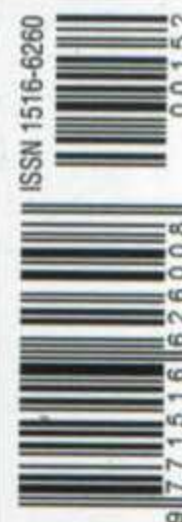


A PSN BRASIL ESTÁ NO AR!

Conheça como funciona, os primeiros jogos e os preços da loja virtual brasileira do Play 3

EDITORA
EUROPA



BATMAN

ARKHAM CITY

INFORMAÇÕES INÉDITAS DA
NOVA AVENTURA DO HOMEM MORCEGO

- HISTÓRIA
- PERSONAGENS
- EQUIPAMENTOS
- ENTREVISTA
- IMAGENS INÉDITAS
- NOVAS HABILIDADES

4 DETONADOS

DETONADO 1

SHADOWS OF THE DAMNED

Todas as raras joias vermelhas e guia dos chefões

DETONADO 2

F.E.A.R. 3

Encontre as Alma Dolls e platine o jogo de terror em português

DETONADO 3

BEYOND GOOD & EVIL

Fotos dos 56 animais e guia para coletar 88 pérolas e 14 MDs

DETONADO 4

DE VOLTA PARA O FUTURO

EPISÓDIOS 3 E 4

Frases corretas para os troféus



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



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.



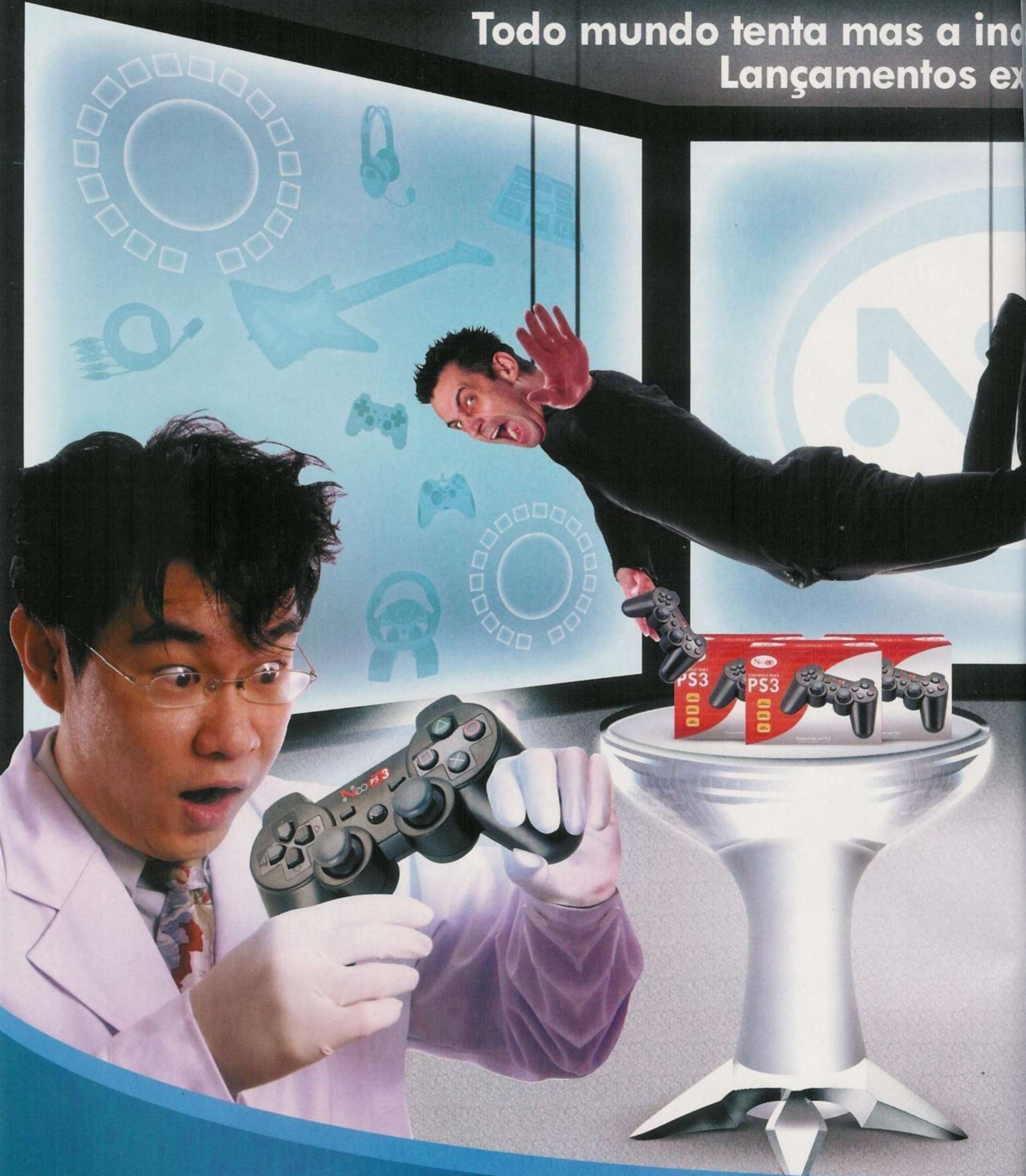
Compre em nosso televidas: **(11) 3311-1260**

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:

ANGELONI

leitura

elétricosom

Carrefour

Submarino

Saraiva

shopTime.com

HAVAN

fnac

AMERICANAS.COM

LOJAS AMERICANAS
www.americanas.com.br

Walmart

PONTOFRIO.COM

extra.com.br

BIG

comprafacil.com

MULTISOM

ipiranga shop.com

DADALTO

Algar

CRAMENTZ

SABER

Lebes

BECKER

Solar

ZELMA

IN

Kalunga

CASAVIDEO

vação chega primeiro na Neo.
clusivos em 2011.

100%
BRASILEIRA

NOISIA



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.

Parceira:
feevle

Afilhada:
abra

Apoiamos:
CRACK
NEM PENSAR

Campanha
imposto justo

jogajunto



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@europnet.com.br

Redator-chefe: Humberto Martinez
Editor: Felipe Azevedo
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, Nelson Alves Jr., Pablo Raphael, Rodrigo Guerra e Vitor Trito

PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade

Maurício Dias (11) 3038-5093

São Paulo

publicidade@europnet.com.br

Coordenador: Alessandro Donadio

Equipe de Publicidade: Angela Taddeo, Adriana Gomes, Elisangela Xavier, Ligia Caetano, Renato Peron, Rodrigo Sacomani

Tráfego: Renan Pereira (11) 3038-5097

Criação Publicitária: Paulo Toledo

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.europnet.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

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

ATENDIMENTO A LIVRARIAS E VENDAS DIRETAS

vendasdiretas@europnet.com.br

Gerente: Flávia Pinheiros (flaviapinho@europnet.com.br)

Assistente de vendas: Michele Pereira

ASSINATURAS E ATENDIMENTO AO LEITOR

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

Coordenadora: Tamar Biffi

Atendentes: Carla Dias, Josiane Montanari, Paula Hanne, Vanessa Araújo, Raquel Fratri e Glauca 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.europnet.com.br

E-mail: atendimento@europnet.com.br

ADMINISTRAÇÃO

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

DESENVOLVIMENTO DE PESSOAL

Tânia Roriz e Elisangela 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 Chignallia Distribuidora S.A.

Impressão: Prol Editora Gráfica

IVC - Instituto Verificador de Circulação



Somos filiados à ANER
Associação Nacional dos
Editores de Revistas

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



Batman!!!

Jogar videogame é a nossa diversão favorita. Quando mistura com quadrinhos, outra paixão da galera da redação, as coisas ficam ainda melhores. O que dizer quando o herói da vez é Batman, que está na melhor fase da sua carreira? Chega a dar briga na hora de escolher quem vai cuidar da reportagem. Afinal, é sempre o melhor caminho para jogar antes de todo mundo.

Arkham City é o próximo lançamento do herói e nunca controlamos um personagem com tamanha aproximação do universo que conhecemos nas HQs. A cidade de Gotham, sombria e perigosa, pela primeira vez está ali, em toda sua glória, aberta para ser explorada. Acredite quando digo que é difícil querer jogar sério, se envolver na trama e salvar a pátria, quando é possível passar todo o seu tempo explorando a metrópole, procurando por seus segredos e por referências que só os verdadeiros fãs do Homem-Morcego decifram. Vai ser difícil esperar até outubro para jogar até o final, mas os segredos revelados na nossa reportagem vão ajudar a matar um pouco a sua curiosidade.

E, ao voltar de Gotham, demos de cara com uma bela surpresa: a PSN brasileira foi inaugurada, no dia 21 de julho. Agora você já pode usar o seu perfil nacional do Play 3 (ou criar um novinho) para acessar a loja virtual, a PlayStation Store, e comprar jogos com preços em reais, pagar com o seu cartão de crédito nacional e usufruir de outros benefícios. A marca PlayStation está mais perto dos jogadores e, agora, a diversão vai ficar cada vez melhor. Fique online e vamos jogar. \o/

Humberto Martinez

Redator-chefe @humbertoM79

Lá e de volta outra vez

Voltar à redação de games depois de 9 meses trabalhando em outros projetos não foi um parto. Pelo contrário. Escrever e editar matérias, análises e detonados de jogos é, de fato, o que eu mais gosto de fazer, e isso ficou bem claro para mim nesta edição da D&T (a primeira edição da qual participo ativamente desde setembro de 2006, quando comecei a editar a já extinta GameMaster). Mas esse retorno tranquilo, que fique bem claro, só foi possível graças ao profissionalismo de uma equipe que, todo mês, se compromete a fazer uma revista cada vez melhor. Leia-a até o fim e eu tenho certeza de que você concordará comigo.

Felipe Azevedo,
Editor

DETONADOR DA EDIÇÃO

Se o nosso ofício fosse sujeito a testes de dopping, o Leandro "Sombra" teria que se submeter ao teste. Um ser humano normal não pode fazer três detonados para uma só edição, ajudar em pesquisas e editar vídeos para QR-Codes. Sombra foi o monstro detonador do mês!

Se for o caso, reclame.

Nosso objetivo é a Excelência!



Redação

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



Correspondência

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



Publicidade

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

Agora também
para iPad,
iPhone e iTouch



Em "Buscar"
digite o nome
da revista

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 enfacoacontecer.com.br e saiba mais.

BANCO DA FLÁVIA



todo seu

Central de Atendimento BB 4004 0001 ou 0800 729 0001 • SAC 0800 729 0722 • Ouvidoria BB 0800 729 5678
Deficiente Auditivo ou de Fala 0800 729 0088 ou acesse bb.com.br



@enfacoacontecer



/bancodobrasil



D&T 152 Agosto de 2011

Batman!!!! Na na na
na na na na namm
Batman!!!



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 têm 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

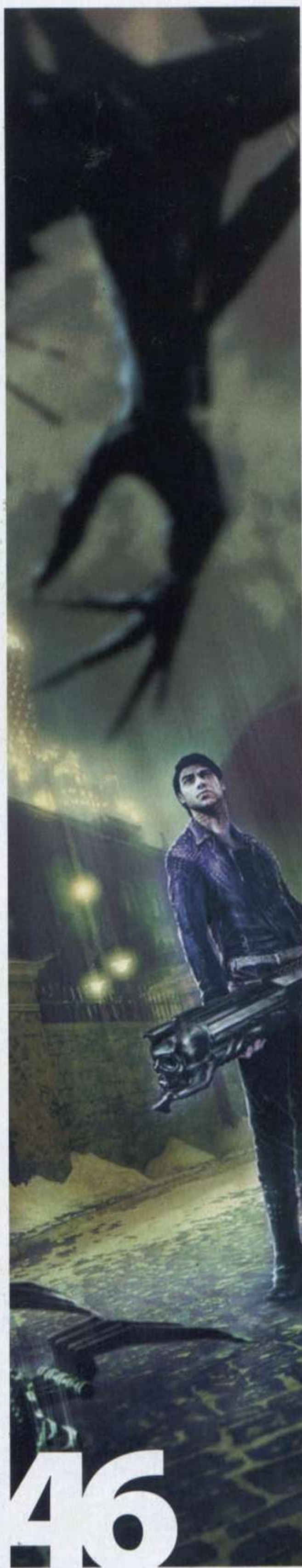
Acesse o link revelado no
seu celular e divirta-se com
o conteúdo que criamos
exclusivamente para você.



CAPA

Batman: Arkham City

Conheça a cidade-prisão onde
acontecerá a nova aventura
do Homem-Morcego. Confira
também informações inéditas



DETONADO

Shadows of the Damned

Sobreviva em um submundo
violento e caótico enquanto
caça as raras joias vermelhas



DETONADO

F.E.A.R. 3

Jogue em português e use as
nossas dicas para encontrar os
esconderijos das Alma Dolls



DETONADO L.A. Noire DLCs

De volta ao escritório de investigação do momento, solucione mais quatro casos bastante desafiantes

ESTA EDIÇÃO TEM 137 TROFÉUS

- ★ F.E.A.R. 3 (50 troféus)
- ★ Shadows of the Damned (51 troféus)
- ★ Beyond Good & Evil (12)
- ★ Back to the Future (24)



GAROTA PLAY Flávia Piazza

Com os olhos desta gata, você não vai conseguir passar para as páginas seguintes da revista



SPOILER Call of Duty: Black Ops

Tudo sobre uma trama que mistura lavagem cerebral e atentados ao poderio dos EUA

ÍNDICE GERAL

SEÇÕES

- Fala, Galera. 10
- Garota [Gamer] Play..... 12
- Universo D&T 18
- Ranking D&T 122
- Spoiler (Call of Duty: Black Ops)..... 106
- Troféus..... 112

ANÁLISES

- Dirt 3..... 96
- Dragon Age II..... 98
- Hunted..... 100
- Transformers: Dark of Moon ... 102
- Outland 104

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



★ **Felipe Azevedo**
Mais um músico na equipe... Só que de palcos de Rock Band



★ **Leandro Rodrigues**
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

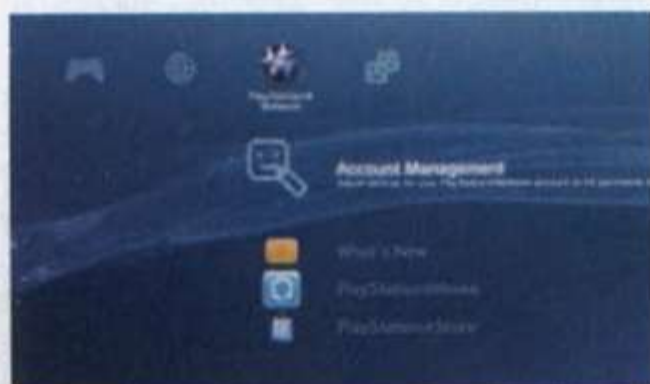
Seu espaço para dúvidas, sugestões, reclamações, elogios, teorias, teses e tudo mais que o mundo dos games te reserva

FECHANDO A CONTA

Fala, pessoal da D&T. Acompanho o trabalho de vocês há alguns anos e queria uma luz sobre a seguinte dúvida: como faço para apagar minha conta no PS3 sem deixar rastros? Não, não estou largando a vida gamer, é que comprei um PlayStation 3 Slim e preciso vender o meu antigo Fat de 80 GB. Não quero deixar o meu perfil na PSN nas mãos de estranhos, e tem o perfil do meu amigo, com quem divido compras online. Obs.: desculpem o possível spam na caixa de e-mail de vocês...

Francisco "Chikão"
(via e-mail)

↳ Sério, Chikão, spam? Imagine... você só mandou QUARENTA vezes o mesmo e-mail!!! Mesmo que a sua pergunta não fosse interessante



DELETE ▶ Entre em Gestão de Contas e desative o seu perfil antes de apagar a conta e se desfazer do aparelho

como é, teríamos respondido por medo de receber mais e-mails. Mas, beleza, vamos matar essa sua dúvida, por etapas:

1 Conecte-se à PSN. No menu do seu Play 3, entre em Gestão de Contas (Account Management), System Activation e desative "Game" nas opções PS3 System e PSP System. Cada conteúdo comprado pode ser acessado pelo seu perfil em cinco consoles

diferentes. Ao desativar Game você determina que esse videogame não faz mais parte desses seus "cinco consoles de limite".

2 Na coluna Users (Utilizadores), inicie a sessão escolhendo o Perfil que será apagado (não precisa ficar online).

3 Ao entrar com o Perfil, volte à coluna Users, deixe o marcador sobre o Perfil e aperte ▲.

4 Um pequeno menu de opções aparece, escolha Delete (Eliminar). Ao entrar nesta opção, confirme para apagar o Perfil.

Tudo que o perfil escolhido tinha armazenado (DLC, jogos, Demos, troféus) será apagado do Play 3. Os demais usuários que usavam

A buchado mês

BUG EM FFXIII

É verdade que há um bug em Final Fantasy XIII que impeça de ganhar o troféu Treasure Hunter e platinar o game? **Rodrigo C. (via e-mail)**

Rodrigo, esse bug existe e a Square-Enix não lançou nenhum patch de correção (só um DLC gratuito para baixar o nível de dificuldade). Mas há um jeito de reduzir as chances de isso acontecer: não use os papéis de parede (os temas para ilustrar o fundo da tela da XMB no seu videogame) que são liberados pelo próprio jogo ao completar certos troféus. Só isso. Mas caso o bug aconteça, o único jeito de platinar é recomeçar o jogo do zero, com um novo save. Existe uma pessoa na redação, com muitas horas acumuladas nesse jogo, que gelou ao saber disso. Saberemos se ela também foi vítima desse bug se começar a xingar no Twitter.

TÔ FORA ▶ Os papéis de parede de FFXIII são bonitões... Mas quem vai arriscar perder mais de cem horas de jogo só para usá-los?

Não use os papéis de parede para ilustrar o fundo de tela da XMB do seu Play 3. Eles são liberados pelo próprio jogo ao ganhar certos troféus. Isso pode evitar o bug em Final Fantasy XII

99%

Pedidos de QR-Codes com vídeos da nossa Garota (Gamer) Play



01%

Pedidos de igualdade e a estreia de uma seção "Garoto Play"

Serve eu? Manolo.

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

o console não terão acesso ao conteúdo adquirido pelo perfil apagado, mesmo os conteúdos que já estavam em uso pelos outros perfis do aparelho.

Se os donos dos outros perfis comprarem os mesmos conteúdos que pertenciam à conta deletada, não precisarão baixá-los de novo (é como se comprassem apenas a licença para usá-los outra vez).

O perfil virtual não é apagado do banco de dados da Sony (isso só acontece se você entrar em contato com a empresa e pedir), ou seja, cadastre o seu antigo perfil no videogame novo e terá acesso à PSN normalmente. Faça uma sincronização para baixar todos os troféus obtidos (mantido nos servidores da Sony) para o videogame. O importante é: antes de apagar todos os perfis do seu videogame, Francisco, certifique-se de fazer um backup dos Saves e eventuais fotos / vídeos que esteja no HD, pois estes não ficam armazenados na nuvem.

TRAPACEIRO INFAME

Vai uma dica para a galera que está sofrendo com *inFamous 2*. Acumule mais de 6 mil pontos de experiência, entre no modo de criação de missões e estes pontos acumulados se tornarão infinitos. Aí, é só fazer a festa comprando as habilidades disponíveis e sair do modo de edição. Além de continuar com todos os pontos de experiência, terá os poderes comprados.

Adailton Soares
(via e-mail)

→ Ahhh, garoto. Acredita que a gente já sabia dessa dica? Só não passamos para o Gilsomar na edição passada, durante a produção do detonado, para não facilitar a vida dele.

O e-mail inacreditável do mês foi...

"Galera, pirei forte com aquela mulher gigante em *Shadows of the Damned*. Existem mais jogos com mulheres gigantes de calcinha?"

Anônimo, via e-mail



www.facebook.com/dtplaystation

facebook

Posts de
de 19/7
até 20/7

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

O que você acha dos passes online? Medida criada para frear a venda de jogos usados e que obriga o jogador que adquire um game de segunda mão a comprar um passe novo

**Flavio Braga Camargo**

Acho que o multiplayer é direito de todos e, se as produtoras querem tirar esse direito devem, no mínimo, ter algo em mente para compensar os jogadores.

19/07 • 15:40

**Caio Moraes Ribeiro**

É um absurdo, na minha opinião. Quer dizer que eu vou ter que pagar para comprar uma droga de uma senha para jogar online? Qual é o próximo passo? Cobrar para simplesmente acessar a internet, como o Xbox 360 faz?

19/07 • 15:40

**T Torresmo Lucas Lisboa Pereira**

As produtoras deveriam arranjar outro jeito de manter o consumidor com seus jogos e fazer games decentes, que não dê coragem de trocar. Eu adoro o meu *Battlefield Bad Company 2*. Logo que recebi, coloquei o code VIP que vinha junto, pois tinha certeza que nunca trocaria o jogo.

19/07 • 15:42

**Alexandre Soares**

A meu ver, isso afronta o Direito de Propriedade, pois, o que dá o direito de acesso ao online é a mídia e não a vinculação dela à sua conta. Acho isso um abuso do poder econômico das empresas. Assim como acontece com o desligamento de servidores.

19/07 • 15:44

**João Pedro Valente**

Ruim! Sempre compro jogos usados e, agora, além de pagar pelo jogo, vou ter que pagar para jogar online. Empresas mercenárias.

19/07 • 15:44

**Bruno Gonçalves**

Sinceramente, não vejo como isso pode ajudar contra a pirataria e contra a invasão de hackers, o que, no momento, é com o que a Sony deveria se preocupar.

19/07 • 15:30

**Marco Pólo Almeida Melo**

Até que não é tão justo, mas só dez dólares? Isso não mata ninguém.

19/07 • 16:00

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.

PRO EVOLUTION SOCCER OU FIFA? QUAL É A SUA SÉRIE DE FUTEBOL FAVORITA E POR QUE ELA É A MELHOR?

FIFA é mais dinâmico, tem mais possibilidades de táticas, é mais realista, tem movimentações suaves e mais comemorações.
@aperte_o_start

Seria bom juntar as duas séries. Uma tem campeonatos mais legais (PES) e outra tem uma jogabilidade melhor (FIFA)..
@fbanin

Curto PES porque as possibilidades no campo são praticamente ilimitadas. FIFA, para mim, é só "fogo de artifício".
@Tektetuguem

Prefiro FIFA porque apresenta uma real simulação na geração atual, diferentemente de PES, que parou no tempo.
@_MaX_Willian

FIFA não se acomodou e fez um futebol melhor. PES sentou em cima do sucesso e se acomodou. Acorda, PES!!!
@WalenqueOficial

PES e FIFA precisam um do outro para evoluir. Os dois juntos seriam o futebol perfeito.
@gamesdude

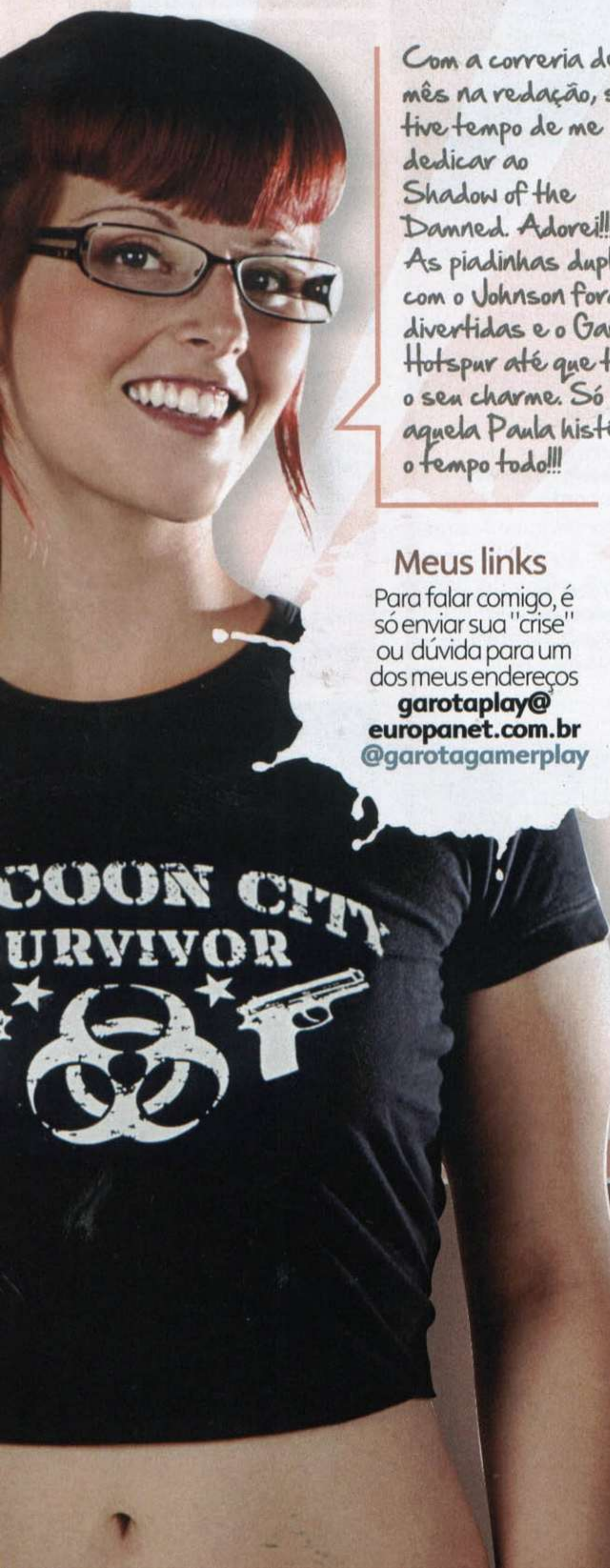
Prefiro PES porque tem grandes craques e a jogabilidade é melhor.
@matheusnf12

Na era PS1 e PS2, eu gostava mais de *Winning Eleven* (atual PES), mas no Play 3, gosto mais de FIFA. Vez ou outra, jogo PES também.
@PeterMetalGear

R&T

Garota gamer play

Nathalie Folco responde a suas dúvidas e lamentos sobre videogames



Com a correria deste mês na redação, só tive tempo de me dedicar ao Shadow of the Damned. Adorei!!! As piadinhas duplas com o Johnson foram divertidas e o Garcia Hotspur até que tem o seu charme. Só odiei aquela Paula histérica o tempo todo!!!

Meus links

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

ATÉ NO ÔNIBUS!!!!???

Oi, Nat. Não sei se você vai se lembrar de mim. Encontrei você em um ônibus na avenida... [opa, não espalha]. Você é muito mais bonita pessoalmente!!! Você poderia autografar o seu pôster pra mim? Afinal, não é todo dia que encontramos uma mulher que adora games. Mas olhando para você, eu não achei que você tem "cara" de quem gosta de videogames (rs).

Carlos Eduardo
Busão, SP (via e-mail)

Olha, Eduardo... Na hora, pensei que você ia me vender balinhas ou ia tentar me converter para alguma religião. Não é incômodo autografar um pôster (em troca, você não vai contar para ninguém qual era o ônibus ou vai virar festa). Mas sou precavida e já comprei um taser igualzinho ao que Gabe Logan usava em Syphon Filter... dois metros de alcance, uma belezinha. E que papo é esse de "não tem cara de quem gosta de videogames"? Como é a cara de quem joga? Achou que eu seria parecida com Ms. Pac-Man? (rs)

DICA DE SALÃO

Minha esposa não é muito fã de games (ninguém é perfeito), mas ela quer saber qual é o tom da tinta que você pinta seu cabelo (ela quer saber, entende?). Agradeço

se me revelar, pois ela já comprou todos os tons de vermelho e nunca ficou igual ao seu. Me ajude!!!

Rodrigues Júnior (via e-mail)

Tem gente que me pede dicas de FIFA, God of War e, esses dias, até pediram um detonado de YU-GI-OH! do primeiro PlayStation... mas por dicas de pintura de cabelo eu não esperava. Bom, o que eu não faço pelos meus leitores: o tom é 6646, vermelho cereja. Agora... ela está mesmo pedindo ou é você que está fazendo de tudo para convencê-la a isso? Menino... (rs)

CALMA, CIDADÃO!!!

Oi, Nathalie. Sou Cidão, cartunista, e ... [não entendi nada do que veio escrito depois].

Cidão, o cartunista
Santa Isabel, SP (via e-mail)

Cidão, parece que você escreveu correndo, digitando com uma mão e jogando Lumines no PSP com a outra (rs). Pela ilustração que você mandou, entendo que você estava um tanto... empolgado. Vou esperar outro e-mail mais calminho, tá? R&T



VIDA DE JOGADORA

Do que vocês mais gostam em um jogo? História ou desafio?

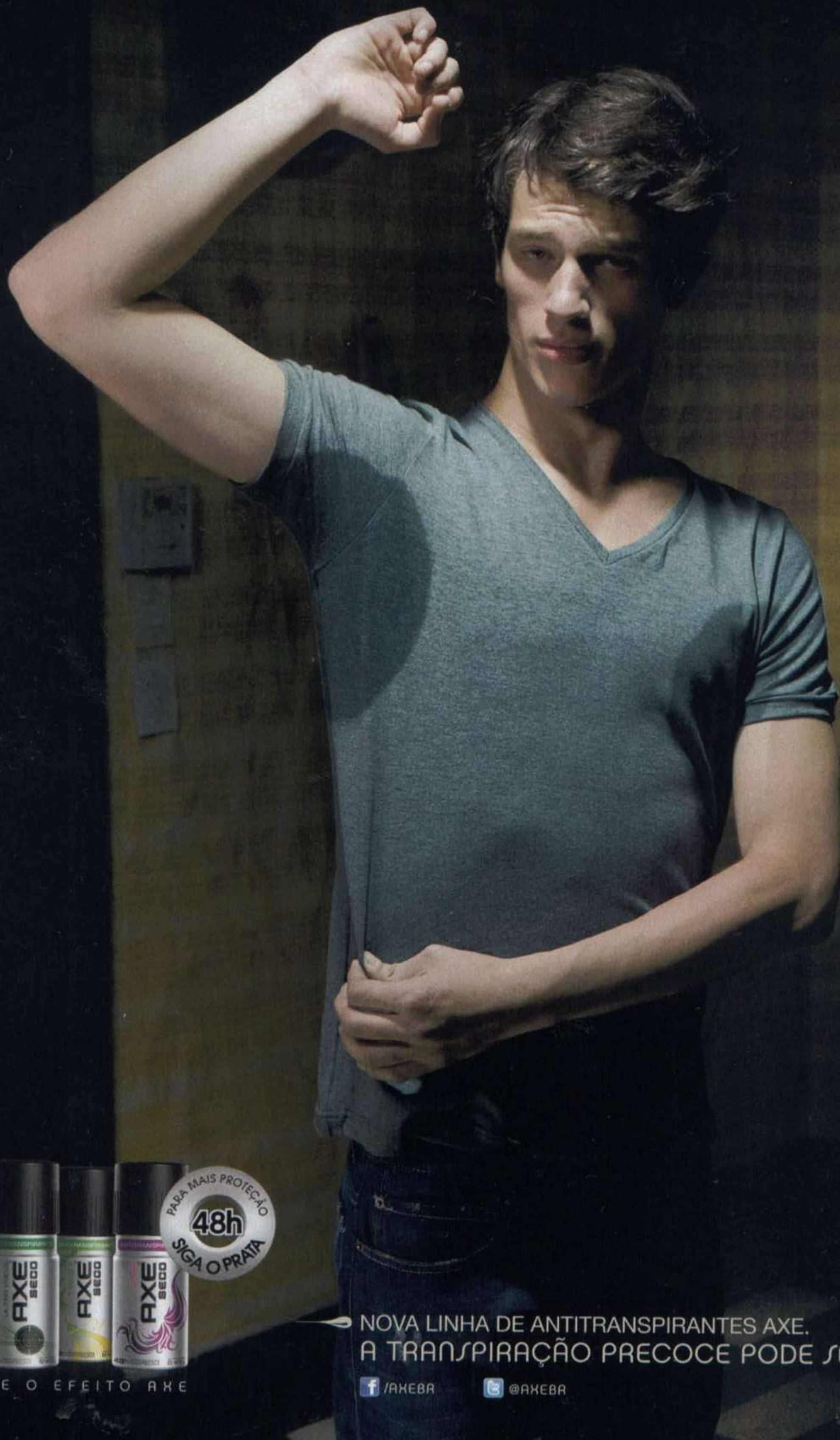
★ De ambos! Procuro um jogo que tenha exatamente isso: uma história envolvente com bastante desafio. **@JanaFerlini**

★ Eu gosto da história. O que adianta ter desafio sem um enredo

que prenda e dê vontade de jogar até o final?!" **@Tammykittie**

★ Na minha opinião, deve haver um equilíbrio entre os dois, mas uma boa história me empolga mais. **@anacancian**

“ESTAVA CHOVENDO
E UMA MULHER ENTROU NA LOJA
COM A CAMISETA MOLHADA.”



EXPERIMENTE O EFEITO AXE

NOVA LINHA DE ANTITRANSPIRANTES AXE.
A TRANSPIRAÇÃO PRECOCE PODE SER CONTROLADA.

f /AXEBR

@AXEBR



PS3

XBOX 360

Wii

NINTENDO DS

PSP GO

PSP

STAR WARS
CRYSIS 2 THE FORCE
UNLEASHED

PRÉ LANÇAMENTO JANEIRO 2011



Games

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

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

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



www.box4ddesign.com.br

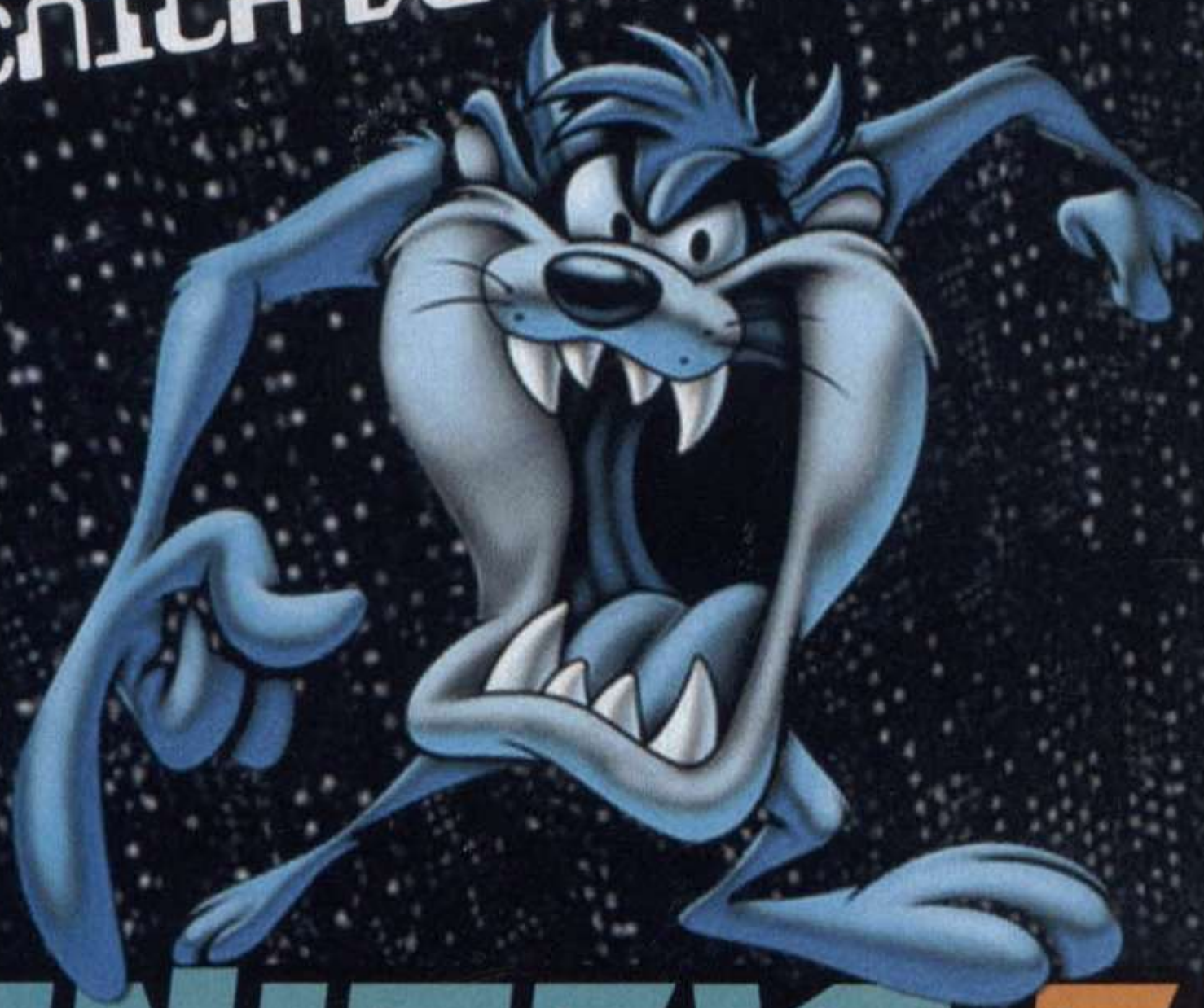
EVOLUTION

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

VENDA E ASSISTÊNCIA
TÉCNICA DE GAMES



MANIAC'S GAMES



CONSEROTOS
RED LIGHTS
BIPS

JÁ CHEGOU

PS3 - XBOX 360 - WII

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

LOJA 1

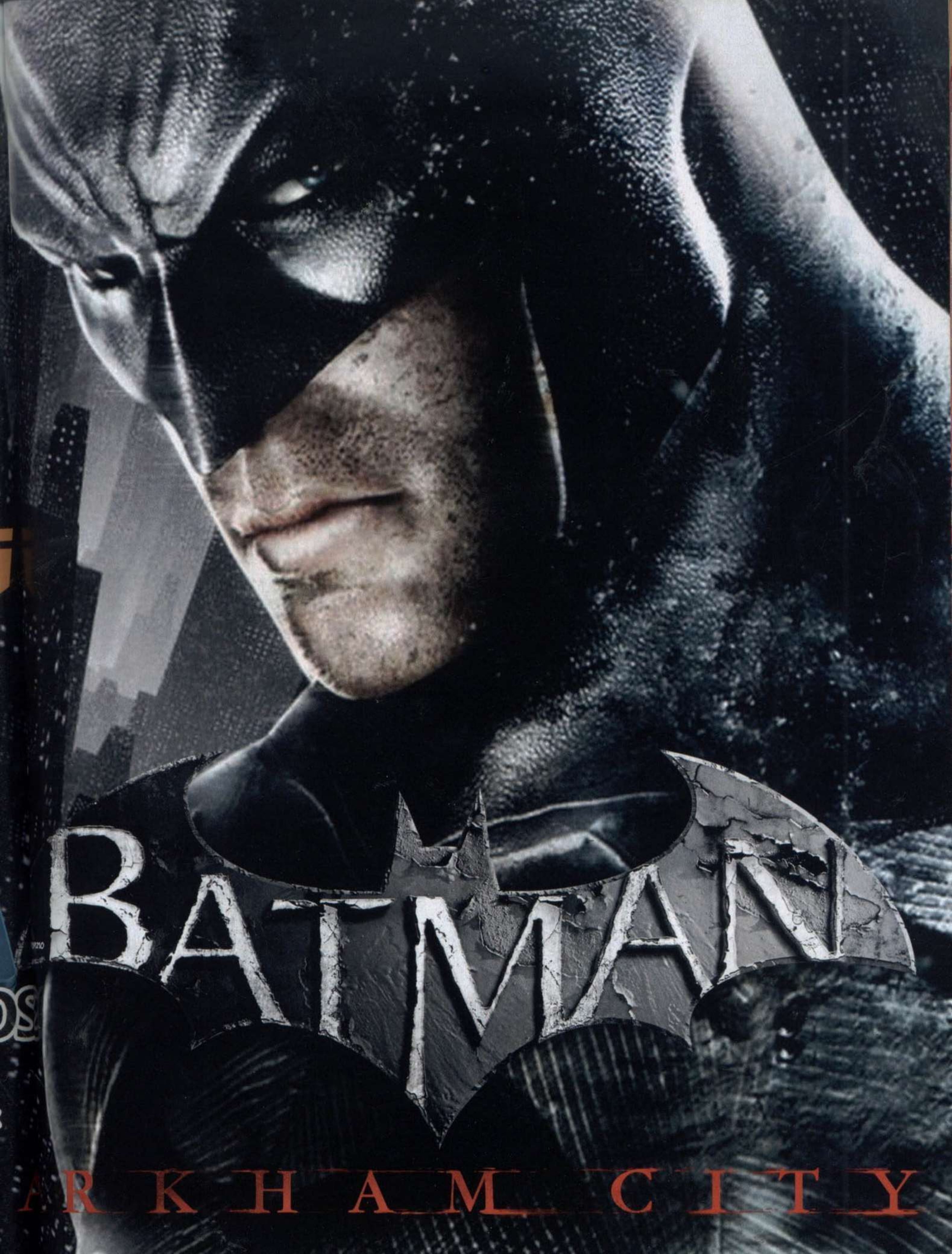
RUA : AURORA N:200 - LOJA 198
GALERIA SÃO PAULO
FONE : 011 - 3221 2086
www.maniacs.com.br



NINTENDO 3D

LOJA 2

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



BATMAN

ARKHAM CITY

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

Eventos lutam para se tornar referência no Brasil e estimular cada vez mais o crescimento do mercado nacional de videogames

Outubro vai bombar com duas grandes feiras de videogame para o público brasileiro: a Electronic Game Show (EGS) e a Brasil Game Show (BGS). Inevitavelmente, há um certo ar de rivalidade. Afinal, ser o evento mais desejado pelo público é a garantia de um apoio maior das produtoras em eventos futuros e uma presença mais forte de lançamentos de peso antecipados, além de atenção maior dos investidores do mercado de games.

Os dois eventos não competem geograficamente, já que a EGS 2011 acontece em São Paulo e a BGS 2011, no Rio de Janeiro. O problema de realizar eventos do mesmo tema em datas tão próximas é fazer com que produtoras, revendedoras e participantes tenham de escolher onde investir seus maiores esforços e orçamentos. A EGS, por exemplo, conta com patrocínio da Microsoft e corre o risco de ficar sem o apoio da Sony e da Nintendo. A BGS, por sua vez, garantiu o patrocínio da Sony. A escolha pelo mês de outubro é justificada: é o mês que antecede o lançamento das superproduções de 2011, títulos que fazem a diferença na hora de escolher de qual evento participar.

EGS

Electronic Game Show

De um lado, o retorno do primeiro grande evento de games do Brasil



Electronic Game Show

A EGS é o maior evento anual de videogames do México (o segundo maior mercado das Américas) e existe há dez anos. A versão brasileira aconteceu em 2004 e 2005 e contou com 22 e 25 mil visitantes, respectivamente. Desde então, os organizadores mantiveram o evento somente no México, à espera de um momento mais propício para retomar ao Brasil. Além da Microsoft, a EGS 2011 contará com a presença de empresas como Activision, Konami, THQ e NC Games, que terá a Ubisoft em seu estande.

