



PS3™
PlayStation 3

PSP
PlayStation Portable

PS VITA
PlayStation Vita

Revista Oficial - Brasil

Nº 162 • Ano 14 • Maio 2012 • R\$ 9,90

PLAYSTATION®



EXCLUSIVO

FIFA 13

MAIS REALISMO!
CONHEÇA O NOVO
SISTEMA DE DOMÍNIO
E DISPUTA DE BOLA



DETONADOS

**OS CAVALEIROS
DO ZODÍACO**

DICAS PARA PASSAR PELAS DOZE CASAS

**RESIDENT EVIL
RACCOON CITY**

GUIA DE SEGREDOS E TROFÉUS

GOD OF WAR ASCENSION

KRATOS VOLTA AO PS3 PARA MOSTRAR SUAS ORIGENS E TRAZ
UM INÉDITO MULTIPLAYER PARA ATÉ OITO JOGADORES DESTRUIREM
MONSTROS COM VIOLÊNCIA NUNCA VISTA

PES 2013

OS AJUSTES QUE OS FÃS
PEDIRAM: GOLEIROS
INTELIGENTES, DRIBLES
REALISTAS E CONTROLE TOTAL
DE MOVIMENTAÇÃO

NÓS JÁ JOGAMOS

**CALL OF DUTY
BLACK OPS 2**

ARMAS FUTURISTAS E UM SISTEMA DE
ESCOLHAS QUE ALTERA OS FINAIS DO JOGO

REVIEWS • Naruto Generations • Ninja Gaiden 3



• Resident Evil: ORC • SSX

• Journey



Loja Centro

Rua do Seminario, 222 Centro - São Paulo
Tel: 3326-0045

Horario de Funcionamento:

Seg a Sex: 9h as 18:30h

Sab: 8:30h as 17h

Loja Shopping Tamboré

Av. Piracema, 669 loja - 462A Tamboré - Barueri

Tel: 3581-0394

Horario de Funcionamento:

Seg a Sab: 10h as 22h

Dom e Feriados: 14h as 20h



Enviamos Por Sedex para todo o Brasil

Aceitamos os Cartões:



Diners Club
International



DRAGON'S DOGMA

O SEU JOGO USADO VALE DINHEIRO NA TROCA
DE UM NOVO EM UMA DE NOSSAS LOJAS.



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

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

www.housegames.com.br

Loja Shopping Mooca

Av. Capitão Pacheco e Chaves, 313 - Loja 1.072

Mooca São Paulo - SP

Tel: 3548-4817

Horario de Funcionamento:

Seg a Sab: 10h as 22h

Dom e Feriados: 14h as 20h

House
Games[®]
PRESS START



Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Tânia Roriz
Vivi Carrara

PlayStation

Revista Oficial Brasil

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz

Diretor-Executivo: Luiz Siqueira

Diretor-Editorial e Jornalista Responsável:

Roberto Araújo – MTb.10.766 – araujo@europanet.com.br

Redator-chefe: Humberto Martinez

Chefe de Arte (Capa): Welby Dantas

Editor de Arte (Projeto Gráfico): Alexandre (Nani)

Redação: Douglas Pereira,

Gilsomar Livramento e Pedro Sciarotta

Revisão de Texto: Mariane Genaro

Colaborou: Pablo Raphael

PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade:

Maurício Dias (11) 3038-5093 - São Paulo

publicidade@europanet.com.br

Coordenador: Alessandro Donadio

Equipe de Publicidade: Angela Taddeo,
Adriana Gomes, Alessandra Savio, Elisângela Xavier,
Ligia Caetano, Renato Peron e Rodrigo Sacomani

Trafego: Renan Pereira (11) 3038-5097

Criação Publicitária: Paulo Toledo

Outros estados

Brasília: New Business – (61) 3232-0205

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, Adriano Severo e Karine Ferreira

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 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, 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,

Gustavo Barbosa e Evaldo Nascimento

DESENVOLVIMENTO DE PESSOAL

Tânia Roriz e Elisângela Harumi

A PlayStation: Revista Oficial – Brasil é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.



