Nº 153 • Ano 13 • Brasil R$ 8,00
Europa € 2,50 • Setembro 2011

# Detonado

ISSN 1516-6260

EDITORA EUROPA

**GUIA DE TROFÉUS**

- *Red Faction: Armageddon*
- *Catherine*
- *LIMBO*

# CALL OF DUTY® MW3

**COBERTURA GAMESCOM 2011**

**FOMOS À ALEMANHA TESTAR ESTE FANTÁSTICO JOGO DE TIRO E DESCOBRIR, EM PRIMEIRA MÃO, AS NOVIDADES DO MODO COOP E MULTIPLAYER ONLINE**

**TESTAMOS TAMBÉM: PES 2012 • FIFA 12**

**SOUL CALIBUR V • DMC DEVIL MAY CRY**

# PlayStation

DICAS & TRUQUES PARA

# 4 DETONADOS



**CATHERINE**
*Enigmas, finais secretos, respostas para o celular e confessionário*

**CALL OF DUTY: BLACK OPS**
*Vença os zumbis nos três pacotes de expansão*

**CAPTAIN AMERICA**
*Localização dos ovos especiais e guia para platinar ultrarrápido*

**MORTAL KOMBAT**
*Finalizações e combos para Rain, Scarlet, Kenshi e Freddy Krueger*

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.





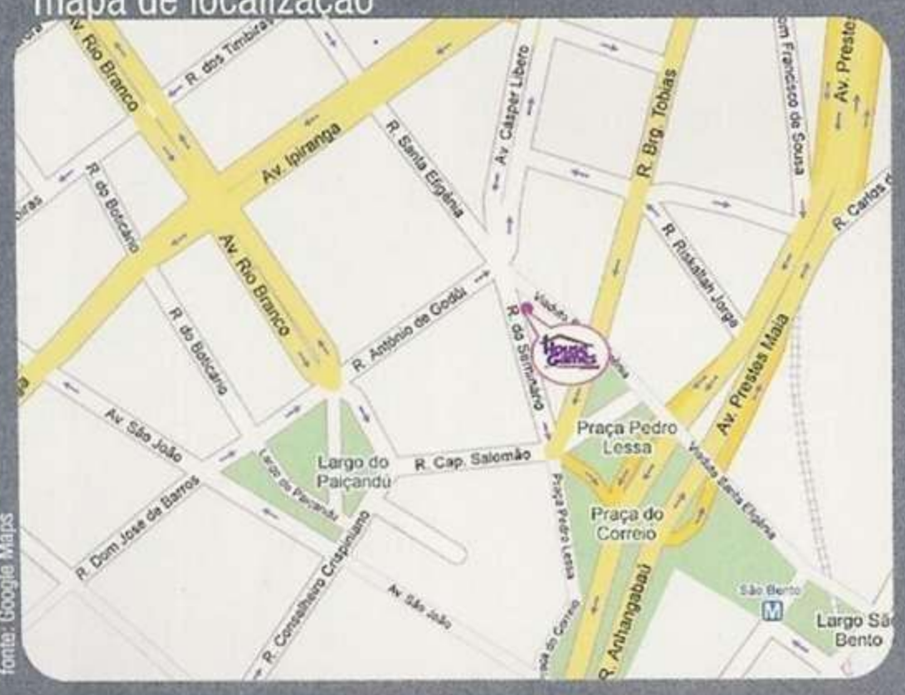





# Aproveite suas férias e

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

## mapa de localização




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 VISA MasterCard American Express Diners Club International Hipercard

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 televendas: **(11) 3311-1260**

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

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

House Games® online

www.NaçãoDesign.com.br

# Todo mundo tenta mas a ino
## Lançamentos ex

Lojas parceiras:

ANGELONI · leitura · eletrosom · 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 · Ricardo Eletro · CRomentz · Lebes · BECKER · SOLAR · ZEMA · IN · Kalunga · CASA&VIDEO

# ação chega primeiro na Neo.
# clusivos em 2011.

100% BRASILEIRA





**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: feevale · Afiliada: abrja · Apoiamos: Crack nem pensar · Campanha imposto justo · jogojusto

Neo

Divertindo com inovação.

©PVISION

EDITORA EUROPA

Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Tânia Roriz
Vivi Carrara

Dicas e Truques para
PlayStation

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

**Redator-chefe:** Humberto Martinez
**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: Douglas Vieira,** Nelson Alves Jr., Pablo Raphael, Rodrigo Guerra e Théo Azevedo

**PUBLICIDADE**
**Diretor de Publicidade**
Mauricio Dias (11) 3038-5093
**São Paulo**
publicidade@europanet.com.br
**Coordenador:** Alessandro Donadio
**Equipe de Publicidade:** Angela Taddeo, Adriana Gomes, Elisangela Xavier, Ligia Caetano, Renato Peron, Rodrigo Sacomani e Rose Alves
**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.europanet.com.br
Cássio Narciso (Coordenador); 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**
Liliam Lemos (Coordenação Logística), Henrique Guerche, Marcio Policeno, Carlos Mellacci, Evaldo Nascimento e Fabiano Veiga

**ATENDIMENTO A LIVRARIAS E VENDAS DIRETAS**
vendasdiretas@europanet.com.br
**Gerente:** Flávia Pinheiros
**Assistente de vendas:** Michele Pereira
Promotor de vendas: Leonardo Cruz

**ASSINATURAS E ATENDIMENTO AO LEITOR**
**Gerente:** Fabiana Lopes (fabiana@europanet.com.br)
**Coordenadora:** Tamar Biffi
**Atendentes:** Carla Dias, Josiane Montanari, Paula Hanne, Vanessa Araújo, Raquel Fratari, Glaucia Clein, Debora Miranda e Fatima Rossi

Rua MMDC, 121 – São Paulo, SP CEP 05510-900
**Telefone São Paulo:** (11) 3038-5050
**Telefone outros Estados:** 0800-8888-508 (ligação gratuita)
**Pela Internet:** www.europanet.com.br
**E-mail:** atendimento@europanet.com.br

**ADMINISTRAÇÃO**
Renata Naomi, Paula Orlandini 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 Chignalia Distribuidora S.A.

**Impressão:** Prol Editora Gráfica

**IVC - Instituto Verificador de Circulação**

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

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




# Subindo o nível

Nenhuma revista de videogames é tão dedicada a arte de detonar jogos quanto a **D&T**. Com o PlayStation 3 e os seus cobiçados troféus, a revista ficou ainda mais poderosa e dedicada à caça de dicas e segredos que facilitem a vida dos platinadores. Isso instigou os jogadores a, além de aumentarem suas coleções de troféus, lutarem por um lugar de destaque no *Ranking D&T*, vitrine dos maiores entre os melhores.

Agora chegou a hora de dar um novo passo para tornar essa disputa cada vez mais instigante e irresistível. A **D&T**, o canal impresso de maior circulação do mercado de games, criou uma parceria com a comunidade *MyPS3t*, o maior ranking online de caçadores de troféus da América Latina, para gerar a LNT (Liga Nacional dos Troféus). O objetivo da LNT é agregar as maiores comunidades de jogadores do Brasil em uma única disputa, em que as grandes proezas e conquistas serão exibidas com honra na **D&T** e no *MyPS3t*. Nesta edição, por exemplo, os detonados e guias de troféus revelam quem foram os caçadores pioneiros e velocistas de cada jogo; os primeiros e os mais rápidos a platinar os respectivos games. Além disso, há rankings de platinadores para cada jogo de destaque da edição, rankings estaduais, as garotas platinadoras e outras vitrines da fama que exaltam a determinação daqueles que fazem de sua diversão uma disputa emocionante. E mais novidades virão com a LNT, não deixe de se afiliar no site da **D&T** (www.playplus.com.br) e do *MyPS3t* (www.myps3t.com.br).

Por falar em novidades... Na próxima edição, #154, vamos revelar uma mudança GIGANTE, que vai mudar para sempre a história da **D&T**. Você vai ficar de queixo caído. ^^

**Humberto Martinez**
Redator-chefe

## LNT (LIGA NACIONAL DE TROFÉUS)

Os troféus do PS3 foram criados para dar um incentivo extra aos jogadores que buscam esgotar todos os desafios de um jogo. A Liga Nacional de Troféus é a reunião dos mais empenhados desses jogadores, que querem dividir suas conquistas com outros caçadores.

Se você curte platinar os seus jogos favoritos, caça troféus sem usar trapaças desleais (bugs do sistema ou conta compartilhada entre diversos jogadores), você tem o perfil da LNT.

A principal missão da liga é aumentar a sua diversão de forma saudável, esportiva e com formas de reconhecimento para os variados estilos dos jogadores.

## MYPS3T

Na comunidade MyPS3t, você encontra rankings de todos os tipos de jogadores e ainda pode descobrir quem mais está jogando o mesmo game que você, quais são os caçadores mais perto da sua casa e outros serviços bacanas para quem curte platinar.

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

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

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

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

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

Agora também para iPad, iPhone e iTouch — App Store — iTunes — Em "Buscar" digite o nome da revista

# NOVO REXONA MEN SUPERHERO

Unilever






PROTEÇÃO EXTREMA

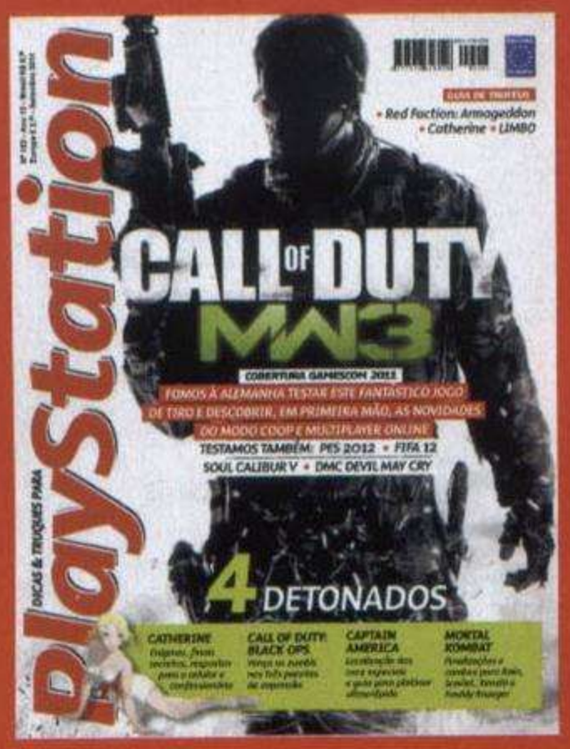
MARVEL STUDIOS

CAPITÃO AMÉRICA
O PRIMEIRO VINGADOR

SOMENTE NOS CINEMAS*

MARVEL®
WWW.MARVEL.COM

Capitão América: o Primeiro Vingador, o filme. © 2011 MVL Film Finance LLC. Marvel, Capitão América, todos os nomes dos personagens e seus traços característicos: TM & © e 2011 Marvel Entertainment, LLC e suas subsidiárias. Super Hero é uma marca registrada de propriedade conjunta. Todos os direitos reservados.
*Verificar disponibilidade do filme de acordo com a programação de cada exibidora.
www.marvel.com




# D&T 153

## Setembro de 2011

Uma nova geração para os caçadores de troféus

### 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 autofoco 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.


16

**CAPA**
**Gamescom 2011**

Fomos à Alemanha testar o incrível *Modern Warfare 3* e os jogos mais promissores para o final de 2011

30

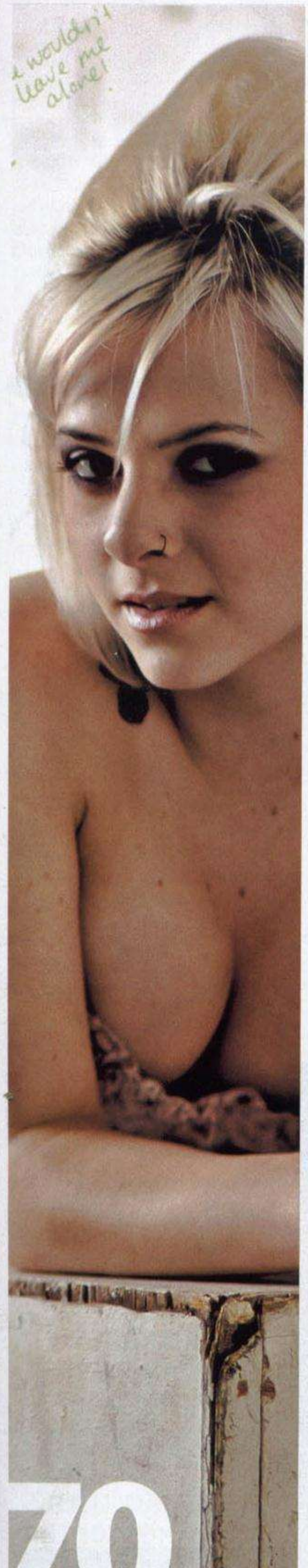
**ESPECIAL**
**Faça sua aposta**

Grandes franquias disputam à tapa o gosto dos jogadores. Quem vai ganhar a guerra dos super-lançamentos?

38

**DETONADO**
**Catherine**

Tudo que você pode precisar para detonar o game mais sexy e difícil do momento




## ESTA EDIÇÃO TEM

**177 TROFÉUS**

- ★Red Faction Armageddon (49 troféus)
- ★Limbo (13 troféus)
- ★Catherine (50 troféus)
- ★Captain America (51)
- ★CoD: Black Ops (14)





## ÍNDICE GERAL

### SEÇÕES


- Fala, Galera. ..... 10
- Ranking D&T ..... 128
- Spoiler (Assassin's Creed: Brotherhood) ..... 106
- Troféus ..... 112


### DETONADOS E TROFÉUS


- Catherine (detonado) ..... 38
- Call of Duty: Black Ops (DLCs) .... 58
- Captain America: Super Soldier .. 72
- Mortal Kombat (DLCs) ..... 84
- Red Faction Armageddon ..... 112
- Limbo ..... 118
- Catherine (troféus) ..... 120


### ANÁLISES


- Red Faction Armageddon ..... 88
- Call of Juarez: The Cartel ..... 90
- Limbo ..... 92
- Street Fighter III 3rd Strike Online Edition ..... 94
- Dungeon Siege III ..... 96
- Magic the Gattering ..... 98
- Castlevania: Lords of Shadow Reverie e Ressurrection ..... 100
- Dragon Age II: Legacy ..... 102


## 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



**70**

**GAROTA PLAY**
**Dani Buarque**

Ficou apaixonado por Catherine? Então conheça a Garota Play e apaixone-se mais uma vez



**84**

**DETONADO**
**Mortal Kombat**

Aprenda tudo que é preciso para detonador com Freddy Krueger e os novos lutadores dos DLCs de *Mortal Kombat*



**106**

**SPOILER**
**AC: Brotherhood**

Revelamos os mistérios de *Brotherhood* para prepará-lo para a chegada de *Revelations*

# Fala, galera

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

## FALTA MUITO AINDA

Brasileiro ainda não tem PlayStation 3. Ao menos bom com todos os recursos que esse sensacional aparelho pode nos oferecer. Nenhum dos serviços extras funciona. Não é possível alugar filmes e séries, nem baixar músicas, coisas que os americanos fazem com um simples aperto de botão. Até quando será assim? Por que não temos acesso aos mesmos recursos disponíveis para os gringos?
**Luciana Souza Borges (Fernandópolis/SP)**

*Todos os seus argumentos são válidos, Luciana. Mas já tentou olhar a situação por outra perspectiva? Há pouco tempo, não tínhamos consoles da Sony oficialmente no Brasil. Comprar um console, um jogo ou até acessar a PlayStation Store exigia um certo malabarismo por parte dos brasileiros. Agora, já temos tudo isso oficialmente. Sim, alguns recursos ainda não estão disponíveis no Brasil, mas depois do primeiro passo, a coisa parece ter engrenado. Prova disso é o Netflix – sistema que permite assistir a filmes e séries via internet, direto pelo PS3 –, que em breve estará funcionando no Brasil. Depois que isso acontecer, outras empresas certamente passarão a olhar para nós com outros olhos.*




**EM BREVE** No site oficial do Netflix, já é possível conferir informações sobre o serviço em português

## MUDANÇA DE NOME

Em 2009, criei um usuário na PlayStation Network. Na época, a rede não existia no Brasil e adotei um nome com o sufixo BR. Na rede da Microsoft, a Xbox Live, há uma opção de pagar um valor e mudar o nome do meu usuário. Como faço para conseguir isso na PSN? Não me importo em pagar, apenas quero trocar o nome sem ter de criar outra conta e começar tudo do zero.
**Euclides Vasconcelos Pinto (Cabreúva/SP)**

*Ao que tudo indica, você terá de continuar com o seu usuário antigo, já que não existe uma maneira de trocar o nome do*

## A bucha do mês

### ESPERTINHO

Peguei o save do *GTA IV* do meu primo, coloquei no meu PlayStation 3 e nenhum troféu apareceu. Fiz tudo o que vocês indicaram no detonado do jogo, mas não conquistei nada. Será que o save do meu primo está com problemas?
**Nelson Freitas Soares (São Paulo/SP)**

*Não há nada de errado com o save do seu primo, muito menos com o seu aparelho. O acontece é que o GTA IV, assim como vários outros jogos, possui um mecanismo de segurança para evitar que os jogadores tentem faturar troféus dessa maneira. Apesar de poder continuar jogando do ponto em que o seu primo parou, no seu usuário todas as conquistas de troféus ficam desabilitadas. O mesmo vale se você tentar usar algum código de trapaça. O único jeito de ampliar a sua coleção de troféus é usando um save próprio e evitando trapaças.*



NA MIGUELAGEM? *Troféu é só para quem pode, então não adianta copiar o save de um amigo que já pegou todos. Tem que ser na raça!*

Assim como GTA IV, inúmeros jogos possuem um mecanismo de segurança para evitar que os jogadores **tentem ganhar troféus copiando saves dos outros.** Isso também vale para códigos de trapaça

## O QUE MAIS CHEGOU NA CAIXA DE ENTRADA FOI...

**99%** Mensagens de leitores doidos para jogar o novo game do Batman



**01%** Mensagens de leitores que não ligam para o Homem-Morcego



**Mande seu e-mail:**
playstation@europanet.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 e-mail "me gusta" do mês foi...**
"Chorei litros com a imagem do mês da edição passada. Acho que vou comprar ***Red Faction: Armageddon*** **só por causa daquele unicórnio maldito"**
**Anônimo**, via e-mail



**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.

*usuário. A Sony não oferece essa opção e, até o momento, não há nenhuma informação de que esse recurso será implementado.*

### RECURSO 3D

**Apesar de gostar muito de videogame, tenho a impressão de que esse hobby está ficando cada vez mais perigoso e caro. Frequentemente, leio relatos de pessoas reclamando de dores de cabeça e tonturas por jogar ou assistir a algo que oferece suporte à tecnologia 3D. Mesmo assim, o número de jogos com esse recurso tem crescido muito ultimamente. Será que em breve serei obrigado a investir em uma televisão 3D e, o pior, em um bom estoque de aspirinas?**
**José Carlos (Petrópolis/RJ)**

↳ *Calma, José, a situação não é tão assustadoras assim. De fato, grande parte dos jogos novos oferece suporte à tecnologia 3D, mas isso está longe de ser um problema. É claro que para aproveitar essa função de forma segura são necessários alguns cuidados, como fazer pausas de tempos em tempos para descansar. Mas é válido lembrar que em 99% dos casos, esse é um recurso opcional. E isso deve permanecer assim por um bom tempo ainda. A tecnologia 3D é muito nova e, apesar de estar em alta, o número de pessoas que podem usufruí-la ainda é bem pequeno.*



**LINDO, MESMO EM 2D** ▸ **Uncharted 3 terá suporte a 3D, mas não é por isso que vamos deixar de jogá-lo em 2D**

**www.facebook.com/dtplaystation**

**Posts de de 19/08 até 20/08**

**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 da onda de jogos lançados com legendas e dublagens em português do Brasil? Isso é um fator que você leva em consideração na hora de comprar um jogo?**



**Fabio Rego**
A questão vai muito além de apenas facilitar a vida do gamer brasileiro. É um sinal claro de que o Brasil foi incluído no hall dos países com potencial econômico neste setor, pois nenhuma produtora investiria tempo e dinheiro para dublar/legendar seus jogos se não houvesse retorno financeiro.
18/07 • 08:59



**Thiago Sarges**
Faço questão de comprar jogos em português. Antes, era impossível (para quem não sabia inglês) entender a trama de um jogo. Agora está tudo mais fácil. Só tem um pequeno problema: o bolso!
18/08 • 09:32



**Leo Marques**
Sem dúvida, facilita bastante, mas as traduções nem sempre são boas. Então, o que foi incluído para ajudar o jogador, às vezes, acaba prejudicando.
18/08 • 10:30



**Luciano Borgess**
Acho ótimo, mas ainda sonho com o dia em que isso não vai ser mais notícia, mas sim uma regra. Hoje prefiro pagar mais caro, mas compro todos os jogos que têm legendas ou dublagem em português, só para prestigiar e torcer para que o meu sonho se torne realidade.
18/08 • 12:31



**Bernardo Valaski**
Eu não levo isso em conta na hora de comprar um jogo, mas é mais um fator que faz os jogadores brasileiros se interessarem, além de ajudar aqueles que não sabem muito bem o inglês na hora de entender o enredo ou algum aspecto da jogabilidade. De qualquer forma, é uma adição bem-vinda em qualquer lançamento.
19/08 • 14:04



**Expedito Paz**
Acho extremamente louvável a iniciativa, desde que as distribuidoras mantenham o áudio original para quem quiser jogar em inglês. O ideal mesmo seria ter áudio e legenda em português e inglês em todos os jogos.
20/08 • 15:30

**VOCÊ ACHA IMPORTANTE QUE AS PRODUTORAS ACRESCENTEM MODOS DE JOGO PARA O MOVE NOS GRANDES LANÇAMENTOS?**

O Move nasceu morto. Eu já estava cansada de jogar Nintendo Wii quando a Sony "inventou" esse aparelho...
**@niniaa_matla**

Toda novidade é bem-vinda. O problema é o preço do Move aqui no Brasil. Perdi até a vontade de jogar.
**@Zico_noias**

**Comprei o Move e adoraria ver mais jogos com suporte a ele, mas nada forçado. Não consigo imaginar jogos como *inFamous 2* com o acessório.**
**@lucasbrazi**

Jogar *GTA V* ou *God of War IV* com o Move seria sensacional, mas não tenho ideia de como isso poderia funcionar.
**@tetra_oks**

PlayStation Move e 3D são coisas que não usarei tão cedo. Sou brasileiro e não tenho dinheiro nunca.
**@cassendaa_187**

Dualshock 3 sempre. Se ficar inventando recursos, acaba estragando o que funcionava.
**@Gaa_carvalhoo**

Modos extras são bem-vindos, mas usar no jogo todo não dá.
**@joashotkam**

Quero grandes lançamentos, não importa se eles tenham suporte para o PlayStation Move ou não.
**@luan1999santo**

VENDA E ASSISTÊNCIA
TÉCNICA DE GAMES

# MANIAC'S GAMES

3 CONSERTOS
RED LIGHTS
BIPS

PS3 - XBOX 360 - WII

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

JA CHEGOU



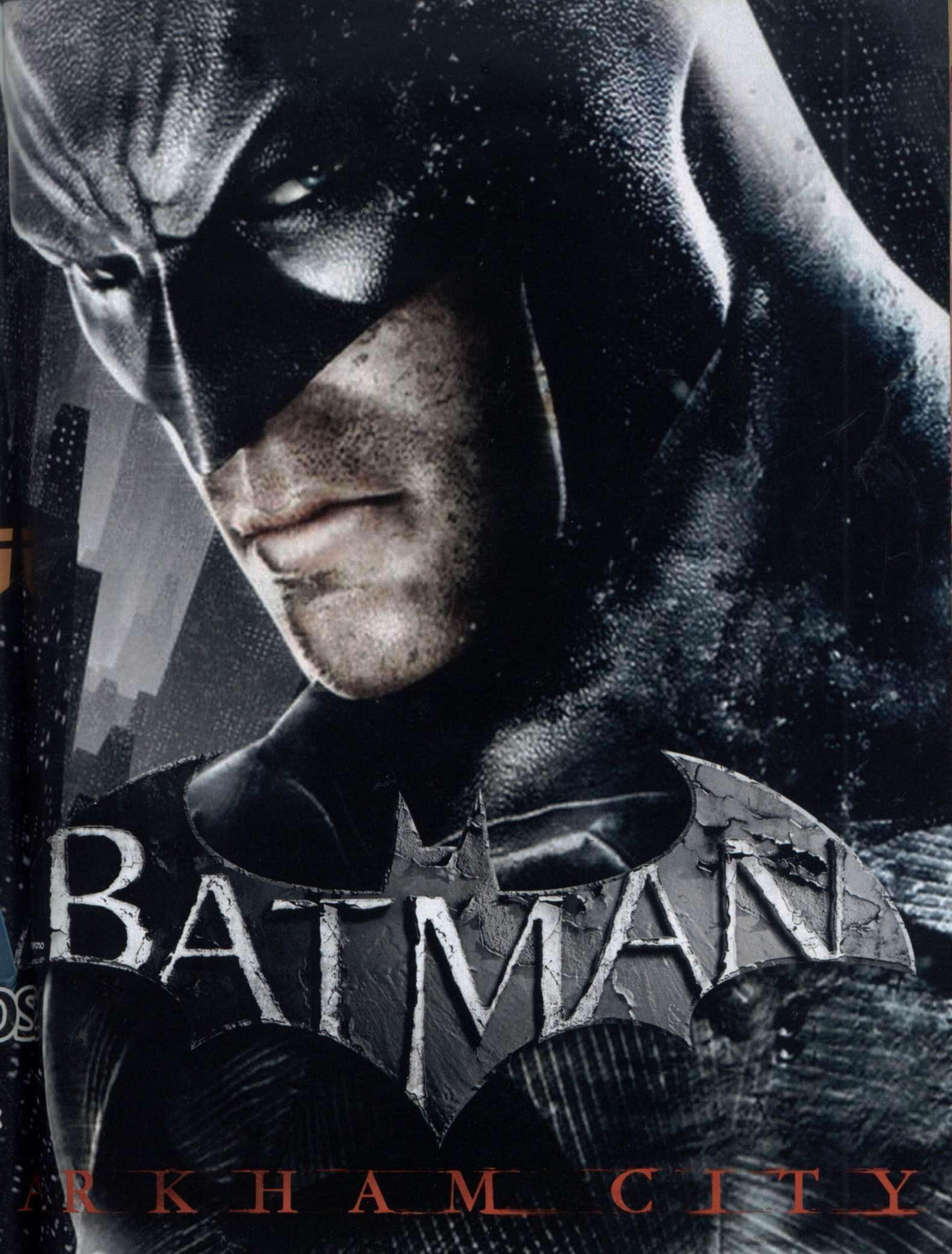

NINTENDO 3DS

## LOJA 1

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

## LOJA 2

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


BATMAN
ARKHAM CITY

PS3 XBOX 360 Wii

NINTENDO DS PSP go PSP

CRYSIS 2 THE STAR WARS 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

# 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

www.boox4ddesign.com.br

especial

# O MELHOR DA GAMESCOM

2011

**POR** Théo Azevedo, Rodrigo Guerra e Douglas Vieira (enviados especiais à Alemanha)

**Arte** Alexandre (Nani)

fatos
557 companhias
de 39 países

alemanha
colônia



devil may cry



soul calibur V

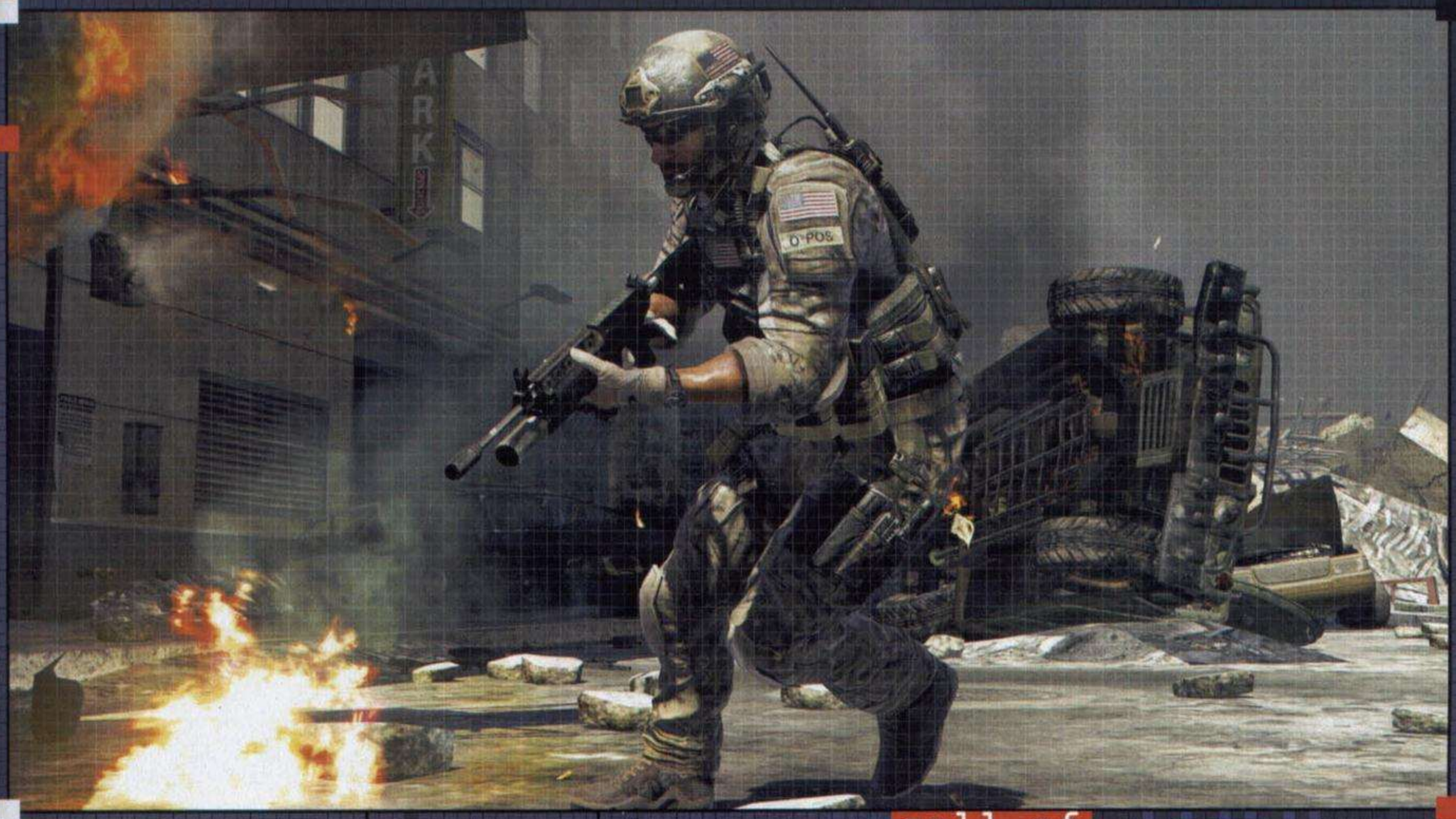
## Fomos à Alemanha para visitar a maior feira de videogames da Europa e testar os lançamentos que vão explodir em vendas nos próximos meses



O que é a Gamescom? Grosso modo, pode-se dizer que esta é apenas a maior feira de jogos aberta ao público. Só para se ter uma ideia, neste ano, foram mais de 275 mil pessoas que circularam pelos corredores do centro de exposições Koelnmesse, na cidade de Colônia, Alemanha – um público seis vezes maior que a Tokyo Game Show. A feira, organizada cerca de um mês depois da E3, trouxe diversas novidades, como a redução de preço do PlayStation 3 de 160 GB para US$ 250 e do modelo de 320 GB para US$ 300 – um corte de 50 dólares em ambos os modelos. Segundo a Sony, a medida pretende atrair novos consumidores para a era do videogame em alta definição e dos filmes e jogos em 3D.

Mesmo a novidade da queda de preço sendo bastante significativa, a feira trouxe outras novidades e deixou muitas pessoas de queixo caído, mostrando jogos como *Uncharted 3*, *SoulCalibur V*, *DMC Devil May Cry*, Resistance 3, *FIFA 12* e *Pro Evolution Soccer 2012*. A demonstração de *Uncharted 3*,

**UNCHARTED 3 ▲ A apresentação revelou como diabos Nathan Drake sofreu um acidente de avião e foi parar no deserto**



fatos
**275.000 visitantes..**
O evento atingiu a capacidade máxima em menos de **3 horas** depois que os portões foram abertos

Foram mais de **5 mil** jornalistas de 50 países, 4 deles do Brasil

call of duty modern warfare 3

feita durante a coletiva de imprensa da Sony, realmente foi surreal e mostrou como o jogo da Naughty Dog continua com sua pegada cinematográfica sem igual. Certamente, este é um dos jogos mais cotados para o título de "Jogo do Ano". A feira deu a oportunidade para o público tocar e experimentar o PS Vita, o novo portátil da Sony que chega ao Ocidente no início de 2012. Para a alegria das pessoas, foram mostrados jogos como *Uncharted Golden Abyss*, *F1 2011* e *LittleBigPlanet*, que já haviam sido anunciados durante a E3 2011. Foi possível também ver em primeira mão novos títulos, como *Resistance Burning Skyes* e *Escape Plan*.

Além dos jogos disponíveis para o Vita, foram anunciados títulos como *Assassin's Creed*, *FIFA 12*, *Michael Jackson the Experience*, *Rayman Origins*, entre muitos outros. Quem acha que o lançamento do Vita ainda está muito longe pode experimentar o novo PSP, que, sem conexão Wi-Fi, custa 100 euros. A vantagem é que, diferentemente do PSPgo, ele tem leitor de discos UMD, portanto, compatível com toda a biblioteca de jogos disponíveis no mercado. A má notícia é que o aparelho será lançado apenas na Europa.

A Gamescom ↵ foi um bom evento para os fãs da Sony. A feira reuniu cerca de **35 jogos para PS3, 25 para Vita e 5 para PSP,** previstos para os próximos meses ou início de 2012



**REVELATIONS ▸ Assassin's Creed é um sucesso global e foi muito requisitado no evento, mas não revelou nada de totalmente novo, apenas detalhes**

Já o Move continuou na pegada dos jogos casuais – a Sony mostrou dois jogos para o controle sensível a movimentos: *Dance Party* e *Move Fitness*. Este último rendeu até mesmo uma apresentação de dança na coletiva de imprensa, causando um pouco de "vergonha alheia" – os europeus são os maiores consumidores de jogos de dança e karaokê do mundo.

A Gamescom foi um bom evento para os fãs da Sony. A feira reuniu cerca de 35 jogos exibidos para PS3, 25 jogos para PS Vita e 5 títulos para PSP, todos previstos para chegar nos próximos meses ou no início de 2012; e todos estavam disponíveis para serem experimentados pelo público. Só tinha jogão na Alemanha e você vai conhecer alguns dos melhores destaques nas páginas a seguir. ▸

# Call of Duty: Modern Warfare 3



LANÇAMENTO NOVEMBRO

**Para enfrentar o seu maior rival até hoje – Battlefield 3 –, a série de tiro em primeira pessoa mais bem-sucedida do planeta aposta pesado na jogatina multiplayer**

Tudo teve início com uma ameaça de ataque aos Estados Unidos. Imran Zakhaev, um ultranacionalista russo, estava decidido a colocar abaixo parte da terra do Tio Sam e reerguer a Rússia como um local de destaque no mundo, mas sabia que a resposta para essa ação viria à altura. Seus planos foram frustrados em poucos dias por "Soap" MacTavish e seus companheiros, mas era apenas o início de uma longa batalha.

Tempos depois, novos ataques. Inspirados pelos feitos de Zakhaev – considerado por muitos como um mártir e herói –, novos rebeldes se erguem, liderados por Vladmir Makarov. Entretanto, dessa vez, os confrontos se espalham por algumas regiões do mundo, e até o Brasil teve a sua participação na brincadeira. Porém, o foco do grupo russo é algo maior: Washington, a capital dos Estados Unidos. Após diversos confrontos, os invasores são vencidos – e não aceitaram essa derrota com tranquilidade.

Alguns anos se passaram e a situação está mais complicada. O conflito, que antes envolvia basicamente americanos e ingleses contra russos, tomou proporções mundiais. Países como França, Inglaterra e até mesmo o continente africano viraram palcos para essa grande guerra. Poucos querem poder. Muitos pretendem devolver a paz ao mundo. No meio de tudo isso,

**COMBO ▼ O sistema de recompensa por mortes seguidas nas partidas multiplayer está sendo totalmente renovado pela produtora**

**REFORÇO ▲ Ao que parece, a fumaça roxa serve para indicar a posição dos inimigos aos suportes aéreos, que podem ser usados no multiplayer**




## Serviço de elite

**Visando ampliar a experiência de jogo em *Call of Duty: Modern Warfare 3*, a Activision anunciou o lançamento de um serviço exclusivo para o novo game: a rede Call of Duty: Elite.** Trata-se de um serviço que oferece conteúdo extra para o jogo, além de estatísticas detalhadas sobre o desempenho do jogador. Alguns desses recursos são gratuitos, como uma rede social parecida com o Facebook, bem como o acesso às partidas multiplayer.





**DINÂMICO** ◂ No novo modo Spec Ops Survival, os inimigos não surgem de locais fixos, mas de pontos táticos dependendo da posição do jogador



## Pega os óculos!

**Certas empresas costumam pegar carona no sucesso de alguns jogos para lançar traquitanas que prometem "milagres".** A Gunnar Optiks, por exemplo, anunciou que está trabalhando em um modelo de óculos para *Call of Duty: Modern Warfare 3*, que diminui o cansaço nos olhos e o brilho que incide sobre eles. Para colocar as suas mãos no acessório, é preciso desembolsar US$ 99. O item está à venda na rede de lojas Best Buy e no site oficial da empresa (www.gunnars.com).






**COM ESTILO** ▲ **Se os óculos especiais para MW3 não funcionarem como o esperado, você ao menos ficará muito mais estiloso quando estiver jogando**

está você, com a melhor das opções: a de se divertir e escapar ileso para contar a história no final.

### Unidos pela sobrevivência

Não há dúvidas de que a Infinity Ward pretende transformar *Call of Duty: Modern Warfare 3* em algo épico. Além de uma campanha principal, que promete deixar o jogador grudado à televisão por algumas horas (e, com sorte, revelar o que aconteceu com "Soap" MacTavish e Capitão Price após o final de *CoD: MW2*), outras opções se mostram bem interessantes, como o clássico multiplayer e, em especial, o modo Spec Ops.

Nascida em *Call of Duty: Modern Warfare 2*, a modalidade Spec Ops promete ser bem mais do que um simples confronto rápido contra personagens controlados pelo computador, graças à adição da inédita variante cooperativa intitulada Spec Ops Survival. Veias saltando do pescoço porque a munição está acabando? Momentos de desespero ao se ver cercado por vários inimigos e perceber que o seu parceiro está caído em um ponto distante pedindo ajuda? Isso é apenas parte do que está previsto para a nova modalidade de *Call of Duty: Modern Warfare 3*.

**CAMPANHA** ▲ **O jogador assume o controle de diversos personagens ao longo do jogo, acompanhando o desenrolar da trama de inúmeras perspectivas**

Disponível para o público na Gamescom 2011, o modo Spec Ops Survival promete testar todas as habilidades, e também os nervos, dos jogadores com ondas infinitas de inimigos atacando por todos os lados. Entretanto, nada de sair correndo pelos mapas armado apenas com uma pistola e uma faca: a Infinity Ward foi generosa e tratou de incluir várias opções nesse modo de jogo – algumas para ajudar, outras para atrapalhar, obviamente.

A modalidade Spec Ops **promete ser bem mais do que um simples confronto** rápido contra soldados controlados pelo computador, graças à adição da opção Spec Ops Survival

**90%** DE POTENCIAL DE SUCESSO

Call of Duty:
Modern Warfare 3

# Spec Ops Survival

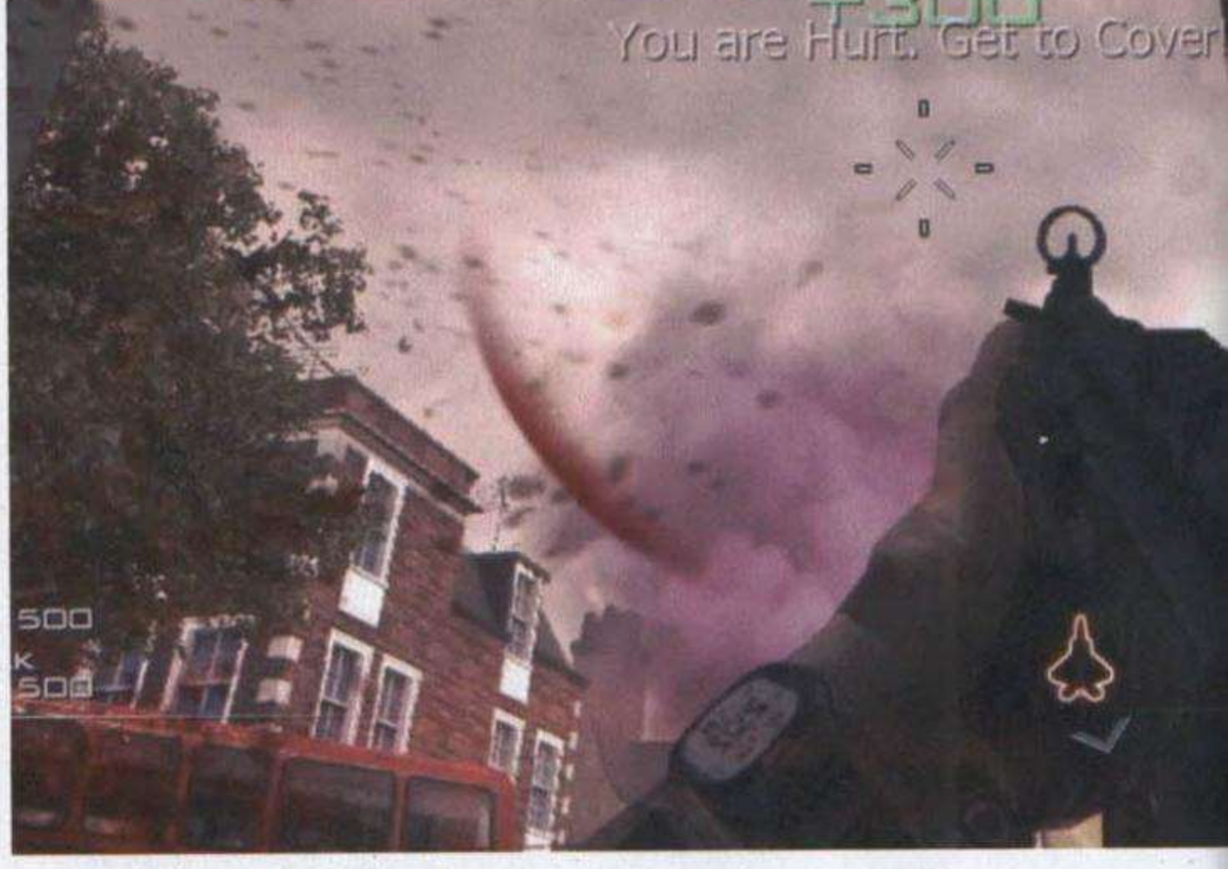
**Confira as principais opções do novo modo de jogo de Call of Duty: Modern Warfare 3 e saiba por que você vai ter de jogá-lo...**





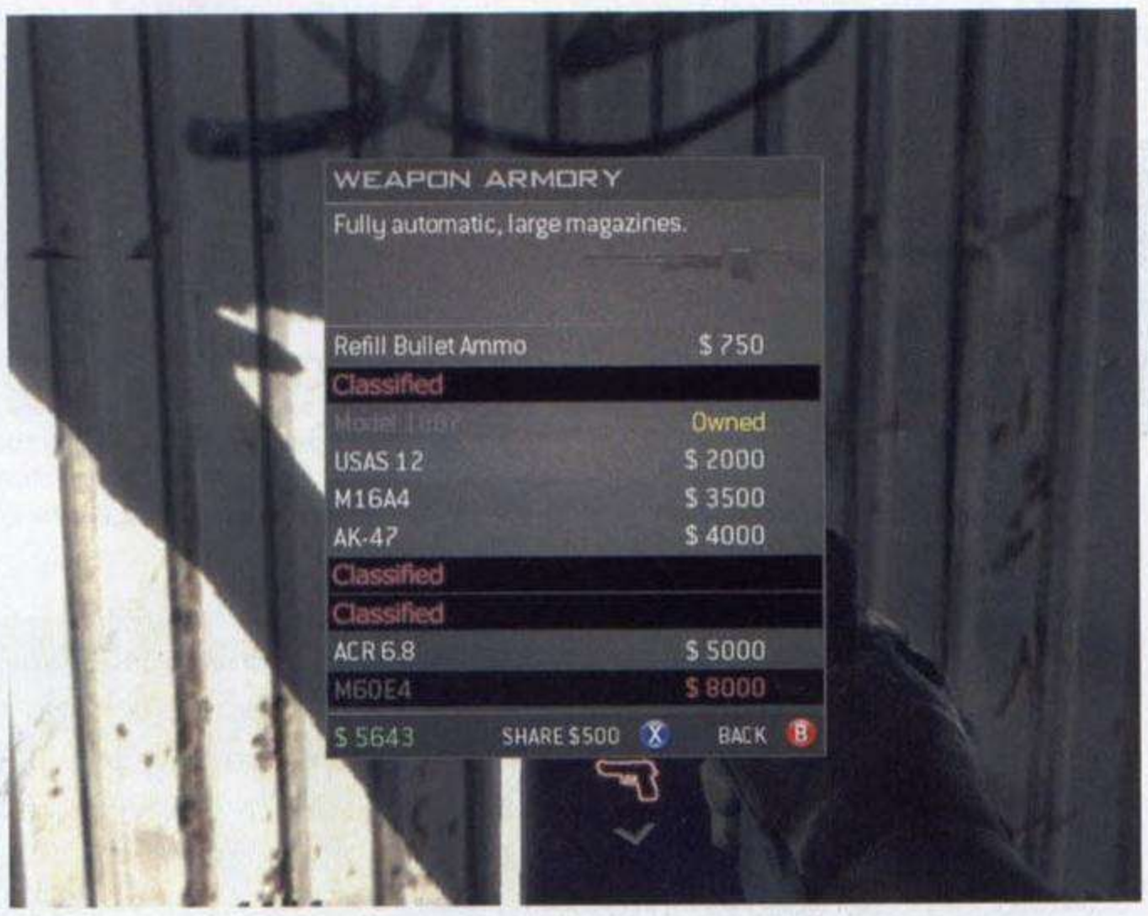





**CHEFES** Eis a maior das surpresas – literalmente. Em alguns momentos, soldados mais fortes aparecem no mapa, obrigando os jogadores a se unirem para derrubá-los antes que o estrago seja feito e a investida se torne uma dor de cabeça para todos os envolvidos na operação.

**HELICÓPTEROS** Se o jogador tem armamento pesado à disposição, o computador, obviamente, não irá usar apenas armas comuns. Agora, também há helicópteros inimigos e é preciso derrubar cada um deles para prosseguir – e sim, disparos de armas normais causam danos neles.






**COMPRAS** Diga adeus às corridas até desenhos nas paredes, pois agora há pontos específicos no cenário para adquirir equipamentos, provisões, artilharia pesada e até mesmo suporte aéreo (uma das opções é o UAV, visto com frequência em *Modern Warfare 2*).

**CAMARADAGEM** Ser parceiro é o melhor caminho para sobreviver por mais tempo neste modo. Dessa forma, uma das novidades é que o jogador pode emprestar dinheiro para o seu companheiro, ajudando-o a ficar bem equipado para lutar em pé de igualdade contra os adversários.

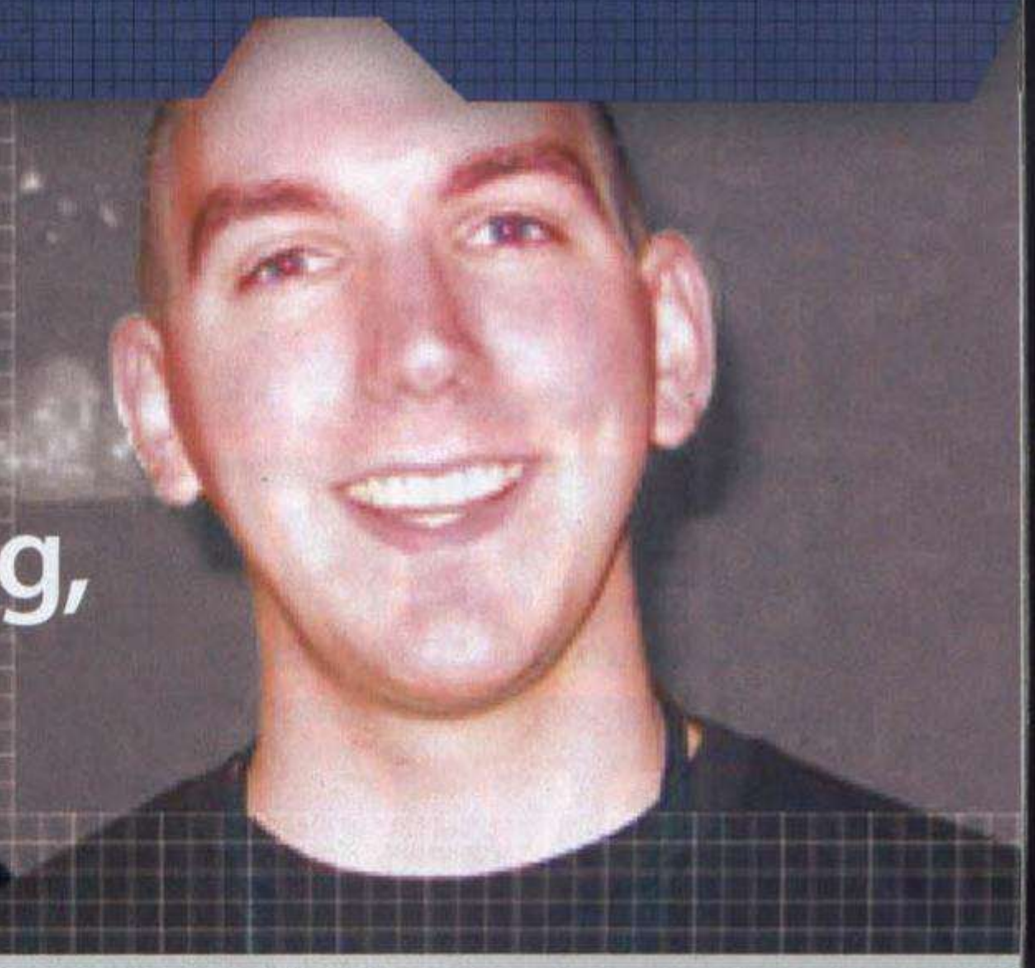




**CACHORROS** Pior do que um cão atacando você durante um tiroteio, é um cão que faz isso com bombas conectadas ao corpo. Seja rápido para eliminá-lo, mas sempre de uma distância segura.



**PAUSATEMPO** Entre um ataque e outro, você e o seu parceiro possuem 25 segundos para adquirir armas, comprar munição ou fazer coisas menos importantes, como ir ao banheiro ou beber água.