O evento, que costumava acontecer no Expo Center Norte, mudou para o Transamerica Expo Center, perto da Marginal Pinheiros – uma “área mais

TÚNEL DO TEMPO ◀ A segunda edição da Electronic Game Show aconteceu há seis anos e contou com a presença de 25 mil visitantes que, entre outras coisas, puderam testar o Xbox 360 antes do lançamento nos EUA

nobre de São Paulo”, segundo os organizadores –, onde espera receber 40 mil visitantes nos três dias de evento. A filosofia também mudou: em vez de focar apenas no público “hardcore”, como foi o caso nas duas edições anteriores, este ano a EGS também trará atrações para o público casual e para famílias.

O desafio da EGS parece grande, já que sua experiência vem de uma época na qual não existiam eventos concorrentes e, atualmente, a BGS tem se firmado positivamente entre a opinião popular. Além disso, apostar no público casual pode ser um perigo, uma vez que se trata de um grupo que, por definição, não faz questão de testar lançamentos em primeira mão ou de pagar R\$50 (R\$25, no caso dos estudantes) para entrar em um evento temático. Além disso, a EGS acontece depois do evento concorrente e pode perder o brilho se as atrações principais forem as mesmas da BGS.

CONCURSO DE ESCUDOS

Durante o mês de julho, a Namco Bandai Europe anunciou uma promoção interessante para

divulgar *Dark Souls*. Os fãs poderiam enviar suas próprias ideias de escudos e os mais

votados pela comunidade do Facebook seriam adicionados ao jogo. Veja alguns dos mais legais.



BGS

Brasil

Game Show

Do outro, a quarta edição da feira que a cada ano cresce em visitação

CRESCIMENTO GRADUAL ▶ Já em sua quarta edição, a BGS vem crescendo em número de visitantes a cada ano. Em 2011, a organização do evento espera receber um público de 50 mil pessoas ao longo de cinco dias

Brasil Game Show

A BGS nasceu em 2009, justamente pela ausência de um evento como a EGS, e foi iniciativa do colecionador de games Marcelo Tavares. Em 2010, contou com a presença de 30 mil visitantes em dois dias de evento e foi patrocinada pela Sony. Este ano, a expectativa é de atender mais de 50 mil pessoas em cinco dias de feira no Centro de Convenções Sul América, no Rio de Janeiro.

Os três primeiros dias (5, 6 e 7 de outubro) oferecerão palestras com grandes nomes nacionais e internacionais da indústria de videogames, minicursos e conferências pautadas em desenvolvimento, mercado e arte/design. O evento será aberto ao público geral nos dias 7, 8 e 9.

O evento também será palco para o Brasil Game Jam, uma espécie de reality show com 15 equipes formadas por representantes de universidades brasileiras e estrangeiras, cujo objetivo é produzir um jogo em 48 horas.



Até o dia 31 de agosto, o ingresso (para um dia) custará R\$22 para estudantes, usuários do cartão do MetrôRio e pessoas que doarem um quilo de alimento não perecível ou um brinquedo. O passaporte para os três últimos dias, sob as mesmas condições de desconto, sai por R\$66 e garante uma camiseta do evento de brinde.

O desejo de transformar a BGS em um evento de grande relevância nacional fica claro com o anúncio da parceria fechada com a UBM TechWeb Game Network, empresa que produz a Game Developers Conference, o maior evento do mundo voltado exclusivamente aos profissionais do ramo, que acontece anualmente na cidade de São Francisco, nos EUA. ▶

Ficha técnica

Electronic Game Show

• **Quando:**

28, 29 e 30 de outubro

• **Onde:** Transamerica

Expo Center, São Paulo

• **Visitantes:** 40 mil

• **Principal patrocinador:**

Microsoft

• **Histórico:** em 2005, o evento impressionou por exibir o Xbox 360 antes do lançamento nos EUA

Brasil Game Show

• **Quando:** 5, 6 e 7 de

outubro (conferências),

7, 8 e 9 de outubro (feira)

• **Onde:** Centro de

Convenções Sul América,

no Rio de Janeiro

• **Visitantes:** 50 mil

• **Principal patrocinador:**

Sony

• **Histórico:** em 2010, a

Sony criou uma área

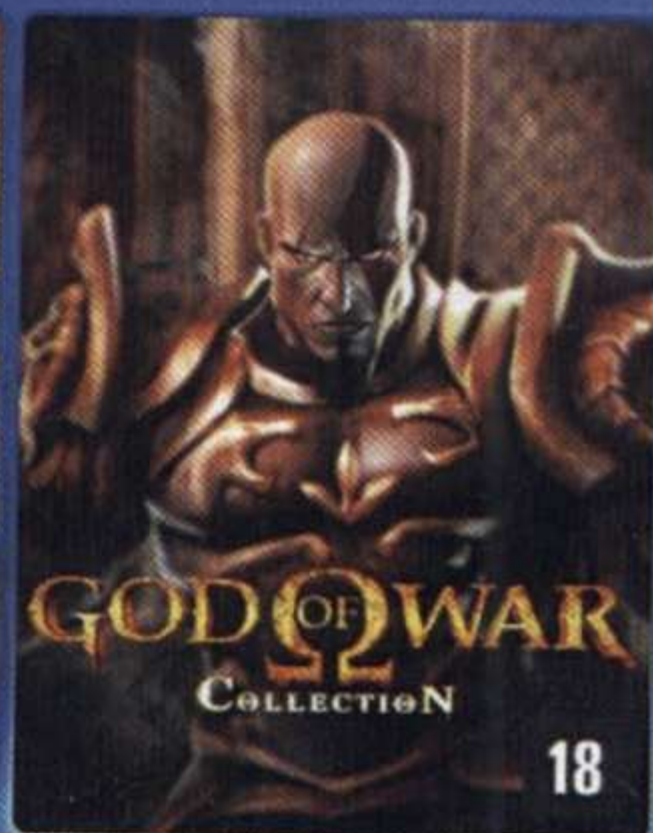
gigantesca com telões e

cabines para o público

testar os jogos

“Em 2004 e 2005, realizamos **as primeiras feiras de games do Brasil, e foram um grande sucesso.** Agora, com o mercado mais maduro e com os jogos eletrônicos fazendo parte da vida de famílias e não apenas dos gamers, temos certeza de que essa terceira edição será ainda melhor”

Jorge Lizárraga,
presidente da Oelli



tubertoBR

par
ca de Privacidade | Termos de Serviço

PlayStation Store estreia no Brasil

Você já pode usar sua conta nacional do PlayStation 3 para comprar jogos e acessar conteúdos em português

A PlayStation Store, a loja virtual do Play 3, foi inaugurada oficialmente no Brasil no dia 22 de julho. A previsão de lançamento apontava para perto do Dia das Crianças, mas a atração chegou antes e os jogadores já podem usar os seus antigos perfis brasileiros (ou criar contas novas) para acessar o acervo da loja em português. A Sony aproveitou a ocasião para estreiar a versão brasileira do PlayStation.Blog, seu site oficial de notícias.

A PlayStation Store brasileira foi inaugurada com cerca de 200 produtos, entre jogos de PS3, PSP e clássicos de PSone, expansões (DLCs) e alguns temas decorativos para a XMB do console. Ainda é um acervo inferior ao oferecido pela loja norte-americana, mas a Sony garante que a loja será atualizada semanalmente e trará conteúdo atual junto com produtos antigos. A empresa revelou que planeja

oferecer conteúdos exclusivos para o mercado brasileiro, como jogos criados por produtoras nacionais. Ainda não há prazo para o lançamento do serviço PlayStation Plus, então o jogador não tem acesso a vantagens como descontos, jogos grátis e o sistema para guardar saves de jogos na nuvem. Jogos da categoria "Minis" também não vieram com o lançamento, tampouco conteúdos multimídia (trailers, filmes e música), mas a Sony garante que esta é uma etapa inicial para a loja e que o objetivo é deixá-la com as mesmas categorias de atrações das lojas internacionais.

As compras só podem ser feitas com cartões de crédito internacionais emitidos no Brasil, das bandeiras Visa e Mastercard. Há planos de ampliar o número de cartões aceitos e de oferecer também cartões pré-pagos.

Para a tristeza dos jogadores (e nossa também), foi confirmado

Comparativo de preços

Conteúdo digital também é tributado no Brasil e isso cria uma diferença entre os valores das lojas dos EUA e do Brasil. Além disso, cada produtora negocia os valores dos seus jogos nas lojas virtuais, o que cria mais uma variante nos preços. A seguir, confira os valores de alguns jogos lançados na loja brasileira e os seus respectivos preços nos EUA. Ficou claro que os jogos originalmente lançados em disco serão mais caros, enquanto o conteúdo que nasceu na loja virtual consegue ter um preço mais próximo entre a loja brasileira e a americana.

JOGOS PS3	PSN Brasil	PSN EUA
Assassin's Creed II	R\$79,99	\$19,99 (R\$31,10)
Braid	R\$30,99	\$14,99 (R\$23,32)
BUZZ! Junior: RoboJam	R\$10,99	\$4,99 (R\$7,76)
Castle Crashers	R\$30,99	\$14,99 (R\$23,32)
Coleção do God of War	R\$84,99	\$29,99 (R\$46,66)
PixelJunk Shooter 2	R\$20,99	\$9,99 (R\$15,54)
WipEout HD	R\$40,99	\$19,99 (R\$31,10)
JOGOS PSP	PSN Brasil	PSN EUA
Killzone: Liberation	R\$59,99	\$15,99 (R\$24,88)
LittleBigPlanet	R\$59,99	\$19,99 (R\$31,10)
EXPANSÕES	PSN Brasil	PSN EUA
AC: Brot. (The Da Vinci Disappearance)	R\$20,99	\$9,99 (R\$15,54)
Killzone 3 (Retro Pack: Reclaimed Territory)	R\$10,99	\$4,99 (R\$7,76)
Resident Evil 5 (Conjunto Untold Stories)	R\$25,99	\$12,49 (R\$19,43)
Uncharted 2 (Golden Weapons)	R\$2,49	\$0,99 (R\$1,54)
CLÁSSICOS PSONE	PSN Brasil	PSN EUA
Castlevania Chronicles	R\$12,99	R\$5,99 (R\$9,32)
Final Fantasy VII	R\$20,99	R\$9,99 (R\$15,54)
Metal Gear Solid	R\$20,99	R\$9,99 (R\$15,54)

que não haverá migração de troféus de uma conta internacional para a nacional, ou seja, se você quiser usar uma conta brasileira, terá que começar do zero. Apesar disso, você pode manter sua conta internacional no mesmo console e usar tudo o que comprar por meio dela também no perfil brasileiro.

Em tempo, quem criou sua conta nacional antes de 20 de abril poderá participar do pacote "Welcome Back" e baixar dois dos seguintes jogos gratuitamente: *Dead Nation*, *inFamous*, *LittleBigPlanet*, *Super Stardust HD* e *WipEout HD*. Isso vale até 21 de agosto, então corra e aproveite.

3 **TUDO MÊS, UM JOGO RÁPIDO COM OS REPRESENTANTES DO MERCADO BRASILEIRO DE VIDEOGAMES**

perguntas

Este mês:
Marcelo Tavares,
idealizador e organizador
da Brasil Game Show

1 Você consegue mensurar o crescimento do BGS?

★ A Brasil Game Show está em franco crescimento e um rápido retrospecto mostra os números que comprovam o nosso sucesso nos últimos anos. Na primeira edição, tivemos um público de 4 mil pessoas; na segunda, 8 mil; na terceira, 30 mil; e agora esperamos pelo menos 50 mil. Esses dados também refletem o número

de empresas participantes e o interesse da mídia. Para a edição de 2011, já temos 75% das cotas de patrocínio e estandes comprometidos e o restante está em fase de conclusão. A Brasil Game Show é a primeira feira de games do País com quatro edições consecutivas, e o nosso objetivo é fomentar o mercado nacional trabalhando em sintonia com as empresas. Também procuramos mostrar o potencial do mercado brasileiro no exterior em viagens feitas com comitivas para a GDC e a E3.

2 A BGS é um evento hardcore, com forte apelo para o mercado profissional de games. O Brasil estava carente de um evento dedicado a este segmento?

★ Certamente. Em 2008, quando decidimos criar a BGS, o Brasil vivia um momento no qual não

AMOR PELOS JOGOS Além de criador e organizador da BGS, Marcelo é o maior colecionador de videogames do Brasil

eram realizados grandes eventos de games no País. Eu, como jogador hardcore, percebia esta carência e resolvi desenvolver este projeto. Desde a minha adolescência, eu acompanhava, por meio de revistas estrangeiras, o sucesso das feiras de videogame na Europa, nos Estados Unidos e no Japão. Com o passar do tempo, isto se tornou uma ideia fixa que, felizmente, conseguimos concretizar com êxito. Mas o público gamer no Brasil é muito grande, e a nossa meta é continuar o processo de expansão do evento, para que cada vez mais possamos atender melhor às necessidades dos jogadores brasileiros.

3 Haverá mais lançamentos de peso este ano? E quanto à presença de produtores famosos?

★ Muitos! Acho que a experiência positiva com o jogo Mortal Kombat em 2010 motivou as demais empresas. Posso garantir que na edição 2011 nós vamos

Preços caem nas férias

De olho na febre de consumo que vem com as férias escolares, a Sony baixou o preço do PlayStation 3 de R\$1.799 para R\$1.399. A promoção vale entre os dias 8 de julho e 30 de agosto e é referente ao modelo de 160 giga do PlayStation 3 Slim, em todas as lojas da rede Sony Style e em revendedores autorizados. A Ubisoft também entrou na onda dos descontos e oferece toda a série Assassin's Creed por ótimos preços. O primeiro Assassin's Creed passou a custar R\$59, enquanto Assassin's Creed II baixou para R\$79 e o título mais recente, Assassin's Creed: Brotherhood, ficou pela metade: R\$99,90 (o preço normal era R\$199).

apresentar mais de uma dezena de prévias de jogos que ainda serão lançados, mas não posso revelar os nomes. Sobre a presença de produtores famosos, sim. Em breve, iremos anunciar quatro nomes de peso no mercado internacional. E posso adiantar que um representante de um dos títulos de maior sucesso dos últimos tempos estará no evento. ▶

Imagem do mês

Nem sempre algo precisa ser grotesco para chocar. A produtora Volition que o diga – em Red Faction: Armageddon, um unicórnio usado como arma de fogo é o responsável por esta cena incrivelmente perturbadora...



- | | | | |
|------------------------|-------------------|-------------------|------------------|
| 1. PES 2011 | 3. GTA IV | 6. L.A. Noire | Shippuden: UNS 2 |
| 2. Red Dead Redemption | 4. Crisis 2 | 7. Medal of Honor | 9. NFS: Shift 2 |
| | 5. Gran Turismo 5 | 8. Naruto | 10. F1 2010 |

Fonte: Lojas Americanas

Duke Nukem Forever: Balls of Steel

Por pior que seja o novo jogo, Duke tem fãs fiéis. A prova disso é o detonado do game na edição anterior, atendendo aos pedidos que recebemos por e-mail. Essa galera curtiu o detonado e pediu mais informações sobre a edição de colecionador de Duke Nukem Forever, Balls of Steel. Segue, então, a lista completa com todos os brindes que acompanham o pacote:

- **Busto:** com 11 centímetros de altura, é a reprodução da estátua



vista na mansão do herói.

- **HQ:** com mais de 20 páginas de ação e testosterona.
- **Artbook:** 100 páginas de artes e informações de bastidores.
- **Minibarralho (5cm x 7cm):** para jogar com os seus amigos.
- **Dados:** dispensa comentários.
- **Fichas de pôquer:** duas fichas

para certificar sua fortuna no jogo.

- **Cartões-postais:** cinco cartões-postais para mostrar aos amigos distantes quem é o maioral.
- **Duke de papel:** monte uma versão em cartolina de Duke para proteger a sua mesa de trabalho do ataque de alienígenas.
- **Adesivo:** coloque-o em sua

janela e os alienígenas nunca chegarão perto da sua casa.

- **Certificado de autenticidade:** para você colocar em um quadro na parede. Assinado pelo próprio Duke, é a prova de que a sua edição Balls of Steel faz parte de uma série bem limitada.

calendário gamer

AGOSTO DE 2011

02/08

- ★ Bleach: Soul Resurreccion
- ★ Phineas and Ferb: Across the 2nd Dimension

16/08

- ★ El Shaddai: Ascension of the Metatron
- ★ No More Heroes: Heroes Paradise

23/08

- ★ Bodycount
- ★ Deus EX: Human Revolution

26/08

- ★ Rugby World Cup 2011

30/08

- ★ Air Conflicts: Secret Wars



Only Mídia

Game original ao seu alcance



www.onlymidia.com

Lançamentos do mês:

Os melhores jogos, com os melhores preços!



Bleach: Soul Resurreccion



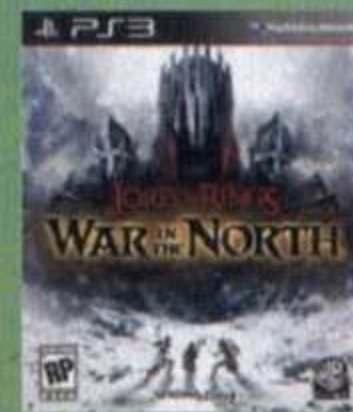
Phineas and Ferb: Across the Second Dimension



No More Heroes: Heroes Paradise



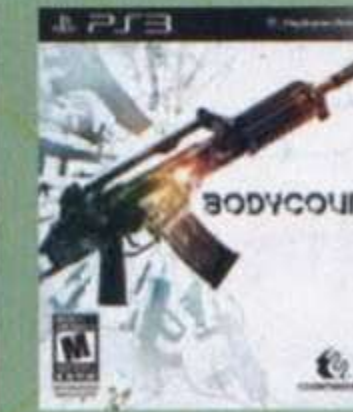
Deus Ex: Human Revolution (Augmented Edition)



The Lord of the Rings: War in the North



White Knight Chronicles II



Bodycount



Madden NFL 12

Destaques:



E-mail: vendas@onlymidia.com

Acesse nosso site: www.onlymidia.com

Twitter: @onlymidiasite

PlayStation 3

XBOX 360

Wii

PSP

NINTENDO DS

NINTENDO 3DS

Itaú

Boleto

América Express

pagamento digital

VISA

MAIOR VARIEDADE DE JOGOS

FRETE GRÁTIS Brasil

COMPRA 100% SEGURA

PRONTA ENTREGA

FACILIDADE DE PAGAMENTO

Siga me!

twitter/onlymidiasite

ALISTE-SE PARA ESTA BATALHA



16

NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 ANOS

Tema: Ação

Contém: Assassinato

Preview

Especial

POR Gilsomar Livramento

LANÇAMENTO OUTUBRO

PS3 (disco)

Gênero

Ação

Produtora

Rocksteady Studios

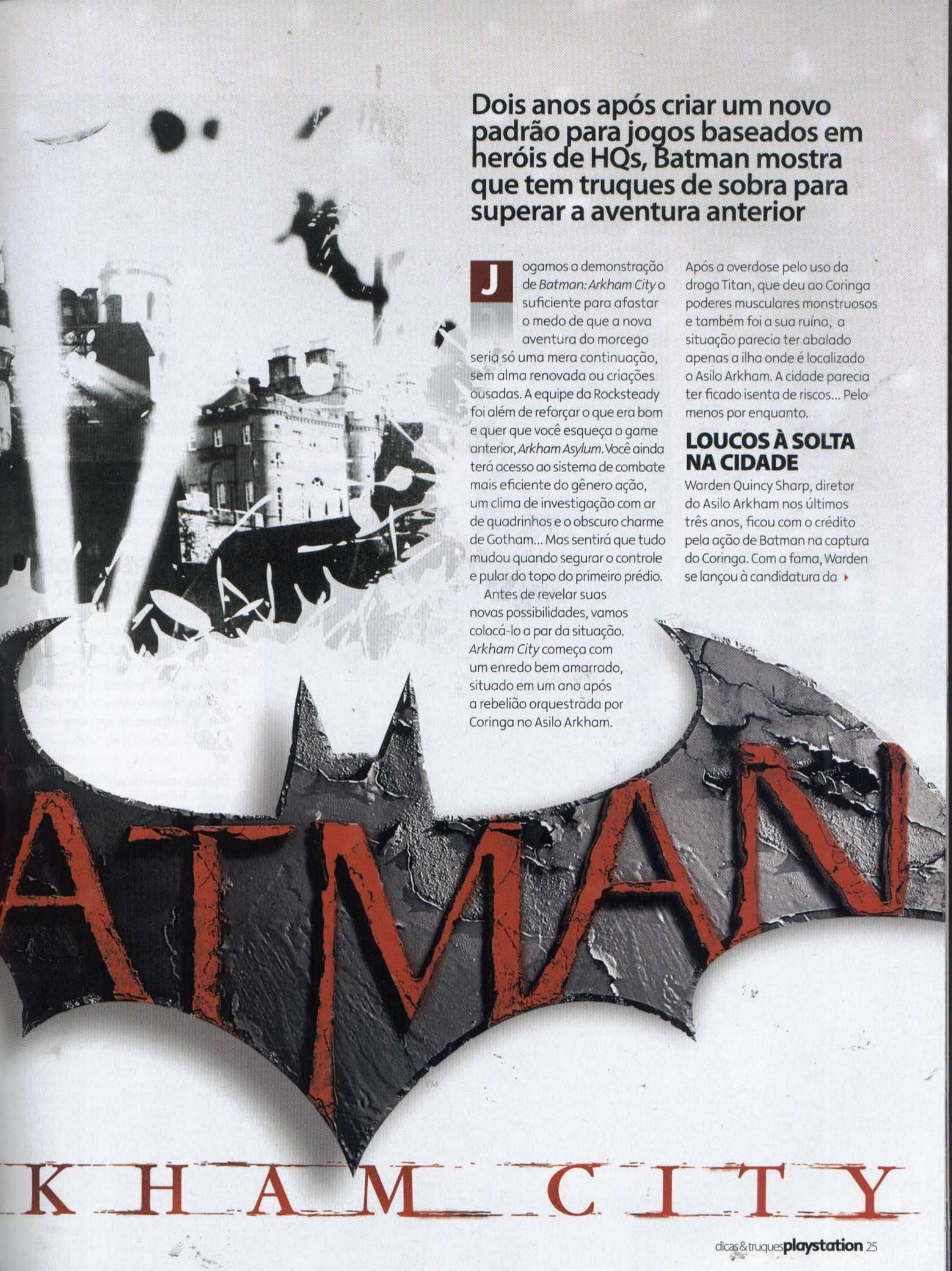
Distribuidor

Warner Games



EDIÇÃO DE LUXO

Por 100 dólares, você poderá comprar a edição especial de *Arkham City*, que conta com uma estátua do Batman, um livro de artes, trilha sonora e a animação *Batman: Gotham Knight*.



Dois anos após criar um novo padrão para jogos baseados em heróis de HQs, Batman mostra que tem truques de sobra para superar a aventura anterior

Jogamos a demonstração de *Batman: Arkham City* o suficiente para afastar o medo de que a nova aventura do morcego seria só uma mera continuação, sem alma renovada ou criações ousadas. A equipe da Rocksteady foi além de reforçar o que era bom e quer que você esqueça o game anterior, *Arkham Asylum*. Você ainda terá acesso ao sistema de combate mais eficiente do gênero ação, um clima de investigação com ar de quadrinhos e o obscuro charme de Gotham... Mas sentirá que tudo mudou quando segurar o controle e pular do topo do primeiro prédio.

Antes de revelar suas novas possibilidades, vamos colocá-lo a par da situação. *Arkham City* começa com um enredo bem amarrado, situado em um ano após a rebelião orquestrada por Coringa no Asilo Arkham.

Após a overdose pelo uso da droga Titan, que deu ao Coringa poderes musculares monstruosos e também foi a sua ruína, a situação parecia ter abalado apenas a ilha onde é localizado o Asilo Arkham. A cidade parecia ter ficado isenta de riscos... Pelo menos por enquanto.

LOUCOS À SOLTA NA CIDADE

Warden Quincy Sharp, diretor do Asilo Arkham nos últimos três anos, ficou com o crédito pela ação de Batman na captura do Coringa. Com a fama, Warden se lançou à candidatura da

BATMAN

ARKHAM CITY

prefeitura da cidade de Gotham e ganhou. Uma de suas primeiras ações como prefeito foi declarar Arkham e a prisão Blackgate como estruturas inadequadas para comportar a crescente massa de criminosos. Ousado, comprou um pedaço pobre da cidade de Gotham, cercou o território com altas muralhas e contratou um grupo mercenário chamado Tyger para vigiar o perímetro — um projeto já premeditado por Warden, que havia escondido um mapa com marcações da cidade no Asilo Arkham. Assim, nasceu a cidade-prisão de Arkham.

Todos os prisioneiros foram levados para a nova fortaleza, trocando o confinamento das

celas da ilha por uma “liberdade controlada”, na qual todos têm que seguir uma única condição: não tentar fugir. A punição para quem viola a regra? Pena de morte.

A política interna funciona com regras criadas pelos próprios criminosos. Para fiscalizar a sua cidade-prisão, Warden contrata o misterioso psiquiatra Hugo Strange. Este, por sua vez, tem seu próprio cronograma e planos para o local, e o seu passado é uma incógnita aos olhos da sociedade (qualquer um que o investiga simplesmente desaparece). Batman vigiou o local durante meses, acompanhando a formação de um grande problema.

Ao chegar à prisão, Duas-Caras usa todos os meios que conhece

O prefeito de Gotham comprou **um pedaço da cidade, cercou com muralhas** e contratou um grupo mercenário para vigiar todo o perímetro. Essa é a cidade-prisão

para ganhar respeito e seguidores, entrando em atrito com Coringa (debilitado pela droga Titan, que usou para tomar o Asilo Arkham, ele conta com a ajuda de Arlequina

para cuidar de sua saúde). Assim, a cidade começa a ser dividida em alas controladas por criminosos que trabalham para os dois supervilões. Uma nova guerra pode explodir a qualquer momento e, além da disputa de território entre Coringa e Duas-Caras, há outras mentes confinadas em Arkham prontas para mostrar as garras: tirando vantagem da situação, a Mulher-Gato tenta roubar o influente Duas-Caras, mas é capturada e corre o risco de ser executada publicamente como prova de poder. Essa é a deixa para o Homem-Morcego entrar em ação e viver uma das mais longas e sombrias noites de sua vida de combate ao crime, agora em um novo território.

USE A CABEÇA

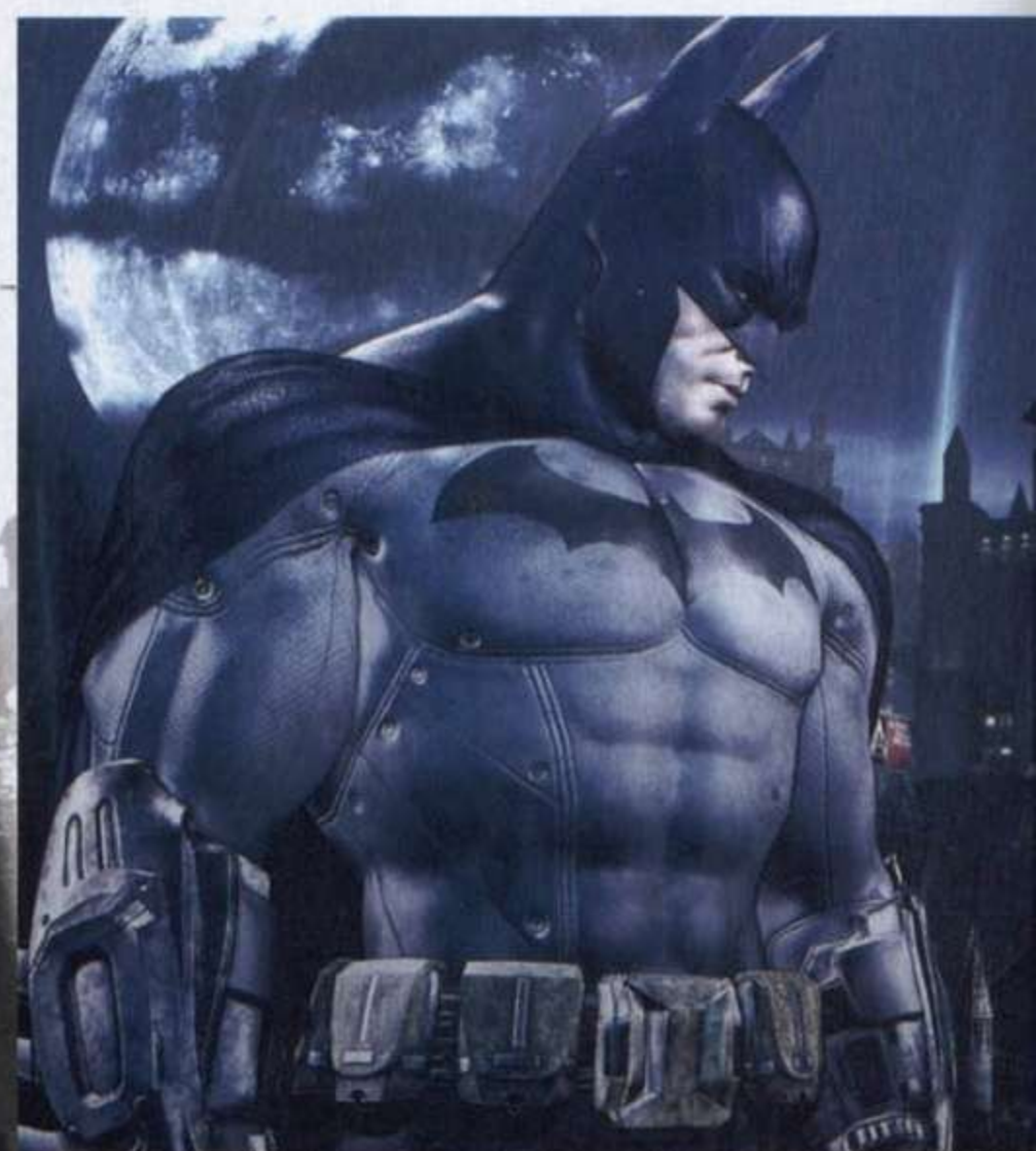
Durante o quebra-quebra, é possível usar o batgancho para puxar os inimigos para um soco bem dado. Porém, há outros usos para os equipamentos. O Batarangue, por exemplo, pode ser controlado a distância para acertar armas dos inimigos e inutilizá-las, o que vai facilitar a sua vida antes mesmo de cair na porrada com os bandidos.



QUEM PRECISA DE SUPERPODERES?

A expectativa se tornou algo corriqueiro na geração atual e a Rocksteady Studios sabe o peso da responsabilidade. Após estabelecer a ambientação ideal no primeiro jogo, *Arkham City* vem com a obrigação de surpreender o jogador. E para isso, nada pode

DIGITAL Com o Detective Mode ligado, fica mais fácil identificar as armas e os inimigos mais perigosos





CLIMINHA Para variar um pouco, a Mulher-Gato vai prender Batman com o seu charme. Ele só resmunga, mas sempre parte para salvá-la

MULHER-GATO

Ocupação: Gatuna profissional
Primeira aparição: Batman #1 (maio de 1940)

Órfã que aprendeu a viver nas ruas perigosas de Gotham, Selina Kyle encontrou nos roubos furtivos a sua maneira de sobreviver. Determinada a fazer isso com estilo, aprendeu diversas artes marciais e treinou ginástica para aperfeiçoar suas habilidades. Suas atividades criminais são temperadas por um altruísmo relutante, o que faz da Mulher-Gato uma vilã inconstante e heroína ocasional. Ela mantém uma relação complicada e antagônica com o Batman, que frequentemente vira uma espécie de romance de oportunidade. Desde a abertura da cidade-prisão em Gotham, há relatos de roubos da Mulher-Gato e rumores dizem que ela está caçando o Duas-Caras por alguma razão desconhecida.

BATMAN

Ocupação: Cavaleiro das Trevas
Primeira aparição: Detective Comics #27 (maio de 1939)

Quando seus pais foram mortos na sua frente, o pequeno Bruce Wayne resolveu livrar Gotham City de todos os criminosos. Ele treinou exaustivamente para alcançar a perfeição física e mental, complementadas pelo domínio de artes marciais, técnicas de detetive e psicologia criminal. Vestido como um morcego para colocar medo nos criminosos, Batman luta contra o crime com a ajuda de veículos e invenções especializadas, tendo como base a Batcaverna, secretamente localizada embaixo de Mansão Wayne.

ser mais "Batman" do que uma linha evoluída de equipamentos e habilidades para todos os fins.

Mantendo a linha evolutiva do personagem, Batman começa com todos os equipamentos que obteve ao final da aventura anterior, que receberão melhorias para atender às novas necessidades do herói.

A Grapnel Gun, o batgancho usado para alcançar lugares altos, ganhou um alcance muito maior e permite ao Homem-Morcego se projetar ao topo de prédios de maneira muito mais rápida. E isso é só o começo. Agora, também é possível usar o batgancho no ar, enquanto estiver planando, para prender

em edifícios e acelerar a sua velocidade (e autonomia) de voo. Explicando na língua de heróis, é como se o batgancho tivesse evoluído para ganhar a mesma praticidade, velocidade e alcance da teia do Homem-Aranha. Isso aumenta sua liberdade de ação em, pelo menos, 90%.

O Batclaw, conhecido aqui como batarangue, teve a sua eficiência melhorada e será usado para outras funções além de causar traumatismos em bandidos. Como se trata de uma cidade gigantesca, você pode usar o item para fisgar

JOGO DE INTERESSES

Enquanto Batman quer investigar o que acontece de verdade na cidade-prisão, a Mulher-Gato está de olho em um cofre que guarda as posses e frutos de roubo de todos os criminosos presos no local. Além disso, a gata está em um perigoso conflito com o Duas-Caras, pois ele possui algo que a ladra busca desesperadamente.



Preview

↳ Especial Batman: Arkham City



CSI: GOTHAM CITY

O novo Detective Mode simula a ideia de realidade aumentada e projeta informações e objetos digitais ao redor do vilão. Além de revelar a posição de inimigos no local e a rota para chegar ao seu destino, o sistema analisa cadáveres para apontar o tipo de armas usadas na área e os esconderijos de atiradores. Ainda haverá outras funções ainda não reveladas.

DÁ GOSTO! ▶ Socar bandidos continua uma atração à parte. A sensação de impacto é uma beleza e há muito mais tipos de golpes



NEM ME VIU ▶ Um dos novos equipamentos é a bomba de fumaça, perfeita para confundir inimigos que notaram a presença de Batman

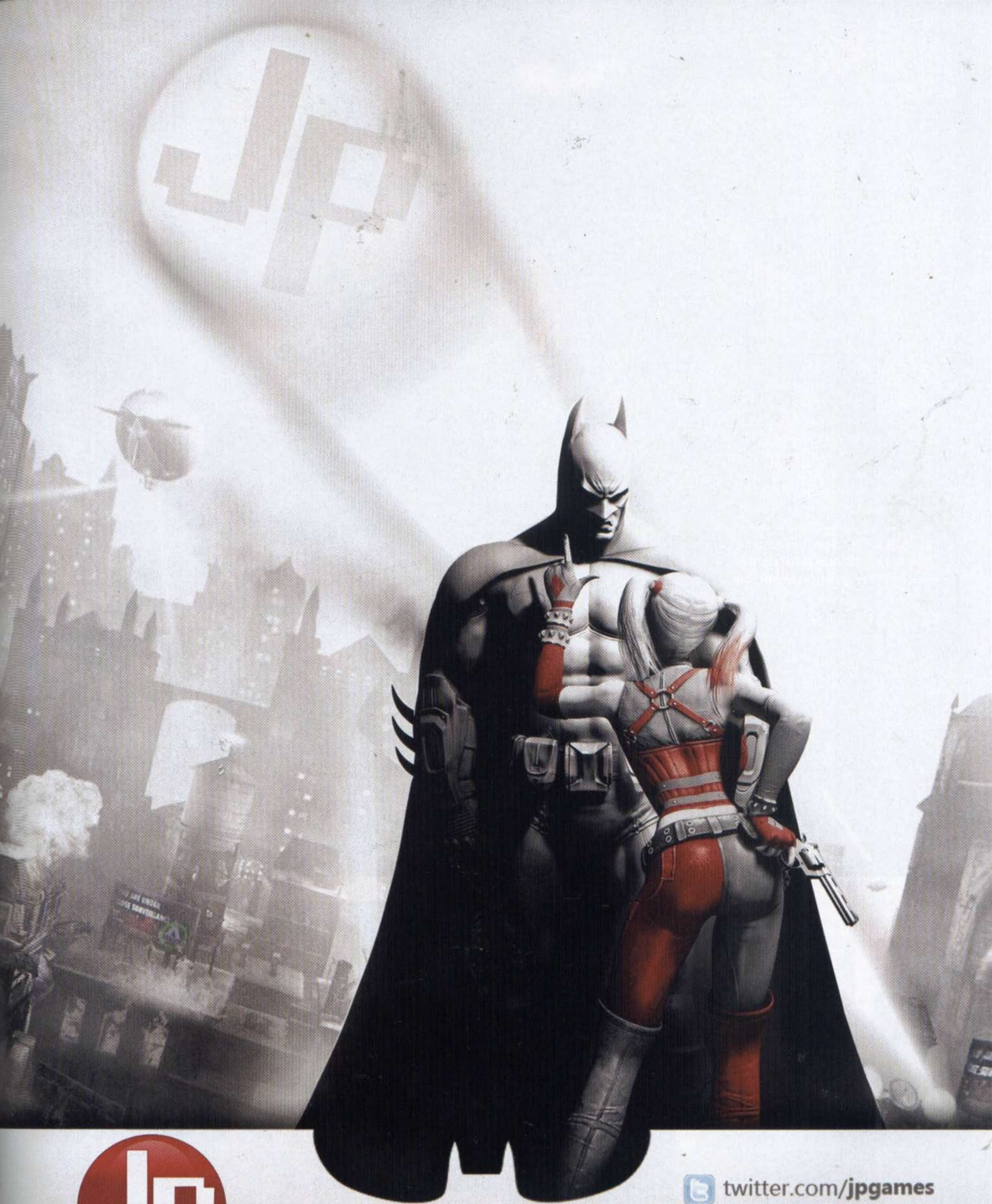
itens em locais inacessíveis ou sobre armadilhas. Este item será importante e o seu modo de ação favorito será o discreto.

Outra mudança interessante está no Cryptographic Sequencer, aparelho usado para desativar dispositivos eletrônicos. Batman poderá usá-lo para interceptar frequências de rádio (informações da polícia sobre determinados criminosos, conversas entre bandidos e entre os agentes de segurança da unidade Tyger

com Dr. Hugo Strange), o que serve para manter o herói a par dos acontecimentos e abastecer o banco de dados sobre criminosos e seus líderes. Além disso, o aparelho será vital para decodificar mensagens de áudio deixadas pelo Coringa com pistas da localização de bombas escondidas por toda a cidade. Você conhece o psicopata: ele gosta de dar trabalho.

A atualização de equipamento mais notável está no uso do Detective Mode, a visão de raio-x que permite encontrar pistas, mensagens ocultas ou paredes fragilizadas que possam ser demolidas para criar rotas mais ▶

Batman pode interceptar sinais de rádio e **acessar informações da polícia, conversas entre bandidos** e de agentes da unidade Tyger com o Dr. Hugo Strange, o que vai manter o herói a par dos acontecimentos



JPGAMES.COM.BR

SEMPRE NO PRÓXIMO NÍVEL



Use o leitor QR Code para
ver o trailer traduzido de
Batman: Arkham City.



twitter.com/jpgames



facebook.com/jpgames

R. Vitória, 257, loja 232
R. Santa Efigênia, 485, loja 32.
República, São Paulo, SP.

COMUNIDADE CRIMINOSA

A cidade-prisão de Arkham City tem vida. Esqueça os cenários pacatos do game anterior. Aqui, você verá crises acontecendo independentemente da sua participação, brigas entre gangues, ações da polícia local e o caos que uma comunidade de vilões pode criar. Desta vez, é importante usar as capacidades do herói para escolher suas batalhas e não ser arrastado para dentro de conflitos que não importam.

DISTRAÇÃO ▶ Não se distraia com explosões e destruição caótica. Há muitos segredos para procurar ao seu redor. Olhos atentos sempre!

CAPA DO MARIO 3 ▶ Usar a capa para planar por quanto tempo quiser é uma delícia e permite escolher quando entrar em ação

PERIGOS ▶ Apesar do apelo de "mundo aberto", há muitos ambientes fechados, claustrofóbicos e construídos para funcionar como armadilhas

FIQUE NO AR

Combine as funções da capa e do batgancho e poderá, praticamente, voar... e não só planar. Enquanto estiver no ar, é possível fazer movimentos verticais para sustentar o voo. Além disso, é possível usar o batgancho contra edifícios para conseguir impulso extra e velocidade para turbinar as suas atividades aéreas. Batman não precisa mais contar com a escuridão dos becos.

TORPEDO ◀ Ao planar, você pode ser cruel e escolher um alvo no solo para aterrissar com os dois pés nas costas da vítima. É irresistível!



ROBIN

Ocupação: Estudante
Primeira aparição:
Batman #436 (1989)

O jovem Tim Drake estava na plateia quando a trupe dos Graysons Voadores, sua família, foi assassinada. E essa foi a primeira vez que ele viu o Batman em ação.

Inspirado pelas ações do Morcego, Tim seguiu as aventuras de Batman e Robin o mais perto que conseguiu e descobriu as identidades secretas dos dois. Tim convenceu Bruce Wayne e Dick Grayson — o primeiro Robin, que agora atende pelo nome de Asa Noturna — que era hora de um novo Robin surgir. Batman não gostou da ideia porque a morte de Jason Todd, o segundo Robin, ainda estava fresca em sua memória.

Mas isso mudou e Drake foi treinado pelo Batman para se tornar o novo Robin.

TRABALHO DE MARCA ▶ Os vilões de quadrinhos são umas figuras. Mesmo vivendo em uma cidade devastada, conseguem decorar as suas bases

seguras. As funções continuam as mesmas, mas a apreciação da cena surge na forma de realidade aumentada, o que favorece um estilo de investigação em tempo real (nada de parar a ação) e muito mais focado no visual. Exemplo: ao analisar uma pessoa morta, o Detective Mode permite ver o esqueleto da vítima e, no maior estilo CSI, encontrar um fragmento. O tipo de fragmento indica o modelo e o alcance da arma usada; e a posição do corpo e o ferimento indicam a origem do disparo, traçado no ambiente com lasers e formas digitais tridimensionais. Esse recurso, quando jogamos, permitiu examinar o buraco de um disparo na janela e no chão para descobrir o esconderijo do Coringa em uma torre; isso faz com que o jogador sinta parte da evolução da trama e compartilhe a gratificação por ter uma mente sagaz como a do herói.

Em nome dos ataques rápidos e fulminantes, o cinto de utilidades do morcego conta com inéditas ▶

granadas de fumaça. No teste, elas surgiram como opção quando o morcego foi avistado por vilões e, como um toque de botão, foi possível jogar uma belezinha dessas no chão para criar a distração e fugir para um daqueles gárgulas no alto de que o herói tanto gosta.

Haverá cerca de 30 atualizações para ferramentas e habilidades do herói, que serão conquistadas por meio do acúmulo de pontos de

experiência. A melhoria de alguns equipamentos é essencial e afeta muito o seu desempenho no jogo. Um bom exemplo disso é a possibilidade de sabotar as armas de fogo dos inimigos, reduzindo um pouco suas dores de cabeça em uma situação em que o confronto direto é necessário. Há outras funções para habilitar e você vai adorar lutar pelos pontos necessários.

