Nº 154 • Ano 13 • Brasil R$ 8,00
Europa € 2,50 • Outubro 2011

PlayStation Revista Oficial-Brasil

DICAS & TRUQUES PARA PS3

ATENÇÃO COLECIONADORES
Última edição da D&T para PlayStation.
No próximo mês, PlayStation Revista Oficial-Brasil

BATTLEFIELD 3
Oito razões que comprovam por que ele será o maior jogo de tiro do ano



DETONADO
F1 2011
Guia profissional de pilotagem, uso das novas regras e truques para vencer em Interlagos

DETONADO
RESISTANCE® 3
ROTEIRO ANTIALIENÍGENA DEFINITIVO
DETONE COM A LOCALIZAÇÃO DOS ARQUIVOS, DICAS DE ARMAS E RELAÇÃO DE TROFÉUS

DETONADO
DRIVER SAN FRANCISCO
TODOS OS TROFÉUS, MISSÕES E DICAS PARA DETONAR AS CITY MISSIONS

DETONADO
DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
ESTRATÉGIA PARA O MELHOR CAMINHO, PRAXIS POINTS INFINITOS E MISSÕES PARALELAS

ISSN 1516-6260

EDITORA EUROPA

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.

Dê boas-vindas à sua nova vizinhança

Mergulhe fundo no coraç

últimos lançamentos:





Loja Centro:

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.
Telefone: 11 3326-0045

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



Loja Shopping Tamboré:

Av. Piracema, 669 - Loja 462A - Tamboré - Barueri - S
Telefone: 11 3581-0393 / 3581-0394

Horário de funcionamento:
Segunda a sábado das 10h às 22h.
Domingos e feriados das 14h às 20h.

Aceitamos os cartões VISA MasterCard AMERICAN EXPRESS Diners Club International Hipercard

Wii. XBOX 360. PS3. NINTENDO 3DS. PC PlayStation.2 PSP

www.NaçãoDesign.com.br

bandidos, gangsters e gênios insanos do crime.

doentio de Gotham no novo Batman: Arkham City, para Playstation 3 e Xbox 360. Acesse nosso site e compre agora.



Televendas: (11) 3311-1260

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

www.housegames.com.br

House Games

PRESS START

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

vação 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: Nelson Alves Jr. e Rodrigo Guerra

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.



A evolução

Em quase 13 anos de existência, a **D&T** jogou, inovou e evoluiu junto com os videogames PlayStation. Em 154 edições, foram 477 detonados, 1.570 jogos analisados e um número quase incalculável de dicas e serviços que nos ajudaram a conquistar o título de "a revista de videogames mais vendida do Brasil", honra que defendemos até hoje. Agradar você, leitor, é a nossa meta.

Porém, assim como em um bom jogo, há sempre mais de um desafio a perseguir... E a nossa equipe batalha há anos para fazer parte da história do PlayStation de uma forma mais íntima, mais... Oficial. Por isso, é com orgulho que anunciamos que esta edição que está em suas mãos é a última **Dicas & Truques para PlayStation**. A partir do próximo mês, com a edição de novembro, a nossa publicação passará a ser chamada **PlayStation Revista Oficial - Brasil**. Quem gosta de abreviações pode chamá-la de **PRO-BR**.

É importante deixar claro que a **PRO-BR** não vai abandonar os pilares cultivados pela **D&T**. É uma evolução, não uma substituição. As nossas marcas registradas continuarão a existir, como as análises, detonados, guias de troféus, Spoiler e Garota Play. Assim como um personagem que sobe de nível, a nossa revista vai ganhar "novos poderes". O mais importante deles é o apoio da Sony, que vai resultar em acesso a materiais exclusivos, entrevistas com produtores e teste antecipado de lançamentos. É uma via de mão dupla e a **PRO-BR** terá como responsabilidade, sem perder sua ética jornalística e crítica imparcial, ajudar a desenvolver a presença da marca PlayStation entre os jogadores brasileiros.

Por falar em poderes, a **PRO-BR** receberá reforços com a colaboração de profissionais do canal PlayStation.Blog BR e das redações inglesa e norte-americana da PlayStation - Official Magazine. Será uma mudança monstruosa. Comemore a novidade. Isso não aconteceria sem você.

Humberto Martinez
Redator-chefe humberto@europanet.com.br

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

COMO SERÁ A CARA E ALGUMAS NOVIDADES DA

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL - BRASIL



No que diz respeito ao estilo da capa para a nova fase da revista, pouca coisa vai mudar. Para provar que você não corre o risco de não reconhecer a PRO-BR nas bancas, pegamos a capa desta edição e adaptamos com os elementos que serão padrão nas capas da PRO-BR. Confira essa e mais algumas novidades sobre a revista que virá.

1 CONSOLES
A tarja nobre mostra quais são os consoles que a revista vai abordar. Começaremos com PS3, PSP e PSP Vita.

2 LOGOTIPO
O tradicional logo vertical D&T será preservado, agora com a tipologia oficial da marca PlayStation.

3 NUMERAÇÃO
Apesar da mudança do nome da revista, a numeração segue em frente. A edição de novembro, então, será PlayStation Revista Oficial - Brasil #155.

ALÉM DA CAPA

- **Assinantes:** os assinantes da **D&T** continuarão a receber a **PRO-BR** normalmente, pelo tempo que ainda restar de seus planos de assinatura (sem qualquer reajuste).
- **Redes sociais:** os canais de Facebook e Twitter da **D&T** continuarão com os mesmos endereços, apenas com adaptação para os nomes.
- **Conteúdo clássico:** todas as seções consagradas na **D&T** continuam na **PRO-BR**, como detonados, guia de troféus, ranking, spoiler e Garota Play.
- **Conteúdo novo:** muito mais reportagens, entrevistas, seções especiais, previews e curiosidades do universo PlayStation.



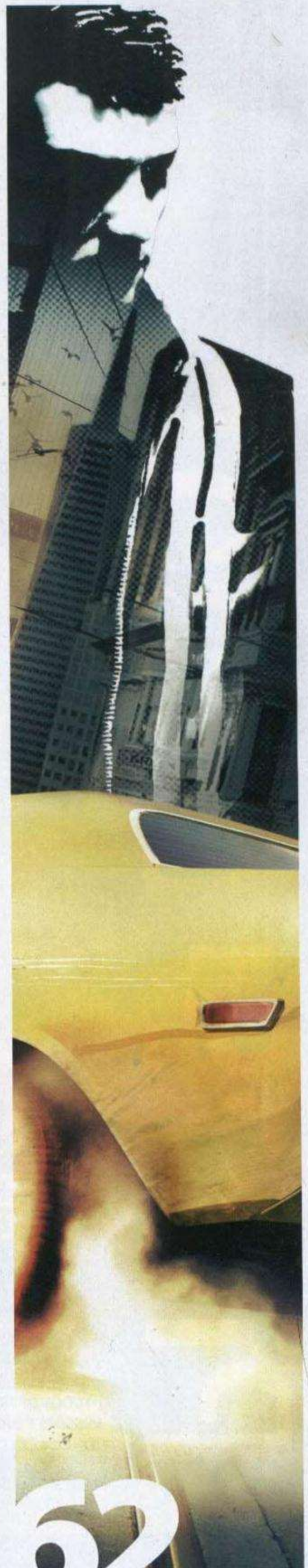
D&T 154

Outubro de 2011

A última edição da **D&T**. Edição de colecionador







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.

20

PREVIEW
Battlefield 3

Oito motivos que apontam por que *Battlefield 3* tem tudo para ser considerado o maior FPS do ano

48

DETONADO
F1 2011

Guia de ajustes e dicas avançadas de pilotagem para evoluir como um profissional no novo *F1*

62

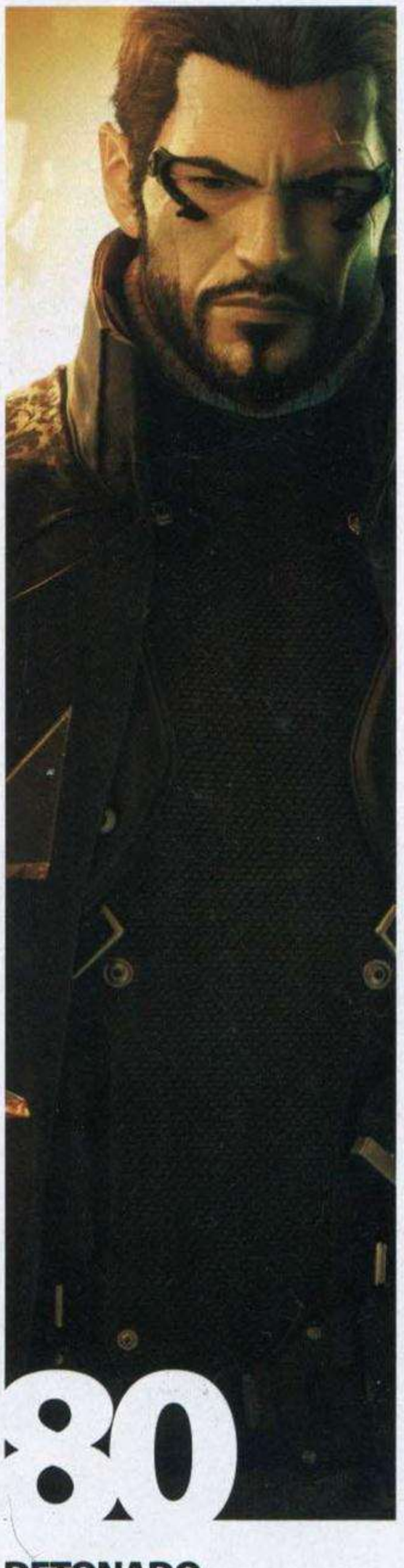
DETONADO
Driver: San Francisco

Dicas para superar as provas principais e as missões extras do episódio mais louco de *Driver*



ESTA EDIÇÃO TEM 242 TROFÉUS

- ★Resistance 3 (58 troféus)
- ★Driver (51 troféus)
- ★Deus Ex (48 troféus)
- ★Dead Island (49)
- ★God of War (36)



DETONADO
Deus EX

Aprenda a conseguir praxis points infinitos e outras dicas que vão facilitar a sua vida neste RPG com ação



DETONADO
Resistence 3

Você é a última chance da resistência. Não entre nessa sem o nosso detonado

GAROTA PLAY
Bianca Jhordão

Bianca está de volta ao nosso pôster para anunciar uma ótima novidade para a próxima edição

ÍNDICE GERAL

SEÇÕES

- Fala, Galera. 10
- Ranking D&T 134
- Spoiler (Final Fantasy XIII) 106
- Troféus 122

DETONADOS E TROFÉUS

- Resistance 3 36
- F1 2011 48
- Driver: San Francisco 62
- Deus Ex: Human Revolution 80
- Dead Island 122
- God of War: Chains of Olympus 126

ANÁLISES

- F1 2011 98
- Dead Island 104
- No More Heroes: Heroe's Paradise 106
- Disgaea 4 108
- Bodycount 110
- Bleach Resurrección 112

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

D&T Fala, galera

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

O RETORNO

Fala, galera da **D&T**! Voltei esses dias a comprar a revista (troquei meu outro videogame por um PS3 Slim) e vejo que continua tão boa quanto antes. Detonados, troféus, reviews, tudo... continuem assim. Vocês sabem alguma coisa a respeito de um novo *Midnight Club* ou *Burnout*?

Renan Doratiotto
(via e-mail)

↳ *Grato pelos elogios e seja bem-vindo (de novo), Renan. Oferecer o melhor conteúdo sempre foi, é e continuará sendo a nossa meta. E agora, como revista oficial da marca PlayStation no Brasil, a tendência é continuar subindo de nível. Até agora, nada foi divulgado sobre um novo jogo da franquia Midnight Club, o que é uma pena. Mas pode abrir um sorriso com a chegada do novo Burnout Crash!, que estará presente na próxima edição.*



EXPLOSIVO ▸ A essa altura, Burnout Crash! já está disponível na PS Store e já estamos explodindo tudo!

CORRENDO ATRÁS

Olá, galera. Vocês poderiam me dizer quais foram os jogos abordados em todas as seções Spoiler até agora e suas respectivas edições? Obrigado.

Heitor
(via e-mail)

↳ *Sim, Heitor, poderíamos, mas é tanta coisa que ocuparia um bom espaço da revista, e todo mês é uma briga mental para remanejar o conteúdo e incluir mais informações. Mas para não deixar você e outros curiosos na mão, divulgaremos uma lista completa (e permanente) no playplus.com.br. Ah sim, sugestões de jogos para a seção Spoiler são bem-vindas. ^_^*

FORA DE SINTONIA

Amigos, tenho algumas dúvidas, principalmente sobre a PlayStation Store brasileira: 1) Ela só vende jogos e add-ons norte-americanos ou existe possibilidade de conteúdo europeu (talvez com português de Portugal)? 2) A atualização da Store acontece uma vez por

A bucha do mês

ACELEROU, TRAVOU!

Estou nos últimos eventos de *Need for Speed: Shift*, mas o jogo está travando. Ele começa a travar toda vez que eu jogo mais ou menos três horas seguidas, inclusive travou na hora em que estava salvando... O jogo é do meu primo, que comprou quando foi lançado. O jogo ficou parado uns três meses e só então comecei a jogar. Será problema do jogo ou é meu PS3 prestes a dizer adeus? Vai fazer um ano que tenho o console.

Diguinho
via e-mail

O jogo travar vez ou outra é normal, mas ter horário certo para acontecer é mesmo um problema. Esses travamentos acontecem só com este jogo e no seu console? Se a mídia não estiver suja, o arquivo de Save pode estar com problemas. Neste caso, copie o arquivo para um pendrive, apague o do console e recomece o jogo do zero. Se o travamento persistir, troque o jogo. Se outros games apresentarem sintomas parecidos, o problema pode ser no seu console, e só um técnico poderá ajudá-lo. De qualquer forma, eis algumas dicas básicas que fazem muita diferença e muita gente costuma ignorar: 1) não pegue o disco de qualquer jeito e muito menos com as mãos sujas; 2) sempre que possível, assim que comprar um jogo, dê uma olhada para ver se a mídia tem sujeira ou marcas – troque, se for o caso; 3) se você ou alguém sujou a mídia, use algodão seco e passe suavemente, de dentro para fora, mas só em último caso, e sem esfregar; 4) evite deixar o disco dentro do console quando ele estiver desligado.



CONGELOU ▸ Ficar sem terminar um jogo por problemas de leitura é algo muito frustrante, então cuide bem dos seus discos para evitar problemas mais tarde

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

65% Mensagens de leitores agradecendo pelo detonado de *Catherine*

35% Mensagens de leitores que não ainda não platinaram *Catherine*



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 "coincidência" do mês foi...
"*Mordern Warfare* já deu o que tinha que dar. Aposto que o ***Battlefield 3* vai humilhar a série da Activision em todos os quesitos"**
Anônimo, via e-mail



semana como nos EUA, na Europa e no Japão, ou só de vez em quando? 3) O PS Vita será vendido oficialmente no Brasil?
Adriano dos Santos
(São Paulo/SP)

↳ *Vamos às respostas: 1) Todo o conteúdo da PS Store brasileira vem da versão norte-americana, mas, futuramente, pode surgir conteúdo criado 100% no Brasil. E não, não há como pegar conteúdo da PS Store europeia ou japonesa e adaptar diretamente para a loja brasileira; 2) Sim, a atualização é semanal; 3) Sim, o PS Vita será vendido oficialmente por aqui. Ainda não há data, mas o novo portátil deve passar pelo mesmo processo de adequação ao nosso mercado, assim como foi com o PS3 e com o PSP, mas em um ritmo mais acelerado.*

UM DIA CHEGAREMOS LÁ

Fala, galera. Comecei a ler a **D&T** recentemente e gostei demais. Estou até com vontade de assina-lá. Gostaria de saber se há como descobrir se um jogo do PS3, em pré-venda, tem áudio ou legendas e menus em português.
Natanael Santana
(via e-mail)

↳ *Que bom que você gostou da revista, Natanael. Mas deixe de passar vontade e faça logo a assinatura – quantas noites mal dormidas, feriados não descansados e finais de semanas sacrificados teremos que passar para que você tome uma decisão? Falando sério agora, pré-venda é uma prática comum fora do Brasil, por isso é pouco provável que esse jogos tragam conteúdo localizado para o nosso idioma. No máximo, jogos lançados na Europa (mesmo assim não são todos) oferecem a opção de português de Portugal (pt-pt).*

facebook
www.facebook.com/dtplaystation

Posts de de 21/09 até 22/09

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

Você está usando o serviço da Netflix no PlayStation 3? O que está achando até agora? Pretende continuar assinando?

Leandro Rizzardi
O streaming é legal, com filmes com ótima imagem, séries boas e atuais. O problema é a falta de filmes novos e legendados, mas por meros 15 reais é uma boa pedida...
21/09 • 12:41

Cristiane Lewer
Achei bem interessante... Pretendo continuar assinando, já que é um serviço inovador. Posso assistir a alguns filmes e programas na hora que bem entender, sem depender de downloads ou da televisão. É muito conveniente, pelo menos para mim.
21-09 • 12:47



Ramon Marques
Estou usando, mas pretendo ficar só no período gratuito. Estou satisfeito com a facilidade de uso e com a qualidade da imagem, mas o catálogo ainda está longe de ser razoável.
21-09 • 12:47



Fabio Rego
Por R$ 15, o serviço é fantástico! Tem defeitos? Tem sim, vários, mas pelo valor cobrado, vale muito a pena. Já assisti a cerca de 12 filmes e vou continuar assinando o serviço e aguardar a evolução natural da coisa.
21-09 • 15:21



Lucas Gonçalves
É um serviço fantástico, não tem muitos lançamentos, mas tem ótimos filmes de terror, comédia ação, etc. Infelizmente, faltou um filme do Chuck Norris.
21/09 • 18:27



Ero-Senin W. Marques
Estou usando e o pior aspecto é a falta de títulos novos, lançamentos. Outro fato considerável é a baixa resolução, os filmes não são em HD em sua maioria. Entretanto, considero a relação custo/benefício muito favorável, o aplicativo é de fácil de uso e muito prático.
21/09 • 19:22



Marcos Gonçalves Junior
Acho que já é um começo... Mas faltam filmes mais recentes...Talvez eu continue com a assinatura!
22/09 • 10:34

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.

A D&T REVELARÁ A MAIOR NOVIDADE DA SUA HISTÓRIA NA PRÓXIMA EDIÇÃO. O QUE VOCÊ ACHA QUE VAI ACONTECER?

Pôsteres do Garoto PlayStation \ô/ qq HAUSHASH'
@PalomaREF

Todo mês a revista virá com um BD lotado de demos!!
@trivas77

Seria uma fusão da D&T com a revista do Xbox??
@PeterMetalGear

Nossa, dá uma dica!
@xxFelipe

Vão revelar como conseguem os detonados!
@Crgalli

A revista se tornará PLAYSTATION OFICIAL?
@mudantas

Depois do fracasso do 3DS, a Nintendo desiste de fabricar hardware e anuncia Super *Mario Galaxy 3D* para PS3 hahahahaha
@alexandre_soare

Vocês foram contratados pela Sony, que fará a revista ser em 3D?
@MrPPss

Revista Oficial do Playstation no Brasil ou o conteúdo da revista gringa na D&T.
@rodrigoflausino

Meu chute: a estreia dos PSN cards no Brasil, sendo que na próxima edição vem um junto com a revista.
@LiosBreet



gamesmix

PS3

NINTENDO 3DS

XBOX 360™

Wii™





VARIADOS CONSOLES
LINHA DE ACESSÓRIOS
JOGOS

MÃO DE OBRA ESPECIALIZADA

TUDO EM ATÉ 18x

SATISFAÇÃO GARANTIDA 100% WWW.GAMESMIX.COM.BR

VISA MasterCard AMERICAN EXPRESS Aura Hipercard

EM TODA NOSSA LOJA VIRTUAL
www.gamesmix.com.br



ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

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

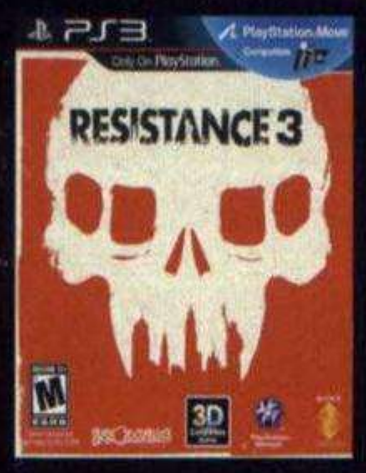
Tel.: (11) 3223-6862

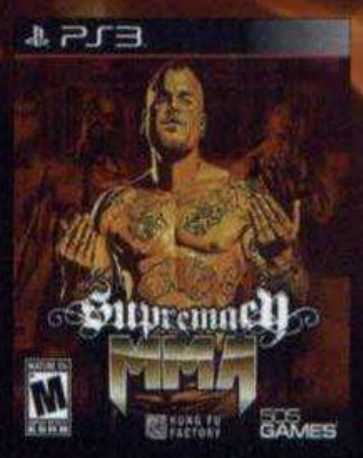
DIA DAS CRIANÇAS NA

MANIAC'S GAMES

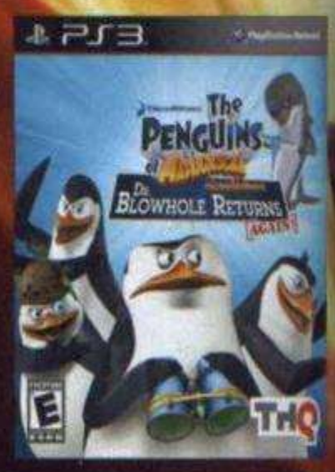
OS MELHORES PREÇOS E O MELHOR ATENDIMENTO !!!!!!!

















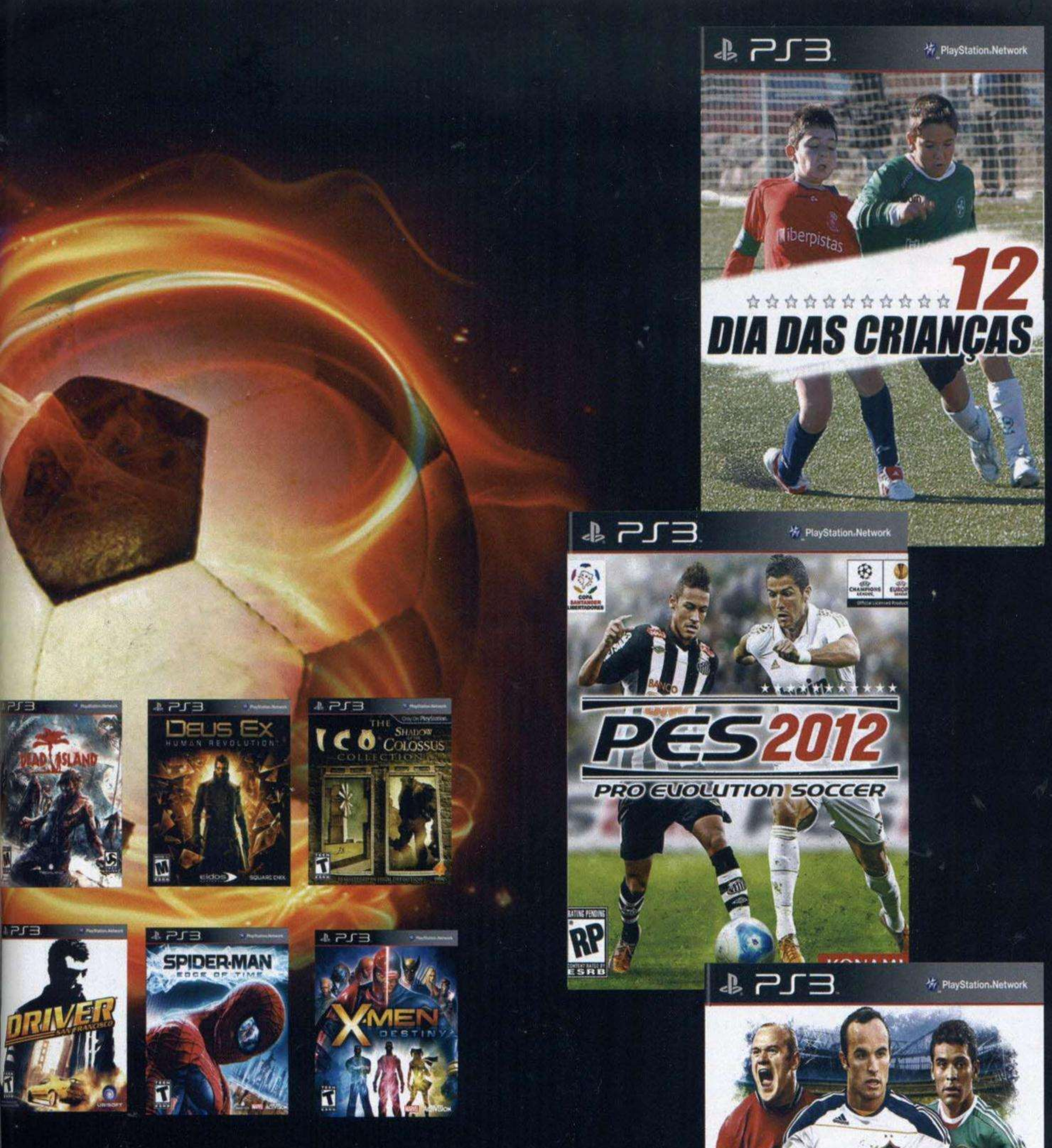


LOJA 1

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



DA E ASSISTÊNCIA
CNICA DE GAMES

3 CONSERTOS
RED LIGHTS
BIPS



ACERVO ▸ A quantidade de títulos é considerável, mas, tirando alguns clássicos, a maior parte do conteúdo é pura "Sessão da Tarde"

Enfim, Netflix

O popular serviço de transmissão de filmes e séries estreou no Playstation 3, mas será que ele vinga?

A Netflix, maior empresa do mundo no segmento de transmissão online de filmes e seriados do mundo, finalmente chegou ao Brasil. Por uma mensalidade de R$ 14,99 (o primeiro mês é gratuito, mas é obrigatório fornecer dados de um cartão de crédito; são aceitas as bandeiras Mastercard ou Visa), você tem acesso ilimitado a um acervo enorme de atrações que são transmitidas sob demanda, seja no computador, no PS2 ou no PS3.

Para usufruir do Netflix pelo PS2, é necessário solicitar, pelo site oficial, um disco com o software do serviço, que é entregue no endereço indicado em um prazo máximo de duas semanas. Com o console conectado à internet, é só seguir as instruções contidas no disco. No PS3, basta acessar a aba TV/Video e selecionar o ícone do serviço para fazer o download do software. Feito isso, é só inserir os dados de acesso (usuário e senha) para começar a usar o serviço.

Na prática

No PS3, conseguimos utilizar o serviço com o console conectado em contas brasileiras e americanas da PSN. A qualidade da imagem depende da velocidade da sua conexão de internet. O serviço utiliza um sistema que controla a qualidade para manter um fluxo de streaming constante, evitando pausas inconvenientes durante a transmissão. No entanto, mesmo com uma grande quantidade de títulos em alta definição, não conseguimos assistir nenhum na qualidade máxima, mesmo em uma conexão de 30 Mega.

Outro ponto fraco do serviço é a ausência de lançamentos: a maior parte dos filmes e seriados disponíveis atualmente é relativamente antiga. Os mais nostálgicos podem fazer a festa assistindo a clássicos como *Karate Kid*, *De Volta para o Futuro* e episódios de desenhos animados da década de 1980, mas quem pretendia assinar o serviço para

Clássicos absolutos

A ausência de lançamentos é amenizada pela presença de clássicos que poderíamos assistir diariamente até o fim dos tempos. Confira os filmes preferidos da redação:

- Pulp Fiction - Tempo de Violência (1994)
- Cães de Aluguel (1992)
- The Warriors - Os Selvagens da Noite (1979)
- O Poderoso Chefão (1972)
- Curtindo a Vida Adoidado (1986)
- Top Secret! (1984)
- Jogos, Trapaças e Dois Canos Fumegantes (1998)

PUNIÇÃO GENIAL

Lançado no dia 22 de setembro no Japão, *Dark Souls* vazou na internet alguns dias antes. Para castigar os espertões que decidiram jogá-lo antes da hora, a produtora From Software liberou vários Black Phantoms de nível máximo no mundo do jogo. Sem dúvida, a melhor e mais criativa medida antipirataria já criada até hoje.



DUBLAGEM ORIGINAL ▸ *No caso de atrações que já foram exibidas na TV aberta, a dublagem disponível é a mesma de antigamente*

ter a oportunidade de assistir aos lançamentos sem precisar ficar na fila de espera da locadora perto de casa certamente vai se decepcionar. Vale ressaltar, porém, que quase todos os títulos oferecem dublagem e legendas em português brasileiro.

Em expansão

A boa notícia é que a Netflix está disposta a aprimorar o serviço até o final do ano, duplicando as horas de conteúdo disponível. Além disso, ela anunciou que já tem contratos de licença de grandes estúdios de cinema e televisão para o Brasil, como Paramount Pictures, Sony Pictures Television, TV Bandeirantes, CBS Television, MGM, Lionsgate, Summit, Miramax, BBC Worldwide, Disney, entre outros. Ou seja, potencial para crescer e fazer sucesso no Brasil o serviço tem de sobra, mas isso só deve acontecer quando ele for ajustado para atender às necessidades e exigências do público nacional.

ALTOS E BAIXOS ▾ Os botões funcionam tão bem quanto os da família DualShock, mas os touchpads que substituem os analógicos deixam a desejar





Xperia Play no Brasil

Ficha técnica

Tamanho: 119 x 62 x 16 mm
Peso: 175 g
Tela: LCD com retroiluminado de 4 polegadas (480 x 854)
Armazenamento: Memória interna de 500 MB e entrada para cartão microSD de até 32 GB (cartão de 8 GB incluso)
Câmera: 5.1 megapixels
Reprodução: MP4/H.263/H.264/WMV (vídeo), MP3/eAAC/WMA/WAV (áudio)
OS: Android 2.3
Conectividade: Wi-Fi, USB, Bluetooth
Duração da bateria: entre 6h25m (tempo de conversa) e 425h (tempo de espera)

Lançado oficialmente no dia 25 de agosto (uma semana após o fechamento da edição anterior) em um evento realizado no shopping Morumbi, em São Paulo, o Xperia Play chegou à redação para uma bateria de testes pouco depois. O celular, que custa R$ 1.899 na versão pré-paga, utiliza o sistema operacional Android e roda aplicativos exclusivos e jogos, inclusive alguns títulos clássicos do bom e velho PSone.

Fechado, o aparelho parece um celular comum. Ao deslizar a tela para o lado, porém, você tem acesso a um painel com diversos controles. Os botões seguem os moldes dos controles da linha DualShock. Mesmo menores que o padrão ao qual já estamos acostumados, eles são rápidos, precisos e funcionam bem nos jogos. Os touchpads, por outro lado, deixam a desejar. Muitas vezes, é difícil saber onde o dedo está tocando, o que atrapalha o desempenho nas partidas.



JOGOS ▸ Bruce Lee: Dragon Warrior (à esquerda) e Crash Bandicoot (abaixo) são dois dos jogos pré-carregados na versão nacional



A versão nacional do aparelho vem com sete jogos pré-carregados – *Bruce Lee: Dragon Warrior*, *Crash Bandicoot*, *FIFA 2010*, *Madden NFL 11*, *Star Battalion*, *Tetris* e *Asphalt 6: Adrenaline* –, mas a lista de títulos já disponíveis para compra na loja virtual é grande e inclui versões de outras séries consagradas, como *Brother's In Arms*, *Assassin Creed*, *Splinter Cell*, *Worms* e *Guitar Hero*.

Vale a pena?

O Xperia Play é um bom aparelho, com vários jogos divertidos e de qualidade, mas é preciso ter em mente que não se trata de um produto que tem como público-alvo o jogador padrão. Em outras palavras, se você só joga PS3, aprecia a arte de coletar troféus e não consegue ficar muito tempo sem disputar partidas online, as chances de aproveitar o que o smartphone tem a oferecer em termos de videogame são pequenas.

Além disso, o preço não ajuda muito. Com o PS3 sendo vendido a R$ 1.399, pagar R$ 500 a mais por um celular que não irá rodar grandes lançamentos como *Uncharted 3* e o novo *Batman* é algo quase impensável.

RANKING DE VENDAS (SETEMBRO)

1. Crysis 2
2. GT5
3. L.A. Noire
4. NFS: Shift 2
5. Socom 4
6. NFS: HP
7. DMC4
8. Assassin's Creed 2
9. Skate 3
10. Dragon Age II

Fonte: Lojas Americanas



INFERNAL Pelo trailer de divulgação, a dinâmica de Army Corps of Hell lembra a de Pikmin, jogo de estratégia da Nintendo para GameCube



PSVita em destaque

Sony revela detalhes do novo portátil na TGS 2011

Como suspeitávamos, a Sony utilizou a maior parte do tempo de sua conferência na Tokyo Game Show deste ano para promover o PSVita, sucessor do PSP. O novo portátil será lançado no Japão no dia 17 de dezembro e está previsto para chegar ao Ocidente antes do final de março de 2012.

Diferentemente da interface XMB, utilizada no PS3 e no PSP, a nova interface, intitulada LiveArea, é completamente personalizável. Além de mudar o tema e adicionar novos papéis de parede, é possível ordenar os ícones exibidos no menu principal como bem entender. O funcionamento parece simples e intuitivo, mas um aplicativo chamado Welcome Park foi incluído para que os jogadores se familiarizem aos recursos do aparelho e ao novo esquema de navegação.

Além de multitarefa (será possível escutar música durante um jogo ou uma exibição de imagens), há um grande foco em relação a redes sociais, com aplicativos para Twitter, Facebook, Skype e Foursquare já integrados. Outro detalhe importante é que não haverá trava de região, apesar de isso não significar que o conteúdo da PSN será o mesmo no mundo todo.

A lista dos jogos que estarão disponíveis para compra no dia de lançamento foi revelada (veja box), mas alguns títulos ganharam destaque durante a apresentação. Yoshinori Ono, produtor da Capcom, revelou que a versão de *Ultimate Marvel vs. Capcom* para o portátil poderá ser jogada pela tela toque, terá suporte a multiplayer online e irá se comunicar com a versão para PS3. A Square Enix anunciou dois títulos exclusivos para o Vita: o RPG de ação *Lord of Apocalypse* e um jogo que mistura ação, estratégia e heavy metal chamado *Army Corps of Hell*. Mas foi a revelação de *Final Fantasy X HD* que arrancou suspiros da plateia. O jogo terá versões para o Vita e para o PS3.

Lista completa

Conheça os 26 títulos que estarão disponíveis no dia do lançamento do PSVita

- # BlazBlue Continuum Shift Extend (Arc System Works)
- # Project N.O.E.L.S. (Arc System Works)
- # 3gokushi touchbattle (AQ Interactive)
- # Ultimate Marvel vs. Capcom 3 (Capcom)
- # Nature of Night of Kamaitachi – 11th visitor, A Suspect (Chunsoft)
- # F1 2011 (Codemasters)
- # Dream C Club Zero Portable (D3 Publisher)
- # Niconico (Dwango)
- # Fis Oh (Kadokawa Games)
- # Katamari Damacy (Namco Bandai)
- # Ridge Racer (Namco Bandai)
- # Disgaea 3 Return (Nippon Ichi Software)
- # Virtua Tennis 4: World Tour Edition (Sega)
- # @field (Sonic Powered)
- # Uncharted: Golden Abyss (Sony)
- # Little Deviants (Sony)
- # Minnato Issho (Sony)
- # Hot Shots Golf Next (Sony)
- # Yuusha no kiroku (Sony)
- # Monster Radar (Sony)
- # Shinobido 2: Tales of the Ninja (Spike)
- # Army Corps of Hell (Square Enix)
- # Lord of Apocalypse (Square Enix)
- # Dynasty Warriors Next (Tecmo Koei)
- # Dark Quest (Ubisoft)
- # Michael Jackson: The Experience HD (Ubisoft)

Imagem do mês



Por que, Capcom? POR QUÊ? Quando vimos esta imagem de Street Fighter X Tekken pela primeira vez, achamos que era algum tipo de montagem. Mas então encontramos o vídeo de onde ela foi capturada e... o nosso mundo caiu.

PlayStation.

PlayStation.Network

UNCHARTED 3
DRAKE'S DECEPTION™

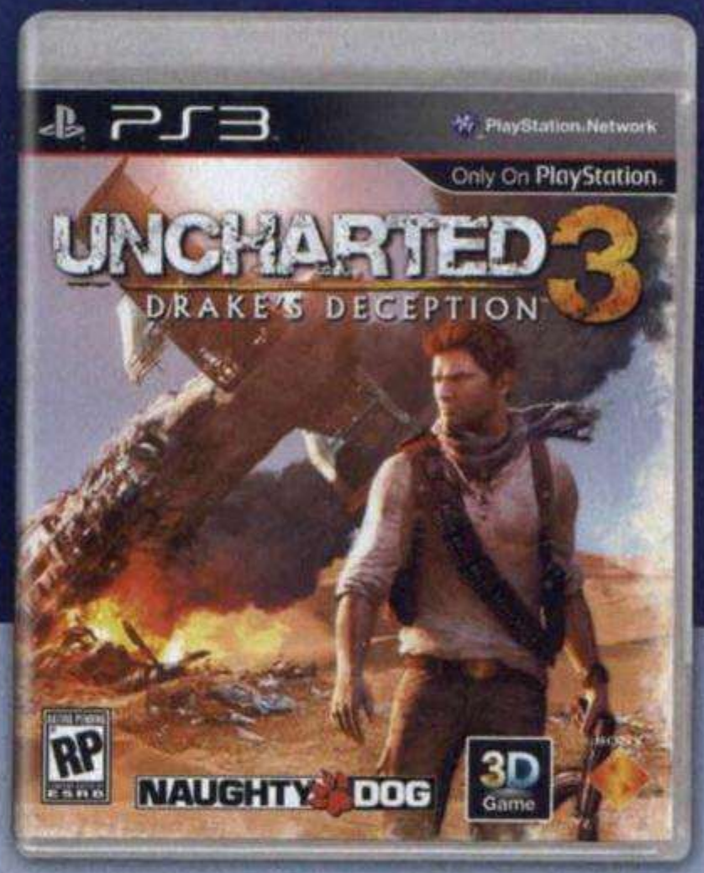
Criado em Português do Brasil

Somente para PlayStation.

SOMOS TODOS
JOGADORES.

VIVA EM ESTADO **PLAY**

www.unchartedthegame.com
www.br.playstation.com



REVELE A VERDADE
NOVEMBRO
2011

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA
Classificação Pendente.
Consulte a classificação indicativa.

NAUGHTY DOG

PlayStation.Network

3D Compatible Game

© 2011 Sony Computer Entertainment America LLC. UNCHARTED 3: Drake's Deception é uma marca registrada de Sony Computer Entertainment America LLC. Criado e desenvolvido por Naughty Dog, Inc. "Blu-ray Disc" e o logotipo de "Blu-ray Disc" são marcas registradas. O logotipo de Sony Computer Entertainment é uma marca registrada da Sony Corporation. "PlayStation", o logotipo da família "PS" e "DUALSHOCK" são marcas registradas, e "PS3" e o logotipo da rede PlayStation Network são marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" e "make.believe" são marcas registradas da Sony Corporation.

SONY
make.believe

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

Battlefield 3

Oito razões que comprovam por que ele será a maior jogo de tiro de 2011

"Estou tentando criar o melhor jogo da série *Battlefield*", diz o produtor executivo Patrick Bach em seu escritório na bela sede da DICE, localizada na cidade de Estocolmo, capital da Suécia. "Não temos uma estratégia de venda", continua. "O único argumento que temos para *Battlefield 3* é a experiência. Quando as pessoas experimentam, elas entendem a proposta."

E após testarmos a versão do jogo para PS3, podemos afirmar que essa confiança de Bach tem fundamento: *Battlefield 3* é um espetáculo. Até mesmo em estágio pré-alfa (antes de todo o conteúdo ser finalizado), os gráficos são perfeitos. Armas pesadas causam mortes a cada vez que o gatilho é pressionado e uma física robusta garante que os seus soldados se comportem como humanos reais em vez de meras armas flutuantes. O protagonista se move como um gato – ele salta barreiras e escorrega em busca de proteção, passando uma excelente sensação de peso e impulso.

PODER DA GUERRA

A alma de *Battlefield 3* é a tão falada engine Frostbite 2. Desenvolvida internamente na DICE ao longo de mais de três anos e criada totalmente do zero, a nova tecnologia basicamente pega tudo o que você inclui no jogo e transforma em pura perfeição gamística, seja em forma de animação, áudio ou iluminação.

Mesmo descartando os efeitos especiais mais recentes, como iluminação global dinâmica, a tecnologia cria um ambiente incrivelmente vivo e intenso. "A gama de possibilidades criada pela nova engine fez a gente pensar de uma nova maneira", explica Bach, com tom de orgulho. "É mais 'o que você quer fazer?' do que 'o que você pode fazer?'. A criatividade proporcionada por uma engine como esta é o melhor recurso que podemos ter."

A DICE tem ainda outro ás na manga: Andy McNab, ex-agente do Serviço Aéreo Especial do exército britânico e escritor de romances militares. Como conselheiro militar da equipe de captura de movimentos da DICE e consultor geral em inúmeras situações reais de combate, McNab adiciona uma camada de autenticidade a *Battlefield 3*. Ainda não está convencido de que este será o melhor jogo de tiro do ano? Continue lendo.



LUZ E SOMBRA Um dos aspectos mais impressionantes da engine Frostbite 2 é, sem dúvida, o efeito de iluminação global dinâmica

A alma de Battlefield 3 é a tão falada engine Frostbite 2. Basicamente, ela pega tudo o que você inclui no jogo e transforma em pura perfeição gamística

PS3 (DISCO) | **LANÇAMENTO** NOVEMBRO

GÊNERO FPS ▸ PRODUTORA DICE ▸ DISTRIBUIDORA WARNER GAMES

95% DE POTENCIAL DE SUCESSO

CHUMBO GROSSO ▸ As armas do jogo são réplicas quase idênticas das versões reais. Até a cor dos cartuchos varia de uma arma para outra



Conteúdo exclusivo

Quem reservar a edição limitada de *Battlefield 3* terá acesso ao DLC Back to Karkand, um pacote com quatro mapas multiplayer, armas e troféus extras. Para os veteranos, a notícia é melhor ainda, já que os mapas – Strike At Karkand, Gulf Of Oman, Sharqi Peninsula e Wake Island – são os melhores de *Battlefield 2*, reimaginados e refeitos com a engine Frostbite 2. Na prática, isso significa que não só os gráficos serão melhores, como a física de destruição será aprimorada, o que deverá transformar as áreas usadas pelos "campers" nas versões originais dos mapas em verdadeiros pontos de morte instantânea.

Battlefield 3

↳ **Assista ao incrível trailer** da missão Operation Guillotine em **is.gd/x1HWXY**



PROTEÇÃO? ▸ *Você pode usar qualquer objeto do cenário para se proteger, mas tenha em mente que eles não são indestrutíveis*

DESTRUIÇÃO TOTAL

1 Sua cobertura – seja ela uma parede, um carro ou um prédio inteiro – pode e vai ser feita em pedaços. Mas *Battlefield* já não tinha destruição? Sim, mas não destruição à moda Frostbite 2. Com o poder da super engine da DICE, a destruição de *Battlefield 3* é mais dinâmica e precisa.

Em determinado momento durante o nosso teste do modo multiplayer, no mapa do metrô de Paris, fomos encurralados por um inimigo armado com um lança-mísseis. A velha tática de se proteger atrás de uma parede e esperar ele mudar de posição foi por água abaixo assim que a parede foi demolida por um míssil. A mesma coisa acontece com o caminhão que usamos como cobertura em seguida – um míssil atinge o escapamento e o veículo vira em uma caixa de fogos de artifício gigante, mandando estilhaços para todos os lados.

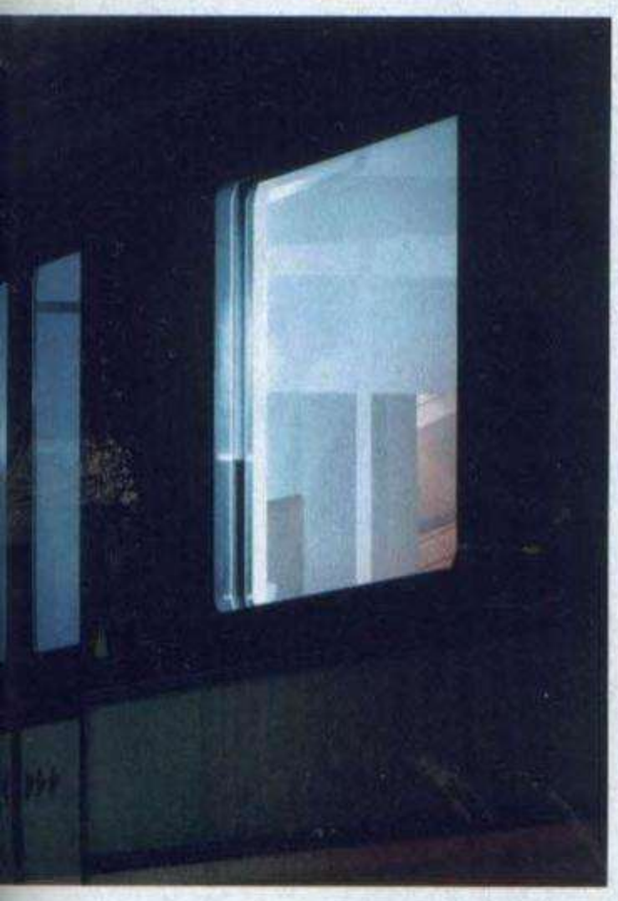
Não se trata só de **belas explosões e fragmentos voando pela tela** – coloque o cérebro para funcionar e você pode usar a sofisticada física de destruição para mudar o rumo da batalha a seu favor

Respondemos "cozinhando" uma granada e arremessando-a na direção do inimigo. Não acertamos na mosca, mas a explosão resultante abre um buraco na parede oposta do prédio, expondo o inimigo e permitindo ao nosso parceiro de equipe fuzilá-lo com uma metralhadora.

"Graças à destruição, você pode derrubar prédios, fachadas ou outros objetos que podem causar dano em outros jogadores", explica Bach, "ou abrir novas rotas pelo mapa". Portanto, não se trata só de belas explosões e fragmentos voando pela tela – coloque o cérebro para funcionar e você pode usar a sofisticada física de destruição de *Battlefield 3* para mudar o rumo da batalha a seu favor.

UM POUCO DE HISTÓRIA

A série estreou nos PCs em 2002 com a versão *Battlefield 1942*, que usava uma engine chamada Refractor, originalmente criada pela também sueca Refraction Games. A DICE comprou a produtora, aprimorou a engine e a usou em todos os jogos da série lançados antes de *Battlefield: Bad Company*.



A HISTÓRIA É ESSENCIAL

2 **Desta vez, há um foco em transformar a campanha solo um espetáculo – uma evolução considerando que o jogo tem o objetivo de desbancar *Call of Duty* como principal FPS da atualidade.**

Um nível de destruição equiparável ao de um terremoto real é um diferencial importante, mas Bach não quer sobrecarregar o jogo com cenas pirotécnicas. A narrativa é o que realmente importa em *Battlefield 3*, e essa é uma das razões para a DICE ter optado por revelar elementos do modo solo antes do multiplayer.

"É muito importante para nós termos uma narrativa que se encaixe ao tom e ao estilo do jogo – algo que possamos nos orgulhar", afirma Bach. "Queremos refletir a nossa personalidade como uma equipe. Nossa abordagem é muito pessoal. As pessoas vão perceber isso quando jogarem."

O que sabemos até agora é que a narrativa de *Battlefield 3* será contada por meio de flashbacks vistos pelos olhos do Sgto. Henry Blackburn conforme ele combate o grupo terrorista PLR. Há russos envolvidos também: Dmitri "Dima" Mayakovsky, um agente do serviço de inteligência militar GRU que tem a missão de evitar que o PRL detone uma bomba em Paris.





É O FPS MAIS BONITO NO PS3 ATUALMENTE

3 **Preocupado em relação aos gráficos para o PS3? Não fique. Até mesmo em estágio pré-alfa, o jogo é um verdadeiro colírio para os olhos, com cores vibrantes e texturas detalhadas – particularmente nas armas, nos soldados e nos veículos militares.**

Perguntamos a Bach quanto poder ainda pode ser extraído do PlayStation 3. "Atualmente? Nenhum!", ele responde de forma honesta. "Mas achávamos que não conseguiríamos ir além do resultado obtido com *Bad Company 2*, então estamos sempre bolando novas maneiras de fazer isso."

Pensar que a DICE pode elevar ainda mais o visual da série no PS3 é algo assustador, e não só porque *Battlefield 3* faz *Bad Company 2* (cujo visual impressiona até hoje) parecer uma simples demo.

Obviamente, este é mais um trunfo da engine Frostbite 2. Ela permite que a DICE utilize até a última gota do poderio gráfico do PS3. A técnica Deferred Rendering possibilita alterações dinâmicas na iluminação, ao passo que o avançado sistema de animação ANT (também usado nos títulos mais recentes da EA Sports) adiciona massa e realismo aos movimentos da IA.



OLHA ESSA TEXTURA! ▲ O nível de detalhes é impressionante. Até mesmo as embalagens de comida espalhadas pelo chão são bonitas de se ver

"Imersão é algo que temos explorado cada vez mais com o passar dos anos", diz Bach. "Eu sei que a versão de PlayStation 3 terá gráficos tão bons ou até melhores do que qualquer outro jogo para o console." E pelo o que pudemos ver, ele tem razão: títulos como *Killzone* e *Uncharted* terão um rival à altura no que diz respeito à qualidade gráfica. ▸

Battlefield 3





AS ARMAS SÃO INCRÍVEIS

4 Se há uma pessoa que conhece tudo sobre armamento militar desde o jardim de infância, essa pessoa é Andy McNab. Por isso, perguntamos a ele o quão parecidas com armas reais são as armas de *Battlefield 3*. "Eu diria que elas são 99,9% idênticas. O nível de detalhes é fantástico", ele responde, com os olhos brilhando. O designer-chefe Alan Kertz, por sua vez, escreveu no Twitter: "Qual o nível de detalhes que estamos incluindo? Bom, a cor dos cartuchos é diferente para as armas americanas e russas, assim como na vida real".

O arsenal de *Battlefield 3* é incrivelmente brutal. Sim, as armas rasgam inimigos de uma maneira gratificante, mas também podem reduzir construções parisienses a pó com a mesma facilidade. Descarregamos uma M4 em uma coluna da bilheteria do metrô e tudo o que sobrou dela foi uma pequena pilha de resíduos no chão. Ao carregá-las pelo mapa, as armas apresentam uma sensação realista de peso e de resposta.

E há uma variedade razoável. Tivemos a chance de experimentar alguns tipos conhecidos de rifles e metralhadoras, mas Kertz deixou bem claro que a equipe pesquisou forças militares do mundo todo para incluir armamentos exóticos e incomuns.

O MULTIPLAYER VAI SER MELHOR QUE O DE CALL OF DUTY



5 As palavras "Battlefield" e "multiplayer" foram reunidas desde que *Battlefield 1942* impressionou os jogadores de PC, em 2002. Portanto, o multiplayer de *Battlefield 3* é impecável. "O balanceamento precisa ser perfeito", diz Bach. "Nossa meta é fazer com que a experiência de levar um tiro seja tão empolgante quanto a de atirar." É um desafio e tanto, mas no modo Rush – no qual um time invade a base protegida pelo outro –, temos a oportunidade de alternar entre ataque e defesa para experimentar as duas coisas. A constatação é imediata: defender a sua base dos ataques de um tanque M1 Abrams é tão bom quanto controlá-lo em uma ofensiva.

As classes também foram condensadas. Há apenas quatro – assalto, apoio, reconhecimento e engenharia –, mas as habilidades das classes descartadas estão presentes: a classe de assalto, por exemplo, pode curar aliados nas linhas de frente, enquanto as tropas de apoio podem fixar uma metralhadora no chão e disparar fogo de supressão, o que faz a tela dos inimigos mais próximos ficar tremida e borrada.

Há ainda um complexo sistema de personalização e recompensa que dá acesso a uma enorme gama de opções de equipamento; placas de identificação que mostram as suas melhores estatísticas para os outros jogadores; e o Battlelog, uma rede social gratuita que permitirá comparar seus dados com os dos seus amigos.

FOGO! ▸ *Com nuvens de fumaça fotorrealistas como estas, é impossível não querer entrar em um tanque e destruir tudo*

TANQUES, TANQUES E MAIS TANQUES!

6 Um componente essencial desde a estreia da série, os veículos em *Battlefield 3* são barulhentos, poderosos e incrivelmente prazerosos de pilotar. Nas partidas multiplayer, o time que obtém o veículo principal primeiro fica em vantagem, portanto, eles são a base do disputa tática. E ao que parece, todos os veículos terão armas e itens personalizáveis, incluindo coisas como mira noturna, embora ainda não tenha ficado claro como isso irá funcionar no multiplayer. Experimentamos o tanque no mapa Operation Metro, explodindo as linhas de defesa dos oponentes conforme nos aproximamos de um estreito túnel que conecta as duas áreas principais do mapa. Além do tanque, há o veloz LAV-25 APC, ótimo para cruzar o exuberante parque existente no mapa.

A EA também mostrou a tensa missão Thunder Run, na qual participamos de um ataque com tanques no deserto de Dasht-e Kavir, no Irã. O alvo, uma base da PLR, é pulverizada por disparos de canhões M256 de diversos tanques M1A1 Abrams, enquanto helicópteros e foguetes cruzam o céu sobre as nossas cabeças. A cena toda é uma espécie de declaração de missão audiovisual da DICE. "Um comandante de tanques amigo meu disse que isso é a melhor coisa que ele já viu até hoje", conta McNab.