## Entrevista

# Robert Bowling, estrategista criativo de Modern Warfare 3

**D&T Sabemos que o jogador vai visitar lugares como França e Inglaterra durante a campanha de *Call of Duty: Modern Warfare 3*. Você pode nos dizer que outros lugares veremos no jogo?**

**ROBERT BOWLING** *Call of Duty: Modern Warfare 3 vai levar o jogador em um passeio por todo o globo. Você luta pelas ruas de Nova York, Londres, Paris, partes da Alemanha, África e Rússia. Em cada um desses lugares, você enfrenta uma facção diferente, o que torna cada conflito único e a jogabilidade bem diversificada.*

**D&T Muitos jogadores gostaram de jogar na fase do Rio de Janeiro em *Call of Duty: Modern Warfare 2*. Falando sobre o Brasil, veremos o País em algum estágio do novo game?**

**RB** *O Brasil coube muito bem na história de Call of Duty: Modern Warfare 2. Nós não anunciamos todas as cidades que você pode visitar, mas, dessa vez, os conflitos são centrados no leste dos Estados Unidos e na Europa.*

**D&T Haverá novas perks (habilidades) no multiplayer?**

**RB** *Sim, o jogo vai ter novas perks. Ainda não posso entrar em detalhes do multiplayer (eles serão revelados no evento Call of Duty XP, que acontecerá nos dias 2 e 3 de setembro), mas adianto que mudamos o sistema de recompensa por mortes seguidas, acrescentamos diversas armas novas e muito mais.*

> "A campanha é épica. **Você vai enfrentar coisas que nunca enfrentou antes,** com direito a todos aqueles momentos tipicamente incríveis da série *Call of Duty*"

**D&T Os mapas da modalidade Spec Ops serão os mesmos da campanha principal?**

**RB** *O Spec Ops foi dividido em dois modos. O Spec Ops Mission traz ações cooperativas focadas na diversão, com um objetivo claro em locais da campanha principal ou únicos. Já o Spec Ops Survival é um modo novo que traz tudo o que você gosta do multiplayer, como recompensas e armas personalizadas para enfrentar ondas infinitas de inimigos. Ele estará disponível para todos os mapas multiplayer.*

**D&T *MW* é uma série que vende milhões de unidades. Como os jogadores estão ansiosos, o que eles esperam do próximo game?**

**RB** *Modern Warfare 3 é um jogo que permite que você se divirta como quiser. A campanha é épica. Você vai enfrentar coisas que nunca enfrentou antes, com direito a todos aqueles momentos tipicamente incríveis da série. Enquanto isso, o modo Spec Ops Survival traz muitas coisas novas e jogabilidade infinita, porque você está sempre desbloqueando novas armas, equipamentos e recompensas. Além disso, as coisas ficam melhores de acordo com o tempo de jogo e os inimigos, mais difíceis devido às ondas infinitas. E o multiplayer é outro jogo por si só, com muitas opções novas que os fãs têm sugerido desde o lançamento de Call of Duty 4: Modern Warfare.*

**D&T Muitos jogadores gostam de personagens como "Soap" MacTavish e Capitão Price, mas a pergunta que fica no ar é: seria esta a última batalha deles?**

**RB** *Não podemos revelar detalhes da campanha porque queremos que os jogadores descubram o destino dos personagens, já que a história tem ganhado impulso desde Call of Duty 4: Modern Warfare. Aprendemos muito e a história conclui muita coisa, mas não vou estragar a surpresa.*

# DMC Devil May Cry



LANÇAMENTO NÃO DEFINIDO

## Esqueça o visual de rebelde sem causa do novo Dante: novas habilidades e possibilidades compensam e inovam a ação

A rua é estreita. Por ela, vários demônios andam livremente, como se aguardassem por alguém. Em pouco tempo, um rapaz de cabelos curtos aparece para atacá-los e, um a um, todos são lançados no ar e atingidos com golpes de espada e outros poderes.

Fruto da parceria entre a Ninja Theory e a Capcom, *DmC - Devil May Cry* é a nova aposta da casa de *Street Fighter* para a série que conquistou muitos fãs no Ocidente. Entretanto, não pense que o jogo merece ser rotulado como "mais do mesmo", pois as produtoras trataram de adicionar algumas opções realmente interessantes.

Durante a Gamescom 2011, tivemos a oportunidade de ver uma demonstração que apresentou duas novidades: os poderes angelicais de Dante e o mundo demoníaco. A principal novidade do lado "bom" de Dante é que, nessa forma, o personagem possui a habilidade de voar. Entretanto, nada de fazer isso por muito tempo, pois há um limite para essa ação. Lutar nessa condição concede benefícios para o protagonista, como mais força para os ataques enquanto mantém inimigos no ar.

O mundo demoníaco aparenta ser a melhor novidade e é possível transitar livremente entre essa região e o ambiente dos humanos. Enquanto este é, aparentemente, normal, o outro traz diversos perigos para o protagonista por conta de sua natureza, como paredes que desabam sobre o herói, passagens que se rompem e outras armadilhas, aumentando ainda mais o desafio, uma vez que essas coisas acontecem sem prévio aviso – e com inimigos fazendo de tudo para mostrar quem são os verdadeiros demônios da história.

Deu para perceber que a Ninja Theory ajudou a revigorar a série, e isso será capaz de atrair até mesmo aqueles que nunca deram uma chance a Dante e sua trupe.

**80%** DE POTENCIAL DE SUCESSO

Entrevista

## Tameem Antoniade, co-fundador da Ninja Theory, e Alex Jones, co-produtor da Capcom

**D&T A Ninja Theory é conhecida pelas suas histórias. *DmC* segue essa ideia ou será mais focado em combates?**

**TAMEEM ANTONIADE** *Esse projeto terá umas das maiores histórias que já fizemos. Porém, ainda estamos comprometidos com o combate, e esse é o foco.*

**D&T O estilo de Dante é a marca da franquia. É complicado manter essa expectativa alta?**

**TA** *Bem, ainda estamos trabalhando em vários aspectos porque ele está no estágio inicial de desenvolvimento e queremos que tudo fique dentro daquilo que os fãs esperam. Vale mencionar que este jogo está mais focado em combates aéreos, mas o personagem ainda possui várias habilidades e trabalhamos ao lado da Capcom para que tudo ficasse dentro do esperado.*

**D&T Como foi a aproximação da Capcom e da Ninja Theory?**

**ALEX JONES** *Estamos em sintonia para dar aos jogadores uma das melhores experiências no universo de Devil May Cry. Queremos evoluir bastante no que diz respeito aos combates e a Ninja Theory tem conhecimento no assunto. Além disso, temos trabalhado em várias coisas interessantes, como sequências animadas e algumas novidades que ainda não podemos detalhar.*

**D&T Sobre as duas empresas, o que os jogos da Capcom e da Ninja Theory têm em comum?**

**AJ** *Os jogos de ambas as empresas possuem pontos em comum, como a ação, qualidade em cenas animadas, personagens marcantes e coisas o gênero, então podemos considerar isso um casamento perfeito.*

PlayStation.

PlayStation®Network

Somente para PlayStation®

# RESISTANCE 3



www.playstation.com

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

16 Drogas Lícitas, Violência

Não recomendado para menores de 16 ANOS

© 2011 Sony Computer Entertainment America LLC. Resistance é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment America LLC. Desenvolvido por Insomniac Games. PlayStation Network é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" e "make.believe" são marcas registradas da Sony Corporation.

SONY

make.believe

# FIFA 12

LANÇAMENTO OUTUBRO

## A EA Sports conseguiu evoluir o seu simulador e oferece novas mecânicas, que permitem um controle de jogo mais amplo

O grande destaque do novo futebol de *FIFA 12* é a física, especialmente o sistema de impactos, que deixa as colisões entre os atletas, algo inevitável no futebol, mais realistas. Porém, a EA Sports ainda arrumou tempo para mexer na zaga, nos dribles e até mesmo criar uma espécie de rede social para a nova temporada.

Há quem diga que, hoje em dia, o futebol está menos técnico, mais "duro" e nivelado entre os times. A EA Sports decidiu levar essa teoria ao *FIFA 12*, simulando colisões entre os atletas com um nível inédito de detalhes. À primeira vista, pode parecer uma mudança simples, puramente estética, mas o sistema tem impacto direto na jogabilidade: variáveis como força e velocidade são calculadas para simular com precisão um choque entre zagueiro e atacante na disputa pela bola. A partir daí, há vários desfechos possíveis: o atacante pode escapar da falta, mas perder o controle da bola; ou pode se dar mal e acabar contundido. Por isso, é bom tomar cuidado com os zagueiros truculentos e, sobretudo, abusar de dribles para escapar ileso.

**SUCESSO** ▼ **Jogar é só o começo. Administrar outras opções e participar de redes sociais também são importantes para ganhar fama online**

Isso certamente será possível graças à nova mecânica Precision Dribling, que diminui o raio de ação para executar giros de 360 graus com a bola. O que isso significa na prática? De forma resumida, que a pelota pode rolar para qualquer direção, sem ficar necessariamente à frente do atleta. O jogador que se dedicar a dominar a mecânica encontrará mais espaço entre os zagueiros para criar jogadas. Obviamente, só atletas do nível de Messi e Cristiano Ronaldo terão uma performance invejável sem a bola.

### Reforço na zaga

Para tentar equilibrar o jogo e tornar os zagueiros mais eficientes, *FIFA 12* traz o sistema Tactical Defending, no qual os atletas da defesa cercam o atacante, cobrindo a sua área de visão para dificultar os toques de bola. Além disso, os zagueiros dispõem de recursos extras para atazanar os atacantes, como o tradicional jogo de corpo e até "cama de gato". A EA espera dar um pouco mais de ênfase à defesa, tentando criar no jogador um interesse maior por aperfeiçoar suas habilidades com os beques.

No que diz respeito a conteúdo, a grande novidade em *FIFA 12* é o EA Football Club, uma abordagem diferente da produtora em relação ao multiplayer da série. Trata-se de uma espécie de rede social que irá desempenhar desde as funções mais básicas, como encontrar adversários para partidas online, até as mais elaboradas – manter todos os feitos obtidos pelo jogador gravados em um perfil é uma delas. A ideia por trás disso é alimentar a rivalidade. Afinal, melhor do que conseguir pontos de experiência é poder mostrar isso para todas as pessoas que fazem parte das sua lista de amigos. E é válido destacar que o uso da rede será gratuito e a EA promete mantê-la atraente, incluindo desafios semanais para manter os fãs entretidos.

**EQUILÍBRIO** ▲ **Ao mesmo tempo em que dá mais liberdade aos atacantes, FIFA 12 também protege a zaga com nova técnicas inteligentes**




**95%** DE POTENCIAL DE SUCESSO



## Ainda batalhando para melhorar a estrutura de jogo, PES 2012 agrada por ser "dono" da Libertadores e contar com Silvio Luiz

# PES 2012

**LANÇAMENTO** OUTUBRO

O grande trunfo de *PES 2012* é o Teammate Control, que possibilita controlar o atleta mais próximo daquele que está com a posse da bola, seja para posicioná-lo melhor para receber o passe ou para fazer uma tabelinha. E controle do jogador sem a bola é bem simples: tudo é feito pelo analógico direito. Sim, *FIFA* tentou fazer isso no passado, mas nas mãos da Konami, o recurso pode ser ótimo para criar e concluir jogadas.

A Konami adora criar nomes compostos para os seus novos sistemas de jogabilidade. Zonal Marking e Zonal Defense são dois deles e, como os nomes sugerem, visam deixar os zagueiros mais espertos na marcação e no posicionamento. São recursos criados para diminuir espaços e para tentar intuir nos armadores e demais atletas da equipe a criação de possíveis jogadas ofensivas a partir do campo defensivo. Com isso, os atletas controlados pela IA procuram o melhor posicionamento para receber a bola ou abrem espaço levando a marcação para longe.

### Realismo à prova

Quando comparado à *FIFA*, uma das características contestadas em *PES* é a velocidade de jogo. Na nova versão, a Konami reduziu o ritmo para dar ao game uma cara maior de simulação, cadenciada e na medida exata. Com isso, as partidas fluem melhor e se aproximam mais de um jogo de futebol de verdade. A exceção fica para os atletas que têm a alta velocidade como característica principal.

Pelo segundo ano consecutivo, *PES* é a única série de futebol a trazer uma versão oficial da Copa Libertadores da América, o mais importante campeonato da América Latina e objeto de desejo de dez entre dez clubes nacionais. *PES 2012* inclui times, uniformes, patrocinadores e escalações oficiais de todos os clubes que participaram da Libertadores – inclusive da fase Pré. Este ano, obviamente, quem dá a bola é o Santos, mas é possível até mesmo "corrigir" o passado: fazer o Corinthians vencer o famigerado Tolima e persistir com Ronaldo e Roberto Carlos na trajetória rumo ao tão sonhado troféu.

Uma das jogadas de mestre da Konami com *PES 2011* foi convocar Silvio Luiz e Mauro Betting para a narrar e comenta as partidas.

PES 2012 inclui times, uniformes, patrocinadores e **escalações de todos os times que participaram da Libertadores,** inclusive da fase Pré. Este ano, quem dá a bola é o Santos...



**DINAMISMO** O Zonal Marking e Zonal Defense visam diminuir os espaços e também formar ataques a partir do campo de defesa

**TEAMMATE CONTROL** Esta é a ferramenta que permite controlar um segundo jogador e posicioná-lo para receber a bola entre zagueiros

A dupla está de volta nesta versão – ao que consta, são quatro anos de contrato –, o que reforça a atenção da produtora para com o mercado brasileiro, onde a série é idolatrada desde os áureos tempos de *Winning Eleven*. Com tamanha identificação popular, a escolha especialmente por Silvio Luiz foi mais do que acertada. Para *PES 2012*, porém, o locutor disse ter gravado apenas o nome de atletas novos na série, o que é uma pena.

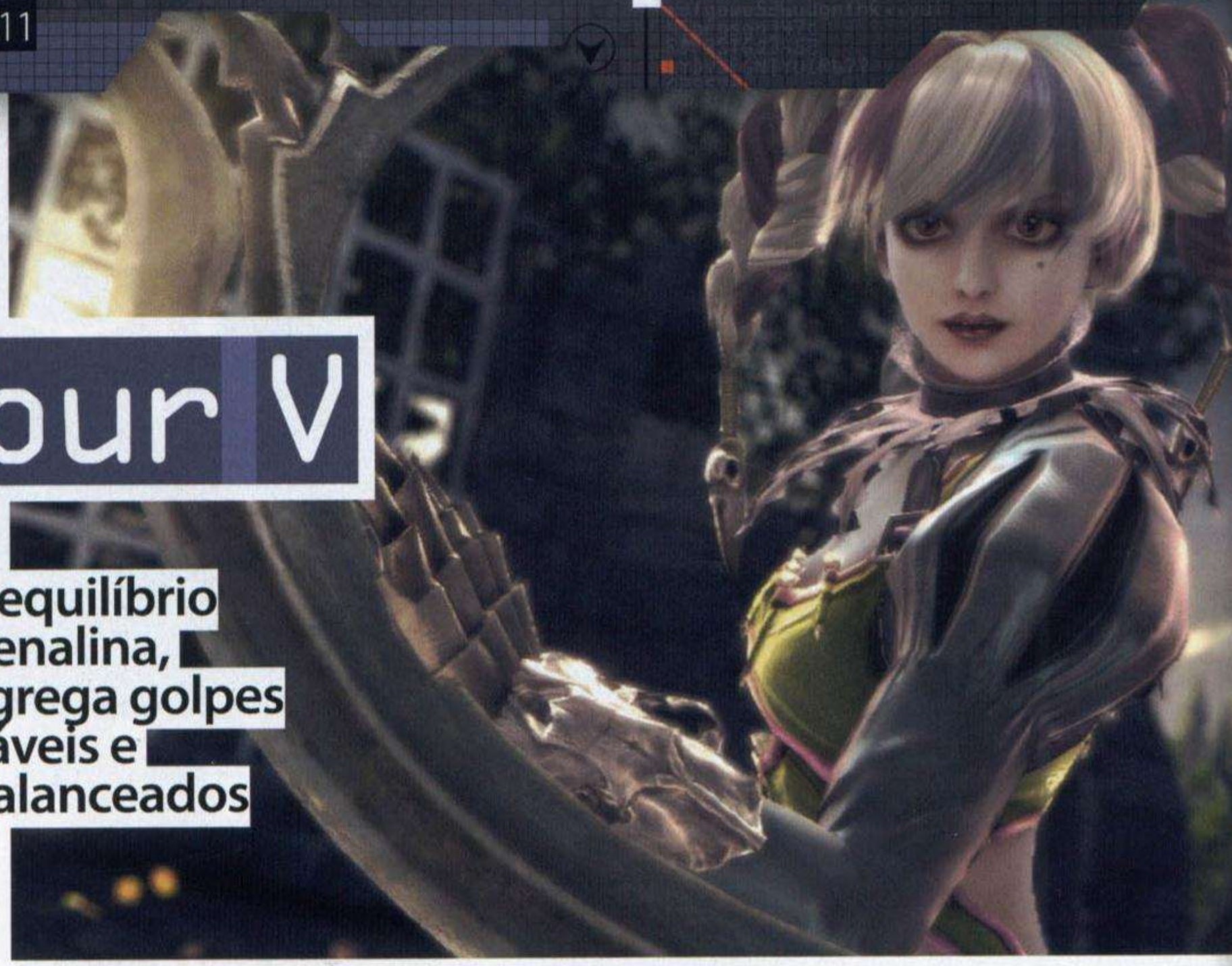
Embora não seja uma rede social própria como o EA Football Club de *FIFA 12*, o aplicativo MyPES, para Facebook, dará aos jogadores de *PES 2012* a oportunidade de postar resultados, mensagens e estatísticas por lá, numa interação compatível com as versões de PC, PlayStation 3 e Xbox 360. Os jogadores também poderão usar o Facebook para criar ligas e campeonatos. Segundo a Konami, os jogadores que utilizarem o aplicativo serão recompensados com conteúdo extra para o jogo.

**70%** DE POTENCIAL DE SUCESSO

# Soul Calibur V

LANÇAMENTO 2012

## Em busca de um equilíbrio maior e mais adrenalina, o novo torneio agrega golpes especiais defensáveis e lutadores mais balanceados



**CRITICAL EDGE** ▾ Um novo medidor acumula energia conforme o lutador bate (e apanha). É isso mesmo, a série ganhou uma barra de especial

*SoulCalibur* está passando por profundas transformações: além de aposentar diversos personagens de seu elenco, a quinta versão da série de luta da Namco Bandai trará algo que os fãs do rival *Street Fighter* já conhecem há tempos: os golpes especiais. A novidade foi revelada pelo próprio produtor do jogo, Hisaharu Tago, que demonstrou a mecânica chamada Critical Edge. Ao lado da barra de energia dos personagens, há um medidor que é preenchido conforme o jogador acerta (e recebe) golpes. Ao completar essa barra, é possível desferir ataques mais potentes ou o tal golpe secreto.

O Critical Edge pode ser defendido ou simplesmente esquivado, assim o jogo fica bem mais justo para quem está defendendo – algo totalmente diferente do que acontece em *SoulCalibur IV*, com seus Critical Finishers indefensáveis, que acabam com a luta assim que são executados. A adição desses golpes é só o começo, já que Tago acredita que o mais importante será o balanceamento dos personagens: "Em *SoulCalibur IV*, há personagens desequilibrados, como a Tira, o que deixou os fãs da série um pouco decepcionados. Mas isso não vai se repetir em *SoulCalibur V*. Eu garanto". Segundo o produtor, esse balanceamento será garantido depois que o jogo passar por testes em diversos locais do mundo. Só depois desse processo, é que *SoulCalibur V* vai chegar às lojas, em 2012.

### Velhos conhecidos e novos guerreiros

Quatro figuras conhecidas de *SoulCalibur* vão voltar para as arenas de combate: Maxi, Tira, Voldo e Hilde. Curiosamente, apesar do intervalo de 17 anos entre os acontecimentos do novo game e o anterior, eles não aparentam estarem mais velhos. E não é só isso: os movimentos e as combinações de golpes continuam os mesmos. Os fãs apenas terão que se acostumar com o aumento de velocidade, que influencia no tempo dos golpes. Já os estreantes não trazem uma grande novidade. Patroklos e Pyrrha têm movimentos similares aos de Sophitia, Natsu tem todas as técnicas da ninja Taki e Leixia, filha de Xianghua, aprendeu com a mãe a esgrima chinesa. A única novidade é Z.W.E.I., um lutador que concentra os poderes de um demônio em sua espada. "Apresentamos quatro lutadores hoje, logo mais mostraremos a lista completa", avisou Tago.

Em SCIV, há personagens desequilibrados, como a Tira, **o que deixou os fãs decepcionados.** Isso não vai se repetir em SoulCalibur V

**75%** DE POTENCIAL DE SUCESSO

# EPIDEMIA

publicisbrasil

HORA DO HORROR

10 ANOS

SINTA O MEDO NA PELE.

REGIÕES INVADIDAS, BALADA, DIREVERSI E ATRAÇÕES DE HORROR. ENTRE NUM TREM EXPRESSO ATACADO, VISITE UM LABORATÓRIO CLANDESTINO E TENTE SUA VAGA NUM REFÚGIO DE SEGURANÇA MÁXIMA.
EPIDEMIA EM HOPI HARI. DE 13/8 A 14/10/2011*. COMPRAKI 0300 789 5566** OU WWW.HORADOHORROR.COM.BR. SIGA O MEDO: @HOPIHARI.
UMA LEGIÃO DE INFECTADOS ESPERA POR VOCÊ.

*Consulte dias e horários de funcionamento no site www.hopihari.com.br. Imagem meramente ilustrativa. **Custo de ligação local.

# Enquanto isso, no Brasil



## Quanto custa?

**Jogar com legendas e dublagem em português é muito bacana e tal, mas quanto você está disposto a desembolsar por isso? Confira os preços:**

- Formula 1 2011 (PS3): R$ 179,90
- Batman: Arkham City (PS3): R$ 199,90
- The Lord of the Rings: War in the North (PS3): R$ 199,90
- LEGO Harry Potter: Years 5-7 (PS3): R$ 179,90





## Warner Bros. anuncia os lançamentos para o segundo semestre e novidades interessantes para o público brasileiro

# Versão brasileira

**AGORA SIM** ▲ **A nova aventura de Batman promete uma história maior e mais envolvente. Curtir isso com legendas em português será incrível**

Em agosto, o Museu do Futebol, localizado no Estádio do Pacaembu, na cidade de São Paulo, serviu de palco para a apresentação dos jogos que a Warner Games irá lançar oficialmente no Brasil na segunda metade de 2011. Além de títulos da própria Warner, como *Batman: Arkham City*, *Happy Feet Two: The Video Game*, *Lego Harry Potter: Years 5-7* e *The Lord of the Rings: War in the North*, fazem parte da lista de lançamentos jogos da Electronic Arts (*FIFA 12*, *Battlefield 3*, *The Sims 3 Pets* e *Need for Speed: The Run*) e da Codemasters (*Formula 1 2011* e *Bodycount*) – atualmente, a Warner é a responsável pela distribuição dos jogos dessas produtoras em território nacional.

A melhor notícia do evento, no entanto, não foi a lista de lançamentos em si, mas sim o anúncio de que boa parte dos títulos será total ou parcialmente localizada em português brasileiro. *Batman: Arkham City* (que terá o personagem Robin como bônus em todas as cópias), *The Lord of the Rings: War in the North* e *LEGO Harry Potter: Years 5-7* terão legendas em português, mas manterão o áudio original, em inglês (no caso de *LEGO Harry Potter: Years 5-7*, obviamente, apenas menus e mensagens do jogo serão traduzidos). *F1 2011*, por sua vez, será lançado completamente em português, inclusive a dublagem, exclusiva da versão nacional, que será fabricada no Brasil.

> F1 2011 será lançado completamente em português, **inclusive a sua dublagem, exclusiva da versão nacional,** que será fabricada no Brasil

Quanto a *FIFA 12*, nada mudou em relação à versão anterior, que também não teve narração em português. Para compensar, a Warner confirmou a presença oficial de 13 times brasileiros e divulgou que, além da versão normal, o jogo será comercializado em uma versão limitada que virá com uma camiseta exclusiva de brinde. Resta saber se isso vale mais a pena do que jogar com a locução em português, algo que já está mais do que confirmado para *PES2012*.

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

# Especial

## Batalha dos Games

**POR** Douglas Pereira

Assassin's Creed: Revelations
**(15 de novembro)**

Batman: Arkham City
**(18 de outubro)**

Battlefield 3
**(25 de outubro)**

FIFA 12
**(27 de setembro)**

PES 2012
**(27 de setembro)**

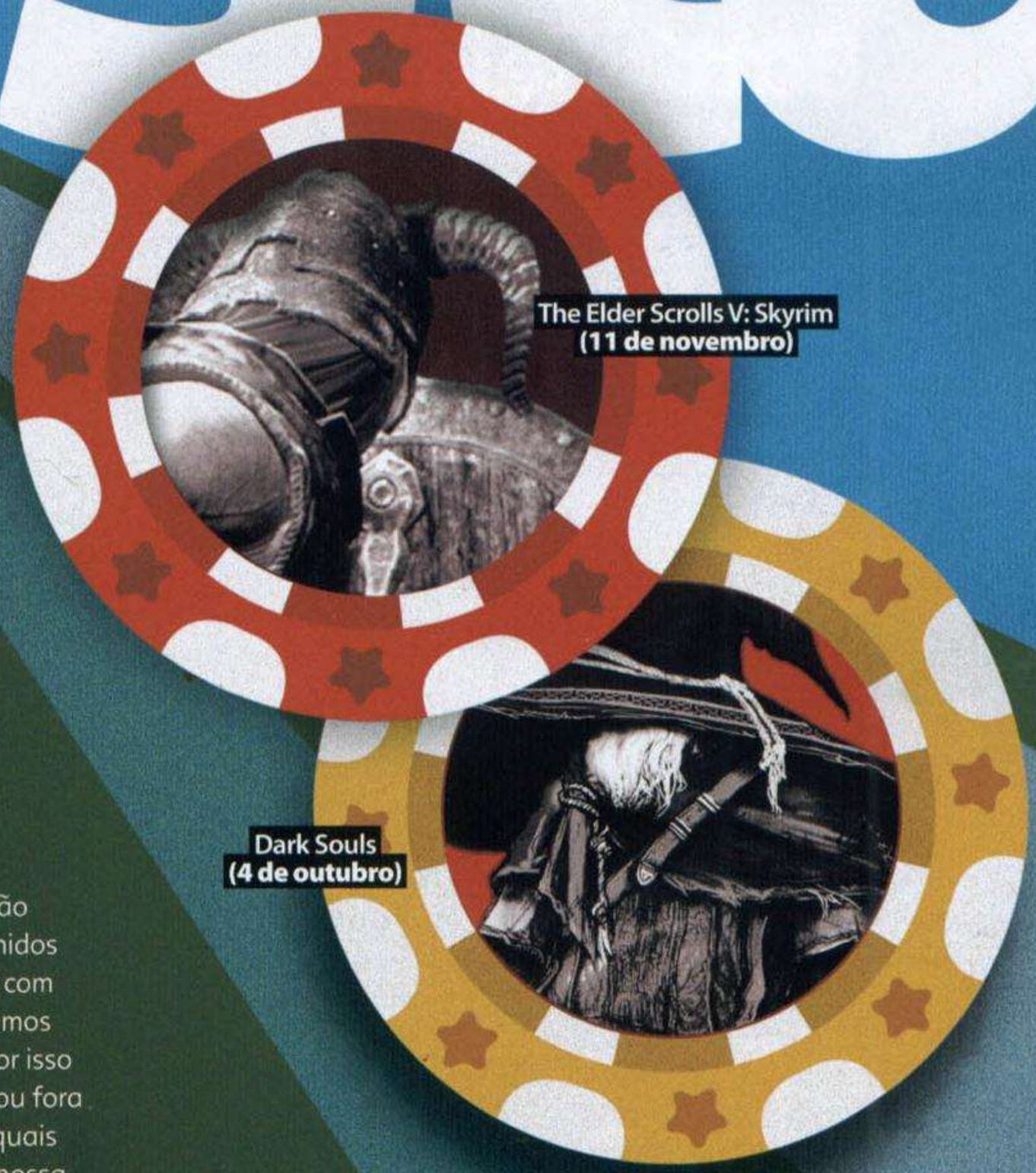
Modern Warfare 3
**(8 de novembro)**

Naruto Shippuuden: Ultimate
Ninja Storm Generation
**(final do ano)**

Dragon Ball Z: Ultimate Tenkaichi
**(18 de outubro)**

Saint Seiya Senki
**(final do ano)**

# faça sua aposta




## A época dos grandes lançamentos está chegando. E você, já sabe em quais vai investir o seu dinheiro? Siga os nossos palpites e faça as suas apostas

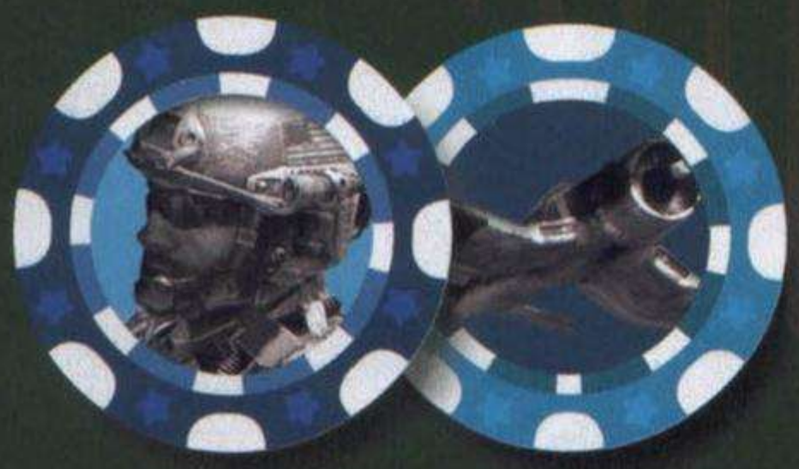
O ano de 2011 viu vários jogos serem adiados para 2012 e, ainda assim, temos um incrível fim de ano pela frente, com uma dúzia de jogos muito esperados. Desta vez, no entanto, títulos com temáticas semelhantes estão batendo de frente, alguns com rivalidades declaradas e exaltadas pelas produtoras. Selecionamos cinco combates entre os maiores lançamentos do final do ano, com uma rápida recapitulação do que cada um tem a oferecer, e damos nosso palpite sobre quais sairão vencedores.

Obviamente, não jogamos nenhum desses jogos até o fim, portanto, não leve as nossas opiniões tão a sério. Acima de tudo, os resultados representam o nosso nível de empolgação para jogar os títulos escolhidos (estamos tão empolgados com *Uncharted 3* que não achamos um competidor à altura, por isso o jogo da Naughty Dog ficou fora da lista). Vejamos, então, quais jogos serão prioridade na nossa lista de compras ao longo deste segundo semestre.

### Uncharted 3 ficou de fora

*Tomb Raider* é o mais próximo do estilo de *Uncharted*. É covardia compará-los, então Drake já venceu Lara por antecipação.





# Modern Warfare 3 X Battlefield 3



**MW3** ▸ O clima do FPS da Activsion é de fim dos tempos, o exagero de uma terceira guerra mundial moderna. Nenhum filme foi tão intenso quanto este game



**BF3** ▸ Mesmo sem a megalomania de MW3, o FPS da EA impressiona com um clima de combate mais real, destruição sem limites e um poder gráfico absurdo

**Nossa aposta:** Empate Técnico

À época do lançamento de *Call Of Duty: Black Ops*, poucos acreditavam que a Infinity Ward conseguiria lançar um jogo em 2011 depois de todos os problemas envolvendo *Modern Warfare 2*, que levaram à saída de mais de 40 funcionários do estúdio. Apesar de tudo, *MW3* está chegando para mostrar o que acontecerá com os protagonistas Price e Soap. E este é um dos pontos principais de *MW3*: terminar a história da saga *Modern Warfare*. Ainda não fazemos ideia de como será a história da campanha de *Battlefield 3*, mas a essa altura é impossível simpatizar com qualquer personagem da série da EA mais do que com o Capitão Price e seus parceiros. Além disso, a campanha do jogo da Activision parece ir a mais lugares ao redor do mundo do que o jogo da EA.

Já em relação ao multiplayer, a coisa muda de figura, em partes por não sabermos o que a Infinity Ward e a Sledgehammer Games pretendem fazer para inovar uma fórmula que segue o mesmo padrão desde 2007. O anúncio oficial do multiplayer deve acontecer antes de setembro, mês em que serão revelados todos os detalhes do sistema Elite, serviço online complementar do multiplayer com funções pagas.

A EA, por sua vez, já disse que *Battlefield 3* virá com o Battlelog, uma versão FPS do sistema Autolog de *Need for Speed: Hot Pursuit*, que oferecerá estatísticas e muitas outras coisas de graça. A empresa também disponibilizou um mapa para ser testado na E3 com gráficos impressionantes que nem estavam finalizados. A escala dos mapas é absurda, e a qualidade é muito superior à de *Bad Company 2*.

Nessa briga, um esconde o modo solo; o outro, o modo multiplayer. Um mantém gráficos modestos a 60 quadros por segundo (*MW3*); o outro leva os gráficos ao limite a 30 quadros nos consoles (*BF3*). Estilo "vire e atire" contra "pare e pense". É impossível escolher um vencedor antecipado. Só temos uma certeza: *MW3* vai vender muito mais do que *B3*.

Não sabemos como será a história da campanha de Battlefield 3, mas é impossível simpatizar com um personagem mais do que o **Capitão Price e seus parceiros**



**BATMAN** ‹ Ezio pode ter a ajuda de Da Vinci na criação de bugigangas, mas Batman é o maior inventor da história (da DC, ao menos)





**ASSASSIN'S CREED** › Constantinopla é uma cidade que faz você babar ao subir no ponto mais alto e olhar suas dimensões. É o ápice de tudo o que já foi criado na série

# Batman: Arkham City X Assassin's Creed: Revelations

**Nossa aposta:** Batman: Arkham City

**Enormes cidades para explorar na pele de caras que curtem andar nos telhados, enfrentam muita gente ao mesmo tempo e usam bugigangas. Os games de Batman e Ezio são mais parecidos do que você imagina.**

Em *Arkham City*, a novidade é a cidade gigante e livre para explorar. Dá para sentir a escuridão de uma metrópole habitada por gente da pior espécie e as suas escalas magníficas. Porém, nada disso é novidade para *Revelations*. As cidades evoluíram com a série e exibem seu ápice em Constantinopla, centro do Império Otomano. Ezio poderá viajar pelo cenário de novas maneiras. Infelizmente para ele, a sua nova lâmina-gancho, que permite pendurar-se em cabos, não é tão legal quanto planar com a capa do morcego.

*Arkham City* e *Revelations* investem em agregar personagens para variar a jogabilidade. Além do Homem-Morcego, a Mulher-Gato entra em ação e cuida de missões mais silenciosas e malandras do que as encaradas pelo herói. Robin estará disponível em missões extras, com movimentos circenses de combate e um estilo mais sombrio de socar fuças do que estamos acostumados. Em *Revelations*, Ezio dá o controle da ação, em algumas fases, para o lendário Altair, o protagonista do primeiro game; e para Desmond, o descendente atual de Ezio. Porém, os assassinos têm estilos quase idênticos e não oferecem uma variação de luta como a galera controlável de *Arkham City*.

No que diz respeito às lutas, que páreo duro! Ézio é uma máquina de matar que você viu evoluir ao longo de dois jogos, cada vez mais eficiente em assassinatos. Na nova versão, novas armas habilitam uma lista inédita de golpes e matar fica tão natural quanto respirar. Já o Batman age como se lutar fosse uma ciência exata, sem desperdício de movimentos e uma frieza inabalável. O herói também tem acesso a uma nova lista de equipamentos e terá, muitas vezes, que enfrentar mais de 20 inimigos de uma só vez.

*Assassin's Creed* se tornou uma das maiores franquias da atual geração, mas estamos mais empolgados para jogar *Arkham*. Por mais que *Revelations* aparente ser o pináculo da série, é o quarto jogo da franquia em cinco anos. *Já Arkham City* é a sequência do melhor jogo de 2009, expandindo o mundo do original em várias vezes e adicionando muito mais elementos.

**Batman age como se lutar fosse uma ciência exata, sem desperdício de movimentos e uma frieza inabalável. Ezio é uma máquina de matar que você viu evoluir ao longo de dois jogos**



# FIFA 12 X PES 2012



FIFA 12 › No fechamento desta edição, FIFA ganhou mais uma vantagem: o game será lançado em português



PES 2012 › Aos poucos (beeem aos poucos), a Konami vai consertando as falhas de PES. Falta coragem para reconstruir a engine a partir do zero

**Nossa aposta:** FIFA 12

**Esse negócio de futebol é complicado. *FIFA* foi freguês da Konami por mais de uma década e agora que a série da EA está há três ou quatro temporadas na liderança, parece que muita gente já esqueceu que *Pro Evolution Soccer* existe. *PES 2011* melhorou muito em relação à versão 2010, mas *FIFA* continua imbatível. Como será a briga na temporada 2012?**

Esta é a batalha cujo resultado parece estar mais definido. *PES* continuará sendo a zebra da partida. Entre as novidades da versão 2012, está uma grande melhoria no comportamento do ataque sem a bola. Isso é bom, uma característica importante... que *FIFA* já cuidou há dois anos.

Esta parece ser a grande concentração dos esforços da equipe de desenvolvimento de *PES* este ano, além de mais retoques nos gráficos e animações. Nesse quesito, há um certo equilíbrio com *FIFA*. O jogo da Konami sempre foi mais bonito, e desde *PES 10* isso ficou mais evidente, porém as coisas mudam quando os jogadores começam a se mexer. As animações de *PES* ainda dão a impressão de estarem paradas no tempo, na época do fim do PS2, enquanto em *FIFA* os atletas realmente se movem em 360°, o que deve ser levado a um novo patamar com a maior novidade de *FIFA 12*: o motor de simulação física Player Impact Engine.

Ao ver replays de algumas jogadas, você certamente já presenciou chuteiras entrando em joelhos, braços atravessando corpos e carrinhos que nem chegam a acertar o adversário, mas ele cai e sai contundido. Detectar colisão de forma realista é bem difícil, especialmente em algo tão dinâmico quanto uma partida de futebol. O Player Impact Engine é o início de uma mudança, na qual os jogadores realmente encostam uns nos outros e reagem da forma adequada, caindo de maneiras distintas dependendo da velocidade e coisas do tipo.

Isso não significa que *FIFA 12* será perfeito. Quem pôde testá-lo na E3 deste ano sabe que ainda há um bom caminho pela frente, já que era possível sair derrubando adversários sem a bola e não ser punido por isso. De qualquer forma, mesmo estando na liderança, a EA está mais disposta a acrescentar novidades e refinar a sua franquia do que a Konami. Mesmo que *PES 2012* esteja indo pela caminho certo, ainda está correndo atrás de *FIFA*.

Entre as novidades de PES 2012, **está uma grande melhoria no comportamento do ataque sem a bola,** uma característica que FIFA já cuidou há dois anos



**SKYRIM** ◂ Desafios para meses a fio. Skyrim é como uma viagem pelo mundo, enquanto Dark Souls é uma trilha por uma rota incrível e mortal em uma montanha



# X The Elder Scrolls V Dark Souls

**Nossa aposta:** The Elder Scrolls V: Skyrim

**É complicado fazer uma comparação direta entre esses dois jogos, embora eles tenham muitas características básicas em comum: seu guerreiro de armadura e espada irá encontrar alguns dragões pelo caminho e precisa gerenciar equipamentos e magias em um mundo medieval fantasioso.**

*Dark Souls* não é uma sequência oficial de *Demon's Souls*, sucesso de 2009 da FromSoftware, basicamente porque há problemas de licenciamento com o nome, agora que o jogo é distribuído pela Namco Bandai. Mas fique tranquilo: o jogo em si *é Demon's Souls* até o limite da honra. Ou melhor, até o limite da sua paciência. *Dark Souls* pega a dificuldade do primeiro jogo – que, francamente, não era tão impossível quanto a maioria das pessoas diz – e, no mínimo, a multiplica por dois. E isso também vale para todo o resto. O design das fases está mais inspirado, os inimigos são mais variados, suas habilidades parecem mais úteis, há mais equipamentos e mais momentos críticos contra criaturas pequenas e gigantes. Trata-se de um jogo mais preparado e que já sabe quais são seus pontos fortes.

*Skyrim* é o ponto alto da Bethesda Softworks nessa geração. A sequência de *Oblivion* finalmente traz uma nova tecnologia aos jogos da empresa, livrando-se da instável engine Gamebryo. É também o jogo mais ambicioso da história do estúdio.

Desta vez, você enfrentará dragões – muitos dragões. Eles estão por toda parte e as lutas contra essas criaturas não seguem nenhum roteiro. Eles atacam de maneiras diferentes dependendo do local da batalha e das suas ações. Portanto, não pense que é fácil acabar com eles. Pense neles como uma versão medieval dos Big Daddies de *BioShock* – você terá que usar tudo o que puder para conseguir colocá-los no chão.

Uma das novidades são os Shouts, palavras de magia no idioma dos dragões e a arma mais eficiente contra eles. Elas precisam ser encontradas pelo universo do jogo e, além disso, cada uma precisa ganhar poder, o que só acontece quando você derrota um dragão e coleta sua alma. Porém, como elas estão no idioma das criaturas, eles também podem usá-las contra você.

Em uma comparação direta, o vasto mundo de *Skyrim* e os sistemas que a Bethesda está preparando são mais interessantes e empolgantes do que o "maior e melhor" de *Dark Souls* – mesmo que não vejamos a hora de morrer inúmeras vezes seguidas com um único golpe no jogo da FromSoftware. ▸



**DARK SOULS** ▲ Maior, melhor e, que os deuses nos ouçam, mais difícil. A meta é ser a evolução perfeita de Demon's Souls. Não precisamos de mais do que isso

Os dragões de Skyrim **atacam de maneiras diferentes de acordo com os locais e as suas ações.** Pense neles como versões medievais dos Big Daddies de Bioshock



# Dragon Ball X Naruto X Saint Seiya

**Nossa aposta:** Naruto Shippuuden: U. Ninja Storm Generations

**Três jogos baseados em animes de sucesso irão disputar um lugar no seu PS3 até o final de 2011. Vamos ver qual tem a maior chance de vencer a luta.**

### Dragon Ball Z: Ultimate Tenkaichi

Todo ano, temos que ter um novo jogo da série *Dragon Ball Z*, o que só faz o público-alvo se interessar cada vez menos nos jogos do Goku. A versão 2011 volta a ter o nome *Tenkaichi*, depois de duas versões *Raging Blast*, que mudaram mais o nome que qualquer outra coisa.

As lutas ainda são naquele esquema estranho com a visão por trás do personagem e em um campo muito aberto, com dezenas de golpes e possibilidades a cada momento. Quem está começando não consegue pegar o jeito, já os veteranos conseguem fazer combinações incríveis, dignas das cenas do anime. Esta nova versão apresenta gráficos mais parecidos com o mangá do que o anime, e a câmera se comporta melhor na hora de mostrar a ação. Porém, mesmo com as promessas de um jogo diferente, é difícil acreditar que esta versão se afaste muito das últimas três.

### Naruto Shippuuden: Ultimate Ninja Storm Generations

Se o primeiro *Ultimate Ninja Storm* foi sobre a primeira fase de *Naruto* e *UNS2* foi da segunda fase até uma parte relativamente recente, o mínimo que poderiam fazer é reutilizar os personagens e juntar todo mundo no terceiro jogo de Naruto para o PS3.

Os produtores prometem um foco maior na mecânica de combate, o que faz sentido agora que o trabalho de animação de jutsus e afins já foi feito nos games anteriores. Por ora, não há muitos detalhes sobre o jogo, a não ser que ele ainda está sendo produzido pela CyberConnect2, a mesma dos *Ninja Storm* anteriores. Os jogos da série para PS3 são muito bonitos, mas carecem de mecânicas de um jogo de luta "de verdade". Dependendo de até onde os produtores conseguirem levar *Generations*, este pode ser o jogo definitivo de Naruto – pelo menos até o próximo ano.

Nesse combate de jogos de anime, *Ultimate Ninja Storm Generations* é o que se sai melhor na nossa opinião. Você pode até achar que *Naruto* não é grande coisa, mas depois de ver algumas lutas com os novos personagens, como Raikage, e Sasuke evocando Susano'o, fica difícil achar que o jogo tem chances de ser ruim.

### Saint Seiya Senki

Para comemorar os 25 anos de *Cavaleiros do Zodíaco*, temos um jogo novo, ainda sem data de lançamento para o Ocidente (mas já traduzido para o francês, inclusive). *Saint Seiya Senki* é um jogo estilo Musou, (jogos ao estilo *Dynasty Warriors*, em que você luta contra centenas de inimigos fracos em combates bem repetitivos). Pois é, os cavaleiros de latão que raramente apareciam durante a saga do Santuário e diversas vezes durante os inúteis episódios anteriores serão seus inimigos constantes aqui. Além disso, os golpes dos cavaleiros de bronze preenchem a tela com presença e impacto. Porém, o problema é que *Cavaleiros do Zodíaco* sempre foi sobre lutas um contra um e não tem nada a ver com esse estilo.

**SAINT SEIYA E DRAGON BALL**
*Estas duas franquias já saíram do circuito de animes há séculos, mas ainda rendem jogos. O game de DBZ, ao menos, é interessante*







**NARUTO** ▲ Só por oferecer cutscenes fantásticas dos golpes mais legais do anime, Naruto já merece seu dinheiro

O mínimo que se espera **é reutilizar os personagens** e juntar todos no terceiro jogo de Naruto

# ESTEJA PR3PARADO

A 3ª Guerra Mundial
será ainda mais letal

JP

GAM3S

SEMPRE NO PRÓXIMO NÍVEL

COMPRE PELA INTERNET

WWW.JPGAMES.COM.BR

facebook.com.br/jpgames

twitter.com/jpgames

Confira o trailer traduzido:

CALL OF DUTY MW3

PS3

XBOX 360

NINTENDO WII

+ PSP, DS & 3DS

R. Vitória, 257. Gal. São Paulo, loja 232. Tel: (11) 3331-3887

R. Santa Efigênia, 485. Still Shop, loja 32. Tel: (11) 3331-5274

República, SP - CEP: 01210-001

# Detonado

**POR** Douglas Pereira

**Aqui tem...**


roteiro


confessionário


celular


blocos


qr-codes

## BABEL

Catherine oferece **um modo cooperativo para dois jogadores**. Trata-se do modo Babel, no qual dois jogadores devem subir o maior número possível de andares na base da cooperação. Para habilitar fases é preciso ganhar troféus de ouro no modo normal.

# CATHERINE

## Quebra-cabeças, sensualidade e chefes bizarros que simbolizam o medo de casamento e de responsabilidades... Nós curtimos!!!



**PlayStation 3 (disco)**
**Gênero** Quebra-Cabeça
**Produtora** Atlus
**Distribuidor** Atlus
**Legendas/Áudio** Inglês
**Compatível** –
**Online** Não

Desde que soubemos que *Catherine*, um projeto da equipe dona da série *Persona*, não seria um RPG, mas um jogo de quebra-cabeças com toque de simulador de encontros, estava na cara que seria um caso de "ame ou odeie". Depois de tanto jogar, a ponto de ver blocos até de olhos fechados, ficou claro que não dá para ser indiferente a este jogo e que muitos vão odiar *Catherine* do fundo da alma. Porém, o nível de amor pela obra do Persona Team pode ser igualmente intenso.

### Um bom pesadelo

Não existe um jogo semelhante a *Catherine* no mercado e é até meio estranho ver esse título chegar ao Ocidente chamando tanta atenção. Se não tivesse o pedigree de seu time de produção, talvez ficasse confinado ao Japão para sempre. Porque, convenhamos, ficar puxando e empurrando blocos em cenários bizarros não é bem o que vale R$ 199 no mercado de games hoje em dia.

Durante nove estágios, sua missão é ir da base ao topo de uma grande escalada nos pesadelos de Vincent, o protagonista. Para isso, é preciso mover blocos e resolver padrões complicados enquanto abre caminho, encarando a pressão do tempo – pois tudo está desabando, e rápido. No começo, parece uma repetição sem fim, porém o jogo sempre introduz novos blocos que diversificam a experiência. Há blocos com espinhos, de gelo, blocos vivos e até chefes com poderes especiais para atrapalhar.

É verdade que, quando você chega perto do final, já não está muito a fim de continuar a puxar coisas. Por isso é estranha a sensação de que os quebra-cabeças de *Catherine* ficam bem melhores depois que você os soluciona.



## HALL DA FAMA

**Nível de dificuldade**
9/10 (Brutal)

**PIONEIRO**
O primeiro jogador a coletar todos os troféus do game
**Dropeti**
**(10/08/11)**

**VELOCISTA**
O mais rápido do ranking a coletar todos os troféus
**Dropeti**
**(6 dias 14h 16m)**

**D&T EM VÍDEO**

Procure por este símbolo no detonado para ter acesso, por meio da câmera do seu celular, a vídeos com dicas exclusivos de *Catherine*.

## Caçadores de troféus

**Até o fechamento desta edição, apenas um jogador havia platinado *Catherine*. Os mais próximos eram:**

| | | | |
|---|---|---|---|
| MZeroYami | **75%** | SetsunaBR | **55%** |
| Shizuka5 | **70%** | DarkSkynyrd | **52%** |
| Stamp | **65%** | | |

**Fonte: www.myps3t.com.br**

**PARCEIRO** ▸ Não confunda: Catherine (com C) é a loira sexy que surge na vida de Vincent. Katherine é a namorada oficial do cara, é mais séria e quer casar... JÁ!!!

**↳ Durante nove estágios, sua missão é ir da base ao topo de uma escalada nos pesadelos de Vincent. É preciso mover blocos e resolver padrões complexos**

# Catherine



**Por OUTRO LADO...**

"Quebra-cabeças tensos e chefes na sua cola irritam de uma forma muito desafiante. Só gostaria que as decisões que influenciam no carma levassem a novas rotas da trama antes do final do game."

**Humberto Martinez**

## O trunfo da trama é a opção de fazer escolhas e fazer o jogador pensar: **"O que eu faria nessa situação?"**

Cresce a vontade de voltar às fases para conseguir medalhas de ouro e escalar de um jeito mais eficiente. Mas se você não gostar disso no início, não vai mudar de ideia.

### Desafio mesmo é ser adulto

O ponto mais falado sobre *Catherine* é a sua história, que aborda temas adultos e comuns, como relacionamentos e estilos de vida, em uma mídia tomada pelos jargões militares e rifles. Ver um enredo diferente é realmente algo bem-vindo. Mas, nessa parte, o jogo poderia ser melhor. Não há tempo e oportunidades suficientes para desenvolver os bons personagens. Uns 70% do jogo são dominados pelos puzzles, e a história só se desenrola entre os capítulos. Lá pelo capítulo 6, fica perceptível que a história se foca totalmente em Vincent e, simplesmente, não há motivos o bastante para gostar de Katherine, sua namorada há cinco anos que quer dar o próximo passo e se casar, ou de Catherine, a loira gostosa que aparece de repente e é exatamente do jeito que Vincent gosta.

Talvez a história até se estenda demais graças a uma virada de eventos estranha (mas esperada, por se tratar do Persona Team) perto do final. Mas o problema não é o tamanho, é a falta de momentos e fatos importantes. Não dá para saber o quanto Vincent gosta da Katherine, ou saber mais sobre a personalidade dela, ou motivos mais sólidos para ele se sentir atraído por Catherine. Elas se tornam personagens quase vazios, conceitos em vez de personagens, por não passarem tempo o suficiente com o jogador.

As dúvidas que passam pela cabeça de Vincent são bem apresentadas. Sempre que você é questionado, dá vontade de responder realmente o que você pensa, em vez de escolher alguma resposta apenas para ver um final específico. Como todo mundo já se relacionou com alguém na vida, é fácil se perguntar: "O que eu faria?".

### Boa produção

Os traços e visuais sensacionais dos personagens, além das cenas em anime muito bem-feitas, criam um ótimo estilo; mais jogos japoneses deveriam se inspirar no que a Atlus conseguiu graficamente com *Catherine*. Indo além, talvez devessem se espelhar em outras coisas, como a ousadia que anda em falta no mercado japonês.

*Catherine* não irá figurar nas listas de melhores jogos do ano, e está bem longe de ser uma obra-prima, mas é um jogo muito bom para quem gosta do conceito de resolver quebra-cabeças sob pressão. Mas antes, jogue a demo disponível na PSN; se não gostar, passe longe, pois nada vai mudar radicalmente (só o crescente nível de dificuldade). *Catherine* definitivamente não é um jogo para todo tipo de jogador, e não há nada errado com isso.

| AVALIAÇÃO | |
|---|---|
| GRÁFICOS | ■■■■□ |
| CONTROLE | ■■■□□ |
| DIFICULDADE | ■■■■□ |
| REPLAY | ■■■□□ |
| **ASPECTOS CENTRAIS** | |
| HISTÓRIA | ■■■□□ |
| ESTILO VISUAL | ■■■■□ |
| DUBLAGEM (EUA) | ■■■■□ |
| TIPOS DE BLOCOS | ■■■■□ |

NOTA FINAL **8,0**



DIFÍCIL... ▲ Puxar, empurrar, montar escadas, pirâmides, coletar itens, afugentar inimigos e fugir de chefões. Tudo ao mesmo tempo

CM8

# GP MEGASTORE

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

Diversão Garantida!