EXPLORAÇÃO INTELIGENTE

A cidade de Gotham é imensa e quase todos os pontos dentro do perímetro são acessíveis, embora alguns fiquem restritos à história. A aventura se passa em uma única noite e, por isso, o clima é bem sombrio, o que não compromete o belo visual e as impactantes cenas panorâmicas que surgem vez ou outra. Além de apresentar uma diversidade de ▶

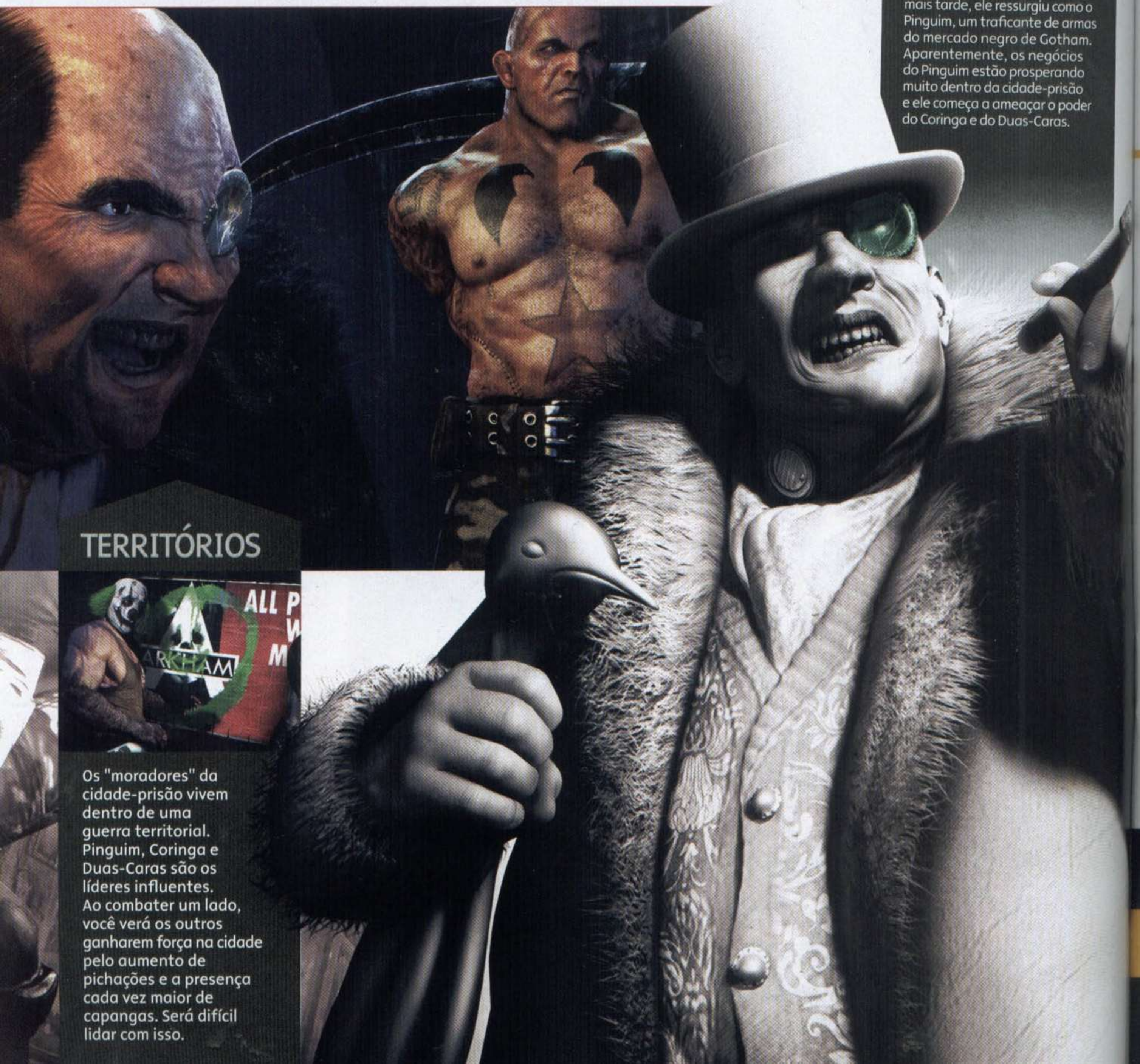
PINGUIM

- Ocupação: Trapaceiro do mercado negro
- Primeira aparição: Detective Comics #140 (1948)

O Pinguim é um gênio do crime, excêntrico e conhecido por fazer negócios escusos e ser muito bom nisso. Herdeiro de uma família rica, Oswald Cobblepot estudou no exterior quando era garoto. Quando a sua família foi à falência, Cobblepot entrou para a vida do crime e aprendeu nas ruas de Londres como ser um trapaceiro. Anos mais tarde, ele ressurgiu como o Pinguim, um traficante de armas do mercado negro de Gotham. Aparentemente, os negócios do Pinguim estão prosperando muito dentro da cidade-prisão e ele começa a ameaçar o poder do Coringa e do Duas-Caras.

TERRITÓRIOS

Os "moradores" da cidade-prisão vivem dentro de uma guerra territorial. Pinguim, Coringa e Duas-Caras são os líderes influentes. Ao combater um lado, você verá os outros ganharem força na cidade pelo aumento de pichações e a presença cada vez maior de capangas. Será difícil lidar com isso.



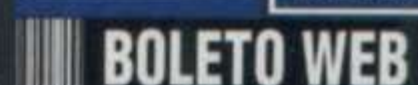
GP MEGASTORE

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

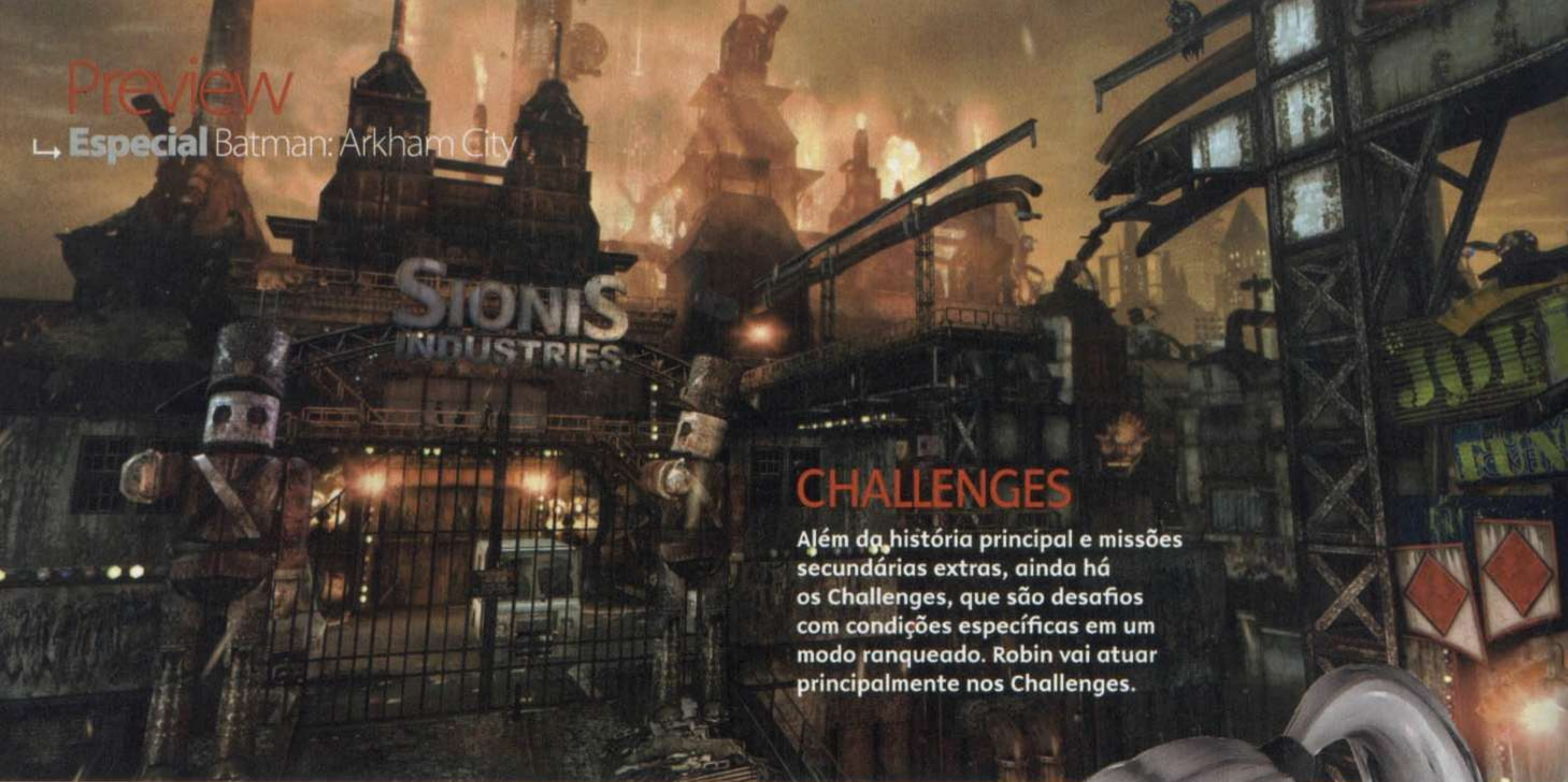
**PS Move
Kit Completo
Acessório +
Jogo + Câmera
R\$ CONSULTE!**



R\$ 119



Varias Cores - R\$ 129



CHALLENGES

Além da história principal e missões secundárias extras, ainda há os Challenges, que são desafios com condições específicas em um modo ranqueado. Robin vai atuar principalmente nos Challenges.

REFERÊNCIAS ▶ Os Challenges trazem novas referências às HQs. Aqui, uma fábrica com o sobrenome do vilão Máscara Negra

formas e design, a cidade é como um personagem coadjuvante e esconde várias referências que os fãs do herói identificarão em uma quantidade absurdamente maior do que o que vimos em *Arkham Asylum*. Isso significa pequenos objetos perdidos pelo cenário, imagens que são reproduções digitais de lembranças dos quadrinhos e até locais, como a indústria Sionis, uma referência ao sobrenome do vilão Máscara Negra. Se você gosta de caçar segredos em jogos como *inFamous* e *GTA*, periga esquecer da trama principal aqui.

As ruas de Arkham são perigosas e os homens de Coringa e do Duas-Caras recrutam presos que estão neutros à disputa. Estes,

Desde a overdose do Coringa com a droga Titan, a mente de Arlequina se deteriorou mais e ela está obcecada em colocar um sorriso no rosto do seu "chuchu"

por sua vez, buscam proteção ingressando em gangues locais. Dessa forma, a cidade fica dividida em territórios controlados por facções diferentes. A Rocksteady Studios não deixou claro se será possível jogar uma gangue contra a outra para facilitar a tomada do local, mas uma coisa é certa: cada área dominada por um vilão oferece uma experiência diversificada. No território do Coringa, por exemplo, as pichações em paredes e o visual dos criminosos são bem marcantes. As áreas de transição também oferecem diferenças visuais, tornando mais imersiva a

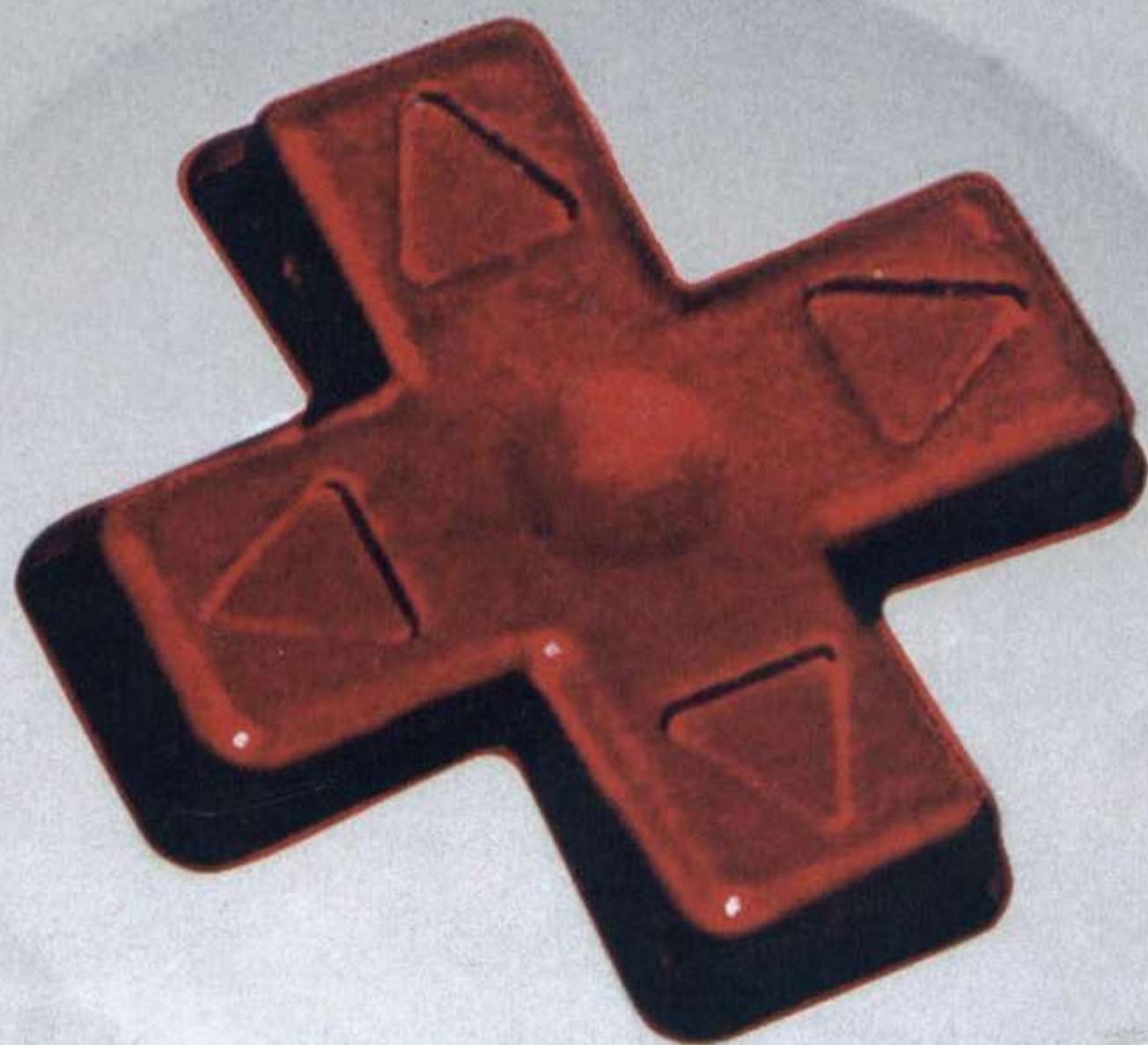
ARLEQUINA

Ocupação: Criminosa
Primeira aparição:
Batman: Harley Quinn #1
(outubro de 1999)

Psiquiatra designada para tratar o Coringa no Asilo Arkham, a doutora Harleen Quinzel ficou obcecada e apaixonada pelo seu paciente. Ela o ajudou a escapar do confinamento e adotou sua própria identidade criminosa como Harley Quinn (Arlequina). Ela é uma bandida violenta e imprevisível cuja única motivação, além de causar desordem, é obter a aprovação do Coringa. Por causa da natureza inconstante e cruel dele, de alguma maneira, ela é mais uma de suas vítimas. Desde a overdose do Coringa por Titan, a mente de Harley se deteriorou mais e ela está determinada a colocar um sorriso na cara do seu "chuchu".



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



DOMINE A ESCURIDÃO

Ser sorrateiro é ainda mais valorizado em *Arkham City*. Inimigos estão ainda melhor armados e agem em grupo. Os gárgulas continuam como os lugares mais valiosos para ter uma visão geral dos cenários e avaliar a sua estratégia. Além disso, você terá que poupar alguns alvos para interrogar e descobrir o seu próximo passo na missão.



Batman pode mergulhar contra seus alvos **ou** laçar um deles para iniciar um interrogatório particular

TECNOLÓGICOS ▲ Há inimigos com equipamentos para detectar a presença do Batman, mesmo na escuridão. Esses são alvos prioritários

aventura ao vagar pelos domínios de Charada, Pinguim e Duas-Caras.

Como andar pelas ruas não é a mais sábia das decisões, o jeito é avançar pelos telhados ou voar pela cidade, seja pendurado nos helicópteros da Tyger durante as rondas ou usando a capa como uma asa-delta. E mais do que apenas amortecer a queda, a capa é um verdadeiro meio de transporte, já que você pode usar o batgancho (**R1**) em objetos fixos para planar diretamente

àquele ponto ou simplesmente ganhar um impulso extra. E mais: salte do alto de um prédio ou feche a capa durante o voo e Batman mergulhará em direção ao solo. Puxe o analógico direito para baixo e a capa se abre imediatamente, fazendo o herói ganhar altura e permitindo que ele sobrevoa as ruas por centenas de metros. Novamente comparando com o Homem-Aranha, é possível controlar o voo e subir e descer com a capa como o aracnídeo faz ao soltar uma teia atrás de outra.

A utilização de habilidades e equipamentos em conjunto será

mais frequente do que no primeiro jogo, principalmente para caçar colecionáveis ou resolver desafios adicionais. Há mais de 400 extras espalhados por toda a cidade, que garantem informações adicionais e subtramas vinculadas a vilões que interagem, direta ou indiretamente, na trama principal. Entre os colecionáveis, uma centena deles são pequenos troféus. Para encontrá-los, às vezes, é obrigatório interrogar bandidos leais ao Charada, e a coleta desses itens habilita desafios de resgate de reféns em armadilhas mortais.

Aqui, o seu lado detetive é testado com enigmas narrados por uma

MR. ZSASZ



- **Ocupação:** Criminoso profissional
- **Primeira aparição:** Batman: Shadow of the Bat #1 (1992)

A própria definição de sociopata, Zsasz teve uma vida confortável e, ainda assim, se tornou um assassino em série. Ele não faz distinção entre as suas presas e só se importa com a pilha de cadáveres que pode criar. Há uma marca em seu corpo para cada uma de suas vítimas, e ele tem um lugar especial reservado para o Batman. Após escapar do Asilo Arkham, ele está caçando em Gotham e Batman terá que encerrar missões extras para impedi-lo.

PROF. HUGO STRANGE



- **Ocupação:** Psiquiatra
- **Primeira aparição:** Detective Comics #36 (fevereiro de 1940)

Hugo Strange clama ser o único a entender a mente criminoso. Ele persuadiu o prefeito Sharp de que o projeto da cidade-prisão é a única maneira de eliminar o crime e "vigilantes patifes" como Batman. Rumores acusam Strange de fazer experimentos bizarros em internos, mas não há provas e a população de Gotham City está feliz com a redução na taxa de crimes da cidade. Strange está ansioso para "libertar" o seu mais valioso interno na cidade-prisão.

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 Move

NEAMES

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.

Batman agora **←** pode **nocautear três inimigos de uma vez**, como chutar a cara de dois bandidos **ao mesmo tempo em que soca** os vilões que estiverem na sua frente

projeção holográfica do Charada que precisam ser desvendados para que você possa encontrar o local e salvar os inocentes. Além de superar os desafios corriqueiros ao longo do caminho, a provação que encontramos foi um desafio para mente e corpo. Era necessário salvar um bombeiro que estava preso ao teto, prestes a cair. Detalhe: o chão era eletrificado e imensas serras circulares vinham de um lado para outro. Além de perceber o padrão de movimento das serras para prever a rota segura, tivemos que arriscar o pescoço para usar o batgancho para saltar sobre lâminas e, no ar, lançar uma corda que seria presa na parede



à esquerda do herói, mudando a trajetória do voo para a direção da vítima em perigo. Novamente, a sensação de recompensa por executar uma ação tão ousada e complexa nos aproximou mais da motivação do personagem.

Haverá muitos casos assim, nos quais mais do que saber o que fazer, será vital escolher o equipamento mais adequado para o trabalho e como combinar sua função com a de outros.

ENTRE HERÓIS E VILÕES

Apesar da imensa quantidade de lugares a serem explorados,

POW! ▲ Há diversas finalizações novas, típicas de quadrinhos. Ao chegar por trás de dois inimigos, por exemplo, dá para bater suas cabeças

a ação não deixa o ritmo de jogo cair ou se tornar cansativo. Afinal, existem as missões principais, as secundárias, os desafios e os colecionáveis para ocupar seu tempo. Outro aspecto que contribui para a sensação de imersão é a própria jogabilidade, que continua na mesma linha da que consagrou o jogo anterior. Tão tentador quanto agir de forma furtiva é sair na porrada.

O sistema de combate mantém o mesmo nível de simplicidade, mas a Rocksteady Studios

CORINGA



- **Ocupação:** Psicopata
- **Primeira aparição:** Batman #1 (1940)

Apesar da aparência quase cômica do vilão (cabelo verde, pele branca e boca permanentemente retorcida), o Coringa é um maníaco homicida perigoso. Ele não tem nenhum superpoder, apenas é muito bom em criar o caos e não tem nenhum problema em recorrer à violência extrema por motivo nenhum. Após o seu último encontro com Batman, testemunhas dizem que ele sofre de uma doença grave, causada pela overdose que ele mesmo se aplicou de Titan. Atualmente, ele não aparece muito nas ruas do submundo e usa Harley Quinn para fazer o serviço sujo (e importunar Batman).

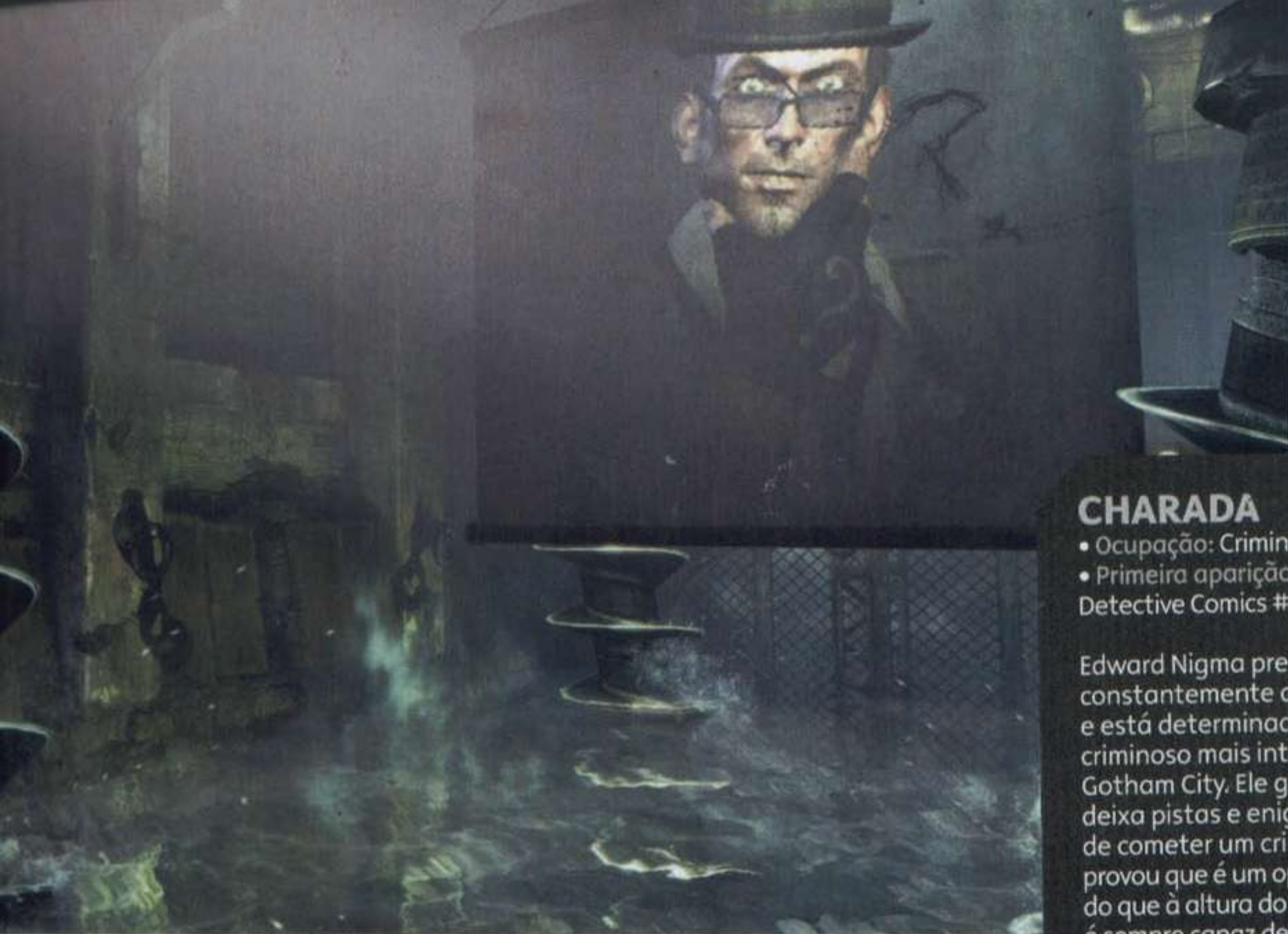
HOMEM-CALENDÁRIO



- **Ocupação:** Criminoso
- **Primeira aparição:** Detective Comics #259 (setembro de 1958)

Obcecado por datas, Julian Day virou o Homem-Calendário, um vilão que planeja seus crimes tematicamente para certos feriados e, com frequência, deixa uma pista pela qual pode ser pego. A expectativa de Gotham City em ter um dia de folga sempre é perturbada pela certeza de que Homem-Calendário vai matar alguém. Como é um dos vilões mais fracos fisicamente em *Arkham City*, o Homem-Calendário se faz difícil de ser encontrado.

Com o batgancho é possível **laçar e pendurar-se** nos helicópteros dos vigilantes



JOGOS MORTAIS ▶ Após interrogar capangas e descobrir os esconderijos do Charada, Batman precisa vencer desafios complexos para salvar reféns

conseguiu lapidar e acrescentar muito mais movimentos no já diversificado arsenal de acrobacias do herói. Ou seja, esteticamente, as batalhas com golpes contínuos ficaram ainda mais espetaculares. Por exemplo, Batman agora pode nocautear até três inimigos de uma vez com um único movimento, como chutar a cara de dois bandidos ao mesmo tempo em que soca quem está na sua frente. Além das habilidades físicas, objetos nos cenários podem ser usados pelo herói para improvisar nos ataques, como chutar cadeiras para derrubar inimigos, usar o batgancho no meio dos combos, entre outras coisas —, o que parece ser bem útil ao encarar 30 inimigos de uma vez, muitos deles armados com diversos tipos diferentes de armas.

Arkham City é ainda mais versátil na possibilidade de controlar a Mulher-Gato e o Robin. Eles seguem o mesmo sistema de combate básico, mas com movimentos e estilos próprios. Além de escalar prédios com agilidade, a Mulher-Gato tem um combate mais acrobático e usa seu chicote durante os combos — sem contar a boleadeira que pode ser lançada para imobilizar ou nocautear os inimigos. Quanto ao Robin, sabemos apenas que sua

participação se dará no modo Challenge. A princípio, ele só ficará disponível como um extra exclusivo para quem reservar uma cópia do jogo nas lojas da rede Best Buy, nos EUA. Posteriormente, o personagem será liberado via DLC pago.

Quanto aos vilões, embora o pano de fundo seja focado na guerra entre Duas-Caras e Coringa, nos enigmas mortais ▶

CHARADA

- Ocupação: Criminoso
- Primeira aparição: Detective Comics #140 (1948)

Edward Nigma precisa constantemente de atenção e está determinado a ser o criminoso mais inteligente de Gotham City. Ele geralmente deixa pistas e enigmas antes de cometer um crime. Batman provou que é um oponente mais do que à altura do Charada e é sempre capaz de desvendar os planos mais mirabolantes do criminoso. Mas Nigma é dedicado à sua arte e está decidido a criar um mistério que vai deter até o Cavaleiro das Trevas, mesmo que ele precise matar alguém para isso. Sua participação no game quase domina as missões extras.



DUAS-CARAS

- Ocupação: Criminoso
- Primeira aparição: Detective Comics #66 (1942)

O promotor Harvey Dent já foi um dos aliados mais poderosos que Batman já teve em Gotham, isso mudou quando um criminoso jogou ácido no rosto de Dent e o deixou deformado. As cicatrizes parecem ter afetado a mente de Harvey e o fizeram emergir como Duas-Caras, um criminoso esquizofrênico obcecado pela dualidade. Duas-Caras usa um dólar de prata para decidir questões importantes. O lado normal da moeda significa que a sua vítima vai viver, e o lado todo arranhado e queimado significa que alguém não vai voltar para casa aquele dia.



do Charada e na ação surpresa do Pinguim, a verdadeira pedra no sapato de Batman é Hugo Strange. Afinal, além de controlar a cidade, ele sabe a identidade do Homem-Morcego. Ainda no elenco de vilões, temos Senhor Frio, Talia al Ghul, Víctor Zsasz, Hera Venenosa e o estranho Homem-Calendário, mas nem todos terão uma participação direta e significativa na trama.

Serão necessárias cerca de 15 horas para terminar a história principal, mas para quem decidir encarar a tarefa de fazer 100%, a brincadeira deve durar umas 50 horas. Desafio considerável, mas que certamente não se compara com aflição de esperar até o lançamento do melhor jogo do morcego criado para um videogame. **IGN**



ENTREVISTA SEFTON HILL, DIRETOR DO JOGO BATMAN: ARKHAM CITY



D&T Além de um mapa maior, o que podemos esperar ao explorar uma cidade cheia de criminosos?

SH O melhor de levar o jogo para a cidade é que isso permite que a jogabilidade aumente. Você ainda tem a história principal, com um objetivo claro a cumprir. Mas também temos as missões paralelas.

Elas correspondem a uma grande parcela do jogo e foram criadas com a mesma dedicação e atenção aos detalhes que a história principal. Mas você decide quando vai realizá-las. Entre elas, você tem o Charada e o objetivo dele é se vingar por ter sido capturado [pelo Batman]. Ele sequestrou várias pessoas e ameaça matá-las se Batman não resolver suas armadilhas. São gastas muitas horas nessas missões para achar o Charada. Temos também o assassino em série Zsasz. E, novamente, sua história se desenrola por horas para investigar e descobrir o que ele está aprontando. Todas essas coisas estão fora da história principal. Não queríamos apenas jogar itens em becos para que o jogador encontrasse. Há grandes partes do jogo escondidas em Arkham City para todos que procurem.

D&T O que pode nos dizer sobre a Mulher-Gato?

SH Ela é muito diferente do Batman. Obviamente, ela não tem os mesmos valores morais

As missões extras correspondem a uma grande parcela do jogo e foram feitas com a mesma dedicação e atenção aos detalhes que a história principal

que o Batman e está totalmente disposta a quebrar regras para conseguir o que quer. Controlá-la é bem diferente, ela não tem a habilidade de planar pela cidade, por isso, ela se move de uma maneira muito mais íntima. Ela escala as laterais dos prédios com suas garras, se arrasta pelos telhados, pode se pendurar no teto, tem seus próprios movimentos e também seus acessórios pessoais. Ela usa armas como boleadeira e possui bombas de fumaça, e pode jogá-las no chão para enganar as pessoas. A Mulher-Gato tem muitos acessórios legais à disposição, como o chicote que pode ser usado para derrubar ou desarmar os inimigos. E também conta com a sua própria série de troféus. Ela é uma personalidade independente e totalmente desenvolvida.

D&T A Mulher-Gato ajuda ou só provoca o herói, como sempre?

SH A motivação dela é diferente do que move o Batman. Ela está

aproveitando que Batman está distraído, tentando resolver o que acontece em Arkham City, para ganhar com isso. O que aconteceu é que sempre que um dos super-vilões era capturado, Hugo Strange, o administrador de Arkham City, confiscava todas as mercadorias roubadas e as mantêm lacradas em um cofre gigante protegido. Para a Mulher-Gato, esse é o melhor dos prêmios, e ela quer chegar a esse lugar. A história dela gira em torno de como chegar ao cofre, como pegar todas aquelas coisas roubadas.

D&T E o Coringa?

SH Eu acho ótimo ter [dublador] Mark Hamill de volta, ele é simplesmente incrível como o Coringa. Nós podíamos ouvir as falas dele isoladas e, ainda assim, elas soam muito bem. Ele é muito carismático. É um papel bem difícil, afinal, ele é o personagem que está destruindo a sua vida, mas consegue fazer você rir no meio do caminho. Ele é um personagem muito fascinante e interessante.

D&T Como conseguiram trazer Mark de volta para Arkham City?

SH Fomos até ele para mostrar a história que queríamos contar e ele disse: "Isso parece ótimo, estou dentro novamente!". E você sabe que sempre que algo ruim está acontecendo em Gotham, o Coringa está por trás, certo? Também temos o Kevin Conroy fazendo a voz do Batman de novo. Para a maior parte das pessoas, ao ler HQs, a voz de Kevin é a que vem à cabeça nas falas do Batman. Esses são os dois principais nomes que estão de volta. É óbvio que também temos um elenco muito maior, com uma série de novos talentos da dublagem.

FÉRIAS

É NA ROCKLASER

CONFIRA AS
•PROMOÇÕES•



**COMPRE
VENDA
TROQUE**

SEU SEMINOVO
COM A ROCKLASER

VOCÊ ESCOLHE!



NO MÊS DAS FÉRIAS GANHE 1 INGRESSO
CINEMARK NAS COMPRAS ACIMA DE R\$ 299,00



CINEMARK

VÁLIDO PARA JOGOS E ACESSÓRIOS
SAIBA MAIS EM NOSSO SITE



QUEM COMPRA PRÉ-VENDAS OU LANÇAMENTOS NA ROCKLASER
RECEBE PRIMEIRO, GANHA PRÊMIOS E DESCONTO ESPECIAIS

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

**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.**

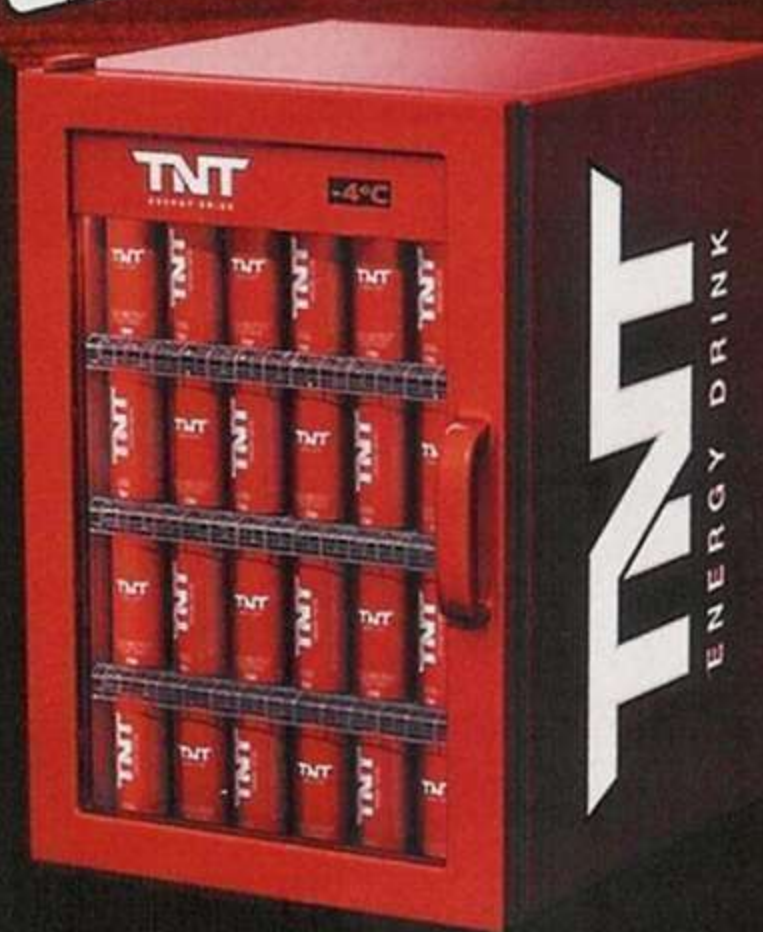


**O TNT RACING ESTÁ ALUCINANTE E OS GANHADORES DOS 4 PRIMEIROS MESES
DA PROMOÇÃO JÁ GARANTIRAM LUGAR NA GRANDE FINAL DO DIA 13/03/2011.
ACELERE PARA NÃO FICAR DE FORA DESSE GRID E CONCORRA A UM SUPER CARRO OKM.**

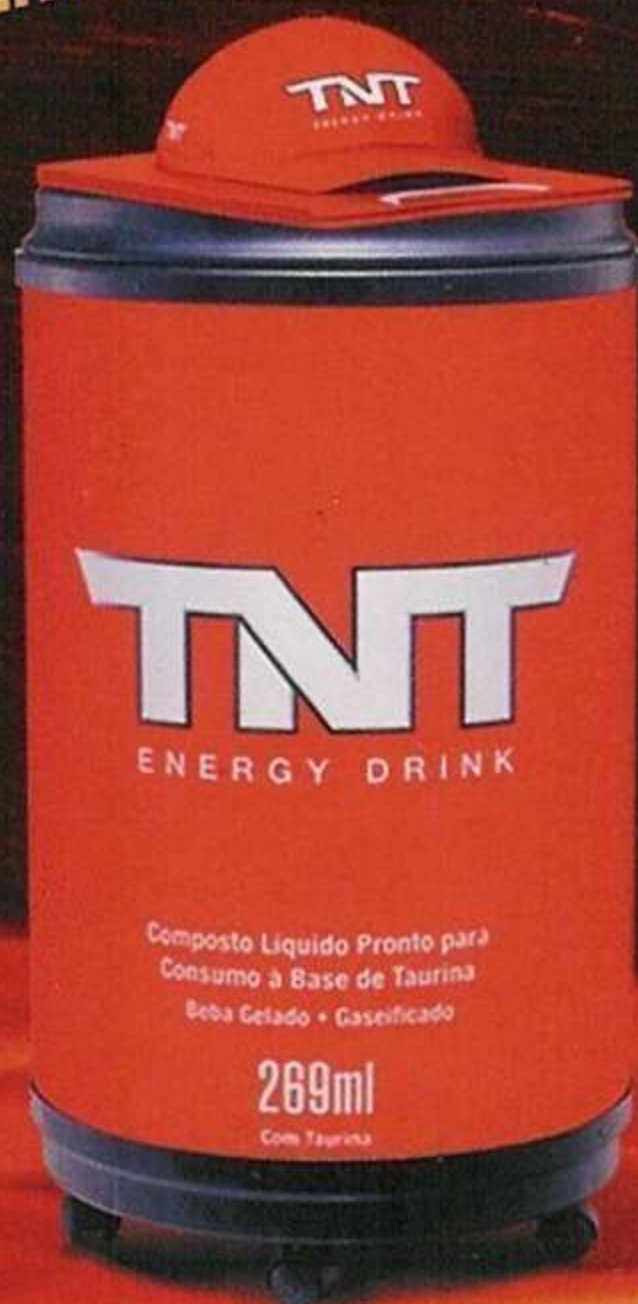
Campeão
da promoção **1** carro



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



A photograph of two young boys playing a video game. The boy in the foreground is shown in profile, smiling and looking towards the right. He has dark hair and is wearing a blue and black striped t-shirt. The boy in the background is looking directly at the camera with a wide-eyed, excited expression, his mouth open. He has brown hair and is wearing a blue and white striped t-shirt. The background is a plain, light-colored wall.

UOL JOGOS

**ALEM DE MAIS LEGAL,
JOGAR ONLINE
NO UOL JOGOS
É MAIS ECONÔMICO.**

**SEUS AMIGOS NÃO FICAM O DIA
TODO COMENDO NA SUA CASA.**



**UMA VANTAGEM
LEVA À OUTRA.**

SEJA UM ASSINANTE UOL.

0800 703 1000

www.uol.com.br/assine



UOL

O MELHOR CONTEÚDO



roteiro



joias



qr-code



chefes



troféus



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.

UM JOGO COM DNA

Produto de uma parceria entre Shinji Mikami (*Resident Evil*) e Suda51 (*Killer7* e *No More Heroes*), *SOTD* reúne as características de cada designer. O sistema de jogo — posicionamento do personagem, enigmas — tem a assinatura de Mikami, ao passo que o visual e a narrativa nonsense têm o dedo de Suda51.

Shadows of the DAMNED



PlayStation 3 (disco)

Gênero Ação/Tiro

Produtora Grasshopper Manufacture

Distribuidor Electronic Arts

Legendas Inglês

Áudio Inglês

Online Não

Surreal, absurdo e grotesco formam a essência da nova criação de Suda51 e Shinji Mikami



Platinadores

Conheça os cinco jogadores que já platinaram *SOTD* e veja quanto tempo eles levaram para conseguir essa façanha.

WhBlaze.....4 Dias
Zarathosx.....7 Dias
ArcheYShiggy...7 Dias

coraxbio.....9 Dias
hagane31.....11 Dias
Fonte: www.myps3t.com.br



PARCEIRO ▶ Nada como ter como parceiro uma caveira que consegue se transformar em uma moto irada e em armas poderosas

O simples pretexto de obliterar hordas de zumbis ou de demônios costuma ser suficiente para fazer com que um jogador nato encare um game desse naipe até o fim. Afinal de contas, destruir seres bizarros é o esporte preferido de nove entre dez jogadores. Mas *Shadows of the Damned* oferece muitos outros motivos para você dar uma chance a sua proposta, mesmo que a sua modalidade predileta seja outra.

SOTD é fruto de uma parceria entre Akira Yamaoka (compositor da trilha e dos os efeitos sonoros da série *Silent Hill*), Shinji Mikami (criador da série *Resident Evil*) e Suda51 (criador de *Killer7* e *No More Heroes*). E o DNA de cada um desses

A trama é protagonizada por Garcia Hotspur, **um caçador de demônios mexicano** que precisa salvar Paula, sua namorada, das garras do capeta

profissionais fica evidente desde os primeiros minutos da jornada. Mikami deixa sua marca com um sistema de jogo que lembra muito o de *Resident Evil 4*, com a visão em terceira pessoa, o personagem levemente deslocado para o lado

esquerdo da tela e uma mira por cima do ombro. O trabalho de áudio feito por Yamaoka, como sempre, é um show à parte, pontuando de maneira espetacular os momentos de maior tensão e, também, dando um ar de leveza aos diálogos mais engraçados. Por fim, Suda51 colabora com toda a sua excentricidade, deixou o jogo totalmente surreal.

