um engenheiro deve escoltar o robô e protegê-lo dos inimigos que surgem. Se a máquina for destruída, conserte-a rapidamente e continue avançando e atacando (plante minas explosivas mais adiante).



Tower Defense

Com um engenheiro, hackeie o posto de comando e proteja-o dos inimigos. Seja criativo e plante minas no alto das escadas e fique abaixado e rodeando o terminal – se ficar sem munição, examine o terminal e troque de arma –, minimizando suas chances de ser abatido.



LADO BURRO ▶ Seja da turma dos Agentes ou da causa Rebelde, seus aliados são burrinhos na campanha solo... bons atiradores, mas bem burrinhos

Entre os personagens não há um balanceamento bom o suficiente, mas tolerável. Há habilidades únicas que podem ser compradas conforme se ganha experiência ou completa missões do modo Challenge – o que também dá acesso a novas armas. No primeiro confronto intenso, vem a ilusão de que tudo é sensacional. A trilha sonora é sutil e climática, dando preferência aos barulhos de tiros e falas entre membros da equipe, mostrando o quanto a dublagem é ótima. Derrubar ou ser derrubado em combate, ambas as condições deixam o personagem agonizando até um companheiro aparecer e jogar uma injeção de adrenalina (a música calmante neste momento o faz pensar sobre a vida), ou, se preferir, há a opção respawn para voltar do início da fase (ou de um posto de comando conquistado). Outra interação bacana: se você ou algum companheiro estiver precisando de munição, aproxime-se e aperte **■** para compartilhar a munição – algo escasso, dependendo da arma que estiver carregando.



TÁTICA PARA QUÊ? ▶ Apesar da proposta de abordagens elaboradas, tudo se resume a correr e atirar em um ciclo sem fim... e dá certo 0_0'

A guerra é frenética e constante. A tensão cresce pela emergência de completar seus objetivos antes de o tempo se esgotar. Dominar postos de comando para um respawn mais próximo é prioridade, mas é a execução de algumas ações, como hackear um sistema, arrombar um cofre ou consertar uma máquina, que torna o jogo emocionante. Mas é justamente nesse ponto em que seus aliados devem ser orientados a proteger o perímetro que fica claro como a coisa não funciona direito.

SE PARECE COM...



Modern Warfare
Ambos têm praticamente a mesma configuração de controle e jogabilidade rápida

LMBRA...



Mirror's Edge
Você pratica parkour para transpor os obstáculos, mas aqui, com elemento tático

GANHA DE...



Homefront
O clima frenético dá pompa às batalhas, ao contrário da insossa guerra do jogo da THQ



TAMANHO IMPORTA ▶ Não use muito a classe Médico se o seu personagem tiver grande porte físico – ele será lento, embora resistente

↳ O peso da I.A. falha é tão grande que **a estratégia é ignorada e o jogo vira um mata-mata**, no qual sorte está acima de competência ←

Quase um tiro no pé

Parece que a I.A. não foi ajustada para funcionar com interação humana, pois definir as prioridades dificilmente faz seus aliados seguirem a ordem. Aí temos o seguinte acontecimento: inimigos invadem o lugar, matam todos e sabotam seu trabalho. Automaticamente, você faz o mesmo para retomar o lugar... e a coisa vira um ciclo sem fim. É quase como assistir à cena de batalha campal do filme *Coração Valente*, na qual dois exércitos correm alucinadamente um de encontro ao outro – mas com armas de fogo no lugar de espadas.

Quase não há meios de se proteger ou cobrir pontos, reduzindo as chances de qualquer reação elaborada. O peso da I.A. falha é tão grande que a parte estratégica é ignorada e resume o jogo a um mata-mata frequente, no qual sorte está acima de competência. Caso seja muito persistente, a quantidade de experiência obtida será suficiente para comprar armas e habilidades para minimizar o nível de frustração. No fim das contas, os elementos táticos são inúteis em 90% do tempo.

Se a campanha solo tem deméritos graças a uma I.A. problemática, a coisa é diferente no modo online. Seus aliados são controlados por outros jogadores, e estes podem seguir ordens e se organizar para abordagens elaboradas, com predomínio de competência sobre a sorte. Melhor ainda: todos os elementos táticos voltam a ter um propósito que faz a diferença. São dois times de oito jogadores se enfrentando, é tudo bem empolgante – os mais espertos abusarão daqueles corredores estreitos. Por outro



ARSENAL ▶ São muitas armas (algumas parecidas) que variam em poder de dano e quantidade de munição

lado, não há um sistema de sala para juntar seus amigos – é enviar convite para uma partida a outros jogadores e esperar. Mas o grande demérito está na lentidão persistente (há uma atualização que ameniza parte

dos problemas, mas certamente a empresa deve soltar outras).

Embora não seja uma revolução no gênero FPS, *Brink* consegue se destacar dos demais por combinar estilo, tiro e acrobacias em situações intensas. Consegue empolgar, tem recursos bacanas e um ótimo sistema de jogo. Só não espere tantos momentos de satisfação. **R&T**



VERSÁTIL ▶ Além de pular obstáculos e cortar caminho, você pode escorregar e surpreender o inimigo com um ataque baixo e todo estiloso

AVALIAÇÃO

GRÁFICOS	■■■■■
CONTROLE	■■■■■
DIFICULDADE	■■■■■
REPLAY	■■■■■

ASPECTOS CENTRAIS

DESIGN DE CENÁRIOS	■■■■■
I.A.	■■■■■
MULTIPLAYER	■■■■■
SISTEMA DE CLASSES	■■■■■

NOTA FINAL **7.0**



PSP (DISCO)

GÊNERO RPG DE AÇÃO | PRODUTORA HEXADRIVE | DISTRIBUIDORA SQUARE ENIX

POBRES ROUPAS ▶ Conforme Aya recebe dano, suas vestes vão sendo danificadas – aparecem rasgos e até pedaços inteiros caem. Com isso, é claro, a defesa diminui

BELEZA PORTÁTIL ▶ A Square Enix mais uma vez se supera ao explorar algum potencial secreto do PSP e gerar os mais lindos visuais do console

The 3rd Birthday



Por OUTRO LADO...

„Eu gostava do *Parasite Eve* e achei que a Square Enix deu uma reinventada interessante. Mas precisava mesmo desse sistema de rasgar as roupas? Se eu quiser fazer cosplay da Aya, vai ser um auê..”

Nathalie Folco

Não foi só a marca “Parasite Eve” que ficou para trás

A primeira coisa que você deve saber antes de jogar *The 3rd Birthday*, se a mudança de nome já não deixou claro, é que o jogo não é uma sequência de *Parasite Eve 2*. Sim, ele é protagonizado pela agente especial Aya Brea, tem outros personagens dos jogos anteriores e faz referência aos eventos ocorridos neles, mas é só. No que toca a jogabilidade e estilo da história, *The 3rd Birthday* é algo completamente diferente.

A trama começa com um exército de monstros invadindo

Nova York. Eles são chamados coletivamente de “Twisted” e logo se espalham por outras cidades do mundo. Aya Brea é agente de campo da CTI, organização criada para tentar conter a ameaça, cujo grande trunfo é um sistema chamado “Overdrive”, que permite enviar a consciência de uma pessoa para o corpo de outra no passado. Claro, Aya é a única pessoa com as habilidades necessárias para usá-lo.

Parece até interessante, mas a narrativa se desenrola de um jeito tão fragmentado e desordenado que é quase impossível encontrar

sentido nela. E não há nem sinal das referências científicas – característica marcante dos títulos anteriores –, que foram substituídas por melodrama e explicações metafísicas dignas de animes ruins. Resumindo: se você é fã da série *Parasite Eve*, ignore a história ou então prepare seu saco de vômito.

Ação de primeira

Felizmente, a jogabilidade é extremamente original e divertida. Por meio do tal sistema Overdrive, Aya pode transferir sua consciência para qualquer soldado

Não há nem sinal das referências científicas, que foram substituídas por melodrama e explicações metafísicas dignas de animes ruins

Similar, bem similar...

O primeiro *Parasite Eve* foi baseado em um romance sci-fi homônimo, escrito pelo japonês Hideaki Sena, no qual um ser chamado Eve quer criar uma forma de vida perfeita.

Dubladores

Para a versão americana de *The 3rd Birthday*, a Square Enix contratou atores famosos para emprestar a voz aos personagens. Yvonne Strahovski, conhecida pela papel de Sarah Walker na série televisiva *Chuck*, dubla a protagonista Aya Brea. Jensen Ackles, o Dean Winchester do seriado *Supernatural*, faz a voz de Kyle Madigan no jogo.



Yvonne Strahovski: Aya Brea



Jensen Ackles: Kyle Madigan

ROUPAS ESPECIAIS

Cumprindo certos requerimentos, você habilita trajes extras para Aya. A maioria envolve terminar o jogo em uma dificuldade específica ou mesmo repetidas vezes. Veja algumas das roupas disponíveis.

- 1 Black Leather
- 2 Knight Armor
- 3 Lightning Custom
- 4 Business Suit
- 5 Apron Dress
- 6 Black Leather
- 7 Santa Soldier
- 8 China Dress



no campo de batalha, o que abre possibilidades táticas muito interessantes. Você pode, por exemplo, distrair um monstro para que ele exponha seu ponto fraco e, rapidamente, pular para o corpo de um franco-atirador que está em um ponto elevado do cenário para acabar com a raça do infeliz.

Os inimigos são variados e requerem estratégias diferenciadas para serem eliminados, e você terá de pensar para não ser trucidado em segundos. É aí que *The 3rd Birthday* brilha e se diferencia dos outros jogos de tiro em terceira pessoa. Não adianta só esmagar o botão de tiro: é preciso analisar cada situação e usar as habilidades e diferentes armas à sua disposição para vencer. Caso contrário, prepare-se para morrer muito.

Quando a situação complica, Aya pode entrar em um estado chamado de "Liberation", no qual seus tiros causam mais dano e ela desvia automaticamente das investidas dos monstros. Isso, combinado a batalhas em que se pode controlar tanques e helicópteros, deixa a jogabilidade bem variada. E, como se pode esperar dos jogos da Square Enix, Aya pode subir de nível e adquirir habilidades passivas por meio de um sistema meio obscuro de manipulação de DNA. Mas, na realidade, é a estratégia que você traça que fará a diferença nos embates.

The 3rd Birthday, definitivamente, não é para todo mundo. A história desaponta e a dificuldade pode afastar os menos pacientes. Contudo,

quem se aventurar a salvar o mundo dos Twisted ao lado de Aya pode esperar uma aventura com gráficos belíssimos para um sistema portátil, além de batalhas extremamente frenéticas. Divertidíssimo para quem não liga para narrativa e só quer um shooter diferente. **IGN**

AVALIAÇÃO

GRÁFICOS	████████
CONTROLE	██████
DIFICULDADE	██████
AUDIO	██████

ASPECTOS CENTRAIS

ENREDO	██
INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL	██████
MODOS EXTRAS	██
CHEFES	██████

NOTA FINAL **810**



GERAÇÕES Impressiona o upgrade visual que a protagonista Aya Brea recebeu desde os tempos do PS1 – mas os trajes continuam reveladores



LADRA DE CORPOS Durante os combates, Aya pode transportar sua consciência e controlar NPCs, o que dá uma dimensão tática à ação