Battlefield 3



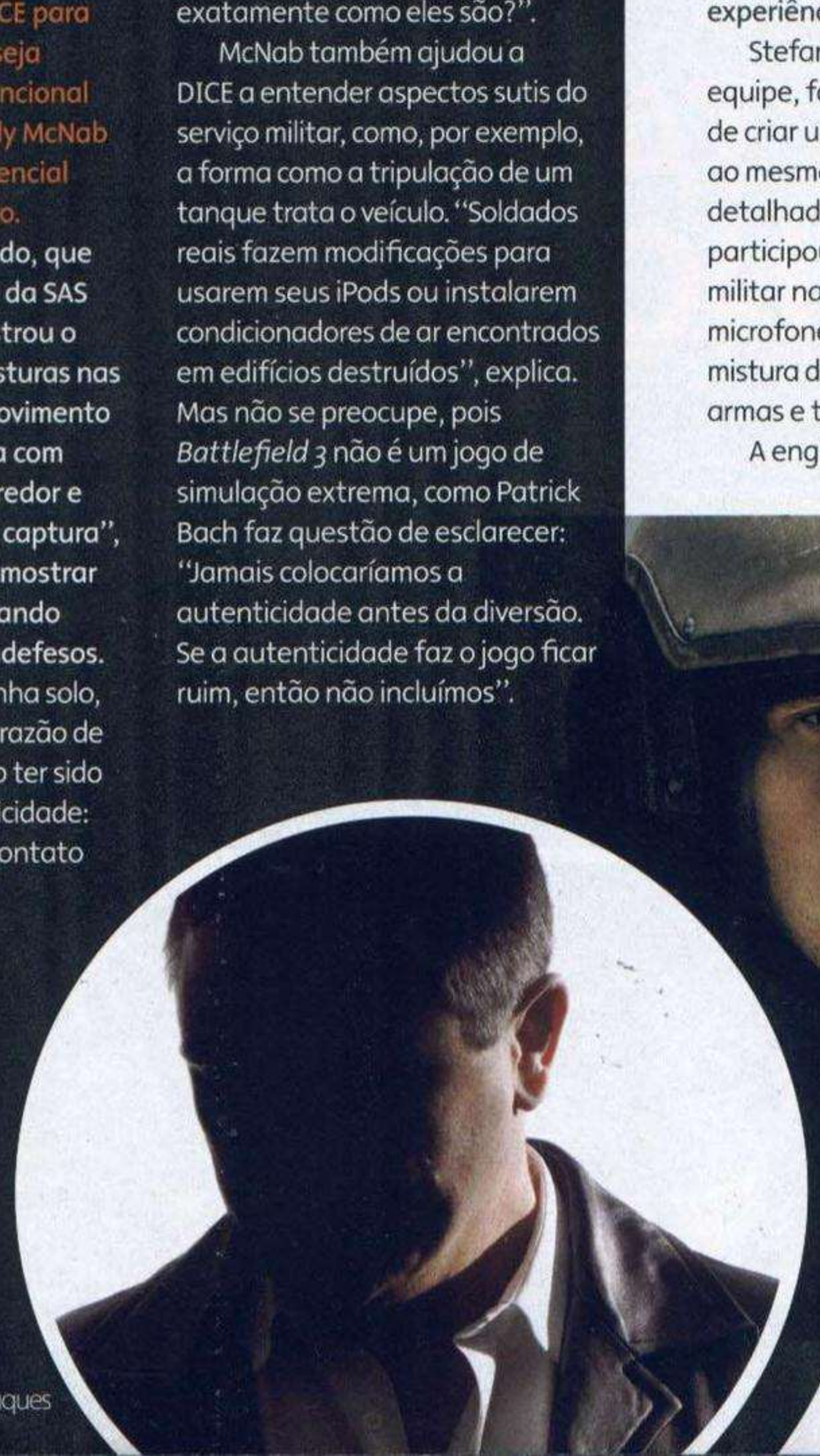
O TOQUE DE ANDY MCNAB

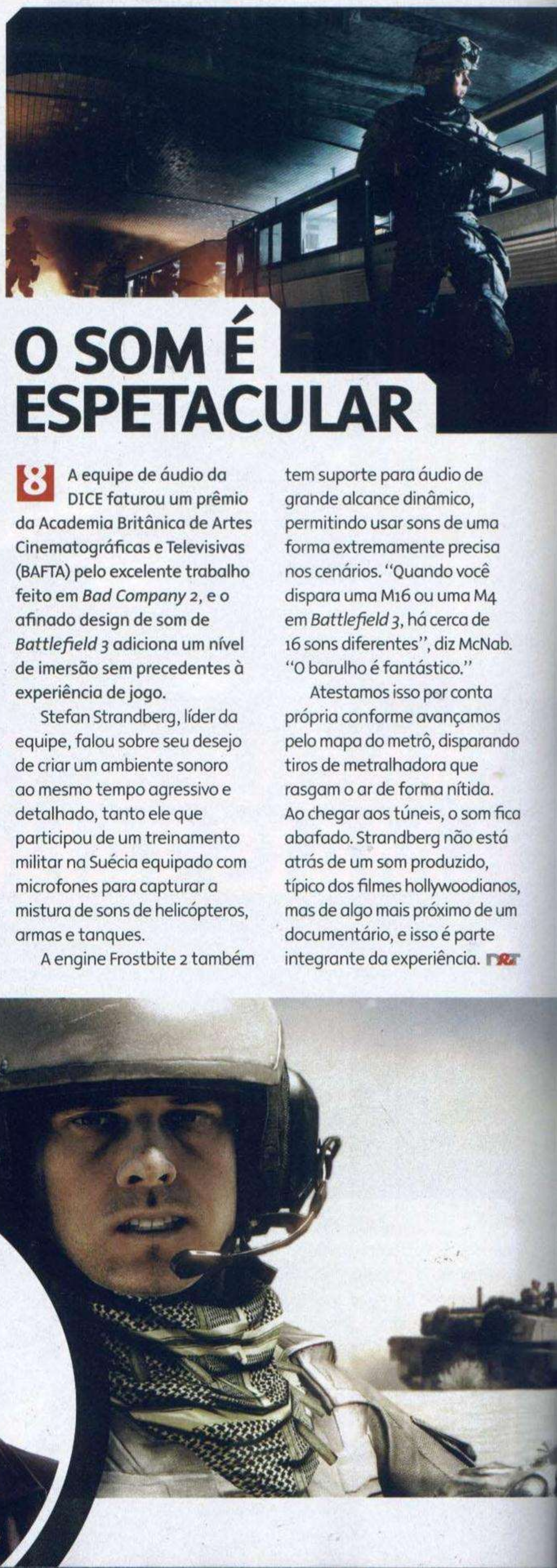
O empenho da DICE para garantir que *Bf3* seja tão autêntico quanto funcional é enorme, e recrutar Andy McNab como conselheiro foi essencial para obter esse resultado.

O condecorado soldado, que participou de operações da SAS no mundo todo, demonstrou o manuseio de armas e posturas nas sessões de captura de movimento para o jogo. "Eu acabava com alguns jogadores no corredor e depois usávamos isso na captura", ele brinca, antes de nos mostrar um vídeo dele estrangulando alguns programadores indefesos.

O designer da campanha solo, David Goldfarb, explica a razão de o envolvimento de McNab ter sido tão crucial para a autenticidade: "Quando entramos em contato com Andy, dissemos que queríamos fazer algo legítimo; muitos jogos não se preocupam em acertar todos os detalhes. Quem melhor para nos ajudar do que uma pessoa que viu todos esses detalhes de perto e sabe exatamente como eles são?".

McNab também ajudou a DICE a entender aspectos sutis do serviço militar, como, por exemplo, a forma como a tripulação de um tanque trata o veículo. "Soldados reais fazem modificações para usarem seus iPods ou instalarem condicionadores de ar encontrados em edifícios destruídos", explica. Mas não se preocupe, pois *Battlefield 3* não é um jogo de simulação extrema, como Patrick Bach faz questão de esclarecer: "Jamais colocaríamos a autenticidade antes da diversão. Se a autenticidade faz o jogo ficar ruim, então não incluímos".





O SOM É ESPETACULAR

A equipe de áudio da DICE faturou um prêmio da Academia Britânica de Artes Cinematográficas e Televisivas (BAFTA) pelo excelente trabalho feito em *Bad Company 2*, e o afinado design de som de *Battlefield 3* adiciona um nível de imersão sem precedentes à experiência de jogo.

Stefan Strandberg, líder da equipe, falou sobre seu desejo de criar um ambiente sonoro ao mesmo tempo agressivo e detalhado, tanto ele que participou de um treinamento militar na Suécia equipado com microfones para capturar a mistura de sons de helicópteros, armas e tanques.

A engine Frostbite 2 também tem suporte para áudio de grande alcance dinâmico, permitindo usar sons de uma forma extremamente precisa nos cenários. "Quando você dispara uma M16 ou uma M4 em *Battlefield 3*, há cerca de 16 sons diferentes", diz McNab. "O barulho é fantástico."

Atestamos isso por conta própria conforme avançamos pelo mapa do metrô, disparando tiros de metralhadora que rasgam o ar de forma nítida. Ao chegar aos túneis, o som fica abafado. Strandberg não está atrás de um som produzido, típico dos filmes hollywoodianos, mas de algo mais próximo de um documentário, e isso é parte integrante da experiência. D&T

F1 2011

Formula 1™

ESCALA

COMPRE JÁ O SEU NAS LOJAS.

JOGO TOTALMENTE EM PORTUGUÊS

MEGALOGAME · ABRAÃO GAMES · datishop · NAGEM.COM · MICRO plus informática

arena BRASIL · RCM Games · FEL GAMES · LASCANE SHOP · Miranda O novo está aqui.

bebeto games · LIVRARIA CIÊNCIA MODERNA · Mc Presentes · BIG BOY GAMES DIVERSÃO DE VERDADE · brothergames

V12 Games · EMOÇÃO VIRTUAL · QUARUP · SUPER GAMES · Only Games VIDEO GAMES · JOGOS · ACESSÓRIOS

ES ESTAÇÃO SHOP · DISK GAMES · WORLD GAMES · House Games · MM SANTOS INFORMÁTICA

www.formula1-game.com

WB GAMES

©2011 The Codemasters Software Company Limited ('Codemasters'). Todos os direitos reservados. "Codemasters" ® e o logo Codemasters são marcas registradas da Codemasters. Um produto oficial FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP The F1 FORMULA 1 logo, F1 logo, F1 FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP logo, FORMULA 1, FORMULA ONE, F1, FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP, GRAND PRIX e todas as marcas relacionadas da Formula One Licensing BV, a Formula One group company. Licenciado pela Formula One World Championship Limited. Todos os direitos reservados. Todas as demais marcas são propriedade de seu respectivos fabricantes e são usadas sob licença. Desenvolvido pela Codemasters. Publicado pela Codemasters. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start Button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVRE, e o logo Xbox são marcas registradas do grupo Microsoft e "Games for Windows" e Windows vista Button são marcas registradas e são usadas sob a licença da Microsoft. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3" e "PlayStation Network" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc.

Disponibilidade dos produtos sujeita ao estoque de cada loja. Distribuído por VIDEOLAR, sob licença de Warner Bros. Entertainment Nederland B. V. (WBEN).

codemasters

PS3 (DISCO) | LANÇAMENTO NOVEMBRO

GÊNERO CORRIDA | PRODUTORA EA BLACK BOX | DISTRIBUIDOR WARNER GAMES

Need For Speed: The Run



Não é só velocidade, vencer agora é uma questão de vida ou morte

É um dia ensolarado conforme aceleramos pelas estradas das Grandes Planícies, uma grande faixa de pradarias que corta os EUA de norte a sul. Dispostos a vencer, pisamos fundo, ultrapassamos alguns adversários e completamos a curva seguinte com um longo drift na contramão, tirando finas inacreditáveis. Após mais algumas ultrapassagens, já estamos brigando pela primeira posição. Mas ao chegarmos no topo de uma colina, a borracha dos pneus se separa do asfalto e o pior acontece.

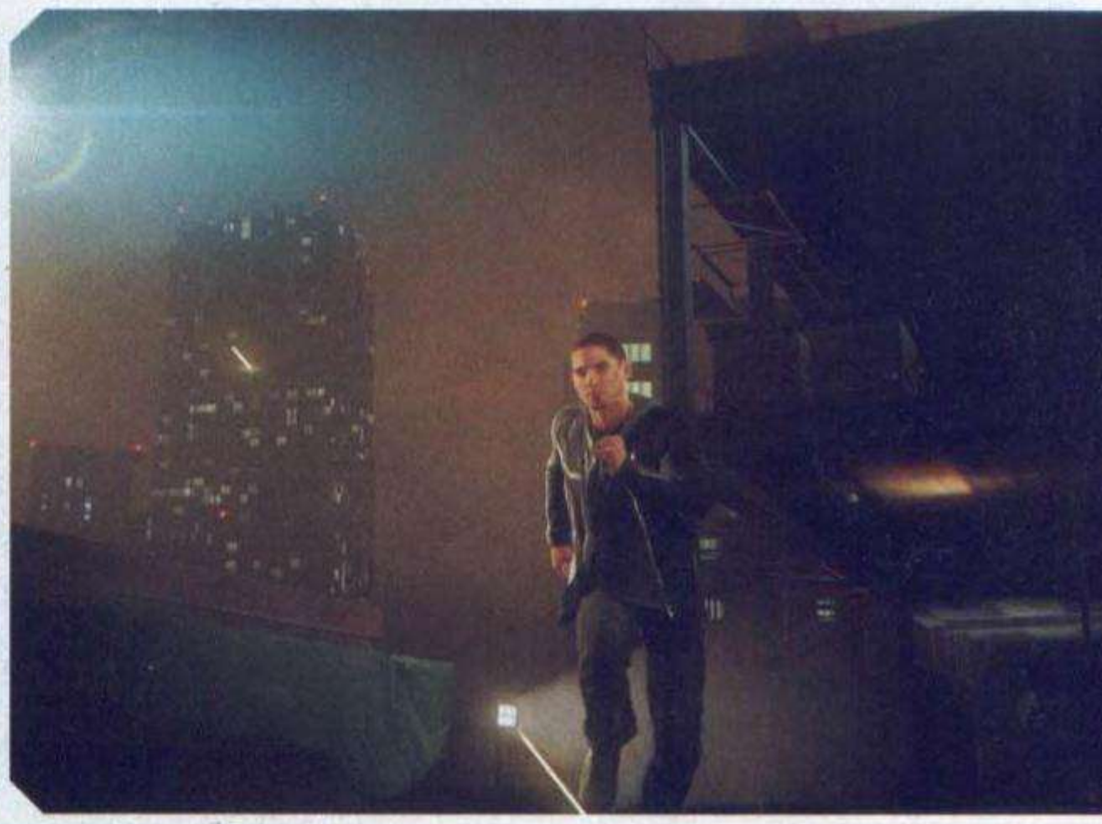
Esta é a primeira vez que testamos *Need For Speed: The Run* depois da E3 2011 e, no geral, ele parece o mesmo jogo de sempre – o que já é um alívio, considerando que as sequências a pé são tão sem sentido quanto soam ser. Ou seja, atrás do volante, o novo *Need For Speed* oferece toda a adrenalina das corridas ilegais, ainda que com uma ênfase muito maior em relação ao enredo e à caracterização. "Nos *Need For Speed* da EA Black Box, sempre houve uma narrativa por trás das corridas", diz o produtor Alex Grimley. "Então, pensamos: desta vez, vamos deixar o jogador realmente controlar um personagem. Gostamos de ideia de ter uma história conduzindo a corrida – não apenas aquela experiência padrão de corrida, vitória, corrida, vitória."

Acelera, Jack

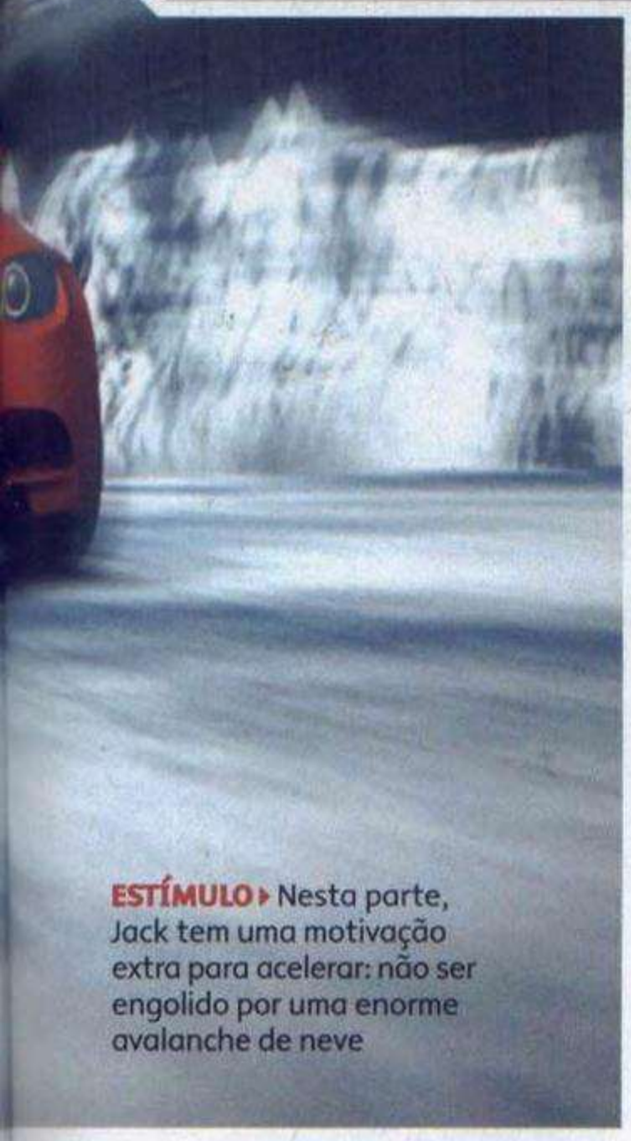
A história completa ainda não foi revelada, mas já sabemos algumas informações. Você é Jack, um "homem marcado" que embarca em uma corrida que vai de São Francisco até Nova York para faturar um prêmio de US$ 25 milhões em dinheiro e, assim, impedir que algo (provavelmente muito ruim) aconteça com ele. Essa abrangência continental garante uma variedade épica de cenários: além das tradicionais paisagens urbanas da série, há paisagens naturais, como cânions tortuosos cheios de areia e gelo. "Escolhemos alguns locais icônicos, mas também lugares que apenas simbolizam algo bacana ou que oferecem uma viagem divertida", diz Grimley. Chicago é uma das cidades que a produtora tem usado de forma regular em trailers e demos, e ela é bem parecida com a versão real.

75% DE POTENCIAL DE SUCESSO





CORRERIA ▲ Algumas sequências mostram Jack fugindo a pé e são "controladas" por meio de comandos exibidos na tela (Quick Time Events)



ESTÍMULO ▸ Nesta parte, Jack tem uma motivação extra para acelerar: não ser engolido por uma enorme avalanche de neve



PORSCHE ▲ Os carros da marca alemã continuam ganhando destaque na série. O novo modelo 911 Carrera S, por exemplo, será exclusivo de The Run

Embaixo disso tudo, no entanto, há um jogo de corrida hardcore. No fundo, *The Run* funciona como uma eliminatória: você começa na 200ª posição em São Francisco e tem de batalhar pelo primeiro lugar até Nova York. A estrada é dividida em estágios, que variam entre cinco estilos de jogo: Sprint, Time Attack, Hot Pursuit, Rival Battles e Survival. Eles funcionam mais como capítulos do que como modos. "Estamos tentando fazer o jogo ficar com cara de filme, com revelações e reviravoltas. Nada é aleatório – sempre há um contexto específico. Talvez Jack tenha sido deixado para trás e haja uma razão especial para você alcançar os adversário." Na rápida demonstração do Survival, Jack pisa fundo em uma estrada coberta de neve enquanto uma gigantesca avalanche coloca em risco sua carreira de piloto.

Piloto experiente

Algumas outras melhorias também fazem parte do pacote. Dirigir de maneira inteligente garante pontos de experiência, que podem ser gastos para comprar habilidades e novos carros. O modo Autolog, que estreou em *Hot Pursuit*, também está disponível – uma espécie de rede social competitiva que permite desafiar amigos e rastrear o progresso deles no mapa. Outra novidade é a opção Auto Rewind, que possibilita voltar alguns segundos no tempo para corrigir erros críticos (jogando online, porém, a tabela de classificação mostra quantas vezes você usou o recurso).

The Run parece uma bela síntese de ação típica de corrida e história cinematográfica, na qual os momentos de tensão e satisfação – uma marca registrada da série – são abundantes. As corridas nos deixaram com vontade de jogar mais. Já as sequências ao estilo *Heavy Rain*... NR

"Faz tempo que estamos querendo criar esse tipo de corrida épica – **é algo que faz parte da nossa cultura**, como no filme Quem Não Corre Voa –, mas só agora temos a tecnologia para fazer isso"

Alex Grimley,
Produtor da EA Black Box

5 Perguntas O que há de novo em NFS: The Run

1 Qual o tamanho do jogo?
Você pilota por 300 km de estrada de São Francisco até Nova York – ou seja, é mais do que o dobro de qualquer outro *Need For Speed* criado até hoje.

2 Quais são os cenários do jogo?
Além de metrópoles, como São Francisco, Chicago e Nova York, você visita cidades do interior norte-americano, como Dakota do Norte, Buffalo e Kansas.

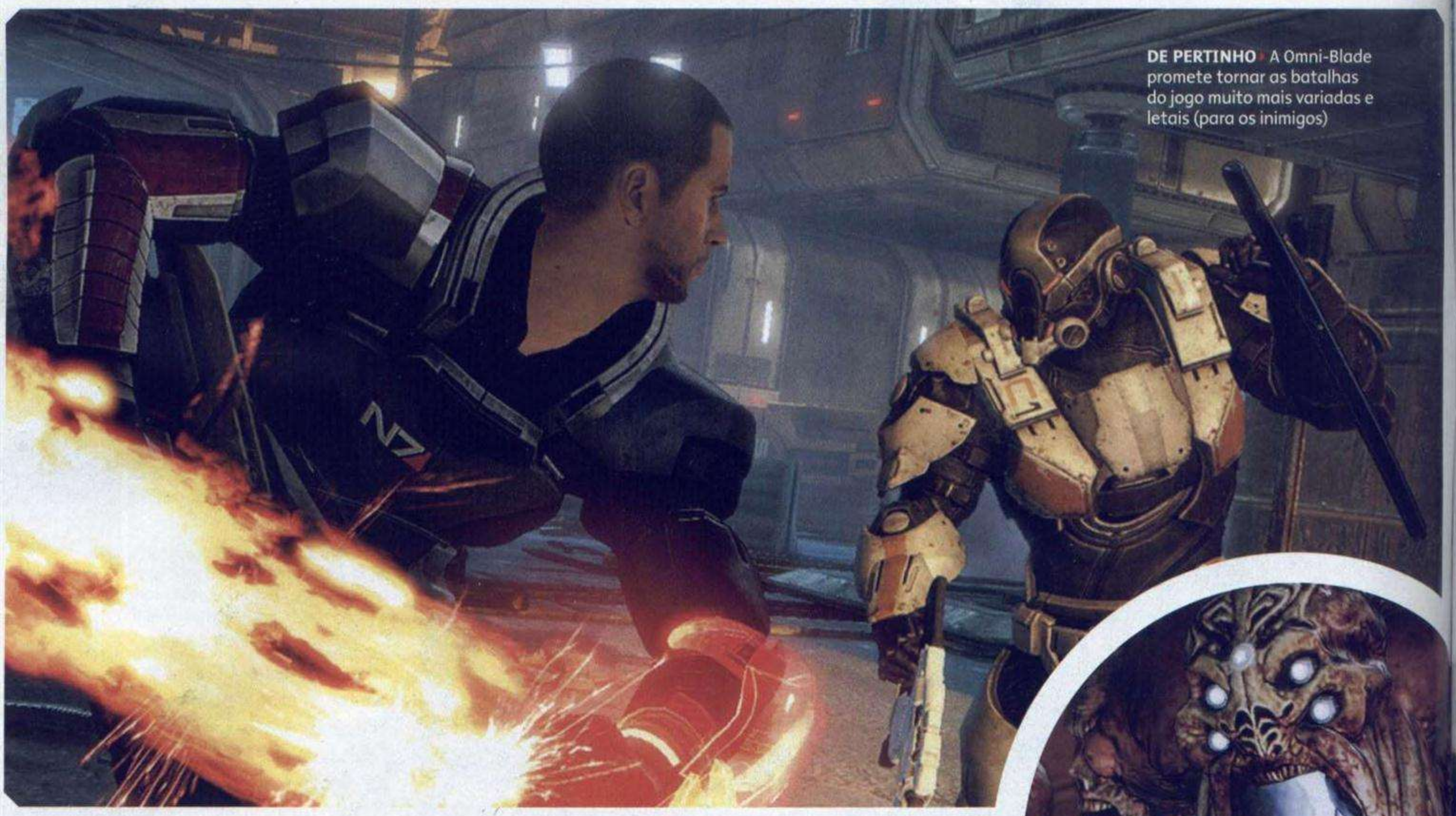
3 Quem é Jack?
Um piloto de corrida em fuga por motivos ainda desconhecidos que precisa rapidamente de 25 milhões de dólares em dinheiro vivo. Ele também é bom de briga.

4 O que é o Auto Rewind?
Ao bater o carro, você tem a opção de voltar alguns segundos para corrigir o erro – mas isso fica registrado nas suas estatísticas na internet.

5 Que papo é esse de "ao estilo Heavy Rain"?
Há sequências a pé em que você precisa pressionar os botões indicados na tela para progredir, mas ainda não está claro qual a frequência disso.

PS3 (DISCO) | LANÇAMENTO | MARÇO 2012
GÊNERO RPG/AÇÃO | PRODUTORA BIOWARE
DISTRIBUIDORA WARNER GAMES

95% DE POTENCIAL DE SUCESSO



DE PERTINHO A Omni-Blade promete tornar as batalhas do jogo muito mais variadas e letais (para os inimigos)

Mass Effect 3

A salvação do universo na ponta de uma faca?

Com extraterrestres irritados prestes a invadir a Terra, o(a) Comandante Shepard precisa parar os Reapers a qualquer custo. É bem provável que ele(a) seja capaz de resolver as diferenças com os grotescos alienígenas na base do diálogo, mas já que podemos escolher, preferimos muito mais ver nosso herói personalizável fatiá-los com uma enorme adaga espacial.

A arma em questão se chama Omni-Blade. "Ela permite executar ataques potentes de curto alcance", diz o produtor assistente Michael Gamble. Mais precisamente, trata-se de uma evolução da tecnologia Omni-Tool, que vem na forma de uma lâmina mortal. Ela é apenas uma das várias novas ferramentas que tornam o já robusto sistema de combate da série ainda mais versátil.

"Incluímos diversos movimentos novos de cobertura, como giros de 90 graus e deslizadas, que mudam as dinâmicas de combate."

Mais pessoal

Para Gamble, não se trata apenas de dar aos jogadores novos brinquedos para as batalhas, mas também permitir que eles tomem decisões em relação ao combate: "Queremos tornar a experiência mais pessoal possível. Não queremos fazer apenas um jogo de tiro. Queremos fazer um jogo de tiro com incríveis mecânicas de RPG." Uma ótima notícia, já que os novos Rocket Troopers da Cerberus são enormes e letais. Equipado o apetrecho espacial mais cobiçado da temporada (um escudo impenetrável), você pode usar os ambientes mais verticais do novo jogo para flanqueá-los por cima enquanto seus companheiros os distraem no chão. Com uma IA muito mais esperta (agora, os inimigos estão constantemente atrás de você nas batalhas), usar uma combinação de cobertura, armas de curto alcance e controle do esquadrão será essencial.

Embora o foco da história seja o conceito de guerra intergaláctica, desta vez, a Terra terá um papel vital no início do jogo. Uma prova disso é a sequência em que James Vega, o mais novo membro do esquadrão, fuzila Reapers em meio aos escombros de um Big Ben (o famoso relógio britânico) completamente bombardeado. Sem revelar nenhum detalhe específico, Gamble diz que a relação que o soldado da Aliança forma com Shepard será fundamental para a história. De qualquer forma, agora você já sabe como receber os invasores assim que eles pisarem na superfície do planeta. N&T

EXPERIMENTE A EMOÇÃO DESTA GRANDE CAÇADA

DRIVER®
SAN FRANCISCO

WWW.FACEBOOK.COM/UBISOFT.BRASIL



PS3 PlayStation®3 PlayStation Network XBOX 360 XBOX LIVE

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA
14 Violência
Não recomendado para menores de 14 ANOS

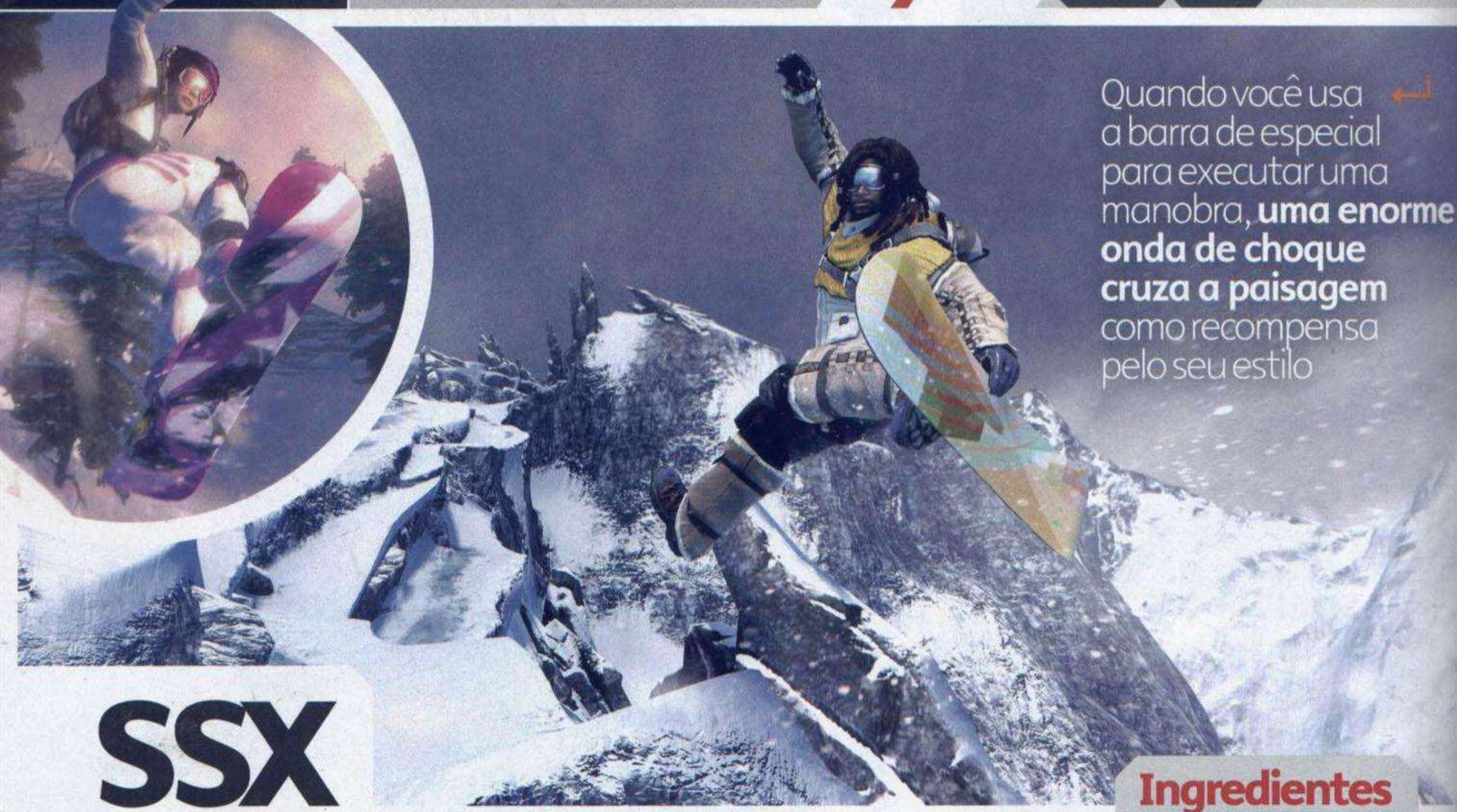
© 2011 Ubisoft Entertainment. Todos os direitos reservados. Driver, Ubisoft e o logo Ubisoft são marcas resgistradas da Ubisoft Entertainment nos Estados Unidos e/ou outros países. "PlayStation", "PS3" e "Playstation Network" são marcas da Sony Computer Entertainment Inc. Wii e o logo Wii são marcas registradas da Nintendo. © 2006 Nintendo. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, e os logos Xbox são marcas registradas do grupo de empresas Microsoft e são usados sob licença da Microsoft. Mac e o logo Mac são marcas registradas da Apple Computer, Inc., registrados nos Estados Unidos e outros países.

distribuido por NC GAMES
DISTRIBUIDORA OFICIAL DE GAMES

UBISOFT

PS3 (DISCO) | LANÇAMENTO JANEIRO 2012
GÊNERO ESPORTE | PRODUTORA EA CANADA
DISTRIBUIDORA ELECTRONIC ARTS

80% DE POTENCIAL DE SUCESSO



SSX

Com tantas novidades, o esporte em si é um mero detalhe

A essência do snowboard é ter estilo. Sem a atitude e a personalidade que acompanham o esporte, ele se resume apenas a um bando de moleques arriscando suas vidas ao descer montanhas geladas em cima de um pedaço de madeira – só para voltar ao topo em seguida e descer tudo de novo. Felizmente, a série *SSX* sempre conseguiu reproduzir com sucesso essa noção de diversão, e a demo mais recente da nova versão deixa isso bem claro. Apesar de as pistas não contarem com todas aquelas arquibancadas e luzes fluorescentes das versões anteriores, elas apresentam as mesmas rotas múltiplas e saltos insanos. Só que, desta vez, elas se modificam conforme você desliza por elas. Encha a sua barra de manobras especiais e a palheta de cores muda, intensificando a saturação dos objetos ao seu redor. Em seguida, quando você utiliza a barra e executa a manobra, uma enorme onda de choque cruza a paisagem como recompensa pelo seu estilo. Isso também afeta a jogabilidade em certos pontos, derrubando árvores ou obstáculos pelo caminho ou até causando avalanches.



PERIGOSO ▸ Avalanches, deslizamento de rochas e frio congelante são só alguns dos perigos que você terá de enfrentar

Pelos ares

Outro exemplo dessa personalidade vem do novo sistema de navegação. Desta vez, você viaja de um ponto para outro de helicóptero, e tanto as aeronaves quanto seu pilotos se transformam em personagens. Os helicópteros têm interiores distintos e os pilotos estão sempre desafiando e sacaneando o jogador: o estímulo perfeito para fazer você se jogar e deslizar ladeira abaixo.

Também temos quase certeza de que haverá um sistema parecido com o Autolog de *Need For Speed: Hot Pursuit* no modo online do jogo, o que significa que superar os tempos dos seus amigos será mais uma opção entre os muitos recursos viciantes que estarão disponíveis no novo *SSX*.

Ingredientes


SALTOS QUE DESAFIAM A MORTE


HELICÓPTEROS COM ATITUDE


PISTAS COM DESIGN ABSURDO



MACACÕES DE VOO (WINGSUITS)

PlayStation

PlayStation Network

Somente para PlayStation

REMASTERIZADO EM ALTA DEFINIÇÃO

GOD OF WAR

ORIGINS COLLECTION



www.playstation.com

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

18 Violência Extrema e Conteúdo Sexual

Não recomendado para menores de 18 ANOS

3D Jogo Compatível

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

© 2010 Sony Computer Entertainment America LLC. God of War e o logotipo do Santa Monica Studio são marcas comerciais da Sony Computer Entertainment America LLC. Desenvolvido por Ready At Dawn Studios, LLC. "SONY" e "make.believe" são marcas registradas da Sony Corporation.

SONY

make.believe

PS3 (DISCO) | LANÇAMENTO | NOVEMBRO

GÊNERO FPS | PRODUTORA EUROCOM

DISTRIBUIDORA ACTIVISION

76% DE POTENCIAL DE SUCESSO



MAIS BONITO? O visual não é quadriculado como antes, mas o jogo está longe de ser um dos mais bonitos do PS3

GoldenEye 007: Reloaded

Refeito em HD e com pitadas de guerra moderna

Tem menos de 18 anos? Esteve perdido em uma ilha deserta desde 1997? Se esse é o caso, vamos recapitular a razão de *GoldenEye* ser tão importante para alguns jogadores. Considerado por muitos como o melhor jogo de filme já feito, a versão original para N64 é baseada no primeiro filme do agente secreto 007 interpretado pelo ator Pierce Brosnan e ficou famosa por seu modo multiplayer em tela dividida. Refeito para Wii no ano passado com Daniel Craig no papel principal, o jogo agora está a caminho do PS3, com direito a uma nova engine de alta definição e suporte ao Move. Se você tem boas lembranças do clássico de 64-bit – e estava esperando uma recriação fiel –, olhe bem para as imagens ao redor. Embora capture o espírito da versão original, *Reloaded* tem mais em comum com o Capitão Price, de *Call of Duty*, do que com o quadriculado Pierce Brosnan de antigamente.

Ritmo acelerado

A primeira fase, da represa, é o exemplo perfeito de como *COD* transformou o espião. Na versão original, desenvolvida pela Rare, a palavra de ordem era furtividade e precisão. Já na versão da Eurocom, após cinco minutos de jogo, você já terá sido atingido por tiros de AK, participado de uma perseguição de caminhões e destruído uma janela em câmera lenta no melhor estilo *Black Ops* para invadir uma sala cheia de inimigos. A influência das cenas de ação típicas da Infinity Ward fica evidente o tempo todo.

Não que isso seja um problema. O ritmo frenético da nova versão é apropriado para o clima agitado dos filmes estrelados por Craig. E enquanto a versão Wii apresentou gráficos já defasados, a engine de *Reloaded* substitui tudo – texturas, iluminação, animação, etc. O jogo também roda a 60 fps, o que significa que agente está bem equipado para sobreviver na guerra contra os jogos de tiro em alta definição atuais. Além disso, estamos confiantes em relação à compatibilidade com o Move, já que os controles de movimento eram bem balanceados no Wii. Com o próximo filme da franquia previsto só para o final de 2012, *Goldeneye* pode preencher os corações vazios dos fãs.

ODDJOB Assim como na versão de N64, o vilão arremessador de chapéus não dá as caras na campanha, mas estará disponível nas partidas do modo multiplayer

Diferencial Como a nova versão promete revigorar um multiplayer clássico

No N64, as partidas multiplayer para quatro jogadores de *GoldenEye* eram ótimas, do tipo capaz de destruir amizades para sempre. Para o PS3, a Eurocom está incluindo um modo online para 16 pessoas, além de um modo parecido com o Spec Ops de *Modern Warfare 2*. Intitulado M16 Ops, ele terá desafios baseados em furtividade, eliminação e hordas de inimigos. Mesmo assim, escolher jogar como Oddjob ainda é coisa de trapaceiro.





VOCÊ NÃO VAI RESISTIR
AOS NOSSOS PREÇOS



JP
GAMES
SEMPRE NO PRÓXIMO NÍVEL

WWW.JPGAMES.COM.BR

R. Vitória, 257. Galeria São Paulo, loja 232. Tel: (11) 3331-3887
R. Santa Efigênia, 485. Still Shop, loja 32. Tel: (11) 3331-5274
República, São Paulo, SP - CEP: 01210-001

Nos acompanhe no:
facebook.com/jpgames
twitter.com/jpgames

Detonado

POR Gilsomar Livramento


roteiro


arquivos


troféus

FIM › A guerra contra a peste alien chamada Chimera encerra aqui. Pode ser a última chance ou o fim dos humanos

RES

Online viciante

Os armamentos no multiplayer oferecem regalias e personalização de habilidades de combate, tornando a competitividade acirrada e violenta. Uma das coisas bacanas é que você pode pegar e carregar várias armas ao mesmo tempo, tornando-o mais letal e aumentando as chances de sobreviver.

HALL DA FAMA

Nível de dificuldade
4/10 (Tranquilo)

PIONEIRO
O primeiro jogador a coletar todos os troféus do game
Gus87BR
(16/09/11)

VELOCISTA
O mais rápido do ranking a coletar todos os troféus
douk23
(2d 17h 25m)

Caçadores de troféus

Os alienígenas não tiveram chance contra estes soldados, que platinaram *Resistance 3* sem ao menos suar.

douk23	2 dias	D4rk-JC	4 dias
Dropeti	3 dias	DevilHelghan	6 dias
Mettallifox	3 dias		

Fonte: www.myps3t.com.br

A guerra contra alienígenas termina com clichês de cinema em um shooter intenso e divertido até o último tiro

Em tempos da guerra entre os aguardados *Modern Warfare 3* e *Battlefield 3*, não havia grandes espectativas em torno de *Resistance 3*. Até a própria Sony não fez alarde com o lançamento do jogo no Brasil e não investiu em legendas ou dublagem em português, mimo que todos os seus maiores lançamentos estão recebendo. Isso foi um erro. Bastou menos de uma hora de testes para sentir que este é um grande FPS, o melhor da série, digno de nota em um gênero disputado.

Última resistência

As grandes nações deixaram de lado suas diferenças para lutar pela sobrevivência. A maior parte da humanidade foi devastada por um vírus alienígena que veio da Rússia e rapidamente varreu a Europa, cruzou oceanos e chegou às Américas. Aqueles que sobreviveram perderam sua humanidade e tornaram-se parte do inimigo. E estes querem transformar o planeta em um ambiente adequado à sua existência que, por tabela, levará a humanidade à extinção.

Resistance 3 mostra que falta pouco para o fim e os humanos que restaram vivem escondidos. O jogo oferece uma trama mais aventureira, mas não deixa de exibir momentos grandiosos.



DESÂNIMO ▸ O clima dos que sobreviveram é de desolação. As pessoas sabem que não têm chances e esperam só pelo fim



PlayStation 3 (disco)
Gênero FPS
Produtora Insominiac game
Distribuidora Sony
Online Coop (2 jogadores) Multiplayer (até 16 jogadores)
Compatível PlayStation Move, 3D, Sharp Shooter

RESISTANCE®3



Os acontecimentos se passam alguns anos após o desfecho de *Resistance 2*. O herói é Joseph Capelli, um ex-militar que tenta manter sua família e alguns sobreviventes a salvo no subterrâneo da cidade de Haven, em Oklahoma, nos EUA.

A situação se agrava quando uma máquina alienígena avança em direção à cidade, pulverizando tudo em seu caminho. O cientista Fyodor Malikov, criador da vacina de imunidade ao vírus Chimera, aparece e pede a ajuda de Joseph (com quem trabalhou no passado) para protegê-lo em uma missão suicida: invadir e sabotar a torre (colmeia) de comando alien em Nova York.

HERÓI ▸ Em um momento de desespero, um homem precisa encarar os seus medos e arriscar tudo para proteger outras pessoas

Deste ponto em diante, a trama vira um combo de clichês de filme de ação, ficção e aventura, com pitadas de drama e romantismo.

Detonado

Resistance 3

ANÁLISEREVIEW



MUTAÇÃO › Estas criaturas já foram seres humanos. Há uma vacina para evitar o contágio, mas não para reverter a metamorfose, então não tenha dó



Resistance 3 é linear e fácil, mas o design de cenários é diversificado. Há arquivos secretos para coletar, o que incentiva a exploração.

Os inimigos são um show à parte, com muitas variações de ataques e armas distintas, alguns capazes de ataques coordenados. O armamento disponível também é interessante. São 11 armas de fogo e uma marreta. Destaque para as armas características da série, como a Auger, com sua mira de raio x e projéteis que atravessam qualquer objeto; e a Bullseye, que permite travar um alvo e disparar projéteis teleguiados. As armas de fogo podem evoluir e isso influencia no poder destruitivo, quantidade de munição e efeito prolongado de recursos ou ataque secundário.

Combate online

É possível jogar a campanha principal acompanhado de um amigo em modo cooperativo, seja local ou online. Tem sua cota de diversão, mas diminui toda a diversão de jogar sozinho e superar os desafios. Na versão anterior, o coop tinha uma trama própria, o que, infelizmente, não acontece em *Resistance 3*.

A vontade de jogar sem parar vem no modo multiplayer. Esqueça os 60 jogadores se confrontando em *Resistance 2*. O novo sistema suporta 16 jogadores e tem uma pegada mais controlada, parecida com a de *Call of Duty: Black Ops*.

Muitos cenários da campanha solo emprestam elementos para criar mapas amplos e bonitos, com pontos altos e baixos, dentro dos modos Deathmatch (mata-mata), Team Deathmatch (mata-mata com equipes), Capture de Flag (captura à bandeira), Chain Reaction (captura de território) e Breach (destruir ou defender áreas). Estes dois últimos trazem elementos incomuns no gênero, e até irritantes, já que uma das equipes tem recursos limitados e, quando estes se esgotam, a partida simplesmente termina e não dá chances de reação para lutar até o último jogador cair.

AVALIAÇÃO

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

ASPECTOS CENTRAIS

ARSENAL	■■■■□
INTELIGÊNCIA ART.	■■■□□
MULTIPLAYER	■■■■□
MODO COOP	■■□□□

NOTA FINAL **8.0**

DESIGN › Muitos cenários da campanha solo emprestam elementos para criar mapas amplos e bonitos

Os inimigos são **um show à parte**, com muitas variações de ataques e armas ↵

GP MEGASTORE

Diversão Garantida!

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

GAME DELIVERY (19) 3212-2656

O MÊS DAS CRIANÇAS ESTÁ CHEIO DE AÇÃO NA GP!

PREÇOS CENSURADOS

Loucura de Preços Baixos na GP

BATMAN ARKHAM CITY

CALL OF DUTY MW3

DEAD RISING 2 OFF THE RECORD

ACESSE O NOSSO SITE E APROVEITE

Wii NINTENDO 3DS PS3 PSP XBOX 360

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

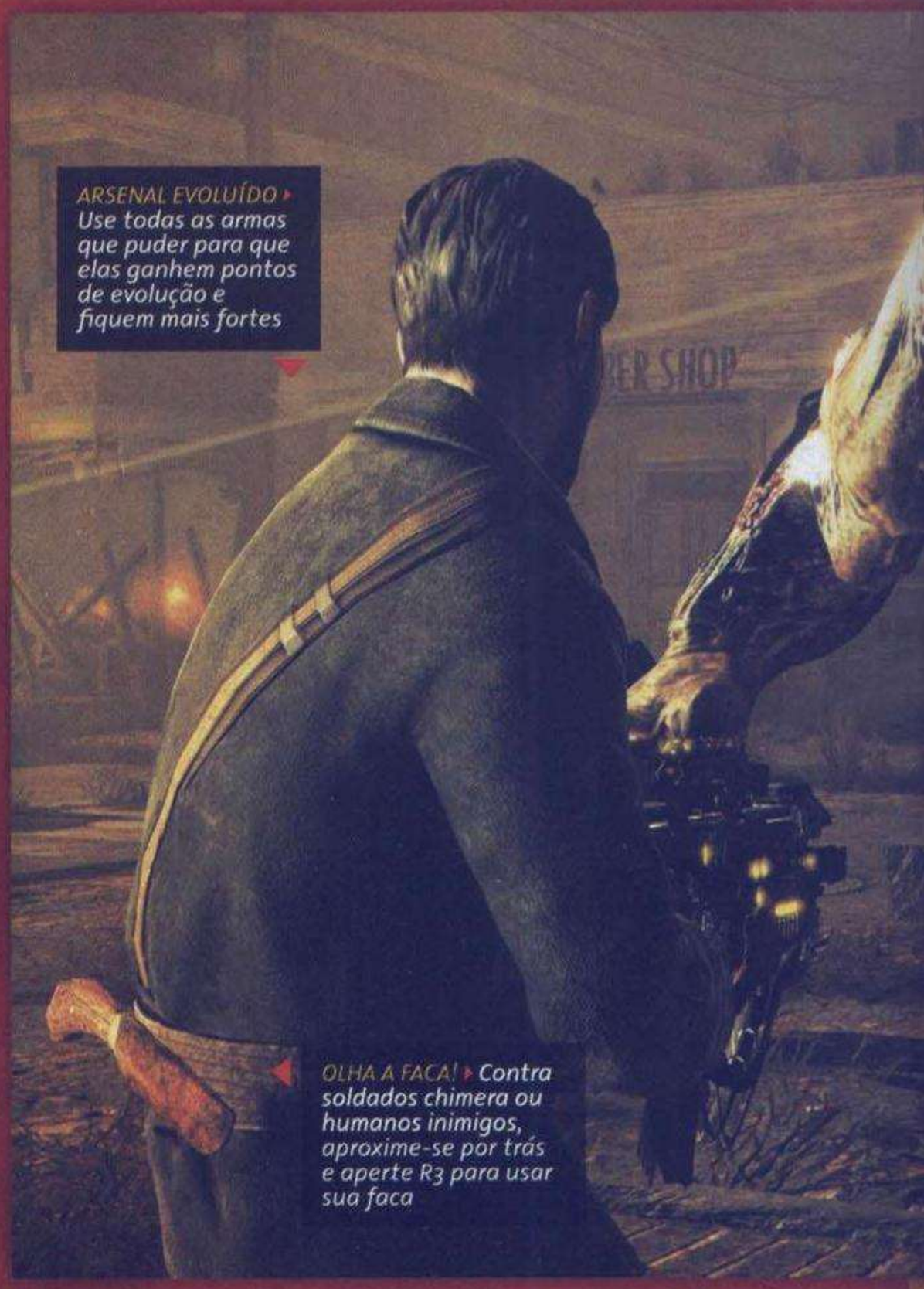
www.GPMEGASTORE.COM.BR

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

VENDAS PARA TODO O BRASIL

↳ Em qualquer momento **da campanha principal, é possível chamar** outro jogador para ajudar

Atrás das linhas alienígenas



CAPÍTULO 1
HOME

Pegue o **arquivo #1** "Feral vs. Military" sobre a mesa. No caminho, à esquerda da mulher que varre o chão, pegue o **arquivo #2** "Postcard from Bogotá" na cama **(#1)**. Cumpra o tutorial na galeria de tiro. Fale com Susan e siga Lester.

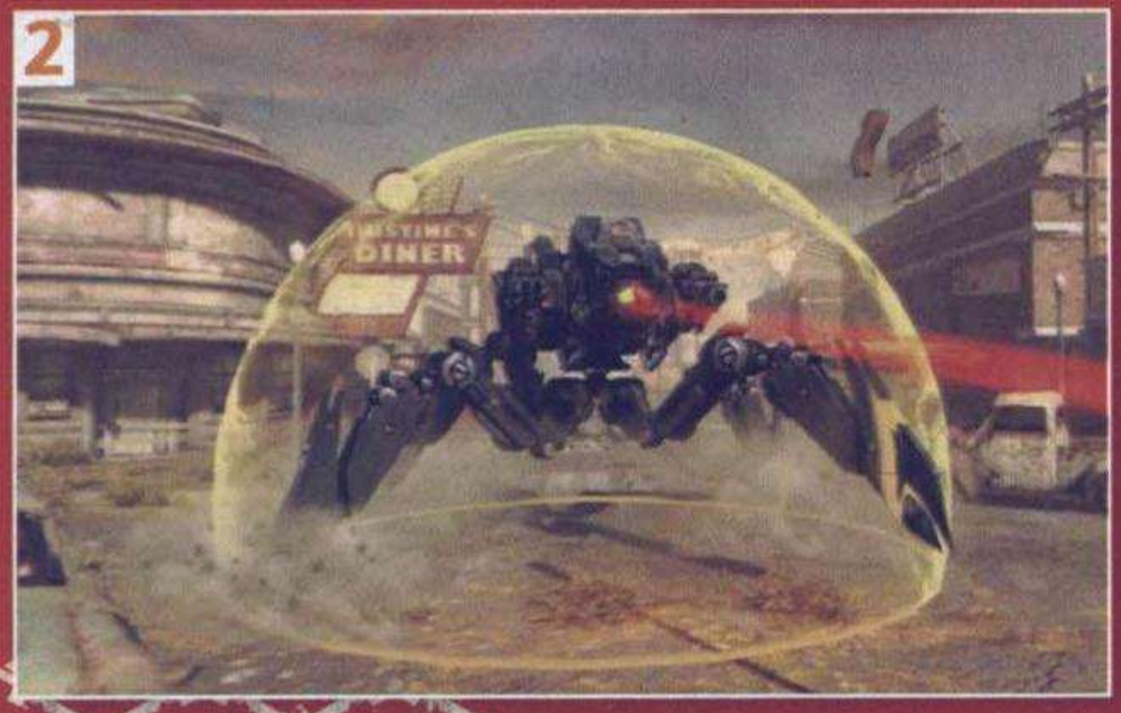
Durante o ataque inimigo, use a arma HE.44 Magnum e seja econômico (deixe os seus aliados se livrarem da maioria dos inimigos). Assim que aparecer o Stalker (aranha mecânica) **(#2)**, jogue a EMP Grenade para anular o escudo e fuzile com a arma Bullseye – destrua o Stalker em menos de 60 segundos para ganhar o troféu Short Out.



CAPÍTULO 2
WANTED MAN

Pegue o **arquivo #3** "Bite Protocol" próximo do homem que se debate na cama. Adiante, sobre a mesa perto da lousa, pegue o **arquivo #4** "Note to John Harper"; no andar superior, Bobby dá granadas (aperte ← ou → para mudar o tipo de granada a ser usado).

Do lado de fora da casa, derrube os inimigos com a arma HE .44 Magnum. Cada disparo deposita um explosivo no inimigo, que pode ser detonado apertando R2. Desta forma, exploda cinco ou mais inimigos de uma vez para ganhar o troféu Chamber Full of Death. Exploda dois ou mais inimigos de uma vez, mais cinco vezes, para o troféu Feeling Lucky, Punk.



Entre na casa próxima pela garagem, suba pela escada **(#3)** por onde Tommy Dean desce e pegue o **arquivo de áudio #1** "Leaper Bite" no quarto. Siga Tommy e abra caminho entre os inimigos na plantação.

CAPÍTULO 3
PARADISE LOST

Corra na cola de Tommy até cruzar o caminho dos inimigos Steelheads. Eles criam um escudo de energia e podem atirar através de objetos para acertar o alvo – ao longo do jogo, use AMP Grenade para desarmar dez escudos deste tipo de inimigo para ganhar o troféu Overload.





Durante sua volta ao esconderijo, atenção para localizar as plantas Blast Roots (parecidas com ovos luminosos) **(#4)**. Atire em todas que avistar e, ao destruir 100, o troféu Gardener será seu. Neste momento, você obtém a arma Auger, que permite atirar através de objetos usando a mira de precisão (L1). Mate 25 inimigos, atirando através de objetos para ganhar o troféu Cheap Shots.

TIROS E FACADAS

Use a arma Bullseye ou Maksman e mate 50 inimigos sem mirar (não use L1) para ganhar o troféu From the Hip. Detone 20 inimigos com facadas (R3 por trás da vítima) para ganhar o troféu Backstabber.



NO ALVO ▸ *Acerte os tubos nos ombros do alienígenos ou nas pernas. Só os brutamontes têm resistência maior ou usam armadura*

Use o ataque secundário desta arma, o escudo de energia, para defender-se de 100 disparos (acumulativo) e ganhar o troféu Access Denied. O capítulo fecha com o encontro de aliados.

CAPÍTULO 4
WOMEN AND CHILDREN FIRST

Receba a arma Marksman e encare os Longlegs (alienígenas que pulam) **(#5)**. Para levar o troféu Grasshopper Unit, elimine cinco Longlegs enquanto eles pulam – use a arma Bullseye e trave a mira (R2) no alvo; isso ativa o recurso de disparos teleguiados.



Ao recuar para a praça da cidade, livre-se dos inimigos e o Brawler vai aparecer **(#6)**. Use a Bullseye para travar a mira em uma peça da armadura e detone (a AMP Grenade é eficaz contra o monstro). Destrua todas as peças para destruir o Brawler.









Elimine o bicho sem sofrer nenhum dano por ataques dele para levar o troféu Zookeeper.

CAPÍTULO 5
WRIGHTSBURG

Pegue o **arquivo #5** "Change in Strategy" à sua frente. Prepare-se para se defender no barco; há uma caixa de munição para qualquer arma no convés, e medicamentos (aproveite e pegue o **arquivo #6** "Ice Blocks") sob a cabine sempre que precisar. Quando aparecerem os Drones (máquinas voadoras) **(#7)**, derrube 25 deles com a AMP Grenade para ganhar o troféu Electric Avenue.

Ao ganhar a arma Rossmore, use-a para destruir as Blast Roots indicadas. Estacas de gelo vão travar o barco, atire nelas para liberar o caminho. Ao passar pelo Goliath (máquina gigante de três patas) **(#8)**, atenção às casas destruídas à esquerda do barco; no telhado da última há uma decoração de Papai Noel com renas **(#9)**. Exploda a decoração com a sua HE .44 Magnum ou detone as plantas Blast Roost para ganhar o troféu Slaybells.

CAPÍTULO 6
CITY OF THE PAST

Siga pela direita da área férrea. Localize um vagão aberto junto de uma plataforma cercada, próxima de Blast Roots. Suba nesta área cercada, entre pela brecha na grade para achar o **arquivo de áudio #2** "Staying Warm".

No alto de um dos vagões, no caminho, pegue o **arquivo #7** "A Tragic Paradox". Siga por cima dos vagões interligados para chegar ao outro lado da cerca, puxe a alavanca e suba no elevador.

SEMEANDO O CAOS

Após evoluir as suas armas ao máximo, use o ataque secundário da Rossmore para incendiar seis inimigos com um único disparo, o que garante o troféu Boom Stick.

Use o ataque secundário da arma Bullseye para travar a mira nos alvos e elimine 40 inimigos desta forma para ganhar o troféu Tag, You're It.

Aproveite o ataque secundário do rifle Deadeye para matar dois inimigos ou mais de uma vez. Faça isso cinco vezes para o troféu Toast.



↳ Na batalha multiplayer, **é possível carregar todas as armas** e usar bônus aleatórios

Pegue o **arquivo #8** "VTOL Manual" sobre o colchão e o gancho sobre a mesa. Escorregue pela corda na janela e pegue o **arquivo #9** "Gotta to Get Out" ao cair no buraco ao lado – se pegou os arquivos revelados até agora, vai ganhar o troféu Collector. Dentro do depósito, pegue a arma Atomizer e tenha cuidado com os ataques em massa das criaturas na área – use o ataque secundário (R2) da Atomizer, uma esfera que ataca múltiplos alvos próximos, e mate 30 inimigos para ganhar o troféu Warp Speed. Aproveite para acertar um disparo de Rossmore e matar dois ou mais inimigos de uma só vez (mire na cabeça); vale o troféu Buckshot.

O caminho leva a uma sala, na plataforma superior **(#10)**, onde está o **arquivo do áudio #3** "Quarantine" e um painel, na saleta ao lado, que desce uma ponte. Na plataforma mais alta da área, há uma ponte quebrada **(#11)**; corra e pule para o outro lado e pegue o **arquivo #10** "Safety Violation".