GAME DELIVERY
(19) 3212-2656

PREÇOS CENSURADOS
Loucura de Preços Baixos na GP

F1 2011
Formula 1™

EA SPORTS
MADDEN NFL 12

PES 2012
PRO EVOLUTION SOCCER™

A DISPUTA COMEÇOU!
27 de Setembro na GP

EA SPORTS
FIFA 12

LANÇAMENTOS DO MÊS

Wii NINTENDO 3DS PS3 PSP XBOX 360

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

WWW.GPMEGASTORE.COM.BR

MasterCard VISA VISA Electron BOLETO WEB SEDEX Entrega via CORREIOS para todo Brasil

VENDAS PARA TODO O BRASIL

# Catherine

↳ **Você altera sua LINHA CÁRMICA** ao responder mensagens, conversar e ajudar as "ovelhas"

GUIA DO

# RELACIONAMENTO DIABÓLICO




## 1. UNDERGROUND CEMETERY

Treine comandos e técnicas. Suba os degraus até ser interrompido; segure ✖, empurre o bloco para subir e repita este conceito ao longo do caminho. Pegue o travesseiro. Ao chegar à plataforma de quatro blocos; puxe dois da parede, suba neles e puxe outro para avançar. Vá até o topo e empurre os três blocos com moedas.

## 2. PRISON OF DESPAIR

**1• Andar** Suba até o aviso sobre blocos frágeis, que quebram ao serem pisados três vezes. Suba pela esquerda (puxe um ou dois blocos no caminho) até o próximo aviso. Pendure-se no bloco (ande na direção do abismo para pendurar e passe pelos blocos imóveis). Suba pela direita, pendure-se de novo para fazer a curva e sair do outro lado. Suba e puxe um bloco para chegar à grande parede. Guarde bem esta técnica: há quatro blocos na parede, puxe os três da esquerda; suba e puxe dois da esquerda; suba e puxe o do meio; pendurado, suba pelo bloco ao lado para subir no que acabou de puxar e chegar ao topo. Esta é uma técnica fundamental, decore-a.

Após o aviso, empurre o par de blocos da direita duas vezes para a direita. Suba até o checkpoint e empurre os três blocos para a direita. Escale os três blocos com moedas. Empurre o par de blocos mais alto para a esquerda; um vai cair e o outro fica suspenso. Volte ao par de blocos anterior e empurre-o para esquerda. Empurre o bloco mais alto para a esquerda e fuja.

**2• Andar** Vá pelos blocos frágeis e pegue o item. Pendure-se e passe pela barreira de blocos. Sobre eles, puxe para a direita duas vezes o bloco da esquerda; Vincent vai se pendurar, siga para a esquerda e puxe o bloco para o lugar em que ele estava para subir e ver um aviso sobre as moedas. Fique esperto com o malandro no próximo degrau. Puxe os dois blocos da esquerda, suba e puxe o bloco da esquerda.




Na plataforma com o aviso sobre ser esmagado, empurre o bloco da direita para a direita e fuja rápido. Empurre o bloco que caiu uma vez para a esquerda. Após o checkpoint, puxe o segundo bloco da esquerda (o escuro, sem o rosto no meio); empurre-o para a esquerda e vá pelo caminho das moedas. Em cima, empurre o último bloco da esquerda para que o bloco de cima caia (fuja) e saia.

**Chefe: Fist of Grudge** O chefe é rápido e tem o poder de deixar os blocos pesados **(#1)**. Corra até achar o item Troféu. Acima, após os blocos frágeis, no topo da

## USE O CELULAR

No bar, você terá que responder mensagens que recebe pelo celular. Para montar a resposta, é preciso escolher as frases que combinam com o carma que quer seguir. Aperte ✖ para ver a primeira frase e, caso queira trocar, aperte ● e ✖ para ver a próxima opção. Use o nosso guia para montar corretamente.




*CLIENTES ▸ Fale com as pessoas no bar e use os diálogos corretos para ganhar troféus (veja as dicas na página 120 para não vacilar)*

*STRAY SHEEP ▸ O bar é onde acontecem as interações fora dos sonhos. Papeie, jogue fliperama, beba e acesse o seu celular aqui*

escada à direita, puxe o bloco para fora da parede; puxe o bloco abaixo para a esquerda e repita com o de baixo; repita nos blocos abaixo para criar uma escada avançada, técnica vital para o resto da aventura.

Após o checkpoint, faça o sistema "dois blocos em baixo, um em cima" à direita; essa técnica é "pirâmide". Na grande parede, faça a pirâmide para chegar à etapa final. Fique no segundo bloco da direita, vire para a esquerda e aperte ■ para usar o item que você coletou no caminho e crie um bloco no terceiro espaço a partir da direita. Suba e empurre o bloco da direita para ganhar espaço, puxe o da esquerda para poder subir. Depois, basta puxar um bloco no final para alcançar a porta.

ACAMPAMENTO ▸ Intervalo entre as escaladas, os acampamentos servem para conhecer personagens e encorajá-los a sobreviver (ou não)







## 3. TORTURE CHAMBER

**1º Andar**

A novidade são blocos com espetos **(#2)**. Corra sobre eles para não ser morto; os espinhos são ativados uma vez e quebram. No primeiro bloco com espetos, suba e desça para não morrer. Repita acima, mas vá para o lado em vez de descer. Suba no bloco sozinho à esquerda, puxe o bloco acima, desça e puxe o de baixo para a direita. Suba (pegue o livro) e vá pelos blocos frágeis.

Empurre o trio de blocos para a direita. Pegue o travesseiro e puxe o bloco à esquerda. Suba, empurre o bloco à direita uma vez, pendure-se e passe para o outro lado. Coloque o bloco em seu local de origem e suba a escada à direita. Puxe o bloco da parede no topo, puxe o que está abaixo, repita até formar a escada. Suba ao lado oposto à ovelha chata.

## CELULAR

**As conversas por celular influenciam o seu carma. Apontamos as sequências de frases (abreviadas) que você deve escolher em todas as conversas para cada linha cármica (boa, neutra ou ruim).**



**Checking in (Dia 1, Katherine)**
- **Bom:** Does it...; I worry...; Maybe we...; Drive home...
- **Neutro:** Does it..; Is this...; I think...; It'll just...; Let's catch...
- **Ruim:** Sorry...; It's important...; I'm pretty; So, yeah



**Wait a second... (Dia 1, Kat.)**
Esta mensagem virá se você escolher "Bom" em Checking in.
- **Bom:** Guilty as...; I'll make...; Good night, Katherine.
- **Neutro:** No, I'm not...; I don't need...; Good night, Katherine.
- **Ruim:** You don't own...; Sometimes a man needs...; L8r.

**Are you at SS again? (Dia 2, Kat.)**
- **Bom:** Sorry I...; What did you...; I think I...; ...I understand; Good night, Katherine.
- **Neutro:** Sorry I...; We'll talk...; I bet...; Bye.
- **Ruim:** Don't touch...; Sorry, I'm...; Man, I'm sleepy...

**Is this reaching you? (Dia 2, Cat.)**
- **Bom:** Who is this?; Do I know...
- **Neutro:** Who is this?; Don't...
- **Ruim:** This is Vincent; PIX NAO.

**R U getting these? Dia 2, Cat.)**
Esta mensagem virá se você ignorar a mensagem anterior.
- **Bom:** Uh...; Can I have your...
- **Neutro:** I got your...; Don't talk.
- **Ruim:** I got your...; What do...

**About tomorrow (Dia 2, Kat.)**
A mensagem virá se você escolher "Ruim" em Are you at SS Again?.
- **Bom:** Huh? What...; Sounds important..; Go easy...; Well, good night, Katherine.

# Catherine

↳ **Não tenha vergonha DE USAR OS ITENS** para facilitar. Isso não influi na conquista de troféus

## BLOCOS

Há diversos tipos de blocos para manipular, cada qual com características criadas para tornar os enigmas cada vez mais complexos. Conheça a seguir quais são os blocos e o que fazem.



- **Brancos:** são os normais. Você pode puxar, empurrar, pendurar e manipulá-los à vontade.
- **Escuros:** parecidos com os brancos, porém mais escuros e muito mais pesados para mover.
- **Imóveis:** blocos pretos, com o desenho da cabeça de um leão. Não podem ser movidos.
- **Frágeis:** racham quando você passar por cima e quebram ao serem pisados três vezes.
- **Espetos:** armadilha de espetos. Você pode passar correndo sobre eles, mas morrerá se parar, então passe e pendure-se nas laterais para fugir. Os espetos quebram ao ser ativados uma vez.
- **Molas:** arremessa Vincent diversos andares para cima.
- **Gelo:** podem ser manipulados normalmente, mas faz Vincent (ou outros blocos) escorregar se passar sobre eles. É recomendado seguir pendurado para evitar andar sobre estes blocos.
- **Explosivo:** blocos explosivos, ativados por proximidade. A bomba explode sete segundos após ativada e transforma os blocos brancos em frágeis.
- **Vortex:** indicados pelo ícone de um furacão, são blocos que Vince não pode ficar em cima.
- **Monstros:** blocos que se movem por conta própria.
- **Aleatórios:** blocos que usam uma cortina para ocultar a sua característica (aleatória). Se não gostar do bloco que surge, aperte Select para voltar à ação e pise nele novamente.




## PIRÂMIDE

Crie uma base com o número de blocos correspondente aos andares que quer subir. Exemplo: para subir quatro andares, faça uma base com quatro blocos; suba e puxe três; suba e puxe dois; suba e puxe um. O desenho lembra o de uma pirâmide, perfeito para escalar. Esta é uma das técnicas mais fundamentais para evoluir no game.

Passe pelos espinhos e puxe duas vezes o bloco que tem um livro em cima. Pendure-se e vá para a direita. Empurre o bloco outra vez e vá até o paredão. Em vez de usar a parede da esquerda, puxe o bloco da direita, depois o de cima para criar uma escadinha rápida. Agora, é só correr sem parar para não ser estraçalhado pelas armadilhas. Assim que chegar ao bloco mais alto à direita, ande para a direita para se pendurar e não morrer com os espinhos. Siga pendurado até o outro lado para poder correr até a saída.

**2•Andar** Puxando blocos, desativando armadilhas e se pendurando, você chega sem problemas quase à metade do percurso (se ainda não reparou, o lado esquerdo da tela mostra seu progresso). Então, você verá um cara parado logo acima **(#3)**. Coloque um bloco embaixo dele e ele começará a subir o caminho de espinhos na sua frente. Vá pela mesma rota e cuidado com a plataforma de três espinhos. Nela, puxe da parede o bloco mais à direita. Suba nele, puxe o bloco na parede e empurre este para a esquerda. Ele estará pendurado ainda. Suba nele, puxe o bloco na parede e volte para completar a escada que te leva até o checkpoint – sim, ignoramos as moedas à direita **(#4)**, você só precisará passar por lá se quiser a medalha de ouro. Se o carneiro encher o saco e você tiver o livro adquirido na fase anterior, use-o para facilitar.

Para terminar a fase de forma mais rápida e com mais moedas, pegue o item do bloco à esquerda do checkpoint. Feito isso, continue subindo pela esquerda por mais uma escada de espinhos. Suba na plataforma de dois blocos, puxe um da parede e empurre-o para a direita até ele se apoiar no caminho da direita. Pegue outro bloco e coloque ao lado dele para criar uma ponte. Suba o caminho de espinhos e pendure-se no último para não morrer. Empurre-o uma vez para a esquerda, depois uma vez os dois de baixo e, então, o mais alto mais uma vez. Você terá feito um caminho que te deixa a um bloco do final. Use o item para criar o bloco e pronto.

**Chefe: Imoral Beast** O poder deste chefão... imoral **(#5)** inverte os seus comandos, então procure abrigo sempre que chover corações malignos. A trilha até o checkpoint é fácil. A partir dele, puxe um bloco para subir pelo bloco suspenso no meio. No andar de cima,

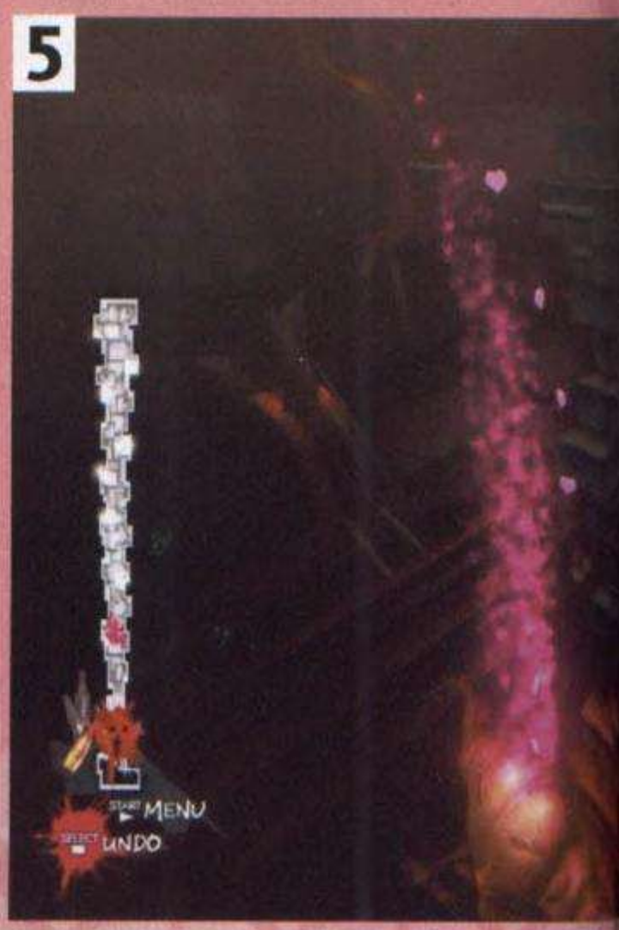
3



4



5



### CONTINUES INFINITOS

No início da primeira fase de Inquisition, há um travesseiro; colete-o, aperte Start e recomece a fase para coletar outro. Faça isso quantas vezes quiser para conseguir Continues à vontade.






empurre o bloco na parede que está abaixo do bloco suspenso e ele vai cair. Use-o para subir pela esquerda. Vá até a esquerda dos blocos que formam uma cruz e puxe o bloco do meio da parede.

A última parte é quase um círculo com uma torre de blocos imóveis atrás. Estando no centro, suba no bloco da esquerda (a armadilha com dinheiro em cima) e empurre o bloco ao lado para que aquele que está logo acima de você caia – vá para a esquerda antes que ele o esmague. Basta empurrá-lo para a direita e o caminho para a porta estará completo.

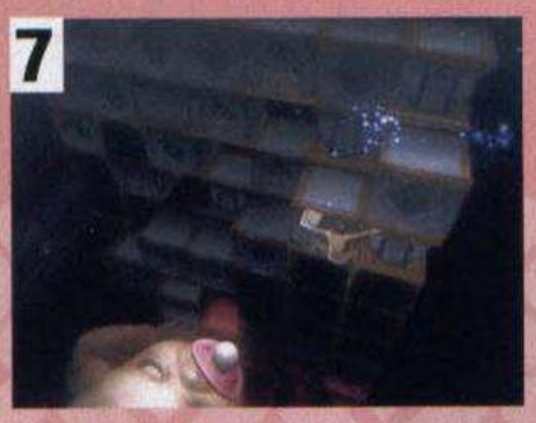



## 4. INQUISITION

**1• Andar**

Estágio com dois andares e sem blocos novos. Ao começar a fase, caia e pegue um livro **(#6)**. Suba pelo bloco-mola à esquerda e use o livro para destruir os inimigos. Pegue o livro (será útil mais tarde) e suba. Puxe os quatro blocos da base da parede e suba. Destes quatro, faremos mais quatro: puxe o primeiro bloco da direita e arraste-o quatro casas para a esquerda; ele vai ficar pendurado e você terá espaço para puxar os outros três e subir; repita no andar acima; você já subiu três e ainda está com uma base de quatro blocos; pegue o bloco da direita de novo e arraste-o por três casas; puxe os outros dois normalmente; suba, puxe dois, suba e puxe o último. Se a ovelha atrapalhar, use o livro.

**Chefe: The Child** O bebê **(#7)** cospe um poder que faz tremer





o cenário e pode derrubar Vincent, além de destruir blocos frágeis. Puxe o bloco normal e jogue-o para a direita. Pegue o item no caminho e avance até um pequeno vão entre duas colunas **(#8)**. Esta é a parte crítica, pois o bebê avança muito: puxe o bloco do meio para ter uma base de dois, suba e puxe o bloco da direita (ao seu lado, não o da parede); arraste-o até grudar na torre esquerda. Suba nele e puxe o bloco de cima, desça, faça a escada e continue até o travesseiro em outro vão.

Puxe da parede o bloco da esquerda e do meio. Suba, puxe o da esquerda (da parede) e arraste-o para grudar na torre da direita. Puxe o bloco do meio para fazer outra base de dois. Puxe o bloco do seu lado para fazer a escada. No topo, puxe o bloco da direita na parede, fique sobre ele, vire-se para a esquerda e use o item para criar o bloco e subir até o checkpoint.

Depois dos blocos escuros, faça uma escada para pegar o item (garrafa) antes de seguir pela direita. Vá para lá, puxe um bloco da parede e empurre-os para a esquerda para formar uma ponte e avançar. Faça uma pirâmide de dois blocos para subir, depois faça uma com três na base. Atravesse para a direita e pegue o travesseiro. Suba e puxe um bloco da parede, coloque-o à esquerda para poder fazer uma

## CELULAR

•**Neutro:** Okay, I'll...; See you...
•**Ruim:** "Well, i'll...; Bye.

**YAY (Dia 2, Catherine)**
A mensagem virá se você optou por "Ruim" em Is this Reaching You ou em R U getting these?.
•**Bom:** Don't send me this...; Aren't you going...; I'm tired...
•**Neutro:** That's it?; Seeya.
•**Ruim:** Wow...; Not quite...

**Are you drinking? (Dia 3,Kat.)**
•**Bom:** Sorry...; But it´s...; Why, what's going on...
•**Neutro:** Sorry...; Can't i at...; Stop assuming the worst...
•**Ruim:** I'll do what...; I don't...; I'll talk to you later.

**Hey! (Dia 3, Catherine)**
•**Bom:** Sorry, I'm still at work; Sorry, gotta...; Bye.
•**Neutro:** Sorry, I'm still at work; Sorry, gotta...; Good night...
•**Ruim:** Yeah...; I can't see...; I'll text you again later.

**I'm sorry (Dia 3, Katherine)**
A mensagem virá se escolheu "Bom" em Are you Drinking?.
•**Bom:** I'm sorry...; You don't...; I'll definitely...; Well, good night.
•**Neutro:** I know; Don't...; Bye.
•**Ruim:** I Know; I'll get...; Bye.

**Okies (Dia 3, Catherine)**
A mensagem virá se você escolheu "Ruim" em Hey.
•**Bom:** "Don't send...; You can't just send...; Let's stop...
•**Neutro:** Hehehe...; What are...
•**Ruim:** Hehehe...; What have you got in mind?; Heh heh...



**Oh... (Dia 3, Catherine)**
A mensagem virá se você escolheu "Bom" em Hey.
•**Bom:** Good; Well, good night.
•**Neutro:** Good; Well, good...
•**Ruim:** Thanks; It's not like...; Good night, Catherine.

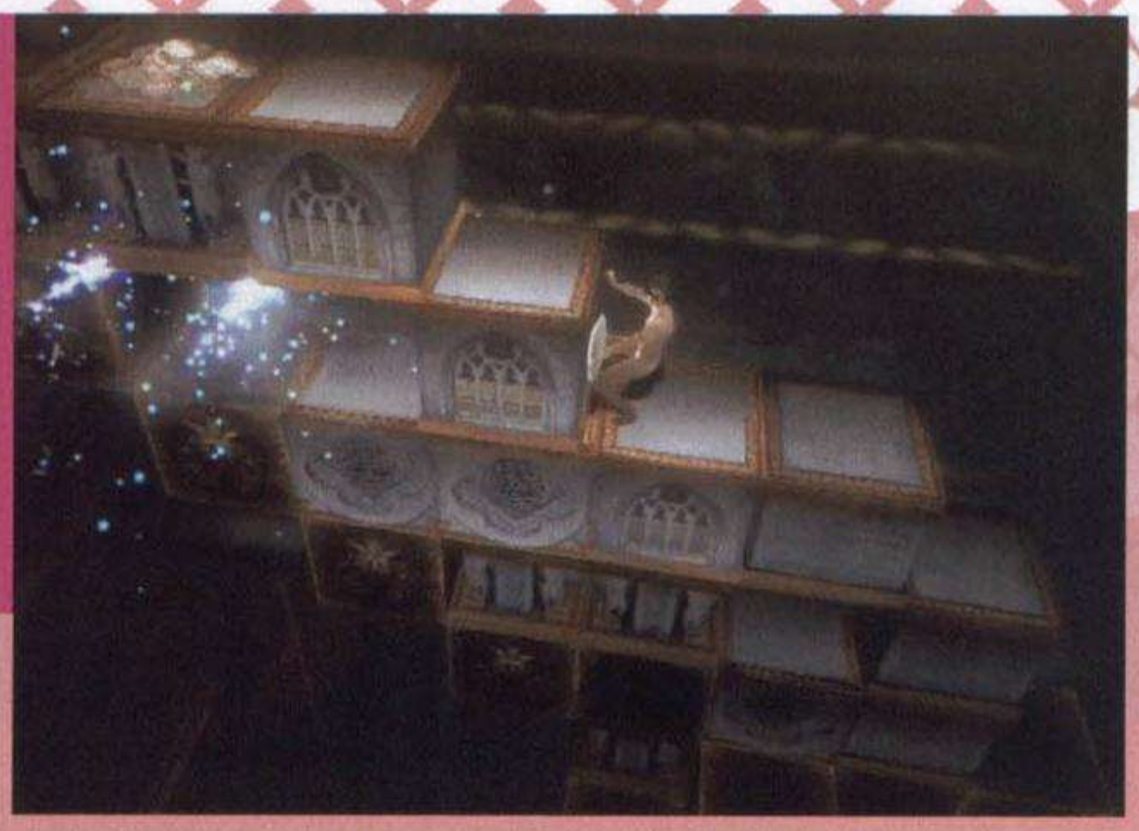
**Heyyyy (Dia 4, Catherine)**
•**Bom:** Why do you...; I can't...

# Catherine

↳ Ao jogar fliperama no bar, FAÇA ESTE TRUQUE: ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, →

## SLIDER

Deixe dois blocos um sobre o outro e puxe o de baixo para o lado. Isso vai formar uma escada de dois degraus, já que o sistema Edge permite que os blocos brancos fiquem conectados mesmo sem um bloco exatamente debaixo do outro. Use sempre.



escada. Vá até onde as moedas estão e faça o mesmo esquema para criar uma escada para a direita. Puxe os dois blocos, suba e puxe o da esquerda. Fique sobre ele e use o item para pular dois blocos e alcançar a saída.

## 5. QUADRANGLE

**1• Andar** Os blocos de gelo estreiam aqui! O começo tem proteções que impedem de escorregar até a morte, então aproveite para treinar **(#9)**. Assim que puxar os blocos e sair da escada inicial, começamos de verdade. Tanto faz subir a escada de blocos únicos ou usar os trampolins das pontas para subir de uma vez. Lá em cima, use o trampolim do meio. Vince vai se agarrar a uma plataforma de gelo, suba no corredor do meio e escorregue até o fundo para um trampolim. Segure-se lá em cima e siga pendurado até o checkpoint.

Suba a escada para a direita e faça uma base de dois blocos para subir. Espere a parede descer para entrar no vão e permitir que a ovelha dê passagem. Suba o escadão de blocos de gelo da esquerda. Pendure-se para alcançar o travesseiro (aproveite e pegue o livro ali do lado). Puxe os dois blocos da esquerda e mais um em cima para pode subir. Continue até a parte com uma torre de três blocos dividindo a área ao meio. Você provavelmente subirá pela esquerda, mas pendure-se e vá para a direita (use o livro contra os inimigos). Pegue outro livro no vão (só para garantir) e faça uma escadinha simples. Fique do lado direto dos três blocos de gelo empilhados.

Empurre os blocos à esquerda; eles vão se juntar a outro e um vai cair. Coloque o que caiu ao lado deles. Pegue um bloco da parede à direita e junte à fileira. Serão cinco blocos ao todo **(#10)**. Suba no primeiro e pendure-se para chegar ao outro lado. Faça uma escada que dê no bloco de gelo à direita do bloco escuro. Pendure-se no bloco escuro e vá para a esquerda.

**2• Andar** Suba e puxe o segundo bloco, isso vai deixá-lo no segundo bloco da direita para esquerda, na grande plataforma. Pendure-se no buraco no meio e continue o caminho pela direita.







## CELULAR

- **Neutro:** Why do you care?; Growups have...; We'll talk...
- **Ruim:** I'm drinking...; We'll talk...

**About this morning (Dia 4, Kat.)**
- **Bom:** I'm sorry...; I wanted to...; I want to talk...; I really care...; Good night, Katherine.
- **Neutro:** I can't get...; Come see me...; We cant talk...; Well...
- **Ruim:** It's okay; But you did...; Actually, i'm too tired...

**You meanie! (Dia 4, Catherine)**
A mensagem virá se você escolheu "Ruim" em Heyyyy.
- **Bom:** Don't call...; I mean it...
- **Neutro:** You're...; We've got...
- **Ruim:** You're...; I've got to...

**I... (Dia 4, Katherine)**
A mensagem virá ao escolher "Bom" em About this morning.
- **Bom:** Yeah, i'm sorry...; I need to...; Let's get together...
- **Neutro:** Stop...; I really...; See ya
- **Ruim:** Stop...; I'm tired...; Don't drink too much...

**Re:Re: You meanie! (Dia 4, Cat.)**
A mensagem virá se você escolheu "Bom" em You meanie!.
- **Bom:** It's not...; Bye
- **Neutro:** It's not...; Bye
- **Ruim:** Next time...; Good night.

**Eat your cake (Dia 5, Katherine)**
- **Bom:** Sorry...; But...; I need...;
- **Neutro:** You surprised me...; So, are you...; Not that i'm...;
- **Ruim:** Please don't...; Is work...; Ugh...; I'm pretty tired...

**Some good medicine (Dia 4, Cat.)**
A foto anexada mudará depois quando você fizer os finais. São cinco opções extras de fotos.
- **Bom:** I told...; Please stop...;
- **Neutro:** This is...; These..; Well...
- **Ruim:** Niiice...; Have i ever...; Don't go overboard, okay?

# CALL OF JUAREZ® the CARTEL

## AVISO:
## ESTE JOGO CONTÉM CENAS FORTES

WWW.FACEBOOK.COM/UBISOFT.BRASIL

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA
16 Drogas Ilícitas, Nudez, Violência
Não recomendado para menores de 16 ANOS

PS3 PlayStation3 PlayStation Network XBOX 360 XBOX LIVE

© 2011 Ubisoft Entertainment e Techland. Todos os direitos reservados. Call of Juarez é uma marca registrada da Ubisoft Entertainment e Techland. Techland e o logo Techland são marcas registradas da TECHLAND. Ubisoft e o logo da Ubisoft são marcas resgistradas da Ubisoft Entertainment nos Estados Unidos e/ou outros países. Os logos "PlayStation", "PS" Family são marcas registradas e "PS3" e Playstation Network são marcas da Sony Computer Entertainment Inc. KINECT,Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, e os logos Xbox são marcas registradas do grupo de empresas Microsoft e são usados sob licença da Microsoft. Os logos da plataforma de software (TM and ©) EMA 2006.

distribuido por
NC GAMES DISTRIBUIDORA OFICIAL DE GAMES

UBISOFT

# Catherine

↳ **O truque da página anterior HABILITA 64 FASES** no fliperama Rapunzel. Execute-o na tela inicial




## PULLBACK

Às vezes, no último nível de uma pirâmide, há dois blocos, um sobre o outro, impedindo sua escalada. Puxe o penúltimo para trás, desça e continue puxando cada um dos blocos apenas uma vez para trás e isso vai "consertar" a pirâmide. É preciso ter dois espaços livres na base para completar.

Para pegar o livro e o travesseiro, escorregue para a esquerda antes de subir na plataforma e faça o caminho. O escadão tem vários inimigos, não se apresse e use a escada de blocos escuros. O checkpoint está adiante.

No próximo degrau, puxe o bloco de gelo à esquerda e empurre-o para a direita. Lá do outro lado, você pode fazer escadinhas duas vezes. Pegue o travesseiro e continue pela esquerda. Empurre os blocos de gelo para abrir passagem e siga pela escada da direita (à esquerda há moedas). Suba pelo penúltimo bloco da escada. Use o bloco da direita para subir nos da esquerda. Faça uma escadinha na ponta esquerda e uma ponte para o lado direito (deve haver uma ovelha aí). Suba e faça uma ponte para a esquerda.

Um paredão de quatro blocos o separa do final. É mais fácil terminar a fase pela esquerda: jogue os blocos da direita para longe **(#11)** e faça uma escada com os da direita; Vince vai ficar pendurado ao puxar o terceiro bloco de baixo. Siga pendurado para o plano da frente, suba e use a escada.

**Chefe: Doom's Bride** A noiva **(#13)** causa avalanches. Tenha cuidado e a escalada será fácil. Lembre-se de seguir pendurado nos blocos de gelo. A primeira metade, até o checkpoint, pode ser escalada pela esquerda, com bases de dois blocos e escadas pequenas. Ao lado do checkpoint, empurre os blocos na direção dele para criar a ponte. A noiva fará também furacões e os blocos podem sumir do caminho, além de tentarem te acertar. Pegue o item bloco ao lado do travesseiro, pois se algo sumir na sua frente, você poderá repor. Se ainda estiver com ele no final, use-o depois de criar uma base de dois para alcançar a porta.

## 6. CLOCK TOWER

**1• Andar** Os blocos explosivos dão as caras aqui. Evite-os a todo custo. A fase é bem longa e você conseguirá avançar usando as técnicas de pirâmides com bases de três ou dois blocos e escadas de dois a quatro degraus. Após algum tempo, você terá que ativar um ou dois blocos explosivos para continuar, além de precisar andar pendurado para improvisar pontes.




**2• andar** Suba até o grande paredão. Faça uma base de três blocos na direita, mas sem o bloco pendurado à direita **(#12)**. Traga-o para "terra firme" para fazer a base. Assim dá para puxar os dois blocos acima e, depois, o outro. Puxe o que está acima dele e vá descendo, fazendo a escada que o leva à próxima parte. Uma parede de blocos escuros separa uma parte explosiva da parte comum. Note que há um trampolim na parte das bombas. Subir pela direita é complicado, então vá até as bombas e puxe o bloco do meio. Fique sobre ele para ativá-lo, saia e espere a explosão. O trampolim ficará na sua frente. Leve-o aos blocos escuros e pule.




Faça uma escada com os blocos à direita. Depois, pegue o trampolim à direita (é uma coluna de trampolins) e leve-o até o meio para pular e acionar o checkpoint. Um pouco depois, você ficará em um vão



## TROFÉU DE OURO

Seu desempenho é avaliado no final de cada etapa. Para ganhar ouro, colete moedas pelo caminho, seja rápido e mantenha um combo de passos (steps) do início ao final da fase. Se perder o combo, aperte Select para voltar um passo e acelere a solução. O combo depende de escalar sem perder tempo.

**14**



**15**




de três blocos de largura entre pequenas colunas **(#14)**. Puxe dois blocos da parede, suba e puxe o da esquerda (da parede), empurrando para o outro lado em seguida (para ficar pendurado). Puxe o bloco do meio para ter outra base dupla. Arraste o bloco da coluna à sua direita para ficar pendurado à esquerda. Agora, faça a escada para sair daí.

Use o trampolim para chegar a um lugar semelhante. Cuidado com os espinhos. Há um jeito rápido de avançar: puxe o bloco entre as duas armadilhas; Vince ficará pendurado sem poder subir, então caia sobre o trampolim que deixou lá embaixo e ele voltará ao topo. Agora você pode fazer uma escada na base tripla. Siga até o checkpoint. Passe pelas armadilhas. Após usar um bloco escuro e chegar a um lugar com dois montes de moedas, você estará no final da fase. Faça uma base de pelo menos três blocos para poder fazer outra de quatro blocos em cima dela. Assim, você consegue criar uma escada para a esquerda e alcançar a saída.

**3º Andar** Logo no início, já não há muito que fazer. A melhor opção é a seguinte: suba dois degraus e empurre a fileira à sua direita. De um passo para a direita, puxe o bloco da parede e faça o que normalmente é necessário em uma pirâmide de dois para levar o bloco ao outro lado (puxe do outro lado, volte pendurado, etc.). Empurre o bloco para a esquerda mais uma vez. Você poderá subir nele e em outros blocos ao fundo. Pendure-se para chegar ao livro e continuar a subida fazendo uma escada em espiral (técnica Tornado) para ter espaço. Faça esse mesmo tipo de escada, só que para o outro lado, para chegar ao topo das armadilhas.

Na redoma coberta por blocos escuros, é preciso sair de dentro para fora. Puxe o bloco que está mais à esquerda uma vez, dê a volta e empurre-o até encostar no da direita. O bloco de cima vai cair, então fique à esquerda. Junte-o aos outros, suba nele, pendure-se e siga pendurado para fora. A próxima subida leva a uma redoma igual, só para testar se você entendeu a ideia. Há um checkpoint depois.

Um pouco acima há uma terceira e grande redoma que exige uma tática diferente. Dentro dela, puxe o bloco que está mais à direita e, depois, o




## TORNADO

Muito parecido com a técnica Pullback, só que desce em espiral. Quando não der para puxar os blocos para trás, por falta de recuo, puxe para as laterais e imagine a formação de uma escada em caracol.

## CELULAR

**Im wondering (Dia 5, Kat.)**
- **Bom:** Does it...; I just...; I'll see...
- **Neutro:** Does it...; I just...; I'll...
- **Ruim:** I'm not...; I've been...; Come on...; I wish...; Good...

**Hey... (Dia 5, Katherine)**
- **Bom:** Sorry, its nothing; Thank for...; Good night
- **Neutro:** Sorry, i'm just...; Maybe it's...; Well, good night.
- **Ruim:** Does it matter?; I have a lot...; I'm going to...

**Oh... (Dia 5, Catherine)**
A mensagem virá se escolher "Ruim" em Im wondering.
- **Bom:** You start to...; No matter what you...; So, that's that...
- **Neutro:** I'm only trying...; But i can't...; Let's discuss...
- **Ruim:** I didn't say...; In fact...; I'm sorry...; Come on...; Absence makes...; You don't...

**What's going on? (Dia 6, Kat.)**
- **Bom:** Don't worry...; You don't...; Sorry. I'll...; I love you...
- **Neutro:** You're worrying...; It was...; I'm sorry...; Good...
- **Ruim:** You don't believe...; Why are...; It's not...; Bye.

**I'm so excited (Dia 6, Cat.)**
- **Bom:** I told you...; I didn't...;
- **Neutro:** I, uh...; I didn't...;
- **Ruim:** Is it...; Anyway...;

**Can i trust you? (Dia 6, Kat.)**
A mensagem virá se escolher "Bom" em What's going on?.
- **Bom:** It's really...; There's really...; You're the most...; Thank you...
- **Neutro:** It's really...; I'm not...; You can relax; Thanks for...
- **Ruim:** Quit...; Even if...; Hasn't...

**Hey (Dia 7, Katherine)**
- **Bom:** Thanks for...; It makes...;
- **Neutro:** I guess...; I'm so sorry...
- **Ruim:** I guess...; I'm so sorry...

**KRIOS PHONE (Dia 8)**
Sem interação aqui, apenas uma imagem que vai mudar de acordo com os finais que você conseguir posteriormente.



# Catherine

## ↳ Termine o jogo e habilite o COLOSSEUM, modo competitivo para dois jogadores

### INAZUMA

É uma escada que não sobe de forma decrescente. Faça, por exemplo, uma base com quatro blocos; suba e puxe três, então empurre-os uma vez para fora e puxe mais um; assim você terá uma nova...



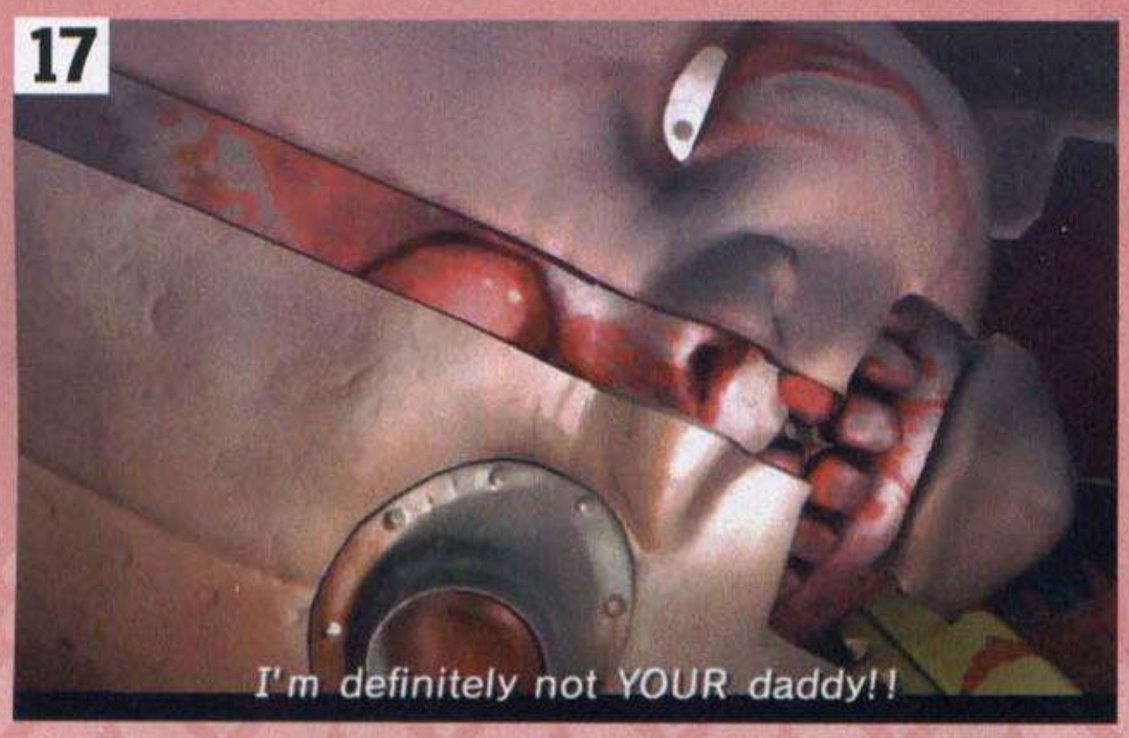

... base com quatro blocos. Você pode fazer isso quantas vezes conseguir, sempre sem "afunilar" a escada. É uma ótima técnica e não precisa ir só em uma direção, pois você pode empurrar a nova linha para o lado que quiser. Funciona como ponte.

que está abaixo dele. Do outro lado, puxe o bloco mais à esquerda e o outro que está abaixo dele. Dê a volta pendurado, empurre-o e junte-o aos outros dois blocos da direita. Suba e puxe o bloco à direita duas vezes para a esquerda; assim, os que estão acima cairão. Mova-o mais uma casa à esquerda para o bloco acima cair de novo. Empurre o que caiu para a direita. Agora você pode subir nele, se pendurar e sair da redoma. Na parte final, puxe os três blocos de baixo e faça uma base à direita. Crie uma escada com o degrau mais baixo virado para frente e suba até a saída.

**Chefe: Child with a Chainsaw**

A subida é longa e o inimigo **(#17)** é rápido. Siga fazendo escadas até chegar a uma parte com três colunas e vãos de dois blocos entre elas **(#18)**. A do meio tem um trampolim no topo. Empurre o bloco mais baixo da torre para ela descer um nível, volte pendurado ao outro lado, puxe o bloco sob o trampolim e use-o para pular para a próxima parte. À partir desse ponto, não há segredo, é uma questão de combinar escadas e pirâmides com bases de dois ou três blocos. Mesmo assim, há muitas chances de morrer, pois o chefe é rápido e só irá largar do seu pé quando você memorizar o percurso. Além disso, há a aleatoriedade dos blocos que ele joga e das serras que atravessam o caminho, que podem prejudicar a subida. Não fique tenso com o paredão, basta fazer uma base para puxar o trampolim, que está visível.

17




Em cima do paredão, mova o trampolim do local para uma casa à direita, para dar outro pulo e continuar. Se tentar subir do jeito tradicional, o bebê irá alcançá-lo. Evite os explosivos e tenha cuidado com as serras.

### 7. SPIRAL CORRIDOR

**1• Andar** Suba até chegar à plataforma pequena com dois blocos sobre sua cabeça. Puxe os dois blocos da parede, empurre-os para a direita, suba e puxe o outro para continuar. No vão de três blocos, repita a tática usada no segundo andar o capítulo 6 e passe pelo checkpoint. Em seguida, há um obstáculo bem parecido, mas com alguns blocos extras que mudam o esquema. Puxe os dois blocos da direita na parede, suba neles e puxe o que está do seu lado para alcançar o bloco com moedas à esquerda. Dele, puxe o bloco ao seu lado, pendure-se e vá para trás dele. Empurre-o para a direita. Repita do outro lado e depois para a esquerda. Empurre o bloco da esquerda duas vezes para a direita e puxe o bloco da parede para sair e passar por outro checkpoint.

18



O próximo obstáculo é igual ao do vão de três blocos, mas com quatro. A única diferença é que você sempre tem de colocar dois blocos de cada lado. Faça uma base tripla para começar e repita o processo – puxe o bloco mais à direita para a extrema esquerda, coloque outro do lado dele e inverta os lados no próximo degrau. O último obstáculo é um vão de três: é a mesma coisa de antes, só que você sempre terá de puxar os blocos da parede para fazer a base de dois em cada degrau, em vez de puxar da torre ao lado.

**2• Andar** Pegue o travesseiro e empurre o bloco ao lado dele. Suba pelo bloco do fundo. Fique embaixo do T e siga pendurado para o outro lado dele. Puxe o bloco na parede e coloque-o embaixo do T. Empurre pra longe o bloco que caiu para conseguir subir no T. Passe pelo checkpoint e empurre um bloco ao lado das moedas para seguir em frente quando os outros caírem. Ao chegar ao primeiro bloco escuro, fique sobre ele e siga pendurado até o outro lado. Puxe os dois blocos na parede dos próximos

### ACAMPAMENTO

Além de interagir com outras ovelhas e salvar o jogo, nos acampamentos, é possível comprar itens para facilitar a sua vida nas fases seguintes. O item de criar blocos e o livro são os melhores.






blocos escuros. O bloco de trás cairá; suba nele e vá pendurado para a direita até conseguir subir. Passe pelo checkpoint.

Pegue o travesseiro e empurre a fileira de três blocos para a direita. Empurre o bloco em cima dela; os outros cairão e você subirá. O obstáculo a seguir tem forma de diamante, assim como o do final do terceiro andar do capítulo 6 – há um bloco a menos, mas isso não faz diferença na resolução.

**3º Andar** Ao começar a subir, puxe os blocos na parede ao lado dos blocos escuros, ou você vai ficar sem saída. Faça uma base dupla quando chegar à esquerda para subir; repita o esquema. Passe pelo checkpoint e siga pelo caminho da direita. No paredão estreito, faça uma base de dois blocos. Depois, faça outra para a esquerda. Nela, puxe o bloco da parede e mova-o para a direita. Você pode fazer uma escada que dá no plano de fundo. Há outro checkpoint depois do trampolim.

Em vez de subir, volte pelo caminho cheio de moedas. Siga até o fim, após os blocos normais, para encontrar um item nos blocos escuros. Volte e vá pelo lado certo. Na escada ao lado da saída, puxe o penúltimo degrau (de cima para baixo) para a esquerda e empurre-o de novo. Fique sobre ele e use o item para fazer o bloco aparecer.

**4º Andar** Há quatro blocos escuros e três torres. Pegue as moedas e fique no terceiro bloco escuro. Puxe o bloco da terceira torre. Vá para o segundo bloco escuro e comece a empurrar todos os blocos da primeira torre até sobrar apenas um. Puxe o bloco da segunda torre. Suba na base dupla, pendure-se e puxe o bloco da terceira torre. Volte, puxe o bloco da segunda torre e depois empurre-o para a direita para formar uma base dupla de dentro para fora. Puxe o bloco da esquerda e suba nele. Puxe outro da esquerda e volte puxando todos para fazer a escada. No topo, basta empurrar o bloco mais alto para alcançar a saída.

**Chefe: Shadow Vincent** Este chefe não é tão perigoso, mas não deixa de ser irritante **(#19)**. Comece seguindo para a extrema direita. Blocos cairão, continue e não vá ao paredão da esquerda – o inimigo irá destruí-lo. Quando a nova parede cair, faça uma escada e prossiga. No topo, há dois blocos, empurre-os para a direita; um deles cairá alguns níveis. Volte e empurre os dois blocos que estão abaixo **(#20)**.




## SPIDER

Útil também para pegar moedas distantes. Sobre um bloco, caminhe para uma direção que não tenha outro bloco para ficar pendurado. Você pode seguir pendurado mesmo pelo plano do fundo.




## CONFESSIONÁRIO

Entre as fases, é preciso parar no confessionário e responder a perguntas aleatórias. Veja todas elas a seguir – a vermelha representa carma bom e a rosa, carma ruim.



**PRISON OF DESPAIR**

- Do you like the words...?
  Yessss | This is Stupid
- Do you prefer being...?
  Bring in the noise! | I like it quiet
- Do you prefer to stand...?
  Fit in | Stand out
- Does life begin or end at...?
  It Begins | It ends
- Does your job...?
  No | Yes
- Is cohabitation with...?
  Not a Chance | Yes indeed!
- Is romance annoying?
  I hate it | I wuv it!
- Prefer an older...?
  Older | Younger
- Which is a better life?
  Long and dull | Short and full
- Which makes you...?
  Being alone | Being with others

**TORTURE CHAMBER**

- Are all men stupid?
  Not all men... | That's right.
- Are you a pervert?
  I don't think so | No use...
- Can money buy you love?
  Yes | No
- Could you have sex...?
  I'm not picky | No ghosts, please
- Do you talk back to the TV?
  No way! | Maybe
- Has being embarrassed...?
  Yes | No
- Have you ever gotten...?
  No | Well...
- Is popping bubble wrap fun?
  Hell yes! | What a waste!
- What do you think...?
  Lucky! | It's just a job
- Which is more "cheating"?
  An emotional tryst | A physical...
- Which of the following...?
  A piano | A Compass
- Which is more like "paradise"?
  A beautiful countryside | Somewhere I can get a drink
- Who would be responsible...?
  It'd be my fault | The person I cheat with

# Catherine

↳ **Para fazer a escalada EM UM COMBO COMPLETO,** aperte Select para voltar ao errar um passo




Suba e empurre o bloco duas vezes para juntá-lo à parede ao fundo. Pendure-se nesse bloco e vá para a parte de fora da parede para achar um trampolim oculto. Use-o para alcançar o checkpoint.

Use os dois blocos **(#21)** empilhados e prossiga. Traga-os para a esquerda, ainda empilhados. Pare uma casa antes do limite e empurre o bloco de cima; ele vai se prender ao bloco da parede. Empurre-o mais uma vez para que ele caia ao lado da outra plataforma e encoste o outro bloco nele. Faça a escada que vai da direita (baixo) para a esquerda (cima) até o topo dessa parte. Será necessário fazer umas duas viagens descendo e puxando blocos para completar a escada.

Em seguida, use os blocos da parede e da direita para criar duas bases duplas e ter altura suficiente para fazer uma escada até o checkpoint. O chefe ficará irritado e deixa a tela toda escura, mas isso não chega a ser um problema muito grande. Tenha em mente que, se demorar muito, ele pode fazer todos os blocos caírem.

Seu próximo desafio é uma sequência com vários blocos de gelo. Suba até o degrau onde há um trampolim à esquerda. Puxe o bloco que está abaixo dele e mova-o uma casa para a esquerda. Vá para a direita e puxe outro bloco. Encoste-o no outro. Suba neles e empurre o bloco que está à esquerda do trampolim para fazê-lo sumir.




Empurre o bloco vortex à esquerda. Coloque o trampolim onde o bloco estava para pular e alcançar o novo checkpoint.

O caminho tem um buraco no meio. Suba no bloco da esquerda para puxar o buraco negro que está entre os dois. Deixe-o na extrema esquerda. Vá para o caminho da direita e traga o bloco mais baixo para a esquerda, fazendo uma escada. Suba até alcançar um paredão. No alto dele, empurre o último bloco da direita da parede para o fundo, assim você conseguirá chegar até ele pendurado e vai passar para o outro lado. Há uma coluna de blocos escuros acima; suba em dois blocos que estão grudados nela, à esquerda, e derrube o trampolim. Desça e leve-o para a esquerda até onde der. Use o bloco abaixo para fazer uma ponte até a extrema esquerda e use o trampolim para pular no lugar certo. Suba o resto do caminho para fugir da fase.




## 8. THE CATHEDRAL

**Chefe: Catherine**

Bem-vindo ao chefe mais irritante **(#22)**, pois o que vale aqui é a sorte. Catherine pode soltar raios do céu que enfraquecem blocos e matam na hora **(#23)**. Se Vincent ou Katherine forem atingidos, já era. Enfraquecer blocos também significa que um raio no lugar errado arruinará a sua subida, pois blocos fracos não aguentam muito e duas pessoas precisarão passar por ele.

Katherine o acompanha. Você pode ser conservador e esperá-la, para evitar blocos quebrados e raios destruidores, ou correr na frente e deixar o caminho pronto para ela subir. Ela é esperta quando está longe de Vincent, e você pode apertar ▲ para que ela fique parada, caso precise. O caminho não tem muitos desafios, o problema é fugir de Catherine.

Seja rápido, pois não há checkpoints. Para facilitar, usaremos o número de andares (steps) em que você está como referência. Comece pela direita. Você chegará até o andar 12 sem precisar mexer nenhum bloco. Empurre os blocos ao seu lado para criar uma ponte. Continue até o andar 22. Agora, em vez de subir pelos blocos escuros, vá até a extrema direita e puxe o bloco para subir.




## FALL DODGER

Se um bloco cair sobre Vincent, é Game Over. Mas você pode empurrar um bloco que sustenta outro e correr antes que o de cima caia. Essa técnica é útil quando estiver sob uma escada, pois empurrar o bloco ao lado e correr para cima salvará sua pele e o deixará continuar a subida.

### EU TE CONHEÇO...

As ovelhas nos acampamentos são pessoas que você conhece. Escolher as opções certas de diálogo (dentro e fora dos pesadelos) garante troféus especiais por ajudar essas pessoas a enfrentar os perigos.






## BRIDGE

Quando houver um buraco com mais de dois blocos de largura, você pode juntar o número de blocos necessário para uma ponte e empurrar para o abismo. O sistema Edge manterá a ponte suspensa.

No andar 30, não empurre os blocos à esquerda **(#24)**, apenas suba neles e puxe o da esquerda para deixar brecha para Katherine. Continue pela direita. O caminho fica mais simples até o passo 50. Você estará no lado esquerdo e é preciso fazer algumas bases, o que o atrasa e faz Kath alcançá-lo. Isso é bom, pois dependendo da sua base, o caminho pode ser bloqueado. Às vezes, ela pode atrapalhar, então tenha cuidado. No andar 56, faça uma base na extrema direita. Faltam poucos andares agora: se você se distancia muito de Katherine na escada final, a inimiga consegue alcançá-la. Mantenha-se a apenas uns três degraus na frente do seu amor.

Após uma animação de meia hora **(#25)**, há mais um capítulo (o maior do jogo). Antes de sair do bar Stray Sheep pela última vez, salve o jogo em um arquivo diferente e, se quiser,







tente faturar alguns troféus de ouro (veja a nossa seção de troféus). Cada pesadelo completado com ouro no placar pode ser pulado ao recomeçar o jogo, o que acelera o processo de conseguir finais diferentes.

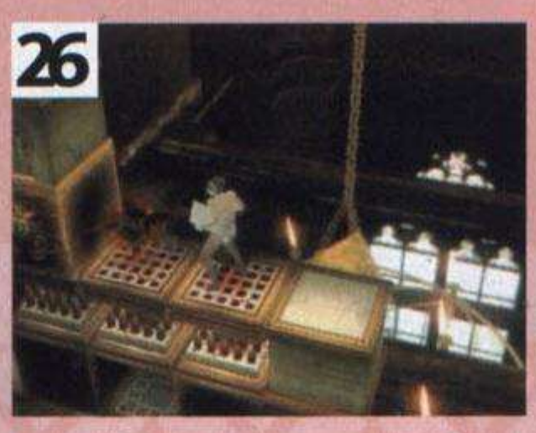
## 9. THE EMPIREO

**1º Andar**

Este capítulo tem seis fases grandes, mas as explicações são menores por um único motivo: os malditos blocos-surpresa. Cobertos por uma cortina, assim que você sobe em um, ele se transforma em outro tipo de bloco. Isso muda muita coisa, pois em alguns locais não há como falar exatamente o que você está vendo na tela. Além disso, há outro novo tipo de desafio, os blocos vivos, que se movem por conta própria ou não permitem que você os puxe. É necessário subir neles para transformá-los em blocos normais; é de deixar qualquer um maluco.