POR Leandro Rodrigues

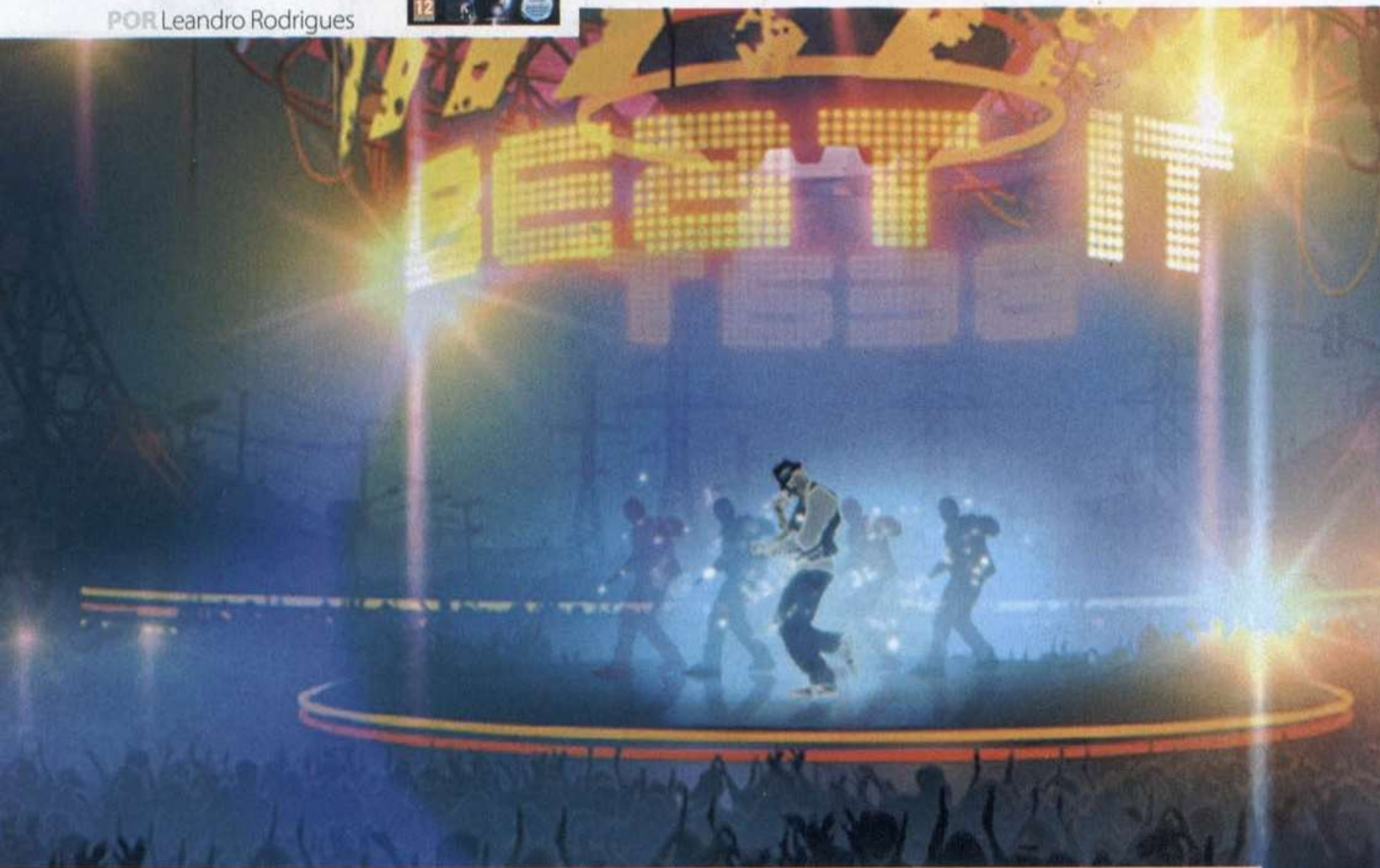
AVALIAÇÃO TÉCNICA

GRÁFICOS	■■■■■
CONTROLE	■■■■■
DIFICULDADE	■■■■■
REPLAY	■■■■■

ASPECTOS CENTRAIS

SELEÇÃO MUSICAL	■■■■■
SIMULAÇÃO	■■■■■
EXTRAS	■■■■■

NOTA FINAL 7/10



Michael Jackson: The Experience

O simulador definitivo de Rei do Pop, com o controle certo...

Já faz algum tempo que jogos musicais deixaram de ser associados a tapetes de dança e viraram sinônimo de instrumentos musicais. *Rock Band* e *Guitar Hero* simplesmente abafaram franquias conhecidas nas gerações passadas como *Bust a Groove* e *Dance Dance Revolution*. Agora, *Michael Jackson: The Experience* chega para resgatar o estilo de jogo – e podemos dizer, por que não?, para revolucioná-lo.

Jogue à sua maneira

Esqueça tapetes de dança. Aqui ou você opta por jogar com o próprio DualShock 3 – e tirar toda a graça do jogo – ou então se soltar com o PlayStation Move. Com o controle tradicional, basta seguir os comandos na tela até dar um nó nos dedos. Funciona, mas é extremamente burocrático e sem graça. Já com os controles



CANTANDO E DANÇANDO ▶ Com um microfone, a tarefa fica mais difícil: você tem que dançar e também fazer bonito nos vocais

de movimento (dois Moves é o ideal), a experiência muda completamente. Todas as músicas tentam emular ao máximo os movimentos consagrados do rei do pop. A ideia funciona: em pouco tempo, você está empolgado e todo suado no meio da sala. Cada música possui uma



coreografia, respeitando a música em questão. A diversidade é ótima, mas decorar e aprender tudo é complicado. Por isso, existe um gigantesco tutorial com vídeos de coreógrafos reais. Mas, se você já é um dançarino profissional ou passou sua infância tentando reproduzir os passos mais complexos de MJ,

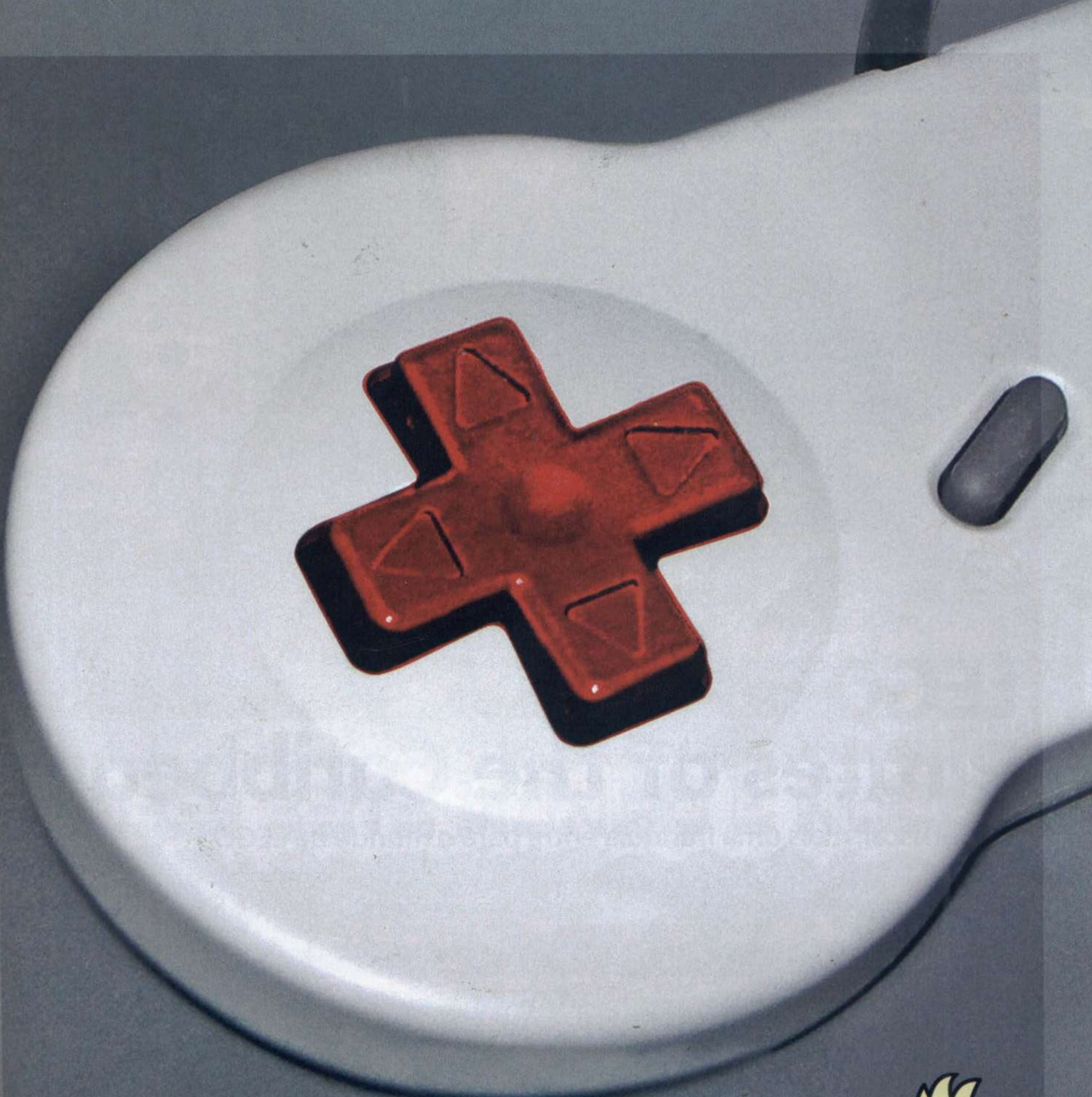
TUTORIAIS ▶ Se você dança como um marreco com torcicolo (é o nosso caso), aproveite as aulas dadas pelos dançarinos profissionais

As Músicas

- Another Part of Me • Bad
- Beat it • Billie Jean
- Black or White • Dirty Diana
- Don't Stop Till You Get Enough
- Earth Song • Ghosts
- Heal the World • In the Closet
- Money • Leave Me Alone
- Remember the Time
- Rock With You • Smooth Criminal
- Speed Demon • Streetwalker
- Sunset Driver • The Girl is Mine
- The Way you Make Me Feel
- They Don't Care About Us
- Thriller • Wanna Be Startin' Something
- Who Is It • Will You Be There
- Workin' Day and Night

pode achar tudo fácil demais. Então experimente plugar um microfone compatível com o PS3. Dessa maneira, é possível soltar a voz e acumular uns pontos extras. *Michael Jackson: The Experience* é um jogo divertido, mas só se você possuir os controles de movimento do aparelho e não se importar em pagar alguns micos na frente da TV. **PS3**

Todos os logos, imagens e títulos dos produtos são marcas registradas de seus respectivos proprietários.



Existe vida após um tropeço no fio.



Verifique a classificação indicativa dos games

Aluguel, Assistência Técnica e Vendas
Video Games e Acessórios em Geral

31 3271-9537
www.BITSGAMES.com.br

POR Leandro Rodrigues



PS3 (DISCO) ▶ GÊNERO AÇÃO

PRODUTORA TRAVELLER'S TALES ▶ DISTRIBUIDORA DISNEY ▶ ONLINE CO-OP

AVALIAÇÃO

GRÁFICOS	■■■■■
CONTROLE	■■■■■
DIFICULDADE	■■■■■
REPLAY	■■■■■

ASPECTOS CENTRAIS

ENREDO	■■■■■
INIMIGOS	■■■■■
DESAFIOS EXTRAS	■■■■■

NOTA FINAL

85

FESTA CHEIA • O jogo reconta a história dos quatro filmes da série e disponibiliza mais de 70 personagens controláveis

LEGO Pirates of the Caribbean

Sem arriscar, mais uma franquia entra para o mundo de LEGO

A Traveller's Tales tem provado que não existe um mundo que ela não possa recriar com peças de LEGO. A lista que já contava com *Star Wars*, *Indiana Jones*, *Batman* e *Harry Potter*, ganha a versão *Piratas do Caribe* feita de blocos coloridos.

EXPLORADOR ▶ Como de praxe, o jogo está recheado de segredos, e será preciso usar as habilidades únicas de cada personagem para encontrar tudo

A criatividade visual continua em alta, mas a mecânica do jogo já mostra sérios sinais de fadiga.

Poucas novidades

Com poucos minutos, já é possível sentir que a Traveller's Tales se esforçou para dar um ar de novidade à nova aventura. Jack Sparrow, o personagem principal do filme, conta com a habilidade de vasculhar tesouros. Ao segurar ● ele saca uma bússola e você

deve seguir uma trilha colorida que aparece no chão para encontrar um tesouro escondido. Também foram criados novos grupos de personagens com habilidades específicas, como a sereia que consegue nadar e se manter no fundo de áreas tomadas por água. São pequenas melhorias e implementações que deixam o jogo com a cara de *Piratas do Caribe*, mas que pouco acrescentam de verdade ao jogo. No fundo, tudo continua a mesma coisa: muitos personagens, cada um com sua habilidade, que devem destruir – ou reconstruir – os cenários para chegar de um ponto ao outro.