10



12



Na lavanderia destruída, investigue a estante para achar o **arquivo de áudio #4** "It's Just Me Now". Na sala acima, atire no alvo **(#12)** para descer a escada e coletar o rifle sniper Deadeye; use-a na janela próxima e mate os cinco inimigos Grims no telhado, com tiros consecutivos na cabeça, para adiantar o troféu Sandman –, e pegue o **arquivo de áudio #5** "Girl's Best Friend" ao lado. No prédio vizinho, ao subir alguns lances de escada, entre no primeiro quarto à esquerda e pegue o **arquivo #11** "Letter to Santa" no sofá.

CAPÍTULO 7
FRIENDS IN LOW PLACE

Elimine os inimigos, escorregue pela corda e fale com as pessoas cercadas na rua para enfrentarem um novo ataque. Aproveite os muitos inimigos que aparecerão e use a Deadeye, sem recarregar, para matar cinco inimigos com

13



disparos na cabeça para ganhar o troféu Waste Not; acerte 50 disparos em cabeças alheias para levar o troféu Expert Sniper.

Ao entrar no casarão **(#13)**, defenda as entradas e abata os inimigos. Use a Deadeye para eliminar inimigos a distância e detone as plantas explosivas. Use a granada Hedgehog ou o tiro secundário da Atomizer, para acertar grupos e, eventualmente, a arma Auger para derrubar os escondidos **(#14)**. Foque em derrubar o inimigo Raveger, pois é ele quem derruba a porta. Elimine todos os inimigos sem que as portas do casarão

15



16



sejam arrombadas para merecer o troféu Bouncer.

Ao seguir os aliados no subterrâneo, investigue a saleta à esquerda, antes da parede quebrada, para pegar o **arquivo #12** "Tunguska" **(#15)**. O caminho leva para dentro de um prédio, onde surgirão um Brawler e inimigos menores. Equipe a Bullseye, trave a mira nos pedaços da armadura do Brawler (concentre-se nele) e vença em menos de dois minutos para ganhar o troféu Calm Under Pressure. Siga os aliados para encerrar a fase.

CAPÍTULO 8
THE PLAN

Livre-se dos inimigos na emboscada inicial e pegue a Power Core no pé da escada **(#16)**. A maior parte do caminho

11



14



VALE TUDO PELA PLATINA

Termine o jogo para habilitar o Cheat e compre as opções Health Regen (energia infinita) e Infinity Ammo (munição infinita). Escolha a fase onde há troféus para conquistar, ative as opções e seja feliz. O Cheat só não funciona para ganhar o troféu Brutal.

EVOLUA RÁPIDO

O jogo oferece 11 armas de fogo e todas são obtidas automaticamente em algum momento da história. Cada uma delas possui três níveis de evolução e, para evoluir, basta eliminar seus inimigos usando a arma desejada. A morte de inimigos por cada arma tem efeito acumulativo.

Para acelerar a evolução das armas, sempre que passar por uma área cheia de inimigos, elimine quase todos e deixe o seu personagem morrer. Assim, você vai voltar ao checkpoint e poderá eliminar o grupo de novo, somando pontos.

Use o truque para evoluir todas as armas até o Lv.3 para ganhar os troféus This is my Rifle, Weaponsmith e Master Mechanic.







consiste em seguir Charlie, pois você não pode atirar. Quando a plataforma for destruída e o seu personagem cair, corra pelo gás venenoso até chegar ao abrigo; não deixe de pegar o **arquivo #13** "Hale Vaccine" na sala **(#17)**. Abra a porta adiante e defenda Charlie e a Power Core.

CAPÍTULO 9
PLAN B

Derrube os inimigos para abrir caminho para Charlie. Ao cruzar a ponte e entrar nos escombros do prédio, pegue o **arquivo #14** "Mass Exodus" no alto da escada adiante, à direita. Chegando à plataforma móvel, é hora de enfrentar Widowmaker (a aranha gigante) **(#18)**.

Os pontos fracos do aracnídeo são as marcas vermelhas em seu corpo. Antes de matar o monstro, vasculhe os arredores da área para pegar três rifles Deadeye (servem de munição) e garantir o troféu Snipe Hunt. Há uma cesta de basquete **(#19)** perto da lateral da ponte de madeira; fique de frente para ela e lance granadas para fazer uma cesta e ganhar o troféu Nothing But Net.

CAPÍTULO 10
THE HUNT

Na floresta há atiradores de elite com camuflagem





em pontos altos e uma nave que sobrevoa a montanha **(#20)**. Use o Deadeye para abater atiradores a distância (use a Auger para eliminar os mais próximos, atire através das pedras). Se abrigue nas cabanas na rota para evitar os ataques da nave e entre na caverna. Passe por este trecho da floresta sem que os atiradores o acertem para merecer o troféu Frickin' Laser Beams.

Dentro da caverna, suba pela escada próxima para pegar o **arquivo de áudio #6** "Just a Little Nap". Do outro lado do portão, siga o túnel à direita **(#21)** para pegar o **arquivo #15** "Cooling Towers". Acabe com os inimigos e, logo acima, procure pelo **arquivo #16** "Journey to Hanover". Se você coletou todos os arquivos até agora, vai levar o troféu Bookworm.



Fora do túnel, à esquerda, há um penhasco. Derrube um inimigo no penhasco **(#22)**. Atraia a vítima para este ponto, acerte um disparo com a HE .44 Magnum e detone o explosivo para jogar o inimigo e ganhar o troféu Roops!. Passe pela caverna e encontre a ponte cheia de inimigos. Antes de atravessá-la, pegue o **arquivo #17** "God's Will" à esquerda. Após a destruição da ponte, pegue a arma Wildfire adiante e derrube a nave.

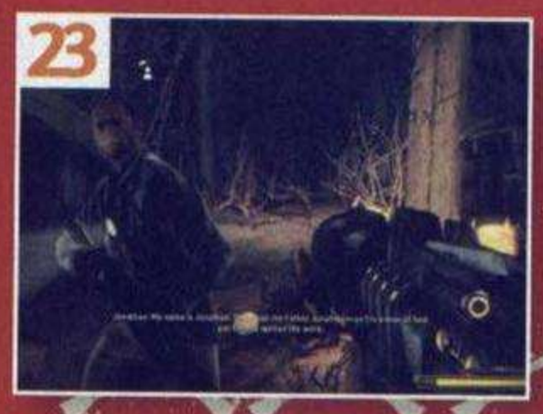
CAPÍTULO 11
SAVIOR

Prepare-se para encarar Leeches (inimigos com gosma verde no corpo). Atire na perna para derrubá-lo, então atraia os Grims para perto do inimigo caído e exploda o Leech com disparos para que a gosma verde derrube os outros monstros. Elimine 25 inimigos explodindo o Leech desta forma para ganhar o troféu Corpse Wagon. Ainda nesta área, mate 25 Grims com granadas e leve o troféu Raining Limbs para a sua coleção.

Inimigos vão aparecer aos montes na cidade em ruínas. Aproveite para juntar um grupo de alvos e use o disparo secundário da arma Wildfire para matar seis ou mais inimigos com um único disparo. Isso garante o troféu Fireworks.

Do telhado da casa no caminho, ao descer pelo buraco no chão e subir por uma escada, não deixe de pegar o **arquivo #18** "Satan" na mesa, antes de sair pela porta da grade. O resto do caminho o leva por dentro de uma pequena igreja. No sótão, antes de entrar pelo buraco na parede, pegue o **arquivo #19** "Pure Chimera". Passe pelo celeiro, ganhe a arma Cryogun e encontre Jonathan Rose.

Siga Jonathan **(#23)** e proteja-o enquanto ele tenta ativar os motores e a energia. Neste momento, o local vai ficar abarrotado de inimigos. Congele cinco ou mais inimigos juntos (ou enfileirados) e destrua-os de uma vez com o ataque secundário da Cryogun para ganhar o troféu Medusa.



↳ O atual protagonista, **Joseph Capelli, era um personagem secundário** nas versões anteriores

CAPÍTULO 12 SATAN

Abra a porta próxima, pegue o tanque de acetileno na caixa, jogue-o perto da porta de madeira do lado oposto e exploda o tanque. Do outro lado do túnel, repita a explosão do tanque para abrir outra porta e, quando Satan (a criatura gigante) surgir, atire em seus olhos para abrir caminho.

No grande túnel, Satan reaparece. Siga Jonathan e entre no pequeno túnel para evitar o monstro. Corra pelo outro lado e para o fundo do túnel. Na próxima aparição do monstro, entre no túnel ao lado e, antes de seguir Jonathan pelas escadas de madeira, vá por um pequeno túnel abaixo para pegar o **arquivo #20** "Desperation". Na área seguinte, atire nos olhos do monstro e pegue um tanque de acetileno na caixa ao lado. Jogue o tanque na boca do bicho e atire. Do outro lado do túnel cheio de água, vá para esquerda, pegue o **arquivo de áudio #7** "Who's Boss" e entre no pequeno túnel ao lado para se livrar da investida de Satan.

Saia pelo outro lado e avance pelo grande túnel. Use os pequenos túneis para evitar os ataques do monstro. Suba pela escada de madeira antes de ser atacado e vá até o carro de mineração. Ao descer por ele, ataque os olhos da criatura para afastá-lo **(#24)**. A fuga termina em uma sala fechada, atire nos olhos do monstro, jogue o tanque de acetileno na boca e atire. Repita no elevador.


24


25


26

CAPÍTULO 13 NATURE OF THE BEAST

A viagem de trem é tensa. Pegue a arma Carbine. No penúltimo vagão, há uma caixa de munição infinita e, no primeiro, há uma caixa de medicamentos para recuperar a energia. Use a nova arma para destruir os jipes **(#25)** (atire no capô).

Defenda o trem. Aproveite para ganhar o troféu Hello Drive (elimine cinco motoristas sem destruir os veículos) com os primeiros jipes e consiga o troféu Vehicular Manslaughter (destrua dez veículos inimigos). Concentre a destruição de veículos nos jipes, que não possuem blindagem.

Eventualmente, os vagões serão danificados, corra até a alavanca e desengate **(#26)** antes que ele exploda.


28


27

Ao final do capítulo, você ganha o troféu Land, Sea, and Air.

CAPÍTULO 14 TO THE LION

Só é preciso sobreviver na arena. Mantenha-se em movimento e use a marreta para matar os Grims e, por fim, alguns homens que invadirão o lugar.

CAPÍTULO 15 THE ENCORE

Aqui, você vai receber a arma Mutator e poderá recuperar as outras armas ao longo do capítulo. Elimine um inimigo com cada arma para ganhar o troféu Up Your Arsenal. Ao chegar ao bloco onde alguns capangas se aquecem em um latão com fogo **(#27)**, use o buraco na parede à esquerda para investigar uma das celas e pegar o **arquivo #21** "Letter to Mom #1". A porta do outro lado leva até uma máquina que precisa ser desativada.

Na sala de controle, siga Herbert e, ao chegar ao banheiro, acompanhe a parede do lado esquerdo para encontrar uma passagem **(#28)** que leva até o **arquivo #22** "Letter to Mom #2". Do outro lado do banheiro, no andar superior, livre-se dos inimigos (use o tiro secundário da Mutator na sala e derrube seis inimigos ao mesmo tempo para ganhar o troféu BARF!) e desarme a segunda máquina para chegar ao bloco B.


29

Na segunda ala do bloco B, no andar superior, há uma cela à esquerda **(#29)** que guarda o **arquivo #23** "Letter to Mom #3". Desative outra máquina, pegue o **arquivo #24** "Letter to Mom #4" na sala Guardstation B-2. De volta à arena, use o Deadeye para abater os atiradores – elimine 20 para ganhar o troféu Counter-Sniper.

Vá ao encontro de Hebert e, no corredor onde ele está, quebre as tábuas **(#30)** no buraco da parede à direita para pegar o **arquivo #25** "Letter to Mom #5". Ao chegar ao refeitório, você vai encarar ondas infinitas de inimigos; você só precisa resistir enquanto Hebert abre a porta.

CAPÍTULO 16 RETRIBUTION

O começo da fuga é pelo esgoto. Ao chegar ao trecho onde Grims aparecerem, atenção no corredor onde dois explosivos (tomados por gosma verde) aparecem. O corredor


30

VIAJANTE OPORTUNISTA

Atire nas plantas Blast Roots para explodir os inimigos. Eliminar 20 alienígenas assim vale o troféu Opportunisty Knocks. Para ganhar o troféu Grenadier, lance uma Shrapnel Grenade para matar três ou mais Chimera Soldiers de uma vez. Conforme seu progresso no jogo, inevitavelmente você vai ganhar o troféu Shoe Leather por andar 30 quilômetros. Mate 20 inimigos para ganhar o troféu Body Count.

31



tem entradas laterais sem saída; na primeira entrada à esquerda, há um boneco de palhaço na caixa jogado no canto **(#31)**. Atire nele para ganhar o troféu One Eyed Jack.

Suba pela escada adiante, pegue o **arquivo #26** "Letter to Mom #6". Chegando ao salão redondo do esgoto, elimine a legião de inimigos. Use a Mutator para acertar e explodir um inimigo Grim. Se a explosão matar três ou mais inimigos de uma vez, leva o troféu Bloodborne.

32



Nesta área circular, aglomere os Grims e use o ataque secundário da Mutator. Acerte quatro ou mais inimigos e, imediatamente, use a Cryogun para congelar esses inimigos **(#32)** contaminados e, por fim, use o Molotov (ou atire com a arma Rossmore evoluída ao máximo) para queimar os inimigos. Eliminar quatro deles com veneno, gelo e fogo garante o troféu Juggler.

Derrube a madeira para abrir a porta, pegue o **arquivo #27** "Can You Hear Them?" e destrua a Blast Root junto do cano para sair. Há um conflito entre humanos e aliens. Investigue as garagens para destruir três jipes (atire no capô) e dois caminhões (use a Wildfire) estacionados dentro de galpões; isso vale o troféu No Escape. Em uma das garagens, vá pela escada de metal e pegue o **arquivo #28** "Letter to Mom #7".

33



Abra caminho entre os inimigos para chegar ao elevador e desligar a última máquina. Isso termina em um combate fácil contra Mick **(#33)**, que consiste apenas em apertar freneticamente o botão indicado.

CAPÍTULO 17
COMMITMENT

No canto, acima da rampa, pegue o **arquivo #29** "They Are Coming". Escorregue pelo cabo de força e destrua as lâmpadas amarelas na lateral do botão **(#34)**. Entre na ruína do prédio à direita para pegar o **arquivo de áudio #8** "Six Bullets".

Invada o forte adiante e defenda o local. Use o tiro secundário da Atomizer para derrubar vários alvos do outro lado da cerca. Se os inimigos abrirem o portão, impeça-os para ganhar o troféu Good Fences.

No buraco adiante, abra a portinha da tubulação e destrua as lâmpadas para ir ao túnel do metrô. Entre na sala ao lado do vagão destruído **(#35)** e pegue o **arquivo de áudio #9** "Bad Idea". No caminho, você vai encarar Ravager, congele-o com a Cryogun e destrua-o com uma facada (R3). Faça isso três vezes e leve o troféu Bull in a China Shop.

34



35



O final do túnel leva até um combate entre um Widowmaker e Chimera Soldiers **(#36)**. Neste combate, foque apenas em matar a aranha gigante. Vença sem matar nenhum dos alienígenas que a atacam para garantir o troféu In This Together. Suba pela placa caída sobre o monstro e saia pelo prédio adiante.

O AMIGO OCULTO



Após terminar *R3*, ainda restarão troféus para coletar. Chame um amigo para jogar o cooperativo offline (seja com um amigo ou sozinho, se você for coordenado). Escolha o nível de dificuldade Difficult ou Superhuman, e opte pela região St. Louis, MO e a área Forest. O jogador 1 deve se esconder em uma cabana, evitando os atiradores, e o jogador 2 deve ficar ao lado do jogador 1, só que do lado de fora da cabana para ser alvejado. Assim que ele cair, use o jogador 1 para ficar revivendo o jogador 2. Reviva o aliado 20 vezes para ganhar o troféu Helping Hands.

Em seguida, escolha a dificuldade Casual, St. Louis, MO e a área Ambush. Posicione os dois jogadores em uma área segura, abaixado atrás de algum objeto e use a Auger para atirar através de objetos. O jogador 1 deve acertar um inimigo e o jogador 2 deve finalizar este inimigo. O importante é que ambos causem dano a um mesmo inimigo, antes de ele ser morto. Faça isso com cem inimigos para o troféu Silent Partner.

CAPÍTULO 18
WASTELAND

Desça pela escadaria e pegue o **arquivo #30** "Particle Smashing" junto ao corpo. Saia dos prédios, passe pela carcaça do avião adiante e

36



↳ Só os fãs de Ratchet & Clank **vão perceber um easter egg** na cena final de Resistance 3

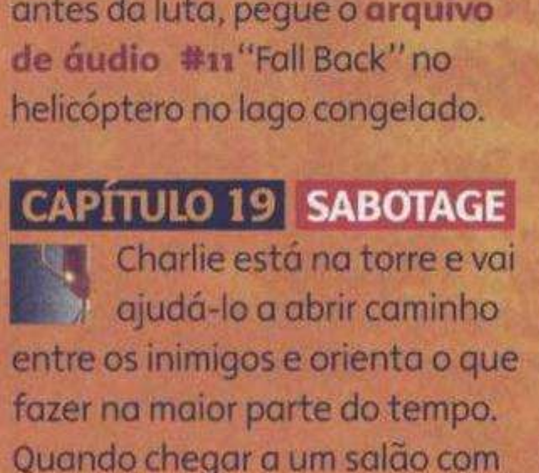


elimine todos os inimigos no conjunto de prédios adiante. A batalha é tensa, abrigue-se e abata o máximo que puder usando a Deadeye.

Ao invadir a ruína do prédio, procure a a sala do **arquivo de áudio #10** "Bloodbath". Caia sobre o elevador e abra a porta assim que descer. Na área seguinte, há duas estações de energia e atiradores, elimine a ameaça e destrua as lâmpadas nas portas das estações. Em uma estação, destrua barras amarelas e, na outra, acione o botão para desligar o escudo da torre **(#37)**. Na área há soldados e Stalkers; antes da luta, pegue o **arquivo de áudio #11** "Fall Back" no helicóptero no lago congelado.

CAPÍTULO 19 SABOTAGE

Charlie está na torre e vai ajudá-lo a abrir caminho entre os inimigos e orienta o que fazer na maior parte do tempo. Quando chegar a um salão com escudo de energia que bloqueia o caminho, livre-se dos inimigos e acione o botão do painel na frente do escudo. Destrua os cabos luminosos no alto da parede **(#38)** onde o escudo se conectava para deter a barreira de lâminas. Siga para direita, pegue o **arquivo #31** "Gray Tech"





sobre a mesa; se você coletou todos os arquivos, vai ganhar o merecido troféu Archivalist. Suba no elevador ao lado para chegar a outro salão com inimigos, livre-se deles e abra uma das duas tampas na parede ao fundo para ganhar acesso a uma tubulação e uma escada.

Passe por mais duas salas para reencontrar Charlie em um salão. Nos pontos mais extremos do salão, há painéis que precisam ser desligados para desativar dois escudos na lateral do portão. Destrua os condutores de energia **(#39)**, em ambos os lados do portão. Adiante, você será levado para a sala do reator.

CAPÍTULO 20 THE PROMISE

Na sala do reator, destrua os cabos luminosos (parecem lâmpadas) nas colunas ligadas à máquina central. Inimigos vão aparecer sempre que destruir um desses cabos. Para complicar a situação, há um Brawler a sua espera; livre-se dele primeiro.

Destrua todos os cabos do reator e vá para a passagem no andar inferior. No final do caminho, ao ficar pendurado, basta atirar nos inimigos **(#40)** e explodi-los até começar os créditos finais de *Resistance 3*, o que garante o troféu Irresistible Force.

O seu prêmio por salvar a humanidade é a opção Cheat, que fica disponível dentro do menu Extras, em Shop. Se você terminou na dificuldade Normal ou Difficult, habilitará a dificuldade Supérhuman. Termine o jogo nesta dificuldade para ganhar o troféu Brutal (vale usar as trapaças do Cheat). DT



CHECKLIST

A lista abaixo revela os troféus na melhor ordem de aquisição.

TOTAL

- ☐ This is my Rifle
- ☐ Weaponsmith
- ☐ Master Mechanic
- ☐ Opportunity Knocks
- ☐ Grenadier
- ☐ Shoe Leather
- ☐ Body Count
- ☐ From the Hip
- ☐ Short Out
- ☐ Chamber Full of Death
- ☐ Feeling Lucky, Punk
- ☐ Overload
- ☐ Gardener
- ☐ Cheap Shots
- ☐ Grasshopper Unit
- ☐ Zookeeper
- ☐ Slaybells
- ☐ Collector
- ☐ Warp Speed
- ☐ Buckshot
- ☐ Sandman
- ☐ Waste Not
- ☐ Expert Sniper
- ☐ Bouncer
- ☐ Calm Under Pressure
- ☐ Snipe Hunt
- ☐ Nothing But Net
- ☐ Frickin' Laser Beams
- ☐ Bookworm
- ☐ Roops!
- ☐ Fireworks
- ☐ Medusa
- ☐ Hello Driver
- ☐ Vehicular Manslaughter
- ☐ Land, Sea, and Air
- ☐ Up Your Arsenal
- ☐ BARF!
- ☐ Counter-Sniper
- ☐ One Eyed Jack
- ☐ Bloodborne
- ☐ No Escape
- ☐ Good Fences
- ☐ In This Together
- ☐ Irresistible Force
- ☐ Brutal
- ☐ Backstabber
- ☐ Access Denied
- ☐ Corpse Wagon
- ☐ Boom Stick
- ☐ Raining Limbs
- ☐ Tag, You're It
- ☐ Archivalist
- ☐ Toast
- ☐ Electric Avenue
- ☐ Juggler
- ☐ Bull in a China Shop
- ☐ Silent Partner
- ☐ Helping Hands

Enfim, acabou!

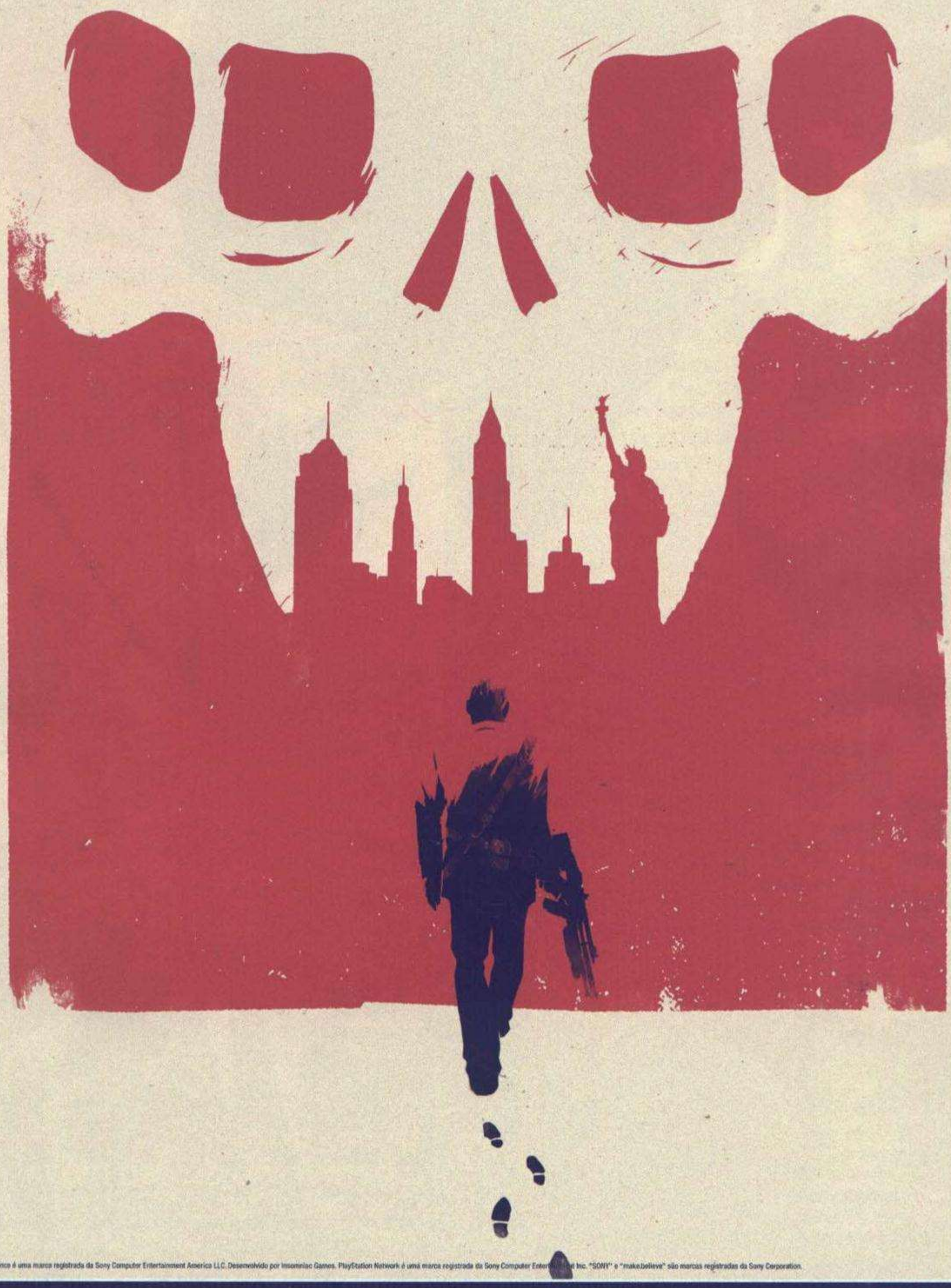
Chutar bundas aliens para conseguir 95% dos troféus leva **16 horas**. Já a platina pede mais **6 horas de tensão** na dificuldade máxima.

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

Detonado

POR Rodrigo Guerra

Aqui tem...


carreira


pilote como Vettel


guia de ajustes


KERS / DRS

PREGUIÇA › A capa de F1 2011 é quase igual à de 2010. Será uma tendência para o próximo ano?

HALL DA FAMA

Nível de dificuldade
7/10 (Árduo)

NÃO FOI DESTA VEZ...
Ninguém platinou este jogo até o fechamento desta edição. Quer encarar esse desafio? Veja como participar na página 135 e confira o resultado na próxima edição, na seção Ranking.



PlayStation 3 (disco)
Gênero Corrida
Produtora Codemaster
Distribuidora Warner Games
Legendas/Áudio Português
Online Coop (1 a 2 jogadores) e Multiplayer (2 a 16 jogadores)

O que mais mudou de 2010 para 2011 **foi a permissão da asa móvel,** o DRS (Sistema de Redução de Arrasto). **Isso faz o carro ter um ganho de até 15 km/h na velocidade final**

Caçadores de troféus

F1 2011 chegou com tudo e, ao final desta edição, nenhum piloto havia conquistado todos os seus troféus. Alguns tentaram...

brandaopeixoto...40%
GusRocket.....28%
GTDRIVER10.....28%
Leonardo_Freire..23%
Titaneo_Ex.....23%

www.myps3t.com.br



F1 Formula 1 2011

Conheça as mudanças da nova temporada e aprenda a ser um piloto mais eficiente, à prova de falhas e destruidor de recordes

No ano passado, quando a Codemasters trouxe a F1 de volta ao PS3, o cenário era diferente do que temos na atual temporada. As mudanças são enormes. A carroceria dos carros mudou a aerodinâmica e a forma como os carros se comportam nas pistas, por exemplo. Este guia é focado em trazer os detalhes da categoria em detonado diferente. Aqui, você não vai encontrar um passo a passo tradicional, mas dicas que vão ajudá-lo a compreender a funcionalidade do game para que você mesmo possa desenvolver o seu estilo e técnicas de pilotagem.

Novas regras

O que mais mudou de 2010 para 2011 foi a permissão da asa móvel, conhecida como DRS (sigla que, traduzida do inglês, significa Sistema de Redução de Arrasto). Com este sistema, o jogador pode mudar a aerodinâmica da asa traseira, o que faz o carro ficar mais rápido e ter um ganho médio de 15 km/h na velocidade final.

No entanto, este recurso não pode ser usado a torto e a direito. Existe uma regra que deve ser seguida: durante as corridas, o DRS só pode ser usado em retas e se dois carros tiverem à distância de 1 segundo ou menos um do outro. Isso possibilita fazer mais ultrapassagens em uma corrida. O sistema é desativado assim que o freio é usado.

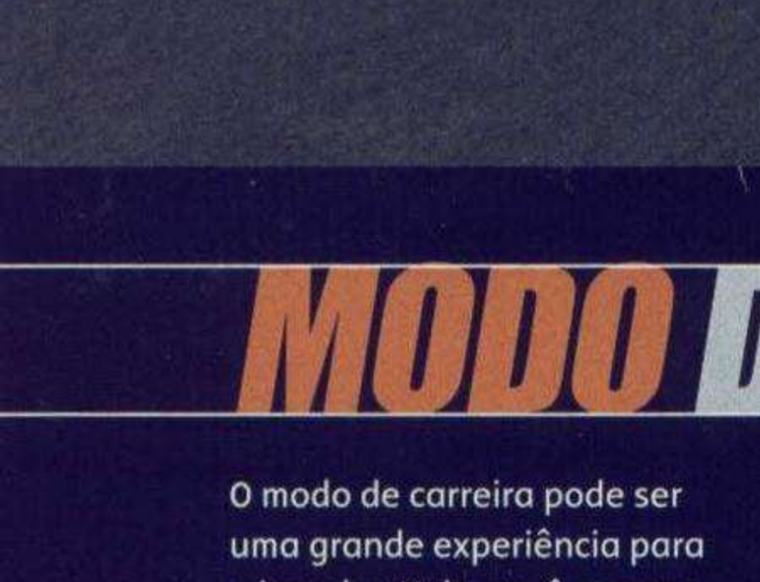
Outra novidade para o jogo é a possibilidade de usar o sistema KERS (Sistema de Recuperação de Energia Cinética). Com ele, o piloto pode, por exemplo, ganhar mais torque, o que, em baixas rotações (como em saída de curvas) pode representar um ganho de 10 km/h no final de uma reta. Com a combinação do DRS e do KERS, é possível diminuir o tempo de uma volta de 4 a 6 segundos – tempo que faz toda a diferença nos termos da F1.

Por fim, *F1 2011* também usa a regra que manda que o jogador tenha que usar, na mesma corrida, os pneus duros e macios; mas isso só se aplica quando o número de voltas está configurado para representar 20% ou mais de uma prova. O que ficou de fora foi o sistema dos 107% na classificação. Essa regra, que está presente nesta temporada da F1, rege que qualquer piloto que exceder em 107% o tempo registrado pela pole position, durante o treino classificatório, ficará fora do grid. Ou seja, se a pole for de 1m00s, quem fizer o tempo superior a 1m04s é desclassificado da prova.

↳ Tenha cuidado com as entrevistas, pois elas **AFETAM OS EVENTOS** durante a temporada

MODO DE CARREIRA

O modo de carreira pode ser uma grande experiência para o jogador. Nele, você começa em uma equipe pequena e vai aprendendo aos poucos como controlar um carro de Fórmula 1. É nessa hora que você pode aprender a fazer as primeiras configurações do carro, pois as primeiras equipes não têm expectativas muito altas para pilotos iniciantes e você não vai sentir um peso de responsabilidade excessivo.



Entretanto, vale a pena lembrar que a dificuldade padrão não oferece desafio para quem já é experiente em jogos de corrida, pois os pilotos controlados pelo computador são muito fáceis de serem vencidos. Você vai ver Vettel ou Alonso fazendo voltas com tempos altos e terá a oportunidade de fazer os melhores tempos mesmo com carros de escuderias mais "pobres", como a HRT e a Force India.

A dificuldade do modo de carreira também acelera a chance de ser contratado por uma equipe grande, como a Ferrari ou a Red Bull, já na segunda temporada – algo que, convenhamos, não é nem um pouco realista. Você pode alterar a dificuldade antes de entrar em uma corrida e escolher quais tipos de assistência serão usadas e o nível de simulação, como regras de bandeira, simulação de pneus, combustível e danos, além, claro, da dificuldade dos adversários. A carreira tem duas partes distintas, o Paddock, local onde seu piloto é abordado por jornalistas e você pode conferir o progresso de sua carreira ou alterar o capacete do seu piloto. Cuidado nas respostas que forem dadas ao jornalista, pois elas influenciam o comportamento de sua equipe e do seu companheiro. A outra parte é mais interessante, pois se trata das corridas e toda parte de simulação de jogo.

Tela de jogo

É bom saber o que a tela do jogo apresenta para o piloto. Mesmo sendo bastante intuitiva, existem alguns pontos em que o jogador deve ficar de olho, principalmente a bateria do KERS e quando o DRS pode ser usado. Confira:

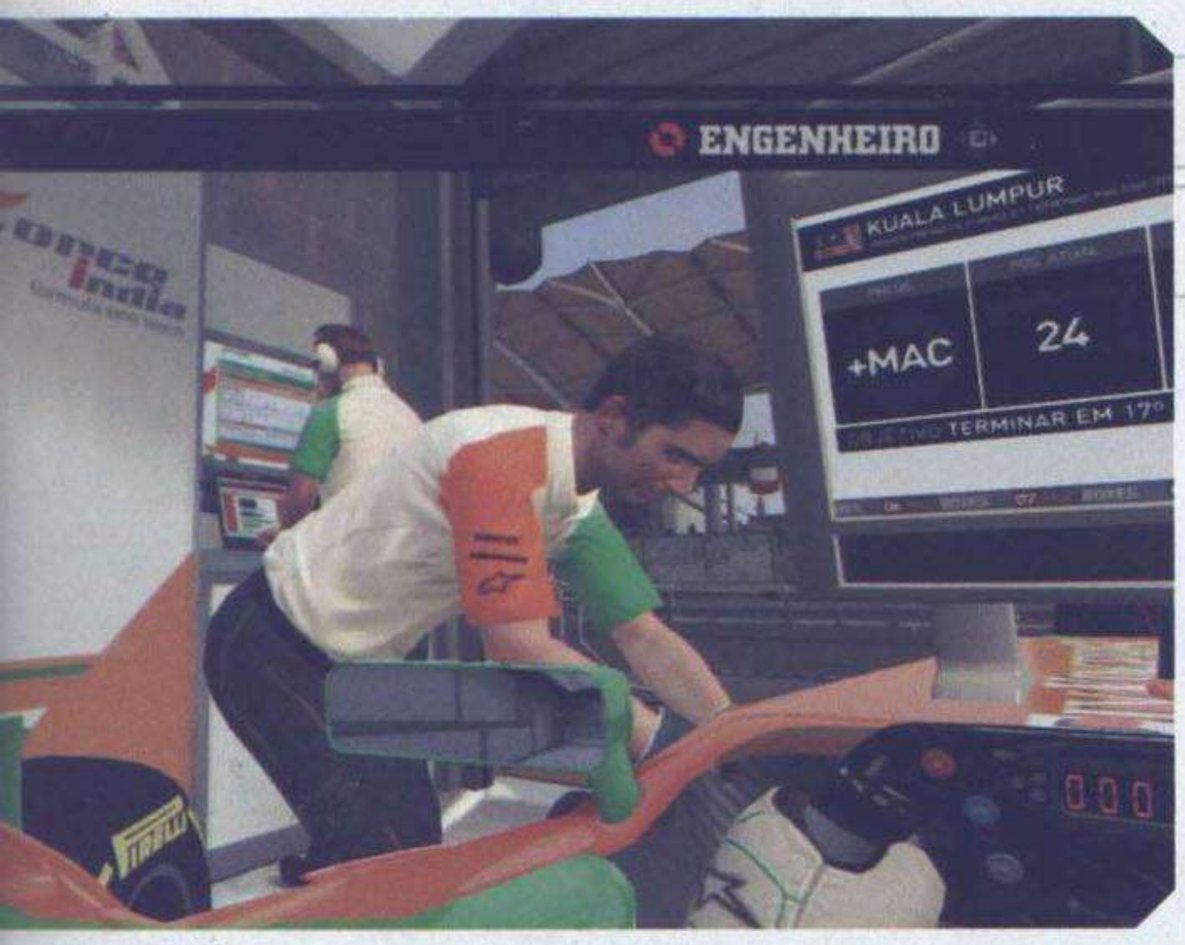
1. Posição e lista de pilotos
2. Voltas e melhor tempo
3. Condições do carro
4. Velocidade
5. DRS (se estiver amarelo, pode ser usado)
6. KERS (é recarregado ao completar a volta)
7. Traçado da pista

QUANDO POSSO USAR O DRS?

A asa móvel dos carros é uma nova adição da categoria que diminui a pressão aerodinâmica, sacrificando a estabilidade em nome da velocidade. Mas existem regras para usá-la: durante os treinos, o piloto pode usá-la a qualquer momento. Já nas corridas, só é possível ativar o recurso em retas quando o existir a diferença de um segundo entre dois carros. Geralmente, isso acontece na reta de largada de todas as pistas.



DRS ▸ A cada volta, você pode abrir a asa traseira do carro durante alguns segundos para atingir uma velocidade maior



UMA CARREIRA BRILHANTE

Decisões são sempre difíceis de se tomar, ainda mais no início de carreira, como, por exemplo, escolher qual escuderia assinar o primeiro contrato. Você tem três opções: a Force India, a Virgin e a HRT. A Force India tem, logo de cara, o KERS e um carro mais estável. A Virgin não tem KERS e conta ainda com uma aerodinâmica complicada, mas se escolhida e você conseguir boas colocações, logo aparecerão bons contratos. Já a HRT não conta com KERS, mas tem mais espaço para melhorias com desenvolvimento de tecnologia, mais frequentes do que em outras equipes. Em todos os casos, você tem que escolher bem, pois a primeira impressão é a que fica.

QUEM QUER USAR O KERS?

Nem todas as equipes usam o KERS. Isso se deve a uma decisão estratégica, já que para colocar este sistema no carro, é necessário adicionar de 40 a 25 quilos no peso do carro (lembrando que com mais peso, mais arrasto, o que reduz a velocidade final do carro e aumenta o desgaste de pneus). O sistema de cada escuderia varia de acordo com o motor usado, como a Toro Rosso, que vem equipada com o motor e KERS da Ferrari. Veja abaixo a lista de quais equipes usam o sistema e qual o fabricante.

EQUIPE	SISTEMA KERS
Ferrari	Ferrari
Force India	Mercedes
Hispania Race Team	Não usa
Lotus-Renault	Não usa
McLaren	Mercedes
Mercedes GP	Mercedes
Red Bull	Renault
Renault	Renault
Sauber	Ferrari
Toro Rosso	Ferrari
Virgin	Não usa
Williams	Williams





USAR OU NÃO ▸ O KERS não é só alegria, ele deixa o carro pesado e aumenta o desgaste

Detonado

GUIA DICAS

F1 2011

↳ **Fazer as tangências corretamente É A CHAVE DO SUCESSO.** Use o sistema de linha guia e aprenda



KERS ▸ É um sistema que acumula a energia gerada nas frenagens, que pode ser usada para uma aceleração extra quando necessário

PILOTE COMO VETTEL



Sebastian Vettel, o melhor piloto da atualidade, tem um estilo bem particular de direção: ele é agressivo e, ao mesmo tempo, ciente de como seu carro se comporta na pista. Isso pode ser imitado em *F1 2011*, basta seguir algumas dicas de direção.

1 Pegue o vácuo

Quando um carro segue o outro muito de perto, cria-se uma área com baixa pressão aerodinâmica. Isso aumenta a velocidade do seu carro, mas assim como o DRS, prejudica a estabilidade, ou seja, quando for fazer uma manobra seu carro pode perder do controle frontal.

2 Saiba quando ultrapassar

Com as novas regras, é bom prestar atenção na hora de fazer uma ultrapassagem. Se você passar à frente de um adversário no início da reta, dará a chance de ele te dar o troco, afinal, os outros carros também têm as mesmas armas que você. Por isso, ultrapasse nos finais das retas ou em curvas no decorrer do traçado.

3 Mistura de combustível

Quando a opção de simulação de combustível estiver ativada, existe a opção de trocar a mistura de gasolina durante a corrida (apertando ↑).

Os melhores momentos para **usar o combustível Mix 3** ↵ são os trechos de baixa velocidade. O Mix 1 e o Mix 2 podem ser usados com frequência

O Mix 3 tem mais octanagem e melhora a retomada de velocidade, porém consome mais gasolina e aumenta o desgaste do motor. Por isso, seja sábio e só use essa mistura por pouco tempo para não ser obrigado a abandonar a prova porque o tanque ficou vazio. Os melhores momentos para usar o Mix 3 são os trechos de baixa velocidade. O Mix 2 e o Mix 1 podem ser usados sem medo durante a maior parte da corrida, sendo que o 1 é o mais econômico e diminui o rendimento do carro.

4 Tangência

Antes de sair queimando o asfalto, saiba como ser um bom piloto. Existe uma regra de ouro em jogos de corrida: faça a tangência certa. Ou seja, seguir o traçado ideal de uma pista é uma obrigação para quem quer "jogar bonito". Seguir a tangência de uma curva

CORRA COM OS CAMPEÕES

Quem está acostumado com jogos de corrida vai sentir que na dificuldade "Intermediário" (a padrão de *F1 2011*), os adversários controlados pelo computador são muito lentos e não correspondem às suas contrapartes da vida real. Se você quiser correr contra os pilotos habilidosos, deve começar na dificuldade "Difícil". Afinal, é sofrendo para evoluir que se aprende de verdade como é que se pilota.



1



2



3



4

sempre é fácil, tudo depende da velocidade de entrada, da configuração de asas, da inclinação das rodas e do carro, claro. Muitos não acreditam, mas existem grandes diferenças entre os carros de F1 além dos motores. Nas configurações de fábrica, é possível sentir que uma Lotus, por exemplo, tem a tendência de perder a estabilidade da traseira, já a Red Bull é mais balanceada.

Mesmo com essas diferenças, é necessário saber que um carro de Fórmula 1 nunca faz uma curva virando. Não adianta: tocou no freio, o carro vai seguir em frente. Por isso, é importante saber os pontos de frenagem antes de virar. Uma boa dica para isso é ver onde existem marcas de pneus na pista, pois elas mostram os locais nos quais os pilotos reduzem a velocidade com mais frequência.

Mas se mesmo assim estiver difícil de encontrar o ponto de frenagem, use o sistema de linha guia do jogo. Ele mostra o melhor traçado da pista e marca em vermelho quando seu carro está em velocidade superior à necessária para fazer a curva.

Tipos de curva

Para fazer uma curva perfeita, é necessário saber qual o tipo que você vai encontrar pelo caminho. Uma curva de cotovelo, como a 8 do circuito de Interlagos (à esquerda), deve ser feita encostado à zebra da esquerda, virar para a direita e, quando os pneus tocarem na zebra, voltar a acelerar aos poucos até voltar a ficar em linha reta. Curvas em um U, como a Bico de Pato, segue o mesmo esquema, no entanto, é necessário dar leves toques no acelerador durante a curva para ir acertando a tangência.

Chicanes, como são conhecidas as curvas que fazem o desenho de um pequeno "S" são complicadas de serem feitas, pois elas precisam do controle de aceleração e freios. Uma boa dica para quem usa o controle é dar pequenos toques no acelerador e no freio quando chegar à segunda curva para o conta-giros não ficar baixo.

Curvas abertas, como a do Sol, não têm mistério: acelere do início ao fim; solte um pouco o acelerador se o carro começar a encostar na zebra. Isso se repete em casos em que não é preciso frear, basta soltar o acelerador.

Interlagos

Use esta pista para o seu treino. Os maiores desafios estão reunidos aqui



↳ **Fique de olho na previsão do tempo no MONITOR DO CARRO** para não ser pego de surpresa na pista

CONTROLE TOTAL DO CARRO

EBBER
HUMACHER

Os melhores ajustes rápidos

AJUSTE	VELOCIDADE MÁXIMA	PRESSÃO AERODINÂMICA	MELHOR PARA AS PISTAS
Chuva 1	Mais Baixa	Mais Alta	Monte Carlo
Chuva 2	Muito Baixa	Muito Alta	Cingapura
Adaptável 1	Baixa	Alta	Valência, Nürburgring, Suzuka
Adaptável 2	Média	Média	Kuala Lumpur, Silverstone, Budapeste, Yas Marina e Yeongam
Adaptável 3	Alta	Baixa	Melbourne, Catalunha e Nova Délhi
Pista Seca 1	Muito Alta	Muito Baixa	SPA, Xangai, Istambul e Montreal
Pista Seca 2	Mais Alta	Mais Baixa	Monza e São Paulo

Quem joga na dificuldade "Normal" dificilmente vai se preocupar em fazer ajustes nos carros, isso porque esta é a dificuldade para quem não está acostumado com simuladores. Entretanto, quem quer sentir a emoção da Fórmula 1 vai querer aprender como usar os bólidos com 100% de aproveitamento.

Quem olha de longe pensa que os carros de Fórmula 1 são iguais. Ledo engano, pois existem diferenças sutis que mudam completamente o desempenho entre um e outro. A aerodinâmica, por exemplo, mostra que certos ajustes podem ser feitos para melhorar o desempenho de uma escuderia, mas se for aplicada em outra, não haverá o mesmo ganho. Por isso, é importante experimentar. Use os treinos livres para fazer os ajustes nos carros e tente encontrar quais mudanças se aplicam ao seu estilo de pilotar.

Nível básico

Ao escolher "Engenheiro", existe a opção "Ajustes Rápidos". Esses ajustes podem ser feitos por aqueles que não têm afinidade com as peças dos carros – ou não quer perder tempo fazendo ajustes finos. Existem sete níveis de ajustes e eles são denominados com três nomes diferentes: Chuva, Adaptável e Pista Seca. Mas não se deixe enganar, pois esses ajustes não servem apenas para essas ocasiões. Por exemplo, o nível 2 de chuva é uma boa opção para correr em uma pista de baixa velocidade, como é o caso de Mônaco. A tabela acima mostra quais opções de ajustes melhor se aplicam para as pistas.

É claro que o fator climático também influencia. Correr em Monza com o tempo chuvoso e escolhendo a opção Pista Seca 2, por exemplo, não é uma boa ideia. Por isso, fique de olho na previsão do tempo, que pode ser vista no menu "Monitor do Carro".

Nível avançado

Aqui, ficam os ajustes para quem gosta de fazer uma sintonia fina em seus carros. Você vai passar mais tempo nos treinos livres para encontrar o equilíbrio perfeito, mas no final ›

Tecnologia sem limites

LEADERSHIP GAMER

LEADERART

GUITARRA
CLASSIC

TAPETE
DANCING PS 2

GUITARRA
SUPER HERO
WIRELESS

JOYPAD NEW
GENERATION PS2

VOLANTE
WIRELESS
VIBRATION
UNIVERSAL

THE LEADERSHIP GROUP

Leadership Goldship Noteship

Conheça nossa linha nas melhores lojas do Brasil.

0800 722 22 08 . (21) 3344-5400

@tlg_leadership /theleadershipgroup

www.leadership.com.br

Detonado

GUIA DICAS

F1 2011

As asas prendem o carro no chão E SÃO VITAIS na hora de manter estabilidade nas curvas







Nem todos os ajustes estão liberados no início. **Para habilitar opções, é preciso fazer voltas** para o time de desenvolvimento

das contas o resultado chega ser melhor do que o esperado e pode render segundos preciosos. O melhor é que você pode salvar diversas configurações para usar em outras oportunidades.

Vale lembrar que nem todos os ajustes estão disponíveis logo no início da carreira. Para habilitar mais opções, é necessário fazer voltas para o time de desenvolvimento do carro. Para isso, no modo de carreira no dia de treino livre, vá para o menu "Engenheiro", escolha "Objetivo de P&D". A equipe vai elaborar um desafio para o seu carro em algumas pistas do campeonato. As respostas durante as entrevistas podem influenciar na cooperação da equipe – então, não seja muito metido, puxe o saco para sua equipe e isso tornará mais fácil a aparição dos desafios.

A dificuldade determina quais ajustes podem ser feitos nos carros. Quanto mais fácil, menos opções estarão disponíveis. Veja a seguir quais são suas opções de ajustes disponíveis e o que pode ser feito para conseguir um desempenho melhor durante a sua temporada.

Aerodinâmica

Um carro de Fórmula 1 poderia levantar voo se não fossem as asas dianteira e traseira. Elas prendem seu carro no chão e são peças fundamentais na hora de manter a estabilidade na curva. Quanto mais alto os valores, mais pressão será realizada nas rodas, permitindo curvas mais rápidas. Entretanto, isso também interfere na velocidade final do carro devido ao arrasto. São duas as opções que podem ser configuradas:

ÂNGULO DA ASA DIANTEIRA

Valores altos fazem a frente do carro entrar mais fácil nas curvas. Entretanto, para ser eficiente, a asa traseira também deve ser calibrada. Não é necessário manter o mesmo valor entre as duas peças, vale a pena dar algumas voltas em cada pista para encontrar o equilíbrio ideal para seu carro.

ÂNGULO DA ASA TRASEIRA

Por carregar mais peso, a asa traseira é responsável por manter o equilíbrio do carro como um todo. Se aumentar a pressão, mais fáceis serão as curvas, entretanto, isso diminui a velocidade final. Em uma pista rápida e com curvas fáceis, como a de Monza, um valor interessante é Asa dianteira com 1 e a traseira com 2. Faça o teste e veja se consegue baixar o tempo de 1:18,752, o tempo que conseguimos na redação apenas fazendo esses ajustes.

SEJA LEGAL ▲ Divida as vitórias com a sua equipe ou ficará mais difícil participar de desafios que evoluem o seu carro

Freios

Outro ponto em que deve ser determinado o equilíbrio entre a frente e a parte de trás dos carros. Por padrão, o valor para cada área é ajustado em 50%, isso não permite virar enquanto freia, mas permite que a velocidade seja reduzida com mais eficiência. Estes ajustes vão determinar o desgaste dos pneus, caso esta opção de simulação estiver ativada.

EQUILÍBRIO

Determina a distribuição da força dos freios. Quanto mais pressão na frente, mais o carro vai sair de bico nas curvas; na traseira vale o mesmo. A alteração aqui determina a distância que se deve frear antes de entrar em uma curva.

PRESSÃO

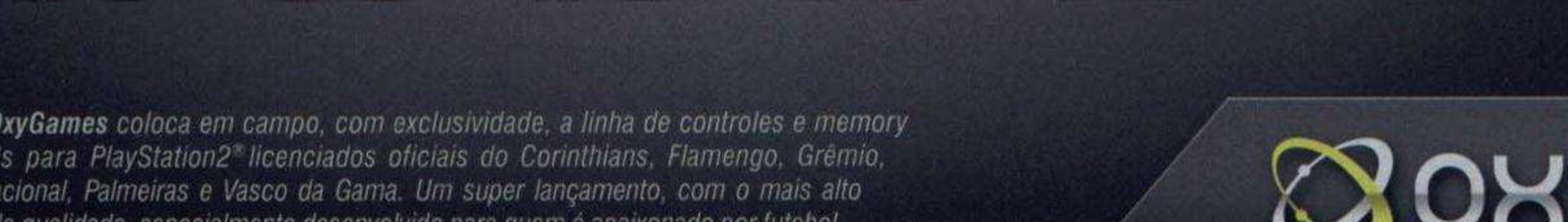
São três opções aqui: Alta,

SOCCER MANIA

oxygames.com.br
oxygames
>> 51 3599 4322

LANÇAMENTO
EXCLUSIVO





*A **OxyGames** coloca em campo, com exclusividade, a linha de controles e memory cards para PlayStation2® licenciados oficiais do Corinthians, Flamengo, Grêmio, Internacional, Palmeiras e Vasco da Gama. Um super lançamento, com o mais alto padrão de qualidade, especialmente desenvolvido para quem é apaixonado por futebol.*

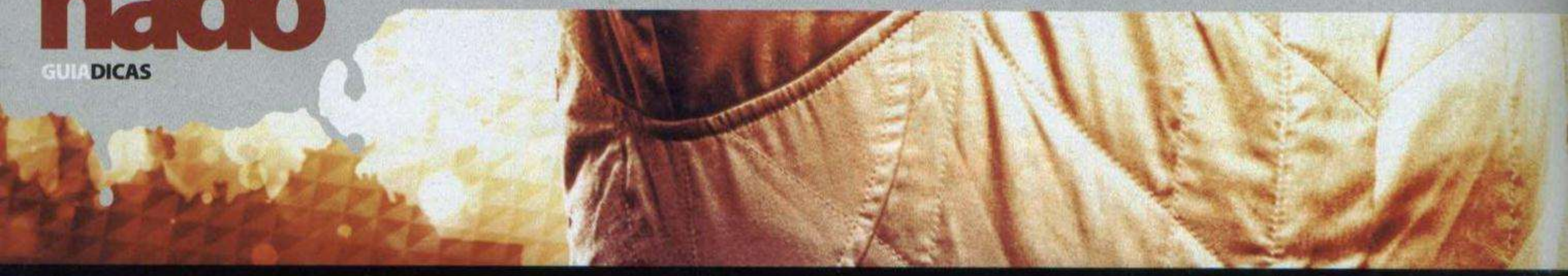
OXY

Detonado

GUIA DICAS

F1 2011

O centro de gravidade determina COMO O F1 VAI SE COMPORTAR na hora de fazer as curvas



Média e Baixa. Quanto mais pressão, mais rápido o carro vai reduzir de velocidade, mas também há a possibilidade de travar as rodas e aumentar o desgaste dos pneus, caso o ABS não esteja ativado nas opções de simulação. A força da frenagem também é influenciada pelo tamanho dos discos de freio.

TAMANHO DO DISCO DE FREIO

Você deve escolher o tamanho do disco. O pequeno reduz a velocidade de forma mais rápida, porém se aquece mais facilmente (o que pode causar mais travamentos de rodas). O disco grande dissipa mais calor, porém necessita de mais metros para reduzir a velocidade. O disco médio é o equilíbrio entre as duas opções.

Equilíbrio

Aqui, é definido o centro de gravidade do carro e determina como o F1 vai se comportar na hora de fazer as curvas. São duas opções que podem ser alteradas:

BARRA DE ANTIRROLAGEM DIANTEIRA

Valores altos aumentam a agilidade do carro, permitindo fazer curvas mais fechadas, como o trecho Mirabeu do Circuito de Mônaco. Entretanto, isso aumenta o desgaste dos pneus.

BARRA DE ANTIRROLAGEM TRASEIRA

Subir esse valor aumenta a tração e faz o carro sair menos de frente. Ou seja, não adianta colocar valores altos na parte da frente e na parte traseira, pois um vai anular o outro e ainda soma as desvantagens (maior desgaste de pneus e torna mais difícil de controlar).



Suspensão

Determina a altura e a rigidez dos amortecedores. Quanto mais alto, mais estável o carro, porém, menos velocidade final. São quatro ajustes que podem ser feitos nessa área:

ALTURA DIANTEIRA

Valores mais altos deixam a frente do carro mais instável em curvas rápidas, mas pelo lado positivo, permite usar amortecedores mais macios e fazer as zebras não tira a estabilidade do carro. Um carro mais alto na frente reduz a pressão aerodinâmica e aumenta a velocidade final.

ALTURA TRASEIRA

Vale a mesma lógica da frente, só que valores altos deixam a parte de trás mais solta nas curvas rápidas. Vale fazer testes para encontrar o ponto ideal para a forma que você pilota.