As reportagens localizadas da PlayStation Official Magazine são propriedades da Future Publishing, uma empresa do grupo Future Network, Reino Unido, 2006.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil:

FC Comercial Distribuidora S.A.

Impressão: Prol Editora Gráfica



Somos filiados à:
IVC - Instituto Verificador de Circulação
ANER - Associação Nacional dos Editores de Revistas

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



Tudo Junto e Misturado

Esta foi uma daquelas edições de fortes emoções. Com a E3 prestes a começar, ninguém esperava por grandes revelações antes da maior feira de videogames do mundo. Grande engano! Nós já sabíamos da produção de uma nova aventura com Kratos, mas ficamos na suspeita de que seria um episódio de estreia para o poderoso PS Vita. Que nada! A Sony antecipou a surpresa e revelou o incrível *God of War: Ascension*, que vai explorar mais a nebulosa época em que o espartano trabalhava para Ares, o deus da guerra, e ainda inaugura o tão sonhado multiplayer na série. E que belo multiplayer, com doses incríveis de ação e cenas mais violentas do que as vistas em *God of War III*.

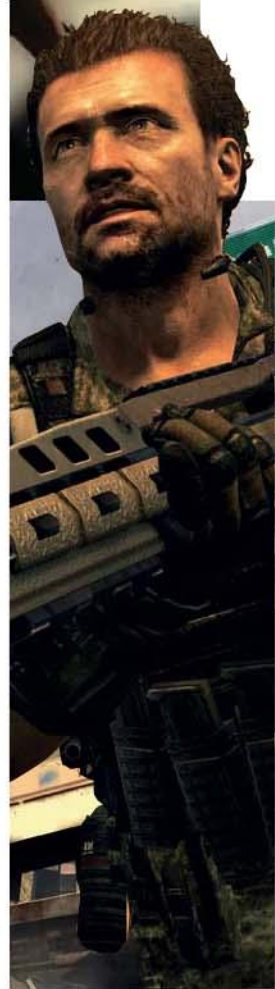
A essa altura do campeonato, a edição estava pronta para ir para as bancas. Afinal, o que poderia ser melhor do que um novo *God of War*, junto com o primeiro teste de *Resident Evil 6*, que assistimos em primeira mão no evento da Capcom em Roma, e um detonado do popular *Cavaleiros do Zodíaco*? Difícil bater esse trio... Mas então veio a oportunidade espetacular de jogar um game que ninguém nem fazia ideia de que estava sendo produzido: *Call of Duty: Black Ops II*. Trata-se "apenas" da série mais rentável do planeta e, julgando pelo que vimos e jogamos, é um episódio com as mudanças mais ousadas da franquia. Adoramos demais a ideia de uma Segunda Guerra Fria futurista e a opção de fazer suas próprias escolhas durante a história. Tem tudo para ser o melhor *Call of Duty* de todos!!

Ok! Manda imprimir essa revista e coloque um aviso bem grande na capa para que os leitores não se queimem com o calor dessas informações exclusivas. Isso é o que eu ia dizer, mas ainda faltava o toque brasileiro na edição. Para ficar perfeito, faltava um bom futebolzinho... E conseguimos as primeiras informações de *FIFA 13* e *PES 2013*, os soberanos. Caramba! Será que, com tudo isso que revelamos, ainda sobrou algo para a E3?

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) 3038-5040 (8h às 20h; sábados 9h às 15h)