Se jogou – e gostou – um dos jogos da franquia LEGO, provavelmente vai gostar. Mas se jogou a maioria, vai sentir como se estivesse explorando novas fases de algo que você já sabe

VALE PLATINAR

Não é nada difícil, só é preciso tempo para platinar só com troféus offline

como terminar.

Em *Pirates of the Caribbean*, as famosas animações recheadas de piadinhas aparecem a todo momento, chegando ao ponto

de tornar a aventura morosa demais. Sempre quando o bicho está pegando e tudo parece que vai culminar em algo interessante, entra uma cena não interativa cortando o clima. **FR**



FEBRAJOGA

FEDERAÇÃO BRASILEIRA DE JOGADORES DE GAMES



E aí xiBUNgo aproveite as férias e se associe ao maior site de jogadores de games do Brasil!

Quer trocar idéias sobre jogos e “truques” de jogos? Venha para o Chat da FEBRAJOGA. Converse com jogadores, tire dúvidas sobre jogos e muito mais.

2011 é o ano dos jogadores de games do Brasil, então venha se associar a FEBRAJOGA!

GAMES! ESTE MUNDO É NOSSO!

Onde estão os GAMERS do Brasil?
E seus CLÁS?

Nós estamos esperando vocês para marcamos um CF no site da FEBRAJOGA!

Em 2011 vamos promover campeonatos entre os jogadores de CALL OF DUTY: BLACK OPS, FIFA11 e entre outros games, com seus clãs e individualmente também.

Cadastre-se em nosso site e fique por dentro de todas novidades.

Você nos encontra também no facebook, myspace, Orkut e twitter. Procure por FEBRAJOGA e nos siga nas Redes Sociais. Fique por dentro de nossas atualizações!

www.febrajoga.com.br

Mídia Digital



www.youtube.com/user/andresik



PONTOS ALTOS DA TRAMA



MILITAR

Conflito internacional com distorção de fatos políticos atuais. Indicado para fãs de Tom Clancy



COMPLICADA

Diversos protagonistas, patentes militares, crises regionais e narrativa rápida. Difícil de acompanhar o roteiro



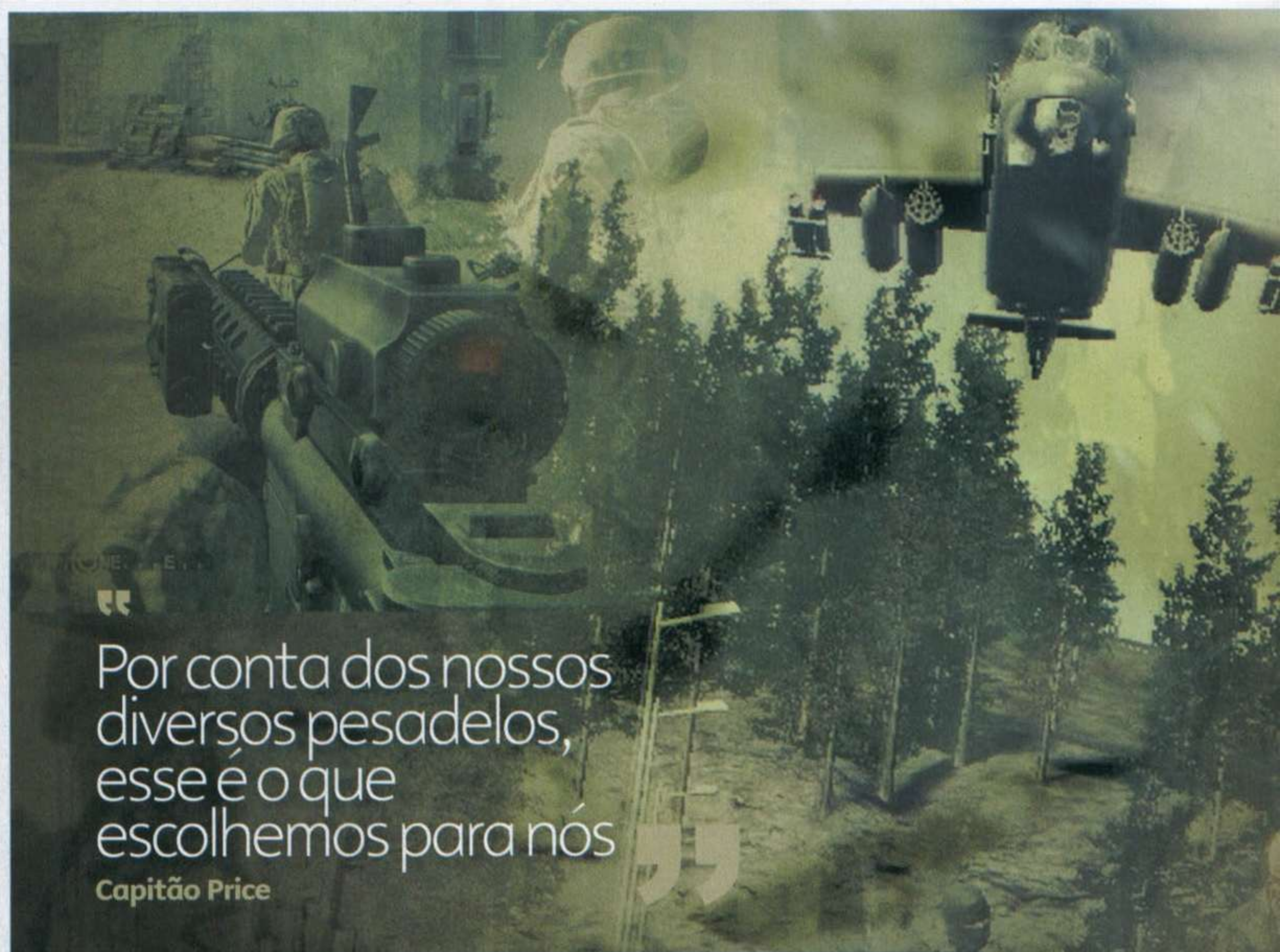
CINEMATOGRAFICO

O ritmo da ação nos campos de batalha se mescla com perfeição ao drama do roteiro, como em um bom filme

NOTA

B+

Temas militares em FPS costumam ser detalhes coadjuvantes perante o ritmo de ação, mas em *CoD* a trama agrega emoção e humanidade



“ Por conta dos nossos diversos pesadelos, esse é o que escolhemos para nós ”

Capitão Price


Call of Duty 4 MODERN WARFARE

Os bastidores de guerras secretas, conspirações e assassinatos são o tema dessa história cheia de traição e conquistas heroicas

Ano de 2011, vilarejo de Credenhill, condado de Herefordshire, Inglaterra. O sargento John "Soap" MacTavish toma parte da equipe em treinamento junto ao oficial Gaz e liderada pelo capitão John Price, no 22º Regimento da S.A.S. (Special Air Service). Na conclusão do treinamento, a S.A.S. é enviada para uma missão no Estreito de Bering para investigar um navio cargueiro estoniano. Segundo informações do espião codinome "Nikolai" – um infiltrado junto aos líderes dos rebeldes ultranacionalistas –, a carga

representa grande ameaça. A operação acontece durante uma noite castigada por uma violenta tempestade. Este era apenas o primeiro dos seis dias que mudariam para sempre a vida de John MacTavish e seus companheiros.

A invasão é rápida e vários homens armados são abatidos. A quantidade de proteção se justifica ao descobrir que a carga era uma bomba nuclear (ela não está mais no navio) junto com um manifesto escrito em árabe. Antes que toda a informação fosse reunida, o navio é atacado por aviões russos MiG-29, obrigando a equipe



A GUERRA NÃO MUDA ▶ Com o desgaste dos jogos sobre guerras históricas, CoD provou que os conflitos modernos rendem tramas complexas

“ Agora, aos olhos do mundo, eles são as vítimas. Ninguém vai dizer nada quando os russos acabarem com todos os americanos que puderem ”

Soap

EXPLOÇÃO ▶ A explosão de uma bomba atômica é um dos pontos mais marcantes deste episódio e de toda a série Call of Duty

a sair da embarcação. Minutos depois, o navio vai a pique.

Enquanto isso, em um país do Oriente Médio, o líder militar Khaled Al-Asad iniciou um golpe, dominou uma cidade e executou todos que cruzam seu caminho. O presidente local, Yasir Al-Fulani, foi capturado e acusado de traição por apoiar países do Ocidente em benefício próprio. Embora os EUA acompanhassem os acontecimentos, foi impossível intervir na execução do presidente transmitida em rede nacional na capital da cidade. Al-Asad assume

o controle do país. O disfarce de Nikolai é comprometido e ele é capturado na Rússia, mantido em cativeiro em um acampamento na Cordilheira do Cáucaso.

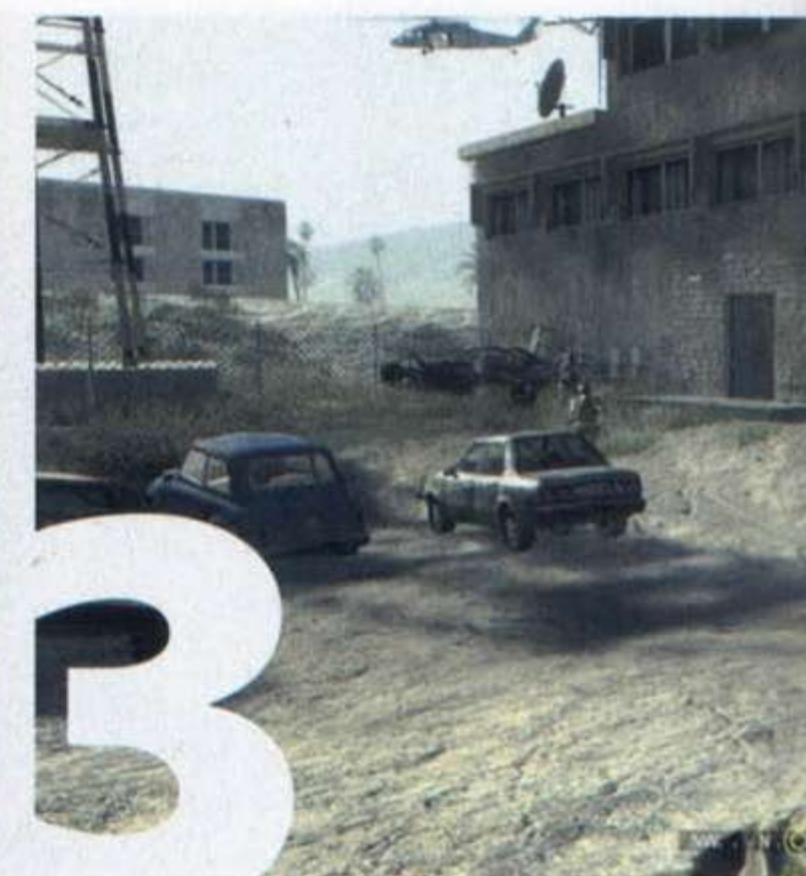
Com a perda do artefato nuclear, Nikolai se tornou uma peça vital para a inteligência americana. Capitão Price, Gaz e Soap seguem em missão de resgate dentro do território inimigo, onde encontram o sargento Kamarov e seus homens, nacionalistas russos aliados nos EUA. As equipes se ajudam: os agentes da S.A.S. dão cobertura como franco-atiradores, e Kamarov

e seus homens vão ao vilarejo das forças ultranacionalistas para neutralizar os foguetes BM21 **1** em troca da localização de Nikolai. Após uma troca de tiros, Gaz perde a paciência e arranca a informação de Kamarov à força.

A equipe da S.A.S. deixa de lado a ação na tomada do vilarejo, Price e Soap invadem o casarão onde Nikolai se encontra e abatem os guardas na escuridão quando Gaz corta a energia. Os nacionalistas dominam o acampamento inimigo, o informante é resgatado e a equipe S.A.S. segue para o ponto

de extração, de onde seguem para um esconderijo na Alemanha. Infelizmente, o helicóptero é derrubado no caminho – os pilotos e alguns homens morrem na queda.