TENSÃO NAS MOLAS DIANTEIRAS

Quanto maior a tensão, mais fácil fica de controlar o carro e

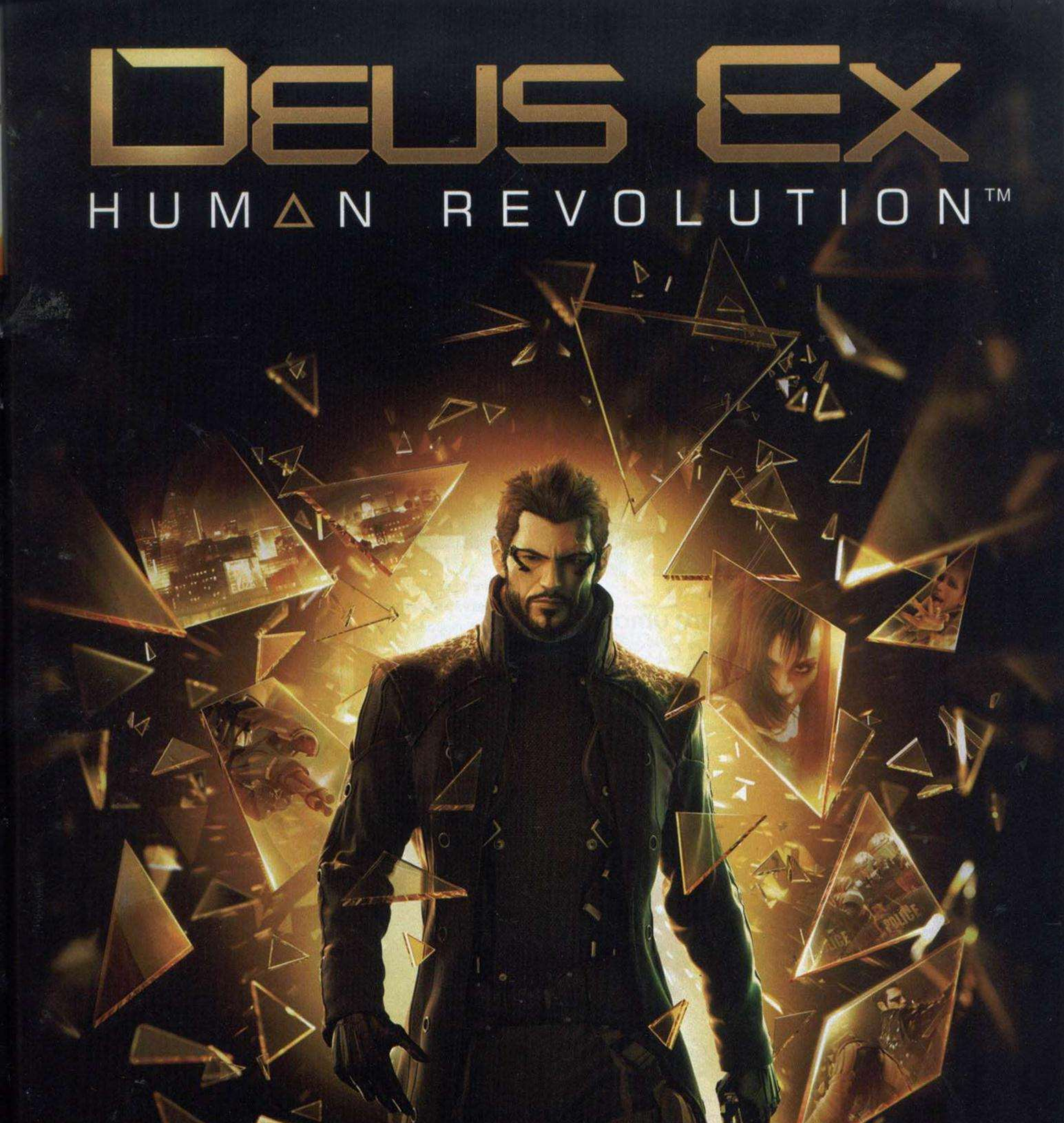




FREIO O que é melhor para o seu estilo? Disco pequeno de freio, que breca mais rápido e aquece mais; ou disco grande, com funções inversas?

DEUS EX

HUMAN REVOLUTION™



14 NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 14 ANOS
Categoria: Ação
Contém: Violência

PC DVD-ROM SOFTWARE

XBOX 360. XBOX LIVE.

PS3 PlayStation3

eidos MONTREAL

SQUARE ENIX.

© 2011 Square Enix, Ltd. All rights reserved. Deus Ex, Eidos Montreal, and the Eidos logo are trademarks or registered trademarks of Square Enix Co, Ltd. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks of Square Enix Holdings Co, Ltd. "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 trademarks are property of their respective owners.

Detonado

GUIA DICAS

F1 2011

O combustível Mix 3 AUMENTA A POTÊNCIA do motor, mas pode fazer o motor estourar







Atribua à primeira marcha **a velocidade ideal para uma curva mais fechada da pista** e a sétima com o máximo do giro do motor

ganhe mais tração, porém isso faz com que o seu bólido saia mais de frente. Se decidir usar uma dianteira mais baixa, deixe as molas mais duras, só tome cuidado para não encostar nas zebras para não perder o controle do carro.

TENSÃO NAS MOLAS DIANTEIRAS

Da mesma forma que nas molas dianteiras, esses ajustes influenciam na tração e na forma como seu carro vai se comportar quando ele se encostar em uma zebra.

Caixa de câmbio

Esse é um ponto delicado na configuração e pode mudar o rendimento do seu carro de forma drástica. Você pode fazer com que a velocidade final seja determinada conforme for a relação de marchas, "esticando" em pistas com muitas retas e diminuindo em pistas com muitas curvas. Uma dica bacana é atribuir à primeira marcha a velocidade ideal para a curva mais fechada da pista e a sétima com o máximo do giro do motor para a reta mais longa. Faça muitos testes, mas um bom exemplo é a pista de Interlagos, que tem duas retas e curvas bem fechadas. Mudar a caixa de câmbio para a primeira marcha para 143 km/h e a velocidade final para 354 km/h. Assim, você consegue fazer com que a curva Bico de Pato, a mais lenta do traçado, seja contornada a 70 km/h e alcance a velocidade de 325 km/h no final da reta de largada. Já a Reta oposta pode fazer com que seu carro atinja 330 km/h. É importante lembrar que não é bom deixar seu carro usar a rotação máxima por muito tempo, pois isso pode danificar o câmbio e até estourar o motor.

Motor

É o coração do carro e ele será o responsável pelo desempenho geral na pista, entretanto, existem poucas opções que podem ser alteradas. Confira:

UNIDADE DO MOTOR

Durante a temporada, você tem direito de usar até oito motores. Eles vão se desgastar no decorrer do campeonato e isso diminui a sua potência. Se preferir trocar o motor do seu carro, vai perder o tempo restante da sua sessão de treino livre – o motor não pode ser alterado na classificação ou durante a corrida.

MAPA DO COMBUSTÍVEL

Determina qual é o tipo de mistura de combustível que será no início. Lembre-se de que o Mix 3 aumenta a potência do motor, porém se usado por muito tempo, a gasolina pode acabar no meio da prova, ou pior, seu motor pode estourar.

COMBUSTÍVEL

Nos treinos livres e na qualificação, é possível determinar o peso que seu carro vai carregar durante as voltas. A quantidade de combustível é representada pelo número de voltas. Se acabar a gasolina e seu carro ficar parado no meio da prova, você será penalizado.

Alinhamento

Você pode alterar a cambagem do carro, fazendo com que a resposta do carro fique mais ou menos ágil. São quatro opções que podem ser configuradas:

AJUSTE DE CÂMBIO ▲ Teste as mudanças no câmbio, pois é uma das áreas de maior importância no desempenho do seu F1

CAMBAGEM DIANTEIRA

Ajusta o ângulo que o pneu tem contato com o asfalto. Com valores maiores, o carro ganha desempenho nas retas, já os menores aumentam a estabilidade, mas aumentam o desgaste dos pneus.

CAMBAGEM TRASEIRA

Aqui, o valor menor melhora a estabilidade nas curvas na parte traseira do carro, aumentando o desgaste dos pneus dessa região e diminuindo a tração nas retas. O valor maior, por outro lado, faz com que você ganhe velocidade nas retas, mas as curvas serão prejudicadas.

CONV./DIVERGÊNCIA DIANTEIRA

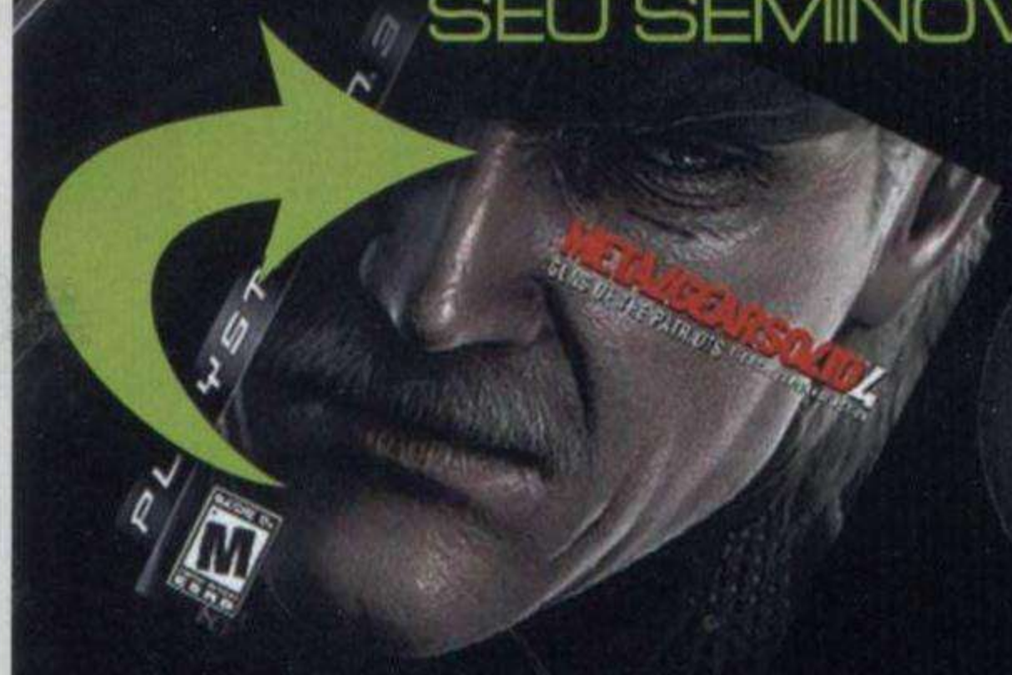
Valor alto torna o carro mais ágil nas curvas, mas pode prejudicar a frente nas retas ou quando for necessário fazer uma manobra, como uma ultrapassagem.

CONV./DIVERGÊNCIA TRASEIRA

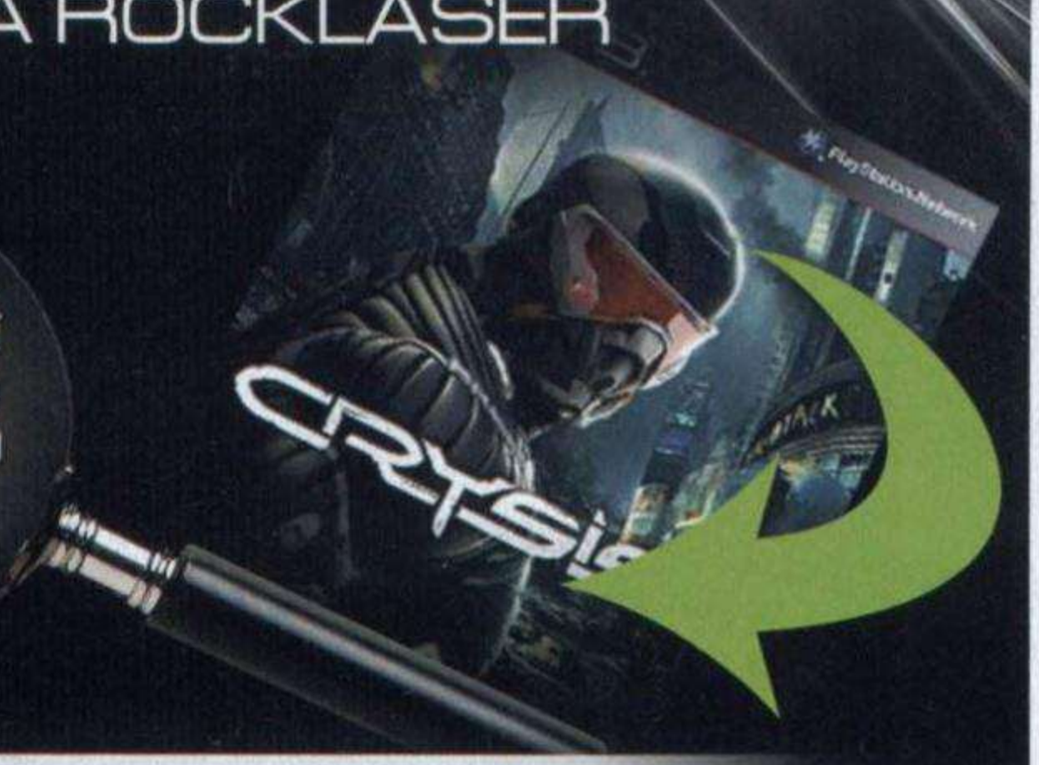
A mesma coisa que na parte frontal, só que afetando a parte de trás do seu carro.

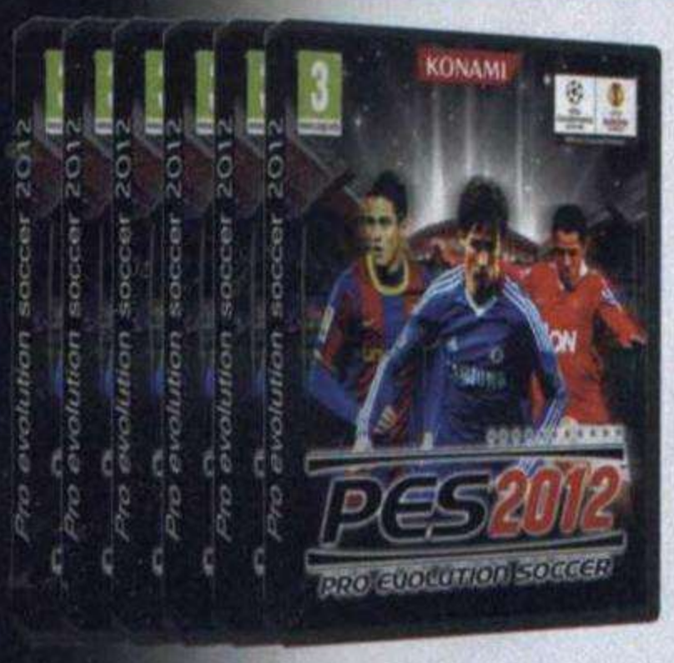
COMPRE, VENDA OU TROQUE

SEU SEMINOVO COM A ROCKLASER



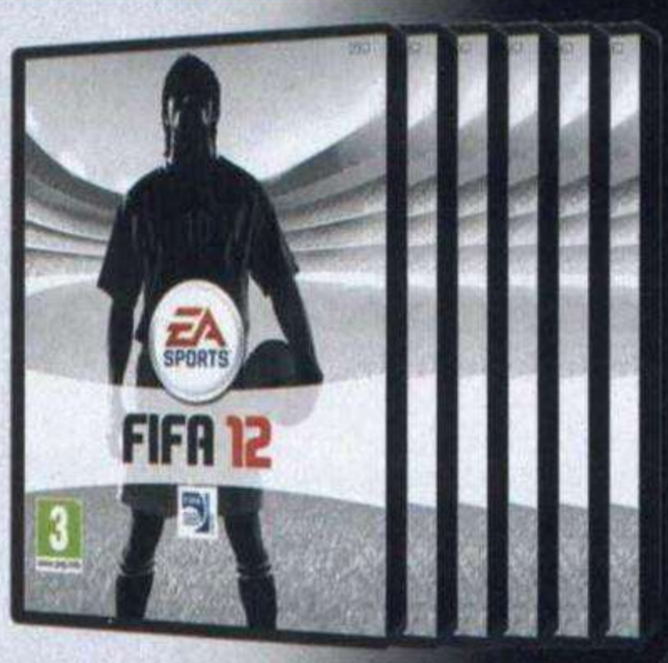
VOCÊ ESCOLHE!





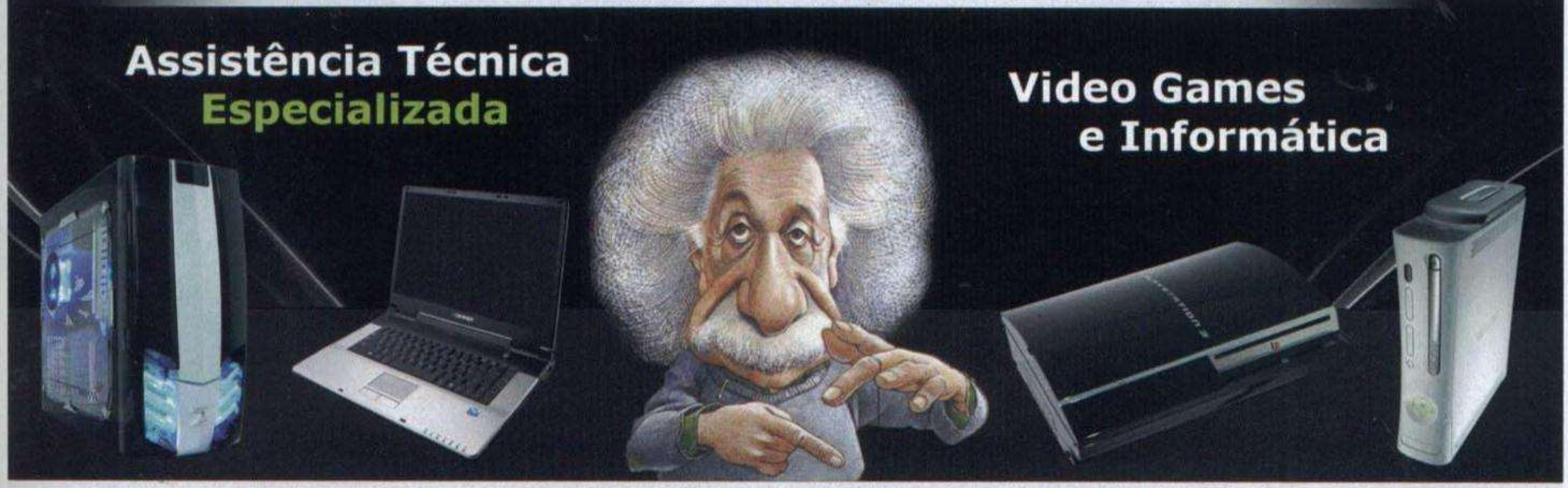
PRÉ-VENDA

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

Detonado

POR Leandro Rodrigues

Aqui tem...



roteiro



city missions


troféus


qr-codes

DRIVER SAN FRANCISCO

Não há motivos para correr quando se pode voar



PlayStation 3 (disco)
Gênero Corrida/Ação
Produtora Ubisoft
Distribuidora Ubisoft Reflections
Legendas/Áudio Inglês
Online Multiplayer (8 pessoas)

Priorizar a diversão: essa é a fórmula correta para reinventar e revigorar uma franquia. *Driver San Francisco* seguiu por esses passos e consegue ser o primeiro episódio marcante na série desde sua criação, em 1999. Os méritos para as mudanças agressivas do novo episódio são méritos da Ubisoft, que buscou algumas ideias em *Burnout* e, talvez, em *Matrix*. O resultado é bizarro, mas deu certo.

Não faz o menor sentido

De volta à série, o detetive Tanner não começa a aventura com muita sorte. Logo no começo, em uma perseguição ao eterno vilão Jericho, Tanner sofre um acidente, seu carro é obliterado e o protagonista entra em coma profundo.

Em virtude da tragédia, toda a dinâmica do que você sabe sobre *Driver* muda. Preso em seu inconsciente, Tanner descobre que consegue projetar seu "corpo astral" e tomar o controle do corpo de qualquer motorista da cidade de São Francisco. Que poder mais específico (e conveniente), não acha?

Navegando pelo mapa da cidade, Tanner toma o controle do corpo dos comparsas de Jericho (parece até o agente Smith em *Matrix*) e descobre pistas sobre um perigo maior do que um criminoso fujão (jogue para descobrir).

Como trunfo de uma nova jogabilidade, a ideia é muito legal. Trocar de carro quando quiser, em um piscar de olhos, dá uma nova dinâmica e velocidade à ideia de perseguição sobre quatro rodas. Para que bater na traseira do veículo perseguido se você pode trocar o controle para outro carro da pista contrária para jogá-lo, de frente, contra o seu alvo?

Este poder chama-se Shift e é possível evoluí-lo. No início, o corpo astral tem o alcance de uma rua e, no nível máximo, enxerga a cidade inteira do alto.

E essa não é a única habilidade que Tanner ganha. Com o analógico esquerdo, qualquer carro (seja um esportivo ou um caminhão) ganha função turbo para ganhar velocidade. Isso ajuda nas perseguições, corridas e motiva acidentes monstruosos, como em *Burnout*.

HALL DA FAMA

Nível de dificuldade
5/10 (Normal)

NÃO FOI DESTA VEZ...
Ninguém platinou este jogo até o fechamento desta edição. Quer encarar esse desafio? Veja como participar na página 135 e confira o resultado na próxima edição, na seção Ranking.

Caçadores de troféus

Driver não é difícil de platinar, mas demora. Tanto que, ao fim desta edição da D&T, nenhum leitor havia platinado.

Alber_18.....70%
GLADIADORBR.....64%
DarthMaligno.....55%
Luk29.....48%
Luk29.....38%

www.myps3t.com.br

BRINCALHÃO › Além de caçar bandidos, Tanner usa seus poderes para assustar motoristas folgados e professores de autoescola

Vários modos de pilotar

Ao contrário dos últimos jogos, *Driver: San Francisco* não possui missões fora do carro. Tudo acontece atrás do volante. Mas o que poderia tornar tudo maçante fica divertido graças ao Shift. Missões padrão, como destruir um carro inimigo, podem ser executadas de maneiras diferentes. Tomar o controle de um caminhão na contramão e fazê-lo capotar no meio da estrada para eliminar vários inimigos ao mesmo tempo é digno de... Orgulho!

Ainda há as missões extras que conseguem dar o frescor de que o jogo precisa. Em uma delas, por exemplo, Tanner precisa tomar o lugar de um aluno de uma autoescola para fazer manobras bizarras, e perigosas, para fazer o coração do instrutor disparar. Ou, então, deve pilotar um carro e ficar 20 segundos em cima de um caminhão cegonha. As missões extras estão divididas em quatro grupos:

1. City Missions (tarefas que o jogador precisa realizar para liberar novos trechos do modo história);
2. Dare (desafios perigosos que envolvem terminar corridas, apagar incêndios de caminhões ou, simplesmente, ir de um ponto a outro passando por checkpoints);
3. Actives (provas mais elaboradas que envolvem proteger um segundo veículo ou terminar uma corrida chegando em primeiro e transferindo seu controle para um segundo corredor para conquistar também a segunda colocação);
4. Challenges (provas contra o tempo que são liberadas conforme você coleta itens no jogo). Esses últimos três liberam novos carros (existem 124 modelos) e ajudam a acumular grana para evoluir os poderes paranormais. ›

Além do poder ↵ de dominar outros veículos, Tanner **consegue fazer com que todos ganhem turbo,** mesmo o mais pesado e enorme dos caminhões

D&T EM VÍDEO

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

Detonado

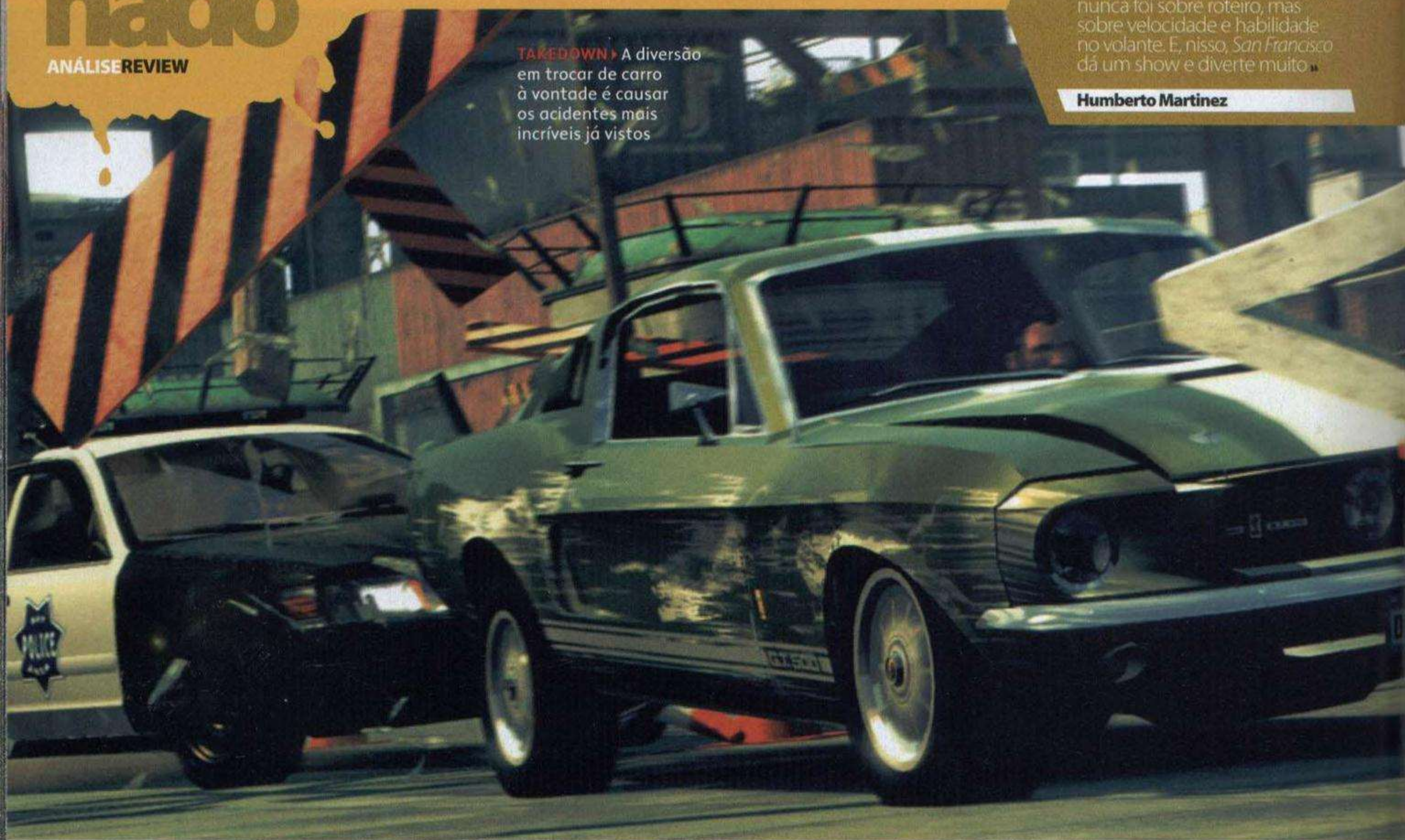
ANÁLISEREVIEW

Driver: San Francisco

Por OUTRO LADO...

"É a história mais sem pé nem cabeça que eu já vi. Mas *Driver* nunca foi sobre roteiro, mas sobre velocidade e habilidade no volante. E, nisso, *San Francisco* dá um show e diverte muito."

Humberto Martinez



TAKEDOWN ▸ A diversão em trocar de carro à vontade é causar os acidentes mais incríveis já vistos

COITADO ▸ Tobias Jones é o parceiro de Tanner e vê o corpo astral do piloto paranormal



O paraíso online

Menus, sistema de mapas e organização de modos e eventos do modo online lembram *Burnout Paradise*. No início, apenas o modo livre está liberado e nele rolam dezenas de modos aleatórios. Conforme você ganha novos níveis, modalidades individuais ficam disponíveis. Destaque para o Takedow, no qual um jogador vira o alvo e todos os outros bancam os policiais. É possível mudar para qualquer outro carro da cidade com o Shift e transformá-lo em uma nova viatura. O modo online, assim como o offline, prioriza a diversão e a velocidade, trazendo *Driver* de volta ao grupo dos grandes jogos.

AVALIAÇÃO

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

ASPECTOS CENTRAIS

COLECIONÁVEIS	■■■■□
CARROS	■■■■□
MODOS EXTRAS	■■■■□
MISSÕES	■■■■■

NOTA FINAL **8,0**

Tanner pode assumir o controle de qualquer motorista de São Francisco. Até parece o **agente Smith em Matrix**

CHALLENGES
São desafios extras que devem ser realizados com carros específicos ou então em locais corretos. Normalmente, o objetivo principal é bater o tempo estipulado.

GUIA DA

CIDADE PARAÍSO



MAPA ▸ A miniatura do mapa é essencial para descobrir a melhor rota de fuga. Segure ▲ para ampliá-lo

DADOS DA PROVA ▸ Confira em um só lugar o seu tempo limite, o objetivo e quantas viaturas estão na sua cola

INFORMAÇÕES ▸ Saiba qual é o carro que você está pilotando e também a sua velocidade atual na prova



DODGE CHALLENGER R/T ▸ Esta máquina já é um clássico da série e é difícil de pilotar

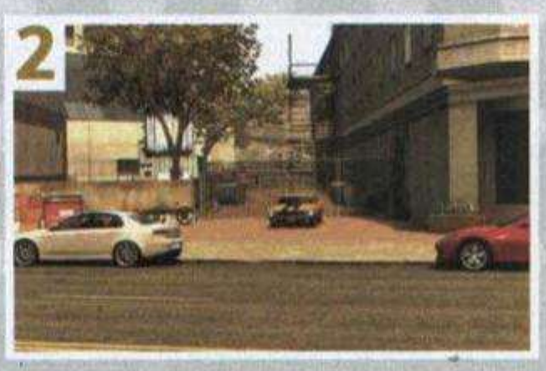
MISSÕES PRINCIPAIS

PROLOGUE

Siga todas as marcas amarelas. Vá atrás do caminhão **(#1)** onde Jericho está até chegar à garagem. Quando a situação se inverter, fuja do caminhão pelo estreito beco. De volta ao controle, corra até o ponto indicado no mapa para encontrar Jericho.



No controle da ambulância, vá o mais rápido possível até o hospital. Não deixe que os batimentos cardíacos do paciente fiquem abaixo de 20. Quando voltar ao carro original, siga até o desmanche.



Você seguirá para um novo carro. Aperte ✖ para alternar entre outros carros e usar o sistema Shift, uma projeção astral que permite você tomar o controle de outros motoristas em outros carros. Agora, tome o controle de um táxi. Dirija um pouco até aparecer um carro com um ícone de um raio em cima **(#2)**. Entre nele para fazer a sua primeira City Mission (Joyride).

CAPÍTULO 1
WITH GREAT POWER
PROVE

Siga para o ponto amarelo. Ao sair da delegacia, o poder Shift sobe para Level 2, o que permite que você aproxime e distancie a câmera ao visualizar o mapa. É hora de provar ao seu parceiro que você tem poderes. Siga seu alvo, tome o controle do Jackass e pule por cima de um caminhão cegonha, depois bata ▸

em um carro da polícia e escape da perseguição. Por último, bata atrás de um carro guincho para que o alvo seja capturado.

KIDNAPPED

Corra até os pontos indicados em amarelo para encontrar a localização de Sarah. Em seguida, quando estiver no lugar da garota, aperte ✖ para abrir o porta-malas. Siga para as novas localizações. Agora use o Shift para chegar ao carro indicado e bata de frente no sequestrador que leva a Sarah.

CAPÍTULO 2
GOOD SAMARITAN
REAL POLICE WORK



Siga até o local indicado para encontrar o carro da suspeita. Continue seguindo Leila e mantenha distância de cerca de 50 metros **(#3)**. Ao chegar à ponte, a perseguição acaba.

EYES ON THE CITY

Quando estiver no helicóptero, espere que o piloto mostre um furgão vermelho **(#4)**. Aperte ▲ para escaneá-lo. No controle do furgão, siga até o caminhão adiante e pilote-o para fugir dos ladrões. Leve o carro até a barricada da polícia, no ponto amarelo indicado.

CAPÍTULO 3
DETECTIVE WORK
SHAKEDOWN

Encontre-se com Haines no ponto indicado. Para assustá-lo, é preciso fazer manobras até elevar os batimentos a 180 bmp **(#5)**. Com Haines pronto para falar tudo que você precisa, escape dos três veículos na sua cola. Mude de trajeto para fazer isso rapidamente.



MODOS DE JOGO

CITY MISSIONS Essas missões estão espalhadas pelo mapa da cidade. Para realizá-las, é necessário usar o sistema Shift e procurar pelos ícones amarelos no mapa. Existem diferentes tipos de missões e você pode conferir a lista completa no detonado. Vale lembrar que, para liberar algumas missões do modo história, é necessário cumprir um número de City Missions.

DARE São desafios espalhados na cidade. Podem ser desde uma simples disputa de drift, atropelar grandes quantidades de itens nas ruas ou fazer o maior salto da rodada.

ACTIVE São missões mais simples, que rendem uma boa grana e liberam carros para a sua garagem.



FREEWAY INFERNO

Existem três caminhões tanques que precisam ser parados. Siga com o seu parceiro até o ponto indicado. Em seguida, siga na contramão com qualquer carro e bata de frente aos alvos **(#6)**. Repita o processo até eliminar todos os caminhões.



CAPÍTULO 4 MANHUNT
SHAKEDOWN

Siga até o local indicado e fique de olho em Krug. Mantenha-se a uma distância razoável para não chamar a atenção e captar a conversa do seu alvo. Em determinado momento, o carro de Krug será atacado. Elimine todos os carros e continue a gravação até o destino final da missão.

COLLATERAL DAMAGE

Persiga e pare o carro de Jericho. Após a conversa, vá ao ponto amarelo no mapa. Detalhe: Jericho sabe usar a habilidade Shift e vai jogar carros na sua direção. Onde cair um raio, pode ficar atento que virá um veículo na sua direção.

CAPÍTULO 5
DEEP UNDERCOVER
TEST DRIVE

Vá até Ordell. Termine a rota com 15 checkpoints antes do tempo acabar para passar no teste como Ordell e se aproximar de Leila **(#7)**.



FROZEN

Siga até o local indicado e tudo ficará paralisado. Os batimentos cardíacos estão altos e é preciso baixá-los para escapar do pesadelo. Siga a ambulância (não precisa desviar dos carros, eles desaparecem), fique no rastro do trilho dourado.

CAPÍTULO 6 HUNTED
ESCAPIST

Escape dos policiais e siga até a área industrial **(#8)**. O local está cheio de policiais

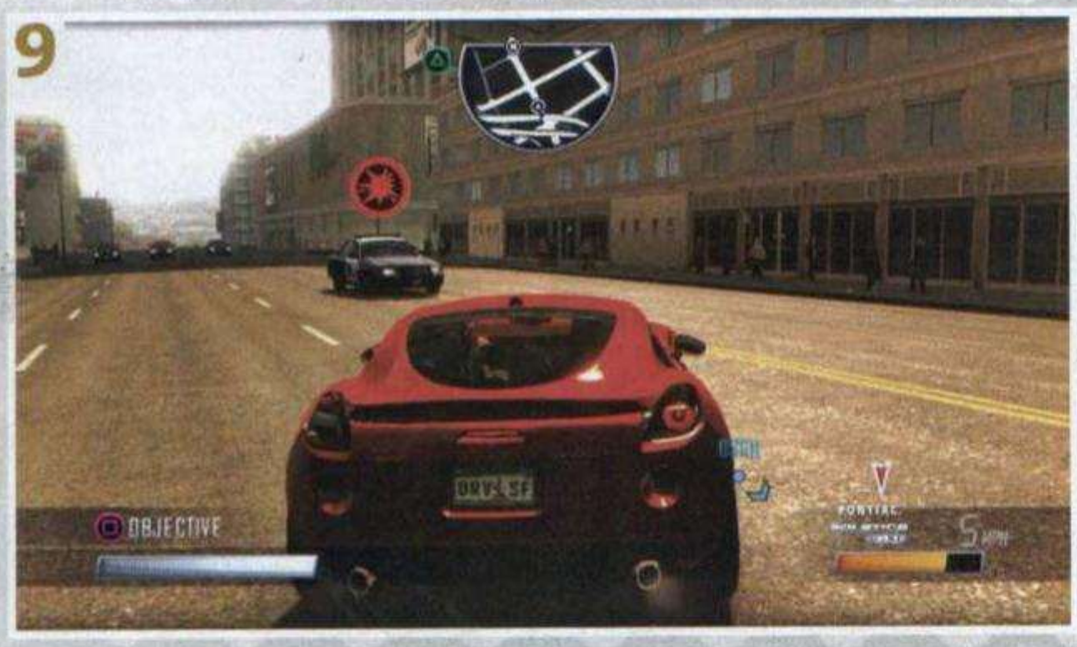


GARAGEM

No mapa de São Francisco, existem várias garagens para comprar. Por meio delas, é possível comprar carros, challenges e upgrades para habilidades.



9



dispostos a levá-lo para uma armadilha. Escape e, com o mapa tranquilo, siga até o ponto indicado. Leve o cliente e ganhe a confiança de Leila.

THE TARGET

Pilotando o Jeep **(#9)**, siga até o ponto indicado. Leila fará um pedido estranho: você terá que seguir o seu próprio carro, ou seja, para chegar ao ponto indicado é preciso controlar o seu carro, do ponto de vista do veículo onde Leila está.

CAPÍTULO 7 ANYTHING GOES ENTRAPMENT

Siga para o ponto indicado e fuja da armadilha. Pegue a autopista e alcance Leila. Acerte-a até destruir o carro dela.

DEJA VU

Você volta ao pesadelo **(#10)**. Fuja dos inimigos, vá ao local seguro e acorde.

11



CAPÍTULO 8 EPILOGUE

De volta ao carro, acerte Jericho até destruir o carro. Repita outra vez.. Na terceira tentativa, use a Shift para se aproximar de Jericho e jogue os carros contra ele **(#11)**.

Siga até o ponto indicado no mapa, onde a explosão aconteceu. Siga e acerte Jericho sempre que puder até chegar nas docas **(#12)** e terminar o jogo.

12



10



CITY MISSION

JOYRIDE

Primeiro, ultrapasse dez carros na rua. No local indicado, faça um salto de, no mínimo, dez metros de distância. Basta manter-se na pista e isso vai acontecer automaticamente. Para finalizar, passe pelos 18 checkpoints indicados.

GETAWAY TAKEDOWN

Entre na viatura policial, persiga e acerte várias vezes o carro dos bandidos. A missão termina quando o inimigo for destruído. Lembre-se de que você não pode se afastar da zona vermelha, destacada no mapa, por mais de dez segundos.

LEARN TO SCREAM

Controle o aluno iniciante para aterrorizar o instrutor **(#13)**. O objetivo é elevar os batimentos cardíacos do coitado para 180 bpm. Ganhe velocidade, faça drifts com o freio de mão (●), pilote pela contramão, ultrapasse e tire fina dos carros **(#14)**.

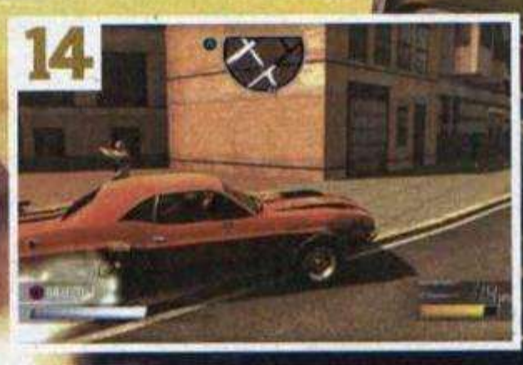
COLLEGE FUND

Complete a corrida em primeiro ou segundo lugar. É necessário passar por baixo de todos os 20 checkpoints.

13



14



GARAGEM 100%

Todo bom jogo de carro precisa ter uma bela coleção de veículos para decorar a sua garagem. *Driver* não faz feio e possui mais de uma centena de carros. Confira a lista completa dos carangos disponíveis no jogo:

1 Abarth 500 (2008)
2 Abarth Fiat 695 ss Assetto Corse (1970)



3 Alfa Romeo 159 Ti (2009)
4 Alfa Romeo 8C Competizione (2007)
5 Alfa Romeo Giulia TZ2 (1965)
6 Alfa Romeo Giulietta (2010)
7 Alfa Romeo Mito (2009)
8 Alfa Romeo Spider Duetto (1966)
9 Aston Martin Cygnet (2011)
10 Aston Martin DB5 (1963)
11 Aston Martin DB9 Volante (2010)
12 Aston Martin Rapide (2010)
13 Aston Martin V12 Vantage (2010)
14 Audi A4 2.0 TFSI (2010)
15 Audi Q7 4.2 FSI quattro (2010)
16 Audi R8 5.2 FSI quattro (2010)
17 Audi RS 6 Avant (2008)
18 Audi S5 Coupe (2010)
19 Audi Sport quattro S1 – Rally (1985)



20 Audi TT RS Coupe (2010)
21 Bentley Arnage T (2005)
22 Bentley Continental Supersports (2010)
23 Cadillac CTS-V (2010)
24 Cadillac DTS (2010)
25 Cadillac Eldorado (1959)
26 Cadillac Escalade (2007)
27 Cadillac Escalade – Cop (2007)
28 Cadillac XLR-V (2009)
29 Chevrolet Bel Air (1957)
30 Chevrolet Blazer (2001)

Driver: San Francisco

MEET THE HEAT

Você têm três minutos para terminar a missão. Primeiro despiste os policiais (use e abuse do turbo). Quando conseguir isso, saia das áreas marcadas em vermelho. Siga para o local indicado e leve o bandido para o encontro.

BREAKING NEWS

Siga para o local de filmagem e faça as seguintes manobras com qualquer outro carro. **Detalhe:** o resultado final da manobra precisa ser dentro da área azul. Alcance a velocidade de 100 mph, depois faça um drift de 20 metros e bata o carro de frente. Siga para o segundo ponto de filmagem. Neste ponto, pegue um carro qualquer, bata em uma viatura da polícia e fuja até o ponto indicado. Pule do alto do prédio com muito estilo e complete a missão.

STREET RACE TAKEDOWN

Cause a destruição de quatro carros que estão na corrida clandestina. Use o Shift para pegar caminhões na contramão **(#15)** e feche o caminho dos competidores para encerrar a corrida.

PODERES

SHIFT Essa habilidade permite sair do corpo do personagem e assumir o controle de qualquer motorista da cidade. Isso facilita a navegação no mapa e a execução de algumas missões. No decorrer do jogo, esse poder vai evoluindo e permite ver o mapa de uma distância maior.

RAPID SHIFT Funciona da mesma maneira que o Shift padrão, mas, ao acionar o botão R1, o personagem volta para o último carro que estava controlando ou, em algumas missões, para a viatura mais próxima do carro perseguido.

BOOST Ao apontar o analógico esquerdo para cima, o carro tem um ganho considerável de velocidade. Mas para usar esse recurso, é necessário encher a barra no canto esquerdo inferior da tela.

RAM Aperte e segure L1 para acumular uma força extra. Ao soltar o botão, o carro controlado vai como uma bala na direção do seu alvo. Para usar esse recurso, é necessário encher a barra no canto inferior esquerdo.

15



16



THE BIG BREAK

Chegue ao clube antes que o tempo termine. Para conseguir isso, você precisa atropelar todas as placas do caminho **(#16)**.

MISSION FROM GOD

Use os furgões da polícia para destruir o carro inimigo. Para facilitar, já que o carro é muito resistente, use a técnica RAM.

DOUBLE OR QUITS

Complete a corrida em primeiro ou segundo lugar.

TEAM COLORS

Termine a corrida em primeiro ou segundo lugar. Nesta prova, você pode contar com a ajuda de um parceiro e revezar entre os dois (R1) para controlar quem estiver mais na frente.

17



NICK OF TIME

Controlando um camburão da polícia **(#17)**, escolte os outros policiais sem deixar que eles se afastem a ponto de perder contatos. Ao chegar à praça, comece a perseguição ao suspeito e destrua-o.

PARANDIA

Siga até o esconderijo pelas estradas secundárias do mapa (as cinzas) **(#18)**, para não aumentar o nível de paranoia. Na primeira parte, é possível parar nas estradas e esperar o nível zerar. Na segunda, você tem dois minutos para chegar ao esconderijo.

18



WRECKED EVIDENCE

Leve o caminhão do presídio até um guincho. Controle o guincho e leve-o até o local indicado. Agora pegue os carros mais próximos e elimine todos os carros marcados em vermelho no mapa.

BAY AREA BAJA

Vença a corrida em primeiro ou segundo lugar. Não use muito os turbos, pois a corrida é offroad e derrapa muito.

THE GETAWAY

Primeira meta é fugir pela rota preestabelecida; siga todos os pontos amarelos. Quando chegar ao penúltimo ponto, você terá três minutos para se livrar da polícia.

HANGLE WITH CARE

Leve o caminhão com a bomba até o local indicado. Mantenha a velocidade do acima de 60 mph para aumentar a estabilidade da bomba **(#19)**. Ao chegar ao local, pegue um dos carros em amarelo e estacione-o embaixo do caminhão.

PAPER MONEY

Siga para o local indicado, e para o segundo ponto,

19



MOVIE TOKENS

São ícones com desenhos de uma claquete espalhados pelo cenário. A cada dez que você os encontra, um challenge é liberado. Para facilitar a sua vida, compre o upgrade Token Finder e todos vão aparecer no seu mapa.

usando as estradas secundárias (em cinza no mapa), antes que o tempo se esgote. Em seguida, bata nos carros de três policiais e corra até o terceiro ponto.

DRIVE TO SURVIVE

Seu objetivo é correr até o hospital. O batimento cardíaco do paciente não pode ficar abaixo de 30 bmp, então faça manobras perigosas para manter o nível de adrenalina alto.

BAD MEDICINE

Siga até o local indicado. Em seguida, faça o circuito e atropele toda a carga espalhada no chão. Destrua todos os caminhões colocando carros no caminho deles.



RACING HEARTS

Termine a corrida em primeiro ou segundo lugar. Essa corrida também tem policiais que vão tentar tirá-lo da pista **(#20)**.

TICKING CLOCK

Siga até o local onde estão os dois primeiros caminhões e fique embaixo deles **(#21)** para desarmar as bombas. Use a habilidade Shift para desarmar todos os outros caminhões em vários pontos do mapa da cidade.



THE BEST DEFENSE

Leve o carro-forte **(#22)** para baixo do viaduto e use os carros do trânsito para acabar com todos os outros que estão atacando o seu protegido.

IT'S FOR CHARITY

Existem quatro carros roubados espalhados pela cidade e marcados com um símbolo azul no mapa. Tome o controle de cada um deles e levem-os aos caminhões da polícia, espalhados pela cidade (pontos amarelos).

GROUP B CLASSIC

Termine a corrida em primeiro ou segundo lugar.

TRIPLE CROSS

No caminhão, siga para o ponto indicado, fugindo ou eliminando os guardas. Ao chegar ao outro caminhão, hora de acabar com ele. Use a técnica RAM para facilitar o processo.

CHECKERED FLAG

Complete a corrida em primeiro ou segundo lugar.



SPECIAL EDITION

Um furgão da televisão está procurando por cenas para filmar. Pegue qualquer carro e faça as manobras pedidas na área azul. Primeiro faça qualquer manobra, depois bata de frente em outro. Passe na área azul acima de 150 mph e, em seguida, a mais de 100 mph na contramão. A última tarefa é bater em um carro da polícia e esperar que os policiais o persigam **(#23)**.

UNDERCOVER

Fuja da polícia e siga para o local indicado. Corra até a rampa **(#24)** que dá acesso à estrada e entre no caminhão.



FEVER PITCH

Vá até o local indicado e atropele as caixas **(#25)** para acumular tempo. Ao chegar à caminhonete vermelha, acerte-a até que o carro fique destruído. Siga para o segundo ponto e repita todo o processo.





31 Chevrolet C10 (1965)
32 Chevrolet C10 – Tow-Truck (1965)
33 Chevrolet Camaro SS (1968)
34 Chevrolet Camaro SS – Jones' car (2010)



35 Chevrolet Camaro Z28 (1986)
36 Chevrolet Chevelle SS (1970)
37 Chevrolet Corvette (1960)
38 Chevrolet Corvette Z06 - Drift (2009)
39 Chevrolet Corvette ZR1 (2010)
40 Chevrolet Corvette ZR1 - Cop (2010)
42 Chevrolet El Camino (1973)
42 Chevrolet Impala (2006)
43 Chevrolet Impala - Taxi (2006)
44 Chevrolet Volt (2011)
45 DeLorean DMC-12 (1983)
46 Dodge Challenger R/T – Tanner's car (1970)
47 Dodge Challenger SRT8 (2009)
48 Dodge Charger R/T (1969)
49 Dodge Charger SRT8 (2009)



50 Dodge Charger SRT8 – Cop (2009)
51 Dodge Grand Caravan (2009)
52 Dodge Grand Caravan – Taxi (2009)
53 Dodge Monaco (1974)
54 Dodge Monaco – Cop (1974)
55 Dodge Neon (2002)
56 Dodge Ram 3500 Laramie (2010)
57 Dodge Ram SRT10 – Jericho's car (2006)
58 Dodge Viper SRT10 ACR (2009)



59 Ford Crown Victoria (1999)
60 Ford Crown Victoria – Cop (1999)
61 Ford Crown Victoria – Taxi (1999)
62 Ford F-150 XLT SuperCrew (2010)

Driver: San Francisco

TROFÉUS DO MODO HISTÓRIA

Drivers Ed.
Complete o Prologue.

This Can't Be Real
Complete o tutorial Shift.



Back on the Road
Complete o capítulo 1.

We Dare You...
Complete um desafio (Dare).



Active!
Complete uma atividade (Activity).

Eyes on the City
Complete o capítulo 2.

Against the Odds
Complete o capítulo 3.



Now You See Me...
Complete o capítulo 4.

Deep Cover
Complete o capítulo 5.

Another Perspective
Complete o capítulo 6.

The Truth
Complete o capítulo 7.



Survivor
Complete o capítulo 8.

End of the Road
Complete o modo história.

DO MULTIPLAYER

Initiate
Alcance o level 5. (Public)

Veteran
Alcance o level 20. (Public)

Master
Alcance o level 38. (Public)



Air Rage
Faça dez carros rodarem com uma simples batida. (Public)

Connoiseur
Use o Shift 20 vezes no mesmo veículo. (Public)

Professional Racer
Termine entre os três melhores na Classic Race dez vezes. (Public)

Picking Up the Pace
Termine entre os três melhores na Sprint GP dez vezes. (Public)



Round and Round You Go
Termine entre os três melhores na Shift Race dez vezes. (Public)



Carry the Team
Pontue dez vezes no modo Capture the Flag. (Public)

Pass the Torch
Carregue a tocha por 20 segundos, 25 vezes no modo Relay Race. (Public)



Relentless Assault
Ataque, com sucesso, dez vezes a base adversária no modo Blitz. (Public)

Tag, You're It!
Mantenha a Tag por 10 segundos, 50 vezes no modo Tag. (Public)



Getting Away With It
Tire 25 concorrentes no modo Takedown. (Public)

I'm On Fire
Fique na trilha de um carro, por 30 segundos no modoTrailblazer. (Public)

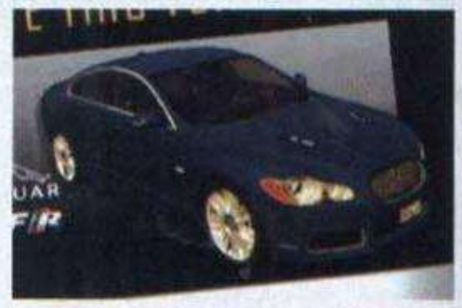
Stay With the Pack
Derrube mil portões no Checkpoint ou Team Rush.

GARAGEM 100%

63 Ford F-350 Super Duty (2008)
64 Ford Gran Torino (1974)
65 Ford GT (2006)



66 Ford Mustang Convertible (2008)
67 Ford Mustang GT Fastback (1968)
68 Ford Mustang Mach 1 (1973)
69 Ford RS200 – Rally (1985)
70 Ford Shelby GT500 (2010)
71 Ford Taurus SHO (2010)
72 GMC C5500 (2008)
73 GMC C5500 – Ambulance (2008)
74 GMC Savana – News Van (2005)
75 GMC Sierra (1998)
76 GMC Sierra – Monster Truck (1998)
77 GMC Vandura (1983)
78 Hudson Hornet (1951)
79 Hummer H3X (2009)
80 Jaguar E-Type (1966)
81 Jaguar XFR (2010)



82 Jaguar XKR (2010)
83 Jeep Wrangler (1988)
84 Lamborghini Countach LP400S (1978)
85 Lamborghini Diablo VT (1994)
86 Lamborghini Gallardo LP560-4 (2009)
87 Lamborghini Jalpa (1986)
88 Lamborghini Miura (1972)
89 Lamborghini Murcielago LP640 (2007)
90 Lamborghini Murcielago LP670-4 SV (2009)



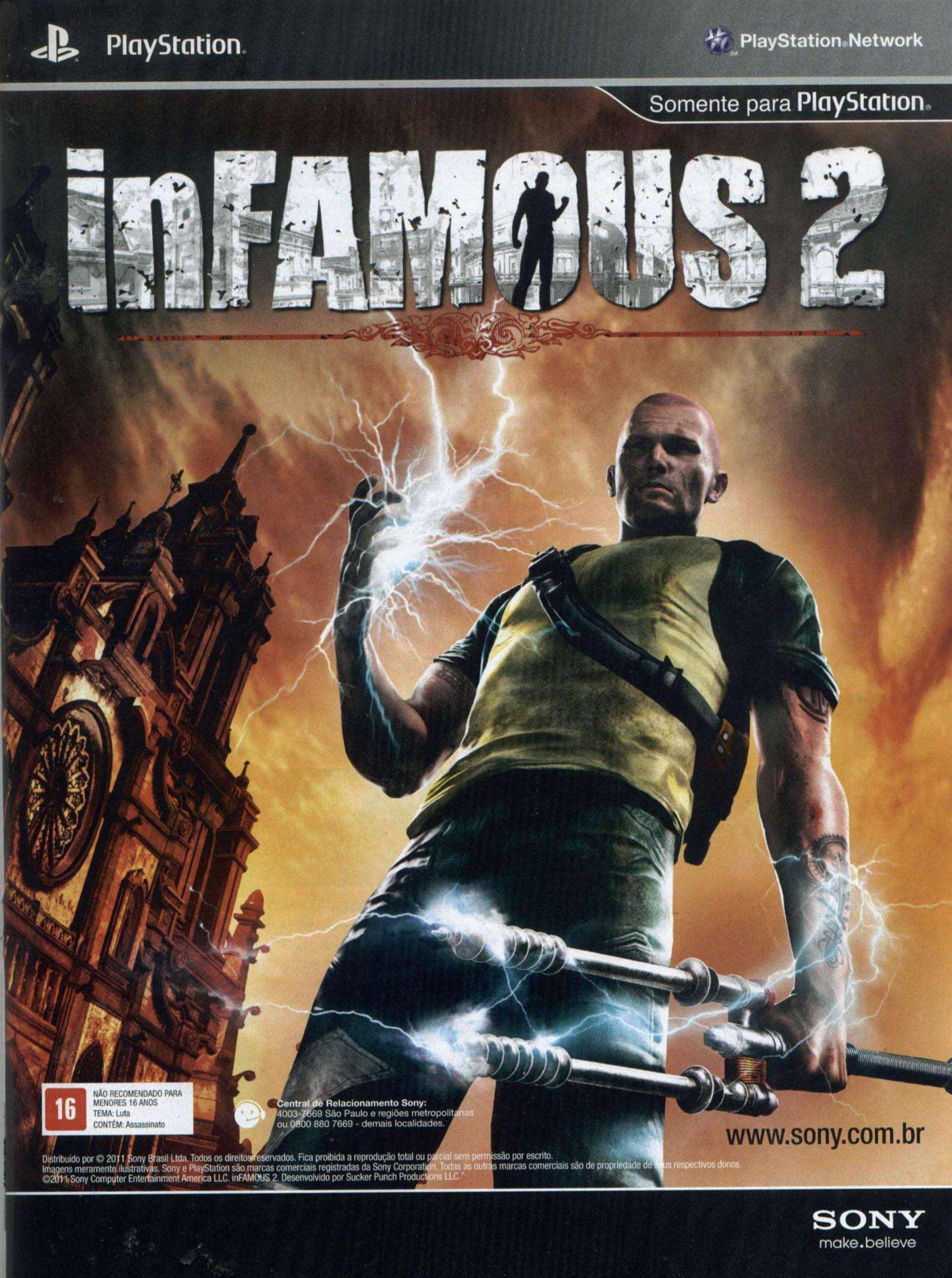
91 Lancia Stratos – Rally (1974)
92 Lincoln Town Car (2010)
93 Maserati GranTurismo S (2008)
94 McLaren F1 (1997)

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

Driver: San Francisco



EXTRAS

Are You Insured?
Compre o seu primeiro carro no jogo.

First Time Buyer
Compre a sua primeira garagem na cidade.



The Challenger
Bata o tempo em qualquer um dos challengers.

Fan Service
Complete o challenge 'Blast from the Past'.

Lights, Camera, Action!
Destrave um Movie Challenge. Para isso, é necessário pegar ao menos dez movie tokens que estão espalhados no mapa do jogo.



Cut! Print It!
Destrave seis Movie Challenges. Para isso, é necessário pegar ao menos 60 movie tokens que estão espalhados no mapa do jogo.

That's a Wrap
Destrave 13 Movie Challenges. Para isso, é necessário pegar ao menos 130 movie tokens que estão espalhados no mapa do jogo.

Hyperactive!
Complete 25 atividades no jogo (Activities).