Para minimizar os riscos, quando o bloco-surpresa se transformar em um bloco que você não queira, aperte Select para reverter a última ação e suba no bloco de novo para ver se consegue algo melhor. Enfim, vamos à fase. Suba as escadas no começo e vá para frente da coluna de blocos-surpresa para usar um trampolim escondido. Pegue o livro, siga pendurado para o caminho normal e use o livro se os inimigos maiores encherem sua paciência. A próxima subida é dividida em três caminhos. Comece pela direita – não há inimigos – e, após alguns andares, faça uma ponte para o lado esquerdo para coletar o item de bloco, que é a chave para o fim desta fase. Não desperdice o livro e use-o antes de pegar o novo item.

Após pegar o item, empurre o bloco ao lado para voltar ao caminho do meio e suba até o checkpoint. Faça uma base com os dois blocos e suba pela direita. Repita a tática e, no topo, use o item ao lado do bloco escuro para subir **(#26)**.




## CONFESSIONÁRIO

- You find your lover's kink...?
  I'll try anything once | This relationship is over
- You must kiss one of these...!
  A cephelopod-like alien | A beautiful corpse

**INQUISITION**

- Are you more of...?
  Masochist | Sadist
- Could you ever be paid enough...?
  Never! | How much are we talking about?
- Do you get bored easily?
  No | Sure
- Do you look for appearance ...?
  Looks | Mind
- Do you spend money on fads?
  Yeah | Nope
- Ever been told you have poor...?
  No | Yeah
- Have you been told your...?
  Yes | Not that I recall
- Have you changed your...?
  Nope | Sure
- Have you ever cheated...?
  I plead the 5th | I don't think so
- How do you make decisions?
  My gut | My mind
- Is age just a number?
  There are limits | It's all about...
- Which looks better on men?
  Briefs | Boxers
- Who is more your type?
  Katherine | Catherine

**QUADRANGLE**

- Cosplay in the bedroom...?
  Not for me | It can be fun
- Do you like children?
  Love 'em | Ugh!
- Have you ever asked...?
  Yeah, so? | No
- Have you ever been told...?
  Maybe... | No
- How does a life of no...?
  Sign me up | No way
- Is good housekeeping...?
  Yes | Not really
- What's your take on...?
  It makes me nauseous | Whatever
- Which looks better on men?
  Briefs | Boxers
- Will you fight dirty to win...?
  Of course | That's not truly...
- Would you want your children...?
  As much as possible | One of me is enough
- Your lover's into baby play...?
  I'll try anything once | That's a dealbreaker .

**CLOCK TOWER**

- Could you show everything...?
  Of course! | Eh...I don't think so
- Do you gesticulate while...?
  Who doesn't? | That's stupid

# Detonado

GUIAROTEIRO

## Catherine

↳ **Consiga troféus de ouro EM TODAS AS FASES** para recomeçar a partida e poder pular desafios










**2º Andar** Empurre o bloco surpresa para a esquerda e puxe o bloco que está à sua direita; vários blocos vão descer. Antes de subir pela direita, puxe o bloco abaixo do que você acabou de arrastar. Vá até o topo e puxe a escada inteira para fora **(#27)**, para sair daí. Use o trampolim e, na próxima plataforma, caia no trampolim da direita para subir ao checkpoint. Daí para frente (após o travesseiro), procure fazer escadas em um dos cantos. Graças aos inúmeros blocos vivos, não há uma estratégia fixa.

**3º Andar** O ideal é escolher um dos lados e ficar nele até o final, para não se confundir. Optamos pelo caminho da esquerda por ter mais espaço para criar bases. Faça bases de dois blocos, alternando entre esquerda e direita. Ao chegar ao andar 14, puxe os três blocos da parede, suba e empurre o bloco-surpresa para a direita uma vez. Empurre os três blocos para a direita uma vez. Pendure-se e suba. Pegue o item, puxe primeiro o bloco da esquerda e jogue-o na beirada da direita, então puxe o outro. Suba neles, puxe o bloco da parede à direita e encoste-o no bloco surpresa. O bloco com o livro cairá; pegue o item e empurre o bloco para a direita, para ter espaço na esquerda para uma base tripla. Nela, crie bases na beirada da esquerda para subir.

Os inimigos **(#28)** são mortais e pulam dois blocos. Não fique sob eles em escadas. Mesmo assim, é possível socá-los. O primeiro cai sozinho enquanto você sobe rumo ao checkpoint, então você provavelmente ainda terá o livro. Após o checkpoint (ainda pela esquerda), o caminho é composto por escadas fáceis até os blocos de gelo. Há um inimigo chato aqui, use o livro. Contudo, guardar o item para usá-lo na reta final também é uma ótima pedida.

**4º Andar** Não pare por nada no começo. Use os blocos frágeis para subir até o checkpoint, crie uma base à esquerda e suba. O desafio é a velocidade com que os andares desabam. Seja rápido, evite os blocos vortex e chegará ao final. Há muito blocos vivos e um paredão de blocos-surpresa.

**Chefe: Thomas Mutton** Assim como Shadow Vincent, o inimigo acompanha você sempre **(#29)**. Ele usa uma Magnum de cano longo, mas é fácil desviar dos disparos: basta prestar atenção na luz. Porém, os tiros destroem os blocos atingidos. Uma tática útil é atrair o disparo para um lugar que não tenha blocos na parede. Mutton também dá uma pesada na parede que, se não esmagar Vince, faz tudo tremer.




O pior poder é o de mudar completamente parte dos blocos da fase. Portanto, essa é uma sessão que exige improviso da sua parte. Felizmente, devido a esses fatores, a escalada não é muito complicada, permitindo que você se concentre em fugir dos ataques do inimigos e reagir às mudanças dos blocos. Na parte final, você deve puxar os blocos para conseguir pegar o item dourado **(#30)** no meio (o jeito mais fácil é deixar um bloco ao lado e ir pendurado até o buraco). Assim que coletá-lo, use-o para transformar todos os blocos em blocos normais. Feito isso, faça uma escada para alcançar o final.

### CONFESSIONÁRIO

- Do you have to carefully...? Yes | Not really
- Have you ever looked up...? You got me | Nope
- If you get a call from someone... Answer it | Straight to voicemail
- If you were suddenly rich...? Yes, of course | No, it's all mine
- Is it okay to lie if you'll never...? No problem there | I still can't lie
- Someone's hitting on your lover! Step in and end it | Trust your lover
- What are your thoughts...? You wear it... Under your pants | It can go anywhere
- What do you do if you doubt...? Reafirm my trust | Talk to them
- What if your lover is a good...? I'd be bothered | I wouldn't care
- Which is harder: lying or...? Lying | Being lied to
- Would you try to steal your...? Can't stop the heart | I'll hold back
- You've suddenly changed...? The hospital | The shower room
- Your lover is cheating on you...? Break up with them | Make them end it

**SPIRAL CORRIDOR**

- Can money buy you love? Yes | No
- Could you have sex with...? No ghosts please | I'm not picky
- Do you buy too much food...? No | Yes
- How do you end a relationship? Say it flat-out | Let things die...
- How would you propose...? Just let it happen | It has to be special
- If reincarnation existed...? I love being human! | It doesn't matter
- Is it acceptable to marry for...? Yes | No
- Is it easier to love, or be loved? To love | To be loved
- Is physical punishment...? No, never | I could do that
- Is there more to a...? There's more to it than that | Humans are just animals
- Quick! You're naked...? I have nothing to hide | Anywhere I can
- What if your significant...? I'd let her go | I cling to what's...
- Would you date someone...? All's fair in love and war | I don't cheat
- Would you marry the perfect...? Is it fully...functional? | I don't do robots
- Your best friend, or your lover? Friend! | Lover!

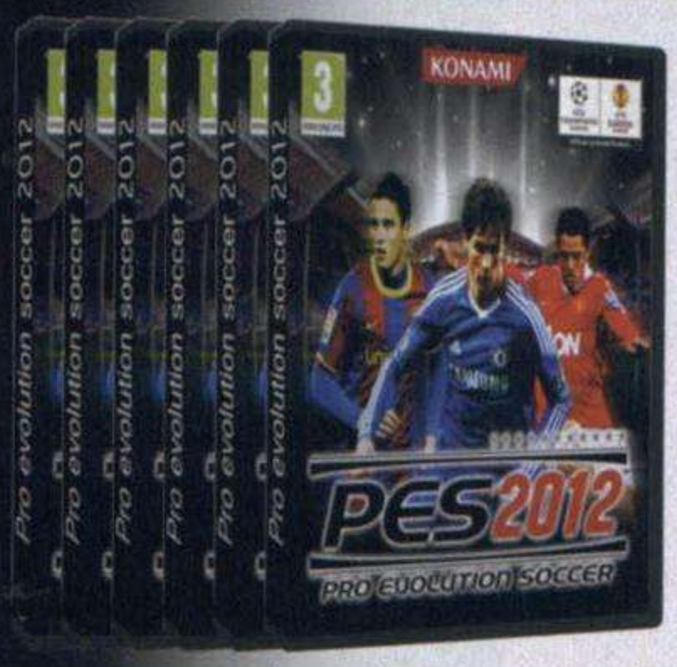
# COMPRE, VENDA OU TROQUE

## SEU SEMINOVO COM A ROCKLASER




**VOCÊ ESCOLHE!**



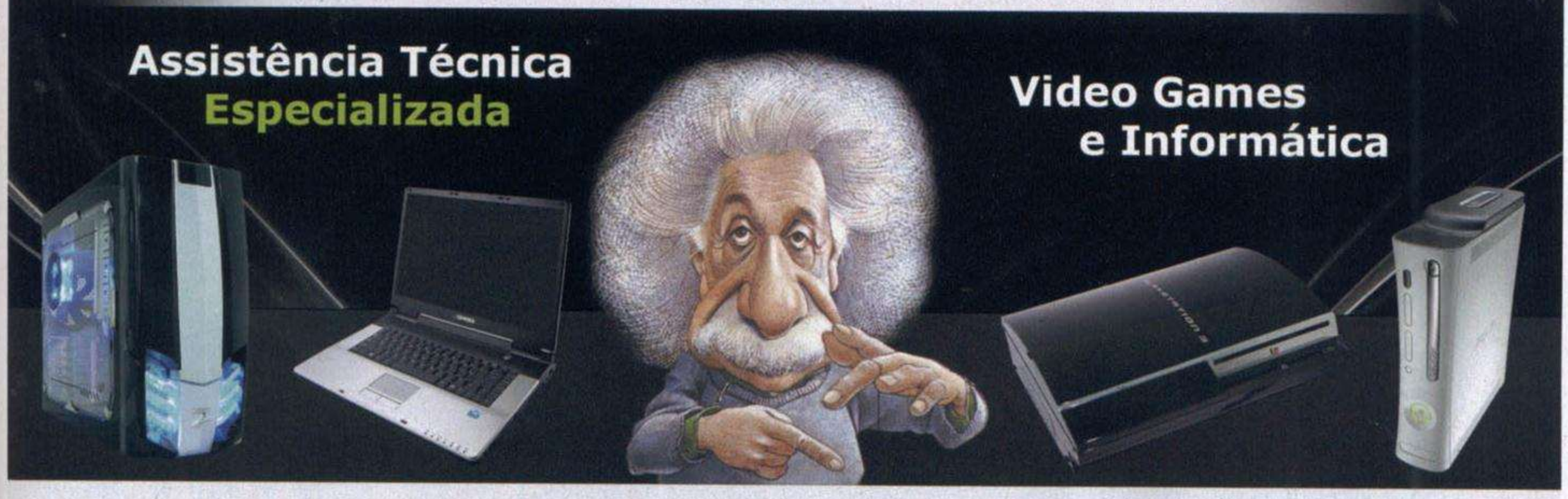

# PRÉ-VENDA

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




## Assistência Técnica Especializada

## Video Games e Informática



**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 (1° Piso) - Guarulhos - SP**

**Loja Filial II: Em Breve uma Nova Unidade no Shopping Ibirapuera**

# Catherine

↳ **Visite o nosso site, PLAYPLUS.COM.BR,** para assistir aos vídeos com dicas extras de Catherine




**Chefe: Dumuzid** O último bloco da esquerda é um trampolim. Comece por ele, mas tenha cuidado para não subir direto, pois Vincent ficará pendurado em um bloco com vortex. Vá ao fundo e traga o bloco que está atrás do vortex para a frente, para alcançar outro trampolim que o leva a um travesseiro. No próximo degrau, há outro trampolim. Puxe-o uma casa para a direita antes de pular. Um pouco mais acima, há dois pares de blocos empilhados. Empurre o par de baixo para esquerda, volte para subir nele e empurre o par de cima para a direita. Suba no bloco disponível e puxe o bloco ao seu lado para a esquerda, criando uma ponte para o próximo par. Repita o mesmo processo do outro lado.

Adiante, há um trampolim suspenso. Puxe-o uma casa para a esquerda, pule nele e você ficará pendurado em um bloco vortex. Siga para a ponta direita (caia na armadilha e pendure-se imediatamente) e empurre a dupla os blocos normal e com vortex duas vezes para poder subir. No paredão, uma base tripla é suficiente. Ative o checkpoint.

Agora, Dumuzid **(#31)** vai apelar. De tempos em tempos, ele lança uma maldição em Vincent: a cada vez que você puxar um bloco, vários mudam de propriedade. Mas, assim como na fase anterior, isso significa que o caminho fica bem mais fácil – você só terá problemas com os blocos aleatórios, e não com padrões de subida. Se tudo correr bem, você chegará ao checkpoint.

A reta final é mais simples, resumindo-se apenas a bases de dois ou três blocos e umas escadas. Dumuzid resolve apelar ainda mais e meteoros **(#32)** começam a cair em lugares aleatórios. Depois de um bom tempo subindo, seu último desafio é um paredão enorme, com Dumuzid lançando maldições a todo momento. Faça uma base de quatro blocos e mantenha a calma. Mesmo que blocos frágeis apareçam, não desista, pois em breve eles mudarão de novo. Lembra da tática de criar uma base dupla em cima de outra? Use-a aqui, mas com bases de quatro blocos.

Será preciso fazer várias tentativas. Se der a sorte e um trampolim aparecer, corra e aproveite. Após o último desafio, puxe um bloco a cada degrau para subir (tenha cuidado com os blocos vortex) até a saída do último pesadelo do jogo.

## FINAIS SECRETOS PARA UM ROMANCE

***Catherine* tem oito finais. Você só precisa jogar três vezes, salvando em arquivos diferentes, para ver todos. Suas respostas ao longo do jogo afetam a barra de carma, que é dividida em:** Max Chaos, Chaos, Neutro, Law ou Max Law. No final do capítulo 8, o seu nível de carma indicará qual final você poderá trilhar. Então, o que especificará o final serão suas respostas no capítulo 9, que já não influenciam mais o carma. A primeira pergunta não vai fazer diferença, apenas as outras três valem. Veja a lista de finais, com qual carma você deve estar e as respostas para cada fase:

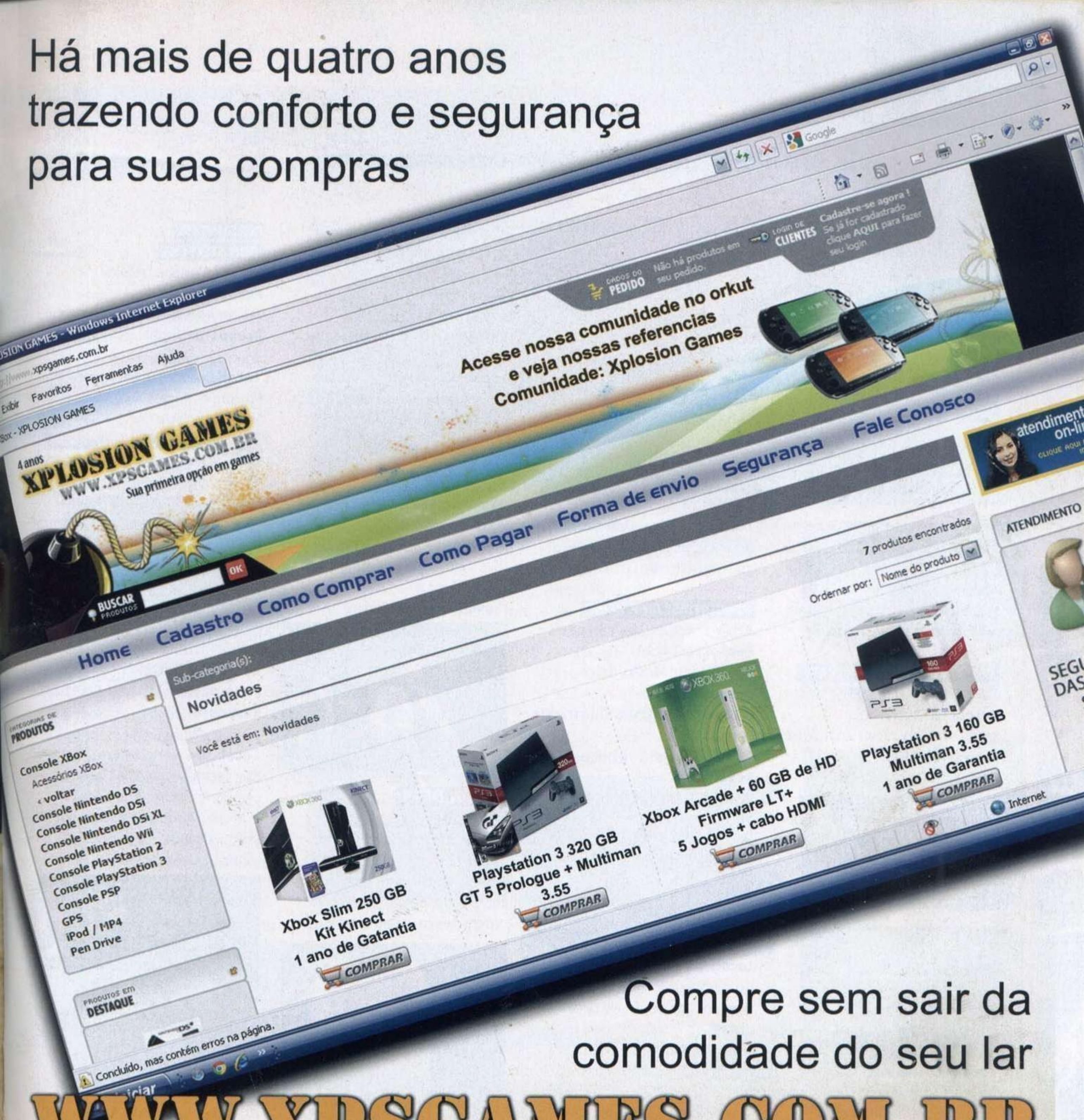
| FINAL | Karma | 9-2 | 9-3 | 9-4 |
|---|---|---|---|---|
| **Katherine True** | Max Law | Yes | No | Esq. |
| **Katherine Good** | Law | Yes<br>Yes<br>No | Yes<br>No<br>Yes | Esq.<br>Dir.<br>Dir. |
| **Katherine Bad** | Chaos | Yes<br>Yes | Yes<br>No | Esq.<br>Esq. |
| **Catherine True** | Max Chaos | No | Yes | Esq. |
| **Catherine Good** | Chaos | Yes<br>Yes<br>No | Yes<br>No<br>Yes | Dir.<br>Dir.<br>Dir. |
| **Catherine Bad** | Law | Yes<br>No | Yes<br>Yes | Dir.<br>Esq. |
| **Freedom Good** | Law/ Chaos | No | No | Esq. |
| **Freedom True** | Neutro | No | No | Esq. |




## Enfim, acabou!

Terminar este complexo monte de quebra-cabeças **leva cerca de 8 horas.** Para platinar, pode acrescentar mais 10 horas de suor

# 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

Pagamento digital — Uma empresa BuscaPé

15x 12x 21x 12x 12x 12x 12x

Loja virtual WWW.XPSGAMES.COM.BR
Compre em nosso televendas (11) 3361-8126
Nextel 93*10283
E-mail renan_xpgames@hotmail.com
Loja física Rua Sta Efigênia, 358 Loja 14 - Centro -São Paulo

# Detonado

**POR** Gilsomar Livramento

**Aqui tem...**


dicas


troféus


qr-codes


macacos

# CALL OF DUTY

## DLCs BLACK OPS

**Novos troféus, horas extras de jogatina multiplayer e zumbis, muitos zumbis, querendo abocanhar o seu cérebro**




**PlayStation 3 (download)**
**Gênero** FPS
**Produtora** Treyarch
**Distribuidor** Activision
**Legendas** Inglês
**Online** Multiplayer

Lançado em novembro do ano passado, *Call of Duty: Black Ops* continua em destaque e rendendo muito dinheiro para a produtora Treyarch graças ao conteúdo extra pago disponibilizado por meio dos pacotes de expansão, os conhecidos DLCs.

Além de novos mapas para manter a experiência do modo multiplayer sempre renovada, cada expansão (são três até agora: First Strike, Escalation e Annihilation) traz um cenário dedicado à modalidade de sobrevivência contra zumbis, com direito a troféus inéditos que podem ser conquistados jogando sozinho ou na companhia de outras três pessoas em partidas multiplayer online ou local. Criamos um guia para ajudá-lo a sobreviver ao apocalipse de zumbis e, de quebra, faturar todos os troféus da maneira mais fácil possível. Em tempo, a quarta expansão, intitulada Rezurrection, será lançada futuramente, mas certamente será abordada em uma edição futura.




**FÁCIL** ◂ O cenário Ascension é curto e fácil de explorar, mas exige atenção com o nascimento de zumbis no chão de áreas externas




**TENSO** ◂ Além dos zumbis, é preciso matar o produtor de filmes (de zumbis) George Romero; é o maior desafio e perigo da campanha




**TIME** ▸ É o cenário mais amplo e cheio de caminhos, com direito a armadilhas. Também tem o único troféu que exige quatro jogadores

## Caçadores de troféus

Conheça alguns dos combatentes mais impiedosos que conseguiram 100% dos troféus nos DLCs de *Black Ops*:

matheuslouco.....16h
TheAnimalJavi.....17h
CalintsFG.....20h
will3500.....21h
Zaifre.....23h

Fonte: www.myps3t.com.br

## Quanto mais gente melhor?

Jogar sozinho o modo zumbi tem suas regalias. Uma delas é ter acesso às máquinas de perks (perícias) desde o começo. Além disso, o preço das portas e passagens não é muito alto. Jogar em cooperativo local ou multiplayer online é mais divertido, mas o preço das portas aumenta em 250 pontos e as máquinas de perk só ficam acessíveis após ligar a energia.

**D&T EM VÍDEO**

Procure por este símbolo no detonado para ter acesso, por meio da câmera do seu celular, a vídeos com dicas para os DLCs de *Black Ops*

## HALL DA FAMA

**Nível de dificuldade**
7/10 (Árduo)

**PIONEIRO**
O primeiro jogador a coletar todos os troféus do game
**Drakes_Br (12/06/11)**

**VELOCISTA**
O mais rápido do ranking a coletar todos os troféus
**MateusCarvalho (12h 03m)**

# A VOLTA DOS MORTOS-VIVOS




## DLC 1: FIRST STRIKE
### GUIA DE SOBREVIVÊNCIA

**MAPA:** ASCENSION

A cor da partida só volta quando a energia for reativada. Junte 4 mil pontos na sala inicial, abra a porta no andar superior e siga para direita. Mais adiante, abra o portão à direita (na parede ao lado há a arma MP5K à venda). No edifício ao lado e no final da escadaria, abra a porta e acione a chave.

Jogando sozinho, é possível sobreviver por muito mais tempo ao levar os zumbis para uma área aberta e fazê-los andar em círculos enquanto atira neles. O melhor lugar para fazer isso é o pátio em frente ao ponto de venda da MP5K. Quando ficar sem munição, lance uma granada para aleijar o maior número de zumbis e compre munição. Com isso em mente, basta deixar um único zumbi vivo se arrastando pelo cenário e começar a fazer o que é necessário para faturar os troféus. Todos eles podem ser obtidos jogando sozinho.

O primeiro computador está no alto do prédio ao lado de onde a energia é religada (no andar superior, abra o portão, as duas portas e vá ao telhado).

O segundo computador fica na área aberta (onde é possível andar em círculos para aglomerar os zumbis), de frente ao ponto de venda de MP5K.

Para chegar ao terceiro computador **(#2)**, abra a primeira porta e saia da área inicial do jogo. Abra o portão à esquerda e a próxima porta à direita, com uma placa amarela.

lançamento; acione um deles (■) para chamar a plataforma. Ao subir nela, são necessários 250 pontos para fazê-la funcionar. Sempre que usá-la, você será levado de volta à área inicial – ao chamar a plataforma, não fique no ponto onde ela desce ou vai morrer. Junte uns 12 mil pontos: as portas que precisam ser abertas são a parte mais cara. O troféu vem ao usar a plataforma a partir dos três pontos de lançamento.

e vá ligar a energia. Ao fazer isso, macacos **(#3)** podem aparecer no lugar dos zumbis (o cenário fica vermelho e ocorrem explosões; a primeira aparição só rola ao comprar um perk e ligar a energia, depois disso, eles surgem em etapas mais avançadas). Após acumular 2 mil pontos, abra o portão à esquerda da sala inicial. Antes da porta seguinte, há um botão verde. Faça um macaco segui-lo e acione o botão (custa mil pontos) para ligar a armadilha. Basta queimar um macaco.

**They are going THROUGH!**

Aqui, você depende de sorte e da Mystery Box (ela surge pela primeira vez junto da alavanca que liga a energia). Tenha uns 7 mil pontos e abra a caixa até conseguir o Gersch Device, um aparelho que abre um buraco negro (L2) e suga os zumbis. Use-o para sugar cinco zumbis de uma única vez.

**Space Race**

Faça um upgrade de uma

### TROFÉUS

**The Eagle Has Landers**

Ligue a energia e ative a plataforma voadora Lunar Lander **(#1)**. Há três computadores de

**Chimp on the Barbie**

Junte o máximo de pontos nas quatro primeiras rodadas, compre o perk Quick Revive (na máquina da sala inicial)





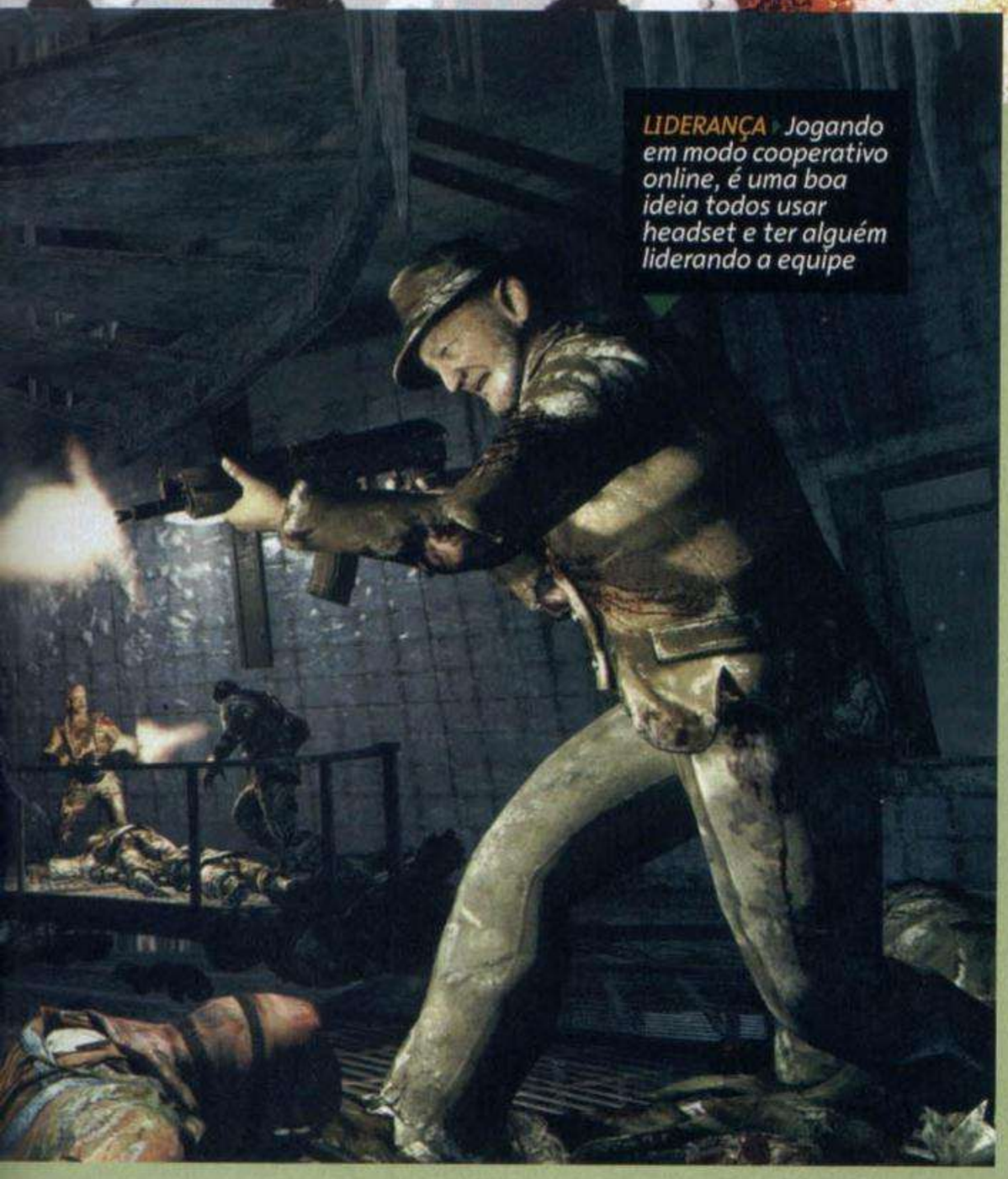




## BÔNUS. PARTE 1

**2X** - Dura cerca de um minuto e duplica os pontos ao matar zumbis ou fechar as janelas e passagens por onde eles aparecem. Finalize zumbis com uma facada para ganhar 260 pontos.

**Instant Kill** - Tem forma de crânio e elimina zumbis comuns de uma vez. Aproveite para eliminar o máximo de inimigos na base da facada e multiplicar sua pontuação – melhor com o bônus 2X junto.



*LIDERANÇA › Jogando em modo cooperativo online, é uma boa ideia todos usar headset e ter alguém liderando a equipe*

arma qualquer antes da oitava rodada. O problema é que a Pack-A-Punch, máquina que faz o upgrade, está embaixo do foguete **(#4)**. Use a Lunar Lander três vezes e o foguete entra em modo de lançamento. O botão de lançamento fica ao lado da alavanca que liga a energia.

Para fazer sozinho, não compre nenhum perk. Fique na sala inicial durante as três primeiras rodadas, usando a pistola para acertar os inimigos enfileirados (assim, você ganha mais pontos por bala e causa dano em todos). Para ganhar pontos extras, finalize os zumbis com facadas e feche as passagens que eles abrirem. Deixe um único zumbi aleijado no cenário, compre a arma M14 e vá ligar a força – abra a Mystery Box para pegar uma arma e substitua a pistola.

Vá para a área aberta e livre-se da metade dos zumbis até a sexta rodada. Tente acertar alguns tiros na cabeça e use uma granada para aleijar a maioria. Aproveite para usar a Lunar Lander. Acione o botão de lançamento do foguete.

Aproveite a sétima rodada para acumular pontos,





*ROMERO › Se acertar o diretor, prepare-se para correr e atraia-o para a água; assim ele acalma na hora*

**6**




mas certifique-se de deixar um zumbi aleijado no cenário. Com 5 mil pontos reservados para fazer upgrade da arma que tiver em mãos, vá até onde estava o foguete e use a Pack-A-Punch **(#6)** para conquistar o troféu. Jogando em modo cooperativo, é crucial que um jogador acumule pontos e o outro abra as portas.

## DLC 2: ESCALATION

### GUIA DE SOBREVIVÊNCIA

**MAPA:** CALL OF THE DEAD

Os troféus deste DLC são mais difíceis e George Romero **(#5)** fica na sua cola o tempo todo. Evite tocar nele ou acertá-lo, pois isso o irrita e o faz correr até você – além de causar dano, o ataque dele deixa seu personagem lento por instantes. Se atingi-lo, atraia-o até a água para acalmá-lo, mas não fique muito tempo na água para não congelar (no coop, um aliado pode libertá-lo com facadas).

Sozinho, dá para sobreviver por mais tempo levando os zumbis para uma área aberta e fazendo-os andar em círculos – na área em frente à porta principal do farol (Lighthouse).

## PONTUAÇÃO MÁXIMA

No modo zumbi (nos mapas Ascension, Call of the Dead e Shangri-La), os pontos são essenciais para abrir caminhos e comprar armas e munição. As rodadas iniciais são fáceis de sobreviver e, portanto, as melhores para ganhar o máximo possível de pontos com cada zumbi. Para isso, finalize o inimigo com uma facada (R3), pois isso vale 130 pontos. Faça o seguinte:

- **Rodada 1 e 2:** acerte cinco tiros com a pistola e finalize.
- **Rodada 2:** acerte um tiro com a M14 e finalize.
- **Rodada 3:** acerte dois tiros com a M14 e finalize.
- **Rodada 4:** acerte três tiros com a M14 e finalize.
- **Rodada 5:** acerte quatro tiros com a M14 e finalize.

Ao fechar as entradas por onde os inimigos aparecem, é possível acabar a quinta rodada com mais de 12 mil pontos. Se tiver a sorte de coletar os bônus 2x (pontos em dobro) e Max Ammo (recarga de munição), dá para acumular mais de 17 mil! Da sexta rodada em diante, tente deixar um único zumbi aleijado (use a granada) no cenário. Dessa forma, ele fica lento e você pode explorar o ambiente sem ter uma legião de criaturas na sua cola.

Enquanto estiver lá, não gaste pontos para remover o barco do caminho para o navio ao lado. Junto da pedra, ao lado da porta do farol, compre a arma AK-74u. Ao ficar sem munição, corra até o local onde comprou a arma, reponha a munição e continue andando em círculos.

### TROFÉUS

**Stand-In**

Use a invencibilidade **(#7)** (veja o truque no quadro "Vale tudo pelos troféus" na próxima página) ou o esquema ›

**7**



# CoD: Black Ops - DLCs






de acumular pontos andando em círculos na frente do farol, deixe um zumbi aleijado e volte para a área inicial. Abra caminho até o navio encalhado, até a escada e, por fim, abra a porta no último andar para ligar a energia. Feito isso, cumpra as seguintes etapas:

**O FUSÍVEL** No andar inferior da sala adjacente ao farol (onde há um buraco no chão) **(#8)**, há uma porta blindada com alguns russos aprisionados. Dê facadas na porta para iniciar a conversa, vá ao andar superior e procure pelo fusível (Fuse): ele pode estar sobre uma das duas mesas ou no canto da parede quebrada, junto da coluna. Use-o (■) no encaixe ao lado da porta blindada.

**OS GERADORES** Acerte facadas na porta para ativar a próxima etapa. Quatro geradores serão ativados e devem ser destruídos. Use granadas ou as armas Crossbow e Scanvenger, que são explosivas **(#9)**. Se não tiver nenhuma dessas armas, finalize a rodada e deixe um zumbi aleijado na próxima. A cada rodada, você ganha duas granadas, mas só pode




## VALE TUDO PELOS TROFÉUS!

O mapa Call of the Dead tem um bug que permite ficar invencível. Primeiro, junte 5 mil pontos nas quatro primeiras rodadas na área inicial (veja box "Pontuação Máxima"). Abra caminho pela caverna ao lado e desça pela escada de metal. Dentro na sala adjacente ao farol, caia pelo buraco do chão e abra a porta. Volte ao andar superior e abra a porta ao lado, que dá acesso à torre do farol. Desça até o final da escada para achar a porta principal. Deixe-a fechada, mas abra a porta atrás da escada. Desça pelo escorregador de gelo para dar a volta até a área em frente ao farol, diante da porta ignorada antes. Ela deve permanecer fechada o tempo todo.



Suba na beirada da mureta da escada que leva à porta em questão e ande até bater na pedra. Se ficar bem no limite da beirada externa sem cair, Romero e os zumbis darão a volta e tentarão atacá-lo por trás, ficando travados na porta fechada. Sem tirar o personagem da posição, espere os zumbis se aglomerarem atrás da porta e, então, fuzile-os para multiplicar os pontos.

Para conquistar os troféus sozinho, comece uma partida coop local, deixe um personagem no ponto da escada citada e use o outro para andar em círculos diante do farol e eliminar os zumbis. Se for atacado e entrar em modo Last Stand, arraste-se até o personagem invencível para se recuperar. Só saia da área para cumprir os objetivos ao deixar dois zumbis aleijados (eles voltam ao normal com o passar do tempo, mas se você ficar atrás da escada dentro do farol, eles seguirão para a porta fechada novamente). O truque funciona online, com quatro jogadores, mas um deles deve ficar sempre na escada e outro sempre na área em frente ao farol, acumulando pontos. Se os outros dois forem atacados e caírem, finalize a rodada.




acumular quatro. Confira a localização dos geradores:

- **Gerador 1:** em frente à porta onde os russos estão trancados.
- **Gerador 2:** siga pela porta de trás do farol, ignorando o escorregador de gelo. O caminho o levará a um casebre com uma máquina de perk. Olhe pela janela à direita da máquina **(#10)**.
- **Gerador 3:** suba no navio (pela área inicial). Remova o barco à direita para chegar à popa. Neste trecho, mais acima, olhe para a água, para a lateral do navio.
- **Gerador 4:** no primeiro andar do navio, de frente para a escada que dá acesso ao segundo andar, siga pela direita e vá pela plataforma até o barco que bloqueia a rota. Remova-o e desça pela plataforma até cair em uma pequena ponte. O gerador fica à direita da ponte, entre as pedras de gelo.

**O GOLDEN ROD** Após destruir os geradores, dê facadas na porta dos prisioneiros para saber a próxima etapa. Vá à cabine do navio, onde ligou a energia, e olhe para o leme. Aproxime-se dele, mantendo-se à esquerda e aperte ■ para girá-lo duas vezes no sentido horário. Há três alavancas ao lado **(#11)**. Acione uma vez a primeira e três vezes a terceira. Um feixe de luz verde surgirá no centro da escada na torre do farol.




Agora, vem a parte chata: conseguir a arma V-R11 (exclusiva deste DLC). Ela só pode ser obtida abrindo a Mystery Box, ou seja, você precisará de muitos pontos e sorte. Se aparecer a Ray Gun, fique com ela, pois é bem útil para aleijar zumbis (atire nas pernas). Obtendo a V-R11, deixe três zumbis aleijados e use a arma para transformar um deles em humano **(#12)**. Troque de arma e mate o humano antes que ele chegue ao topo do farol ao seja levado pela luz verde. O artefato Golden Rod aparecerá na base da escada. Pegue-o e



## BÔNUS. PARTE 2

**Carpenter** - Um martelo dourado que, ao ser coletado, fecha todas as janelas e passagens que os zumbis abriram. Embora atrase a aproximação dos zumbis, este item não fornece nenhum ponto.

**Sale** - Ao pegar a medalha com a escritura "Sale", todos os locais onde a Mystery Box surgem ficam acessíveis, mas ao abri-la, em vez de gastar os 950 pontos habituais, você paga apenas 10.

13



deposite no tubo ao lado da porta onde estão os russos. Dê uma facada no fusível para fixá-lo no painel e o troféu é seu.

### Esemble Cast

Este troféu é igual ao Stand-In, só que com etapas extras e complicadas, uma vez que é obrigatório jogar em modo cooperativo, seja online ou local. O truque da invencibilidade é bem útil aqui: se conquistar este troféu antes do Stand-In, ganhará os dois de uma vez só. Comece ligando a energia e dando facadas na porta onde os russos estão presos.

**O FUSÍVEL E OS GERADORES**
Após o papo com os prisioneiros, pegue o fusível (Fuse) no andar superior **(#14)** e use-o no encaixe ao lado da porta. Destrua os geradores e bata na porta.

**A VODCA** É preciso coletar a garrafa de vodca, que está congelada e grudada a uma grade de metal. Para pegá-la, é necessário que um personagem fique embaixo de onde ela está enquanto outro acerta uma facada nela para quebrar o gelo. O personagem que pegar a garrafa deve despachá-la pelo tubo ao lado da porta dos prisioneiros e acertar a porta com facadas para iniciar a próxima etapa. A garrafa pode ser encontrada em três áreas diferentes:

15



- **Garrafa 1:** na lateral da escada de metal por onde você entra na sala dos prisioneiros.
- **Garrafa 2:** na quina da grade de proteção (ao lado de onde a Mystery Box surge), acima da escada de metal citada no ponto anterior.
- **Garrafa 3:** no navio, fique diante da escada que leva ao segundo andar e siga pela direita para chegar até o barco que bloqueia a passagem até a proa. A garrafa fica congelada na grade desta plataforma **(#15)**.

**O SUBMARINO** Esta parte é um pouco confusa, portanto, preste atenção. É necessário liberar todo o acesso da escada circular dentro do farol. De cima para baixo, cada andar da torre **(#16)** tem um disco colorido na parede (amarelo, laranja, azul e roxo, respectivamente) com números de 0 a 9. Na ordem indicada, entre com um número por andar para formar o código 2-7-4-6. Contudo, alguns discos são interligados, o que significa que ao mexer em um, você move outro indiretamente. Com isso em mente, faça o seguinte:

16



- **Movimento 1:** gire o disco amarelo até o 2.
- **Movimento 2:** gire o disco azul de forma a deixar o disco laranja no 7 (veja em qual número o disco laranja está para saber o quanto girar o azul).
- **Movimento 3:** gire o disco roxo (base da escada) até o 6.
- **Movimento 4:** gire o disco laranja de forma a deixar o disco azul no 4.
- **Movimento 5:** gire o disco amarelo até o 2.

É preciso acionar quatro rádios **(#17)** (aproxime-se e aperte ■) na seguinte ordem:

- **Rádio 1:** sobre o armário, na sala abaixo de onde a energia é ligada.
- **Rádio 2:** no casebre atrás do farol, sobre barris azuis.
- **Rádio 3:** abra caminho até a proa do navio, suba ao topo da torre do farol e pendure-se na corda para escorregar e avistar o rádio no primeiro contêiner à direita **(#18)**.

**Rádio 4:** na sala onde os russos estão presos, no armário sob a escada.

18



14




17



# CoD: Black Ops - DLCs

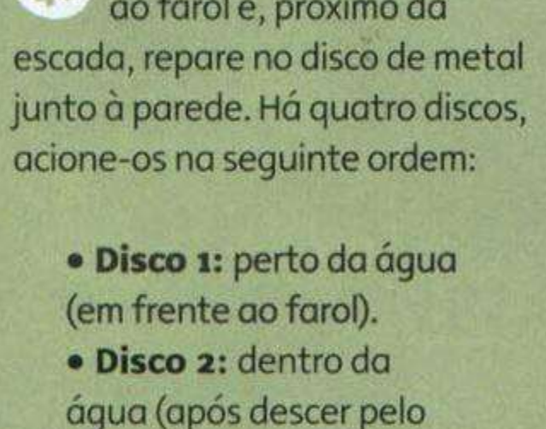


19

Vá à cabine do navio, onde ligou a energia, e olhe para o leme. Aproxime-se, mantendo-se à esquerda dele e aperte ■ para girá-lo duas vezes no sentido horário **(#19)**. Em seguida, acione uma vez a primeira alavanca e três vezes a terceira. Um submarino surgirá no horizonte.

Siga para a área em frente ao farol e, próximo da escada, repare no disco de metal junto à parede. Há quatro discos, acione-os na seguinte ordem:

- **Disco 1:** perto da água (em frente ao farol).
- **Disco 2:** dentro da água (após descer pelo escorregador de gelo).
- **Disco 3:** ao lado da porta frontal do farol.
- **Disco 4:** atrás da pedra na parte seca (após descer pelo escorregador de gelo) **(#20)**.


20

**O GOLDEN ROD** Cumprindo as etapas anteriores, um feixe de luz verde surgirá no centro da escada na torre do farol. Agora, é preciso conseguir a arma V-R11 (o método para obtê-la é o mesmo do troféu anterior). Deixe três zumbis aleijados, use a V-R11 para transformar um deles em humano, troque de arma e mate o humano antes de ele chegar ao topo do farol ao ser levado pela luz verde. O artefato Golden Rod aparecerá na base da escada. Pegue-o e deposite no tubo ao lado da porta dos russos. Dê uma facada no fusível para fixá-lo no painel e faturar o troféu.

### Stuntman

Consiga a arma V-R11 na Mystery Box e turbine-a na máquina Pack-A-Punch. Ela muda de lugar aleatoriamente, mas a luz do farol **(#21)** indica a posição dela. Após transformar o zumbi em humano, continue atirando nele com a mesma arma até fazê-lo explodir.


21

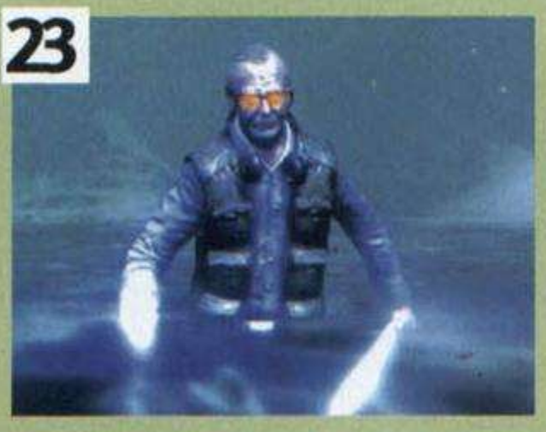
### Shooting on Location

Adquira as armas Ray Gun e Scavenger na Mystery Box. Turbine o Scavenger na máquina Pack-A-Punch para obter uma das mais poderosas armas. Use a Ray Gun para aleijar 12 ou 15 zumbis na área em frente ao farol. Faça-os ficarem juntos, corra para a área inicial do mapa e use a mira da arma Scavenger **(#22)** para acertar um dos zumbis. Se a explosão eliminar dez zumbis de uma vez, o troféu é seu. No modo multiplayer, um jogador deve ficar andando em círculos para aglomerar os zumbis enquanto os outros sobem ao ponto mais alto do navio e disparam o tiro destrutivo.


22

### Quiet on the Set

Obtenha as armas Ray Gun e Scanvenger na Mystery Box, deixe dois zumbis aleijados e leve Romero para a área inicial, onde você tem um controle maior sobre ele (os perks Speed Cola, PhD Flopper e Deadshot Daiquiri ajudam bastante). Atire e pule para evitar ficar lento quando ele atacar batendo no chão. Corra de um lado para o outro, sempre atirando nele. Quando precisar recarregar suas armas, faça o inimigo entrar na água para acalmá-lo **(#23)** e repita o procedimento até eliminá-lo. Se tiver pontos sobrando, use-os para abrir a Mystery Box caso fique sem munição para as armas. O importante é evitar que a rodada termine antes de matá-lo ou causar o máximo possível de dano em Romero, pois a cada nova rodada, ele recupera boa parte da energia.

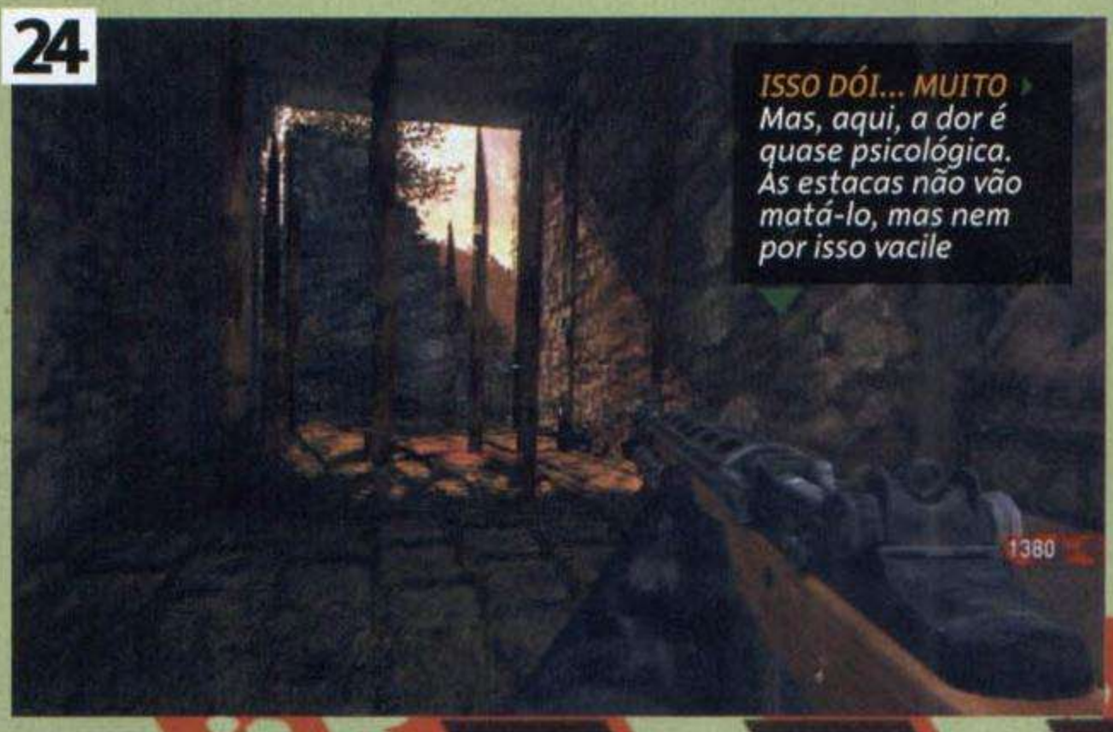

23


25

## DLC: ANNIHILATION
## GUIA DE SOBREVIVÊNCIA

**MAPA:** SHANGRI-LA

Diferentemente dos outros, o mapa Shangri-La é grande e cheio de caminhos. Além disso, existem dois novos tipos de zumbis e armadilhas espalhadas pelo ambiente, como estacas nas passagens **(#24)**, entre uma área e outra, e uma sala com chão de lama **(#25)** – elas servem mais para retardar.



24

## BÔNUS. PARTE 3

**Death Machine** - Em forma de três balas douradas, este bônus ativa uma poderosa minigun com munição infinita que dura quase um minuto. Apesar de mortal, ela deixa a movimentação mais lenta.

**Max Ammo** - Uma caixa de munição que recarrega todas as suas armas e repõe as granadas.




26


28


30


29

Para sobreviver sozinho, é preciso abrir todo o mapa e ficar andando em círculos. Via de regra, é fundamental ligar a força do local: basta seguir as placas com as setas **(#26)**. Ao ficar sem munição, lance uma granada para aleijar o maior número possível de zumbis e, assim, ganhar tempo. Exceto pelo troféu Time Travel Will Tell, que exige cooperação entre quatro jogadores, os outros podem ser obtidos em modo solo.

### TROFÉUS

**Monkey See, Monkey Don't**
Os macacos zumbis ficam no alto dos muros que cercam o mapa, especialmente na área inicial. Quando algum zumbi liberar algum tipo de bônus, um dos macacos pegará o item **(#27)**. Elimine o macaco que está com o bônus para ganhar o troféu.

**Small Consolation**
No mapa Shangri-La, a Mistery Box concede uma arma exclusiva chamada 31-79 JGb215, que encolhe os zumbis **(#28)**. Use-a conseguir a arma, encolha os quatro tipos de zumbis que existem no mapa para ganhar o troféu: zumbi comum, macaco zumbi, Shrieker (zumbis nas cores azul e branco que têm uma toalha na cabeça) e Napalm (zumbis lentos e explosivos que ardem em chamas).

**Zomb Disposal**
O objetivo aqui é explodir um zumbi Napalm antes de ser atingido por ele (em modo multiplayer, nenhum dos seus parceiros pode ser atingido). O problema é que, assim como o Shrieker, o Napalm aparece em rodadas aleatórias.

Jogando sozinho, o segredo é comprar o perk Quick Revive (na área inicial) e deixar um zumbi aleijado quando um Napalm **(#29)** estiver presente (fique atento ao som de explosões ou de fogo). Atraia-o para a ponte, afaste-se e segure uma granada até ela explodir na sua mão. Ao entrar em modo Last Stand, atire nele para eliminá-los com os disparos explosivos das suas pistolas.

