

PlayStation

DICAS & TRUQUES PARA

E3 2011

Cobertura completa da maior feira de games do mundo!



PLAYSTATION VITA

Testamos o novo portátil da Sony e os 12 primeiros jogos

A SONY REVELOU SUAS NOVIDADES E DETONOU A CONCORRÊNCIA

F1 2011

Tecnologia KERS, asa móvel, pneus Pirelli, ajustes radicais na física... E o game ainda pode ser lançado em português

MAIS UNCHARTED 3 • SKYRIM
• BATTLEFIELD 3 • MODERN WARFARE 3
• BIOSHOCK INFINITE • PES 2012
• BATMAN: ARKHAM CITY • FIFA 12
• TOMB RAIDER • FINAL FANTASY XIII-2
E AINDA ENTREVISTAS E TUDO O QUE ACONTECEU NA E3



DETONADO 3

MOTORSTORM APOCALYPSE

Platine fácil com o guia que revela os esconderijos de 150 cards secretos

DETONADO 2

DUKE NUKEM FOREVER

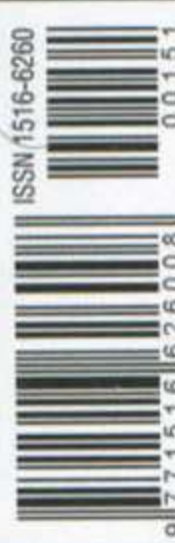
- Dicas para ganhar troféus
- Localização dos capacetes
- Telefones secretos

DETONADO 1

INFAMOUS 2

UM LANÇAMENTO TOTALMENTE EM PORTUGUÊS

- MAPA COM CENTENAS DE SEGREDOS • GUIA KÁRMICO PARA O BEM E MAL
- LISTA COMPLETA DE PODERES • ESTRATÉGIA PARA VENCER OS CHEFÕES





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:

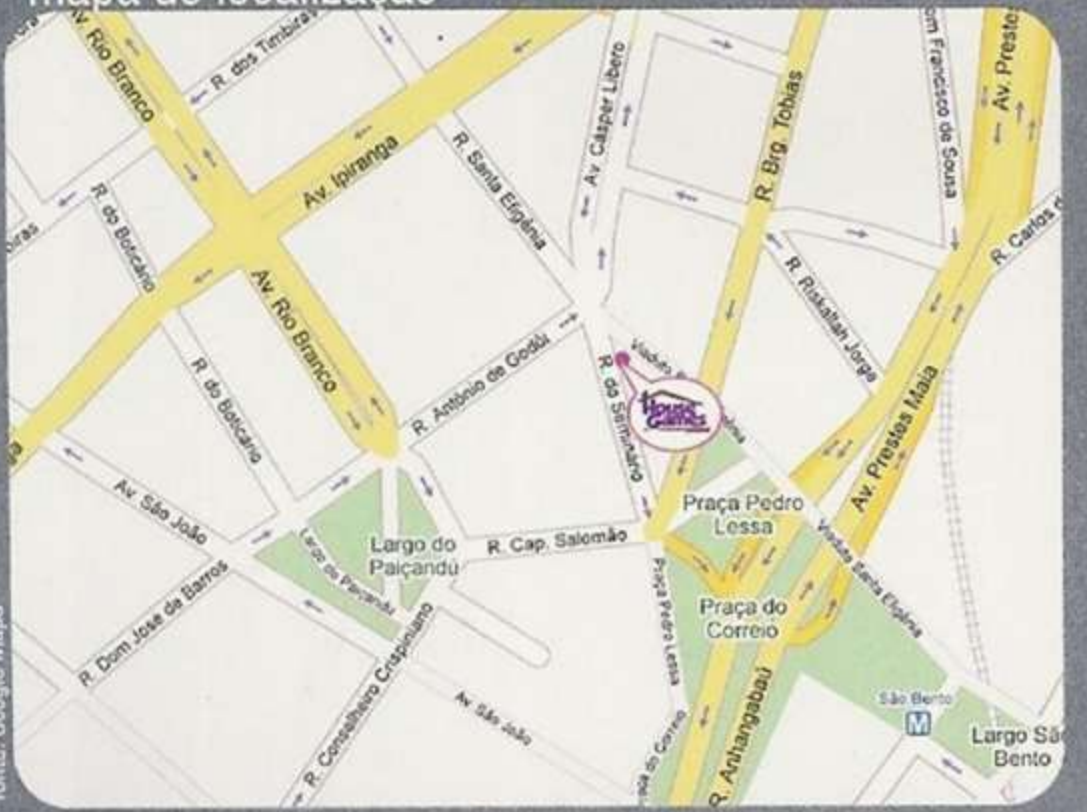
Rua do Seminário, 222 - Centro - São Paulo - Em frente a Igreja Sta. Ifigênia (esquina c/ viaduto Sta. Ifigênia). A 200m. da estação São Bento do Metrô.

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.



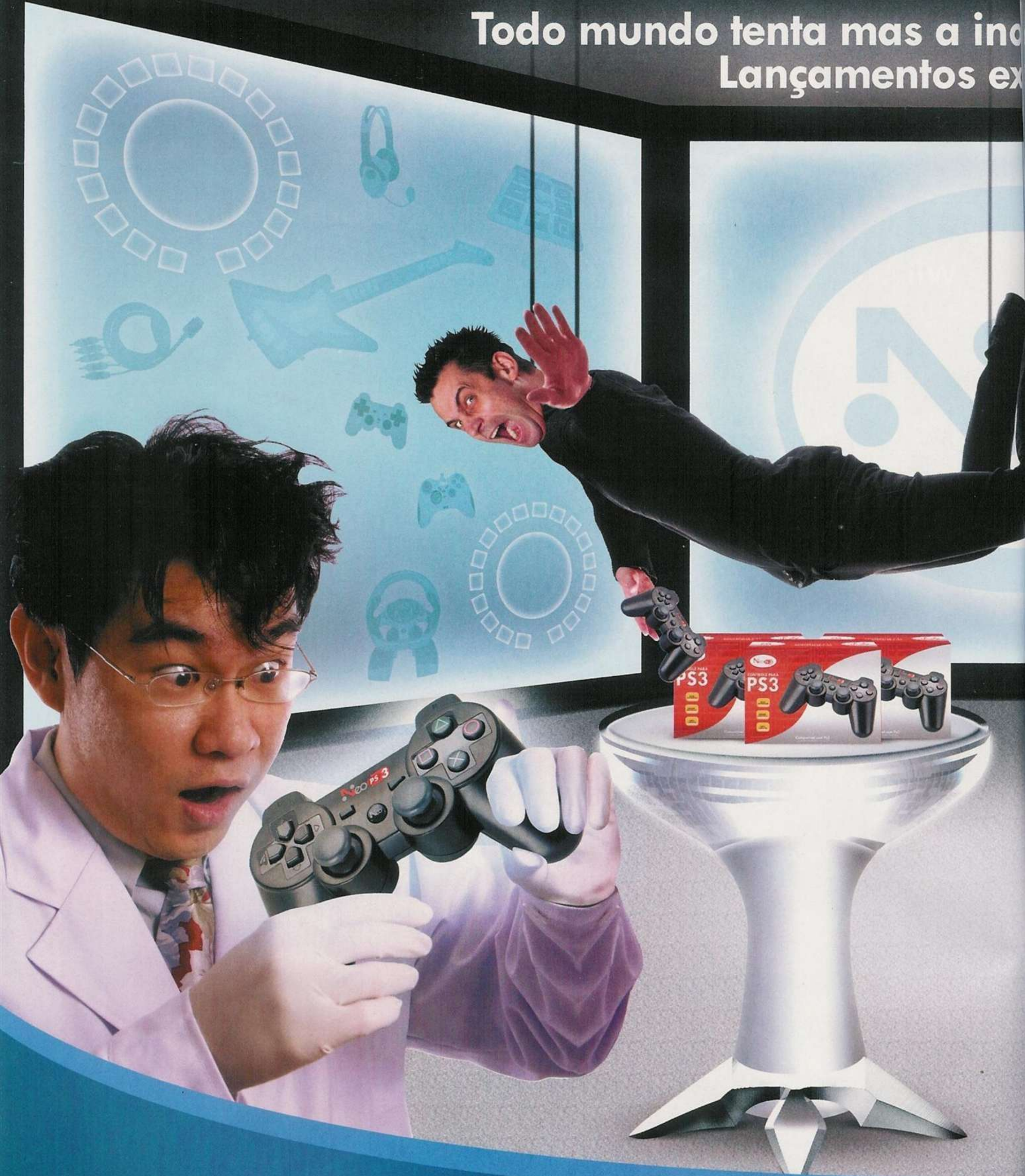
Compre em nosso teleendas: **(11) 3311-1260**

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

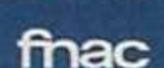
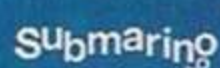
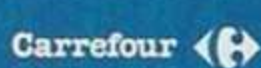
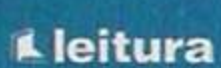
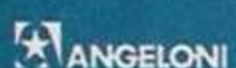
e-mail e msn: **vendas@housegames.com.br**

House Games[®]
online

Todo mundo tenta mas a ino
 Lançamentos ex



Lojas parceiras:

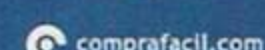


AMERICANAS.COM

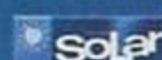
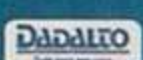
LOJAS AMERICANAS
 www.americanas.com.br



PORTOFRIO.COM



ipiranga shop.com



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.

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@europenet.com.br

Redator-chefe: Humberto Martinez
Chefe de Arte (Capa): Welby Dantas
Editor de Arte (Projeto Gráfico): Alexandre (Nani)
Redação: Leandro Rodrigues e Gilsomar Livramento
Revisão de Texto: Marianna Russo
Colaboraram nesta edição: Artur Palma,
Douglas Pereira e Nelson Alves Jr.

PUBLICIDADE
Diretor de Publicidade
Maurício Dias (11) 3038-5093
São Paulo
publicidade@europenet.com.br
Coordenador: Alessandro Donadio
Equipe de Publicidade: Angela Taddeo,
Adriana Gomes, Elisângela Xavier, Ligia 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.europenet.com.br
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 (gerente) e Carolina Mascarenhas

LOGÍSTICA
Lilliam Lemos (Coordenação Logística), Henrique Guerche,
Marcio Policeno, Carlos Mellacci e Fabiano Veiga

ATENDIMENTO A LIVRARIAS E VENDAS DIRETAS
vendasdiretas@europenet.com.br
Gerente: Flávia Pinheiros (flaviapinho@europenet.com.br)
Assistente de vendas: Michele Pereira
Promotora: Denise Rodrigues

ASSINATURAS E ATENDIMENTO AO LEITOR
Gerente: Fabiana Lopes (fabiana@europenet.com.br)
Coordenadora: Tamar Biffi
Atendentes: Carla Dias, Josiane Montanari, Paula Hanne,
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.europenet.com.br
E-mail: atendimento@europenet.com.br

ADMINISTRAÇÃO
Renata Naomi, Paula Orlandini,
Vinicius Lima e Elvira Fernandes Lima

DESENVOLVIMENTO DE PESSOAL
Tânia Roriz e Elisângela Harumi

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

Distribuidor Exclusivo para o Brasil:
Fernando Chignalia Distribuidora S.A.

Impressão: Prol Editora Gráfica

IVC - Instituto Verificador de Circulação

ANER 25 ANOS
Somos filiados à ANER
Associação Nacional dos
Editores de Revistas

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



E3 é o que há!!!

Como é gostoso participar da E3. Gostoso e surreal. Afinal, como classificar um evento monstruoso, onde temos acesso antecipado aos jogos que mais queremos conhecer e até podemos jogar alguns que serão lançados mais de um ano após o evento? É como viajar no tempo, para o futuro, a trabalho. E surreal porque é difícil de acreditar que grandes produtores, muitos que admiramos há tempos, estão lá em um esforço enorme para nos convencer de que os seus jogos são legais e que os nossos leitores vão adorar jogá-los. É gostoso ver que a sua paixão pelos jogos - e a nossa pela revista - é a mesma que o produtor tem em criar algo divertido para você. E eles se empenham não porque suas carreiras e finanças dependem do seu trabalho, mas porque tiveram um enorme trabalho para criar seu produto e, agora, querem ter certeza de que você, leitor e jogador, entenda toda a ideia de sua obra. Se você é fã de algum produtor e imagina como o figura é, só podemos dizer que nunca conhecemos um membro dos estúdios desenvolvedores que não possa ser classificado como "gente fina". E a E3 é o maior aglomerado do planeta dessas criaturas.

Como sempre, a melhor parte de uma viagem é voltar para casa... E voltamos da E3 prontos para jogar *inFamous 2*, um dos jogos de ação mais viciantes que já vimos. Quem precisa de uma boa história e missões variadas quando o simples ato de ficar à toa pela ruas, criando o caos, é mais divertido do que tudo? Ainda mais quando as vítimas retrucam em português! ^ _ ^

Humberto Martinez
Redator-chefe @humbertoM79

O OUTRO LADO

Enquanto parte da redação se desdobrava para descobrir quais eram as novidades da E3, aqui na redação a correria também não parou. E nem sempre detonar jogos é uma tarefa fácil, ainda mais quando uma enxurrada de revelações não para de surgir do outro lado do continente e parece mais atraente do que explorar labirintos. Felizmente, você não precisa escolher e consegue acompanhar na revista um resumo do que aconteceu por lá e também aqui.

Leandro Rodrigues,
Redator

FRENÉTICO DO MÊS

Artur Palma quase entrou na Matrix pelo tempo em que passou na frente de um PC editando os vídeos dos QR-codes. Agora, ele está descansando, sem saber que mês que vem tem muito mais.



Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!



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



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



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

Agora também
para iPad,
iPhone e iTouch



Em "Buscar"
digite o nome
da revista



BD-LIVE EM 3D
VIDEOS 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



D&T 151 julho de 2011

14 horas no avião
para ir à E3, 17 horas
para voltar T_T



D&T EM VÍDEO

O QR-Code é
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. **Atenção:** câmeras sem a função autofocus tem grandes dificuldades em ler os QR-Codes.

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.



CAPA inFamous 2

Todas as placas de explosão, pombas secretas e dicas para platar a nova aventura de Cole MacGrath em New Marrais



ESPECIAL E3 2011

- Conferência - Sony 24
- PlayStation Vita 30
- F1 2011..... 34
- Need for Speed: The Run 36
- Battlefield 3..... 38
- Modern Warfare 3..... 39
- Prey 2..... 39
- Uncharted 340
- Resistance 341
- Bioshock Infinite 42
- XCOM..... 42
- The Elder Scrolls V: Skyrim ... 44
- Dark Souls..... 45
- Silent Hill: Downpour 45
- PES 201246
- FIFA 1246
- Batman: Arkham City..... 48
- Gotham City Impostors49
- Rayman Origins..... 50
- Tomb Raider52
- Ninja Gaiden III.....52
- Street Fighter x Tekken 54
- Final Fantasy XIII-2..... 56
- Starhawk..... 58
- SSX..... 60
- The Darkness 2..... 63



REVIEW Alice: Madness Return's

Descubra o lado maldito e perturbador de Alice no País da Maravilhas



114

SPOILER Modern Warfare 2

Descubra como, e porque, o sargento Gary "Roach" Sanderson, foi parar no meio de uma favela no Rio de Janeiro

ESTA EDIÇÃO TEM 151 TROFÉUS

- ★ inFamous (52 troféus)
- ★ Duke Nukem Forever (51 troféus)
- ★ MotorStorm Apocalypse (48 troféus)



7090

GAROTA PLAY Carol Mendes

Para essa gata não basta ser linda, tem que ter estilo. E as tatuagens ajudam...



DETONADO Duke Nukem Forever

O humor tosco está de volta. Mas será que valeu a pena esperar mais de uma década?

OPS!!!!!!

Bianca Jhordão, a nossa Garota Play da edição #150, é vocalista da banda Leela. Esquecemos de publicar o link para o novo single da banda, Por um Fio / Hey Babe. Confira o clipe da beldade no endereço a seguir ou use a câmera do seu celular para assistir diretamente com o nosso QR-Code: <http://migre.me/58loX>



ÍNDICE GERAL

SEÇÕES

- Fala, Galera 10
- Garota [Gamer] Play..... 12
- Universo D&T 4
- Ranking D&T130
- Spoiler (Call of Duty: Modern Warfare 2) 114
- Troféus 114

ANÁLISES

- Alice: Madness Returns..... 110
- Cars 2 110
- Green Lantern..... 108
- Virtua Tennis IV 106

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



★ **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

Fala, galera

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

DLC? WTF?

Na edição #149, no detonado do *Mortal Kombat 9*, alguns lutadores possuem três Fatalities listados. Porém, a descrição de como realizá-los está seguida da expressão "Só acessível via DLC". O que significa essa sigla?

Eduardo Lacerda Cruz
(via e-mail)

↳ DLC é uma abreviação de "Downloadable Content", ou seja, conteúdo para baixar. Esse é um recurso que as produtoras adotaram para acrescentar novos itens, extras e personagens a um jogo já finalizado, como é o caso de *Street Fighter* e *Mortal Kombat*; ou até acrescentar novas missões e fases, como aconteceu em *GTA IV* e, em um caso mais recente,



EXTRAS DIVINOS ▶ Os DLCs são coisas lindas dos deuses dos videogames e estendem muito a sua diversão

L.A. Noire. Esses complementos podem ser gratuitos ou pagos e são adquiridos pela PlayStation Store (loja online da Sony), no próprio menu do PlayStation 3.

A VELHA DÚVIDA...

Eu tenho um Playstation 3 importado dos EUA e gostaria de saber se jogos europeus ou asiáticos rodam no meu console. Pesquisei na internet e não achei uma resposta convincente.

É verdade que alguns games rodariam em preto e branco por causa do sistema PAL-M/NTSC como antigamente? É verdade que isso pode ser corrigido com um cabo HDMI?

Thiago Comparini
(via e-mail)

↳ Vamos lá, Thiago. Sim, você pode comprar qualquer jogo europeu ou asiático que eles funcionarão perfeitamente. Para jogá-los coloridos, você vai precisar de um cabo HDMI ou Vídeo Componente. Se colocar o cabo componente, corre o risco de ficar tudo sem cor. Vale lembrar de que não basta comprar um cabo novo, é preciso descobrir se a televisão que você está usando possui as respectivas entradas para os cabos.

Abuchado mês

TV MALUCA

Finalmente, consegui comprar um PS3, que instalei com orgulho na TV Full HD do meu pai. Acontece que estou com um grande problema: nem todos os jogos estão funcionando em 1080p. Ela simplesmente mostra a mensagem informando que a resolução caiu para 720p. O PS3 veio com problemas ou o televisor do meu pai não é compatível com o console?

Lucas Oliveira

Ambos estão funcionando perfeitamente. Não basta ter um console novinho e uma televisão Full HD, o jogo precisa ter a capacidade de funcionar em tal resolução. *Crysis 2*, por exemplo, roda em 1080p, já *inFamous 2* só chega a 720p. Para tirar a dúvida de qual é, ou não, compatível com a resolução mais alta, veja atrás da caixinha do jogo; há o ícone de um televisor que informa as resoluções suportadas.

Não basta ter um console novinho e uma Tv Full HD, o jogo precisa ter a capacidade de funcionar em tal resolução. *Crysis 2*, por exemplo, roda em 1080p, já *inFamous 2* só chega a 720p

VAI SUBIR ▶ A maior parte dos jogos não roda em 1080p e se limita a 720p. Isso deve mudar com a evolução dos jogos

85%
Elogios para o novo projeto gráfico da D&T. Hell, yeah!!!15%
Spams de piadinhas sobre os frangos de Rogério Ceni**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

DUKE OU MACGRATH?

Fala, Galera da D&T. Valeu pelo detonado de *Mortal Kombat*! Preciso da ajuda de vocês com urgência: estou com dinheiro pra comprar um jogo de PS3 e não me decido entre *InFamous 2* ou *Duke Nukem Forever*. Qual devo comprar?

Pedro Augusto (via e-mail)

↳ Pedrão, esta revista foi feita sob medida para você. Temos o detonado dos dois jogos que estão na sua mira nesta edição. Acreditamos que, depois de ler as análises (e ver as notas), você vai conseguir se decidir. Mas, se mesmo assim restar alguma dúvida, tente fazer um teste antes de comprar, seja em uma locadora ou então na própria loja. E sempre bom ter a sua própria opinião. Boa compra!

D&T NO JAPÃO

Estou amando essa nova opção digital da revista. Moro no Japão e tinha que esperar um mês após o lançamento para receber a revista. Agora leio minha revista favorita antes mesmo de ela estar nas bancas aí no Brasil.

Frank (via e-mail)

↳ Que beleza de tecnologia, hein Frank? É bom saber que temos um fã tão dedicado.

OLHA LÁ...

Vocês vão lançar uma edição com os golpes e magias do *Mortal Kombat*? Na edição extra, só tem os Fatalities, Babalities... Tentei ver na listagem de comandos dos personagens, mas nada também, apenas os golpes de sequências.

Alex Sandy Araujo (via e-mail)

↳ Os comandos básicos e magias estão listados no menu *Move List* de cada um dos lutadores. Olha direitinho aí, rapaz! ^_^

E o saudosista do mês foi...

"A D&T não fala de PS2 há tempos (óbvio). E quem tem PS2 terá que migrar para a OLD!GAMER?"

Lucas Silva Cunha, via Twitter



www.facebook.com/dtplaystation



facebook

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:

O que a Sony precisa fazer para convencê-lo a migrar de sua conta internacional da PSN para uma conta nacional (que não terá migração de troféus)?

**Thiago Debia**

Acho que eu só mudo para a nacional se eles travarem o acesso à americana.
24/06 • 11:42

**Andrei Silveira Longen**

Jamais migrarei minha conta se não houver migração de troféus. Não vou jogar tudo novamente. Talvez eu crie uma conta brasileira só para comprar coisas. Mas vai depender do preço também.
24/06 • 11:42

**Alexandre Soares**

Se é para migrar, e eu quero migrar, tem que manter meus troféus e os jogos que comprei. Simples e fácil assim.
24/06 • 11:46

**Sidney Junior**

Nunca joguei pelos troféus. Só de ter a PSN no Brasil para mim já é válido. Quero ver se o preço (por downloads) dos games mudará alguma coisa em relação às lojas físicas.
24/06 • 11:46

**Vinicius Munhoz**

Seria necessário migrar os troféus entre as contas e colocar um preço nos produtos compatíveis com nossa moeda. E ter a opção de pagar com cartão de crédito nacional. Se não tiver isso, continuo com a conta americana.
24/06 • 13:18

**Leandro Arruda**

Só migro se puder transferir os troféus e os Dics. O que pode ajudar é oferecer preços competitivos e um acervo no mínimo parecido com a americana.
24/06 • 19:12

**Diego Zanini**

O que eu acho que acontecerá, pelo menos de início, é que os gamers criarão uma conta na PSN Brasil apenas para poder comprar os conteúdos em real. E continuarão jogando em suas respectivas contas, quer seja ela americana ou europeia.
28/06 • 18:36

TWITTER
@dtplaystation



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.

O QUE OS LEITORES DA D&T ACHARAM DA DUBLAGEM EM PORTUGUÊS (PT-BR) DE *INFAMOUS 2*?

Dá para entender melhor do que o português de Portugal.
@_hellhoundd

Achei legal a iniciativa, mas o dublador com sotaque não ficou tão bom. Ficou tipo novela mexicana!
MARIA LA DEL BARRIO SOY YO.
@raelterreira

Parece dublagem de filme pornô da década de 1970. Ouço em inglês, leio em português.
@cesarcivelaro

Achei que ficou melhor do que a de *Killzone 3*. Alguns personagens têm sonoridade mais natural, não de novela mexicana.
@RALonsoPortela

Tem alguns erros de português, mas achei que foi um bom avanço em relação à de *Killzone 3*; que também foi boa.
@PeterMetalGear

De média para boa, seria melhor se usassem dubladores profissionais.
@Ratajonatas

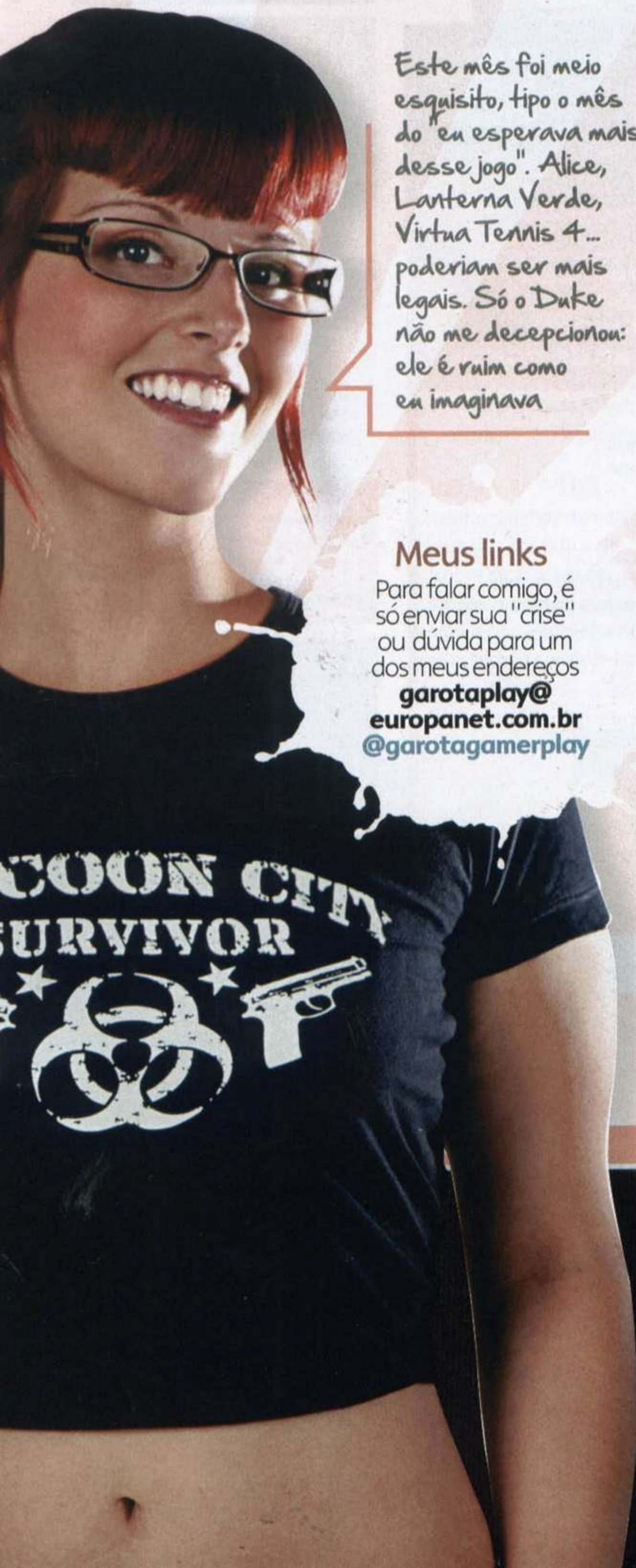
inFamous 2 tem uma dublagem pt-br tão canastrona e, por vezes, tão sem emoção quanto em *Killzone 3*.
@IntentorX

Achei que houve uma grande melhora comparado a *KZ3*. Gostei da voz do Cole e senti bem mais emoção nas falas.
@anacancian

D&T

Garota **gamer** play

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



Este mês foi meio esquisito, tipo o mês do "eu esperava mais desse jogo". Alice, Lanterna Verde, Virtua Tennis 4... poderiam ser mais legais. Só o Duke não me decepcionou: ele é ruim como eu imaginava

Meus links

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

ONDE ESTÃO OS RPGS?

Adoro os RPGs típicos do primeiro PlayStation, aqueles com vilarejos medievais... *Final Fantasy VII*, *Digimon World 1 e 3*, entre outros. Percebi que estão cada vez mais raros e queria saber se ainda existem jogos dessa categoria.

Letícia Nacife Gomes
Caratinga, MG (via e-mail)

↳ Lê, estou na mesma, morrendo de saudades de séries como *Valkyrie Profile*, *Wild Arms*, *Lunar* e, principalmente, *Lunar* e *Breath of Fire*. E te digo mais, sinto abstinência de RPGs táticos como *Final Fantasy Tactics* e *Ogre Battle*, apesar de, no *Play 3* e no *PSP*, ter *Disgaea* para quebrar a cabeça e evoluir profissões como se não houvesse amanhã. O que rola é que o mercado japonês, responsável pelos RPGs que você gosta, não está na sua melhor fase e o gosto ocidental está dominando os atuais consoles. Por isso, saem tantos jogos de tiro e os grandes RPGs ficam mais restritos ao estilo ocidental, como *Fallout*, *Demon's Souls* e *Oblivion*. A saída para fãs de RPGs orientais é o *PSP*, que recebe títulos como *Persona*, o inesquecível *Crisis Core: FFVII* (nunca chorei tanto em um final), *Kingdom Hearts: Birth by Sleep*, *Valkyria Chronicles II* e outros.

ESSAS LENDAS...

Estou embasbacado com as suas fotos da edição de junho. Os meus amigos falam que as mulheres que jogam são feias, mas você provou o contrário. Os meninos da redação dão em cima de você?


Arthur Raggio (via e-mail)

↳ Essa lenda é tão bobinha quanto dizer que jogadores de videogame não conseguem namoradas. E não faltam provas por aí. Olhe as garotas do *Girls of War (.com.br)*, que mandam bem e deixam os leitores babando, a produtora *Jade Reymond*, a nossa *Garota Play* da edição #150, *Bianca Jhordão*... isso para citar as gamers mais famosas. No meu MSN tem uma pastinha só de amigas que jogam e que deixariam seus amigos babando (rs). E os meninos da redação são todos casados, moços de família.

SOBE E DESCE

O que mais chamou a sua atenção na E3? E o que te decepcionou?

Pedro HTB (via e-mail)

↳ Como fã de RPGs, não acreditei em como *Skyrim* é espetacular. Sério, curto mais RPGs japoneses, como falei para a Lê, mas *Skyrim* é lindão e tem desafios para meses!!! Também gosto de tiro e *Battlefield 3* destrói. Decepção só *XCOM*, queria parecido com o clássico. 

VIDA DE JOGADORA

"As meninas gostaram do estilo de humor de *Duke Nukem Forever*?"

★ Quem ama o Duke não esperaria nada menos do que o humor do game. E eu amo o Duke!

@flaviagasi

★ Eu achei o humor meio "MacGyver que pega todas" (rs).

@Tammykittie

★ Duke é um fanfarrão que cai na balada, enche o caneco e chuta bundas aliens sempre com uma tirada ácida.

@ClariceSantos



Financie sua faculdade com o FIES.
Porque independência é poder tomar
as melhores decisões para o seu futuro.



Contrate o FIES pelo Banco do Brasil:

- Financiamento de até 100% do valor do curso.
- Você só começa a pagar 18 meses após se formar.
- Taxa de juros de apenas 3,4% ao ano.

Acesse eufacoacontecer.com.br e saiba mais.



BANCO DA FLÁVIA

todo seu

**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.

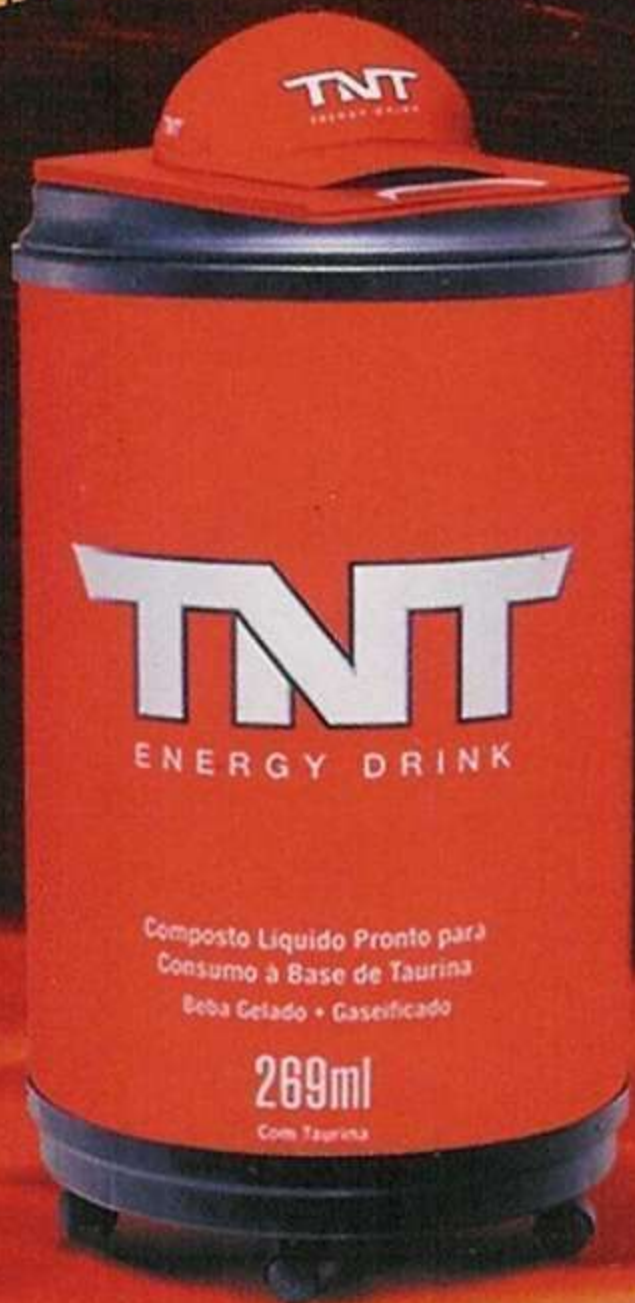
Campeão
da promoção **1** CARRO



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

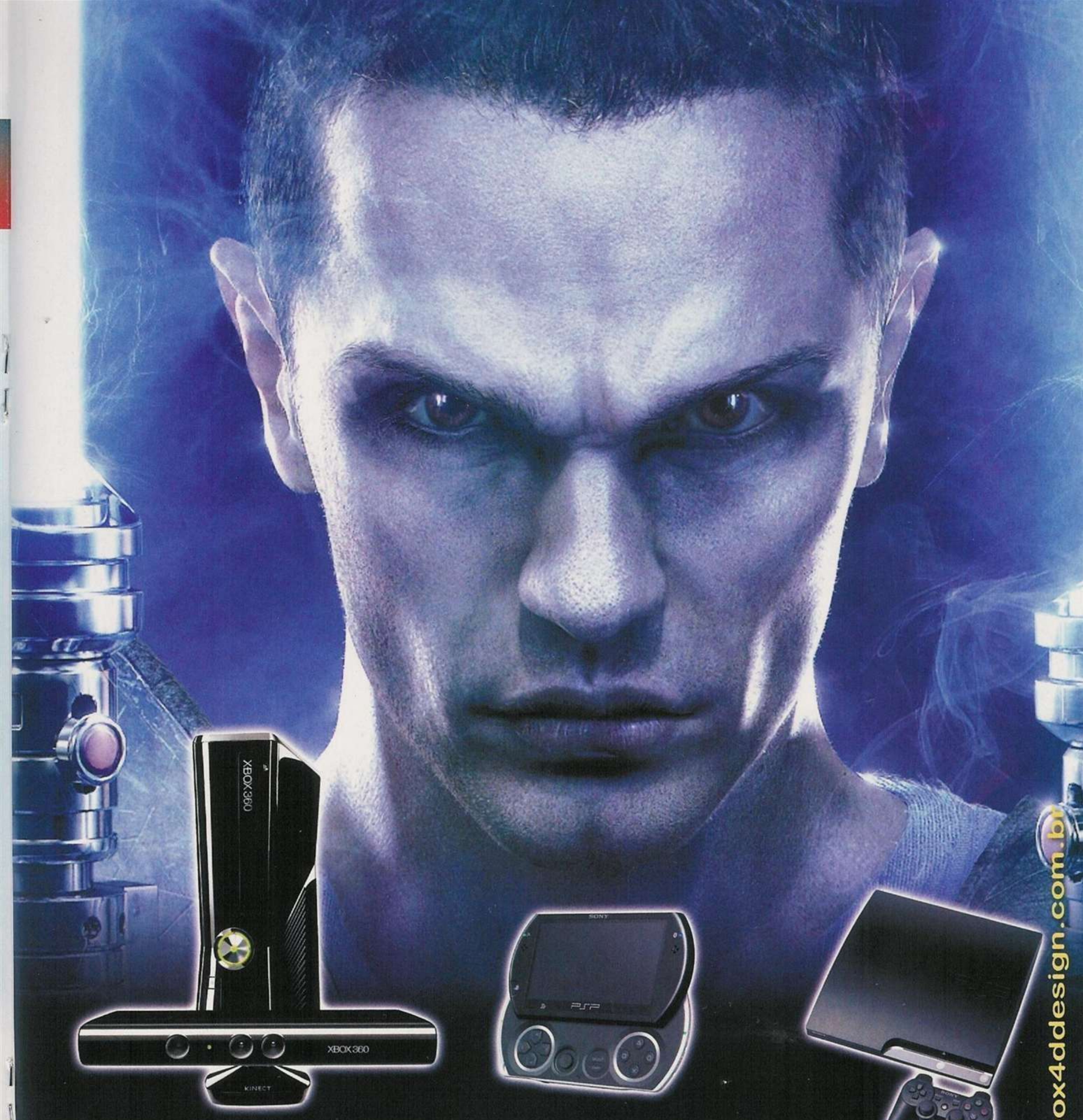


Games

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

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



Jogatinas de PES 2012 antes de embarcar para a E3. O que pode ser melhor do que um futebol para esquentar?



A imprensa de diversos países acompanhou, simultaneamente, as novidades pelos telões



Anibal Vera, Country Manager da Konami, apresentou a versão paulista do evento

Brasil cada vez mais dentro

São Paulo participa de evento no qual Hideo Kojima anunciou seus projetos e outros clássicos em alta resolução para o PlayStation 3

Este ano, a Konami inaugurou uma ideia que pode virar moda. No dia 2 de junho, semana anterior à E3, a empresa fez uma coletiva de imprensa sincronizada em diversas cidades ao redor do planeta, incluindo São Paulo, Los Angeles, São Francisco, Cidade do México e Toronto. O evento também foi transmitido

pela internet e mostrou os produtores falando (em telões) sobre os lançamentos da empresa.

Foi um "esquentar" para a imprensa, mas para Hideo Kojima, esta foi a festa principal. O figurão avisou que, por "compromissos inadiáveis", não poderia participar da E3 e usou o momento para os seus principais anúncios. Ele diz que toda a sua atenção está



voltada para o conceito que chamou de Transferring. Trata-se do fim da barreira entre console e portátil, no caso entre o PlayStation 3 e o vindouro PlayStation Vita. A ideia é criar jogos que possam ser jogados

FESTA E TRABALHO ▴ Assim como é o espírito da E3, o evento da Konami misturou o clima de festa aos testes de lançamentos... O que também não deixa de ser outra festa

O CLONE

Uncharted 3 vai ganhar um clone. A produtora árabe Semaphore anunciou *Uncharted: The Trail of Ibn Battuta* (PS3).

A história gira em torno de Faris Jawad, caçador que está em busca do famoso tesouro do explorador muçulmano Ibn

Battuta, enquanto foge de mercenários que lutam pelo mesmo objetivo. E o herói ainda é quase idêntico ao Drake.



Hideo ←
Kojima também anunciou que está trabalhando em **uma engine própria para desenvolvimento de jogos**, a FOX Engine, para títulos multiplataforma

tanto no PS3 quanto no Vita, e que os dois sistemas compartilhem informação (save game). Com isso, você pode iniciar o jogo no PS3, por exemplo, e (com uma transmissão de save que dura dez segundos) continuar o jogo no seu portátil e levar a experiência para qualquer lugar. Por coincidência, é parte da ideia em que se baseia o novo videogame da Nintendo, o WiiU, anunciado na semana seguinte.

Kojima também falou que está trabalhando na produção de uma engine própria para o desenvolvimento de jogos, a FOX Engine, que visa facilitar a criação de títulos multiplataforma, como versões de um mesmo jogo para Vita e PS3, por exemplo. Hideo também trouxe boas novas para os seus fãs mais nostálgicos: *Metal Gear Solid HD Collection* (fim do ano), que inclui versões em alta resolução, com novas interfaces, artes redesenhadas e troféus de *MGS2*, *MGS3* e *MGS: Peace Walker*; e *Zone of the Enders HD Collection* (para 2012), com o mesmo tratamento para os dois episódios de *ZoE* lançados para PS2. Mais tarde foi anunciado *Silent Hill HD Collection* (ainda sem data), que reúne *SH2* e *SH3* com os mesmos benefícios.

O restante do evento mostrou *Silent Hill: Downpour*, *PES 2012* e outros lançamentos que você encontra na nossa reportagem sobre a E3 2011.

★ **Humberto Martinez** é editor da **D&T** e queria *Silent Hill 4* no pacote



VÍDEO

BONS SÓ NO PLAY 3 ▶

Os pilotos deram show, obviamente. Já a galera da imprensa conseguiu capotar um ATV na reta... e parado!!!



Lançamentos com aventura

Os jogos da Sony para Play 3 não chegam ao Brasil sem um grande evento de divulgação. Para o lançamento de *MotorStorm: Apocalypse*, no início de junho, a Sony reuniu a imprensa em Bragança Paulista, SP, e desafiou a galera a pilotar quadriciclos (ATV) e jipes em pistas acidentadas de terra.

O objetivo era provar que a sensação de velocidade e adrenalina de jogar o novo *MotorStorm* em 3D é tão divertida quanto a realidade. Participaram os pilotos Joger Negretti (campeão de Motocross e Freestyle) e Caca Clauset (piloto do Paris Dakar e Rally dos Sertões).

No meio do mês, rolou a campanha de *inFamous 2*. O protagonista do jogo, Cole MacGrath, usou seu perfil no Twitter (@_ColeMacGrath) para criar uma caça ao tesouro nas ruas de São Paulo

e convocou seus seguidores a ajudar a encontrar uma mochila. Cole afirmou que a perdeu ao se aventurar pela cidade e quem a encontrasse poderia ficar com a mochila, o smart phone Xperia Arc e um brinde surpresa (uma cópia da versão brasileira de *inFamous 2*). O caçador mais ágil foi Rubens Oliveira, que achou a mochila na Casa das Flores, na Avenida Paulista.

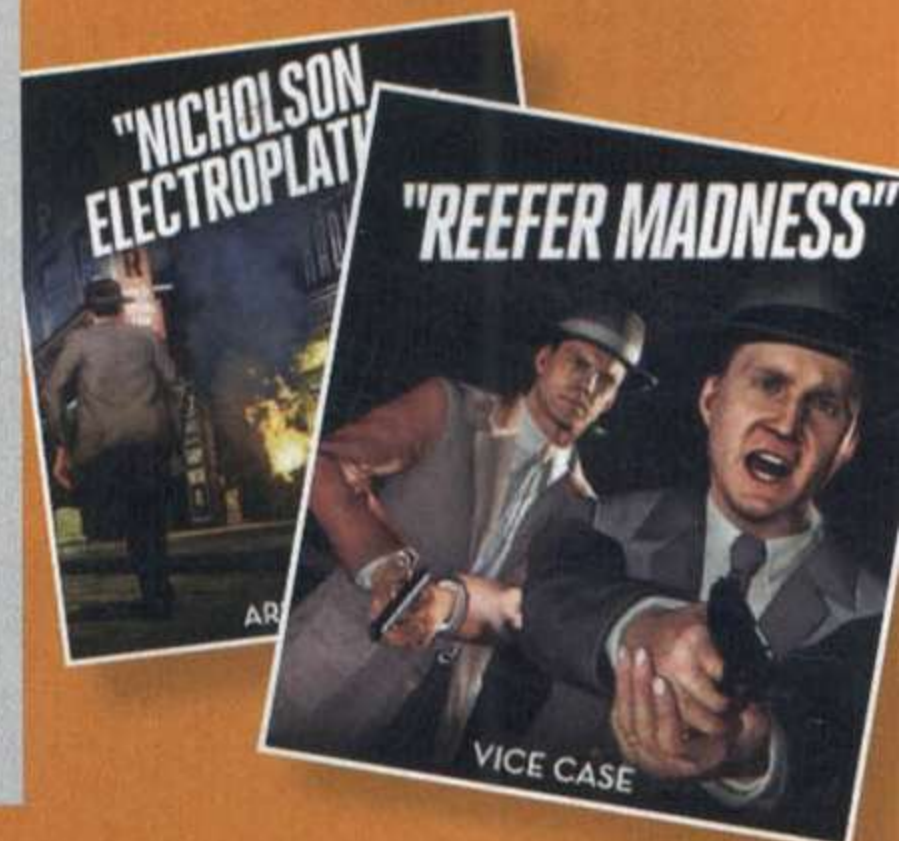
As campanhas da Sony conseguem valorizar as suas marcas e envolver os jogadores. A empresa já posicionou atores fantasiados de Kratos nas lojas na campanha de *God of War III*, colocou carrões fantásticos nas ruas de São Paulo no lançamento de *Gran Turismo 5* e atores fantasiados de soldados de *Killzone 3* foram até as casas de jogadores que fizeram pré-compra. O que será que a empresa está planejando para o lançamento do grandioso *Uncharted 3*?