Radioactive!
Complete todas as 50 atividades do jogo (Activities).



We Double Dare You...
Complete 40 desafios no jogo (Dares).

Master Driver
Complete todos os 80 desafios do jogo (Dares).

Car Nut
Compre ao menos 50 veículos.



Petrolhead
Compre todos os carros disponíveis no jogo.

Keys to the City
Compre todas as garagens de San Francisco.

Tricked Out
Compre todos os upgrades disponíveis na garagem.

Hey Big Spender!
Gaste um toda de 5,000,000 WP.

Shift Happens
Use pelo menos mil vezes a habilidade Shift. A quantidade se acumula, contando as vezes que você utilizou no modo história e também no online.



Due for a Service
Ande ao menos 1.000 milhas durante todo o jogo. Vale acumular também no modo online. Caso queira saber quando falta para conquistar este troféu, siga até o menu principal do jogo, entre em Extras e depois em Statistics.

Cops & Robbers
Complete ao menos 30 Freedrive Cop Chases durante o jogo.

Ramped Up!
Complete a atividade Getaway com um carro cegonha. Basta dar um pequeno toque no carro alvo para acabar com ele.



Lombard Streak
Desça a Lombard Street (veja indicação na foto), sem bater e acima de 20 mph do começo ao fim do percurso.

Show Off
Complete um drift de 250 m ou um pulo com a mesma distância.

You ARE the Wheelman
Conquiste todos os troféus do jogo.

GARAGEM 100%

95 McLaren MP4-12C (2011)
96 McLaren SLR (2008)
97 Nissan 370Z (2009)
98 Nissan 370Z – Drift (2009)
99 Nissan GT-R (2010)
100 Nissan Skyline GT-R (R33) – Drift (1998)



101 Oldsmobile Cutlass 442 (1970)
102 Oldsmobile Vista Cruiser (1972)
103 Pagani Zonda Cinque (2009)
104 Pontiac GTO The Judge (1970)
105 Pontiac Lemans (1971)
106 Pontiac Solstice GXP (2009)
107 Pontiac Solstice GXP – Drift (2009)
108 Pontiac Trans Am (1975)
109 Pontiac Trans Am (1977)
110 Pontiac Trans Am (1980)
111 Range Rover Sport Supercharged (2010)
112 Ruf CTR 3 (2010)
113 Ruf CTR Yellow Bird (1987)
114 Ruf RK Coupe (2010)
115 Ruf RK Spyder (2009)



116 Ruf Rt 12 (2010)
117 Shelby Cobra 427 (1966)
118 Shelby GT500 (1967)
119 Volkswagen Camper (1965)
120 Volkswagen Scirocco R (2009)
121 Volkswagen Scirocco R – Rally (2009)
122 Volkswagen Baja Buggy (1963)
123 Volkswagen Beetle (1963)
124 Volkswagen Beetle Convertible (2009)

UMA PARTE ACABOU!
Terminar o modo principal do jogo **não leva pouco mais de dez horas**. Já para platinar, esse tempo pode dobrar

gamejoy
games e acessórios

A Gamejoy atua no ramo de **Videogames** e **Games** em geral, contando com profissionais altamente qualificados para direcionar nossos serviços e produtos para que você tenha sempre um excelente atendimento.

Pré-Vendas Exclusivas











Lançamentos do Mês

Sempre trazendo novidades a **GameJoy** traz este mês os melhores lançamentos para X-BOX e Playstation 3 com um super desconto!

Confira os games **PES 2012**, **FIFA 2012** e **F1 2011** no site acesse a página de contato e peça seu desconto!

OBS.: Desconto válido somente para os 100 peimeiros visitantes que efetuarem o contato.



gamejoy
games e acessórios

(11) 4301-1110

Av. Mascote, 486 Sala 15| Vila Mascote
São Paulo | CEP: 04363-000

WWW.GAMEJOY.COM.BR

Bianca Jhordão

Vocalista da banda Leela e apresentadora do programa Combo Fala + Joga, da PlayTV, Bianca entrevista celebridades enquanto joga videogame e bate papo sobre assuntos diversos. A partir da próxima edição, a gata vai cuidar da nossa seção Garota [Gamer] Play e vai tirar as suas dúvidas sobre jogos. Mande o seu e-mail para **garotaplay@europanet.com.br**

GAROTA PLAY

OUTUBRO 2011

Modelo: Bianca Jhordão
Foto: Nelson Alves Jr.
Assistente de Fotografia: Clara Capelo
Produção: Beth Macedo
Styling: Nina Produções
Rua Padre Cerda, 78 - Alto de Pinheiros - (11) 21297968
www.thaisgusmao.com.br

WCG 2011th

A maior olimpíada de games do
mundo chega na sua fase decisiva!

Venha curtir a Final Nacional nos dias **4, 5 e 6 de novembro**
no Shopping Eldorado e conheça as feras que
vão representar o Brasil rumo à Coreia na Final Mundial.
Teste suas habilidades, explore o universo dos gamers
e experimente vários jogos. Muita diversão e desafio em
um evento repleto de atrações e interatividade. Participe!

Samsung WCG 2011.

Inside the game,
Inside the dream.

COUNTER STRIKE

carom3D

FIFA 11

GUITAR HERO
WARRIORS OF ROCK

ASPHALT
ADRENALINE

SAMSUNG

Imagem da criação

WE LOVE eSPORTS

www.samsung.com.br/wcg

PS3 XBOX 360 Wii

NINTENDO DS PSP go PSP

CRYSIS 2 THE FORCE UNLEASHED

PRÉ LANÇAMENTO JANEIRO 2011

Games

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

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

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



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

Detonado

POR Gilsomar Livramento

Aqui tem...


roteiro


missões paralelas


points infinitos


troféus

RPG de ação retoma o questionamento da fusão entre homem e máquina em um futuro não muito distante



PlayStation 3 (disco)
Gênero FPS/RPG
Produtora Eidos Montreal
Distribuidor Square Enix
Legendas/Áudio Inglês
Compatível - - -
Online - - -

A expectativa em torno de *Human Revolution* era enorme e isso não é à toa. A franquia nasceu em 2000 e o seu primeiro episódio foi considerado "um dos melhores jogos lançados para PC". *Human Revolution* é o terceiro da série e é a estreia da franquia no PlayStation. Infelizmente, ele não mereceu um lugar no panteão da honra do PlayStation 3.

Muitos jogos de tiro (ou FPS) andaram absorvendo elementos do mundo do RPG para enriquecer suas propostas e até criar novas experiências. *Mass Effect* e *Bioshock* estão aí para provar que esse tipo de mistura pode render bons frutos. *Deus Ex: Human Revolution* segue na mesma linha, como um RPG que tentou absorver elementos de FPS e ação furtiva.

Máquina orgânica

O coração do jogo é sua trama, que mostra um futuro não muito distante onde a ciência alcançou o nível em que humanos podem melhorar seus corpos por meio de próteses de alta tecnologia. Com isso, surge o questionamento social e político sobre o uso desses recursos para a evolução humana.

Adam Jensen, ex-SWAT e chefe de segurança da Sarif Industries, quase morre em um ataque à empresa na qual trabalha, e seu corpo sofre "melhorias" extremas, que o tornam um super-humano. Agora, cabe a ele investigar os acontecimentos e encontrar o culpado, o que (para variar) revela uma rede de intrigas e manipulações.

Além de seguir a trama central, suas escolhas habilitam missões paralelas, que levam a novas informações e podem mudar acontecimentos em momentos importantes. Tudo seria excelente se não fosse uma pequena queda de qualidade em alguns momentos; boa parte das escolhas não é muito importante e surgem conversas arrastadas em certos pontos e, antes do final do jogo, tudo fica apressado a ponto de revelações essenciais passarem quase batidas. Isso ofusca as variações que os quatro finais possíveis podem dar à história.

Visualmente, *Human Revolution* apresenta ambientes futuristas ricos em detalhes, povoado por modelos humanos com trejeitos e feições de bonecos (genéricos na maioria) que usam movimentos robotizados, algo imperdoável para as tecnologias e estilos atuais.

A jogabilidade é um pouco desajeitada. Você tem liberdade para vagar livre pelos ambientes... Até demais (isso inclui subir em mesas e andar sobre a cabeça das pessoas). Há consequências por



AÇÃO ▸ *Quando a situação ficar crítica, ou você pode joga uma granada no meio da galera ou procurar alguma rota de fuga*

DEUS EX
HUMAN REVOLUTION

Caçadores de troféus

O futuro não assusta alguns jogadores, principalmente aqueles que não usaram tecnologia apelona para platinar *Deus Ex*.

Dropeti.....4 dias
bassfuria4.....8 dias
Lion_Doc_br...12 dias
LdeA20.....12 dias
wfcruz.....14 dias

www.myps3t.com.br

MODA DO FUTURO
Não importa se 70% do corpo foi modificado, Jensen mantém o estilo

Adam Jensen, **ex-SWAT e chefe de segurança da Sarif Industries,** quase morre em um ataque e seu corpo recebe **melhorias extremas, que o tornam um super-humano**

HALL DA FAMA

Nível de dificuldade
7/10 (Árduo)

PIONEIRO
O primeiro jogador a coletar todos os troféus do game
douk23 (02/09/11)

VELOCISTA
O mais rápido do ranking a coletar todos os troféus
LeonSPBR (4d 2h 57m)

Deus Ex: Human Revolution

Por OUTRO LADO...

"Como RPG, *Deus Ex* é um excelente jogo de ação. E como jogo de ação, ele é só uma bela porcaria. Mas é só não exagerar na dose que isso não vai te incomodar (muito)."

Vitor Tritto

Há duas maneiras de jogar: **partir para a ação ou ser discreto.** É possível evoluir suas habilidades, o que é vital para os dois estilos de abordagem para as missões



PARECE MUITO Os tons de cor esverdeados dos cenários, o estilo da armadura de Adam... Isso não te faz lembrar de um certo Metal Gear?

invadir áreas restritas ou atacar pessoas em locais vigiados.

Há duas maneiras de jogar: partir para a ação ou ser discreto. É possível evoluir suas habilidades (hackear máquinas, superpulos e por aí vai) e isso ocorre por meio do acúmulo de experiência, uma vez que todas as suas atitudes serão avaliadas – priorize a evolução de habilidades que achar pertinente ao seu estilo de jogo.

Sua atuação desanda quando entra em ação o lado shooter. Usar rifle sniper é tenso. O personagem não para de balançar a arma (mesmo com habilidades evoluídas), e não há um comando para estabilizar a mira. O ápice da frustração vem no combate contra chefes, voltado na troca de tiros e que ignora as habilidades que você evoluiu.

Problemas à parte, o mundo de *Deus Ex:HR* vale a pena ser explorado. Mesmo tropeçando nos aspectos nos quais deveria se destacar, o jogo é bacana para fãs de ficção científica (desde que sejam pacientes).

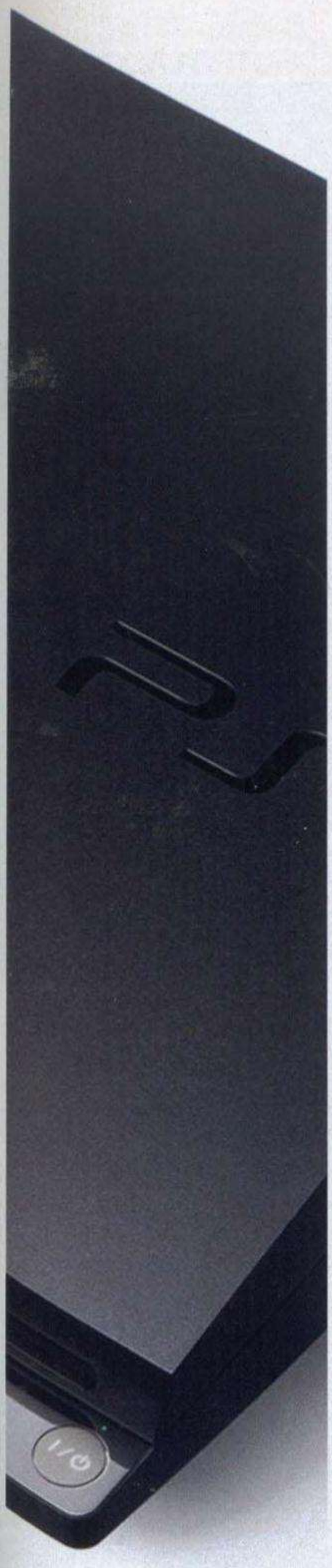
AVALIAÇÃO

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

ASPECTOS CENTRAIS

HISTÓRIA	■■■□□
SIST. DE EVOLUÇÃO	■■□□□
INT. ARTIFICIAL	■■□□□
TIPOS DE ARMAS	■■■□□

NOTA FINAL 7,0



XPLOSION GAMES

WWW.XPSGAMES.COM.BR

Sua primeira opção em games



- Trabalhamos com todos os consoles
- Aprovado o pagamento o envio é imediato
- Há mais de quatro anos no mercado
- Todos aparelhos com o mínimo de 1 ano de garantia
- Acesse nossa comunidade no orkut e veja nossas referencias.

Comunidade:



Gostou ?

Acesse e confira os melhores preços !

www.XPSGAMES.com.br

Loja virtual: WWW.XPSGAMES.COM.BR

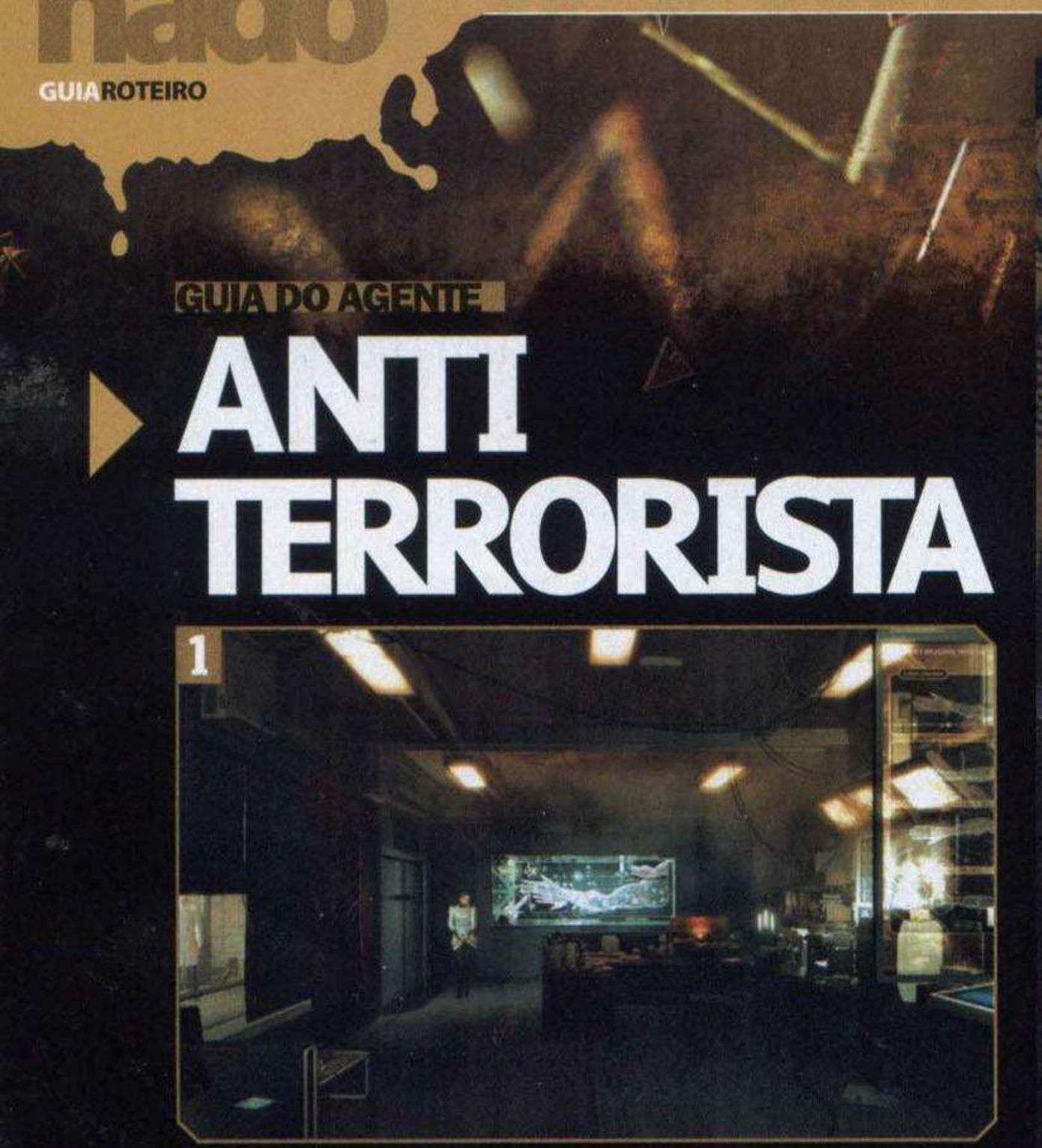
Compre em nosso televendas: (11) 3361-8126

Nextel: 93*10283

E-mail: renan_xpgames@hotmail.com

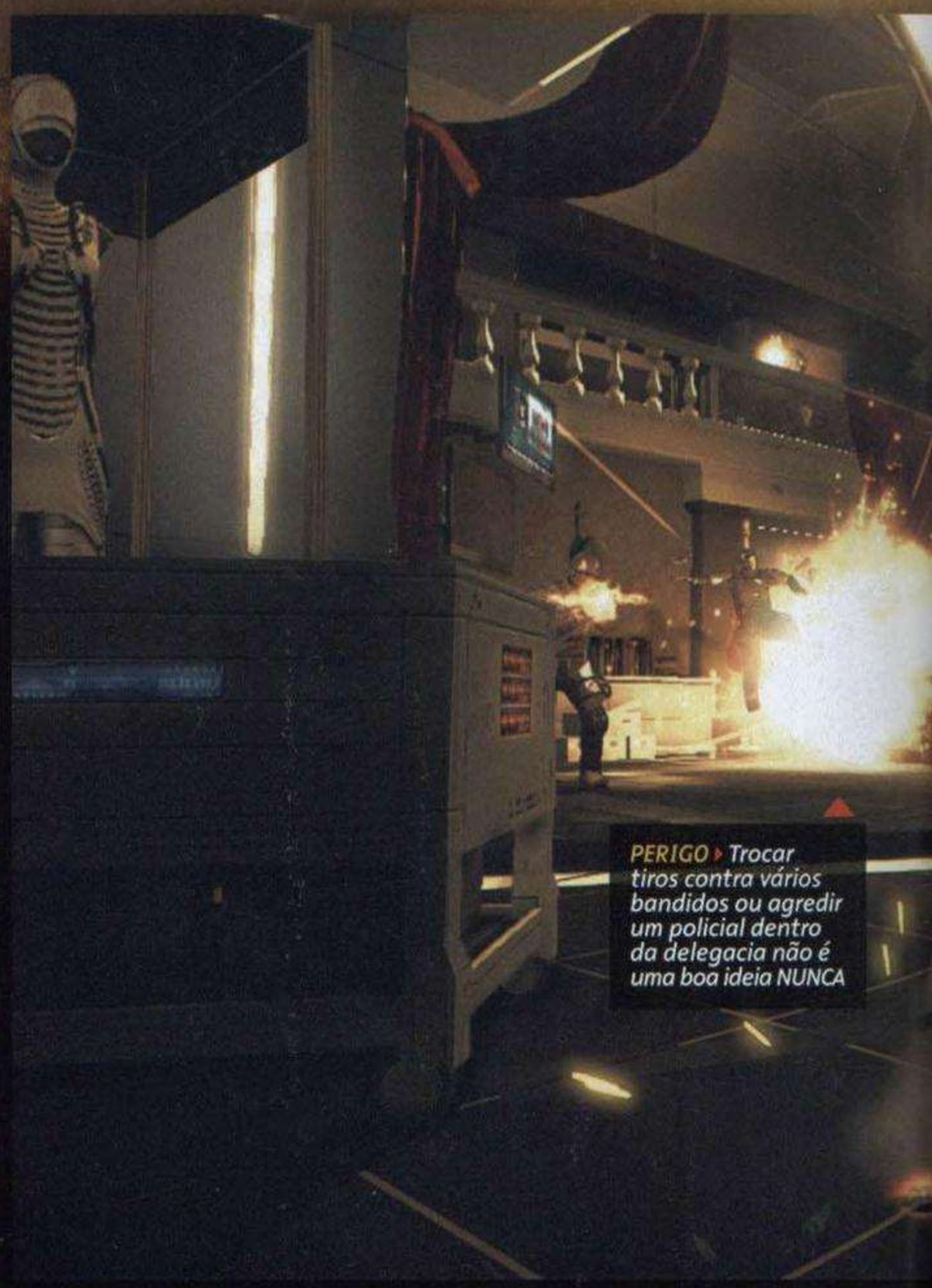
Loja Física: R. Sta Ifigênia, 358 - loja 14 - Centro - SP

Deus Ex: Human Revolution



GUIA DO AGENTE

ANTI TERRORISTA



PERIGO ▸ Trocar tiros contra vários bandidos ou agredir um policial dentro da delegacia não é uma boa ideia NUNCA

SARIF INDUSTRIES UNDER ATTACK



Antes de falar com Megan, vasculhe o escritório e examine o eBook sobre o sofá, o jornal (Journal) no balcão, a fotografia ao lado do computador, os e-mails no computador, o livro "Being More Effective" atrás da cadeira **(#1)** e o carrinho de brinquedo diante do que parece ser uma máquina de fax. Isso garante o troféu Old School Gamer.

△ Após falar com Megan, a cena termina na sala de David Sarif. Assim que o alarme tocar, fale com David e use o código 0451 no elevador **(#2)**. O modo de combate será ativado, com direito a um tutorial de comandos e ações.



△ Na sala adiante, mova as duas caixas da parede e siga pela tubulação. Do outro lado surgem os primeiros inimigos – abuse do sistema de cobertura para avançar e se esconder atrás de objetos e nas laterais de porta para investigar a posição deles. No salão seguinte, rola mais uma animação.

BACK IN THE SADDLE

△ Agora, você pode ativar a localização dos objetivos no mapa. Vá ao primeiro andar e fale com Frank Pritchard na sala Tech Lab. Fale com Frank uma segunda vez e escolha a opção Confront.

△ A partir de agora, os eBooks **(#3)** são vitais para obter informações. Dos muitos existentes, há 29 específicos que rendem XP e garantem um troféu (Doctorate). Vamos indicá-los no roteiro.



△ Na sala de Frank **(#4)**, ao lado dele, há o eBook "The Nature of Neuroplasticity". Seja rápido para chegar até David no heliporto, seguindo pela porta dupla no primeiro andar – demorar mais de 15 minutos afeta algumas recompensas futuras. No heliporto, fale com Faridah e escolha a opção "Ready" para iniciar a missão. Durante a viagem, o papo com David define o tipo de arma primária que você usará.

- **Stun Gun (pistola com tranquilizante):** escolha Nonlethal e Short-range Weapon
- **Revolver:** escolha Lethal e Short-range Weapon
- **Tranquilizer Rifle (rifle tranquilizante):** escolha Nonlethal e Distance Weapon
- **Combate Rifle:** escolha Lethal e Distance Weapon

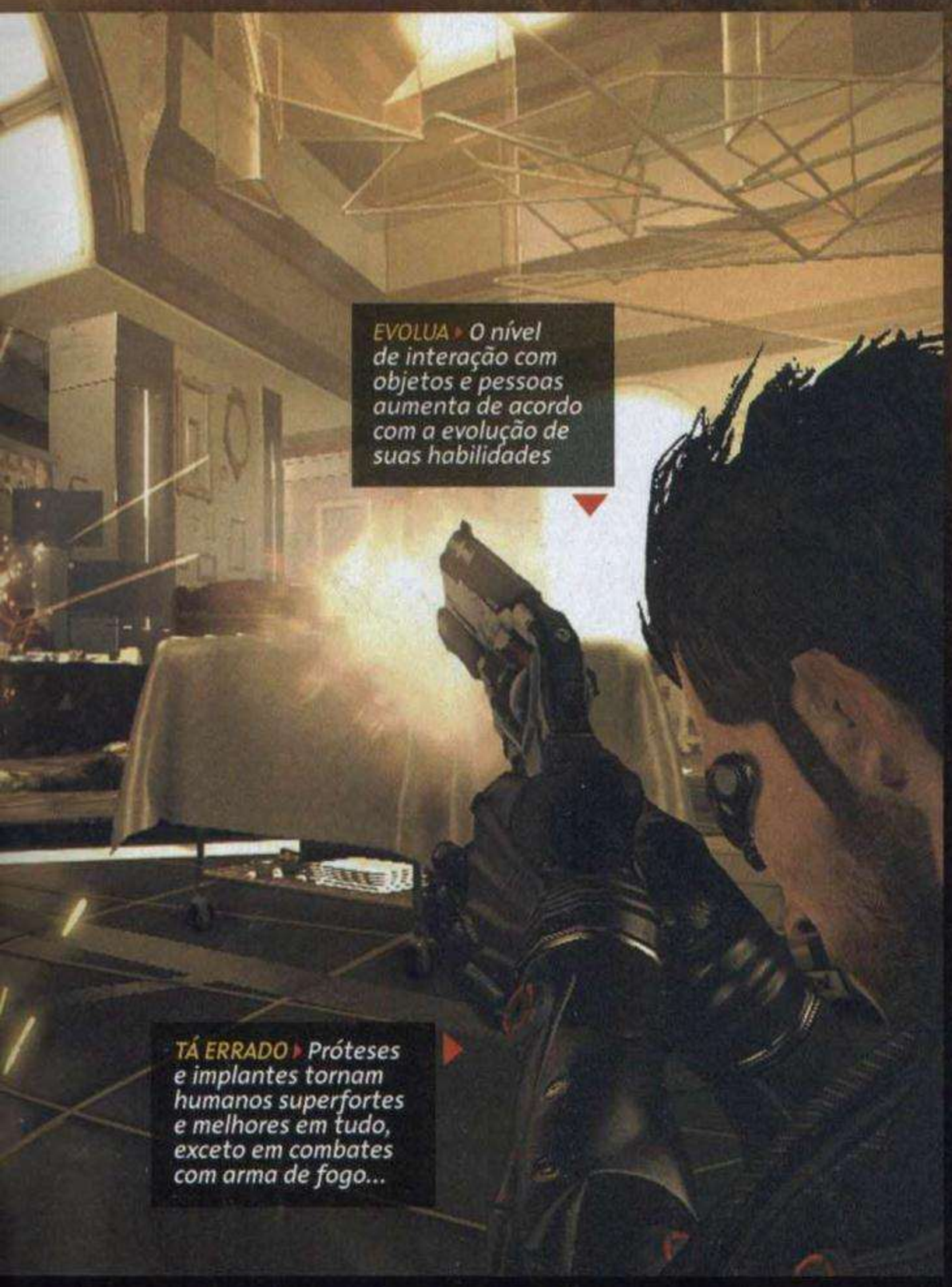
SECURING SARIF'S MANUFACTURING PLANT

△ Ignore os agentes da SWAT na porta e entre. Do outro lado, no andar inferior, livre-se do guarda. Você pode agir silenciosamente e abater os inimigos (esconda os corpos atrás de objetos) ou passar



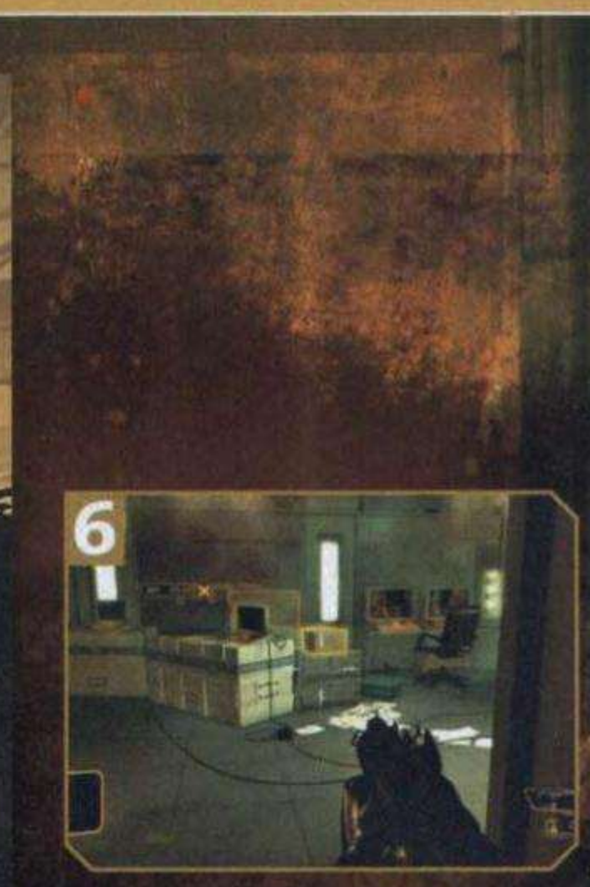
VIOLÊNCIA DO FUTURO

Aproxime-se de um inimigo e você poderá derrubá-lo ao apertar ● ou matá-lo segurando o botão. A ação só funciona se a sua bateria estiver carregada. Ao matar/nocautear o primeiro alvo, você fatura o troféu First Takedown. Mate ou nocauteie 50 inimigos para o troféu Opportunist e 100 para Consciousness is Over-Rated.

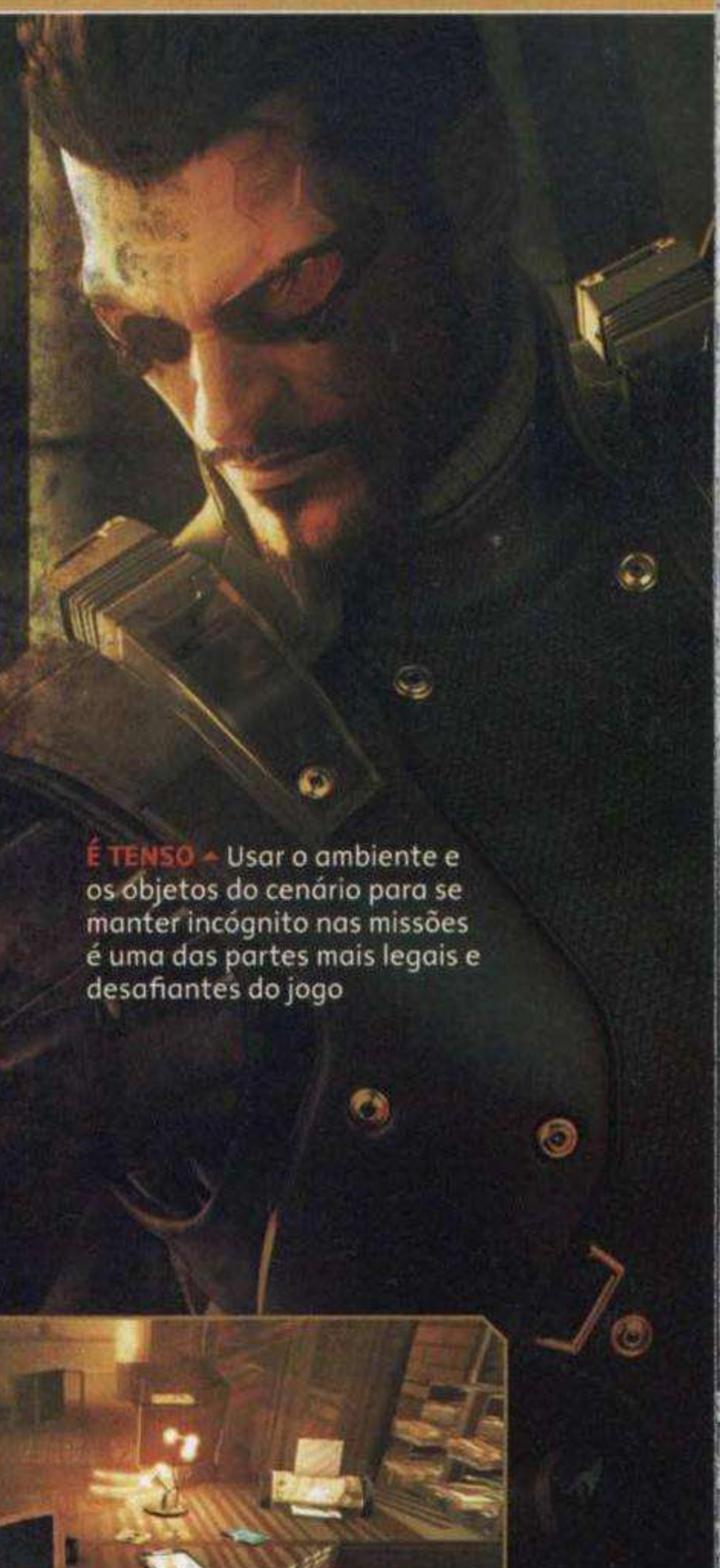


EVOLUA ▸ O nível de interação com objetos e pessoas aumenta de acordo com a evolução de suas habilidades

TÁ ERRADO ▸ Próteses e implantes tornam humanos superfortes e melhores em tudo, exceto em combates com arma de fogo...



△ Na sala ao lado, você encontra o eBook "Neural Interface Protocols: The PEDOT Revolution" **(#6)**. Use a tubulação para chegar ao outro lado da câmera, atrás da torreta. A porta ao lado leva à sala do servidor.



É TENSO ▲ Usar o ambiente e os objetos do cenário para se manter incógnito nas missões é uma das partes mais legais e desafiantes do jogo

NEUTRALIZE THE TERRORIST LEADER



discretamente por eles; ou pode partir logo para o tiroteio.

Após se livrar do primeiro inimigo, pegue a caixa na empilhadeira e use-a para subir no contêiner e ter acesso a uma escada. No alto dela, tire a caixa do canto da parede, desligue a energia **(#5)** e entre pelo duto de ventilação. Atravesse a área sem ser visto e leve o troféu Ghost.

△ A ventilação leva até uma saleta em um galpão cheio de inimigos. Siga escondido atrás das caixas à esquerda. Na sala seguinte, livre-se dos inimigos. Para abrir a porta indicada no mapa, é preciso hackear o painel (leia o quadro "Hacker" na pág. 81).



△ Na sala seguinte, há um escritório cheio de reféns e uma bomba armada assim que você entra. Você pode fazer isso e desarmá-la usando o código 1505 ou ganhar XP extra ao entrar na sala pela tubulação sob uma das escadas.

△ Após salvar os reféns, fale com todos, especialmente Greg Thorpe – você pode prometer a ele salvar (ou não) sua esposa. Abaixo do escritório, há um corredor com um guarda e uma câmera de vigilância. Derrube o guarda fora da visão da câmera e passe por baixo dela para chegar ao destino. Hackeie a porta.

△ Entre no elevador próximo e livre-se de dois inimigos no andar superior. Na sala ao lado, entre pela tubulação para chegar ao banheiro do andar inferior. Há vários computadores para hackear nesta área. Na sala do andar seguinte, examine a mesa da secretária **(#7)** para ver o eBook "Artificial Muscles".

Ao abrir a porta mais próxima, rola uma animação com o terrorista Zeke e a refém Josie. Escolha as opções Empathize, Empathize e Reason para ganhar o troféu Unforeseen Consequence. Fale com Josie e, do lado de fora, converse com Greg e depois com Faridah para voltar ao QG.

TYING UP LOOSE ENDS

△ Explore todo o prédio, evolua a habilidade Hacking Capture para hackear portas e computadores **(#8)**



Detonado

GUIA ROTEIRO

Deus Ex: Human Revolution

do primeiro e do segundo andar, e leia os eBooks "The Neural Hub - Design for a Next Generation" (segundo andar, sala 27) e "The Tyranny of Biology" (segundo andar, sala 25).

Fale com Richard Pritchard na sala Tech Lab **(#9)**, no primeiro andar, e use o elevador para falar com David e receber novas missões. Ao sair do QG, fale com Cassandra Reed e aceite uma missão paralela.

MISSÃO PARALELA
ONE GOOD TURN DESERVES ANOTHER

Fora do QG, ative a indicação para chegar ao Downtown Apartment e fale com Josie e Greg. No quarto deles, examine o quadro, arrombe a parede **(#10)** e leia o eBook "Nano-Augment - Pipedram, or Theory for the Future?".







MISSÃO PARALELA
PAGING ADAM JENSEN

Visite o escritório de Adam, no segundo andar do QG, e fale com Tim Carella para aceitar o trabalho. Isso vai ativar a missão paralela Lesser Evil.

MISSÃO PARALELA
LESSER EVIL

Ative a localização do prédio em seu radar e o portão para destravá-lo. Dentro do prédio, vá ao segundo andar, use o código 2356 na porta da frente, e 8221 na porta do quarto para ler o eBook "Arms (and Legs) For Man - The Structure of Cybernetic Limbs".

No apartamento de Brian Tindall, faça uma busca no computador **(#11)**, mas fique atento para abater um visitante armado. De posse da informação, vá falar com Brian no beco e ajude-o a se livrar dos traficantes P-Gee e Bee-K. Fale com Brian novamente para fazer um acordo e converse com Tim Carella, em frente ao QG, para finalizar a missão e garantir o troféu Lesser Evil.



MISSÃO PARALELA
MOTHERLY TIES

Fale com o detetive Chase (na entrada do prédio de Josie e Greg), vá à delegacia e converse com o policial Wagner no lobby. Fale também com Wayne Haas no balcão e escolha as opções Absolve, Plead, Absolve e Plead para faturar o troféu The Desk Job.

Evite hackear computadores na frente de policiais **(#12)** para não ter problemas. Entre na sala do capitão Penn, no segundo andar (use a tubulação junto à porta), e hackeie o computador. Entre no escritório de Wagner, no terceiro andar (entre pela tubulação), acesse o computador para obter novas informações. Fale com Wagner novamente, na entrada da delegacia, e volte ao segundo andar. Abra a porta no final do corredor – a tubulação dá acesso à área externa ao lado da delegacia.





Desça pela escada de emergência, abra a porta do depósito (senha 4891) **(#13)** e investigue todas as evidências (arrombe o cofre e pegue o Bracelet). Use o sistema de esgoto, acessível ao lado dos indivíduos se aquecendo, para voltar ao interior da delegacia. Desarme o sensor de movimento, saia da delegacia e fale com Cassandra, no Chiron Building.

Na conversa, a escolha relevante está entre ficar com o bracelete (Keep Bracelet), garantindo o troféu Sentimental Value, ou entregá-lo (Give Bracelet) para obter o troféu Motherly Ties. Assim que ganhar um desses troféus, aperte Start, entre em Load e escolha a opção Previous Auto-Save para falar com Cassandra novamente e escolher a opção do outro troféu.

INVESTIGATING THE SUICIDE TERRORIST

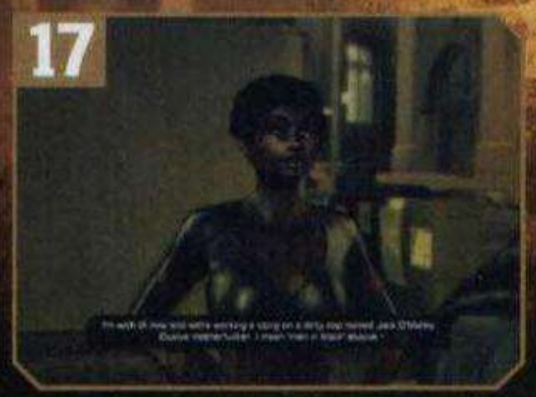
Vá à delegacia, visite o necrotério (Morgue) **(#14)** e examine o corpo para pegar o chip do sistema neural. Vasculhe a sala de Gerald Campbell para ler o eBook "The Threat of Cybernetic Discognition Disorder" sobre a mesa.

Vá ao apartamento de Adam, no Chiron Building, leia o eBook "The Intelligence

NINJA DO FUTURO

Durante o jogo, é importante que os alarmes (painéis com leitores de palma da mão que ficam expostos em paredes) não sejam acionados nenhuma vez. Toda vez que avançar para uma nova área, salve o progresso. Termine o jogo sob esta condição para obter o troféu Foxiest of the Hounds.







Circuit" no quarto e use o computador (use a senha 5375 no painel da escada para abrir um compartimento secreto).

À direita do Chiron Building, há um bloco de apartamentos (Downtown Apartaments). Use a escada de incêndio para entrar no prédio **(#15)** e visite o apartamento do traficante de armas Seurat – no quarto, leia o eBook "Respirocyte Technology & Hazardous Environment Parsing". No beco, na área da quadra de basquete, há uma bola. Pegue e arremesse-a para fazer uma cesta. Se conseguir, você ganha o troféu Balls.

MISSÃO PARALELA
VOICES FROM THE DARK

Próximo ao prédio da Sarif, há uma rua sem saída. Converse com Zeke para obter uma informação.

VISITING THE L.I.M.B. CLINIC

Fale com a Dra. Vera Marcovic **(#16)**. Compre algumas coisas, especialmente Praxis Point. Seja acumulando XP, encontrando ou comprando, use-os para evoluir uma de suas habilidades e ganhar o troféu Transhumanist. Vasculhe a clínica para achar o eBook "The Visual Cortex 2.0 - The Eye, Redesigned" sobre a mesa no corredor.



Perto do Chiron Building, na esquina da rua de acesso para o Derelict Row, há algumas garotas. Próximo dos telefones e do banco, está a policial Jenny Alexander **(#17)**, trabalhando disfarçada. Fale com ela para habilitar uma missão paralela.

MISSÃO PARALELA
CLOAK & DAGGERS

Fale com O'Malley no beco ao lado da delegacia. Independentemente da opção que escolher na conversa, novos objetivos surgirão. Suba pela escada de incêndio do prédio, ao lado da quadra de basquete, e derrube os membros da gangue MCB. Há explosivos no quarto (jogue uma caixa para detoná-los).

Após eliminar a gangue, vá para o território dos MCB sem ser detectado. Em Derelict Row, oriente-se pelo mapa para encontrar o esconderijo de armas e uma maleta (que contém uma Crossbow) **(#18)**. Fale com Jenny para completar a investigação e escolha a opção Motive.



Vá ao encontro de O'Malley em seu apartamento e escolha as opções Listen e Accept para fazer um acordo. Fale outra vez com Jenny para completar o objetivo e ganhar os troféus Cloak & Daggers e The Take.

STOPPING THE TRANSMISSION

Vá ao prédio na Derelict Row, ao norte da cidade. A primeira rua é vigiada por homens armados. Evite confusão indo pelo beco sem saída **(#19)** e suba a escada. No telhado, ande sobre a tubulação de metal e pule as caixas de força. Abaixe-se na última e pule para a escada. Desça, derrube o vigia (ou passe despercebido) e siga pelo canto da parede para invadir o prédio pela porta lateral.

Dentro da Old Textile District, há soldados armados, mas em pontos distantes, o que possibilita abatê-los discretamente. Vasculhe o depósito para encontrar o eBook "Vestibular Augmentation and Enhanced Agility Factoring" sobre um latão. Siga pelo resto do caminho até a porta indicada no mapa.

Use a escada do poço do elevador e jogue os barris para explodir as bombas no corredor. Livre-se dos capangas e hackeie a máquina para desarmar o dispositivo. Suba pela escada ao lado e embarque na aeronave.

FOLLOWING THE CLUES IN HIGHLAND PARK

Compre munição e armas com o MCB Gang Leader. Tenha cuidado ao cruzar a área cheia de inimigos. Se quiser abater os guardas, há uma área isolada **(#20)** na qual é possível jogar uma caixa para atrair suas vítimas.

Dentro do galpão, vá à plataforma superior,



POINTS INFINITOS

Crie um save antes de hackear um computador e invada o sistema usando apenas a opção Nuke (é preciso ter cinco itens desses disponíveis) para alcançar e dominar o sistema de defesa principal (a pequena torre que tenta barrar o seu hackeamento). Com isso, você ganha uma recompensa extra. Logo que a mensagem "Access Granted" surgir na tela, entre na opção Load e carregue o último save.

Repita o hackeamento e complete-o para receber a recompensa em dobro. Repita isso quantas vezes quiser. Quando estiver satisfeito, termine o hackeamento normalmente e confirme para continuar o jogo. O seu marcador de XP renderá Praxis Points e você poderá comprar todas as habilidades que quiser na maior mamata.

Detonado

GUIA ROTEIRO

Deus Ex: Human Revolution

livre-se do atirador de elite e, depois, dos inimigos no andar abaixo. Há duas saletas com computador para hackear antes de descer pelo elevador na área central. Ao sair do elevador, evite ser visto.

△ Siga escondido pelos cantos à direita e entre pela porta. Suba pela escadaria e evite as câmeras de vigilância. No último andar, siga para a direita e tire a grande caixa do caminho, junto à parede, para chegar à saleta adiante, onde há um computador **(#21)**. Use-o para abrir a porta ao lado.

△ Mantenha-se abaixado na sala seguinte e acesse o novo computador. Entre em uma das salas e chame a atenção dos guardas para abatê-los discretamente. Independentemente de explorar os andares (na cantina, arrombe a porta da sala ao lado **(#22)** para ler o eBook "Blurring the Boundaries Between Man and Machine" sobre a mesa), desça ao piso -4 do seu mapa para ter acesso ao elevador.







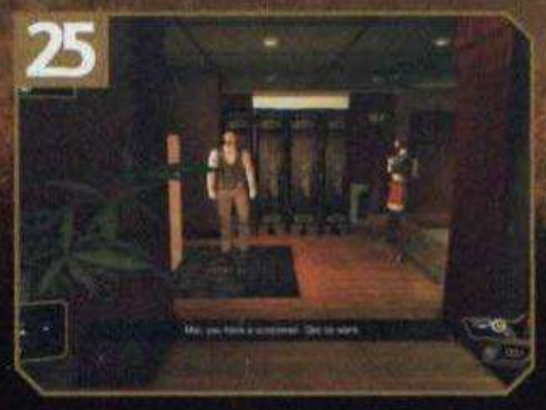


Para encarar Lawrence Barret, jogue uma EMP (ou Gas) Grenade para acertar o inimigo e deixá-lo atordoado **(#23)**. Aproveite a oportunidade para fuzilá-lo, mas mantenha-se distante e protegido, correndo sempre que ele lançar granada. Há armas e munição espalhadas pelos cantos (a Shotgun é eficiente, não deixe de usá-la). Mantenha-se longe dos barris. Ao derrotá-lo, você ganha o troféu The Bull. Saia pelo elevador e fale com Faridah.

WHISPERS OF CONSPIRANCY

No QG, fale com Frank no primeiro andar e use o elevador para chegar à sala de David **(#24)**. Ao falar com ele, escolha as opções Defend, Placate, Defend e Defend para obter o troféu Yes Boss.





HUNTING THE HACKER

△ Antes de seguir para o ponto indicado no mapa, visite o Hung Hua Hotel (no terceiro andar, em um dos quartos, você encontra o Hive Membreship Card) **(#25)**. No último andar, escute a conversa de um casal. Quando o homem sair, fale com Mei Suen para habilitar uma missão paralela. Visite o Youzhao District, onde guardas impedem o acesso.

△ Você pode invadir o lugar pela tubulação, perto da entrada do metrô, ou pela escada de incêndio no prédio antes da entrada do condomínio. Suba o lance de escada para a porta principal do prédio, livre-se de dois policiais – arrombe as portas laterais para encontrar o eBook "Understanding Vision (Parte 1)" em um dos apartamentos. Dentro do condomínio, pegue o elevador para chegar ao andar isolado e use a tubulação.

Livre-se dos guardas e hackeie o computador atrás da parede **(#26)**. Volte ao Kuaigan District e entre na boate The Hive (se tiver o Hive Membership Card, poderá entrar; caso contrário, terá de pagar 1.000 créditos ao segurança). No clube, fale com Bobby Bao **(#27)** no bar e pergunte por Tong. Fale com o Manager no andar superior e escolha as opções Pinpoint, Insist e Pinpoint para levar o troféu Darker Shades.



△ No andar inferior, converse com Tong Si Hung no escritório e leia o eBook "The use of Neuromuscular Facilitation Systems" sobre a mesa. No corredor, do lado oposto ao escritório de Tong, passe pelo segurança e vasculhe as salas após a câmera de vigilância para encontrar o eBook "Optical Enhancement Functionality".

△ Saia do clube pela porta da frente e o segurança dirá que Bobby Bao tem um serviço para você (fale com ele para habilitar uma missão paralela). Vá para a área Alice Garden Pods. Ao entrar no prédio com dois vigias, Faridah aparece na área do dormitório e você poderá habilitar outra missão paralela. No primeiro andar, visite a Section 1 do dormitório **(#28)** para encontrar o eBook "Electrogravitic Technology Applications". Vá ao último andar para achar Van Bruggen.



MELHORE SUAS ARMAS

Entre os itens encontrados no jogo, estão as maletas Generic Upgrades, que adicionam melhorias a armas específicas. De posse de uma maleta e de uma arma compatível, acesse seu inventário e combine os dois itens para obter uma atualização e garantir o troféu Up the Ante!. Ao evoluir uma arma, procure mantê-la consigo até obter mais maletas e evoluí-la ao máximo para faturar o troféu Gun Nut.



MISSÃO PARALELA
ROTTEN BUSINESS

Após conversar com Mei Suen, vá ao telhado do hotel e fale com Chuanli. Se tiver evoluído a habilidade Social Enhancer, convença o homem a colaborar (ou pague 2.000 créditos). Com a informação obtida, siga para o ponto indicado, onde alguns capangas vigiam uma porta. Livre-se deles e fale com Ning Tsai dentro do cativeiro.

Volte a conversar com Mei Suen no hotel, siga para o Youhazard District e vá ao apartamento de Diamond Chan. Elimine-o e jogue seu corpo do telhado para o beco abaixo a fim de faturar o troféu The Fall **(#29)**. Em seguida, fale com Mei Suen no hotel para encerrar a missão e ganhar o troféu Rotten Business.

MISSÃO PARALELA
BAR TAB

Ao aceitar o trabalho de Bobby Bao, vá para Youzhao District e suba pela escada de metal em frente ao corredor onde você está. No alto do prédio, hackeie o primeiro dispositivo na parede para desarmá-lo. Desça pela escada interna do prédio e, no segundo andar, entre pela porta em frente para chegar a um apartamento com o eBook "The Science and Theory behind Cochlear Implants". Volte ao telhado do prédio, atravesse a ponte próxima, entre no primeiro apartamento à esquerda e leia o eBook "Invasive Brain Machine Iterfaces".

No telhado, siga à outra extremidade e desarme o segundo dispositivo. O terceiro se encontra no alto de outro prédio desta mesma área **(#30)**. Entre no condomínio Hengsha Court Gardens e use o elevador para chegar até Jaya.

Converse com ela e, independentemente das escolhas, coloque-a para dormir (não a mate). Reviste o corpo para pegar o chip. Fale com Bobby Bao, escolha a opção Deal e pague 5.000 créditos para ele deixar Jaya em paz, o que garante os troféus Guardian Angel e Bar Tab.

MISSÃO PARALELA
SHANGHAI JUSTICE

No segundo andar do dormitório, examine o arquivo da câmara #009. Visite a L.I.M.B. Clinic e fale com Anonymous X no balcão de recepção. Fale com ele de novo fora da clínica para obter o arquivo de autópsia da amiga e Faridah. Leia a informação no seu banco de dados (Media Log) para ativar o próximo objetivo: o apartamento de Lee Hong no Youzhao District. Hackeie para destravar a porta e examine o telefone ao lado da cama. Hackeie o computador e veja o relógio antigo (sobre a estante) e o taco de beisebol (ao lado da entrada).

Vá para The Hive e, no andar superior, fale com Lee. Escolha as opções Inaccurate, Drunk, Antique Clock, Pregnant e LIMB para garantir o troféu Super Sleuth. Hackeie o painel atrás do balcão do bar, no mesmo andar, para desligar o sistema. Saia do clube e após o encontro com Faridah, fique de frente para a boate The Hive **(#31)** para obter o troféu Shanghai Justice.

HACKER

Painéis e computadores protegidos por senha podem ser hackeados por meio de um minigame, no qual é preciso ser rápido para capturar as linhas de acesso (blocos) e chegar ao núcleo (esfera). Mantenha ● pressionado para ter acesso às opções: Capture (capturar), Fortify (atrasar a reação do sistema), Stop (parar o hack) e Nuke (hackear sem ser notado pelo sistema). Ao capturar uma linha, fortifique-a e vá para outra. O objetivo é dominar o núcleo antes de o tempo se esgotar ou do firewall barrar sua ação – caso seja barrado, é preciso esperar alguns segundos para voltar a hackear o sistema. O tempo de ação e de captura pode ser reduzido de acordo com o seu nível de habilidade hacker, que pode ser evoluído. Ao completar seu primeiro hack, você garante o troféu First Hack. Complete 50 hacks para ganhar o troféu Haxor1!.

GAINING ACCESS TO TAI YONG MEDICAL

A área do dormitório está cheia de policiais. Mantenha-se escondido, observe o movimento dos guardas e avance

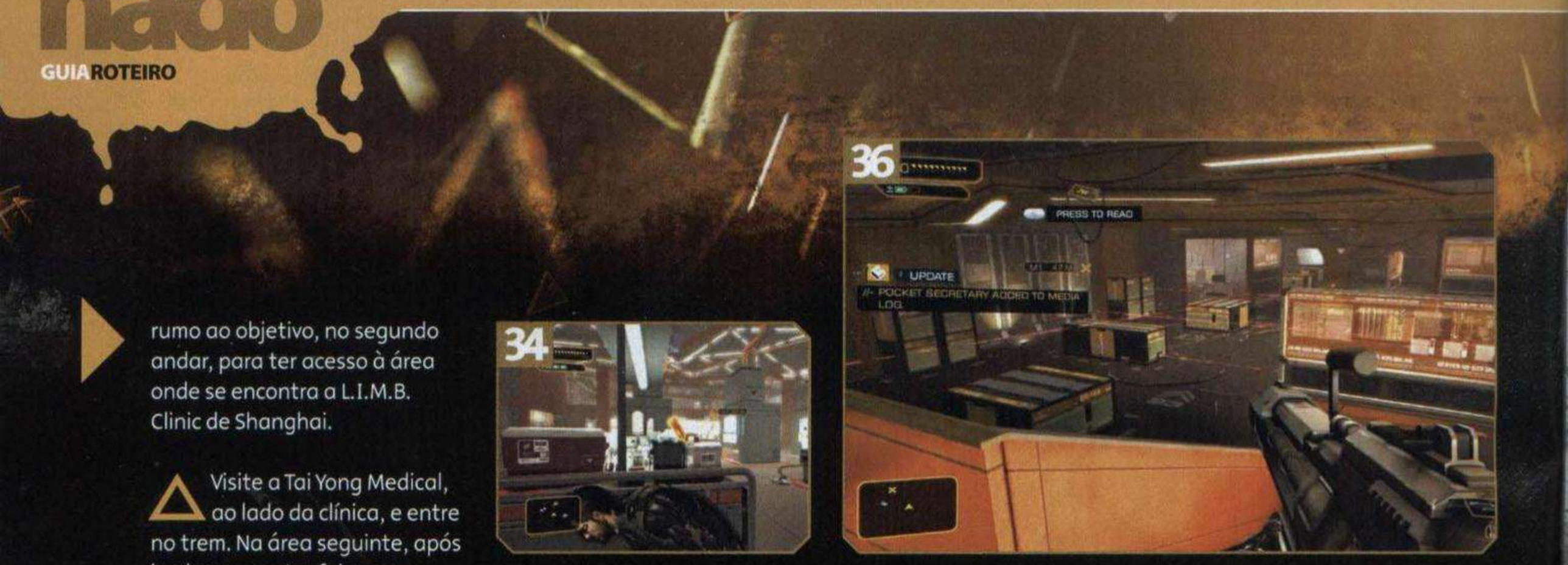




Detonado

GUIA ROTEIRO

Deus Ex: Human Revolution



rumo ao objetivo, no segundo andar, para ter acesso à área onde se encontra a L.I.M.B. Clinic de Shanghai.

Visite a Tai Yong Medical, ao lado da clínica, e entre no trem. Na área seguinte, após hackear a porta, fale com o funcionário isolado na câmara de gás e aceite ajudá-lo **(#32)**. Hackeie a porta e, na sala, gire a válvula para isolar o gás.

Ao final do corredor, o guarda o interrogará. Você pode suborná-lo ou, caso tenha salvado o funcionário da câmara de gás, pode dizer que veio conter o vazamento. Escolhas à parte, tenha cuidado com os guardas e as câmeras de vigilância na área seguinte, onde há um elevador no final do corredor. Suba ao quinto andar. Há caixas grandes e acesso a uma tubulação no alto da parede. Com o Icarus Landing System evoluído, use uma caixa para subir na tubulação **(#33)** e prossiga até cair em um poço com um cadáver, onde se encontra o eBook "Better Than Nature?".