Uma caçada à base de tequila

As influências de Suda51 ficam claras especialmente no enredo e nos diálogos. A história é protagonizada por Garcia Hotspur, um caçador de demônios hispânico totalmente tatuado que precisa salvar Paula, sua namorada, das

Joias

No roteiro, você encontra informações sobre a localização das joias vermelhas, que permitem melhorar armas e acessórios, e aumentar a barra de energia de Garcia. Se as descrições não forem suficientes para você, confira o Qr-Code acima com o vídeo de todos esses itens.



garras de Fleming, um ser superpoderoso do submundo. Para ajudar Garcia – e inundar nossos ouvidos com piadas de humor negro – surge, na forma de um crânio flutuante, Johnson, um demônio aposentado com a capacidade de se transformar em diversos objetos, desde uma simples tocha até armas poderosas e uma motocicleta invocada. No decorrer da aventura, e com o acúmulo de vitórias sobre os

«O senso de humor adulto é fantástico!!! Porém, do que eu mais gostei foram dos chefões criativos (bizarros) e sempre difíceis. As fases de "navinha" também são malucas e divertidas. Pew, pew!!!»

Nathalie Folco

O humor de Johnson pode **esquentar com ligações sexys** e isso resulta em uma... arma muito maior

CALIENTE • Piadas eróticas, palavrões e mulheres: Shadows é um Duke Nukem que deu certo

forma de cabra e até velas sobre um peixe ambulante – apenas algumas das viagens típicas da mente de Suda51.

Para dificultar um pouco as coisas, os produtores acrescentaram elementos chamados Cores e Dark Cores. Esses dispositivos aparecem em muitos enigmas e em inimigos maiores. As Cores são círculos vermelhos que se quebram ao serem atingidos por tiros comuns das suas armas. Basicamente, funcionam como ponto fraco de inimigos e circuitos ligados a portões. As Dark Cores possuem uma blindagem e só podem ser destruídas por Garcia enquanto ele está em lugares de absoluta escuridão. Assim, você se vê obrigado a permanecer nesses locais por longos períodos apenas para acertar o adversário com o projétil correto.

Só é uma pena não terem

AValiação

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

ASPECTOS CENTRAIS

ARSENAL	■■■■■
ENIGMAS	■■■■■
COLECIONÁVEIS	■■■■■
CHEFES	■■■■■

NOTA FINAL **8.0**

chefões, Johnson ganha joias azuis que permitem transformações.

Graças às raízes do protagonista, o jogo tem uma atmosfera de filme de ação mexicano, seja pelo sotaque carregado do protagonista em determinados momentos – em que quase sempre escapam alguns palavrões em sua língua nativa –, seja pela tequila, bebida escolhida para recuperar a energia de Garcia.

Brincando no escuro

Além de aniquilar demônios, Garcia

precisa se preocupar com a escuridão que toma conta de algumas áreas do submundo. O herói tem sua energia consumida ao ficar muito tempo no breu, enquanto os inimigos ganham uma blindagem contra tiros normais ao permanecerem em locais sem iluminação. Para escapar desse contratempo, as armas possuem um tiro secundário capaz de espalhar luz pelo cenário e acender lamparinas, candelabros em

ARMAS NÃO MATAM ALIENIGENAS, **EU MATO!**

DUKE NUKEM FOREVER



Já nas lojas

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

18

Violência Extrema
Conteúdo Sexual
Drogas Ilícitas

Não recomendado para
menores de 18 ANOS



© 1999-2011 Gearbox Software, LLC. Duke Nukem, the Duke Nukem nuclear symbol, Duke Nukem Forever, Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC in the U.S. and/or other countries and used here under license. This Game is published and distributed by 2K Games, a subsidiary of Take-Two Interactive Software, Inc. 2K Games, Take-Two Interactive Software and their respective logos are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. "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 other marks are property of their respective owners. All rights reserved.

GUIA

Drinques e bizarrices no Inferno

ACT 1-1 NO ORDINARY LIFE

 Esta primeira parte, dentro do apartamento, serve apenas para apresentar a história e os comandos básicos do jogo. Mire na cabeça dos demônios para eliminá-los rapidamente.

ACT 2-1 TAKE ME TO KILL

 Acerte a lamparina, no lado oposto da primeira área, com um tiro de luz. Assim, você mantém os demônios poderosos afastados por algum tempo. Ao encontrar a porta com um rosto chorando, siga o fantasma de Paula (#1) para encontrar um morango: ele faz o rosto da porta



parar de berrar e ainda libera o caminho. Quando um sino toca, a escuridão toma conta do cenário. Encontre a primeira lamparina em forma de cabra (#2) e acerte-a com um tiro de luz.

 Dentro da casa, quando os demônios negros invadirem o local, acerte um soco (●) para remover a blindagem da escuridão e atire quando eles estiverem normais. Acerte a cabra do lado de fora da janela e pule. Você será

SACRIFÍCIO ▶ Garcia pode ficar pouco tempo na escuridão antes de perder energia. Mas isso é necessário para certos enigmas

JOHNSON ▶ Escolha a forma de Johnson que mais te agrada (opa!) e invista os pontos para evoluir. Mas é vital melhorar todas as armas

obrigado a passar por uma área completamente tomada pela escuridão. Corra o mais rápido que puder em direção à porta com luz.

 Após acender a luz, demônios com máscaras atacam você. Acerte-os nas pernas e, então, aproxime-se para executá-los. Na próxima área, corvos chamam um inimigo que tem a cabeça metálica: acerte-o na parte inferior do corpo (#3).

Entre na porta do lado direito, siga pelo pátio e desça pelas escadas. Elimine os demônios e ache três joias vermelhas e um olho que, assim como o morango, funciona como chave nos rostos chorões.

 Suba as escadas, use o olho na boca da porta, entre e pegue o morango. Antes de ir para a próxima porta, verifique a taverna que há nesse pátio: nela existe uma máquina (#4)



PORTAS DO DESESPERO

As portas do jogo têm vida. Elas possuem rosto, choram e exigem alimentos específicos para permitir

a sua passagem. Algumas gostam de morango, outras preferem olhos e algumas só comem cérebros.



JOHNSONPEDIA

Shadows of the Damned pode ter clichês e similaridades com outras franquias, mas está bem longe de ser comum. Entendê-lo é fundamental durante a sua jornada no mundo dos demônios. Confira as principais características e aproveite melhor os recursos que o jogo oferece:

Light Shot: Com o botão **L1** (pressionado) + **R2** é possível disparar um tiro de luz capaz de acender vários tipos de lâmpadas. É útil para remover a blindagem de escuridão de alguns demônios.

Hanging Lamp



São lamparinas espalhadas em lugares altos. Quando são atingidas por um tiro de luz, iluminam uma pequena área e não apagam mais.

White Gems



As joias brancas ficam espalhadas pelo cenário e também são liberadas quando você elimina um inimigo. Ao encontrar Christopher, o demônio do escambo, é possível trocá-las por bebidas, munição e artefatos raros.

Drinks: Recuperam energia parcial ou total do herói.

Darkness



Durante a aventura, a escuridão é o sua principal inimiga. Até mesmo em locais iluminados, ela pode chegar a qualquer momento, sempre precedida por um forte som de sino. Corra para escapar ou

BLINDAGEM ▶ Os inimigos ficam blindados dentro da escuridão. Porém, há os que só revelam sua fraqueza dentro da escuridão

ESTUDE ▶ Não teime em estratégias que não são eficientes. Cada inimigo tem o seu ponto fraco e sua vida será mais fácil ao aproveitá-los



umas três ou quatro vezes até que tudo exploda.

Outra porta com plantas. Desta vez, a escuridão se aproxima lentamente. Assim que possível, acerte o dispositivo com a arma vermelha. Passe pelo portão e pegue a noz para levar ao portão. Dê a volta, suba as escadas e destrua a mão. Pegue a bola e siga pelo caminho que foi liberado.

ACT 2-2 CANNIBAL CARNIVAL



D&T VÍDEO

O demônio George arma uma armadilha

para Garcia. Hora de armar algumas para ele. Fique atento à localização dos barris de luz, espere George se aproximar e destrua-os (#8). O corpo dele é protegido por uma armadura, portanto, mire na cabeça até que ele corra e leve a cabra com ele.



D&T VÍDEO

Hora de enfrentar o primeiro subchefe (#6).

Primeiro, acerte um soco para tirar a gosma negra dele. Depois, esquive-se e acerte mais um soco para desligar a hélice que ele possui. Vá para trás dele e acerte o objeto vermelho localizado nas costas (#7). Repita o processo



que vende bebidas em troca das suas joias brancas, caso precise restaurar sua energia. Dê o morango para a próxima porta.

O portão com plantas demoníacas precisa de um tratamento especial. Siga para o ponto de escuridão e acerte o tiro na bola vermelha (#5). No final





Persiga o foco vermelho (#9) e dê um tiro de luz na cabra. Repita o processo até acabar com ele.

ACT 2-3 WHAT A WONDERFUL WORLD

Ao sair da casa, um novo tipo de demônio aparece no caminho (#10). Ele rasteja, sobe pelas paredes e lança a escuridão sobre a cabra. Restaure a luz e acabe com eles antes que voltem a escalar a parede. Suba as



escadas de concreto, continue pelas de madeira e pule para fora da casa. Siga pelo corredor do lado esquerdo para chegar até uma joia vermelha. Na próxima sala, um sistema de fogos de artifício é apresentado (#11). Siga até a máquina e aperte ■ para iluminar o local por alguns minutos. Corra até a próxima área.

Os portões com uma espécie de selo amarelo (#12) só podem ser abertos com tiros de luz. Eles fecham rápido e podem criar uma armadilha temporária para você. Acerte vários tiros e atravesse o local florido, onde está Christopher (#13), um vendedor que oferece vários itens, entre eles munições, bebidas e as preciosas joias vermelhas. Compre-as sem se preocupar em economizar para fazer os upgrades de energia.



13



14



Ao sair, você acha um peixe (#14). Dê um tiro de luz para acioná-lo e siga-o até o cemitério. A batalha é simples, mas muito chata. O inimigo que surge possui três dispositivos vermelhos, que só podem ser atingidos quando você está na escuridão. Entre na escuridão e atire com a arma vermelha o mais rápido que puder. Saia para se recuperar, acabe com os demônios menores, volte à escuridão e atire novamente até destruir os três dispositivos.

Na torre, é preciso balançar o lustre para destruir todos os pontos escuros. Não deixe de matar todos os demônios nos andares e coletar todas joias brancas. No final do caminho, há uma joia vermelha (#15).

15



Se eliminar todos os inimigos, ganhará outra joia. E se pegar todas as joias brancas, receberá uma terceira joia.

ACT 2-4 RIDERS OF THE LOST HEART

16



Antes de entrar na área para enfrentar o chefe (#16), você tem a oportunidade de falar com Christopher e comprar itens. Siga pelo corredor do lado direito.

Na primeira etapa, você deve entrar na área de escuridão e acertar a parte vermelha nas costas de George. Isso faz com que ele e o cavalo caiam (#17). Corra até o cavalo e acerte-o na barriga. Quando ele subir em cima

17



TUDO POR UMA PLATINA

Para faturar o troféu de platina de *Shadows of the Damned*, é necessário terminar o jogo três vezes. E não

adianta partir para a dificuldade Hard logo de cara: é preciso completar a história nos três níveis de dificuldade.

JOHNSONPEDIA

restaurar a luz da maneira mais rápida possível. Ficar muito tempo na escuridão reduz a energia de Garcia.

Goat Lamp



Cabras com um candelabro na cabeça iluminam a área ao serem atingidas por um tiro de luz. Algumas apagam com o menor sinal de escuridão.

Vending Machine



Máquinas que vendem bebidas de todos os tipos para recuperar a energia.

Red Gems



As joias vermelhas são raras e, normalmente, ficam escondidas no cenário. Também podem ser trocadas por uma boa quantidade de joias brancas com Christopher. Permitem fazer melhorias em armas e até aumentar a barra de energia.

Soul Booster: Corações espalhados em áreas de escuridão absoluta que permitem a você ficar um tempo extra nesses locais.

Darkness Vines



Plantas encrustadas em portões que impedem a sua passagem. Para eliminá-las, é

da fonte, continue atirando até que eles caiam. Repita isso três vezes.



D&TVIDEO



Na segunda etapa, agora sem o cavalo, acerte

os pontos vermelhos em George. Prefira a arma azul, mais rápida e potente. Esquive-se dos pisões e dos socos desferidos pelo inimigo. Corra ao redor da sala para pegar mais munição.

ACT 3-1 IT'S A BUGHUNT



Saia do primeiro corredor da fase, vire à direita e abra o portão. Do lado direito de Christopher, há uma joia vermelha (#18). Nas escadas, não olhe para trás e suba sem parar até chegar ao telhado. Lá, prepare-se para enfrentar novamente o demônio com a hélice nas mãos. Depois, mire na cabra localizada no alto da torre para liberar a passagem e chegar até o buraco que se formou no chão.

Nos esgotos, depois de passar pelo primeiro portão, siga em frente, elimine os demônios rasteiros, pegue o

19



There is Fleming's castle again.
Does it have a name?

morango e vire à esquerda para encontrar uma joia vermelha. Ao chegar à área circular, mais um monstro com três dispositivos vermelhos aparece. Acerte cada um dos lados – use a arma verde para poupar tempo e esforço (#19). Passe rapidamente pela sequência de portas em meio à escuridão. No grande pátio, uma horda gigante de demônios surgirá. Elimine todos, sempre de olho na cabra, que teima em apagar. Depois disso, é hora de enfrentar a Morte.



D&TVIDEO



Você só consegue atingir o inimigo enquanto está

na escuridão total (#20). Esquive para os lados sempre que ele jogar a foice na sua direção. Espere ele invocar a escuridão e acerte-o com um tiro de luz no peito para que ele abra a guarda. Agora, acerte vários tiros em sequência no ponto vermelho que surgiu (#21). A melhor opção é usar a metralhadora, para acabar com ele rapidamente. Caso

20



perceba que não vai conseguir e sua energia estiver diminuindo rapidamente, acerte a cabra para restaurar a luz. Recupere o fôlego e repita os procedimentos até acabar com o inimigo.

21



Saia pelo único portão do lugar, use a sua nova arma na parede amarela (segure **L1** e aperte **R2**) (#22) e pegue uma joia vermelha. Depois, use a arma para derrubar a parede do lado esquerdo, atirando bombas em todos os pontos brilhantes.

22



ACT 3-2 MY DYING CONCUBINE

Logo no começo da fase, vire à esquerda e acerte o tronco no chão. Siga pelo corredor do lado

23



esquerdo e derrube a parede no final do caminho. No confronto contra o demônio gigante, acerte o alvo vermelho na testa (#23). Use as bombas da arma vermelha para vencê-lo mais rapidamente. Desvie dos golpes que desfere com o tronco e continue até derrubá-lo. Siga pela ponte que caiu (#24).

24



Ao chegar às jaulas, passe à segunda, vire à direita e pegue uma joia vermelha. Na próxima área, surge um demônio com armadura. Para acabar com ele, use bombas vermelhas para remover a armadura e eliminá-lo em seguida. Na água, procure um tronco, destrua-o e pegue uma joia vermelha (#25). Siga o corpo de Paula para achar o morango e prossiga pelo portão.

25



Elimine os gigantes e pegue o cérebro em cima da mão negra. Abra o portão, vire à direita e destrua a parede para coletar mais uma joia vermelha. Atravesse o vale e encontre Christopher.

ACT 3-3 AS EVIL AS DEAD



Assim que a fase tem início, Paula começa a perseguir você. Atire no primeiro barril que você encontrar (do lado direito) para coletar uma joia vermelha.



D&T VIDEO



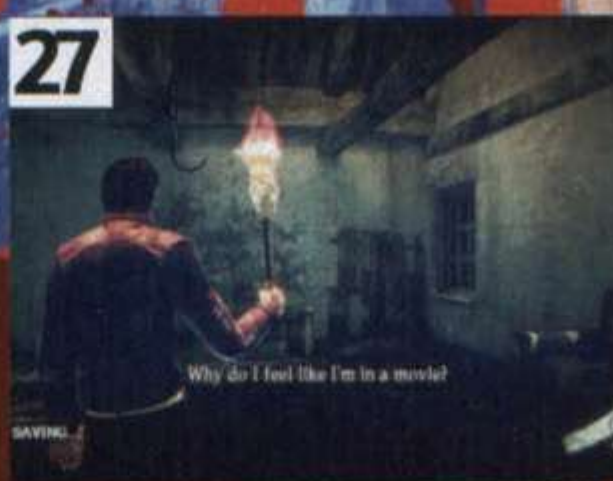
É hora de enfrentar outra irmã da Morte (#26).

O esquema é o mesmo do primeiro confronto, mas, quando você está na escuridão, o inimigo se

26



27



multiplica. Siga para o inimigo que tem um ponto vermelho brilhando (#27). Acerte-o quatro vezes e siga em frente pela porta da escuridão em busca da joia azul. Basta descer as escadas, desviar dos demônios e subir do outro lado.



Use o peixe-luz, elimine todos que se aproximarem e acerte o barril do lado direito do portão para pegar uma joia vermelha. Ao entrar na cabana, pule no demônio que tenta entrar pelo chão e atire nos que aparecem na janela (#28). Do lado de fora, Paula volta a persegui-lo. Pegue o morango e use-o no portão. Elimine todos os demônios, pegue o olho e abra a cabana. Ao sair, você é apresentado a um novo tipo de demônio que fica

28



JOHNSONPEDIA

necessário destruir a fonte de energia delas.

Cores: Cápsulas que contêm sangue humano e alimentam demônios e plantas e que impedem a abertura de portões – basta atirar nelas para liberar a passagem.

Dark Cores: Parecidas com as Cores tradicionais, só podem ser destruídas quando você está em áreas com escuridão.

Darkness Hand: Uma mão que espalha a escuridão pelo cenário. Geralmente localizadas em lugares altos, exigem que você chegue até elas e acerte-as com a sua tocha.

Blue Gems



Jóias azuis que permitem melhorar os três tipos de armas. Só são obtidas ao eliminar os chefes do jogo.

Fireworks Launcher



Plataformas de lançamento de fogos de artifícios. Fornece iluminação por um curto período de tempo.

Meat Gate: Portões com um dispositivo central. Só liberam a passagem ao serem atingidas com um tiro de luz na parte amarela.

Christopher



Meio humano e meio demônio, este viajante é fascinado por jóias brancas. Vende jóias vermelhas, bebidas e munições.

PHÊNIX GAMES

Os Maiores Lançamentos e os Melhores Produtos !!!



O melhor preço à vista com garantia e procedência você só encontra aqui !!!



PLAYSTATION®



XBOX 360™



Assistência Técnica

Para toda a linha de Consoles, Periféricos e Acessórios !

Possuimos laboratório próprio p/ **REBALLING**
do seu **XBOX 360 (3 Red Lights)**

Atendemos Via SEDEX
Todo o Território Nacional

Fone: (11) 3654-0538

Av. Autonomista, 1400 - Lj: 217 - Vila Yara - Shopping União de Osasco - SP

invisível por alguns estantes.
Elimine todos e veja como pegar a
esmeralda azul mais fácil do jogo.

ACT 3-4 THE BIRD'S NEST



D&T VIDEO

A criatura
gigante
é bem simples
de ser eliminada.

A primeira coisa a fazer é acertar
o centro dela, esquivando-se para
os lados sempre que ele atacar (#29).
Quando tudo ficar escuro, acerte
as pedras vermelhas usando
tiros de luz. O segundo alvo são
as asas: use a arma verde para
derrubá-la. Volte para a arma azul,
acerte tiros de luz no meio das
pernas da ave (#30) e atire sem
dó no alvo vermelho. Siga para a



30



31



grande placa e corra pelo
ambiente, abrindo os portões.

ACT 4-1 THE BIG BONER



Esta fase é um verdadeiro tiro
ao alvo. Passe de um ponto
ao outro pela zona da escuridão e
aproveite a paisagem. Ao chegar
em cima do prédio, use o telefone
(#31) e acerte todos os gigantes
que surgem nas ruas (#32). A
melhor opção é tentar acertá-los
na cabeça, pois só assim sobra um



32



34

pouco de tempo para você
respirar. São três sequências: cada
vez que você termina uma, precisa
passar pela zona da escuridão.

ACT 4-2 GREAT DEMON WORLD VILLAGE

33



Uma típica fase em estilo
“navinha”. As regras do
jogo, porém, continuam as
mesmas: com **R1** você dispara
tiros normais para eliminar
demônios comuns; com **R2**
você dispara tiros de luz para
ativar cabras e desativar as
nuvens negras. Acerte tiros de luz
na mulher, assim você conquista
um checkpoint. Colete as joias
brancas e, no final do caminho,
você recebe uma joia vermelha.

ACT 4-3 GHOST HUNTER

Na primeira sala da
biblioteca, acerte bombas
nos postes alaranjados (#34)
e, depois, detone todas. Ao
serem eliminados, os demônios

dessa sala soltam uma onda
de energia, então proteja-se
atrás das estantes. Na segunda
sala, há um festival de inimigos
para exterminar.



D&T VIDEO

Logo após
escutar a
cantoria, você
precisa criar uma

ponte usando as estantes do local
para ligar os lados da biblioteca.
Existem quatro estantes de cada
lado. Faça a seguinte sequência:



35

• Do lado direito, acerte a
primeira estante de baixo
para cima no símbolo ← (#35).

• Do lado direito, acerte a
terceira estante de baixo para
cima nos símbolos ← e ↓ (#36).



36

ESSA DUPLA...

Na fase The Big Boner, não seja muito eficiente e falhe algumas vezes para ver Garcia em cenas constrangedoras.

Nesta fase, você também conhece o lado mais perverso de Johnson, um fanático por ligações "calientes".



37



• Do lado direito, acerte a quarta estante, de baixo para cima, nos símbolos ← e ↓ (#37).

• Do lado esquerdo, acerte a segunda estante de baixo para cima no símbolo →.

 Nos corredores com escuridão, mire sempre nos dispositivos vermelhos. Ao chegar à cabra, acerte-a com um tiro de luz, vire à direita, quebre outro dispositivo e siga até o final do corredor para coletar uma joia vermelha (#38). Prosiga para a porta que foi liberada.

38



 Ao atravessar a ponte e destruir todos os postes alaranjados do outro lado (#39), prepare-se para uma batalha

39



40



chata contra inimigos que ficam invisíveis. Quando a área estiver livre, verifique a passagem do lado esquerdo da porta: há uma joia vermelha nela.

 Após subir as escadas, você encontra uma sala com duas portas que podem ser explodidas. Na segunda, há várias caixas de madeira e uma joia vermelha escondida atrás delas (#40).

 Este chefe é chato e demorado. O esquema é o mesmo de sempre: ele tem um ponto vermelho para você acertar enquanto há luz e outro para

41



42



corredor escuro no lado direito, vá até o fundo e vire à direita. Siga novamente até o fundo para encontrar joia vermelha (#42). Volte ao peixe e, agora sim, siga-o. Ao chegar ao portão, será preciso eliminar todos os demônios para que a porta se abra. Corra para pegar a noz, ignorando os inimigos. Antes de abrir o portão, você pode virar para a esquerda e fazer compras com Christopher.

ACT 4-4 GREAT DEMON WORLD FOREST

 Mais uma fase no estilo "navinha". Tudo funciona como na anterior. Preocupe-se apenas em coletar as 50 joias brancas e a joia vermelha no final da fase. ▶

43



ACT 4-5 SUBURBAN NIGHTMARES

44



O começo desta fase é bem linear. Basta passar pelos caminhos com pontes (#43), sempre eliminando os inimigos no alto das montanhas. Ao chegar à segunda parede que você precisa explodir (#44), siga pela esquerda, acabe com o demônio e atire no barril para pegar uma joia vermelha. Ao sair da caverna, suba a primeira escada do lado esquerdo e elimine o demônio que rola no chão. Na cabana, há uma máquina de bebidas. Quebre a cerca e siga em frente até encontrar o aparelho para soltar os fogos de artifício. Destrua a porta (#45) com uma bomba e colete a joia vermelha.

45



Use a escada de madeira para subir na ponte e acerte os três pontos vermelhos para liberar a porta. Use a tocha e entre na cabana caso queira comprar algo de Christopher. Siga para o cemitério (#46), entre na caverna e pegue o morango. Volte ao começo da fase e use-o na porta. Pegue o olho, siga para o portão no alto da montanha e, nesta área, enfrente todos até que um cérebro seja liberado. Use-o na porta ao lado do cemitério. Quebre as janelas (#47) e acerte os pontos vermelhos para abrir o portão.

46



47



48



ACT 4-6 JUSTINE FOR ALL



D&T VIDEO

Outra fase em estilo "navinha", mas com uma

batalha contra um chefe (#48). Primeiro, preocupe-se sempre em desviar dos pingos verdes que a inimiga lança na sua direção. Com isso em mente, é necessário acertá-la em três etapas. Na primeira, acerte tiros vermelhos nos pontos vermelhos do capacete dela. Na segunda, acerte tiros de luz no capacete. Na terceira, atire no rosto dela sem parar, mesmo quando ela agarrar você. Assim que possível, pegue a arma que surge no cenário e elimine-a.

ACT 5-1 TWELVE FEET UNDER



Siga para a direita na bifurcação. Você encontrará

49



uma espécie de campo de força protegendo um dispositivo azul. Dê a volta nele, acerte o barril e pegue uma joia vermelha (#49). O inimigo que surge é muito chato: é preciso mirar nos seis cilindros vermelhos que ele tem nos ombros; dois deles são destruídos de cada vez.



Leve o olho até a porta no começo da fase. Pegue o morango e leve-o à sala onde você enfrentou o monstrengo. Entre na área escura e jogue bombas verdes dentro do campo de força para abrir o portão com plantas.



D&T VIDEO

Mate o demônio da hélice para liberar a chave para

outro portão. Há uma caixa com uma joia vermelha nesta área. Em seguida, jogue o boliche mais bizarro do mundo (#50). Você deve fazer uma bomba verde e jogar nos demônios-pinos. Acerte uma strike para ganhar um cérebro e abrir outro portão. Saia pela porta com escuridão.



Fuja de Paula até chegar ao corredor. No próximo corredor, uma mão blindada lança a escuridão no local. Desça e

50



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.

SONY
make.believe



destrua cada um dos dispositivos vermelhos ligados a ela. Em um deles, é preciso jogar uma bomba verde—há um barril com uma joia vermelha exatamente neste local (#51). Depois, é só seguir o fio azul até a porta, destruir a bomba vermelha e reativar a luz na cabra.

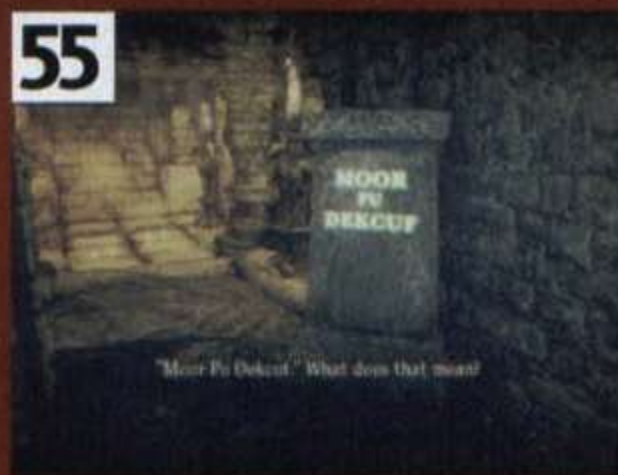
 Ao passar Christopher, você reencontra Paula (#52). Passe por ela, pegue o morango, saia e volte à sala do gigante. Abra o portão, pegue o cérebro e retorne à sala onde Paula estava. Abra o portão e termine a fase.

ACT 5-2 DIFFERENT PERSPECTIVES

 Após sair da sala lotada de inimigos, surge uma sequência de quebra-cabeças para dar uma pausa na ação. Existem lápides que permitem controlar as plataformas, formando o caminho. O analógico esquerdo controla os movimentos e o analógico direito controla a



câmera. No primeiro, movimente a câmera até deixar a plataforma como na foto indicada (#53) e colete a joia vermelha. Depois, deixa-a na posição mostrada abaixo para prosseguir (#54). Elimine os demônios no alto das plataformas e resolva o segundo enigma deixando a plataforma na posição da imagem (#55).



D&T VIDEO

 Deixe as duas plataformas na posição

indicada para liberar os portões e chegar ao outro lado da sala (#56). Mova a última plataforma para deixá-la como na imagem abaixo e colete a joia vermelha (#57). Volte, passe por baixo e acerte a cabra. Retorne e deixe-a na posição final para passar por baixo (#58).

ACT 5-3 THE CASTLE OF HASSLE



D&T VIDEO

 Quando chegar ao minigame, crie bombas verdes e jogue-as nos pontos escuros



na área da escuridão. Acerte os dois pontos e a porta se abrirá. Suba as escadas da sala vermelha e atire no barril do lado esquerdo para encontrar uma joia vermelha.

 No local que parece um quarto, há três portas com escuridão (#59). Siga pela do meio, passe pelo jardim e entre do lado esquerdo do corpo de Paula. Dentro deste local, há uma joia vermelha no barril.

 Para encontrar o morango que abre o portão, siga pela porta da direita, passe pela sala com corpos pendurados e prossiga pela porta do meio. Mate todos os demônios e a jaula será liberada para você pegar a fruta. Volte pela mesma porta. Abra o portão e entre no elevador.

ACT 5-4 THE FINAL CHAPTER

 No confronto contra Fleming, role lateralmente o tempo todo para desviar dos ataques do demônio. Use a arma azul ou as bombas da arma vermelha, na parte inferior do corpo (#60). Tenha cuidado, pois quando ele abre a capa, o corpo de Paula aparece. Se acertá-la, a batalha



DIFICULDADE SUPREMA

As dificuldades originais não são desafiantes o bastante para você? Termine o jogo no nível Hard e a

dificuldade Satanic Hell será liberada. Pelo nome, ela tem tudo para fazer você sofrer um bocadinho...



61



64



termina e você perde. Vez ou outra ele evoca a escuridão; acerte a cobra no centro da tela e volte à batalha, sempre acertando a parte inferior do corpo. Quando ele abaixar a cabeça (#61), acerte uma bomba no corpo e detone-a.



D&TVÍDEO

O corpo dele irá se dividir em três partes. Use a arma azul

para atingir a parte que estiver completamente vermelha (#62). Quando ele se remontar, terá um escudo verde (#63). Jogue bombas verdes nos orifícios no alto da redoma. Assim que ele abaixar a guarda, lance uma bomba vermelha no corpo dele. Repita todo o processo.

62



63



ACT 5-5 TILL DEATH DO US PART

65



D&TVÍDEO

Paula está totalmente transformada. Acerte as asas

vermelhas e desvie dos ataques em forma de beijo (#64). Demônios menores surgem a todo instante do chão; acerte-os com a tocha para economizar munição e saia pela porta com luz branca. Do outro lado, fuja da escuridão, elimine os inimigos menores e continue acertando as asas de Paula (#65). Prefira metralhadora e não se preocupe em ficar sem munição, pois há muitas caixas pelo local. Continue atirando até vencer.

Troféus do submundo

You Go To Hell

É liberado assim que você começa o jogo.

An Ordinary Life

Termine a fase Act. 1 Chapter 1 em qualquer nível de dificuldade.

Take Me To Hell

Termine a fase Act. 2 Chapter 1 em qualquer nível de dificuldade.

Adios George (Human form)

Elimine George em sua forma humana durante a fase Act. 2 Chapter 2.

Cannibal Carnival

Termine a fase Act. 2 Chapter 2 em qualquer nível de dificuldade.

What a Wonderful World

Termine a fase Act. 2 Chapter 3 em qualquer nível de dificuldade.

Adios George (Beast form)

Elimine George em sua forma demoníaca durante a fase Act. 2 Chapter 4.

Riders of the Lost Heart

Termine a fase Act. 2 Chapter 4 em qualquer nível de dificuldade.

Don't Fear the Reaper 1

Elimine Maras Grim (Sister Grim) durante a fase Act. 3 Chapter 1.

It's a Bug Hunt

Termine a fase Act. 3 Chapter 1 em qualquer nível de dificuldade.

My Dying Concubine

Termine a fase Act. 3 Chapter 2 em qualquer nível de dificuldade.

Don't Fear the Reaper 2

Elimine Kauline Grim (Sister Grim) durante a fase Act. 3 Chapter 3.

As Evil As Dead

Termine a fase Act. 3 Chapter 3 em qualquer nível de dificuldade.

Annoying Mosquito

Elimine Elliot durante a fase Act. 3 Chapter 4.

The Bird's Nest

Termine a fase Act. 3 Chapter 4 em qualquer nível de dificuldade.

The Big Boner

Termine a fase Act. 4 Chapter 1 em qualquer nível de dificuldade.

Great Demon World Village

Termine a fase Act. 4 Chapter 2 em qualquer nível de dificuldade.

Don't Fear the Reaper 3

Elimine Giltine Grim (Sister Grim) durante a fase Act. 4 Chapter 3.

Ghost Hunter

Termine a fase Act. 4 Chapter 3 em qualquer nível de dificuldade.

Great Demon World Forest

Termine a fase Act. 4 Chapter 4 em qualquer nível de dificuldade.

Troféus do submundo

Suburban Nightmares

Termine a fase Act. 4 Chapter 5 em qualquer nível de dificuldade.

Flat Lust

Elimine Justine durante a fase Act. 4 Chapter 4.

Justine For All

Termine a fase Act. 4 Chapter 6 em qualquer nível de dificuldade.

Twelve Feet Under

Termine a fase Act. 5 Chapter 1 em qualquer nível de dificuldade.

Different Perspectives

Termine a fase Act. 5 Chapter 2 em qualquer nível de dificuldade.

The Castle of Hassle

Termine a fase Act. 5 Chapter 3 em qualquer nível de dificuldade.

I Defeated the Last Big Boss!

Elimine Fleming durante a fase Act. 5 Chapter 4 em qualquer dificuldade.

The Final Chapter

Termine a fase Act. 5 Chapter 4 em qualquer nível de dificuldade.

Love Suicide

Elimine Paula durante a fase Act. 5 Chapter 5 em qualquer dificuldade.

Til Death Do Us Part

Termine a fase Act. 5 Chapter 5 em qualquer nível de dificuldade.

Lemon Hunter

Termine todas as fases e capítulos na dificuldade Easy.

Demon Hunter

Termine todas as fases e capítulos na dificuldade Medium.

Legion Hunter

Termine todas as fases e capítulos na dificuldade Hard (não adianta terminar o jogo nesse nível logo de cara para tentar ganhar os troféus referentes às outras dificuldades).

Stingy Bastard

Acumule mais de 300 joias brancas no seu inventário (faça isso nos primeiros capítulos e comece a gastá-las só após conquistar o troféu).

High in Las Vegas

Conquiste as 80 joias vermelhas (não basta encontrar todas as que estão listadas no roteiro; é necessário comprar as que faltam com o demônio Christopher).

The Talkative One

Teether, desbloqueada no final da fase Act. 2 Chapter 2 (é necessário cumprir a tarefa antes da fase Act. 3 Chapter 3, quando a arma é atualizada).

Meatballs Lover

Elimine 30 inimigos com a arma Skullcussioner, desbloqueada no final da fase Act. 2 Chapter 4.

That's So Hot!

Elimine 20 inimigos com a arma Hotboner,

desbloqueada no final da fase Act. 3 Chapter 1.

The Orthodontist

Elimine 30 inimigos com a arma Teethgrinder, desbloqueada no final da fase Act. 3 Chapter 3.

Now That's a Big Fuckin' Gun

Elimine 40 inimigos com a arma Skullfest 9000, desbloqueada no final da fase Act. 3 Chapter 4.

Orthodontic Pleasures

Elimine 50 inimigos com a arma The Dentist, desbloqueada no final da fase Act. 4 Chapter 4.

Skullblaster Master

Elimine 50 inimigos com a arma Skullblaster, desbloqueada no final da fase Act. 4 Chapter 6.

Blood On The Dance Floor

Esmague dez inimigos durante o jogo (atire nas pernas do inimigo e, quando ele começar a rastejar, aproxime-se e aperte ■).

Nasty Headache

Acerte, consecutivamente, tiros na cabeça de cinco demônios (vale qualquer arma, exceto a Big Boner).

The Puppeteer

Acerte um tiro na cabeça de um inimigo mutilado (é preciso fazer isso com o alvo ainda no ar, então use a metralhadora, acerte as pernas do inimigo e, quando ele tombar para frente, acerte a cabeça dele).

A Hole in your Head

Acerte, consecutivamente, os tiros na cabeça de cinco demônios usando a arma Big Boner.

Drunk in Public

Beba, consecutivamente, três garrafas de bebida.

Fire in the Hole!

Acerte três inimigos usando a explosão de um barril de luz.

Fiesta Caliente!

Acerte cinco inimigos usando a Hot Boner (uma das bombas da arma vermelha).

Trash'em while they're out!

Elimine cinco inimigos com uma morte brutal (acerte um tiro de luz para paralisar o inimigo, aproxime-se e aperte ■).

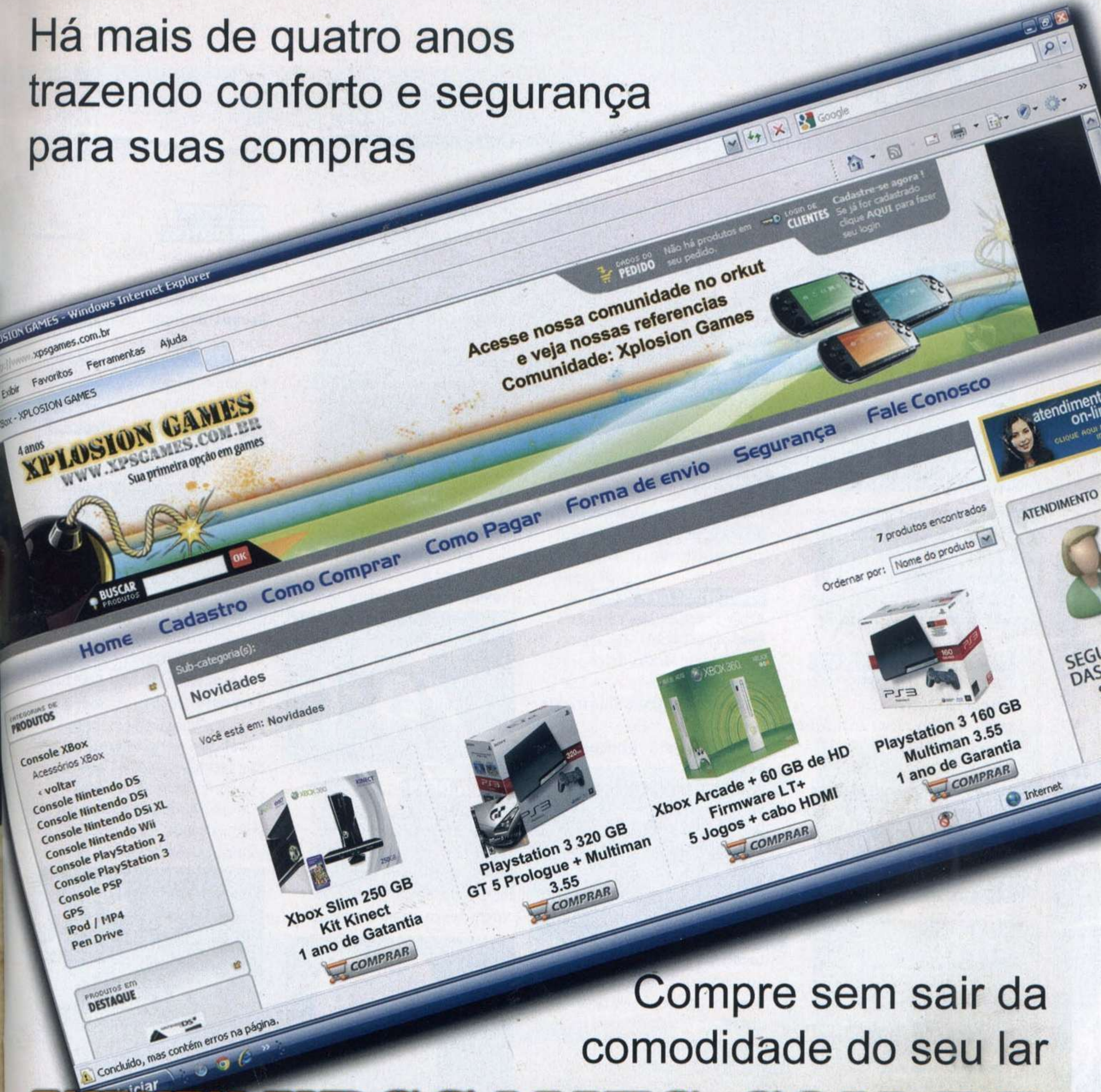
Fleming's Pride

Conquiste todos os troféus do jogo.

ACABOU! MAS PLATINAR É O QUE VALE

Shadows não exige muito mais do que **10 HORAS PARA SER TERMINADO**, mas esse tempo pode ser dobrado caso você queira conquistar a platina.

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

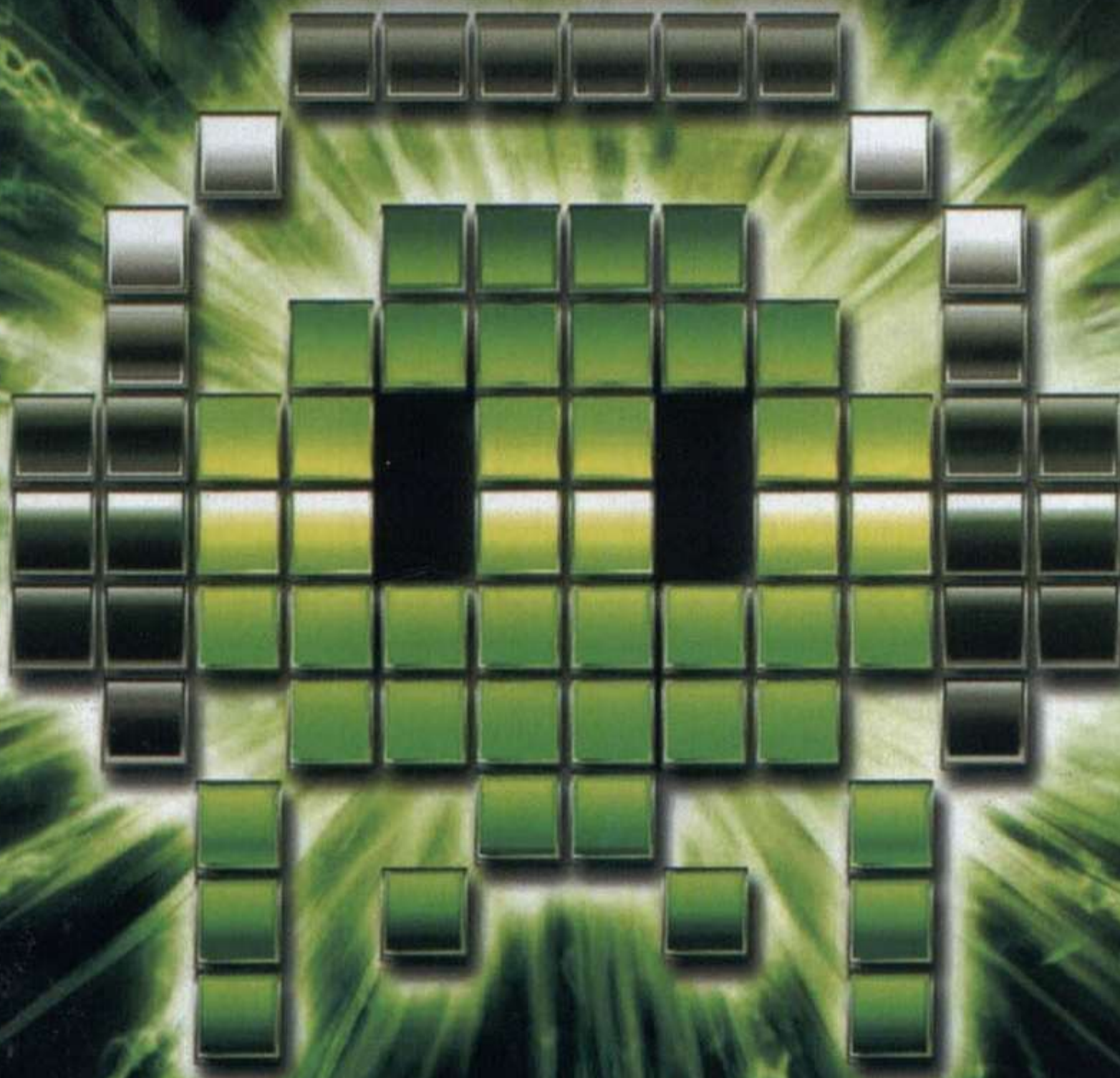
E-mail renan_xpgames@hotmail.com

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



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

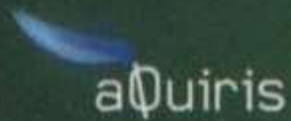
PATROCÍNIO



SECRETARIA
DE CULTURA

LEI ESTADUAL DE
INCENTIVO
À CULTURA

CO-PATROCÍNIO



aerio
GAMES

APOIO PROMOÇÃO



PlayStation

XBOX360

REALIZAÇÃO



Conexão
Cultural

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



GAROTA PLAY

AGOSTO 2011

Modelo: Flávia Bruno Piazza
Foto: Nelson Alves Jr.
Assistente de Fotografia:
Alessandro Souza
Produção: Beth Macedo
e Dani Ruano
Make-Up & Hair: Carmen Correa
Figurino: NINA PRODUÇÕES
Rua Padre Cerdas, 78
(11) 2129-7968 - SP
ninaassessoria@gmail.com



Detonado

POR Gilsomar Livramento

Aqui tem...



roteiro



troféus



qr-codes



alma dolls

ILUSTRES

F.E.A.R. 3 teve participação do cineasta John Carpenter (Fuga de Nova York, Fantasma de Marte) na produção das cenas de corte, e o roteiro teve um toque do autor de HQs Steve Niles (30 Dias de Noite e Crimes Macabros).