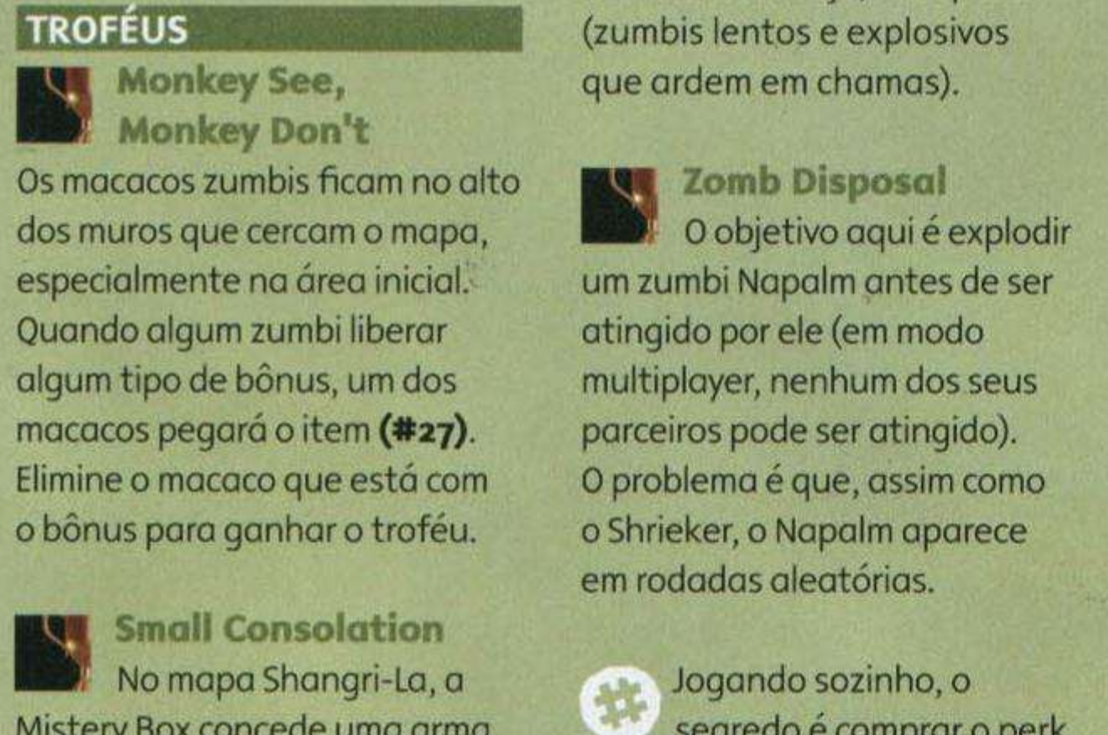
Em multiplayer, um jogador deve ter a arma Ray Gun (ou, melhor, a 31-79 Jgb215), enquanto os outros compram os explosivos Spikemore e Semtex para armá-los na ponte. Quando o zumbi detonar os explosivos na ponte, todos os jogadores devem atacá-lo ao mesmo tempo.

**Blinded by the Fright**
O jeito mais fácil de obter este troféu é jogando sozinho. Tenha duas armas potentes, como a M14 e Revolver, e ache um zumbi Shrieker **(#30)**. Deixe-o se aproximar e, assim que ele gritar e deixar a sua visão turva, elimine-o para ganhar o troféu.

**Time Travel Will Tell**
Este é o único troféu que só pode ser conquistado em uma partida multiplayer com quatro jogadores. Há muitas etapas a serem feitas, especialmente pelo fato de o mapa Shangri-La ser grande, cheio de atalhos e armadilhas. Alguns mineradores presos no subsolo dão pistas de como cumprir as etapas a seguir.

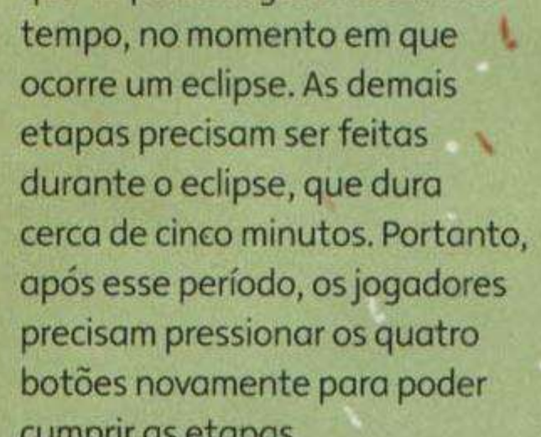
**ETAPA 1** Após ligar a energia do lugar, volte à área inicial. Nas paredes que cercam a máquina do perk Quick Revive, há quatro botões **(#31)**. Cada jogador deve ficar em frente a um botão. A ideia é pressionar os quatro botões ao mesmo tempo para que os personagens voltem no tempo, no momento em que ocorre um eclipse. As demais etapas precisam ser feitas durante o eclipse, que dura cerca de cinco minutos. Portanto, após esse período, os jogadores precisam pressionar os quatro botões novamente para poder cumprir as etapas.

**ETAPA 2** Entre a casa com o carro de mineração e a máquina de perk Jugger-Nog, há uma estátua com um botão em forma de caveira **(#32)**. Aperte-o para escutar um diálogo. Olhe para o chão para ver placas de pedra. Pise para revelar um símbolo. ▸



27


31


32

**ETAPA 3** Agora, dois jogadores precisam agir em equipe enquanto os outros distraem um zumbi aleijado para ganhar tempo. O primeiro jogador deve pisar em uma placa, descrever o símbolo para o segundo e sair de cima da placa em seguida. O segundo jogador, que deve ficar na área inicial do mapa, tem que localizar o símbolo descrito. Uma vez identificado símbolo, os dois jogadores devem acioná-lo para que a placa desapareça. Repita isso com todas as placas para escutar outro diálogo.

**ETAPA 4** Ao passar pela armadilha de lama, localize uma pequena queda d'água **(#33)** para ter acesso a um tobogã que o leva até a sala próxima de onde a energia foi ativada. Três jogadores devem descer pelo tobogã e ficar parados sobre a grade, que funciona como um botão de pressão **(#34)**.

33



34




35



O quarto jogador deve escorregar pelo lado direito do tobogã **(#35)**, mantendo o botão ■ pressionado para, durante a descida, acionar uma alavanca e completar o objetivo. Todos serão levados de volta ao futuro.

**ETAPA 5** É preciso que um dos jogadores tenha a arma 31-79 JGb215 e outro, a Ray Gun (granadas, Semtex ou a arma M72 Law servem). Após ativar os quatro botões e voltar no tempo, o portador da Ray Gun deve ir até a cachoeira **(#36)** e derrubar o diamante. Em seguida, o jogador com a arma 31-79 JGb215 deve encolher o diamante para que todos acertem facadas na joia para empurrá-la pelo tobogã de água. A pedra será arremessada pelo jato de água no fundo da caverna e cairá em um pedestal.

36



37




*VÁLVULA* ▸ *Na caverna, procure pela válvula perto da passagem fechada e gire-a para liberar o gás*

**ETAPA 6** Volte no tempo e siga para a caverna que dá acesso à sala onde você ligou a energia. Ao andar na caverna de entrada, note a válvula **(#37)** na parede da direita, ao lado da passagem fechada com um botão no chão. Gire a válvula (aperte ■) quatro vezes para liberar o gás.

**ETAPA 7** Agora, é necessário encontrar um zumbi Napalm, mas ninguém deve atirar nele. Deixe um zumbi aleijado e ative os quatro botões para voltar no tempo. O objetivo é atrair o Napalm para dentro da caverna e acionar a válvula de gás antes de ele entrar. Em seguida, todos devem seguir pela caverna, passando pela área onde a energia foi ligada para que o gás liberado seja queimado. Quando o Napalm chegar à área com o moinho de água **(#38)**, um dos jogadores terá de voltar até a válvula na entrada da caverna e acionar a alavanca ao lado dela. Não elimine o Napalm ainda.

**ETAPA 8** Volte no tempo. Se o Napalm não estiver na sua cola, deixe oito zumbis aleijados para cumprir esta etapa. Primeiro, o grupo precisa comprar o explosivo Spikemore (mil pontos). Depois, é preciso atrair os zumbis (aleijados ou o Napalm) até o túnel **(#39)** que fica entre a ponte e a cachoeira. Dentro dele, há quatro pontos com pequenos buracos na parede. Instale os Spikemores de frente para estes buracos, parar que eles sejam preenchidos pelos pedaços de bambu que serão arremessados assim que os zumbis acionarem os explosivos. Feito isso, corra até a pedra em frente à cachoeira e empurre (aperte ■) o tijolo exposto na parede para ouvir a próxima pista.

**ETAPA 9** Volte no tempo. A próxima tarefa é acertar facadas nas placas com símbolos, só que, desta vez, elas estão nas paredes **(#40)** e distribuídas em três áreas diferentes: na área ▸

39



38



40





# gamesmix

- VARIADOS CONSOLES
- LINHA DE ACESSÓRIOS
- JOGOS
- MÃO DE OBRA ESPECIALIZADA

PS3

NINTENDO 3DS

TUDO EM ATÉ

**18X**

EM NOSSA LOJA VIRTUAL

XBOX 360

Wii™

SATISFAÇÃO GARANTIDA 100%

WWW.GAMESMIX.COM.BR

## www.gamesmix.com.br

Rua Santa Ifigênia, 383 - Loja 30 - Centro - São Paulo - SP

## Tel.: (11) 3223-6862

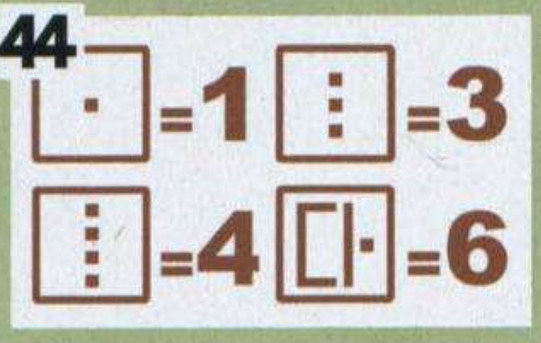
# CoD: Black Ops - DLCs



41

inicial, na área com a sala de lama e na área com o carro de mineração. Após acertar todas as placas e iluminar os símbolos, jogue uma granada nos pedaços de madeira que formam uma pequena estrutura no mato **(#41)**, na lateral da cabana onde fica o carro de mineração, para escutar a próxima pista.

**ETAPA 10** Volte no tempo e siga para a sala de lama **(#42)**. Em cada canto da sala, há um disco de pedra preso na parede. Cada disco tem símbolos que indicam números **(#43)**. É preciso formar o código 6-1-3-4, colocando os símbolos correspondentes aos números para cima. Nenhum dos símbolos necessários aparece em mais de um disco, então basta localizar o símbolo certo e girar o disco para deixá-lo para cima. Confira os símbolos e os números correspondentes na imagem abaixo **(#44)**.



44

**ETAPA 11** Nesta parte, um dos jogadores precisa ter a arma 31-79 JGb215 turbinada na máquina Pack-A-Punch. Para acessar a máquina, localizada no alto do templo na área inicial **(#45)**, é necessário que todos os jogadores pisem em botões de pedra para completar o trecho quebrado da escada. Os botões estão nas seguintes áreas:

- **Botão 1:** na área inicial, em frente à máquina Quick Revive.
- **Botão 2:** na caverna ao lado de onde a válvula de gás foi acionada.
- **Botão 3:** na sala onde a energia foi ligada **(#46)**.
- **Botão 4:** do outro lado da ponte, rumo à cachoeira.


46


48

Existem oito gongos **(#47)** espalhados pelo mapa, mas apenas quatro deles precisam ser tocados (com facadas). Acertar um gongo errado faz o diamante no alto do pedestal ficar vermelho, ao passo que acertar um gongo certo faz o diamante permanecer normal. Identifique os gongos certos para tocar apenas eles, fazendo o diamante brilhar em amarelo. Há uma dinamite presa no diamante que foi encolhido (acima do buraco com o jato de água, junto da casa com o carro de mineração). O jogador com a arma 31-79 JGb215 deve atirar no diamante, enquanto outro fica embaixo para aparar o explosivo.

**ETAPA 12** Novamente, toque os quatro gongos corretos. Feito isso, o portador da 31-79 JGb215 deve atirar no diamante localizado acima da sala de lama. O disparo irá rebater nos demais diamantes até atingir e encolher o meteoro que se encontra caído sobre o templo **(#48)**.

**ETAPA 13** Hora de acionar mais uma vez os quatro botões de pedra no chão, para que a escada que dá acesso ao templo seja completada. Feito isso, o jogador com a dinamite deve subir até a parede do templo e instalar o explosivo. De volta ao futuro, pressione os botões novamente **(#49)** para erguer a escada, permitindo que um dos jogadores colete o meteoro encolhido e, assim, libere o troféu. Como prêmio extra, o jogador que coleta o meteoro ganha todos os sete perks de uma vez.


49


42


43


45


47

Siga-nos

Participação especial de

# TOMMY TALLARICO

## Lucas Lima e Simphônica Villa-Lobos

oi apresenta

# GME

GAME MUSIC BRASIL

Parceiros Internacionais

G.A.N.G.

FBI

# Rio de janeiro

## Centro de Convenções Sul-América

# 08 de Outubro 2011

Se você é musico e nunca pensou em compor uma música para video-games, chegou a sua grande oportunidade

Estão ABERTAS as INSCRIÇÕES do PRIMEIRO FESTIVAL DE COMPOSIÇÃO - músicas e trilhas-sonoras - para JOGOS ELETRÔNICOS (videogames): o GAME MUSIC BRASIL !

Essa é a sua chance de compor uma música para um jogo eletrizante, concorrendo a vários prêmios. Inscreva-se já na categoria MELHOR COMPOSIÇÃO !

Para quem não compõe, não tem problema! Inscreva-se na categoria MELHOR BANDA e participe ! Você estará no maior festival de música para videogames do mundo!

Agora, se seu negócio não é a música, foi pensando em você, DESENVOLVEDOR DE GAMES, que criamos a categoria MELHOR GAME INDIE. Inscreva-se já!

Saiba mais em:
gamemusicbrasil.com.br

PATROCINIO

CO-PATROCINIO

APOIO

PROMOÇÃO

REALIZAÇÃO

# CAPA

SETEMBRO 2011

**Modelo:** Dani Buarque
**Foto:** Nelson Alves Jr.
**Assistente de Fotografia:** Fabio Costa
**Produção:** Beth Macedo e Dani Ruano
**Make-Up & Hair:** Carmen Correa
**Figurino:** Thais Gusmão
(11) 3061-3874
www.thaisgusmao.com.br



# Detonado

POR Leandro Rodrigues

Aqui tem...


roteiro


ceramic eggs


qr-codes


troféus

NOVO HERÓI ▸
O design do herói no game é o mesmo usado no filme, mais agressivo, mas ainda um ícone patriótico

As lutas ↵ focam em **defesas e contra-ataques,** que são guiados pelos reflexos do jogador em apertar botões na hora certa; **basta ficar atento a alertas gráficos**

## HALL DA FAMA

**Nível de dificuldade**
3/10 (Suave)

**PIONEIRO**
O primeiro jogador a coletar todos os troféus do game
**OVOKndR (19/07/11)**

**VELOCISTA**
O mais rápido do ranking a coletar todos os troféus
**bassfuria4 (22h 39m 16s)**

**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.

## Caçadores de troféus

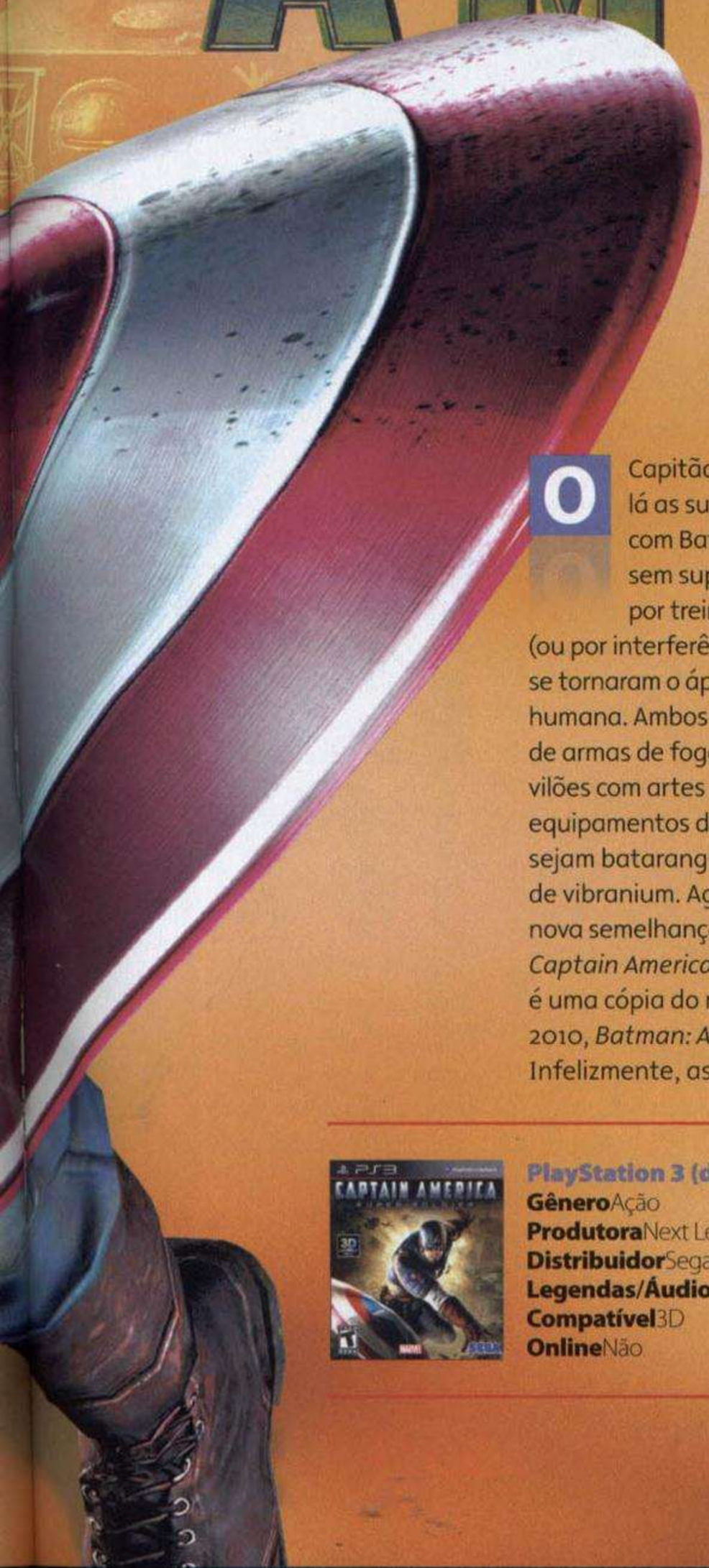
*Super Soldier* não é o game mais empolgante do mês, mas é um platina fácil. Conheça caçadores que já platinaram.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Bassfuria | 22:39 | SAMGAMES | 36:12 |
| JJACQUES | 22:43 | algoz32 | 36:37 |
| Sergio109 | 26:23 | | |

Fonte: www.myps3t.com.br

# CAPTAIN AMERICA

## SUPER SOLDIER



**O bandeiroso inspira-se nas atuais aventuras de Batman e abusa de esquivas e contra-ataques para socar inimigos frágeis**

O Capitão América tem lá as suas semelhanças com Batman. São heróis sem superpoderes que, por treino e talento nato (ou por interferência da ciência), se tornaram o ápice da capacidade humana. Ambos abominam o uso de armas de fogo e combatem os vilões com artes marciais e alguns equipamentos de longo alcance, sejam batarangues ou escudos de vibranium. Agora, há uma nova semelhança compartilhada: *Captain America: Super Soldier* é uma cópia do melhor jogo de 2010, *Batman: Arkham Asylum*. Infelizmente, as ferramentas que fizeram sucesso no jogo do homem-morcego não são tão eficientes na aventura do bandeiroso e isso cria um abismo entre os dois títulos. Ainda assim, *Super Soldier* não é o jogo de ação do ano, mas tem os seus momentos.



TOMA ESSA! ▲ Nada melhor do que acertar um belo soco na fuça dos fracotes da Hydra. Com o uso da barra especial de foco, fica ainda melhor



**PlayStation 3 (disco)**
**Gênero** Ação
**Produtora** Next Level Games
**Distribuidor** Sega
**Legendas/Áudio** Inglês
**Compatível** 3D
**Online** Não

### Combate exato e eficiente

Como manda uma tradição de 70 anos, o Capitão América usa apenas o escudo para se defender e para atacar a distância. Os combates focam em defesa/esquiva, seguidos de contra-ataques guiados pelo reflexo do jogador. A fórmula é exata: enquanto o jogador soca seus inimigos, precisa ficar atento aos alertas luminosos que surgem

# Captain America: Super Soldier

## Por OUTRO LADO...

"Eu não entendo por que o medo de desafiar o jogador. De que adianta oferecer inúmeros itens colecionáveis se todos são revelados pelo mapa do game? Me deixe procurar, caramba!!!"

**Humberto Martinez**

O inimigo é a Hydra, **divisão especial nazista** liderada pelo Caveira Vermelha



INCOMPETÊNCIA ◂ A Hydra tem armaduras e desintegradores, mas não consegue lidar com um cara praticamente desarmado

na tela e indicam que alguém está prestes a atacá-lo; então, não importa de qual lado vem o ataque, basta apertão o botão correto para evitar o ataque sem precisar interromper o combo. Isso vale até para evitar ataques com armas de jogo, basta usar o botão do escudo para fazer a defesa ou, acredite, rebater o projétil. Só não funciona contra mísseis.

Na pancadaria, há um prazer sádico em "sentir" o impacto das pancadas, graças ao som e efeitos gráficos (câmera lenta, ângulos diversificados). Além de combos comuns, há golpes especiais liberados pela barra de foco, dividida em quatro níveis: os níveis individuais possibilitam um golpe violento, os quatros juntos ativam o supersoldado, uma espécie de invencibilidade.

Na falta de limites ao copiar *Arkham Asylum*, o estúdio Next Level clonou até a visão especial de Batman, que era proporcionada pelos equipamentos do herói, e criou uma desnecessária visão especial para o Capitão América, capaz de revelar itens secretos, pontos de interação no cenário e clarear fases escuras. Esse tipo de recurso não combina com um herói sem poderes e tecnologias.

**Desafio? Deixe isso para lá...**

A aventura não tem relação com a história do filme e só aproveita alguns personagens e a temática. O game rola em um castelo alemão durante a Segunda Guerra Mundial. O inimigo é a Hydra, divisão especial do exército nazista, comandada pelo Caveira Vermelha. O inimigo conta com tecnologia futurista, armaduras gigantes e arsenal digno de *Star Wars*... Mas isso não é nada contra o espírito de luta norte-americano. Aqui, há o mesmo problema visto no filme: apesar de superior, o exército da Hydra se mostra fraco e não sabe usar o seu armamento. Socar os vilões é fácil demais e a energia do Capitão se recupera sozinha. É preciso ser displicente demais para morrer neste jogo.

O mesmo vale para desafios extras: 90% dos "segredos" são apontados nos mapas, as acrobacias "à la *Prince of Persia*" são semiautomáticas e quase não há chefões (só três). É um jogo para brigar sem compromisso e faturar uma platina fácil, fácil. ▸

| AVALIAÇÃO | |
|---|---|
| GRÁFICOS | ■■■□□ |
| CONTROLE | ■■■■□ |
| DIFICULDADE | ■□□□□ |
| REPLAY | ■■□□□ |
| **ASPECTOS CENTRAIS** | |
| COLECIONÁVEIS | ■■■□□ |
| COMBOS | ■■■□□ |
| DESAFIOS EXTRAS | ■■□□□ |
| CHEFÕES DE FASE | ■□□□□ |

NOTA FINAL **6,0**

oi apresenta

# VIDEO GAMES LIVE™

## OUTUBRO 2011

## Rio de Janeiro

Sucesso ABSOLUTO em
2006, 2007, 2008, 2009 e 2010

Aguardem a **maior** edição do **melhor**
festival de game music do mundo!

SAIBA MAIS EM...
VIDEOGAMESLIVE.COM.BR
VIDEOGAMESLIVE.COM

PATROCINIO: Governo do Rio de Janeiro · Secretaria de Cultura · Lei Estadual de Incentivo à Cultura

CO-PATROCINIO: aQuiris · aeria games

APOIO: oi futuro

PROMOÇÃO: Revista PlayStation · XBOX360 A Revista Oficial do Xbox no Brasil

REALIZAÇÃO: Visom · Conexão Cultural

# Captain America: Super Soldier

GUIA DO PLATINADOR

## Com quantos ovos se faz uma Platina?




*MAPA ▸ Quase todos os itens e passagens são indicados no mapa. Itens que não estão no mesmo nível que você não ficam visíveis*



*FOCUS ▸ Esta barra aumenta conforme você desfere e defende ataques. Com um nível cheio você já pode usar um golpe especial*

*Super Soldier* não requer um roteiro convencional da **D&T**, daqueles completos com dicas passo a passo de como fazer tudo. Há uma porrada de itens para encontrar, como os 18 Schematics (que criam vantagens sobre certos inimigos), 31 tesouros secretos de Nemo (que habilitam galerias), 13 rolos de filmes e centenas de Intels (arquivos de inteligência que dão experiência extra). Porém, todos estes itens estão indicados nos mapas do próprio jogo e nem foram escondidos com afinco.

Com isso, a única categoria de item não revelada pelo próprio jogo são os Ceramic Eggs. Você vai precisar achar 50 artefatos para habilitar um troféu, mas há mais do que essa quantia no jogo. No guia a seguir, indicamos os 50 primeiros (assim que coletar estes, os demais vão sumir).

### PROLOGUE: COME AND SEE



**1** Logo no início, vire para trás e pegue-o atrás da caixa.



**3** Na sala do ovo anterior, entre as portas no centro.



**5** No terceiro andar da biblioteca. Pule até chegar lá.

### CHAPTER 1: STAND ALONE TOGETHER



**2** Depois que o capitão aprender a rebater disparos, procure nos carretéis de fios, em frente à escada.

### CHAPTER 2: THE FLEMISH FARM



**4** Depois de decifrar o painel (junte as letras iguais), siga pela porta. Está do lado direito, antes da escadinha.

### CHAPTER 3: THE WOODEN HORSE

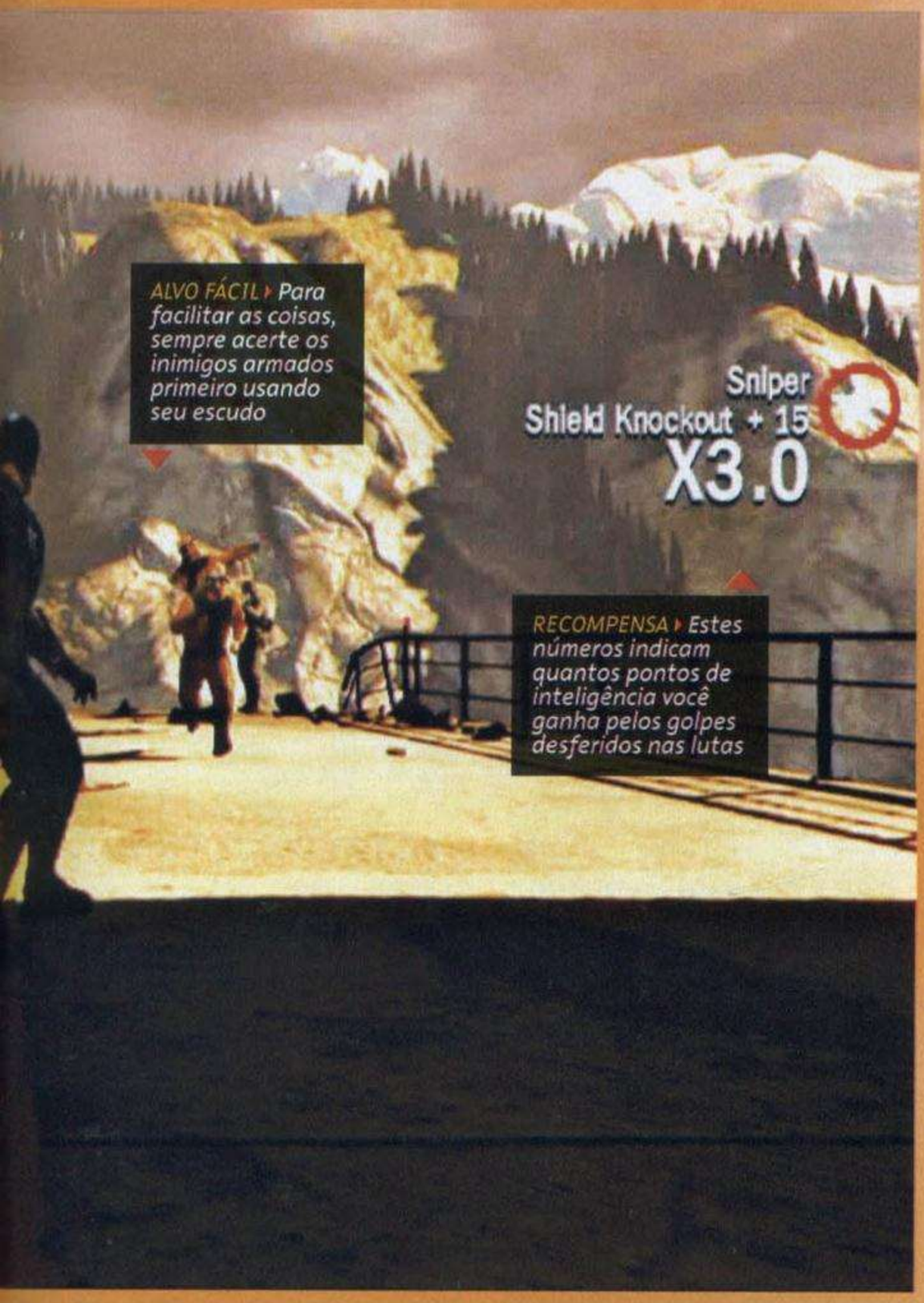


**6** No início do novo capítulo, vire-se e colete o item.

### REBATA DISPAROS

É possível rebater até disparos de algumas armas de fogo. Quando um inimigo atirar, duas marcas brancas surgem na tela; espere elas se alinharem e aperte L1 para devolver o projétil.








**11.** Está no alto da escada, atrás da área com vários contêineres empilhados. Basta procurar pela grade para ter uma referência do local.



**12.** Após a sequência de pulos da área do depósito, pegue o artefato na cabine onde os atiradores de elite (snipers) estão escondidos.



**13.** Na sala em cima dos contêineres, depois de desvendar o enigma da fase, pegue o artefato sobre a mesa.



**14.** Na sala do ovo anterior, atrás dos armários.



**15.** Em cima dos paletes de madeira. Use os pilares para fazer as acrobacias necessárias para chegar lá.

## EVOLUA O HERÓI




**É possível ganhar pontos de experiência de diversas formas: ao decifrar enigmas, coletar documentos, combos executados com perfeição, acrobacias e nos Challenges.** Esses pontos são moeda de troca para melhorar as suas habilidades (infelizmente, são poucas técnicas). Para liberar todas, é necessário acumular 21 mil pontos. Entre as técnicas, estão o aumento de acertos de alvos simultâneos com o escudo, usar o escudo para causar um tremor e empurrar adversários com um impacto.



**16.** De volta ao ar livre, siga até a bifurcação e vire à direita. Está entre os veículos.



**17.** Na bifurcação do item anterior, vire à esquerda. Está bem no meio do corredor, no chão (não há como perdê-lo).



**18.** Depois de pegar o caminho da esquerda na bifurcação, continue até chegar aos túneis. O artefato está entre os barris, na sala com uma grade. Oriente-se pelo radar acima e não vai perdê-lo.



**7.** Suba na varanda da última casa do lado esquerdo para encontrá-lo.



**9.** Do lado direito do galpão vermelho. Procure sobre os caixotes.



**8.** Depois de sair do galpão, siga para a esquerda, passe pelo portão e vire à direita no beco para achar o artefato em uma área escura.



**10.** Na mesa entre os caminhões estacionados, na área dos contêineres de carga. É mais fácil encontrá-los antes de explodir os barris de combustível.

# Captain America: Super Soldier

## CHAPTER 6: CAMUS AND THE FLY



**19.** Na sala no centro das celas, perto dos computadores.

## CHAPTER 7: ICARUS AND DAEDALUS



**20.** Está em uma das celas, no primeiro andar.



**21.** Em uma cela no segundo andar, junto à escada.



**22.** No andar mais alto, em uma cela do outro lado do buraco. Use as barras na parede.



**23** Desça as escadas e, ao chegar ao jardim, vire para a esquerda. Siga até a parede e encontre ao lado da estátua.



**24.** Está no labirinto do lado direito do mapa, em um local sem saída.



**25.** No labirinto, do lado direito do mapa, em um local com várias estátuas e explosivos.



**26.** Ao sair do outro lado do labirinto do lado direito, vire à esquerda.



**27.** Abra a porta em frente ao labirinto do lado esquerdo do mapa. Vá para a esquerda, ao lado do caminhão.



**28.** Na área do item anterior. Vá para a direita e ache a passagem subterrânea. O ovo está perto do portão.

## CHAPTER 10: KEEP YOUR POWDER DRY



**29.** No início, suba as escadas e vire à direita; siga pelo corredor deste lado.



**30/31.** Estão juntos na primeira escada.



**32.** No segundo andar da sala anterior.



**33.** Passe pela sala da lareira , vire à esquerda e suba as escadas. Está no corredor.



**34 A 37.** No corredor onde a Hydra foge, abra a porta do lado direito. Pegue três ovos e suba na parede para achar outro.



**38.** Atrás das caixas no corredor onde a Hydra foge.



**39/40.** No corredor onde Hydra foge, quebre a porta do lado direito do corredor. Os ovos estão nos cantos.



**41.** Na sala do segundo confronto com Hydra, está na mesa perto da porta.



**42.** Depois que Hydra fugir, siga pelo corredor liberado e vire à direita.



**43.** Em seguida, vá pelo corredor e vire à esquerda.

### VISÃO ALÉM DO ALCANCE

O cenário está muito escuro, você está na dúvida se existe uma passagem secreta ou item perdi por ali? Basta apertar ↑ para que a sua visão especial seja ativada e tudo fique mais claro. Praticamente uma visão de raio X.





Nem sempre a solução é partir para a porrada. É preciso um pouco de tranquilidade para procurar os arquivos de Intel e segredos que valem troféus



44. Siga em frente e procure nas escadas.



45. Suba pela mesma escada do artefato anterior e vire à esquerda.

## CHAPTER 11: THEY WERE EXPENDABLE



46. Na segunda parte do mapa, após entrar no galpão, vá pela direita e desça no túnel. Está em frente ao portão.

## CHAPTER 12: RED BALL EXPRESS



47. Após o primeiro código da fase, siga até o final do corredor e vire à esquerda.

## CHAPTER 13: THE SMALL BACK ROOM



48. Após a segunda explosão, na construção central.



49. No banheiro.



50. No outro banheiro.

## CHALLENGES




**Termine o jogo e habilite desafios extras na opção Challenge, no menu inicial. Abaixo, descubra o que é preciso fazer para ganhar a medalha de ouro.**

### Overdue Penalties
Acabe com quatro hordas em menos de dois minutos.

### The St. Vitus Dance
Derrote três hordas em menos de três minutos.

### Roboto
Derrote três robôs em menos de quatro minutos.

### Triptych
Elimine três hordas de inimigos avançados em menos de quatro minutos.

### Up and Up
Suba até o topo da torre em menos de um minuto e meio.

### Prisioners of War
Acabe com os inimigos na torre em menos de quatro minutos e meio.

### Hedge Maze
Colete todos os ovos de cerâmica em menos de quatro minutos e meio.

### Domo
Pegue todos os artefatos atrás dos portões.

### Bunkhouse Blitz
Corra contra o tempo e elimine quatro hordas em menos de quatro minutos.

### Ballroom Blitz
Sobreviva aos ataques inimigos por cinco minutos. Corra ao lança-granadas e use-o para começar a destruição e vencer mais um Challenge sem sofrer muito.

## TROFÉUS

***Super Soldier* é uma platina certa para a sua coleção. Só é necessário terminar o jogo uma vez, não existem troféus online e a dificuldade é baixa. As dicas a seguir facilitarão ainda mais a sua vida.**

### Troféus obrigatórios

Os troféus de bronze a seguir vêm ao terminar cada uma das fases.

- Trench Foot (prólogo)
- Just Stood There (capítulo 1)
- Overdue Notice (capítulo 2)
- Trojan Splinters (capítulo 3)
- Send a Post Card (capítulo 4)
- Fully Operational (capítulo 5)
- Existential Dilemma (capítulo 6)
- Real Men Read Ulysses (cap. 7)
- Down in the Lab (capítulo 8)
- Touchdown (capítulo 9)
- Taming of the Shrew (cap. 10)
- Pleasent Stroll (capítulo 11)
- Train to Catch (capítulo 12)
- Unnatural Resources (cap. 13)
- High and Low (capítulo 14)
- Holding the High Note (cap. 15)
- Tank me Later (capítulo 16)
- Science and Spirit (capítulo 17)
- The Big Sleepover (capítulo 18)

### To Your Credit
Assista aos créditos sem cortar a cena. Você pode acessá-los no menu de extras.

### Back to Basics
Elimine 101 Grunts (os soldados mais comuns).

### Beautiful Mind
Desbloqueie 13 sistemas de segurança. Use os analógicos para mover os dois grupos de símbolos e faça com que os números e letras que se repetem fiquem um sobre o outro.

### Peaches´n Cream
Use cinco bombas C3. Isso rola obrigatoriamente no jogo.

### Put a Ring On It
Peça três ataques aéreos (são obrigatórios durante o jogo).

# Detonado

GUIA ROTEIRO

# Captain America: Super Soldier



No modo normal há centenas de inimigos, mas, para alguns troféus, o melhor é visitar o modo Challenge para completar cotas de inimigos espancados

### Calling the Folks
Localize e use cinco rádios em bases inimigas. Também faz parte da história.

### Snipe Hunt
Elimine 25 atiradores de elite (snipers). A maioria fica em pontos altos, longe do seu alcance, então rebata os disparos.

### Who´s the Bully Now?
Elimine 101 inimigos avançados. No modo história, obrigatoriamente, você vai encarar cerca de 50 deles. Vá ao Challenge Ballroom Blitz e use a metralhadora fixa para acabar com mais 50 sem suar.

### And They All Fall Down
Acerte quatro inimigos com um único atraque Shield Throw. Habilite e compre o upgrade Focused Shield Throw x4. Segure L2, mire nos alvos e aperte R1 para lançar o escudo.

### Unfriendly Fire
Elimine dez inimigos usando a arma de um deles. É preciso duas barras de focus cheias, então aperte R1 + ▲ para subjugar o inimigo e atire nos vilões que sobraram.

### Pow, Right in the Kisser!
Faça 50 Crippling Strikes (golpes especiais de finalização). Para acioná-lo, tenha uma barra de focus e aperte R1 + ■.

### There Goes The Neighborhood
Elimine os 12 canhões do jogo. Para destruí-los, é necessário achar o painel de controle e criar um curto-circuito entre os fios. Use os dois analógicos para aproximar os fios.

### Snap Together Soldiers
Encontre um Enemy Schematic (estão indicados no seu mapa).

### Deconstruction
Encontre todos os 18 Enemy Schematic.

### Sewer Rat
Encontre 12 passagens de serviço. Essas passagens ligam as diferentes áreas da cidade. Basta abrir todas as portas blindadas que encontrar.

### Need a Head?
Destrua 50 estátuas. Há muitas delas nos capítulos 9 e 10, aproveite.

### Hello God? It´s Me, Zemo
Encontre o primeiro Zemo Diary (diários com os planos inimigos). Estão indicados no seu mapa.

### Two Hands and a Sword
Encontre todos os 31 Zemo Diary. Os mapas já indicam todos, mas fizemos um vídeo auxiliar. Basta assistir ao QR-code acima.

### 24 Frames a Second
Encontre um Zola Reel (rolos de filme). Eles também estão indicados no seu mapa.

### Slide Show Symphony
Encontre todos os 13 rolos de filme. Use o nosso QR-code aqui também.

### He Hates These Cans!
Cause a explosão de 500 objetos durante a partida. Vale explodir barris de combustível e veículos. Há alguns lugares onde você explode objetos e, ao passar por uma porta, pode voltar e os objetos reaparecerão.

### Eggman
Use o nosso guia para encontrar 50 ceramic eggs. (ou assista ao vídeo).

### Four Score and Seven
Acumule 1.776 pontos de inteligência. Colete todos os arquivos de inteligência que encontrar pelo caminho.

### Star Spangled Superhero
Acumule 25 mil pontos de inteligência. Acumule no modo história e nos Challenges.

### Grace Under Pressure
Conquiste um marcador 5X nos momentos de acrobacia do Capitão América. Basta apertar o botão no ritmo certo, quando as bordas tocam o símbolo azul que aparece na tela.

### Window Shopper
Libere todos os Challenges. Basta terminar o jogo para habitar todos de uma vez.

### Testing Waters
Complete um Challenge.

### Tourist
Complete todos os Challenges.

### Begin a Trend
Conquiste o seu primeiro ouro em um dos Challenges.

### Freedom on a Rol
Conquiste ouro em cinco, dos dez Challenges (veja as dicas na página anterior).

### Can´t Stand Any Higher
Conquiste ouro em todos os Challenges.

### The First Avenger
Platine *Super Soldier* e troque por *Arkham Asylum*. R&T



BD LIVE
VÍDEOS EM 3D
JOGOS EM 3D

# SIMPLESMENTE FAZ TUDO

BLU-RAY
INTERNET
WI-FI
ANIMEZ

# AGORA É OFICIAL PS3 NO BRASIL

PlayStation.

LOJA OFICIAL PLAYSTATION SONY BRASIL

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

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

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

SONY
make.believe



electronic game show

Vem aí a feira que São Paulo esperava, feita por quem entende do assunto.
Lançamentos, novidades, tendências e os melhores games especialmente para você!

28, 29 e 30 de Outubro

# Jogamos para crescer Juntos

Garanta já o seu ingresso!!

EGS Brasil

@egs_brasil

Transamérica Expo Center, São Paulo

www.electronicgameshow.com

# Detonado

**POR** Gilsomar Livramento

Aqui tem...


qr-codes


fatalities


babalities

## HALL DA FAMA

**Nível de dificuldade**
9/10 (Brutal)

**PIONEIRO**
O primeiro jogador a coletar todos os troféus do game
**Laerte-Play3 (24/05/11)**

**VELOCISTA**
O mais rápido do ranking a coletar todos os troféus
**DarkRaisen (31 dias 16h 15m)**

Quatro novos lutadores e muitos litros de sangue para aumentar ainda mais a sua diversão no novo...

# MORTAL KOMBAT

D&T EM VÍDEO

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

**PlayStation 3 (download)**
**Gênero** Luta
**Produtora** NetherRealm Studios
**Distribuidor** Warner Games
**Legendas e Áudio** Inglês
**Online** Multiplayer

Além de ter o seu universo reescrito, o novo *Mortal Kombat* ficou ainda mais divertido ao trazer uma jogabilidade competitiva e resgatar toda a violência que consagrou a série no passado. A produtora NetherRealm Studios liberou atualizações gratuitas para equilibrar os personagens, corrigir bugs e permitir o uso do visual clássico de alguns lutadores. Quatro personagens extras também foram disponibilizados, mas como DLC pago: Skarlet, Rain, Kenshi e Freddy Krueger. Na PlayStation Store nacional (br.playstation.com/psn/) o pacote com todos (Mortal Kombat DLC Warrior Bundle) custa R$ 40. Para fazer valer o seu investimento, preparamos um guia rápido com os golpes fatais e alguns combos agressivos para você destruir seus oponentes com estilo.


SKARLET


KENSHI


RAIN

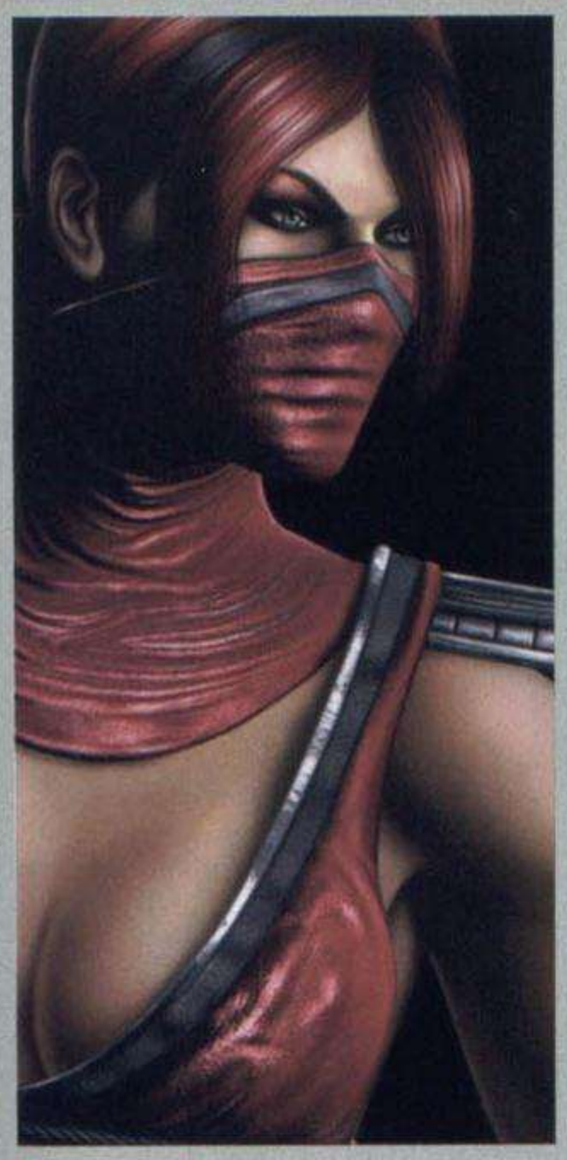

FREDDY

## Caçadores de troféus

Detonamos o novo *Mortal* nas edições 148 e 149, mas como não listávamos os platinadores antes, aqui vão eles...

David_WF.....44 dias
Luizcarlossr.....48 dias
Ale_Psycho.....55 dias
I_ROKR_I.....93 dias
lobitojlbs.....95 dias

Fonte: www.myps3t.com.br



### SKARLET

Criada por Shao Khan por meio de feitiçaria e mistura do sangue de guerreiros, Skarlet viveu muito tempo acorrentada, mas foi libertada para descobrir as intenções de Quan Chi. Voltar ao cativeiro não está em seus planos, uma vez que ela tem a chance de se voltar contra seu criador.

**FATALITY 1 - BLOOD BATH**
↓←↓↓ + R2 (encostado)

**FATALITY 2 - MAKE IT RAIN**
→←↓↓ + ●
(distância de um pulo)

**STAGE FATALITY**
→←→ + ■ (encostado)

**BABALITY**
↓←↓→ + ▲
(distância de um pulo)

**COMBO 1**
Com oponente no canto da tela, pule e acerte ▲, então → + ✖, ■, ▲, ↓← + ▲, ✖, ↓← + ▲, ✖, ↓→ + ▲, ■, ■, ↓→ + ■

**COMBO 2**
Pule e acerte ▲, então ← + ▲, ↓← + ▲, →→, → + ▲, ■, ▲ + ■, ↓→ + ▲, → + ▲, pule com ●, ↓← + ●



### KENSHI

Após libertar a alma de guerreiros antigos ao empunhar a lendária espada Sentou, Kenshi foi enganado por Shang Tsung (que absorveu as almas para si), ficando cego e à beira da morte. Salvo pelo poder da espada, ele busca vingança contra o feiticeiro.

**FATALITY 1 - SCATTERBRAINED**
↑↓↑↓ + R2
(distância de uma rasteira)

**FATALITY 2 - SPLIT ENDS**
←→↓→ + ▲
(distância de um pulo)

**STAGE FATALITY**
↓→↓ + ✖
(encostado no adversário)

**BABALITY**
↓←↓ + ■
(distância de um pulo)

**COMBO 1**
Com a barra de super cheia, acerte → + ▲, ▲, ← + ■, ▲, ■, ← + ▲, ✖, ↓← + ■, ▲, L2 + R2

**COMBO 2**
Com o oponente no canto da tela, acerte → + ▲, ▲, ← + ■, ▲, ■, ← + ▲, ✖, ↓← + ■, → + ▲, ▲, ← + ▲



### RAIN

Um dos muitos órfãos da guerra entre reinos (mundos), Rain foi adotado pela Resistência Edeniana e treinado para ser um poderoso guerreiro. Por ser muito arrogante, teve a liderança da Resistência negada. Isso o fez trair seus irmãos e entrar para o exército de Shao Kahn.

**FATALITY 1 - BUBBLE BURST**
←→↓← + R2
(distância de um pulo)

**FATALITY 2 - DOES IT STING**
↑↓←→ + ▲
(distância de um pulo)

**STAGE FATALITY**
→↓→ + ● (encostado)

**BABALITY**
←↓→ + ■ (distância de um pulo)

**COMBO 1**
Acerte ■, ▲, → + ▲, ●, ✖, ↓← + ✖, ●, ✖, ↓← + ✖, ●, ✖, ↓← + ✖

**COMBO 2**
Com a barra de super cheia, acerte ← + ▲, ▲ + ■, →→, ← + ▲, ▲ + ■, →→, ●, ✖, cancele com ↓→ + ✖ (leve o oponente para o alto), ●, ✖, ←← + ▲ + ●, L2 + R2



### FREDDY KRUEGER

Após Shao Kahn roubar almas no Reino Terreno, Freddy declarou guerra contra o tirano no Reino do Sonhos, mas foi levado para o plano dos vivos e derrotado. Agora, para retornar ao Reino do Sonhos e continuar atormentando almas humanas, ele precisa passar por Shao Kahn.

**FATALITY 1 - TELL 'EM FREDDY SENT YA**
←→↓↓ + ■ (distância de um pulo)

**FATALITY 2 - WELCOME TO MY NIGHTMARE**
↓↑→← + R2
(distância de uma rasteira)

**STAGE FATALITY**
→↓↓ + ✖ (encostado)

**BABALITY**
←→↓ + ■ (distância de um pulo)

**COMBO 1**
Com oponente no canto da tela, acerte → + ●, ▲, ■, ↓← + ■, → + ●, ▲, ■, ↓← + ■

**COMBO 2**
Acerte ← + ■, ▲, ↑ + ■, ↓← + ●, ■, →→, ← + ▲, → + ●, ▲, ■, ↓→ + ■ + R2, ↓→ + ✖, → + ●, ▲, ■, ↓←→ + ■

CHEGOU!