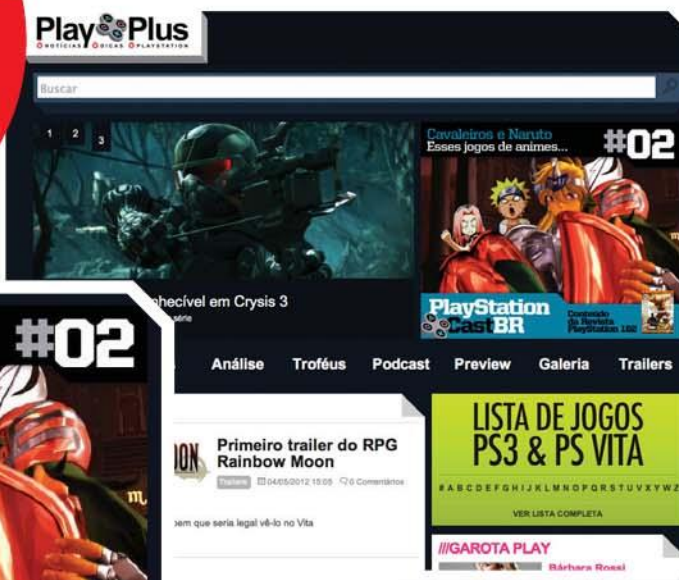
Email: atendimento@europanet.com.br

Agora também
para iPad,
iPhone e iTouch



Em "Buscar"
digite o nome
da revista

Canais PRO-BR



NA INTERNET

www.playplus.com.br

As notícias mais quentes e velozes do universo PlayStation estão aqui. Visite o nosso site para ter acesso, em primeira mão, a galerias de imagens, trailers dos lançamentos, previews exclusivos, análises, tabela de atualizações semanais da PSN e a dezenas de fotos exclusivas dos ensaios das nossas Garotas Play. O PlayPlus também conta com um índice completo de jogos de PlayStation 3 e PS Vita, com dicas para conquistar os troféus.

PODCAST

www.playplus.com.br/podcast

O **PlayStation Cast BR** é a mais nova atração do PlayPlus. Trata-se do podcast oficial da equipe da revista **PlayStation**, onde a nossa galera discute os bastidores da produção da revista, fala sobre as novidades dos consoles da Sony e também sobre os grandes clássicos que fizeram a alegria dos nossos redatores e leitores. Ouça o **PlayStation Cast BR** direto no site PlayPlus ou baixe para ouvir no seu celular.



REVISTA DIGITAL



Leia e colecionie a revista **PlayStation** também no seu iPhone, iPod ou iPad.

Visite a App Store, digite "PlayStation" para achar o nosso aplicativo e baixe-o gratuitamente para o seu acessório. Com poucos cliques, você terá acesso ao nosso acervo de revistas em formato digital. Este serviço também está disponível para Android e iOS por meio do aplicativo O Jornaleiro.

NAS REDES SOCIAIS



www.facebook.com/PlayStationRevistaOficial
Participe de promoções, enquetes e brincadeiras



@PlayOfficialBR
Siga o nosso perfil no Twitter para receber notícias diárias



PlayStation
Revista Oficial Brasil

Maio de 2012

Uma edição em que
corremos contra o
tempo e imprevistos

NOSSA PONTUAÇÃO

★ 10 Indispensável

Perfeito ou muito perto disso

★ 9 Excelente

Altamente recomendável

★ 8 Ótimo

Excelente em quase tudo

★ 7 Muito Bom

Alugue antes de comprar

★ 6 Bom

Uma experiência decente

★ 5 Normal

Divertido e frustrante

★ 4 Fraco

Muito problemático

★ 3 Muito Fraco

Total falta de atrativos

★ 2 Ruim

Uma desgraça completa

★ 1 Péssimo

Se você vir um jogo com esta
nota na PRO-BR, os editores
devem estar loucos



A medalha de
ouro é dedicada
para qualquer

jogo que oferecer
grandes inovações,
jogabilidade perfeita (ou
quase), gráficos
impecáveis e uma
experiência inesquecível.



28

CAPA **God of War: Ascension**

De volta às origens de Kratos,
e, dessa vez, com um inédito
modo multiplayer



54

ESPECIAL **Mass Effect 3**

Depois do detonado 100% na
edição 161, saiba como se dar
bem no modo online



36

PREVIEW **Call of Duty: Black Ops II**

Das operações secretas de
1960 para as batalhas
futuristas de 2025



DETONADO Saint Seiya: S. Battle

Use o sétimo sentido e nossas dicas para vencer os cavaleiros de ouro na velocidade da luz



GAROTA PLAY Bruna Ventura

Aquela pausa estratégica para uma passada de olho no encanto de Bruna Ventura



ANÁLISES Journey

O equilíbrio entre simplicidade e beleza que tornam *Journey* simplesmente incrível