ALMA ♦ Paranormal cheia de fúria, alma sofre com uma gravidez de risco e está escondida, gerando ondas mentais que ameaçam a realidade



D&T
EM VÍDEO

Procure por este símbolo no detonado para ter acesso, por meio da câmera do seu celular, a vídeos exclusivos das Alma Dolls.



Platinadoes

Até o encerramento desta edição, nenhum desbravador havia conseguido platar *Fear 3*. Conheça os maiores pontuadores:

LUcAs_IxId.....86%
Luiz_Renato.....35%
Celoseco.....48%

Marlon_Vasco.....30%
Renan_Santos.....23%
Fonte: www.myps3t.com.br



PlayStation 3 (disco)

Gênero FPS
Produtora Day 1 Studios
Distribuidor Warner Bros. Games
Legendas Português (pt-br)
Online Co-op (2 jogadores);
multiplayer (1 a 4 jogadores)

POINT MAN ▶ O ex-agente que ajudar uma amiga e aceita buscar e salvar Alma

O equilíbrio entre FPS divertido, trama intensa e um multiplayer mais diferenciado

Entre expectativas e adiamentos, *F.E.A.R. 3* começa meses após o fim do segundo episódio, ainda com Alma no centro da trama. Ela é a telepata superpoderosa que, após ser usada em experimentos militares (pelo próprio pai), perdeu o controle e tornou-se um ser de puro ódio e loucura no primeiro jogo. Alma quase construiu uma realidade caótica no segundo jogo e ainda abusou sexualmente do protagonista, o agente Michael Becket. Agora, em *F.E.A.R. 3*, Alma está grávida de Becket e suas dores aumentam e descontrolam

seus poderes, ameaçando novamente a realidade.

Alma está escondida e duas frentes de interesse partem em sua busca: o exército ATC (Corporação Tecnológica Armacham), grupo que usou Alma em experimentos para criação de supersoldados e que deseja "recuperá-la"; e os personagens controláveis que estão atrás de respostas, Point Man (protagonista do primeiro jogo) e Paxton Fettel (vilão do primeiro jogo e ex-comandante do primeiro jogo de soldados clonados). Fettel foi morto por Point Man, mas ambos estão ligados pelo passado monstruoso que viveram como cobaias vinculados a Alma. Ou seja, você enfrentará os assédios mentais de Alma e as criações bizarras da ATC.

A trama prende a atenção e potencializa a atmosfera de tensão, intercalando oito missões com flashbacks explicativos que unem os personagens principais. A complexa rede de eventos fica mais fácil de compreender com

a opção de jogar com legendas em português (pt-br). Não há dublagem em português, então prepare-se para encarar áudio em inglês com atuações dignas de filmes B, o que combina com a proposta do jogo.

Terror Técnico

O aspecto gráfico de *F.E.A.R. 3* é muito básico e abusa de um efeito que deixa a tela borrada de forma incômoda quando há ações demais acontecendo ao mesmo tempo. Isso causa queda de velocidade na taxa de quadro por segundo, o que compromete a fluidez da batalha. As cenas entre as missões estão em baixa definição, assim como muitos elementos no ambiente e o plano de fundo. Chega a ser incômodo ver os barracos de uma favela carioca parecerem colagem escolar de figuras de papelão.

As duas primeiras missões rolam no Rio de Janeiro e tem pichações e cartazes em português, com direito



FETTEL ▶ O psicopata foi gerado a partir de Alma e agora quer se "reunir" à sua criadora



“F.E.A.R. sempre foi um ótimo jogo de terror nos computadores, porém fraco nos consoles. Esta terceira versão evoluiu no Play 3 e consegue até oferecer um bom clima de tensão e adrenalina.”

Humberto Martinez



Em F.E.A.R. 3, Alma está grávida de Becket e as dores do parto descontrolaram os seus poderes mentais



DESTRUIÇÃO ▶ Os cenários são destrutíveis e você pode se aproveitar disso contra inimigos escondidos



GALERIANS ▶ Fettel é paranormal e adora estourar cabeças. Isso lembra um outro rapaz problemático...

a citação da facção criminosa PCC e diversos letreiros engraçados, como o “Mini Mercado do Leão”. Porém, essa atração para brasileiro ver desaparece quando criminosos falam em espanhol e cartazes de vacinação no idioma hispânico aparecem na favela carioca.

A jogabilidade é um dos pontos fortes, confortável e intuitiva. Point Man manda bem na pontaria, dá chutes e rasteiras (não é tão fácil apertar **L3** para correr e **R3** para escorregar) e usa a câmera lenta para atacar grupos com eficiência ou para buscar o disparo perfeito. O abuso da câmera lenta é incentivado, mas não se torna cansativo por ser associado a desafios ligados ao sistema de evolução do personagem. Cada tipo de morte, os meios e armas usadas para a execução rendem pontos quando as metas são atingidas. Quanto mais evoluir seu personagem, maior será sua resistência e o tempo de duração da câmera lenta.

Os inimigos são espertos,

agressivos e, em grupo, os soldados tentam flanqueá-lo, pressionando-o a partir para a ação; similar ao visto em *Killzone 3*, só que mais eficiente.

Servindo de contraponto às habilidades militares de Point Man, Fettel, acessível ao completar cada uma das missões uma vez, usa ataques telecinéticos e possessão de inimigos, o que permite controlá-los para atacar outros alvos. Reiniciar a campanha principal com Fettel agrega uma nova e interessante experiência. Ainda é possível jogar a campanha principal em modo cooperativo, local ou online, em que o jogador e um aliado combinam as habilidades de Point Man e Fettel.

Multiplayer Atraente

O modo multiplayer é um trunfo que não deve ser desconsiderado. As modalidades são únicas, oferecem três mapas cada e podem ser jogadas em cooperativo local com dois jogadores e tela dividida, ou online com suporte a

AValiação

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

ASPECTOS CENTRAIS

ARSENAL	■■■■■
CENÁRIOS	■■■■■
INT. ARTIFICIAL	■■■■■
MULTIPLAYER	■■■■■

NOTA FINAL

7.5

quatro jogadores simultâneos. O valor tático, a comunicação e o trabalho em equipe são sempre incentivados. Seja jogando do lado humano ou no controle de um espectro, os poderes extras do multiplayer apimentam a ação.

F.E.A.R. 3 consegue equilibrar todos os pontos de um bom FPS, em que a jogabilidade funciona bem, e vai além ao permitir coop na campanha principal.

Somente para PlayStation

MOTORSTORM[®] APOCALYPSE



www.motorstorm.com

Distribuído por © 2011 Sony Brasil Ltda. Todos os direitos reservados. Fica proibida a reprodução total ou parcial sem permissão por escrito. O logotipo SONY e "make.believe" são marcas registradas da Sony Corporation. "PlayStation" e o logotipo 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

GUIA COMPLETO DO

Caçador sobrenatural



D&TVÍDEO
INTERVALO 1
PRISÃO

Desafio:

95 mil pontos.

Em cada missão, há uma pontuação secreta a bater. É preciso completar desafios (veja o quadro Desafio Aceito) e terminar a missão sem morrer. Consiga 95 mil pontos nesta missão para levar o troféu de prata Up The River.

Mate o soldado pelas costas e, ao pegar a metralhadora, equipe-a antes de chutar a porta da enfermaria e ativar a câmera lenta. Elimine os três inimigos sentados na mesa à esquerda com disparos na cabeça e antes de a câmera lenta acabar para ganhar o troféu A Precursor.

No final do próximo corredor, está o primeiro corpo, de muitos, que emana uma aura branca (#1).

1



Mais tarde, na escada de acesso do Bloco C, ignore a porta dupla no caminho e quebre a tranca do portão à esquerda para pegar a **Alma Doll** sob a escada – nas demais missões, a localização dela pode mudar, por isso vamos apontar os esconderijos possíveis.

Em sua incursão pelo Bloco C, cuidado com as explosões e labaredas. No corredor bloqueado pelo fogo, siga pela cela ao lado e, antes de eliminar o último inimigo, vasculhe todas as celas para ganhar o troféu Prison Impossible. Ao fim de cada missão, você ganha o direito de jogá-la novamente com Fettel.



D&TVÍDEO
INTERVALO 2
FAVELAS

Desafio:

85 mil pontos

(troféu Magna Slum Laude). O sistema de esgoto leva à superfície, no meio da favela, sem problemas. Na rua, onde há dois carros (um deles azul), procure um vão na parede entre as casas à direita (Possibilidade 1 – localização da **Alma Doll** #2. Vamos abreviar as possibilidades como “P#” daqui para frente).



BULLET TIME ▶
Facilita a vida na hora de matar inimigos de maneira rápida e eficiente, e a barra aumenta conforme evoluir seu personagem

ALMA DOLL ▶
Bonecas feias, mas necessárias para ganhar um troféu. Elas mudam de lugar a cada partida... Tá amarrado! >_<

No trecho da estátua de uma santa na praça, entre no casebre à esquerda e pegue a arma sniper no andar superior. Use-a para executar dez personagens seguidos, só com disparos na cabeça (use a câmera lenta), para levar o troféu State-of-the-Art. Bang, Bang.

Ao invadir o terraço da casa adiante, onde há uma mesa com equipamentos militares,

um inimigo sairá pela porta ao lado. Entre e, ao final da escada e antes de abrir a porta à esquerda (#2), examine o quarto em frente (P#2).

Na rua com um blindado na subida, à direita, há um sobrado verde. À direita há uma entrada explorável (P#3). No segundo andar do sobrado verde, pegue o lança-foguetes (sobre a oficina mecânica) e destrua a armadura. Nesta área, repare no vão da

2



DEVAGAR E SEMPRE

Jogando com Point Man, elimine 250 inimigos usando a câmera lenta para ganhar o

troféu God Among Men. Já o troféu de bronze Earl of Pain vem naturalmente ao matar

mil inimigos (não precisa ser em câmera lenta), basta acumular vítimas ao longo da partida.

CADÁVERES SECRETOS

Interagir com os corpos que emanam aura branca rende muitos pontos de experiência

com os psicopatas. Localize uma prateleira com um pano com três "S" desenhados e olhe atrás deste (P#2). No frigorífico, com pedaços de carne pendurada, esfaqueie-as até pipocar o troféu Adrian!. Adiante, fique atento às prateleiras que usam escadas como ponte de acesso (P#3).

No trecho seguinte, aproxime-se do berço e livre-se da legião de psicopatas para ter acesso a outra sala que leva ao fim da missão e ao troféu Pain, In Bulk.

Para ganhar o troféu de bronze Head Crab Removal, faça esta missão com Fettel, apodere-se do corpo de um psicopata que usa pé de cabra e mate 20 inimigos com ele. Para o bronze Collector, use Fettel, apodere-se de um psicopata que atira facas e mate cem inimigos – se preferir usar Point Man, use a arma Penetrator. Termine esta missão na dificuldade Insane, sem morrer, recomeçar ou beirar a morte para levar o bronze.

porta fica abrindo e fechando (#3), e siga. Antes de abrir a porta dupla, acione o botão verde da porta retrátil. Entre pela porta com a frase "Exite to Home Electronics" e olhe para o alto da prateleira à direita (P#1), acessível pela ponte de escada. Na ala de refrigeração, destrua os vidros no corredor de congeladores para pegar armas.

Chegando ao armazém de jardinagem (#4), cuidado

parede à esquerda, do outro lado da rua, acima de uma caixa de armas junto aos pneus (P#4).

No telhado, atenção especial com o soldado com arma de raio. Abata-o a distância com disparo na cabeça. A missão termina ao chegar ao helicóptero (troféu Get to the Chopper).



D&TVÍDEO INTERVALO 3 LOJA

Desafio:

95 mil pontos

(troféu Cannibal Run).

Examine a sala em que a

4



DESAFIO ACENTO!!!

Aproveite cada momento para cumprir desafios secretos, que consistem em matar inimigos sob certas condições. Vários desafios podem ser feitos ao mesmo tempo e por repetidas vezes. Além de multiplicar seus pontos, eles garantem os troféus de bronze Score Monger (complete 30 desafios), Completionist (complete um desafio de cada) e Supreme Challenger (complete 500 desafios). Segue a lista do que fazer e quantos pontos rendem:

- **The Killer (5 mil):** mate 50 inimigos seguidos.
- **Hard Boiled (10 mil):** mate 100 inimigos seguidos.
- **Sweet Science (3.500):** mate 15 inimigos com ataques Melee (corpo a corpo).
- **Et tu, Brute? (2 mil):** mate três inimigos com ataque melee pelas costas (use ▲ ou Flash Grenade para se aproximar facilmente).
- **Pop Gun (4.500):** mate 20 inimigos com a arma Strader Mk.VII.
- **The Standard (3 mil):** mate 25 inimigos com a arma Briggs SMG.
- **Assault Pro (3 mil):** mate 25 inimigos com a arma G3A3 (disponível a partir da missão 4).
- **Bullet Hose (3.500):** mate 20 inimigos com a arma Dual MP-970 (disponível nas missões 3 e 7).
- **Butcher (4.500):** mate 20 inimigos com a arma EL-10 CRS.
- **Ghost (4 mil):** mate 15 com a arma Schuller LDR50 (disponível nas missões 2, 4 e 5).



5
quintal. Boa parte do caminho será por meio de quintais interligados; em um deles, investigue um casebre de madeira (P#1) (#5). No combate, exploda os botijões para dar conta dos soldados e da armadura.

Outro trecho do caminho será por dentro de casas interligadas, tente abrir todas as portas que encontrar para coletar armas. Ao subir um lance de escada duplo, entre no quarto e examine o quarto adjacente (P#2) (#6). Após a passarela de madeira, use a câmera lenta para se livrar dos psicopatas nas salas fechadas.



6
Após falar com Fettel e aniquilar uma horda de soldados no playground, passe por cima da grade retorcida e vasculhe os arredores da armadura (P#3) (#7). Entre na armadura e avance até a estação de energia. Saia da armadura (segure ■), elimine os soldados e passe com cuidado



8
pelas torres de energia que não criam uma parede elétrica. Vasculhe a sala de controle (P#4) (#8) e os cantos do galpão escuro ao lado (P#5).

Na área seguinte, é preciso destruir os transformadores da máquina. Elimine os inimigos para que o soldado paranormal transfira energia para chamar mais soldados, então observe a corrente elétrica ativar o gerador. Quando este começar a brilhar, atire até explodir. Repita isso nos demais geradores. Vença e leve o troféu Town Hall Beating.



D&T VIDEO
INTERVALO 5
TORRE

Desafio:
110 MIL PONTOS

(POINT TAKEN). No início, desça pela rua à esquerda e entre no edifício. No corredor, há uma porta trancada e, adiante, uma parcialmente aberta. Desta, atire na tranca da porta anterior para ter acesso à sala (P#1).

O caminho se resume a encarar soldados e psicopatas. Há um trecho no qual é preciso acionar o painel de um portão e sobreviver até o sistema carregar. Na rua com um buraco e uma cerca com três passagens, investigue primeiro o do meio (P#2). Chegando à varanda de madeira parcialmente

destruída, com visão privilegiada da rua onde soldados e psicopatas se matam, explore a área abaixo da varanda (P#3).

Na rua que dá de frente para o letreiro "Harbor Market", onde surge a visão de uma criatura correndo na rua, explore atrás da cerca à direita (P#4) (#9). Ao lado do prédio com o citado letreiro, procure entre o caminhão tombado e o edifício (P#5).



9
Na praça de um condomínio, encare uma horda de inimigos e um soldado paranormal. Use a arma de raios



do soldado para destruir a armadura (proteja-se atrás das colunas e fuja para longe quando a armadura se aproximar). Na área dos contêineres, destrua a tranca de alguns para encontrar munição e armas; abuse da câmera lenta para matar o primeiro soldado paranormal que se teletransporta e os inimigos que vierem. Vale o troféu Through The Haystack.



D&T VIDEO
INTERVALO 6
PONTE

Desafio:

70 mil pontos

(Crossing Over). No começo, dê a volta no segundo vagão de trem (P#1). Ao usar um vagão de trem como ponte, seja rápido para não cair. Adiante, logo que o helicóptero bater na estrutura, entre no vagão com o fundo destruído para ter acesso a outro do lado (P#2). Contra as criaturas, abuse da câmera lenta e disparos na cabeça.

No ponto onde muitas criaturas aparecem, há dois vagões com a traseira destruída; investigue o do canto (P#3) (#10). Em cima da ponte, livre-se dos soldados normais e deixe só um vivo, então concentre seus ataques no paranormal no alto dos destroços até a morte dele ou novos soldados serão trazidos. Do outro lado da barreira de destroços, há outro

CHUTA QUE DÁ TROFÉU

Com Point Man, pule e aperte **R3** para dar um chute ou corra (pressione **L3**) e aperte **R3**

para aplicar um chute rasteiro. Mate dois inimigos com um único escorregão para o troféu Footy Foul.

Mate 100 inimigos com estes ataques para o troféu No Can Defense!



11



soldado paranormal, mate-o antes de se concentrar nos soldados comuns e vasculhe o canto do gerador (**P#4**) antes de entrar na armadura.

Na área seguinte, há outra armadura parada (**#11**). Desembarque e vasculhe as laterais da ponte (**P#5**). Prepare-se para encarar soldados armados com lança foguetes, armaduras e helicópteros no caminho. Siga com a armadura para facilitar a travessia e só saia para ativar mecanismos nas torres. Vale o troféu Cross.



D&TVÍDEO

INTERVALO 7

PORTO

Desafio:

110 mil pontos

(Point Authority). As criaturas aparecerão com maior frequência (**#12**), então mantenha suas costas contra as paredes para não ser surpreendido. Ao entrar no aeroporto, espere as criaturas e soldados se matarem, então acabe com quem sobrar. Na praça de alimentação, entre pelos

12



fundos da lanchonete Zelig's Downtown (**P#1**). Desça pelo lance de escada próximo e dê uma olhada junto das caixas à direita (**P#2**).

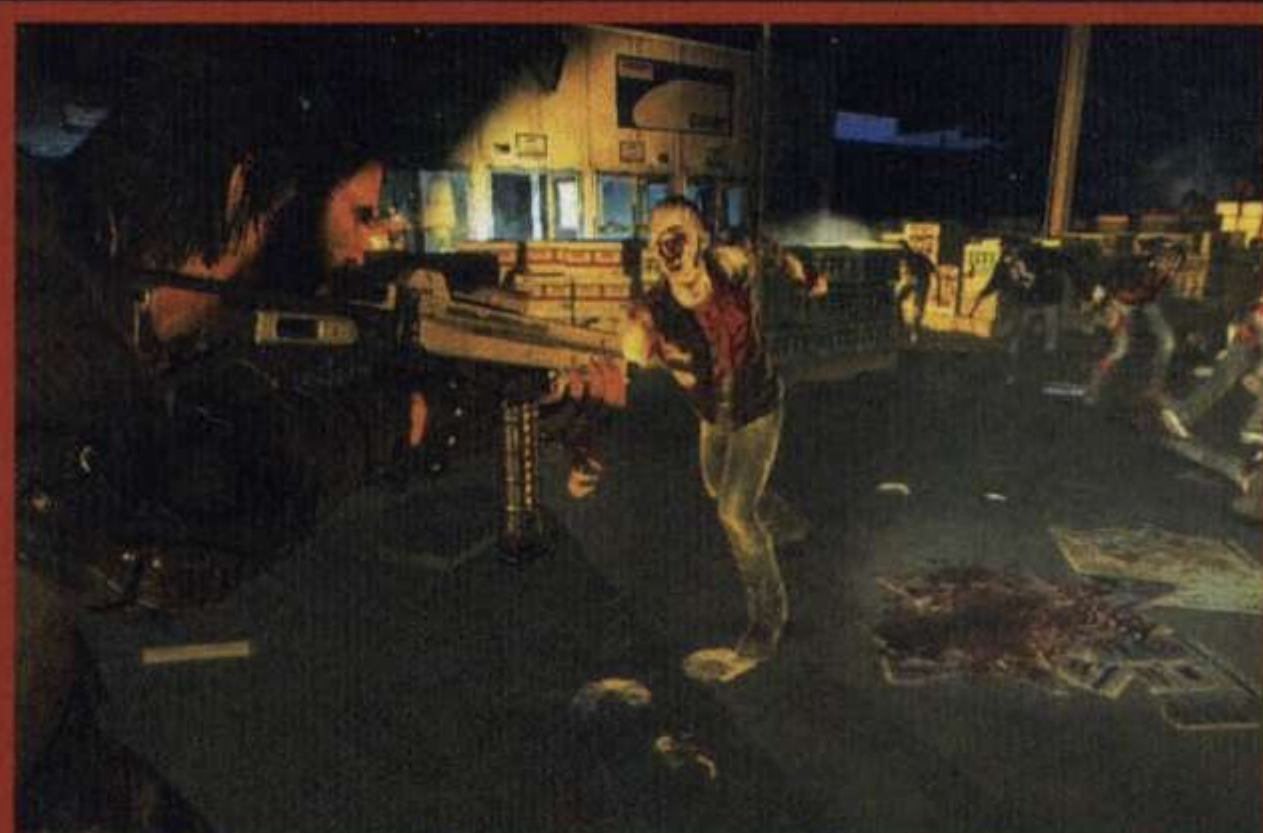
Ao passar pelo elevador com corpos mutilados, onde surgem visões de Alma, suba pela escada próxima e abra a porta à direita (**P#3**) ou entre, abaixado, no Sophie's Pizza ao lado (**P#4**).

Já na área Executive Club, derrote os soldados e o paranormal nas salas de vigia. Mais tarde, após derrubar um helicóptero (pegue a arma Goliath nas proximidades) na área de bagagens (**#13**), ative a alavanca na sala de controle e suba pela esteira 37-38.

13



Quando a visão ficar turva, uma criatura vai aparecer aleatoriamente para agarrá-lo. Mantenha-se em movimento, seguindo Alma, e atire no bicho quando ele se manifestar (fique atento a rastros de cinzas e distorção no ambiente). No salão seguinte, derrote os soldados



Dupla dinâmica

Jogue com Point Man e tenha um segundo jogador controlando Fettel (cooperativo local ou online). Fettel deve suspender o inimigo no ar para Point Man o eliminar. Mate 100 inimigos desta forma para ganhar o troféu Little Brother's Helper. O troféu Big Brother's Helper é obtido ao jogar cooperativo online e, aqui, os papéis se

invertem: você precisa jogar com Fettel e levantar os inimigos para seu aliado eliminar; faça isso mais 100 vezes. Ainda no modo cooperativo, quando um companheiro ficar ferido, aproxime-se dele e mantenha **■** pressionado para ajudá-lo. O troféu I'm not a Doctor, I'm a Medic! vem ao fazer isso 50 vezes.

DESAFIO ACEITO!!!



• **Ventilation Expert (5 mil):** mate 25 inimigos com a arma S-HV Penetrator (disponível nas missões 5 e 7).

• **Like a Hurricane (4 mil):** mate três inimigos com a arma Goliath (disponível nas missões 2 e 7).

• **Laser Pointer (5 mil):** mate dez inimigos com a arma Arc Beam (disponível nas missões 5, 6 e 7).

• **Quiet Riot (3.500):** mate dez inimigos com a arma Riot Gear (disponível nas missões 5 e 7).

• **Hot Potato (3.500):** mate dez inimigos com a Frag Grenade.



• **The Shocker (1.500):** mate três inimigos com Shock Grenade (disponível nas missões 2, 4, 5 e 7).

• **Indecent Exposure (2.500):** deixe cinco inimigos cegos usando Flash Grenade

• **Slaughter (5.500):** mate 20 inimigos com a arma PA ou EPA (disponível nas missões 4 e 6).



• **What?! (2.500):** mate cinco inimigos com ataque melee com a arma PA ou EPA (disponível nas missões 4 e 6).

• **Little Brother (10 mil):** com Fettel, mate 20 inimigos usando o ataque Blast.

• **Headhunter (2.500):** mate 25 inimigos com disparos na cabeça.



14

segunda lembrança. Completar a coleção de bonecas vale o troféu Doll Collector.

17



Ao destruir os três objetos vinculados às lembranças, a última porta brilhante leva ao monstro paranormal que o infernizava. Sempre que bicho abrir a boca, use a câmera lenta e acerte o ponto brilhante (#17). Mate os soldados para pegar suas armas e repita o procedimento contra o monstrengo até chegar ao tiro de misericórdia (#18); vale o troféu Homecoming King.

normais e dois paranormais. Lance granadas em câmera lenta, quando eles estiverem juntos (#14), para um dano concentrado.

15



Abra a porta retrátil no depósito (#15) e acione o botão do outro lado para fechá-la e minimizar a infestação de criaturas. No lado de fora do aeroporto, entre na armadura e

abra caminho. Quando enfrentar outra armadura mais avançada, circule as caixas no meio do pátio para evitar os mísseis. Vença e ganhe o troféu Terminal Victory.



D&T VIDEO
INTERVALO 8
REPARTIÇÃO

Desafio:
50 mil

(Dream Score). A primeira parte da missão consiste em ver memórias e encontrar a origem delas (objetos que emitem luz vermelha) para destruí-las. São três objetos, guie-se pela luz forte que sai de portas (#16). Uma criatura surge

aleatoriamente, fique em movimento e atire nela sempre que se manifestar.

Ao sair do ginásio, vire à esquerda e abra o portão da grade próxima (P#1). Desça o lance de escada ao lado e investigue os arredores da pilha de madeira (P#2). Investigue a saleta (P#3) dentro da área da

18



Após a cena final, comemore com o troféu Mission... accomplished?. Agora que a dificuldade Insane ficou disponível, termine o jogo uma segunda vez com este nível para ganhar o troféu de ouro Mode.

16



Evolução

Quase todas as suas ações rendem pontos de experiência (ver quadro Desafio Aceito!), que levam à evolução do personagem e, por tabela, melhora suas habilidades, a resistência de ataques e maior tempo de duração no uso da câmera lenta. Acumule 250 mil e 320 mil pontos para os troféus That's a lot of Zeros e Almost Halfway. Já o troféu de prata You've got the Touch! exige acumular 1.255.000 pontos.

19



ESSE É O ESPÍRITO!

Ao longo do jogo, há corpos que emitem aura branca. Interaja com eles apertando **[X]** para criar um

elo psíquico. Apesar da linearidade, vasculhe os arredores para não deixar estes corpos passarem no

calor da batalha. Interagir com 100 deles garante o troféu Spiritually Attuned.

Teste de sobrevivência

Viciante e equilibrado, o multiplayer segue a tendência dos jogos com interação online (ou local), que conseguem se sustentar pelo que oferecem, assim como *CoD: Modern Warfare 2* ou *CoD: Black Ops*, menos abarrotados de jogadores e mais centrados em estratégia.



Contractions: modo de sobrevivência com 20 rodadas contra hordas de inimigos. Cada mapa tem uma fortaleza que precisa ser protegida (manutenção de barricada e troca de munição e armas são feitas entre cada rodada). O bicho pega com a chegada de um nevoeiro, tornando a estratégia e a comunicação fundamentais para sobreviver.



Soul King: é o modo competitivo em que os jogadores usam um espectro e podem dominar soldados para coletar a maior quantidade de almas de inimigos caídos. Sempre que um jogador morrer, parte das almas coletadas é perdida e os segundos finais se tornam imprevisíveis. Vence aquele que reunir mais almas no limite de tempo.



Soul Survivors: batalha entre membros do esquadrão F.E.A.R. contra espectros. Um dos jogadores é corrompido por um espectro e obrigado a atacar os demais que tentarão sobreviver. A munição é escassa e você pode tentar sobreviver como herói ou ser bem-sucedido em corromper os humanos na condição de espectro.

Fuing Run!:** uma corrida em que jogadores se ajudam a eliminar inimigos no caminho para fugir de uma parede mortal

TERROR ONLINE ▶ Alma pode não aparecer no modo multiplayer, mas inimigos humanos apeloés são ainda mais aterrorizantes



projetada por Alma. Quem ficar para trás e tocar a parede compromete a equipe. Este é um dos modos mais divertidos e originais já vistos em um FPS. ▶

DESAFIO ACEITO!!!



- **Executioner (5 mil):** mate 50 inimigos com disparos na cabeça.
- **Menage (5 mil):** elimine três inimigos com uma explosão.
- **Detonation Expert (3 mil):** mate cinco inimigos com explosivos ou barris explosivos.
- **Covert Op (3 mil):** mate dez inimigos enquanto usa cobertura (protegido atrás de algum objeto ou parede).
- **Cover-Up Artist (6 mil):** elimine 25 inimigos enquanto usa cobertura.



- **Pitching A Tent (mil):** acumule 100 segundos usando cobertura.
- **Sir Camp-A-Lot (1.500):** acumule 200 segundos usando cobertura.
- **Nimble Killer (1.500):** mate cinco inimigos após usar um comando Mantle (passar por barreiras ou escalar caixas).



- **Parkour Deadly (3 mil):** mate dez inimigos após usar um comando Mantle.
- **Slideshot (2.500):** mate dez inimigos após usar um Slide Kick (ao correr, use um ataque melee para escorregar. Não precisa acertar ninguém com o ataque).
- **Invincible (5 mil):** mate dez inimigos seguidos sem sofrer dano.

DESAFIO ACEITO!!!

Trabalho em equipe

No modo Contractions, é preciso sobreviver às ondas de ataque inimigo e você pode jogar tanto sozinho quanto no multiplayer (local ou online). Os melhores cenários para se dar bem são "Commute" e "Mechanized Invasion", mas se quiser facilitar sua vida, é preciso jogar no multiplayer com mais três aliados para conquistar os troféus:

• **Dead Blind:** sobreviva a uma onda de ataque dentro na névoa sem cair (é preciso chegar à sétima onda de ataque para a



névoa aparecer); para isso, antes de a névoa se manifestar, fique longe das luzes vermelhas e suba em uma armadura.

• **Handle with Care:** no multiplayer online para quatro jogadores, apenas um dos jogadores precisa trazer 30 caixas para a base.

• **We'll Try Again Tomorrow:** sobreviva a três ondas de ataque.

• **I F.E.A.R. Nothing:** sobreviva a apenas uma onda de ataque na dificuldade Insane (acessível ao terminar a campanha solo).

• **Hanging 20:** sobreviva a todas as 20 ondas de ataque. **NET**



• **Godlike (10 mil):** mate 20 inimigos seguidos sem sofrer dano.

• **Gatherer (500):** recarregue uma arma 15 vezes.

• **Junk Collector (1.000):** recarregue uma arma 30 vezes.



• **Collection Agent (2 mil):** recarregue uma arma 60 vezes.

• **Death From Below! (1.500):** mate três inimigos durante um Last Stand (disponível no modo cooperativo, sofra dano para entrar no modo Last Stand).

• **Pick-Up Artist (3 mil):** salve seu amigo três vezes (no modo cooperativo, deixe seu aliado ser abatido e vá salvá-lo).

• **Helping Hand (3 mil):** faça 15 assistências (no modo cooperativo, ataque o mesmo inimigo que seu amigo está atacando).

• **Harm Aid (6 mil):** faça 30 assistências.



1



2



3

Baixando o espírito

Para ganhar o troféu Insider Trading, jogue com Fettel e se apodere do corpo de cada tipo de soldado e psicopata. São eles:

1 **ATC Soldiers:** se diferenciam pela arma que carregam (SMG, G3A3, Shotgun e Riot Gear). É preciso se apoderar de cada um.

2 **ATC Sniper:** atirador de elite encontrado apenas nas missões 4 e 5.

3 **Phase Caster e Phase Commando:** os soldados paranormais são parecidos,

mas o Phase Commando é fisicamente maior e se teletransporta. É preciso destruir os escudos que eles carregam (atacar até eles perderem a cor azulada) para se apoderar dos corpos.

4 **Psycho Ranged e Psycho Suicide:** psicopatas que arremessam facas e usam colete explosivo, respectivamente.

5 **Psycho Melee:** se diferem pelo tipo de arma branca que usam (soco, machado, cano, chave-inglesa ou pé-de-cabra). É preciso se apoderar de cada um deles.



4



5

FIM DO PESADELO

O modo história de F.E.A.R. 3 dura cerca de **10 horas na dificuldade Insane**, dependendo de suas habilidades. Se a meta é a platina, adicione muitas horas extras no multiplayer online. **É VICIANTE!**

BRAININK GAMES

LIVE TO PLAY



**Cadastre-se
no nosso site e
concorra ao jogo
Mortal Kombat
(Ps3/Xbox)**

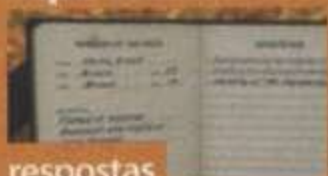
**TODOS
os produtos
da nossa loja
virtual em
3x sem juros**



(11) 3224-0557

www.brainkgames.com.br

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



CROSS POLICE LINE DO NOT CROSS POLICE LINE DO NOT CROSS

COLE PHELPS ▶
O detetive investiga
novos crimes para
decorar seu currículo

Uma nova onda de crimes

Desvende quatro casos inéditos
em Los Angeles com os novos
conteúdos extras de L.A. Noire

Foram lançados quatro
pacotes de conteúdo
extra (DLC) para L.A. Noire
na PlayStation Store:
The Consul's Car,
The Naked City, A Slip of the Tongue

e The Nicholson Electroplating.
Exceto por The Consul's Car, que
é exclusivo de PS3 e seu código
de acesso vem junto com o game,
os demais você deve comprar na
PS Store para jogar.

Nestes novos casos, o detetive
Cole Phelps lida com assassinatos
e até uma explosão que detona
mais de seis quarteirões da cidade.

Não há mudanças na estrutura
do game, apenas um acréscimo
à trama para adicionar desafios. ▶

NÃO SE ILUDA ▶ Não é porque
uma pessoa apresenta o documento
do carro que deixa de ser suspeita.
Desconfie sempre, esse é o lema



PlayStation 3 (download)
Gênero Ação
Produtora Team Bondi
Distribuidor Rockstar Games
Legendas Inglês
Áudio Inglês
Online DLC

Exceto por  The Consul's Car,
que é grátis, **cada
um dos DLCs
custa US\$ 3,99**
e agrega muita
diversão, além
de troféus extras
para sua coleção



THE CONSUL'S CAR

Este episódio é exclusivo para quem jogar *L.A. Noire* no PlayStation 3. O código

para baixá-lo vem junto com o jogo. Infelizmente, o presente não é tão bom quanto poderia

ser, já que não é possível ganhar nenhum troféu ao solucionar este caso.

L.A. NOIRE

POLICE LINE DO NOT CROSS



D&T
EM VÍDEO

Procure por este símbolo no detonado para ter acesso, por meio da câmera do seu celular, a vídeos com dicas extras para *L.A. Noire*.

COMPLETO!

Se você quer resolver todos os casos da história central de *L.A. Noire*, não deixe de conferir a edição #150 da **D&T**. O nosso guia revela todas as respostas para os interrogatórios, mapa e fotos de todos os segredos.

DE VOLTA ÀS RUAS DE LOS ANGELES

TRAFFIC DESK THE CONSUL'S CAR

Local Jacobs's Backyard.



D&TVÍDEO

Siga até o carro abandonado e verifique o documento, as rodas que estão faltando, a placa dianteira que sumiu e a bandeira do lado direito. Um pouco mais à frente, há uma chave de roda no chão (#1). Manipule-a para encontrar alguns dados. Use o telefone para descobrir o endereço da loja gravada na chave. Interrogue Oswald Jacobs.

PERGUNTAS OSWALD JACOBS



Witness report

Resposta: Truth

Hispanic suspects

Resposta: Doubt

2



Possible suspect vehicle

Resposta: Truth

Vehicle stripped of parts

Resposta: Doubt

Depois da conversa, pegue a caderneta em cima do banco e use o telefone novamente. Volte até o banco e pegue a caderneta mais uma vez (#2). Folheia-a e vá para o carro.

3



Local Central Police Station.

Na delegacia, siga até a sala de interrogatório 2 para uma conversa com Juan Francisco Valdez (#3).

PERGUNTAS JUAN FRANCISCO VALDEZ

Packard purchase history

Resposta: Doubt

Theft of the consular vehicle

Resposta: Doubt

Association with Gabriel

4



Resposta: Lie

Prova: Valdez's notebook

Local Dewey Bros Dealership.

Converse com o dono da loja e siga-o até a oficina. No painel de chaves (#4), encaixe todas até confirmar que falta uma chave no conjunto do Gabriel Del Gado. Saia e faça algumas perguntas para William Dewey.

PERGUNTAS WILLIAM DEWEY

Association with Valdez

Resposta: Lie

Prova: Alleged bribery

5



Whereabouts of Del Gado

Resposta: Doubt

Wrench used in auto theft

Resposta: Doubt

Local Del Gado's Residence.

Entre no prédio e examine as cartas no chão. Suba até o apartamento 3. Converse com Ana e investigue o apartamento. Há uma bandeira da Argentina sobre a mesa (#5). Na cozinha, observe os dois pratos na mesa. Abra a porta do local e desça pelas escadas. No construção localizada nos fundos, verifique

as rodas roubadas e as placas. Volte e interogue Ana Rodriguez.

PERGUNTAS ANA RODRIGUEZ

Motive for auto theft

Resposta: Truth

Last contact with Gabriel

Resposta: Lie

Prova: Breakfast plates

Diplomatic plates recovered

Resposta: Doubt

Local Illegal Street Race.

Ao chegar ao local da corrida, concentre-se no carro vermelho, sempre desviando dos ataques dos outros. Continue seguindo o suspeito de perto até que ele se esborrache no trem. Saia do carro e aponte a arma para Del Gado.

VICE DESK THE NAKED CITY

Local Julia Randall's Apartment.

Ao entrar no prédio, observe o lixo do lado esquerdo (#6). Dentro dele, há uma ampola de morfina. Suba pelas escadas e siga até o final do corredor. No banheiro, examine o braço esquerdo da vítima para encontrar um anel.

6



OUTRA CHANCE DE PLATINAR

Ainda não platinou o jogo? Tudo o que fizer enquanto joga as expansões contará nas suas

estatísticas. O seja, é possível continuar procurando os carros e os rolos de filme que faltam para

sua coleção. É válido também ficar circulando com o carro para acumular quilometragem.

LISTA DE TROFÉUS

Já terminou os novos casos, mas ainda não conseguiu todos os troféus disponíveis? Listamos todos eles abaixo para facilitar a sua vida.

THE NAKED CITY



A Good-Looking Corpse (Bronze): Encontre todos os vestígios de drogas na cena do crime.



Fakeloo (Bronze): Siga Henry a pé sem que ele perceba.



Chauffeur Service (Bronze): Leve a noiva de Henry até o apartamento dele sem bater o carro nenhuma vez. Use a sirene para diminuir os problemas.



Give My Regards (Bronze): Acerte todas as letras da torre antes de mirar no seu verdadeiro alvo.



Eight Million Stories (Ouro): Complete o caso The Naked City.

AMEAÇA ▶ Uma explosão devasta parte de L.A. Mas aqui não tem nada atômico ou Jack Bauer

Examine também as marcas no braço direito e no pescoço. No quarto, encontre um casaco de homem pendurado e as pílulas no chão e no criado-mudo, dentro da caixinha. No fundo falso da caixinha, há um remédio feito sob prescrição médica (#7). Ao coletar todas as pistas, você recebe troféu A Good-Looking Corpse. Antes de conversar com a mulher, verifique o porta-retrato em cima do armário.

PERGUNTAS VIRGINA REYNOLDSON



Victim's state of mind

Resposta: Lie

Prova: Sleeping pills

Victim's personal life

Resposta: Lie

Prova: Smoking jacket

Relationship with victim

Resposta: Doubt

Local Dr. Stoneman's Practice. Ao chegar ao prédio, verifique a placa do lado direito (#8) para

descobrir o número do consultório do médico. Suba até o quinto andar usando o elevador. Entre no consultório e interrogue-o.

PERGUNTAS DR. STONEMAN

Relationship with victim

Resposta: Lie

Prova: Benzedrine prescription

Additional medications

Resposta: Doubt

Local D'Assine Dress Store. Entre na loja e converse com a dona.

PERGUNTAS DRESS STORE OWNER

Victim's employment history

Resposta: Truth

Converse com a funcionária apontada pela dona. Veja o anel e faça algumas perguntas.

PERGUNTAS HEATHER SWANSON

Relationship with victim

Resposta: Truth

Informed of Mr. Henderson

Resposta: Truth

Depois da conversa, saia da loja e use o primeiro telefone público que encontrar.



Local Hollywood Receiving Hospital. Examine os corpos (#9) e a placa em cima da bancada.

Local Hollywood Police Station. Atravesse a rua e entre na sala de interrogatório 2 para interrogar o suspeito.

PERGUNTAS HENRY ARNETT

Relationship with victim

Resposta: Truth

Informed of Mr. Henderson

Resposta: Lie

Prova: Housekeeper's statement

Jimmy Leblanc

Resposta: Doubt

Siga Henry de carro, mas não deixe que ele perceba que está sendo seguido (#10). Assim que ele sair do carro, continue no encalço dele até a loja. Use as vitrines e as bancas de jornal para que ele não perceba a sua presença e receberá o troféu Fakeloo. Use o telefone mais próximo.