Price, Gaz, Soap e Nikolai seguem a pé **2** pelo território inimigo e derrubam um helicóptero de patrulha e, pouco depois, são encurralados por comboio. Quando tudo parecia perdido, a artilharia do AC-130H Spectre, avião de combate da Força Aérea Americana, que acompanhavam os agentes, aniquila os inimigos e asseguram passagem para



1

INIMIGO DO INIMIGO

A crise nacionalista tem seus acontecimentos focados em dois personagens principais (Soap e Paul Jackson), alguns personagens secundários e forças militares distintas agindo em conjunto. Entenda um pouco:


2

SPECIAL AIR SERVICES (S.A.S.)

Regimento das forças especiais do Exército Britânico. Sargento John MacTavish, perito em demolição e integrante da equipe de atiradores de elite, recém-integrado à S.A.S. Ele se torna parceiro de missão de Gaz [MIA] e ambos respondem diretamente ao Capitão Price, líder do 22º Regimento da S.A.S.




UNITED STATES MARINE CORPS (U.S.M.C.)

Infantaria anfíbia dos fuzileiros do Exército Americano. Sargento Paul Jackson, líder do pelotão da 1ª Força de Reconhecimento da U.S.M.C. Sob seu comando, estão o tenente Vasquez [desaparecido] e o sargento-mor Griggs [desaparecido].

Price e companhia chegam a um novo ponto de extração.

Busca e destruição
Poucas horas após o início da missão de resgate do informante na Rússia, o Departamento de Defesa dos EUA inicia uma invasão à província de Bushehr, no Irã, para restaurar a ordem local e dissipar o poder militar de Al-Asad. **3** Uma frota de porta-aviões, navios armados e de transporte aportados no Golfo Pérsico despacham helicópteros Blackhawks com a 1ª Força de Reconhecimento da U.S.M.C. (United States Marine Corps) rumo a Bushehr. Segundo a inteligência americana, Al-Asad pode estar transmitindo seu discursos de um prédio a oeste da cidade portuária.

O sargento Paul Jackson e os fuzileiros são deixados na cidade para seguirem a pé até o prédio de transmissão. A invasão é rápida e por todos os lados, mas Al-Asad não está no local e os discursos são gravações tocando continuamente. Embora a força de Al-Asad tenha

sidido reduzida e parte da cidade dominada, a ação foi uma derrota estratégica para os americanos.

A melhor das apostas é que Al-Asad esteja escondido no palácio presidencial alguns quilômetros adiante. Jackson e o tenente Vasquez seguem com a equipe de terra, forçando uma incursão mais ampla nas linhas inimigas. Diante da resistência centralizada, ambos se separam e dividem a equipe para cercar os inimigos nos destroços. A tática funciona e um blindado é destruído. Mais adiante, Jackson usa um helicóptero para dar cobertura e neutralizar atiradores no alto das casas e prédios, para Vasquez e sua equipe seguirem para o objetivo. Em meio a um inferno é emitido um alerta de arma nuclear ativa, obrigando uma evacuação de emergência dos fuzileiros. Um dos helicópteros Cobra é derrubado, o piloto está vivo, próximo da linha inimiga.

Vasquez e sua equipe decidem voltar para resgatar o piloto **4**. Jackson volta para dar cobertura aérea. A evacuação da cidade

acontece, uma grande frota de helicópteros voa em direção à costa mas, ao horizonte, um gigantesco cogumelo de fumaça se eleva aos céus. O centro da cidade desaparece e tudo ao redor é reduzido a destroços. Todos os helicópteros são derrubados. Jackson e 30 mil homens morreram na explosão.

Fantasma de guerra
Em segurança, Nikolai informa a Price e sua equipe que Khaled Al-Asad possa estar escondido no Alzerbajão. A equipe segue para o país, chegando a uma aldeia onde é recebida a tiros. Com ajuda de uma equipe de nacionalistas russos, tem início uma pequena guerra contra soldados ultranacionalistas.

Al-Asad é encontrado, espancado por Price e submetido à tortura para dizer onde, como e com quem conseguiu a bomba. **5** Durante a tortura, o celular do inimigo toca, Price escuta uma informação e, de imediato, saca sua arma e executa Al-Asad. Ele descobre que Imran Zakhav, líder dos Four Horsemen,



GUERRA

Durante 2011, ocorreu a Segunda Guerra Civil Russa, esticando-se até o Oriente Médio. O conflito envolveu os nacionalistas russos, apoiados pelas forças especiais britânicas e americanas, e os ultranacionalistas rebeldes, apoiados por forças de oposição do Oriente Médio e liderados por Khaled Al-Asad.



está por trás da venda da arma nuclear no mercado negro.

A revolta de Price é justificada por uma missão mal-sucedida em 1996, quando era tenente e seguia ordens do capitão MacMillan. O governo britânico havia autorizado o assassinato de Zakhayev. Price e MacMillan se infiltram no exército inimigo, esgueirando-se perto das áreas radioativas de Chernobyl até encontrar o lugar perfeito.

A dupla esperou pacientemente no alto de um edifício, com um rifle sniper Barrett .50. Zakhayev estava na mira e negociava a venda de urânio aos ultranacionalistas russos, mas o disparo efetuado por Price arrancou o braço esquerdo do alvo. Com o disfarce comprometido, tem início uma fuga desesperada. MacMillan torce o tornozelo e não consegue andar, Price o carrega até o ponto de extração, onde são resgatados.

De volta à realidade, Price, Soap, Gaz, o sargento Arem e Mac (ambos ajudaram na captura de Al-Asad) plantam explosivos nos

arredores da fazenda **6** onde se encontram, tentando resistir ao ataque inimigo até o helicóptero chegar. A situação dá errada quando inimigos usam morteiros, Soap pega armamento nos destroços de um helicóptero e tenta manter a defesa, conseguindo destruir alguns blindados. O local se torna perigoso para o helicóptero de resgate e a equipe é instruída a seguir para um local próximo ou será deixada para trás. O grupo é obrigado a voltar por onde os inimigos vieram. O tempo é curto, Soap assume a liderança. Sargento Griggs e fuzileiros aparecem para dar cobertura, enquanto Price e seus homens embarcam. **7**

Todos fogem, exceto Mac, que ficou para trás assegurando a partida do helicóptero.

Os pecados do pai

Um plano de ação conjunta entre S.A.S., nacionalistas russos e a U.S.M.C. tem início a um local fortemente protegido, onde

“ Ou nós recuperamos a instalação de lançamento ou não reconhecemos o mundo amanhã ”

Capitão Price

aguardam a chegada de Victor Zakhayev – filho de Imran. Parte dos ultranacionalistas é derrotada, Victor consegue fugir com Soap e Griggs em seu encalço.

A fuga termina em uma cidade vizinha tomada por mais ultranacionalistas. Victor se refugia em um prédio em ruínas, Soap e sua equipe recebem assistência de um helicóptero americano. Victor é encurralado no alto do edifício e decide se suicidar.

Apesar da frustração de Gaz em perder o “trunfo” na captura de Imran, Price está otimista com o próximo passo da operação. Horas mais tarde, uma equipe salta de

paraquedas, Griggs se perde e ativa seu rastreador pouco antes de ser capturado. A equipe segue o sinal e o resgatam em um vilarejo, onde botam uma torre de energia abaixo com explosivos. Com a deixa, uma segunda equipe entra em ação para se infiltrar em uma instalação nuclear. **8**

A equipe de Price luta encontra forte resistência no caminho, mas, felizmente, conta com a ajuda de uma equipe de franco-atiradores. No encontro das equipes, dois mísseis com ogivas nucleares são disparados por Imran Zakhayev em retaliação pela morte de seu filho. O alvo é a costa leste dos

INIMIGO DO INIMIGO



OPFOR (OPPOSING FORCE)

Força militar-política de um país do Oriente Médio. Liderada por Khaled Al-Asad [desaparecido em combate], vinculado aos rebeldes ultranacionalistas russos.

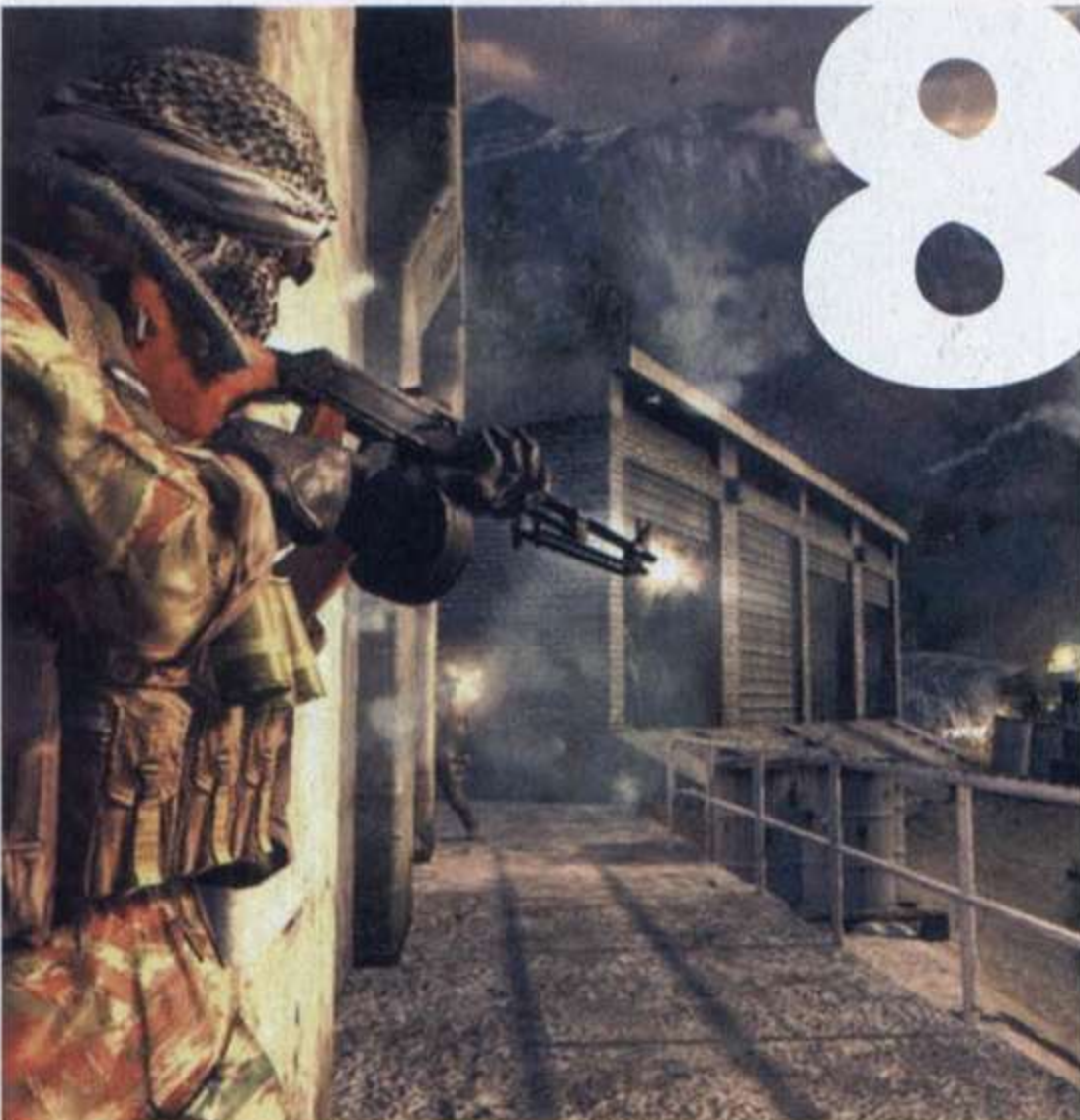


OS SENHORES DA GUERRA

Imran Zakhaev é o líder de um grupo chamado Four Horsemen

(também chamado de Cavaleiros do Apocalipse), formado por quatro líderes que planejam dominar e usurpar a Federação da Rússia e usá-la para começar uma guerra direta contra os EUA. Descobrir a identidade destes líderes e eliminá-los se tornou a principal missão da S.A.S. (força aérea britânica) e U.S.M.C. (fuzileiros navais americanos).

O grupo é comandado por Imran Zakhaev [MIA], contrabandista de armas internacional e líder dos ultranacionalistas russos. Os outros integrantes dos Four Horsemen são Victor Zakhaev (filho de Imran), Khaled Al-Asad e um terceiro integrante não identificado – supostamente morto durante a batalha na capital da cidade na Província de Bushehr.