A REDAÇÃO DA PLAYSTATIONBR



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



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



★ **Douglas Pereira**
O Dougão manja mais de PlayStation do que Kaz Hirai



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



★ **Pedro Sciarotta**
Sangue novo, literalmente, na redação PlayStation

ÍNDICE GERAL

SEÇÕES

- Fala, Galera 08
- Garota Play 66
- Spoiler 102
- Troféus 108
- Ranking 116
- Quem é 118

ESPECIAL

- Evento Captivate 2012 14
- God of War: Ascension 28
- Call of Duty: Black Ops II 36
- PES 2013 48
- FIFA 13 52
- Mass Effect 3 54

DETONADOS E TROFÉUS

- Saint Seiya: Sanctuary Battle 74
- RE: Operation Raccoon City 108

ANÁLISES

- Saint Seiya: Sanctuary Battle 74
- RE: Operation Raccoon City 90
- Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Generations 92
- Ninja Gaiden 3 94
- SSX 96
- Journey 98



Fala, galera

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

SONHADOR

Existe alguma chance da Square Enix lançar um Kingdom Hearts HD Collection? Sou muito fã da série e senti falta de um KH no PS3. E Ratchet & Clank HD Collection? Thiago dos Santos Martins
Via e-mail

Sim, Thiago, há chances, até porque Final Fantasy X HD está em adaptação (dizem que é para PS Vita, mas vamos aguardar), logo por que a Square Enix não ganharia dinheiro com um Kingdom Hearts HD Collection? Seria muito bom ter as versões Final Mix dos dois primeiros jogos (que são cheias de extras e foram lançadas apenas no Japão), tudo com suporte a troféus. Já o Ratchet & Clank HD Collection será lançado até o final do ano,



EXPECTATIVA ► Pode confessar, você adoraria jogar Kingdom Hearts em HD

com resolução em 1080p, suporte a imagem 3D e três platinas para serem conquistadas.

NÃO SE ENXERGAM

E aí galera da PRO-BR. Estou com uma dúvida: por que meu PS3 não acha meu celular, via bluetooth, e vice-versa? Ouvi dizer que o bluetooth do PS3 é somente para periféricos, como mouses, teclados, etc. Essa informação procede? Vi no PS3 que tem como registrar

o celular para uso remoto com o games. Como faço isso? Sérgio Romancini Junior
Via e-mail

Então, Sérgio, o bluetooth do PS3 realmente é usado para se comunicar com periféricos próprios e com alguns equipamentos compatíveis (como impressoras). Entretanto, os celulares Sony Ericsson Aino ou Arc podem ser registrados para transformar o PS3 em um servidor de acesso para imagens, vídeos e música, mas é preciso usar uma conexão wi-fi. Os citados celulares tem uma área específica (Dispositivos Conectados), para registrar o código de acesso gerado no PS3 ao iniciar o registro do celular. Digite o código no celular, escolha a opção Uso Remoto no menu do PS3 e confirme o acesso no celular. Uma

Abuchadomês

LASCOU TUDO!

Pessoal, estou com um problema. Quando liguei meu PS3, apareceu a mensagem "ligue os meios de armazenamento contendo os dados da atualização da versão 4.11 ou posterior". Já tentei de tudo. Quando coloquei o Pen Drive com a atualização, ocorreu o erro 8002f281. O que devo fazer? Lucas Dias - via e-mail

A coisa é séria, Lucas, e pode exigir uma assistência técnica especializada. Mas antes, tente o procedimento de restauração:

1 Desligue o videogame apertando a chave atrás dele (ou tirando o cabo de força no caso do modelo Slim) e ligue-a novamente.

2 Aperte e mantenha o botão Power pressionado até escutar dois "beeps" seguidos, então solte.

3 Conecte o cabo USB no controle e aperte o botão PS, e a tela de restauração do videogame aparece.

Restaure as configurações padrão, o sistema de arquivos, recrie o banco de dados e tente restaurar o sistema (as opções aparecem na tela). Se nada adiantar, pegue um Pen Drive, baixe a última atualização do PS3 no site oficial do PlayStation. Crie a pasta PS3 e, dentro dela, a pasta UPDATE (em caixa alta), e bote a atualização. Espete o Pen Drive no PS3 e escolha "Atualização do sistema" no menu de restauração.