Novos crimes

Na edição passada da **D&T**, #150, detonamos *L.A. Noire* e não incluímos os desafios do conteúdo extra (DLC) que acompanha o jogo. Isso porque a PSN estava fora ar. *Consul's Car Traffic Chase* é conteúdo exclusivo para PS3 e oferece um caso especial, em que o detetive Cole precisa ajudar Stefan Bekowsky a investigar o roubo do carro do diplomata argentino Juan Valdez.

A Rockstar lançou mais quatro DLCs: *The Naked City* (investigação do suposto suicídio de uma famosa modelo), *A Slip of the Tongue* (ajude o departamento de trânsito a solucionar uma onda de assaltos de carros), *Nicholson Electroplating* (Phelps e Brigs investigam a origem de explosões e incêndios na cidade) e *Reefer Madness* (Cole segue a pista de um dos maiores traficantes de Los Angeles).

Publicaremos na próxima edição da **D&T** um roteiro para detonar todos estes novos casos. ▶



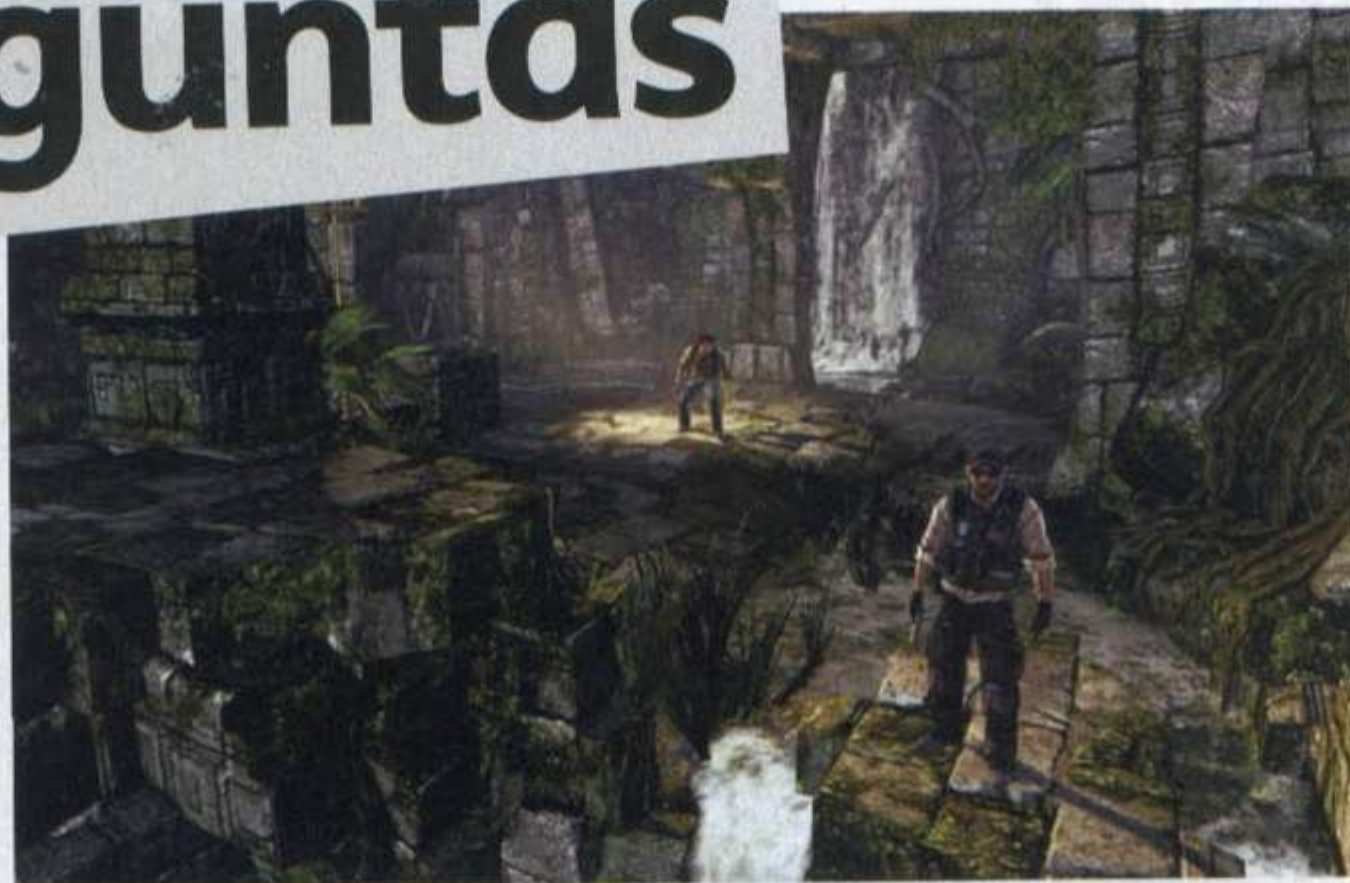
TODO MÊS, UM JOGO RÁPIDO COM OS REPRESENTANTES DO MERCADO BRASILEIRO DE VIDEOGAMES

3 perguntas

Este mês:
Claudio Macedo, presidente da importadora NCGames e um dos membros do Jogo Justo

1 Entre as novidades da E3 2011, o que mais o surpreendeu?

★ O PS Vita traz a performance de um console para um portátil. A potência gráfica promete ser sem precedentes e a conectividade foi desenvolvida para complementar a experiência com o PlayStation 3, com suporte a 3G e Wi-Fi. Para o PS Move, destacam-se os controles da Memorex-Imation, com design aprimorado e custo competitivo. Já quanto aos jogos, creio que os grandes destaques foram *Call of Duty: Modern Warfare 3* (ovacionado por todos), *PES 2012*, *Metal Gear*, *Silent Hill*, *Assassin's Creed: Revelations*, *Brother in Arms*, *Final Fantasy III-2*, *UFC 3*, *The Darkness 2*, *Street Fighter vs Tekken*, *Resident Evil 6*, *Sonic Generations*, *Dark Souls*, *Saint's Row* e *Skyrim*.



FABULOSO ▲ *Uncharted* para PlayStation Vita impressionou por ser mais bonito do que a primeira aventura de Drake no Play 3

2 A NCGames tem um forte relacionamento com publishers, como a Konami e a Take Two; e as duas terão diversos anúncios de peso para 2011 e 2012.

Como a NC pretende publicar os jogos pelo Brasil?

★ A NC Games realmente tem uma forte parceria com a Konami e a Take 2. Todos os lançamentos de peso anunciados para 2011 e 2012 contarão com forte campanha de comunicação no Brasil, abrangendo materiais e ações nos pontos de venda, mídia online, mídia social e campeonatos. O público brasileiro é receptivo aos lançamentos hardcore e esportivos.

3 Vita foi o grande anúncio da Sony na E3 2011. Como está a reação das publishers em relação ao portátil? Quais as expectativas da NCGames em

DISTRIBUIÇÃO ▲ A NC Games é a distribuidora de estúdios como Capcom, Square-Enix, Bethesda, Sega e THQ

relação ao crescimento do portátil no fim de 2011?

★ Diversos publishers anunciaram lançamentos para o PS VITA. Os principais são: *Call of Duty* (Activision), *Street Fighter vs Tekken* (Capcom), *Metal Gear Solid 4* (Konami), *Yakuza* (Sega), *Monster Hunter* (Capcom), *Dinasty Warriors* (Tecmo-Koei). A NC Games tem ótimas expectativas em relação ao novo portátil da Sony.



Reforço no elenco de Mortal Kombat

Ampliando o vasto leque de lutadores, a NetherRealm Studios traz dois novos personagens por meio de conteúdo extra (DLC): **Scarlet e Kenshi**. Cada um traz golpes,

combos e Fatalities, além de histórias particulares para o modo Arcade. Scarlet é uma ninja que tem como principal habilidade o controle do próprio sangue (!?); enquanto Kenshi é um lutador cego com poderes telecinéticos e manipula uma espada entre seus combos. Cada DLC custa US\$4,99.

DEFEITO ▲ Scarlet veio de um defeito de Kitana em MKII, quando ela aparecia com a roupa ninja vermelha em vez de azul. Jogadores acharam que era uma lutadora secreta

Dança das cadeiras na Sony

Foi anunciado que Kaz Hirai, presidente da SCE, vai deixar o controle da divisão de videogames da Sony. Ele é o segundo executivo mais importante em toda a hierarquia da empresa e vai abandonar o cargo em setembro, mas ainda será presidente do conselho da unidade de videogames; o atual ocupante desta cadeira, Akira Sato, se aposentará em setembro.

É como deixar a cadeira de comando do dia a dia da divisão de games para agir focado no grupo todo; Kaz Hirai também cuida da Consumer Products & Services Group, responsável por todos os negócios da Sony relacionados ao consumidor. Kaz é visto como o sucessor lógico do "número #1" da Sony, Howard Stringer, executivo chefe e presidente do conselho da Sony.

Coincidência ou não, Kaz saiu de seu posto quando a pressão pelo afastamento de Stringer está cada vez maior desde invasão hacker à PSN; acionistas e investidores acreditam que a Sony só poderá ter um recomeço com a saída de Stringer. O controle da SCEI será transferido para Andrew House, atual presidente SCEE, a divisão Europa da PlayStation, em setembro.



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.

- | | | | |
|-------------------|-------------|-------------------|-----------------------------------|
| 1. CoD: Black Ops | 4. GTA IV | 7. L.A. Noire | 9. Naruto: Ultimate Ninja Storm 2 |
| 2. PES 2011 | 5. Crisis 2 | 8. Medal of Honor | 10. Shift 2 |
| 3. R.D.Redemption | 6. GT5 | | |

Fonte: Lojas Americanas

calendário gamer

JULHO DE 2011

05/07

- ★ Earth Defense Force: Insect Armageddon: D3
- ★ PlayStation Move Ape Escape: SCEI
- ★ Sniper: Ghost Warrior: City Interactive
- ★ Resistance Dual Pack: SCEI

12/07

- ★ Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 2: Warner Games
- ★ NCAA Football 12: EA Sports
- ★ The Elder Scrolls IV: Oblivion Game of the Year Edition: Bethesda

19/07

- ★ Call of Juarez: The Cartel: Ubisoft
- ★ Captain America - Super Soldier: Sega

20/07

- ★ Dead Block: Candygun Games

26/07

- ★ Catherine: Atlus
- ★ El Shaddai: Ascension of the Metatron: Ignition
- ★ Warhammer 40,000: Kill Team: THQ

PlayStation Store

Vitrine



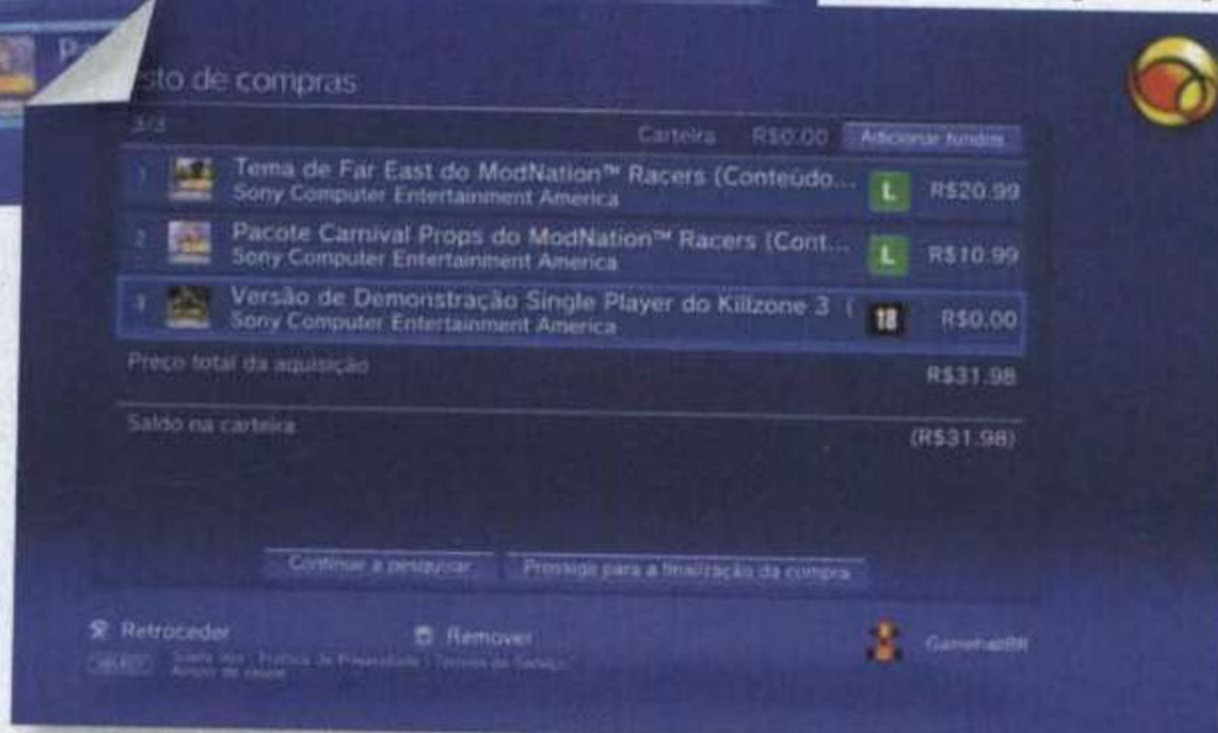
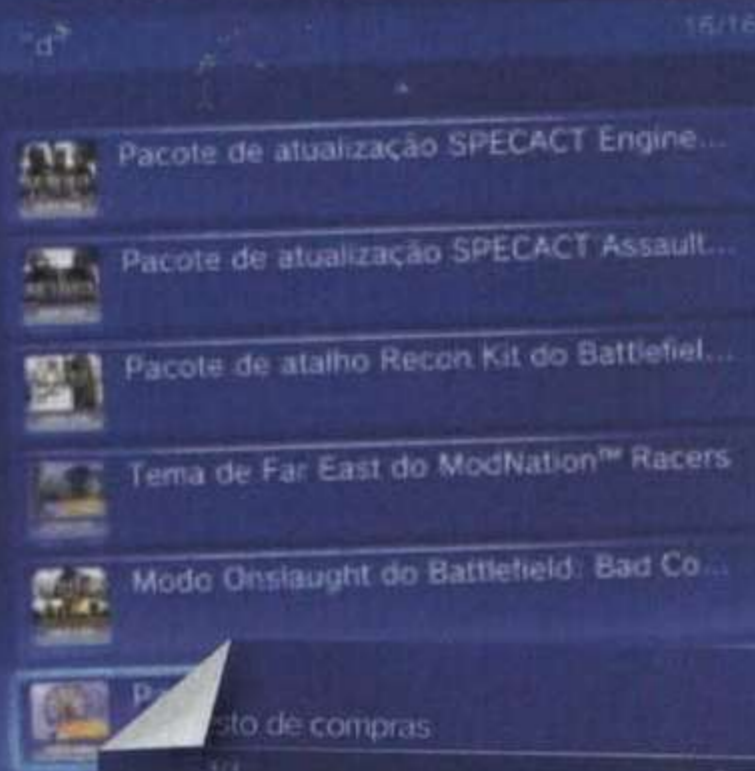
Pacote Carnival Props do ModNation™ Racers
Sony Computer Entertainment America

ADD-ON

★★★★★ (4.83)

Use partes de pista novas para projetar a sua pista com esse novo pacote!

O pacote Carnival Props vem com vários itens novos para aumentar a diversão em qualquer pista, incluindo 7 itens de pista, 6 itens dinâmicos e 2 itens de pista para despertar a sua criatividade e melhorar a sua corrida.



Imagens: UOL Jogos

Ops, escapou?

P revista para estreiar apenas em outubro, a PS Store brasileira deu as caras, por acidente.

Na manhã de 24 de junho, sexta-feira, jogadores conseguiram navegar pelos menus da loja nacional.

Depois de uma mensagem de erro ao tentar acessar a loja, bastava fazer uma busca por algum título em específico para encontrar jogos e extras com descrição em português, classificação indicativa e até preços em reais. O conteúdo extra Carnival Drops, do jogo

Modnation, por exemplo, apareceu pelo preço de R\$10,99, enquanto este mesmo conteúdo sai por US\$4,99 (sem impostos) nos EUA. Se esses preços se confirmarem com a versão oficial da loja, significa que o conteúdo digital pode não sofrer com os impostos brasileiros. Não era possível confirmar as compras e, poucas horas depois, a Sony

cortou o acesso a loja. Quem ficou com vontade de gastar, terá que esperar até o lançamento oficial da loja, em outubro.

Outro serviço que deu as caras é o site oficial PlayStation Brasil (br.playstation.com), canal oficial dos produtos PlayStation. Mas ainda existem várias áreas que ainda não foram traduzidas ou que não estão acessíveis.

Depois de uma mensagem de erro ao tentar acessar a loja, bastava fazer uma busca por algum título para encontrar jogos com descrição em português

As 5 mais do PlayPlus.com.br

Junho de 2011

1ª E3 2011 Você vai falir até o final do ano (09/06)

2ª E3 2011 Conheça o PlayStation Vita (07/06)

3ª E3 2011 Pré-E3 da Konami traz clássicos de volta (03/06)

4ª IMAGENS MOSTRAM jogo dos Cavaleiros (24/06)

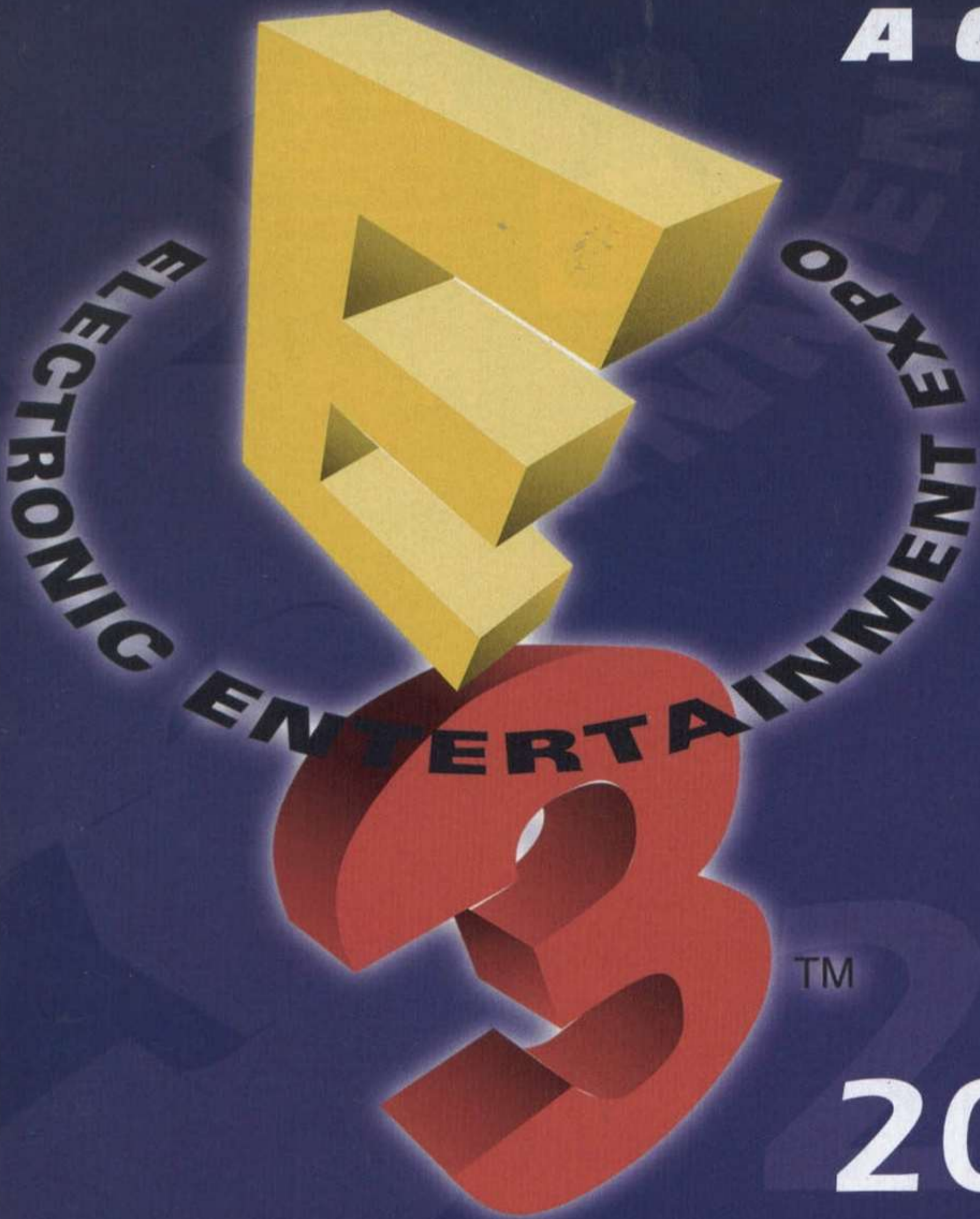
5ª ENTREVISTA com produtor de Dungeons Siege 2 (22/06)

Imagem do mês

Sem sombra de dúvida, a imagem que nos roubou a alma na E3 foi a de dragões em Skyrim. Este jogo faria J.R.R. Tolkien ficar rubro de emoção.



**A COBERTURA
DA MAIOR
FEIRA DE
GAMES DO
MUNDO**



Cobertura completa nas Revistas

REVISTA Dicas & Truques para
PlayStation

 **XBOX360**
A REVISTA OFICIAL DO XBOX NO BRASIL

Apresentado por



Realização



Especial

E3 2011

POR Humberto Martinez
(Enviado a Los Angeles, EUA)

LOTADO!!!

Apesar de ainda não haver números oficiais sobre a quantidade de visitantes da E3 2011, é fácil saber que esta foi a mais lotada da história do evento. Filas absurdas por todos os lados atrapalharam o trabalho de jornalistas que não agendaram horário nas salas VIPs das produtoras.

More than 100 titles



PlayStation®Mo



Vitória da Sony na

E3 2011

Na briga com o novo videogame da Nintendo e com a falta de anúncios da Microsoft, a Sony mandou bem com o seu poderoso PlayStation Vita e novas franquias



5



6



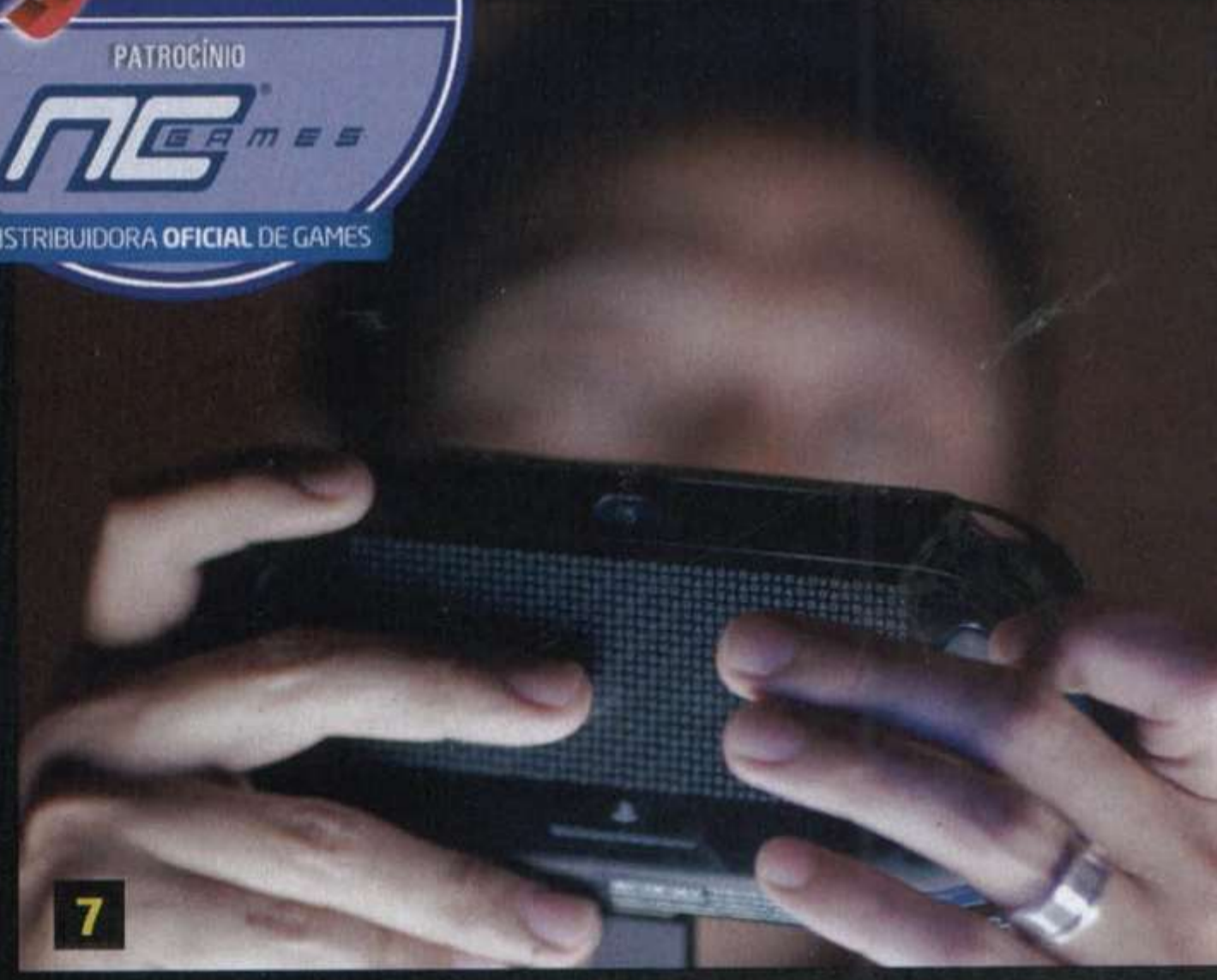
3



4



DISTRIBUIDORA OFICIAL DE GAMES



7

A E3 2011 aconteceu em Los Angeles, EUA, entre os dias 6 e 9 de junho, e teve uma importância especial para a marca PlayStation. Este foi o ano em que a empresa levou o maior golpe de sua história e arcou com um prejuízo global em suas finanças e imagem, devido ao ataque hacker que derrubou a PSN e pôs em risco dados sigilosos de seus clientes. O maior evento de videogames do planeta foi a chance de a Sony mostrar força e confiança para imprensa e consumidores.

A primeira atitude foi planejar um evento diferente, com cinco horas de duração (costumam ser duas) no Los Angeles Memorial Sports Arena, centro esportivo com cerca de 16 mil lugares – mais que o dobro da capacidade do Shrine Auditorium, palco do ano passado. A conferência durou duas horas (a maior da E3) e o restante do tempo foi dedicado a uma festa dispendiosa, com comes e bebes infinitos (uma das atrações era Nathan Drake em

traje de aventura, servindo sanduíches da rede Subway), dançarinas estilosas penduradas por todos os lados, show com a banda Janes Addiction (aquela do ex-guitarrista do Red Hot Chili Peppers) e 150 estações de testes para a imprensa começar a jogar os lançamentos mais cedo. Dá para resumir todo esse espetáculo com a velha mania de transformar a E3 em uma batalha pontuada entre as produtoras: a Sony venceu.

Preliminares: Jogos

Em 2010, a Sony venceu o combate graças a uma extensa lista de blockbusters exclusivos e a apresentação de tecnologias criadas para intensificar a sua experiência de jogo no Play 3: o PlayStation Move e o 3D. Este ano, a empresa repetiu parte da fórmula e reforçou essas apostas, apontando novos títulos para o PSMove e comemorou a marca de mais de 100 jogos lançados em 3D, vantagem que só o PS3 possui. Porém, desta vez, a Sony não conseguiu anunciar muitos títulos que deixassem a plateia de pé. Isso foi amenizado pelo fato de

A falta de grifes na E3 tem uma razão óbvia: **quase todas as franquias do PS3 ganharam lançamentos recentes. GT5, Killzone 3, Socom 4, inFamous 2...**

que a Nintendo e a Microsoft sofreram com o mesmo problema e o único grande anúncio para a Big N foi o de *Luigi's Mansion 2* para 3DS e a Microsoft prometeu *Halo 4* e o remake de *Halo* para X360. No caso da Sony, a falta de sucessos tem uma razão óbvia: quase todas as franquias importantes do Play 3 ganharam lançamentos recentes. *Gran Turismo 5*, *Socom 4*, *LittleBigPlanet 2*, *Killzone 3*, *Motorstorm Apocalypse* e *inFamous 2* são episódios atuais de grandes franquias cujos estúdios não tiveram tempo ▶

- 1 Assim que Jack Tretton encerrou a conferência, o palco deu lugar à continuação da festa, com mais de 150 estações de testes de jogos
- 2 A Sony anuncia com orgulho que mais de 100 jogos já possuem suporte a televisores 3D. Benefício que só o PlayStation 3 oferece
- 3 O PlayStation Move já é um padrão exigido pelos jogadores de FPS e é anunciado que *Resistance 3* usará o sensor de movimento
- 4 Kaz Hirai anuncia o PSVita e é aplaudido ao revelar o preço do poderoso portátil: US\$249
- 5 Dançarinas delicias... competentes dão o tom artístico da festa
- 6 Jack Tretton não foge do monstro, pede desculpas pelos problemas da PSN e promete uma rede mais segura
- 7 Na festa, a chance de testar o PSVita, um portátil destruidor



D&T EM VÍDEO

Use o seu celular no QR-Code para assistir ao resumo da conferência da Sony na E3 2011. Há muitos outros vídeos nesta reportagem.

Especial

E3 2011

COBERTURA
EXCLUSIVA D&T



de apresentar novos projetos sem soar prematuro. Faz mais sentido que essas marcas reapareçam no próximo ano. Principalmente, porque, em 2012, as grandes marcas poderão ser anunciadas em projetos interligados com o novo portátil da Sony, que os executivos ainda guardavam para mais tarde, no ápice da conferência.

A responsabilidade de fazer olhos brilharem por trás dos óculos 3D da plateia caiu sobre *Uncharted 3: Drake's Deception*. A série criou uma ingrata tradição nas conferências da Sony. Desde o trailer de *Uncharted 2*, na E3 2009, que mostrou um prédio

Monitor 3D

A Sony anunciou o seu monitor 3D PlayStation de 24 polegadas, para rodar com o PS3 via HDMI. Ele estará disponível em agosto (EUA) por US\$499 (cerca de R\$800) e vem com óculos 3D e *Resistance 3*. O monitor conta com divisão de sinais para multiplayer na mesma tela, assim cada jogador enxerga só o seu personagem e sua ação.

desmoronando em tempo real, todos esperam que a série mostre um novo "ápice da tecnologia" a cada aparição no evento. E a terceira aventura de Nathan, o primeiro jogo a ser exibido na conferência, provou que a série evoluiu a passos largos. O gameplay foi exibido no melhor 3D que já vimos (superior ao de *Killzone 3*), capaz de envolver tanto o jogador que alguns enjoaram com o balanço do barco onde acontecia a ação. O efeito da água escorrendo pelo convés, centenas de objetos influenciados separadamente pela tempestade marítima e cenas catastróficas ininterruptas arrancaram aplausos empolgados.

Já a injusta tarefa de manter a empolgação do público caiu sobre *Resistance 3*, que, como sempre, tem o poder de ser um bom FPS... com nota zero de carisma. O game arrancou dois assobios e uma tosse que acreditamos que foi involuntária. Sem a aparição do sonhado "God of War IV" e sem qualquer atualização sobre *The Last Guardian* (adiado para 2012), a atenção do público foi voltando para os "comes e bebes" que esperavam lá fora, enquanto aconteciam anúncios de novas exclusividades. Foi o caso de

UNCHARTED DUBLADO

Ah, a vida é boa para quem joga Play 3. Além da porrada de títulos exclusivos deste ano, recebemos *Killzone 3* e *inFamous 2* totalmente dublados e legendados em português. E a moda pode virar padrão para os jogos produzidos pela Sony.

Uncharted 3: Drake's Deception foi confirmado na E3 2011 para receber dublagem e legendas na nossa língua.

Nas palavras de Anderson Gracias, gerente-geral da divisão PlayStation no Brasil: "Estávamos em dívida com o gamer brasileiro, então tivemos *Killzone 3*, *inFamous 2* e o anúncio do aguardado *Uncharted 3* para o fim do ano, totalmente em português brasileiro. Tivemos respostas positivas tanto em vendas quanto no suporte do gamer brasileiro e, para nós, é tão importante quanto o número de vendas saber que o gamer está reconhecendo tudo o que estamos fazendo para ele".

Kaz Hirai ← subiu ao palco para apresentar o NGP **rebatizado como PlayStation Vita (Vida, em latim)**. Você pode chamar de "O Portátil que reúne todas as ferramentas mais fantásticas"

Starhawk, continuação de *Warhawk* com novas facetas de FPS e estratégia, *Dust 514* (que será integrado, ainda de forma misteriosa, com o gigantesco universo de *EVE Online*, MMO lançado para computadores) e o anúncio em CG de um novo episódio do clássico *Sly Cooper*.

Não contar com uma lista forte de títulos dos estúdios subsidiários é compreensível, como já explicamos. Porém, isso poderia ser amenizado com a presença de estúdios parceiros que pudessem trazer jogos



3



5



D&T VIDEO



ENTREVISTA

4



6

já anunciados, porém ainda nebulosos. A Square-Enix não deu as caras para exibir seu novo *Tomb Raider* ou para revelar cenas de gameplay do demorado *Final Fantasy Versus XIII* ou de *FFXIII-2*. Hideo Kojima participou apenas da festa Pré-E3 da Konami, onde avisou que não participaria da E3 e todos suspeitaram que era mais um de seus truques publicitários. O chefe da Kojima Productions realmente não deu as caras, nem *Metal Gear Rising*. Os otimistas sonhavam com o anúncio de *GTA V*, e não foram dadas pistas de que esse anúncio será feito tão cedo.

Inesperada foi a cena déjà-vu com a aparição de Ken Levine, co-fundador da Irrational Games. Como no ano passado, quando Gabe Newell, fundador da Valve e fervoroso crítico do PS3, subiu ao palco para anunciar paz e parceria com a Sony, Levine brincou com a sua própria "conversão". O designer repudiava a ideia de que o Move poderia ser eficiente em um FPS hardcore e afirmava que nunca substituiria um controle por um sensor de movimento. Pois ele foi convencido pela Sony e anunciou que o esperado *Bioshock: Infinite* será compatível com o Move. E os jogadores de PS3 vão ganhar

benefícios exclusivos: a versão PS3 de *Infinite* incluirá *Bioshock* (o primeiro) no pacote e a série *Bioshock* ainda levará um episódio inédito e todo exclusivo para o novo portátil da Sony. Ainda na onda das exclusividades, Yoshinori Ono, produtor da série *Street Fighter*, subiu saltitante ao palco (ele foi a figura mais simpática e fotografada da E3 2011) para anunciar que *Street Fighter x Tekken* ganhará uma versão também para PSVita e trará um lutador exclusivo: Cole MacGrath, da série *InFamous*.

PlayStation Vita

Com o final da apresentação dos jogos, chegou a hora que todos estavam esperando. Como manda a tradição, os anúncios marcantes são honra de Kaz Hirai, presidente da SCE e o segundo executivo mais importante da Sony mundial. Ele subiu no palco para apresentar o NGP (Next Generation Portable), rebatizado como PlayStation Vita (Vida, em latim). Pode chamá-lo de PSVita, PSV ou, simplesmente, de "Cara, o portátil que reúne as ferramentas mais fantásticas para jogar!!!". Não chamá-lo de "PSP 2" é um sinal de que a Sony tem planos maiores para o Vita do

que teve para o semiabandonado e subaproveitado PSP. O portátil será lançado no final do ano no Japão e, nos próximos meses, emplaca nas lojas dos EUA e da Europa. O Brasil receberá mais tarde, provavelmente em 2012.

Apesar da apresentação formal, todos já eram familiares ao poder do novo portátil. Tela de OLED de 5 polegadas (melhor do que LCD), resolução de 966 x 544 pixels (maior do que filmes em DVD), duas alavancas analógicas, tela sensível ao toque, painel de toque atrás do aparelho, duas câmeras, microfone, giroscópio e acelerômetro para identificar movimentos, GPS embutido, conectividade 3G e Wi-Fi, gráficos compatíveis com os do Play 3... Um monstro que, se bem usado, pode abalar o mercado de jogos e tablets.

Justamente por entender o poder do PSVita é que a maior tensão relacionada ao portátil era referente ao preço. Foi aí que a conferência atingiu seu ápice: Kaz Hirai anunciou que o PSVita, apesar de possuir um hardware muito superior, terá o mesmo preço que o seu concorrente, o Nintendo 3DS: US\$249,99 (versão com conectividade Wi-fi).

1 Na área da Bethesda, a apresentação de *Skyrim* foi de nocautear queixos

2 As gatas de *Saints Row* lavavam os carros da galera e desfilavam pela avenida. Que gráficos, rapaz!!!

3 A galera de *Saints Row: The Third* queria destaque e, durante os dias do evento, reformaram esse ferro-velho

4 Testamos *Dead Island* (é bom!) e entrevistamos os produtores. Assista ao vídeo com o nosso QR-Code

5 Humberto Martinez (careca) e Artur Palma, nosso produtor de vídeos, entraram na moda de tirar foto com Yoshinori Ono e seu Blanca

6 No estande da 2K Games, a figura do novo monstro de *Bioshock Infinite*, substituto à altura do terror de Big Daddy

VEJA MAIS EM...
playplus.com.br



PSN BRASIL A CAMINHO

Entrevistamos Anderson Gracias, gerente da divisão PlayStation no Brasil, durante a conferência para a América Latina na E3 2011.

D:T O que teremos de novidades este ano?

AG A PSN Brasil vai entrar no ar antes do Dia das Crianças [12 de outubro]. E também a PlayStation Store e todo o ecossistema online, o site PlayStation Blog brasileiro e o website PlayStation Brasil.

D:T Qual será o conteúdo inicial da PSN brasileira?

AG Teremos jogos completos, add-ons, extras, jogos First Party e Third Party e PSone Classic. Os conteúdos e os serviços gradativamente serão aumentados, fase a fase.

D:T A atualização de conteúdo da PSN Brasil

Haverá uma segunda versão do PSVita, com rede Wi-fi e 3G, por US\$299,99. Certamente, é um valor que impede o lucro com a venda do aparelho, pois o conjunto de ferramentas que o PSVita oferece deve gerar um custo de produção igual ou superior ao valor de venda anunciado. Kaz Hirai acredita que o portátil conseguirá dar lucros à Sony na venda de aparelhos em três anos e afirmou em entrevista: "Se nós conseguimos alcançar a marca de 70 milhões de PSPs, queremos superar isso tanto em quantidade quanto no tempo que

Haverá uma ←
segunda versão
do PSVita, com
rede wi-fi e 3G,
por US\$299.
Certamente, é um
valor que impede
o lucro com a
venda do aparelho

1 Cobe Bryant, astro dos Lakers, tenta controlar seu "eu virtual" com o PS Move... e falhou epicamente

2 Alguém aí cansou de gatas de Saints Row? Acho que o nosso fotógrafo se apaixonou pelas garotas

demorou para chegar a este número". Se a empresa investir também em jogos simples, para jogatina casual, nós acreditamos que isso é possível.

O que nem Kaz Hirai poderia prever é que o PSVita ganharia mais poder no dia seguinte, 8 de junho, com a conferência da Nintendo. A grande expectativa girava em torno do anúncio do novo console da empresa, apelidado Project Cafe. Satoro Iwata, presidente da Nintendo, revelou o nome oficial do console, Nintendo WiiU, e a sua grande atração: um controle com uma tela de 6 polegadas, sensível ao toque. Além das funções óbvias para a tela (exibir mapas, menus e câmeras opcionais), a ideia é que ela possa rodar o jogo sem precisar da televisão. Assim, a partida que começa na televisão pode continuar no controle e vice-versa. Foi então que alguns

estúdios se questionaram: "Espere aí... Tela sensível ao toque com imagem em alta resolução, sensores de movimento e capaz de alternar funções entre console e televisão? O PlayStation Vita não é capaz de fazer isso com o PlayStation 3". Dias antes, na Pré-E3 da Konami, Hideo Kojima também sugeriu algo parecido para o PSVita com o seu conceito de Transferring. A Sony comentou sobre o assunto, por meio de Shuhei Yoshida, presidente da SCE Worldwide Studios: "Já há estúdios perguntando sobre unir o Vita e o PS3 para fazer algo similar ao WiiU, em termos de usar duas telas. Isso é bem interessante e temos que experimentar", e o executivo reforça: "Muitas das coisas que os desenvolvedores do Vita estão fazendo é experimentar a conectividade entre o Vita e o PS3. A equipe de WipeOut trouxe ideias de crossplay e outras equipes do Vita investem em formas de jogar com os dois sistemas. É só uma questão de tempo".

O fato de que a sua principal aposta pode ser igualada por um console rival (que será lançado antes), aliado às especulações de que o WiiU custará entre US\$250 e

E a E3 2011...

Vai levar nota 8,5!!!
Apesar do grandioso Vita, o barato monitor 3D e mais exclusividades, não pudemos deixar de sentir falta de grandes franquias e The Last Guardian T.T

US\$300 e à falta de uma inovação capaz de convencer o público casual (que não é consumidor fervoroso) a comprar um substituto para o Wii, fez com que as ações da Nintendo caíssem quase 20%; a sua maior queda desde 2006. Além de ser capaz de fazer o que o WiiU oferece, o PSVita tem uma vantagem: o controle do WiiU não serve como um videogame portátil e precisa estar a uma certa distância do console para funcionar, enquanto o portátil da Sony tem capacidade para levar aquilo que você jogar na televisão para onde quiser.

É o momento de a Sony investir nesta possibilidade para que o PSVita torne-se uma ferramenta desejada (e vital) para todo o



D&T VIDEO



ENTREVISTA

D.T Será simultânea com a do resto do mundo, às terças-feiras?

A.G Não necessariamente, mas isso é uma questão a ser definida. A tendência é que venha a ser global, mas eventualmente pode acontecer uma atualização fora do padrão, até porque é um projeto em início.

D.T Haverá migração de troféus de conta estrangeira para a nacional?

A.G A migração não vai acontecer, mas entendemos que haverá benefícios em criar uma conta brasileira. A possibilidade foi muito estudada, mas, infelizmente, há muitas questões técnicas, tecnológicas e uma série de restrições que acabaram impossibilitando essa migração. Temos que olhar para o lado positivo. Agora, há a chance de criar um perfil brasileiro completo e fazer todas as operações que fazíamos com um perfil internacional.