CONTINUA!

A trama de *Modern Warfare* continuará a ser narrada na próxima edição da **D&T** com os acontecimentos de *MW2*.

E a história não acaba por aí. Em novembro deste ano, será lançado o terceiro episódio desta linha da franquia, *Call of Duty: Modern Warfare 3*, que aparenta ser o fim da civilização ocidental.

EUA e a estimativa de baixas no país é de 40 milhões de civis. Enquanto isso, numa base militar, Karamov e seus homens tentam conseguir os códigos para abortar as ogivas, ao mesmo tempo em que as equipes da S.A.S. e U.S.M.C. invadem o local de lançamento, onde os códigos devem ser usados. A situação se agrava com a chegada de mais inimigos e três blindados. Soap e Griggs neutralizam os veículos, o resto da equipe cuida dos demais inimigos. Soap, Griggs e Price evitam a ação seguindo por dutos de ventilação, mas encontram resistência em salas posteriores. Soap avança até um pequeno silo.

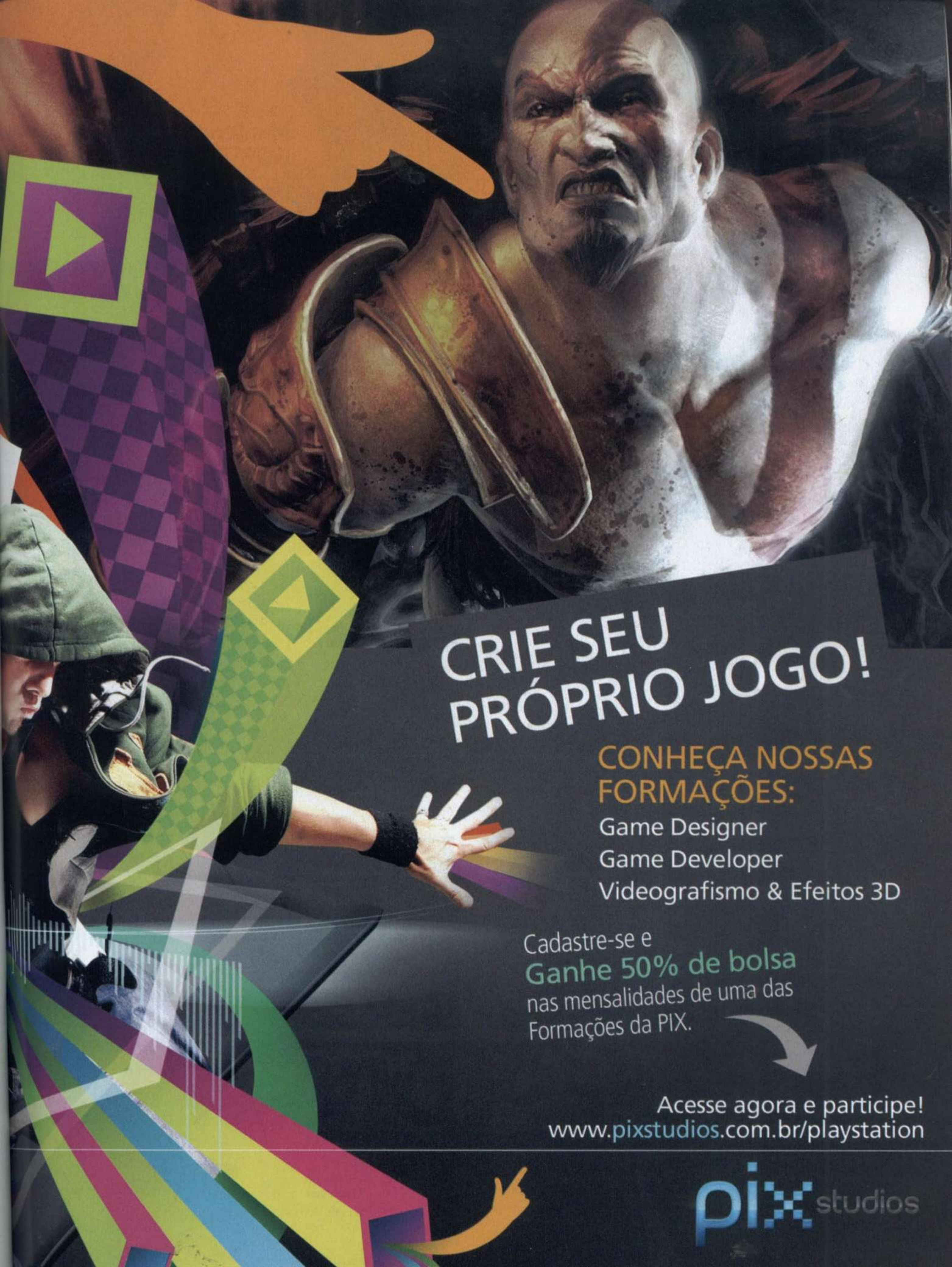
Price fica no caminho e, na sala seguinte, mais homens são mortos com a ajuda de Gaz. Explosivo C4 botam paredes abaixo, dando acesso à sala de controle dos ICBM (Intercontinental Ballistic Missile). Gaz enfrenta problemas com o reforço nas linhas inimigas. Em uma questão de minutos, Soap consegue inserir os códigos para abortar as ogivas. Milhões de vidas são salvas, mas Imran Zakhaev foge.

Price, Soap, Gaz e Griggs saem da estação de lançamento em um jipe, seguido de outros dois veículos, com equipes da S.A.S. e U.S.M.C. Ao longo do caminho, um helicóptero de combate aparece e, após uma forte onda de ataque, uma ponte no caminho é derrubada. Soap e sua equipe conseguem evitar a morte. A outra equipe se defende nos destroços da ponte, o cerco ultranacionalista é intenso. Uma explosão fere quase toda equipe e Soap perde a consciência por um momento. Ele acorda com alguém puxando-o para um local seguro, Griggs, que morre segundos depois com um tiro na cabeça.

Mais adiante, Price está incapacitado e Imran Zakhaev avança com dois de seus homens para eliminar Gaz e os membros da S.A.S., mas antes deles chegarem a Soap no caminho, um helicóptero Mi-28 Havoch, pilotado por um nacionalista russo, cria uma distração. Price, muito ferido, recobra a consciência e faz um esforço para levar uma pistola

carregada até Soap, que descarrega o pente em Zakhaev e seus dois lacaios. Instantes depois, Sargento Kamarov e seus homens medicam Soap, que se esforça para ficar acordado. Ele nota uma equipe médica que tenta reviver o Price, mas em vão. Ambos são levados de helicóptero e Soap apaga.

Por fim, uma reportagem ressalta que o governo russo está por trás de uma série de testes com mísseis nucleares na Rússia central. Embora os líderes mundiais tenham denunciado a ação, oficiais russos alegam ter mantido os testes dentro do protocolo estabelecido pela Organização das Nações Unidas. Nenhum comentário foi dito por ultranacionalistas. Em outra notícia, equipes de busca estão tentando resgatar o navio que naufragou durante a tempestade no Estreito de Bering – a ação conjunta da S.A.S., U.S.M.C., nacionalistas russos no assassinato de Imran Zakhaev começa a se espalhar entre os ultranacionalistas ao redor do mundo. **Continua...**



CRIE SEU PRÓPRIO JOGO!

CONHEÇA NOSSAS FORMAÇÕES:

Game Designer
Game Developer
Videografismo & Efeitos 3D

Cadastre-se e
Ganhe 50% de bolsa
nas mensalidades de uma das
Formações da PIX.

Acesse agora e participe!
www.pixstudios.com.br/playstation

pix studios

D&T Troféus

LEGO PIRATES OF THE CARIBBEAN

POR Leandro Rodrigues

Mantendo a tradição de jogos da franquia LEGO, esta versão exige uma boa dose de paciência de quem deseja pegar todos os itens e troféus

Análise

Acompanhe o review exclusivo do game LEGO Pirates of the Caribbean na **página 110**

AHOY, MARUJO Fique atento às nossas dicas para não deixar passar um só troféu nessas águas bravias

HERE THERE BE MONSTERS

Na primeira fase, nade um pouco no mar até que um tubarão literalmente coma o seu personagem. Você precisa passar pela linha de flores e algas que demarca a zona de segurança na água.

WELCOME TO THE CARIBBEAN!

Complete a sua primeira fase do primeiro filme.

THE GREEN FLASH

Assista ao pôr do sol. Isso acontece depois que você sai da caverna, na fase Smuggler's Den.

A WEATHER EYE ON THE HORIZON

Encontre a luneta, depois de sair da caverna, na fase

Smuggler's Den. A bússola ajuda a fazer isso.

WHAT DO YOU WANT MOST

Neste LEGO foi introduzida a bússola. Ela funciona como um mapa, guia você para algum item. Cada fase possui oito itens, que só podem ser encontrados quando você está controlando o Jack. Segure o ● para chamar o menu e siga o rastro azul até o item. Encontrando os oito itens de uma única fase, o troféu é seu.

WIND IN YOUR SAILS!

Jogue uma fruta no pássaro vermelho que fica sobrevoando a ilha na fase Smuggler's Den.

FIGHT TO THE BITTER END!

Elimine 100 inimigos durante o jogo.

THE CORSE OF THE BLACK PEARL

Termine todas as fases do primeiro filme.

DEAD MAN'S CHEST

Termine todas as fases do segundo filme.

SAVVY?

Destrave todas as versões de Jack Sparrow.

- Captain Jack Sparrow
- Jack Sparrow (chief)
- Jack Sparrow (cursed)
- Jack Sparrow (waistcoat)
- Jack Sparrow (no subtitle)

FIRE!

Lance um total de 100 bolas de canhão durante o jogo.

MORE WHAT YOU'D CALL GUIDELINES

Complete a fase Brethren Court.

YOU FILTHY, SLIMY, MANGY CUR!

Complete todas as fases do cão de guarda. Isso acontece ao terminar a Brethren Court.

HELLO, POPPET!

Destrave todas as versões de Elizabeth no jogo:

- Captain Elizabeth
- Captain Elizabeth (robes)
- Elizabeth Swann
- Elizabeth (pirate)
- Elizabeth (redcoat)
- Elizabeth (trader)
- Elizabeth (undergarments)

AT WORLD'S END

Complete as missões do terceiro filme.



Platinadores

Jogadores que já platinaram *LEGO Pirates of the Caribbean* e quanto tempo eles demoraram pra coletar todos os troféus.

UltNoha..... 2 dias
leledragon07... 4 dias
adonai..... 6 dias

Daredevil96..... 10 dias
wfcruz..... 18 dias
Fonte: www.myps3t.com.br

ON STRANGER TIDES

Complete o quarto filme.

THE BRETHREN COURT

Destrua todos os Lordes piratas:

- Ammand the Corsair
- Capitaine Chevalle
- Eduardo Vilanueva
- Gentleman Jocard
- Mistress Ching
- Sao Feng
- Sri Sumbhajee Angria

THE PIRATE ALL PIRATES FEAR

Destrua todos os personagens possíveis do The Queen Anne's Revenge:

- Blackbeard
- Gunner
- Quartermaster

THE BEST PIRATE I'VE EVER SEEN

Complete uma fase sem morrer nenhuma vez.

DO YOU FEAR DEATH?

Destrua todos os personagens de Flying Dutchman:

- Angler
- Bootstrap Bill Turner
- Clanker
- Crash
- Davy Jones
- Hadras
- Jimmy Legs
- Koleniko
- Maccus
- Penrod
- Wyvern

BELIEVING IN GHOST STORIES

Para conseguir, destrua todos os personagens possíveis do Cursed Black Pearl:

- Bo'Sun
- Clubba
- Grapple
- Jacoby
- Koehler
- Mallot
- Scratch
- Twigg



KITTY PRIDE Os piratas fantasmas têm a capacidade de passar por plantas e atravessar algumas paredes para entrar em locais secretos.

AND REALLY BAD EGGS

Jogue com todos os personagens extras usando um chapéu vermelho. Você precisa repetir isso em todas as missões do jogo.

THE WORST PIRATE I'VE EVER SEEN

Complete uma fase sem coletar nenhum studs. Jogue normalmente uma fase no free play até se aproximar do final. Deixe que alguém rele no seu corpo para zerar as suas peças.