SONHAR NÃO DÓI ► Antes de abrir um sorriso, saiba que esta arte é uma montagem. Mas certamente uma coletânea HD seria excelente e preparar terreno para KH3 na atual geração



43%

leitores querendo saber quem foram os ganhadores da Promoção Final Fantasy XIII-2

57%

pedindo promoções com PS Vita e voucher para jogos na PSN

Mande seu e-mail:

playstation@europenet.com.br

Lembre-se de colocar no

assunto do e-mail "Fala, Galera"

Ou mande sua correspondência**para:** PlayStation Revista Oficial

- Brasil, Rua MMDC, 121,

São Paulo - SP, CEP 05510-900

O e-mail "herdeiro da mãe Dináh" do mês foi...

"Fiquei sabendo que o estúdio Santa Monica vai revelar um novo God of War para o PS Vita na E3, e este vai mostrar o que aconteceu com Kratos após o final de God of War 3"

Anderson "TheCODguy", via e-mail



vez registrado, você também pode usar o PS3 para acessar fotos, vídeos e músicas do seu celular. Ao fazer isso, escolha a opção "Pesquisar servidores de mídia" no PS3, e depois a opção "Compartilhar conteúdo" no celular.

EM ALGUM LUGAR...

Então, li a matéria sobre o PS Vita na Edição #159 e fiquei com a minha opinião formada. Resultado: comprei o portátil! Gostei tanto dele que o meu PS3 ficou parado desde que voltei de viagem. Pois bem, o que acontece é que não consigo usar nenhum aplicativo que utiliza o "meu local". Será que moro tão no interior assim (São Bento do Sul - SC)? Podem me ajudar, pois já alterei tudo que é configuração e nada.

Nilson Pilz - Via e-mail

Olha, Nilson, você precisa autorizar o aparelho a obter seus dados de localização. Quando estiver conectado via wi-fi e usar o NEAR, por exemplo, o sistema vai tentar encontrar sua posição. Além disso, acesse também o aplicativo do Google Maps, no aparelho, e autorize que ele



BUG DO AMOR ▶ Mesmo depois de morta, Tali voltou para Shepard

identifique sua posição geográfica, ou, pelo menos, o ponto mais próximo a você.

AMOR FANTASMA

Olá, pessoal. Terminei Mass Effect 3 e me deparei com uma situação que, acredito, seja um "bug engraçado" [spoilers a seguir]: em ME2, o par romântico do meu Shepard foi Tali'Zorah. Em ME3, escolhi a opção de reatar o romance com ela. Até aqui, maravilha. Mas na missão Priority: Rannoch, apesar do relacionamento firme e forte, escolhi a opção de salvar os geth (não tinha pontos Paragon suficiente para salvar ambos) e Tali morreu. A questão é que antes da missão Priority: Cerberus Headquarters, momentos antes do último sonho/pesadelo de Shepard, Tali apareceu para uma noite

romântica! Depois disso, ela continuou morta, ou seja, não está na Normandy e as consequências disso continuam válidas no gameplay: geth são aliados, quarians não (foram dizimados). Posso deduzir que o relacionamento foi programado para ocorrer caso o romance tenha sido reatado, mas ou a BioWare não considerou a escolha da missão Rannoch, ou simplesmente não foi criada uma alternativa para essa situação (reatar com Tali e permitir que ela morra). Achei estranho e engraçado. Resolvi compartilhar com vocês esse acontecimento bisonho, numa das melhores franquias de RPG e ficção que já acompanhei. Abraço.

Jaime F. Sanchez Moreira
Via e-mail

Rapaz, tu viveu um momento "Ghost: Do Outro Lado da Vida". Certamente foi um bug, Jaime, mas cinematográfico, diga-se de passagem. Aqui na redação, o Gil estava se gabando de ter "ficado" com três personagens diferentes em um mesmo gameplay. Mas essa promiscuidade virtual acabou obrigando-o a jogar de novo para ganhar um troféu.

TWITTER
@PlayOficialBR



O canal mais rápido para você trocar ideias com a equipe da PRO-BR. Siga o nosso Twitter para tornar a sua revista cada vez mais interativa.