Local Hollywood Ninth Beat. Persiga os suspeitos e elimine todos durante o grande tiroteio. ▶



Local Hollywood Police Station. Verifique a lista apresentada, apontando os seguintes itens: Tap the Cigarette Case, Black Sapphire ring, Pearl ring e Pill Box.

Local Evestrom Residence. Entre e faça algumas perguntas para a Sra. Evestrom.

PERGUNTAS

MRS. EVESTROM

List of stolen items

Resposta: Lie

Prova: Faberge cigarette case

Burglary Incident report

Resposta: Truth



D&T VIDEO

Leve Heather até a casa de Henry

sem bater o carro nenhuma vez para conquistar o troféu Chauffeur Service.

Local Arnett's Apartment. Persiga o suspeito até chegar ao telhado. Phelps será nocauteado. No apartamento, verifique o bilhete de trem e o relógio que estão na mala (#11). Depois, converse com Henry.

PERGUNTAS

HENRY ARNETT

Professional burglary ring

Resposta: Lie

Prova: Faberge cigarette case

11



And Randall was obviously his partner...

12



Motive for Randall murder

Resposta: Lie

Prova: Train Ticket

Identity of Mr Henderson

Resposta: Lie

Prova: Contraband list

Local Dr. Stoneman's Practice. Assista à animação e use o telefone localizado na sala.

Local Willy's Apartment.



Ao chegar ao local, verifique o beco atrás do prédio. Siga o suspeito subindo por canos e escadas até chegar ao telhado. Acerte todos os letreiros (#12) da torre para ganhar troféu Give My Regards. Depois, mire em Willy para receber o troféu Eight Million Stories.

TRAFFIC DESK

A SLIP OF THE TONGUE

Local 6 West Second Street.



Ao chegar ao local indicado, uma perseguição de carro

tem início. Faça tudo o que puder para que o suspeito pare antes do bloqueio policial para conquistar o troféu Nowhere In A Hurry.

PERGUNTAS

CLIFF HARRISON

Vehicle Reported as Stolen

Resposta: Truth

13



Motive For Flight

Resposta: Doubt

Vehicle purchase details

Resposta: Truth

Local Coombs Automotive Co.

Ao entrar no escritório da loja de carros usados (#13), examine os papéis rosa e azul. Depois, faça algumas perguntas ao proprietário. Use o telefone público mais próximo assim que terminar o interrogatório.

PERGUNTAS

RICHARD COOMBS

Details of Transaction

Resposta: Truth

Description of suspect

Resposta: Truth

Association with Marquee

Resposta: Truth

Check Payment details

Resposta: Doubt ▶

LISTA DE TROFEUS



A SLIP OF THE TONGUE



Nowhere In A Hurry (Bronze)

Na primeira perseguição, pare o carro antes que ele chegue ao bloqueio policial.



Femme Imbécile (Bronze)

Corra até o banco e chegue antes de Jean sair de lá. Interrogue-a e acerte as três respostas.



Chop Shop (Bronze):

Ao entrar na fábrica, na rua 58, acerte o motor que está preso por uma corrente para eliminar alguns bandidos com a explosão.



Racing for Pinks (Bronze):

Junte as quatro folhas rosa do caso. Siga o roteiro para encontrá-las.



The Printer's Devil (Ouro):

Complete o caso A Slip Of The Tongue.

CONHEÇA O MUNDO

DEUS EX

HUMAN REVOLUTION™

OS MELHORES JOGOS, ACESSÓRIOS E CONSOLES
VOCÊ ENCONTRA AQUI!



CONSOLES



JOGOS



ACESSÓRIOS



MANUTENÇÃO



DEUS EX é uma série de temática cyberpunk aclamada criticamente e conhecida por ser uma mistura perfeita de FPS com elementos de RPG, que combina os melhores aspectos de cada gênero para proporcionar uma variedade de opções de customização. Apesar de ser essencialmente um FPS, em alguns momentos há mudança de perspectiva, com uma enorme lista de decisões morais para serem tomadas e várias maneiras de atingir o resultado desejado ao cumprir um objetivo. O aspecto de liderança ao direcionar as ações do grupo também é refletido no comportamento de cada personagem conforme as escolhas e consequências, que afetam o decorrer e o futuro da aventura e que determinam o envolvimento na história.

DURAÇÃO MÍNIMA: 25H

CONFIRA MAIS LANÇAMENTOS EM NOSSO SITE

OS MELHORES PREÇOS! LIGUE E CONFIRA:



TELEVENDAS

11 3313-6860

ATENDIMENTO ONLINE
elitegames@hotmail.com

SEDEX PARA
TODO BRASIL



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

www.ELITEGAMESTORE.COM.BR

Suspicious transaction

Resposta: Doubt

Local 146 North Fremont Avenue.
Vá ao local (#14) e descubra que o endereço é um terreno baldio.

Local Central Police Station.
Siga para a sala de interrogatório 2 e examine o documento sobre a mesa.

PERGUNTAS

JAMES BELASCO

Stolen Auto Courier

Resposta: Doubt

Association with Archer

Resposta: Lie

Prova: Fake Address

Auto Theft Racket



Resposta: Doubt

Stolen vehicles warehoused

Resposta: Doubt

Converse com o policial (#15) e vá ao endereço indicado. Não perca tempo pegando um carro. Você precisa chegar rapidamente ao local, que fica a menos de duas quadras da delegacia. Se demorar demais, a suspeita não estará mais no local quando você chegar.

Local Western Union Office



D&T VIDEO

Interrogue a mulher que está em um dos caixas

do banco. Acerte as respostas para o troféu Femme Imbécile.

PERGUNTAS

JEAN ARCHER

Stolen Kaiser Frazer

Resposta: Doubt

Association with Belasco

Resposta: Lie

Prova: Belasco's ownership papers

Stolen Auto Courier

Resposta: Doubt

Local Marquee

Printing Company.

PERGUNTAS

GORDON LEITVOL

Knowledge of theft racket

Resposta: Doubt

Pink slip supply

Resposta: Doubt

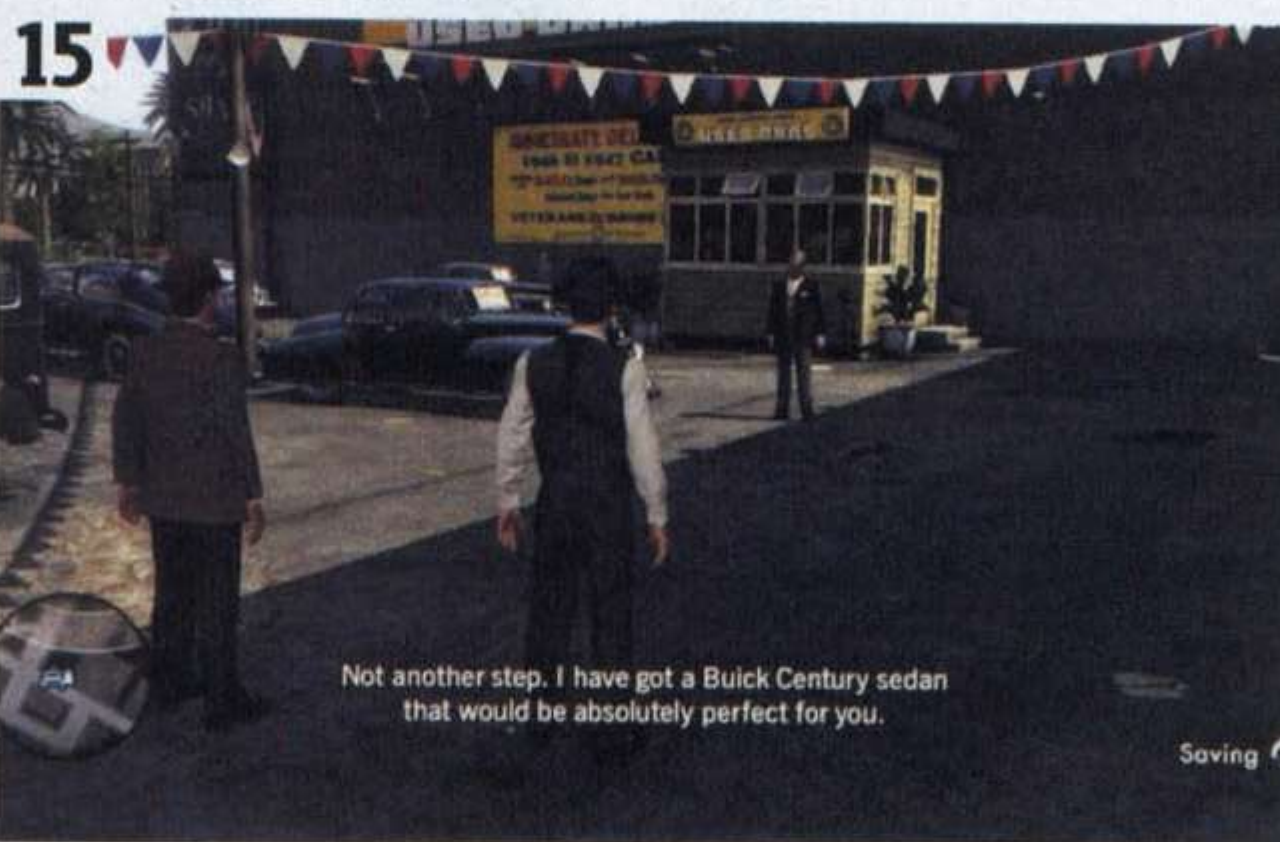
Coombs Auto deliveries

Resposta: Doubt

Verifique o livro de endereços, examine o endereço 58 Industrial Street, saia e siga até lá (#16).

Local 58 Industrial Street

Ao chegar ao local, acerte o homem



16

Truth
Doubt
Lie

View notebook
Use intuition



17



dentro do escritório, posicione-se atrás das caixas e acerte o motor que está preso por uma corrente para ganhar o troféu Chop Shop. Limpe a área, suba as escadas do lado direito e invada o escritório. Verifique a caixa com papel rosa sobre a mesa (#17) para garantir o troféu Racing for Pinks. Interrogue o pilantra.

PERGUNTAS

STEVEN BIGELOW

Pink slip supply

Resposta: Doubt

Association with Leitvol

Resposta: Lie

Prova: Deliveries Ledger

LISTA DE TROFEUS

NICHOLSON ELECTROPLATING



The Nose Knows

(Bronze): Na área da explosão, gire os destroços da turbina no sentido horário para descobrir a pista.



Skeletons In The

Icebox (Bronze): Junte os dois objetos estranhos – um fica no local da explosão e o outro no endereço decifrado – para descobrir um microfilme.



Bulletproof Windshield

(Bronze): Durante o último tiroteio, acerte dois motoristas dos carros inimigos antes mesmo que eles saiam dos veículos.



Out Of The Frying Pan

(Bronze): Persiga Vernon até o hangar na primeira tentativa. O caminho não é complicado, basta ficar de olho no radar.



THE BIG UNFRIENDLY

(Ouro): Complete o caso Nicholson Electroplating e fature o último troféu.

GALA ΦΛ GAMES



ASSISTÊNCIA TÉCNICA • COMPRA • VENDA • TROCA

VENHA FAZER PARTE
DESSE UNIVERSO
VOCÊ TAMBÉM!

FELIZ DIA
DAS CRIANÇAS!

Lançamento
Ps3 Slim



XBOX 360

Wii

NINTENDO DS

PS2



MSN: galaxia_games@hotmail.com

End: Rua Aurora, 166 - loja 166g

SANTA IFIGÊNIA - São Paulo - SP

TEL: (011) 3221-9165

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO



Enviamos
para
todo Brasil

Local Marquee Printing Company.

Local Volte à gráfica para conversar com Gordon novamente. Após o interrogatório você fatura o último troféu, The Printer's Devil.

PERGUNTAS
GORDON LEITVOL

Deliveries to Industrial St.

Resposta: Lie

Prova: Deliveries Ledger

ARSON DESK
NICHOLSON ELECTROPLATING

Local Nicholson Electroplating.



D&TVÍDEO

Local Ao chegar ao local da explosão, saqueadores

começam a atirar contra a polícia. Corra e elimine todos eles. Volte ao local da explosão para descobrir o que aconteceu. Siga até o fundo da área (#18) para encontrar uma turbina danificada. Gire até que as palavras se encaixem para obter o primeiro troféu, The Nose Knows.



Volte e siga para o lado esquerdo para encontrar um pedaço de roupa. Um pouco mais ao fundo, há uma pasta. Dentro dela, você encontra uma câmera de espionagem, um item estranho, um cartão de visita e um quebra-cabeça. Para resolvê-lo, alinhe o H no círculo maior e o K no menor. Em seguida, faça a sequência descrita no papel para descobrir o próximo endereço a visitar. Siga para a saída e fale com o homem. Após a conversa, siga para o telefone público mais próximo.

PERGUNTAS

FRED NICHOLSON

Nicholson Plant Explosion

Resposta: Doubt

Whereabouts of Okamoto

Resposta: Lie

Prova: Spy Camera

Whereabouts of McLellan

Resposta: Doubt

Local Superior Laundry Services. Veja o livro de clientes e procure o registro J2620 (#19). Use o telefone para tentar — em vão — descobrir o endereço de Oscar.

Local Deciphered Address.

19



Local Verifique a caixa de correio para descobrir que se trata do apartamento do Okamoto. Suba as escadas, vire à direita e verifique o "presunto" na geladeira. Examine o corpo para encontrar um anel na mão direita, um relógio no pulso esquerdo (#20) e marcas no rosto. Em frente à lareira, há um prendedor de gravata. No quarto, você encontra um objeto que se encaixa no que achou no local da explosão para revelar um microfilme, o que libera o troféu Skeletons In The Icebox. Use o telefone antes de sair.

20



21



Local Hughes Aircraft.

Estacione seu carro ao lado do carro preto (#21) e siga Vernon. No hangar, interroque-o.

PERGUNTAS

VERNON

Nicholson Plant Explosion

Resposta: Doubt

Knowledge of Okamoto

Resposta: Doubt

Knowledge of McLellan

Resposta: Lie

Prova: Prop spinner

Suba as escadas e entre no escritório. Examine as duas fotos que estão no fundo da sala. Desça, fale com o mecânico e examine o motor do meio. Volte à entrada, observe os barris de óleo e suba as escadas. Na parte mais alta, você encontra algumas coordenadas. Use a máquina ao lado para decifrá-las. Coloque 76 de longitude e 24 de latitude para descobrir a localização: Bahamas.

Local Wilshire Police Station.

Desça até o porão da delegacia e examine as fotos. Dê um zoom em todas elas para descobrir novas pistas. Misture uma gota

de cada um dos frascos para causar uma explosão. Do outro lado da mesa, é possível ver o conteúdo do microfilme. Hora de visitar a casa das fotos.

Local House in Photograph.

Local Ao entrar, examine alguns galões de gasolina no chão. Siga até a escrivaninha para encontrar uma passagem de avião para Bahamas e um passaporte. Depois da explosão, atire no botijão de gás para abrir uma passagem na parede, saia pela janela e comece a perseguir o carro do criminoso para ganhar o troféu Bulletproof Windshield.

Local Hughes Aircraft.

22



Local No hangar, acerte todos os inimigos.

Alguns carros chegam para reforçar os inimigos. Acerte ao menos dois motoristas antes que eles saiam dos carros para faturar o troféu Out Of The Frying Pan. Entre no hangar (#22) e limpe a área antes de acertar Vernon no alto da cabana ao fundo para levar o troféu The Big Unfriendly. **R&T**

ACABOU!!!

Cada caso pode demorar entre **DUAS** e **QUATRO HORAS** para ser finalizado, dependendo do tempo que você leva para encontrar todas as pistas nos pontos de investigação. Levamos **SETE HORAS** para conseguir as cinco estrelas nos quatro casos.

Somente para PlayStation®



www.gran-turismo.com



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.

SONY
make.believe



roteiro



troféus



qr-code

EPISODE
3&4

BACK TO THE FUTURE

Bem-vindo ao futuro utópico e sem graça do Dr. Emmett Brown



PlayStation 3 (download)

Gênero Adventure
Produtora Telltale Games
Distribuidor Telltale Games
Legendas/Audio Inglês
Compatível Nada extra
Online Não

AValiação

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

ASPECTOS CENTRAIS

ENREDO	■ ■ ■ ■ ■
INTERAÇÃO	■ ■ ■ ■ ■
ENIGMAS	■ ■ ■ ■ ■

NOTA FINAL

60

Não foi só a Sony que precisou correr atrás do prejuízo depois dos problemas com a PSN. Por conta do longo período que a PlayStation Store ficou fora do ar, o trabalho aqui na redação precisou ser aumentado para acompanhar o ritmo frenético dos lançamentos. O resultado disso é um detonado duplo contendo todos os passos para os dois episódios mais recentes de *Back to the Future*. Infelizmente, nenhum dos dois

episódios consegue manter o nível da estreia, apresentando enredos que não empolgam tanto e quebra-cabeças pouco inspirados. De qualquer forma, aproveite o nosso guia para garantir mais 24 troféus fáceis para a sua coleção.



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.

MERA SEMELHANÇA?

Ao jogar o terceiro e o quarto episódios, é impossível não notar uma semelhança com o famoso livro 1984, do escritor britânico George Orwell, que também descreve um futuro dominado por um governo tirano, cuja população era vigiada o tempo todo.

MUDANÇAS

O Episódio 3 começa com o DeLorean batido em uma placa de Hill Valley em 1986. Só que este passado foi alterado...



Platinadores

Back to the Future não possui platina, mas alguns jogadores completaram 100% nos dois novos episódios em ótimas marcas de tempo.

Ep.3 - Citizen Brown

ururu15.....0:54:21
coraxbio.....0:56:39

Fonte: www.myps3t.com.br

Ep.4 - Double Visions

coraxbio.....0:54:36
ulisseslovarion.....0:56:03

GUIA PRÁTICO DO VIAJANTE DO TEMPO

EPISÓDIO 3: CITIZEN BROWN



D&TVÍDEO

INTRODUÇÃO

- Examine o DeLorean (Wrecked

DeLorean) e depois use a buzina (Horn).

- Converse com Jennifer.
- **Escolha:** Qualquer opção.
- **Escolha:** "Help me down".

- **Escolha:** "Do you have anything useful?".
- **Escolha:** "May I have the tire iron?".
- Saia da conversa.
- Equipe a garrafa (Kid Tannen's Flask) e volte a conversar com a Jennifer (#1).
- Siga para a esquerda e use o interfone (Squawk Box).

1

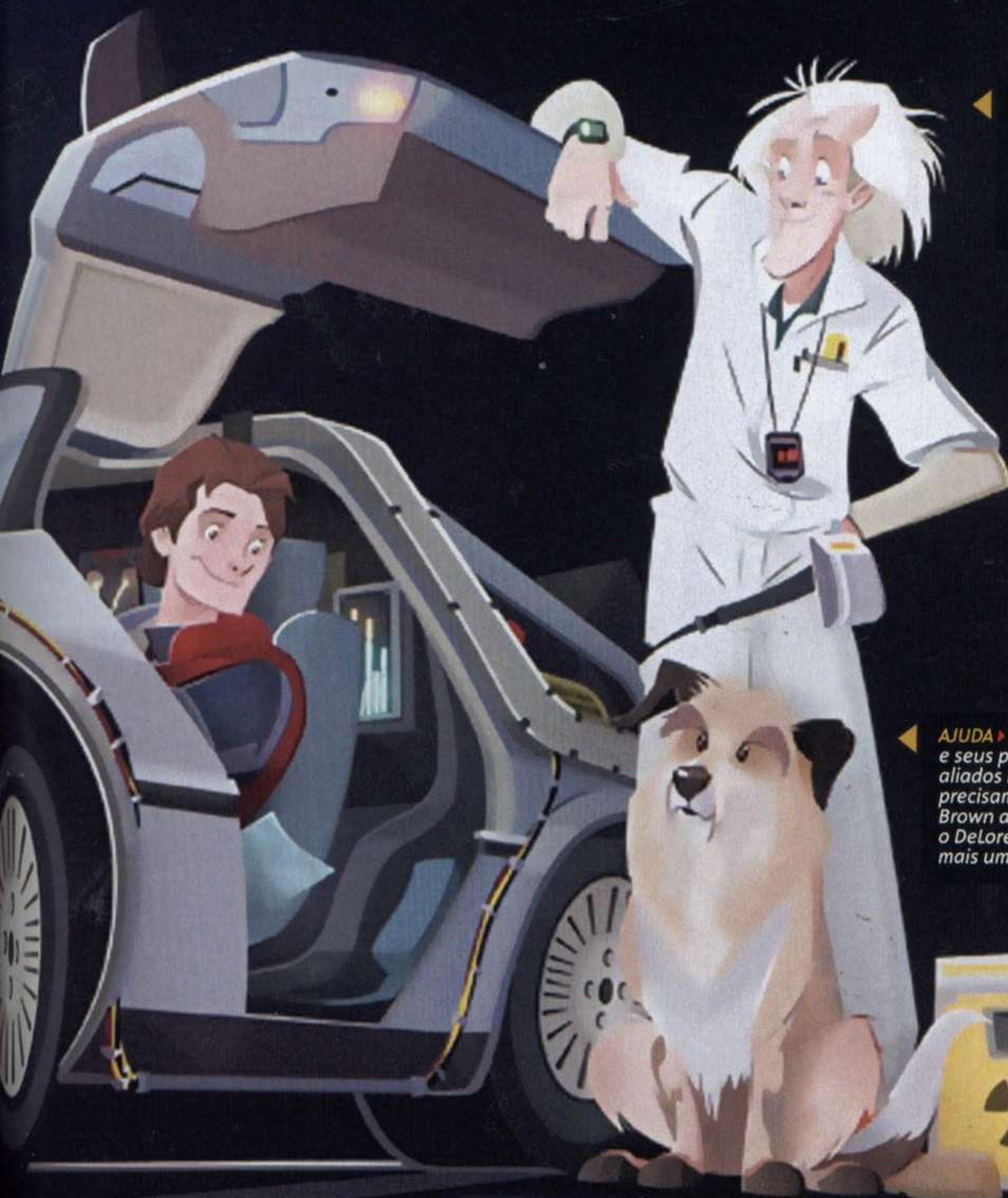


- Equipe o chave de roda (Tire Iron) e examine o portão (Gate).
- Volte e examine o DeLorean.
- Pegue a bateria (Battery) e equipe a chave de roda de novo.
- Examine a roda (Wheel), equipe a bateria e examine a roda novamente (**troféu #1**).

HILL VALLEY, 1986

- Converse com o policial (Officer Parker).
- Saia da conversa.
- Encontre as sete placas que explicam o novo funcionamento da cidade:
 1. Do lado das lixeiras.
 2. Atrás da estátua.
 3. Depois da mesa com o

Com os nossos guias, você vai pegar **todos os troféus de De Volta para o Futuro** em menos de uma hora de jogo. E isso vale para os quatro episódios



DITADOR ▶ Neste passado alterado, o bom doutor Emmet Brown controla a vida das pessoas da cidade. Sua esposa, Edna, colabora

AJUDA ▶ Marty e seus poucos aliados no passado precisam convencer Brown a consertar o DeLorean para mais uma viagem

cartaz Citizen Plus.

4. Atravesse a rua para a esquerda e encontre-a na calçada do SoupMo.

5. Volte e atravesse para a direita. Está na outra calçada, embaixo da E. Brown Industries (#2).

6. Do lado direito do fórum (Courthouse).

7. Do lado direito do portão com o policial. (troféu #2)



- Volte para a esquerda e toque a campainha (Buzzer) três vezes seguidas (troféu #3).
- Examine a guarita (Guard Shack) e receba uma multa.
- Volte ao centro da praça e converse com Biff.
- **Escolha:** "Was that Doc in the car?"
- **Escolha:** "Bad Apple?"
- **Escolha:** "Tell me about your sordid past".
- **Escolha:** "Tell me about the

TRAIDOR • George McFly, pai de Marty, é um aliado do governo e passa a vida monitorando a população

illegal substances".

- **Escolha:** "Tell me about the vicious dogs".
- **Escolha:** "Tell me about the "illegal" women".
- **Escolha:** "I've heard enough".
- **Escolha:** "Do I have a shot at seeing Citizen Brown?"
- Saia da conversa.
- Siga Jennifer até o beco.
- Volte até a praça e fale com Lorraine.
- **Escolha:** "Whose golf cart is that?"
- Volte à rua e pegue o carrinho de golfe (Electric Car).

MCFLY HOUSE

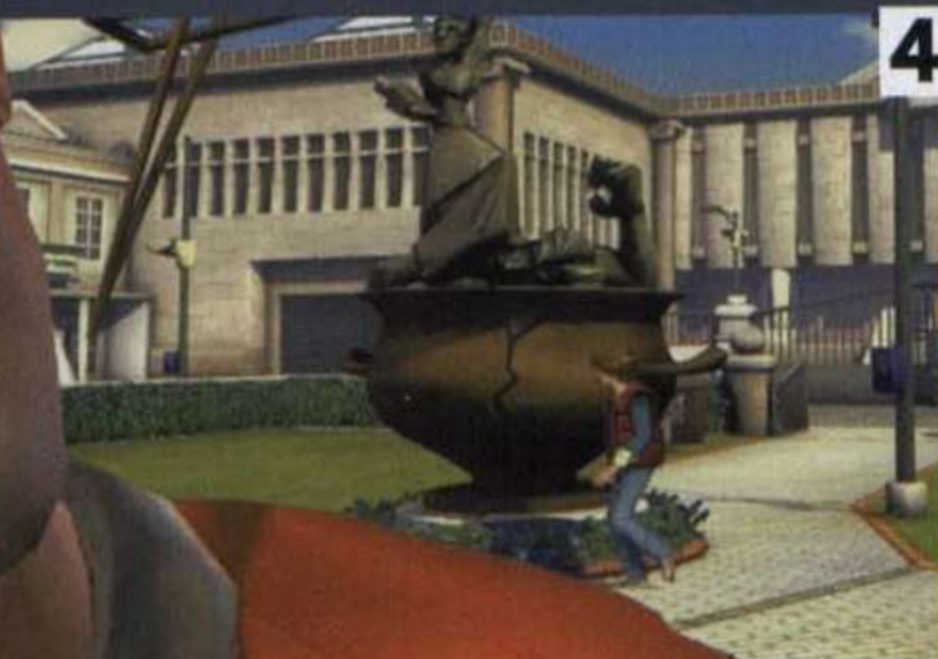
- Examine a guitarra (Marty's Guitar) e converse com George.
- **Escolha:** "Give me the guitar".
- **Escolha:** "I need it to impress Jennifer".
- Equipe o item Lorraine's Time Sheet (#3) e converse com George novamente.
- Escolha qualquer opção.
- Escolha qualquer opção.



- Saia da conversa.
- George conversará com você. Responda qualquer coisa.
- Siga para o carrinho de golfe.

HILL VALLEY

- No centro da praça, converse com Lorraine (#4).
- **Escolha:** "Ask about Flask".



5



- Examine duas vezes a estátua (Statue) (#5).
- Converse com Lorraine.
- Examine a garrafa (Flask).

6



- Equipe a garrafa e converse com o policial (troféu #4).
- Siga para o restaurante, examine a janela (Window) e converse com o atendente (Worker) (#6).
- **Escolha:** "Free samples?"
- **Escolha:** "Never, mind".
- Saia da conversa e vá para o beco.

BECO

- Examine a caixa (Ammo Box).
- Equipe o spray (Spray Pain).
- Pinte a parede (troféu #5).
- Examine a caixa novamente.
- Suba na rampa (Plank) e, depois, na geladeira (Fridge).
- Equipe o spray (#7) e use-o na rampa.
- Saia do beco, assista à animação e volte ao beco.
- Suba na rampa. Examine a mesa.
- Equipe a comida (Hotdog Sample) e dê para Einstein (troféu #6).

7



Pô, pai...
você traiu o movimento!

A VELHA HISTÓRIA • Sempre que tenta alterar a história, Marty acaba por piorar a situação



8



D&T VÍDEO

HILL VALLEY

- Examine a estátua

e receba uma multa (#8).

- Examine três vezes a guarita para receber outra multa.

- Siga até o restaurante e, depois, vá para o beco.

- Converse com Jennifer.

- **Escolha:** "You and the SoupMo guy?"

- **Escolha:** "Guitar? I play guitar!"

- **Escolha:** "I can outplay Leech any day!" (#9).

- Escolha as opções a seguir na ordem indicada para ganhar a disputa de guitarra:

1. Scissor Kick.

2. Move Toward Jennifer

3. Climb on platform.

4. Hop (**troféus #7 e #8**)

COURTHOUSE

- Na conversa com Doc, responda o que quiser nos diálogos.

9



- Examine os seguintes itens: aquário (Fish Tank), porta-retrato (Portrait), foto (Photo of Einstein), foto 2 (1931 Photo) (#10) e detalhe na foto (Marty and Doc).

10



MCFLY HOUSE

- Examine o taco de beisebol (Bat) e a caixa da fita (Tape Case).

- Converse com George.

- Escolha qualquer opção.

- Escolha qualquer opção.

- Escolha "I need to give it to Citizen Brown".

- Equipe suas multas (Demerits) e converse com George.

- **Escolha:** "Do it for Arthur".

- Examine os monitores (Monitors).

- Examine duas vezes no botão (Switch).

- Examine o gravador (VCR).

HILL VALLEY

- Converse com Biff.

- **Escolha:** "Where's my dad's secret tape?" (#11).

- **Escolha:** "You really don't know anything about my dad's tape?"

11



- **Escolha:** "Why did you hurt my dad?"

- **Escolha:** "Where were you when my dad was attacked?"

- **Escolha:** "What's the last thing you remember?"

- **Escolha:** "Let me see your watch".

- Acerte o relógio do Biff.

- Examine o botão Mode.

- No botão Hour UP (#12), acerte o marcador para X.

- No botão Minute UP, acerte o marcador para 11.

- Examine o botão Mode.

- **Escolha:** "Where's my dad's tape?"

- **Escolha:** "Could you go get my dad's tape?"

- Converse com Biff

(**troféu #9**).

12



DESMANCHE ▶

Para evoluir na trama, Marty tira peças da máquina do tempo. Azar do Dr. Brown, que precisa reconstruir tudo

BASEMENT ROOM

- Examine os seguintes itens: placas (License Plates), cervejas (Beer), revistas pornográficas (Porn) (#13) e cigarros (Cigars).

- Converse com Doc.

13



- **Escolha:** "Don't be so hard on yourself".

- **Escolha:** "Your father wouldn't blame you".

- **Escolha:** "I'm sorry about Edna".

14

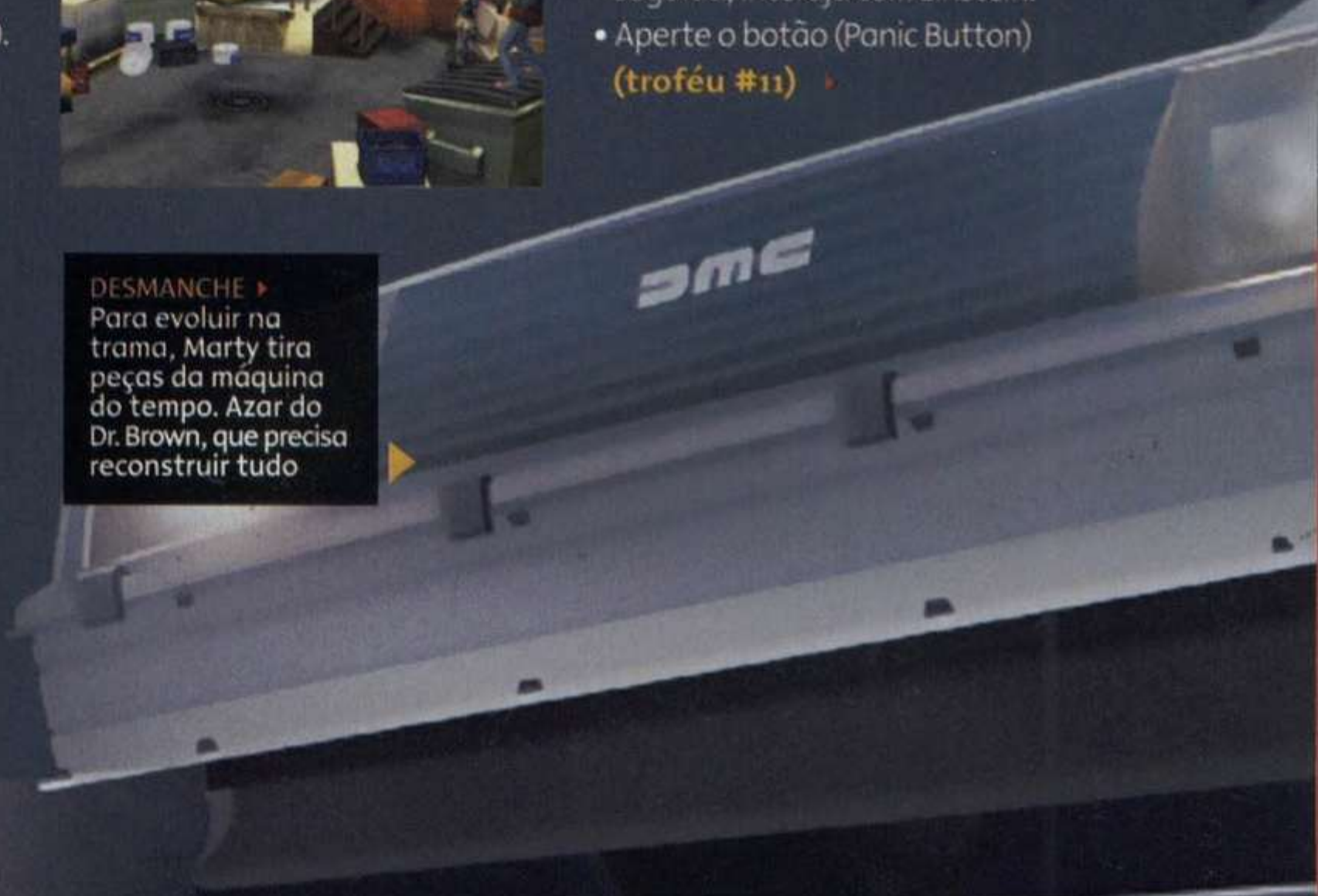


- Examine os itens: videogame, cervejas, revistas (Novelties), cigarros, pinball (Pinball Parts), revistas pornográficas, skate (skateboards), discos (Records), armas (BB Guns) e doces (Candy) (**troféu #10**).

- Examine a jaula (Cage) e, rapidamente, os discos (#14).

- Repita o processo e, em seguida, interaja com Einstein.

- Aperte o botão (Panic Button) (**troféu #11**) ▶



EPISODE 4: DOUBLE VISIONS

WAITING ROOM

- Use o intercomunicador (Intercom) duas vezes seguidas.
- Converse com o policial (Officer).
- **Escolha:** "Why's my stuff locked in a cage?"
- **Escolha:** "Can I take a look at my stuff?"
- Use a janela (Window) acima do pôster (#1).
- Use o interfone (Squawk Box).
- Converse com George.
- **Escolha:** "Is there any way I could talk to Jennifer?"
- Saia da conversa.



- Use o interfone.
- Converse com George.
- **Escolha:** "I tried to peek over the guard's shoulder..."
- Equipe a guitarra (Marty's Guitar).
- Use o interfone.
- Use a porta (Door) (troféu #1).
- Passe pela sala onde Jennifer estava presa e examine a bandeja de comida (Food Tray).
- Use a porta atrás do policial.



- Equipe o jornal (1986 Newspaper).
- Use o intercomunicador.
- Converse com Biff.
- **Escolha:** "Eat Your Pill".
- Pegue o jornal.
- Equipe a pílula (Pill) e coloque-a no refrigerante (Soda) (#2).
- Examine o painel de controle (Control Panel).



- Examine o volume (Volume Slider).
- Examine o controle de olfato (Olfactory Slider) (#3) e saia.
- Siga para a porta no final do corredor.
- Equipe a guitarra.
- Examine o microfone (Microphone) (troféu #2).

PRAÇA DA CIDADE

- Converse com Doc.
- **Escolha:** "What do we do now?"
- **Escolha:** "Where IS the DeLorean, anyway?"
- **Escolha:** "What was Edna doing to you?"
- **Escolha:** "Why'd you marry Edna anyway?"
- Converse com Edna.



- **Escolha:** "Doc's REAL wife is way cooler than you" (#4).
- **Escolha:** "He's capable of doing great things without you".
- **Escolha:** "You inspired him to do bad things".

HILL VALLEY, 1931

- Converse com Doc.
- Escolha qualquer opção.
- Escolha qualquer opção.
- Converse com o jovem Emmett e escolha qualquer opção em

todos os diálogos.

- Examine a porta (Courthouse Doors) (#5).



HILL VALLEY HIGHSCHOOL

- Converse com Edna.
- Escolha qualquer opção.
- Escolha qualquer opção.
- Escolha qualquer opção.
- Inicie uma nova conversa com Edna e saia dela em seguida.
- Examine o DeLorean.
- Siga até a frente da escola.
- Converse com o Trixie (#6).
- **Escolha:** "Help me make Edna jealous!"
- Saia da conversa.
- Converse com Edna.
- **Escolha:** "I talked to Trixie".
- Saia da conversa.



- Siga até o caminhão do lado direito e converse com Cueball.
- **Escolha:** "Will you be playing for Trixie later?"
- **Escolha:** "You seem angry about Trixie".
- **Escolha:** "What's so toe-curling about Trixie's past?"
- **Escolha:** "My mom came on to me".
- **Escolha:** "What's with your teeth?"
- **Escolha:** "Seriously, about your teeth".
- Saia da conversa.
- Abra o inventário e veja o cartão postal (Postcard) (troféu #3).
- Equipe o Algae Cakes e converse com Cueball (#7).
- Equipe o Algae Cakes e converse com Guy.



- Equipe o Algae Cakes e converse com Edna.
- Equipe o Algae Cakes e converse com Arthur McFly.
- Equipe o Algae Cakes e converse com Trixie.
- Equipe o Algae Cakes e converse com Doc.
- Equipe a Postcard e converse com Edna.
- Converse com Trixie.
- Examine o DeLorean e vá à barraca Hill Valley of the Future.



LISTA DE TROFÉUS

Os troféus de cada episódio estão indicados no roteiro pelos números correspondentes nas listas abaixo.

Episode 3 - Citizen Brown

- #1 Hope You're Insured (Prata)
- #2 Hill Valley Tourist (Bronze)
- #3 Ruin it for Everyone (Bronze)
- #4 Intervention (Prata)
- #5 Marty and the Pinheads (Bronze)
- #6 All Good Dogs Got To Utah (Prata)
- #7 Seven Minutes in Heaven (Prata)
- #8 One Bad Apple (Bronze)
- #9 Into the Garbage Chute, McFly-boy (Prata)
- #10 Hidden Treasures (Bronze)
- #11 Final Solution (Ouro)

Episode 4 - Double Visions

- #1 The Power of Love? (Bronze)
- #2 Free Citizen Brown (Prata)
- #3 There's a Moose? (Bronze)
- #4 Edna Was Right! (Bronze)
- #5 Let Them Eat, Um, Cake (Bronze)
- #6 A Not-So-Beautiful Mind (Bronze)
- #7 An Uncomfortable Truth (Bronze)
- #8 The Other Woman (Bronze)
- #9 Like a Not-so-Fine Wine (Bronze)
- #10 Timely Traveler (Bronze)
- #11 Breaking Up is Hard To Do (Prata)
- #12 Your Own Personal Frankenstein (Prata)
- #13 To the Expo (Ouro)

- o DeLorean duas vezes (#11).
- Converse com Doc.
- Escolha:** "The light's green!".
- Examine o DeLorean e repita o diálogo com Doc (**troféu #9**).

EMMETT'S LAB

- Converse com Edna.
- Escolha:** "Carl Sagan wants to talk to you".
- Escolha:** "He has a lead on the 'Speakeasy Arsonist'".
- Equipe o spray.
- Converse com Emmett.

HILL VALLEY HIGH SCHOOL

- Converse com Doc.

- Examine o Train of the Future.
- Converse com Edna.
- Examine o primeiro botão (Button), o próximo no lado esquerdo e, depois, o penúltimo do lado esquerdo (**#8**).

8



- Examine o diamante (Diamond Shaped Prism).
- Use o terceiro e o quarto botões da esquerda para direita ao mesmo tempo e pegue o prisma (Prism).
- Escolha a rua (Street).



D&T VÍDEO

EMMETT'S LAB

- Examine a lata de óleo (Oil Can).

- Examine duas vezes os mapas (Stack of Mind Maps) (**troféu #4**).
- Examine a impressora (Odd Looking Printer) (**#9**).
- Examine os novos mapas (Mind Map Test Switch).
- Equipe o Alga e Cakes e fale com Emmett (**troféu #5**).
- Use os dispositivos na sequência: Slide Advancer, Stew Pot, Slide Advancer, Valve (2x), Slide Advancer, Stew Pot (2x), Slide Advancer, Valve (2x), Slide Adv., Stew Pot (2x), Slide Advancer.
- Equipe o mapa (Mind Map).

9



- Examine o Mental Alignment Meter.
- Examine a foto de procurado (Easel).
- Converse com Emmett.
- Escolha:** "It's not so good" (**troféu #6**).
- Examine o álbum de fotografias (Photo Album).
- Equipe a lata de óleo e interaja com Emmett.
- Examine o chuveiro (Cleanser Shower) (**#10**).
- Examine o spray (Cleanser Spray Bottle) e tente sair (Exit).
- Converse com Emmett.

10



- Escolha:** "You Can't Marry Edna!"
- Escolha:** "Your too young!".
- Escolha:** "You're supposed to marry someone else!" (**troféu #7**).
- Escolha:** "Forget it...", e saia.

HILL VALLEY HIGH SCHOOL

- Siga até a barraca Hill Valley of the Past.
- Equipe o spray (Spray Bottle).
- Examine o Caveman duas vezes.
- Equipe o álbum de fotografia.
- Converse com Trixie.
- Equipe o prisma.
- Converse com Trixie.
- Equipe a estola da estátua (Mink Stole) (**troféu #8**).
- Equipe o spray e examine

- Escolha qualquer opção.
- Escolha qualquer opção.
- Escolha:** "Alone and miserable".
- Escolha:** "She turned you into a puppet!".
- Escolha qualquer opção (**troféu #10**).
- Fale com Emmett (**troféu #11**).

COURTHOUSE

- Converse com Emmett.
- Escolha qualquer opção.
- Escolha qualquer opção.
- Escolha qualquer opção.
- Escolha:** "You care about inventing!".
- Escolha:** "Um...".
- Escolha:** "You care about me!".
- Escolha:** "No".
- Escolha:** "I did it for the hell of it".
- Escolha:** "You're Delusional!" (**troféu #12**).
- Escolha:** "Got anything useful?".
- Saia da conversa.
- Examine a corda (Rope).
- Desça até o chão e pegue o spray (Spray Bottle).
- Equipe o spray (**#11**) e examine a corda.
- Examine a porta (Courthouse Doors).
- Examine a corda.
- Mova-se de um lado para o outro até alcançar Emmett. Equipe o spray e use-o em Emmett (**troféu #13**).