D.T O monitor 3D será lançado no Brasil?

A.G O produto é fantástico e estamos pensando em como levá-lo para a nossa região [América Latina]. Como o próprio Mark Stanley [diretor e gerente-geral da Sony para América Latina] comentou, vamos anunciar como, quando e a quanto este produto pode chegar ao Brasil. As questões de produção local são bem complexas, mas pode ser uma possibilidade e existem vários estudos em andamento.

D.T Como anda a relação PlayStation, Brasil e games?

A.G Eu me lembro que, um ano atrás, aqui na E3, a sessão da América Latina reuniu cerca de

20 pessoas, com meia dúzia de jornalistas brasileiros. Hoje, um ano depois, estamos aqui em uma sessão América Latina com um auditório lotado, um outro nível de interação e de conteúdo disponível. No Brasil, ainda temos muita coisa para melhorar, um caminho enorme para percorrer e vejo com bons olhos o que está acontecendo e na velocidade que está indo. A PSN Brasil, com certeza, é um grande passo para nós. O gamer brasileiro só tem a ganhar com isso. Fomentar o mercado de games é o papel da indústria e as três grandes [Sony, Microsoft e Nintendo] precisam continuar e manter esse momento especial que estamos vivendo no Brasil. Ainda tem muitas coisas para acontecer e elas virão.

público consumidor do Play 3, além daqueles que buscam apenas a experiência de um portátil.

Conferência latina

No dia 8 de junho, também em LA, mas fora do Convention Center (onde rola a E3), aconteceu a segunda edição da LATAM, a Conferência da Sony para a América Latina.

Mark Stanley, gerente-geral da Sony para a América Latina, cuidou da apresentação e falou com orgulho sobre o lançamento da PlayStation Network no Brasil. A PSN Brasil chega antes do Dia das Crianças (apesar de a Sony contar como limite máximo dia 30 de outubro) e permitirá jogatina online, chat entre jogadores, lista de amigos e sistema de troféus; não haverá migração de contas internacionais para o perfil nacional, o que gerou descontentamento. No que diz respeito à loja virtual, a PS Store, a loja nacional começará com parte do conteúdo internacional, com mais de 200 jogos completos, demos, DLCs e títulos da série PSOne Classics. Apesar de a PSN Brasil valer para o acesso

também via PSP, não haverá jogos para o portátil na fase inicial da loja. As compras só poderão ser feitas por meio de cartões de crédito das bandeiras Amex, Visa e Mastercard. A Sony já trabalha na ideia de trazer cartões pré-pagos (que possuem uma senha que é convertida em dinheiro no PS3) para compras na PS Store.

Mark explicou que, ao menos na fase inicial da PSN Brasil, não haverá filmes, seriados, quadrinhos ou o serviço pago PlayStation Plus. Há obstáculos no caminho para oferecer esses serviços, como negociações com produtoras de conteúdo brasileiras, sistema de censura e classificação de conteúdo e a presença de poucas produtoras no Brasil que possam apoiar o serviço online.

O executivo expressou a satisfação da Sony com o programa de apoio a polos de desenvolvimento de jogos na América Latina. A Sony apoia cursos, faculdades, estúdios e eventos locais e fornece kits de desenvolvimento para estudo e criação de novos produtos. O Brasil é o segundo maior mercado de desenvolvedores na América Latina, atrás apenas da Argentina.



Segundo Mark, esse é um dos pilares de sustentação dos mercados latino-americanos: expandir o desenvolvimento de games junto com o consumidor.

O evento ainda trouxe outras novidades para o nosso mercado, como o anúncio do lançamento dos sites oficiais PlayStation Brasil (sobre produtos oficiais) e PlayStation Blog, combinação da tradução do conteúdo do blog norte-americano e material original brasileiro, criado por jornalistas que atuam no cenário nacional há gerações. Mark Stanley ainda mostrou toda a sua sincera empolgação com a versão em português do vindouro *Uncharted 3*.

Da conferência da Sony ao evento da LATAM, as boas novas mostram como o PlayStation cresce em todas as suas áreas. Agora vamos aos jogos que testamos até fazer calos nos dedos na correria da E3 2011.

PRIMEIROS

Já temos a confirmação de alguns jogos que virão na estreia da PS Store brasileira.

São eles:

- Castle Crashers
- Braid • Tetris
- God of War Collection
- InFamous
- MAG
- Assassin's Creed II: Deluxe Edition
- ModNation Racers



Especial

E3 2011

COBERTURA
EXCLUSIVA D&T

MAIS FÁCIL • Você pode jogar como está acostumado no Play 3... ou usar controles mais ágeis e simplificados com a tela de toque. Você escolhe

VEJA
MAIS EM...

playplus.com.br



O poderoso PS Vita

Testamos o sucessor do PSP e descobrimos que a distância do poder e da capacidade entre um console e um portátil nunca foi tão pequena

Videogames foram criados para abrigar jogos de grande porte. Portáteis combinam com produtos casuais, minigames e as versões mais simples das grandes franquias dos videogames. Essa ideia acabou de morrer com o nascimento do PlayStation Vita, sucessor do PSP (que já era um portátil robusto, mas não ao

ponto de acompanhar o seu irmão mais velho, o PS3). Cada um dos jogos que testamos para o PS Vita tinha cara de PlayStation 3. Cores impressionantes, quantidade absurda de detalhes, texturas em alta definição e jogabilidade complexa. Foi aí que notamos o grande trunfo deste portátil: além de ser praticamente um PlayStation 3 que você pode levar

para qualquer lugar, ele tem a vantagem de sua grande variedade de ferramentas. E que possibilidades elas oferecem...

A tela de toque do portátil é um tesouro. Mesmo antes de tocá-la, ficamos abismados com uma mudança radical: a telinha não reflete uma luz sequer do ambiente (isso porque o teste foi em uma sala repleta de refletores).

Competitivo.
O preço de US\$249 foi uma surpresa. Todos esperavam mais, porém custará o mesmo que o seu maior rival, o 3DS.

Social.
O portátil conta com um novo sistema de chat com voz, que permite aos jogadores paperearem mesmo jogando games diferentes.

Integrado.
A ideia de jogar o mesmo game no PS3 e no PS Vita deixou os desenvolvedores empolgados.

Controles.
Dois analógicos incríveis, um digital preciso, duas telas de toque e sensor de movimentos. O que mais você quer para jogar?



Analógicos... ←
essa dupla de
controles é **tão**
eficiente quanto
os analógicos
do Dual Shock 3,
se ajusta bem
aos dedos e
funciona tanto
em movimentos
bruscos quanto
em delicados

A tela de OLED não impressiona só pela sua resolução superior, mas por garantir que, agora, você possa jogar até debaixo de sol sem perder qualquer detalhe. E a função de toque funciona com precisão cirúrgica. Fomos chatos e tentamos achar brechas, testando toques com até seis dedos ao mesmo tempo... E a telinha reconhece todos sem nenhum problema. É um sistema perfeito para minigames, acesso rápido a menus ou para funções pequenas, como trocar de armas, por exemplo. Tudo fica mais rápido e intuitivo em *Uncharted*, por exemplo, quando você apenas dá um toque na arma na tela para trocar o armamento.

A plaquinha com sensor de toque na parte de trás do Vita, porém, é um assunto que requer mais cuidado. Tecnicamente, ela é perfeita, mas usá-la não é tão fácil para funções mais complicadas. Em um minigame de

Little Deviants, ela funciona muito bem, pois o seu dedo cria volumes no chão para empurrar um monstinho. Assim, você vê de imediato o resultado de sua ação com os dedos. Em outros casos em que o resultado não é visual, é difícil saber se você apertou a área que está imaginando.

Ainda em *Little Deviants*, havia o desafio de acertar monstinhos que surgiam em diversas janelas. Não foram raras as vezes em que tentamos acertar o monstro que estava no meio da tela e só acertamos o monstro da esquerda.

Os testes eram rápidos e a fila, enorme, então não pudemos "dissecar" o portátil com o tempo exigido pela nossa curiosidade. Mas foi o suficiente para espantar o peso do portátil, muito mais leve que o PSP (apesar de ser maior que ele) e para acabar com nosso maior medo: os direcionais analógicos. Essa dupla de controles é tão eficiente quanto os analógicos do Dual Shock 3 e, apesar de pequenos, se ajustam bem aos dedos e oferecem uma grande sensibilidade para movimentos bruscos ou delicados.

O sensor de movimento do PS Vita também funciona que é uma beleza e foi uma delícia abandonar os controles normais para usá-lo na pilotagem de uma nave em *WipeOut*.

O PS Vita foi aprovado com louvor no quesito "primeira impressão". Veremos o que mais este pequeno vai aprontar.

A seguir, os **testes**
que fizemos nos
lançamentos para
Playstation Vita

+ DETALHES

O PS Vita é, tecnologicamente, algo bem impressionante. Se você quiser entender tudo que o pequeno oferece, suas especificações técnicas e os seus recursos únicos, veja a nossa matéria completa na edição #146 da **D&T**. Tudo que revelamos na reportagem se confirmou na E3 2011 e você poderá ver até um comparativo com outros portáteis concorrentes.

TRAILER



D&T
VIDEO

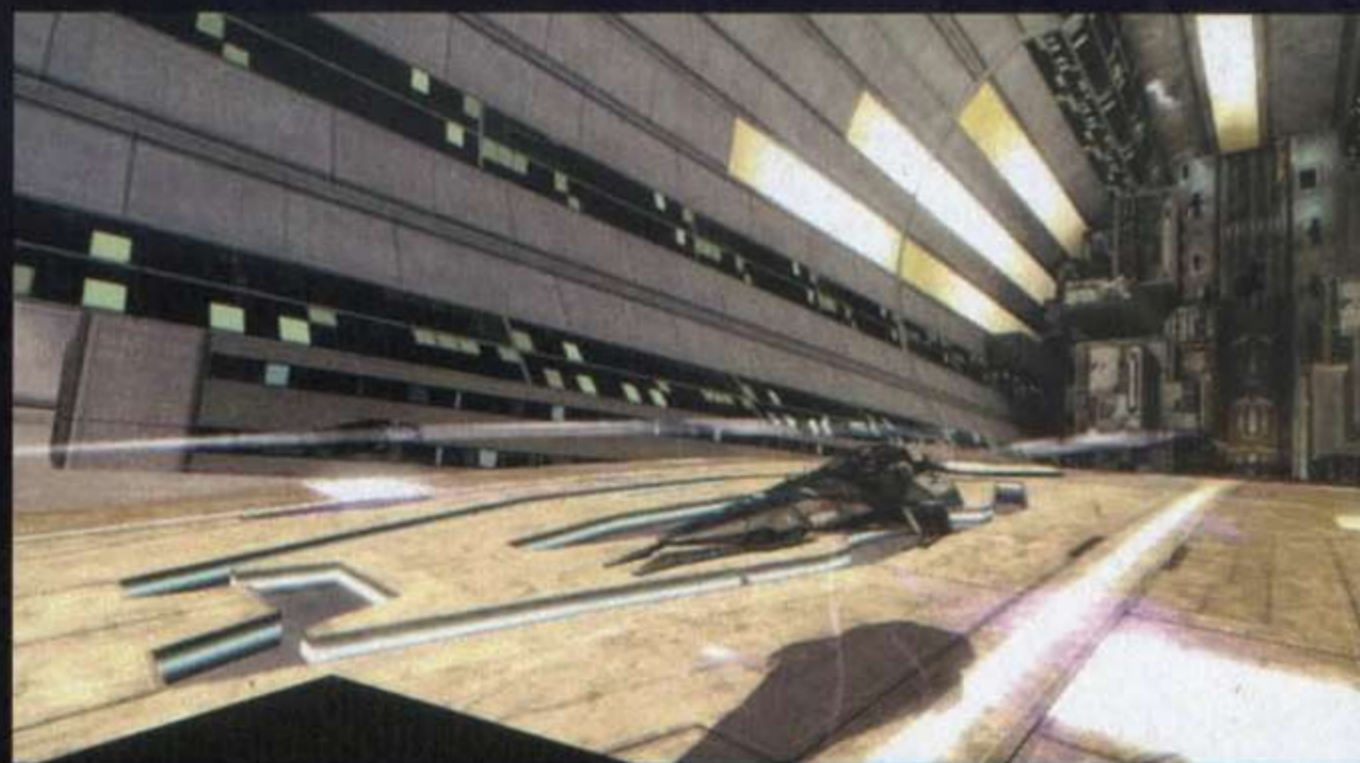
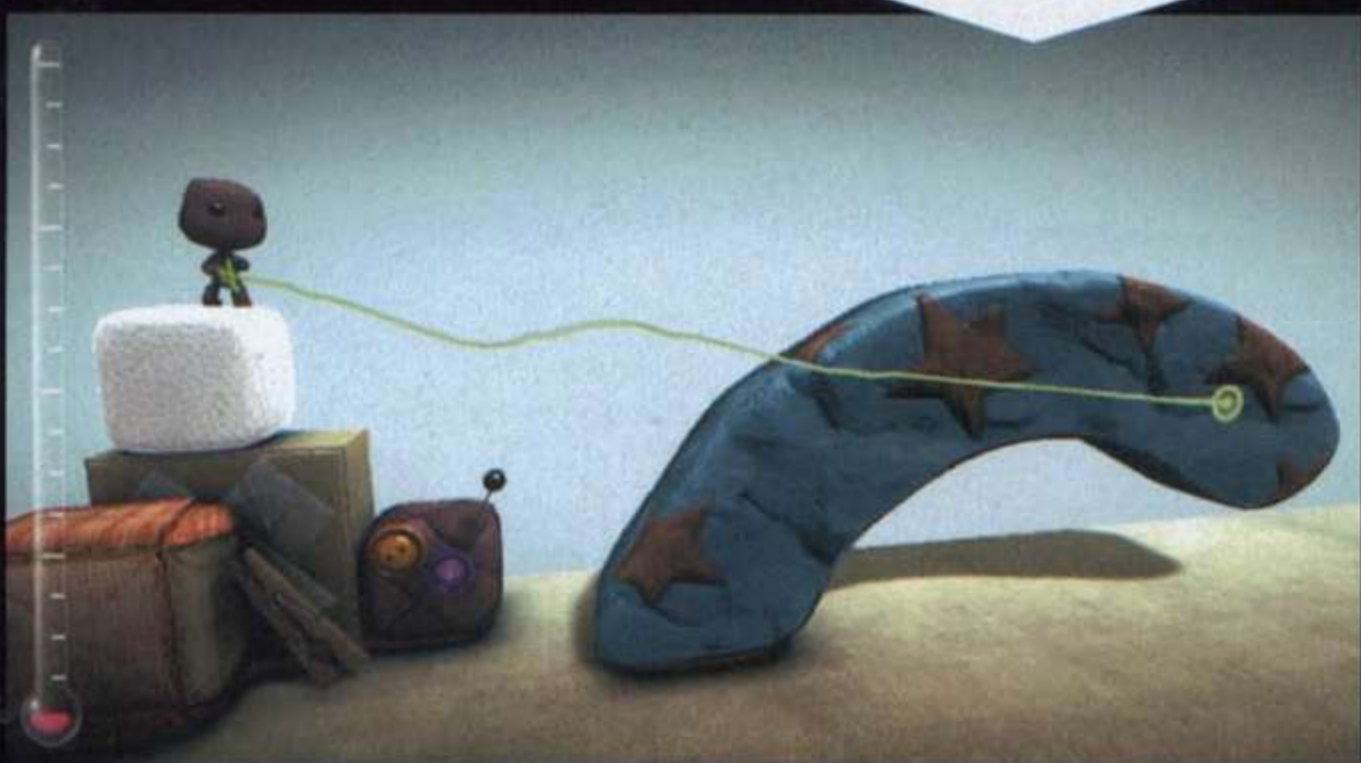


Uncharted: Golden Abyss

Acima do nível gráfico do primeiro *Uncharted* para PS3, esta versão é muito mais simples de jogar. Basta tocar na tela para interagir com o cenário e escalar e pular. Para saltos mais distantes, é preciso inclinar o PSVita. Também é possível usar controles tradicionais, que funcionam iguais aos da série no PS3.

LittleBigPlanet

Incrivelmente bonito, o pequeno *LBP* esbanja cores e é o game que melhor usa todas as ferramentas, já que é possível criar minigames e desafios pensando em suas funcionalidades. Em uma mesma fase, dá para arrastar objetos com os dedos, empurrar obstáculos com a tela traseira e balançar o Vita para agitar os sackboys.



Wipeout 2048

É o *Wipeout* que você está acostumado, mas com duas diferenças: cenários urbanos e controle com sensor de movimento. Ao mover o portátil para dirigir, a sensação de controle de uma nave é intensificada e tudo parece mais rápido e emocionante. É a primeira vez que uma corrida fica tão boa com esse tipo de movimento.

Everybody's Golf

O clássico *Hot Shot Golf*, agora *Everybody's Golf*, pode ser jogado da forma convencional ou com a tela de toque para tacadas com "riscos" feitos pelos dedos. É possível passar os dedos pelo cenário para limpar sujeiras do gramado ou para marcar um ponto no trajeto e gerar cálculos de distância.



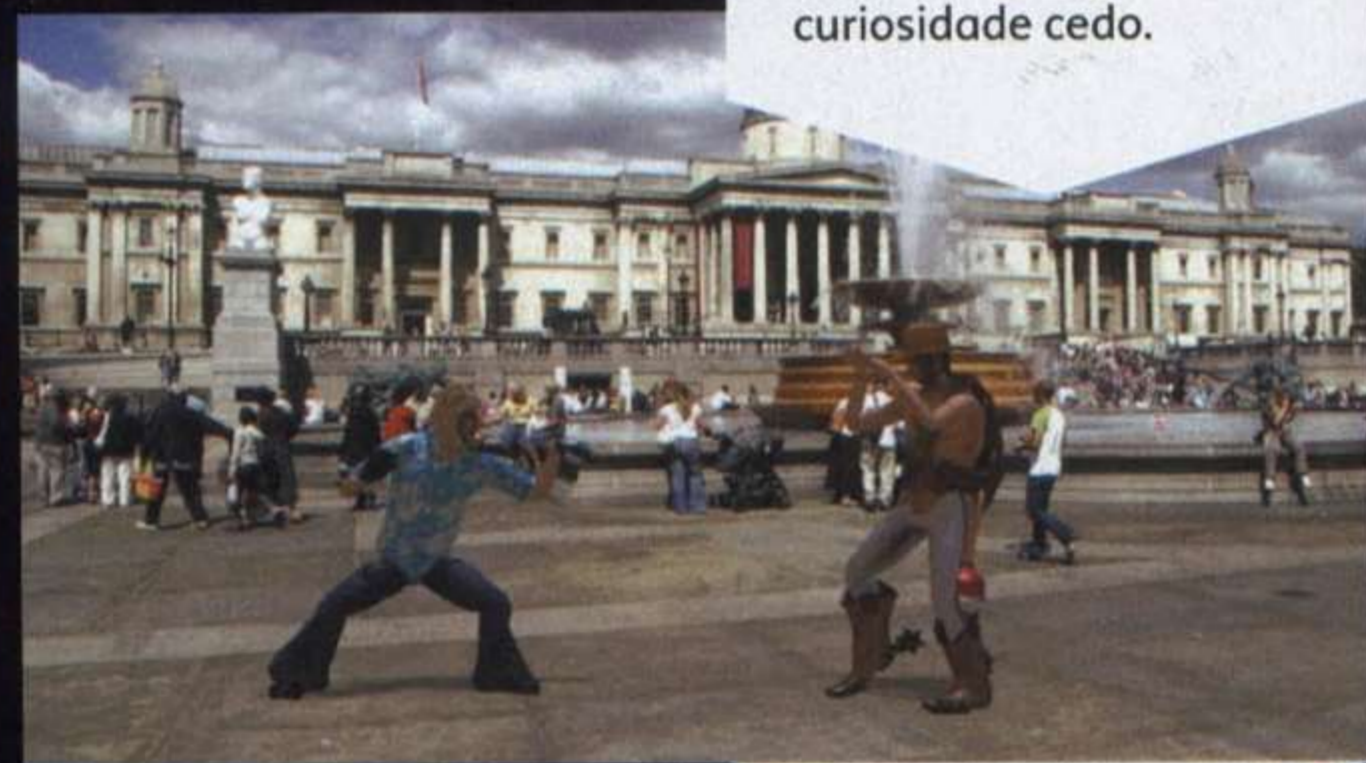


Little Deviants

Coletânea de minigames em que cada um foca em uma das ferramentas do PSVita. Na foto no topo da tela, a ondulação é causada pelo toque no sensor traseiro e o objetivo é conduzir os monstros até a caçapa. Na foto inferior, o objetivo é bater nas criaturas na janela; tela frontal para os bichos de frente e traseira para os demais.

Reality Fighters

Este jogo é um excelente conceito, mas a execução não é tão boa. A ideia é usar a câmera do Vita para fotografar o local a sua volta para criar o cenário e o seu rosto para criar os lutadores. Tudo fica perfeito e os estilos de luta são legais, mas a luta em si é bem bobinha e desgasta a curiosidade cedo.



Ridge Racer

A série Ridge Racer está envolvida no lançamento de todos os consoles PlayStation. Desta vez, a Namco-Bandai só garantiu sua presença e mostrou a primeira arte, mas nada de jogo.



Jogos incríveis Testes rápidos



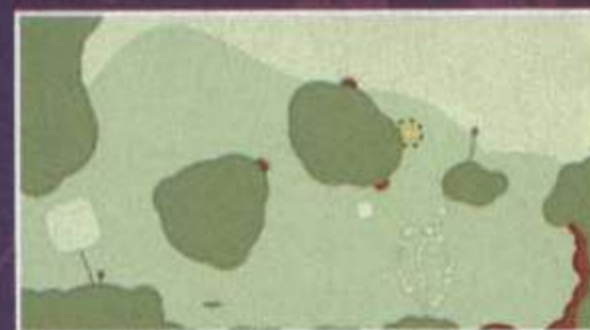
Hustle Kings

Um incrível jogo de sinuca. Permite uso da tela de toque, mas a verdadeira precisão vem com os controles tradicionais.



Super Stardust Delta

Esta série caiu bem no portátil, pois a telinha menor faz com que as cores fiquem mais evidentes. Ainda mais frenético, também favorece o controle clássico.



Sound Shapes

Jogo de quebra-cabeças no qual você controla um objeto com ventosas e foge de perigos. O maldito gruda em tudo pelos cenários.



Dynasty Warriors

O clássico do quebra-quebra oriental segue sua receita, agora com pausas para fazer escolhas com toques na telinha.



BlazBlue: Continuum Shift II Plus

Totalmente à altura da série no Play 3, aqui a pancadaria funciona bem no analógico e impressiona pelas cores.



Modnation Racers

As telas de toque foram adaptadas para facilitar a construção de pistas. Há ajustes para melhorar o controle dos carros.

MULTIPLAYER ▶ Sabe por que este piloto está comemorando? No mínimo, é porque a nova versão terá multiplayer em tela dividida

F1 2011

Mais do que uma atualização da última temporada, a nova corrida da Codemasters busca um novo patamar

Não dá para negar: *F1 2010* foi bem impressionante. Jogos baseados na categoria sempre estiveram por aí no mercado, mas a suprema engine de corrida da Codemasters se encaixou perfeitamente no esporte automotivo mais high tech do mundo. Porém, neste ano, existe a dificuldade de fazer a sequência, com melhorias para as qualidades já estabelecidas, sem ser uma cópia do jogo anterior com uma pintura nova.

Stephen Hood, designer principal, possui suas prioridades. "Enquanto adicionamos várias características novas, também estamos melhorando o conteúdo já existente no jogo do ano passado. Temos polido até os menores elementos", explica ele. "Mas, se tivesse que destacar algumas coisas sem entregar muito, eu citaria a sensação de dirigir, a falta de tração controlável, a competitividade da I.A., a rigidez do sistema de pit-stop, a inclusão de novas

características para multiplayer, a maior percepção de fragilidade dos carros, mais atenção da imprensa, maior sensação de recompensa... Opa, é segredo!"

Um dos elementos que a equipe tem de cuidar são as novas regras da Fórmula 1 para esta temporada, incluindo o KERS (Sistema de Recuperação de Energia Cinética), que possibilita um aumento de velocidade a cada volta, e o Sistema de Asa Móvel, que abre a asa traseira para ajudar nas ultrapassagens.

Enquanto ↙ adicionamos características novas, **estamos melhorando o conteúdo já existente.** Temos polido até os menores elementos

"Isso se torna mais um ponto positivo na diferenciação do jogo do ano passado", explica Hood. "Nós já estávamos testando a asa traseira móvel algumas



PS3 (DISCO)

GÊNERO CORRIDA ▶ PRODUTORA CODEMASTERS ▶ DISTRIBUIDOR CODEMASTERS



LANÇAMENTO
Novembro 2011

Nós já estávamos testando a asa traseira móvel **semanas antes da corrida da Austrália** e sabíamos o que ela poderia causar na classificação

Stephen Hood

EQUIPE ▶ F1 não é só sobre velocidade, mas também sobre equipe. E F1 2011 permitirá campeonatos cooperativos em dupla

D&T
VIDEO



ENTREVISTA

Need for Speed: The Run



Nas mãos da Black Box, a série volta a contar uma história entre as corridas. Seu piloto, Jack, teve alguns problemas na Califórnia e entra na corrida ilegal *The Run*, que cruza o país até Nova York. Rolam perseguições policiais e... fugas a pé?

Este é o primeiro *NFS* em que seu personagem sai do carro. Mas você não tem controle sobre as fugas desesperadas de Jack, apenas deve apertar botões certos na hora certa.

Os controles de *The Run* são bem arcade, mais "soltos" que os de *Hot Pursuit*. Os carros (pelo menos o Mustang que dirigimos) são mais pesados que nos games anteriores, mas você ainda pode fazer drifts facilmente e entrar em curvas a mais de 200 km/h.



Variedades ▶ Como se trata de uma travessia pelo país, espere por pistas em centros urbanos, rodovias ao pôr-do-sol, florestas, cânions e muitos cenários



Modo Carreira

Os produtores não falaram sobre mudanças no modo carreira, mas esperamos mais profundidade nas interações fora das pistas. Há muito potencial para expandir a área do paddock para alguma coisa especial.





VOCÊ PEDIU Muitos jogadores queriam a física mais realista e F1 2011 traz melhorias de suspensão e nos modelos de pneu

O KERS é **←** outra adição interessante, já que vai distinguir uma equipe de outra. A Lotus começou a temporada sem o KERS e isso será replicado no jogo

semanas antes da corrida da Austrália e sabíamos o que ela poderia causar durante a classificação – algo amplamente demonstrado por Adrian Sutil, ao rodar na entrada da grande reta durante a classificação do GP de Melbourne. O KERS é outra adição interessante, já que vai distinguir uma equipe de outra. A Lotus começou a temporada sem o KERS e isso será replicado no jogo. Ter esses sistemas disponíveis acrescenta todo tipo de possibilidades táticas para as corridas, tanto no modo single como no multiplayer. Já começamos a nos sentir pilotos de F1, tendo de apertar vários botões durante uma volta rápida.”

Finalmente, enquanto foi dada muita atenção ao modo carreira no ano passado, as opções multiplayer eram funcionais, porém básicas. Desta vez, o lado online vai receber algum carinho

VAI CHOVER? **▲** Olhe para o céu e veja. Com o sistema de nuvens dinâmicas, você pode observar a mudança do clima em tempo real

especial: “O F1 2010 original tinha muitas coisas para melhorar. Era o nosso primeiro título de F1 e, realmente, nos esforçamos para entregar uma plataforma em que pudéssemos construir algo mais polido no futuro. O jogo se saiu superbem, mas não vamos viver das glórias do passado, pois existem muitas coisas que podem ser adicionadas ao jogo. E o multiplayer foi uma área que quisemos expandir massivamente”, revela Hood. “F1 2010 ofereceu uma boa experiência singleplayer, mas o multiplayer só possuía os comandos fundamentais. Queremos que mais pessoas joguem juntas e se enfrentem no jogo deste ano.”

Então, pelo que entendemos, o título não vai ser a Codemasters colocando novos carros e pistas e puxando a alavanca “fazer jogo”? De acordo com Hood, não: “F1 2011 está muito longe de ser um update de temporada, vai trazer um pacote de melhorias e coisas novas!”. Pelo que jogamos na E3, essa promessa é real.

KERS **▶** Com a entrada da tecnologia KERS, o veículo tem um ganho de potência extra ao sair da curva. É um artifício que pode definir a corrida

Entrevista Stephen Hood, Chefe de Design Formula 1 – 2011



D&T F1 2010 foi considerado um dos grandes simuladores da atualidade, como manter a novidade na versão 2011?

SH Nosso objetivo não é focar apenas em atualizar os times, os pilotos e colocar as novas pistas. Queremos mais. Nós temos a base do F1 2010 e estamos na fase legal em que podemos dizer: “O que nós queremos adicionar à série? O que os fãs têm pedido?”.

D&T E qual é o pedido mais importante que foi atendido?

SH Multiplayer com tela dividida. Também adicionamos um campeonato cooperativo. Um dos focos da Fórmula 1 é o trabalho em equipe, então você e um amigo poderão dirigir pela Ferrari, McLaren... e tentar a sorte com uma equipe por uma temporada, com novidades e melhorias, lutando para se tornar o piloto número 1 da equipe. Para isso, tivemos que aumentar o número de carros online. A versão passada suportava 12, agora temos 24 carros online, dos quais 16 jogadores humanos e 8 controlados pela I.A.

D&T Jogadores menos experientes têm medo do multiplayer online...

SH Percebemos que novatos



ASAS PRA SAIR DO CHÃO

Se você ainda está confuso sobre como funcionam as asas móveis, saiba que elas se "abrem" na horizontal, permitindo que

o ar passe por elas. Isso reduz a pressão sobre os pneus traseiros, o que significa que você não vai querer usar o sistema

na curva. Na reta, dá um potencializada de 80 cavalos no motor, aumentando a aceleração e a velocidade máxima.

PNEUS ESFARELADOS

Em 2011, a Fórmula 1 mudou dos pneus Bridgestone para os Pirelli. O que poderia parecer uma mudança trivial, a princípio, acabou mudando toda a dinâmica das corridas. Os novos compostos duram bem menos e sofrem grande perda de aderência depois de poucas voltas. Seria uma surpresa se os malucos por F1 da Codies Birmingham não tentassem simular isso. Então, espere se encontrar lutando contra pneus desgastados se um pit-stop não for bem planejado por sua equipe.

PNEUS ▶ A durabilidade dos pneus (agora só Pirelli) faz toda a diferença na estratégia. Eles duram menos e, desgastados, perdem a aderência

não gostavam de disputar com jogadores viciados, por isso, adicionamos divisão por salas no multiplayer.

D&T Quais são as novas para os pilotos solitários?

SH Aprimoramos aspectos do modo carreira e criamos uma área antes do pódio. Se você terminar a prova entre os três primeiros, verá o seu piloto comemorar no carro, com os companheiros de equipe. São coisas que você vê na TV, inseridas no jogo. As entrevistas após as corridas foram mantidas, mas você terá um retorno das suas ações. Em F1 2010, ao dar entrevistas, o jogador não sabia o que a imprensa achou da sua resposta. Em F1 2011, haverá manchetes de jornais e artigos escritos sobre você. Por isso, quando você fizer uma declaração ou culpar seu time por um resultado ruim, o resultado disso será estampado nas manchetes.

D&T Os fãs de simuladores esperam mudanças na física e na atualização das regras.

SH Nós estamos trabalhando na direção em si, mudando a física. Melhoramos a suspensão, os modelos de pneus e os cálculos ligados ao carro. F1 2011 possui uma sensação maior de simulação, mas sem ser mais

difícil, apenas mais envolvente. Você vai sentir o que está acontecendo com os pneus conforme correr. Há também as novas regras e bases. Há o KERS, que permite um tipo de ganho de potência ao sair de uma curva. É um novo recurso que vimos ser usado com bons resultados. Além disso, há o DRS, que é o sistema de asa traseira móvel. Ele poderá ser usado a qualquer momento no treino e classificação. Você vai até sentir vontade de usá-lo cedo demais na saída das curvas para ganhar uma estabilidade.

D&T Como funcionam as mudanças climáticas?

SH Há nuvens dinâmicas. Em vez de o jogador ficar se perguntando se o clima vai mudar, basta olhar para o céu e ver as nuvens se formando.

D&T A classificação não informava detalhes sobre os tempos dos adversários...

SH Em F1 2010, a simulação se restringia às habilidades dos pilotos, mas eles passarão a correr usando habilidades específicas. A I.A. se ajustará nos níveis mais difíceis. Não precisamos mais fingir, pois tudo será competitivo e feito de maneira realista pela simulação. Além disso, toda informação que você receber na corrida será importante. Em F1 2011, é possível ver a distância para o piloto da frente e receber dados da equipe sobre o seu



ASAS MÓVEIS ▶ Com um toque de botão, você pode acionar e retrain a nova asa móvel traseira, mas isso aumenta o desgaste dos pneus


desempenho, quais tempos precisa alcançar.

D&T E sobre a estratégia?

SH Tudo está voltado para a estratégia, até informações como: "Se parar no pit-stop para trocar os pneus, em qual posição você retornaria?". Então você pode ajustar a sua estratégia com base nesses dados. Você pode estar com um jogo de pneus diferentes do piloto à sua frente; e os seus engenheiros sabem disso e sabem qual deveria ser o seu

ritmo para ultrapassar o oponente. Você não sabe o que vai acontecer na corrida até os momentos finais. No ano passado, ao garantir a ponta na primeira curva, você podia pensar que poderia segurar até o fim da corrida. Agora, é muito mais importante apostar em estratégias e táticas.

D&T Os brasileiros podem esperar F1 2011 em português?

SH Muitas pessoas têm pedido por uma versão em português, talvez por conta do sucesso do último jogo no País. Nós conversamos sobre isso, mas ainda não queremos fazer um anúncio oficial, mas estamos muito interessados. A pista de Interlagos é uma das nossas favoritas. É fantástica para correr, inclusive na chuva. Será um grande jogo para nós e achamos importante servir todos os territórios. 



ANIMAÇÃO ▶ Ao emprestar a tecnologia Player Impact de FIFA 12, os soldados ganharam movimentação mais fluída, variada e capaz de convencê-lo do realismo militar das tropas

Battlefield 3

LANÇAMENTO
Novembro 2011

A guerra dos FPS vai tomar novos rumos com o padrão que Battlefield vai impor

Desde que *Call of Duty* dominou o mundo dos FPS, em 2007, ninguém conseguiu fazer um jogo que pudesse fazer frente a esse destruidor de recordes de vendas. Isso até *Battlefield 3*.

Battlefield 3 tinha a maior fila da E3 e o que estava disponível era a demonstração do modo multiplayer, com suporte a 18 jogadores. O modo de jogo era o Rush, conhecido de quem jogou *Bad Company 2*: um time deve completar um objetivo em uma parte do mapa e, assim, abrir a próxima área da fase com outro objetivo, enquanto o outro time tenta impedir o avanço. O mapa em si era gigante e começava num parque, entrava em uma estação de metrô e saía do outro lado, tudo devidamente detalhado em áreas

abertas sem nada por perto.

Os cenários cheios de detalhes são a razão de a tecnologia Frostbite 2 brilhar. Enquanto nós forçávamos caminho pelo parque, o time adversário ficou acuado, com um sniper maldito atrás de uma barricada, limpando uma pequena ponte de qualquer um que tentasse passar por ela. Em um esforço de alguns caras do nosso time (talvez alguns dos designers do jogo, que estavam ajudando), a ideia passou a ser destruir todas as barricadas na frente até os malandros não terem mais onde se esconder. Problema resolvido!

Aliás, atirar sem realmente querer acertar o inimigo é um ponto de grande importância em *Battlefield 3*. Uma novidade é o fogo de cobertura, quando você



KABUM ▶ Os cenários destrutíveis são 75% da graça. Por que encarar um inimigo diretamente se você pode derrubar um prédio sobre ele?

atira a esmo em direção ao inimigo apenas para um companheiro passar sem ser atingido. Ao fazer isso, seu oponente ficará com uma interferência incômoda na tela e, caso alguém consiga matá-lo, você ganha pontos pela ajuda.

Battlefield 3 é superior em muita coisa. Os gráficos não podem nem ser comparados aos de

qualquer outro FPS com temática moderna, estão muito à frente da concorrência – não só pelos efeitos de luz e animações, mas pela realidade transmitida pelos ambientes totalmente destrutíveis da engine Frostbite 2.

É como se a EA pegasse tudo o que tem de melhor em todos os seus jogos e colocasse em *BF3*, fazendo todos os esforços para entregá-lo melhor jogo possível. A animação dos personagens usa a tecnologia Player Impact de *FIFA 12*. O game terá o Battlelog, que irá comparar estatísticas com seus amigos, inspirado no Autolog de *NFS Hot Pursuit*.

99% DE POTENCIAL DE SUCESSO

PREY 2 PS3 (DISCO)

GÊNERO FPS PRODUTORA HUMAN HEAD STUDIOS DISTRIBUIDOR BETHESDA



LANÇAMENTO Novembro 2011

Call of Duty Modern Warfare 3

Enquanto *Battlefield 3* mostrou combate multiplayer, *MW3* ficou só nas fases do modo História e elas não podiam ser jogadas. Enquanto tudo o que acontecia em *BF3* era dinâmico e "real", as fases de *MW* ainda seguem o mesmo modelo roteirizado de sempre, com cenas fantásticos, porém menos autênticas. Na fase Hunter Killer, por exemplo, a sucessão de loucuras que acontecem quando você emerge do oceano e dá de cara com a guerra em uma praia de Nova York é espetacular.

O estilo de ação continua "estamos em um time, mas cada um para o seu canto", então a porção cooperativa está na volta do modo Spec Ops, em que dois jogadores passam juntos por cenários com missões específicas. Junto desse modo mais tradicional ainda há o Survival, em que ondas de inimigos não param de chegar e você deve sobreviver o máximo possível – parecido com *Zombies de Black Ops*, mas com inimigos infinitos.



ELITE - O serviço Elite foi anunciado para o modo online de *MW3* e vai oferecer estatísticas de combate, vídeos, rede social e premiações para jogadores pagantes



XERIFE ▶ Muito mais do que um FPS comum, aqui você vive em uma cidade aberta e pode optar entre caçar a escória ou interagir de forma mais pacífica com outros seres

Prey 2

LANÇAMENTO 2012

Surpreendentemente, um dos melhores jogos que vimos na E3

Não tem nada a ver com o primeiro *Prey*, no qual o herói era um índio entrando por portas que pareciam órgãos sexuais. Aqui, você controla um ex-agente americano que estava em um avião abduzido por alienígenas. Muito tempo depois, ele acorda no planeta deles, sem saber o que aconteceu. Para sobreviver, você acaba virando um "xerife" caçador de recompensas em um mundo por onde passa toda a escória da galáxia.

É uma mistura de *Blade Runner* com *Velho Oeste*, e a cidade (uma das várias) é bem vertical, cheia de abismos e plataformas. Para andar de

forma eficiente pela cidade, seu personagem é ágil e seus movimentos lembram bastante os de Faith em *Mirror's Edge*. Isso se reflete também nos combates.

Atirar em *Prey 2* parece algo fantástico. Você pode mirar enquanto está pendurado, escorregar enquanto atira e fazer peripécias que fluem bem.

Esses momentos de ação podem acontecer em qualquer lugar. *Prey 2* não é um jogo de tiro em corredores, como é a norma. É um game com mundo aberto, onde você vai para onde quiser, faz as missões principais ou se distrai com atividades paralelas e toma suas próprias decisões.

Os produtores dizem que há três opções para lidar com os



HERÓI VERSÁTIL - Protagonistas são travadões em FPS. Errado! Aqui, você pode correr, escalar e pendurar enquanto troca tiros

indivíduos no jogo: conversar, ameaçar ou atirar. Já a reação a isso pode ser bem variada. Alguns vão correr de você, outros ameaçam de volta, outros se matam. A ideia é criar um mundo que "respira sozinho" e que cada habitante pareça ter uma vida não programada.

É difícil convencer você, leitor, do que vimos na apresentação de *Prey 2*. Explicações não passam a incrível atmosfera ou a fluidez de trânsito e combate do game.

90 DE POTENCIAL DE SUCESSO



TRAILER

D&T
VIDEO

UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION ▶ PS3 (DISCO)

GÊNERO AÇÃO ▶ PRODUTORA NAUGHTY DOG ▶ DISTRIBUIDOR SCEA



ABSURDO ▶ Esta cena não é um vídeo para assistir, mas o jogo rodando. Sua tarefa é pular nos veículos em alta velocidade e achar um meio de invadir o avião que vai decolar

Uncharted 3

LANÇAMENTO
Novembro 2011

A marca mais querida do PlayStation 3, evoluída no multiplayer e na ação solo

Na E3, assistimos a demonstrações do modo História de *Uncharted 3* e testamos o multiplayer. O multi ainda é parecido com o de *Uncharted 2*, mas com opções novas de perks e algumas melhorias no combate corpo a corpo. Os personagens já não são mais únicos, ou seja, dá para ter mais de um Nathan Drake na partida, graças a um sistema de personalização em que você ganha roupas e acessórios para seu avatar. Os cenários parecem mais complexos e verticais de modo geral, sem tantos campos abertos e com áreas favoráveis para os malditos snipers.

Uma novidade no sistema das partidas é o Power Play. É uma condição que, aparentemente, acontece de maneira aleatória

quando a vantagem entre os dois times começa a aumentar. No beta da PSN, haverá quatro tipos; mas na E3, o Marked Man estava ativado. Isso fazia alguém do time vencedor ficar marcado, e o outro time ganhava pontos para matá-lo. Entretanto, o time do cara marcado ganhava o dobro de dinheiro para cada inimigo derrotado.

Os Boosters (habilidades, como



ONLINE ▶ As habilidades especiais do multiplayer evoluem o personagem e servem como incentivo para jogar cada vez mais... E melhor

os perks de *Call of Duty*) voltam com diferenças. Quanto mais tempo você passar equipado com um Booster, mais experiência ele acumula e, assim, se torna uma versão mais eficiente.

Já na história principal, fomos agraciados com duas partes. Em uma delas, Nathan Drake está em um navio em meio à chuva. O visual é inacreditável, não só pela qualidade gráfica, mas por toda a complexidade do lugar. O barco balança e tudo se mexe de acordo. Isso impressiona mais quando Drake vai para a parte inferior e água começa a entrar no navio. Todo o líquido é jogado pelo cenário em tempo real e Drake tem que nadar, se livrar de objetos e fugir, tudo empolgante, embora o jogo precise de uns quick time events para manter tudo no lugar.

Por isso mesmo, a segunda fase mostrada é uma das melhores do evento, com Nate quase caindo de um avião. Drake usa um carro para se aproximar de um avião que está para decolar, após a perseguição sob as asas do veículo, então pula no trem de pouso e sobe por uma entrada. O mais sensacional é que nada disso é feito com quick time events, você precisa mesmo pular na hora certa e chegar até a saída – mesmo que não use muitos botões para fazer isso. No avião, rola uma batalha mano a mão fantástica e, tempos depois, vemos a parte de Drake quase caindo no deserto. Fantástico!

99% DE POTENCIAL DE SUCESSO



TRAILER

D&T VIDEO

RESISTANCE 3

PS3 (DISCO)

GÊNERO FPS

PRODUTORA INSOMNIAC

DISTRIBUIDOR SCEA



BICHO FEIO ▶ Com o planeta em poder da força alienígena Chimera, os humanos são obrigados a transformar lixo em armas para sobreviver ao inimigo e suas armas tecnológicas

LANÇAMENTO
Setembro 2011

Resistance 3

A série evoluiu, mas não conseguiu o destaque que busca

Resistance: Fall of Man é um bom jogo se você tiver paciência para passar das primeiras fases.