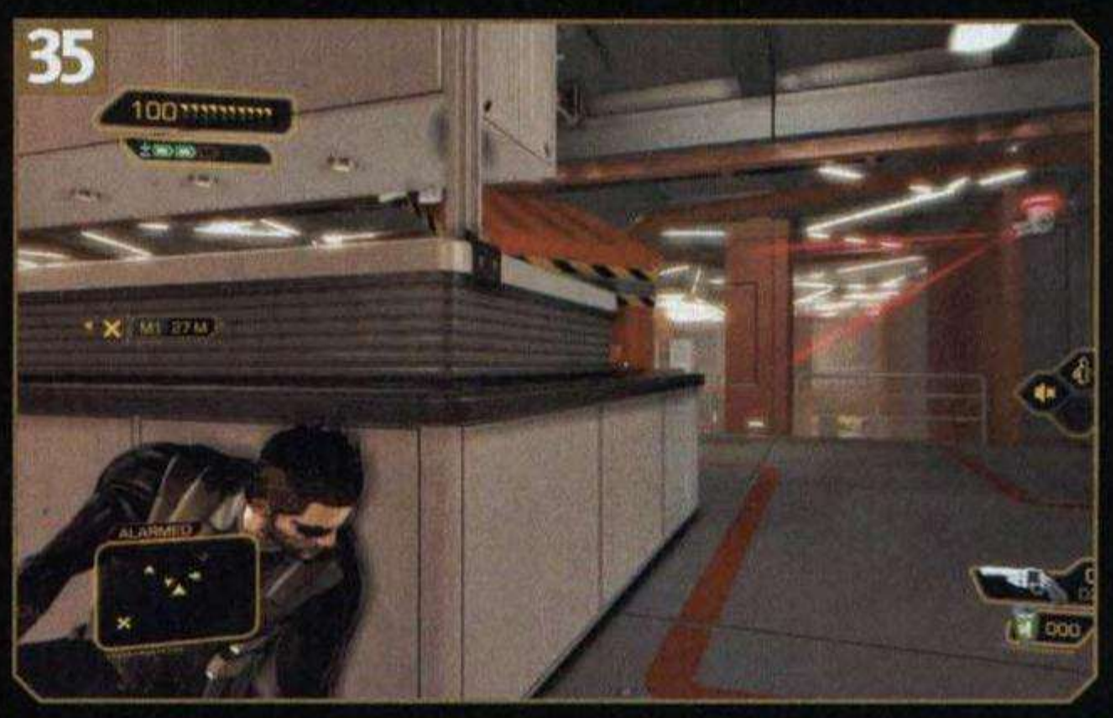


Volte ao quinto andar e, ao sair do elevador, hackeie a porta de grade ao lado para desativar a energia do piso elétrico. Use as caixas para subir na plataforma e use o elevador de carga. Em uma das salas ao sul do mapa, há uma tubulação **(#34)** que dá acesso a três salas interligadas – há dois guardas na última sala; livre-se deles. No salão ao lado, onde há alguns cientistas, você encontra o eBook "Radical Evolution is a Reality" na caixa embaixo de um dos armários centrais. Suba pela escada próxima para chegar ao andar Data Core.

Vá até a porta vigiada indicada no mapa para falar com o guarda e conseguir informações (isso caso tenha evoluído o atributo Social Enhancer). No corredor ao lado, hackeie o raio laser para desligá-lo **(#35)** e espere o vigia se afastar para poder colocá-lo para dormir.

Mais adiante, há um vigia armado. Livre-se dele com cuidado para não ser visto pelo outro vigia que surge do corredor paralelo. Entre pela tubulação da última sala e surpreenda os demais guardas. Hackeie o computador que destrava uma porta.

Na sala indicada no mapa, atenção: há sensores no local. O laser em movimento não atravessa objetos, então ande encostado neles para passar pelas brechas dos raios estáticos **(#36)**. No meio da sala com três sensores em movimento, use um dos obstáculos para chegar até a grande tela e ter acesso a uma saleta com tubulação (passe com cuidado pelo sensor defeituoso na porta).



A tubulação leva até a sala de vigilância. Elimine os guardas, acesse os computadores e o painel próximo para desarmar o robô, a câmera de vigilância e os sensores. Entre no elevador.

ENTERING THE DRAGON'S LAIR

Ao atravessar o corredor com sensores, arrombe a saleta à direita para hackear o computador e desligar as câmeras de vigilância. Espere o guarda se isolar na área à esquerda do salão e derrube-o.

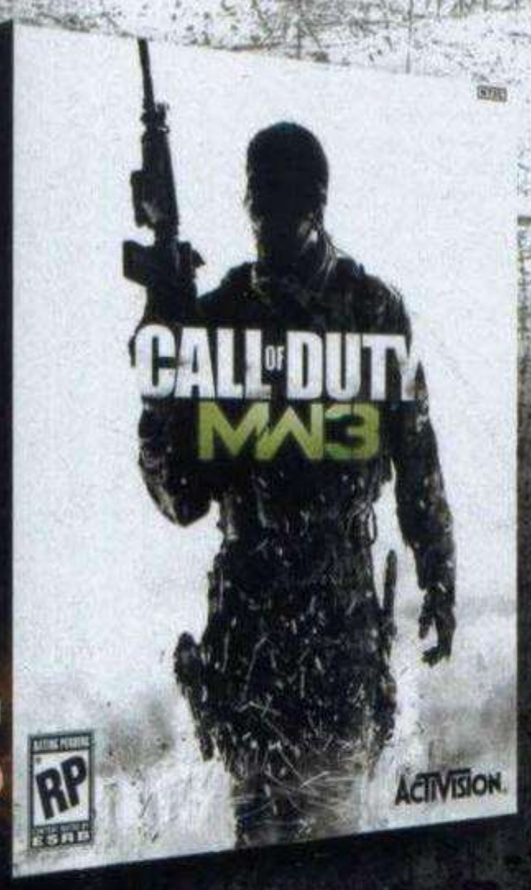
No corredor seguinte, entre na primeira sala à direita para ter acesso à tubulação e surpreender dois guardas. Invada o sistema e siga para o final do corredor, passando por baixo da câmera de vigilância. Aproveite a lentidão da câmera para correr até o terminal da porta ao lado e usar o código 6906 para entrar.

Após sair do elevador, o resto do caminho é tranquilo. Antes de seguir, localize a tubulação na sala onde se encontra o cofre (senha 0117); essa tubulação poderá salvar a sua vida se não tiver Gas Grenades. Não deixe de pegar o Revolver sob o sofá.

Após a animação, use Gas Grenades para derrubar todos os guardas que invadem o

DISK GAMES

DESDE 1992



CALL OF DUTY MW3

PRÉ LANÇAMENTO!

CALL OF DUTY MW3 PARA PLAYSTATION 3

AGARRE JÁ O SEU!

PRÉ - VENDA! RESERVE JÁ O SEU



BATTLE FIELD 3

PS3 E XBOX 360



BATMAN ARKHAM CITY

PS3 E XBOX 360



UNCHARTED 3

PS3



NEED FOR ESPEED

PS3 E XBOX 360

CONFIRA TAMBÉM!

LINHA COMPLETA DE GAMES E ACESSÓRIOS PARA TODOS OS CONSOLES!

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

CONHEÇA NOSSA LOJA!



DISK GAMES

Av. Dr. Alberto Sarmento, 725
Campinas-SP / CEP: 13070-711

Tel: (19) 3741.4100 **www.diskgames.com.br**

Detonado

GUIA ROTEIRO

Deus Ex: Human Revolution







local. Se não tiver a granada, corra para a tubulação. Espere os guardas se movimentarem e se esconda atrás do sofá. Passe por eles ou abrigue-se na tubulação para derrotar todos usando o Revolver.

Desça pelo elevador adiante e o hangar estará em alerta com dois robôs de vigia. Derrube as máquinas se tiver EMP Grenades, ou passe despercebido para chegar à escada de acesso de duas torres de controle – em uma delas, você acha o eBook "Brain Implants". Siga pela passarela e hackeie o computador para desarmar os robôs e as câmeras. Depois, acione o painel para abrir o teto do hangar e fale com Faridah no helicóptero para completar a missão.

CONFRONTING ELIZA CASSAN

O prédio está deserto. Vasculhe todos os cantos, hackeie os computadores e entre na sala 404. Vários inimigos invadem o prédio. No terceiro andar, explore a sala de transmissão para encontrar o eBook "HUMAN POWERED - Autonomous Energy Recamaton System". Ao chegar ao primeiro andar, livre-se dos inimigos e hackeie o computador para desarmar a torreta e as câmeras. Feito isso, abra a porta do elevador e se esconda para abater os inimigos. No segundo subsolo, explore as salas para encontrar o eBook "Healing Thyself - Health Preservation Implants".

No primeiro subsolo da Restricted Area, fique atento às máquinas e câmeras de segurança. Antes de entrar pela porta 802-11, visite a sala ao lado para pegar a arma Heavy Rifle e munição, muito útil para enfrentar Yelena.

Yelena Federova é rápida e abusa de invisibilidade, mas é possível localizá-la por meio de suas pegadas no chão **(#37)**. Quando ela correr em sua direção, invista contra ela até passar por ela para evitar a bomba. Caso ele consiga completar a corrida, fuja para o mais longe possível, pulando sem parar. Use munição P.E.P.S. ou arma tranquilizante (Stun Gun) para retardar a ação da inimiga e aproveite para trocar pela Heavy Weapon para fuzilá-la.



Outro método é atacar Yelena de frente com a Heavy Weapon para fazê-la fugir **(#38)**. Corra atrás dela, fique bem próximo e ataque-a pelas costas. Se precisar de armas e munição, abra os armários ao redor da sala. Ao vencer a batalha, você fatura o troféu The Mantis. Siga para a saída ao lado e suba na aeronave para completar mais uma missão na sua jornada.





CONFRONTING SARIF

Vá ao seu apartamento. Verifique os e-mails no computador **(#39)** antes de sair do apartamento (isso só ocorre se cumpriu as condições para ganhar o troféu Yes Boss). Desça pelo outro elevador para ser abordado por Wayne Haas: escolha Crush para enfrentá-lo ou Absolve para só papear.

FINDING ISAIAS SANDOVAL

Fora do Chiron Building, visite a L.I.M.B. Clinic e compre Praxis Points (se não usou o bug de XP infinito). Visite o vendedor Gray no posto de gasolina abandonado e compre armas ou munição. Frank entrará em contato durante a visita ao Convention Center e vai dar acesso à missão paralela Acquaintances Forgotten.



No Convention Center, vá ao terceiro andar e entre na sala 2005 para confrontar William Taggart **(#40)**. Escolha as opções Confront, Confront, Confront e Redirect para ganhar o troféu The Throwdown. Fale novamente com William nos bastidores (na mesa próximo da TV você encontra o eBook Vagus Nerve Stimulators - Repurposing the technology"). Ao tentar sair do Convention Center, o policial Nicholas pedirá sua ajuda e vai habilitar a missão paralela Smash the State (é necessário completar as duas missões paralelas mais recentes antes de terminar o objetivo principal).

O prédio ao qual você precisa ir fica em frente ao Chiron Building **(#41)**. Suba pela escada de incêndio e, dentro do prédio, vá ao terceiro andar. Livre-se dos bandidos e explore o apartamento indicado



O PRIMEIRO DLC

The Missing Link é o primeiro pacote de conteúdo extra para *Human Revolution* e vai mostrar o que aconteceu nos três dias em que Adam perdeu contato com Frank (entre as missões Stowing Way e The Omega Ranch). Serão cinco horas de jogo e dez troféus para coletar com Adam desarmado.



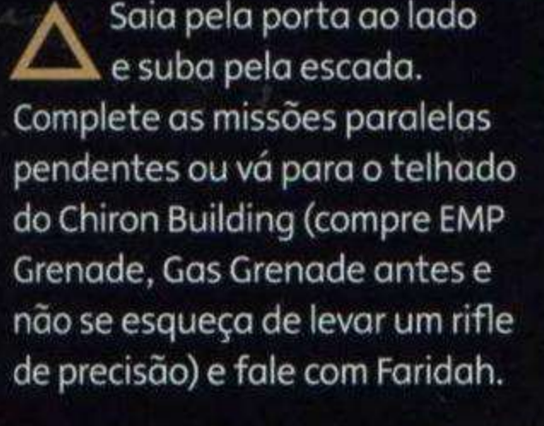
no mapa. Examine o quadro no quarto **(#42)** para encontrar um cofre com munição e explosivos. Remova as caixas do banheiro e acione a alavanca para abrir uma porta secreta.

Livre-se dos inimigos e preste atenção aos explosivos no esgoto. Na sala secreta onde você encontra Isaias Sandoval, escolha as opções Empathize, Inspire e Empathize para adquirir o troféu The Last Straw. Não deixe de ler o eBook "Dermal Modification Processes" sobre a mesa dele.

Saia pela porta ao lado e suba pela escada. Complete as missões paralelas pendentes ou vá para o telhado do Chiron Building (compre EMP Grenade, Gas Grenade antes e não se esqueça de levar um rifle de precisão) e fale com Faridah.

MISSÃO PARALELA
ACQUAINTANCES FORGOTTEN

Encontre Brent Radford em Downtown Apartments, próximo à quadra de basquete: suba pela escada de incêndio **(#43)** para entrar e vá ao último andar (crie um save à parte). Em um dos apartamentos, livre-se do capanga no banheiro e fale com Brent. Pegue o Radford's





Trauma Kit no armário do quarto e converse com Brent. Escolha as opções Apply Morphine Dose, Leave, Agree e Apply Lethal Morphine Dose para obter o troféu Kevorkian Complex para a sua coleção.

Vá ao depósito de Brent, indicado no mapa. Livre-se dos homens de preto. Hackeie o computador e o cofre para coletar fotos e informações. No beco que dá acesso à quadra de basquete há um segundo prédio com uma escada de incêndio. Suba por ela para chegar ao apartamento de Michelle Walthers **(#44)**. Fale com ela, entregue as fotos e escolha a opção Inquire – as opções seguintes não fazem diferença. Ao sair, você ganha o troféu Acquantances Forgotten.

MISSÃO PARALELA
SMASH THE STATE

Ande pelo túnel **(#44)** da Central Station, visite

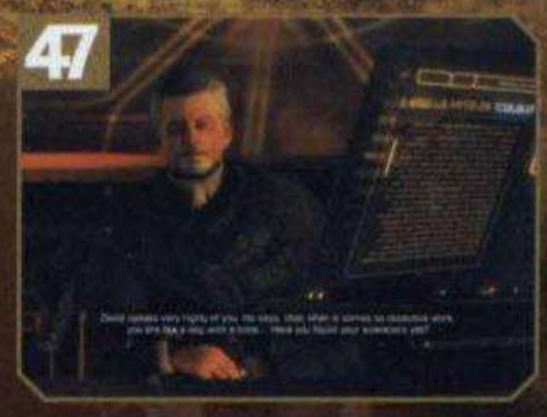


o beco ao lado da delegacia e desça na galeria de esgoto que há no local. Evite os explosivos no caminho arremessando barris e avance até Jacob; você pode matá-lo ou nocauteá-lo. Seja qual for a sua escolha, suba na escada próxima e desarme a bomba inserindo o código oooo para obter o troféu Lucky Guess. Fale com Nicholas para concluir a tarefa e ganhar o troféu Smash the State.

CASHING IN OLD FAVORS

No QG, use o elevador para visitar David **(#46)**







no último andar e assistir a uma animação **(#47)**. Fale com Faridah no heliporto e, após outra animação, seja rápido para abater os inimigos da área. Livre-se dos que estão no chão (use Gas Grenade para derrubar o máximo que puder), abata os soldados de armadura em combate corpo a corpo, use EMP Grenades para destruir as máquinas e, por fim, livre-se dos atiradores de elite nos telhados. Evite que Faridah seja morta e ganhe o troféu Good Soul.

Entre no elevador próximo. Compre Praxis Points na L.I.M.B. Clinic e fale com o Dr. Wing para habilitar uma missão paralela. Próximo ao Hua Hotel, você será chantageado: intimide o cidadão ou pague um suborno pelo silêncio **(#48)**. Durante sua investida à área da gangue Harvest, Hugh Darrow entrará em contato para habilitar uma missão paralela.

Próximo do ponto indicado no mapa, suba pela escada de emergência do prédio para entrar pela tubulação na área protegida. O poço do elevador leva ao estacionamento, vigiado por muitos guardas. Na saleta indicada no mapa, rola uma conversa com Tong Si Hung. Após o papo, os capangas dele não te

Detonado

GUIA ROTEIRO

Deus Ex: Human Revolution

atacarão mais. Explore as salas próximas para ler o eBook "Understanding Vision (Parte 2)".

Antes de seguir para o próximo objetivo, complete as missões paralelas, compre itens e faça tudo o que for preciso, pois a partir de agora não há como voltar. Próximo de onde está Tong, há um caminho que o leva ao Hengsha Seaport.

MISSÃO PARALELA
TALION A.D.

Vá ao Youzhao District, visite o vendedor de carnes e desça pela escada ao lado. Examine o corpo para obter informações (confira-as na opção Missing Log). Se não tiver Gas Grenades, compre-as e volte a Kuaigan District para entrar no sistema de esgoto **(#49)**.



Converse com Zelazny e derrube ele e seus homens (não os mate). Examine os corpos e converse com o Dr. Wing para faturar o troféu Talion A.D.

MISSÃO PARALELA
A MATTER OF DISCRETION



Encontre Mengyao no telhado dos prédios próximos. Neutralize cinco terroristas em Kuaigan District. Ao completar a tarefa, examine os corpos para obter o Data Chip. Com o atributo Social Enhancer evoluído, fale com Mengyao e escolha





as About..., Information, Sellers, Darrow, Complete Quest e Inquire. Aperte **R1** para ativar os feromônios e escolha a opção Charm. Isso garante os troféus Ladies Man e Corporate Warfare.

STOWING AWAY

Na entrada do Hengsha Seaport, visite a cabine mais próxima para hackear o computador e abrir o portão, além de desarmar as câmeras e os robôs. O local é protegido por vários agentes da Belltower.

Siga para a cabine isolada **(#50)**, use o esgoto ou se esconda por trás de carros e caixas, e abra o armário dentro dela. Ao obter o explosivo, invada o galpão. Tenha cuidado com as câmeras de segurança e os guardas rondando o local. Invada o escritório no andar superior do galpão e arme o explosivo na mesa.

THE OMEGA RANCH

O local é fortemente vigiado. Espere os dois primeiros guardas se separarem para derrubá-los **(#51)**. Ao





invadir o próximo edifício, é necessário falar com três cientistas indicados no mapa. Suba pelo lance de escada próximo, hackeie o computador para desarmar as câmeras de segurança e siga pela tubulação ao lado.

Derrube outro guarda e entre pela tubulação (atrás das caixas) da sala adjacente para chegar até a Dra. Nia Colvin. Fale com ela e explore as opções. No corredor próximo, entre na sala G-23 para ler o eBook "Delgado and the Stimoceiver". Remova as caixas para usar o elevador e converse com o Dr. Eric Koss. Volte pelo elevador e continue pelo corredor.

No salão vigiado por dois guardas, tente passar despercebido (ou use uma Gas Grenade) até o elevador e use-o para chegar ao laboratório do Dr. Declan Faherty. Siga para o andar 1 e use o vírus no Disk Reader ao lado do computador. Na outra extremidade do andar, use o elevador para enfrentar Jaron Namir **(#52)**. Existem



armas e munição espalhadas pela sala, mas seu radar pode não funcionar perfeitamente.



Além de usar invisibilidade, Jaron pode ser confundido com os corpos robóticos **(#53)** em exposição pela sala (examine a base sob os corpos para ter acesso a itens e munição). O inimigo usa granadas de luz ou gás – neste caso, corra e revide com granadas. Sempre que se mover, esconda-se e olhe para trás, pois Jaron geralmente o persegue silenciosamente. Nunca fique exposto quando atacá-lo. Ao derrotá-lo, você ganha o troféu The Snake.



Entre na sala próxima para encontrar Megan Reed **(#54)**. Após a animação, hackeie o cofre da sala para encontrar o eBook "Reimagining Retinal Implants: Doctor Dobelle's Success" e faturar o troféu Doctorate. Use o elevador ao lado e abra o hangar do heliporto. Ao sair da sala de controle, vire à esquerda e mova uma caixa para encontrar uma passagem no canto da parede para encontrar um computador de segurança máxima. Hackeie-o e, se tiver, abuse da opção Nuke para ganhar tempo e completar a invasão do sistema, isso vale o troféu Hangar 18. Acione o botão



Na Claro, Huawei é sinônimo de preço baixo.

Ogilvy

TELA DE 3.8" CAPACITIVA



R$ 10X 15,00

Total a prazo R$ 150,00
Total à vista R$ 129,00
A partir do **Plano Sob Medida R$ 130**
com internet inclusa

HUAWEI TITAN U8800

- CHAMADA DE VOZ
- CÂMERA DE 5MP
- WI-FI
- ANDROID 2.2

INTERNET 3G



R$ 19,00

A partir do **Plano Sob Medida R$ 60**
com internet inclusa

HUAWEI U6150

- MP3 E RÁDIO FM
- FACEBOOK E TWITTER
- CÂMERA DE 2MP

TELA DE 7" SENSÍVEL AO TOQUE



R$ 10X 81,60

Total a prazo R$ 816,00
Total à vista R$ 699,00
No **Plano Banda Larga 500MB R$ 69,90**
e você ainda navega com 1GB por ano

HUAWEI TABLET S7 SLIM

- EXIBE VÍDEO EM HDMI
- CÂMERA DE 3.2MP
- WI-FI E GPS
- ANDROID 2.2

HUAWEI

Claro

Compartilhe cada momento.

Aparelhos parcelados em 10x com juros de 2,92% a.m. Oferta válida para novos clientes pessoas físicas de 20/09/2011 a 30/10/2011 ou enquanto durarem os estoques para ativação nos Planos Claro Conta. Sujeita a análise de crédito, permanência mínima e multa contratual. Esta oferta se aplica em algumas lojas próprias e agentes autorizados da Claro. Consulte tarifas em caso de utilização de serviços excedentes. Consulte sua operadora local para verificar disponibilidade de algumas funções, contratação de serviços e eventuais condições de desbloqueio. Para mais informações, consulte condições, tarifas excedentes e serviços no site www.claro.com.br, via 1052 ou nas Lojas Claro. Imagens meramente ilustrativas. As funções, preços, promoções e conectividade poderão variar conforme a operadora local. O produto não é vendido com o chip. A marca Huawei é de propriedade exclusiva do grupo Huawei Technologies Co., Ltd.

Deus Ex: Human Revolution

indicado no mapa para ter acesso a um foguete.

SHUTING DOWN DARROW'S SIGNAL

Perto dos contêineres tombados, há uma entrada no chão que leva a encanamento que serve para evitar o corredor eletrificado. Derrube a caixa e, dentro do prédio, explore os cantos para coletar itens e hackear.

No andar mais alto, passando por um corredor com uma vidraça quebrada , entre para encontrar Hugh Darrow **(#55)** e ter um debate. Escolha as opções Extrapolate, Critique, Appeal e Appeal para ganhar o troféu The Final Countdown.

No resto do caminho, há humanos com implantes defeituosos **(#56)**. Você pode matá-los, nocauteá-los, usar a invisibilidade ou despistá-los. O caminho leva até William Taggart. Após falar com ele, vá atrás de David Sarif, que fica no andar B4, dentro da Machine Room. Ao conversar com ele, vá









ao andar -1 e acione o grande elevador de carga **(#57)** para enfrentar The Hyron Project.

Esconda-se para evitar as metralhadoras que giram ao redor da máquina central. Use a invisibilidade para chegar até os painéis na base da máquina e acioná-los. Cada painel expõe um humano ligado à máquina por alguns segundos. Mate-os com disparos e se esconda para abater inimigos que aparecerão. Repita o procedimento com os outros dois painéis. Após se livrar dos humanos ligados à máquina, fique em um lugar alto **(#58)** e descarregue suas armas em Zhao, presa no suporte ao fundo. Vença e ganhe o troféu The End.

Crie outro save e entre na sala. Escolha entre quatro



finais. Há três botões nesta sala (da esquerda para direita) **(#59)**: Sarif's Message [Pro Augmention], Darrow's Message [Tell the Truth] e Taggart's Message [Anti Augmention]. Ignore esses botões e siga pelo corredor à esquerda para ter acesso ao quarto botão: Jensen [Self Destruction].

Após assistir a um final, carregue o último save e escolha outro. Além do troféu Trooper ao começar os créditos, assista todos os quatro finais do jogo para ganhar o troféu Deus Ex Machina. Independentemente do final, assista aos créditos até o fim para ver um pequeno extra e ganhar o troféu The D Project.

Agora que você conhece o jogo de cabo a rabo, termine sem matar ninguém para faturar o troféu Pacifist (as únicas mortes permitidas são as dos chefes). Para obter o troféu Legend, encare o nível de dificuldade supremo, Give Me Deus Ex, e termine novamente. D&T



CHECKLIST

Marque os troféus que conquistar para saber quais ainda faltam

OBRIGATÓRIOS
- ☐ The Bull
- ☐ The Mantis
- ☐ The Snake
- ☐ The End
- ☐ Trooper

ESPECÍFICOS
- ☐ Old School Gamer
- ☐ First Takedown
- ☐ Ghost
- ☐ First Hack
- ☐ Unforeseen Consequence
- ☐ Lesser Evil
- ☐ The Desk Job
- ☐ Sentimental Value
- ☐ Motherly Ties
- ☐ Balls
- ☐ Up the Ante!
- ☐ Transhumanist
- ☐ Cloak & Daggers
- ☐ The Take
- ☐ Yes Boss
- ☐ Darker Shades
- ☐ The Fall
- ☐ Rotten Business
- ☐ Opportunist
- ☐ Guardian Angel
- ☐ Bar Tab
- ☐ Super Sleuth
- ☐ Shanghai Justice
- ☐ The Throwdown
- ☐ The Last Straw
- ☐ Kevorkian Complex
- ☐ Acquantances Forgotten
- ☐ Lucky Guess
- ☐ Smash the State
- ☐ Consciousness is Over-Rated
- ☐ Haxor1!
- ☐ Good Soul
- ☐ Talion A.D.
- ☐ Ladies Man
- ☐ Corporate Warfare
- ☐ Doctorate
- ☐ Gun Nut
- ☐ Hangar 18
- ☐ The Final Countdown
- ☐ Deus Ex Machina
- ☐ The D Project
- ☐ Pacifist
- ☐ Foxiest of the Hounds
- ☐ Legend

Enfim, acabou!
Terminar leva dez horas. Se a meta é platinar, será preciso **cerca de 60 horas (ou mais),** dependendo de suas habilidades.



PS3

SIMPLESMENTE FAZ TUDO

BD LIVE
VÍDEOS EM 3D
JOGOS EM 3D
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

D&T Reviews

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



KERS ▸ É um sistema que acumula a energia gerada nas frenagens, que pode ser usada para uma aceleração extra quando necessário

AVALIAÇÃO

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

ASPECTOS CENTRAIS

SIMULAÇÃO	■■■■■
INOVAÇÃO	■■■□□
ATRAÇÕES EXTRAS	■■□□□
AUTENTICIDADE	■■■■■

NOTA FINAL **8,0**



PS3 (DISCO) ▸ GÊNERO CORRIDA ▸ LEGENDAS/ÁUDIO PORTUGUÊS
PRODUTORA CODEMASTERS ▸ DISTRIBUIDORA WARNER GAMES ▸ ONLINE MULTIPLAYER (16 JOGADORES)

F1 2011

Realista e desafiante, mas não definitivo

SÓ A NATA Fato: estes caras estão entre os melhores trocadores de pneus e abastecedores de carros do planeta



TUDO EM PORTUGUÊS

O anúncio de que *F1 2011* seria 100% localizado em português foi uma ótima surpresa, mas o que isso muda na prática? Muita coisa. Com todos os termos oficiais do esporte devidamente traduzidos, fica muito fácil fazer ajustes nos carros e entender o funcionamento de novas opções e recursos. A dublagem, apesar de bem feita em termos técnicos, não empolga e, eventualmente, não condiz com a situação exibida na tela.



Após jogar qualquer um dos games de Fórmula 1 da Codemasters, você entende o quão boas as pessoas envolvidas no esporte real precisam ser. Os caras que trocam os pneus dos carros são os trocadores de pneus mais rápidos do planeta. Ninguém abastece um carro melhor do que o cara que controla a mangueira. Ninguém constrói máquinas mais impressionantes do que os caras que trabalham na fábrica e ninguém as pilota melhor do que os 24 pilotos que correm todos os finais de semana. F1 é difícil, e balanceamento, autenticidade e acessibilidade tornam o trabalho da Codemasters quase impossível.

Esse é um problema que a produtora enfrenta anualmente. Você não é um Sebastian Vettel e não dirige carros de F1; eles sequer são considerados carros por pilotos comuns, e nada do que você aprendeu jogando *Gran Turismo* pode ajudá-lo aqui. Eles viram com extrema facilidade, aceleram como foguetes, têm menos aderência do que um gato em uma pista de patinação e quebram em milhares de pedaços se o piloto espirra muito forte. Cada corrida é um árduo teste de habilidade, resistência e estratégia, no qual um erro pode ser fatal; há dezenas de regras criadas para evitar os toques e as batidas que tornam os jogos de corrida tão divertidos, e uma brutal hierarquia política e tecnológica mantém as equipes menores sempre nas últimas posições do grid. Não é fácil extrair diversão disso tudo, mas a Codemasters, pelo segundo ano consecutivo, deu conta do recado.

A abordagem **não é tão obsessiva quanto um simulador real** – é uma recriação fantástica do esporte

Começando de onde o jogo do ano passado parou, a abordagem da produtora para a Fórmula 1 não é tão autêntica e obsessiva quanto um simulador de corrida real – está mais para uma recriação fantástica do esporte, uma espécie de versão hollywoodiana da coisa real. As cores são um pouco mais vivas, a IA é um pouco mais agressiva, as corridas são um pouco mais empolgantes, a dirigibilidade é um pouco mais tolerante – é F1, só que melhor. Os jogos fazem para a Fórmula 1 o que a série *FIFA* faz para o futebol, condensando os altos e baixos de uma hora e meia em dez minutos de pura intensidade.

O jogo é impiedoso. Há outros 23 pilotos na sua cola, um mecânico falando na sua orelha e um motor potente demais para pneus tão escorregadios. Em outras corridas, longas retas dão a oportunidade de você se recompor; em *F1 2011*, essas retas desaparecem em segundos, ▸



DRS ▸ *A cada volta, você pode abrir a asa traseira do carro durante alguns segundos para atingir uma velocidade maior*

F1 2011





VIDA DE PILOTO ▲ No modo carreira, além de vencer as corridas, você tem de lidar com a imprensa, respondendo a perguntas em entrevistas



BATEU? VOLTA! ◂ No nível mais alto de simulação, uma colisão como esta significa fim de prova. Por conta disso, é sempre bom ter um Rewind na reserva para poder corrigir erros graves



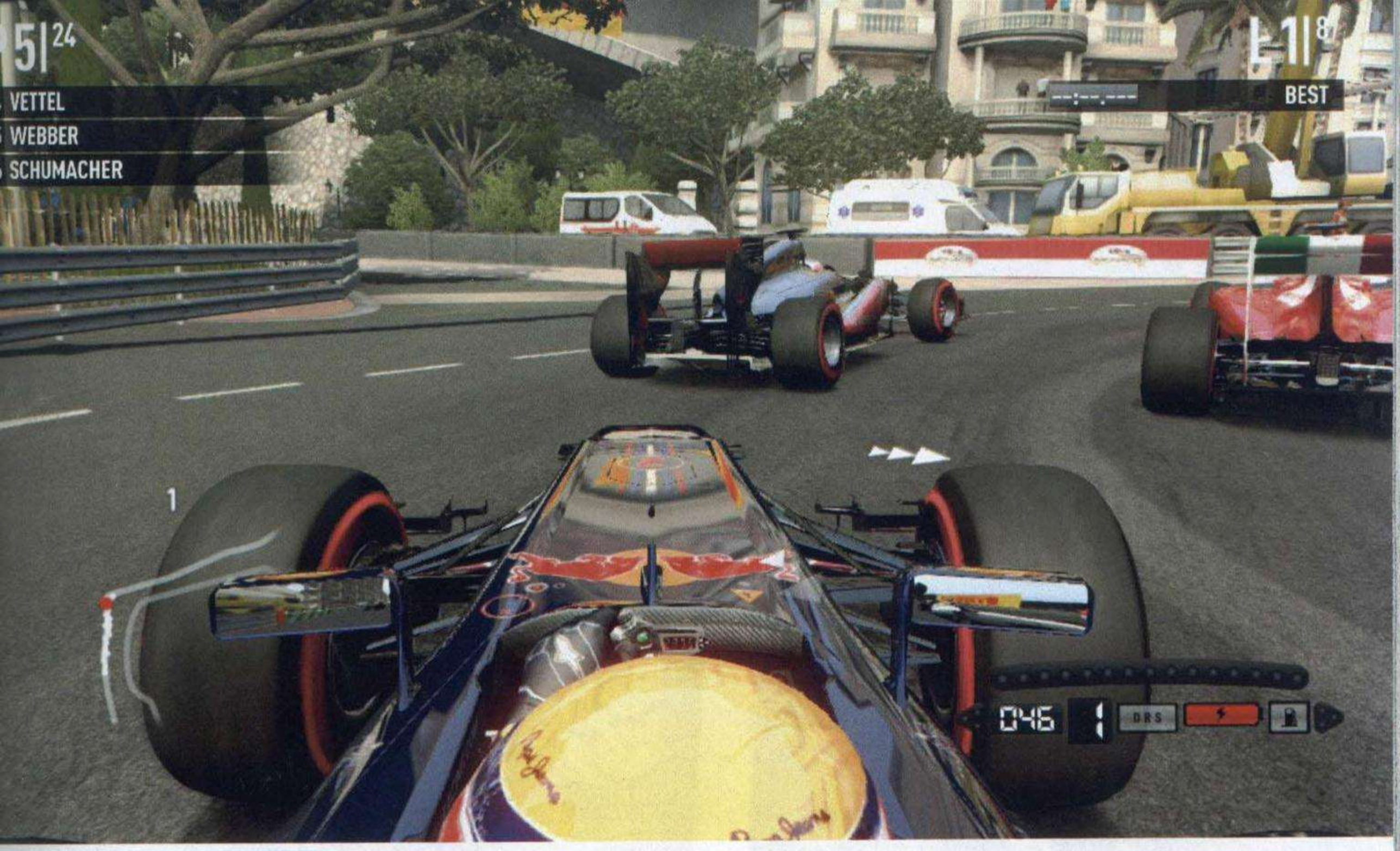
e de uma hora para outra você se vê entrando em um cotovelo a 130 km/h, correndo o risco de ser jogado para fora da pista pelos melhores pilotos do mundo. Não há descanso, arrependimento ou piedade – o jogo exige 100% da sua atenção, 100% do tempo, caso contrário, um primeiro lugar pode se transformar em uma colisão contra uma pilha de pneus.

Este ano, há ainda mais coisas para levar em consideração a cada volta. O sistema KERS – um recurso do esporte real que já parece coisa de videogame – faz a sua estreia nos jogos de F1 como um turbo de sete segundos, recarregado uma vez por volta, enquanto o DRS permite controlar manualmente a asa traseira para facilitar as ultrapassagens. Há também a ameça constante do safety car – um pequeno incidente pode acioná-lo, agrupando os carros e reduzindo drasticamente a sua liderança. Pistas, pilotos, pneus e regras foram atualizados, mas essas são alterações essenciais, incluídas por conta das mudanças feitas no esporte real. O que realmente afeta o jogo, no entanto, são as pequenas mudanças que a Codemasters não necessariamente precisaria ter feito, e elas fazem uma diferença considerável.

Ano de correções

A começar pelo multiplayer. Há um campeonato cooperativo para dois jogadores, corridas em tela dividida e um grid completo com 24 carros online, dos quais 16 são controlados por jogadores e 8 controlados pela IA. Por uma questão de prazo, não conseguimos testar o modo online o quanto queríamos (devemos publicar um review só dele na próxima edição), mas o tempo que passamos jogando o multiplayer foi o suficiente para ficarmos bem otimistas. Além disso, a adição de um parceiro de equipe humano no modo de carreira cria uma excelente sensação de camaradagem. Há também um feedback maior para o piloto: online e offline, você vê as parciais na tela, informações mais úteis do seu engenheiro da equipe e recebe menos penalidades insanas – só não espere muita consistência na hora de o jogo decidir quem causou a batida. A aplicação das regras da Fórmula 1 em *F1 2011* é metade lógica, metade cara ou coroa, e fazer uma boa corrida significa depender tanto dos pilotos que estão atrás de você quanto dos que estão na sua frente.

O novo sistema de suspensão melhora a dirigibilidade, embora seja preciso ser um profissional para notar a diferença na prática. A IA está mais esperta, notavelmente mais rápida nas curvas e não falsifica mais seus tempos. Isso, mais do que qualquer outra coisa, muda totalmente a fase de classificação de cada prova; incidentes na pista agora têm um efeito tangível nos vários tipos de tempos registrados pela IA e em como você compete contra eles. Na prática, você não será enganado por um tempo falso da Red Bull se conseguir ficar entre os oito primeiros colocados com o carro da equipe Force India; se há outras equipes na sua frente, é porque elas, de fato, correram melhor do que você. Essas, portanto, são melhorias adicionais, não o tipo de lista de atualizações e recursos inéditos vistos em *Dirt 3*, também da Codemasters, mas fazem a diferença. Como sempre, a equipe





SEGURANÇA ▲ O safety car pode tirar a vantagem do líder, então a obrigação de evitar colisões deixa as corridas incrivalmente tensas

ficou refém da licença da F1 – pistas e carros novos são recursos comuns em qualquer sequência de jogo de corrida, mas *F1 2011* só tem duas novas pistas porque só duas pistas novas foram adicionadas ao torneio real, e todos os carros mudaram de maneiras que só os fãs do esporte vão apreciar porque é assim que acontece na vida real.

Mas isso não justifica algumas omissões graves. Por ser tratar de uma nova versão, o jogo poderia ter mais atrativos do que apenas

Um ano após a sua primeira tentativa, **F1 ainda é o jogo mais cruel e hostil para novatos** nesta geração de consoles

algumas regras atualizadas e correções para problemas que nem deveriam existir na versão do ano passado. Uma introdução melhor seria um bom começo. Um ano após a sua primeira tentativa, *F1* ainda é o jogo mais cruel e hostil para novatas nesta geração. Claro, não há progressão tranquila no mundo da F1 – os carros mais lentos só são ligeiramente mais lentos que os mais rápidos –, e a Codemasters também não o obriga a começar com um Ford Focus para só depois ganhar o direito de pilotar um M3 e, por fim, uma Ferrari 458 Italia. Mas enquanto *Gran Turismo* e *Dirt* introduzem complexidade aos poucos, o modo carreira de *F1 2011* é um mergulho direto e sem paradas às profundezas da dificuldade. O jogo gasta vários minutos apresentando os recursos existentes no seu trailer e as opções de personalização de capacete, mas não reserva um único segundo para você se preparar para a sua primeira corrida ou para apresentar os sistemas KERS e DRS aos pilotos da temporada passada. Dessa forma, a sua primeira volta de treino no Circuito de Melbourne é mais intimidante do que convidativa. O esquema de progressão também mudou muito pouco em relação ao ano passado: completar uma temporada ainda é uma tarefa árdua, com politicagem pós-corrida e entrevistas apresentadas de forma diferente – você responde às mesmas velhas perguntas em alguns novos locais –, mas não ficou nem um pouco melhor.

Para profissionais

Não há como solucionar isso de uma forma fácil, mas uma solução precisa ser encontrada. O caminho para a versão 2012 precisa ser mais suave do que a 2011, pois o game merece ser jogado. Trata-se de um jogo sobre a paixão pelo esporte que irá mudar a forma como vê os Grandes Prêmios aos domingos.

DIFÍCIL MESMO ▲ Os pilotos não mentem: o circuito de Mônaco, nas ruas de Monte Carlo, é mesmo o mais difícil da temporada

Seja persistente e você perceberá o quão diferente um piloto corre em um circuito rápido como Monza e em um que exige um nível insano de controle, como é o caso de Mônaco. Correr em Silverstone logo depois de Valência é como ganhar a liberdade – acelerar pela larga pista britânica é uma experiência quase relaxante quando comparada às estreitas ruas da cidade espanhola.

Na última volta, com mais de 15 minutos de prova e todos os seus Rewinds (recurso que permite voltar no tempo para corrigir erros) usados, *F1 2011* se torna uma jogo realmente assustador. Manter o mesmo nível de precisão sob condições tão cruéis por um tempo tão longo frita o seu cérebro, deixa a sua musculatura tensa e enche o seu corpo de adrenalina, de uma forma que nenhum outro jogo de corrida é capaz. Nessa última volta, você aprende um pouco sobre a insanidade dos pilotos da Fórmula 1 e descobre uma maneira nova de apreciar o esporte – isto é, desde que seja bom o bastante para se manter na pista até lá.

PS3
PlayStation 3

PlayStation Network

Somente Para PlayStation

KILLZONE 3

Áudio e Legenda em Português do Brasil



www.killzone.com

3D world Created by Sony

PlayStation Move

VIVA A AÇÃO EM 3D
VIVA EM ESTADO PLAY

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

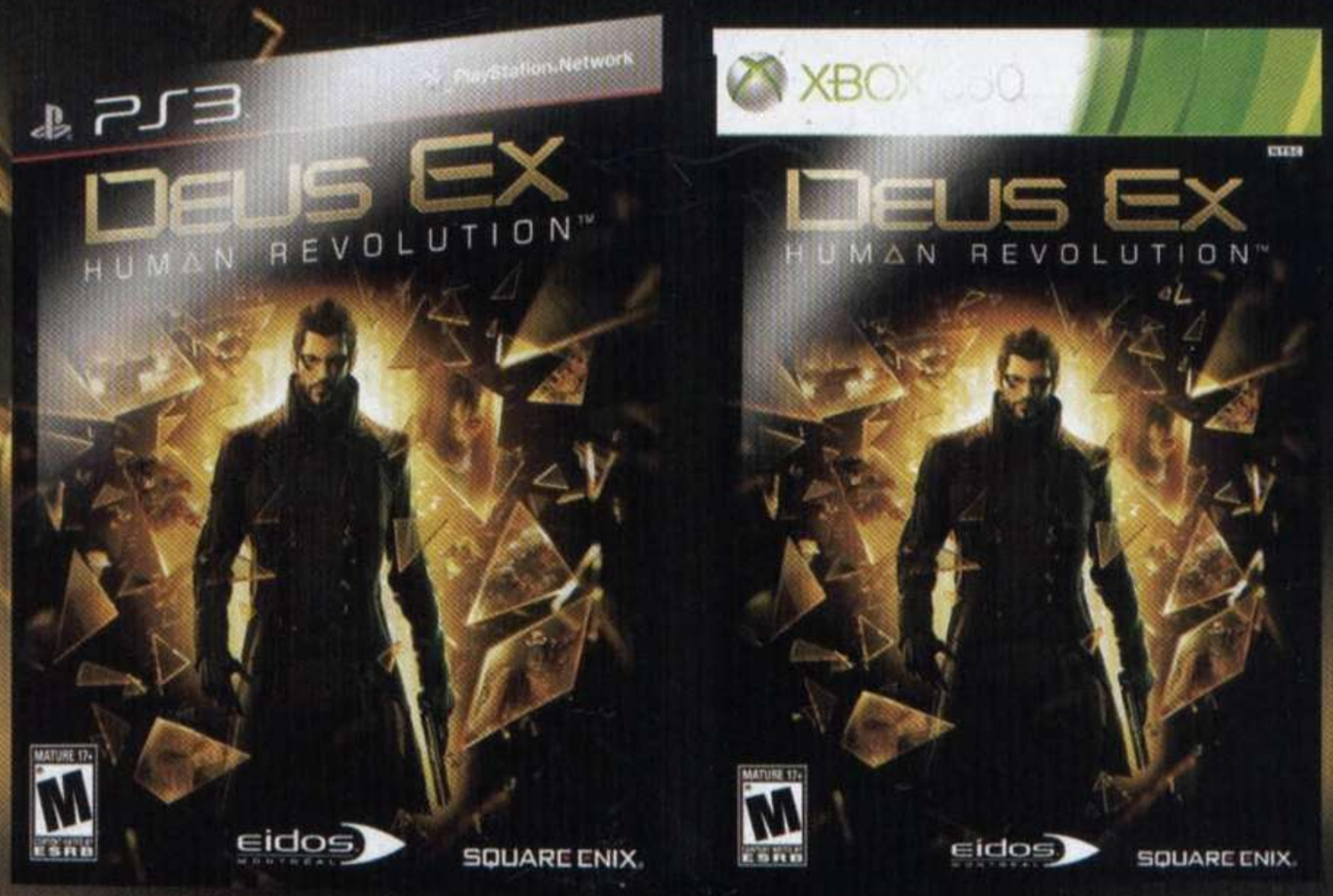
Central de Relacionamento Sony:
4003-7669 São Paulo e regiões metropolitanas
ou 0800 880 7669 - demais localidades.

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.

Netunia
.com.br

DEUS EX
HUMAN REVOLUTION™



Siga-nos no Twitter: www.twitter.com/netuniagames

TELEVENDAS: Visite-nos Facebook

(11) 38257600

CONFIRA OS LANÇAMENTOS! GAMES@NETUNIA.COM.BR

CONSULTE NOSSAS FORMAS DE PAGAMENTO VISA (preços especiais para revenda)

VISITE NOSSO SITE WWW.NETUNIA.COM.BR



PS3 (DISCO) ▸ GÊNERO AÇÃO
PRODUTORA TECHLAND ▸ DISTRIBUIDORA DEEP SILVER ▸ ONLINE DLC, MULTIPLAYER (4 PESSOAS)

POR Leandro Rodrigues

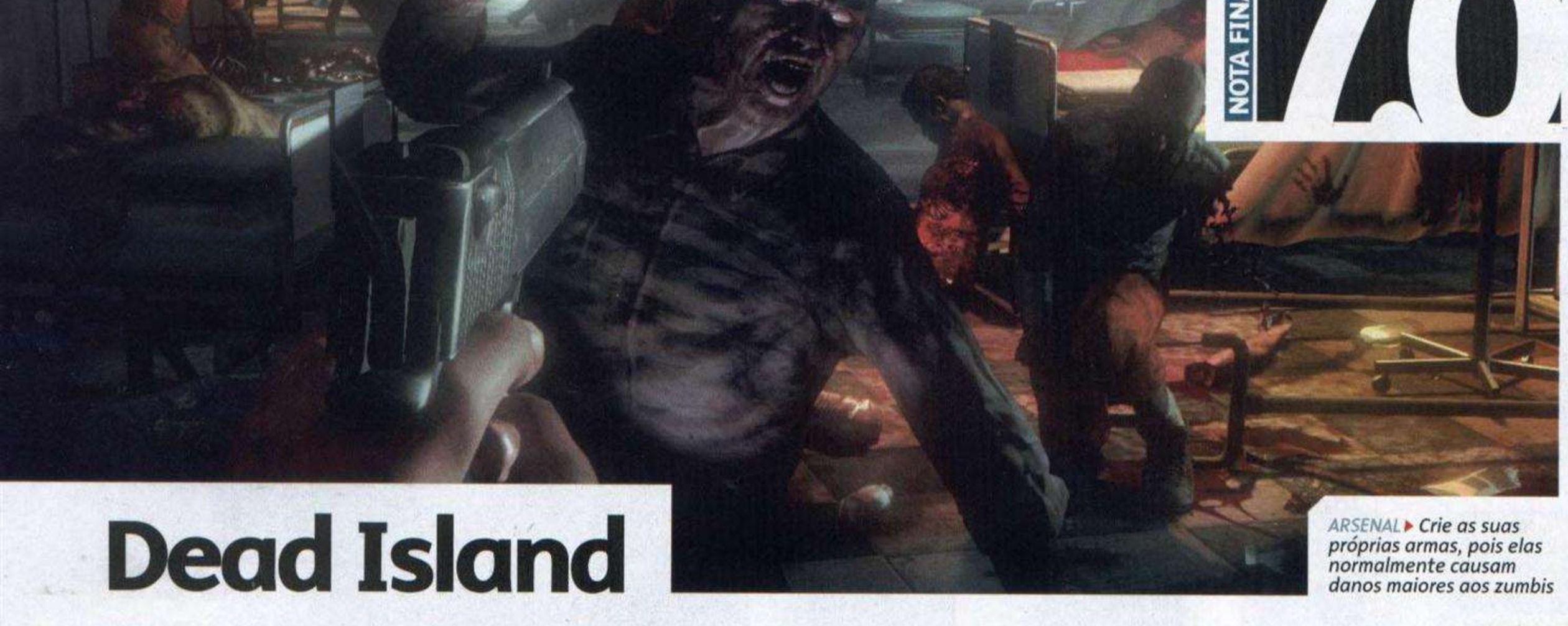
AVALIAÇÃO TÉCNICA

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

ASPECTOS CENTRAIS

SISTEMA DE COMBATE	■■□□□
ARSENAL	■■■■□
ATRAÇÕES EXTRAS	■■■□□
COLECIONÁVEIS	■■■□□

NOTA FINAL **7,0**



ARSENAL ▸ *Crie as suas próprias armas, pois elas normalmente causam danos maiores aos zumbis*

Dead Island

Um pouco mais de capricho e essa ilha seria perfeita...

Ninguém nunca tinha ouvido falar de *Dead Island* até o surgimento do primeiro trailer do jogo no YouTube. Depois disso, porém, a expectativa dos jogadores em relação ao título foi às alturas. Mas, como sugere o velho ditado gamer, quanto maior a expectativa, maior a chance de decepção.

A ação rola em uma ilha tropical invadida por zumbis. Ninguém sabe o que aconteceu, como aconteceu e muito menos como escapar de lá. É com essa história superficial que *Dead Island* tenta – e consegue – convencer o jogador a encarar as mais de 20 horas de jogo. Para enfrentar o desafio, você tem quatro personagens diferentes à disposição: Logan, Sam B, Xiam Mei e Purna. Cada um deles é melhor com um determinado tipo de arma, mas, na prática, isso não faz muita diferença, já que você é forçado a usar todo tipo de objeto que encontrar para sobreviver.

Escolhido o personagem, é hora de explorar a ilha. Em todos os cantos, há malas, armários, mochilas e gavetas para abrir e coletar dinheiro – mesmo que não faça o menor sentido ficar juntando grana em pleno apocalipse zumbi. De qualquer forma, é com dinheiro que você consegue restaurar ou melhorar as armas. E por falar nelas, aqui cabe um alerta aos desavisados: *Dead Island* não é um FPS. Durante 80% do jogo, só é possível usar armas que não são de fogo, como pedaços de madeira, canos, martelos e machados. Há também a possibilidade de misturar elementos, como em *Dead Rising 2*. Uma taco de beisebol com pregos, por exemplo, é sempre uma boa pedida para arrebentar alguns zumbis. A ilha é um cenário aberto com centenas de missões. Algumas são diretamente relacionadas com a história, enquanto outras só servem para aumentar o nível de experiência do personagem e, assim, permitir o uso de novos tipos de armas. A qualquer momento durante a partida, é possível enviar ou receber convites para realizar essas missões com a ajuda de um amigo ou de um jogador que está na mesma região da ilha que você, acionando o modo cooperativo para até quatro pessoas.

Com o passar do tempo, as missões se tornam repetitivas e cansativas. Some isso aos muitos bugs existentes – objetos sem textura, falhas no sistema de colisão e dezenas de troféus que não funcionam –, e só os mais persistentes terão paciência para terminá-lo. É um jogo divertido, mas que poderia ser mais curto e ter menos problemas para manter a empolgação até o fim. NGT



POR QUÊ? ▸ *A ilha está infestada de mortos-vivos e você passa grande parte do tempo roubando dinheiro de malas e mochilas...*

CTIS Digital e NC Games juntas para oferecer os melhores jogos a preços imperdíveis?

Pronto!



JOGOS

A partir de:

R$ 5,90

Total: R$ 59,00 cada

10X





Games + Acessórios
a partir de **10x R$ 19,90**
à vista R$ 199,00





LANÇAMENTOS

A partir de:

R$ 12,99

Total: R$ 129,90 cada

10X





Aqui você encontra os melhores jogos pelos menores preços.

Passe em uma de nossas lojas e confira.



Apoio

NC GAMES

DISTRIBUIDORA **OFICIAL** DE GAMES

TELEVENDAS
0800 723 2847
(61) 3329-9000

BRASÍLIA-DF 511 Norte - Águas Claras - Taguatinga Shopping - Via EPIA - Shopping Iguatemi | Shopping Conjunto Nacional **CAMPINAS-SP** Boulevard Iguatemi (ao lado do Carrefour) **GOIÂNIA-GO** Rua 69 - Jardim Goiás **RIBEIRÃO PRETO-SP** Av. Presidente Vargas, 2.665 **SÃO PAULO-SP** Shopping Vila Olímpia

Ofertas válidas de 25/9/2011 a 25/10/2011 ou enquanto durarem os estoques. Após esta data, os preços voltarão ao normal. As imagens dos produtos são meramente ilustrativas. Formas de pagamento à vista e a prazo, conforme condições expostas neste anúncio, nos cartões Visa, MasterCard e Amex. Condições de pagamento exclusivas para os produtos deste anúncio. SAC Brasília (61) 3246-3399, Campinas (19) 3112-0091, Goiânia (62) 3412-1262, Ribeirão Preto (16) 3514-0316 e São Paulo (11) 3014-2111.

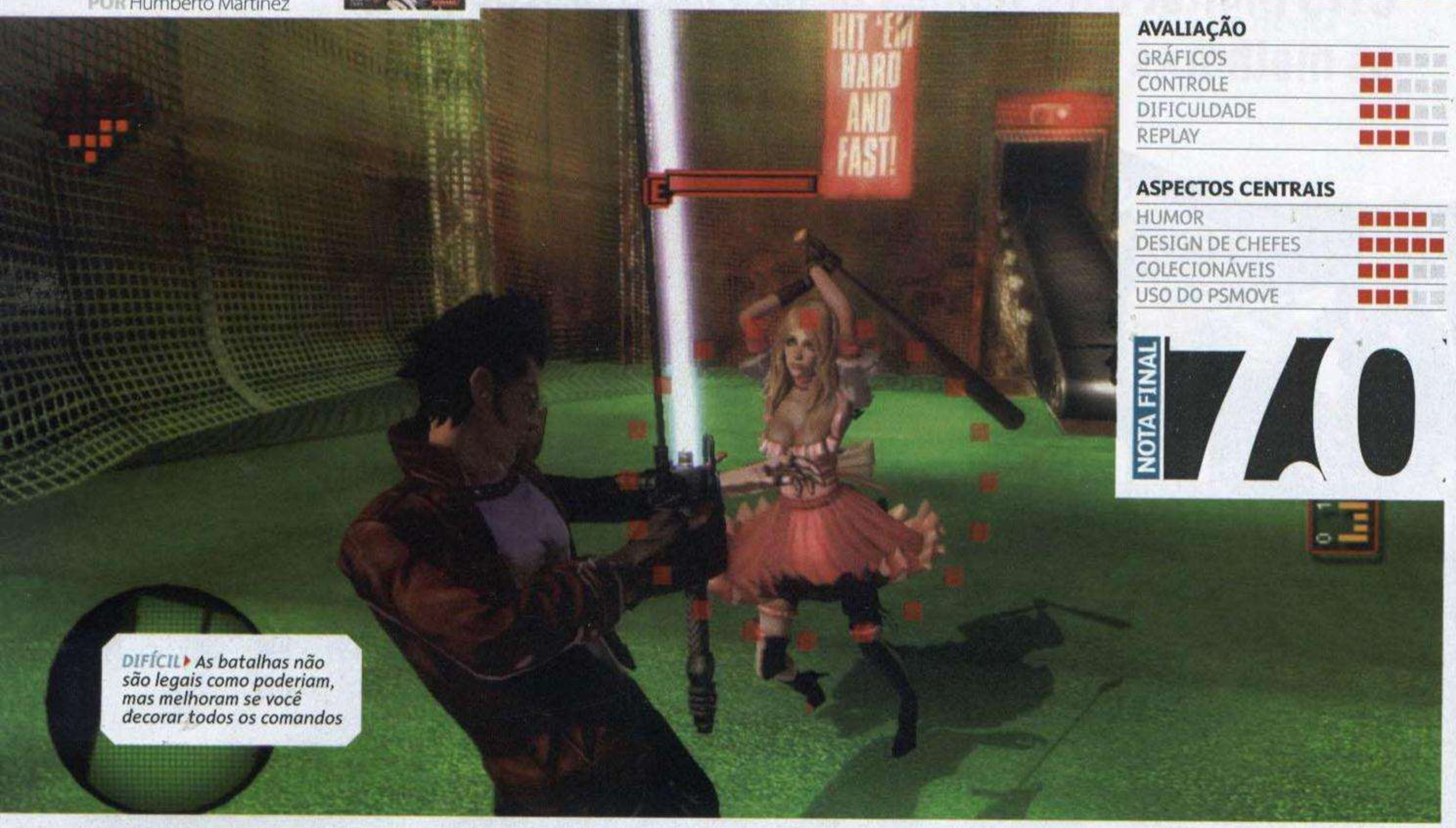
Não perca nossas promoções em nossas redes sociais e no site. | ctisdigital.com.br

CTIS Digital



PS3 (DISCO) · PLAYSTATION MOVE · GÊNERO AÇÃO
PRODUTORA AQ INTERACTIVE · DISTRIBUIDORA KONAMI

POR Humberto Martinez



DIFÍCIL ▸ *As batalhas não são legais como poderiam, mas melhoram se você decorar todos os comandos*

AVALIAÇÃO

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

ASPECTOS CENTRAIS

HUMOR	■■■■□
DESIGN DE CHEFES	■■■■■
COLECIONÁVEIS	■■■□□
USO DO PSMOVE	■■■□□

NOTA FINAL **7,0**

No More Heroes: Heroe's Paradise

Feio que dói, mas compensa na criatividade do roteiro e dos personagens

Travis Touchdown é um cara simples e quer só duas coisas: dinheiro (MUITO) e ser o número #1 no ranking de assassinos. Ele é o décimo primeiro colocado, o que significa que ele terá pelo menos dez encrencas pela frente. Ele também quer "faturar" a gata Sylvia Christel, sua empregadora, que adora usar roupas sacanas para passar as próximas missões; mas achamos que ele tem mais chances de subir no ranking do que descer as roupas da loira.