# COMBAT ARMS

## ALISTE-SE NESSA BATALHA!




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.

oficina-de-arte.com

# BOOMERANG GAMES

## VIDEO GAMES E ACESSÓRIOS EM GERAL

Wii

PSP

PLAYSTATION 3

NINTENDO DS

XBOX360

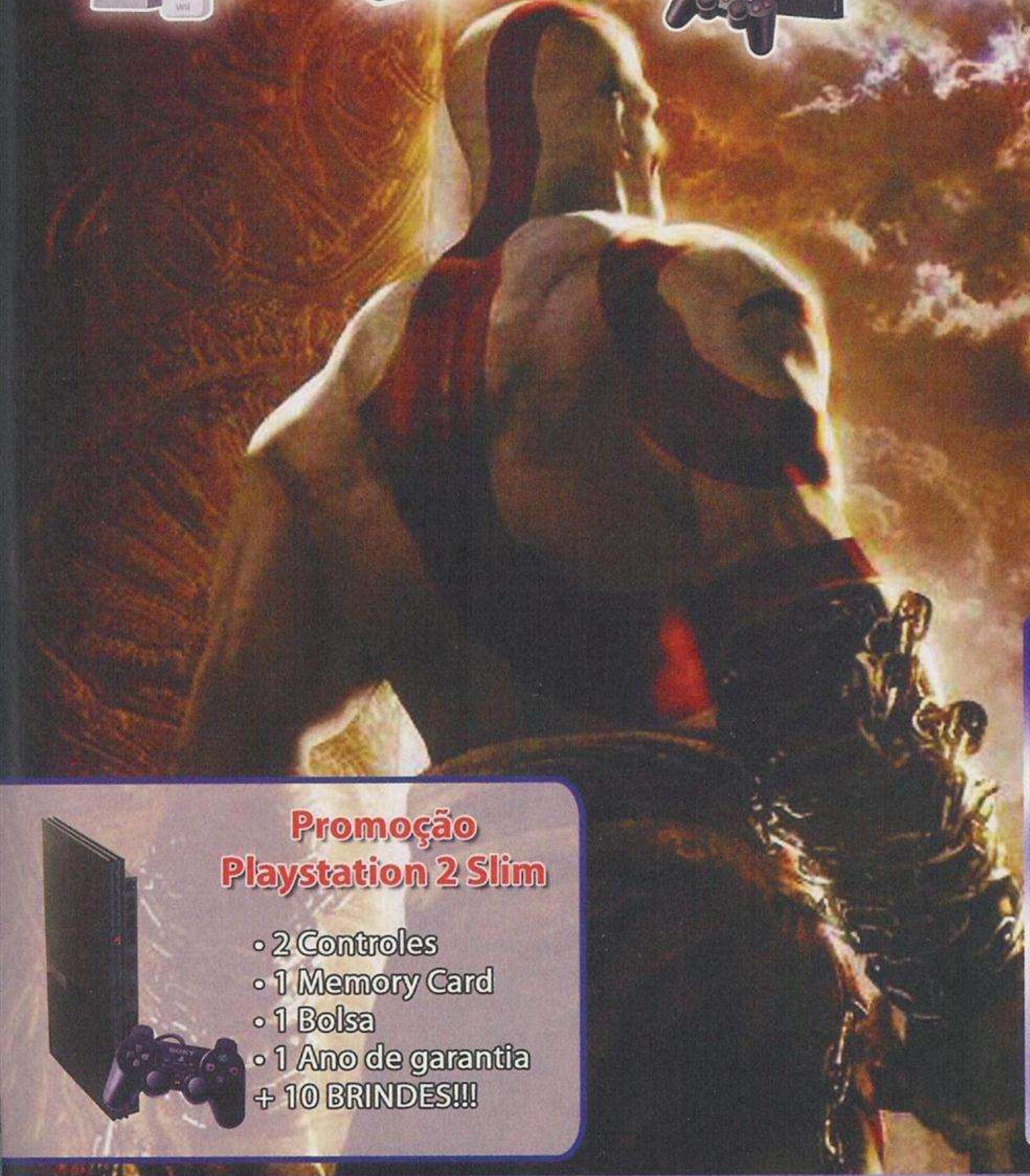










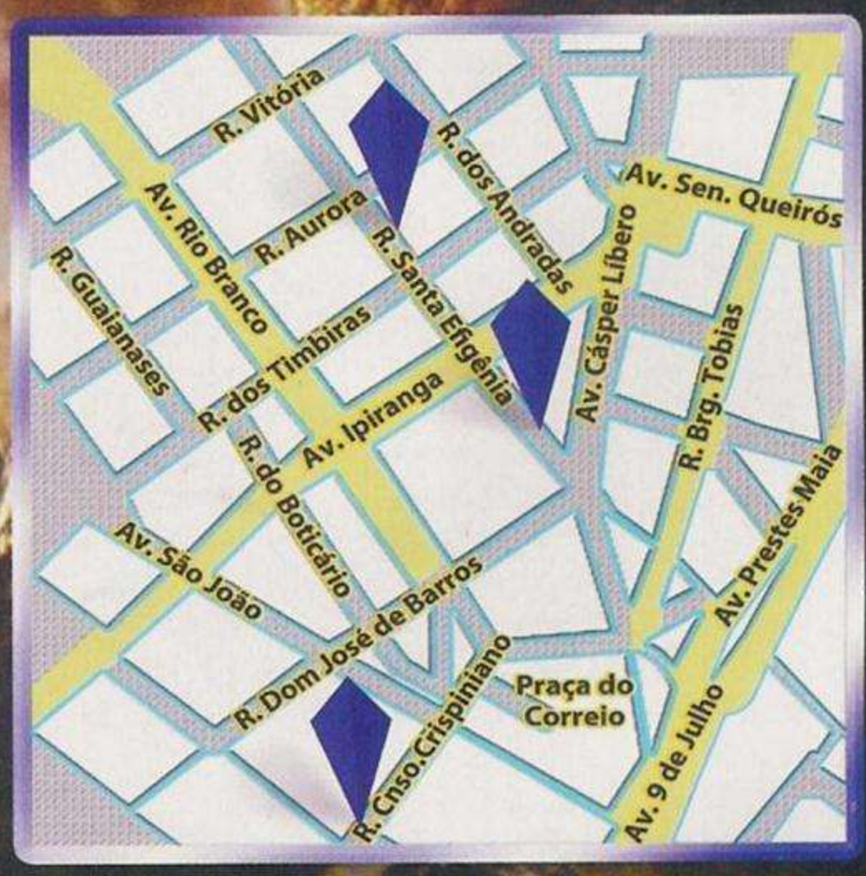


**Promoção**
**Playstation 2 Slim**



- 2 Controles
- 1 Memory Card
- 1 Bolsa
- 1 Ano de garantia

+ 10 BRINDES!!!




**Para maior comodidade, compre em nossa loja virtual, fácil e rápido!**

**www.boomeranggames.com.br**

msn: boomeranggames@hotmail.com

**Visite nossas lojas:**

Rua 24 de Maio, 57 – Loja 01 – Tel: 11 3361-2520
Rua Santa Ifigênia, 261 Box 44 – SP – Tel: 11 3337-3635
Rua Santa Ifigênia, 51 – Loja 11 – SP – Tel: 11 3228-6188

MasterCard REDE SHOP VISA Electron VISA




**Enviamos para todo Brasil**

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

POR Gilsomar Livramento



*INSECTOIDES* ▸ *Os inimigos são insetos gigantes com características humanas, mas sem grandes diferenças entre os tipos existentes*

# Red Faction: Armageddon

## Um final não muito bom para uma série que sempre quis destruir tudo

Quando um jogo se transforma em franquia, é um sinal de que o conceito agradou.

A Volition vinha fazendo um bom trabalho com *Red Faction*, que começou como um bom FPS em 2001, ficou ainda melhor com a sequência lançada no ano seguinte e, em 2009, trocou a linearidade por um mundo aberto na versão *Guerrilla*, adotando uma visão em terceira pessoa e tornando os elementos do cenário mais destrutíveis. *Armageddon* aprimora o sistema de destruição de objetos e estruturas da série, mas regride ao resgatar a linearidade em prol da trama.

Você encarna Darius Mason, neto de Alec Mason (protagonista de *Guerrilla*), que vai para Marte com o objetivo de impedir a sabotagem da formação do planeta. A missão é quase um fracasso total, e os humanos são obrigados a viver no subterrâneo depois que a superfície se torna inóspita. Anos mais tarde, Darius se mete em uma confusão maior ainda quando uma raça alienígena desperta das profundezas do planeta. A partir desse ponto, detalhes da trama podem ser encontrados em arquivos de áudio pelo jogo, revelando o tamanho do problema.

A dublagem é boa, mas, assim como a trama, perde um pouco do brilho por conta dos personagens genéricos – nem o protagonista se salva. A raça alienígena é composta

O novo jogo ↵ aprimora o sistema de destruição da série, mas **regride ao resgatar a linearidade** em prol da trama




PS3 (DISCO) ▸ GÊNERO AÇÃO ▸ LEGENDAS E ÁUDIO INGLÊS

PRODUTORA VOLITION ▸ DISTRIBUIDORA ARVATO GAMES ▸ ONLINE MULTIPLAYER/COOP (4 PESSOAS)



## FIM DA FACÇÃO VERMELHA

**Após o término do ano fiscal da empresa, a THQ anunciou que *Red Faction* não terá mais continuações, o que significa o fim da franquia e de seu universo. Infelizmente, *Armageddon* não atingiu as expectativas de venda.**



*RED DEAD CRYSIS* ▸ ***No modo Infestation, Darius usa uma armadura que se parece com o traje dos protagonistas de Dead Space e Crysis***



## Por OUTRO LADO...

"Ao ignorar a trama genérica e a linearidade dos desafios, me diverti com a ideia de 'um jogo sobre física'. A Magnet Gun vicia e é bom demais testar os seus efeitos em inimigos e cenários."

**Humberto Martinez**

por insetos humanoides que, em sua maioria, se distinguem apenas por cores, tamanho e tipos de ataque. A primeira missão começa em uma área externa, mas o pretexto da trama faz você passar a maior parte do tempo no subterrâneo, um ambiente teoricamente claustrofóbico e opressor. No entanto, após terminar os quatro capítulos seguintes, a sensação que se tem é a de não estar avançando.

### A arte de destruir o futuro

A mecânica de jogo e as boas ideias são os únicos aspectos capazes de manter você avançando na trama. A jogabilidade é confortável, com direito a pulo, corrida e ataques físicos. O direcional digital serve para equipar e trocar de arma durante o combate. Darius também carrega uma marreta que pode ser usada para quebrar coisas e atacar inimigos. Nesse quesito, o repertório herdado de *Guerrilla* se torna parte da diversão, já que muitas armas ganharam novas funções, com destaque para a Magnet Gun, que dispara dois projéteis magnéticos, fazendo os elementos atingidos se chocarem violentamente.

Outro ponto interessante é a destruição de objetos e estruturas, que, quando usada de forma inteligente, torna-se uma arma à parte. Desta vez, porém, além de destruir, você pode reconstruir coisas usando um equipamento chamado Nano-Forge. Com exceção dos elementos que precisam ser destruídos para dar continuidade à trama, paredes, plataformas, escadas e outros objetos podem ser completamente restaurados. Assim como as demais armas e equipamentos, o Nano-Forge pode ser aprimorado, permitindo disparar uma onda de impacto, que derruba paredes e lança inimigos para longe. Além dos tiroteios normais, em alguns objetivos, você controla armaduras e mechas, o que possibilita o uso de armamento diferenciado e de alto poder destrutivo para massacrar hordas alienígenas e derrubar grandes estruturas com facilidade.

A campanha dura cerca de sete horas, incluindo a exploração de trechos paralelos das cavernas e das áreas mais amplas. Há também o modo Infestation, uma versão modificada do modo Horde do jogo anterior: aqui, o objetivo é sobreviver às ondas de inimigos ao longo de 16 mapas. É interessante nas primeiras partidas, mas sofre do mesmo mal da campanha: a ambientação repetitiva.

Ao acostumar os jogadores com o ambiente aberto de *Guerrilla* e então voltar para cavernas subterrâneas em *Armageddon*, a Volition transformou um parque de diversões inteiro em uma montanha-russa simples e pouco atrativa, na qual você apenas atira, completa objetivos e repete esse mesmo ciclo até o fim. NGT

## ATAQUE DO UNICÓRNIO MALDITO

**Ao terminar a campanha uma vez, você habilita uma arma secreta incrivelmente poderosa, a Mr. Toots, que nada mais é do que um unicórnio dócil e colorido. Ela é encontrada aleatoriamente ao longo da campanha, no lugar de uma das armas convencionais – ou seja, é preciso jogar novamente para obtê-la. Ao usá-la, Darius levanta o rabo da criatura e aperta o "gatilho" para disparar um arco-íris estrelado e mortal. Ô_Ô'**



### AVALIAÇÃO

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | ■■■□□ |
| CONTROLE | ■■■□□ |
| DIFICULDADE | ■■■■□ |
| ÁUDIO | ■■■□□ |

### ASPECTOS CENTRAIS

| | |
|---|---|
| ARSENAL | ■■□□□ |
| CENÁRIOS | ■□□□□ |
| INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL | ■■□□□ |
| MULTIPLAYER | ■■□□□ |

NOTA FINAL **6,5**



PS3 (DISCO) ▸ GÊNERO FPS
PRODUTORA TECHLAND ▸ DISTRIBUIDORA NC GAMES ▸ ONLINE COOP (3 JOGADORES)

POR Humberto Martinez




*NADA ESPERTOS ▸ O nível de dificuldade agrada porque o dano contra o seu personagem é muito alto, mas os inimigos são previsíveis e bem burros*

**AVALIAÇÃO TÉCNICA**

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | ■■□□□ |
| CONTROLE | ■■■□□ |
| DIFICULDADE | ■■■■□ |
| REPLAY | ■■■□□ |

**ASPECTOS CENTRAIS**

| | |
|---|---|
| MISSÕES EXTRAS | ■■■□□ |
| INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL | ■■□□□ |
| ARSENAL | ■■□□□ |

NOTA FINAL **4,5**

# Call of Juarez: The Cartel

## Algumas boas ideias soterradas em uma pilha de defeitos

As vezes, duvidamos que alguns jogos passem por um controle de qualidade antes de ir para as mãos do consumidor. *The Cartel* sofre com defeitos imperdoáveis. Muitas deles são técnicos: quedas constantes de velocidade e o som que trava, legendas incoerentes com o que é dito pela dublagem, personagens que ficam presos em objetos do cenário, animação antiquada de personagens e a lista segue longe. Há problemas relacionados a funcionalidade de um FPS: inimigos que ignoram completamente os seus aliados e focam os ataques só em você (isso porque os seus aliados são burros e nunca buscam proteção nos tiroteios), excesso de fases anticlímax que obrigam o jogador a largar as armas para pilotar carros, brigas mano a mano que simplesmente não funcionam e simulação fraca de armas.




**BULLET TIME ◂** Além de imitar Call of Duty com as invasões "pé na porta" em câmera lenta, o game oferece uma barra especial de Bullet Time



Se você é exigente e não aceita menos do que *Call of Duty*, não gaste a sua grana. Porém, se você é fã de FPS e gosta de experiências, há algumas boas ideias aqui.

A melhor é a Secret Agenda. Você escolhe um entre três policiais e segue uma trama de combate ao crime... Mas isso não significa que você é fiel aos seus aliados ou que é completamente honesto. Cada personagem tem uma trama secundária e as suas próprias prioridades. Um deles (não vamos revelar quem), por exemplo, pode coletar pacotes de drogas nos esconderijos dos criminosos para pagar dívidas desonestas. E isso tem que ser feito sem que os seus aliados vejam, ou você não vai ganhar experiência para habilitar armas. Há missões extras nesse sistema, como uma que o deixa escolher entre ceder a uma chantagem e colocar um sinalizador no carro dos seus aliados ou manter seu caráter e arcar com as consequências. *The Cartel* seria mil vezes melhor se abandonasse as perseguições inúteis de carro e desenvolvesse o conceito da Secret Agenda, junto com o seu bom nível de dificuldade, que faz jogadores apressados falharem rapidamente. É uma pena que haja tantos defeitos e uma trama bem manjada.

Netunia
.com.br

SIGA-NOS NO TWITTER
WWW.TWITTER.COM/NETUNIAGAMES

VISITE-NOS NO FACEBOOK
GAMES@NETUNIA.COM.BR

F1
Formula 1



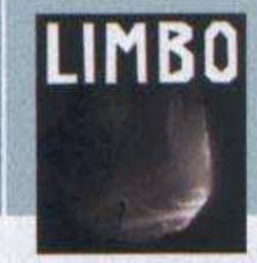

EA SPORTS
FIFA 12




TELEVENDAS

3825.7600

WWW.NETUNIA.COM.BR preço especial para revendas



PS3 (DOWNLOAD) ▸ GÊNERO PLATAFORMA
PRODUTORA PLAYDEAD ▸ DISTRIBUIDORA PLAYDEAD ▸ ONLINE NÃO

POR Felipe Azevedo



PERTURBADOR ▸ Além de belo, o visual em preto e branco ameniza o nível de violência das inúmeras animações de morte do protagonista

**AVALIAÇÃO TÉCNICA**

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | ■■■■■ |
| CONTROLE | ■■■■□ |
| DIFICULDADE | ■■■■■ |
| REPLAY | ■□□□□ |

**ASPECTOS CENTRAIS**

| | |
|---|---|
| ENIGMAS | ■■■■■ |
| DURAÇÃO | ■□□□□ |
| SEGREDOS | ■■■□□ |
| EXTRAS | ■■□□□ |

NOTA FINAL **8,0**

# Limbo

## Intenso na medida certa, Limbo é um jogo de plataforma como você nunca viu

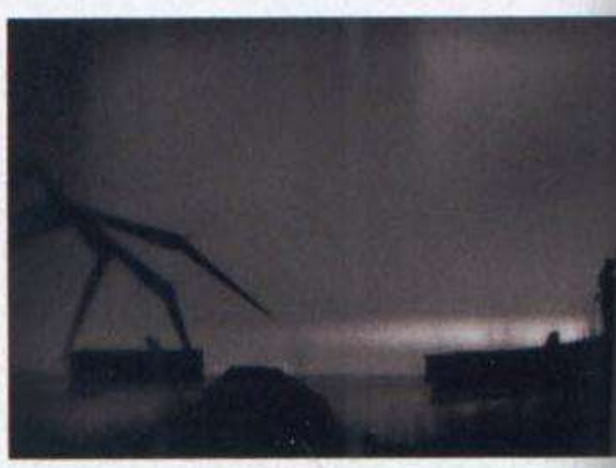
São raros os jogos de plataforma que não envolvem morte. Por mais jovial que seja o tema da aventura, você está sempre correndo o risco de despencar em um abismo, ser atacado por criaturas inimigas ou pego de surpresa por alguma armadilha no meio do caminho. Nesse aspecto, *Limbo* não é uma exceção à regra. Em compensação, ele é mais sombrio e cruel do que qualquer outro jogo do gênero.

No controle de um garoto sem nome (na verdade, você só vê a silhueta dele), o seu objetivo é, acima de tudo, aprender com os seus próprios erros após morrer de forma repentina e brutal nas muitas armadilhas existentes ao longo do caminho. Afinal, o estilo gráfico do jogo e a ausência total de menus na tela não fornecem muitas pistas sobre o que você pode encontrar pela frente. Do começo ao fim, tudo é uma questão de se arriscar para ver no que dá – embora o resultado disso seja quase sempre o mesmo: morte instantânea.

Apesar de constantes, as mortes não são frustrantes. Tanto que é impossível sobreviver a algumas armadilhas e não voltar atrás só para descobrir o que acontece com o garoto se não fizer a coisa certa. O progresso é gravado automaticamente em pequenas seções (basicamente, há um save para cada armadilha e quebra-cabeça), o que permite avançar aos poucos e evita a repetição das partes mais traumáticas após completá-las.

Sem levar em conta o tempo gasto com repetições – obrigatórias ou propositais –, *Limbo* pode ser terminado em cerca de três ou quatro horas. Isso, porém, não é um ponto negativo, já que, ao contrário da grande maioria de jogos mais longos disponíveis hoje, praticamente nenhuma ideia é repetida durante a jornada inteira. Além disso, a versão de PS3 traz uma área secreta exclusiva que só fica acessível depois que você termina o jogo coletando os dez ovos (veja a nossa seção de troféus) ocultos no cenário – um desafio extra ainda mais difícil que a aventura principal, considerando que você passa a maior parte do tempo na escuridão total. Tenso! R&T

**CORRER? MELHOR NÃO...** ▾ Avance com cautela, ao menos na primeira jogada – não há como prever o que você pode encontrar pela frente





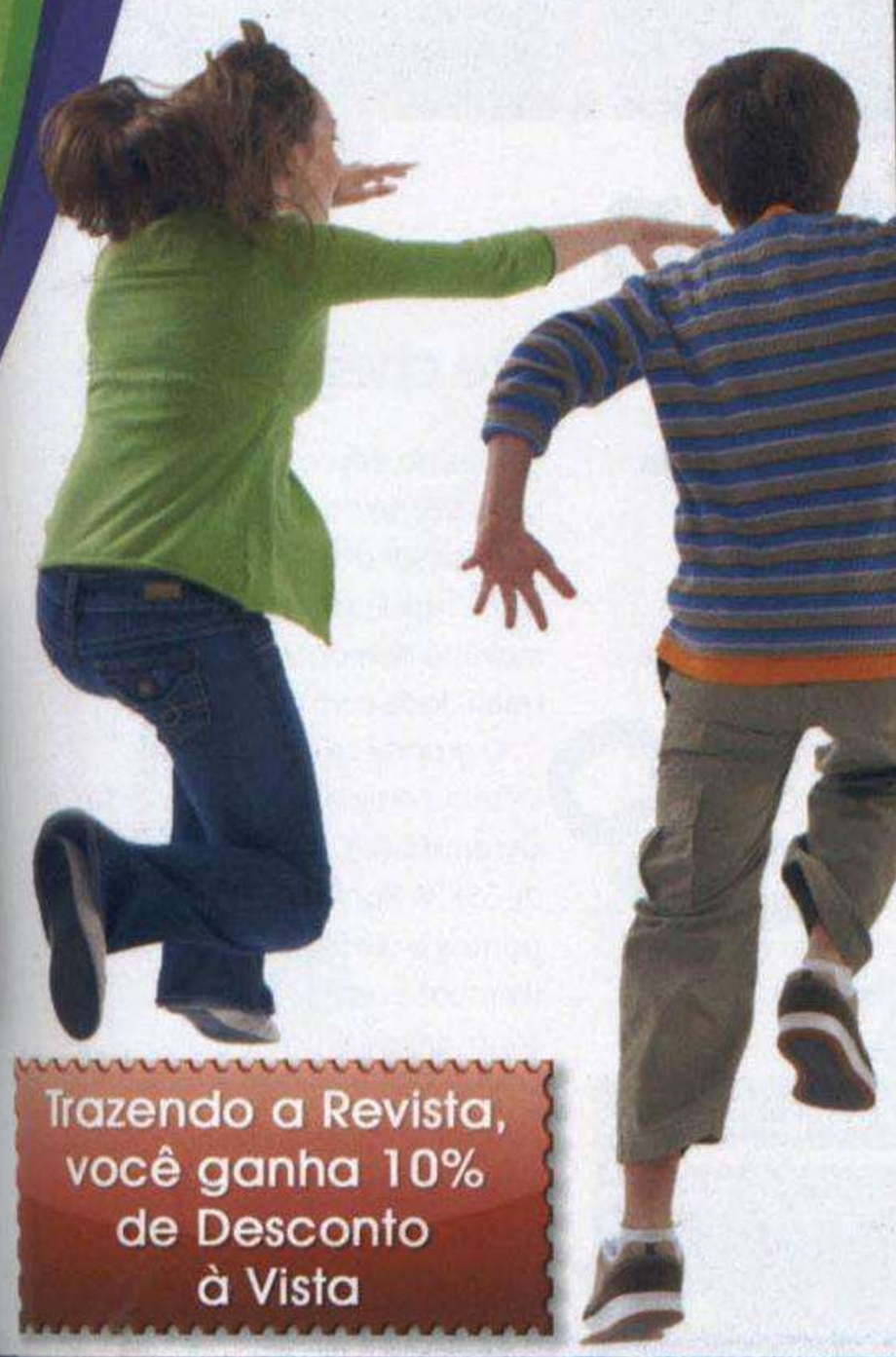
XBOX360 Wii NINTENDO DS. PSP PS2 PLAYSTATION 3

# GALAXIA GAMES

## ASSISTÊNCIA TÉCNICA • COMPRA • VENDA • TROCA

**TUDO EM 6X SEM JUROS E SEM ENTRADA.**





Trazendo a Revista, você ganha 10% de Desconto à Vista

**Como chegar na Galáxia?**






KINECT ADVENTURES!



**MSN:** galaxia_games@hotmail.com

**End:** Rua Aurora, 166 - loja 166g

SANTA IFIGÊNIA - São Paulo - SP

**TEL: (011) 3221-9165**

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO

MasterCard REDE SHOP VISA Electron VISA AMERICAN EXPRESS cielo




**Enviamos para todo Brasil**



PS3 (DOWNLOAD) ▸ GÊNERO LUTA
PRODUTORA CAPCOM ▸ DISTRIBUIDORA CAPCOM ▸ ONLINE MULTIPLAYER (8 PESSOAS)

POR Gilsomar Livramento

**AVALIAÇÃO TÉCNICA**

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | ■■■■□ |
| CONTROLE | ■■■■■ |
| DIFICULDADE | ■■■■■ |
| ÁUDIO | ■■■■■ |

**ASPECTOS CENTRAIS**

| | |
|---|---|
| SISTEMA DE COMBATE | ■■■■□ |
| PERSONAGENS | ■■■■□ |
| MODOS EXTRAS | ■■■■□ |
| VARIEDADE DE GOLPES | ■■■■□ |

NOTA FINAL **9,0**

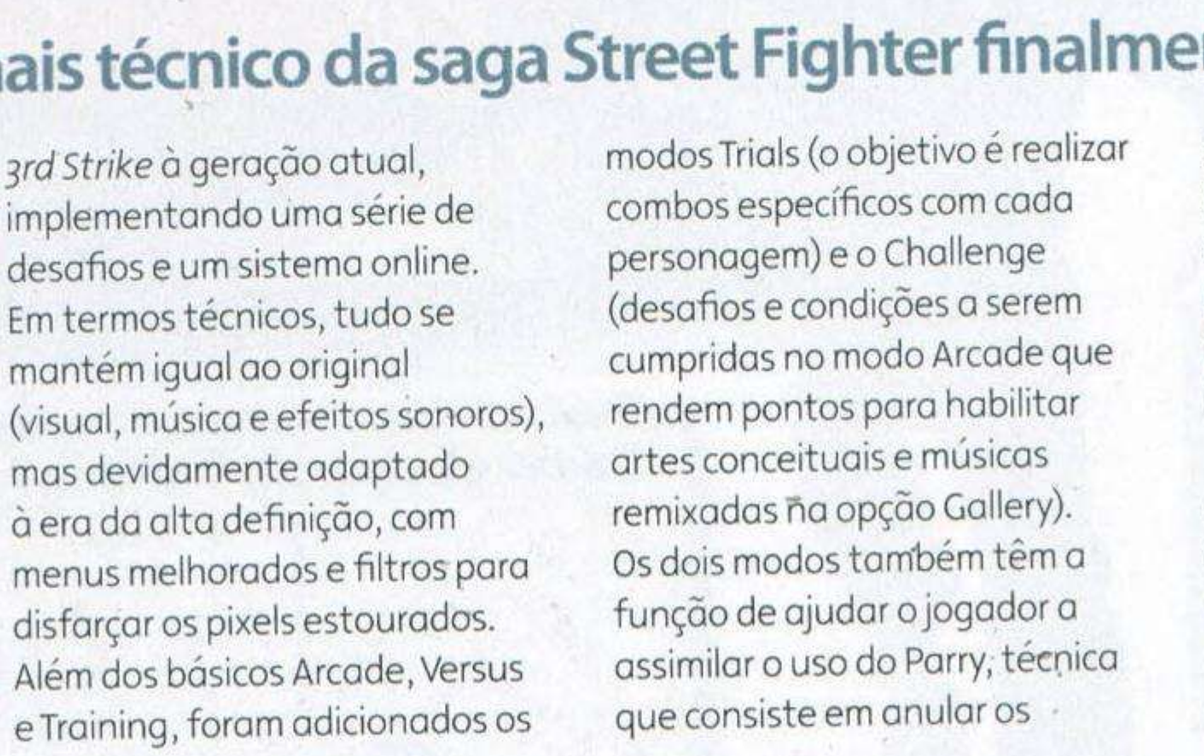
*COMBO NINJA ▸ Combos exigem precisão, velocidade e olho ninja para saber o momento certo para cancelar um golpe com outro.*

# Street Fighter III: 3rd Strike Online Edition

## Atualizado, o jogo mais técnico da saga Street Fighter finalmente chega ao PS3

Com *Street Fighter II*, a Capcom criou uma fórmula de ganhar dinheiro: relançar versões do mesmo jogo com ajustes e adição de personagens. Mas ao mostrar *Street Fighter III* pela primeira vez, em 1997, o sucesso não veio de imediato. O visual incrível e a animação de altíssimo nível eram atraentes, mas a jogabilidade era técnica demais para a maioria dos jogadores. Apesar dos ajustes, *Street Fighter III: 3rd Strike*, versão atualizada lançada em 1999, estava além de sua época (*SF Alpha*, lançado em paralelo, ajudou a ofuscar ainda mais o jogo no Ocidente), o que o restringiu a jogadores "hardcore" e a campeonatos que só se tornaram conhecidos do grande público graças à internet.

Agora, 12 anos após seu lançamento, a Capcom aproveita o momento para adequar *3rd Strike* à geração atual, implementando uma série de desafios e um sistema online. Em termos técnicos, tudo se mantém igual ao original (visual, música e efeitos sonoros), mas devidamente adaptado à era da alta definição, com menus melhorados e filtros para disfarçar os pixels estourados. Além dos básicos Arcade, Versus e Training, foram adicionados os modos Trials (o objetivo é realizar combos específicos com cada personagem) e o Challenge (desafios e condições a serem cumpridas no modo Arcade que rendem pontos para habilitar artes conceituais e músicas remixadas na opção Gallery). Os dois modos também têm a função de ajudar o jogador a assimilar o uso do Parry, técnica que consiste em anular os golpes do adversário apertando para frente no instante em que for ser atingido – acesse is.gd/f9plKL para assistir à máxima demonstração de habilidade com a técnica.



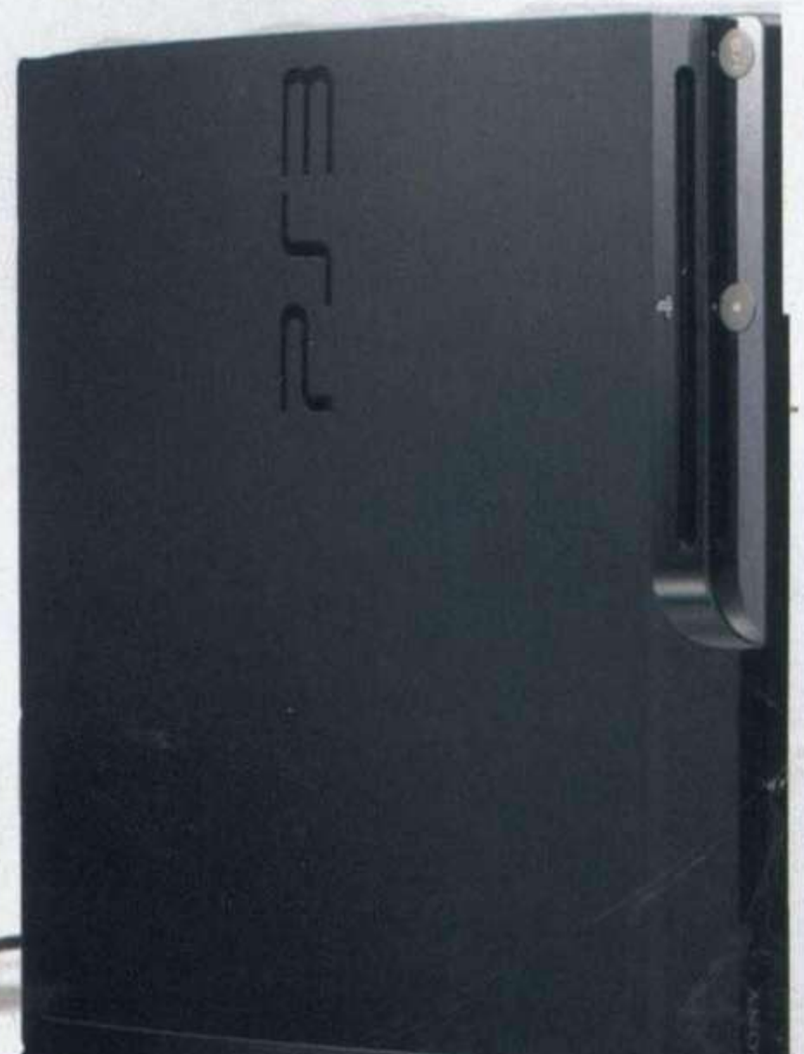

O grande trunfo está no sistema online, que faz uso do sistema GGPO e da arquitetura de SSFIV: Ranked (luta valendo pontos e status), Player Match (combate amistoso) e Tournament (com até oito jogadores), com direito a personalização de salas e regras, modo espectador e envio de replays para o YouTube.

Agora, o jogo se encontra na época certa para ter seu potencial explorado por todos, desafiando novatos e resgatando veteranos ao mesmo tempo com sua jogabilidade técnica. R&T

**ÉPICO ◂ Ainda hoje o nível de animação é incrivelmente absurdo e bem feito. A Capcom realmente deixou mais uma marca na história dos games**




SONY





PlayStation.2



PlayStation.Portable



PS3

PlayStation 3



OLYMPIC GAMES

Dispomos de ótimos preços para lojistas

**As novidades chegam primeiro AQUI!**

www.olympicgames.com.py

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

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

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



PS3 (DISCO) ▸ GÊNERO RPG/AÇÃO
PRODUTORA OBSIDIAN ENTERTAINMENT ▸ DISTRIBUIDORA SQUARE-ENIX/ARVATO GAMES ▸ ONLINE COOP (4 PESSOAS)

POR Nelson Alves Jr.



ATIVIDADE ▸ *O sistema de combate não recompensa jogadores oportunistas – é necessário se envolver nas batalhas para evoluir*

# Dungeon Siege III

## Um oásis para os órfãos de RPG de ação

O gênero de RPG de ação está longe de ser um exemplo de popularidade. Assim sendo, os órfãos desse tipo de jogo, no qual o realismo vai pras cucuias em prol da ficção sem limites, com todo tipo de monstros e magias, têm em *Dungeon Siege III* um verdadeiro oásis. Não é um *Baldur's Gate*, mas dá um belo caldo.

O funcionamento é muito familiar para quem experimentou pelo menos um jogo do gênero: você escolhe entre quatro classes de personagens (mago, bárbaro, etc.), elimina inimigos, coleta itens melhores e ganha pontos de experiência que são distribuídos nas habilidades específicas do herói escolhido. Com poderes melhores, você se torna mais forte e capaz de eliminar criaturas maiores que, por sua vez, deixam itens mais poderosos. É um ciclo evolutivo sutil, mas prazeroso – justamente o que torna um RPG de ação tão divertido.



**EM CASA ▲ A história de DS3 se passa no Reino de Ehb, cerca de 150 anos após os acontecimentos da primeira versão, lançada para PC em 2002**

Ainda que soe complexo, a parte boa é descobrir que o funcionamento das habilidades é bem prático. Nada que meia hora de observação não resolva. A tela do menu se divide em várias partes, mas apenas duas interessam: a que mostra as missões (você pode escolher qual irá cumprir primeiro) e a equivale ao seu inventário. Nela, ficam todos os itens que você coletou/comprou e suas características. O uso dos poderes é acessível a todo tipo de jogador: cada poder equivale a um botão específico no controle.

Como dito no início do texto, este não é um título para todo tipo de jogador. Na verdade, é preciso uma certa dose de paciência. Pode levar cerca de duas horas antes que o negócio engrene de verdade. Depois disso, a história ganha ritmo, o desafio cresce de verdade e a partida flui sem que se perceba o tempo passar – leva quase 12 horas para terminar a história. E então começa a parte interessante do gênero: a longevidade. Você pode jogar tudo de novo com os outros personagens, o que garante mais 36 horas de jogatina. Isso sem contar o modo online, que permite jogar cooperativamente com outras três pessoas. A grande mancada, porém, é não poder jogar a história novamente com todos os atributos adquiridos anteriormente. R&T

### AVALIAÇÃO

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | ■■□□□ |
| CONTROLE | ■■■■□ |
| DIFICULDADE | ■■■■□ |
| REPLAY | ■■■■□ |

### ASPECTOS CENTRAIS

| | |
|---|---|
| MODO COOPERATIVO | ■■■■■ |
| VARIEDADE DE PODERES | ■■■■□ |
| LONGEVIDADE | ■■■■■ |
| HISTÓRIA | ■■□□□ |

NOTA FINAL **8,0**

**MORRE, DIABO ▼** Acostume-se com grupos de dezenas de inimigos na sua cola. A lição é: recue e ataque ao mesmo tempo, não bata de frente





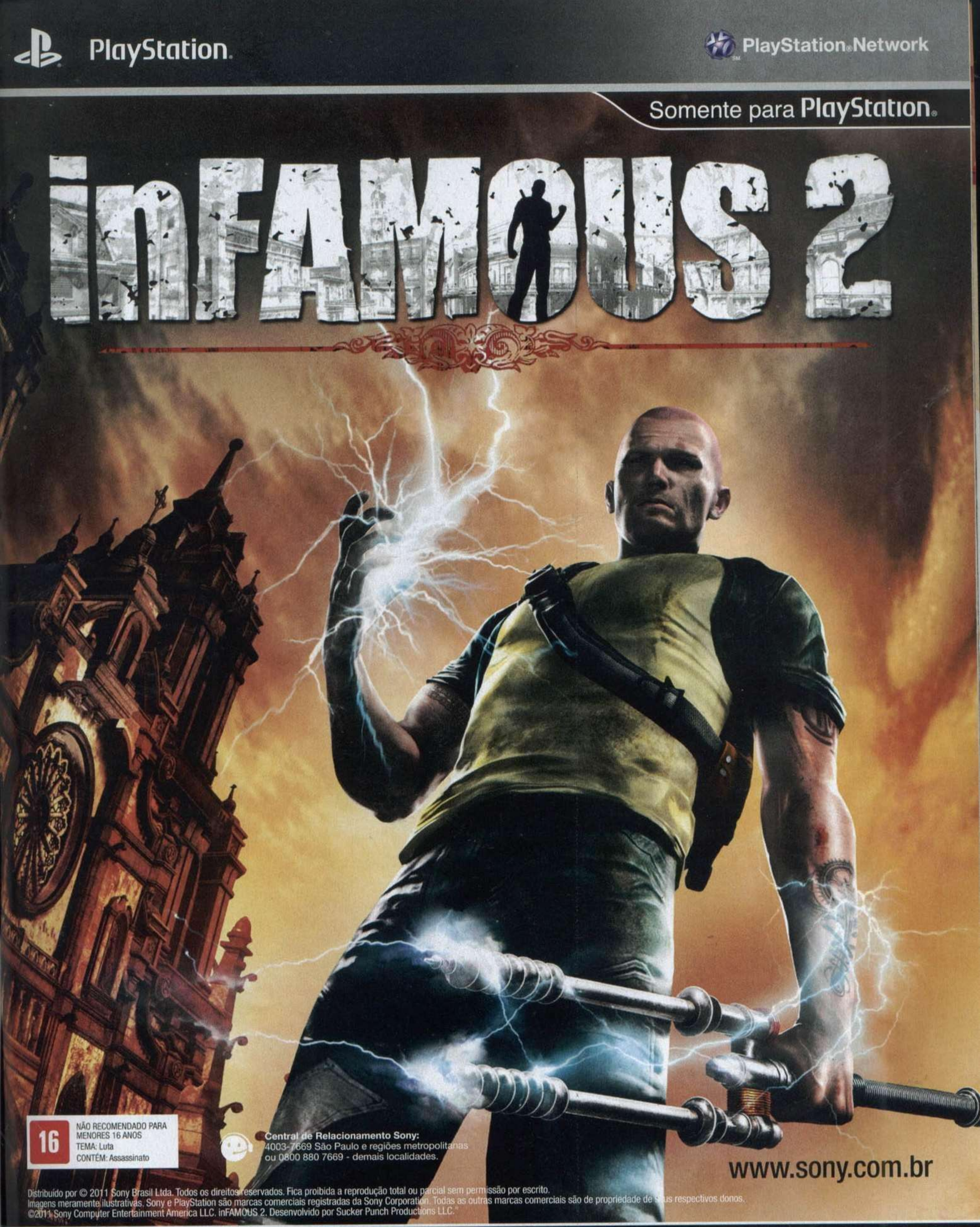
**TELA CHEIA ▲ Em partidas com quatro jogadores simultâneos, às vezes, é difícil distinguir os personagens em meio a tantos feitiços e magias**

PlayStation.

PlayStation®Network

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



PS3 (DOWNLOAD) ▸ GÊNERO ESTRATÉGIA | CARD GAME
PRODUTORA STAINLESS GAMES ▸ DISTRIBUIDORA WIZARDS OF THE COAST ▸ ONLINE MULTIPLAYER (4 PESSOAS)

POR Romulo Máthei




TRÊS CONTRA UM ▸ *O novo modo Archenemy é o grande destaque desta versão. Nele, três magos se unem para vencer um bem mais poderoso*

**AVALIAÇÃO TÉCNICA**

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | ■■□□□ |
| CONTROLE | ■■■□□ |
| DIFICULDADE | ■■■■■ |
| REPLAY | ■■■■□ |

**ASPECTOS CENTRAIS**

| | |
|---|---|
| DIVERSÃO ONLINE | ■■■■■ |
| COBIÇA POR CARTAS | ■■■■■ |
| MODOS DE JOGO | ■■■■■ |

NOTA FINAL **7,0**

# Magic: The Gathering Duels of the Planeswalkers 2012

## Finalmente, uma versão digital tão boa quanto o jogo original

Apesar das inúmeras versões lançadas para PC e consoles, *Magic: The Gathering* nunca recebeu uma adaptação digital que estivesse à altura das partidas travadas com cartas de papel. Para quem não conhece *Magic*, trata-se de um jogo de cartas colecionáveis no qual você atua como um mago poderoso que usa os elementos da natureza contra outros magos, invocando feitiços e criaturas lendárias para derrotá-los.

Em 2009, a produtora Stainless Games, em parceria com a Wizard of the Coast, dona da marca, fez um ótimo trabalho na primeira versão de *Duels of the Planeswalker*, mas ainda faltava algo. Após receber milhares de mensagens com opiniões e sugestões de fãs nada ortodoxos (quem já jogou *Magic* sabe bem como eles são), a produtora consertou praticamente tudo o que não agradou os jogadores da primeira vez com esta nova versão. A primeira alteração foi permitir ao jogador personalizar o deck, adicionando ou removendo cartas novas quando bem entender, algo que antes só podia ser feito após derrotar um oponente no modo Campaign. Outra melhoria importante foi uma redução significativa no tempo de espera entre os turnos.

A melhor de todas as novidades, no entanto, foi a adição do modo Archenemy, um duelo entre um planeswalker sozinho contra outros três (você é um deles). Parece injusto, mas o mago solitário conta com as Scheme Cards, cartas que garantem vantagens diferentes a cada turno, como destruir as cartas permanentes ou roubar todas de um determinado oponente, por exemplo. Nesse modo, é muito mais difícil terminar o jogo do que no Campaign. O terceiro modo de jogo é o Revenge, cujo o objetivo é derrotar todos os demais planeswalkers. A jogatina online ficou mais dinâmica, uma vez que você pode escolher o baralho segundos antes de o duelo começar – na versão anterior, não era permitido trocar de deck após ver com qual o adversário iria jogar.

Além das mudanças feitas para tornar a experiência de jogo mais agradável e variada, *Duels of the Planeswalker 2012* supera a versão do ano passado no que diz respeito a enredo e acabamento – a animação de abertura é um bom exemplo disso. Obviamente, isso só é relevante para quem aprecia e conhece o universo de *Magic: The Gathering* a fundo, mas não deixa de ser um ponto positivo.




**DINÂMICO ◂ As novas opções de personalização de decks tornam o jogo mais dinâmico e deixam as partidas online mais acirradas e emocionantes**

PS3
PlayStation 3

PlayStation Network

Somente Para PlayStation

# KILLZONE 3

Áudio e Legenda em Português do Brasil



www.killzone.com

## VIVA A AÇÃO EM 3D
## VIVA EM ESTADO PLAY

3D world Created by Sony

PlayStation Move

18 NÃO RECOMENDADO PARA MENORES 18 ANOS
Tema: Shooter
Contém: Assassinato

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

SONY
make.believe

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.

# FÊNIX GAMES

## Os Maiores Lançamentos e os Melhores Produtos !!!

**Acesse nosso site e confira as Melhores Promoções e Lançamentos Exclusivos.**

**Prático, Rápido, Seguro e com as Melhores Formas de Pagamento !!!**

BATTLEFIELD 3
BAD COMPANY



**www.fenixgames.com.br**



PS3 (DOWNLOAD) ▸ GÊNERO AÇÃO
PRODUTORA MERCURY STEAM ▸ DISTRIBUIDORA KONAMI ▸ ONLINE NÃO

POR Humberto Martinez

**AVALIAÇÃO**

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | ■■■■□ |
| CONTROLE | ■■■■□ |
| DIFICULDADE | ■■■■□ |
| REPLAY | ■■■□□ |

**ASPECTOS CENTRAIS (DLCS)**

| | |
|---|---|
| ATRAÇÕES EXTRAS | ■■■□□ |
| COMPLEMENTO TRAMA | ■■■■□ |
| DURAÇÃO | ■■■▪□ |
| CUSTO / BENEFÍCIO | ■■■■□ |

NOTA FINAL **8,0**



TABULEIRO ▸ *Mova as peças como indicado pela foto para abrir uma passagem secreta para o subsolo do castelo da falecida vampira Carmilla*

# Castlevania: Lords of Shadow

## Mais enigmas e uma boa explicação para o final da aventura de Gabriel Belmont

Alguns DLCs, os pacotes de conteúdo extra, são caça-níqueis. Mas há os relevantes, que agregam valor ao jogo principal. É o caso de Reverie e Ressurrection, dois DLCs que complementam a trama de *Lords of Shadow*. Cada qual oferece um novo episódio com boas doses de desafio e surpresas. É preciso ter finalizado o game para acessar os novos episódios.



**PARCEIRA ÚTIL ▲ Laura é boa de briga, o que gera um problema: há um challenge no qual você não pode deixá-la matar um inimigo sequer**

### Capítulo XIII, Reverie

Após vencer o Lorde das Sombras, Gabriel fica perdido em pensamentos sombrios até receber um pedido de socorro de Laura. A vampira avisa que as ações do caçador podem ter libertado um terror ainda maior do que o Lorde das Sombras. Em uma jornada às profundezas do castelo da vampira Carmilla, que oculta um portal esquecido, Gabriel enfrenta novas criaturas e alguns enigmas ainda mais difíceis do que os vistos na aventura principal. Na primeira etapa, por exemplo, há um enigma baseado no tabuleiro de vampiros que dá uma bela dor de cabeça (veja a solução na imagem acima). Há itens secretos para caçar (seis dedos de Frankenstein), challenges chatos e seis troféus para habilitar.

Pela primeira vez, é possível controlar Laura e usar os seus poderes únicos para formar uma parceria com Gabriel para encarar alguns quebra-cabeças. Ela é capaz de sugar o sangue dos inimigos, ataca com raios e é responsável por um momento surpreendente.

### Capítulo XIV, Ressurrection

Gabriel encontra um ser chamado The Forgotten One (O Esquecido), tão poderoso que pode aniquilar o caçador se perceber sua presença. Gabriel precisa segui-lo e encontrar esconderijos enquanto escala cenários mortais, tudo para ficar por perto e descobrir algum sinal de ponto fraco da criatura. Neste DLC, o desafio é conseguir dividir sua atenção para encontrar os pontos de interação nos cenários para não ser morto por armadilhas como poços de lava transbordantes e ficar longe dos olhos do monstro (que mais parece uma evocação de *Final Fantasy*).

A parte mais interessante de Ressurrection, além das diversas batalhas complicadas e demoradas, é a sua conclusão. Quem terminou *Lords of Shadow* e esperou até o final dos créditos, viu uma cena com Gabriel de deixar os cabelos em pé. A explicação para aquele evento está no final deste DLC e faz a história ganhar um tempero extra. Até então, nenhum outro DLC foi anunciado (e não teria por que), então teremos que esperar o próximo jogo para saber qual será o destino de Gabriel.



PS3 (DOWNLOAD) ▸ DLC ▸ GÊNERO RPG
PRODUTORA BIOWARE ▸ DISTRIBUIDORA ELECTRONIC ARTS ▸ ONLINE NÃO

POR Pablo Raphael



MAIS PODER ▸ *Além de mais aventuras e desafios, o DLC Legacy guarda uma poderosa e inédita arma, que pode ser personalizada e evoluída*

**AVALIAÇÃO TÉCNICA**

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | ■■■■□ |
| CONTROLE | ■■■■□ |
| DIFICULDADE | ■■■□□ |
| REPLAY | ■■□□□ |

**ASPECTOS CENTRAIS**

| | |
|---|---|
| HISTÓRIA | ■■■■□ |
| EVOLUÇÃO | ■■■■□ |
| ARMAS E MAGIAS | ■■■□□ |

NOTA FINAL **7,5**

# Dragon Age II: Legacy

## Uma nova aventura, uma arma poderosa e um mal ancestral

Primeira grande expansão de *Dragon Age II*, *Legacy* amplia a aventura de Hawke, o herói de Kirkwall e acrescenta monstros ao exército de Darkspawns, uma arma poderosa, novos cenários e um inimigo memorável.

Diferentemente do primeiro jogo, a BioWare foi bem moderada ao lançar conteúdo extra para *DA2*. Lançado em março, ele só recebeu pequenas adições quando chegou às lojas: *The Exiled Prince* e pacotes com novos equipamentos. Desde então, a produtora se concentrou no desenvolvimento de *Legacy*. A dedicação resultou em uma aventura sólida e interessante: uma influente guilda criminosa vem cometendo atentados contra Hawke e o herói precisa lidar com a ameaça; e descobrir mais sobre sua herança e o passado de sua família.

Após descobrir a identidade de seus inimigos – e esmigalhar os criminosos no processo - Hawke sai de Kirkwall com seu grupo e viaja para uma antiga prisão dos Grey Warden, a ordem de cavaleiros de *Origins*, para enfrentar um mal ancestral que está aprisionado lá. Legacy pode ser jogado em qualquer momento de *DA2*, não é preciso acabar o jogo para experimentar os novos cenários e detonar os novos Darkspawn.

Mas nem pense em explorar a expansão com um herói de nível baixo, pois os chefões são fortes e impiedosos. Tanto o chefe final, o tal mal ancestral que espera por Hawke no fundo da prisão, quanto alguns inimigos intermediários são osso duro de roer e vão exigir paciência, organização e dedicação do jogador. Uma das melhores recompensas do jogo, além do desenvolvimento da história de Hawke, é uma poderosa arma encontrada pelo herói, que pode ser personalizada e melhorada enquanto percorre a prisão dos Grey Warden.

Sem alterar as mecânicas do jogo original, *Legacy* consegue preservar o interesse do jogador ao oferecer novas locações para a aventura e expandir a relação de Hawke com o vasto universo criado pela BioWare. Legacy é exatamente o tipo de produto para a qual o conceito de conteúdo adicional por download foi criado.

Não alterar em nada a mecânica do RPG original pode ser o ponto fraco de *Legacy*, ao mesmo tempo em que é um de seus méritos. Para quem jogou e se incomodou com o sistema de combate ou com as longas batalhas contra os chefes, vai achar os mesmos problemas por aqui. Mas para quem curtiu *DAII*, é uma aventura obrigatória. D&T

**UMA NOVA AMEAÇA ▾ Hawke encara a guilda de criminosos que está determinada a matá-lo e ainda busca pistas sobre as suas origens**



# ENTRE NO MUNDO DOS GAMES.

## A PIX É A SUA PRIMEIRA FASE!

- Crie seus personagens e ambientes 3D:
  **GAME DESIGNER**
- Programe e jogue:
  **GAME DEVELOPER**
- Crie vinhetas e animações 3D:
  **VIDEOGRAFISMO E EFEITOS 3D**

Cadastre-se e **ganhe 50% de bolsa** nas mensalidades em uma das formações da Pix Studios. Participe!

**Acesse: www.pixstudios.com.br/playstation**

Pix Studios

www.pixstudios.com.br | contato@pixstudios.com.br | 21 2122-8811

Esta imagem foi capturada do jogo Tomb Raider: Underworld produzido pelo grupo CRYSTAL DYNAMICS e EIDOS do grupo SQUARE ENIX. Todos os direitos são reservados aos seus criadores.

CONHEÇA O MUNDO

DEUS EX
HUMAN REVOLUTION™

ELITE GAMES

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 conseqüências, 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
CORREIOS

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

www.ELITEGAMESTORE.COM.BR

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

PC DVD-ROM SOFTWARE
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3 PlayStation3
gearbox software
2K GAMES

© 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.

D&T Spoiler

POR Gilsomar Livramento




## PONTOS ALTOS DA TRAMA



**ENIGMÁTICO**

São muitas perguntas e poucas respostas... que geram mais perguntas!

+



**HISTÓRICO**

Aborda o fim da era Renascentista, a queda de Roma e as máquinas de Leonardo da Vinci.

+



**TIPO LOST**

Empolgante, rico em detalhes, com pitadas de enrolação e ideias repetidas de *ACII*.

**NOTA**

**B+**

É interessante pela história de Ezio, que, apesar de se arrastar um pouco no meio, surpreende no final.



*ASSASSINO POR TRADIÇÃO*
*Ezio não tinha conhecimento da herança assassina de sua família até ver seu pai e seus irmãos serem mortos*

# Assassin's Creed Brotherhood

## Entre a ascensão da Irmandade dos Assassinos na Roma antiga e o fim da raça humana em 2012, Desmond Miles corre contra o tempo para tentar mudar o futuro

Desmond tem sua memória genética interrompida de maneira inesperada com a chegada dos agentes da Abstergo, liderados pelo cientista Warren Vidic. Rebecca Crane e Shaun Hastings, comparsas do assassino, preocupam-se em desmontar os equipamentos enquanto Lucy Stillman ajuda Desmond a deter os inimigos (no final de *Assassin's Creed II*). Minutos depois, em um furgão, Lucy leva todos para um lugar seguro. Durante a viagem, Rebecca liga a Animus 2.0 para que Desmond tente reviver uma das últimas memórias de Ezio Auditore na esperança de encontrar a Maçã do Éden (Apple of Eden), artefato capaz de evitar o fim da raça humana, anunciado por Minerva. Mas algo acontece e Desmond acaba acessando uma memória diferente.