Resistance 2 prometia muito e decepcionou bastante, além de ter tido a infelicidade de ver seu multiplayer ser engolido por Killzone 2 meses depois. Por isso, é até estranho ver a Sony promover tanto Resistance 3,



FIM DA AMÉRICA ▶ Após a invasão alienígena, não existe mais lugar seguro para a humanidade. Agora, é lutar ou morrer, não há fuga

mais do que fez com Killzone 3. O game foi escolhido para vir junto do monitor 3D que a Sony vai lançar, isso para mostrar aos gamers que Resistance é uma série que ainda vale a pena. Pelo que jogamos na E3, R3 parece... mais um Resistance.

Na parte visual, o game mistura os estilos dos dois primeiros, com lugares desolados contrastando com grandes áreas de batalha intensa. Entre as cores 100% cinza de Fall of Man e o marrom total de R2, o novo jogo pende para o segundo, embora pareça ter uma variedade maior nos cenários e mais coisas acontecendo na tela. E vale uma observação: os televisores no evento da Sony após a coletiva estavam mal regulados e faziam o jogo parecer bem feio.

A parte importante em um jogo de tiro – sabe, aquela em que você atira nos outros – deixa uma impressão melhor que a de Resistance 2, em que, depois de um certo tempo, o ato de matar milhares de Chimeras se tornava meio chato. Certas sessões de tiro ainda são mais longas do que deveriam, porém as armas têm modos alternativos interessantes e se comportam diferentes, ainda mais com um novo sistema de personalização em que você pode mudar o tiro secundário.

Dá para ver que Resistance 3 está se mostrando um jogo bem competente para a série... Contudo, isso é suficiente? Talvez seja injusto, mas a impressão é a de que a franquia nunca vai "chegar lá", com tantos FPSs inovando incrivelmente por aí.



SABE BRIGAR? ▶ O inimigo pode ter a tecnologia, mas os humanos sabem improvisar com os punhos quando a munição acaba



ATIRADOR DE ELITE ▶ Entre as novas armas, estão a Mutator, que lança uma névoa biológica no inimigo, e o rifle sniper

65 DE POTENCIAL DE SUCESSO



TRAILER

D&T
VIDEO

BIOSHOCK: INFINITE ▶ PS3 (DISCO)

GÊNERO FPS

PRODUTORA IRRATIONAL

DISTRIBUIDOR 2K GAMES



SONGBIRD ▶ Elizabeth esteve presa em uma torre desde criança, vigiada por uma espécie de corvo robô chamado Songbird. Ele faz de tudo para levá-la de volta à torre, e ela parece ter uma relação complicada com o bicho. Songbird tem um grito feroz e consegue ser mais assustador que Big Daddy

LANÇAMENTO
2012

XCOM



Década de 1950, alienígenas estão invadindo a Terra e a nossa tecnologia é muito primária para enfrentá-los. Porém, você vai controlar um agente de um grupo secreto norte-americano que se encarrega de apreender armas e artefatos alienígenas para usar no esforço de guerra. Trata-se de um FPS com uma boa ideia, no qual você usa armas catastróficas e noções simples de estratégia para coordenar dois aliados e montar cercos e emboscadas. A ideia é boa, mas os inimigos pareciam burros demais na apresentação que vimos.



CONVENIENTE ▶ Ficamos bobos ao assistir que os aliens não sabem usar bem suas armas, já que elas ficam várias vezes mais letais nas mãos humanas



Bioshock Infinite

Tão surpreendente quanto o primeiro Bioshock

No que se refere à trama, apenas o importante: *Infinite* rola em Columbia, 1912, uma cidade no céu, sustentada por balões; uma forma itinerante de mostrar os avanços dos EUA para o mundo. Entre um conflito idealista entre dois grupos locais, você controla Booker DeWitt, contratado para aparecer lá e resgatar uma tal de Elizabeth. Logo, você descobre que o pessoal de Columbia é doido e que Beth tem poderes muito... especiais.

Fomos apresentados a alguns dos poderes de Elizabeth e ao uso dos Skylines. Estes são trilhos que ligam todas as partes da cidade. Antes

eram usados para transportar contêineres, mas na atual situação, todo usam os Skylines para se mover rapidamente pela cidade. Você pode se pendurar, pular de um para outro a qualquer momento, e a sensação é a de uma montanha-russa. Agora, imagine andar nisso enquanto atira em inimigos. Combates acontecem em qualquer parte de Columbia e podem ser levados a qualquer lugar, mas nem todos são inimigos.

Vimos Booker passar por uma local onde um carteiro seria executado. A situação poderia se desenrolar de várias maneiras, mas Booker resolve se intrometer. "Ele não fez nada, é só um carteiro!" Instantaneamente o pessoal fica louco e até um dirigível começa a atirar mísseis.

Os poderes de Elizabeth foram o ápice da apresentação. Sabíamos que ela consegue puxar ou mandar

objetos para outras dimensões. Em certa parte, ela vê um cavalo ferido e, por não dominar seus próprios poderes, acha que pode curá-lo. Ao criar a fenda para outra dimensão... ela e Booker vão parar em 1980! Há um cinema com "A Vingança de Jedi" em cartaz e um carro de polícia quase os atropela, quando Elizabeth volta a Columbia. Imagine o que pode ser feito com essa ideia tão aberta.

A relação dela com Booker vai se desenvolver rapidamente, e a união deles é de única e exclusivamente escapar da cidade – pelo menos no início. Enquanto ela descobre seus poderes, Beth e Booker passarão por várias situações como a do carteiro, mas ela não age como uma consciência, tentando te convencer a fazer a coisa certa. Aparentemente não há lado certo nessa história, ela é tão alheia a isso quanto você.

90% DE POTENCIAL DE SUCESSO

child of eden™

*O primeiro shooter multi-sensorial de Tetsuya Mizuguchi.
Já disponível nas lojas!*

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

L

Não há inadequações

Livre para todos os públicos

XBOX 360

XBOX LIVE

KINECT
for XBOX 360



PS3
PlayStation 3



PlayStation Move

NERVES

DISTRIBUIDORA OFICIAL DE GAMES



UBISOFT

© 2010 Ubisoft Entertainment. Todos os direitos reservados. Child of Eden, Ubisoft e o logo da Ubisoft são marcas registradas da Ubisoft Entertainment nos Estados Unidos e/ou outros países. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, KINECT e os logos Xbox são marcas registradas do grupo de empresas Microsoft e são usados sob licença da Microsoft. "PlayStation" e o logo "PS" Family são marcas registradas comerciais e "PS3" é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc. O logo PlayStation Network é uma marca de serviço da Sony Computer Entertainment Inc.



ENTREVISTA

D&T
VIDEO

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM ▶ PS3 (DISCO)

GÊNERO RPG ▶ PRODUTORA BETHESDA ▶ DISTRIBUIDOR BETHESDA

LANÇAMENTO
Novembro 2011



SELVAGENS ▶ O encontro com dragões é aleatório. Eles vivem suas vidas, dormem em cavernas e, com sorte, você os verá caçarem um animal que você estiver enfrentando

The Elder Scrolls V: Skyrim

De tirar o fôlego, uma nova geração de RPGs

Antes de respeitar dragões e gigantes, faça reverência ao novo motor gráfico da Bethesda: o Creation Engine. Os gigantes, porém vazios, cenários de *Oblivion* e *Fallout* pertencem ao passado. No instante em que sentamos para assistir à apresentação VIP de *Skyrim*, com cerca de 15 minutos de gameplay, fomos arrebatados por cenários grandiosos e com detalhes minuciosos tanto em áreas internas quanto externas, em belos castelos e escuras cavernas, florestas densas, paisagens que não vimos com tamanha riqueza em qualquer outro jogo. Texturas em alta resolução, efeitos de luz dinâmicos, partículas no ar, reflexos... Os RPGs da Bethesda são famosos por seus universos complexos e liberdade sem fim de

ação e escolha e, agora, por serem tão belos quanto os FPSs atuais, gênero que mais zela pela inovação gráfica. E os produtores prometem: todos os cenários são construídos à mão; uma caverna nunca será igual a outra.

Para entrar neste mundo, você escolhe uma raça entre as dez possíveis. Essa escolha não é uma camisa de força que vai prendê-lo a uma determinada linha de poderes, você poderá acessar as habilidades de outras classes conforme quiser em um sistema de evolução mais livre, que passeia por grades de perks e habilidades que resultam em centenas de tópicos a escolher. E você vai crescer em poder conforme destruir criaturas.

Com os botões L2 e R2, você usa os braços esquerdo e direito, onde

pode equipar espada e escudo, ou magias. Equipe uma mesma magia nas duas mãos e ela ganhará uma nova forma e eficiência. Você é livre para equipar o que quiser nas mãos e as possibilidades são inúmeras.

Os combates realmente são dignos de uma aventura épica. O seu personagem urra ao evocar uma magia, os golpes têm uma sensação de impacto visceral, há seres que deixariam J.R.R Tolkien orgulhoso e... dragões. A sala calou-se quando o produtor conduziu seu personagem ao topo de uma torre e, para derrubar um dragão, conjurou uma tempestade. Como um deus nórdico, ele gritou e não gerou uma magia simples, mas uma tempestade que transformou o clima de todo o mundo visível e abateu o dragão com relâmpagos gloriosos.



TENHA CUIDADO ▶ Além de cuidar de suas próprias vidas, as pessoas são influenciadas por suas ações. Seja mau e elas podem planejar vinganças

Grandiosa também é a vida no mundo. Um novo sistema de I.A. faz com que as pessoas, animais e seres vivam suas vidas e não fiquem parados à espera da sua interação. Saímos da apresentação abismados.

95% DE POTENCIAL DE SUCESSO



TESTE

D&T VIDEO

DARK SOULS

PS3 (DISCO)

GÊNERO RPG

PRODUTORA FROM SOFTWARE

DISTRIBUIDOR NAMCO BANDAI

LANÇAMENTO Outubro 2011



GRANDÕES ▶ Os chefes gigantes ainda são regra, só esperamos que a impressão de que eles são parecidos demais com os de *Demon's Souls* não se confirme

Dark Souls

LANÇAMENTO Outubro 2011

Aparentemente mais fácil, mas ainda com a alma de *Demon's Souls*

A pesar de a promessa ser de que *Dark Souls* seria mais difícil do que seu antecessor *Demon's Souls*, não foi isso que vimos por lá. Pode ser que a versão para testes na E3 tenha sido ajustada para não traumatizar jornalistas, mas o que jogamos foi um game no qual os inimigos não infligiam danos severos ao seu herói e não foi nada difícil chegar (e socar) ao chefe da fase, gárgulas que atacavam em dupla com uma tática parecida com a do demônio Maneater, de *Demon's Souls*. Além disso, há fogueiras espalhadas pelas fases, onde você pode repousar e recuperar sua preciosa energia.

No controle, quase não foi possível sentir mudanças, tanto que o sistema de esquivas e recuo para contra-atacar continua eficiente, o que denuncia que os inimigos não ficaram muito mais espertos. Eles realmente são capazes de segui-lo por distâncias maiores nos cenários, mas não parecem ganhar salários suficientes para fazer isso com empolgação. Nós encaramos um javali equipado com armadura cujo único ponto fraco era o seu... rabo. Não era preciso muita perícia para fazê-lo expor sua fraqueza, apenas se esconder atrás de um pilar e esperar ele "esquecer" da sua presença incômoda. Realmente, houve melhorias



INIMIGOS ▶ O design do vestuário de personagens foi o que mais evoluiu. Tanto inimigos quanto personagens impõem mais respeito

nos cenários, mais detalhados, mas só vimos ambientes muito parecidos com os castelos de Boletaria. É mais fácil notar a evolução no design de inimigos. *Dark Souls* parece só uma atualização de *Demon's Souls*, o que não deixa de ser boa coisa.

80 DE POTENCIAL DE SUCESSO

Silent Hill: Downpour

50 DE POTENCIAL DE SUCESSO

Sem a trilha sonora marcante de Akira Yamaoka e cada vez mais ocidental, *Silent Hill* está distante de suas origens. Jogamos a demo do game e não houve um momento sequer de suspense digno ou de ansiedade por algum evento que pudesse assustar. Há uma cena criativa, na qual uma espécie de "buraco negro" persegue o personagem e tenta sugá-lo, mas a fuga é mais típica de ação do que de uma trama de suspense. E, uma vez nas ruas, mulheres zumbis esquisitas e frenéticas pulam em seu pescoço e pedem para tomar golpes de pá na cabeça... Nada tenso.

Downpour pode nos fazer desistir de *Silent Hill* de vez.



SEM MEDO ▶ A escuridão não é sufocante e não há neblina. Parece que o foco é tentar representar distúrbios psicológicos em cenários surreais





TRAILER

D&T
VIDEO

PES 2012 ▶ PS3 (DISCO)

GÊNERO ESPORTE ▶ PRODUTORA KONAMI ▶ DISTRIBUIDOR KONAMI



POSICIONAMENTO ▶ Além de procurar pela melhor posição em campo, os novos atletas de PES 2012 são menos frenéticos e favorecem um futebol mais tático e realista



LANÇAMENTO
Setembro 2011

FIFA 12

A nova temporada de FIFA promete mais realismo no impacto entre os jogadores. Não há mais toques sem consequências, graças a uma engine desenvolvida especificamente para isso.

Com relação à Inteligência Artificial, a EA pegou pesado ao criar um esquema que faz zilhões de cálculos por segundo e permite aos atletas "pensar" em qual a melhor jogada. Essa matemática leva em conta o posicionamento dos atletas, suas habilidades e seu porte físico. Traduzindo: a "visão de jogo" do Messi sabe que não adianta cruzar uma bola para o nanico David Villa. Por sua vez, o próprio David Villa se posicionaria na entrada da área para receber nos pés, pois essa é a sua especialidade.

Menu animado ▶ O novo menu deixou de ser estático e ganhou algumas animações bacanas. No fundo, é perfumaria que não tem utilidade prática



PES 2012

LANÇAMENTO
2011

Ainda não é um novo futebol, mas tem suas melhorias

Entre tantos jornalistas norte-americanos e europeus, PES 2012 parecia mais procurado pela imprensa brasileira.

Afinal, por causa do nosso amor pelo esporte, queremos acreditar que a série vai evoluir e voltar a oferecer um futebol de qualidade.

A aposta da vez está na busca por um nível de velocidade que não seja considerado "frenético" ou pouco realista para os atletas. Eles estão mais pesados, o que permite ao seu cérebro ter tempo

maior para analisar as jogadas e avançar rumo ao ataque. Como complemento a este ajuste, a Inteligência Artificial tenta desempenhar melhor o seu papel e faz com os jogadores que não estão sendo controlados se movimentem mais até achar brechas para receber a bola em melhores condições (ou para impedir o avanço de um ataque, caso você esteja na defesa). Em outro exemplo notável do teste, a linha de zagueiros não fica mais tão distante dos meios-campistas, assim como um lateral livre tende a correr para receber o passe na frente. Isso pode ajudá-lo a criar lances bonitos, que vão resultar em gols mais dignos de respeito;

e o melhor é que se trata de um sistema em que o jogador não precisa ser craque para fazer uso, pois tudo acontece de forma quase automática e sua aplicação resume-se a intuição.

Apesar desses ajustes, o game ainda tem cara de 2011 e, para quem não via motivos para deixar FIFA de lado, não vai trazer nada que ajude a mudar de ideia.

Ainda não há qualquer informação sobre novos licenciamentos, sobre quais times brasileiros estarão presentes ou se a narração e comentários continuarão com Mauro Beting e Silvio Luiz. É certo que a taça Libertadores da América estará presente entre os torneios oficiais.

70% DE POTENCIAL DE SUCESSO

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



ENTREVISTA

D&T
VIDEO

BATMAN: ARKHAM CITY ▶ PS3 (DISCO)

GÊNERO AÇÃO ▶ PRODUTORA ROCKSTEADY STUDIOS ▶ DISTRIBUIDOR WARNER GAMES

ESTILO ▶ Está ainda mais fácil dominar o tempo de resposta de golpes e contra-ataques para sair ileso de uma luta com mais de 40 capangas... E sem suar uma gota!!!

LANÇAMENTO
Outubro 2011

Batman: Arkham City

Mulher Gato rouba a cena durante o teste do game do vigilante de Gotham

A pós a provação heroica de encarar uma bela fila para jogar a demo de *Batman: Arkham City*, tivemos acesso a um dos títulos mais elogiados do evento.

A RockSteady quer surpreender com *Arkham City*. Já sabemos que o estúdio consegue fazer um ótimo jogo com um bom sistema de combate e ambientes muito convincentes. O que eles querem agora é expandir isso para um território muito maior e com uma porrada de opções extras.

O senso de escala do novo *Batman* é impressionante. Enquanto você cruza a cidade

pelos telhados, seja com seu gancho ou planando por aí com sua capa, você pode ver o centro de Gotham e a ilha de Arkham, desativada ao fundo, e isso diminui sua percepção. Quando você vai às ruas, porém, vê como tudo é enorme. Não há aquela sensação de ser um gigante na cidade, Batman realmente só ocupa o espaço de uma pessoa na rua. Isso deixa o ambiente mais intimidador, mesmo sendo muito maior que o Arkham Asylum.

A maior novidade mostrada na E3 foi exibida a portas fechadas, em uma salinha entre as estações de demonstração dos dois jogos do homem-morcego. Nós fomos lá para descobrir que era o teste da jogabilidade da Mulher Gato. Ela atravessa a cidade de um jeito diferente, obviamente, usando

seu chicote. As animações da vilã pulando pelos prédios é ótima, não dá a impressão de que é apenas um personagem extra – ela ainda é apenas uma atração à parte, equivalente a pouco menos de 10% do jogo e a maioria de suas missões é opcional.

Mulher Gato segue os seus próprios objetivos, cruzando o caminho de Batman poucas vezes e lida com inimigos não tão ativos na história principal. Seus recursos são um pouco mais limitados que os do morcego (que falta fazer um cinto), porém ela é bem mais rápida e eficiente nas esquivas. Ela tem habilidades diferentes do Batman e pode, por exemplo, andar livremente pelo teto. Isso a torna até mais furtiva que o personagem principal, e a demonstração envolvia

A Mulher Gato segue os seus próprios objetivos, cruzando o caminho de Batman poucas vezes e lida com inimigos não tão ativos na história principal

justamente esse tipo de aproximação contra os inimigos. Para abrir um cofre, a gata tinha várias maneiras para chegar às costas dos inimigos sem ser percebida, até mesmo roubando um cartão do bolso de um sem começar uma briga.

95% DE POTENCIAL DE SUCESSO

↳ Robin, personagem disponível apenas nos desafios especiais, terá golpes próprios

VERSÁTIL Além de adicionar diálogos marcantes (e quentes) com Batman, a Mulher Gato é mais ágil e tem habilidades sorrateiras úteis



LANÇAMENTO
2012

Gotham City Impostors



Gotham City Impostors é um simples "4 contra 4" composto por Bats e Jokerz, com sistema totalmente personalizável. Suas roupas e armas podem ser mudadas e isso afeta o seu personagem. Mais equipamentos deixam o personagem pesado, por exemplo, e as armas podem ganhar outras munições.

Você também pode adquirir diversos tipos de itens de suporte (destravados após chegar ao nível de experiência), como bumerangues e patins. Além de deixarem seu guerreiro mais veloz, há várias rampas nos cenários que podem ser usadas para grandes pulos. É uma bagunça competitiva.

ÚLTIMA MODA - Você pode usar marcas registradas de heróis e vilões para criar seu uniforme exclusivo. O resultado é um sarro!



UTILIDADES - Novos itens, truques e artifícios serão usados pelo homem-morcego

Depois de mostrar a moça, ainda havia a última surpresa: a rápida aparição do Pinguim. Depois de um discurso, ele liberou uma gangue de inimigos contra Batman. Grande mesmo, talvez maior que o corredor final de *Arkham Asylum*. Lutas como essa serão bem mais comuns em *City*, para que você possa usar todas as novas mecânicas que os produtores estão fazendo.

Tudo ainda é baseado em ritmo e contra-ataques, com comandos fáceis de executar e progressivamente complicado para manter o mesmo combo. Há muitas características e possibilidades em *Arkham City*, mais até do que esperávamos



(como prova a revelação de que Robin, personagem disponível apenas nos desafios especiais, também terá golpes próprios). Esse exagero é uma boa fórmula para superar seu antecessor.

TRANSPORTE RÁPIDO - Batman pode planar com sua capa e faz movimentos verticais para se manter no ar; muito parecido com o estilo de voo do Mario com a capa em *Super Mario World*



TRAILER

D&T
VIDEO

RAYMAN ORIGINS ▶ PS3 (DISCO)

GÊNERO AVENTURA ▶ PRODUTORA UBLART MONTPELLIER ▶ DISTRIBUIDOR UBISOFT

4 CARAS ▶ O modo coop parece ser uma bagunça igual a chamar amigos para dormir em sua casa. Será garantia de boas risadas e um elemento extra para o desafio

LANÇAMENTO
2011



Rayman Origins

Para os fãs de aventura, a melhor feita em décadas

Jogar *Rayman Origins* nos deixou felizes. MUITO felizes. Os jogos de aventura estão raros como micos-leões-dourados, ainda mais aqueles desafiantes, estilo plataforma, como nos bons tempos. Quando encontramos o estande de teste



DETALHES ▶ Cenas pitorescas como esta são comuns. Parece que a antiga promessa "o jogo é como um desenho animado" finalmente foi alcançada

de *Rayman Origins*, perdido e abandonado, logo pensamos que aquele trailer da E3 2010 só podia ter mostrado um produto acima da realidade. Puro engano. O jogo é uma obra de arte ímpar, com cenários desenhados à mão e uma quantidade obscena de detalhes. As pessoas que passavam achavam que nós estamos assistindo a uma cena em CG, mas era o jogo em tempo real. E isso vale para a fantástica animação dos personagens, que fazem caretas o tempo todo, gingham conforme andam, têm uma expressão corporal complexa para cada habilidade e, no caso dos inimigos, têm uma pose de morte diferente para cada ato.

Depois que os nossos olhos conseguiram se acostumar ao visual, foi a vez de perceber que

este jogo é bastante difícil, mas de um jeito desafiante. Há uma porrada de itens para coletar, desde os comuns que servem como pontuação até alguns especiais – estes estão sempre fora do caminho e exigem que você arrisque a vida de Rayman para coletá-los. E isso tanto nas fases normais quanto nas batalhas contra os chefões. Nós encaramos uma criatura gigante em um cenário vertical, no qual era preciso usar pulos duplos, planar com a hélice capilar do herói e quicar nas paredes para cair com precisão nas pequenas plataformas seguras; era vital ficar atento com caminhos alternativos (e arriscados) para ser recompensado com vidas e segredos. É uma aventura nos moldes antigos, uma beleza!

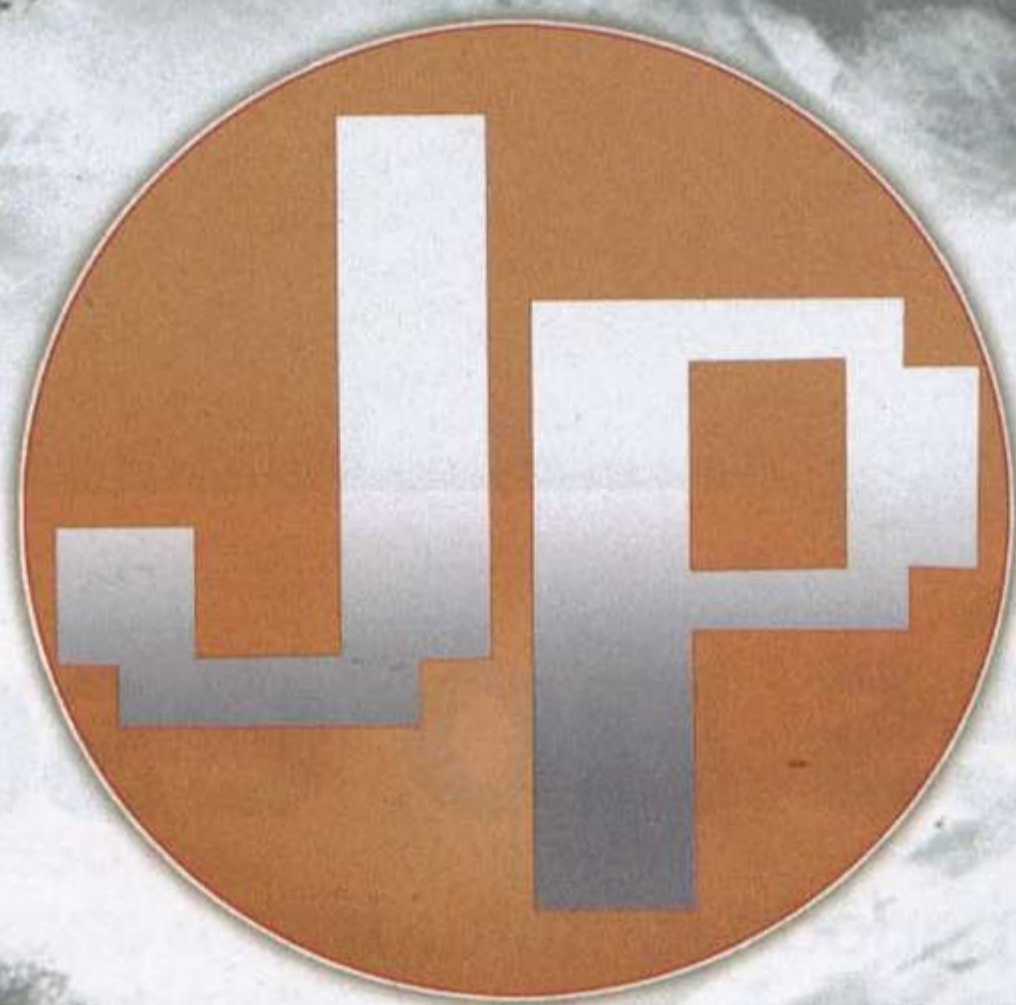


CAPRICHOS ▶ Explosões, efeitos de luz, reflexos, relâmpagos e riqueza de cores que só uma arte desenhada à mão oferece. Aprenda, Sonic

Infelizmente, a versão para testes não permitia jogar a aventura no modo cooperativo, que terá suporte a até quatro jogadores, e é o último detalhe que faz *Rayman Origins* parecer tão bom quanto um gigante da concorrência, *New Super Mario Bros*, lançado para Nintendo DS. Que venham mais aventuras!!!

99%
DE POTENCIAL
DE SUCESSO


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



TRAILER

D&T
VIDEO

TOMB RAIDER ▶ PS3 (DISCO)

GÊNERO AÇÃO ▶ PRODUTORA CRYSTAL DYNAMICS ▶ DISTRIBUIDOR SQUARE-ENIX



BAGACENTA ▶ Lara nunca estará com o visual impecável. Mesmo se você for perfeito no controle, a garota se suja e acaba ferida com ações "simples", como escalar um rochedo

Ninja Gaiden III



Ninja Gaiden mudou. Algo está errado quando você assume o controle de uma demo e, sem suar, completa a fase de primeira. Os dois *Ninja Gaiden* anteriores tratavam cada batalha como uma luta individual, capaz de matar seu ninja. Agora, a ação é simples, comum e frenética. Basta apertar botões no tempo certo e Ryu corta seus inimigos um a um, automaticamente, sem defesas para ele. Isso cria uma falsa sensação de poder, afinal, as execuções não são seu mérito. E há dezenas de inimigos por minuto, o que deixa tudo entediante. Isso não é *Ninja Gaiden*, tenha dó!



UMA DÁDIVA DOS NINJAS - Ao encher a barra de especial, basta esmagar o botão de ataque para fatiar tropas inteiras

Tomb Raider

Sufrimento e gemidos do começo ao fim

LANÇAMENTO
2012

Quando chegamos à salinha de exibição do novo *Tomb Raider*, ouvimos uma barulheira de coisas quebrando e gemidos esquisitos. Seria a sala errada, algum produto para adultos? Essa brincadeira ilustra um pouco um perigo que o novo *Tomb Raider* pode correr: ok, a nova Lara é mais humana, menos perfeita e vai penar para superar seus desafios, mas é necessário tanto sofrimento? Parece até fetichismo toda a provação que a garota passa ao apanhar de selvagens, ter o abdômen perfurado por uma barra de ferro, bater a cabeça em rochedos, quase perder o braço em escaladas e desgraças que não parecem ter fim. E isso sempre acompanhado de gemidos, gritos

e cenas de caos e azar infinitos. E experimente não concluir uma sequência de botões em um evento semiautomático e você assistirá a Fatalities dignos de *Mortal Kombat*. Não é à toa que a censura do game é para adultos.

No que diz respeito à aventura em si, parece haver muito mais enigmas e interação com os elementos ao seu redor. Em uma fuga na caverna, é preciso empurrar um barril explosivo na água, esperar a correnteza levá-lo até um obstáculo e mandar tudo pelos ares – de longe, ou uma daquelas cenas grotescas de morte vai deixá-lo amargo.

Parte do seu desafio é sustentar a heroína, achar comida e bebida para recuperar as suas forças; afinal, ela se machuca até mesmo com escaladas sem

qualquer acidente, tudo para buscar o realismo.

Com a ideia de mundo aberto, a sensação de exploração ganha novo poder. Ao sair da caverna na demonstração, não era difícil entender qual era a rota central a seguir; porém, um explorador mais dedicado pode se aventurar em áreas menos óbvias em busca de segredos e tesouro. Mas há um preço para isso: animais selvagens e homens sinistros estão ocultos à espera de Lara, e o sistema de mira não é mais automático, ou seja, prepare-se para aprender a usar um arco e flecha manualmente. Será uma aventura interessante.

70% DE POTENCIAL DE SUCESSO

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



TESTE

D&T
VIDEO

STREET FIGHTER X TEKKEN ▶ PS3 (DISCO)

GÊNERO LUTA ▶ PRODUTORA CAPCOM ▶ DISTRIBUIDOR CAPCOM



VISUAL ADAPTADO ▶ O estilo gráfico tenta se distanciar um pouco de SFIV, com um jeito estilizado, mas no fim das contas, pode ser descrito como um SFIV mais "sujo" ou... "feio"

LANÇAMENTO
2012

Street Fighter III



Honrando o subtítulo, a parte online de *Street Fighter III 3rd Strike Online Edition* usará o GGPO, código feito para que games rodem sem lag em partidas online. Tirando filtros gráficos, o game é idêntico à versão de arcade, sem mudanças no equilíbrio dos personagens. Apenas problemas que faziam o jogo travar foram consertados e até pequenos bugs em alguns golpes continuam intactos – algo que os puristas vão comemorar, pois até a última versão do game, lançada no Play 2, tinha leves mudanças.

Há mais de cem desafios, que vão desde tutoriais até específicos, como o famoso "EVO Moment 37", em que Daigo Umehara deu parry no super da Chun-Li de Justin Wong na final do mundial de 2002.



PS STORE ▶ Street III será vendido na loja virtual do Play 3 e trará combates agressivos e hardcore. Seja honrado e jogue sem filtros gráficos

LANÇAMENTO
2011

Street Fighter x Tekken

E quem apostaria que isso daria uma luta das boas?

Street Fighter IV pode ter revivido o gênero dos jogos de luta, mas isso não significa que todos andam fazendo games tradicionais de luta por aí. Até o lançamento de *Marvel vs Capcom 3*, até mesmo a Capcom só tinha SFIV como um game realmente novo. Com *MvC3*, veio a mensagem de que este é um mercado viável e, agora, podemos esperar vários produtos novos. Depois de jogar o game na E3, podemos dizer que não há com o que se preocupar – a fórmula deu certo.

As técnicas dos personagens de *Tekken* foram transportadas para o sistema 2D sem muitas perdas e nenhum deles ganhou hadoukens ou coisa parecida. Todo o sistema é uma mistura de *Street Fighter IV* com *Tekken Tag Tournament*. Você escolhe dois personagens e pode

trocá-los em qualquer momento durante a luta, porém, basta que um deles perca toda a energia para o round acabar. É possível trocar de personagem no meio de um combo e continuar com o outro, como em *Tekken Tag*. De SFIV, vem quase todo o resto, como os golpes EX, a barra de super (mas nada de Ultra) e outras características mais comuns aos games com jogabilidade 2D. O bom é que isso funciona bem para os personagens das duas séries com um único sistema de luta, sem precisar de diferenças como os Grooves de *Capcom vs SNK 2*.

A demo tinha 14 personagens disponíveis e, devido à falta de experiência de todo mundo, o que mais se via eram Ryus, Kens e Kazuyas. Ver os lutadores de *Tekken* dando voadoras é estranho no começo, mas basta

ver alguns de seus combos característicos começarem a aparecer – e eles precisam de apenas quatro botões, como se fosse *Tekken* mesmo – e tudo faz mais sentido (embora ver King fazendo sequências de agarrões em 2D seja totalmente bizarro).

Isso trouxe foi uma aparente superioridade aos lutadores da série da Namco nesta versão. Fazer combos facilmente sempre será mais vantajoso que soltar hadoukens e afins. É cedo para conclusões, ainda mais agora que a Capcom já está com os sistemas prontos e pode se concentrar para que o equilíbrio seja uma atração, não um problema.

85% DE POTENCIAL DE SUCESSO

ALISTE-SE PARA ESTA BATALHA



16

NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 ANOS

Tema: Ação

Contém: Assassinato



TRAILER

D&T
VIDEO

FINAL FANTASY XIII-2 ▶ PS3 (DISCO)

GÊNERO RPG ▶ PRODUTORA SQUARE-ENIX ▶ DISTRIBUIDOR SQUARE-ENIX



TEMOS QUE PEGAR ▶ Noel é o estreador e agrega um novo valor à batalha: ele é capaz de recrutar monstros para lutar ao seu lado. São mais de 150 criaturas para capturar

LANÇAMENTO
2012

Final Fantasy XIII-2

Coleção de monstros e mais exploração para atender os reclamos

Falar dos problemas de *Final Fantasy XIII* é complicado, mas todos sabemos que o game teve várias falhas. *XIII-2* parece querer dar uma resposta aos que reclamaram de *FFXIII*, enquanto os desafia a voltar ao mundo que os decepcionou.



LIGHTNING, EXPULSA ▶ Na trama, todos pensam que a heroína morreu. Lightning não terá muito destaque na trama de *FFXIII-2*

E talvez esse convite de volta a Cocoon e Pulse não seja feito da melhor maneira, com uma demo em que você controla o novo personagem, Noel – um típico garoto estilo anime com roupas parecidas com as de Fang –, acompanhado de Serah, a irmã mais nova de Lightning. Depois do final de *FFXIII*, a situação em termos de personagens legais já não era das melhores... e colocar Serah no centro da ação não ajuda. De qualquer forma, dá para ver a atitude “viu, atendemos seus pedidos” no começo da demo, com um oponente gigante que lembra o Titan – que todo mundo queria enfrentar em *FFXIII*, mas não era possível. A luta é fácil (e segue igual a *FFXIII*, com Paradigms e Auto-Battles), mas logo depois vem a surpresa: há quick time

events nas batalhas (contra chefes, ao menos), geralmente mostrando Noel fazendo movimentos legais para acabar com os inimigos. Serah e Noel protagonizam o jogo. Serah está procurando por Lightning, que todos pensam estar morta. A maioria dos personagens do game anterior aparecerá, e Lightning terá um papel menor que sua irmã, dizem os produtores. Durante boa parte do game, você jogará apenas com a dupla, acompanhada pelo novo sistema de captura de monstros. Noel pode trazer inimigos que enfrenta para seu time e fazer com que eles lutem do seu lado. Serão cerca de 150 monstros, e eles ocupam o lugar de terceiro membro “oficial” de seu grupo constantemente. Mas a maior reclamação de *FFXIII* era sobre a linearidade e a

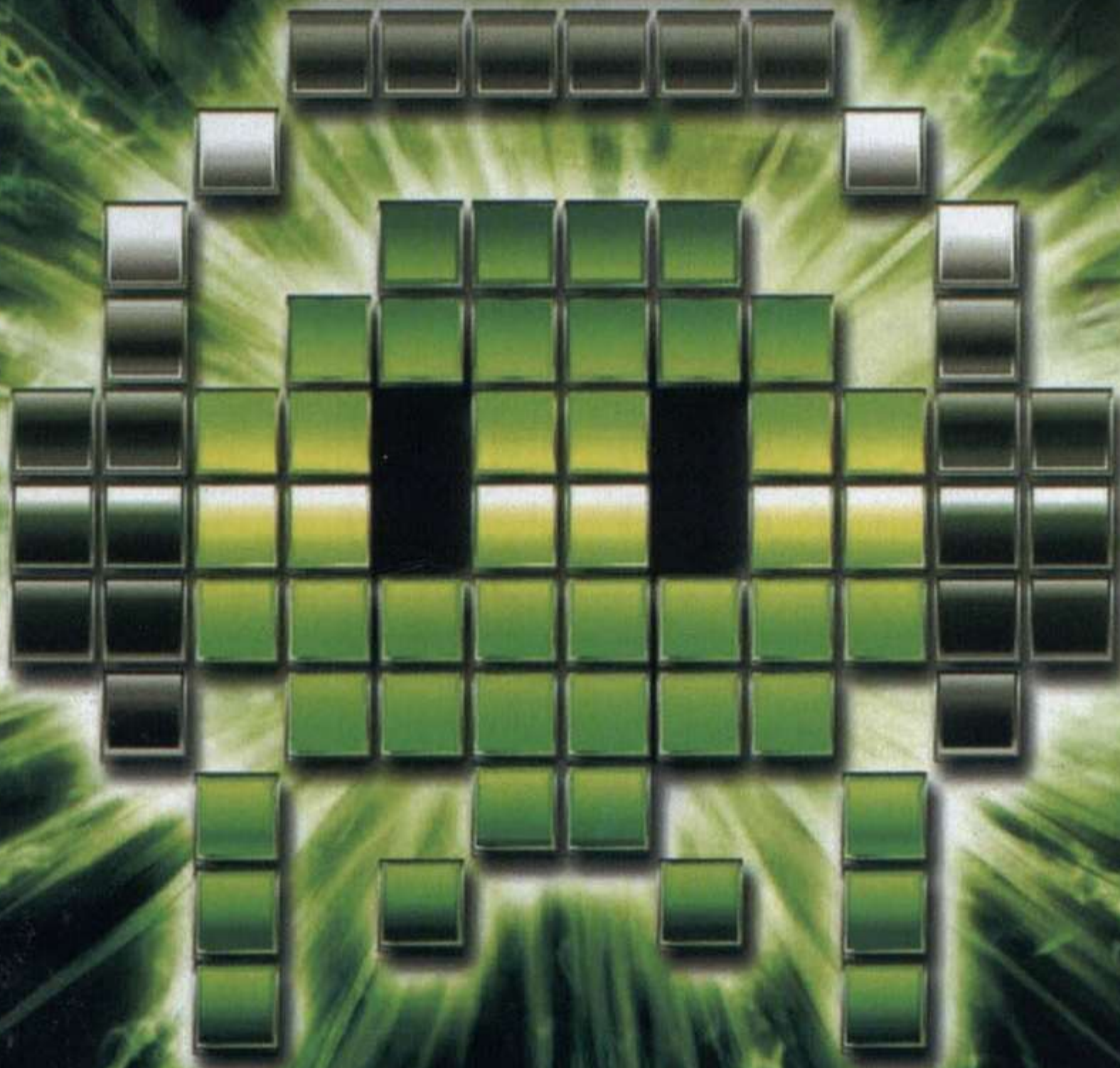
falta de exploração, e esta parece ser a principal mudança de *XIII-2*. A demo ainda era baseada em corredores estreitos e simples, porém, no final da missão, você podia escolher entre dois caminhos: tentar pegar um artefato que anulava o poder do inimigo gigante ou enfrentá-lo de frente. Essa escolha em particular não era bem uma escolha, pois o inimigo te mata com um só golpe. Porém, isso deixa clara a intenção (confirmada por Yoshinori Kitase) de colocar um New Game+ para que seus personagens recomecem a história mais fortes e escolham caminhos diferentes.

70% DE POTENCIAL DE SUCESSO



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

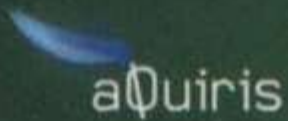
PATROCINIO



SECRETARIA
DE CULTURA

LEI FEDERAL DE
INCENTIVO
A CULTURA

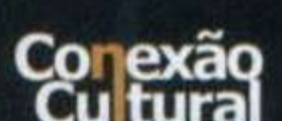
CO-PATROCINIO



APOIO PROMOÇÃO



REALIZAÇÃO





ENTREVISTA

STARHAWK ▶ PS3 (DISCO)

GÊNERO AÇÃO ▶ PRODUTORA LIGHTBOX INTERACTIVE ▶ DISTRIBUIDOR SCEA



COLÔNIAS ▶ Em um cenário de colonização espacial e guerra por recursos naturais, você participa da batalha pelo domínio da Energia Rift, vital para a evolução tecnológica

Starhawk

LANÇAMENTO
2012

Ação dinâmica e construção de unidades em tempo real

Continuação de *Warhawk*, *Starhawk* transformou-se em um game de ação em terceira pessoa com elementos de ação e um grande foco no combate online. Ainda assim, haverá uma boa campanha offline com modo História para lobos solitários.

A campanha solo terá o recurso "Build and Battle", elemento de estratégia que permite mudar instantaneamente o campo de batalha conforme receber recursos à medida que destruir seus inimigos. Testamos a jogatina e esse novo recurso funciona assim: você está, bonito e faceiro no campo de batalha, frenético no combate, e decide construir uma unidade que traga benefícios bélicos; então aponta a área e o edifício é construído em tempo real, na sua frente, sem precisar parar de metralhar seu alvo para isso. Agora imagine diversos jogadores fazendo isso ao mesmo tempo, atirando e construindo, criando um caos que vai deixá-lo com vontade de abraçar os joelhos e ficar escondido atrás de uma caixa qualquer no cenário.

Com um botão, é possível comandar novos veículos, construir estruturas ou disparar armas especiais para completar as missões e destruir os inimigos. *Starhawk* é um jogo muito dinâmico, que valoriza a velocidade da luta e tenta evitar qualquer interrupção do ritmo de ação. Em um dos modos multiplayer, uma espécie de "capture a bandeira", cada time só pode construir 16 estruturas para compor o seu sistema estratégico (com a condição extra de que você não pode demolir uma estrutura que não é mais necessária para criar outra mais importante para um imprevisto de guerra).

O jogo conta com grande foco no multiplayer e, por isso, terá um sistema de comunidade online, torneios e rankings, suporte a



SIMCITY-WAR ▶ Edifícios são gerados em tempo real, durante a ação, sem interromper a batalha. Isso permite mudar a estratégia sem precisar pausar

clãs e a volta de alguns modos de batalha oriundos do primeiro jogo.

O multiplayer seguirá o rastro de seu predecessor, expandindo as possibilidades, já que inclui batalhas até 32 jogadores e 2 modos cooperativos online e offline para até 4 jogadores. Pelo que jogamos, parece divertido, mas leva um tempo para aprender.

75% DE POTENCIAL DE SUCESSO

Atropelador ▶ Além do combate "homem a homem", é possível controlar veículos e agregar novas estratégias ao combate

ASSASSIN'S
CREED™

ASSASSIN'S
CREED II

ASSASSIN'S CREED® BROTHERHOOD

A SÉRIE COM MAIS DE
29 MILHÕES
DE JOGOS VENDIDOS

ELEITO MELHOR JOGO PS3 - TROFÉU GAMEWORLD 2011

A PARTIR DE

59 R\$
90



CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

18

Assassinato
Crueldade

Não recomendado para
menores de 18 ANOS

Games for Windows

XBOX 360

XBOX LIVE

PS3

DISTRIBUÍDO POR

AC GAMES

DISTRIBUIDORA OFICIAL DE GAMES



UBISOFT™

© 2010 Ubisoft Entertainment. Todos os direitos reservados. Assassin's Creed, Ubisoft e o logo da Ubisoft são marcas registradas da Ubisoft Entertainment nos Estados Unidos e/ou outros países.