11



TO BE CONTINUED

O quinto e último episódio de De Volta para o Futuro **SERÁ DETONADO, COM TODOS OS SEUS TROFÉUS**, na próxima edição da **D&T**. Não perca o final da história.

D&T Reviews

POR Rodrigo Guerra

Nós jogamos,
analisamos, testamos
e desvendamos,
tudo para antecipar
para você quais jogos
valem a pena (ou não)

FICA PARA A PRÓXIMA ▶
O deserto africano faz
parte das corridas de
Dirt 3, mas faltou a
prova de rali Paris-Dakar

Por OUTRO LADO...

“A Codemaster juntou o melhor de *Dirt 2* com o melhor de *Grid*. A variedade envolve não somente carros e pistas, mas modos de jogo – o que aumenta a longevidade da partida. Título indispensável.”

Nelson Alves Jr.

DiRT 3

Não é o melhor da série, mas ainda é uma corrida que não pode ser ignorada

Há produtoras que sentem desejo incontrolável de inovar, mesmo quando sua fórmula já está na medida, redondinha.

Às vezes o processo melhora, outras vezes é um passo para trás. Foi o que aconteceu com *Dirt 3*, da Codemasters, uma das melhores produtoras de jogos de corrida da atualidade. A Code derrapou no barranco com *DiRT 3*.

Não entenda mal: o jogo não é, em hipótese alguma, ruim. Na

verdade, é um dos melhores títulos de rali e sobrepuja, inclusive, um outro simulador de corrida bem famoso para os donos do Play 3. Conta com os gráficos mais bonitos já vistos, usa todos os recursos do console, como tirar fotos, enviar vídeos para o YouTube, playlist de músicas e por aí vai.

O grande pecado está no modo de carreira, justamente o ponto em que a Code sempre acertou em seus títulos. Agora, você deve seguir um roteiro preestabelecido,

seguindo uma fórmula básica de evolução, na qual você joga campeonatos com diversos tipos de corrida à disposição. Basta vencer uma corrida para liberar outra, vença um campeonato e o próximo será liberado. Tudo segue linearmente para não fugir do controle determinado pelos produtores. E como tudo que segue em uma linha reta, às vezes, é necessário seguir por caminhos que não é desejo do passageiro, como o modo Ginkana, por exemplo.

O grande  pecado está no modo carreira, **ponto em que a Code sempre acertou.** Agora, você deve seguir por um roteiro preestabelecido



PS3 (DISCO) ▶ GÊNERO CORRIDA

PRODUTORA CODEMASTERS ▶ DISTRIBUIDORA CODEMASTERS ▶ ONLINE 8 JOGADORES

REDE VIP

Para jogar o multiplayer online, é preciso usar o código VIP Pass, que libera as funções de enviar vídeos para o YouTube. Se você pegou o jogo emprestado (ou trocou com um amigo), vai ter que desembolsar US\$ 10 para ativar essas funcionalidades. Essa é uma maneira que as produtoras elaboraram para conter o avanço da pirataria e da venda de jogos usados – e o jogador paga o pato, quer dizer, o modo online.



DRIFT ▶ As provas de drift continuam sendo uma das melhores modalidades da série. Conseguir medalha de platina é para profissionais

Ele é uma grande brincadeira com os veículos em situações de apresentação, como derrapar em cantos estreitos, fazer "zerinhos" em torno de um poste ou quebrar caixas. Isso pode soar divertido, mas não é. Nas primeiras vezes, você vai se empolgar em quebrar o maior número de caixas, fazer saltos de 30 centímetros do chão e coisas do tipo, mas depois cansa. O pior é que essa modalidade é parte obrigatória do modo carreira, destoando completamente da proposta do jogo. Ou seja, mesmo que quisesse, o jogador não pode simplesmente ignorar esse tipo de competição e continuar subindo morros e deslizando pelas curvas de neve, a especialidade de *Dirt 3*.

Continuando com o efeito em cascata, o modo de carreira facilitou na forma como você adquire os carros: basta atingir um nível de "reputação" para liberar o carango. Aí lá se vai o apego, pois quase não existe esforço para conseguir aquele seu objeto de desejo e todo carro se torna descartável.

Mas chega de falar mal, pois *Dirt 3* é um jogo divertido. Subir montanhas cobertas de neve a toda velocidade, descer encostas enlameadas embaixo de uma chuva torrencial ou percorrer desertos é o que *Dirt 3* faz tão bem, mas tão bem que até mesmo quem não gosta muito de corridas de rali vai se empolgar.

A variedade vai além de subir encostas em corridas contra o relógio. Existem corridas "de verdade" (daquelas com diversos carros na pista, sabe?), outras com pilotos correndo em trechos diferentes do circuito e provas de derrapagens (os drifts). Essa variedade oferece grande longevidade ao game e permite que o jogador volte sempre em busca de novos desafios.

Aliado a isso, o game tem também uma série de veículos dedicados ao esporte, indo de modelos mais recentes até os mais clássicos, dos anos 1970. Cada carro é dotado com seu próprio estilo

de direção e resposta nas curvas, atributos que ficam evidenciados pelo excelente sistema de controle que se ajusta na medida de cada jogador, do cara que gosta mais de correr para se divertir, até aquele que só se satisfaz com o máximo de realidade. O sistema de assistência não tira o desafio, basta escolher os melhores ajustes que você vai ter a sua dose certa de adrenalina.

No final das contas, existem mais motivos para ficar feliz em jogar *Dirt 3* do que para deixá-lo passar batido, mas vale reforçar que a Codemasters já fez melhor, como é o caso de *F1 2010*, *GRID* e até *Dirt 2*, por isso, não fique empolgado demais. **DRT**

AVALIAÇÃO

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

ASPECTOS CENTRAIS

SIMULAÇÃO	■■■■■
VEÍCULOS LICENCIADOS	■■■■■
PISTAS	■■■■■
MODO ONLINE	■■■■■

NOTA FINAL

80



PS3 (DISCO) ▶ GÊNERO RPG

PRODUTORA BIOWARE ▶ DISTRIBUIDORA ELECTRONIC ARTS ▶ ONLINE NÃO

AVALIAÇÃO TÉCNICA

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

ASPECTOS CENTRAIS

HISTÓRIA	■ ■ ■ ■ ■
EVOLUÇÃO	■ ■ ■ ■ ■
ARMAS E MAGIAS	■ ■ ■ ■ ■

NOTA FINAL

840

FALHAS ▶ Os cenários revelam as maiores falhas do jogo. A vida em Kirkwall é estática e quase nada muda na cidade. Há cavernas e covis idênticos

Dragon Age II

Muito mais envolvente e agora com um herói digno de uma aventura épica

A principal diferença entre *Dragon Age: Origins* e *Dragon Age II* está no escopo da história: no primeiro jogo, o herói não era tanto o personagem principal, mas um coadjuvante importante no desenrolar dos eventos. Em *Dragon Age II*, a aventura é sobre Hawke, o herói que você vai controlar.

Você pode escolher o sexo, a classe (mago, guerreiro ou paladino) e a aparência de Hawke, mas isso é tudo. Seu passado, como refugiado de Ferelden, e suas motivações são predefinidas. E Hawke fala, diferente do herói mudo de *Origins*.

O herói predefinido parece uma limitação, mas é o maior mérito de *DAII*. O personagem é melhor desenvolvido, tanto em sua história pessoal – a ascensão de Hawke, de refugiado à campeão de Kirkwall – quanto na relação com aventureiros, que pode evoluir e



terminar em romance, amizade ou mesmo em rivalidade.

A semelhança com *Mass Effect*, também da BioWare, fica clara no sistema de diálogos, em que um disco apresenta várias opções, com frases que sugerem o que Hawke vai dizer. O game, inclusive, aprimora esse sistema, com ícones que indicam o sentido geral da frase, se a fala será gentil, rude, uma piada,

uma cantada ou uma mentira, entre outras possibilidades. Você pode transferir os dados de suas aventuras em *Origins* – inclusive conteúdo adicional – e da expansão *Awakening* para *DAII*. Mesmo ambientados em uma região distante de Thedas, os eventos do jogo anterior influenciam na história, seja em conversas e rumores sobre o "Herói de Ferelden" ou em

MUDANÇA ▶ *Origins* focava em lutas mais lentas, travadas e estratégicas. *Dragon Age II* aposta mais na ação, ataques especiais e poucos comandos

encontros durante o jogo. Você salvou os lobisomens da maldição em *Origins*? Então, Hawke pode encontrar um refugiado que foi um dos amaldiçoados, vagando pela estrada em Free Marches.

O combate foi remodelado e ficou mais ágil. Ainda é possível pausar as batalhas e determinar comandos para cada personagem, mas a BioWare não espera que você faça isso. Dá para saltar de um membro do grupo para outro com um toque de botão, sem interromper as lutas. Infelizmente, isso tirou parte da graça de *DA*, que estava no planejamento e na ação estratégica dos combates. Na maior parte do tempo, só é preciso usar ataques especiais e descer o sarrafo nos inimigos. Só é preciso pensar em alguns chefões e monstros opcionais. **RT**

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



PS3 (DISCO) ▶ 3D ▶ GÊNERO AÇÃO

PRODUTORA INXILE ENTERTAINMENT ▶

DISTRIBUIDORA BETHESDA ▶

ONLINE

COOP (2 JOGADORES) | CRIAÇÃO DE FASES

AVALIAÇÃO TÉCNICA

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

ASPECTOS CENTRAIS

SISTEMA DE COBERTURA	■ ■ ■ ■ ■
INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL	■ ■ ■ ■ ■
ENREDO	■ ■ ■ ■ ■

NOTA FINAL

50

CARISMA ZERO ▶ Você alterna o controle entre a elfa pelada E'lara e o fortão Caddoc. A trama por trás da relação dos dois é fraca e superficial

Hunted: The Demon's Forge

Parece que alguém queria fazer um Demon's Souls...

Só que ninguém na InXile sabia direito como fazer um game da categoria de *Demon's Souls* e, na dúvida, resolveram preencher os espaços vazios com ideias de outros jogos. Não é por acaso que *Hunted* foi apelidado de "Gears of Warcraft" por jogadores revoltados na internet (devido a suas similaridades de estilo artístico e controles com *Gears of War* e *World of Warcraft*).

Hunted, como RPG, não dá qualquer liberdade para decidir como o seu personagem será ou qual vai ser a sua especialidade; e não oferece cenários grandiosos para uma caçada digna ao tesouro ou em uma escala mínima para dar a sensação de "grande aventura".

Analisando sua parcela de ação em terceira pessoa, os problemas vêm na forma de um sistema de cobertura tão ruim que você vai preferir encarar o perigo de peito aberto do que tentar



buscar proteção atrás de qualquer objeto. O problema estaria resolvido se não fosse praticamente suicídio fazer isso. Agora, se ficar atrás de qualquer coisa e apertar um botão é difícil, tente imaginar como é resolver um enigma aqui. Talvez no modo cooperativo seja mais fácil, porque a Inteligência Artificial é tão problemática que o seu parceiro virtual é do tipo que

tentaria encaixar um cubo em um buraco triangular. O desgraçado precisa gastar pelo menos cinco tentativas antes de conseguir acender uma porcaria de uma flecha em uma fogueira que tem o tamanho de um fusca.

No que diz respeito à evolução dos personagens, cada qual tem a sua árvore de habilidades, que podem ser adquiridas ao coletar cristais. Outro meio de se tornar

FAÇA VOCÊ MESMO ▶ Há um editor de cenários chamado Crucible. Ele é bem completo e permite criar desafios melhores que os originais



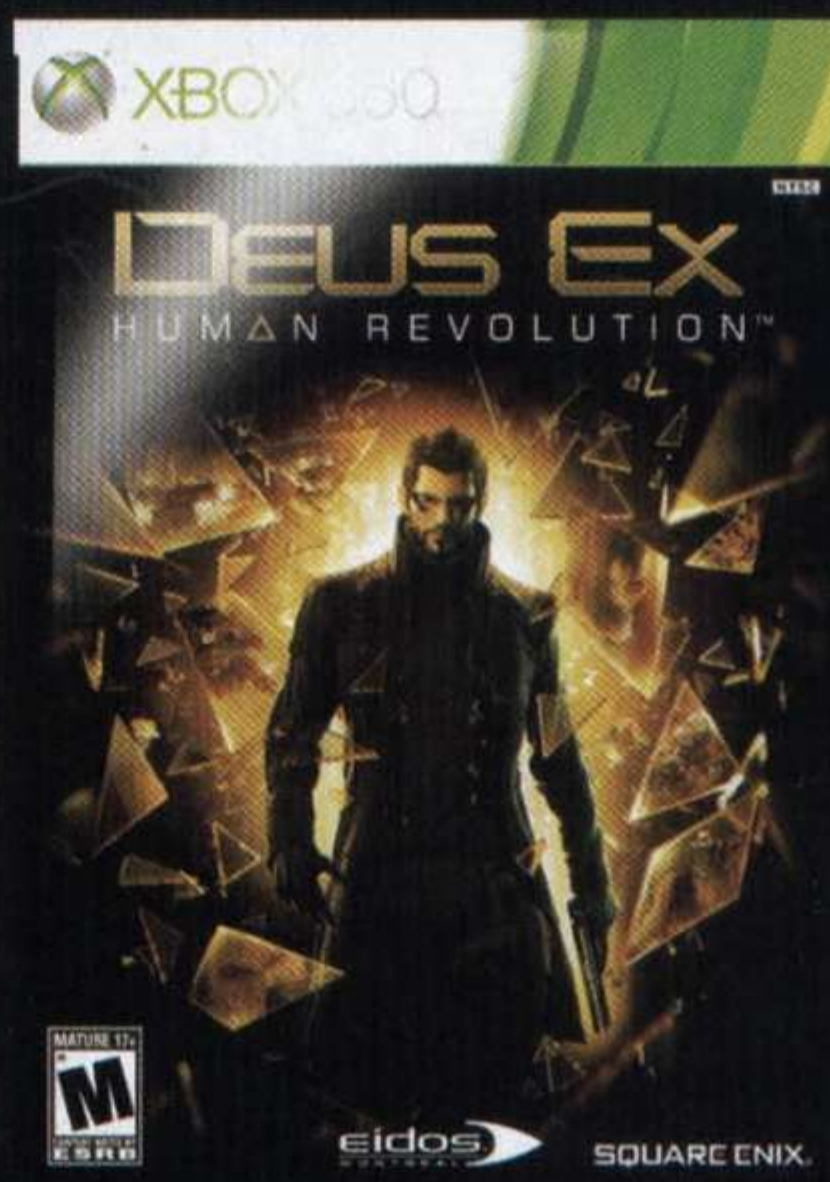
potencioso é coletar armas e escudos, porém não há qualquer inventário e você só pode levar o que conseguir carregar; ou seja, se achar uma arma nova, deve descartar a anterior. E nem pense em contar com a ajuda do banana do seu companheiro, pois ele não é capaz de pegar as armas que você deixa para trás. É uma relação de ódio que só piora com o passar do tempo. **R&T**



Netunia
.com.br

DEUS EX

HUMAN REVOLUTION™



Siga-nos no Twitter: www.twitter.com/netuniagames

TELEVENDAS:



Visite-nos Facebook

(11) **38257600**

CONFIRA OS LANÇAMENTOS!

GAMES@NETUNIA.COM.BR

CONSULTE NOSSAS
FORMAS DE PAGAMENTO



(preços especiais para revenda)

VISITE NOSSO SITE

WWW.NETUNIA.COM.BR



PS3 (DISCO) ▶ GÊNERO AÇÃO

PRODUTORA HIGH MOON ▶ DISTRIBUIDORA ACTIVISION ▶ ONLINE 10 JOGADORES

PRIORIDADE ▶ Toda a dedicação dos produtores parece ter sido focada na modelagem dos transformers. Cenários ficaram em segundo plano

AValiação Técnica

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

ASPECTOS CENTRAIS

TRANSFORMAÇÕES	■ ■ ■ ■ ■
MULTIPLAYER	■ ■ ■ ■ ■
COLECIONÁVEIS	■ ■ ■ ■ ■

NOTA FINAL **40**

Transformers Dark of the Moon

Um bom jogo para quem preza mais troféus do que qualidade

Já dizia o jogador sábio: "desconfie de jogos com troféus muito fáceis".

Dark of the Moon é o típico caso de jogos ruins que tentam nos comprar com troféus. Mesmo ganhando uma prata a cada fase terminada, nada anula o enjoo maldito que é causado logo na primeira fase ao controlar Bumblebee na forma de veículo. O carro desliza como se estivesse sobre uma pista de sabão e é impossível não sair batendo nas laterais do abismo. E o jogo ainda incentiva a acionar um turbo... Claro, se quiser prosseguir como uma bola em uma máquina de pinball.

Apesar de ser mais rápido, correr até de lado e contar com armas mais fortes, você vai acabar desistindo de usar as formas veiculares para se contentar com a lentidão da forma humanoide. Então, surge um segundo problema: o seu

arsenal nem sempre é eficiente para combater a velocidade dos inimigos, suas granadas nunca explodem na hora certa e não vale a pena arriscar o pescoço na tentativa de chegar perto o suficiente para encarar mano a mano... Ou seja lá qual for o termo para porradaria entre máquinas. O nível de dificuldade é alto e você será destruído rapidamente se não buscar abrigo. Aqui vale o

que ensinou a escola *Call of Duty*: nunca fique parado enquanto atira, mova-se lateralmente e, quando vir um aviso de míssil se aproximando, corra pra valer.

Há pouca exploração de cenários e ainda menos enigmas. Tirando a caça pelos símbolos secretos dos Autobots, o game concentra no deslocamento de um ponto a outro e nos combates que rolam pelo caminho. É possível

que um fã da série possa abstrair os problemas e, após muito treino, até domine os controles, mas não há muitas variações no desafio que instiguem esse empenho.

Ainda há um modo multiplayer para dez jogadores que é o caos encarnado, porém diverte mais e consegue passar uma sensação maior de evolução e recompensa. Prefira o Team Deathmatch, é o mais controlado e divertido. **R&T**

VARIE ▶ A forma de veículo é indicada para combates rápidos e a distância. Use o modo humanoide para procurar cobertura em emboscadas





www.asamemo.com.br

FLY WITH US



PS3 (DOWNLOAD) ▶ GÊNERO AÇÃO | PLATAFORMA

PRODUTORA HOUSEMARQUE ▶ DISTRIBUIDORA UBISOFT ▶ ONLINE COOP (2 PESSOAS)

AVALIAÇÃO

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

ASPECTOS CENTRAIS

ENIGMAS	■■■■■
PROGRESSÃO	■■■■■
SEGREDOS	■■■■■
EXTRAS	■■■■■

NOTA FINAL

85

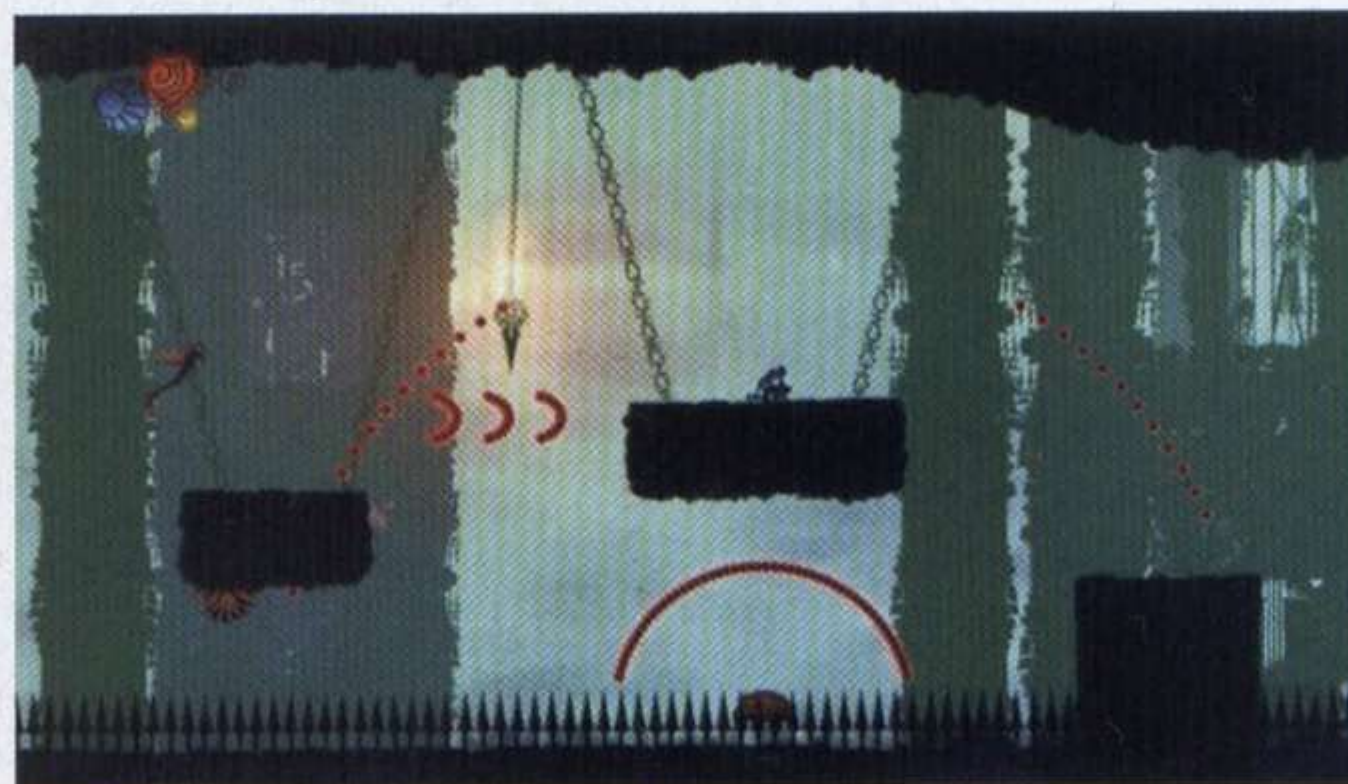
Outland

O conceito de dualidade traduzido com perfeição em uma excelente aventura

Além do belo visual de alto-contraste, o que difere *Outland* dos jogos de plataforma 2D para PS3 é a sua mecânica,

que consiste em trocar a cor do personagem para sobreviver aos perigos dos cenários. O conceito não é inédito (*Ikaruga*, cultuado jogo de tiro espacial, apresentou essa mecânica em 2001), mas é usado de forma competente para criar uma experiência ao mesmo tempo simples e desafiante.

Simples porque a estrutura do jogo segue os moldes das versões tradicionais da série *Castlevania*: áreas inicialmente fechadas ficam acessíveis assim que você adquire a habilidade necessária. Até o mapa é similar ao padrão usado pela série da Konami. E desafiante porque a mecânica explicada acima exige muito mais do que apenas evitar ser atingido pelos inimigos e pelas armadilhas encontradas ao longo da jornada. Algumas plataformas,



LÁ E DE VOLTA OUTRA VEZ ▶ Assim como em outras séries de plataforma, aqui é vital revistar cenários e abrir novas rotas após ganhar habilidades

por exemplo, só ficam tangíveis quando o personagem está na cor correspondente, que, durante algumas sequências de pulo, deve ser trocada rapidamente e com extrema precisão, multiplicando a sensação de perigo.

No caso dos inimigos, a mecânica precisa ser usada da forma inversa.

Independentemente da cor do herói, ataques inimigos sempre causam dano. Mas, para eliminá-los, é necessário estar na cor oposta à deles. Na maior parte do tempo, isso não chega a criar situações perigosas – nem mesmo quando duas ou mais criaturas de cores diferentes surgem de forma simultânea. Mas o mesmo não pode ser dito quando a batalha acontece em uma área com canhões que disparam projéteis

azuis e vermelhos alternadamente. Piores são as sessões que fazem você se sentir em um “bullet hell” japonês. A quantidade de projéteis e o padrão dos disparos são tão absurdos em áreas mais avançadas que uma ação simples, como subir uma escada, se torna uma tarefa mais árdua que derrotar um golem dez vezes maior que o herói.

Embora *Outland* deixe a desejar em relação a extras – coletar itens secretos só para habilitar artes conceituais não é um incentivo nada interessante –, a campanha solo por si só já vale a compra do jogo (são só dez dólares), que traz ainda um modo multiplayer com desafios específicos e a possibilidade de dois jogadores completarem a história cooperativamente. Pode não ser o jogo mais longo e variado da PS Store, mas, sem dúvida, é uma experiência que qualquer jogador sensato precisa conhecer. **GT**

CHEGOU!

COMBAT ARMS

ALISTE-SE NESSA BATALHA!

oficina-de-arte.com



COMPLETO SISTEMA DE CLÃS



**TRADUZIDO E DUBLADO
PARA O PORTUGUÊS**



**CENTENAS DE ITENS PARA
CUSTOMIZAR SEU PERSONAGEM**

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



NEXON

Level UP!
levelupgames.com.br

VERIFIQUE A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

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



PONTOS ALTOS DA TRAMA



INTERLIGADO

Personagens e eventos ligam algumas missões da série Call of Duty



CONFUSO

Não é fácil reviver lembranças e pescar detalhes na mente de um agente em crise



FAZ PENSAR

Os fatos da Guerra Fria e as conspirações não comprovadas apimentam a trama

NOTA

A-

Este é o episódio mais "conspiratório" da série e oferece reviravoltas surpreendentes (e boas teorias após o final)

“

A mentira é uma mentira. Só porque eles a escrevem e chamam de história, não a tornam verdade. Vivemos em um mundo em que ver não é acreditar, e apenas alguns sabem o que realmente aconteceu. Vivemos em um mundo onde tudo o que você sabe está errado.”

Alex Mason

Call of Duty BLACK OPS

Da criação de uma arma química letal à programação de um assassino sem memória. Conheça a história de Alex Mason e outra crise histórica nos EUA

Com a revolução cubana em 1959, Fidel Castro assumiu o governo de Cuba formando uma "aliança" com a União Soviética. Isso foi uma afronta ao governo dos EUA. Este evento foi o primeiro passo que levou o capitão Alex Mason, integrante das forças de operações secretas norte-americanas, ao estado em que se encontra agora: amarrado em uma sala de interrogatório. Enquanto conta sua história, partes de seu passado ainda estão bloqueadas em sua memória.

Sua primeira lembrança remete ao dia 17 de abril de 1961, quando a CIA preparou a Operação Zapata: uma invasão de Cuba pela Baía dos Porcos para derrubar seu ditador,

Fidel Castro. A invasão era distração para a execução do verdadeiro plano: matar Fidel. O grupo responsável era a força-tarefa Operation 40, composta por Joseph Bowman, Frank Woods e Alex Mason. O trio estava infiltrado na ilha, esperando o momento de agir.

Com o caos criado pela invasão, o trio invadiu a fortaleza do ditador. Joseph enfrentou soldados cubanos enquanto Alex e Frank invadiram os aposentos de Fidel e, com precisão cirúrgica, mataram o ditador com um disparo na cabeça. O trio fugiu até o avião preparado pelos rebeldes cubanos (treinados pelos EUA e usados como espões no regime cubano), mas a força militar local sabia da operação e sabotou a decolagem.

Em um ato de lealdade, Alex pulou do avião para destruir os veículos na pista e abrir caminho para a fuga de seus companheiros. Eles conseguiram fugir, mas Alex foi capturado e apresentado... a Fidel Castro. O homem que eles mataram era um dos muitos sócios de Fidel, posicionados para morrer no lugar do ditador em casos de emergência como o que aconteceu. Alex foi entregue ao general Nikita Dragovich como um presente pela aliança entre Cuba e União Soviética.

Nas sete primeiras semanas de cativeiro, Alex foi submetido a experiências 1 conduzidas pelo cientista alemão Friedrich Steiner e acabou transferido para Vorkuta,



BLACK OPS São operações secretas que envolvem atividades clandestinas e ilegais, fora do protocolo militar, dentro e fora do país

um campo de trabalho na Rússia, onde ficou por dois anos. Lá, ele conheceu outro prisioneiro, Viktor Reznov, ex-líder de um esquadrão do Exército Vermelho, com quem criou uma forte amizade e ouviu inúmeras vezes suas proezas do passado (de herói russo a traidor da pátria, motivo pelo qual foi parar em Vorkuta 18 anos atrás).

Viktor e Alex lideraram uma rebelião e centenas de prisioneiros morreram. Alex e Viktor escaparam pilotando uma caminhonete. Quando o cerco fechou, os dois se separaram. Alex conseguiu fugir em um trem. Viktor ficou para trás...

De volta aos EUA, Alex foi levado pelo agente Jason Hudson ao

Pentágono, onde se encontrou com o Secretário de Defesa, Robert McNamara, e o presidente John F. Kennedy. Nikita Dragovich era uma ameaça à segurança nacional e Alex era o agente mais indicado para tomar parte em uma série de missões com o objetivo de eliminar o inimigo. Durante a conversa, Alex se imaginou puxando uma arma contra o presidente.

Outubro de 1963. Alex reintegrou a força-tarefa Operation 40, enviada pela CIA em uma missão secreta no Cosmódromo de Baikonur 2, no Cazaquistão. O objetivo: eliminar cientistas nazistas que colaboram com os soviéticos.

A situação complicou quando

o agente duplo Grigori Weaver (que atuava como espião para os EUA) foi capturado e torturado por Nikita para expor os infiltrados. Alex e a sua equipe conseguiram resgatar Grigori, mas não antes de o agente perder seu olho esquerdo durante a tortura.

A limusine de Nikita foi destruída durante a ação, o que fez Alex pensar que o alvo havia sido eliminado, mas restava impedir o lançamento de um foguete armado por Nikita e direcionado contra os EUA. Alex usou um lança-mísseis experimental para abater o foguete em pleno voo. A equipe fugiu pela instalação subterrânea, após uma intensa troca de tiros com os terroristas. ▶



PROJETO NOVA



Abril de 1945. Viktor Reznov e seus amigos, Dimitri Petrenko (o herói de Berlim) e Nevski, seguem com um grupo de soldados ao encontro de um esquadrão liderado por Nikita Dragovich e Lev Kravchenko. Eles instruíram o grupo a capturar o cientista alemão Friedrich Steiner. Embora não confiasse nos dois, Viktor seguiu suas ordens.

O cientista levou o grupo até um navio nazista encalhado na geleira, onde se encontrava o Projeto Nova: um gás letal chamado Nova-6. Nikita testou o gás em Viktor, Nevski, Dimitri e mais alguns soldados.

Dimitri morreu em agonia na câmara ao lado e Viktor sobreviveu graças ao ataque dos britânicos ao navio. Enquanto soviéticos e britânicos lutaram pelo Nova-6, Viktor e seus amigos explodiram o lugar, pouco depois de fugir.

Nikita, Friedrich e Lev escaparam com uma amostra do gás, usado para reproduzir e aprimorá-lo com o tempo, enquanto Viktor foi acusado de traição e esquecido em Vorkuta, onde alimentou seu ódio por 18 anos.



A queda no Oriente

Em fevereiro de 1968, a unidade S.O.G. realizou operações secretas "não convencionais" na guerra do Vietnã. Frank foi o líder de uma das equipes e, com Alex e Bowman, investigou a presença soviética no Vietnã. O grupo foi à cidade de Hue resgatar um desertor soviético e, para surpresa de Alex, Viktor Reznov era o desertor que procuravam. Ele revelou que Nikita estava vivo e que planejava atacar as forças dos EUA no país pelo lado oeste. O grupo se reuniu com fuzileiros americanos e todos fugiram de barco da área vietnamita.

Oito dias depois, Jason e Grigori chegaram a Kowloon, China, capturaram o engenheiro químico Daniel Clarke e o torturaram para arrancar informações sobre os planos de Nikita e o uso de uma nova arma química. Daniel colaborou com a produção do Nova-6, gás letal que Nikita Dragovich planejava usar contra os EUA. O cientista fugiu ao completar sua parte no projeto, pois sabia que seria morto.

O grupo especial Spetsnaz, enviado por Nikita, chegou ao local para fazer a queima de arquivos e os agentes fugiram com Daniel pelos telhados. Antes que pudesse concluir seu relato sobre "números relacionados ao Projeto Nova", Daniel foi morto com um disparo na cabeça **3**. Jason e Grigori escaparam por muito pouco.

Enquanto isso, seguindo pistas obtidas no Vietnã, Frank **4** liderou a S.O.G. em uma incursão no Laos, país localizado na Indochina, em busca de evidências do Projeto Nova coordenado por Lev Kravchenko, homem de confiança de Nikita e segundo em comando. O helicóptero da S.O.G. foi derrubado e Alex escapou de morrer afogado com a ajuda de Reznov, que apareceu misteriosamente outra vez.

Alex e Frank seguiram pela floresta até o acampamento vietcongue, onde plantaram explosivos para facilitar a invasão da equipe S.O.G. Alex descobriu uma rede de túneis e só não foi morto por inimigos que surgiam da escuridão porque, mais

uma vez, foi salvo por Reznov. Alex escapou dos túneis e encontrou Frank, que pilotava o helicóptero.

Ao mesmo tempo, Grigori e Jason investigavam uma suposta base do Projeto Nova no Monte Yamantau, na República do Bascortostão, Rússia. A equipe invadiu a instalação **5**, cortou energia e comunicação para atrasar a resposta do inimigo e abriu caminho até a instalação alvo, onde soldados queimavam documentos e evidências sobre o gás Nova-6.

A equipe abriu caminho a fogo até a instalação e acabou trancada no local pelo cientista Friedrich Steiner, que entrou em contato via rádio para propor um acordo: ele contaria tudo sobre os planos de Nikita (para que fosse possível impedir um ataque aos EUA nas próximas 36 horas), se os agentes o resgassem em segurança na ilha Vozrozhdeniya.

Além do gás letal, o cientista fez lavagem cerebral e reprogramou a mente de prisioneiros americanos. O objetivo era fazer com que eles eliminassem alvos específicos

MK-ULTRA

Black Ops inspira-se no projeto MK-ULTRA, um programa de pesquisa científica ilegal da CIA em 1950. O projeto submetia cobaias humanas a métodos de manipulação e alteração das funções mentais, tanto para extrair informações quanto condicionar a pessoa a seguir, inconscientemente, uma determinada ação.



ao escutar códigos numéricos – enquanto a transmissão não for emitida, o indivíduo age normalmente, sem saber que há um assassino adormecido em seu inconsciente. Além de Nikita (que deixou o cientista para morrer), só Friedrich sabe a combinação numérica que ativa ria o caos. Sem opção, Jason aceitou o acordo e a sala foi destrancada, permitindo à equipe fugir antes de o lugar explodir.

Sacrifício no Vietnã

Dois dias após a incursão em Laos, a S.O.G. encontrou destroços de um avião cargueiro russo. No local **6**, soldados americanos entraram em confronto com o Spetsnaz e vietcongues. Alex, Joseph e Frank foram capturados e entregues aos guerrilheiros. No cativeiro, eles foram forçados a “jogar” roleta-russa entre si, para diversão do inimigo. Joseph se recusa e um soviético o espanca até a morte. Alex e Frank jogaram, improvisam uma fuga

para fora da caverna e acharam um helicóptero inimigo que serviu para devastar a base inimiga na floresta. A dupla usou o veículo para ir até a caverna que servia como base de Lev Kravchenko. Lá, eles libertam soldados americanos e, surpresa, Viktor surgiu de dentro de uma das celas.

Alex tentou capturar Lev, que usava um cinturão de granadas, mas tomou uma surra quase mortal. No último segundo, Frank entrou em cena, surpreendeu o inimigo com uma facada e sacrificou a própria vida para explodir junto com Lev longe de Alex.

Após recobrar os sentidos, Alex e Viktor encontraram documentos que indicavam a próxima missão: a ilha Vozrozhdeniya, conhecida como Ilha do Renascimento, localizada no Mar de Aral no Uzbequistão.

Programado para matar

Alex e Viktor chegaram à ilha e conseguiram passar por um forte sistema de segurança que protegia

“Somos todos soldados sem um exército. Traídos. Esquecidos. Abandonados. Em Vorkuta, somos TODOS irmãos”

Viktor Reznov

um laboratório. Ao encontrar Friedrich, Viktor espancou e executou o cientista **7**, enquanto dois homens vestindo roupas especiais contra o gás Nova-6 tentavam desesperadamente quebrar o vidro da sala para impedir a execução.

Vinte minutos antes, Jason e Grigori haviam chegado com a CIA na ilha Vozrozhdeniya. Eles estavam a caminho do laboratório para resgatar o cientista quando o alerta geral foi emitido. O grupo encontrou forte resistência e se

deparou com uma cidadela tomada pelo gás Nova-6, o que os obrigou a usar trajes de proteção. Quando estavam há metros do paradeiro de Friedrich, o cientista entrou em contato. A conversa foi interrompida quando Alex invadiu a sala, sacou sua arma e executou Friedrich. Alex e Viktor, na verdade, eram a mesma pessoa. Só existia Alex. Jason e Grigori tentaram quebrar o vidro e impedir que Alex matasse a melhor chance que tinham de impedir o ataque de Nikita, mas apenas assistiram à execução.



QUEM MATOU KENNEDY?

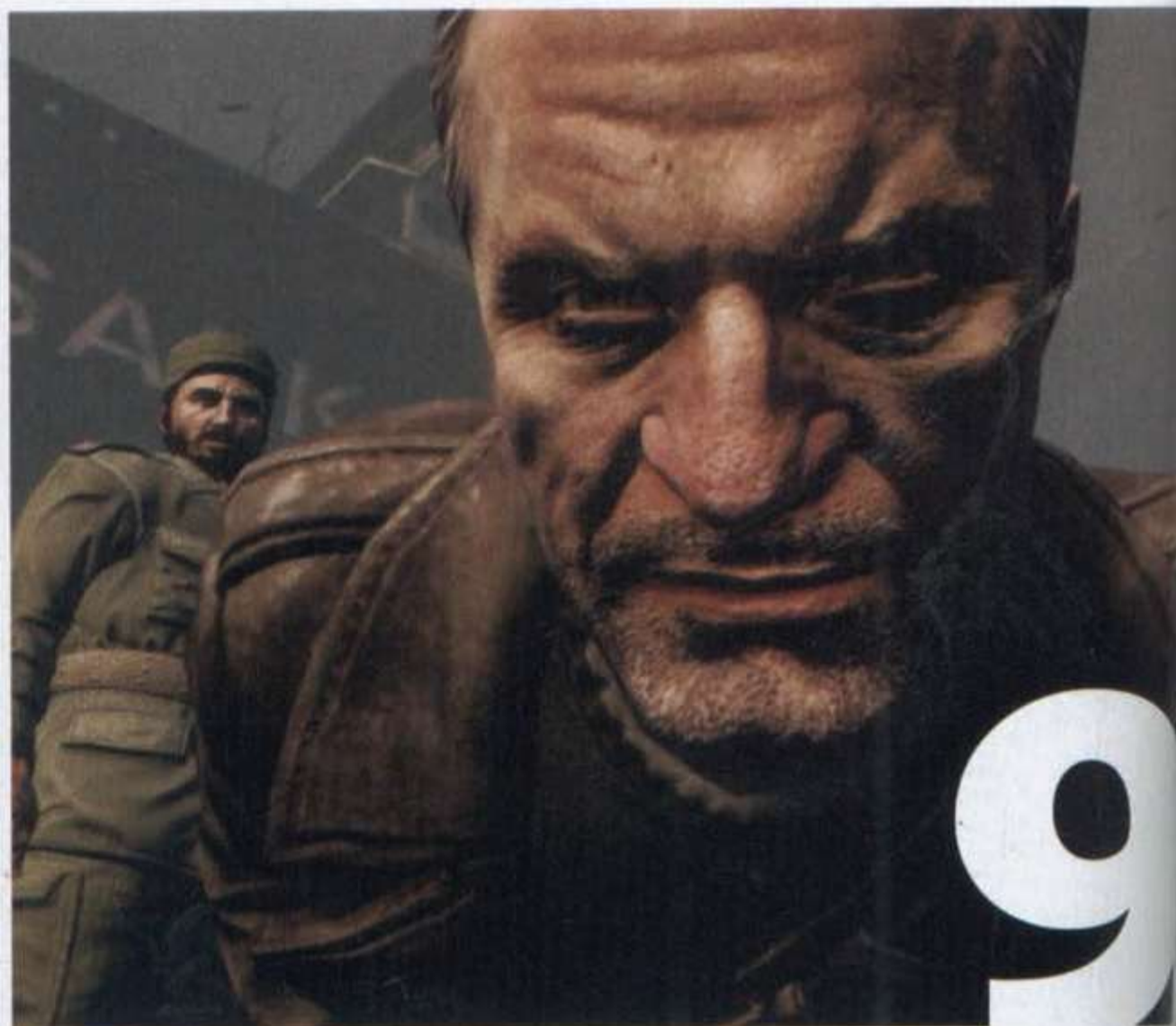
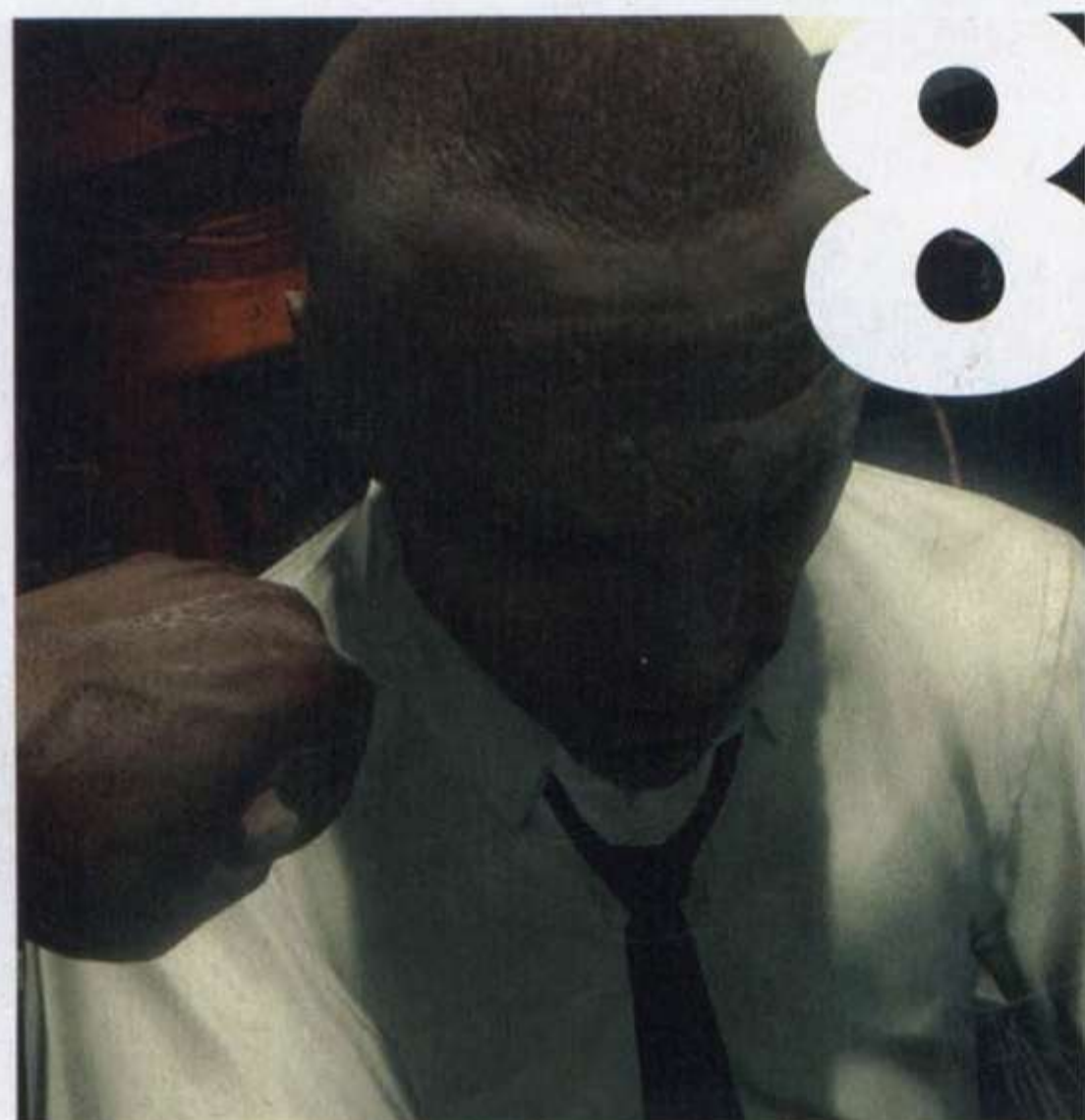
No final de *Black Ops*, uma mulher transmite uma sequência numérica via microfone, de Cuba. A transmissão ocorreu no dia 22 de novembro de 1963, no mesmo dia em que o 35º presidente dos Estados Unidos, John F. Kennedy, foi assassinado. Ainda é exibido um vídeo da chegada do presidente à cidade de Dallas, no Texas, onde é recebido por várias pessoas, entre as quais se vê Alex Mason. Após a missão no Cosmódromo de Baikonur, Cazaquistão, Alex retornou aos EUA e ficou “desaparecido” por algum tempo, sem saber que sofreu uma lavagem cerebral. Isso faz dele suspeito pelo assassinato.