A PIRATE'S LIFE FOR ME

Faça um pequeno teste com um personagem personalizado por você. Segure o botão **▲** para chamar o menu e escolha uma das últimas opções.

TRY WEARING A CORSET

No porto, chegue por trás de cinco mulheres seguidas e aperte **LB + X**.

DID EVERYBODY SEE THAT?

Durante o quinto capítulo do terceiro filme, siga para o ponto mais alto da tela e pule diretamente no mar.

AYE-AYE, CAPTAIN!

Jogue uma fase no modo cooperativo. Não precisa terminar, basta pegar um segundo controle, escolher o personagem e depois desligá-lo que o troféu é seu.

GENTS, TAKE A WALK

Ande debaixo da água com todos



ORIENTE-SE A bússola ajuda a encontrar itens que estão enterrados nos lugares mais improváveis. Use-a em todos os cenários.

os personagens que possuem essa habilidade. Confira a lista:

- Angler
- Bo'Sun
- Bootstrap Bill Turner
- Clanker
- Clubba
- Crash
- Davy Jones
- Grapple
- Gunner
- Hadras
- Jacoby
- Jimmy Legs
- Jack Sparrow (Cursed)
- Koehler
- Koleniko
- Maccus
- Mallot
- Penrod
- Quartermaster
- Scratch
- Syrena
- Twigg
- Wyvern

I AM A BAD MAN

Termine uma fase do jogo usando todos os chapéus vermelhos de trapaça.

FIVE LASHES BE OWED

Controlando o personagem Jimmy Legs, acerte cinco chicotadas seguidas no Will Turner.

YOU'RE OFF THE EDGE OF THE MAP

Selecione o sexto ponto secreto em cada um dos quatro mapas. Ao terminar o modo história, observe as caveiras e os ossos que aparecem, selecione-os para ativar o ponto secreto.

YOU MAY THROW MY HAT

Colete todos os 20 chapéus vermelhos que estão escondidos na região do porto. Para encontrá-los, siga o nosso guia com a localização de cada um dos chapéus. Vale lembrar que, além de encontrá-los, você precisa



CAVADOR ▶ Para cavar é necessário encontrar uma pá ou então habilitar o cachorro entre os disponíveis na sua lista de personagens.

comprar cada um dos chapéus para que eles entrem para o seu histórico.

Breath Underwater

(240.000): no porto, pule na água e use explosivos nos três pontos de metal.

Treasure Magnet (225.000):

na praia, monte o castelo dourado.

Regenerate Hearts (275.000):

na praia, passe pelo mar e monte o castelo dourado.

Minikit Detector (400.000):

na praia, ande em cima do caranguejo.

Treasure x2 (500.000):

na praia, pule por cima dos cinco postes de madeira.

Always Double Treasure

(600.000): na área do castelo, acerte os alvos com os canhões.

Treasure x8 (2.000.000): na área do castelo, passe o lago, do lado esquerdo, dentro da cabana.

Fall Rescue (175.000): na área do castelo, acerte os três alvos ao lado das portas.

Fast Build (125.000): no alto da torre, no local dos barcos.

Monte 32 blocos dourados.

Treasure x4 (500.000): na área do castelo, dentro do bar com o cadeado vermelho. Quebre o vidro.

Extra Hearts (500.000): ative a plataforma à esquerda do porto.

Destrua os objetos de metal.

Invincibility (1.000.000): na área do castelo, à direita, dentro do bar, use a espada vermelha.



SEREIA ▶ Explore os cenários aquáticos com a sereia ou com personagens que usem equipamentos pesados, como bombas e bazucas

Treasure x10 (2.500.000): em cima da torre, olhe a garota na ilha.

Red Hat Detector (400.00):

na torre, use a bússola para encontrá-lo. Destrua todas as flores vermelhas.

Disguise (25.000): destrua os barris perto da torre.

Fast Forge (75.000): na área do cais. Monte a máquina quebrada.

Extra Toggle (100.000): no alto da taverna, destrua a fechadura.

Character Treasure (150.000): destrua os barris na taverna.

Treasure 6X (1.500.000): em frente à taverna, destrua todos os objetos prateados.

Fast Dig (50.000): na área do castelo, monte os blocos dourados.



PARLEY! Encontre e libere todos os personagens do jogo. Existem três maneiras de conquistar novos personagens. A primeira é terminando cada uma das fases do jogo. A segunda é comprando personagens que estão passando ao seu lado, no hub do jogo. E a terceira é relacionada aos personagens que possuem

ícones pretos. No caso desses personagens, você precisa duelar com eles usando uma espada até que o valor deles apareça.



PIECES OF EIGHT Acumule um total de 888.888.888 studs. Mas é necessário acumulá-los ao mesmo tempo, no marcador do jogo. Para conseguir isso, a melhor coisa é encontrar os chapéus vermelhos que liberam os multiplicadores e sair repetindo algumas fases.



THERE'S THE JACK I KNOW Conquiste o nível True Pirate em todas as fases. A maneira mais fácil de conseguir isso é liberando os chapéus vermelhos com os multiplicadores e entrar nas fases no modo free play.



SEA TURTLES, MATE Monte em todos os animais disponíveis no jogo.

Confira a lista abaixo:

- **Caranguejo:** no Hub do jogo.
- **Cavalo:** relacionado à história.
- **Mula:** relacionada à história.
- **Tartaruga marinha:** na fase Smuggler's Den no modo freeplay.
- **Aranha:** na fase Fountains of Youth.
- **Porco:** na fase Tortuga.
- **Caracol:** na fase The Dutchman's Secret.

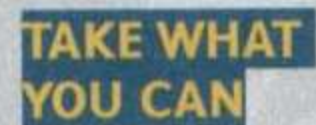
DINHEIRO INFINITO ▶ A tela de seleção de filmes é um ótimo lugar para acumular studs. Eles voltam toda vez que você retornar ao local



• **Goat:** na fase The Black Pearl Attacks.

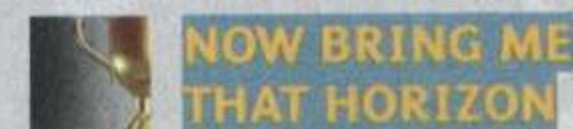


HELLO, BEASTIE Durante a batalha com o Kraken, deixe que ele engula e cuspa você 10 vezes antes de eliminá-lo.



TAKE WHAT YOU CAN Colete todos os 85 blocos de ouro do jogo. Veja como conquistá-los:

- 20 completando todas as fases do modo história.
- 20 alcançando o nível True Pirate em todas as fases.
- 20 encontrando as 200 garrafas com navios do jogo.
- 20 encontrando os 160 itens da bússola do Jack.
- 4 encontrando as 50 garrafas com navio.
- 1 completando a fase The Ride, montando os outros 84 blocos dourados.



NOW BRING ME THAT HORIZON Complete o jogo com 100%. Veja o que você precisa fazer:

- Complete as 20 fases do modo história.
- Colete as 200 garrafas com navio.
- Encontre os 160 itens da bússola do Jack.
- Alcance o nível True Pirate em todas as 20 fases.
- Encontre e compre os 20 chapéus vermelhos.

DICAS PARA CHEGAR AOS 100%

1. Deixe para pegar os extras no modo Freeplay.
2. Compre todos os personagens, isso facilita o Freeplay.

3. Compre antes o Blackbeard, que tem poder da espada vermelha.
4. Compre primeiro os chapéus de multiplicadores.

5. Use a bússola sempre que mudar de cenário.
6. Pedras de cor azul podem ser quebradas no grito.

- Encontre e destrave todos os personagens.
- Complete a fase The Ride, montando os outros 84 blocos dourados.

HOIST THE COLOURS!

Encontre as 200 garrafas com navio dentro. Confira o nosso guia com a localização de todas elas.

The Curse of the Black Pearl

PORT ROYAL GARRAFAS

1. Na primeira área, suba e use um personagem forte para puxar o portão de madeira.
2. Na prisão, puxe os sete lustres que existem nesse lugar.
3. Na prisão, monte o esqueleto de quatro caveiras.
4. Na prisão, passe pelo buraco na

parede e faça todo o circuito do lado de fora.

5. Destrua as três bandeirinhas azuis nos locais altos. Uma logo após a prisão e duas na praia.
6. Na praia, monte cinco barquinhos.
7. Na praia, procure e pule nas cinco toras de madeira para pegar o item.
8. Na área do castelo, passe pelo portão de metal e pegue a linguça para o homem no chão.
9. Suba na torre onde está o guarda e siga para a esquerda.
10. Com a sereia, liberte o caranguejo na jaula em pleno mar.

TORTUGA GARRAFAS

1. Abra o portão do lado direito, arrume a máquina e faça o barco descer.
2. Também no local desse



portão. Suba no local em que o barquinho desceu, monte o canhão na próxima praia e acerte quatro alvos.

3. Nesta mesma praia, destrua os objetos de metal do lado esquerdo.
4. Depois de salvar a garota e ganhar o pulo duplo. Suba no telhado do sobrado à esquerda.

O SEGREDO DA SEREIA - O porto, na tela de seleção, possui uma praia escondida. Use uma sereia para chegar até lá

5. Cave com o cachorro no local onde você acorda o cara com água no rosto.
6. Coloque fogo nas três caixas de explosivos. Use a bússola para achar.



www.onlymidia.com

Os melhores jogos, com os melhores preços!



01/06/2011



07/06/2011



07/06/2011



07/06/2011



07/06/2011



14/06/2011



14/06/2011



21/06/2011



21/06/2011



21/06/2011



28/06/2011



28/06/2011



28/06/2011



30/06/2011



7. Na área atrás do cadeado vermelho, use um pirata com espada azul. Suba até a torre e balance os sinos.
8. Entre no bar com um personagem que grite alto e quebre o vidro do armário.
9. Na caverna, puxe a alavanca, desça e pegue-a no lago.
10. No bar, suba nos lustres e destrua o portão à esquerda.

THE BLACK PEARL ATTACKS

GARRAFAS

1. Na área do confronto com o macaco. Está em cima do mastro. Use a bússola.
2. No convés, siga para a esquerda e destrave o cadeado de metal.
3. No convés, use um pirata com espada vermelha para destravar o cadeado do mastro.
4. No andar de baixo, use o pirata com espada vermelha para quebrar a caveira. Desça a escada.
5. No mesmo andar, no meio da área escorregadia.
6. Depois de destruir todas as janelas. Use o pirata com a espada vermelha para ativar o canhão e acerte as cinco boias.
7. Destrua as cinco caixas com objetos de vidro. Use um personagem que grite para fazer o serviço.
8. No local onde você acerta o macaco na segunda vez. Pule na plataforma logo abaixo.
9. No segundo navio, use o grito

SEGREDO ▾ Acerte os alvos escondidos no alto do castelo para liberar um chapéu vermelho



MERGULHADORES ▸ Missões aquáticas exigem personagens pesados ou que saibam nadar. Só assim é possível pegar os tesouros no fundo do mar

para destruir a passagem. Siga a bússola para encontrar o baú.

10. Ao descer mais um nível em relação à garrafa anterior.

SMUGGLER'S DEN

GARRAFAS

1. Logo no começo da fase, depois de pegar a pá, use a bússola para encontrar a garrafa.
2. Encontre o castelo com a bússola, monte e entre.
3. Dentro da caverna, use a sereia para montar o puxador e use um forte para puxá-lo.
4. Dentro da caverna, leve a luz até os tentáculos do polvo destruindo tudo de metal que estiver por perto.
5. Depois que amanhecer, suba na última árvore do lado direito.
6. No alto da rampa, no navio que está seminaufragado.
7. Na caverna, quebre os objetos de metal do lado esquerdo. Suba a escada e use os canhões para eliminar os barquinhos.
8. Nesta mesma praia, quebre os objetos de gelo com um grito e faça o circuito em cima da tartaruga.



9. Na caverna, junto aos objetos de metais, use um fantasma para passar pelas flores.
10. Na caverna, puxe a alavanca com um personagem forte.