Microsoft, Xbox, Xbox 360, e os logos Xbox são marcas registradas do grupo de empresas Microsoft e utilizadas sob licença da Microsoft. A família de logos "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc.



TRAILER

D&T VIDEO

SSX ▶ PS3 (DISCO)

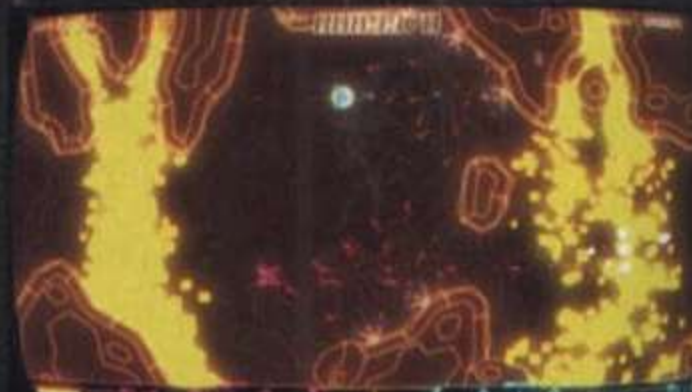
GÊNERO ESPORTE ▶ PRODUTORA EA CANADA ▶ DISTRIBUIDOR EA SPORTS



0324480

LANÇAMENTO 2011

Pixel Junk: SideScroller



A coleção *Pixel Junk* é um oásis de bons desafios entre tantos jogos fáceis lançados hoje em dia. Esta nova vertente simula os clássicos side scroller shooters. Obviamente, sempre com movimentação lateral, esta pérola pode ser jogada em dupla... Duas naves contra um inferno de inimigos com padrões de ataque, cuidadosamente planejados para destruí-lo.

Há três tipos de armas: metralhadora comum, mísseis teleguiados e poderosos lasers. Você deve coletar power-ups para evoluí-los individualmente e não se acomodar com apenas um, pois os inimigos comuns são poderosos e costumam ter certas fraquezas, que podem ser exploradas por determinada arma. Desafiante ao extremo!



BULLET HELL ▶ As formações dos ataques dos inimigos o desafiam a descobrir qual é o ponto fraco

LANÇAMENTO Janeiro 2012

SSX

Montanhas reais e perigos absurdamente convincentes

A série *SSX* esteve presente no ciclo do Play 2 desde o começo, lançada no mesmo dia que o console nos EUA. O ápice foi *SSX3*, 2003, o melhor snowboard até hoje. A volta de *SSX* vinha sendo pedida há anos.

O novo game volta a misturar um estilo casual dos personagens com o realismo das montanhas. E elas são tão realistas que a ideia é que elas sejam próximas de picos verdadeiros. A equipe entrou em contato com a NASA para conseguir leituras de seus satélites e ter acesso a dados dos maiores picos do mundo e criar as montanhas.

O primeiro lugar visitado na demo era o Kilimanjaro, o pico mais alto da África. A descida lembra os games anteriores, mas tudo está mais bonito. A neve usa uma

tecnologia gráfica exclusiva e nunca se espalha do mesmo jeito, reagindo em tempo real ao que acontece na partida.

São três modos de jogo, até então: *Race It*, *Trick It* e *Survive It*. *Race It* é corrida. *Trick It* é sobre manobras, com física e comandos um pouco mais relaxados para manter as combinações fáceis e divertidas. É possível executar as manobras no estilo de *skate*, com o analógico direito, ou no estilo *Tony Hawk*, com os botões frontais.

O mais empolgante foi o modo *Survive It*, que os produtores consideram como as "batalhas contra chefes". Cada montanha possui pontos críticos – onde a neve é instável –, responsáveis por deslizamentos em montanhas. O que o time está fazendo é deixar esses pontos críticos "ligados" nos

picos específicos do modo *Survive It* (e esses pontos são reais, estão nos dados dos satélites da NASA) e seu objetivo é chegar à base da montanha, o que é bem mais difícil do que parece. Passe por um dos pontos vermelhos e a neve começa a cair. Então, mais e mais neve aparece... e em pouco tempo você já terá uma avalanche descomunal na sua cola. A câmera se afasta até seu personagem ficar pequeno na tela, e chega um ponto em que você só o assiste caindo. Foi empolgante ver tudo aquilo acontecer e ficou claro que este modo é o único simulador deste esporte que existe. Aprovado!!!

90% DE POTENCIAL DE SUCESSO



GAMES MIX

WWW.GAMESMIX.COM.BR

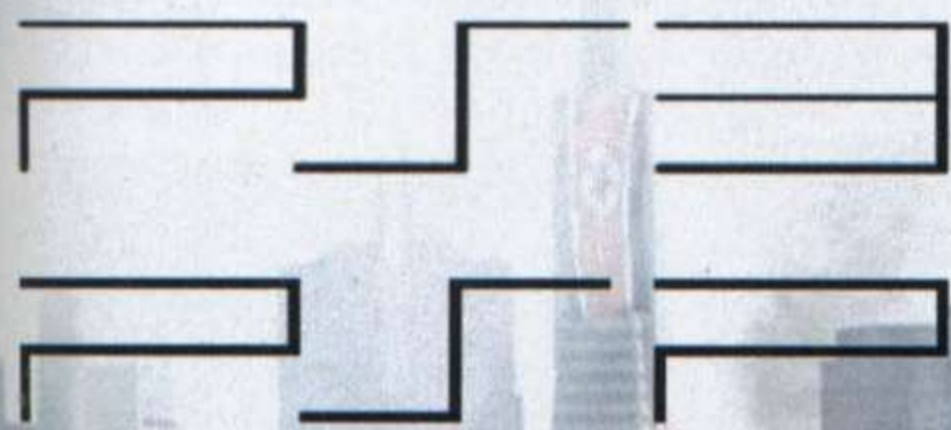
Tel. (11) 3223-6862

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

Somente para PlayStation

MOTORSTORM[®] APOCALYPSE



www.motorstorm.com

Distribuido 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.



ENTREVISTA

D&T
VIDEO

THE DARKNESS II

PS3 (DISCO)

GÊNERO FPS

PRODUTORA

DIGITAL EXTREMES

DISTRIBUIDOR 2K GAMES



DELÍCIA ▶ Os tentáculos de se alimentam de corações. Eles merecem esse "mimo", pois também ajudam na defesa e até arrancam portas de carros para usar como escudo

LANÇAMENTO
Outubro 2011

The Darkness II

Recompensas por massacres estilosos e mais poderes

Dois anos se passaram desde a vingança de Jackie Estacado pelo assassinato de sua namorada. Agora, chefe da família mafiosa Franchetti, ele enfrentará um grupo secreto chamado Brotherhood, que vai tentar, a todo custo, roubar seu poder sobrenatural, o Darkness (uma espécie de simbiose com

criaturas das trevas). E não espere pela mesma moleza do jogo anterior: agora, há inimigos com poderes também, alguns até mais fortes do que Jackie.

Os combates serão ainda mais sangrentos e a jogabilidade foi toda reformulada para otimizar as funcionalidades do Darkness. Além do básico manuseio de armas, Jackie pode usar seus tentáculos demoníacos para finalizar os inimigos das maneiras mais cruéis possíveis: cortar a vítima ao meio, rasgar seu corpo em pedaços, usar ataques especiais, interagir com o ambiente... Uma das técnicas mais usadas na apresentação era a capacidade de arrancar postes de luz pelas ruas e usá-los para empalar os adversários. Há bonificações

para os "estilos de execução", então, é recomendável variar o máximo possível. Os pontos são usados para destravar novas habilidades, como combinar ataques de arma de fogo alimentadas com poder sobrenatural, e enxergar e atacar através de paredes. Diante desta sede de novos poderes, os inimigos são mais espertos e agressivos, e abusam do uso da luz para anular os poderes de Jackie.

Além do novo visual, agora com cel-shading, com o objetivo de conseguir mais cores e ficar mais parecido com a versão original em quadrinhos da série, o que mais nos chamou a atenção são os pequenos demônios que acompanham Jackie. Eles têm personalidade

ABUSE DO PODER ▶ Combos são incentivados o tempo todo. Você pode arremessar inimigos para o ar e escolher entre várias execuções

própria e participam com comentários hilários, ao mesmo tempo que ajudam o seu "mestre" e humilham os inimigos.

Já que estávamos de papo com os produtores, perguntamos pela possibilidade de uma atualização com troféus para o primeiro jogo. A resposta foi evasiva, mas ficou claro que eles nunca vão gastar tempo com esse agrado para os fãs que jogaram no Play 3. Não custava nada tentar...



COMBINE ▶ Além de dois tentáculos sombrios, você pode atacar com uma arma em cada mão... E não precisa ser a mesma em cada uma

80 DE POTENCIAL DE SUCESSO

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

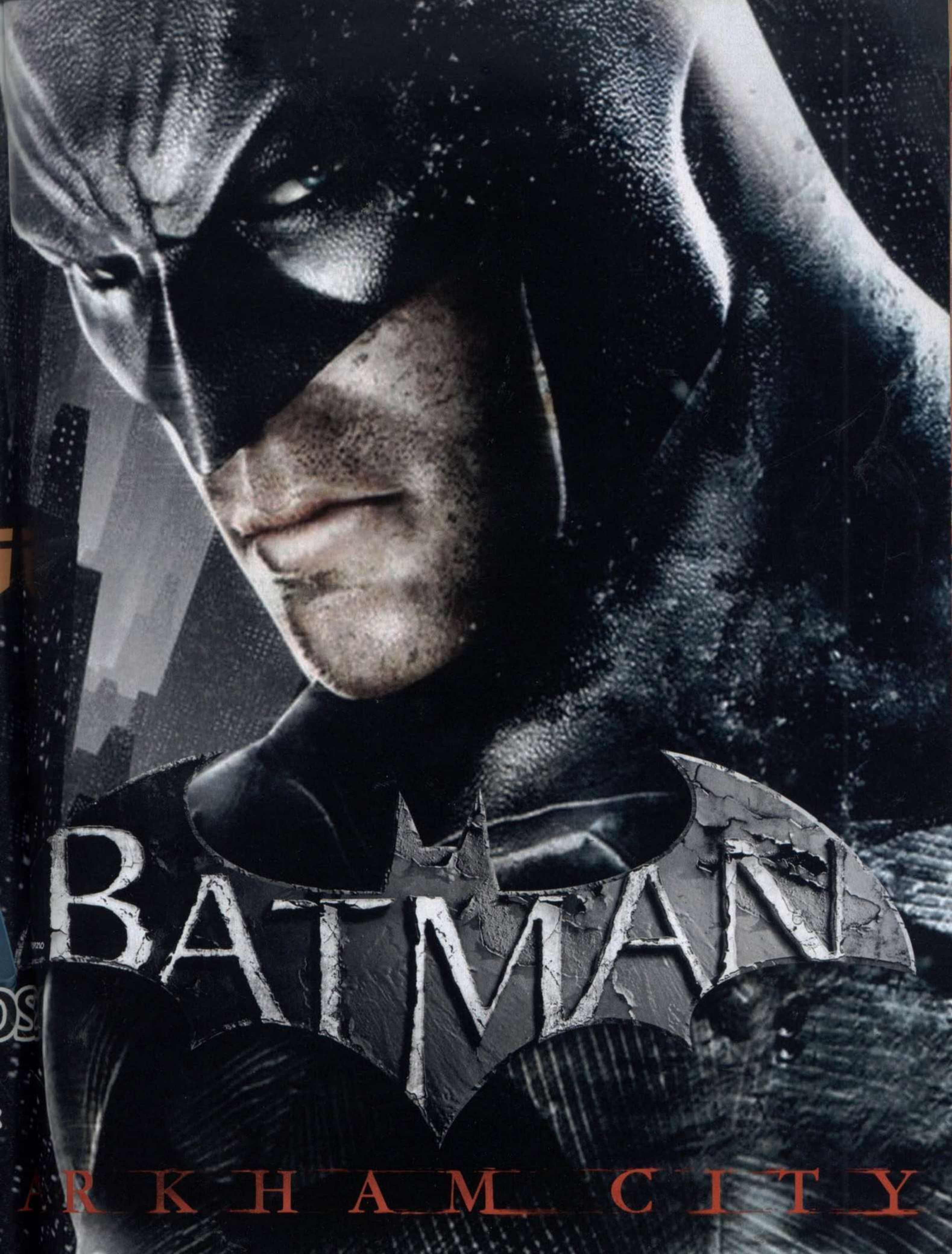


LOJA 1

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

LOJA 2

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



BATMAN

ARKHAM CITY

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

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

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.



Pombas



Placas de Explosão

SEGREDOS

São 29 pombas e 300 Placas de Explosão escondidos no game. Arranque este mapa para facilitar a consulta e corra até a página 76 para encontrar o detonado completo de inFamous 2

GARROTA PLAY

JULHO 2011





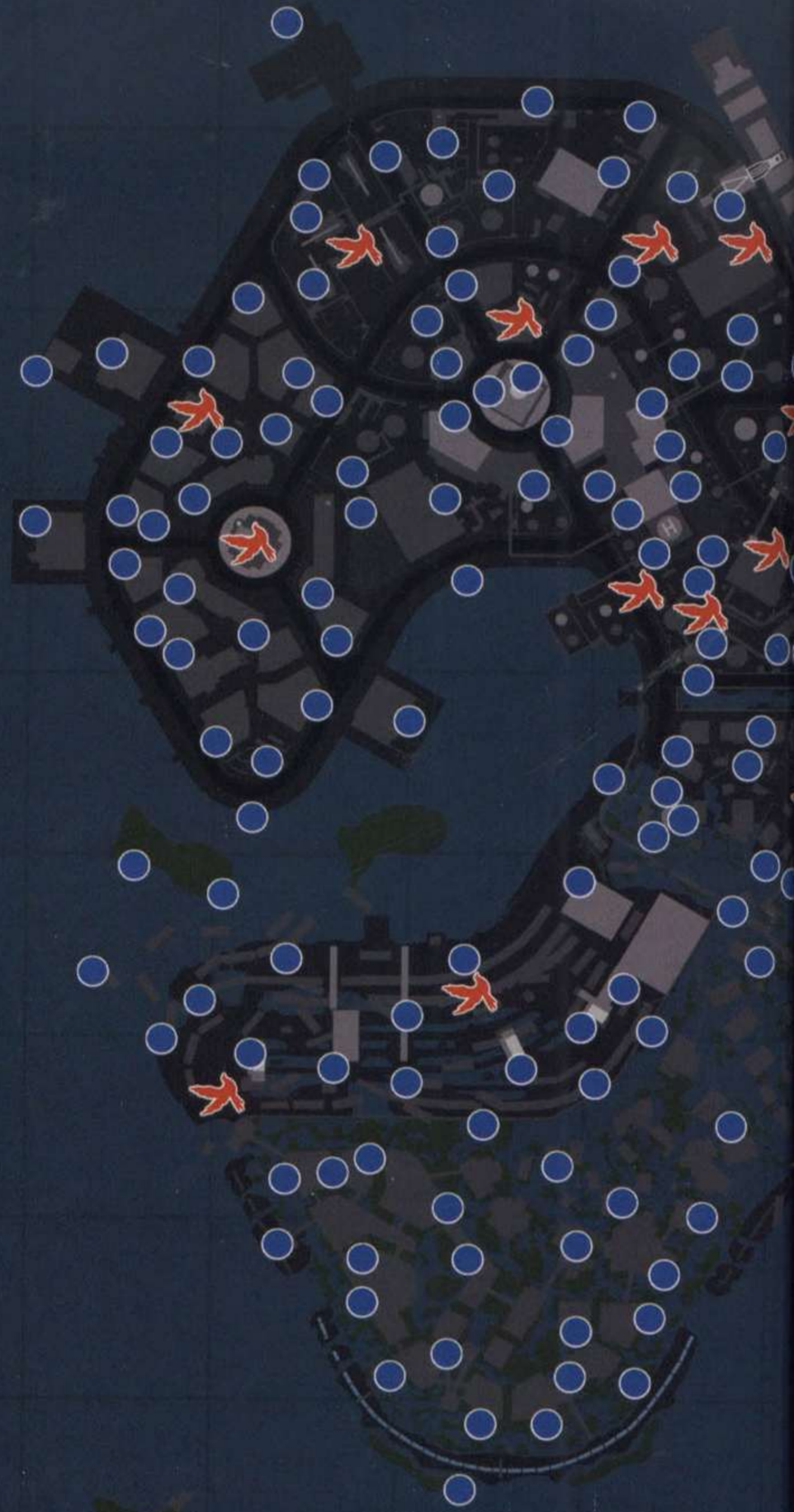
Modelo: Carol Mendes
Foto: Nelson Alves Jr.
Assistente de Fotografia:
Fabio Costa
Produção: Beth Macedo
Make-Up & Hair: Carmen
Correa
Figurino: NINA PRODUÇÕES
Rua Padre Cerda, 78
(11) 2129-7968 - SP



Mapas

Você não precisa
ficar perdido e sem
orientação nos seus
jogos. Use os mapas
D&T para detonar fácil

TRAFALGARS



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


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

ATENDIMENTO ONLINE
elitegames@hotmail.com

OS MELHORES PREÇOS! LIGUE E CONFIRA:







TELEVENDAS
11 3313-6860

SEDEX PARA TODO BRASIL  **CORREIOS**

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

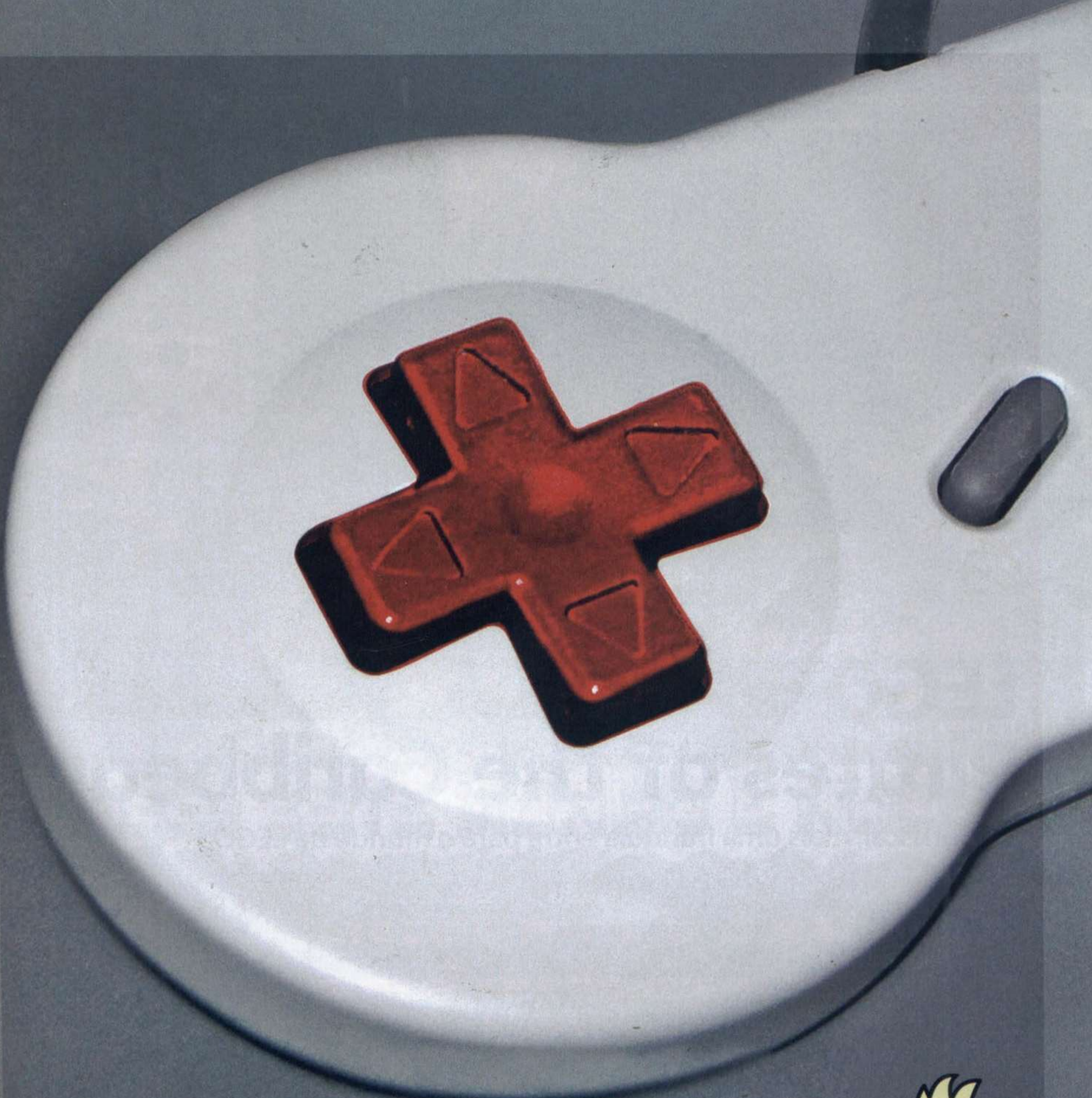


(11) 3224-0557

www.brainkgames.com.br

Rua Aurora nº 178 - Lj 02 - São Paulo - SP

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



roteiro



troféus



qr-codes



placas de explosão



poderes

INFAMOUS 2

Escolher entre o bem e o mal deixa de ser uma questão moral quando socar vilões é tão divertido



PlayStation 3 (disco)

Gênero Ação

Produtora Sucker Punch

Distribuidor SCE

Legendas e Áudio Português

Compatível PSMove (em breve)

Online Conteúdo criado por usuários



SUJOU ◀ Na versão anterior, os inimigos eram os pés-rapados e gatunos. Agora, há hordas de mutantes poderosos no seu pé. Acostume-se com isso

O herói (ou anti-herói, isso é você que decide) Cole MacGrath chegou à cidade de New Marais. Ele é um conduíte, pessoa comum que ganhou poderes de forma artificial; e devastou uma cidade no processo, tornando-se parte da crise que está engolindo os EUA. Cole quer descobrir se é mesmo o único cara capaz de encarar um monstro conhecido como A Fera. E você vai conhecer a resposta, negativa, nos primeiros instantes de jogo, quando MacGrath encara o ser titânico e descobre que os seus poderes não são tão absolutos assim. Ainda não...

Sequência de uma dos mais deliciosos jogos de ação em mundo aberto, *inFamous 2* preocupa-se em focar naquilo em que é bom, os combates inigualáveis, e não tenta melhorar o que não foi digno de elogios anteriormente: a história. Motivações fracas, falta de desenvolvimento de personagens e um roteiro cheio de buracos não vão atrapalhar a sua vida, assim como um filme da

Sessão da Tarde não precisa ter boa história para divertir. Há até algumas boas ideias, como novos conduítes, e algumas reviravoltas legais no final, mas é só isso.

Por falar em Sessão da Tarde, o game é todo em português e a dublagem é engraçada, de tão ruim e mal interpretada, mas não atrapalha (só ajuda) e a versão em inglês também é ruim. Ao menos diferente de *Killzone 3*, você pode optar por jogar com o áudio em inglês e legendas em pt-br.





Platinadores

Conheça alguns jogadores que já platinaram *inFamous 2* e quanto tempo eles demoraram para coletar os troféus

UltNoha..... 2 dias
Celoseco..... 3 dias
Neguin123..... 4 dias

DakonBlack..... 5 dias
YuriDNZ..... 6 dias
Fonte: www.myps3t.com.br



D&T
EM VÍDEO

Procure este símbolo no roteiro para ter acesso a vídeos com dicas extras para *inFamous 2*. Saiba como usar o QR-code na página 8.

OVER POWER ▶ Cole pode não ser o cara mais esperto, mas é dono da melhor coleção de poderes que já usamos em um jogo de ação

PODER BRASILEIRO

A versão brasileira de *inFamous 2* traz um código para habilitar um poder extra para Cole: Gancho. Trata-se de um chicote elétrico que agarra os inimigos distantes e os puxa para apanhar de pertinho.

ESTILO ▶ Cole ganha novas tatuagens conforme evolui os níveis kármicos. A nossa profissão não tem essas vantagens mágicas...



«Eu queria saber do que *inFamous 2* se trata, mas quando descobri que dá para pular do topo de prédios e usar um ataque que explode tudo, não consegui fazer outra coisa. É... tão... bom... explodir... TUDO!!!»

Nathalie Folco

Os humanos ficaram para trás. Agora, há mutações, novos conduítes e outros inimigos que lutam entre si e contra Cole sem controle de poderes

A série GTA é querida por permitir que você passe quanto tempo quiser livre pelas cidades, divertindo-se com barbaridades e missões extras. Em *inFamous 2*, isso é ainda mais divertido porque Cole tem poderes grandiosos, que não servem apenas para escalar prédios em poucos segundos (o cara é o rei do parkour), planar e deslizar por fios elétricos, mas também para entrar na porrada com facções rivais que aparecem infinitamente por todos os lados. Cientes de que a pancadaria é a alma da série, os produtores aumentaram a lista de poderes e tornaram o controle ainda mais fluído e maravilhoso. Nós não lembramos de outro jogo em que você possa pensar: "Ok, vou pular desse prédio, mirar no ar e acertar granadas naqueles dois manés e, assim que cair, esquivo para um canto e rebato com uma descarga elétrica o míssil do vigia". Tudo isso manualmente, com você no controle, sem funções semiautomática ou QTE. É um dos melhores sistemas de controle que existe, por isso, você não vai se cansar de procurar brigas e ainda pode buscar novas



formas de conduzir a batalha. Vale jogar inimigos do topo de prédios, arremessar carros, lançá-los com chicotes elétricos ou fazer uma bagunça danada com granadas e mísseis de energia, gelo ou fogo.

Já que a porrada é tão vital, a nova arma, ATM, trouxe o prazer do combate corpo a corpo, que era evitado no primeiro jogo. A arma em forma de diapasão conduz a energia de Cole e ajuda a criar combos estilosos (e eficientes) com finalizações em câmera lenta de alegrar corações.

Para focar na ação, o game deixou de lado os cenários mais complexos da versão anterior e

NA MÃO Já que a porrada é tão vital, a nova arma, ATM, trouxe o prazer do combate corpo a corpo, que era evitado no primeiro jogo

focou em novas áreas belíssimas (a parte alagada de New Marais é um show), mas sem grandes desafios para exploração. Basta apontar uma direção e apertar o botão de pulo como um louco para escalar qualquer coisa.

As missões secundárias precisam passar pela mesma reforma que *Assassin's Creed* recebeu após o primeiro episódio, pois são muito repetitivas e até bobinhas (como matar artistas de rua só para ganhar karma ruim),

AVALIAÇÃO TÉCNICA

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

ASPECTOS CENTRAIS

EVOLUÇÃO DE PODER	■■■■■
INIMIGOS	■■■■■
COLECIONÁVEIS	■■■■■
MISSÕES EXTRAS	■■■■■

NOTA FINAL **8.5**

mas servem como desculpa para a pancadaria. Há centenas de itens secretos e pombas com pendrive (hein?) para caçar, mas até usar a cabeça é mais exigido na hora de encarar inimigos, pois há monstros poderosos e seus pontos fracos, além dos inéditos chefões do tamanho de edifícios.

A maior dica em *inFamous 2* é: não leve tudo a sério demais, não encrenque com as garotas poderosas, divirta-se com os seus rolês livres em New Marais e brigue MUITO.

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

GUIA ROTEIRO
POR Gilsomar Livramento

O GUIA DO

DO BEM E... DO MAL

O FIM DE EMPIRE CITY

Avance contra Fera e destrua o portão. Aperte os comandos indicados. Segure **L1** para mirar e atire na criatura com **R1**; não deixe de usar **○** para desviar dos contra-ataques (**foto #1**). Quando o monstro levitar Cole, voe na direção oposta ao vácuo.

1



INVADINDO NEW MARAIS

No pântano, faça sua escolha:

KARMA BOM (KB) Atire no gerador até a luz ficar verde (**#2**).

KARMA RUIM (KR) Atire no gerador até explodi-lo.

2



Há inimigos e inocentes pelo caminho, escolha entre atacar com cautela para minimizar os danos (e poupar vidas inocentes) ou abusar do poder e semear a destruição. Há feridos pelo caminho, você pode curá-los (**R1** + **▲**) ou sugar sua energia e matá-los (**R1** + **■**). Seja qual for a sua escolha, suba um nível de karma para ganhar o troféu Don't Fence Me In. Para chegar à cidade, deslize pelos cabos e use o pulo prolongado (pule e segure **R1**) para saltar entre as plataformas.

IMPULSO PARA FRENTE

Siga a agente Kuo e jogue granadas (**L1** + **■**) para abater os inimigos. Para levar o troféu That First Step, acerte uma granada na sacada onde alguns inimigos estão para derrubá-la. Suba no topo do



prédio e livre-se dos inimigos para ter acesso ao baú. Antes de abri-lo, escolha:

KB Ajude a mulher (sem atingi-la) e detone os bandidos.

KR Ignore a mulher e abra o baú.

3



Após abrir o baú, vá até a explosão (veja a indicação no radar) e escale o prédio. Ao ganhar o poder de pulso cinético (segure **R2** para erguer um objeto e aperte **X** para arremessar), cumpra os desafios: arremesse um carro com o novo poder e elimine um miliciano jogando um objeto nele (**#03**). Arremesse 50 objetos para ganhar o troféu Go Along.

A partir deste ponto, as missões secundárias ficarão visíveis no seu radar. Os ícones azuis dão karma bom; os vermelhos, ruins.

ACHADOS E PERDIDOS

Escale a torre do relógio e no topo, derrube o pombo que voa próximo e pegue o dispositivo na ave (**#4**). Há vários pombos (Dead Drops) espalhados pela cidade e nós mapeamos todos eles na página 69.

4



Cumpra os desafios. Encontre três cargas explosivas (aperte **L3** para revelar círculos azuis no radar, que indicam as cargas). Escale uma parede e aperte **○** para se soltar. Para adiantar a coleta de

SAVE COM BENEFÍCIOS

Se você jogou o primeiro *Infamous*, coletou todos os Blast Shards e fez os dois finais, pode usar esse Save Game

para ganhar benefícios iniciais em *Infamous 2*, como energia e experiência extra, além de escolher

se quer começar com karma do bem, do mal ou começar uma partida neutra.

TERROR DA VIZINHANÇA

O karma classifica suas ações entre boas ou más e altera a história e a evolução dos poderes. Optar pelo bem resulta em karma bom (KB) e dá poderes benéficos. O karma ruim (KR) habilita poderes caóticos e destrutivos. Além de seus atos, há momentos de escolha moral na história



Caminho do mal
É tão legal tocar o terror na cidade, e rende bem mais experiência extra do que bancar o bonzinho. Pois é, se corromper é muito fácil

Outras missões paralelas que pendem para o bem ou para o mal, nas cores azul e vermelha, ficarão acessíveis no seu radar.

EVOLUÇÃO

Siga para o ponto indicado, derrote seis inimigos e compre o poder Raio Pinça. Procure inimigos para testá-lo. Você precisa usar o menu de troca rápida (segure **←** aperte **R1**) para equipar o Raio Alfa, dispare no vazio, reequipe o Raio Pinça e atire para provar que você dominou o recurso.

BERTRAND ENTRA EM CENA

Derrote os monstros e corra para longe da milícia para evitar os tiros enquanto lutar. Siga a limusine de Bertrand. Use os cabos elétricos para ser rápido – é importante manter o veículo no seu campo de visão a todo momento. Quando se aproximar o bastante, pule sobre o veículo (#7).



cargas explosivas (Blast Shards), veja o nosso mapa na página 69. Colete uma boa quantidade para aumentar sua barra de energia.

KARMA É UMA MER**

Ao iniciar esta missão, vá ao ponto azul se quiser fazer o bem ou escolha o vermelho para o mal.

KB/BOM SAMARITANO Cure as pessoas indicadas. Suba no alto da casa e livre-se dos bandidos no telhado. Ajude o policial a deter o ataque dos milicianos.

KR/TIRANDO O LIXO Absorva a vida do homem que está caído atrás da casa para



ter a imagem do alvo (#5), que está em um casebre no pântano. Aproveite para ganhar o troféu I'm As Shocked As You Are por derrubar alguém na água e, com a vítima viva, encoste a perna na água para eletrocutá-la. Independentemente do objetivo concluído, a partir daqui, você poderá baixar as missões secundárias CGU (#6), criadas por outros jogadores (é preciso conectar-se à PSN para baixar o conteúdo gratuitamente).

Contra o helicóptero, suba em um telhado amplo e use o ataque **L1 + X** (#8) para rebater os mísseis (isso garante o troféu Return to Sender). Fique atrás de paredes para evitar as rajadas de metralhadoras e revide com bolas de energia.

AMEAÇA DE BOMBA

Ache a bomba próxima e ela vai explodir na cara de Cole. Há outras espalhadas e, para desarmá-las, segure **L2** (só



para karma bom) e colete a carga explosiva. Há diversos outros pela cidade. Também surgem civis carregando cargas explosivas (estes você só deve interagir no caso de karma ruim). As bombas e pessoas com cargas surgem aleatoriamente.

CAÇA AO WOLFE

Do alto dos edifícios e cabos elétricos, siga um homem que sai do cassino. Chegando à casa dele, elimine os milicianos que

bloqueiam a rua e vá ao ponto indicado em seu radar. Para matar a criatura, fique no telhado de uma casa e jogue granadas de energia. Suba na caminhonete e defenda o veículo do ataque dos milicianos, mas não caia do veículo – drene energia sempre que precisar.

TEMPOS DE DESESPERO

Visite o ponto branco no pântano e vasculhe os barracos. Ataque as criaturas do alto do casarão, especialmente as que brilham (elas são explosivas). Milicianos surgem para complicar a busca. Concentre seus ataques no miliciano com a metralhadora no alto do barraco (#9); faça isso junto do barraco para evitar os tiros (acerte-o na cabeça).

9



Assim que a mutante Nix aparecer (#10), siga-a até o beco e suba no prédio ao lado. Ajude-a a acabar com os milicianos nos telhados vizinhos. Vire os tambores de óleo nas bandeiras, ateie fogo com seus raios e finalize com os milicianos no comício. Quando derrotar 300 milicianos, o troféu Army of Me será seu.



10

TEMPESTADE A CAMINHO

Teste seu novo poder. Derrube alguns milicianos,

11



pegue a cara iônica deixada por um deles (energia roxa) e aperte ↓ para lançar um vórtice de energia destrutivo e cumprir as condições (#11). Use este ataque para destruir seis carros de uma vez para ganhar o troféu Them For a Spine e use o ataque 30 vezes para levar o troféu Hitter.

DESPEDAÇADO

Escolha o caminho do seu karma.

KB/LIDERAR O ASSALTO

Destrua a helicóptero e acabe com o comboio (comece pelo último veículo). Assim, você elimina cada etapa do comboio, deixando por último os milicianos nos caminhões. Aproveite para pular de um telhado e segurar ■ para devastar com um super ataque (#12) – acerte cinco ou mais inimigos com este ataque para levar o troféu Shock and Awe.

12



Livrando-se dos milicianos, suba no caminhão e aperte R1 freneticamente para ativar o mecanismo e libertar os policiais. Eles o ajudarão a invadir a mansão e libertar Kuo. Destrua todos os morteiros e proteja Kuo. Os homens de gelo facilitarão seu trabalho, mas nem por isso deixe

de usar o vórtice de energia. Complete o objetivo e ganhe o troféu Quid Pro Quo.

KR/BUM Suba no bonde e atire no gerador acima para abrir caminho entre os milicianos. Ao lançar o bonde explosivo na mansão, use o tornado de energia contra os inimigos sempre que possível. Antes de libertar Kuo, derrube mais alguns homens e destrua os morteiros. Proteja Kuo e use o vórtice. A missão vale o troféu A Streetcar Named 'Boom!'.

Após completar o objetivo, derrote 50 inimigos na área sem energia da cidade (antes de ir para a próxima missão e sem estar em nenhuma missão ativa) para levar o troféu Knockout in the Blackout.



D&TVÍDEO

ENERGIZANDO A. PARISH

Use os geradores para enviar uma onda de energia (#13) controlada até o próximo

13



gerador. Preste atenção no ponto branco da tela e guie o raio até lá para ativar outro gerador. O problema é que, a cada gerador acionado, é preciso encher a barra do gerador enquanto se livra de um bando de milicianos. Lance bombas de energia e vórtice contra a massa para impedi-los de desligar os geradores.

O SACRIFÍCIO

Livre-se das criaturas no caminho e liberte a jovem (atire na corda). Siga-a e proteja das criaturas que aparecerão. Cure (ou não) um grupo caído no beco. Uma criatura gigante (#14) aparecerá. Corra até o cemitério para travar o bicho no portal de entrada e proteja-se atrás dos monumentos para evitar as bolas de gosma explosiva. Ao mesmo tempo, atire na boca do bicho.

14



CONDUÍTE, NÃO HUMANO

Siga Kuo pelo seu radar e ajude-a a acabar com alguns milicianos. Observe a foto que ela dá e procure o ângulo certo da torre com as plataformas ao fundo para encontrar o túmulo. Fique sobre a tampa e segure R2 para arrancar a tampa. Use a próxima foto para encontrar o próximo ponto a ser explorado

LUTE COM ESTILO

Movimente Cole para qualquer direção e aperte **○** para usar uma manobra evasiva. Se atacar os

inimigos continuamente com sua arma AMP, pode criar combos e ativar finalizações especiais com o botão **▲**

quando a barra de hit encher. Que tal finalizar 100 inimigos com estilo para ganhar o troféu What You Started?

(#15); há uma área delimitada no radar para procurar. Na terceira busca, fique no ponto alto e lance bombas de energia contra a criatura, depois detone com os milicianos para examinar o túmulo da foto (#16).



TRANSFERINDO ENERGIA

Escolha a rota de acordo com o seu karma favorito.

KB/PSICOLOGIA BÁSICA

Suba na ambulância e abra caminho explodindo veículos e milicianos. Quando chegar ao monstro, suba no teto da casa próxima a ele e ataque a boca mirando pelo ângulo certo (#18) para evitar as gosmas explosivas. Volte à ambulância e lance bombas de energia nos caminhões que bloqueiam a estrada. Desça da ambulância para atrair os ataques inimigos e, quando chegar ao esconderijo, os rebeldes o ajudarão a aniquilar os milicianos que restam. Conclua esta missão e ganhe o troféu Ambulance Chaser.



KR ENGANANDO OS REBELDES

Ao invadir a fortaleza, chame a atenção de todos para o lado de fora e faça um ataque concentrado no portão. Destrua os rádios de comunicação (#19) indicados no radar. Quando Nix assumir a metralhadora, destrua os dois tanques de propano e acabe com os rebeldes antes que eles destruam a arma. Use Cole para destruir a arma usada por Nix se quiser ser o herói do povo.

Invada a fortaleza pela porta da frente e aniquile o resto dos milicianos; vale o troféu Playing Both Sides.



D&TVÍDEO

ASSALTO AO FORTE

Com ajuda dos rebeldes, invada o forte e acabe com todos os milicianos e artilharias nas torres. Vá ao gerador próximo e dispare uma corrente elétrica para o gerador dentro do forte, e deste para outro na torre. Destrua os morteiros indicados em seu radar. Será preciso escolher entre trocar poderes com Kuo (karma bom) ou Nix (karma ruim), obtendo poderes de gelo ou fogo, respectivamente. Feita sua escolha, use o novo poder para completar a missão. Escolher Kuo vale o troféu Status Ko, Nix garante o troféu Get Nix'ed.



O BOM FICA MELHOR

Pule e flutue por dois segundos e cinco metros de distância. Pule de cima de um carro para ganhar impulso extra. Por fim, use **↑** para ativar a mira precisa e atire. Repita o procedimento e faça três disparos seguidos. Se quiser o troféu Back to the Bayou, veja a rota no mapa acima (#17) e volte ao início do jogo, no local da missão Invadindo New Marais.

HISTÓRIAS DO PASSADO

Ajude Nix a derrubar os milicianos na mansão e suba no barco. Quando parar na ilha, desça e destrua os inimigos para que o barco consiga avançar; suba de volta quando Nix chamá-lo. Seja rápido, pois criaturas atacarão os milicianos. Na ilha seguinte, um monstro aparecerá. Fique a uma distância média e lance bombas de energia ou fique em lugares altos e ataque. Fique em movimento ou use o vórtice de energia quando criaturas menores aparecerem. Continue no barco, desvie dos ataques menores até volte à terra firme.



D&TVÍDEO

JOSEPH BERTRAND III

Hora de encarar o monstro (#21). Seu único ponto fraco é o ponto roxo brilhante. Quando expuser os pontos fracos, ataque-o com raios ou jogue carros, então recue e proteja-se das criaturas e gosmas.

21



ENERGIZANDO FLOOD TOWN

Para acessar Flood Town, dispare cargas de energia nos geradores da ponte e deste para a cidade. Para defender o gerador, atire raios na água para eletrocutar os homens de gelo.

O FEIXE DUNBAR

Com a volta da energia, siga para os pontos indicados pelo mapa e use a luz dos holofotes para destruir as criaturas e proteger os humanos. Derrote os homens de gelo espalhados pela região.

POÇOS EM CHAMAS

Use o pulso elétrico para suspender a tampa de metal (#22) e deixe-a cair sobre o poço

22



23



que emana fogo. Pegue a tampa e leve-a para apagar os demais poços. Quando for apagar o último, enfrente um homem de gelo resistente e com ataques de longa distância. Tente fazê-lo se afastar para cobrir o poço.

ENERGIA DE CAMPO DE RAIOS

Apenas use o novo poder para completar esta missão.

INFORMAÇÕES FERROVIÁRIAS

Mais uma missão com dois objetivos distintos para escolher:



KB/EXPONDO BERTRAND

Vá ao ponto indicado e ache as pessoas aprisionadas no próximo; fotografe-as no melhor enquadramento possível (#23). Repita as fotografias com as demais cobaias indicadas. Suba no armazém e use a câmera para fotografar Bertrand, pelo teto de vidro (#24), na cena do crime e outra do monstro que ele criar.

24



KR/A NOVA FAMÍLIA

DE NIX

Siga Nix e ajude-a a acabar com os milicianos no telhado. Ative o gerador para carregar outros. Quando chegar aos vagões, use o gerador para mandar um raio e derrubar os homens de gelo. Faça isso até Nix mandar atirar em outro gerador. Ajude a acabar com os homens de gelo e ganhe o troféu Am I The Dady?.

PACOTE ESCONDIDO

Destrua os inimigos e pegue a foto que indica a localização de um pacote. Vá ao local e ache a casa com o barco encostado na parede, posicione-se no ângulo da foto para achar o pacote (#25).

25



A FERA SE APROXIMA

Use o pulso telecinético para revelar o foguete sobre o caminhão. Suba no veículo e abra caminho para o veículo, explodindo ou empurrando carros; só ataque os homens de gelo se as criaturas aliadas não derem conta. Ao final do caminho, suba no alto da plataforma guindaste e use o binóculo fixo para avistar Fera, então trave a mira (#26). Derrote os homens de gelo e volte a mirar com o binóculo para disparar o foguete. Levante o objeto de cima de Zeke e as barras de ferro que obstruem o caminho.

26



ENERGIZANDO GAS WORKS

Hora de ativar a energia dos transformadores no resto da cidade e lançar o raio de energia até os demais transformadores. Para achá-los, atinja as criaturas com o raio pelo caminho. Quando ficar preso em uma cela, fique escondido e abaixado atrás do transformador para sobreviver aos disparos; espere Zeke salvá-lo.