Travis é um assassino diferente. Ele é um otaku assumido, fã de animes e colecionador de action figures de garotas, adora luta livre, mora em um motel e conseguiu sua arma, uma versão futurista de um sabre de luz, em um leilão virtual. E o cara não é bonzinho, nem um pouco. Não espere piedade de Travis diante de seus inimigos... No máximo, espere uma piadinha infame enquanto cabeças voam.



QUEM É O PRÓXIMO? ▲ Você vai se apaixonar pelos chefões, todos donos de personalidade marcante. Você vai querer encarar todos

No More Heroes foi lançado para Nintendo Wii originalmente, e *Heroe's Paradise* é uma versão com visual melhorado, com menos defeitos e adaptada para usar os sensores do PlayStation Move. Você pode jogar só com o controle comum, mas perde toda a graça. Não é preciso simular movimentos de espada o tempo inteiro, apenas quando é preciso finalizar os seus inimigos. O controle do personagem é pesado, problemático e aplicar os combos não é muito agradável, pois é difícil criar uma fluidez suave de movimentos em um sistema grosseiro de combate. E o tutorial é uma droga e despeja uma porrada de comandos no início (eu esqueci metade deles na cena seguinte).

Apesar de a jogabilidade ser fraca, os diálogos são tão bons e os personagens são marcantes a ponto de fazer o jogador ignorar os problemas e querer jogar para dar sequência à história.

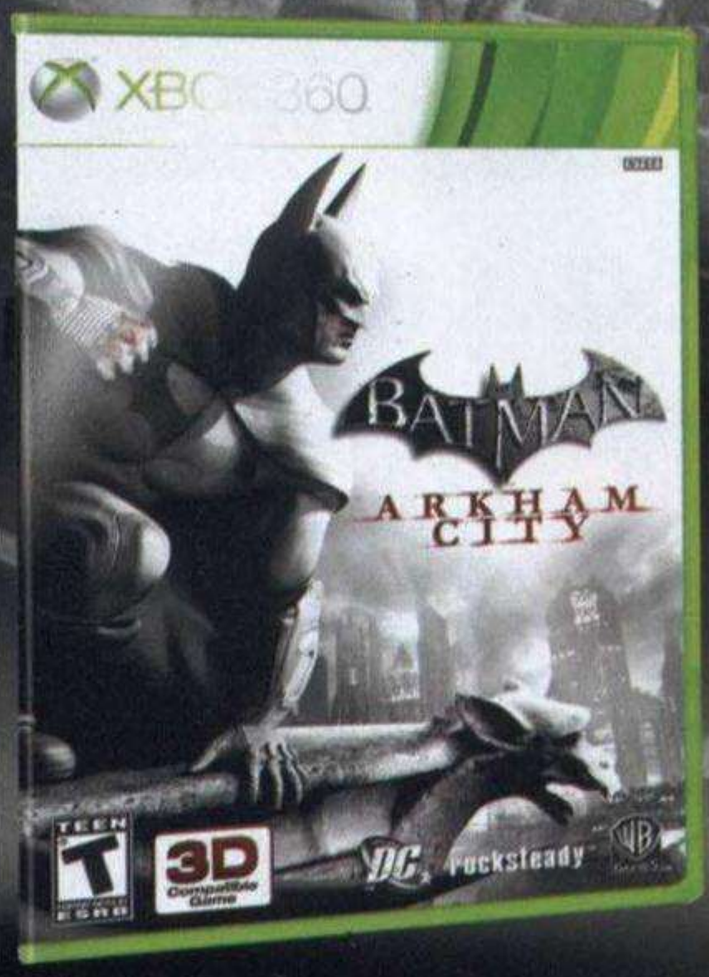
No campo de atrações extras, o *Heroe's Paradise* agrada. Travis tem que derrotar os assassinos mais elevados no ranking para tomar seus lugares... Mas não é assim tão fácil. Os combates são arranjados e é preciso pagar uma inscrição bem cara. Então o sujeito é obrigado a se virar e, com sua moto absurda, dá uns rolês pela cidade e aceita serviços de assassinato e bicos bem vergonhosos, como catar cocôs, para juntar o dinheiro.

Há colecionáveis para achar, golpes de luta livre para aprender e até durante o ato de salvar o seu progresso (que é feito na privada do motel), Travis pode cochilar e encarar inimigos em seus sonhos. Esse capricho na criatividade com detalhes e atrações, aliado ao carisma de Travis, garante a diversão tranquilamente. R&T

Netunia
.com.br

BATMAN
ARKHAM CITY





Siga-nos no Twitter: www.twitter.com/netuniagames

Visite-nos Facebook

TELEVENDAS:

(11) 38257600

CONFIRA OS LANÇAMENTOS!

GAMES@NETUNIA.COM.BR

CONSULTE NOSSAS FORMAS DE PAGAMENTO VISA (preços especiais para revenda)

VISITE NOSSO SITE WWW.NETUNIA.COM.BR

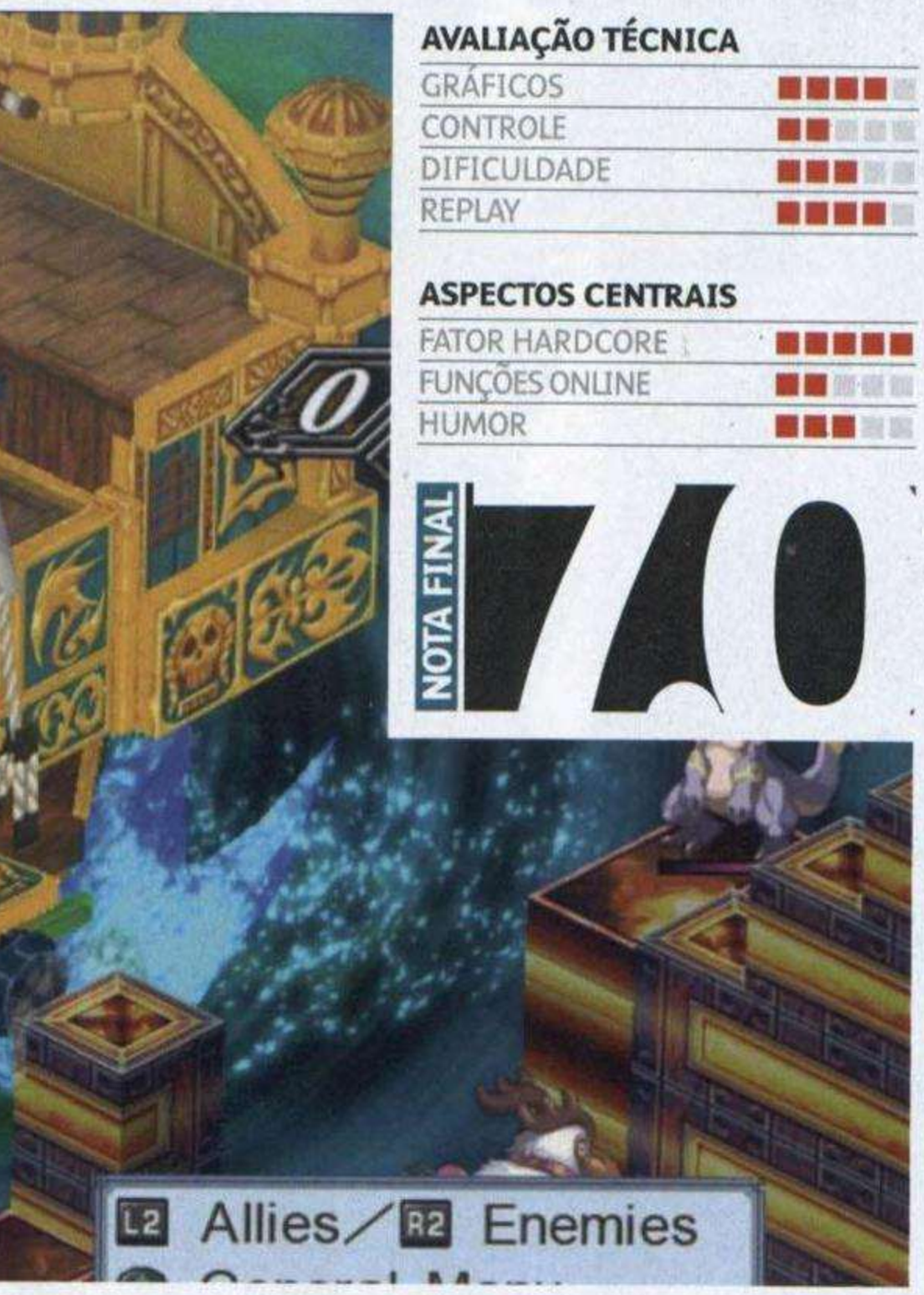


PS3 (DISCO) · GÊNERO RPG DE ESTRATÉGIA
PRODUTORA NIPPON ICHI · DISTRIBUIDORA NIS AMERICA · ONLINE CRIAÇÃO E COMPARTILHAMENTO DE FASES

POR Carlos Oliveira



INVASÃO ▸ Uma das novas atrações é usar um navio pirata para invadir (online) o game de outros jogadores



AVALIAÇÃO TÉCNICA

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

ASPECTOS CENTRAIS

FATOR HARDCORE	■■■■■
FUNÇÕES ONLINE	■■□□□
HUMOR	■■■□□

NOTA FINAL **7,0**

Disgaea 4: A Promisse Unforgotten

RPG de estratégia com centenas de horas, milhares de níveis e algumas sardinhas

Quando *Disgaea* saiu em em 2003, para PS2, caiu como um meteoro sobre os RPGs. A Nippon Ichi uniu gráficos de anime, enredo bem humorado, nível de dificuldade astronômico e replay virtualmente infinito. Nível máximo de evolução? 9.999!!! Itens? Uma quantidade obscena. Três games principais e cinco spinoffs depois, *Disgaea 4: A Promise Unforgotten* aperfeiçoa o conceito.

O protagonista é Valvatorez, um vampiro poderosíssimo, mas certinho, que perdeu seu poder ao trocar sangue humano por sardinhas. Buscando restaurar a ordem do Submundo, ele terá a ajuda de amigos bizarros, como o lobisomem Fenriche, a "aprendiz de chefão final" Desco, e a anjinha bonitinha Vulcanus, que tem uma ligação especial com o vampirão.

Os gráficos fazem jus ao poder do Play 3, com belos sprites 2D em alta definição. Na jogabilidade, os Geo Blocks, que podem ser manipulados e dão ao terreno efeitos positivos e negativos, se mantêm, juntamente com as Evilities, que garantem bônus em troca de mana. Agora, é possível fazer fusão de monstros na batalha e não só transformá-los em armas temporariamente (Magichange).



Disgaea 4 ganhou funções online, como construir um barco pirata para invadir jogos alheios e algumas tímidas integrações no Senado (você aloca ministros para votar em sessões de outras pessoas e pode ganhar itens de suborno por isso). Há também um editor de mapas, e eles podem ser compartilhados, mas só é possível conferir cada mapa quase ao jogá-lo. E aí os problemas começam a aparecer.

Todas as novidades sofrem do gargalo desta quarta edição: a interface está caduca. É sempre menu dentro de menu, lista atrás de lista, o que respinga em outros problemas, como controle que não é preciso, informações confusas e dificuldade para os novatos. Afinal, *Disgaea 4* não dá uma mão para quem quiser conhecer a série agora: há poucos tutoriais e as dicas adicionais vêm em – adivinhe – diálogos pouco esclarecedores. R&T

SENADO ◂ Quer fazer alguma mudança radical? É preciso votar no Senado. Convença os corruptos com suborno ou desça a porrada!!!



Alugue games pela internet sem ter prazo para entrega



PLANOS A PARTIR DE

R$ 49,90

por mês

YOUGAME

www.yougame.com.br

Neste mês de Setembro lançaremos nosso serviço de LOCAÇÃO DE GAMES. E você pode ser um dos primeiros a participar deste serviço exclusivo.

YOUGAME

www.yougame.com.br

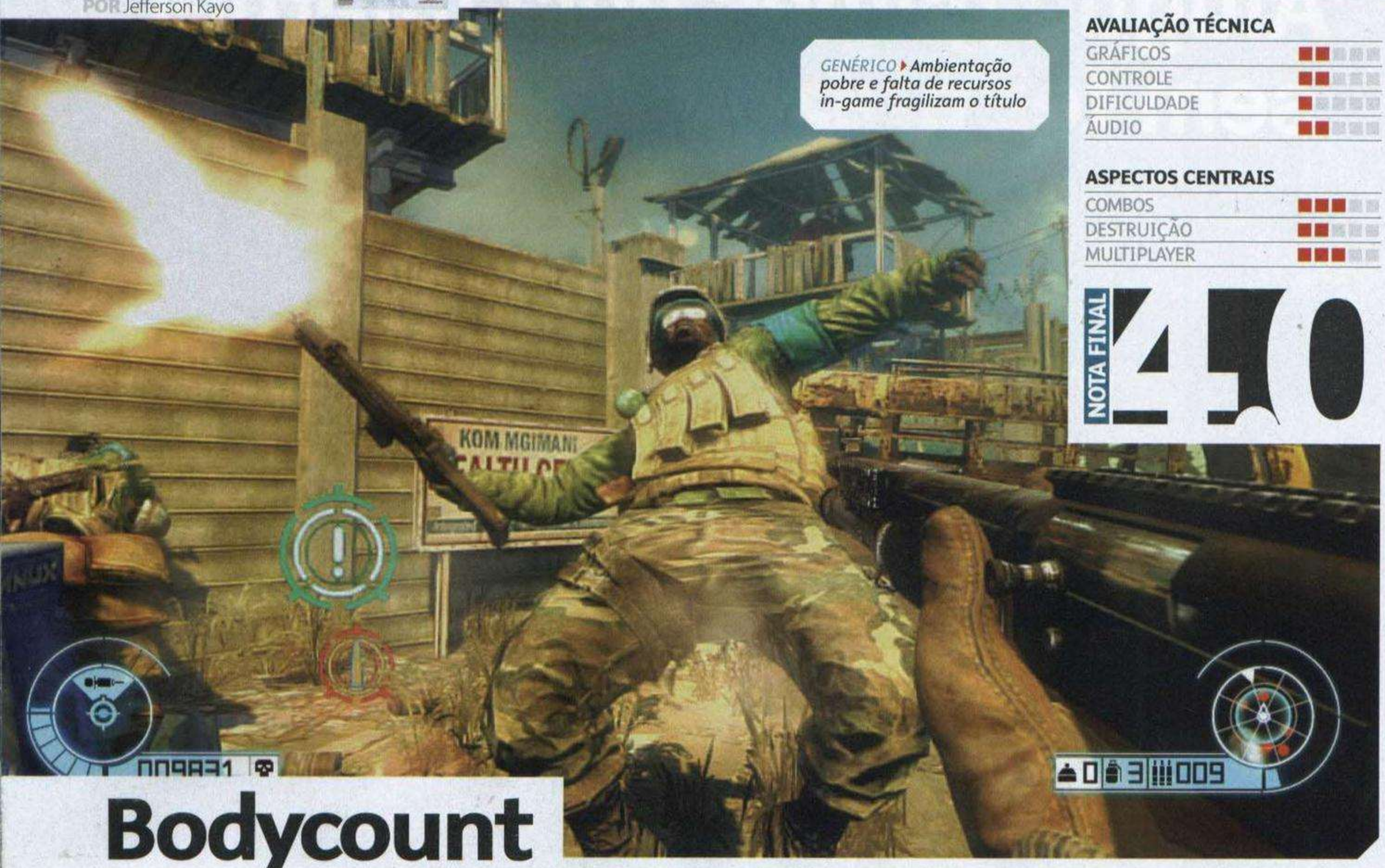
Dúvidas e Informações:

(11) 5505 2128



PS3 (DISCO) ▸ GÊNERO FPS
PRODUTORA GUILDFORD STUDIOS ▸ DISTRIBUIDORA CODEMASTERS ▸ ONLINE MULTIPLAYER (ATÉ 12 JOGADORES)

POR Jefferson Kayo



GENÉRICO ▸ ***Ambientação pobre e falta de recursos in-game fragilizam o título***

AVALIAÇÃO TÉCNICA

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

ASPECTOS CENTRAIS

COMBOS	■■■□□
DESTRUIÇÃO	■■□□□
MULTIPLAYER	■■■□□

NOTA FINAL **4,0**

Bodycount

A Codemasters pisa na bola com um FPS genérico e sem o devido refinamento

Em um mercado tão competitivo quanto o dos jogos de Play 3, se arriscar com um título "mais ou menos" é jogar uma fortuna no lixo. *Bodycount*, o novo jogo de tiro em primeira pessoa da Codemasters, chegou na pior hora possível (*Battlefield 3* e *Modern Warfare 3* estão aí, batendo na porta), não acrescentou nada ao gênero e é bem capaz de ter sido o culpado pelo fechamento do estúdio Guildford, responsável pelo desenvolvimento do título.

Convenhamos, o jogo fez por merecer. Não há refinamento no produto final. Na pele de um mercenário sem graça, você é enviado por uma agência misteriosa chamada de A Rede (The Network) para eliminar conflitos civis no Terceiro Mundo (óbvio). A premissa é: se mexeu, atire para matar. Não existem aliados nem inocentes, são todos alvos e você precisa dar um jeito neles, o mais rápido possível.



MISSÕES ▸ ***Atirar em botões e desativar certos mecanismos fazem parte dos objetivos do jogo***

A principal mecânica de jogo para *Bodycount* que a Codemasters vendeu como a cereja do bolo foi o sistema de cobertura. A tal "liberdade" para fazer o que quisermos enquanto protegidos é um tanto mal aplicada. Às vezes, sequer parece que entramos no modo de cobertura. Outras, é preciso apertar o botão de pulo para sair dela. É um tanto quanto frustrante esse mecanismo e, de certa forma, irrelevante, já que é mais vantajoso você bancar o herói dos anos 90 (daqueles que passeiam no meio do tiroteio e acabam com a brincadeira).

O modo multiplayer até oferece um pouco mais de diversão, com a possibilidade de montar salas com até 12 jogadores.

Bodycount, apesar de novo, torna-se uma experiência um tanto quanto nostálgica, por causa de seu visual ultrapassado. O mais interessante é que isso não compromete muito a diversão, focada em combos.

Quanto mais inimigos você eliminar sequencialmente (e isso vale para o single player também) com a ajuda dos skillshots, mais vai aumentar o seu multiplicador, que rende certos bônus especiais. Tiros na cabeça, tiroteio usando a cobertura, facadas, não importa: o principal é manter a precisão das suas ações e garantir o seu multiplicador.

Bodycount poderia ter sido um bom jogo, talvez há uns três anos. Hoje, ele é apenas mais um, inexpressivo.

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

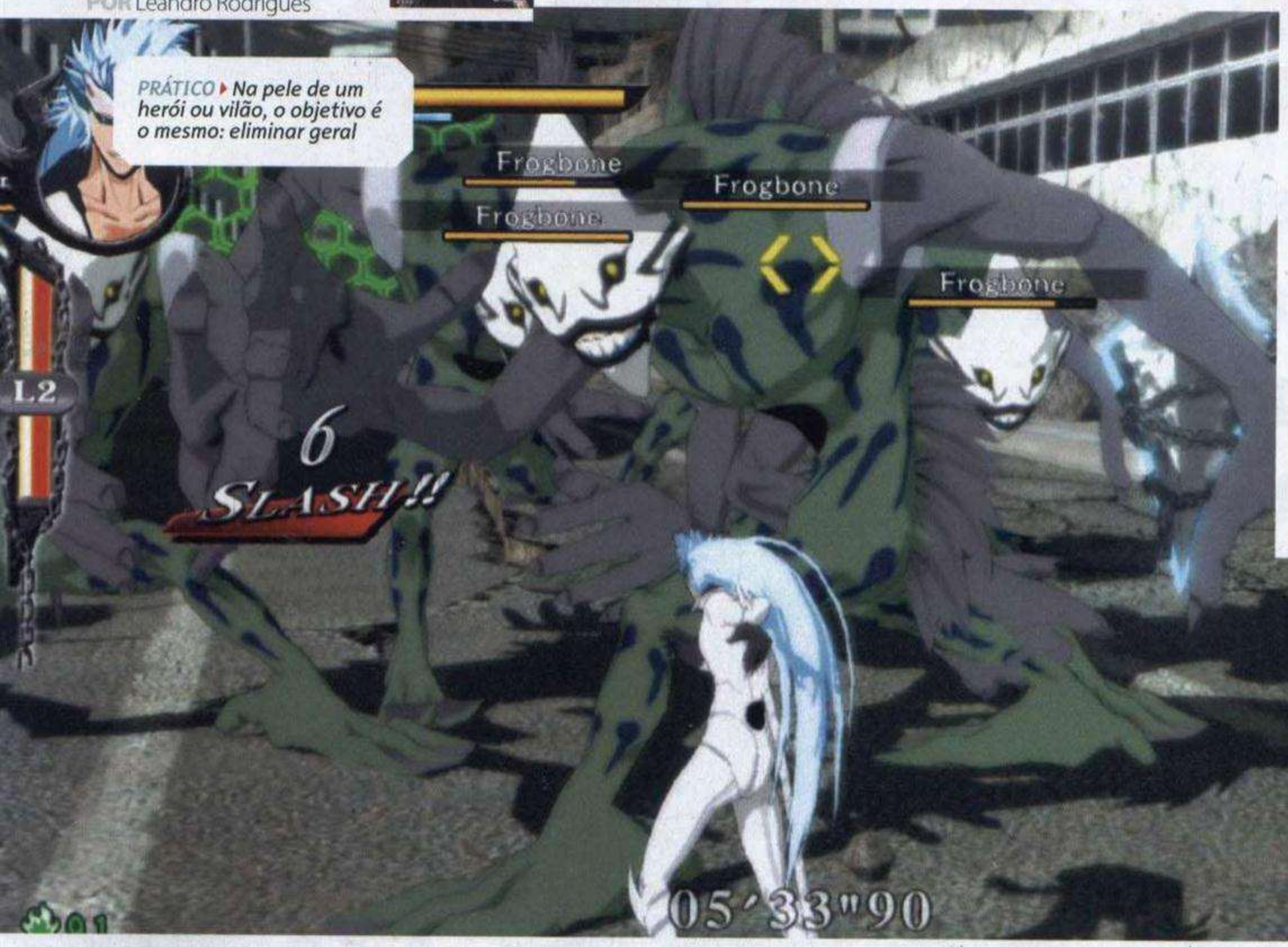


www.fenixgames.com.br



PS3 (DISCO) ▸ GÊNERO AÇÃO (HACK'N SLASH)
PRODUTORA SCEI JAPAN STUDIOS ▸ DISTRIBUIDORA SONY/ NIS AMERICA ▸ ONLINE RANKING

POR Leandro Rodrigues



PRÁTICO ▸ *Na pele de um herói ou vilão, o objetivo é o mesmo: eliminar geral*

AVALIAÇÃO TÉCNICA

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

ASPECTOS CENTRAIS

COMBOS	■■■□□
PERSONAGENS	■■■■□
SISTEMA DE EVOLUÇÃO	■■□□□
TRAMA	■■■□□

NOTA FINAL **7.5**

Bleach: Soul Resurrección

O confronto final entre Ichigo Kurosaki e Aizen Sousuke na ponta dos dedos

A você, leitor assíduo das aventuras do shinigami de cabelos laranja, um aviso: este jogo contem spoilers, e muitos! E seria impossível tentar evitá-los, afinal, *Bleach: Soul Resurrección* conta uma história ainda inédita no Brasil.

O desfecho da saga de Aizen Sousuke é retratada de forma resumida, mas bastante fiel, com praticamente todas as principais lutas entre shinigamis e arrancars. Ao todo, são 21 personagens (sem contarmos suas transformações), divididos entre heróis e vilões. A parte boa é que você pode jogar com todos. A parte não tão boa é que você é obrigado a jogar com todos – incluindo o mala do capitão Hitsugaya.

A pedra fundamental do sistema de jogo em *Bleach: Soul Resurrección* é o estilo *Dynasty Warriors* do "um contra um milhão". É você sozinho contra hordas e mais hordas de hollows e um chefe de fase no final. Espero que não haja confusão entre repetição e estilo, pois o modelo de jogo é famoso exatamente por isso, o constante embate contra vários inimigos em todas as fases.

O que pode ser visto como um ponto negativo, no entanto, é a falta de afazeres durante o percurso entre o começo e o final de uma fase. Praticamente não há missões paralelas, lugares secretos ou colecionáveis para buscar. Os inimigos também pecam em originalidade (todos repetidos de outros jogos da série) e os combos são bastante limitados (no começo, pelo menos).

A novidade aqui fica por conta de um sistema de evolução que o força a jogar com todos os personagens. A tela de habilidades especiais (que são compradas com pontos de experiência) lembra muito o Grid de *Final Fantasy*, mas bem mais simplificado. Cada personagem possui o seu espaço,



EXTRAS ▸ *Modo de missões e um Time Trial com ranqueamento online fazem o replay do game*

mas, ao mesmo tempo, eles formam uma única grande cadeia de novos poderes. Para habilitar os campos para todos os personagens, é necessário que você alcance um nível específico para cada um. A falha é que, no final, as habilidades serão as mesmas para qualquer personagem, só vão demorar mais (ou menos) para serem habilitadas.

Soul Resurrección traz tudo o que o fã gosta de ver: personagens famosos, evoluções (incluindo a última forma do Ichigo), uma jogabilidade descomplicada e aqueles golpes especiais exagerados, bem usados em jogos de animes no geral. Peca na falta de um multiplayer local e online, mas é um bom representante da série no PS3.

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



ADIANTE-SE VENHA CONFERIR NOSSAS
PROMOÇÕES PARA O DIA DAS CRIANÇAS

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.

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

POR Gilsomar Livramento



PONTOS ALTOS DA TRAMA



COMPLICADO

Com o passar do tempo, o universo de *FF* tem ganhado termos cada vez mais esquisitos

+



TIPO NOVELA

Há romance e drama suficientes para rivalizar com qualquer novela mexicana

+



VIAGEM

Magia, tecnologia e figurino extravagante são os grandes diferenciais do jogo

NOTA

C+

Animações belíssimas e uma trama complexa que envolve religião e política

ÓRFÃ › Claire Farron perdeu os pais muito cedo. Para superar a dor, ela mudou seu nome para Lightning e decidiu seguir uma vida militar

Final Fa

Uma civilização controlada pela religião e pelo medo caminha rumo à destruição. E a única forma de impedir isso é completar uma antiga profecia

Há muitos séculos, um lugar utópico foi criado na atmosfera do planeta Pulse. Neste mundo, os fal'Cie, seres de imenso poder mágico, decidiram criar um continente isolado do território selvagem de Gran Pulse. O local recebeu uma barreira de proteção e máquinas que atuavam como guardiões, protegendo os humanos que lá viviam, tornando-se um mundo à parte chamado Cocoon, onde uma imponente cidade foi erguida.

Isolados do mundo exterior por muitos anos, os habitantes de Cocoon se tornaram temerosos em relação aos perigos existentes em Gran Pulse. O medo da população fez com que Sanctum, a teocracia que governa a cidade, liderada por Galeth Dysley, emitisse um decreto: qualquer indivíduo sob suspeita de contato com Gran Pulse, ou com qualquer coisa oriunda de lá, deveria

> "Desejos podem se tornar realidade. Menos se você esperar por um milagre. Milagres são coisas que fazemos para nós mesmos"
> **Vanille**

ntasy XIII

ser banido permanentemente.

Não demora muito para que um fal'Cie seja descoberto no vilarejo litorâneo de Bodhum. Em pânico, os habitantes de Cocoon exigem a expulsão dos habitantes do vilarejo. A PSICOM, força militar pessoal de Sanctum, obedece o desejo da população e os condenados são levados para o mundo inferior em um trem – um acontecimento que fica conhecido como "expurgo".

Entre os exilados, está Lightning 1, integrante da Guardian Corps (divisão do departamento militar de Sanctum), que aproveita uma explosão para se impor contra os soldados da PSICOM, destruir o fal'Cie local e salvar sua irmã, Serah Farron.

Lightning é acompanhada por Sazh Katzroy, um piloto de que tenta desesperadamente descobrir qual o Focus (leia box "Lendas e Mitos" na página 146) de Dajh, seu filho de apenas seis anos. Após o descarrilamento do trem, Snow Villiers aparece, também com a intenção de salvar Serah, sua noiva, mas as atitudes dele incentivam alguns exilados a lutarem contra a PSICOM. Isso ocasiona a morte de Nora Estheim, o que faz com que Hope, filho dela, persiga Snow para vingá-la. Junto de Hope está Vanille, uma jovem otimista e alegre que tenta consolar e animar o rapaz.

Apesar dos esforços de Lightning e Snow, Serah se transforma em um cristal 2, uma indicação de que ela cumpriu seu Focus. O acontecimento é testemunhado por Hope, Vanille e Sazh. Acreditando que sua irmã está morta, Lightning busca vingança contra o fal'Cie. Snow, por outro lado, acredita que Serah está viva e que há uma maneira de trazê-la de volta.

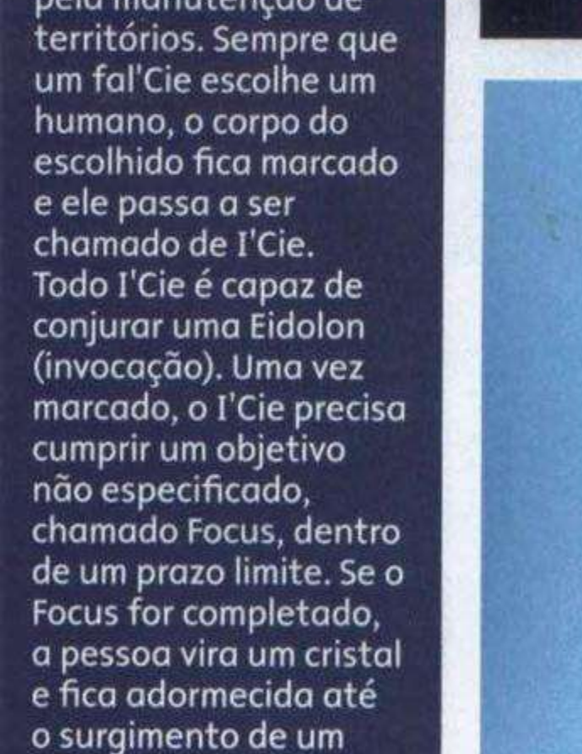




LENDAS E MITOS



Quando o homem apareceu no mundo de Gran Pulse, surgiram também os fal'Cie, entidades mágicas que afetam a vida humana e são responsáveis pela manutenção de territórios. Sempre que um fal'Cie escolhe um humano, o corpo do escolhido fica marcado e ele passa a ser chamado de I'Cie. Todo I'Cie é capaz de conjurar uma Eidolon (invocação). Uma vez marcado, o I'Cie precisa cumprir um objetivo não especificado, chamado Focus, dentro de um prazo limite. Se o Focus for completado, a pessoa vira um cristal e fica adormecida até o surgimento de um novo Focus. Se não for, o espírito humano fica corrompido e o indivíduo se transforma em um monstro chamado Cie'th.







Unidos pela indiferença

Os cinco integrantes não se dão bem no começo e seguem rumo a um Pulse Vestige, local onde enfrentam Anima, o fal'Cie de Pulse responsável pelo destino de Serah. Ao mesmo tempo, soldados da PSICOM tentam explodir o local e se livrar de todos. Antes de ser morto, Anima marca Lightning e seus companheiros, deixando para eles uma visão de Eden, a capital de Cocoon, e a conjuração da criatura Ragnarok.

Com informações vagas, os membros do grupo precisam descobrir seus Focus, o que faz com que eles se separem. Lightning segue sua busca por vingança enquanto Snow permanece junto do corpo cristalizado de sua amada. Durante o ataque da PSICOM, Sazh rouba uma aeronave e leva alguns dos aliados até a região de Vile Peaks. Ao mesmo tempo, Snow, que ficou para trás, derrota as Eidolons Shiva Sisters 3, ganhando a lealdade delas. Cansado pela batalha, Snow é capturado pelos soldados Cid Raines, Rygdea e Fang, membros da Calvary (uma das divisões da Guardian Corps).

Enquanto isso, em Vile Peaks, o grupo que fugiu se divide em duas equipes: com o intuito de destruir Sanctum, Lightning segue em direção a Cocoon e é acompanhada por Hope, que não quer ficar sozinho, enquanto Vanille e Sazh tentam fugir de seus destinos como I'Cie. Nesse ínterim, Lightning consegue capturar o Eidolon Odin. A convivência de Hope com Lightning faz o rapaz reconsiderar sua vingança contra Snow, que, junto com Fang, aparece para salvar Hope e Lightning de um ataque da PSICOM.

Mais tarde, Lightning e Fang seguem juntas por um caminho. Fang revela 4 ser a irmã mais velha de Vanille e que ambas já haviam sido cristalizadas antes, até acordarem em Cocoon para cumprir um novo Focus – o que influenciou diretamente na cristalização de Serah.

Snow segue por outro caminho na companhia de Hope, que volta atrás em seu desejo de vingança e confronta o responsável pela morte de sua mãe. Apesar das diferenças, Snow salva a vida de Hope e eles passam a se entender. Mais tarde, Lightning, Fang, Hope e Snow se encontram e seguem juntos para enfrentar Yaag Rosch, comandante das tropas da PSICOM. Snow exige o fim do expurgo, mas Yaag retruca, afirmando que isso foi um pedido dos habitantes de Cocoon. Após o confronto, Snow, Lightning, Hope e Fang são resgatados por Rygdea.

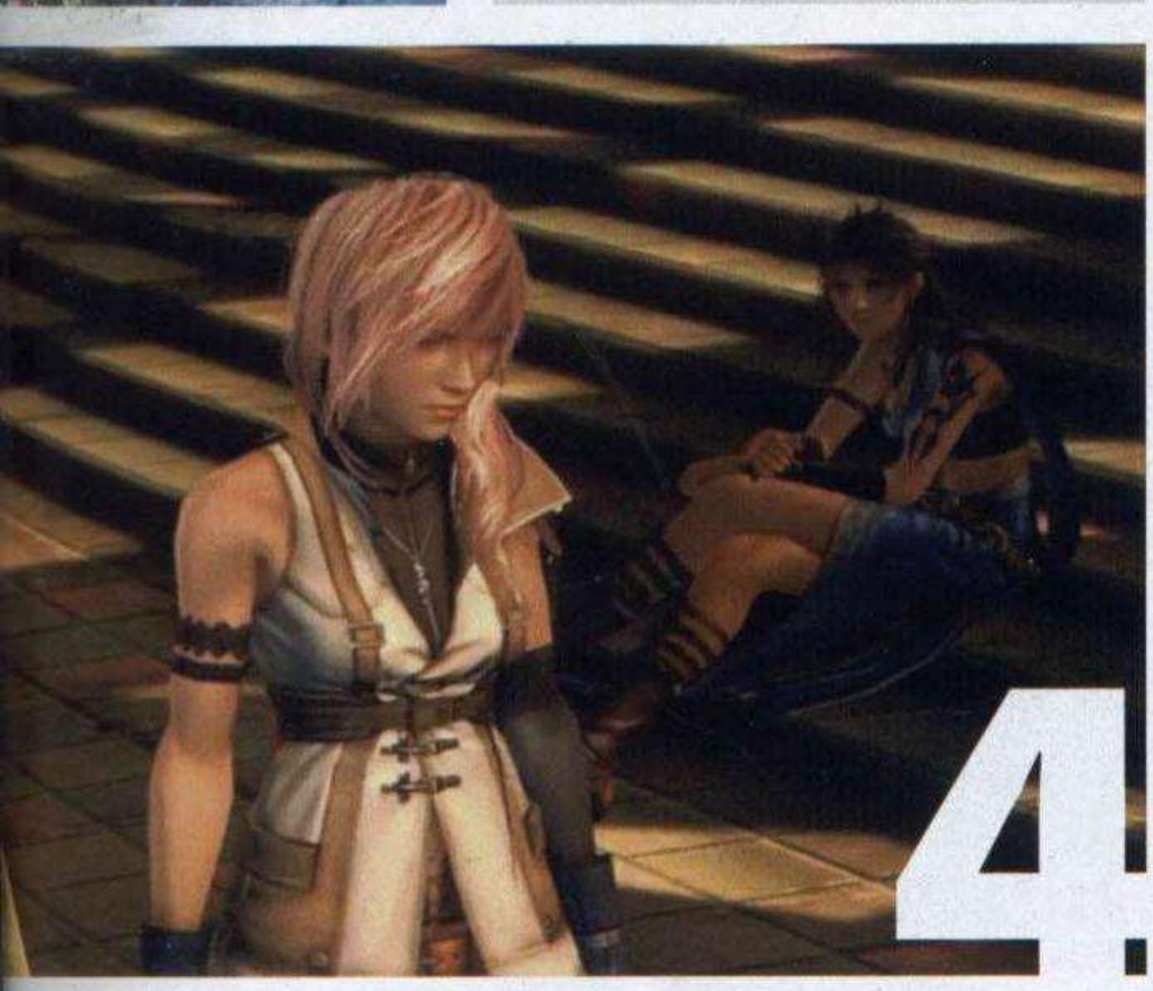
O grupo segue para Vile Peaks, de onde Sazh e Vanille seguem para a reserva natural de Sunleth Waterscape. Durante a viagem, Sazh conta que estava tentando salvar seu filho e que acreditava que o Focus dele seria destruir Anima. No entanto, como tudo deu errado e já está cansado de fugir,



NOVA TRAMA, VELHO MUNDO

Revelado no começo do ano, *Final Fantasy XIII-2* é uma continuação direta que se passa três anos após os eventos de *FFXIII*. Desta vez, a protagonista é Serah, que está a procura de Lightning em um mundo em reconstrução desde a queda de Cocoon. O jogo faz parte do projeto Fabula Nova Crystallis.







ele planeja se entregar aos soldados da PSICOM para ver seu filho uma última vez. Vanille protesta e, quando decide contar seu segredo 5, Jihl Nabaat, a mulher que tem o controle absoluto da PSICOM, aparece. Sazh presencia seu filho ser transformado em cristal e Jihl revela que isso aconteceu por causa da presença de Vanille e Fang. Indignado, Sazh se vira contra Vanille e manifesta a Eidolon Brynhildr, a qual passa a controlar. Os soldados da PSICOM levam a dupla sob custódia para a cidade de Eden, onde deve ser executada ao vivo.

Operação de resgate

Sabendo da situação, Lightning e os outros vão ao resgate de Sazh e Vanille, contando com a ajuda da Calvary. O grupo tenta invadir a fortaleza voadora do inimigo usando uma nave roubada, mas é descoberto. Na confusão, Sazh e Vanille fogem da prisão, mas são encurralados na sala de máquinas da fortaleza. No local, Galenth Dysley mata Jihl e os soldados da PSICOM sem hesitar, revelando sua verdadeira identidade: Barthandelus, o senhor de Cocoon, que acredita ter como Focus manifestar o Ragnarok e destruir Oprhan.

Barthandelus é derrotado e foge. O grupo se reúne e segue para Filth Ark, área localizada abaixo da cidade de Eden. Nas profundezas da cidade, o grupo enfrenta um fal'Cie que almeja a destruição de Cocoon para trazer o Criador (aquele que originou os fal'Cie e humanos) de volta ao mundo de Gran Pulse. Snow parte para cima da criatura e o grupo ajuda. Pouco depois, Fang controla a Eidolon Bahamut 6.

A fortaleza voadora é derrubada e cai em Gran Pulse. O grupo segue para a cidade de Oerba (no caminho, Hope domina a Eidolon Alexander,

> "Nós vivemos para tornar o impossível possível! Esse é o nosso Focus!"
> **Lightning**

enquanto Vanille domina a Eidolon Hecatoncheir), onde Barthandelus aparece e revela o motivo pelo qual Cocoon deve ser destruída: milhares de vidas serão sacrificadas no processo, chamando a atenção do Criador. O grupo derrota o inimigo mais uma vez e segue para Cocoon.

A chegada do grupo causa tumulto. Uma batalhão da PSICOM e reforços da unidade Guardian Corps se espalham. O caos se propaga quando portais dimensionais trazem criaturas selvagens de Gran Pulse para Cocoon. Enquanto o grupo abre caminho entre os inimigos, a Calvary se infiltra no escritório do comando central, onde Rygdea é obrigada a matar seu líder, Cid, para impedir que ele se transforme em uma aberração.

Barthandelus sacrifica vários soldados da Calvary e da PSICOM, transformando-os em monstros. Yaag Rosch, após ser derrotado pela segunda vez, decide ajudar Lightning e seus amigos, ordenando que seus soldados evacuarem a cidade levando os civis.

O grupo consegue chegar à central de comando 7, que leva ao confinamento de Orphan. Barthandelus aparece e tenta forçar o grupo a destruir Orphan, mas termina contrariado e

GUERRA DOS MUNDOS

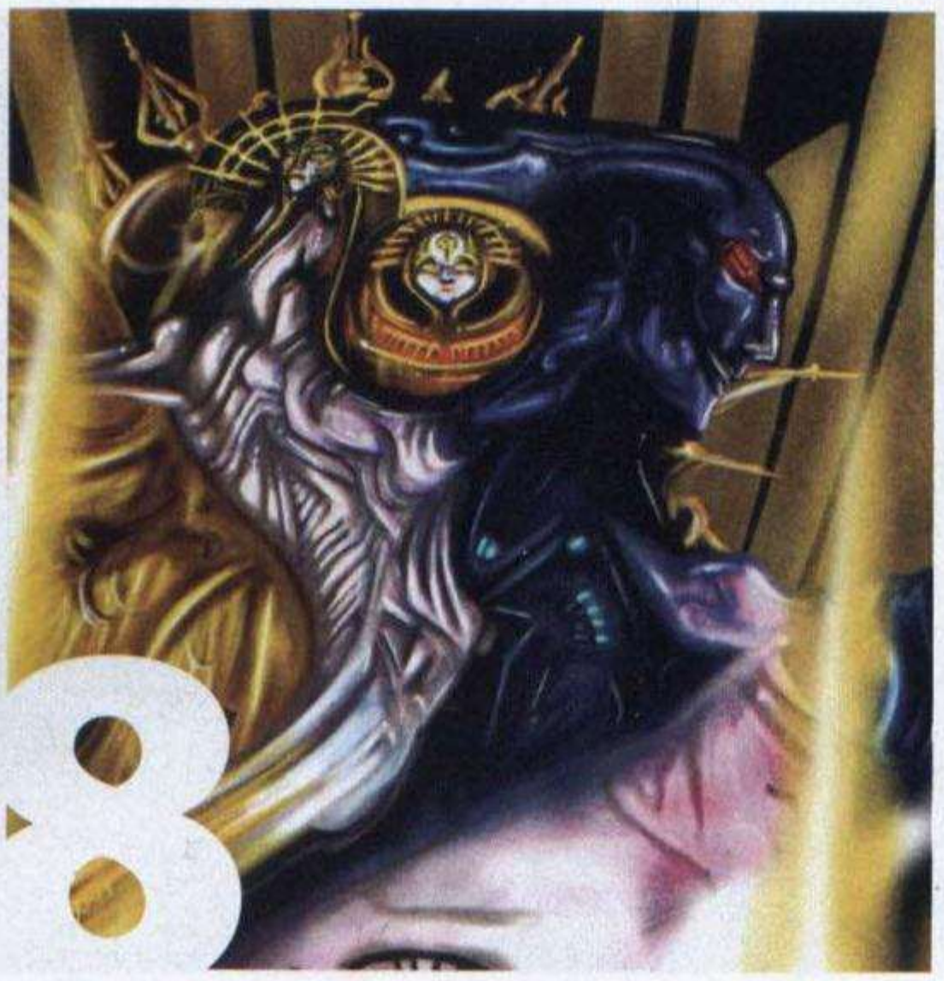


Quinhentos anos antes dos eventos de *Final Fantasy XIII*, uma batalha foi travada entre Cocoon e Gran Pulse. Conhecida como Guerra da Transgressão, foi nela que Vanille e Fang foram escolhidas por um fal'Cie e receberam seus Focus: invocar a criatura Ragnarok para destruir Orphan, a fonte do poder de Cocoon. Vanille teve medo do poder de Orphan, o que impediu a manifestação completa de Ragnarok, e Fang conseguiu quebrar a camada externa de Cocoon, mas isso não foi o suficiente para que as duas completassem totalmente seus Focus. Curiosamente, elas foram transformadas em cristal, mas depois despertaram para cumprir seus Focus, afetando todos as pessoas que se aproximavam delas.

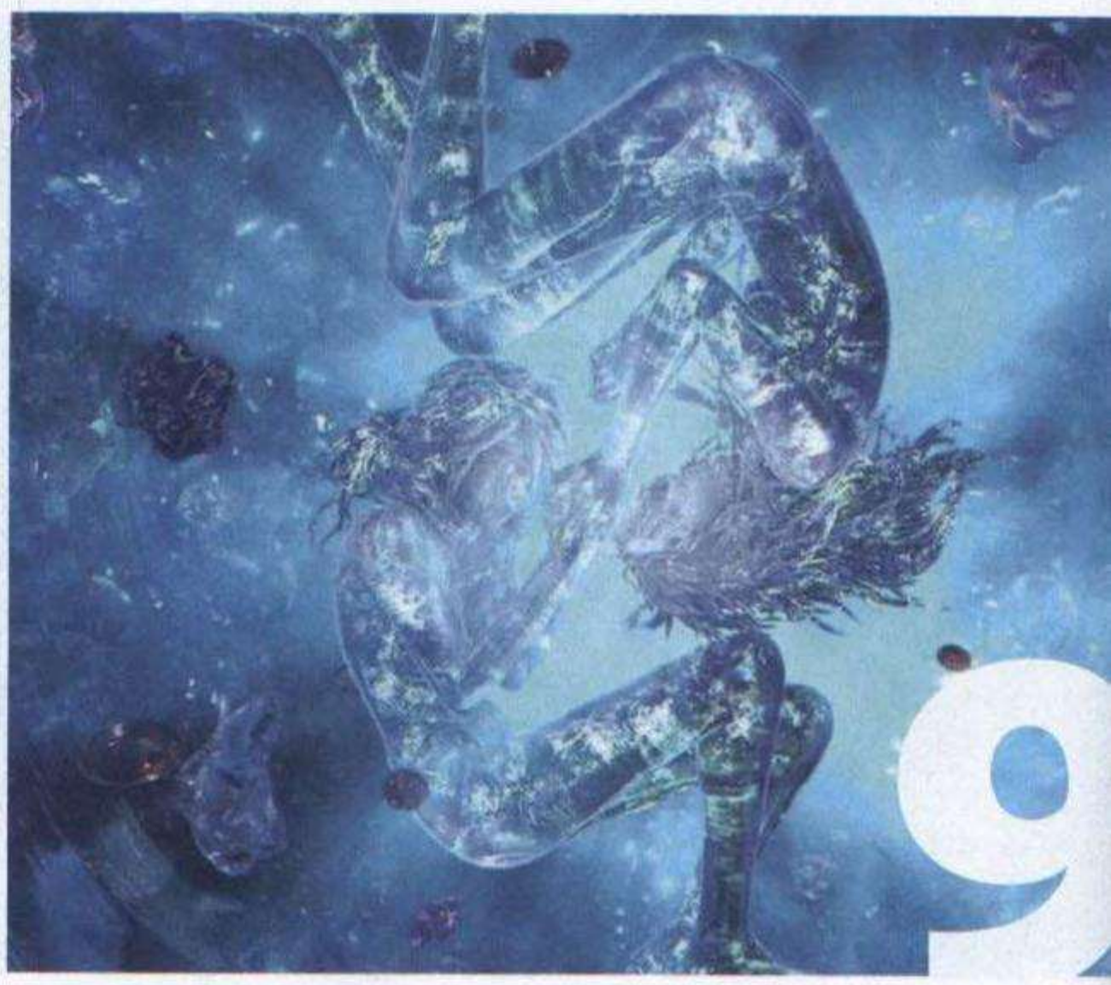




7



8



9

ESPECIAL

No japão, além da versão normal do jogo, *FFXIII* foi lançado em uma edição especial limitada chamada "Lightning Edition", que acompanha um modelo exclusivo do PlayStation 3. O aparelho, de 250 GB, é branco e traz Lightning, a personagem principal, estampada na carcaça. Coisa para fanático.

decide usar todo o seu poder contra os heróis. Na batalha, ele é derrotado.

Rescrevendo o destino

A frustração de Barthandelus é explicada: cada fal'Cie foi criado com um propósito e poder finito para cumprir seu Focus, mas os humanos, embora frágeis, possuem o poder de fazer qualquer coisa por meio da determinação. Orphan desperta e desafia os guerreiros.

Fang tenta conjurar Ragnarok sozinha, mas não consegue e volta à forma humana, morrendo em seguida. Desapontado, Orphan a revive e a tortura com uma ilusão de sofrimento, tentando forçá-la a completar o Ragnarok.

O restante do grupo tem uma visão coletiva, que revela do que eles realmente precisam para lutar. Lightning usa sua arma para acertar disparos poderosos em Orphan 8, quebrando a ilusão e derrubando a criatura no tanque onde ela repousava. O grupo

> "Os heróis nunca morrem. Venha. Temos um mundo para salvar"
> **Snow**

finalmente cumpre seu Focus, mas, curiosamente, todos continuam na forma humana. Cocoon é salva e Orphan mostra sua verdadeira forma, revelando seu desejo de trazer o Criador de volta ao mundo, mesmo que, para isso, tenha de sacrificar sua vida.

Orphan é destruído e, com ele, a energia que sustenta Cocoon no céu. O grupo consegue fugir durante o colapso e é lançado em Gran Pulse. Fang e Vanille decidem aceitar seus destinos e, juntas, conjuram Ragnarok. A criatura cria uma gigantesca onda de magma que se transforma em uma coluna de cristal entre Cocoon a Gran Pulse, impedindo a queda da utopia e salvando a vida de milhões.

Lightning, Hope, Sazh e Snow aparecem em forma de cristal na superfície de Gran Pulse, mas Vanille e Fang voam juntas para o centro da imensa coluna, onde ficam aprisionadas 9, libertando seu amigos. O grupo acorda e nota que a marca em seus corpos desapareceu. Com a ajuda dos militares, os sobreviventes de Cocoon descem em Gran Pulse pela primeira vez. Serah e Dajh voltam ao normal, os fal'Cie já não existem mais e, ao comprovar que Snow realmente ama Serah, Lightning decide não interferir mais no relacionamento deles. D&T

12 DE OUTUBRO

DESPERTE A CRIANÇA QUE HÁ EM VOCÊ !



Leadership Neo BRIGHT INTEGRIS ZAP GAMES SAGULUS SYNERGEX incomp

SURFMORE ORIENT MULTILASER LEVEL UP! levelupgames.com.br TECHNOS plech



Verifique a classificação indicativa dos games.



Todos os logos, imagens, títulos e produtos são marcas registradas de seus respectivos proprietários.

Video Games e Acessórios em Geral
Aluguel, Assistência Técnica e Vendas

31 3271-9537
www.BITSGAMES.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 Leandro Rodrigues

Aqui você vai ver...



página 122

DEAD ISLAND

- 36 bronzes
- 11 pratas
- 1 ouro
- 1 platina
- 40 horas para platinar
- **Dificuldade:** 5/10 (normal)



página 126

GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

- 20 bronzes
- 10 pratas
- 5 ouros
- 1 platina
- 6 horas para platinar
- **Dificuldade:** 4/10 (tranquilo)

E mais...

- Ranking Paraná
- Ranking Rio de Janeiro
- Ranking Meninas
- Ranking D&T

Páginas 134/135

GRANA FÁCIL ▸ Aproveite que todo mundo está tentando se salvar e afane o dinheiro das malas que encontrar



HALL DA FAMA

Nível de dificuldade
5/10 (Normal)

NÃO FOI DESTA VEZ...
Ninguém platinou este jogo até o fechamento desta edição. Quer encarar esse desafio? Veja como participar na página 135 e confira o resultado na próxima edição, na seção Ranking.

DEAD ISLAND



CAN'T TOUCH THIS
Use um martelo para acabar com 15 zumbis na sequência sem ser atingido nenhuma vez. Derrube a vítima com um chute e finalize-a com um golpe de martelo.



A TASTE OF EVERYTHING
Mate zumbis com dez tipos diferentes de armas brancas. Essa tarefa é fácil, já que no primeiro ato do jogo não existem armas de fogo.



TAE KWON LEAP
Mate 25 inimigos na porrada. Apenas certifique-se de não ter nenhuma arma equipada antes de atacar. O começo do jogo é o melhor momento para isso.



KARMA-GEDDON
Atropele e mate 50 zumbis durante o jogo. Encontre um veículo que possa ser dirigido (indicado por um volante amarelo no mapa) e saia passando por cima dos mortos-vivos. Detalhe: só conta como morte quando a contagem de pontos aparece em amarelo na tela.



ROAD TRIP
Dirija um total de dez quilômetros com qualquer veículo do jogo. Até o final do jogo, você ultrapassa essa quilometragem facilmente.



CARDIO
Ande a pé um total de 20 quilômetros até o final do jogo. De novo, você ultrapassa essa marca facilmente até o fim do jogo.





FIRST!
Mate um Suicider com uma granada. Basta jogá-la nos pés do inimigo. Mas seja rápido: como o nome sugere, esse tipo de zumbi é suicida e explode depois de algum tempo.



KNOCK, KNOCK
Arrombe uma porta trancada na primeira tentativa. Seu objetivo é segurar o analógico direito para baixo e depois movê-lo para cima, acertando o ponto vermelho. O que não falta no jogo são portas para você treinar.



Caçadores de troféus

Conheça os cinco jogadores que estão no páreo para platinar *Dead Island* e entrar para o Hall da Fama na próxima edição:

Neto_Raposo	53%	Pettrus	46%
Hades_darktla	50%	RAZIEL-SP	46%
Lokp	48%		

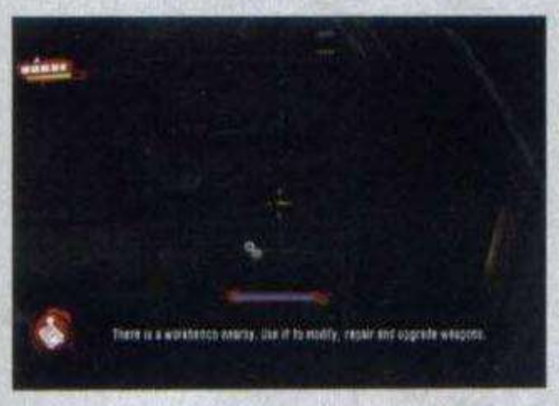
Fonte: www.myps3t.com.br

LEARNING THE ROPES

Atinja o level 10 com o seu personagem. Para suba de level, basta cumprir missões e eliminar inimigos.