ISLA DE MUERTA

GARRAFAS

1. Quebre a corrente no começo da fase, suba no barco e pegue a garrafa no meio do lago.
2. No começo da fase, atire no alvo do lado esquerdo, suba nas madeiras e use o pulo duplo.
3. Destrua os três poleiros de papagaio.
4. Entre na caverna secreta usando o grito. Pegue o capacete e coloque-o na estátua.
5. Também na caverna secreta, use um personagem forte para puxar a alça.
6. Na caverna secreta, suba no barco e siga por meio da corrente para o lado direito.
7. Na caverna secreta, use a espada vermelha para destruir o baú, monte um canhão e derrube os patos.
8. Encontre a estátua do cachorro, com a bússola, e pule na corda.
9. Misture as cores dos olhos das caveiras, dentro da caverna.
10. Use a bússola para encontrar a luneta, grite do lado direito para abrir a passagem e estoure o baú de metal.

Dead Man's Chest

PELEGOSTO

GARRAFAS

1. Siga para o lado esquerdo e faça a bolinha sair do labirinto.

2. Siga para a direita, exploda os metais e passe pelo buraco.
3. No alto do morro, use a espada vermelha para destruir a churrasqueira.
4. Também no alto do morro, use a bússola para achar a luneta e olhe por ela.
5. No meio da ladeira, use a espada vermelha para abrir a porta.
6. Use o canhão para acertar todos os alvos do outro lado do morro.
7. Use a alavanca para ir para o morro do lado direito e a bússola para pegar a garrafa.
8. No meio da descida, puxe a alavanca, passe pela ponte e suba no coqueiro.
9. Procure outra luneta e observe o caranguejo.
10. Pule no rio, suba no caranguejo e siga até a garrafa.

A TOUCH OF DESTINY

GARRAFAS

1. Acerte os cinco sapos verdes.
2. No começo da fase, à direita, destrua os metais e pule no cipó.
3. No final do rio, pule no cipó.
4. Use a bússola para encontrar a bola e leve para os homens em cima da torre.
5. Depois de derrotar o jacaré, use a espada vermelha no baú.
6. Também na área do jacaré, use o pulo duplo.
7. Jogue três comidas diferentes na boca do jacaré.
8. Puxe a caixa com um personagem forte e jogue um peixe na boca da piranha.



PS3

XBOX 360

Wii

NINTENDO DS

PSP GO

PSP

STAR WARS
CRYSIS 2 THE FORCE
UNLEASHED

PRÉ LANÇAMENTO JANEIRO 2011



Games

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

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

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



PORTO ▶ A área direita do porto armazena todas as garrafas que você encontra no jogo. Ali é possível até dar uma voltinha de barco

9. Entre na cabana e destrua a porta de metal.
10. No andar superior da cabana, use a espada vermelha na alavanca.

THE DUTCHMAN'S SECRET

GARRAFAS

1. No convés, use a espada vermelha para abrir o baú que está envolto pelo polvo.
2. Suba no mastro principal, use o grito para quebrar a peça e escorregue até o outro mastro.
3. Atrás dos guindastes, do lado esquerdo.
4. Atrás do polvo, no primeiro andar do navio.
5. No terceiro andar, use a espada vermelha nas peças pretas do lado esquerdo.
6. No terceiro andar, use um fantasma para passar pelas plantas e siga a lesma.
7. Na sala da ladeira, destrua o metal e desça para a sala secreta. Destrua o aquário com o grito.
8. Empurre a caixa e destrua a outra que aparece.
9. Do lado de fora da sala, use o pulo duplo.
10. Na sala das plataformas, monte as duas rodas, gire três vezes a da esquerda e quatro a da direita.

ISLA CRUCES

GARRAFAS

1. No mar, do lado esquerdo do



MARTELÃO ▶ Somente os personagens com martelo conseguem arrumar máquinas quebradas... de forma totalmente misteriosa, é claro

- começo da fase.
2. Use um personagem forte para puxar a porta do navio.
 3. No fundo da praia inicial. Use a bússola.
 4. Na área do confronto com o Jack, siga para a esquerda, monte um barril e abra a porta do outro lado.
 5. No alto da torre, use o telescópio.
 6. Na área do cemitério, pegue a catraca, coloque no local e use o dispositivo três vezes. Use a espada vermelha no baú negro.
 7. Na área da roda, pule na plataforma e aguarde a garrafa. Use o pulo duplo.
 8. No confronto final, pegue a alavanca, acione a ponte do lado direito.
 9. No confronto final, siga para os destroços do navio e pule na barra verde.
 10. No confronto final, passe pela ponte, pule nos galhos e monte o caranguejo.

THE KRAKEN

GARRAFAS

1. Dentro do navio, siga para a direita e puxe a porta com um

personagem forte.

2. Nesse mesmo andar, use a espada vermelha para abrir o compartimento e bata no baú no andar inferior.
3. Nesse buraco, acerte todos os quatro barris da esquerda para a direita.
4. No segundo andar do navio, quebre o vidro com um grito.
5. Bem lá em cima, no mastro do navio.
6. No mastro do navio. Precisa do pulo duplo.
7. Na beirada no navio. Use o corrimão.
8. No convés, puxe as duas alavancas com um personagem forte.
9. Dentro da caixa, na batalha com o Kraken.
10. Na área do Kraken, passe pelas flores do lado esquerdo e exploda o tentáculo.

At World's End

SINGAPORE

GARRAFAS

1. No começo da fase, destrua o portão de metal. Entre, monte o fogo e pegue a garrafa.
2. No final dessa área, abra todas as válvulas e arrume o encanamento.
3. No final da primeira plataforma, destrua o metal e use a espada vermelha no alto.
4. Neste mesmo local, rode as duas alavancas e suba as escadas.

VISÃO ALÉM DO ALCANCE ▶ O farol possui vários níveis. No mais alto há uma luneta que permite enxergar uma ilha com tesouros secretos.



5. Do lado direito, use a corda para subir com o Jack.
6. Do lado esquerdo, puxe a alavanca com um cara forte e coloque a caixa na plataforma.
7. No fundo, do lado esquerdo, passe com um personagem pequeno no buraco.
8. No fundo, com os dois personagens, pule nas correntes.
9. À direita do último item, acerte os dois alvos e suba a escada.
10. Grite com a pedra de gelo na próxima área.

DAVY JONES LOCKER

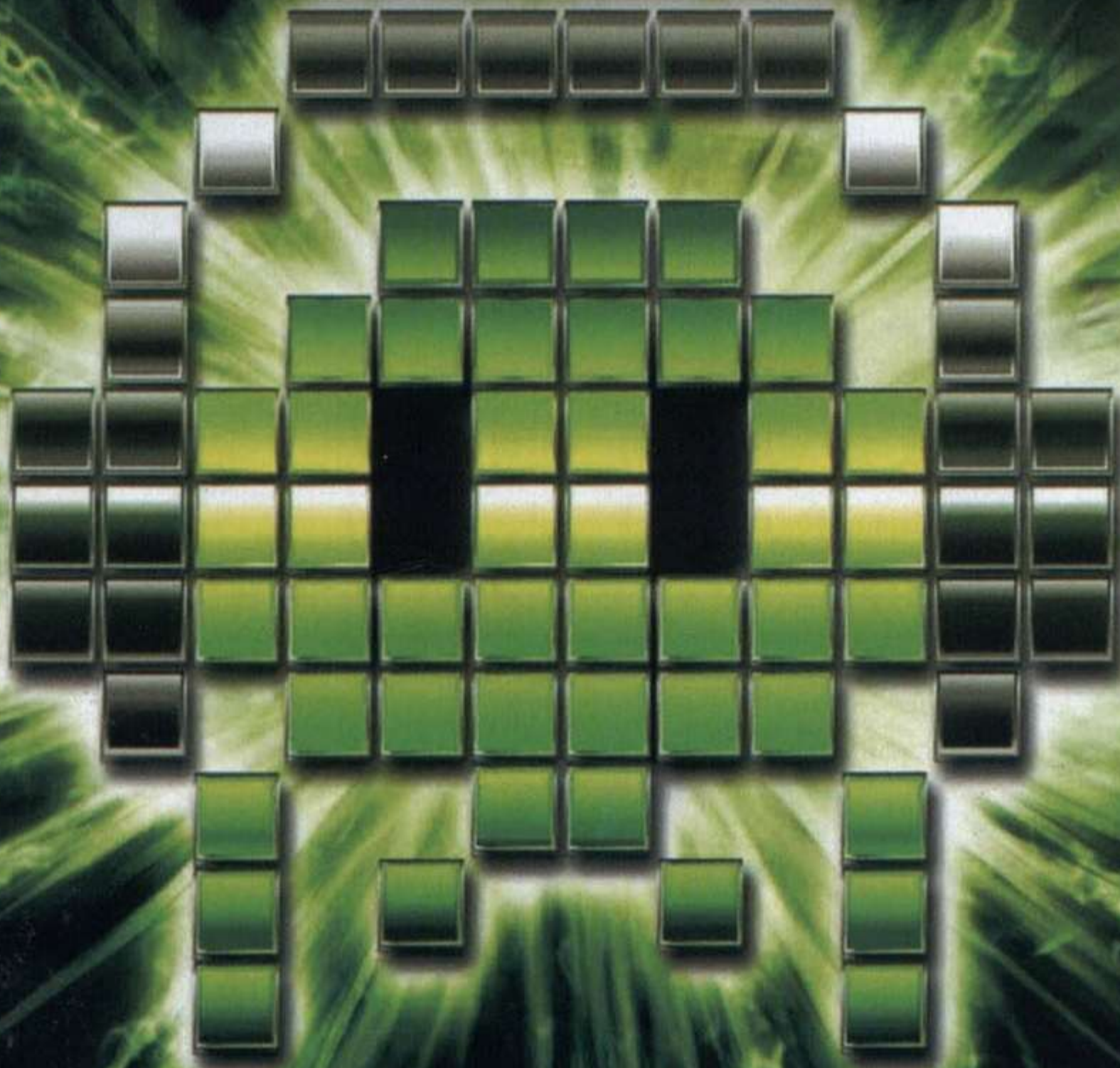
GARRAFAS

1. Encontre as árvores escondidas (use a bússola) e suba nelas.
2. Dentro de um baú (use a bússola) no começo da fase.
3. No alto do mastro do navio, onde você encontra o segundo Jack.
4. Dentro do navio, grite com a garrafa gigante.
5. Dentro do navio, desça até o terceiro andar. Use a bússola para achar o baú vermelho.
6. Atire na jaula no convés.
7. Destrua o cadeado na parte de trás do convés.
8. No fundo no navio, conserte a máquina com o martelo e rode para pescar a garrafa.
9. No alto do mastro, do lado esquerdo, use o pulo duplo para conseguir alcançar.
10. Procure a alavanca, rode o dispositivo e, dentro da cabine, pegue a moeda dourada em cima da mesa.



apresenta

VIDEO GAMES LIVE™



OUTUBRO 2011 Rio de Janeiro

Sucesso **ABSOLUTO** em
2006, 2007, 2008, 2009 e 2010

Aguardem a **maior** edição do **melhor**
festival de game music do mundo!

SAIBA MAIS EM...

VIDEOGAMESLIVE.COM.BR

VIDEOGAMESLIVE.COM

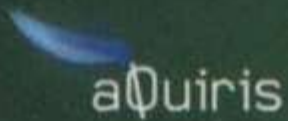
PATROCINIO



SECRETARIA
DE CULTURA

LEI FEDERAL DE
INCENTIVO
A CULTURA

CO-PATROCINIO



APOIO PROMOÇÃO



REALIZAÇÃO



NORRINGTON'S CHOICE

GARRAFAS

1. Destrua as peças de metal do lado direito. Use o fluxo de ar para ir para o alto.
2. Também do lado direito, passe com um fantasma pelas plantas.
3. Destrua os 10 barris que estão no bar com tampa vermelha.
4. Elimine os quatro monstros roxos que estão nos barris usando fogo.
5. Destrua as cinco ostras que estão andando pela fase toda.
6. No andar mais baixo do navio, grite para abrir caminho para a garrafa.
7. No andar mais baixo, exploda a porta e entre no duto.
8. Depois das plataformas móveis, suba na janela mais alta.
9. Arrume a máquina no navio e pegue-a no buraco.
10. Na última sala, destrua a escrivaninha no centro da tela.