CONDUÍTES FORÇADOS

Visite o armazém próximo e

CAÇADOR DE COLECIONÁVEIS

New Marais é uma cidade enorme e esconde muitos colecionáveis. Para poupar tempo, confira em

nosso mapa a localização de todas as 305 Blast Shards (fragmentos explosivos) e 30 Dead Drops

(pombos) para ganhar os troféus Shardcore, Just One More, Behind the Curtain e Well informed.

destrua as caixas para encontrar um cofre camuflado. Há mais três armazéns, destrua as caixas (inclusive as próximas do teto) para encontrar cofres. Logo, você enfrentará um monstro de gelo. Para vencê-lo, arremesse veículos (a explosão causa grande dano) e objetos pesados contra ele, mais precisamente na cabeça. Evite os ataques, esconda-se pelo lado de fora do armazém ou atrás de estruturas fixas. Quando o monstro perder bastante energia, vai ficar imóvel com um feixe de luz brilhante azul. Corra até ele, aperte **R1** e ■ repetidamente para quebrar a carcaça facial (#27). Assim que a barra de energia zerar, atire um raio na cabeça do inimigo para finalizar. Abra o cofre.



DESCONTRAÍDO

Teste o novo golpe: uma corrente de energia para escaladas rápidas.

A FACE DA MUDANÇA

No porto, chame a atenção dos homens de gelo e mate-os a distância usando tiro de precisão na cabeça – use o tiro de precisão três vezes seguidas na cabeça de um mesmo inimigo para o troféu Head Hunter. Suba no navio, quebre a coluna de gelo que trava a âncora e acione-a para prender o navio (#28).



Repita o processo no outro navio próximo, mas cuidado com o monstro de gelo. Siga para a zona de quarentena e cure a mulher especial (aperte **L3** para ver o raio-X diferente).



D&T VÍDEO DEMÔNIOS

Suba no caminhão de Zeke e acerte o ponto fraco (cor roxa) na boca do monstro. Quando Zeke for embora, desvie das gosmas explosivas e deixe sua aliada ocupar os monstros e concentre-se nos pontos fracos nos braços do monstro. Quando estiver pendurado no helicóptero, use a repulsão (**L1** + **X**) para barrar as gosmas. Quando o monstro ficar travado em duas estruturas (#29), rebeldes lançarão mísseis na carcaça do bicho. Detone esse míssil e o segundo lançado mais adiante.



Na próxima parada do monstro, ignore todas as criaturas menores e concentre-se nos pontos fracos de Bertrand para vencê-lo. Vale o troféu Closed Casket Affair; mais um para a coleção.



D&T VÍDEO HECATOMBE

Use os raios da tempestade para recuperar os poderes e abuse de bombas de raio para eliminar os homens de gelo. Quando o general aparecer, siga-o até o alto da torre. Escale o topo da antena (#30) para ganhar o troféu Mountaineer; só se já tiver escalado o topo das outras duas torres mais altas, a torre do relógio (#31) e a catedral (#32). Use a fotografia para localizar as manivelas para acionar em torno da torre. Acione as três manivelas e caia (se pular do topo da antena da torre e cair segurando ■ para detonar o chão, ganhará o troféu Flop), refugiando-se para destruir os inimigos e o monstro de gelo.

O PEDAÇO QUE FALTAVA

Teste o seu novo poder.

DECISÃO FINAL

Prepare-se para a escolha final.

Aperte **L2** para escolher o final, mas será preciso aumentar seu karma realizando boas ações (caso esteja agindo pelo mal) para usar o artefato. Aqui, será preciso deter a Fera e Kuo ao mesmo tempo, então fique em movimento constante e atirando até obter uma carga máxima do gerador para derrubar o gigante (#33). A batalha acaba na



catedral, basta repetir o ataque. Vale o troféu Fight the Good Fight.



D&T VÍDEO

KR/FINAL RUIM

Aperte **R2** para escolher o final, é preciso aumentar o karma ruim para usar o artefato. Pule junto da Fera para voar ao lado (troféu Nothing Can Bring Me Down). Quando Nix usar o artefato contra Fera, arranque metade da energia da inimigo. Ao chegar à cidade, atire em todos e entre em dois confrontos com Nix (#33). Mate Zeke em um duelo (aperte o botão na tela antes de ele disparar). Este final rende o troféu Forging Your Own Path. Termine na dificuldade máxima (troféu Pain Builds Character).



PODERES DE CONDUITE

Para desenvolver os poderes de Cole ao máximo, é preciso terminar o jogo duas vezes e completar os dois lados da barra de karma. Há poderes que só podem ser comprados com pontos de experiência (XP), ao cumprir metas ou por fazer escolhas entre o bem (azul) e o mal (vermelho). A seguir, você verá quais são as condições para habilitar os novos poderes e como eles deixam Cole mais poderoso.

RI . RAIOS

RAIO ALFA



Poder básico. Mire (L1) e aperte RI para disparar raios de energia.

RAIO PINÇA / LV1, XP 400



Complete a missão Evolução. Lança três raios simultâneos.

RAIO BAZUCA / LV1, XP 800



Pendurado, elimine cinco inimigos. O raio fica mais forte e eficiente.

RAIO MAGNUM (LV2, XP 1.200)



Acerte dez disparos elétricos na cabeça de inimigos. O raio ganha maior poder de alcance e fica consideravelmente mais forte.

RAIO CAVEIRA / LV2, XP 1.200



Elimine cinco inimigos distraídos (melhor a distância), sem que eles notem a presença de Cole. Cria uma explosão crítica ao acertar a cabeça de um alvo.

FLUXO DE RAIOS / LV3, XP 2.800



Grude dez granadas em inimigos de tamanho humano. Segure RI para metralhar com disparos.

RAIO FOICE / LV3, XP 2.800



Acerte quatro inimigos com um só golpe (pule de um prédio e segure para explodir um grupo com o Raio Alfa). Com este poder, os seus raios atingem o alvo e também quem estiver perto.

* . EXPLOSÕES

EXPLOÇÃO ALFA



Poder básico. Empurra objetos e inimigos. Use no tempo certo para repelir foguetes e granadas.

DETONAÇÃO / LV1, XP 600



Derrube cinco inimigos de áreas altas. Cria uma esfera de energia grudenta e explosiva que atrai os inimigos. Serve também para dar impulso aos pulos de Cole.

GANCHO / LV1, XP 600



DLC que acompanha o jogo. Chicote de energia que puxa para perto os inimigos mais distantes.

EXP. GRAVITON / LV2, XP 1.200



Use L1 + * para rebater um míssil de bazuca ou helicóptero. Funciona igual à Explosão Alfa, mas mantém os inimigos no ar por alguns segundos e os deixa vulneráveis aos seus ataques.

EXPLOÇÃO VIGOROSA / LV2, 1.200



Acerte três inimigos com uma Explosão Alfa. Similar à Explosão Alfa, porém é mais devastador e cobre um raio maior de alcance.

ESTILHAÇAMENTO / LV3, XP 2.800



Escolha Kuo na missão Assalto ao Forte. Ataque com dezenas de dardos de gelo explosivo.

EXPLOÇÃO PESADELO / LV3, XP 2.800



Escolha Nix no Assalto ao Forte. Cria uma cortina de fumaça e cinzas para desorientar o inimigo.

■ . GRANADAS

GRANADA ALFA

Poder básico. Granada elétrica com dano moderado.

G. PEGAJOSA / LV1, XP 1.400



Jogue objetos do cenário e elimine cinco inimigos. Granada de energia que gruda no alvo.

MISSÕES COMPARTILHADAS

Logo que completar a missão "Karma é uma Mer**", conecte-se à PSN e receba um pacote de desafios criados por outros jogadores.

Aceite conteúdo e mantenha-se conectado para habilitar as missões UGC (User Generated Content). Complete cinco delas para ganhar o

troféu Trail Blazer, 10 para o troféu UGC Curious, e 25 (pode repetir missões) para o troféu UGC Veteran. Para o troféu Level Up, crie uma missão.

GRANADA DUPLA / LV1, XP 1.400



Destrua quatro carros em quatro segundos (use o Vórtex Iônico). Lança uma granada que explode e cria uma segunda granada.

GRANADA DE GELO / LV2, XP 2.600



Escolha Kuo no Assalto ao Forte. Granada que cria uma crosta de gelo que prende o oponente e ainda serve de escudo para Cole.

GRANADA NAPALM / LV2, XP 2.600



Escolha Kuo no Assalto ao Forte. Granada com poder explosivo.

GRAN. EM GRUPO / LV3, XP 5.500



Elimine dez inimigos com disparos elétricos na cabeça. Este explosivo detona no ar e se divide em dez granadas menores.

▲ . MÍSSEIS

MÍSSIL ALFA

Obtido na história. Míssil elétrico.

MÍSSIL GUIADO / LV1, XP 2.000



Acerte um inimigo no ar com Raio Alfa. Este míssil pode ser guiado (atire vários para o alto e use o Raio Alfa para apontar o alvo).

MÍSSIL NAVALHA / LV1, XP 2.000



Escolha Nix em Assalto ao Forte e acerte três inimigos com um Míssil Alpha. Dispara uma onda explosiva e controlável em forma de navalha.

MÍSSIL PEGAJOSO / LV2, XP 2.600



Use um Míssil Alfa em um único (repita três vezes). Disparo de energia guiada que se divide em três pequenos mísseis e gruda em alvos e objetos.

MÍSSIL DE GELO / LV3, XP 4.100



Escolha Kuo no Assalto ao Forte e compre o Míssil Pegajoso. Míssil congelante que paralisa grupos de inimigos por alguns instantes, mas não os mata.

MÍSSIL INFERNAL / LV3, XP 4.100



Escolha Nix em Assalto ao Forte e compre o míssil de karma ruim anterior. Chuva de mísseis.

R2 . PODERES MISTOS

PULSO CINÉTICO



Complete a missão Impulso Para Frente. Segure R2 para erguer objetos e arremesse com ■.

CORRENTE DE RAIOS



Complete a missão Descontraído. Espécie de "cipó elétrico". Mire em um alvo, atire e Cole será puxado.

LANÇAMENTO DE GELO / XP 2.400

Escolha Kuo no Assalto ao Forte. Superpulo com uma coluna de gelo. Habilidade muito útil.

PÁSSARO DE FOGO / LV2, XP 2.500



Escolha Nix em Assalto ao Forte. Cole vira um pássaro de fogo e explode em contato com a vítima.

ESCUDO DE GELO / LV2, XP 2.500



Escolha Kuo na missão Assalto ao Forte. Cria um escudo de gelo que absorve disparos inimigos e gera energia para Cole.

ESPINHENTOS / LV2, XP 3.000



Escolha Nix no Assalto ao Forte. Convoca monstros subordinados.

↓ . PODERES IÔNICOS

VÓRTEX IÔNICO



Complete a missão Tempestade a Caminho. Tornado que suga tudo que estiver em seu caminho.

CONGELAMENTO IÔNICO

Escolha Kuo no Assalto ao Forte. Lança uma onda que congela os inimigos e não fere inocentes.

DRENAGEM IÔNICA



Escolha Nix em Assalto ao Forte. Suga a vida de todos os inimigos que estiverem no campo de ação.

TEMPESTADE IÔNICA



Complete a missão *O Pedaco que Faltava*. Este poder cria uma grandiosa tempestade elétrica.

ATUALIZAÇÕES DE AMP

CORPO A CORPO

Habilidade básica. Aperte **■** para criar combos com a arma Amp.

ATAQUES MORTAIS / LV1, XP 600

Complete a missão *Evolução*. Adiciona finalizações bacanas para os seus combos (aperte **▲**).

ULTRA-ATAQUES / LV2, EXP 1.200

Complete a missão *Tempestade a Caminho*. Mais finalizações estilosas para os seus combos.

ULTRADRENAGEM / LV2, XP 1.600

Complete a missão *O Pedaco que Faltava*. Recarrega a barra de energia ao acertar inimigos.

COMBOS RÁPIDOS / LV2, XP 3 MIL

Complete a missão *Energia de Campo de Raios*. Finalizadores aparecem mais rápido.

ATUALIZAÇÕES

DRENAGEM MEGAWATT

LV1, EXP 500

Complete 10 missões paralelas. Suga energia de objetos elétricos 50% mais rápido.

CARGA IÔNICA 2 / LV1, XP 900

Complete 20 missões paralelas. Armazena dois ataques iônicos.

DRENAGEM GIGAWATT

LV2, XP 1200

Complete 30 missões paralelas. Suga energia de objetos elétricos 100% mais rápido.

CARGA IÔNICA 3 / LV1, XP 1800

Complete 40 missões paralelas. Armazena três ataques iônicos.

PRECISÃO: AVANÇADA

LV3, XP 2.100

Complete 50 missões paralelas. Quando usar a habilidade Precisão para mirar com zoom, o tempo vai ficar mais lento por um período maior e a câmera vai ser aproximar mais dos inimigos.

SENSOR DE PLACAS / LV3, 2.500

Complete 60 missões paralelas. Cole rastreia uma Placa de Explosão por vez em qualquer canto da cidade (a mais próxima). Isso vai facilitar demais a sua vida.

TROFÉUS E SERVIÇOS EXTRA

Além das missões principais, aos poucos, surgem missões secundárias pelo mapa, que consistem em resolver pequenas pendências para beneficiar (ou não) os cidadãos. Faça essas missões intercalando com as missões principais para ganhar experiência e evoluir.

Durante a missão secundária *Terrorista*, mate ou capture o responsável por armar os explosivos (ele vai correr de você) para ganhar o troféu *Dazed and Defused*.

Conclua as missões de assassinato para levar o troféu *The Cleaner*.

Para o troféu *Express Elevator*, suba em 50 dos postes de impulsão espalhados pela cidade (os quais Cole ganha velocidade vertical ao escalar).

O troféu *Extreme Makeover* surge após destruir 30 varandas de madeira (jogue bombas de energia nelas).

Durante sua exploração pelas áreas *Flood City* e *Gas Work*, complete missões paralelas da região para levar o troféu *Frozen Asset*.

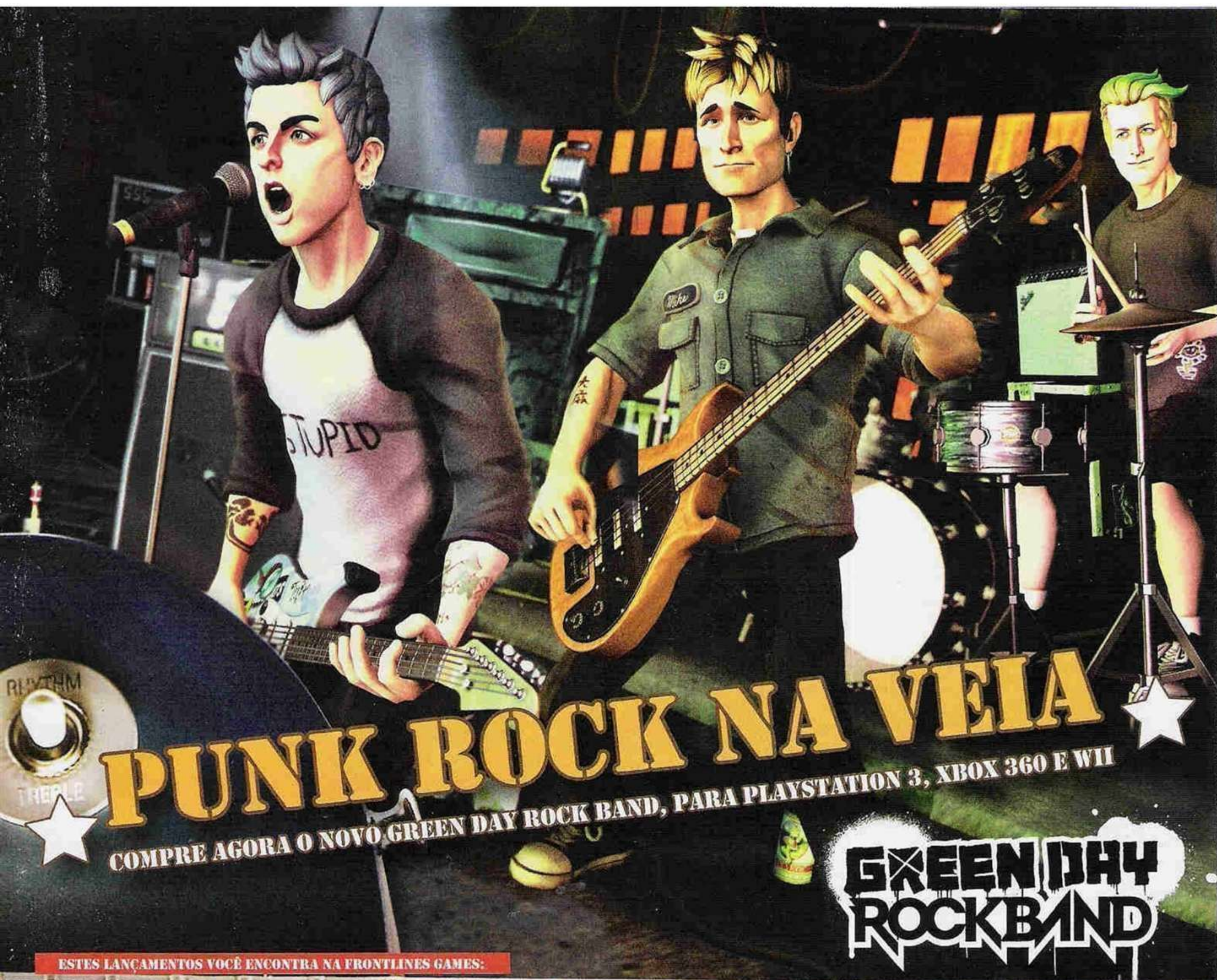
Sede de poder

Usar 60 mil volts nunca é o bastante contra as aberrações, motivo pelo qual habilitar novos poderes se torna uma necessidade prazerosa



ACABOU!!!

Infamous 2 durou cerca de 15 horas, com os dois caminhos kármicos. Com as placas de explosão, somamos mais 7 horas



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

Detonado

POR Leandro Rodrigues

Aqui tem...



roteiro



troféus



qr-code



desafios



HELL, YEAH!

A edição de colecionador, Balls of Steel, será lançada no Brasil pela NC Games. O pacote inclui um busto de Duke, fichas de pôquer, cards, artbook, adesivos, baralho, HQ e por aí vai. O preço não foi divulgado.

APELE ▶ Termine o game no nível Normal ou superior, entre na opção Extras e habilite munição infinita

REVANCHE ▶ Após 12 anos de paz, os aliens voltam à Terra para se vingar de Duke pela humilhação no último jogo



D&T
EM VÍDEO

Procure por este símbolo no detonado para ter acesso, por meio da câmera do seu celular, a vídeos exclusivos. Explicações na página 8.



Platinadores

Até o fechamento desta edição, apenas um destemido havia platinado *Duke Nukem*. Os demais ainda lutavam bravamente

P3re1raA..... 3 dias
Tj_420..... 61%
Marlon_Vasco..... 51%

Kinhossj..... 50%
Senarafa..... 40%
Fonte: www.myps3t.com.br

DUKE NUKEM FOREVER

Detonamos o jogo mais adiado da história e empacamos em uma questão: que diabos de porcaria é essa, Duke?

É JUSTO A crise da trama: os aliens decidem raptar as humanas gostosas e assim deixar um planeta "triste" para Duke reinar

Vamos direto ao que interessa: *Duke Nukem Forever* é muito tosco. E esse é o resultado que 99% dos fãs de Duke já imaginavam, já que é o efeito de uma novela de atrasos, falência e piadas que durou mais de 13 anos. O desenvolvimento começou há mais tempo ainda, em 1996. A produtora original, 3D Realms, faliu no caminho e a 2K Games adquiriu os direitos da marca e, aparentemente, pegou o material bagunçado que foi remexido durante esses anos, deu um pequeno acabamento e lançou para PS3 com uma certeza na cabeça: os fãs deste anti-herói estão mais interessados em zoar alienígenas e curtir suas piadas

de cunho erótico do que em adquirir mais um título comum no abarrotado mercado de FPS. Por isso mesmo que, tanto na **D&T** quanto em quase todos os canais da mídia especializada, o jogo recebeu notas baixas... E, ainda assim, jogadores estão jogando aos montes. E é para a galera que está se divertindo com as tosquices de Duke que fizemos um belo detonado. Hail to the king, baby!

Vamos às porradas...

Duke Nukem Forever tem um incrível poder: portal do tempo. E não é uma habilidade que faz parte da jogabilidade, mas que o afeta na vida real, fazendo o jogador crer que jogando um game de duas gerações atrás. Um jogo ruim daquela época. Cenários simplórios pintados por texturas feias, ultrapassadas; inimigos robóticos com animação medonha... Principalmente o

próprio Duke. O cara anda sempre com os punhos em posição de ataque, como se fosse um pugilista sem limites; até mesmo quando está engatinhando em um duto de ventilação apertado. E é muito fácil ficar enroscado em objetos do cenário, o que sempre faz com que o combate fique mais lento e travado.

E se você quer variedade, compre no Extra, porque aqui ▶

Os fãs do ← anti-herói estão mais interessados em **zoar alienígenas e curtir piadas de cunho erótico** do que adquirir mais um título comum no abarrotado mercado de FPS



PlayStation 3 (disco)

Gênero FPS
Produtora Gearbox Software
Distribuidor 2K Games
Legendas / Áudio Inglês
Compatível - / -
Online Multiplayer (32 pessoas)



«Sempre gostei do humor escrachado do Duke, ainda mais na versão Time to Kill do PS2. Não sei se o meu gosto mudou, mas as piadas de *DNF* não compensam os bugs e controle travado.»

Nathalie Folco

O humor fica questionável quando o jogador pega **dejetos no banheiro (croquetes do mal)** para atacar nos seus inimigos



PUXAS-SACO ▶ Faça qualquer rabisco na lousa e os militares vão acreditar que se trata de um plano brilhante. E isso ainda vale um troféu!



you will always face the same ten types of enemies, using a limited and nothing innovative arsenal compared to what Duke used more than a decade ago. And it's only possible to carry two weapons at the same time. Por**, Duke. You've been more efficient.

Duke descontrolado

It's clear that neither the producers nor the developers took *Duke Nukem Forever* seriously. Jokes about the delay emerged in the middle of the plot. Everything is

satirized and machismo reigns, as tradition demands in the series. The humor is questionable, especially when the player uses bathroom waste (you know, bad croquettes) to attack enemies... or even allies!!! And the joke about the pregnant race, whose monsters attack with semen? Take ten shots in the face and win a trophy (it's serious!). There are still obscene bosses, like a monstrous abomination with three breasts (it won't scare

AVALIAÇÃO

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

ASPECTOS CENTRAIS

ENREDO	■ ■ ■ ■ ■
DESAFIOS EXTRAS	■ ■ ■ ■ ■
TIPOS DE ARMAS	■ ■ ■ ■ ■
ACABAMENTO	■ ■ ■ ■ ■

NOTA FINAL **3.5**

who faced Cleopatra in *Dante's Inferno*). It's a style of humor that combines a lot with the PC games of the 1990s, but that proved to be little intelligent and varied to keep the grace for more than 30 minutes. However, the charisma of Duke is undeniable and always has taste for everything, even to face hordes of pregnant.



É A REGRA ▶ Quer descobrir o ponto fraco de qualquer inimigo? Atire nos pontos brilhantes coloridos. A natureza não foi esperta na criação dos aliens

Controle Playstation 2 Vtrex: de longe, a melhor opção do mercado. (e de perto também!)



Menor índice de trocas e defeitos do mercado.



Conheça nossa linha completa de produtos em www.vtrex.com.br

Lojas premium Vtrex:

Carrefour, Walmart, Comprafácil, Casa e Vídeo, Saraiva, Uz Games, Elefante Digital, Totally Games, Game House, Game Center, De Paula Informática, Recall Informática, Sim Informática.

Para mais informações:

Fone: (51)3028.0625
Email: vendas@vtrex.com.br
www.vtrex.com.br


Entre em contato e seja um distribuidor ou representante Vtrex na sua região.

Vtrex

GUIA PRÁTICO PARA


Chutar bundas

DUKE LIVES


 Ao sair do banheiro, siga até a lousa branca e faça um rabisco. No gramado, atire no dirigível. Use sua arma para acertar o Cycloid na cabeça (#1) e pegue munições nas laterais. Ao vencer, arranque o olho e chute-o por cima do arco. Após o "papo" com as gêmeas, pegue o elevador.



DAWN! IT'S LATE...


 Dê um autógrafa para o garoto e ache o elevador. Aperte o botão na caixa laranja e prossiga até achar o garoto no trono. Ative o painel à direita para fotografá-lo e sente no trono.

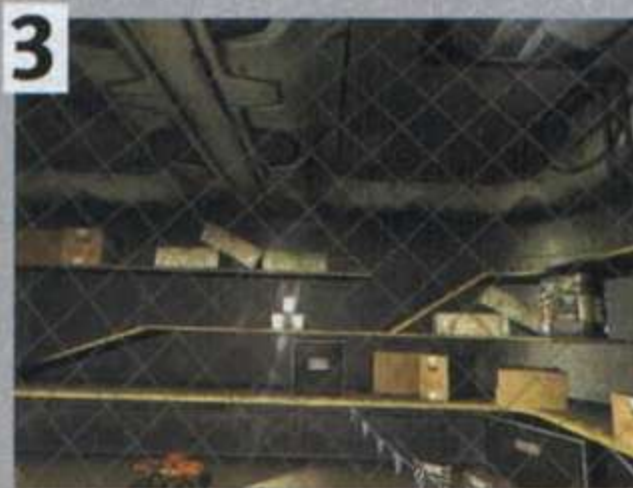
THE DUKE CAVE


 Ative o computador, saia e acerte o alienígena.




O sistema pede um cartão para abrir a porta... arrombe-a como um homem de verdade! Na sala de ginástica, há uma mesa de pinball (#2); faça um milhão de pontos e leve um troféu.

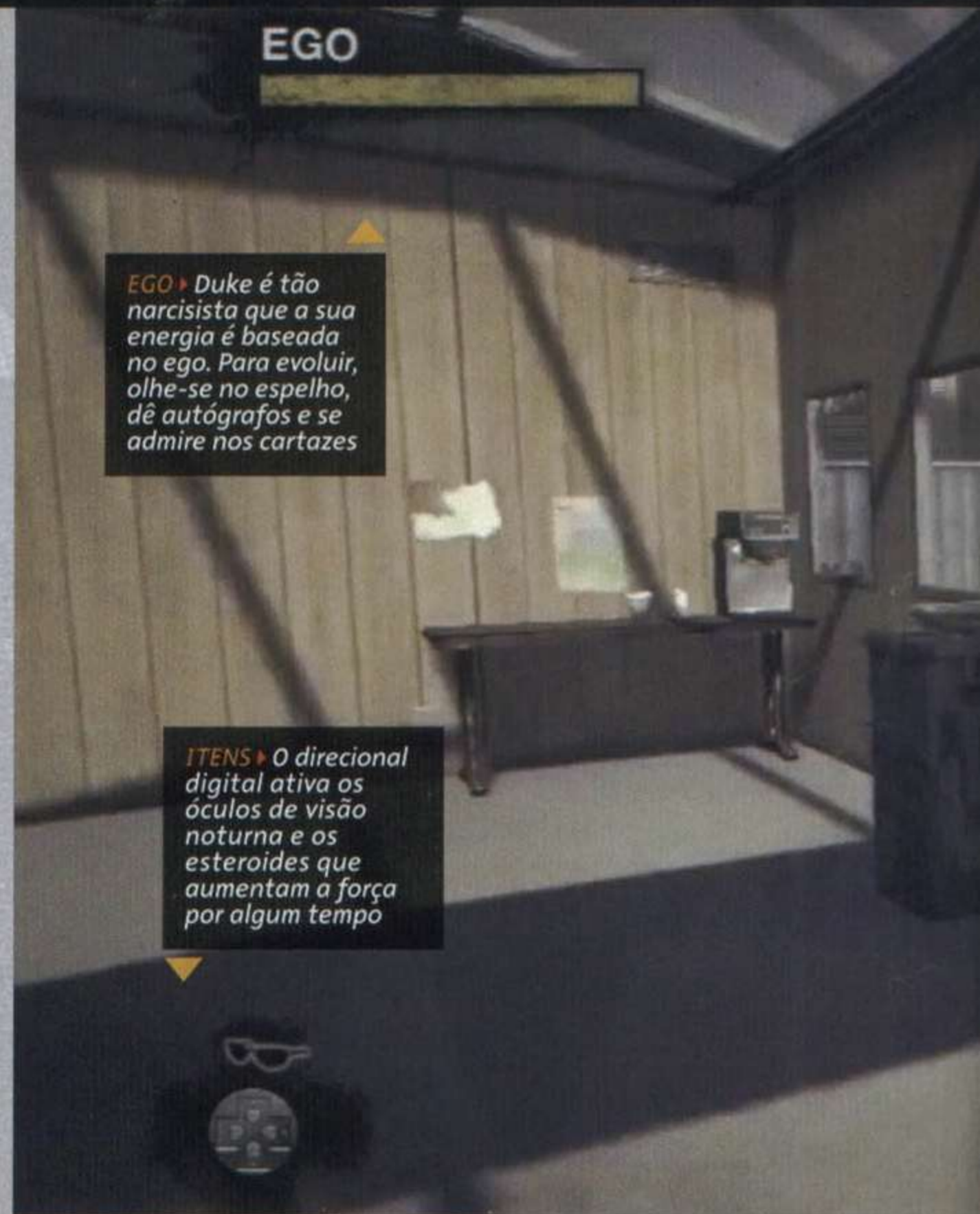
 Saia pelo duto e beba uma cerveja. Use a Duke Vision (↑) e siga pelos encanamentos. No gerador, pegue as cápsulas e ponha nos orifícios (#3).



 Mate os aliens e pegue o controle remoto. Controle o carrinho e empurre a cápsula para fora; leve-a para o gerador. Tome uns esteroides, siga até o grande canhão e elimine todos.

MOTHERSHIP BATTLE

 Acerte a nave no centro, sem descuidar das naves que aterrissam e passam por




EGO ▶ Duke é tão narcisista que a sua energia é baseada no ego. Para evoluir, olhe-se no espelho, dê autógrafos e se admire nos cartazes


ITENS ▶ O direcional digital ativa os óculos de visão noturna e os esteroides que aumentam a força por algum tempo


cima. Caso alguma aterrisse, elimine os aliens com jetpacks.

THE LADY KILLER

 Use o freio manual para segurar o elevador; segure **R2** sem deixar o freio esquentar demais (#4). Siga ao seu destino.




 Após a porta, suba nas mesas, acione o interruptor e abra caminho. Volte ao carrinho, encontre as gêmeas e volte ao tamanho normal. Nos corredores, fique com vasos na mão para eliminar os aliens que o atacam.

 Na máquina, deixe a mão da estátua que tem arma

apontada para onde não há cerca. Aperte **L2** para abaixar os prédios e suba pelos braços. Vá pela porta do lado direito. Destrua as paredes para desviar dos lasers após os dutos. Contra o inimigo flutuante, pegue as bombas na caixa e arme-as na área do centro (#5). Espere ele passar e exploda.



VEGAS IN RUIN

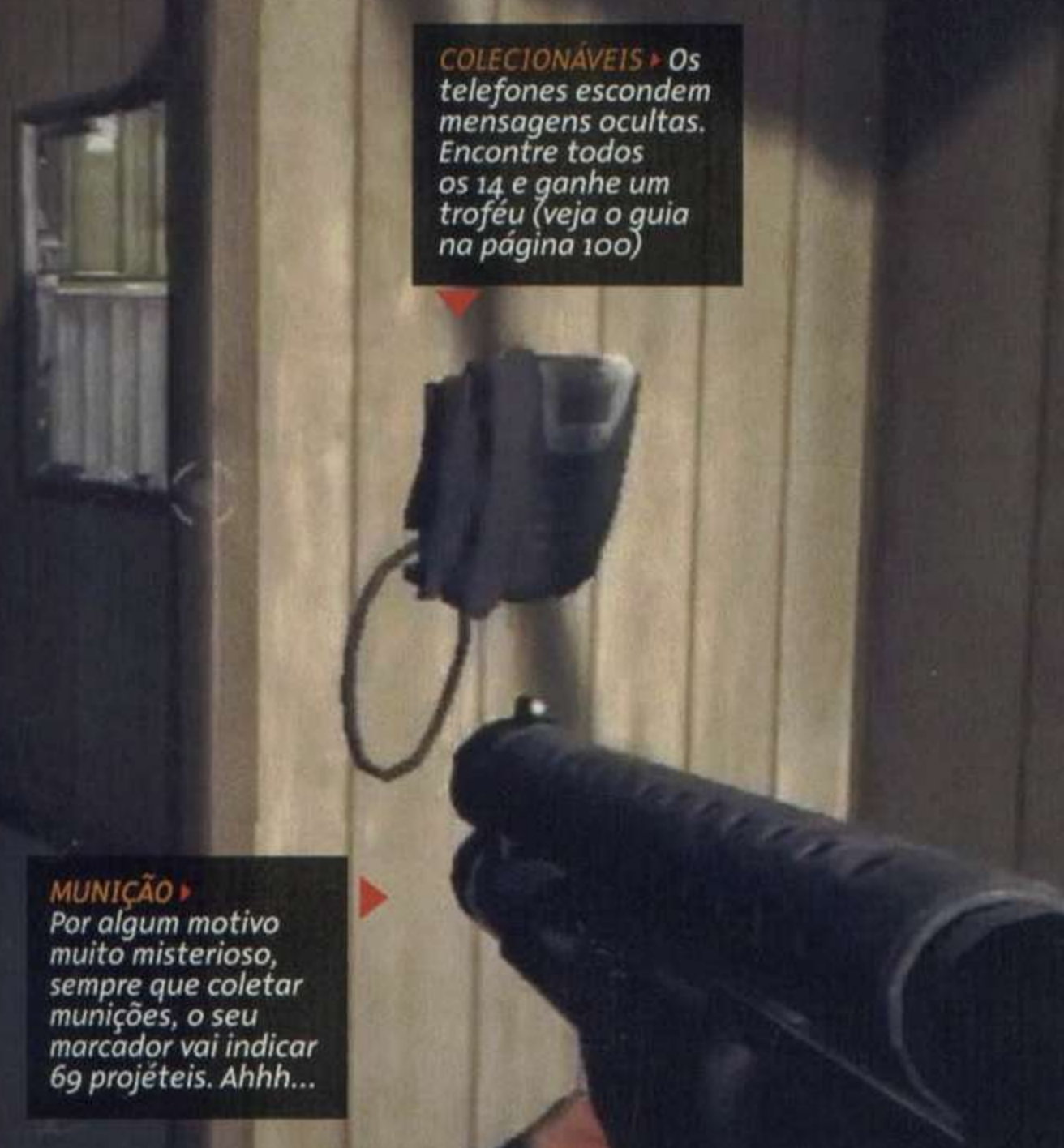
 Use metralhadoras fixas para eliminar os inimigos terrestres e as pequenas aranhas. Contra Battlelord, pegue a RPG junto ao baú na luz vermelha, circule o local atirando e corra para a área com uma queda

TRUQUES EXTRAS

Termine o jogo em qualquer nível de dificuldade e vá ao menu Extras para habilitar imagens de bastidores, teste

de som e outras bobeadas artísticas. Termine no nível Normal ou superior para habilitar invencibilidade, munição

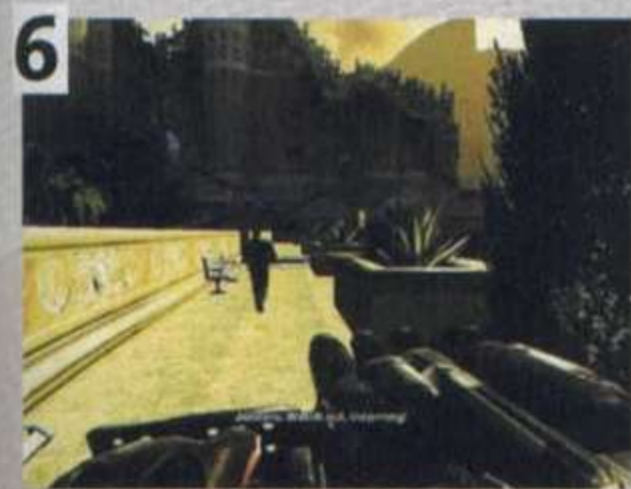
infinita e jogabilidade espelhada. O modo cabeção é só para quem comprou por pré-venda.



COLECIONÁVEIS ▶ Os telefones escondem mensagens ocultas. Encontre todos os 14 e ganhe um troféu (veja o guia na página 100)

MUNIÇÃO ▶ Por algum motivo muito misterioso, sempre que coletar munições, o seu marcador vai indicar 69 projéteis. Ahhh...

d'água para pegar munições. Quando terminar, aperte ■ para humilhar o inimigo (#6).



THE DUKE DOME

▶ Vá pelos canos e canteiros até o corpo em chamas; atire nele e siga pelo caminho. Suba as escadas e na caçamba da nova área. Prossiga e acerte todos os inimigos no prédio.

▶ No pátio, elimine todos com o rifle e destrua as caixas de madeira. Passe pelo contêiner que surgiu e siga em frente até subir na casa. Destrua o vidro, entre e pegue explosivos. Tire algumas xerox da bunda de

Nuke (!!!) para evoluir o nível de energia (#7). Aperte o botão na parede. Use os explosivos contra os inimigos e abra o portão. Passe pelo primeiro contêiner e vá até o fundo para ver um vermelho, que está sem equilíbrio. Jogue três barris dentro, suba no azul e pule por cima. Escale a construção, pegue a bateria e a RPG para derrubar a nave inimiga. Coloque a bateria no local, use o guincho para destruir a parede à esquerda. Use o guincho para ir ao prédio.



THE HIVE

▶ Siga pelo caminho de cima até chegar às gosmas que você precisa derrubar. Faça



cócegas em uma "porta" para abrir caminho. O caminho é linear até um tatu-bola roxo (#8). Pegue-o e faça o caminho de volta. Elimine os inimigos e abra caminho. Vá pelos corredores e atire nos corpos presos para pegar armas. Na sala dos casulos, pegue os explosivos e jogue na bola verde ao fundo (#9). Ela vai quicar e derrubar um tatu-bola. Empurre-o de volta ao começo da fase. Siga pelo novo caminho, elimine todos e passe pela porta.

QUEEN BITCH

▶ Na academia, entre pela porta à direita, pegue os explosivos e volte. Jogue no



buraco do lado esquerdo para abrir a porta. Suba as escadas para enfrentar a rainha (#10). Lembre-se: explosivos do lado direito, munição à esquerda. Jogue explosivos nas catapultas verdes (#11) para explodir a defesa da rainha; acerte-a com RPG antes que a defesa feche. Quando a defesas abaixarem de vez, ataque com tudo antes que ela volte a recuperar a energia.



CRASH COURSE

▶ Desça pelas raízes e destrua as bolhas roxas. Desça até a plataforma com uma bola de basquete. Destrua os inimigos voadores e siga até as plataformas verdes.

Suba pela escada. Ao chegar à metralhadora fixa, acerte as naves e inimigos no ar. Siga para o lado direito, pegue a arma e destrua a nova nave. Um inimigo agarra Duke (#12), aperte os botões indicados na tela.



DUKE BURGER

Na lanchonete, elimine as bolhas até entrar no banheiro. No reservado, há uma revista que aumenta a energia de Duke (#13). Passe por cima da gosma para encolher e use a pia para entrar no buraco da parede. Escale o conduíte esquerdo e continue pelas madeiras.



Na nova área, passe pela gosma e volte ao normal; elimine todos os actions figures. Suba no balcão e escale o novo conduíte. Passe por baixo do fliperama e elimine os aliens. Escale os armários e entre no duto. Na próxima sala, há uma mulher presa na água e o local está eletrificado. Passe por cima das pás e pias, pela lavadora de louças e escale as prateleiras.

Siga por cima do corpo e pelas chapas e fogões. Desative a caixa de energia para salvar a donzela. Suba a escada da nova sala até o telhado.



Procure a parte mais alta do telhado e elimine os inimigos que descem das naves. Assim que liberar o caminho, suba na nave e posicione-se na metralhadora.

MIGHTY FOOT

Use o lança-granadas contra os inimigos na estrada e destrua tudo até que a nave desça. Mude de veículo e suba na picape. Atropele tudo até chegar à estrada e use o turbo nas rampas (#14). A gasolina acaba após o segundo túnel. Siga a pé até a casa, vá ao telhado e pegue a gasolina. Volte ao carro, abasteça, vá até o final da estrada e caia no buraco.

GHOST TOWN

Siga com o carro e pule nas rampas até chegar ao descampado. Após limpar a área, siga em frente e passe pelo meio da ponte de madeira (#15). Continue até a cidade.

Elimine todos e vá à casa no fundo. Mais inimigos surgem no alto, acabe com eles e suba a escada. Vários aliens saem



do galpão, jogue bombas neles. Vá ao local, suba a escada, mova a manivela e pegue a gasolina no canto esquerdo. Volte ao carro e siga pelo caminho da esquerda do galpão e entre na caverna.

HIGHWAY BATTLE

Ao sair na nova estrada, prossiga e derrube a placa para formar a rampa. Use-a para cair na ponte. Caminhões jogam barris explosivos, use o turbo e ultrapasse-os. Quando voltar para a estrada de terra, atropele os aliens que caem da nave.

Ao acabar a gasolina, pegue o rifle sniper e use contra os aliens nas metralhadoras fixas. Atravesse a ponte e acerte a nave (#16). Atrás da grande rocha, há uma RPG; pegue-a e exploda a rocha. Siga até os trilhos, atire na madeira e vá à mina. Entre no carrinho, desça, pegue o galão, suba no trilho e quebre a madeira. Pegue o novo



carrinho, desça os trilhos, siga para o carro e passe pela caverna.

DUKE DAM

Evite as rochas que rolfam na sua direção. Prossiga até cair. Fora do carro, contorne a torre, suba pelas escadas e ache os engravatados. Vire à esquerda e siga para o elevador, destrua todos os inimigos menores e use o RPG para acertar o gigante.



Volte para pegar mais munições e, quando ele cair a primeira vez, corra na sua direção e arranque o seu chifre (#17). Volte a atirar e, ao cair pela segunda vez, aproveite para humilhá-lo. Siga em frente, desça pelo cabo de aço e, no andar de baixo da estrutura, desça as escadas do lado direito.

SHRUNK MACHINE

Nos dutos, vire a primeira à direita, passe pela porta e pegue a Freeze Ray. Use a tela do lado da porta para abrir caminho. Vire à direita e elimine todos da sala. Use o calendário na parede para melhorar a sua

EI, O QUE É ISSO?


Há alguns easter eggs, segredinhos escondidos em *DNF*. No episódio Mothership Battle, você pode invadir

um duto de ventilação e ver duas garotas... Bem, vá lá e veja você mesmo. No episódio The Hive, há um


soldado decapitado, referência ao game *Dead Space*. Duke diz: "That's one 'Dead Space' marine".

Hold [PS] for Higgs


energia e continue. Destrua a porta do lado direito com um explosivo, limpe a área e espere o homem abrir a próxima porta.

 Desça as escadas, vire à esquerda e acione a válvula de pressão (#18) para tirar as plantas. Na próxima válvula, vire à direita e puxe a alavanca. Volte a válvula e siga pelo caminho que foi liberado. Destrua as madeiras e arrebente todos na sala estreita. Suba as escadas e passe na gosma verde para encolher.



 Desparafuse a grade do tubo e ache a vassoura. Atire nela para abrir caminho ao ventilador. Tire outro parafuso e siga até as engrenagens. Escale dois lances de canos e continue pelas engrenagens. Passe pelas duas válvulas e elimine os bichos no corpo do soldado. Suba nas caixas para chamar o elevador e use os corrimões para apertar o botão e fechar a porta.