WARRANTY VOID IF USED

Cria a sua primeira arma personalizada. Acumule material, siga para a bancada e monte uma arma qualquer.



RAGEMAN

Mate cem inimigos com o seu Fury Attack. Cada personagem possui um ataque especial diferente. Espere a barra no canto superior esquerdo da tela ficar vermelha, segure o ● e solte o braço.

EVERYBODY LIES

Use um medkit grande para recuperar 5% ou menos da sua energia.

LIGHT MY FIRE

Ateie fogo em dez inimigos ao mesmo tempo. O melhor lugar para fazer isso é ao sair da igreja, no começo do ato 2. Chame a atenção dos zumbis que estão no local e jogue um Molotov neles.

10 HEADS ARE BETTER THAN 1

Mate dez zumbis na sequência com tiros na cabeça. Assim que tiver uma espingarda e muita munição, siga para o mesmo local do troféu anterior.



ONE IS ALL I NEED

Mate cinco Infecteds na sequência com um ataque. Essa raça sempre corre na sua direção para atacá-lo. Quando isso acontecer, pule para trás e acerte um tiro na cabeça da vítima. Não acerte nenhum inimigo de outra raça, pois isso quebra a sequência.



HUMANITARIAN

Mate 50 inimigos humanos. Há vários deles na selva. Não deixe nenhum deles passar batido.

TO PUT IT BLUNTLY

Mate 250 inimigos com armas do esmagamento: taco de beisebol, bastão, martelo, cano, tubo, etc.

EVOLUÇÃO ▸ Os personagens possuem três árvores de habilidade. A cada evolução, uma delas pode ser liberada



HACK & SLASH

Mate 250 inimigos com armas de corte: faca, machado, espada, etc.

GUNS DON'T KILL BUT THEY HELP

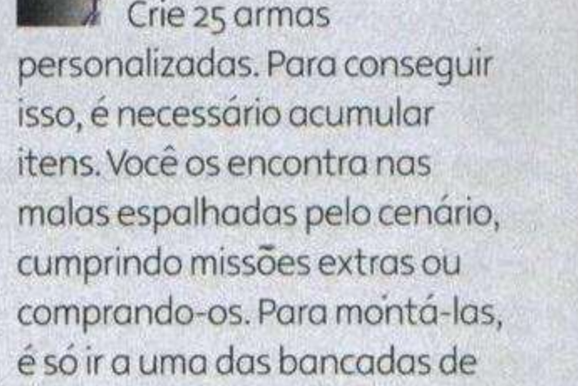
Mate 250 inimigos com armas de fogo. Vale qualquer uma, mas elas só aparecem a partir do ato 2.

I WANT ONE OF THOSE

Crie 25 armas personalizadas. Para conseguir isso, é necessário acumular itens. Você os encontra nas malas espalhadas pelo cenário, cumprindo missões extras ou comprando-os. Para montá-las, é só ir a uma das bancadas de construção (indicadas por uma ferramenta amarela no mapa).

CATCH!

Elimine um Infected com uma grana. Equipe a granada, acerte alguns chutes no zumbi e, enquanto ele estiver caído no chão, jogue a granada e se afaste.



ROOTIN'TOOTIN LOOTIN'

Encontre as cinco armas especiais do jogo. Elas são marcadas pela cor laranja e encontradas aleatoriamente em baús ou inimigos. É uma questão de sorte e paciência.

TIS BUT A FLESH WOUND

Corte os braços ou as pernas de cem zumbis durante o jogo. Basta usar uma arma afiada e atacar sem dó.



THERE AND BACK AGAIN

Existem 72 áreas diferentes durante o jogo inteiro. Visite todas as áreas indicadas em verde no mapa para liberar o troféu.

OH, NO YOU DON'T

Mate um Ram usando a habilidade Tackle. Esse tipo de inimigo aparece no ato 2. Quando ele correr na sua direção, pule para o lado e ataque-o pelas costas. Finalize-o usando o Tackle.

DEDICATED STUDENT

Atinja o level 25.

AH! SPOILED MEAT!

Mate um Butcher usando ▸

PRIORIDADE ▸ Sair de uma área segura para recuperar o urso de pelúcia de uma mulher é um pouco demais



Dead Island

um machado. Eles aparecem pela primeira vez no ato 3, na selva.



GESUNDHEIT!
Use pelo menos cem medkits durante o jogo inteiro.



SWING THEM STICKS
No menu principal, mude os controles de digital para analógico e elimine 150 inimigos atacando com as alavancas analógicas.



RIGHT 4 LIFE
Termine o ato 1 com os quatro personagens. Não é um troféu difícil, mas é bem cansativo.



BUSY, BUSY, BUSY
Complete 75 missões no total, entre principais e secundárias. Não deixe de fazer nenhuma desde o início e você ganhará o troféu antes de terminar o ato 4.



SCHOOL OF HARD KNOCKS
Atinja o level 50 com o seu personagem.



STEAM PUNK
Crie uma arma incendiária





ou eletrocutadora. Basta adicionar um Shock Mod ou um Torch Mod a qualquer arma aplicável. Faça todas as missões opcionais para liberar a planta de como criar essa arma.



A VERY SPECIAL DAY
Mate 250 zumbis com alguma arma personalizada.



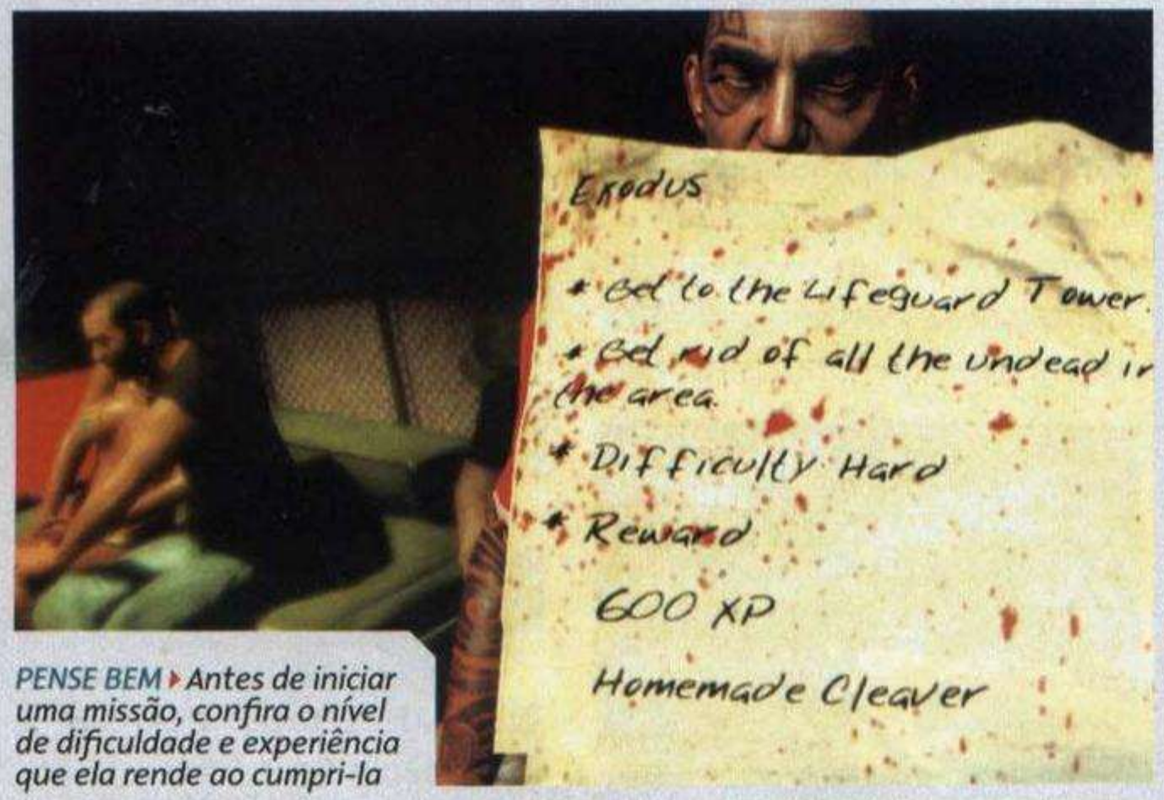
GOTTA FIND'EM ALL
Encontre 60 itens colecionáveis. São itens como cartões pessoais, livros e fitas com gravações. Eles são encontrados apenas em locais fechados, como cabanas e construções. Portanto, basta reforçar a investigação nesses locais.



NEARLY THERE
Encontre 120 itens colecionáveis.



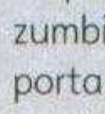
HOW MANY DAYS EXACTLY?
Jogue Dead Island 28 dias depois da primeira vez que colocou o jogo no console. Você pode esperar a dia correto ou simplesmente mudar a data no sistema do seu PS3.



PENSE BEM ▸ Antes de iniciar uma missão, confira o nível de dificuldade e experiência que ela rende ao cumpri-la



SAVIOR
Salve cinco pessoas que estão isoladas por zumbis. Elas aparecem em missões secundárias ou perdidas pelo mapa. Quando avistar vários zumbis tentando destruir uma porta, acabe com todos e salve o coitado que estiver lá dentro.



NEED A HAND?
Participe de alguma missão online e ajude outro jogador (avisos aparecerão na tela quando alguém estiver precisando de ajuda). Não é necessário ser alguém da sua lista de amigos.





PEOPLE PERSON
Jogue pelo menos 15 minutos em partidas online com dez parceiros diferentes.



MÉNAGE À TROIS
Complete cinco missões jogando com dois parceiros na mesma partida.



ORIGINALITY
Jogue uma partida com outros três parceiros. Cada jogador precisa controlar um personagem diferente.



TOGETHER IN THE LIGHT
Complete cinco missões online com o mesmo parceiro. As missões precisam ser concluídas em uma única partida. Ou seja, se a conexão cair, terá de começar tudo do zero.



GOING STEADY
Complete 25 missões online com o mesmo parceiro. Ao contrário do troféu anterior, essas missões são acumulativas. Ou seja, é possível combinar várias sessões até conseguir o troféu. ▸

CHECKLIST

Marque todos os troféus que conquistar para saber quais ainda faltam na sua coleção

Troféus obrigatórios
(Basta terminar o jogo em qualquer dificuldade)
- ☐ Hell in paradise (P)
- ☐ No raccoons in here (P)
- ☐ King of the jungle (P)
- ☐ Banoi Redemption (P)

Troféus sequenciais
- ☐ Can't Touch This (B)
- ☐ A taste of everything (B)
- ☐ Tae Kwon Leap (B)
- ☐ Karma-geddon (B)
- ☐ Road Trip (B)
- ☐ Cardio (B)
- ☐ First! (B)
- ☐ Knock, Knock (B)
- ☐ Learning the ropes (B)
- ☐ Warranty void if used (B)
- ☐ Rageman (B)
- ☐ Everybody lies (B)
- ☐ Light my fire (B)
- ☐ 10 heads are better than 1 (B)
- ☐ One is all I need (B)
- ☐ Humanitarian (B)
- ☐ To put it bluntly (B)
- ☐ Hack & Slash (B)
- ☐ Guns don't kill but they help (B)
- ☐ I want one of those (P)
- ☐ Catch! (B)
- ☐ Rootin'Tootin Lootin'(O)
- ☐ Tis but a flesh wound (B)
- ☐ There and back again (P)
- ☐ Oh, no you don't (B)
- ☐ Dedicated Student (B)
- ☐ Ah! Spoiled meat! (B)
- ☐ Gesundheit! (B)
- ☐ Swing them sticks (P)
- ☐ Right 4 Life (P)
- ☐ Busy, busy, busy (P)
- ☐ School of Hard Knocks (P)
- ☐ Steam Punk (P)
- ☐ A very special day (B)
- ☐ Gotta find'em all (B)
- ☐ Nearly ther (B)
- ☐ How many days exactly? (B)
- ☐ Savior (B)

Modo online
- ☐ Need a hand? (B)
- ☐ People person (B)
- ☐ Ménage à trois (B)
- ☐ Originality (B)
- ☐ Together in the light (B)
- ☐ Going steady (B)

Platina
- ☐ The whole world went away

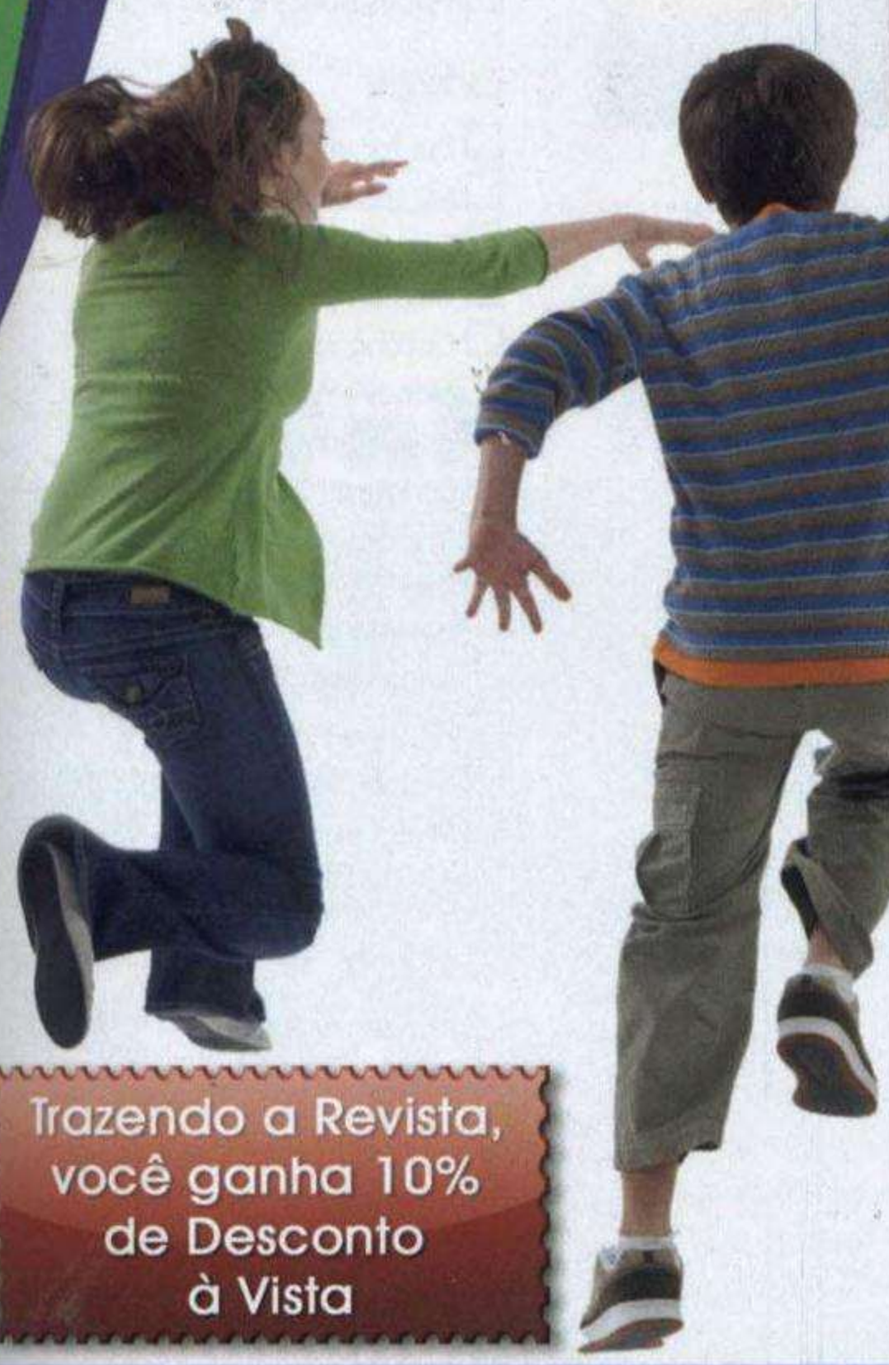
XBOX360 Wii NINTENDO DS. PSP PS2 PLAYSTATION 3

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

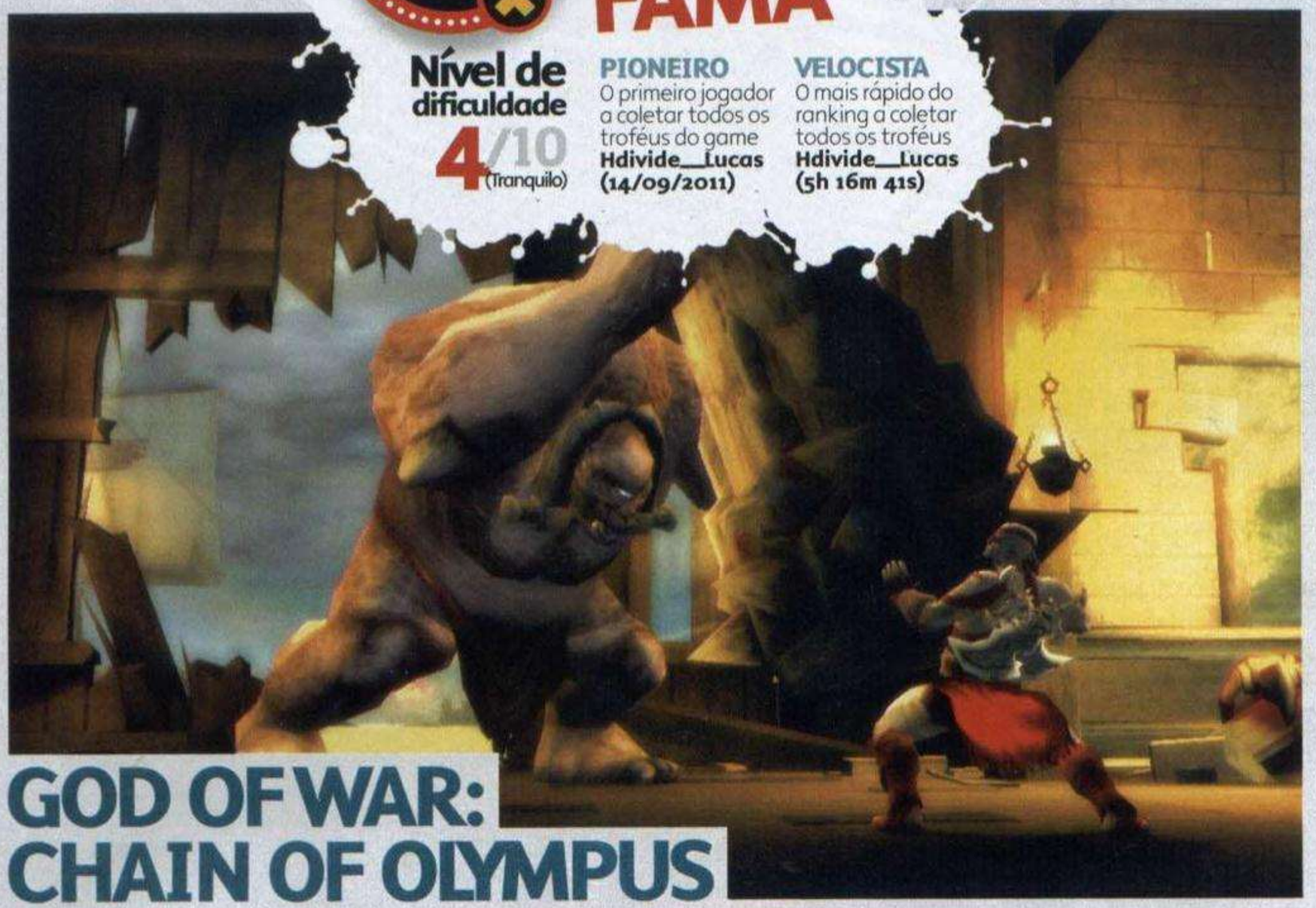
POR Leandro Rodrigues

HALL DA FAMA

Nível de dificuldade
4/10 (Tranquilo)

PIONEIRO
O primeiro jogador a coletar todos os troféus do game
Hdivide_Lucas (14/09/2011)

VELOCISTA
O mais rápido do ranking a coletar todos os troféus
Hdivide_Lucas (5h 16m 41s)



GOD OF WAR: CHAIN OF OLYMPUS



EYE FOR AN EYE
Colete os Gorgon Eyes (lista completa na página 130).

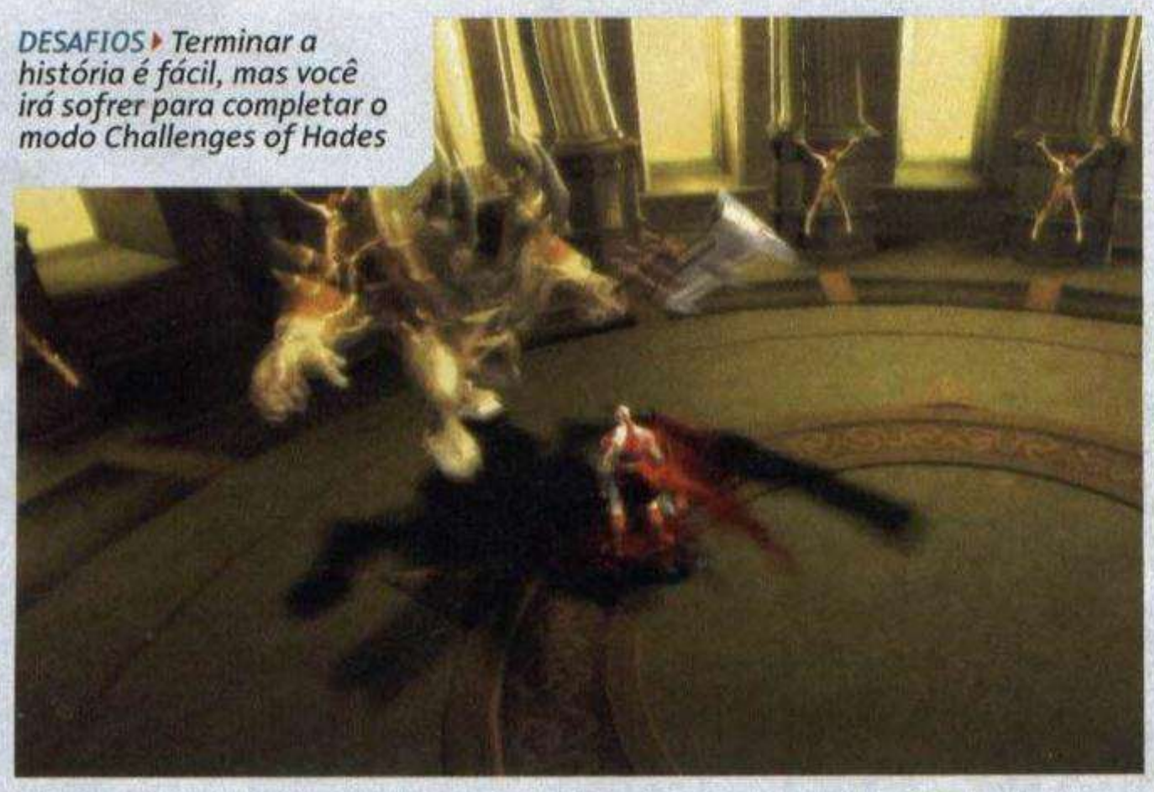
FOR THE BIRDS
Colete os Phoenix Feathers (lista completa na página 130).

MAN OVERBOARD
Defenda a praia de Attica. Basta armar a catapulta e acertar o navio logo no começo do jogo.

ALL BEAM WALKS COMPLETED
Basta atravessar a primeira ponte de madeira do jogo sem perder o equilíbrio por conta própria.

SWING BATTER
Vença a primeira batalha contra o Basilisk. Faça combos simples e use as esquivas. Use o bastão para finalizá-lo.

PERSIAN HISTORY X
Acabe com o rei Persa. A batalha acontece no Fallen Stronghold. Use combos curtos e esquive para os lados. No final, aperte os botões que aparecem na tela para usar a caixa e esmagar o rosto do inimigo.



DESAFIOS ▸ Terminar a história é fácil, mas você irá sofrer para completar o modo Challenges of Hades

BOOOOOOOM!!!
Acabe de vez com o Basilisk. Na primeira parte da batalha, acerte combos e pule as ondas de fogo que ele solta. Corra até o fundo do cenário e suba pela pata da criatura. Caso ele agarre você no meio do processo, aperte L1 e R1 alternadamente.

BACK AS YA!
Elimine os três guardiões do fogo. Basta devolver as bolas de fogo que elas lançam contra você (aperte L1 quando o projétil estiver próximo).

FARE THEE WELL
Elimine Charon. Primeiro, acerte combos e magias no inimigo. Fuja das magias verdes que ela lança na sua direção e volte a atacar. Quando ela mudar de forma, rebata as magias usando o escudo (aperte L1 quando a magia estiver próxima).

CHECKLIST

Marque todos os troféus que conquistar para saber quais ainda faltam na sua coleção

Troféus obrigatórios
Um para cada fase

- ☐ Big Spender (B)
- ☐ Morpheus Defeated (B)
- ☐ Merman's Delite (B)
- ☐ Horsing Around (P)
- ☐ Chain Gang (B)
- ☐ The Power Glove (B)
- ☐ Bow Down (B)
- ☐ Almost There (B)
- ☐ Tree Hugger (B)
- ☐ Dead Beat Dad (B)
- ☐ Atlas is Chains (B)
- ☐ It's Over Already? (O)

Troféus sequenciais

- ☐ Man Overboard (B)
- ☐ Swing Batter (B)
- ☐ All Beam Walks Completed (B)
- ☐ Persian History X (B)
- ☐ BOOOOOOOM!!! (B)
- ☐ Back as Ya! (B)
- ☐ Fare Thee Well (B)
- ☐ Hades Needs a New Wife (B)

Extras

- ☐ Eye for an Eye (P)
- ☐ For the Birds (P)
- ☐ Two Girls One Spartan (B)
- ☐ You Complete Me (P)
- ☐ Getting Your Money's Worth (O)
- ☐ Cosplayer (O)
- ☐ Collateral Damage (B)
- ☐ Stoner (P)
- ☐ Cool Story Bro. (P)
- ☐ Old Softie (P)
- ☐ Hit Me Baby (P)
- ☐ Heavy Hitter (O)
- ☐ Mutton for Punishment (P)
- ☐ Rejected! (P)
- ☐ Piece of Cake (O)

Platina

- ☐ Above and Beyond

Caçadores de troféus

Chains of Olympus é um jogo bem fácil de platinar. Selecionamos cinco jogadores aleatórios que já "dissecaram" o game:

Pantuzzi	11h	luiz_henrik	1 dia
HaagenDazz	12h	intelbras	2 dias
TYAHMAT5	20h		

Fonte: www.myps3t.com.br



SACANAGEM ▸ Kratos sempre arruma um tempinho para "namorar" um pouco em suas jornadas mortais



HADES NEEDS A NEW WIFE

Elimine Persephone. A batalha é um pouco chata. Na primeira, parte acerte golpes e desvie da magia. Em seguida, ela subirá em um dos pilares do cenário. Fuja dos ataques rasteiros e espere ela lançar uma boa na sua direção. Rebata a magia, corra em direção a ela e use golpes giratórios para causar danos. Repita o processo de três a quatro vezes para vencê-la.

TWO GIRLS ONE SPARTAN

Depois de acabar com o rei Persa, no Fallen Stronghold, entre pela porta à direita. Realize corretamente todos os comandos que aparecem na tela no minigame das garotas.

YOU COMPLETE ME

Faça todos os upgrades de armas e magias. A quantidade de orbs que você conquista até o final do jogo é mais do que ▸



Only Mídia
Game original ao seu alcance
www.onlymidia.com

Lançamentos do mês: *Os melhores jogos, com os melhores preços!*



Destaques:



A Only Mídia apresenta: www.clubgames.com.br
Único em BH com 8 Salas Home Cinema tela de 155"
Venha conhecer está novidade!

JOGUE EM



E-mail: vendas@onlymidia.com
Acesse nosso site: www.onlymidia.com
Revenda msn: maxima.games@hotmail.com

PlayStation 3 XBOX 360 Wii PS2 PSP NINTENDO DS NINTENDO 3DS

Itaú Bradesco MasterCard Boleto American Express Pagamento Digital VISA

MAIOR VARIEDADE DE JOGOS | FRETE GRÁTIS Brasil | COMPRA 100% SEGURA | PRONTA ENTREGA | FACILIDADE DE PAGAMENTO

Siga me!
twitter/onlymidiasite

God of War: Chain of Olympus

suficiente para completar essa tarefa.

GETTING YOUR MONEY'S WORTH
Termine o jogo no nível de dificuldade Hard.

COSPLAYER
Jogue uma nova partida usando uma das fantasias desbloqueadas.

COLLATERAL DAMAGE
Durante a segunda batalha contra o Basilisk, antes de acertar o inimigo utilizando a catapulta, use-a para lançar uma bola de fogo para a esquerda e outra bola de fogo para frente.



STONER
Deixe que uma medusa transforme você em pedra e escape cinco vezes seguidas.

COOL STORY BRO.
Assista ao vídeo "Atlas and Persephone" três vezes. Para isso,





morra na batalha contra Persephone e repita o processo. Se não tiver paciência, vá ao menu Treasures e assista ao In-Game Movies.

OLD SOFTIE
Na hora de empurrar Calliope, não mexa no controle por mais de um minuto. Simples assim.

HIT ME BABY
Execute um combo de 200 hits (faça junto com o troféu Heavy Hitter).

Frete grátis em toda a loja de games!

Variedade, os melhores preços e lançamentos para todas as plataformas!



Para ganhar o frete grátis, digite o cupom **playstation** no campo indicado no carrinho de compras.
Promoção válida por tempo limitado.

LIVRARIA DA FOLHA
www.livrariadafolha.com.br • Televendas 0800 140090

ANTES DE JOGAR CRIE

IMAGINE SEU JOGO PREFERIDO DESENVOLVIDO POR VOCÊ.

Crie seus personagens e ambientes 3D com a formação:

***GAME DESIGNER**

Programe e jogue com a formação:

***GAME DEVELOPER**

Crie vinhetas e animações 3D com a formação:

***VIDEOGRAFISMO E EFEITOS 3D**

Todos os direitos são reservados aos seus criadores.

Cadastre-se e **ganhe 50% de bolsa** nas mensalidades em uma das formações da Pix Studios. Participe!

Acesse: www.pixstudios.com.br/playstation

PixStudios

www.pixstudios.com.br | contato@pixstudios.com.br | 21 2122-8811

God of War: Chain of Olympus



HEAVY HITTER



Execute um combo de 1.000 hits. Na batalha final contra o Basilisk, espere ele subir no castelo e ficar com a mão estirada. Posicione-se embaixo da pata e permaneça ali, executando golpes giratórios por cerca de cinco minutos.



MUTTON FOR PUNISHMENT

Corte a garganta de 50 Satyrs. Depois da segunda batalha contra Charon, aparecem seis Satyrs. Mate cinco deles e recarregue o jogo do último checkpoint. Repita o esquema dez vezes.



REJECTED!

Basta se defender de 50 ataques usando o seu escudo (aperte L1 quando a magia estiver próxima de você).



PIECE OF CAKE

Termine os cinco desafios do modo Challenge of the Gods.

FIERY FATE

Elimine 50 soldados usando apenas a magia Efreet. Use a magia rapidamente e, sempre que aparecer um outro tipo de inimigo, não deixe que ele acerte os soldados. Quando possível, corra e pegue uma das arcas para recuperar a barra de magia.



PERFECTION



Elimine 20 inimigos sem que eles acertem você. Distribua ataques e role para os lados para desviar dos golpes. Seja paciente e execute um golpe por vez, caso contrário, receberá um contra-ataque.

LIFE IS SHORT



Sua energia diminui rapidamente. Elimine todos inimigos o mais rápido que puder. Abuse dos socos com as luvas (Gauntlet of Zeus) para abrir caminho.

CRUNCH TIME

Destrua todos os objetos e estátuas antes do término do tempo. Use magias sempre que possível, pois você só tem um minuto para isso.



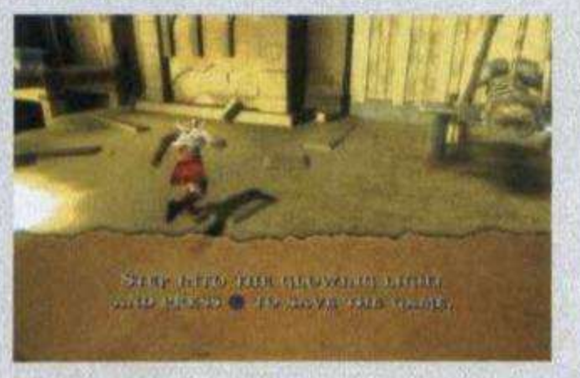
EPIC BRAWL



Elimine todos os inimigos. A batalha é gigantesca, mas você pode usar todas as armas e magias, além de recuperar energia nos baús.

GORGON EYES (GE) E PHOENIX FEATHERS (PF)

THE GATES OF ATTICA



GE#1 Antes de usar o tronco no carrinho e destruir o portão, pule na plataforma do lado esquerdo.



GE#2 Ao quebrar a primeira estrutura de madeira, suba as escadas. Fica no segundo nível.

FALLEN STRONGHOLD

PF#1 Ao acertar o Basilisk com um golpe, siga para a direita, abra a porta e passe pela manivela



gigante. Suba a escada no final da dala e abra o baú no andar superior.



GE#3 Perto do save point, depois de eliminar o Cyclops. Fica no espaço à esquerda da porta.

SIEGE OF ATTICA



PF#2 Após escalar a parede, siga para a direita e pule no telhado onde estão os arqueiros.

THE BASILISK STRIKES



PF#3 Após carregar o corpo para liberar a porta, salve o jogo e siga.

CLIFFS OF MARATHON



PF#4 Assim que a animação

15 ANOS ATENDENDO VOCÊ

SEU GAME COM TUDO

Central de Atendimento
(11) 3362.2206

FINANCIE SUAS COMPRAS
em até 36x

VIA PIXEL COMUNICAÇÃO

Fratello Games®

Entretenimento

BRinquedos - EletRônicos - Colecionáveis

TROQUE SEU GAME!

Seu jogo e console usados
entram como parte de pagamento
na compra de **outro novo**!

KILLZONE® 3

Compre em nossa Loja Virtual
Entrega em todo o BRASIL!

COMPRA 100% SEGURA

Compre com toda a comodidade e segurança, pague de forma segura e receba em casa sua mercadoria com nossa LOJA VIRTUAL! Faça seu cadastro, ganhe brindes, participe das promoções e novidades que a Fratello reservou para você. CONFIRA!!

www.fratellogames.com.br

Fale ON LINE com nossa equipe pelo MSN:
atendimentofratello@hotmail.com

Siga a Fratello Games no
twitter
http://twitter.com/fratellogames

Os preços da Sta. Ifigênia agora na REGIÃO do Tatuape!
e
temos convênios com estacionamentos

Assistência Técnica Especializada

LOJA Centro
Rua Sta. Ifigênia, 295
2º andar - Loja 215/216
Fone: (011) 3333-2092 ou
3362-2206
Fone/Fax:
(011) 3331-3029

LOJA Vl. Formosa
Loja Vila Formosa
Rua Dr. Eduardo Cotching, 2450
Fone: (011) 3794.5279

LOJA Tatuapé
Rua Serra de Bragança, nº 306
Fone: (011) 2093.2092 / 2093. 2095

Os presentes são destinados somente a clientes que adquirirem um console.
Estacionamento Loja Silvio Romero: rua Serra de Jureia 215 - Pit Lane e Loja Vl. Formosa: rua Av: Eduardo cotching 2471
Os pagamentos de vendas a financiamento deverão ser feitos com cheques. Aceitamos todos os cartões.

God of War: Chain of Olympus

terminar, colete-a no canto esquerdo, junto à árvore.



GE#4 No lado esquerdo do primeiro portão da primeira medusa.



PF#5 No nevoeiro, ao empurrar o carrinho com fenos, pule para a direita e pegue-a no baú.

THE STEED SHRINE



GE#5 Depois da animação, siga para a esquerda do lado da piscina.

TEMPLE OF HELIOS



PF#6 Dentro do templo, ao subir pelo elevador, siga para a direita.

GRAND HALLWAY



PF#7 No save point, siga para a direita e desça. Fica na esquerda do buraco no centro da sala.



GE#6 Na sala com o centro azul, derrube o pilar à direita e desça.



GE#7 Na sala do trono, siga para a esquerda, suba as escadas e vire à direita.

THE THRONE ROOM



PF#8 Após puxar a plataforma, passe por baixo e siga à direita.



GE#8 Ao ativar a escada, faça o caminho linear e vire para a direita após a animação.

THE CAVES OF OLYMPUS



GE#9 Do lado do save point, siga para a direita, atravessando o lago.



PF#9 Após obter a arma Triton's Lance, desça na água no mesmo ponto onde pegou o item anterior, quebre o portão e siga todo o caminho para encontrar o baú no lado direito.

GUARDIANS OF THE FIRE



PF#10 Destrua os guardiões do fogo, siga pela passagem à esquerda, vire à esquerda e abra o baú.

RETURN TO HELIOS



PF#11 Após subir pelo elevador, suba as escadas e abra o baú do lado direito.

TEMPLE COURTYARD



GE#10 Fica depois do save point. Na próxima área, vire à esquerda, bem no canto.



PF#12 Use o elevador da área do item anterior para descer, desça pela passarela transparente e vire à esquerda.



GE#11 Volte pela escada na sala azul, vire para a direita e abra o baú embaixo da marquise.

THE FALLS OF OCEANUM



GE#12 Depois do save point, escale a parede, siga pelo teto da caverna e pegue o baú no lado oposto.



PF#13 Enfrente as medusas, siga pela porta, vire à direita e desça. Siga para a direita e passe pelo caminho estreito até o baú.



GE#13 Acabe com os Cyclops, escale a parede e destrua-a.

RUINS OF ASPHODEL



PF#14 Derrube o pilar, escale até o segundo andar e destrua a parede.



GE#14 Após abrir o portão, procure atrás da estátua, na caverna.

IMPRISONMENT



PF#15 Após escapar das correntes, vire para a direita e colete-o em frente ao save point.

THE CRYPT



GE#15 Abra o portão na sala verde e suba as escadas. Na sala com um trono, pegue-o do lado esquerdo.

Aos platinadores

Gostou desta seção? Mande um tuíte para a redação ^^
@dtplaystation

FÁCIL ▸ *Apenas atravesse sobre a ponte de madeira sem perder o equilíbrio para faturar um troféu*





É BATATA ▸ *Kratos vestindo uma fantasia de batata? Se pudesse, ele mataria a pessoa que teve essa ideia*

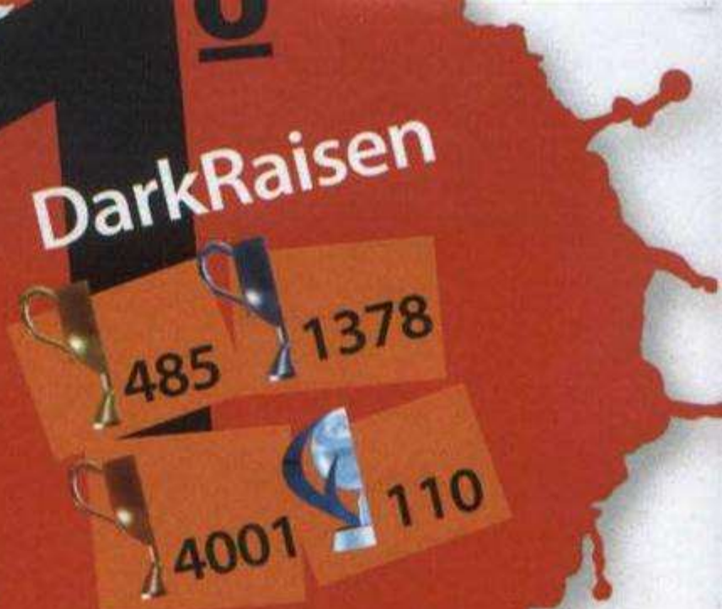
OVERDOSE ▸ *Na próxima edição, você confere os troféus da versão Ghost of Sparta. Kratos não vê a hora de cortar mais algumas cabeças...*



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



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



OS MELHORES DO RANKING D&T

	NOME	LV.	%	BR.	PR.	OR.	PL.	TOTAL
1	DarkRaisen	29	68	4001	1378	485	110	5974
2	Doidao66	27	94	3941	1179	393	98	5611
3	KillUiu	26	73	3414	1147	393	80	5034
4	guanabara	24	11	3373	910	243	73	4599
5	DON_MAZZALI	23	86	2834	891	313	75	4113
6	Chikatilo_Killer	23	41	2708	883	301	73	3965
7	Hadib_BR	21	36	2450	785	222	59	3516
8	andrehz	21	31	2108	769	276	61	3214
9	louzada_pv	20	1	1892	653	243	57	2845
10	matheuslouco	19	74	2467	650	168	35	3320
11	AQUARONI	19	67	2158	596	202	50	3006
12	Ribrasil	19	20	2067	625	195	35	2922
13	ranho24	18	68	2142	558	177	26	2903
14	FaustinoXBLADE	18	64	2175	542	177	24	2918
15	UltNoha	18	25	2093	516	155	29	2793
16	brenobl	17	95	1814	536	166	30	2546
17	mabaruffa	17	83	1774	483	156	42	2455
18	lobovegeta	17	64	2211	490	104	22	2827
19	KILLERBRasi	17	11	1745	445	145	24	2359
20	Josue_Andre1995	17	10	1806	458	128	25	2417
21	Corja_RJ_BR	16	97	2019	457	115	8	2599
22	RAYDERSON-ONI	16	84	1539	429	143	33	2144
23	lexville	16	75	1644	452	134	21	2251
24	Horllando	16	62	1591	449	128	23	2191
25	fabiohaifa	16	52	1376	434	130	38	1978
26	BRSombra	16	40	1837	385	107	14	2343
27	mrlira	16	38	1517	455	135	14	2121
28	Psilva81	16	33	1139	446	151	37	1773
29	Pantuzzi	16	28	1738	384	103	19	2244
30	jedimicreiro	16	27	1706	391	99	22	2218
31	Andre_Luiz1969	16	23	1485	435	118	22	2060
32	bettaum	16	2	1305	405	117	33	1860
33	leo_biancardi	15	94	1683	338	85	25	2131
34	vinikento	15	89	1375	396	109	27	1907
35	PEGASUS0512	15	79	1612	320	108	16	2056
36	ThunderLeo	15	79	1483	395	96	20	1994
37	brandaopeixoto	15	68	1214	383	133	21	1751
38	FBanin	15	67	1087	362	151	26	1626
39	rgroma2010	15	61	1257	347	124	25	1753
40	n_alves	15	60	1421	323	98	28	1870
41	gnribeiro666	15	56	1054	345	144	30	1573
42	mreder	15	50	1352	359	100	22	1833
43	gujabs	15	49	1029	388	124	32	1573
44	valplay	15	27	1685	287	74	9	2055
45	FOXSNIPER-BR	15	19	1295	311	106	18	1730
46	CrAsH-WLA	15	18	1159	310	116	24	1609
47	thierrymago	15	12	1480	323	73	14	1890
48	henriquek	15	3	1063	342	108	24	1537
49	Renata-BR	14	81	1132	308	85	26	1551
50	LucioREIVAX	14	74	1122	314	86	22	1544
51	urdegon	14	62	1086	310	87	20	1503
52	DION3TO	14	57	1071	250	99	23	1443
53	thiagolonde	14	48	1034	315	83	19	1451
54	felipe_ramosbr	14	43	960	309	91	20	1380
55	danielpandao	14	40	1431	260	60	3	1754
56	Bobby-Milk	14	31	813	279	107	24	1223
57	dchauke	14	16	890	287	98	14	1289
58	contarim	14	14	764	268	104	24	1160
59	MarkMax2010	14	13	1004	292	77	13	1386
60	mechanicalheart	14	2	1084	247	75	10	1416
61	nosborfalcon	14	2	1241	253	49	9	1552
62	kevinwss	13	82	1008	235	72	11	1326
63	paulo_gordao	13	72	1097	223	54	10	1384
64	Naruto_Sennin-sp	13	69	902	239	70	14	1225
65	eniosilv	13	68	771	246	79	19	1115
66	bruno_slip_	13	65	1103	222	45	11	1381
67	Vinland_Krauser	13	56	713	235	90	15	1053
68	RogerRezende	13	45	1037	229	52	3	1321
69	LeoSuperGAMES	13	36	930	221	54	8	1213
70	DIEGO_SMOKE	13	31	626	228	76	19	949
71	brunof2290	13	30	1189	179	30	3	1401
73	speedslug	13	29	738	219	67	15	1039
74	jrcassol	13	28	945	227	43	8	1223
75	CLEBER_BACOW	13	9	670	221	66	12	969
76	Necronauta	13	7	958	213	35	4	1210
77	Luisfcpimentel	13	6	810	206	49	10	1075
78	Derek_A_XP	13	4	889	193	38	10	1130
79	schmitt_wylde	13	1	833	193	52	6	1084
80	bobmurex	12	96	865	175	51	5	1096
81	OPALA_79	12	94	670	205	66	8	949
82	MalexandreRosa	12	92	718	200	58	8	984
83	UNREALWINS	12	91	692	164	65	12	933
84	GTDRIVER10	12	89	794	195	46	7	1042
85	tiagoflu	12	89	735	201	46	11	993
86	Allancoreyo8	12	88	744	152	60	11	967
87	Kayouso	12	82	691	185	56	9	941
88	Cecil_666	12	80	657	201	47	13	918
89	Dinho-v8	12	79	631	197	54	12	894
90	RonyMantovani	12	79	654	167	62	11	894
91	fborges85	12	77	590	178	59	15	842
92	crg_br	12	77	915	177	31	2	1125
93	ShunyViolinist	12	75	741	197	42	7	987
94	xdanilitox	12	72	757	172	41	9	979
95	Fernando9_000	12	69	718	192	36	10	956
96	How_Knee	12	68	650	159	47	15	871
97	Bodyrocky	12	66	929	168	26	0	1123
98	marcatao	12	64	409	178	74	17	678
99	eder_devito	12	62	644	179	54	6	883
100	Bulgary_Brasil	12	62	577	166	62	10	815
101	Gippy_RN	12	61	652	181	39	12	884
102	brw_hatakee	12	59	569	159	61	11	800
103	andretimao	12	58	858	161	27	3	1049
104	JR_LOKO	12	55	678	164	39	10	891
105	BrunnoVaizard	12	52	731	161	33	8	933
106	Solid-Snak4	12	51	737	158	38	5	938
107	arthcal	12	50	638	155	53	6	852
108	sapocinico	12	47	600	167	46	9	822
109	augustomontes193	12	46	497	159	53	15	724
110	dehbomastral	12	38	672	172	37	3	884
111	digohell	12	37	832	143	23	1	999
112	VitorXx	12	36	677	153	30	8	868
113	MorrisseyBH	12	30	643	160	38	3	844
114	cmteTNW	12	29	558	167	41	7	773
115	Raffuw	12	28	602	128	38	11	779
116	leandro12sn	12	25	528	142	39	13	722
117	Edo56k	12	24	571	133	42	9	755
118	Luby28	12	23	545	149	48	5	747
119	WagTrautmann4	12	22	557	150	41	7	755
120	primooooo_	12	18	682	142	29	2	855
121	eDioCeaN	12	11	674	139	25	2	840

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).



OS MELHORES DO RIO DE JANEIRO

	NOME	LV.	%	BR.	PR.	OR.	PL.	TOTAL
1	Daredevil96	36	76	6678	1852	624	125	9279
2	bmvtyea	27	5	3463	1112	404	94	5073
3	coraxbio	24	94	3152	999	326	72	4549
4	fenris-lima	23	98	2810	967	299	69	4145
5	douk23	23	14	3301	796	249	52	4398
6	Alex_Vivas	22	40	2770	825	256	55	3906
7	M4x1M1li4No	22	15	2714	821	266	44	3845
8	JamesBR27	22	7	2468	836	281	51	3636
9	Hadib_BR	21	52	2487	797	224	60	3568
10	Elisson357	21	12	2517	741	222	50	3530
11	leanflu	21	7	2313	695	247	60	3315
12	rcainformatica	20	47	2461	708	205	40	3414
13	louzada_pv	20	21	1943	666	246	58	2913
14	Elysium	19	97	2183	626	216	49	3074
15	Daniel4Ever	19	89	2363	600	210	38	3211

OS MELHORES DO PARANÁ

	NOME	LV.	%	BR.	PR.	OR.	PL.	TOTAL
1	KillUiu	26	97	3460	1176	398	82	5116
2	met-reload	26	26	3497	1087	335	86	5005
3	Chikatilo_Killer	23	57	2720	896	307	74	3997
4	GLADIADORBR	20	95	2303	755	262	38	3358
5	SoopaKilla	19	46	2437	585	180	30	3232
6	OVOKndR	19	25	2178	612	184	36	3010
7	Baruel-BR	18	93	2477	545	150	25	3197
8	UltNoha	18	25	2093	516	155	29	2793
9	mdsouza	18	9	1995	524	142	35	2696
10	LPBo411	17	72	1704	526	161	33	2424
11	Balacobaco-BRA	17	48	1812	475	143	31	2461
12	DenysFellipe	17	45	1562	499	158	39	2258
13	ttorrens	16	91	1540	480	162	18	2200
14	T_Filetto	16	58	1616	425	116	29	2186
15	Vergilio_Brasil	16	87	1672	388	124	24	2208

AS MELHORES MENINAS

	NOME	LV.	%	BR.	PR.	OR.	PL.	TOTAL
1	Ururu15	18	13	2091	550	153	19	2813
2	paulacancian	16	47	1549	433	115	29	2126
3	Bayonetta_Dark	16	20	1629	407	114	15	2165
4	Montatah	15	31	1300	402	86	18	1806
5	Renata-BR	14	86	1139	312	87	26	1564
6	Tanana-BR	14	84	1025	311	98	29	1463
7	robertaristher	14	77	902	316	119	25	1362
8	Misuka_BR	14	1	981	248	81	15	1325
9	KurenaiChou	13	87	995	271	62	13	1341
10	ppri23	13	75	864	265	71	15	1215
11	cfvpoet	13	55	804	271	70	11	1156
12	VAMPYRA_171	13	53	926	207	57	17	1207
13	ngirlo7	13	42	793	240	62	15	1110
14	JillValentine	13	38	987	222	44	9	1262
15	laddyvalentine	13	17	704	192	79	11	986
16	Bia_Kawaii	13	14	731	205	61	14	1011
17	Bernkastel-Ryugu	13	12	676	213	60	17	966
18	mihburahem	13	1	778	155	56	15	1004
19	Anninha	12	98	808	183	50	10	1051
20	ca_reis	12	75	767	199	43	4	1013

MYPS3T ▲ É a maior comunidade de caçadores de troféu da América Latina, com mais de 13 mil jogadores inscritos

	NOME	LV.	%	BR.	PR.	OR.	PL.	TOTAL
122	Cptluiz	12	10	545	144	30	9	728
123	AlmirBR	12	6	563	152	31	4	750
124	jijobr	12	3	691	115	21	3	830
125	WyOikawa	12	2	560	108	39	6	713
126	FaLLkO-BR-	11	94	661	142	19	0	822
127	EBTJR	11	86	558	116	31	6	711
128	Arthur-1997	11	83	598	127	24	4	753
129	thiagoprof	11	80	529	145	31	3	708
130	joaovitorOC	11	65	475	126	35	7	643
131	TiagoPalomo	11	60	556	133	26	3	718
132	CGT-MATARINDO-02	11	44	619	112	23	1	755
133	NyveMunhox	11	27	534	116	28	3	681
134	carlosaobraz	11	18	604	84	25	3	716
135	VTR_HADES	11	5	574	105	20	3	702
136	fabio13basket	10	92	577	104	23	0	704
137	Ghost_Account	10	85	548	126	17	1	692
138	iamlucas	10	84	485	112	28	3	628
139	dragoon_black	10	79	498	123	17	5	643
140	Tuxinha_BR	10	75	400	115	31	7	553
141	radugen44	10	69	549	100	18	3	670
142	baberunisei	10	60	396	125	29	5	555
143	aitui	10	57	530	113	18	1	662
144	GodThorMjolnir	10	53	463	99	29	3	594
145	EduReptilia	10	43	474	102	26	2	604
146	R_Bianchi	10	19	410	124	18	5	557
147	fredao13	10	12	416	104	26	3	549
148	xxknoobxx	10	8	529	93	14	1	637
149	dudugodoi	10	7	456	102	17	4	579
150	anderdark	9	76	495	74	21	0	590

OS MELHORES DO MÊS DE AGOSTO

	NOME	LV.	%	BR.	PR.	OR.	PL.	TOTAL
1	outlaw_renegado	1	-	550	200	85	21	856
2	robertaristher	2	-	438	206	86	18	748
3	WhBlaze	3	-	426	144	55	9	634
4	michelestat	4	-	333	152	49	10	544
5	leanflu	5	-	279	115	49	9	452
6	SkynOver	6	-	304	85	39	11	439
7	celoseco	7	-	252	130	39	7	428
8	mihimarcelo	8	-	230	111	44	7	392
9	Raphael_Gnomo	9	-	300	82	28	9	419
10	DarkRaisen	10	-	288	98	32	5	423
11	HaagenDazz	11	-	236	82	39	7	364
12	alineli	12	-	328	72	23	5	428
13	fndarruda	13	-	168	98	35	7	308
14	GuaxaGaspar	14	-	306	59	24	7	396
15	DON_MAZZALI	15	-	221	82	29	6	338
16	xSathler	16	-	193	86	31	6	316
17	FZIKA_FORTE	17	-	164	58	41	8	271
18	NaKaTaGuaiba_BR	18	-	235	77	28	5	345
19	SoniMail	19	-	237	56	24	10	327
20	met-reload	20	-	180	72	29	9	290
21	KillUiu	21	-	229	90	23	4	346
22	lBaRbArOl	22	-	214	75	24	6	319
23	diego_braga	23	-	196	77	23	7	303
24	Chanceler	24	-	218	73	22	6	319
25	mrlira	25	-	178	68	37	2	285

*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

ESCALA

Um dos melhores games da E3 2011.

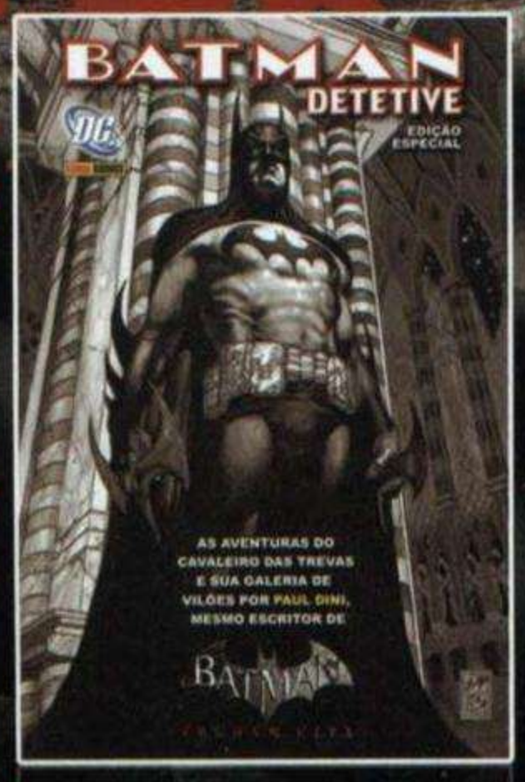
BATMAN
ARKHAM CITY

Mais sombrio, mais vilões. E menos de 1 mês para você ter o seu.

Batman Arkham City. Lançamento: 20/10.

Edição limitada exclusiva Brasil: com revista em quadrinhos e Robin como personagem extra para download.

Legenda em português.





PlayStation Network · PS3 · Games for Windows · XBOX 360 · XBOX LIVE

@wbsgamesbr · /wbgamesbr · WWW.WBFUN.COM.BR

BATMAN ARKHAM CITY software ©2011 Warner Bros. Entertainment Inc. Desenvolvido por Rocksteady Studios Ltd. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3" e "PlayStation Network" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc. Windows, the Widows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, e o Xbox logos são marcas registradas do Grupo Microsoft e "Games for Windows" e o Windows Start button logo são usados sob licença da Microsoft. Todas as demais marcas são propriedade de seus respectivos fabricantes. Todos os Direitos Reservados. DC LOGO, BATMAN e todos os personagens, e o distintivo, e todos os elementos são marcas registradas da DC Comics © 2011. Todos os Direitos Reservados. WB GAMES, WB SHIELD: ™& ©Warner Bros. Entertainment Inc. (s11). Disponibilidade do produto sujeita ao estoque de cada loja. Verifique a classificação indicativa do game. Produzido e distribuído por VIDEOLAR