THE BRETHERN COURT

GARRAFAS

1. Suba no barril e desça pelo pequeno rio. Use a bússola.
2. No minilabirinto, use a bússola para achar a alavanca.
3. No alto, no canto esquerdo, use o duto com um personagem pequeno.
4. No quebra-cabeça das perucas, acerte o alvo e use o pulo duplo.
5. No primeiro andar, junto ao

GARRAFA SECRETA ▶ Pule em todos os lustres da cadeia para liberar uma garrafa secreta e faça uma dancinha para comemorar



ESPADA VERMELHA ▶ Só o pirata Barba Negra pode abrir os cadeados negros, com caveiras. Isso graças ao poder da sua espada vermelha

elevador. Destrua a estátua que você monta.

6. Siga até o elevador branco, use a bússola para procurar o barril. Siga para a direita e acione os canhões para acertar os alvos.
7. Nos pisos coloridos, pule nas correntes e faça a sequência demonstrada.
8. Desça o barco, monte nos barquinhos que surgem e siga para a direita.
9. Na segunda parte, passe pela planta verde com um fantasma.
10. Na sala da refeição, destrua o objeto de metal e use a bússola para encontrar a pequena torre.

THE MAELSTROM

GARRAFAS

1. No convés, grite na área dos vidros.
2. Espie duas vezes na luneta do navio. A mulher vai jogar uma garrafa.
3. Destrua cinco barris de metal.
4. Leve a maçã para o personagem no canto esquerdo do navio, durante a chuva.
5. Durante a chuva, siga para a



direita e abra o baú negro com a sua espada vermelha.

6. Durante a chuva, siga para a direita, gire quatro vezes a roda até que pesquem a caixa. Abra com a ajuda de um personagem forte.
7. Destrua cinco ostras.
8. Ainda na chuva, acerte com o canhão do lado direito a gaiola com patinhos e destrua-os.
9. Use a espada vermelha do lado esquerdo do navio e grite para quebrar a tampa.
10. No alto do mastro do lado direito.

On Stranger Tides

LONDON TOWN

GARRAFAS

1. Exploda as seis armaduras da sala inicial.
2. Do lado direito, suba com um personagem que tenha pulo duplo.
3. Do lado esquerdo da sala, grite na janela.
4. Na segunda tela, monte a alavanca, empurre e passe por baixo do chão.
5. Destrua a janela do lado direito e coloque as estátuas na plataforma verde.
6. Em cima da carroça, use o poder da espada vermelha.
7. Em outra carroça, destrua o baú de metal.
8. Na penúltima carroça, grite para acabar com o vidro.
9. Dentro do bar, suba, pegue a peça no labirinto, desça e coloque no balcão.

10. Na segunda sala do bar, use uma bomba na corrente e derrube o barril.

QUEEN ANNE'S REVENGE

GARRAFAS

1. Use um personagem forte para quebrar o baú no final do primeiro andar do navio.
2. Abra a porta com a espada vermelha, do lado direito, suba até o segundo andar e grite no vidro.
3. Abra a porta com a espada vermelha, do lado direito, pegue a alavanca e abra o buraco.
4. No segundo andar, siga para a direita, use a espada vermelha e use um personagem forte para puxar os canhões.
5. No convés, siga para a esquerda e procure a garrafa com a bússola.
6. No convés, arrume a máquina, puxe e abra o baú usando a espada vermelha.
7. Ao destruir os quatro canhões no convés.
8. Suba na torre do lado direito, use o pulo duplo para chegar na corda e pegue a garrafa do lado direito.
9. Mate a caveira do lado esquerdo.
10. Elimine o navio que fica no final da fase.

WHITE CAP BAY

GARRAFAS

1. Na entrada da fase, destrua os escombros de metal.
2. Vire para o lado direito e passe pelo duto no chão.



GALA ΦΛ GAMES



ASSISTÊNCIA TÉCNICA • COMPRA • VENDA • TROCA

VENHA FAZER PARTE
DESSE UNIVERSO
VOCÊ TAMBÉM!

FELIZ DIA
DAS CRIANÇAS!

Lançamento
Ps3 Slim



XBOX 360

Wii

NINTENDO DS

PS2



MSN: galaxia_games@hotmail.com

End: Rua Aurora, 166 - loja 166g

SANTA IFIGÊNIA - São Paulo - SP

TEL: (011) 3221-9165

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO



REDE
SHOP



Enviamos
para
todo Brasil



APONTAR, FOGO! ▶ Monte os canhões ao lado do castelo e acerte todos os alvos que estão em alto mar. Isso libera mais um chapéu.



BARRIS ▶ Suba nos barris espalhados pelo caminho para conseguir passar por dispositivos que desativam as portas e pontes.

3. No lado esquerdo, grite no objeto de vidro.
4. Arrume a plataforma no mar, siga pelo lado direito.
5. No mar, siga para o meio da área, monte o polvo e pegue a garrafa.
6. No alto do farol, use o pulo duplo para chegar até lá.
7. Dê a volta por trás do segundo andar do farol.
8. Dentro do segundo farol
9. Em cima da pedra, do lado direito.
10. Destrua a porta do lado esquerdo.

A SPANISH LEGACY GARRAFAS

1. Destrua a grade de metal, siga até a outra ponta do navio.
2. Destrua todas as moedas de ouro do segundo andar do navio.
3. Toque o piano.
4. Destrua a arpa.
5. Do lado de fora, siga para a direita, use o pulo duplo

INTERESSEIRO ▶ Montar todos os barquinhos que estão na praia também rende boas recompensas. Ninguém faz nada de graça, afinal

- e desça pela corda.
6. A margem do rio, do lado esquerdo, leva a uma ilha com a garrafa.
7. Na tenda azul, use a espada vermelha para abrir o protão.
8. Na área do canhão, monte a ponte com um personagem forte, siga para a ilha e suba no coqueiro.
9. Na área seguinte, vá pelo lado direito, destrua os objetos de metal e suba no morro.
10. Do lado esquerdo, perto da caveira.

THE FOUNTAIN OF YOUTH GARRAFAS

1. Use a bússola para localizar o boneco verde, volte para a esquerda e entregue para o personagem.
2. Destrua as cinco flores marrons que estão na fase. Atire de longe nelas.
3. Explore todos os cinco barris prateados.
4. Na caverna, siga para a direita e destrua o portão. Lá dentro, acerte as seis estátuas.
5. Empurre as pedras vermelha, azul e verde rapidamente.



6. Volte para a caverna, monte a máquina e pule no fole. Monte na aranha e acerte a caveira.
7. No fundo da caverna, puxe a alavanca do baú com um personagem forte.
8. No andar de cima da caverna, do lado direito, use a espada vermelha no baú.
9. No alto da caverna, puxe a alavanca com um personagem forte, grite e ganhe a batalha com os barcos.

10. Na caverna, destrua o objeto de metal.



Conquiste todos os outros troféus.

Tuita, manolo
Gostou desta seção?
Mande um tuite para a redação...
@DTPlayStation





PRORIDER
prorider.com

PRORIDER

FRANCE CE

PROFESSIONNEL
100% VOUS



UOL JOGOS

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

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



**UMA VANTAGEM
LEVA À OUTRA.**

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



O MELHOR CONTEÚDO

Ranking King

Os melhores e mais viciados gamers do planeta

Para participar do Ranking D&T, onde estão os maiores caçadores de troféus do Brasil, entre em playplus.com.br e preencha o cadastro

daredevil96

587

1754

6281

119

PARA MELHORAR SEU RANKING ▶

Veja como conseguir todos os troféus de LEGO The Pirates of the Caribbean na página 118 e melhore a sua pontuação

	NOME	LEVEL	PORCENTAGEM	BRONZE	PRATA	OURO	PLATINA	TOTAL
1	Daredevil96	35	30	6281	1754	587	119	8741
2	leon_melo	32	90	5634	1545	513	111	7803
3	dropeti	30	17	4772	1361	423	107	6663
4	renee_roots	27	21	3564	1149	402	89	5204
5	Doutrinadorbr	26	44	3700	1080	337	79	5196
6	RavenXBR	26	49	3384	1019	389	92	4884
7	Doidao66	25	28	3344	963	322	79	4708
8	DarkRaisen	25	61	2916	1029	387	86	4418
9	CesarSacramento1	24	88	3132	951	330	77	4490
10	revolts_br	24	36	2998	936	315	75	4324
11	chris-claire-jil	24	40	2997	935	309	80	4321
12	facanacaveira_br	23	69	3088	924	293	51	4356
13	thrashsp	22	47	2943	832	255	43	4073
14	EDU110	22	92	2481	836	291	83	3691
15	coraxbio	22	36	2519	830	277	63	3689
16	fluminense20	22	41	2510	810	279	68	3667
17	gpbmirabeau	21	44	2824	756	231	32	3843
18	Daniel1982RJ	21	1	2816	729	194	36	3775
19	lmf483g	21	84	2245	750	281	74	3350
20	god_br83	21	24	2603	691	219	58	3571
21	Chikatilo_Killer	21	30	2310	740	253	60	3363
22	patedecarne	21	58	2206	692	293	69	3260
23	Cantuário	21	7	2158	710	260	64	3192
24	rfvayanos	20	72	2195	701	262	46	3204
25	aragorn_sp	20	24	2286	674	225	40	3225
26	wagnerlima	19	86	2472	621	198	30	3321
27	SAMGAMES	19	72	2514	623	166	36	3339
28	Jr_e_Mi	20	2	2053	646	240	47	2986
29	Black_Thor	19	33	2222	609	174	41	3046
30	tuka_rossi	19	39	2074	583	199	48	2904
31	lBaRbArOl	19	33	2012	593	199	49	2853
32	andrehz	19	15	1839	624	201	49	2713
33	Romuloo1	19	16	1686	625	223	51	2585
34	WALCOW	18	57	2065	544	167	35	2811
35	Rcainformatica	18	44	2011	560	165	32	2768
36	pitboystm	18	52	1980	527	166	43	2716
37	FlavioGALVAO	18	22	1867	551	152	42	2612
38	ricky174	18	59	1632	566	219	42	2459
39	ViBraTTo	18	3	1912	518	169	27	2626
40	Gugol	18	6	1955	501	150	37	2643
41	LutzPS	18	14	1728	579	163	40	2510
42	leanflu	18	31	1792	513	179	45	2529
43	RanzaLee	18	16	1823	523	168	40	2554
44	sinistru	18	26	1572	532	201	47	2352
45	GLADIADORBR	17	78	1667	534	188	24	2413

D&T Playshop

Entre, e faça
parte do mundo
Playstation

PARA ANUNCIAR ENTRE EM CONTATO COM A PUBLICIDADE

(11) 3038-5093

publicidade@europenet.com.br

Venha fazer parte deste
TIME de SUCESSO
abra uma franquía

V12 Games



O mercado de games é um dos setores mais promissores do Brasil, com jogos modernos e inovadores, que oferecem aos usuários a possibilidade cada vez maior de interação com os personagens. Com o aumento da qualidade de imagem e som, atinge assim um público que antes não se enquadrava no perfil dos consumidores de videogames. O público deste setor tende a crescer mais a cada ano.

50% de desconto na taxa de franquía



* Em breve nova loja V12 Games no Shopping Santa Úrsula, em Ribeirão Preto.

V12 Games

SuperShopping Osasco
(11) 3699-9999

Shopping Jardim Sul
(11) 3742-7958

Raposo Shopping
(11) 3733-5530

(11) 4701-9527

franquias@v12games.com
www.v12games.com

ASSOCIADO
ABF
ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE FRANCHISING

m d o

S U S P E N S E

a d r e n a l i n a

F . A . R .



16

NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 ANOS
Categoria: Ação/Tiro em Terceira Pessoa
Contém: Assassinato e Lesão Corporal

F.E.A.R. 3 software © 2011 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Day 1 Studios, LLC. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PS3", "PS3", "PSP" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. F.E.A.R. 3 and all related characters and elements are trademarks of Day 1 Studios and © Warner Bros. Entertainment Inc. WB GAMES LOGO, WB SHIELD™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s10). Disponibilidade do produto sujeita ao estoque de cada loja. Distribuído por Videolar S.A. sob licença de Warner Bros. Entertainment Nederland B.V. (WBEN).