FORKSTOP

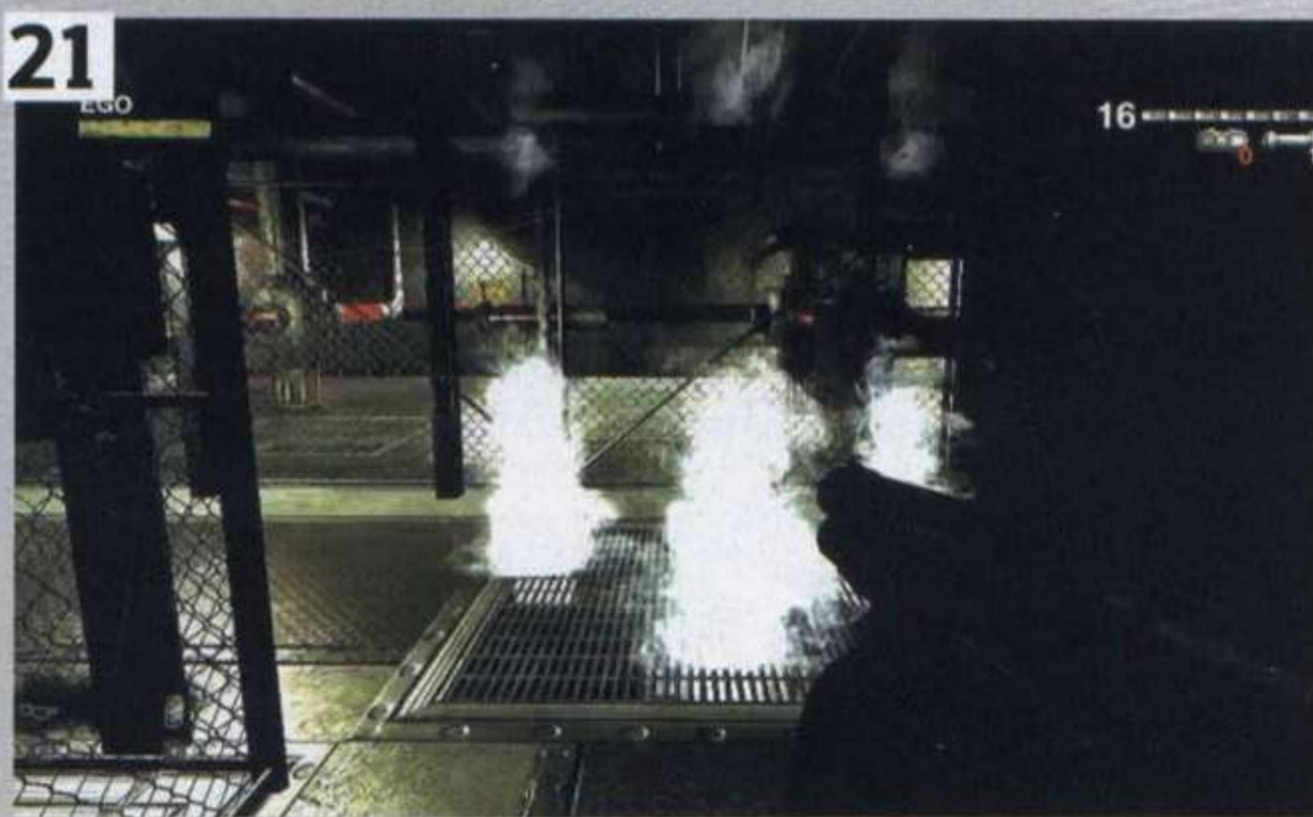
 Saia do elevador, vire à direita e destrua a caixa. Passe na gosma verde para voltar ao normal e abra a porta. Suba um nível, acione o painel, desça e abra o portão. Desça as escadas, passe pela água e, do outro lado, arrebente os inimigos. Entre no



20




21




galpão e acione o controle remoto para descer a empilhadeira (#19). No veículo, vire à direita, destrua as caixas e prossiga. Atropele os inimigos, vire à esquerda e continue até o outro elevador.

GENERATOR ROOM


 Desça as escadas e puxe o cano para chegar ao outro lado. Use os tentáculos para ir ao alto dos geradores. Elimine o inimigo no centro com a RPG, esconda-se atrás das vigas. Siga na direção do cadáver, passe pelo portão do lado esquerdo e abra a porta. Entre no banheiro, veja a imagem de Duke (#20) e, na sala vermelha, pule na água, no fundo do poço.

UNDERGROUND


 Saia da água, vire à direita e exploda o extintor para

acabar com o fogo. Desça as escadas, procure três armários vermelhos e jogue no ventilador (#21) para fazê-lo parar. Vire para o lado direito, passe pela porta verde e continue em frente. Suba as escadas, siga pelo duto até chegar na água. Procure as bolhas para renovar o ar. Passe ao redor da turbina, suba as escadas, abra a porta e pule lá do alto para destruir os bichos que estão no primeiro nível.

THE CLARIFIER

 Abra a porta e destrua as plantas. Prossiga e detone todos no mezanino. Cuidado com o carrinho que explode a parede; prepare-se para eliminar todos que saírem de lá. Use o carinho para chegar às plataformas mais altas. Atravesse até o outro lado da sala. Passe pelo portão e siga até a sala com água.

BLOWN THE DAM


 Passe pelo primeiro portão, gire a válvula e plante a primeira bomba na grade do lado direito. Acione a segunda bomba na grade, vire à esquerda até achar a minhoca gigante (#22). Pegue a RPG, dê dois disparos e desvie para as laterais. Continue a rotina até derrubá-lo. Siga pelo buraco onde ela estava, suba as escadas até chegar a um duto. Escorregue até a água.

22



D&TVÍDEO

FINAL BATTLE

 Encare o chefe,

Emperor Cycloid. Pegue munições ao redor da sala, acerte o gigante e elimine os menores com bombas. Não pare ou será atropelado. O ideal é circular e atirar. Vença e assista ao final deste jogo bizarro. ▶



Será que vale platinar?

Claro que vale! Platina é platina, e jogador que se preze não se intimida com uma lista enorme de defeitos e inimigos que jorram líquidos nojentos na sua direção. Confira as dicas para platinar (e para fugir das gosmas)

TURD BURGLAR



Duke Nukem Forever é um jogo bizarro, mas não precisavam pegar tão pesado. No primeiro capítulo, após se aliviar no mictório, vire à direita, abra um dos reservados, pegue um pedaço de fezes (arghhhh) e jogue em um soldado. Você ganha um troféu, mas perde um pouco da sua dignidade.

DRAWINGS

Faça um rabisco na lousa branca, logo no começo da fase Duke Lives.

A GOOD DAM FIGHT

Elimine Battlelord no capítulo The Hoover Dam.

OCTACIDE

Elimine Octaking no capítulo Generator Room.

BEATING THE ONE-EYED WORM

Elimine a minhoca no capítulo Blowin The Dam.

PIECE OF CAKE

Termine o jogo na dificuldade mais baixa.

LET'S ROCK

Termine o jogo na dificuldade normal para ganhar esta prata.

COME GET SOME

Termine o jogo na dificuldade mais alta.

DAMN, I'M GOOD

Termine o jogo na dificuldade insana. Para habilitá-la, é necessário terminar o jogo em outro nível de dificuldade.

SUNDAY, BLACK SUNDAY

No gramado do estádio, acerte o dirigível.



ONE-EYED FREAK

Destrua o Cycloid, no final da fase Duke Lives.

BALLS OF STEEL

No capítulo The Duke Cave, há uma máquina de pinball na sala de ginástica. Faça 1 milhão de pontos.



FLAGON OF CHUCKLES

Em The Duke Cave, após sair da academia e passar pelo duto, tome uma cerveja (↓), a bebida dos campeões.

BIG GUNS, BIG SHIPS

Elimine cinco navios inimigos.

EXTERMINATION

Destrua 50 aliens durante o jogo.

ANNIHILATION

Destrua 100 aliens durante o jogo.

DOWNTOWN BARREL BEATDOWN

Elimine 10 aliens jogando algum tipo de objeto neles.



PIT CHAMPION

Elimine o Battlelord in Las Vegas.

NATURAL DISASTER 3X

Destrua três inimigos ao mesmo tempo. Use um explosivo para conseguir isso.

NUCLEAR DEVASTATION

Elimine 250 alienígenas durante o game.

ON THE NOGGIN'

Elimine 30 alienígenas com disparos na cabeça.

HIPPY-STOMPER

Pise em 12 aliens. Você conseguirá isso sem

esforço até o final do jogo. Mas não vale ratos, só aliens.

JUDGE, JURY, EXECUTIONER

Ao ferir seus inimigos, alguns caem de joelhos. Aproxime-se e aperte o botão que aparece na tela para eliminá-los. Faça isso em 20.



TRAPPER

Use as Trip Mines para eliminar 10 inimigos. Ao jogá-las no chão (L2), um feixe de laser vermelho ativa a bomba. Assim que o inimigo relar nesse feixe, vira strogonoff alien.

FREEZE WELL!

Congele e destrua 15 inimigos durante o jogo.

ROAD RAGE

Atropele 15 alienígenas com a sua picape.



FORK THE PORK

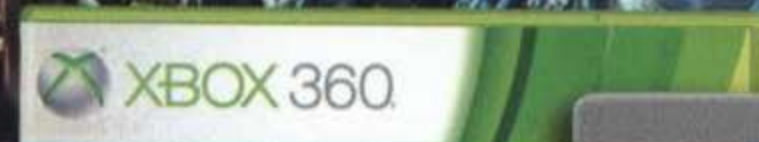
No capítulo The Forkstop, quando

MORTAL KOMBAT™



ESCALA

**O MAIOR
GAME DE LUTA
DA HISTÓRIA VOLTOU.
CHEGOU O NOVO MORTAL KOMBAT.**



™ & © WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. (S10)
DISPONIBILIDADE DOS PRODUTOS SUJEITA AO ESTOQUE
DE CADA LOJA. VERIFIQUE A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA
DO GAME. PRODUZIDO E DISTRIBUÍDO POR **VIDEOLAR**



pegar a empilhadeira, atropela seis alienígenas. Aproveite os corredores infestados de alienígenas malditos.



DEAD USEFUL

Elimine 10 inimigos jogando explosivos do cenário contra eles. A melhor opção é pegar barris vermelhos e jogar nos seus alvos.

TOSSER... IN THE LITERAL SENSE

Mate 10 aliens com objetos do cenário, como troféus ou instrumentos de musculação.

DUKE ANGRY, DUKE SMASH!

Elimine 15 inimigos enquanto estiver sob efeitos de esteroides.

NOMS

Encontre uma máquina de doces e salgados e coma 10 itens seguidos.



FULL BODY TOURETTES

Seja derrubado dez vezes por alienígenas sem morrer. A melhor maneira de conseguir isso é durante o capítulo Queen Bitch. A rainha solta um ataque de energia que joga Duke no chão. Esconda-se até recuperar a energia e não elimine a rainha até conseguir.

I NEED A TOWEL

Durante o jogo, você encontrará um bicho que parece uma aranha. Seu nome é Pregnator e tem a capacidade de jogar uma gosma branca na sua cara. Deixe que ele faça essa barbaridade dez vezes em você.



BARON VON NUKEM

Elimine 20 navas inimigas durante o game.

PARTY ANIMAL

Tome as nove latas de cervejas espalhadas no clube de strip, no capítulo Duke Nukem's Titty City.

PESCAPHOBE

Mate todos os 15 peixes na área da água, no capítulo Blowin The Dam.

I NEED A DATE

Durante o capítulo The Shrunken Machine, você encontrará um calendário. Veja todas as folhas.



STICKY BOMB LIKE YOU!

Acerte um inimigo vivo com uma Trip Mines.

AIR-DUKE

Em Duke Nukem's Titty City, vença uma partida de Air-Duke pelo placar se 7 a 0. Trata-se de uma mesa com jatos de ar e um disco flutuando.

JUICED

Tome o seu primeiro esteroide durante o jogo.

HE'S GOT A HOLOGRAM!

No final do capítulo The Duke Burger, você encontra o holograma pela primeira vez dentro do escritório. Jogue-o para ganhar o troféu.

SUBSTANCE ABUSER

Beba uma cerveja enquanto estiver sob efeito de esteroides ou use um esteroide bêbado.

I AM ALL THAT IS MAN

Deixe a sua barra de energia no máximo. Para isso, não perca a oportunidade de ver algo que melhore o seu status, como olhar no espelho, dar autógrafos ou veja uma revista de mulher pelada.



GUNSLINGER

Você recebe a pistola de ouro no final do capítulo The Duke Cave. Mantenha essa pistola no inventário de Duke até o final do jogo.

NOBODY LIKES A WHINER

No capítulo Damn! It's Late, acerte um soco no homem de preto após ouvir o apresentador do show falar. E só não te dou outro porque...



LOTS OF WHACKING

Faça uma pontuação superior a 500 pontos no jogo Whac-A-Mole, no capítulo Duke Nukem's Titty Club.



COMPANION BARREL

No final do capítulo The Forkstop, leve o barril com o símbolo do coração e a marca do mesmo tipo. Isso libera uma sala secreta e várias armas.



SPECIAL THANKS

Depois de terminar o jogo, assista à passagem de todos os créditos.

CALL WAITING

Há 14 telefones escondidos ao longo do jogo. Eles fornecem mensagens importantes (algumas nem tanto) para a história. Encontre os 14 telefones para ganhar uma prata. A seguir, veja a localização e imagem de cada um deles.

#1. Capítulo Duke Lives

Dentro do banheiro da casa de Duke, ao lado da privada. Não é difícil encontrá-lo.



CHEGOU!

COMBAT ARMS

oficina-de-arte.com

ALISTE-SE NESSA BATALHA!



COMPLETO SISTEMA DE CLÃS



**TRADUZIDO E DUBLADO
PARA O PORTUGUÊS**



**GENTENAS DE ITENS PARA
CUSTOMIZAR SEU PERSONAGEM**

**ACESSE E JOGUE DE GRAÇA!
LEVELUPGAMES.COM.BR**



VERIFIQUE A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

Copyright © 2010 Nexon Corporation, licenciado para Level Up! Interactive S.A., no Brasil. Todos os direitos reservados.

#2. Capítulo The Duke Dome

Ao entrar no escritório, do lado esquerdo do dispositivo vermelho.



#3. Duke Nukem's Titty City

No balcão na entrada.



#4. Siga pela porta de saída, suba as escadas. Está em cima da mesa do escritório.



#5. Na sala privada, digite 4768. Está ao lado da mesa.



#6. Junto à mulher na recepção.



#7. Capítulo The Duke Burger

No começo do capítulo, volte para trás e corra até o final do corredor. Está na mesa.



#8. Capítulo The Mighty Foot

Na mesa do escritório em que Duke entra pelo teto.



#9. Na sala da mensagem anterior, em outra mesa.



#10. Shrank Machine

Em uma das salas dos corredores com a iluminação azul.



#11. Capítulo Generator Room

Ao sair do elevador do lado esquerdo, junto ao bebedouro.



#12. Capítulo The Clarifier

Procure na mesa onde há um capacete branco.

#13. Empurre a escada, suba e caia dentro do escritório.



#14. Depois de subir pelas escadas com as luzes piscando.



BUCKET HEAD

Encontre três capacetes secretos para garantir um troféu de ouro na coleção.

#1. Capítulo Vegas in Ruin

Dentro do mostruário, do lado direito do começo da fase.



#2. Capítulo The Hive

Depois de empurrar um "tatu-bola", vire para o lado esquerdo. Está junto ao corpo.



#3. Capítulo Blowin' the Dam

No fundo da área aquática.



SAVIOR OF THE UNIVERSE

Conquiste todos os troféus do jogo.

PROBLEM?

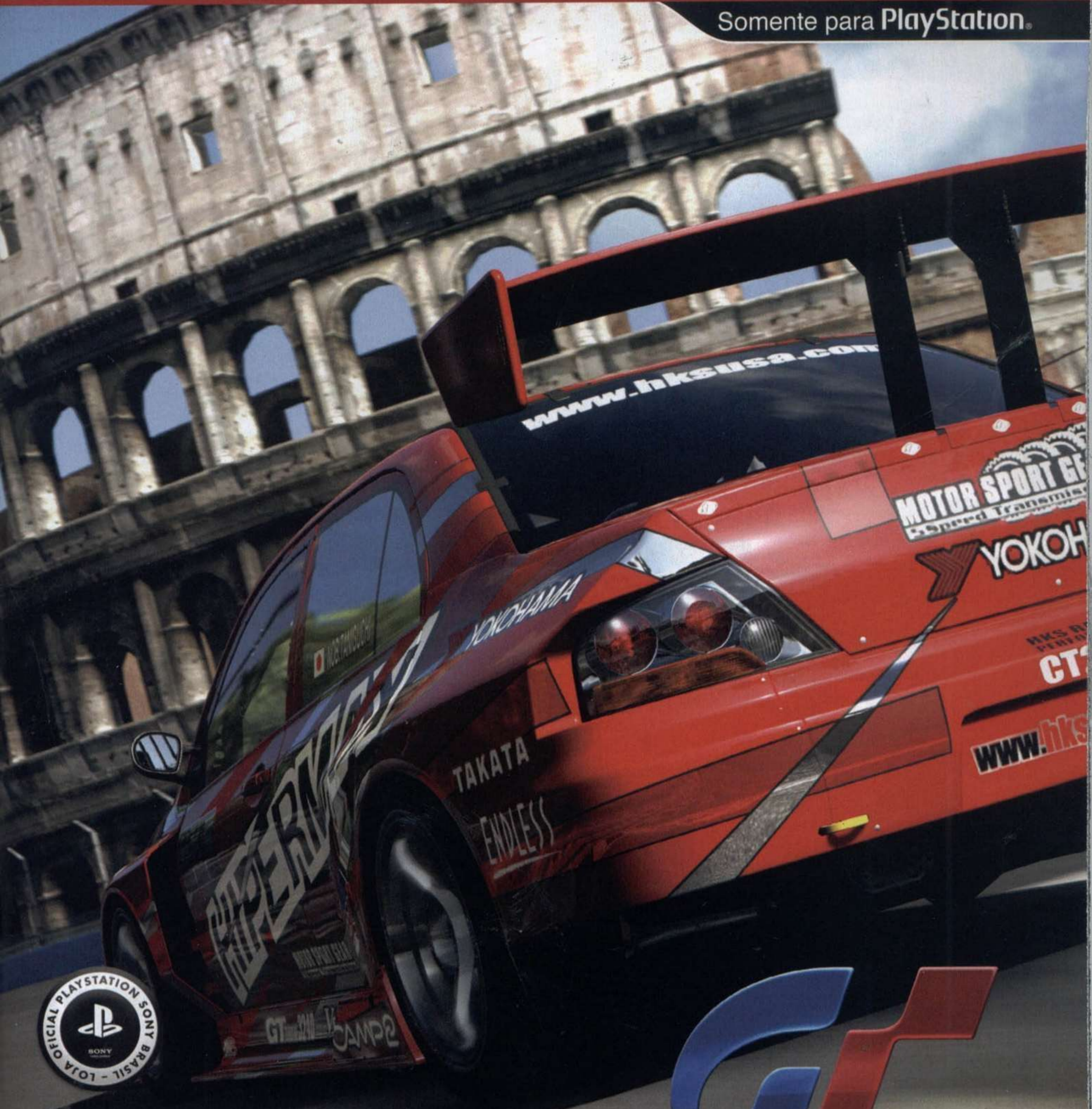
Mesmo com o nosso supertexto e imagens você não achou todos os segredos? O que Duke diria disso? Nem queira saber... Use o seu celular no QR-code e assista ao nosso ao vídeo definitivo.

D&TVÍDEO



Malditos pregnators!!!

Somente para PlayStation.



www.gran-turismo.com

L LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS Categoria: Corrida

GRAN TURISMO 5 THE REAL DRIVING SIMULATOR

© 2011 Sony Computer Entertainment Inc. Todos os direitos reservados. O logo SONY e "make.believe" são marcas registradas da Sony Corporation. "PlayStation" e o logo família "PS" são marcas comerciais registradas e "PS3" é uma marca comercial da Sony Computer Entertainment Inc. "Gran Turismo" e "Gran Turismo The Real Driving Simulator" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc. ©2010 Sony Computer Entertainment Inc. O logo da "Polyphony Digital" é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc. Fabricantes, carros, nomes, marcas e imagens associadas representados neste jogo incluem, em alguns casos, marcas registradas e/ou materiais com direitos autorais de propriedade de seus respectivos titulares. Licenciado para sua distribuição na América Latina para o sistema PS3.

POR Gilsomar Livramento

Nós jogamos, analisamos, testamos, e desvendamos, tudo para poder dizer se esses games realmente valem a pena

HISTÉRICA ▶ Quando encher uma barra de especial, Alice ativa o modo Hysteria, fica com este visual perturbador e ganha vantagens na luta

Alice Madness Returns



Por **OUTRO LADO...**

«Alice é um jogo que dá vontade de gostar porque se trata de uma ideia genial, com um conceito visual à altura. Mas nada disso consegue esconder que o jogo em si é falho e não passou pelas mãos adequadas.»

Nathalie Folco

Alice volta do hospício com um novo facão e a fúria da adolescência

No ano 2000, o jogo para PC *American McGee's Alice* surpreendeu pela trama, uma versão sombria do conto *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carroll. A garota tornou-se mentalmente instável ao perder a família em um incêndio. Após tentar o suicídio, foi internada no Hospício Rutledge. Com o passar do tempo, o coelho branco apareceu e a levou de volta a um País das Maravilhas obscuro, uma viagem que forçou sua mente

a vencer seus próprios demônios. Mais de década se passou e *Alice: Madness Returns* vem para dar continuidade à versão obscura do conto de fadas.

Madness Returns acontece 11 anos após a trama anterior. Agora, a jovem vive em um orfanato em Londres, sob os cuidados do psiquiatra Angus Bumby, com quem faz sessões de hipnose para lidar com o trauma da morte de seus pais. O tratamento escapa do controle

quando ela segue um gato por um beco e encontra Witless, enfermeira do hospício Rutledge. Deste momento em diante, realidade e imaginação se confundem e Alice volta para o País das Maravilhas, agora armada com um novo facão e toda a fúria da adolescência contra inimigos bizarros.

A premissa é instigante e a estética bizarra contrasta com momentos coloridos e bonitinhos. Tudo é atraente nesta dimensão,

Há muito ↩ mais ação, quase um hack 'n slash, do que conceitos de plataforma, além de desafios pouco criativos e uma leve pitada de exploração



PS3 (DÍSCO) ▶ GÊNERO AÇÃO

PRODUTORA SPICYHORSE ▶ DISTRIBUIDORA EA ▶ ONLINE NÃO



LUTA INSANA

Se você está pouco se lixando para gráficos e essas "bobeiras técnicas", talvez se divirta com o bom sistema de combate. Alice consegue se esquivar com facilidade dos ataques ao tomar forma de borboletas, usa pulos duplos e é armada com metralhadoras insanas, um martelo devastador com cabeça de cavalo e uma ágil faca de açougueiro que pode ser evoluída.

ABUSAR É BOM ▶ Termine o jogo e use a opção New Game + para recomençar a partida com todas as armas evoluídas e as roupas que conquistou antes

um lugar bonito e imaginativo, onde as criaturas se mostram bem mais bizarras e grotescas. É uma pena que surgem falhas de texturas que quebram o clima e apontam defeitos simples de lidar com a tecnologia atual.

Evoluiu pouco

Cada capítulo é longo e cheio de colecionáveis, o que é bom, mas confuso. Imagine a situação: é preciso ir até um ponto distante do cenário, abrir uma nova passagem e voltar, mas aí você nota, pelo caminho, que um outro colecionável que você havia pegado voltou ao seu lugar. Falha técnica ou recurso para fazê-lo duvidar de sua mente, assim como a personagem? Há outros desafios para incentivar a aventura, como passagens secretas e itens que devem ser destruídos para revelar

↳ A jovem vive em um orfanato em Londres **sob os cuidados do psiquiatra Angus Bumby**, com quem faz sessões de hipnose para lidar com seus traumas ←

novas passagens. E os elementos destrutíveis não se diferenciam do resto do cenário, o que valoriza a sua descoberta.

A mecânica é basicamente a mesma do jogo anterior, com alguns ajustes. Há muito mais ação (é quase um hack 'n slash) do que conceitos de plataforma, enigmas pouco criativos e uma leve pitada de exploração. Os caminhos disfarçam a linearidade, mas trazem um antigo problema do começo dos jogos 3D: paredes invisíveis. O sistema de colisão é maluco e irrita, especialmente ao tentar pular junto a paredes ou objetos e esbarrar no vazio, ou mesmo ficar travado em pequenos objetos enquanto os inimigos descascam Alice sem piedade.

A jogabilidade, embora funcional em alguns aspectos, também deixa a desejar na liberdade de movimentos em combate, principalmente se a sua vontade for travar a mira em um inimigo perdido entre muitos.

Embora divertido pela proposta, *Madness Returns* fica cansativo

MONTE SUA PRÓPRIA ALICE EM CASA (OU NÃO)



É impossível resistir ao estilo artístico dos personagens e os traços de *Madness Returns*. Se você babou e virou fã, pode visitar o site oficial do game e comprar camisetas, pôsteres, livros com as ilustrações, uma réplica da faca e o vestidinho de Alice. Você pode comprá-lo para a sua namorada... Só não compre a faca junto ou ela pode ter ideias perigosas. Visite: <http://alice2store.com>

cedo. Não há aquela sensação de recompensa por mais que Alice fique mais forte, evolua a Vorpall Blade (sua faca de açougueiro) ou combine ataques com armas secundárias. Ainda que o sistema de combate seja bacana, poderia ser mais inovador e divertido.

O jeito é voltar ao tratamento e esperar a próxima, Alice. **IGN**



AValiação

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

ASPECTOS CENTRAIS

ENREDO	■■■■■
CÂMERA	■■■■■
CENÁRIOS	■■■■■
MOVIMENTAÇÃO	■■■■■

NOTA FINAL **7.0**

LOUCURA 4 Os cenários são surreais, quebrados e não seguem padrões lógicos. É um jeito legal de mostrar que o ambiente ao redor de Alice é tão distorcido quanto a sua mente





PS3 (DISCO) ▶ PLAYSTATION MOVE ▶ 3D ▶ GÊNERO ESPORTE
 PRODUTORA SEGA ▶ DISTRIBUIDORA SEGA ▶ ONLINE MULTIPLAYER (4 PESSOAS)

POR Leandro Rodrigues



AValiação

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

ASPECTOS CENTRAIS

SIMULAÇÃO	■■■■■
ACESSÓRIOS	■■■■■
MODOS EXTRAS	■■■■■
MULTIPLAYER	■■■■■

NOTA FINAL 70

TEM GRAÇA? Se você optar por jogar com o PSMove, perde o direito de controlar o atleta e apenas rebate bolas. Meu cão conseguiu jogar...

Virtua Tennis 4

Por que inovar se você pode ganhar dinheiro com a fórmula do ano passado?

Na contramão de vários títulos esportivos, que ganham novas versões a cada ano e buscam sempre novas formas de simulação, como FIFA, Virtua Tennis não tem pressa ou sede de inovar. Afinal, este é o quarto torneio em 12 anos de existência da série. E a Sega não mostra a mínima vontade (ou coragem) de mexer na fórmula que conquistou um público que gosta de jogar tênis nos videogames, mas não chega a gostar do esporte real (e não se interessa por regras e técnicas mais avançadas).

Como nos torneios anteriores, o destaque de Virtua Tennis 4 é o modo World Tour, agora em forma de jogo de tabuleiro. Para circular por ele, é preciso conquistar bilhetes que indicam a quantidade de casas que o tenista pode percorrer. Elas dão acesso a jogos amadores, campeonatos, lojas de acessórios e roupas, e até



SE ELES FALASSEM ▶ Federer diz: "É amigo, nada de novo este ano...". Nadal ignora: "Por que diabos eu não consigo controlar as minhas pernas?"

a instituições beneficentes para as quais o jogador pode fazer doações em dinheiro e melhorar a imagem com os seus fãs. Sua jornada pelo tabuleiro depara-se com escolhas de caminhos que podem levar a campeonatos mais importantes ou a decepções financeiras. Há também vários

minigames que permitem melhorar as habilidades e rendem acessórios exclusivos. Esta é a melhor novidade de VT.

Quanto à jogabilidade, quase nada mudou. Nesta versão, há uma barra que o jogador enche durante a partida e permite que o atleta desfrize um golpe quase indefensável, quase um "ataque especial". Nada diferente do que foi apresentado em outros jogos.

Seguindo a nova tendência



esportiva, foi adicionado suporte ao PSMove, mas, infelizmente, essa opção só funciona em alguns minigames e partidas do modo de exibição. Nesta segundo caso, o jogador não tem como controlar os movimentos na quadra, já que o Navigator não funciona aqui. Sua única função é rebater a bola na hora certa e torcer para não dormir entre uma rebatida e outra.

Virtua Tennis 4 continua divertido como os jogos anteriores, mas se você esperava por novidades para voltar às quadras, melhor ir para os campos de futebol. **FT**

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



PS3 (DISCO) ▶ 3D ▶ GÊNERO AÇÃO

PRODUTORA DOUBLE HELIX ▶ DISTRIBUIDORA WARNER GAMES ▶ ONLINE NÃO

POR Leandro Rodrigues

AVALIAÇÃO TÉCNICA

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

ASPECTOS CENTRAIS

SISTEMA DE COMBOS	■ ■ ■ ■ ■
CHEFES	■ ■ ■ ■ ■
EXTRAS	■ ■ ■ ■ ■

NOTA FINAL **6,5**

MIMIMI CÔSMICO ▶ Vocês estão tristes por perderem a mamata de protetores cósmicos? Toma essa dose de autoajuda!!!

Green Lantern Rise of the Manhunters

Parece God of War, mas esse anel de energia na mão de Kratos faria mais estrago

O setor 2814 do universo, do qual o nosso pequeno planeta faz parte, precisa de um novo protetor.

A ordem dos Lanternas Verdes protege todo o universo e o piloto humano Hal Jordan (norte-americano, óbvio) foi recrutado e recebeu um anel que pode criar, em forma de energia verde (nada a ver com reciclagem e afins), qualquer forma que a sua mente imaginar e a sua força de vontade puder sustentar. Sua missão: combater os caçadores cósmicos, o exército que perdeu o emprego de protetores espaciais para os lanternas e não ficaram nada felizes com a aposentadoria.

Esse anel tem um poder danado (por que sempre anéis?) e, situado em um sistema de combate chupado de *God of War*, cria possibilidades incríveis. Ainda recruta e sem prática, Jordan luta e cria combos que são o resultado de golpes fracos, fortes e poderes



do anel. Isso significa que, em um combo, o herói pode criar armas como metralhadoras, marretas, serras, tacos de beisebol e laços que puxam os inimigos distantes para o meio da pancadaria.

Infligir sofrimento alheio gera pontos para evoluir suas habilidades e comprar poderes.

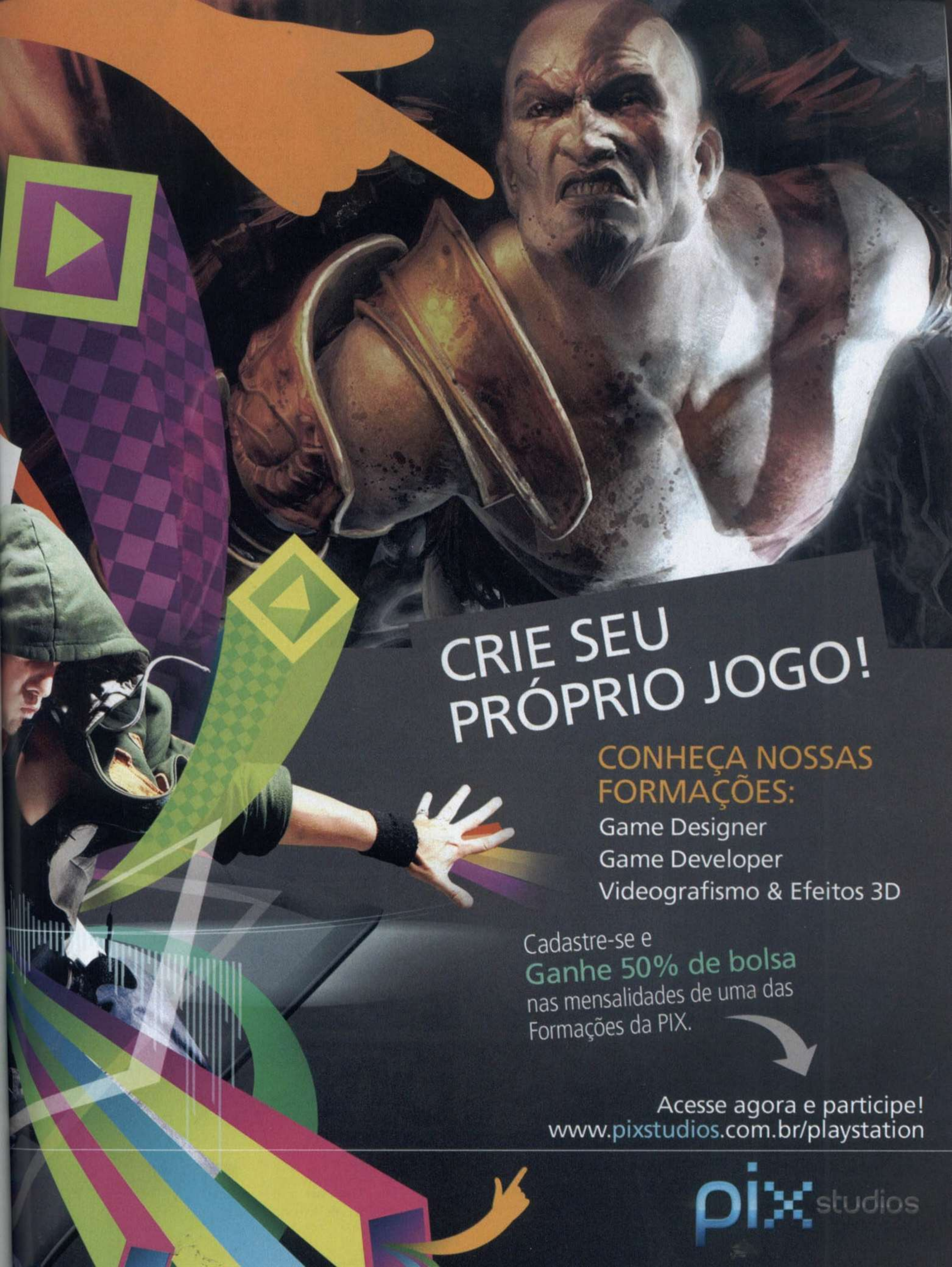
A mistura de um sistema de combos consagrado aos poderes ilimitados do anel poderia gerar

um dos jogos de porradaria mais legais do Play 3... Mas não é por aí. Os combos realmente funcionam muito bem e empolgam com a sua fluidez, mas a ação é interrompida O TEMPO TODO, pois as lutas rolam em espécies de cenários isolados, como pequenas arenas, e Jordan precisa ir de um canto para o outro o tempo inteiro. E ainda rolam papos demais durante esses intervalos, o que esfria seu sangue guerreiro.

PARA O INFINITO... ◀ Quando não está descobrindo novas armas para humilhar caçadores, Hal Jordan viaja pelo espaço e abate frotas inteiras



Não há opção de explorar os cenários para você se achar um aventureiro e os enigmas são simples para fazê-lo sentir-se incapaz de resolver coisas mais complexas do que partir crânios. Ao menos, é divertido contar com a ajuda de Sinestro (lanterna treinador), que aparece em momentos chave ou fica sob o controle de um segundo jogador no modo cooperativo local. **PS3**



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



WWW.ASAMEMO.COM.BR

FLY WITH US



PRORIDER
prorider.com

PRORIDER

FRANCE CE

PROFESSIONNEL
100% VOUS

m d o

S U S P E N S E

a d r e n a l i n a

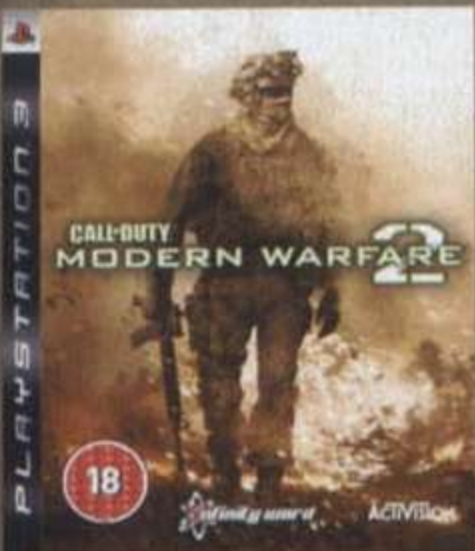
F . A . R .



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. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS2", "PSP" and "PS Move" 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).



PONTOS ALTOS DA TRAMA



POLÊMICO

O massacre no aeroporto russo conseguiu testar o senso moral do jogador.



MARCANTE

Ver o território dos EUA sob ataque ainda não era um clichê e rendeu cenas incríveis, como o ataque ao Capitólio.



FAVELA

Nunca, em nenhum jogo, a tensão de um conflito armado numa favela claustrofóbica foi tão tenso e sufocante.

NOTA

A+

Momentos grandiosos, conflitos inimagináveis e eventos capazes de influenciar emoções nos jogadores. Uma trama difícil de ser superada

Call of Duty **MODERN WARFARE 2**

EUA e Rússia estão a um passo da destruição total. Conheça as traições que montaram o palco para a guerra que será encerrada no final deste ano em Modern Warfare 3



Cinco anos se passaram desde a crise de 2011. Em Moscou, Rússia, a comoção toma a Praça Vermelha na inauguração da estátua de Imran Zakhav, com os dizeres: "Herói da nova Rússia". O homem foi transformado em mártir e o partido Ultracionalista, agora liderado por Vladimir Makarov, sobrepujou a influência dos Nacionalistas. Os aliados se transformam em inimigos e o general Shepherd está monitorando todos esses acontecimentos.

Longe dali, na Firebase Phoenix, Afeganistão, o soldado de primeira classe Joseph Allen e o sargento Foley, 1º Batalhão do 75º Regimento

Ranger, treinam soldados do Exército Nacional afegão pouco antes de o alarme da base tocar: soldados feridos chegam de um confronto na cidade próxima, onde o BCT-One (Time da Brigada de Combate-1) está cercado por soldados da OpFor.

Os Rangers são enviados para a ação, liderados pelo general Shepherd. Um bombardeio abre caminho para o comboio, que é atacado ao chegar ao centro da cidade. Allen e seus companheiros eliminam parte da resistência local, garantindo a segurança da BCT-One e o domínio da cidade. No ponto de encontro, Shepherd diz que Allen receberá apenas ordens dele e será enviado para uma missão especial.

Enquanto isso, nas montanhas de Tian Shan, no Cazaquistão, os soldados John "Soap" MacTavish e Gary "Roach" Sanderson, membros da unidade multinacional de operações especiais Task Force 141, comandada por Shepherd, foram enviados para uma base aérea russa para recuperar o módulo de satélite americano que caiu por lá, antes que os inimigos (Ultracionalistas) tomem posse dele e usem suas informações.

Uma nevasca castiga o local, facilitando a incursão da dupla, que planta explosivos antes de reaver o módulo em um hangar. Soap é surpreendido por inimigos e avisa Roach para acionar o plano B:

“
Nós somos a maior força
militar da história. **Toda
luta é nossa luta...** Usar
as ferramentas da guerra
moderna é a diferença
entre a **prosperidade** do
povo e a destruição.”
General Shepherd

CAÇA NO RIO DE JANEIRO
Militares norte-americanos
invadem a Rocinha em busca
de um traficante de armas
que oculta informações vitais

MARCANTES Uma das
grandes proezas de CoD
foi criar uma trama com
tantos militares, patentes
e grupos dignos de nota

explodir tudo. Eles usam a
confusão para derrubar inimigos
e roubam snowmobiles para fugir
até outro ponto de extração.

Movimentos de guerra

Quarenta horas após o resgate
da BCT-One, Shepherd manda
o soldado Allen em uma missão
secreta pela CIA: agir como agente
disfarçado, codinome Alexei Brodin,
e acompanhar os movimentos do
inimigo. Vladimir Makarov monta
uma pequena equipe e Alexei toma
parte. Sua missão: promover
um massacre no Aeroporto
Internacional Zakhav, na Rússia.

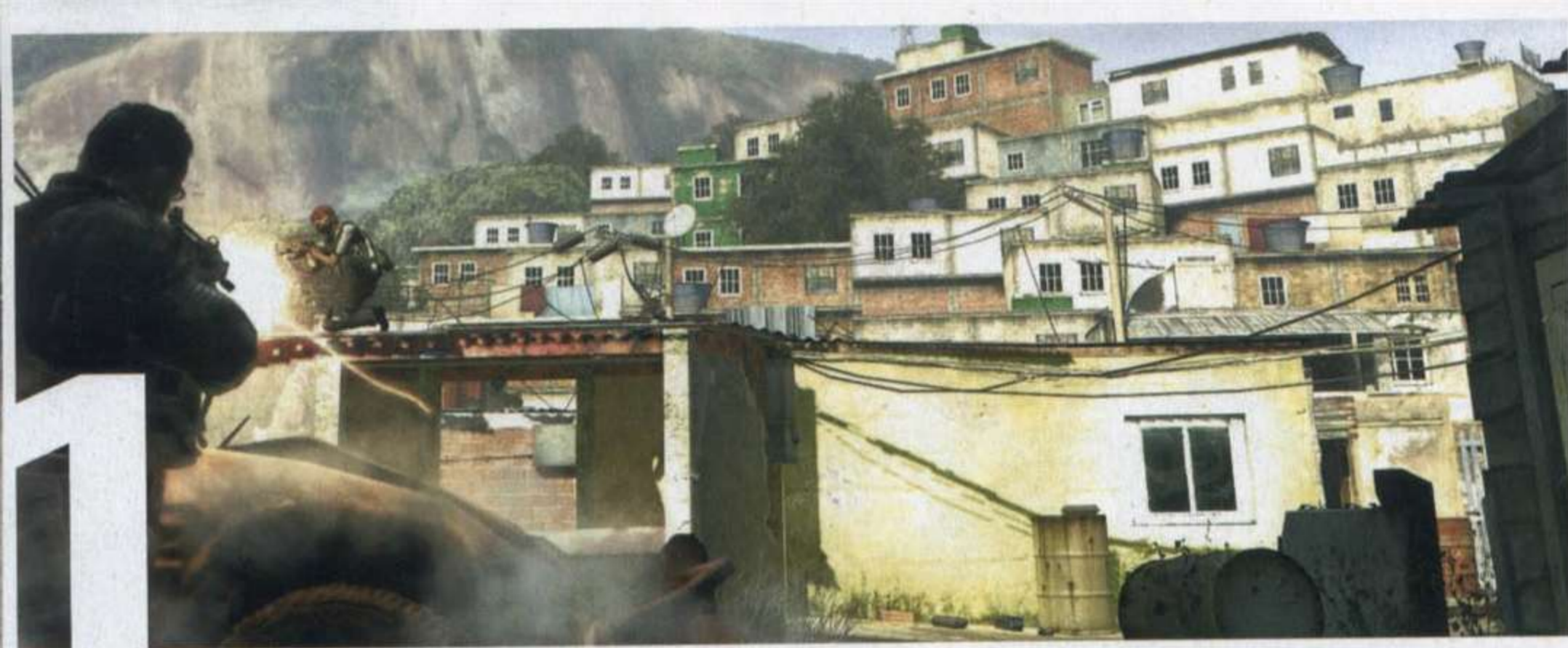
O plano de Vladimir é fazer a
Rússia acreditar que “terroristas

americanos” atuam no país; por
isso, os integrantes só podem se
comunicar em inglês. Dezenas de
inocentes são executados (Allen
puxou o gatilho para manter seu
disfarce). Em poucos minutos, a
FSB (Força de Segurança Nacional
Russa) aparece. Dois terroristas
são mortos; Vladimir, Alexei e Viktor
fogem até uma ambulância, usada
para passar pelo forte esquema
de segurança. Antes da fuga,
Vladimir executa Alexei. Ele sabia
a verdadeira identidade do agente.
Câmeras de segurança gravaram
os equipamentos, armas e jargões
militares usados pelos terroristas,
e o corpo de um soldado americano
fará a Rússia acreditar que o

governo americano está envolvido.
A guerra tornou-se inevitável.