### Memória despedaçada

De volta a dezembro de 1499, segundos após ouvir a mensagem de Minerva, Ezio Auditore está cheio de dúvidas. Seu inimigo, Rodrigo Borgia (que carrega o título de Papa Alexander IV, líder dos Cavaleiros Templários), fugiu e deixou para trás o Cajado Papal, um dos Fragmentos do Éden (Piece of Eden). Ao tentar pegar o artefato, o cajado afunda no chão e se torna inacessível. Mario Auditore, tio de Ezio, aparece pouco depois e, juntos, eles fogem do Vaticano, parando no alto de uma construção sobre o rio Tibre.

Em posse da Maçã do Éden, Ezio não sabe o que fazer com ela. Mario pede o artefato, prometendo guardá-lo, e os dois voltam para a região de Monteriggioni. Ao se reunir com seus familiares (irmã, mãe e tio) e aliados (Caterina Sforza e Niccolò Machiavelli), Ezio conta sobre a derrota de Rodrigo Borgia no Vaticano e a estranha mensagem de Minerva deixada para alguém chamado Desmond.

Durante a madrugada, Cesare Borgia, filho de Rodrigo, leva um exército para atacar a Villa Auditore com força total. As muralhas não



> "Eu vivi a minha vida no máximo da minha capacidade, mas não fui capaz de escapar do destino, da raiva ou da dor"
>
> **Ezio Auditore**

aguentam por muito tempo e Ezio, ferido gravemente, vê seu tio ser executado por Cesare 1, que rouba a Maçã do Éden. Ezio continua lutando e ajuda sua irmã e sua mãe, além de alguns habitantes, a fugirem por uma passagem secreta dentro da mansão Auditore. Cego pela vingança, o assassino ignora sua própria condição e parte sozinho em direção a Roma atrás de Cesare, mas perde muito sangue e acaba desmaiando na estrada.

Neste instante, Desmond acorda. O furgão para na Villa Auditore dos tempos modernos, o último lugar seguro da Itália. Lucy explica que é necessário encontrar a Maçã do Éden obtida por Ezio, mas suspeita que, de alguma forma, Minerva alterou os acontecimentos após tocar no artefato no cofre secreto dentro do Vaticano. Desmond guia Lucy, fazendo o trajeto inverso pela passagem subterrânea usada por Ezio para fugir de Cesare, e abre a porta secreta para entrarem no santuário sob a mansão.

Dentro do santuário, por um instante, Desmond enxerga um Ezio com seus mais de 50 anos de idade, deduzindo que o assassino retornou ao santuário anos após o ataque dos templários, mas com um propósito desconhecido. Na parede da passagem secreta, Desmond usa a visão de águia e descobre um símbolo que contém uma série de números. Momentos depois, ele volta para a Animus a fim de continuar a jornada.

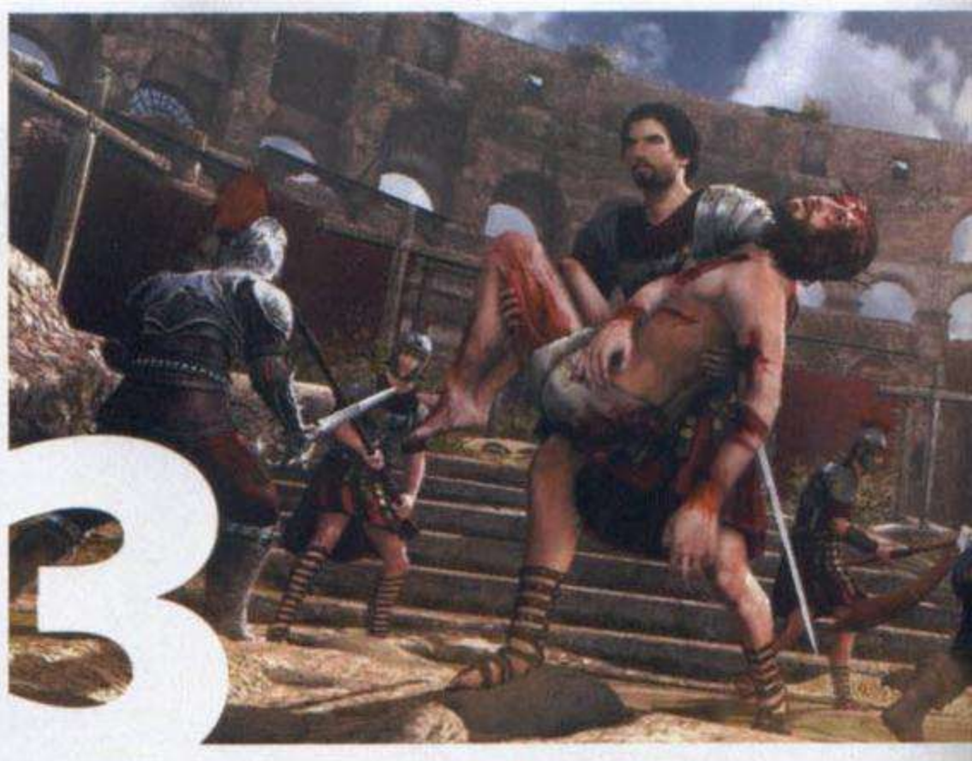
## Levando guerra a Roma

Ezio recobra a consciência dentro de um casebre na cidade de Roma. A mulher que cuida do assassino revela que um homem o encontrou na estrada e o levou até o local, deixando roupas e uma armadura. Ainda fraco, ele pede ajuda a um médico local e vaga pela cidade, descobrindo que os que não se dobram às vontades de Borgia pagam com a própria vida. A fúria de Ezio aumenta ainda mais, fazendo-o iniciar uma nova guerra pessoal contra os opressores. Após alguns assassinatos, ele finalmente encontra a pessoa que o salvou: Niccolò Machiavelli.

Por intermédio dele, Ezio descobre que Roma vive em péssimas condições e que seus habitantes são oprimidos pela família Borgia. Sozinho, o assassino não tem poder para combater todo um exército apoiado pela igreja, mas, mesmo assim, ele começa a romper o domínio nos territórios do inimigo, descobrindo a Seita dos Lobos 2.

Com o tempo, os generais de Cesare começam a morrer e os rumores sobre a intenção do





## SEITA DOS LOBOS



Rômulo foi o fundador de Roma. Segundo a lenda, ele e seu irmão Remo foram criados por uma loba, o que os torna meio homem, meio lobo. Para manter essa lenda viva, foi criada a Seita dos Lobos (também conhecida como Seguidores de Rômulo). Por vestirem pele de lobo e agirem de forma furtiva, os membros da seita são considerados bestas lendárias que assustam habitantes de Roma. A principal função da seita é proteger os seis santuários que existem nos subterrâneos da cidade. Cada um contém uma chave e, juntas, elas revelam o segredo para o tesouro de Brutus (membro da Ordem dos Assassinos que planejou a morte de Júlio César e, por acidente, encontrou vestígios Daqueles que Vieram Antes). Mas a igreja e os Borgia compram o líder dos Seguidores de Rômulo e a seita passa atacar inocentes, forçando-os a buscar salvação na igreja. Dessa maneira, a igreja ganha mais força e notoriedade, passando a usar seu poder e influência para ajudar a família Borgia a assumir o controle da cidade de Roma.



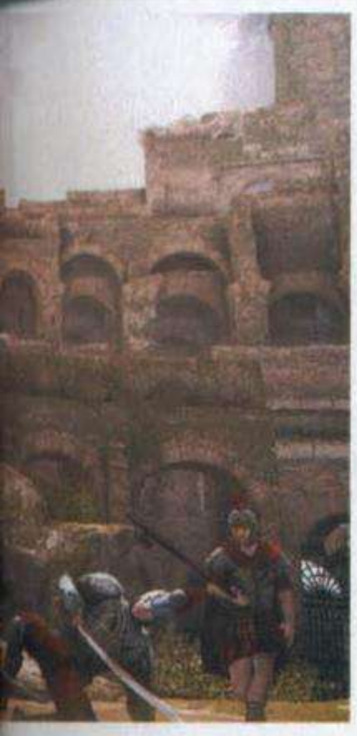
assassino percorrem todos os cantos de Roma. Os inimigos de Borgia se tornam aliados de Ezio e sua fama chega aos ouvidos da resistência. Laços com a guilda de assassinos são formados. Surge também uma sociedade com Madonna Solari, líder das cortesãs da cidade (mais tarde, Maria Auditore, mãe de Ezio, passa a administrar os bordéis da cidade, transformando as cortesãs nos olhos e ouvidos do assassino), e com as guildas dos ladrões e dos mercenários, lideradas por La Volpe e Bartolomeo d'Alviano.

A Irmandade dos Assassinos também é restaurada, uma vez que pessoas altamente treinadas são necessárias. Após a conclusão do treinamento, equipes de assassinos são enviadas para missões ao redor da Europa com o objetivo de enfraquecer todos os canais de apoio de Cesare Borgia, impedindo, principalmente, a comunicação dele com as tropas francesas. Em meio a essa guerra, Ezio reencontra seu amigo Leonardo da Vinci, que, sob ameaças, trabalha desenvolvendo armas de guerra para Cesare. Graças à lealdade de seu amigo, Ezio ganha um informante dentro das tropas inimigas e descobre onde, quando e como boicotar as máquinas de destruição em massa antes que elas sejam usadas.

Durante o longo processo de sabotagem e assassinatos, dois homens importantes na linha de comando militar de Cesare são mortos: o cardial Juan Borgia, vulgo "Banqueiro" (responsável pelo controle dos fundos militares e dos gastos com festas públicas regadas a sexo e bebida), e Octavian de Valois, o general francês que liderava o exército a serviço do Papa.

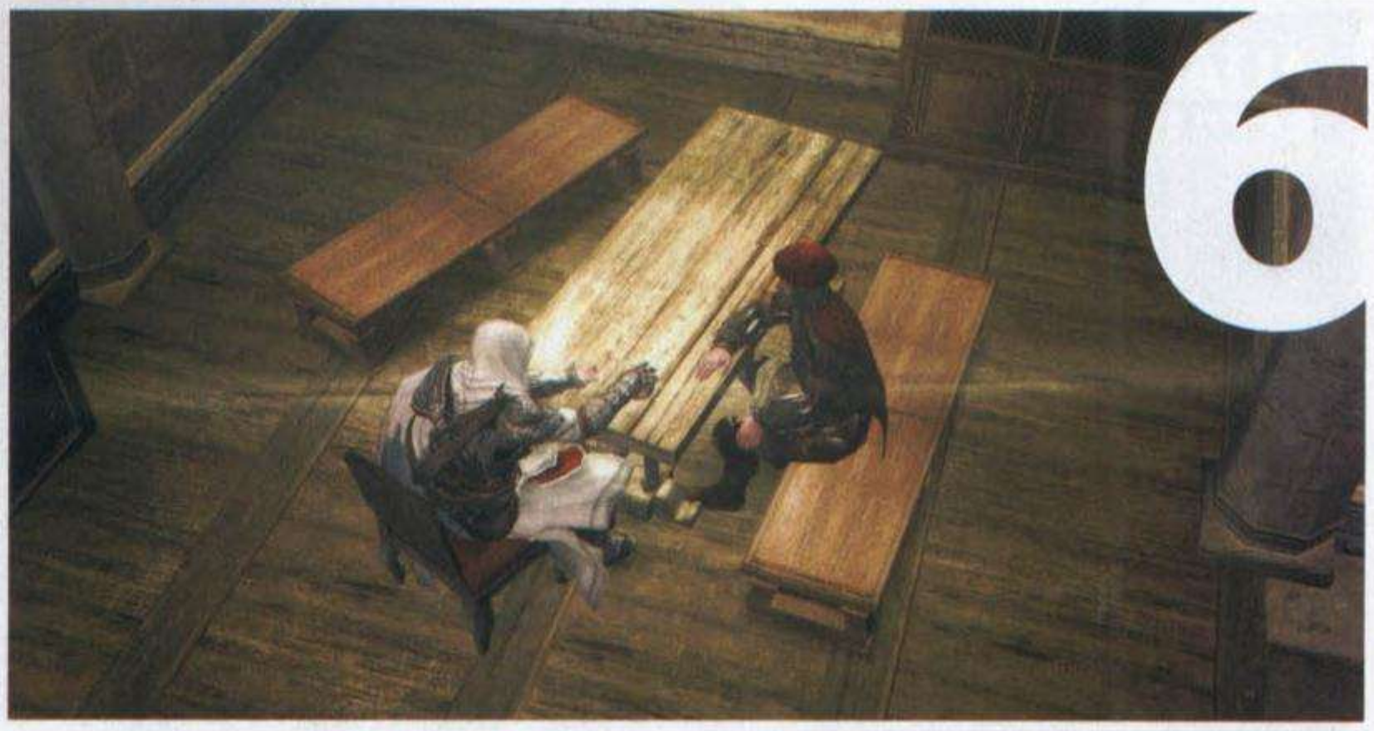
A maior oportunidade de assassinar Cesare surge quando Leonardo da Vinci conta a Ezio sobre o ator Pietro Rossi, com quem Lucrezia Borgia, irmã de Cesare e filha bastarda de Rodrigo, tem um caso. O ator possui a chave de acesso ao castelo Sant'Angelo, fortaleza onde a família Borgia se esconde. O grande problema é que a vida de Pietro está nas mãos de Micheletto Corella, assassino enviado por Cesare. Ezio e alguns homens conseguem entrar no Coliseu Romano se fantasiando de guarda e tomando parte da encenação da Paixão de Cristo, na qual Pietro, no papel de Jesus 3, recebe uma estocada real com uma lança envenenada. Ezio é envenenado também, mas consegue salvar a si e ao ator, com quem obtém a chave do castelo.

Ao mesmo tempo, uma série de pequenas etapas é concluída pela Irmandade dos Assassinos e seus aliados. Em retaliação, soldados inimigos tentam matar a mãe de Ezio em um ataque ao principal bordel da cidade, mas, para surpresa do assassino, sua irmã, Claudia, impede que isso aconteça eliminando vários guardas com apenas uma faca. Diante do feito, Ezio admita que não pode afastar sua família da guerra e, por isso, convence Claudia a entrar para a



## LEGADO

O vasto universo de *Assassin's Creed* ficou ainda maior quando a Ubisoft lançou o jogo *Project Legacy* para o Facebook, em 2010. Nele, o jogador encarna um recruta da corporação Abstergo com a função de reviver memórias por meio do Data Dump Scanner. O funcionamento é similar ao da Animus, mas não é necessário que o dono da memória seja um antepassado do usuário.










Ordem dos Assassinos. Consequentemente, Machiavelli passa seu cargo de mentor da irmandade para Ezio.

### A queda de Borgia

Ezio segue na missão de se infiltrar no castelo de Sant'Angelo para assassinar Rodrigo Borgia. O que ele não esperava, no entanto, é que o relacionamento entre pai e filho estivesse tão abalado com o enfraquecimento das tropas e do poder da família sobre Roma. Momentos antes de Ezio chegar a Rodrigo, Cesare se encarrega de matar o próprio pai – Cesare havia sido alertado por Lucrezia 4 sobre as maçãs envenenadas deixadas por Rodrigo. Com isso, Cesare se vê obrigado a correr até o esconderijo da Maçã do Éden, na Basilica di San Pietro, mas Ezio consegue chegar ao artefato primeiro e usa o poder para acabar com o exército.

Cesare recua e Ezio leva a Ordem dos Assassinos 5 para um último combate nos portões de Roma.

Após a batalha, Fabio Orsini, o atual líder do exército Papal, chega com seus homens em massa. Cesare ordena que eles ataquem os assassinos, mas Fabio decreta a prisão de Cesare (com a morte de Rodrigo Borgia, que detinha o título de Papa Alexander IV, Cesare perde todos os privilégios e o apoio da igreja, uma vez que o novo Papa, Giuliano della Rovere, é totalmente contra aos atos de Cesare). Mesmo sendo arrastado, o inimigo diz que não ficará preso por muito tempo, alegando que nunca será morto pelas mãos de um homem. Cesare Borgia é enviado para a Espanha e mantido em reclusão no Castelo da Mota.

Após algum tempo, mesmo com a cidade de Roma livre, Ezio parece incomodado com as palavras do inimigo. Em uma conversa, seu amigo Leonardo 6 sugere que ele use a Maçã do Éden para arrancar a verdade por trás das palavras. Apesar de hesitar, Ezio aceita o conselho, mas descobre, por

> "Depois de tudo o que esses templários bastardos me fizeram passar, estou pronto, disposto e capaz"
>
> **Desmond Miles**

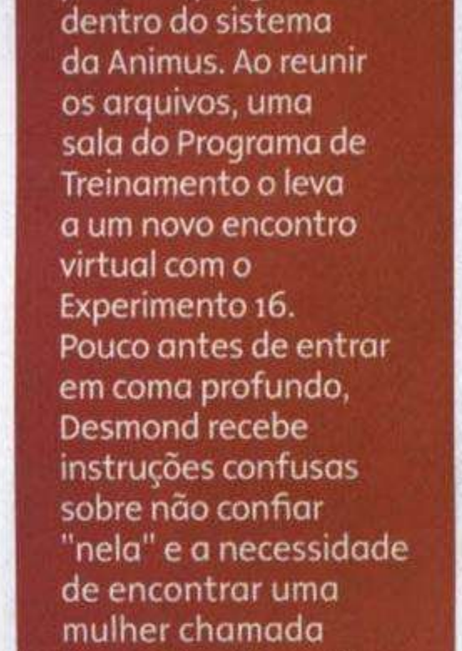
intermédio de seus informantes, que Cesare escapou. O assassino então decide abandonar Roma e, com a ajuda de Machiavelli, descobrir o paradeiro de Cesare. Anos se passam.

### O cerco de Viana

Em 1507, Ezio finalmente está próximo de Cesare. Após a fuga, o inimigo conseguiu reerguer uma pequena força militar na cidade de Valência, onde se manteve disfarçado e se submeteu aos comandos do cunhado, Jean d'Albert, até ter a chance de liderar um exército de dez mil homens para retomar o Castelo de Viena. Durante o ataque, Ezio se infiltra e passa pelo cerco militar, encurralando Cesare no alto das muralhas do castelo, onde trava uma intensa batalha com o inimigo 7. Ezio consegue quebrar a armadura do Cesare e perfurar seu peito. Apesar do ferimento letal, Cesare alega que não morrerá pelas mãos de um homem. Ezio joga o inimigo do alto da muralha, deixando-o à mercê do destino.

Com a morte de Cesare, Ezio sabe que a Maçã do Éden é perigosa demais para cair nas mãos erradas, então parte em

## ALIADO NA ESCURIDÃO




Após achar o vídeo de Adão e Eva deixado pelo Experimento 16 (Subject 16), em *AC II*, Desmond descobre pistas criptografadas dentro do sistema da Animus. Ao reunir os arquivos, uma sala do Programa de Treinamento o leva a um novo encontro virtual com o Experimento 16. Pouco antes de entrar em coma profundo, Desmond recebe instruções confusas sobre não confiar "nela" e a necessidade de encontrar uma mulher chamada Eva. Antes de sumir, o Experimento 16 deixa a mensagem: "Estou com você até o fim. Encontre-me... na escuridão".





## PARA POUCOS

Com lançamento previsto para novembro, *AC: Revelations* terá uma versão de luxo chamada Animus Edition. Ela trará, entre outras coisas, um DLC exclusivo que inclui a prisão de Vlad Tepes (Drácula), dois personagens extras para o modo multiplayer, a armadura de Brutus (leia quadro "Seita dos Lobos" na página 108) e um item personalizado. O preço da brincadeira? Só US$ 150!



8



9

uma jornada para esconder o artefato no local que julga ser o mais seguro: o cofre secreto de Juno, no subterrâneo da igreja de Santa Maria in Aracoeli, em Roma. Desmond acorda sabendo a localização do artefato, mas escuta a discussão de seus amigos sobre uma senha para entrar no templo de Juno – um número sussurrado por Ezio que nem mesmo Desmond soube identificar. Um blecaute repentino impede o uso da Animus. Tentando puxar da memória, Desmond lembra que o símbolo que viu se encontra oculto na parede do santuário onde eles estão. Shaun consegue entender o segredo por trás dos números no símbolo (que correspondem aos inúmeros nomes usados para se referir a Deus), descobrindo que a senha do cofre de Juno é 72.

Sem tempo a perder, eles seguem de carro até o Coliseu Romano. Desmond se separa do grupo para descobrir uma maneira de chegar à passagem subterrânea, encontrando uma projeção holográfica de Juno que, assim como Minerva, revela mais detalhes sobre a extinção da raça humana. Mais tarde, dentro da igreja de Santa Maria in Aracoeli, Desmond abre a porta para seus amigos e inicia uma série de malabarismos para ativar mecanismos 8 e abrir a passagem secreta no chão.

O caminho leva até onde Desmond diz a senha. As portas se abrem, revelando uma imensa câmara circular com plataformas em forma de placas, que se erguem conforme alavancas são acionadas (enquanto aciona os mecanismos pela sala, Desmond escuta a voz de Juno, alertando-o sobre o estado crítico da humanidade, os Fragmentos do Éden e um possível suspeito em seu grupo). Ao completar a tarefa, a plataforma central se eleva do chão, revelando o tão cobiçado artefato.

Ao tocar na Maçã do Éden, Desmond pergunta a localização dos demais templos a fim de encontrar todas as informações sobre os outros fragmentos e sobre a Primeira Civilização. Uma série de holografias e símbolos é exibida. Shaun observa atentamente, notando que dois dos símbolos se encontram em um único lugar. Desmond retira o artefato do pedestal, fazendo o tempo parar dentro da câmara. Juno assume o controle do corpo de Desmond, alegando que ele terá de seguir sozinho de agora em diante e obrigando-o a usar a lâmina retrátil para matar Lucy 9. Desmond desmaia logo em seguida.

William, um dos contatos de Lucy, recebe a ajuda de um indivíduo misterioso e, juntos, conectam Desmond, em estado de coma, à Animus. Não se sabe o que aconteceu com Shaun e Rebecca, nem se Lucy está realmente morta. A Animus é deixada em "modo de segurança", restando a Desmond reconstruir suas memórias e, assim, restaurar sua consciência. Novas dúvidas são deixadas no ar – isto é, até a chegada de *Revelations*, que irá encerrar a saga de Ezio e revelar o segredo por trás do lendário assassino Altaïr Ibn-La'Ahad.

CONHEÇA O MUNDO

ELITE GAMES

OS MELHORES JOGOS, ACESSÓRIOS E CONSOLES
VOCÊ ENCONTRA AQUI!

CONSOLES · JOGOS · ACESSÓRIOS · MANUTENÇÃO

DEAD ISLAND

CONFIRA MAIS LANÇAMENTOS EM NOSSO SITE




DEAD ISLAND FAZ JOGADOR VIVER INFERNO NO PARAÍSO

O que acontece com turista que despenca em uma ilha paradisíaca, infestada de mortos vivos, munido apenas com uma reserva de hotel? É para este cenário que Techland e a Deep Silver carimbaram o passaporte do jogador, que assume o papel de um sobrevivente, que precisa encontrar sua mulher em um lugar que, morrer era uma opção mais agradável.

Dead Island é mais um título que bebe na fonte coagulada dos zumbis comedores de cérebros, no qual se sustenta em algum fenômeno apocalíptico que justifique a transformação de seres humanos em coisas podres enlouquecidas.



ADIANTE-SE VENHA CONFERIR NOSSAS PROMOÇÕES PARA O DIA DAS CRIANÇAS

OS MELHORES PREÇOS! LIGUE E CONFIRA:

TELEVENDAS
11 3313-6860

SEDEX PARA TODO BRASIL

CORREIOS

ATENDIMENTO ONLINE
vendas_elitegames@hotmail.com

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

COMPRE ONLINE
WWW.ELITEGAMESTORE.COM.BR

D&T

# Troféus

**Conquistar todos os troféus** de um jogo é o que separa jogadores normais dos fanáticos. **Se você não se satisfaz** em apenas superar os desafios do modo principal e quer ter **uma coleção de troféus cada vez maior**, bem-vindo ao paraíso!

POR Gilsomar Livramento

## Aqui você vai ver...



página 112

**RED FACTION: ARMAGEDDON**
- 37 bronzes • 9 pratas
- 2 ouros • 1 platina
- 20 horas para platinar
- **Dificuldade:** 7/10 (árduo)



página 118

**LIMBO**
- 9 bronzes • 3 pratas
- 1 ouro
- 6 horas para 100%
- **Dificuldade:** 7/10 (árduo)



página 120

**CATHERINE**
- 40 bronzes • 6 pratas
- 3 ouros • 1 platina
- 20 horas para platinar
- **Dificuldade:** 9/10 (brutal)

**E mais...**
- Ranking São Paulo
- Ranking Bahia
- Ranking Meninas
- Ranking D&T

Páginas 128/129



## HALL DA FAMA

**Nível de dificuldade** 7/10 (Árduo)

**PIONEIRO**
O primeiro jogador a coletar todos os troféus do game
**Darth_Dani2 (23/06/11)**

**VELOCISTA**
O mais rápido do ranking a coletar todos os troféus
**GoD_Br83 (8 dias 1h 14m)**

# RED FACTION: ARMAGEDDON



### Chronicler

Há 40 Audio Logs (arquivos de áudio) escondidos no jogo, pequenos itens que emanam uma aura verde. Para conseguir o troféu, é preciso começar a caçá-los desde o começo e encontrar 30, pois dez deles são obtidos ao longo da história. Listamos a localização deles na página 115.



### Nanergy!

Salvage é a moeda usada para comprar Upgrades (atualizações de habilidades e armas) e Cheats (trapaças, opção acessível após terminar o jogo). O salvage padrão é um pequeno disco azul que rende três pontos; destrua tudo que encontrar para encontrá-los. Acostume-se a coletá-los desde o começo e ultrapasse a marca de 25 mil salvages (a pontuação acumula, portanto, não há necessidade de guardar os 25 mil). A tarefa pode ser cumprida no modo Infestation, mas demora bastante.



### Salvager

Além do salvage em disco, há pilhas de salvage, que são grandes cilindros. Há cerca de mil espalhados na campanha (eles não aparecem no modo Infestation) e você precisa coletar 200 para conseguir o troféu.



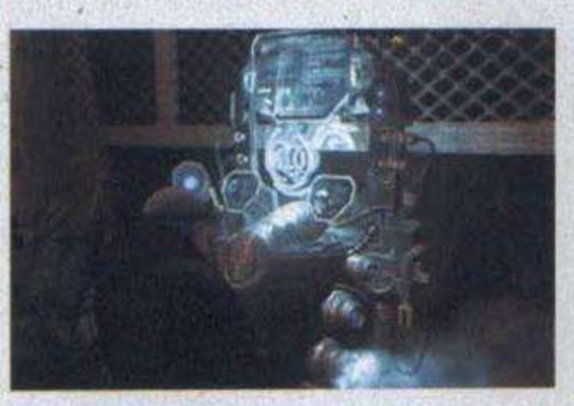
### Money Well Spent

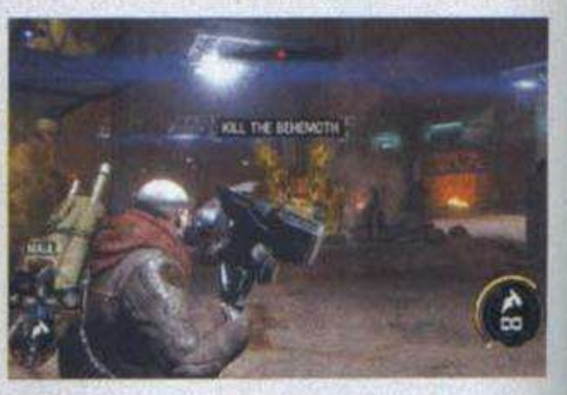
Os terminais de Upgrade estão espalhados pelo caminho e oferecem quatro níveis de atualização para habilidades e armas. Junte seis mil pontos de salvage e complete o primeiro nível para levar o troféu. Os demais níveis são habilitados conforme você progride na campanha ou sobrevive às etapas do modo Infestation.



### In. The. Face!

Na campanha principal, a partir do Capítulo 3, elimine cada espécie de inimigo com a marreta (Maul). Enfraqueça o alvo com disparos e finalize na marretada. Todos os inimigos aparecem com certa frequência a partir do Capítulo 3, exceto o Behemoth (o primeiro surge no final do





## Caçadores de troféus

Conheça mais alguns jogadores que já platinaram *Red Faction: Armageddon* – e outros que ainda estão tentando...

| | | | |
|---|---|---|---|
| mrgjrg | 10 dias | M-Valle | 67% |
| dlm1982 | 11 dias | Kathezba | 61% |
| Zarathosx | 98% | | |

Fonte: www.myps3t.com.br

Capítulo 6) e o Tentacle (a partir do Capítulo 7). Os três tipos de inimigos humanos surgem aos montes no Capítulo 8. Confira a lista:

- **Humanos:** Warriors, Heralds (usam lança-foguete) e Shiva (usam armadura);
- **Alienígenas:** Creeper, Monolith, Pod, Alpha Creeper, Ravager, Wraith, Berserker, Behemoth e Tentacle.

### Zero G War

Compre a antigravidade da arma Shockwave e elimine 50 inimigos (no total). Pode ser feito no modo Infestation.



### Hold Still

Compre todos os upgrades da arma Shockwave, aproxime-se de inimigos pequenos, aperte R1 e ✖ para ativar a antigravidade. Os Creepers morrem ao serem suspensos do chão, mate seis de uma vez. Pode ser feito no modo Infestation.



### Liftoff

Capítulo 3. Receba a Magnet Gun e use-a para arremessar um inimigo por mais de 50 metros. Acerte o primeiro disparo (mira amarela) no inimigo e o segundo disparo (mira azul) no ponto mais distante de um cenário aberto.

### Martian Matchmaker

Use a Magnet Gun e atire em dois inimigos para fazer com que eles colidam.

### It's All In The Wrist

Use a habilidade Impact (com a barra de energia nano cheia, aperte R2) contra um inimigo à beira de um penhasco para que ele voe – ou caia – a 30 metros de distância. Isso pode ser feito no modo Infestation com a habilidade evoluída.

### What is Best In Life?

Capítulo 3. Use ataques físicos (R3) para eliminar 25 criaturas pequenas, os Creepers.

### Crusader

Capítulo 4. Ao usar a armadura L.E.O. Exo Suit, elimine 175 inimigos. Dica: mate todos os inimigos da primeira parte da missão e recarregue o capítulo para jogar novamente (as mortes são acumulativas).



### Ooooh Yeah!

Capítulo 4. Ainda com a armadura, vá ao trecho do túnel onde surgem dois Monolith (garras gigantes que jogam Creepers). Faça os Creepers se aglomerarem e destrua cinco deles com uma só ombrada (L1).

### Haymaker

Aglomere vários Creepers e use o ataque Impact (se ele estiver evoluído, melhor) para eliminar cinco criaturas ao mesmo tempo. Vale também no modo Infestation.





**CATCH!** ▲ **O maior perigo no confronto contra o Tentacle está na resistência da criatura, então mantenha-se sempre em movimento e contra-ataque**

### Crack Shot

Wraith é uma criatura que usa invisibilidade para se esconder. Fique atento ao padrão da criatura e, assim que ela ficar invisível, destrua-a. Fica mais fácil se você usar uma arma de grande poder explosivo, que dê cabo do monstro com um disparo.



### Boom Goes The Dynamite

Beserker é um mostro que lança bolas explosivas e explode quando está prestes a morrer. Atire até deixá-lo amarelo e, assim que ele começar a correr na sua direção, atraia-o até outros inimigos. A explosão precisa eliminar dois inimigos extras. Dá para fazer no modo Infestation.

### Catch!

Capítulo 7. Contra a criatura Tentacle (um tentáculo que arremessa objetos), dispare o primeiro tiro da Magnet Gun no tentáculo e o segundo no objeto que ela arremessar, fazendo com que ele colida contra o tentáculo.

### Martian Drive-By

Capítulo 9. No controle da armadura Marauder Scout Walker, destrua cem inimigos (use o esquema de reiniciar o episódio, para facilitar).



### Lock and Load

Mantenha o modo Berserk ativo por 21 segundos em um único uso (para ativá-lo na campanha, segure R2 e aperte ■ com a barra de nano cheia; no modo Infestation, aperte R2). Quanto ativado, o personagem pisca na cor azul, seus ataques ficam poderosos e seus movimentos, mais rápidos. A barra esvazia em poucos segundos, mas se regenera a cada inimigo eliminado, prolongando o tempo de uso. O melhor lugar para tentar isso é no início do Capítulo 10 (pode ser feito no Infestation).

### Hit 'N Run

Capítulo 11. No controle do veículo Inferno GX, atropele um alienígena.

# Red Faction: Armageddon

## CHECKLIST

Marque todos os troféus que conquistar para saber quais ainda faltam na sua coleção

### Troféus obrigatórios (Basta terminar as fases em qualquer nível de dificuldade)

- ☐ Unto the Breach (B)
- ☐ Secrets Long Buried (B)
- ☐ We're Not Alone (B)
- ☐ Vanguard (B)
- ☐ Things Fall Apart (B)
- ☐ Survival of the Fittest (B)
- ☐ I'm All You've Got (B)
- ☐ Weather the Storm (B)
- ☐ Family Business (B)
- ☐ Must Go Faster (B)
- ☐ Old Friends, Older Enemies (B)
- ☐ Plan B (B)
- ☐ Knock, Knock (B)
- ☐ Losses (B)
- ☐ One Big, Ugly Motha... (B)

### Troféus sequenciais

- ☐ Chronicler (P)
- ☐ Nanergy! (B)
- ☐ Salvager (B)
- ☐ Money Well Spent (B)
- ☐ In. The. Face! (P)
- ☐ Zero G War (B)
- ☐ Hold Still (B)
- ☐ Liftoff (B)
- ☐ Martian Matchmaker (B)
- ☐ It's All In The Wrist (B)
- ☐ What is Best In Life? (B)
- ☐ Crusader (B)
- ☐ Ooooh Yeah! (B)
- ☐ Haymaker (B)
- ☐ Crack Shot (B)
- ☐ Boom Goes The Dynamite (B)
- ☐ Catch! (P)
- ☐ Martian Drive-By (B)
- ☐ Lock and Load (B)
- ☐ Hit 'N Run (B)
- ☐ Back At Ya! (B)
- ☐ Exterminator (B)
- ☐ Cheater! (B)
- ☐ Breathe Easy (P)
- ☐ That Coulda Gone Better (P)
- ☐ I Need A Nap (O)
- ☐ Martian Can Opener (P)

### Modo extra

- ☐ Soldier (B)
- ☐ Commando (P)
- ☐ Honorary Mason (O)
- ☐ Bug Hunt (B)
- ☐ Field Surgeon (B)
- ☐ All For One, One For All (P)



**Back At Ya!**

Compre o Reflective Shell, upgrade de nível 4 da habilidade Shell. Para usar a habilidade na campanha, segure R2 e aperte ● com a barra de nano cheia; no Infestation, apenas aperte R2. No modo Infestation, enfraqueça um Ravager (criatura que fica pulando e grudando nos objetos), ative o Reflective Shell e espere o inimigo atirar para rebater o projétil contra ele.



**Exterminator**

Capítulo 14. Com a armadura Mantis, atire em cem Pods (há 200 ao longo do percurso).



**Cheater!**

Termine o jogo e habilite a opção Cheats. Compre uma das trapaças disponíveis para ganhar o troféu (ativar as trapaças não compromete a sua caça aos troféus).



**Breathe Easy**

Termine o jogo em qualquer nível de dificuldade.



**That Coulda Gone Better**

Termine o jogo na dificuldade Hard.



**I Need A Nap**

Termine o jogo na dificuldade Insane. Compre uma arma poderosa e munição infinita na opção Cheat para facilitar a sua vida. Se quiser ser mais rápido, faça isso direto no nível Insane e ganhará o troféu correspondente ao nível Hard também.





**Martian Can Opener**

Compre todos os upgrades para conseguir este troféu. É um processo demorado, mas, felizmente, acumulativo (e pode ser feito no modo Infestation). É necessário juntar 37.000 Salvage para comprar todas os 34 upgrades. Confira:

- **Círculo 1:** disponível do início.
- **Círculo 2:** disponível após completar 21% da campanha ou 10 rodadas no Infestation.
- **Círculo 3:** disponível após completar 45% da campanha ou 30 rodadas no Infestation.
- **Círculo 4:** disponível após completar 73% da campanha ou 50 rodadas no Infestation.



**Soldier**

Infestation. Este modo oferece 16 mapas, 8 são as versões sombrias dos 8 iniciais. Cada mapa é dividido em três etapas e cada etapa tem dez rodadas consecutivas de sobrevivência. Ao completar as cinco primeiras rodadas, a versão escura do mapa fica acessível. Complete a primeira etapa de qualquer mapa para ganhar o troféu. Pode ser feito offline.



**Commando**

Infestation. Complete a segunda etapa de qualquer mapa (pode ser feito offline).



**Honorary Mason**

Infestation. Complete a terceira etapa de qualquer mapa (pode ser feito offline).



**Bug Hunt**

Infestation. Jogue uma rodada em cada um dos 16 mapas. Complete as cinco primeiras rodadas dos oito mapas para abrir suas versões sombrias, então complete uma rodada de cada versão sombria. Se quiser facilitar, entre no modo online e procure por salas que dão acesso aos mapas que você ainda não habilitou por conta própria.



**Field Surgeon**

Infestation. No modo cooperativo online, combine com alguns amigos para que eles se ataquem alternadamente até ficarem sangrando, o que dá a você 25 segundos para se aproximar do ferido e apertar ■ para revivê-lo. Isso é um truque para acelerar este objetivo, que é reviver aliados 25 vezes.



**All For One, One For All**

Infestation. No modo cooperativo online, após a décima rodada, termine qualquer outra sem que nenhum dos jogadores seja derrubado. A melhor maneira de fazer isso é, primeiro, jogar offline e vencer nove rodadas da primeira etapa de qualquer mapa. Em seguida, fique online, convide



**SOLDIER** ◂ **O modo Infestation pode cansar rapidamente quando se está jogando sozinho, mas na companhia de amigos, a diversão se prolonga**

## De volta à guerra

Mesmo com a fim da franquia *Red Faction* decretada, *Armageddon* recebeu um DLC. Intitulada Path to War, a expansão adiciona quatro estágios extras que remetem à batalha para defender a terraformação e as colônias humanas no planeta Marte e pode ser baixada na PS Store gringa por US$ 7.

três pessoas e jogue na dificuldade Casual; fiquem sempre juntos para superar a décima rodada sem ninguém sangrar.

### AUDIO LOGS

**Confira a seguir as dicas e imagens para encontrar todos os arquivos de áudio. Fique atento aos objetivos indicados para saber em qual momento da fase as nossas indicações se encaixam.**

### CAPÍTULO 1

**#1. (Enter the Terraformer):** Quando tiver que destruir três torres que geram energia para desativar um escudo, procure o Log do lado oposto ao escudo, no caminho entre duas das torres.



**#2. (Find the Cultist Reinforcements):** Ao começar o objetivo, há três edifícios com alguns inimigos no caminho.





O Log fica dentro no edifício isolado no canto.

**#3. (Get to the Turbine Room):** Após usar a habilidade Impact para destruir os portões, siga a indicação no cenário (aperte L3) para subir um lance de escadas. Após ser atacado por dois inimigos, entre na segunda saleta para encontrar o Log.



**#4. (Save the Terraformer):** Ao iniciar o objetivo, elimine os inimigos na primeira sala, suba pelo lance de escada adiante e dê a volta por fora na sala onde começou para encontrar o Log.



### CAPÍTULO 3: OUTBREAK

**#5. (Clear the Debris):** Assim que receber este objetivo, haverá uma grande estrutura bem na sua frente; o Log fica na base dela.




**#6. (Get Back to Bastion):** Após encarar o primeiro inimigo Ravager, o caminho o levará até um edifício. Procure o Log dentro dele.

**#7. (Get to the Mining Colony):** No começo, ao subir o lance de escada, há um túnel à direita. O Log fica na entrada do túnel bloqueado.



**#8. (Clear the Area):** Ao avistar um caminhão em chamas, procure o Log dentro da estrutura parecida com um domo.

**#9. (Activate the Elevator):** Ao encontrar o primeiro Monolith, procure o Log à esquerda dele, diante do túnel bloqueado.



### CAPÍTULO 4: ROAD TO BASTION

**#10. (Secure the Elevator):** Ao iniciar a missão, vire à esquerda para ver três camas improvisadas. O Log fica sobre uma delas.

**#11. (Activate the Excavator):** Ao encontrar a escavadeira (máquina), siga em direção à estação de upgrade de armas mais próxima. O Log fica à direita dela, diante de algumas caixas.



**# 12. (Get to the Gondola Station):** Durante o caminho até a gôndola, você encontra dois Monolith e alguns inimigos menores pulando entre dois edifícios. O Log fica atrás do edifício da direita.

**#13. (Get to the Bastion Elevator):** Ao sair da gôndola, mais adiante há um veículo destruído pelos alienígenas. O Log fica em frente ao túnel bloqueado mais acima.



# Red Faction: Armageddon




**#14. (Gather Power Cells):** O Log fica dentro de um cilindro próximo da primeira torre de força.

**#15. (Gather Power Cells):** Ao obter a segunda célula de força (Power Cell), siga a indicação do objetivo para subir por uma escada e avistar duas metralhadoras fixas. O Log fica perto da segunda.




**#16. (Repair the Generators):** Este Log fico no caminho para o segundo gerador, é impossível não avistá-lo.



**#17. (Find the Water Pumps):** Assim que o objetivo começar, haverá dois edifícios na sua frente. O Log fica no da direita, junto à máquina que permite trocar de arma.

**#18. (Find the Water Pumps):** Ao entrar na sala com múltiplos andares e tiver acesso ao primeiro corredor (no andar que dá acesso à escada), siga para o lado oposto dele para encontrar o Log.

**#19. (Find the Next Pumping Station):** após derrotar o inimigo Berserker, você chega a um monotrilho destruído próximo a uma estação de upgrade. O Log fica do outro lado do trilho quebrado – corra e pule até lá.



## CAPÍTULO 5: ICE MINES

**#20. (Find the Corporal):** No começo, há uma estação de upgrade no alto da rampa. Destrua as três caixas para encontrar o Log.

**#21. (Find the Corporal):** Ao chegar aos edifícios administrativos (o personagem S.A.M. identificará o local via rádio), há uma rampa larga que leva até dois Monolith e um Berserker. Antes de subi-la, siga para a direita para encontrar o Log.



**#22. (Get to the Purification Plant):** Após encontrar o Corporal, suba a rampa indicada pelo novo objetivo. Ao chegar a uma galeria, siga para a sala laranja à esquerda. O Log fica próximo da máquina na sala.



**#23. (Destroy the Infected Buildings):** Ao destruir o segundo prédio infectado pelos alienígenas, a indicação do objetivo (aperte L3) o leva até uma grande caverna com dois edifícios e uma cabana próxima. O Log fica na entrada da cabana.

**#24. (Destroy the Infected Buildings):** Quando estiver próximo do quarto edifício infectado, pegue o Log junto ao hangar adjacente à estrutura.

**#25. (Destroy the Infected Buildings):** Após destruir os cinco primeiros edifícios infectados por alienígenas, a indicação do objetivo o leva até o Log, que fica próximo de um edifício.

## CAPÍTULO 6: ON THE RUN

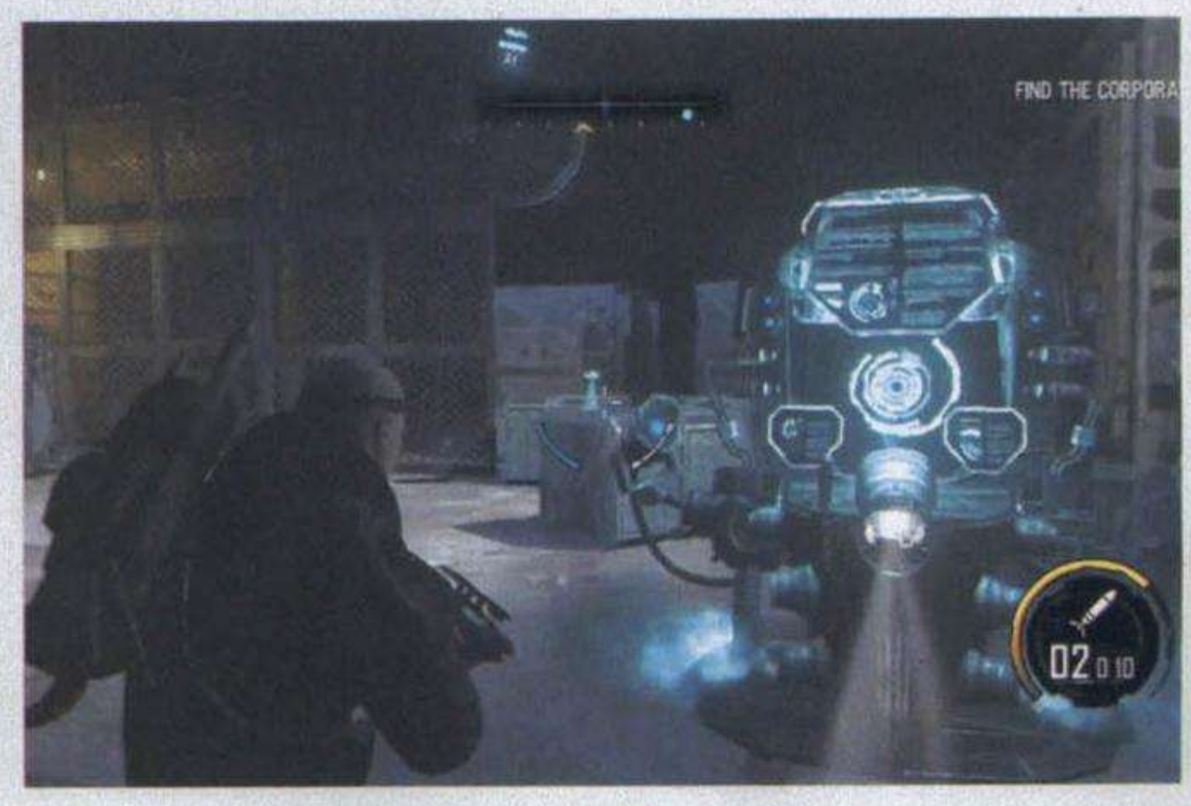
**#26. (Meet Kara at the Market):** Assim que receber a transmissão de Kara, suba a rampa para encontrar um armário de armas no final da sala. O Log fica à esquerda do armário.



**#27. (Find Kara):** Assim que passar pela área de segurança e entrar em dois pequenos edifícios interligados, vire à esquerda e pule pela janela quebrada para pegar o Log.

**#28. (Reach the Elevator to the Surface):** Depois da emboscada das criaturas Wraith, conserte a escada e suba por ela para encontrar o Log. Ele fica junto a uma estação de upgrade e um armário de armas.





## Mais brinquedos

Além de dez novos troféus (um de prata e nove de bronze), o DLC Path to War traz duas novas armas: Sharpshooter (um poderoso lançador de arpão) e Shard Storm (um mini canhão). Também fazem parte do pacote veículos inéditos, que permitem se movimentar pela superfície do planeta vermelho.

### CAPÍTULO 7: THE RED FACTION

**#29. (Return to the Red Faction):** Assim que destruir o último Pod, procure o Log em frente ao túnel bloqueado.



### CAPÍTULO 8: RELAY STATIONS

**#30. (Destroy the Relay Stations):** Assim que o capítulo começar, cruze a ponte e siga o caminho da direita.

**#31. (Destroy the Relay Stations):** Assim que destruir a terceira Relay Station, corra para trás da grande cabana próxima para pegar o Log.



**#32. (Get to the Front Line):** Quando ativar o primeiro gerador, elimine os alienígenas próximos da grande estrutura cilíndrica e pegue o Log do outro lado da ponte.

**#33. (Get to the Generators):** Ao receber o objetivo, vá até a sala com uma máquina gigante no centro e máquinas azuis menores nos cantos para chegar aos geradores. O Log fica em buraco no chão da sala à esquerda.

### CAPÍTULO 12: OLDER ENEMIES

**#34. (Find the Lab):** No chão, à direita do ponto inicial da missão.



**#35. (Find the Lab):** Após cruzar a passarela e ser atacado por um Tentacle, você é obrigado a desviar para um corredor com outro Tentacle no final. Antes de entrar nele, examine o buraco escuro na parede à esquerda.

**#36. (Find the Lab):** Assim que descer a rampa na qual é atacado, colete o Log no chão.



### CAPÍTULO 13: THE ROAD LESS TRAVELLED

**#37. (Deactivate the Force Field):** Ao sair do barco e eliminar os alienígenas que bloqueiam o caminho, entre na primeira passagem que encontrar para pegar o Log.






# Limbo

POR Leandro Rodrigues

## HALL DA FAMA

**Nível de dificuldade** 7/10 (Árduo)

**PIONEIRO**
O primeiro jogador a coletar todos os troféus do game
**Tagooasd (22/07/11)**

**VELOCISTA**
O mais rápido do ranking a coletar todos os troféus
**P3re1raA (1h 19m 43s)**



## LIMBO

### CHECKLIST

Marque todos os troféus que conquistar para saber quais ainda faltam na sua coleção

**Troféus sequenciais**

- ☐ Wrong Way (B)
- ☐ Altitude is Attitude (B)
- ☐ It's Stuck (B)
- ☐ Urban Exploration (B)
- ☐ Alone in the Dark (B)
- ☐ Climbing the Cog (B)
- ☐ Backtracking (B)
- ☐ Guided by Sparks (B)
- ☐ Under Ground (B)
- ☐ Going Up (P)
- ☐ Where Credit is due (P)
- ☐ No Point in Dying (P)
- ☐ DING! (O)

### Wrong Way

No Capítulo 1, assim que o personagem acordar, siga para a esquerda até avistar o ovo no chão.

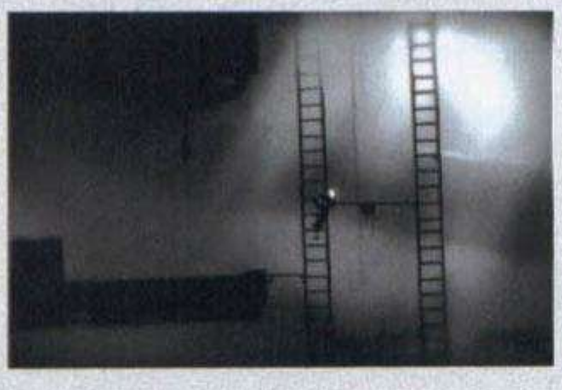


### Altitude is Attitude

No Capítulo 4, ao encontrar uma caixa em frente ao lago, puxe-a até o cipó preso na árvore e escale até o alto. No local onde você empurra o tronco, siga para a esquerda e use outro cipó para chegar ao segundo ovo.

### It's Stuck

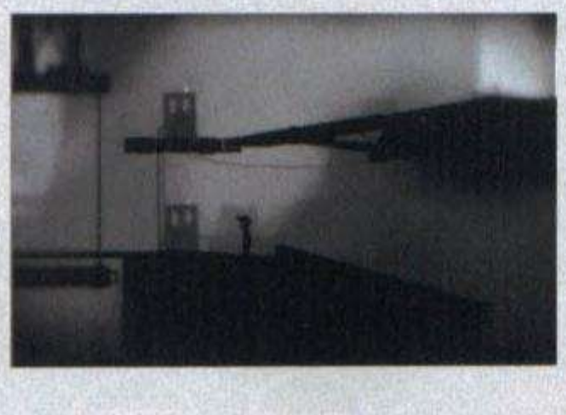
No Capítulo 19, quando estiver sob o comando da gosma branca, pule até o canto esquerdo para chegar à luz. Ao mudar de direção, suba



no topo da segunda escada e espere até o pedaço de cano aparecer com a inundação. Pule para a plataforma à direita, puxe o cano até a extremidade direita, pule na corda e passe por cima do ovo que cai de dentro do cano.

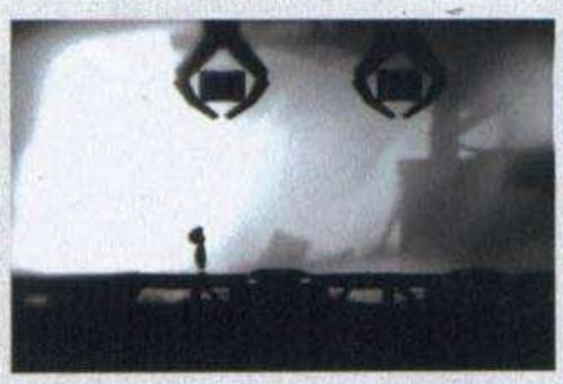
### Urban Exploration

No Capítulo 24, use o elevador para subir e saia para a direita. Acione-o para descer e puxe a plataforma do elevador para o seu lado. Acione-o para subir novamente e pule na parte mais alta. Corra e pule na corda do lado esquerdo. Quando o ovo cair, desça com cuidado para chegar até ele.