Outro indício rola no confronto final entre Alex e Nikita, quando o agente americano acusa o inimigo de “tentar fazê-lo matar o presidente”, e Nikita responde com grande tom de ironia: “tentar?”.



CANÔNICO

Os jogos de *Call of Duty* têm certa ligação, embora não sejam todos sequências. Em *Black Ops*, na missão U.S.D.D., os quadros na parede correspondem às missões de *World at War*. A missão Project Nova, lembrada por Reznov, é anterior à missão Downfall, de *WatW*. Viktor perdeu o dedo indicador em *World at War* e continuou sem ele em *Black Ops*.



Redenção

Foi assim que Alex terminou preso a uma cadeira dentro de uma sala de interrogatório, forçado a lembrar do que realmente aconteceu com ele após a operação em Cuba. Ele é o único que sabe de onde Nikita pode transmitir o sinal numérico para ativar os infiltrados nos EUA e impedir que o gás Nova-6 seja lançado em seis cidades americanas nas próximas horas.

Frustrado com as tentativas que não dão resultados, Jason sai das sombras e manda Grigori parar o interrogatório. Cara a cara com Alex, Jason insiste em forçá-lo a lembrar e aceitar que Viktor Reznov morreu na fuga de Vorkuta e que o Viktor que ele diz que o ajudou nas missões era fruto de sua imaginação. Jason desamarra Alex que, mentalmente instável, o derruba com um soco **8** e foge, tentando se lembrar. Ele escuta uma voz feminina que fala uma senha numérica e, nesse instante, as falsas lembranças com Viktor se misturam com as lembranças reprimidas de quando ele estava no laboratório.

Jason alcança Alex e conta o que aconteceu com ele: após Cuba, ele foi submetido a uma experiência de lavagem cerebral, seguido de uma reprogramação para matar o presidente Kennedy, mas Viktor sabotou secretamente as sessões de programação de Alex, fazendo-o acreditar que eles eram uma só pessoa. Dessa forma, quando se tornaram amigos em Vorkuta, Viktor contou as suas histórias passadas frisando a traição de Nikita Dragovich, Lev Kravchenko e Friedrich Steiner, fazendo Alex sentir que precisava matá-los. A vingança de Viktor se tornou a vingança de Alex e usou plano de Nikita contra ele e também contra os seus comparsas.

O choque de informações fez Alex quebrar a programação em sua mente. Jason havia conseguido o código no laboratório de Friedrich e os tocou repetidamente durante o interrogatório, na esperança de que Alex lembrasse de detalhes que indicassem de onde Nikita fará a nova transmissão. Consciente da

situação, Alex escuta o código mais uma vez e puxa memórias reprimidas, entre as quais ele identifica um navio chamado Rusalka **9**, o mesmo que estava aportado em Cuba quando foi capturado. O navio está em águas internacionais e Jason lidera um ataque imediato ao local.

Helicópteros neutralizam o armamento antiaéreo do Rusalka. Após derrubar helicópteros inimigos, o grupo invade o interior do navio e descobre que ele é a entrada para uma estação subaquática. O navio é sabotado e vai a pique enquanto Jason e Alex mergulham até a estação para desativar o sinal de transmissão e destruir completamente a base.

Nikita aparece e tenta atirar em Alex, que consegue se esquivar e afoga o inimigo. A estação começa a explodir, dando a Jason e Alex alguns segundos para escapar e nadar até a superfície, onde Grigori os recebe junto com a frota da Marinha americana. Finalmente, os EUA estão a salvo. **DT**

Somente Para PlayStation®

KILLZONE® 3



Áudio e Legenda
em Português do
Brasil



www.killzone.com



VIVA A AÇÃO EM 3D

VIVA EM ESTADO PLAY

18

NÃO RECOMENDADO PARA
MENORES DE 18 ANOS
Tema: Shooter
Conteúdo: Assassinato



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. "PlayStation", "PS" e "PSP" são marcas registradas e "PS3", "PS2" e o logo da PlayStation Network são marcas da Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" e "make.believe" são marcas da Sony Corporation. Killzone é uma marca registrada de Sony Computer Entertainment Europe. Desenvolvido por Guerrilla. Todas as outras marcas comerciais são de propriedade de seus respectivos donos. Imagens são meramente ilustrativas. Alguns serviços da PlayStation Network podem não estar disponíveis para sua região.

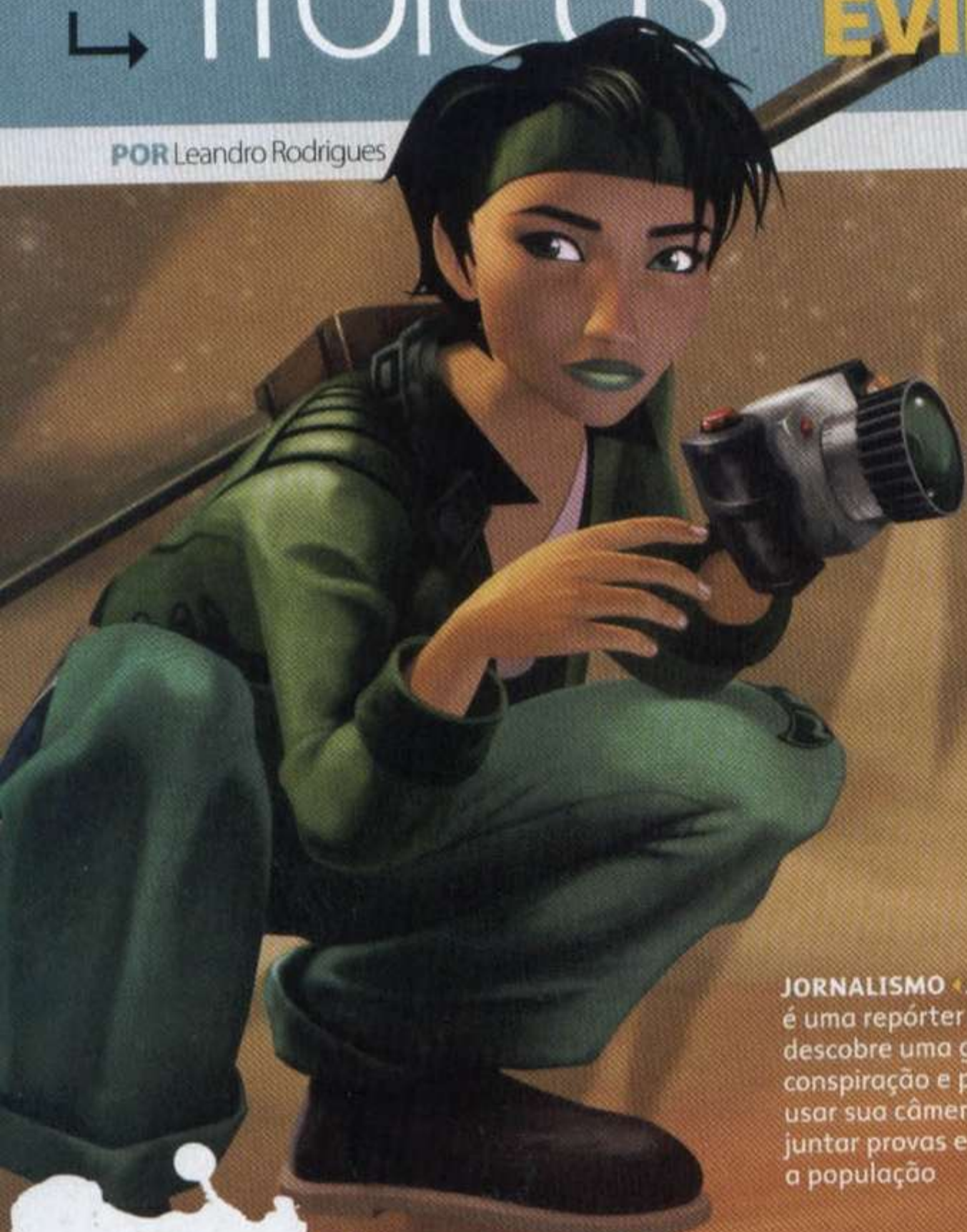
SONY
make.believe

D&T Troféus

BEYOND GOOD & EVIL HD

POR Leandro Rodrigues

A versão HD do **cultuado jogo da Ubisoft** não tem platina, mas **isso não é motivo** para você ignorar os outros troféus disponíveis...



JORNALISMO Jade é uma repórter que descobre uma grande conspiração e precisa usar sua câmera para juntar provas e alertar a população



Estatísticas

- 7 bronzes
- 4 pratas
- 1 ouro
- 0 platina
- 12 horas
- Nível "moleza para caçadores"



PlayStation 3 (download)

Gênero Ação/Aventura
Produtora Ubisoft Shanghai
Distribuidor Ubisoft
Legendas e Áudio Inglês
Compatível—
Online Não

HOVERCRAFT



No Hangar, empurre o gerador com a ajuda de Pey'je e entre no veículo. Este troféu faz parte da história.

GAMBLE KING 1



D&TVÍDEO



No bar Akuda, há um minigame com cascas de coco no segundo andar. Você só precisa

descobrir onde está a bolinha. Desvende o mistério três vezes – não é necessário fazer isso consecutivamente – para liberar o troféu. O tutorial não conta.

GAMBLE KING 2



D&TVÍDEO



Também no bar Akuda. Vença três vezes o minigame parecido com hóquei

de ar. O objetivo é colocar as peças, ao mesmo tempo, no campo do adversário. O segredo é ser rápido. Não perca tempo mirando: mantenha o direcional apontado para um determinado ponto e atire rapidamente.

KICKING ***



Elimine dez guardas da fábrica. O golpe final precisa ser um chute. Primeiro, acerte um disco no tanque verde e, depois, corra para chutá-los.

RACING CHAMPION



Conquiste a primeira posição nas quatro corridas que acontecem no jogo.

BOUNTY HUNTER



Capture os quatro saqueadores que estão

na cidade. A perseguição parece uma corrida e você precisa ficar atento às armadilhas com lasers que eles soltam no trajeto. O terceiro e o quarto saqueadores só podem ser alcançados depois de adquirir o Jump Kit.

BIG HEART



Faça com que Jade fique com dez corações até o final do jogo. Ela começa a partida com dois corações e aumenta esse número conforme adquire os PA-15, objetos que parecem um minicomputador verde. Também é possível comprar esses itens em lojas das cidades.

WILDLIFE PHOTOGRAPHER



Jade tem a missão de fotografar 48 das



Platinadores

Quanto tempo Jade leva para completar a aventura? Com a ajuda desses caras, bem menos do que estamos acostumados...

Khody.....1 dia
Halfyon.....1 dia
nlogan.....2 dias

Rafiltss.....3 dias
Dropeti.....4 dias
Fonte: www.myps3t.com.br

56 criaturas existentes no jogo. Ou seja, precisa completar seis rolos de filme. A seguir, confira a localização das criaturas:

ADALIA OCTOPUNCTATA



LOCAL Lighthouse
Assim que você recebe a câmera.

HOMO SAPIENS



LOCAL Lighthouse
Sentado em frente à lareira.

CANIS CANIS



LOCAL Lighthouse
No andar superior, na parede.

CAPRA SAPIENS



LOCAL Lighthouse
No andar superior, no quarto.

PRIODONTES CAMPESTRIS



LOCAL Lighthouse

O bicho que parece um gato laranja, do lado de fora da torre.

LAURUS ALBUS



LOCAL Lighthouse
As aves que sobrevoam o local.

DIPNEUSTES TRILINEATUS



LOCAL Hangar
Os peixes no mesmo lugar onde você empurra o gerador com Pey'j.

RHINOCERUS SAPIENS



LOCAL Mammago Garage
Um dos rinocerontes da oficina.

SUS SAPIENS



LOCAL Qualquer lugar
Basta tirar uma foto de Pey'j.

TERATOSAURUS IMPERATOR



LOCAL Mar do Hilys

O monstro marinho que você enfrenta diversas vezes no oceano.

RASCAX CAERULEUS



LOCAL Mar do Hilys
Os peixes saltitantes em frente à entrada do Main Canal.

ASTACUS ERECTUS



LOCAL Black Isle
Na entrada, siga reto, suba no duto e fotografe o bípede amarelo.

MUSCA SAPROPHAGIA



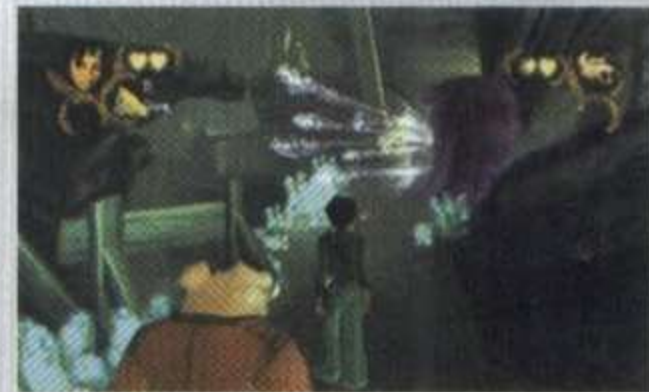
LOCAL Black Isle
A mosca na sala onde Pey'j demonstra o poder da bota dele.

LYCOPERDON FUGIFERUS



LOCAL Black Isle
Uma bola laranja que explode ao ser atingida. Pode ser encontrado em vários lugares da caverna.

ANEMONIA MUTABILIS



LOCAL Black Isle
Uma planta roxa que atrapalha a passagem.

CROCHAX VELOX



LOCAL Black Isle
O bicho laranja que gruda no rosto de Jade ao atacá-la.

CYANEA URTICA



LOCAL Black Isle
Após entrar no duto em cima do carrinho, fotografe os cogumelos transparentes.

PELAGIA PACHYDERMIS



LOCAL Black Isle
No mesmo lugar do anterior. Parecem cones amarelos.

ALICIA SPLENDENS



LOCAL Black Isle

No mesmo corredor da criatura anterior. Parecem tentáculos com flores nas pontas.

SPONGUS GLUANTEUS



LOCAL Black Isle

Depois que Pey'j cortar a grade, entre na sala que está a sua esquerda e tire uma foto do chão.

HELIX RUPESTRIS



LOCAL Black Isle

Na mesma sala do bicho anterior. É uma minhoca que se esconde dentro de uma concha.

LAMPYRIS CAMPESTRIS



LOCAL Black Isle

Sempre em lugares escuros. Parecem vagalumes.

AMOEBA POLYPODIA



LOCAL Black Isle

Depois de passar pelo buraco e liberar a rampa com os explosivos. Fica atrás das placas.

PLANARIA RUPESTRIS



LOCAL Black Isle

Depois de passar por cima da parede, acerte a luz e olhe para o teto.

PALINURUS RUPESTRIS



LOCAL Black Isle

Depois de cortar a terceira grade e pisar em alguns no chão.

NAUTILUS FLUOREUS



LOCAL Black Isle

Na sala da criatura anterior. É um tipo de caracol voador.

PTEROLIMAX GIGANTEA



LOCAL Black Isle

É o chefe do local. Tire uma foto enquanto ele está no buraco.

AQUILUS SAPIENS



LOCAL Pedestrian District

A ave que é uma das vendedoras da cidade.

TAURUS SAPIENS



LOCAL Akuda Bar

É o barman do local.

CARCHARODON SAPIENS



LOCAL Akuda Bar

Um dos clientes sentados à mesa.

FELIS SAPIENS



LOCAL Iris Secret Room

Sentada em frente à tela, depois da primeira reunião.

WALRUS SAPIENS



LOCAL Ming-Tzu's Shop

A morsa que é balconista da loja.

KOI KUMONRYU



LOCAL Ming-Tzu's Shop

O peixe dentro do aquário.

ARACHNIS VIRIDIS



LOCAL Alpha Sections Und. Quarters.

Atrás dos lasers iniciais.

BUFO ERECTUS



LOCAL Vorax Lair

Os sapos em frente à máquina usada para salvar o jogo.

LUTRA ERECTA



LOCAL Lighthouse

No andar mais alto do farol, andando em círculos no teto.

VORAX NOCTURNUS



LOCAL Factory

Na entrada, o monstro voador azul.

RATTUS GIGANTEUS



m e d o

s u s p e n s e

a d r e n a l i n a

F.E.A.R.

XBOX 360

XBOX LIVE

PS3

PlayStation 3

PlayStation Network

PC DVD ROM



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", "PSP" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. F.E.A.R. 3 and all related characters and elements are trademarks of Day 1 Studios and © Warner Bros. Entertainment Inc. WB GAMES LOGO, WB SHIELD™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s10). Disponibilidade do produto sujeita ao estoque de cada loja. Distribuído por Videolar S.A. sob licença de Warner Bros. Entertainment Nederland B.V. (WBEN).

LOCAL Factory
Na área dos lasers.

AEDES RAYMANIS



LOCAL Factory
No laboratório, no nariz da vaca.

CYCLOPEUS PALUSTRIS



LOCAL Factory
É o chefe que você enfrenta após encontrar Double H.

SARCOPHAGUS DOMZII



LOCAL Factory
A tropa que ataca você após consertar o elevador e subir.

RATTUS ALBUS



LOCAL Factory
Atrás das grades depois dos dutos.

BLABERA GREGARIA



LOCAL Factory
Depois de passar pelos guardas, coloque um Starko na máquina e prepare a câmera.

MEGAPTERA PURPUREA



LOCAL Mar de Hillys
Siga para perto de Black Isle e verifique as barreiras atrás da montanha. Espere a criatura pular.

MANTA CYANEA



LOCAL Mar de Hillys
No ponto da criatura anterior, olhe para o céu. É uma raia voadora.

MACROPEDIA OMNIVORA



LOCAL Alpha Sections/Mar de Hillys
A criatura está localizada na área Alpha Sections. Procure por ela do lado esquerdo dos portões do outro lado da cidade.

MANTA MAGNIFICENS



LOCAL Mar de Hillys
Perto da Slaughterhouse Race. É uma raia voadora.

MEGAPTERA BOREALIS



LOCAL Mar de Hillys
Perto da Slaughterhouse Race. É uma baleia gigante que pula.

ANGUILLA BIFIDA



LOCAL Área secreta da terceira corrida
Depois da perseguição, fotografe a enguia que está no mar.

TRILOBITES SALTANS



LOCAL Slaughterhouse
Logo que você passar pelas minas que atrapalham o seu veículo.

IGNIS IGNIFERA



LOCAL Slaughterhouse
Suba no portão e atire no botão localizado atrás das chamas.

TIMOREA SAPONIFERA



LOCAL Slaughterhouse
As bolhas na sala onde você usa o veículo que parece um metrô.

AMOEBA SALTANS



LOCAL Slaughterhouse.
Após usar o "metrô", peça para Double H apertar o botão e fotografe o bicho que pular.

AURELIA MAGNIFICENS



LOCAL Volcano's Treasure
Fotografe o animal que está preso na parede.

PAPILIO PILOSUS



LOCAL Black Isle
Uma lagarta que fica entrando e saindo do tubo.

MEGAPTERA ANAEROBIA



LOCAL No espaço
É a baleia que você encontra durante o trajeto.

DATA MANAGER

Encontre os 11 dos 14 MDisk durante o jogo inteiro. Confira a localização de cada um: ▶

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

GAME SAVE



Você já começa o jogo com ele.

MR. DE CASTELLAC



Na oficina do Pey'j (localizada depois do hangar, no farol). Fica em cima da bancada.

THE PEARL AND THE CUREENTS



Dentro do bar Akuda, na sala secreta da Iris. Após ouvir as instruções, colete-o na máquina.

FOR JADE



Pey'j entrega para você.

SURVEILLANCE CAMERA



Na Fábrica, procure na máquina que fica à esquerda do armário onde estão as botas do Pey'j.

HILLYAN ARMY DATABANK



Na Fábrica, procure na sala em frente ao local onde encontrou o disco anterior.

CHECK-UP DO BELUGA



Na secretária, procure na sala secreta de Pey'j.

ANIMAL SPECIES



Você ganha quando termina de fotografar todos os 56 animais.

IRIS 511



Na loja Ming-Tzu's, assim que você se associa a Iris, entre na sala que foi liberada.

IRIS 512



Na loja Ming-Tzu's, assim que você se associa a Iris, entre na sala que foi liberada.

IRIS 513



Na loja Ming-Tzu's, assim que você termina a missão na fábrica.

IRIS 514



Na loja Ming-Tzu's, assim que você termina a missão Slaughterhouse.

DISK GAME



Veja o box Seja um Hacker.

PEARL GAME



Assim que encontra as 88 pérolas.

MONEYBAGS

Colete 80 das 88 pérolas. Algumas são conquistadas eliminando inimigos; outras, ao realizar tarefas ou comprá-las.

1 DOMZ LIGHTHOUSE MONSTER



D&TVÍDEO

No começo, após eliminar o primeiro chefe do jogo.

2 DOMZ SEA SERPENT

No mar, após derrotar o monstro

marinho pela primeira vez no jogo.

3 LOOTER'S BOOTY



É liberada depois que você completa a Looter's Cavern 1.

4 SCIENCE CENTER: FILM OF ANIMALS 2

Complete dois rolos de filme com fotos de animais (total de 16 fotos).

5 VICTORY IN THE DISK GAME

Dentro do bar Akuda, vença Francis no jogo.

6 RUFU'S BOOTY



No bar Akuda, use o zoom da máquina para visualizar o código no papel que Rufus está segurando. Suba as escadas e use o código na segunda porta.

7 SCIENCE CENTER: FILM OF ANIMALS 3



Complete três rolos de filmes com fotos de animais (total de 24 fotos).

8 RACE 1 VICTORY

Vença a primeira corrida em Hillys.

9 RACE 2 VICTORY

Vença a segunda corrida em Hillys.



10 DOMZ PTEROLIMAX



Liberada após derrotar o chefe dentro de Black Isle.

11 SCIENCE CENTER: FILM OF ANIMALS 4



Complete quatro rolos de filme com fotos de animais (total de 32 fotos).

12 PEARL CROCHAX



Após derrotar o Crochax em Vorax Lair.

13 TAKEN BACK FROM THE ALPHA SECTIONS



Use o código que recebeu no bar Akuda para abrir a porta em frente à loja Ming-Tzu.

14 BOUGHT FROM NOURI



Compre-a na loja Nouri, na área Pedestrian District.

15 BOUGHT FROM MING-TZU

Compre-a na loja Ming-Tzu, na área Pedestrian District.

16 TAKEN BACK FROM THE ALPHA SECTIONS



Entre na porta ao lado da loja Ming-Tzu e passe pelos lasers que estão em cima das esteiras.

17 SCIENCE CENTER: FILM OF ANIMALS 5



Complete cinco rolos de filme com fotos de animais (total de 40 fotos).

18 LOTTER'S BOOTY 2

É liberada depois que você completa a Looter's Cavern 2.

19 TAKEN BACK FROM THE ALPHA SECTIONS



Na fábrica, procure na sala onde há uma vaca morta.

20 DOMZ ROBOT AT THE FACTORY



Na fábrica, após derrotar o robô com a ajuda de Double H.

21 DOMZ TORTURE MACHINE

Na fábrica, procure na sala onde você encontra o Double H.

22 REAPER



Na fábrica, após derrotar o chefe (você só a coleta na fuga).

23/27 HILLYANS DONATIONS (COLLECTED FROM IRIS)

Você recebe na sede da Iris ao terminar a missão na fábrica.

28 SCIENCE CENTER: FILM OF ANIMALS 6



Complete seis rolos de filme com fotos de animais (total de 48 fotos).

29/41 TAKEN BACK FROM THE ALPHA SECTIONS



Use a chave com o desenho de uma estrela na loja do Ming-Tzu e passe pela área Alpha Sections.

42/44 ALPHA SECTIONS HQ



Converse com Double H para que ele destrua as barreiras da porta na área Pedestrian District. Vá até o fim sem ser detectado.

Para conquistar o MDisk #13, é necessário cumprir uma missão externa, acessando uma seção do site oficial do jogo. Mas só tente fazer isso perto do final, após voltar da área Slaughterhouse: é necessário ter uma boa pontuação para entrar no sistema do site.

1 A primeira coisa que você precisa fazer é ir ao site oficial do jogo (beyond-good-and-evil.ubi.com), acessar a seção Dark Room e preencher o cadastro.

2 Assim que você termina, vai para uma página com um campo para digitar um código. Você o encontra abaixo do seu save no jogo.

3 Isso libera uma pequena página onde é necessário digitar uma senha. Cada vez que você acerta uma letra, ela surge na tela; se errar, uma sirene começa a apitar. Há várias combinações. Abaixo, listamos todas as combinações possíveis de acordo com a quantidade de letras que a senha possui.

4 Letras

• NEWS • PEYJ • JADE
• DOMZ • ZOOM

5 Letras

• MUSCA • HELIX • VORAX
• ANCEL • AKUDA • ALPHA

6 Letras

• RAYMAN • CAMERA
• GUERRE • SECRET
• HILLYS • PREUVE

7 Letras

• DOUBLEH • SECTION
• AQUILUS • PAPILIO
• ANIMAUX • UBISOFT
• TIMOREA • DEFENSE
• CROCHAX

8 Letras

• ANGUILLA • ANEMONIA
• NAUTILUS • LENTILLE
• DARKROOM • REPORTER

9 Letras

• CREATURES • REBELLION
• CYCLOPEUS

11 Letras

• INFORMATION

12 Letras

• CONSPIRATION
• GOUVERNEMENT
• PHOTOGRAPHIE

4 Ao acertar a senha, um código com quatro letras é liberado. Volte ao jogo, siga para o bar Akuda e digite esse código na máquina ao lado do jogo do disco.

Outra sequência

No guia, listamos a localização das criaturas que precisam ser fotografadas na ordem em que

elas aparecem na história. Mas isso não significa que você é obrigado a fotografá-los nessa sequência.

Mesmo porque, algumas espécies podem ser encontradas em mais de uma área ao longo da aventura.

45 VICTORY IN THE DISK GAME



No bar Akuda, vença o segundo jogo contra Francis.

46 BOUGHT FROM NOURI



Compre-a na loja Nouri, na área Pedestrian District.

47 BOUGHT FROM MING-TZU



Compre-a na loja Ming-Tzu, na área Pedestrian District.

48 TAKEN BACK FROM THE ALPHA SECTIONS



Em uma das salas da área Slaughterhouse.

49 LOOTER'S BOOTY 3



É liberada depois que você completa a Looter's Cavern 3.

50 DOMZ SEA SERPENT

Derrote mais uma vez o monstro marinho no mar de Hilys.

51 LOOTER'S BOOTY 4



É liberada depois que você completa a Looter's Cavern 4.

52 TAKEN BACK FROM THE ALPHA SECTIONS



Na área Slaughterhouse, entre na sala perto do bicho verde saltitante que você encontra no local.

53/63 HILLYANS DONATIONS (COLLECTED FROM IRIS)



Você recebe na sede da Iris após terminar a missão Slaughterhouse.

64 HILLYANS DONATIONS (COLLECTED FROM IRIS)

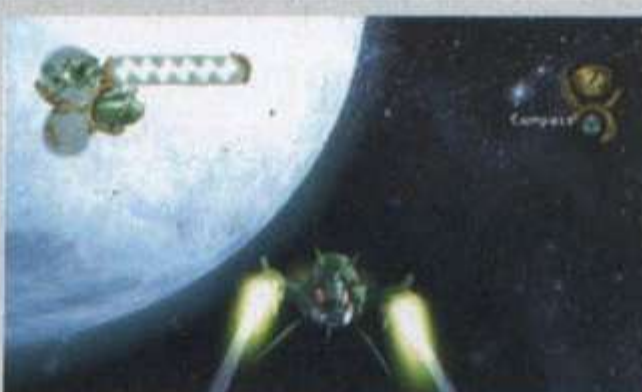
Você recebe na sede da Iris após terminar a missão Slaughterhouse.

65 TAKEN BACK FROM THE ALPHA SECTIONS



Após comprar o Jump Kit para o seu veículo, volte ao local das corridas e colete a pérola dentro da caixa atrás dos lasers.

66 BOUGHT FROM MING-TZU



Compre-a na loja Ming-Tzu, na área Pedestrian District.

67/69 TAKEN BACK FROM THE ALPHA SECTIONS



Use a chave para abrir a porta ao lado do bar Akuda. Basta passar pelos lasers sem ser detectado e coletar as pérolas no caminho.

70 TAKEN BACK FROM THE ALPHA SECTIONS



Fica em uma das salas da área Slaughterhouse.

71 RACE 3 VICTORY



Vença a terceira corrida em Hilys.

72 RACE 4 VICTORY



Vença a quarta corrida em Hilys.

73 DOMZ SEA SERPENT

Derrote o monstro marinho pela terceira vez no mar de Hilys.

74/88 VOLCANO CROCHAX



Elimine todos os Crochax no vulcão no topo da área Black Isle.

PROJECT APOLLO



Pilote a espaçonave até a Lua. Este troféu faz parte da história, mas você só deve comprar a atualização necessária para o veículo (Stellar Motor) e seguir viagem depois de conquistar todos os troféus anteriores. Se não fizer isso, terá que começar uma nova partida para obter os troféus que ficarem faltando.

BEYOND GOOD & EVIL



Termine o jogo e sinta a frustração de conquistar apenas um troféu de ouro. Afinal, uma produção deste porte, com tantos itens para coletar, sem dúvida merecia fechar com "chave de platina".

Aos platinadores
Gostou desta seção?
Mande um tuíte para a redação ^^
@dtplaystation



Ranking

Os melhores e mais viciados gamers do planeta

Para participar do Ranking D&T, onde estão os maiores caçadores de troféus do Brasil, entre em playplus.com.br e preencha o cadastro

daredevil96

587

1754

6281

119

PARA MELHORAR SEU RANKING

Veja como conseguir todos os troféus de Beyond Good & Evil HD na página 120 e melhore a sua pontuação

	NOME	LEVEL	PORCENTAGEM	BRONZE	PRATA	OURO	PLATINA	TOTAL
1	Daredevil96	35	30	6281	1754	587	119	8741
2	leon_melo	32	90	5634	1545	513	111	7803
3	dropeti	30	17	4772	1361	423	107	6663
4	renee_roots	27	21	3564	1149	402	89	5204
5	Doutrinadorbr	26	44	3700	1080	337	79	5196
6	RavenXBR	26	49	3384	1019	389	92	4884
7	Doidao66	25	28	3344	963	322	79	4708
8	DarkRaisen	25	61	2916	1029	387	86	4418
9	CesarSacramengo1	24	88	3132	951	330	77	4490
10	revolts_br	24	36	2998	936	315	75	4324
11	chris-claire-jil	24	40	2997	935	309	80	4321
12	facanacaveira_br	23	69	3088	924	293	51	4356
13	thrashsp	22	47	2943	832	255	43	4073
14	EDU110	22	92	2481	836	291	83	3691
15	coraxbio	22	36	2519	830	277	63	3689
16	fluminense20	22	41	2510	810	279	68	3667
17	gpbmirabeau	21	44	2824	756	231	32	3843
18	Daniel1982RJ	21	1	2816	729	194	36	3775
19	Imf483g	21	84	2245	750	281	74	3350
20	god_br83	21	24	2603	691	219	58	3571
21	Chikatilo_Killer	21	30	2310	740	253	60	3363
22	patedecarne	21	58	2206	692	293	69	3260
23	Cantuário	21	7	2158	710	260	64	3192
24	rfvayanos	20	72	2195	701	262	46	3204
25	aragorn_sp	20	24	2286	674	225	40	3225
26	wagnerlima	19	86	2472	621	198	30	3321
27	SAMGAMES	19	72	2514	623	166	36	3339
28	Jr_e_Mi	20	2	2053	646	240	47	2986
29	Black_Thor	19	33	2222	609	174	41	3046
30	tuka_rossi	19	39	2074	583	199	48	2904
31	lBarbArOl	19	33	2012	593	199	49	2853
32	andrehz	19	15	1839	624	201	49	2713
33	Romuloo1	19	16	1686	625	223	51	2585
34	WALCOW	18	57	2065	544	167	35	2811
35	Rcainformatica	18	44	2011	560	165	32	2768
36	pitboystm	18	52	1980	527	166	43	2716
37	FlavioGALVAO	18	22	1867	551	152	42	2612
38	ricky174	18	59	1632	566	219	42	2459
39	ViBraTTo	18	3	1912	518	169	27	2626
40	Gugol	18	6	1955	501	150	37	2643
41	LutzPS	18	14	1728	579	163	40	2510
42	leanflu	18	31	1792	513	179	45	2529
43	RanzaLee	18	16	1823	523	168	40	2554
44	sinistru	18	26	1572	532	201	47	2352
45	GLADIADORBR	17	78	1667	534	188	24	2413

D&T
Playshop

**PARA ANUNCIAR
ENTRE EM CONTATO
COM A PUBLICIDADE**

(11) 3038-5093

publicidade@europenet.com.br

**Compre sem sair de casa,
com toda a comodidade e
segurança!**

**Visite e conheça a
Bebeto Games On-line**



www.bebetogames.com.br



Feira dos Importados, Conjunto D, Box 231/232 - Brasília-DF

Tel.: (061) 3037-4805

Inauguração

V12 Games

Shopping Santa Úrsula

**Venha conhecer
um novo conceito em
LOJA DE GAME
na cidade de
Ribeirão Preto!**

Para mais informações atendimento@v12games.com

V12 Games

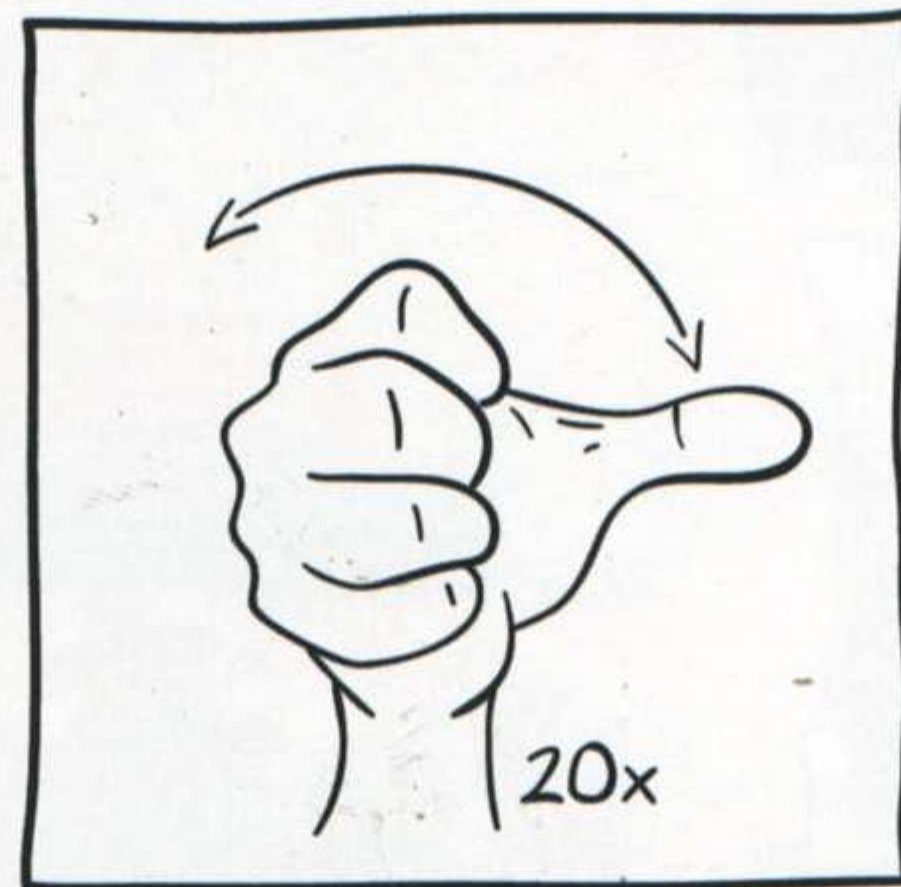
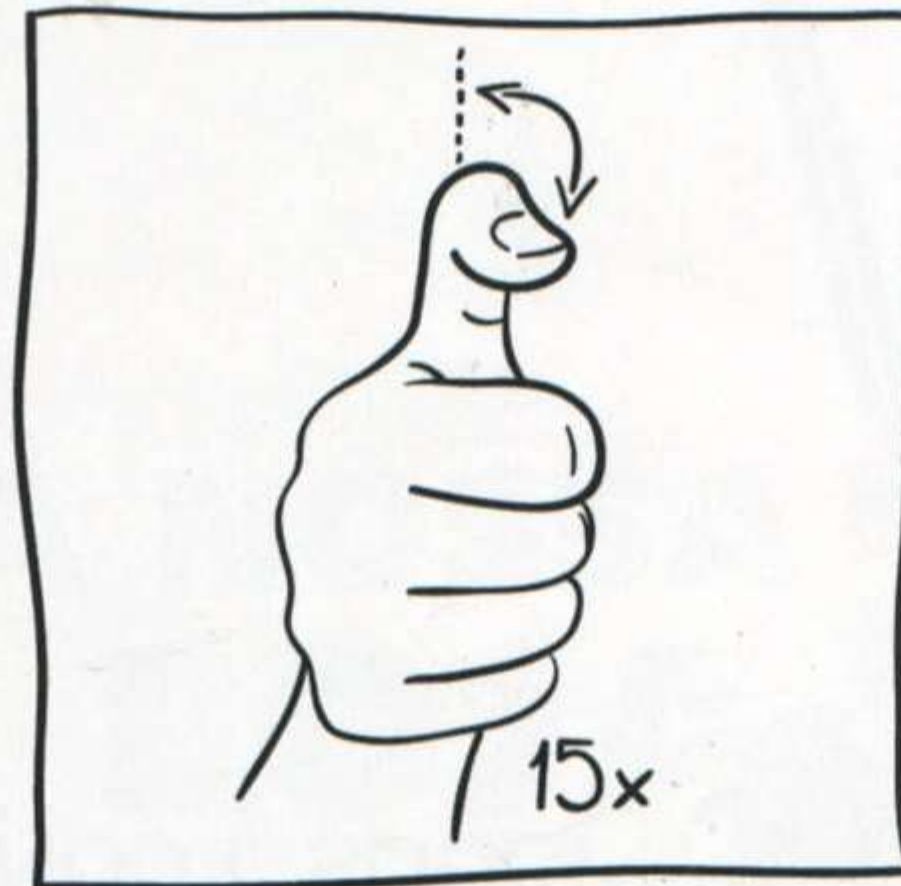
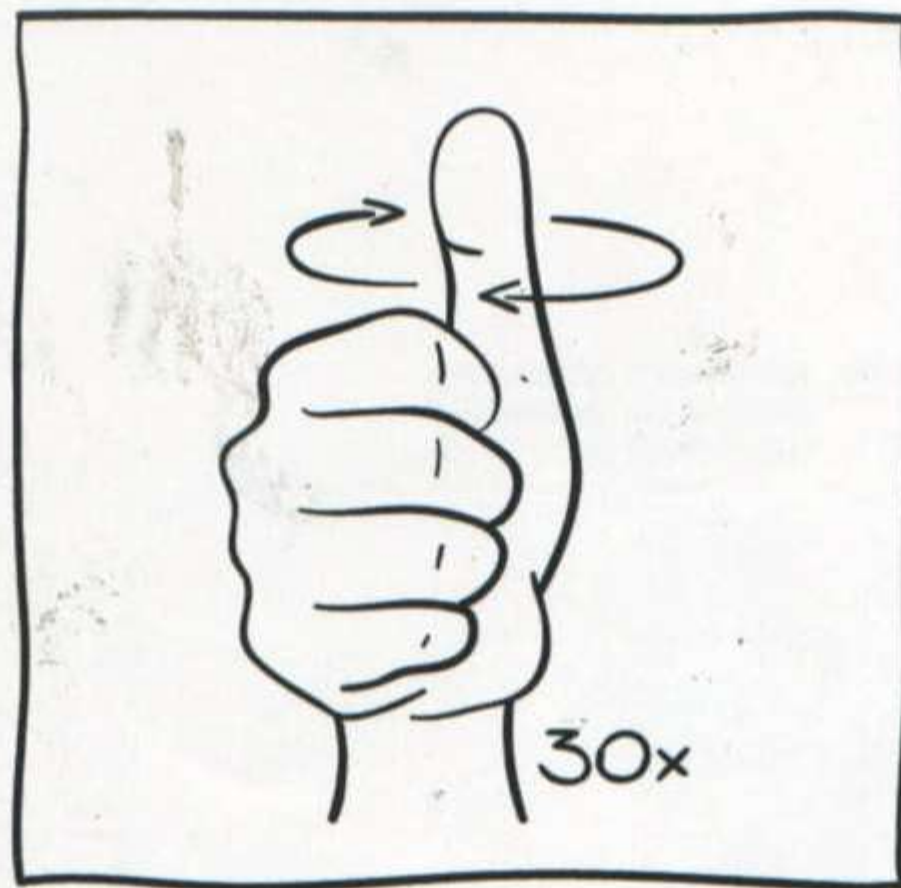
SuperShopping Osasco
(11) 3699-9999

Shopping Jardim Sul
(11) 3742-7958

Raposo Shopping
(11) 3733-5530

(11) 4701-9527
franquias@v12games.com
www.v12games.com

ASSOCIADO
ABF
ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE FRANCHISING



COMECE O AQUECIMENTO.

FIFA 12

LANÇAMENTO - SETEMBRO 2011



twitter.com/wbgamesbr
facebook.com/wbgamesbr