Todos os laços de Vladimir estão
sendo rastreados. O alvo da vez é
o traficante de armas Alejandro
Rojas, que se esconde na favela
da Rocinha, no Rio de Janeiro.
A Task Force 141 atua no Brasil e
vigia o assistente de Rojas, que
nota a presença dos militares e
mata os homens que o abordam
na porta do hotel. Rojas foge
pela rua e é capturado por Roach
e Soap, que o interrogam. Royce e
Meat são orientados a subir a
Rocinha em busca de Rojas. Não
demora para a facção local abrir
fogo contra os agentes.

Meat morre em ação. Royce



U.S. ARMY RANGERS

Dividido em três batalhões, o 75º Regimento Ranger são as forças de operações especiais treinadas para agir sob quaisquer circunstâncias e local. Entre os membros do 1º Batalhão, estão o soldado de primeira classe Joseph Allen, o soldado James Ramirez, o sargento Foley e o cabo Dunn. Os Rangers estão sob o comando do general Shepherd.



JOSEPH ALLEN



JAMES RAMIREZ



DUNN



SHEPHERD

leva Roach até próximo do esconderijo de Rojas e fica para trás, cercado por vários bandidos. Roach logo identifica Rojas, que se desespera e foge. Quando o inimigo pensa que fugiu, Soap consegue pegá-lo. O homem é submetido à tortura para revelar tudo que sabe sobre Vladimir e é deixado para morrer pela mão dos traficantes locais, que vão caçá-lo por “trazer atenção ao morro”. O governo brasileiro proibiu qualquer aeronave americana em seu espaço aéreo, devido à destruição causada pela operação. Soap então chama “ajuda externa”, o informante (e agora seu amigo) Nikolai, que pilota o helicóptero de fuga **1**.

O único lugar para resgatar a equipe é em um campo de futebol no alto da favela, mas os bandidos estão em alerta e impossibilitam a fuga. O grupo decide improvisar procurando uma rota no alto dos barracos, onde conseguem pular para o helicóptero. Roach cai e perde as armas. Quando se dá conta, está

cercado. Ele foge por dentro dos barracos e encontra outro ponto alto para pular no helicóptero, abandonando o País em seguida.

Sabotagem

Algumas horas antes da operação no Rio de Janeiro, os russos invadiram os EUA pelo Estado de Virgínia **2** – o módulo do satélite americano recuperado foi sabotado, causando uma falha no monitoramento do NORAD (Comando de Defesa Aeroespacial Norte-Americano).

O soldado James Ramirez e o sargento Foley, 1º Batalhão do 75º Regimento Ranger, seguem com outros soldados para o local sob as ordens de Shepherd. O objetivo da missão é conter a resistência inimiga, destruir as baterias antiaéreas e resgatar uma pessoa isolada em uma casa onde um helicóptero C-130 Hercules foi abatido. Superando as adversidades, eles encontram o homem que deveria ser resgatado... morto. Uma maleta com documentos é recuperada – ao lado, está o corpo

de Viktor, um dos homens envolvidos no massacre do aeroporto na Rússia.

Enquanto a guerra se espalha por Washington, Shepherd envia a Task Force 141 em uma ação conjunta com os U.S. Navy SEALs e U.S.M.C. para libertar reféns em uma plataforma de petróleo ao leste da Rússia, e neutralizar a artilharia ou qualquer dispositivo explosivo, para só então seguirem até a prisão russa Gulag. A prioridade é resgatar um homem identificado como “prisioneiro 627”.

Caças de combate fazem o bombardeio inicial, restando aos soldados abrirem caminho para Soap, Roach e Ghost avançarem pelo subterrâneo. Ghost fica na sala de monitoramento para guiar seus amigos, passando por uma área fortemente protegida. Roach e Soap seguem pelo sistema de esgoto até chegar atrás da sala onde prisioneiro está. Ao explodir a parede, o prisioneiro domina o vigia e derruba Roach com um soco. Soap rende o prisioneiro e descobre que se trata de John Price **3** – ele foi reanimado

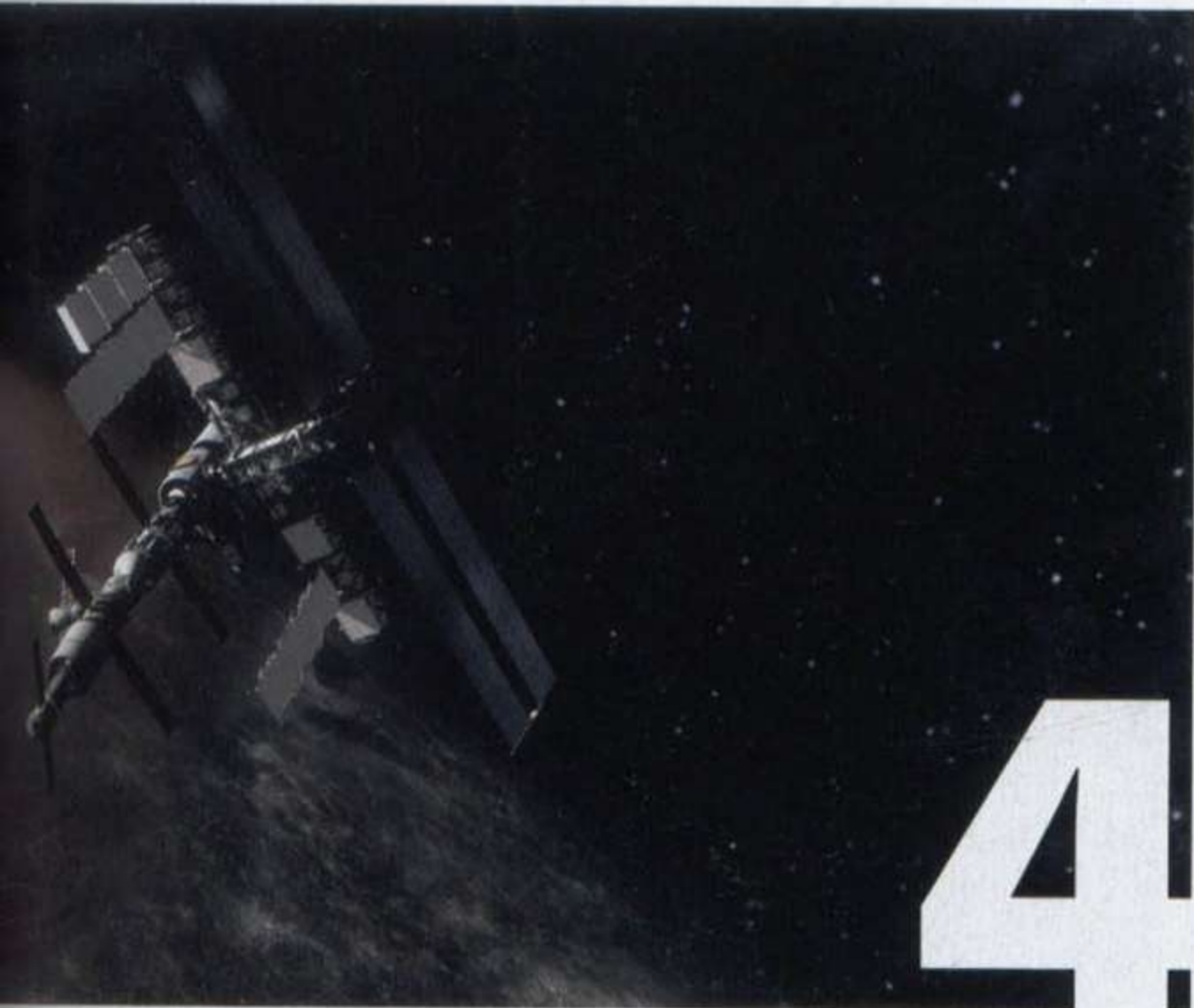


QUADRINHOS

É possível estender sua visão dos acontecimentos de *MW2* com a revista em quadrinhos *Modern Warfare 2: Ghost*, lançada nos EUA. Esta HQ foca na história do agente Ghost, membro da Task Force 141, e conta sua origem (e a da sua máscara de caveira) em eventos anteriores e durante o game. São seis edições.



6



4



5

depois de Soap desmaiar após a morte de Imran, cinco anos atrás (final de *CoD4:MW*). Formalidades ficam para depois, pois os U.S. Navy SEALs bombardeiam a prisão, e sobra pouco tempo para Soap e os demais fugirem.

Horas mais tarde, Price elabora um plano arriscado, mas que pode acabar com a guerra nos EUA. A Task Force 141 segue para uma base naval de Rybachiy, perto de Petropavlovsk, Rússia. Enquanto parte da equipe cria a distração, Price invade o submarino; Ghost e Roach protegem o perímetro. Após uma intensa troca de tiros com reforços locais, o silo do submarino se abre e Price dispara um míssil nuclear **4** em direção a Washington. O artefato nuclear explode na atmosfera para gerar um mega pulso eletromagnético e queimar qualquer dispositivo eletrônico, comprometendo toda ação do inimigo e dando tempo do reforço americano chegar – a ação salva muitas vidas, mas acaba com

a Estação Espacial Internacional.

Horas antes, de volta a Washington, muitos soldados americanos estão feridos e se abrigam no subterrâneo perto do Monumento a Washington. O local começa a ser atacado por forças russas que seguem rumo à Casa Branca **5**. Edifícios próximos foram capturados e o sargento Foley lidera James Ramirez e mais homens para retomar o prédio do Departamento de Comércio.

A ação é bem-sucedida e os militares conseguem usar o armamento do inimigo para derrubar helicópteros russos e matar atiradores. Quando a situação aperta, o grupo é obrigado a ir para o telhado, onde segue de helicóptero, mas termina abatido. Após a queda, James recobra a consciência sob forte ataque e Foley orienta aos homens a manter a posição.

Quem é o inimigo?

Uma forte explosão se propaga

no céu **6**, apagando quase toda a costa leste dos EUA. Helicópteros inimigos caem como moscas. Foley, James e alguns poucos soldados conseguem se reagrupar; dois deles são orientados a avisar os demais espalhados para se encontrarem na Casa Branca.

Lá, Foley encontra o coronel Marshall, que explica a situação. O local está sob domínio inimigo, que mantém baterias antiaéreas e forte armamento. Foley e James usam a confusão para invadir a Casa Branca e sabotam o inimigo, permitindo a Marshall avançar.

Ocorrem baixas no processo, mas a situação piora quando James e Foley escutam a mensagem de que a Força Aérea Americana ativou o protocolo "Hammerdown" (bombardear todo o perímetro para neutralizar a ameaça local), dando ao grupo menos de dois minutos para eliminar o resto dos inimigos e sinalizar para o caça abortar o ataque. A Casa Branca é retomada às custas de centenas

de vidas. Soldados americanos discutem quando eles levarão a guerra à casa do inimigo.

Ainda é preciso encontrar Vladimir Makarov. O general Shepherd enviou Roach e Ghost com soldados para o esconderijo inimigo nas cordilheiras do Cáucaso. O alvo não se encontra no local, mas Roach consegue baixar o banco de dados do computador do inimigo, enquanto Ghost e outros soldados fazem de tudo para tentar atrasar a reação dos Ultracionalistas.

A floresta fica repleta de inimigos. Roach é ferido e Ghost o carrega, e eles têm apoio aéreo de um solitário helicóptero aliado. Chegando ao ponto de extração, no pequeno descampado, acontece a grande traição. Shepherd recebe a dupla, pega o banco de dados e executa os dois. Soldados da Shadow Company, o exército particular do general, jogam gasolina nos corpos de Roach e Ghost e os queimam.

APOCALIPSE

Um dos destaques da E3 2011 foi a demonstração do apocalipse que tomou o planeta em MW3. Previsto para novembro, o game mostra que a Rússia levou a sua máquina de guerra para EUA, Inglaterra, França e Alemanha. O maior ataque exibido foi o de mísseis russos derrubando prédios em Nova York e o caos na invasão marítima dos EUA.

SHADOW COMPANY

São, basicamente, uma companhia militar privada usada para missões clandestinas que vão além do protocolo militar padrão e, muitas vezes, contra a lei. A Shadow Company é o exército particular de Shepherd e os homens seguem suas ordens sem questionar.



TASK FORCE 141

Força de equipe multinacional de operações especiais, é composta pelos melhores soldados norte-americanos, australianos, britânicos e canadenses. A equipe é formada pelo capitão John "Soap" MacTavish, tenente Simon "Ghost" Riley, capitão John Price e sargento Gary "Roach" Sanderson. A Task Force 141 está sob comando do general Shepherd.

Em pontos distintos do cemitério de aviões americano no Afeganistão, estão Soap e Price. Há uma guerra entre a Shadow Company e os Ultranacionalistas. Price tentou alertar Roach e Ghost sobre a traição de Shepherd, mas era tarde demais. Nikolai é chamado para pegar os dois soldados em um ponto aberto. Price sabe que Vladimir está escutando a conversa dele com Soap via rádio e propõe uma "trégua" para acabarem com Shepherd. Vladimir responde à proposta negando aliança, mas indica a base secreta do general.

Saindo da zona de combate, Price e Soap são levados por Nikolai para uma missão suicida. A essa altura, eles eram considerados fugitivos procurados: Shepherd os declarou criminosos de guerra. A única missão que restava era se infiltrar na base da Shadow Company, uma montanha perto do deserto do Afeganistão, e matar o verdadeiro traidor. Soap e Price fazem uma incursão silenciosa, localizando a caverna através da forte vigilância.

Passando metade do caminho, a presença da dupla é detectada. Shepherd explode uma bomba sobre seus próprios homens para deter os inimigos 7; só a dupla sobrevive

Shepherd foge de bote e a dupla o persegue. O general é recolhido por um helicóptero, enquanto a dupla segue direto para uma grande queda d'água. Antes de cair rio abaixo, Price consegue derrubar a aeronave com um tiro certeiro no motor 8. Soap recobra a consciência e cambaleia até os destroços. Shepherd pega a faca e crava no peito do soldado.

Quase sem forças, Soap consegue escutar a justificativa do general de ter perdido 30 mil homens em um piscar de olhos e o mundo não dar a mínima para isso. Eram ferramentas de guerra cumprindo seu papel. Por isso, Shepherd manipulou certas situações para fomentar a guerra, unificando todos os americanos para mostrar ao mundo que são a nação mais poderosa do planeta e, assim, reacender o patriotismo.

No momento em que Shepherd

aponta a arma para Soap, Price se joga sobre o inimigo. A arma cai, Soap tenta pegá-la e é espancado. Prestes a perder a consciência, ele vê Price apanhar até quase morrer e faz um último esforço para arrancar a faca do próprio peito e jogá-la contra o general 9. Metade da lâmina entra pelo olho esquerdo de Shepherd, que tomba já sem vida.

Price recobra a consciência, Soap está gravemente ferido. Nikolai vem de helicóptero buscar os dois, contrariando a ordem que recebeu. Soap precisa ser medicado, mas eles são criminosos internacionais e serão caçados pela OpFor, Shadow Company, Ultranacionalistas ou pelo exército americano. Nikolai diz conhecer um lugar onde poderão ficar escondidos por um tempo.

Assim o mundo deixou de ser um lugar seguro. Os EUA não vão ignorar o ataque russo e responderão à altura. Vladimir sabia que isso poderia acontecer e já fez seu segundo movimento estratégico.

A guerra se tornou inevitável. **NET**

8



Price: A destra, vai a destra!

9

PERFECT WORLD

O MUNDO COMO VOCÊ SEMPRE IMAGINOU



NOVA RAÇA DOS GUARDIÕES COM HABILIDADES E CLASSES DISTINTAS

PAISAGENS FOTOGRÁFICAS NUM MUNDO VASTO E REPLETO DE DESAFIOS

DESVENDE OS MISTÉRIOS E OS NOVOS MONSTROS DA EXPANSÃO GENESIS

ACESSE E JOGUE DE GRAÇA

LEVELUPGAMES.COM.BR

完美世界
PERFECT WORLD

LEVEL UP!
levelupgames.com.br

12

NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 12 ANOS
Tema: Estratégia
Contém: Agressão Física

D&T

Troféus

MOTORSTORM APOCALYPSE

Coloque os seus óculos 3D, chegue bem perto da TV e acelere para faturar uma platina suave

POR Leandro Rodrigues

Estatísticas

- 36 bronzes
- 8 pratas • 3 ouros
- 1 Platina • 8 horas para platinar
- Nível "mamão com açúcar" de dificuldade



O PODER 3D Aqui, a velocidade é extrema e os adversários são agressivos. Jogar em uma TV 3D ajuda muito a calcular os espaços da pista e fazer melhores ultrapassagens

MOTION MASTER

Termine uma prova com o controle de movimento do DualShock 3 / Sixaxis. Você pode escolher um circuito no Quick Race ou um capítulo que tenha uma corrida eliminatória. Para facilitar, basta esperar o corredor ser retirado da prova para faturar.

AIR ASSAULT

Pilotando uma ATV, acerte um soco em um piloto também de ATV, em pleno ar. Não importa a prova, pule e aperte **L1** ou **R1** durante o trajeto aéreo.

HOT AIR

Suba em uma rampa com o seu sistema de turbo (**R2**) quase explodindo. Solte o botão e deixe que a temperatura volte ao normal. Simples assim.

I MADE IT MYSELF

Modifique um dos carros padrão. No menu Wreckreation, Vehicle Customisation, mude as opções de peças e salve.

ENERGY EFFICIENT

Vença uma corrida sem deixar que a temperatura do motor chegue ao nível crítico.

TARGET LOCKED

Destrua o mesmo piloto duas vezes. Sempre que passar por uma rampa, aperte **L1** e **R1**.

KUDOS

Conquiste 250 chips durante um simples drift no modo multiplayer. Pode parecer complexo, mas qualquer manobra, por mais simples que seja, vai proporcionar este troféu.

VARIETY IS THE SPICE OF LIFE

Complete uma corrida em cada um dos modos (Race, Elimination e Chase). Escolha no Quick Race.

PURE AS MUD

Execute três manobras perfeitas em uma corrida. Passe em boas rampas e aperte um dos direcionais enquanto estiver pilotando uma moto ou um ATV.

WHEELIN'AN' DEALIN'

Empine uma moto por cinco segundos. Puxe levemente o analógico esquerdo para baixo em um trecho plano e equilibre-se.

UNLUCKY FOR SOME

Vença uma corrida em cada uma

das 13 categorias. O modo história garante 12 delas; a última está no Quick Race, escolha Chopper. As categorias são: Dirt Bike, ATV, Buggy, Rally Car, Racing Truck, Mudplugger, Big Rig, Monster Truck, Superbike, Chopper, Super Mini, Super Car e Muscle Car.

FRP

Vença uma corrida com a câmera no modo Vehicle-mounted. Para isso, aperte **▲** para mudar o ângulo, espere a câmera ficar em close, sobre o capô, e pé na tábua.

GREASE MONKEY

Mude uma peça em cada uma das 13 categorias.

OVER THERE!

Durante as corridas, ocorrem incidentes com o cenário



Platinadores

Tem uma galera que é mais rápida do que os carros de *Motorstorm*. Conheça os jogadores que já platinaram o game

MonsterMRX..... 4 dias
Matheuslouco..... 6 dias
MixTaker..... 24 dias

Victor0987..... 27 dias
D_BR..... 29 dias
Fonte: www.myps3t.com.br

e o jogo pede para que você assista. Aperte **■** para fazer isso.

RAMPAGE

Esmague dez oponentes. Basta pegar um carro e apertar **L1** ou **R1** enquanto estiver no chão.

FOUND ONE!

Encontre um dos cards secretos (veja página 122).

FOUND'EM ALL!

Encontre os 150 cards secretos (veja página 122).

"YOU WANNA PLAY?"

Complete o Prologue com Mash.

"WE'RE GONNA RACE: IN THAT?"

Complete a prova Off the Rails pelo menos na quinta posição com Mash. Faz parte da história.

"WANT A MAGIC NUT BAR?"

Complete a prova Baked terminando pelo menos na quinta posição com Mash.

"EAT MY DUST, TOUGH GUY!"

Complete a prova Aces High pelo menos na quinta posição com Mash.

"OKAY, LET'S DO THIS"

Complete a prova Credit Crunch pelo menos na quinta posição com Mash.



ROAD & RASH ▶ Aqui, é como nos bons tempos dos jogos de corrida: você pode socar o oponente durante uma ultrapassagem. E rende troféus

"AND MASH WINS!"

Complete o Epilogue com Mash. Faz parte da história.

"YOU WANNA STAY, SHUT YOUR MOUTH"

Complete o Prologue com Tyler.

"I'M JUST WAITING FOR A SUCKER TO BEAT"

Complete Road Warriors pelo menos em terceiro lugar com Tyler.

"I GUESS YOU LOVE TROUBLE..."

Complete a prova Wargames pelo menos em terceiro lugar com Tyler.

"I'M ALL IN"

Complete a prova Suburban Shakedown pelo menos em terceiro lugar com Tyler.

"IT'S ABOUT LIFE AND DEATH"

Complete a prova End of the Line pelo menos na terceira posição com Tyler. Faz parte da história.



GO GO GO ▶ Se você está com pressa para ganhar muitos troféus, vá logo ao modo História e termine com os três pilotos

"ONLY ONE OF US IS MAKING IT OUT OF THIS CITY ALIVE"

Complete a prova The End is Night pelo menos em terceiro com Tyler.

"WE'RE THE BEST... IT'S THAT SIMPLE"

Complete o Epilogue com Tyler.

"RESTRICTED MY ASS!"

Complete o Prologue com Big Dog. Faz parte da história.

"TIME TO LOSE THERE GUYS..."

Complete a prova High Way pelo menos na terceira posição com Big Dog. Faz parte da história.

SPECIAL EVENTS ▶ Complete as provas em primeiro lugar e habilite competições especiais. Elas ficam no menu Wreckreation, Hardcore Festival

"ANY QUESTIONS?"

Complete Sea Spray pelo menos em terceiro com Big Dog.

"IF YOU START, YOU GOT TO FINISH..."

Complete Final Drive dentro do tempo estipulado com Big Dog.

"YOU'RE GREASE"

Complete o Epilogue com Big Dog. Faz parte da história.

NOW FOR THE MAIN EVENT...

Complete cinco Special Events. Esses eventos são liberados cada vez que você conseguir terminar uma pista em primeiro lugar. Para acessá-los, entre no menu Wreckreation e escolha Hardcore Festival (o objetivo é terminar na frente de um adversário escolhido pelo computador) ou Time Attack (vença o recorde).

STARTER FOR 10

Vença dez Special Events. ▶



NAIL'D IT
Complete 25 Special Events.

GENTLY DOES IT
Termine uma prova online.

WHERE'S MY MONEY?
Aposte contra um adversário no modo online e vença-o.

DOUBLE OR QUITS?
Venda duas apostas seguidas contra o mesmo adversário.

HIGH FIVE!
Conquiste o nível 5 no modo multiplayer online.

STACKED
Conquiste o nível 15 no modo multiplayer online.

CROUPIER
Conquiste o nível 30 no modo multiplayer online.

JACKPOT
Conquiste o nível 40 no modo multiplayer online.

WHERE DO YOU PUT THEM ALL?
Ganhe 50 distintivos online. São prêmios por proezas realizadas durante as corridas.

DECORATED STORMER
Ganhe 25 medalhas online. Elas são entregues por proezas e possuem níveis.

THE BIG ONE
Conquiste todos troféus.

150 CARDS SECRETOS
Cada pista possui cards secretos (entre três e cinco por prova). Eles ficam escondidos em curvas fechadas ou pontos cegos, para que você passe a toda velocidade sem enxergá-los. A seguir, você verá a localização de todos eles.

MASH (50 CARDS)

Welcome to the neighbourhood
#1 Na curva com um hidrante quebrado, siga pelo caminho elevado. Está sob a flâmula.



#2 No meio da pista, na curva à direita. Observe as duas flâmulas cor-de-rosa ao fundo.



#3 Dentro do posto de gasolina.
#4 Suba as escadas da direita e siga pelo caminho de concreto.

MEDALHAS ▾ Você vai ganhar medalhas por vitórias, quilômetros percorridos, pistas visitadas e até por adversários destruídos

Bridge to nowhere
#5 Na ponte, caia no primeiro buraco do lado esquerdo.



#6 Também na ponte, no alto, do lado direito, perto dos lasers.



#7 Na ponte, na rampa da direita.
#8 No túnel, siga pelo lado direito e caia na direção do card.



Off the rails
#9 No túnel, rente às colunas.
#10 No túnel, no canto direito.



#11 Na saída rente à parede.
#12 Do lado de fora, junto às colunas do grande viaduto.



#13 Novamente em um túnel, pegue a saída do lado direito.

City limits
#14 Na área coberta, do lado direito, atrás de um ônibus.

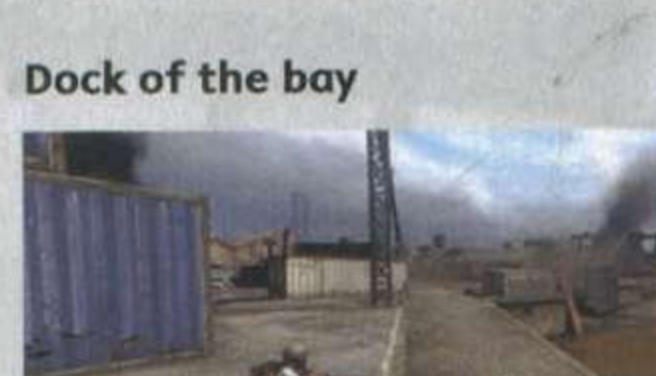


#15 Junto aos coqueiros.

#16 Nos escombros dos prédios, ao lado do edifício laranja.



#17 Passe com tudo pelo prédio caído, do lado esquerdo. No alto.



Dock of the bay



#18 No buraco do casco do navio do lado direito. Na beira da rampa.

#19 Junto à pilha de canos, do lado esquerdo da pista.

#20 Suba rápido pelo duto do lado esquerdo. À esquerda do telão.



#21 Na área dos contêineres, antes de cair na poça d'água.

#22 Entre os cascos do navio, antes de passar pelo buraco.

Baked

#23 Do lado direito, no começo da prova, junto aos restos das casas.

#24 Embaixo do letreiro ZODIAC.

#25 Entre as árvores, após passar pelo posto de gasolina.



#26 Do lado esquerdo, ao passar por baixo do hidrante vazando.

Maul rats

#27 No prédio do lado direito, perto de um foco de incêndio.



GALA ΦΛ GAMES



ASSISTÊNCIA TÉCNICA • COMPRA • VENDA • TROCA

VENHA FAZER PARTE
DESSE UNIVERSO
VOCÊ TAMBÉM!

Lançamento
Ps3 Slim

FELIZ DIA
DAS CRIANÇAS!



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



#28 Em frente à porta, à direita.



#29 Na área do buraco, siga pela direita. Está embaixo da árvore.



#30 Entre no prédio pela esquerda. Está ao lado da escada rolante.

#31 No alto da rampa, à esquerda.

Aces high



#32 Na beirada de um dos prédios caídos, do lado direito.



#33 Use a rampa sobre o prédio.

#34 Na bifurcação no alto do prédio, escolha a rota da esquerda.



#35 Entre os escombros e fios, no buraco do lado direito.

#36 Após a sequência de rampas.

Buena vista

#37 No caminho da esquerda, junto a uma lata de lixo.

#38 A esquerda do arco pegue-o na estrada de terra.



#39 Sob a estrutura de metal.



#40 Depois da explosão da ponte, na parte mais baixa.

Rubbernecking

#41 Ao lado da viga verde caída.

#42 Do lado direito, perto do contêiner vermelho.

#43 No trecho de terra, bem na curva, do lado direito.



#44 Quando estiver em cima do elevador, procure ao lado do carro amarelo, antes de cair.

Credit crunch

#45 No começo da prova, junto aos escombros, do lado direito.

#46 Entre os prédios, na terra.

#47 Na parte mais alta, também na área de terra.

Rising damp

#48 No túnel, bem perto do contêiner vermelho.

#49 No alto da rampa, na área dos contêineres.



#50 No alto de outra rampa, antes de voltar para a parte inferior do circuito.

TYLER (60 CARDS)

The mile high club



#1 Ao lado do encanamento, no local da explosão.

#2 No começo da volta, do lado esquerdo da primeira rampa.

#3 Após as flâmulas vermelhas, entre no prédio. Está no balcão.

#4 Dentro dos prédios, depois de quebrar as portas de vidros.



#5 Nos telhados, siga para o lado direito e passe pelas rampas.

Road warriors

#6 Caia do alto do elevador no buraco do lado direito.



#7 Suba a rua que está quase na vertical, do lado direito.

#8 Do lado esquerdo da rampa, entre as árvores.



#9 Entre os carros do lado esquerdo, no final da volta.

Pier pressure

#10 Na saída do píer, na praia.

#11 À direita da linha de chegada.

#12 Em cima do telhado da casa.

#13 Dentro do galpão escuro.

#14 No prédio, atrás dos ônibus.

Ship shape

#15 Na largada, dentro do duto.



#16 Entre as rodas do guincho amarelo que está estacionado.

#17 Atrás do contêiner branco.

#18 No alto da rampa para chegar à área dos contêineres.



#19 Depois de passar pelos dois contêineres em pé, está em frente ao prédio da esquerda.

Wargames



#20 Pelo esquerda no túnel.

#21 Ao entrar no prédio, passe pela poça e vire à esquerda.



#22 Sob o viaduto à esquerda.

#23 Suba a ponte quebrada.

#24 Logo na entrada do túnel.

Waves of mutilation



FEBRAJOGA

FEDERAÇÃO BRASILEIRA DE JOGADORES DE GAMES



E aí xiBUNgo aproveite as férias e se associe ao maior site de jogadores de games do Brasil!

Quer trocar idéias sobre jogos e “truques” de jogos? Venha para o Chat da FEBRAJOGA. Converse com jogadores, tire dúvidas sobre jogos e muito mais.

2011 é o ano dos jogadores de games do Brasil, então venha se associar a FEBRAJOGA!

GAMES! ESTE MUNDO É NOSSO!

Onde estão os GAMERS do Brasil?
E seus CLÃS?

Nós estamos esperando vocês para marcamos um CF no site da FEBRAJOGA!

Em 2011 vamos promover campeonatos entre os jogadores de CALL OF DUTY: BLACK OPS, FIFA11 e entre outros games, com seus clãs e individualmente também.

Cadastre-se em nosso site e fique por dentro de todas novidades.

Você nos encontra também no facebook, myspace, Orkut e twitter. Procure por FEBRAJOGA e nos siga nas Redes Sociais. Fique por dentro de nossas atualizações!

www.febrajoga.com.br

Mídia Digital



www.youtube.com/user/andresik

#25 Na parte de baixo do galpão, do lado direito, junto ao mar.



#26 Também perto do mar, junto ao navio verde.



#27 Navio caído à esquerda.



#28 Entre os barris amarelos.



#29 Vire à direita no aglomerado de pessoas. Perto da rampa.

#30 Em cima dos escombros.



#31 Do lado direito da pista, perto de uma árvore no alto.



#32 Do lado esquerdo, na elevação perto da casa branca.



#33 Do lado direito da rampa que está no meio do fogo.

Terminal velocity



#34 Suba pela rampa, entre no prédio e caia no primeiro buraco.



#35 Ao cair no túnel, siga pelo caminho da direita.

#36 À frente do card anterior.



#37 Caia no segundo buraco para chegar ao túnel.



#38 No prédio, não caia no buraco, siga pela direita na beirada.

Retail therapy



#39 Na curva para a direita, use a rampa para chegar até ele.

#40 No posto de gasolina.



#41 Ao passar por dentro do edifício do lado esquerdo.



#42 Entre as árvores, na última curva para a direita.



#43 Siga pela direita dos trilhos.



#44 Saia do túnel pelo buraco do lado direito e fique à direita.



#45 Ao completar a volta, fique à direita e vá por baixo dos escombros.



#46 No túnel escuro, siga à direita na bifurcação.

A bridge too far



#47 Muro branco, do lado direito.

#48 Em cima da rampa, no caminho do lado esquerdo.



#49 Perto dos ferros vermelhos da ponte, atrás dos obstáculos amarelos à esquerda.



#50 No alto, perto das últimas partes da ponte.

Up in smoke



#51 Do lado direito da rampa, entre os prédios.

#52 Na área dos incêndios, siga pela esquerda e caia na hora certa.



#53 Adiante, árvores da esquerda.

#54 Em frente a uma poça d'água, do lado esquerdo.

VALE A PENA PLATINAR PORQUE...

80% dos troféus podem ser faturados no modo História e offline

70% Apocalypse é um bom jogo para troca, então platine e pegue L.A. Noire

99% de chances de platinar sem gastar um neurônio sequer com o nosso guia



#55 Junto aos escombros do lado direito, perto do edifício.



#5 Suba o elevador da esquerda.

High way



#6 À esquerda do viaduto, junto aos obstáculos amarelos.
#7 Use a rampa do lado direito, perto do ônibus branco.

The end is nigh

#56 Após a primeira grande queda, em frente à rampa.



#57 Por cima do portão à direita.



#58 Do lado esquerdo, perto das paredes vermelhas.

#59 Siga pela rampa da esquerda e continue do lado esquerdo.



#60 Direita, perto dos escombros.

BIG DOG (40 CARDS)

Financial ruin

#1 Na direita, em frente ao prédio.

#2 Suba a rampa esquerda, entre no prédio e pegue o card na queda.



#3 No alto do elevador, à esquerda.

#4 Passe pelo buraco na parede, do lado direito. No alto da rampa.



#15 Depois do navio, pule perto do contêiner vermelho.

Double-decker



#16 Na ponte, perto da viga caída.



#17 Um pouco adiante, atrás de outra viga, do lado esquerdo.



#18 Na ponte, fique à esquerda.



#19 Ainda na ponte, siga para a esquerda e passe pela rampa.



#20 Na ponte, um pouco adiante. Vá pela direita e caia no buraco.

Sea spray

#21 À direita, atrás do ônibus.

#22 Corra pelo concreto, do lado direito, perto dos prédios.



#23 No píer, vá pela esquerda.



#24 Do lado direito, no morro.



#25 Do lado direito do píer.

Coach party



#26 Embaixo da ponte, do lado esquerdo dos obstáculos amarelos.



#27 Sob a mesma ponte, siga pelo lado direito.

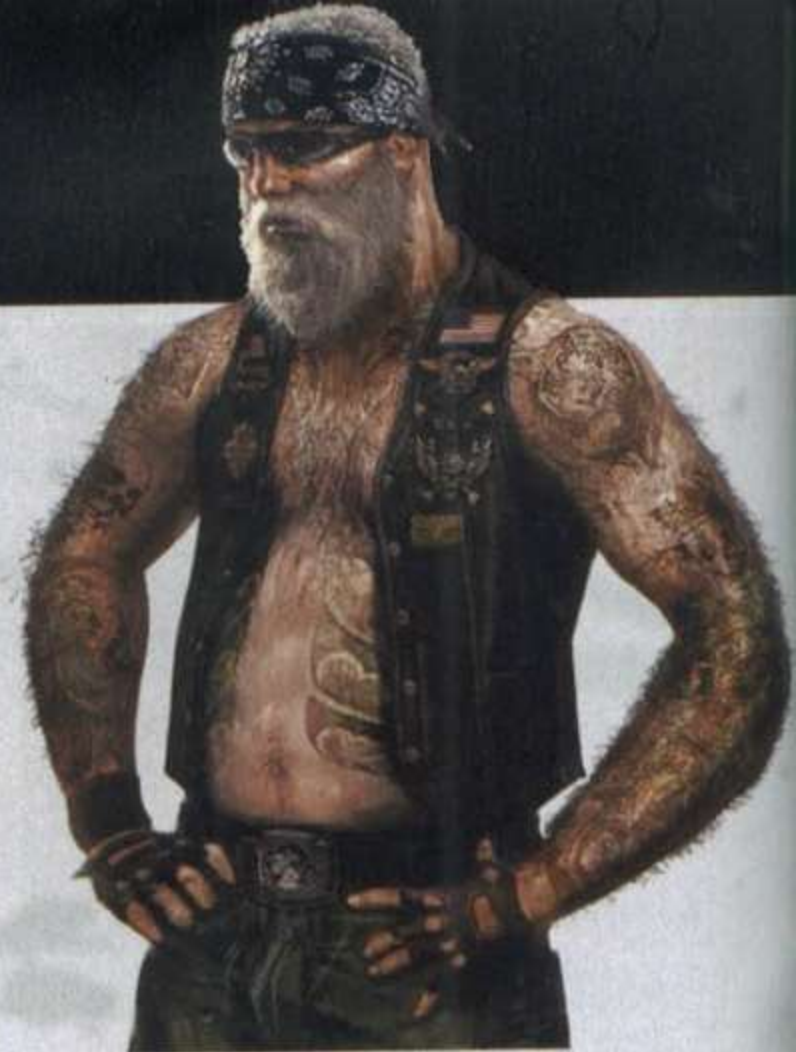


#28 Do lado direito, depois de passar pela área arborizada.

#29 Na área dos coqueiros, siga para a direita perto da casa.



#30 Suba no prédio do lado esquerdo, após cruzar a ponte azul.



Mainlining



#31 Antes da ponte, à esquerda.



#32 À esquerda, nos escombros.

#33 No túnel, do lado esquerdo.



#34 No túnel, perto do buraco.



#35 Voe pela borda da pista.

Falling down



#36 Rampa, após o letreiro Skyline.



#37 Ao passar por dentro dos prédios, no alto da rampa.



#38 Na rampa mais alta, à direita.



#39 No alto da rampa mais alta.



#40 No buraco à direita do prédio.

Platinadores

Gostaram desta seção?
Mande um tuite para a redação ^^
@dtplaystation



Only Mídia

Game original ao seu alcance



www.Onlymidia.com

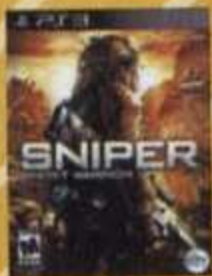
PlayStation 3 XBOX 360 Wii PSP PSP2 NINTENDO DS NINTENDO 3DS

Lançamentos:



Os melhores jogos, com os melhores preços!

Destaques:



E-mail: vendas@onlymidia.com

Acesse nosso site: www.Onlymidia.com

Twitter: [@onlymidiasite](https://twitter.com/onlymidiasite)



[twitter/onlymidiasite](https://twitter.com/onlymidiasite)

SONY



PS3
PlayStation 3



PS2
PlayStation 2



PSP
PlayStation Portable



OLYMPIC GAMES

Disponemos de ótimos
preços para lojistas

As novidades chegam
primeiro AQUI!

www.olympicgames.com.py

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

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

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

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

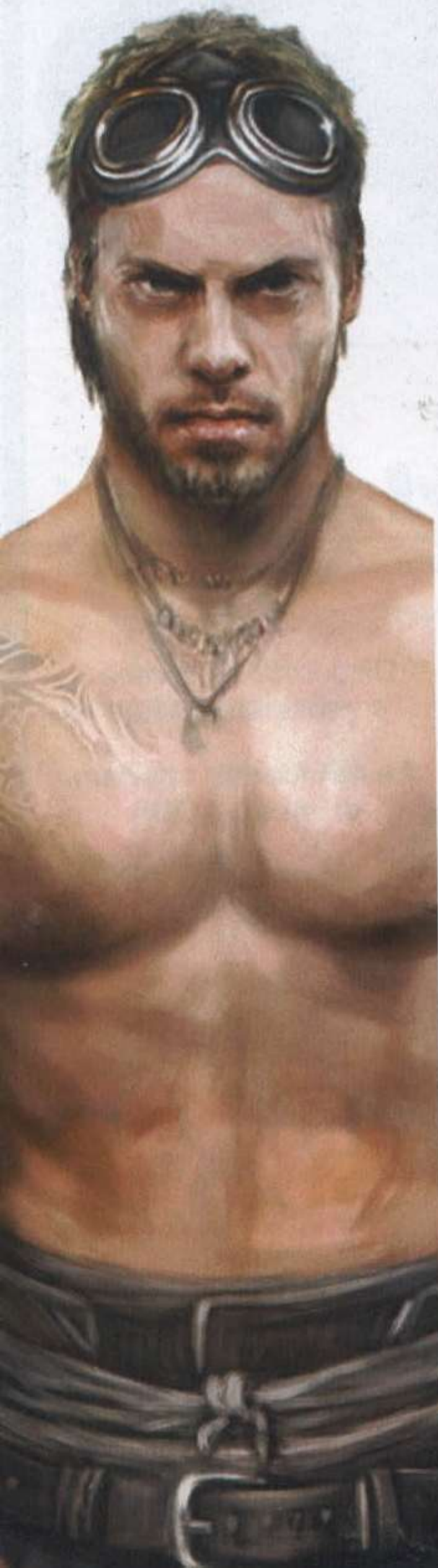
613 1822

6473 124

PARA MELHORAR SEU RANKING ▶





Veja como conseguir todos os troféus de Motorstorm Apocalipse na página 120 e melhore a sua pontuação

	NOME	LEVEL	PORCENTAGEM	BRONZE	PRATA	OURO	PLATINA	TOTAL
1	Daredevil96	36	12	6473	1822	613	124	9032
2	leon_melo	32	90	5634	1545	513	111	7803
3	dropeti	30	55	4872	1391	435	109	6807
4	renee_roots	28	57	3977	1254	434	97	5762
5	Doutrinadorbr	27	18	3882	1156	354	84	5476
6	RavenXBR	26	97	3521	1062	402	94	5079
7	Doidao66	26	37	3560	1043	349	87	5039
8	DarkRaisen	26	25	3065	1083	399	90	4637
9	chris-claire-jil	25	11	3177	977	324	82	4560
10	KillUiu	25	16	3021	1019	359	73	4472
11	CesarSacramento1	24	88	3132	951	330	77	4490
12	revolts_br	24	76	3098	961	322	77	4458
13	facanacaveira_br	23	90	3152	933	296	52	4433
14	guaxagaspar	24	71	2663	990	370	82	4105
15	thrashsp	23	39	3152	893	272	48	4365
16	EDU110	23	57	2566	866	316	87	3835
17	coraxbio	22	90	2645	877	288	63	3873
18	fluminense20	22	93	2620	843	290	71	3824
19	gpbmirabeau	21	73	2921	768	236	32	3957
20	god_br83	21	95	2799	738	228	61	3826
21	patedecarne	22	56	2395	738	322	75	3530
22	Daniel1982RJ	21	1	2816	729	194	36	3775
23	Chikatilo_Killer	21	69	2383	765	263	62	3473
24	lmf483g	21	99	2284	758	283	75	3400
25	Cantuário	21	76	2287	762	275	68	3392
26	Black_Thor	20	58	2489	689	202	47	3427
27	RodrigoGodo	17	40	1887	505	135	20	2547
28	NUMERO_PI	17	95	1711	480	176	43	2410
29	maceulinho	17	89	1624	524	178	39	2365
30	ENASORODRAUDE	17	82	1643	535	157	43	2378
31	kaus-sp	17	46	1838	498	131	30	2497
32	lon3000	17	51	1756	491	138	37	2422
33	beto3d	17	36	1846	457	145	25	2473
34	Tatu_Ripa	17	1	1988	463	103	17	2571
35	OS-METRALHAS	17	23	1861	468	135	21	2485
36	don-30_	17	40	1817	455	140	32	2444
37	Foc4666	17	27	1815	465	135	27	2442
38	atanascovich	17	35	1830	439	132	35	2436
39	fabriciols	17	27	1720	436	153	31	2340
40	IvanReinhold	16	84	1931	400	105	24	2460
41	benjbr	16	66	1922	404	115	11	2452
42	burds	17	18	1519	446	163	37	2165
43	nhervas	16	81	1765	390	130	26	2311
44	dikvigaristabr	16	55	1850	400	105	18	2373
45	panserod	16	82	1273	473	177	30	1953



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