### Alone in the Dark

No Capítulo 25, após passar pela serra elétrica, continue avançando para a direita (ignore a grande escada). Prossiga pela escuridão e pule quando perceber que o personagem parou de andar. Continue em frente até encontrar o ovo.



### Climbing the Cog

No Capítulo 27, utilize o objeto circular para erguer a parede. Empurre a caixa e pegue-a do outro lado. Leve-a para o lado direito e suba nas engrenagens para encontrar o ovo do outro lado.



### Backtracking

No Capítulo 30, segure um pouco uma das caixas da esteira para conseguir pular na prensa. Volte para o lado de onde veio, suba mais uma vez na prensa e pule na escada. Corra para a direita e passe por baixo da engrenagem para achar mais um ovo.

### Guided by Sparks

No Capítulo 32, acompanhe o movimento da luz e escape da bola. Continue em frente e pule na plataforma, no alto. Espere a caixa cair, suba nela, suba na escada do



## Caçadores de troféus

Por ser relativamente curto, *Limbo* já foi platinado por muita gente. Confira cinco jogadores que conseguiram tal façanha:

RatowaR_ ..... **1 dia**
OldwiLL ..... **3 dias**
mil_25 ..... **4 dias**
XBR_Oliveira ..... **5 dias**
Dinsouza ..... **6 dias**

Fonte: www.myps3t.com.br



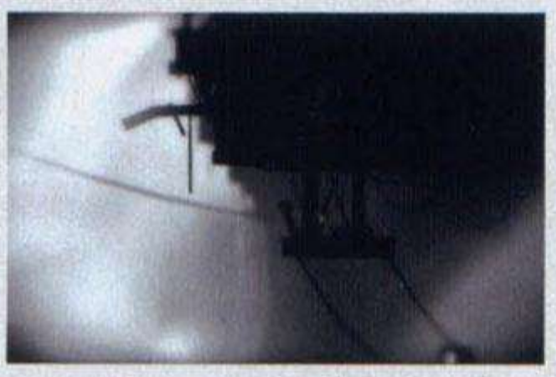
lado esquerdo e pule para a direita. O ovo fica em meio à escuridão total.



**Under Ground**
No Capítulo 33, após passar pelas armas de fogo, empurre a caixa da direita até a extremidade do lado direito. Desça correndo, pule o botão e use a caixa da esquerda para subir. Quando o ímã for desativado, empurre a caixa para baixo da escada. Suba e avance até a escada do lado direito. Desça e empurre novamente a caixa da direita para a extrema direita, mas, desta vez, corra e suba a escada que você acabou de utilizar. Continue correndo até a outra escada, puxe a caixa e leve-a até o outro lado. Retorne à caixa do lado direito mais uma vez, empurre-a novamente e suba a escada. Pule na caixa e siga pelo caminho que se abriu. Desça pela corrente até o local escuro e esmague o ovo.

**Going Up**
No Capítulo 38, acione a chave que faz você andar no teto, siga para a esquerda e pule. No andar superior, puxe a plataforma.

**Where Credit is due**
Ao terminar o jogo, assista aos créditos até o fim para receber o troféu.



**No Point in Dying**
O mais difícil de todos: termine o jogo todo sem morrer mais de cinco vezes. O único jeito de conquistar este é troféu é jogar o suficiente para decorar tudo.

**DING!**
Você fatura este troféu após completar a área secreta, exclusiva da versão de PS3. Para acessá-la, primeiro, você precisa coletar os dez ovos escondidos ao longo da aventura. Feito isso, carregue o Capítulo 25 e siga para o mesmo local do ovo que libera o troféu Alone in the Dark. Ao avistar o local onde estão todos os ovos, siga para a direita com cautela, pois o ambiente é quase totalmente escuro.

A seguir, confira a localização das armadilhas para sobreviver:

**1.** Depois da luz, pule para escapar da metralhadora rente ao chão. Quando a gosma começa a controlar o personagem, empurre a caixa até o ponto onde o som dos tentáculos fica mais forte, suba na caixa e livre-se do bicho.

**2.** Há duas metralhadoras nas escadas; sincronize os passos para escapar.



**3.** Na área da serra elétrica, corra para o buraco e pendure-se na beirada do lado direito. Espere ela passar, pule o buraco e pendure-se na beirada do lado esquerdo. Continue para a esquerda.

**4.** Na área das faíscas, pendure-se no lado esquerdo da plataforma e, quando estiver entre as duas serras, corra para a beirada da direita. Nos próximos corredores, use o som das serras como guia para pular no momento certo.



**5.** Um objeto circular cai do alto da caverna; espere ele passar e corra atrás dele para aproveitar a iluminação. Pule a bola menor que surge no caminho e continue para a direita.



**6.** Nas metralhadoras, mantenha-se sempre entre elas até chegar às escadas. Suba correndo e só acione o controle do elevador quando a metralhadora de cima estiver bem distante. Ao chegar ao topo, você recebe o troféu.



# Catherine

POR Douglas Pereira



## HALL DA FAMA

**Nível de dificuldade** 9/10 (Brutal)

**PIONEIRO**
O primeiro jogador a coletar todos os troféus do game
**Dropeti (10/08/11)**

**VELOCISTA**
O mais rápido do ranking a coletar todos os troféus
**Dropeti (6 dias 14h 16m)**

## CATHERINE

### Dreams Come True
Veja todos os oito finais.




### Babel's Calling
Destrave o modo Babel conseguindo troféu de ouro em um capítulo do modo Golden Playhouse (normal ou hard).

### 3-Star Man
Destrave Mehnir conseguindo troféu de ouro em três capítulos do modo Golden Playhouse (normal ou hard).

### Star Man
Destrave Obelisk conseguindo troféu de ouro em cinco capítulos do modo Golden Playhouse (normal ou hard).

### Taking on the Gods
Destrave Axis Mundi conseguindo troféu de ouro em todos os capítulos do modo Golden Playhouse (normal ou hard). Isso vai levar um bom tempo. Pegue todas as moedas e suba do início ao fim sem quebrar seu combo.

### The Golden Child
Consiga troféu de ouro em todos os capítulos do modo Golden Playhouse na dificuldade hard. (Para piorar, nosso guia não vai ter ajudar, pois a ordem dos blocos no hard é diferente).

### Altar Conquered
Complete a primeira fase do modo Babel.

### Menhir Conquered
Complete Menhir no modo Babel.




**Sussa?** Pelo contrário. Vincent fica tenso ao pensar no número de andares que ainda vai ter de escalar para completar a sua coleção de troféus

## CHECKLIST

Marque todos os troféus que conquistar para saber quais ainda faltam na sua coleção

### Troféus obrigatórios
**Um para cada fase**

- ☐ The Nightmare Has Just Begun (B)
- ☐ The Great Escape (B)
- ☐ Let My Sheep Go (B)
- ☐ No One Expects the... (B)
- ☐ Crossing the Courtyard (B)
- ☐ What Time is It? (B)
- ☐ Path to the Altar (B)
- ☐ Making Legends (B)
- ☐ True Freedom! (P)
- ☐ Welcome to the Colosseum (B)

### Finais secretos
**Um para cada final. Dicas no detonado**

- ☐ Nighty Night (B)
- ☐ Hit the Road, Vincent (B)
- ☐ Just Like Old Times (B)
- ☐ Sleepless Nights (B)
- ☐ Starting a New Life (B)
- ☐ Lord of the Night (B)
- ☐ Whatever, Buddy (B)
- ☐ A Life Without Regrets... (B)

### Troféus sequenciais

- ☐ Dreams Come True (O)
- ☐ Babel's Calling (B)
- ☐ 3-Star Man (B)
- ☐ 5-Star Man (B)
- ☐ Taking on the Gods (P)
- ☐ The Golden Child (ouro)
- ☐ Altar Conquered (B)
- ☐ Menhir Conquered (B)
- ☐ Obelisk Conquered (B)
- ☐ A God is Born! (ouro)
- ☐ Sake Sensei (B)
- ☐ Beer Baron (B)
- ☐ Cocktail Connoisseur (B)
- ☐ Whisky Wiseman (B)
- ☐ Play it Again, Vince... (B)
- ☐ Text Junkie (B)
- ☐ You Don't Have to Go Home (B)
- ☐ Push it to the Limit! (B)
- ☐ Have an Ice Day (B)
- ☐ Bomberland (B)
- ☐ I Can Fly! (P)
- ☐ Take Your Time (P)
- ☐ Past a Heap of Puzzles (B)
- ☐ A Mystery within a Puzzle (B)
- ☐ Legendary Prince (P)
- ☐ Everyday Hero (P)
- ☐ Read All About it! (B)
- ☐ A New Look (B)
- ☐ Mother inferior (B)
- ☐ Love is Patient, Love is Kind (B)
- ☐ One Last Case (B)

child of

eden™

*O primeiro shooter multi-sensorial de Tetsuya Mizuguchi.*

*Já disponível nas lojas!*

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

L — Não há inadequações

Livre para todos os públicos

XBOX 360. XBOX LIVE. KINECT for XBOX 360. PS3 PlayStation®3. PlayStation®Move. NC Games DISTRIBUIDORA OFICIAL DE GAMES. UBISOFT.

© 2010 Ubisoft Entertainment. Todos os direitos reservados. Child of Eden, Ubisoft e o logo da Ubisoft são marcas resgistradas 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.

# Catherine




**Jukebox** ◂ Após concluir as missões e ganhar seus troféus, visite a jukebox do bar e habilite novas músicas

### I Can Fly!

Pule em um trampolim três vezes seguidas (no modo Golden Playhouse). O melhor lugar é o pesadelo 5-1, com os trampolins que te levam à plataforma com blocos de gelo. Pule no trampolim e fique pendurado lá em cima. Caia no trampolim e repita. Depois da terceira vez, caia de novo só para garantir.



### Take Your Time

Mova um bloco escuro dez vezes seguidas (no modo Golden Playhouse). Basta estar com um boa distância em relação ao fundo da escalada, pois os escuros blocos escuros são mais



### Obelisk Conquered

Complete Obelisk no modo Babel.

### A God is Born!

Complete Axis Mundi no modo Babel.

### Sake Sensei

Tome a bebida três vezes para esvaziar o copo. Antes de pedir uma nova bebida, uma curiosidade sobre o drinque vai aparecer. Veja todas as curiosidades (são três ou quatro) para ganhar o troféu.




### Beer Baron

Idem ao troféu anterior.

### Cocktail Connoisseur

Idem ao troféu anterior.

### Whisky Wiseman

Idem ao troféu anterior.

### Play it Again, Vince...

Troque a música do bar na Jukebox.

### Text Junkie

Responda a 20 mensagens de celular até o último dia.

### You Don't Have to Go Home...

Fique no bar até todos os clientes irem embora. Converse com todo mundo até sobrarem apenas os seus amigos. Converse com eles até que digam que vão embora. Recuse a carona de volta e você ganhará o troféu. Isso só é possível em alguns capítulos.




### Push it to the Limit!

Empurre cinco blocos de uma vez (no modo Golden Playhouse).

### Have an Ice Day

Empurre cinco blocos de gelo de uma vez (no modo Golden Playhouse).

### Bomberland

Acerte 15 blocos com uma única explosão (no modo Golden Playhouse). Embora não seja necessário destruí-los, o melhor jeito é juntar vários blocos explosivos e fazer uma reação em cadeia. O capítulo 6 é o melhor para isso.



## Caçadores de troféus

Até o fechamento desta edição, apenas um jogador havia platinado *Catherine*. Os próximos da lista são:

| | | | |
|---|---|---|---|
| MZeroYami | 75% | SetsunaBR | 55% |
| Shizuka5 | 70% | DarkSkynyrd | 52% |
| Stamp | 65% | | |

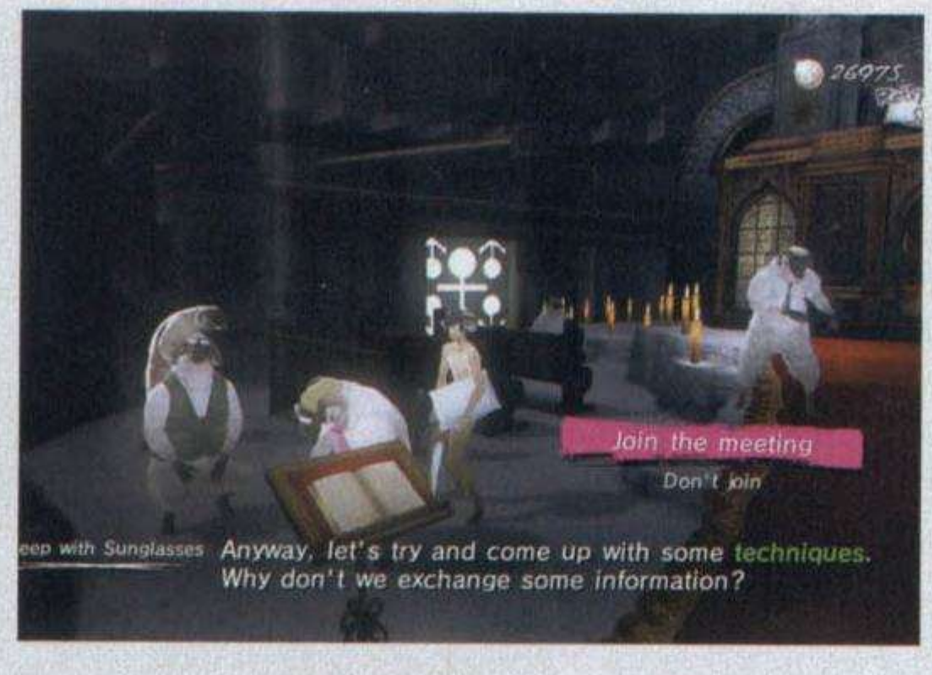
Fonte: www.myps3t.com.br

pesados. Fique empurrando e puxando o mesmo bloco.



### Past a Heap of Puzzles

Termine as 64 fases do arcade Rapunzel.




### A Mystery within a Puzzle

Se você completar a fase 64 de Rapunzel tendo os quatro rosários, ganhará um código para destravar 64 fases extras. Faça esse código na tela inicial do arcade para começar o modo extra e ganhar o troféu. O código é: cima, baixo, baixo, cima, cima, cima, baixo, baixo, baixo, baixo, direita. Mas só vai ativar o modo extra se você passar tudo com os rosários (que estão nas fases 52, 56, 60 e 64).

azul, então não se importe tanto com elas se quiser fazer um final com Catherine. Lembre-se de falar com TODAS as ovelhas nos acampamentos SEMPRE, mesmo que naquela parte ela não tenha nenhuma opção de diálogo. E sempre responda a primeira opção quando uma

**Samaritano** ▲ Ajude as "ovelhas" e isso vai garantir troféus. É preciso escolher as frases corretas nos diálogos






### Legendary Prince

Faça o final verdadeiro no Extra Mode de Rapunzel. Termine o modo Extra também pegando os quatro rosários.

### Everyday Hero

Para ganhar este troféu, é necessário conquistar os cinco troféus por ajudar os clientes do bar. Você deve dar respostas corretas para eles em quase todos os dias, e também nos acampamentos entre os pesadelos. Aqui vão as listas de respostas para cada um. Essas respostas costumam dar Karma




# Catherine







ovelha comum lhe perguntar algo (exceto no pesadelo 2-2), pois você precisa encorajar todos a continuar subindo. E fale com todas as pessoas no bar também. Aqui estamos dando apenas as opções certas nas conversas de múltipla resposta. Este não é o único caminho para as respostas certas. Portanto, se você respondeu algo errado por acidente (ou se a pessoa já foi embora do bar por você estar conversando com outra), talvez ainda consiga o troféu desejado. Geralmente, as respostas entre




os pesadelos são mais importantes a serem seguidas do que as do bar.

Por fim, lembre-se de que os dias do bar são depois dos pesadelos. Ou seja, o Dia 3 do bar vem depois do pesadelo 3-3. Não se esqueça!



**Read All About it!**

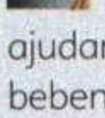
Este é o troféu por ajudar Justin, o repórter de óculos que fica sentado no balcão do bar. Nos pesadelos, ele é a ovelha de óculos.

**Respostas do bar:**
**Dia 2:** "Maybe..."
**Dia 3:** "Men, of course"
**Dia 4:** apenas converse com ele
**Dia 5:** "It's not your fault"
**Dia 6:** "Is there a reason?"

**Entre os pesadelos:**
Sempre responda a primeira opção para a ovelha com óculos (sheep with glasses). Ele sempre vai lhe dar dicas de técnicas para usar em suas escaladas, e isso também contribui para ajudá-lo. No dia 8, Justin estará no bar. Fale com ele para ganhar o troféu.





**A New Look**

Este é o troféu por ajudar Todd, que sempre está bebendo com um amigo no balcão do bar e tem um grande topete. Nos pesadelos, ele é a ovelha de topete (sheep with regent hair), que geralmente está junto com a de óculos.



**Respostas do bar:**
**Dia 2:** "Maybe..."
**Dia 3:** "Lots of Money"

**Entre os pesadelos:**
**Dia 2-1:** "Yes! Tell me!",

# AS FÉRIAS ACABARAM...



## IN CASE OF EMERGENCY BREAK GLASSES



Verifique a classificação indicativa dos games



Video Games e Acessórios em Geral
Aluguel, Assistência Técnica e Vendas

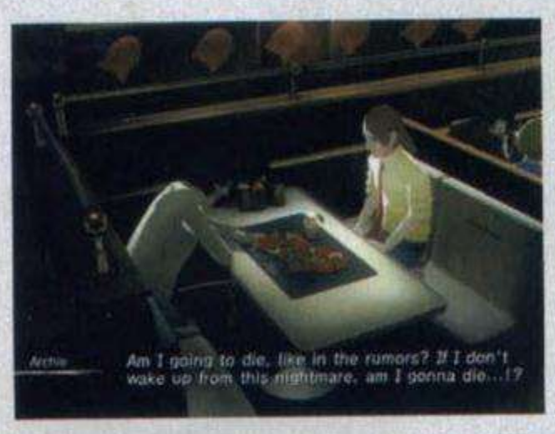
31 3271-9537
www.BITSGAMES.com.br

Todos os logos, imagens, títulos e produtos são marcas registradas de seus respectivos proprietários.

# Catherine

"I didn't know"
**Dia 2-2:** "Teach me something else!", "No..."
**Dia 3-1:** "Please tell me"
**Dia 5-1:** "The pregnancy was a lie?"
**Dia 5-2:** "That's your dad's fault!"

No dia 8, Todd estará no bar. Fale com ele para ganhar o troféu.






**Mother inferior**
Este é o troféu por ajudar Archie, o cara que senta junto com Todd (que é chefe dele) no balcão do bar. Nos pesadelos, ele é a ovelha de cabelo grande (long-haired sheep).

**Respostas do bar:**
**Dia 2 (com Todd):** "Maybe..."
**Dia 3 (com Todd):** "Lots of Money"
**Dia 4:** "Of course", "Of course"
**Dia 5:** apenas fale com Archie




**Entre os pesadelos:**
**Dia 4-1:** "Join the conversation"
**Dia 6-3:** "Come on, don't think like that!"



**Love is Patient, Love is Kind**
Este é o troféu por ajudar Daniel, um playboy de óculos escuros que frequenta o bar com sua namorada Anna. Nos pesadelos, ele é a ovelha de óculos escuros (sheep with sunglasses).

**Respostas do bar:**
**Dia 3:** "I think so, too..."
**Dia 4:** "Forget about it"
**Dia 5:** converse com ele e Anna
**Dia 6:** fale com Anna



**Entre os pesadelos:**
**Dia 3-1:** "I'm clueless, too!"
**Dia 5-1:** "By the way, there's this technique..."
**Dia 5-2:** "I'll find a way for us both"
**Dia 6-3:** "Join the meeting"
**Dia 7-1:** "Don't give up! Follow me!"



**One Last Case**
Este é o troféu por ajudar Morgan, o policial que aparece no bar a partir do dia 3. Nos pesadelos, ele é a ovelha com chapéu policial.

**Respostas do bar:**
**Dia 3:** apenas converse
**Dia 4:** apenas converse
**Dia 5:** "If I have to choose, yes."

**Entre os pesadelos:**
**Dia 4-1:** "I think so..."
**Dia 5-2:** "Let's work together"
**Dia 6-2:** "What kind of training"
**Dia 6-3:** "Are you really going to give up here?"

## Aos platinadores

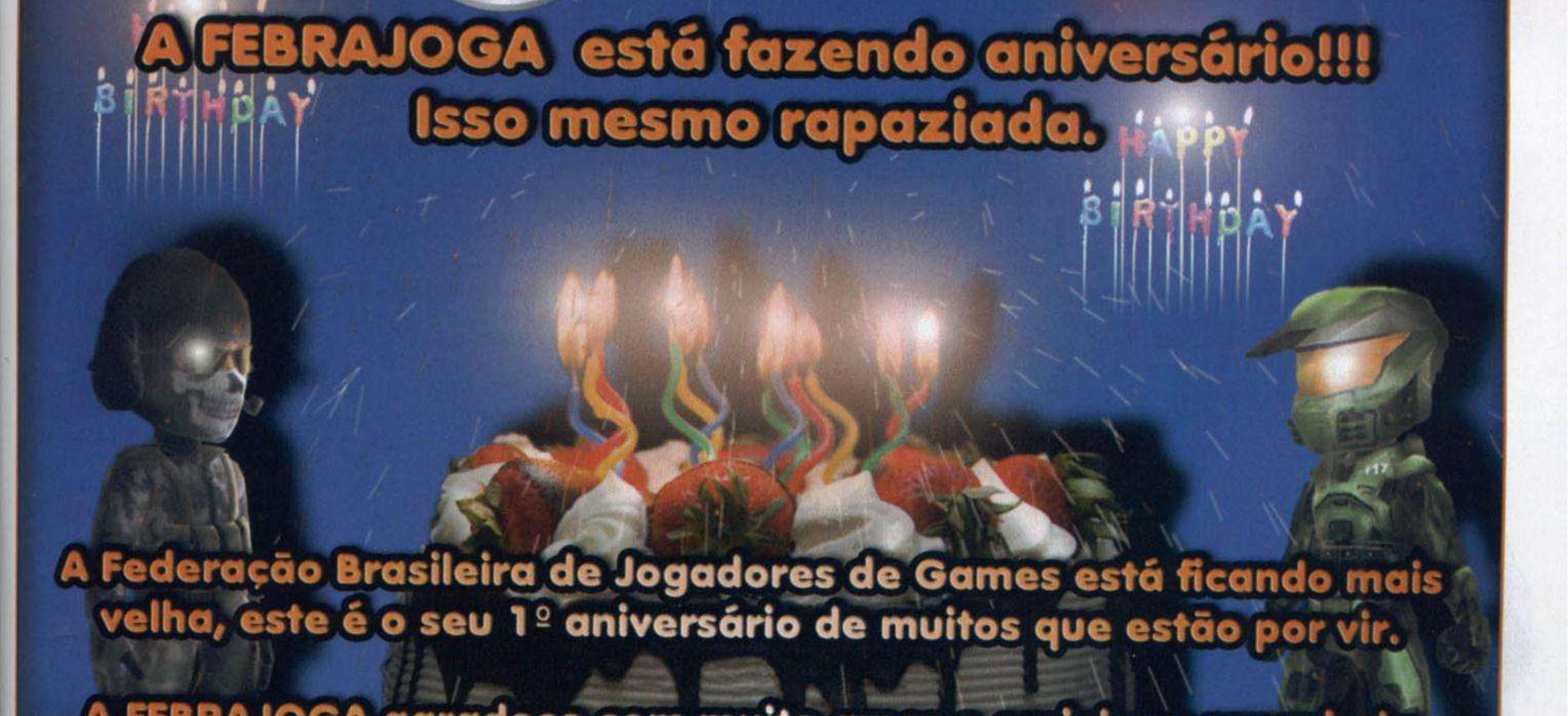
Gostou desta seção? Mande um tuíte para a redação ^^
**@dtplaystation**






FEBRAJOGA
Federação Brasileira de Jogadores de Games

# A FEBRAJOGA está fazendo aniversário!!!
# Isso mesmo rapaziada.




**A Federação Brasileira de Jogadores de Games está ficando mais velha, este é o seu 1º aniversário de muitos que estão por vir.**

**A FEBRAJOGA agradece com muito amor e carinho a rapaziada que acreditou e que estão acreditando na nossa empresa, que das conquistas e vitórias realizadas até hoje foi graças a vocês jogadores (players) que estão ali sempre nos apoiando, de olho nas novidades que estão aparecendo cada vez mais no nosso site e nas nossas redes sociais.**

# GAMES! ESTE MUNDO É NOSSO!

FEBRAJOGA
Federação Brasileira de Jogadores de Games

**PARCEIROS:**

House Games
PRESS START
WWW.HOUSEGAMES.COM.BR

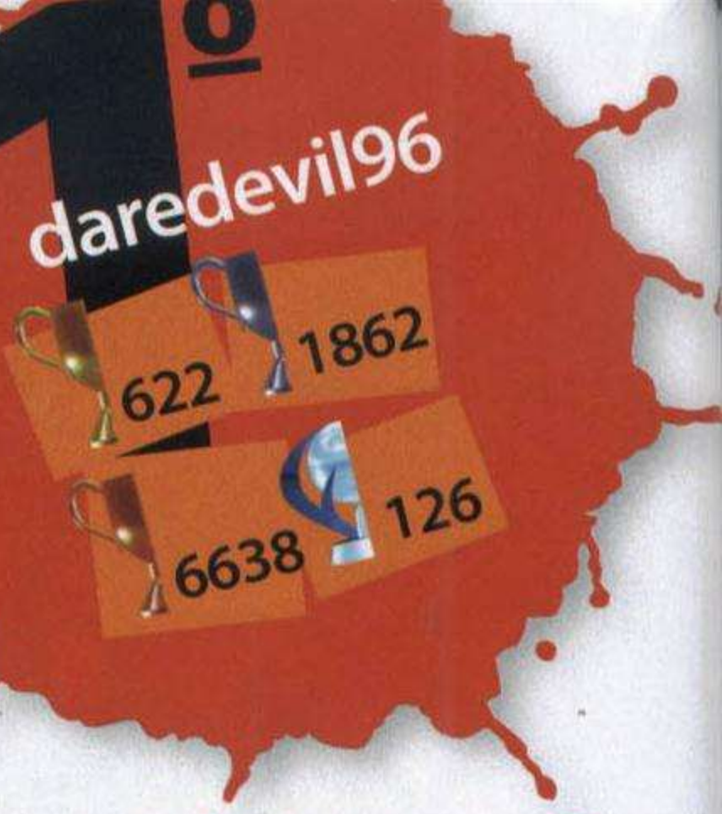
FBR
FORZA BRASIL RACING
OS MELHORES CORREM AQUI!
WWW.FORZABRASIL.COM.BR

**WWW.FEBRAJOGA.COM.BR**

# Ranking

Os **melhores e mais viciados** gamers do Brasil

**ATENÇÃO:** em virtude da implementação de um novo sistema, os participantes do **Ranking D&T** devem visitar o site **playplus.com.br** e fazer um recadastramento




## OS MELHORES DO RANKING D&T

| | NOME | LV. | % | BR. | PR. | OR. | PL. | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Daredevil96 | 36 | 60 | 6638 | 1862 | 622 | 126 | 9248 |
| 2 | leon_melo | 33 | 85 | 5909 | 1639 | 530 | 117 | 8195 |
| 3 | dropeti | 31 | 50 | 5138 | 1475 | 458 | 114 | 7185 |
| 4 | renee_roots | 30 | 3 | 4366 | 1364 | 470 | 109 | 6309 |
| 5 | Doutrinatorbr | 28 | 3 | 4122 | 1215 | 372 | 92 | 5801 |
| 6 | RavenXBR | 28 | 36 | 3930 | 1189 | 428 | 103 | 5650 |
| 7 | DarkRaisen | 28 | 44 | 3687 | 1272 | 449 | 103 | 5511 |
| 8 | Doidao66 | 27 | 30 | 3734 | 1138 | 378 | 94 | 5344 |
| 9 | CesarSacramengo1 | 27 | 6 | 3739 | 1108 | 378 | 85 | 5310 |
| 10 | KillUiu | 26 | 24 | 3285 | 1104 | 380 | 77 | 4846 |
| 11 | chris-claire-jil | 26 | 9 | 3438 | 1036 | 338 | 88 | 4900 |
| 12 | guaxagaspar | 26 | 36 | 3109 | 1080 | 397 | 94 | 4680 |
| 13 | revolts_br | 25 | 72 | 3235 | 1033 | 348 | 83 | 4699 |
| 14 | celoseco | 25 | 36 | 3352 | 1006 | 330 | 71 | 4759 |
| 15 | facanacaveira_br | 24 | 94 | 3396 | 995 | 313 | 59 | 4763 |
| 16 | thrashsp | 24 | 16 | 3317 | 946 | 287 | 52 | 4602 |
| 17 | coraxbio | 24 | 28 | 2985 | 951 | 317 | 69 | 4322 |
| 18 | fluminense20 | 24 | 35 | 2908 | 931 | 321 | 80 | 4240 |
| 19 | EDU110 | 24 | 22 | 2687 | 912 | 329 | 92 | 4020 |
| 20 | gpbmirabeau | 22 | 50 | 3072 | 812 | 259 | 35 | 4178 |
| 21 | Black_Thor | 22 | 78 | 2896 | 845 | 254 | 59 | 4054 |
| 22 | god_br83 | 22 | 70 | 2932 | 790 | 241 | 68 | 4031 |
| 23 | patedecarne | 23 | 37 | 2572 | 793 | 336 | 80 | 3781 |
| 24 | Chikatilo_Killer | 22 | 80 | 2604 | 837 | 289 | 68 | 3798 |
| 25 | Cantuario | 22 | 91 | 2486 | 848 | 301 | 75 | 3710 |
| 26 | lBaRbArOl | 22 | 45 | 2539 | 782 | 289 | 67 | 3677 |
| 27 | Don_Mazzali | 22 | 38 | 2536 | 801 | 277 | 67 | 3681 |
| 28 | Yelladion | 21 | 51 | 2884 | 785 | 205 | 38 | 3912 |
| 29 | Daniel1982RJ | 21 | 14 | 2884 | 731 | 194 | 36 | 3845 |
| 30 | aragorn_sp | 21 | 62 | 2556 | 769 | 255 | 48 | 3628 |
| 31 | wagnerlima | 21 | 23 | 2837 | 707 | 216 | 37 | 3797 |
| 32 | lmf483g | 22 | 20 | 2314 | 781 | 285 | 77 | 3457 |
| 33 | rfvayanos | 21 | 81 | 2418 | 778 | 282 | 53 | 3531 |
| 34 | SAMGAMES | 21 | 1 | 2831 | 701 | 192 | 41 | 3765 |
| 35 | JERRY-X-GAMES | 21 | 62 | 2350 | 729 | 275 | 62 | 3416 |
| 36 | andrehz | 21 | 2 | 2047 | 747 | 270 | 60 | 3124 |
| 37 | Jr_e_Mi | 20 | 41 | 2196 | 665 | 242 | 48 | 3151 |
| 38 | GLADIADORBR | 20 | 11 | 2157 | 698 | 237 | 35 | 3127 |
| 39 | leanflu | 20 | 43 | 2143 | 658 | 237 | 57 | 3095 |
| 40 | ricky174 | 20 | 45 | 2048 | 689 | 256 | 51 | 3044 |
| 41 | Rcainformatica | 19 | 80 | 2312 | 658 | 191 | 38 | 3199 |
| 42 | tuka_rossi | 19 | 95 | 2229 | 614 | 207 | 51 | 3101 |
| 43 | Oreidapraia | 19 | 95 | 2140 | 640 | 199 | 58 | 3037 |
| 44 | Daniel4Ever | 19 | 60 | 2283 | 587 | 204 | 37 | 3111 |
| 45 | LutzPS | 19 | 43 | 2068 | 662 | 185 | 44 | 2959 |
| 46 | Romuloo1 | 19 | 71 | 1799 | 659 | 234 | 55 | 2747 |
| 47 | NUMERO_PI | 19 | 61 | 1985 | 576 | 224 | 54 | 2839 |
| 48 | AQUARONI | 19 | 33 | 2069 | 573 | 198 | 48 | 2888 |
| 49 | Ribrasil | 19 | 6 | 2026 | 614 | 193 | 35 | 2868 |
| 50 | maceulinho | 19 | 29 | 1918 | 620 | 210 | 45 | 2793 |
| 51 | RanzaLee | 19 | 9 | 2019 | 608 | 183 | 43 | 2853 |
| 52 | RodrigoGodo | 18 | 68 | 2173 | 573 | 167 | 26 | 2939 |
| 53 | pitboystm | 18 | 91 | 2088 | 553 | 174 | 43 | 2858 |
| 54 | kaus-sp | 18 | 53 | 2186 | 559 | 146 | 31 | 2922 |
| 55 | Tatu_Ripa | 18 | 28 | 2279 | 538 | 133 | 22 | 2972 |
| 56 | ViBraTTo | 18 | 68 | 2078 | 542 | 185 | 30 | 2835 |
| 57 | FlavioGALVAO | 18 | 73 | 2003 | 578 | 160 | 45 | 2786 |
| 58 | Foc4666 | 18 | 45 | 2158 | 537 | 153 | 30 | 2878 |
| 59 | WALCOW | 18 | 57 | 2065 | 544 | 167 | 35 | 2811 |
| 60 | OVOKndR | 18 | 52 | 1987 | 562 | 173 | 33 | 2755 |
| 61 | UltNoha | 18 | 23 | 2083 | 516 | 155 | 29 | 2783 |
| 62 | fabriciols | 18 | 44 | 1997 | 506 | 173 | 38 | 2714 |
| 63 | ENASORODRAUDE | 18 | 54 | 1813 | 576 | 171 | 47 | 2607 |
| 64 | S_Spiros | 18 | 84 | 1567 | 607 | 229 | 47 | 2450 |
| 65 | r4lf_holland | 17 | 98 | 2081 | 516 | 141 | 25 | 2763 |
| 66 | sinistru | 18 | 61 | 1679 | 551 | 206 | 48 | 2484 |
| 67 | beto3d | 18 | 2 | 2001 | 503 | 156 | 28 | 2688 |
| 68 | Gugol | 18 | 13 | 1974 | 502 | 153 | 37 | 2666 |
| 69 | IvanReinhold | 17 | 87 | 2177 | 451 | 127 | 30 | 2785 |
| 70 | michelestat | 18 | 53 | 1649 | 564 | 206 | 45 | 2464 |
| 71 | FaustinoXBLADE | 17 | 86 | 2001 | 475 | 161 | 23 | 2660 |
| 73 | panserod | 18 | 35 | 1561 | 556 | 217 | 40 | 2374 |
| 74 | lon3ooo | 17 | 85 | 1816 | 523 | 143 | 39 | 2521 |
| 75 | nhervas | 17 | 68 | 1983 | 447 | 144 | 30 | 2604 |
| 76 | Pretoloko | 17 | 20 | 2015 | 462 | 123 | 14 | 2614 |
| 77 | GVENOMBR | 17 | 59 | 1819 | 480 | 142 | 35 | 2476 |
| 78 | lobovegeta | 17 | 6 | 2092 | 447 | 92 | 19 | 2650 |
| 79 | don-3o_ | 17 | 47 | 1850 | 455 | 140 | 32 | 2477 |
| 80 | benjbr | 17 | 3 | 2062 | 419 | 120 | 11 | 2612 |
| 81 | OS-METRALHAS | 17 | 23 | 1862 | 468 | 135 | 21 | 2486 |
| 82 | atanascovich | 17 | 41 | 1854 | 444 | 132 | 35 | 2465 |
| 83 | ranho24 | 17 | 17 | 1871 | 470 | 129 | 20 | 2490 |
| 84 | burds | 17 | 68 | 1630 | 474 | 173 | 40 | 2317 |
| 85 | FINALJOGADOR2012 | 17 | 15 | 1911 | 424 | 126 | 25 | 2486 |
| 86 | Rafaelskate | 17 | 66 | 1566 | 475 | 172 | 45 | 2258 |
| 87 | leandro_17 | 17 | 63 | 1500 | 488 | 186 | 40 | 2214 |
| 88 | Corja_RJ_BR | 16 | 69 | 1908 | 443 | 113 | 8 | 2472 |
| 89 | stephencr | 17 | 25 | 1790 | 403 | 142 | 35 | 2370 |
| 90 | marcoafcma | 16 | 96 | 1669 | 486 | 145 | 17 | 2317 |
| 91 | BILL_1979_ | 16 | 33 | 2088 | 365 | 77 | 8 | 2538 |
| 92 | Josue_Andre1995 | 16 | 80 | 1755 | 434 | 120 | 24 | 2333 |
| 93 | dikvigaristabr | 16 | 55 | 1850 | 400 | 105 | 18 | 2373 |
| 94 | animal1234567890 | 16 | 40 | 1906 | 390 | 102 | 10 | 2408 |
| 95 | rodrigo138 | 16 | 66 | 1756 | 410 | 117 | 23 | 2306 |
| 96 | leandroRangel | 16 | 54 | 1757 | 424 | 112 | 18 | 2311 |
| 97 | JoseMauro | 16 | 83 | 1594 | 447 | 133 | 30 | 2204 |
| 98 | agente00789 | 16 | 42 | 1781 | 407 | 95 | 22 | 2305 |
| 99 | Wall_Kinho | 16 | 96 | 1530 | 407 | 152 | 38 | 2127 |
| 100 | felipembc | 16 | 12 | 1824 | 382 | 93 | 10 | 2309 |
| 101 | brsombra | 16 | 18 | 1776 | 374 | 101 | 14 | 2265 |
| 102 | WOLFRAINX | 16 | 3 | 1773 | 403 | 89 | 9 | 2274 |
| 103 | os-gavioes | 16 | 73 | 1409 | 443 | 152 | 32 | 2036 |
| 104 | shadow_knight7 | 16 | 42 | 1597 | 415 | 115 | 26 | 2153 |
| 105 | FFuchs | 16 | 39 | 1583 | 403 | 130 | 20 | 2136 |
| 106 | DenysFellipe | 16 | 68 | 1367 | 457 | 144 | 35 | 2003 |
| 107 | gustavo_aguiar | 16 | 5 | 1717 | 399 | 89 | 15 | 2220 |
| 108 | linho-mengo | 16 | 9 | 1658 | 413 | 98 | 15 | 2184 |
| 109 | apolloss6 | 16 | 36 | 1539 | 403 | 115 | 30 | 2087 |
| 110 | Pena666 | 16 | 13 | 1656 | 386 | 97 | 22 | 2161 |
| 111 | HUNTER__OF__SOUL | 16 | 42 | 1427 | 431 | 134 | 28 | 2020 |
| 112 | ADILSAO | 16 | 8 | 1563 | 416 | 114 | 14 | 2107 |
| 113 | paulacancian | 16 | 30 | 1495 | 420 | 113 | 29 | 2057 |
| 114 | prlsilva | 15 | 88 | 1641 | 416 | 91 | 10 | 2158 |
| 115 | jedimicreiro | 16 | 5 | 1653 | 381 | 96 | 20 | 2150 |
| 116 | Alfredo_21BR | 16 | 15 | 1621 | 362 | 110 | 23 | 2116 |
| 117 | SoniMail | 16 | 37 | 1330 | 444 | 133 | 32 | 1939 |
| 118 | tonyjunior_pe17 | 16 | 53 | 1199 | 415 | 169 | 37 | 1820 |
| 119 | programadorthiag | 16 | 32 | 1287 | 409 | 143 | 34 | 1873 |
| 120 | KILLERBRasi | 15 | 94 | 1523 | 354 | 121 | 18 | 2016 |
| 121 | Pantuzzi | 15 | 78 | 1596 | 358 | 95 | 17 | 2066 |

**RANKING D&T ›**
Os leitores da D&T mais dedicados à caça de troféus estão aqui. Faça o seu cadastro em playplus.com.br e entre na disputa



# LNT
## Liga Nacional de Troféus

Este é o espaço da fama para os mais dedicados membros da **LNT**, os maiores caçadores de troféus do Brasil. Só os melhores conseguem eternizar os seus méritos aqui. Para ingressar na LNT, faça o seu cadastro no site playplus.com.br (garante uma vaga no Ranking D&T) e também no site www.myps3t.com.br (para participar de rankings regionais, temáticos e de disputas entre platinadores).




**MYPS3T** ▲ É a maior comunidade de caçadores de troféu da América Latina, com mais de 13 mil jogadores inscritos

## OS MELHORES DE SÃO PAULO

| | NOME | LV. | % | BR. | PR. | OR. | PL. | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Leon_melo | 34 | 1 | 5921 | 1657 | 537 | 118 | 8233 |
| 2 | Dropeti | 31 | 52 | 5149 | 1475 | 458 | 114 | 7196 |
| 3 | DarkRaisen | 28 | 59 | 3730 | 1291 | 452 | 103 | 5576 |
| 4 | RavenXBR | 28 | 38 | 3935 | 1191 | 428 | 103 | 5657 |
| 5 | chris-claire-jil | 26 | 9 | 3441 | 1036 | 338 | 88 | 4903 |
| 6 | THRASHsp | 24 | 17 | 3320 | 947 | 287 | 52 | 4606 |
| 7 | bassfuria4 | 23 | 78 | 2592 | 994 | 324 | 69 | 3979 |
| 8 | guanabara | 23 | 75 | 3305 | 893 | 234 | 70 | 4502 |
| 9 | Cantuario | 23 | 5 | 2523 | 860 | 303 | 75 | 3761 |
| 10 | GoD_Br83 | 22 | 75 | 2902 | 784 | 241 | 67 | 3994 |
| 11 | lBaRbAr0l | 22 | 64 | 2543 | 790 | 291 | 66 | 3690 |
| 12 | Mantovann | 22 | 38 | 2598 | 818 | 269 | 63 | 3748 |
| 13 | d1deriw | 22 | 33 | 2676 | 807 | 249 | 66 | 3798 |
| 14 | lmf483g | 22 | 20 | 2314 | 781 | 285 | 77 | 3457 |
| 15 | rfvayanos | 22 | 3 | 2469 | 790 | 287 | 54 | 3600 |

## OS MELHORES DA BAHIA

| | NOME | LV. | % | BR. | PR. | OR. | PL. | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Chanceler | 28 | 68 | 3794 | 1298 | 428 | 114 | 5634 |
| 2 | JJACQUES | 25 | 1 | 2946 | 983 | 361 | 77 | 4367 |
| 3 | mc2500 | 21 | 93 | 2681 | 724 | 257 | 58 | 3720 |
| 4 | Waters_PF | 19 | 20 | 1892 | 624 | 199 | 48 | 2763 |
| 5 | neomula | 18 | 1 | 1857 | 568 | 149 | 32 | 2606 |
| 6 | danilorezende | 17 | 38 | 1842 | 473 | 136 | 28 | 2479 |
| 7 | ralf-fsa | 16 | 67 | 1612 | 412 | 131 | 28 | 2183 |
| 8 | sckianta | 16 | 45 | 1627 | 441 | 106 | 25 | 2199 |
| 9 | llorens95 | 15 | 84 | 1506 | 328 | 111 | 24 | 1969 |
| 10 | Assellessa | 14 | 55 | 1101 | 304 | 84 | 18 | 1507 |
| 11 | JrRocK17 | 14 | 47 | 1076 | 330 | 88 | 10 | 1504 |
| 12 | neo_pina | 14 | 23 | 1002 | 313 | 81 | 12 | 1408 |
| 13 | camposssa29 | 13 | 95 | 901 | 247 | 79 | 20 | 1247 |
| 14 | LipehRogerinhoo | 13 | 94 | 900 | 281 | 71 | 18 | 1270 |
| 15 | joao_uesb | 13 | 84 | 1198 | 262 | 55 | 0 | 1515 |

## AS MELHORES MENINAS

| | NOME | LV. | % | BR. | PR. | OR. | PL. | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Ururu15 | 17 | 73 | 2005 | 519 | 142 | 19 | 2685 |
| 2 | paulacancian | 16 | 35 | 1509 | 427 | 113 | 29 | 2078 |
| 3 | Bayonetta_Dark | 16 | 14 | 1619 | 400 | 113 | 15 | 2147 |
| 4 | Montatah | 15 | 13 | 1263 | 388 | 81 | 18 | 1750 |
| 5 | Renata-BR | 14 | 58 | 1087 | 296 | 82 | 23 | 1488 |
| 6 | Tanana-BR | 14 | 52 | 976 | 293 | 88 | 27 | 1384 |
| 7 | Misuka_BR | 13 | 85 | 944 | 239 | 78 | 14 | 1275 |
| 8 | KurenaiChou | 13 | 81 | 984 | 266 | 60 | 13 | 1323 |
| 9 | ppri23 | 13 | 50 | 821 | 247 | 64 | 14 | 1146 |
| 10 | robertaristher | 13 | 86 | 753 | 269 | 90 | 19 | 1131 |
| 11 | JillValentine | 13 | 31 | 971 | 219 | 42 | 9 | 1241 |
| 12 | cfvpoet | 13 | 23 | 741 | 239 | 64 | 10 | 1054 |
| 13 | VAMPYRA_171 | 13 | 2 | 813 | 173 | 48 | 14 | 1048 |
| 14 | Bernkastel-Ryugu | 13 | 0 | 644 | 199 | 59 | 17 | 919 |
| 15 | Anninha | 12 | 98 | 806 | 183 | 50 | 10 | 1049 |
| 16 | Bia_Kawaii | 12 | 95 | 693 | 196 | 56 | 13 | 958 |
| 17 | ngirlo7 | 12 | 91 | 715 | 205 | 48 | 12 | 980 |
| 18 | mihburahem | 12 | 85 | 730 | 147 | 55 | 14 | 946 |
| 19 | ca_reis | 12 | 74 | 761 | 199 | 43 | 4 | 1007 |
| 20 | laddyvalentine | 12 | 69 | 570 | 166 | 69 | 10 | 815 |

*Os rankings da LNT são criados pela parceria do site MyPS3t e a revista D&T.

**LEGENDA RANKINGS**

**LV:** Level **%:** Porcentagem
**BR:** Bronze **PR:** Prata
**OR:** Ouro **PL:** Platina

| | NOME | LV. | % | BR. | PR. | OR. | PL. | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 122 | alexguima80 | 16 | 25 | 1271 | 409 | 144 | 32 | 1856 |
| 123 | lexville | 15 | 89 | 1428 | 400 | 115 | 19 | 1962 |
| 124 | Telmo-SP | 16 | 7 | 1355 | 399 | 133 | 24 | 1911 |
| 125 | rayderson-oni | 16 | 13 | 1386 | 378 | 130 | 29 | 1923 |
| 126 | bizzo124218 | 15 | 92 | 1489 | 361 | 118 | 20 | 1988 |
| 127 | Doidao_BR | 15 | 59 | 1664 | 345 | 79 | 13 | 2101 |
| 128 | paulinho_3010 | 15 | 58 | 1628 | 353 | 85 | 11 | 2077 |
| 129 | Arma771 | 15 | 52 | 1604 | 375 | 81 | 9 | 2069 |
| 130 | ILUSIONEX | 15 | 52 | 1568 | 378 | 80 | 12 | 2038 |
| 131 | merk5678 | 15 | 98 | 1334 | 389 | 122 | 29 | 1874 |
| 132 | D_DIGOMAU | 15 | 88 | 1285 | 419 | 127 | 21 | 1852 |
| 133 | david_wf | 16 | 10 | 1237 | 407 | 133 | 34 | 1811 |
| 134 | trowajr1 | 15 | 62 | 1464 | 373 | 92 | 20 | 1949 |
| 135 | Andre_Luiz1969 | 15 | 63 | 1407 | 393 | 103 | 16 | 1919 |
| 136 | Frauda1234 | 15 | 68 | 1448 | 355 | 108 | 19 | 1930 |
| 137 | cogumeloXD | 15 | 18 | 1682 | 326 | 58 | 7 | 2073 |
| 138 | rn666rodrigues | 15 | 64 | 1442 | 354 | 95 | 24 | 1915 |
| 139 | victoro987 | 15 | 72 | 1347 | 361 | 134 | 15 | 1857 |
| 140 | PEGASUS0512 | 15 | 52 | 1553 | 305 | 101 | 15 | 1974 |
| 141 | ThunderLeo | 15 | 52 | 1411 | 373 | 92 | 20 | 1896 |
| 142 | rafinhaaa | 15 | 54 | 1317 | 400 | 104 | 18 | 1839 |
| 143 | Marbok | 15 | 35 | 1443 | 365 | 94 | 10 | 1912 |
| 144 | CalintsFG | 15 | 99 | 1102 | 409 | 149 | 32 | 1692 |
| 145 | bettaum | 15 | 75 | 1249 | 386 | 111 | 32 | 1778 |
| 146 | wenysson | 15 | 8 | 1623 | 313 | 71 | 3 | 2010 |
| 147 | haomarubrz | 15 | 43 | 1383 | 356 | 106 | 14 | 1859 |
| 148 | mreder | 15 | 40 | 1331 | 356 | 98 | 21 | 1806 |
| 149 | God3579 | 15 | 74 | 1251 | 328 | 127 | 33 | 1739 |
| 150 | valplay | 15 | 7 | 1611 | 278 | 72 | 9 | 1970 |

## OS MELHORES DO MÊS DE AGOSTO

| | NOME | LV. | % | BR. | PR. | OR. | PL. | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | outlaw_renegado | - | - | 443 | 149 | 70 | 17 | 679 |
| 2 | robertaristher | - | - | 371 | 174 | 64 | 14 | 623 |
| 3 | WhBlaze | - | - | 420 | 144 | 55 | 9 | 628 |
| 4 | michelestat | - | - | 282 | 132 | 44 | 8 | 466 |
| 5 | leanflu | - | - | 277 | 114 | 48 | 8 | 447 |
| 6 | SkynOver | - | - | 304 | 85 | 39 | 11 | 439 |
| 7 | celoseco | - | - | 244 | 126 | 34 | 5 | 409 |
| 8 | DarkRaisen | - | - | 258 | 94 | 29 | 4 | 385 |
| 9 | HaagenDazz | - | - | 229 | 78 | 35 | 6 | 348 |
| 10 | Raphael_Gnomo | - | - | 267 | 72 | 25 | 8 | 372 |
| 11 | alineli | - | - | 306 | 63 | 22 | 5 | 296 |
| 12 | fndarruda | - | - | 147 | 94 | 34 | 7 | 282 |
| 13 | mihimarcelo | - | - | 161 | 85 | 37 | 5 | 288 |
| 14 | FZIKA_FORTE | - | - | 158 | 51 | 41 | 8 | 258 |
| 15 | DON_MAZZALI | - | - | 202 | 75 | 28 | 6 | 311 |
| 16 | met-reload | - | - | 180 | 72 | 28 | 8 | 288 |
| 17 | NaKaTaGuaiba_BR | - | - | 230 | 72 | 27 | 4 | 333 |
| 18 | GuaxaGaspar | - | - | 291 | 55 | 20 | 5 | 371 |
| 19 | SoniMail | - | - | 222 | 53 | 24 | 9 | 308 |
| 20 | KillUiu | - | - | 217 | 85 | 21 | 4 | 327 |
| 21 | diego_braga | - | - | 171 | 72 | 23 | 7 | 273 |
| 22 | Chanceler | - | - | 203 | 71 | 20 | 6 | 300 |
| 23 | fabioSh | - | - | 192 | 72 | 23 | 5 | 292 |
| 24 | bassfuria4 | - | - | 201 | 62 | 23 | 5 | 291 |
| 25 | mrlira | - | - | 164 | 62 | 35 | 2 | 263 |

O MELHOR GAME
DE ESPORTES
DA E3 2011

FIFA
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

© 2005 FIFA

ESCALA

PC R$ 59,90
WII R$ 199,90
PS2 R$ 99,90
PS3* R$ 179,90
XBOX 360* R$ 179,90

*Edição Limitada: inclui camiseta Sou Fifeiro.

PlayStation Network · Wii · PS3 · PlayStation 2 · XBOX 360 LIVE · XBOX LIVE · PC DVD-ROM SOFTWARE

GAME DE VERDADE.

CHEGOU FIFA 12




© 2011 Electronic Arts Inc., EA, EA logo são marcas registradas da Electronic Arts Inc. "PlayStation" e o logotipo da família "PS" são marcas registradas, e "PS3" e o logotipo "PlayStation Network" são marcas comerciais da Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE e os logotipos Xbox são marcas comerciais do grupo de empresas Microsoft e são usados sob licença da Microsoft. Todas as outras marcas registradas e direitos autorais são propriedades de seus respectivos titulares. Todos os direitos reservados. Distribuído por VIDEOLAR, sob licença de Warner Bros. Entertainment Nederland B. V. (WBEN). Preços sugeridos ao consumidor.

L LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS
Categoria: Esportes