GOD OF WAR: ASCENSION
SERÁ O PRIMEIRO DA SÉRIE A TER UM MODO MULTIPLAYER. O QUE VOCÊ ACHA DISSO?

Acho o multiplayer de God of War o cúmulo. Tô só esperando por pérolas como Kratos Kart
@thaciahahn

Me pergunto se um modo multiplayer era necessariamente primordial para uma franquia totalmente single player
@B1R0MG4

Cara, eu achei épico. Eles trabalharam bem no multiplayer, e nem me fale daquele ciclope... parece ser muito animal!
@MrHermes_47

Deveriam mudar o nome para "Warriors of War"!
@markin_santana

Bem... desde que eu não veja Kratos correndo com uma sniper na mão, tá valendo XD
@amendoynd

Não senti muita firmeza nesse modo multiplayer. pode dar certo, mas não podem tirar o foco do modo história!
@tiago_tonight

Sacnagem, deveria ser pelo menos destravável enquanto estiver jogando:P
@FrancoBits

RESULTADO DAS PROMOÇÕES

PROMOÇÃO
FINAL FANTASY
XIII-2
(PLAYSTATION #160)

VENCEDORES

• Jairo Cesar Faria
Ribeirão Preto-SP

• Gabriel Gonçalves Lopes
Guarujá-SP

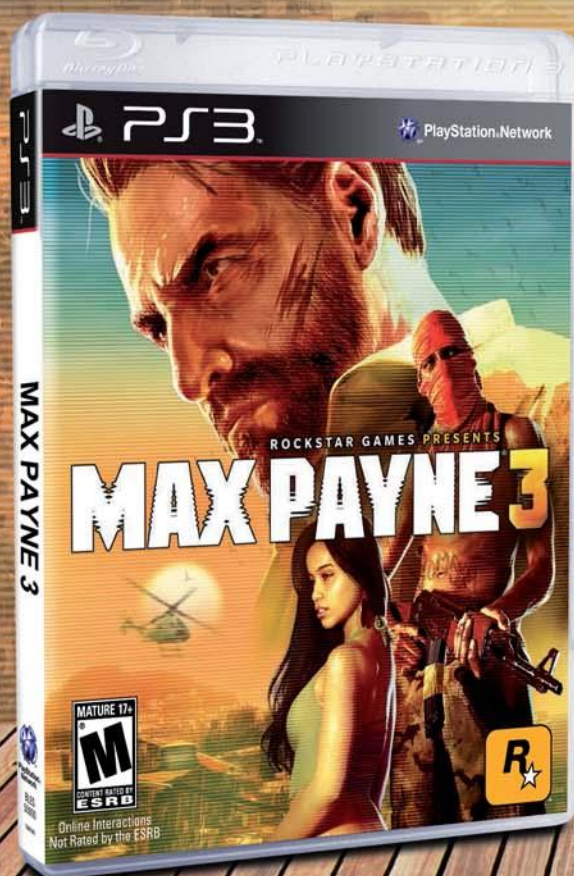


PROMOÇÃO PSVITA (PLAY #159)

VENCEDOR

Jonathan Silva M. Nascimento
Guarani-MG

**A BUSCA PELA VERDADE CONTINUA!
AGORA A CIDADE DE SÃO PAULO
É O PALCO. ESTAMOS PRONTOS!**



O UNIVERSO DOS GAMES EM UM SÓ LUGAR. JOGOS, CONSOLES,



CARTÃO DE CRÉDITO SARAIVA

Parcela em até 12x sem juros¹. Anuidade grátis.²



SARAIVA PLUS

Com ele, seus pontos valem mais compras.³



Proteja seu produto
por mais 12 ou 24 meses.

1. O parcelamento em até 12 vezes sem juros é válido somente para pagamento com o Cartão de Crédito Saraiva. Consulte parcela mínima e produtos participantes antes de comprar. 2. Mais informações em www.saraiva.com.br/cartao-saraiva. 3. Consulte regulamento em www.saraiva.com.br/saraivaplus



ROCKSTAR GAMES PRESENTS

MAX PAYNE[®] 3

ACESSÓRIOS E MUITO MAIS VOCÊ ENCONTRA NA SARAIVA.

São Paulo - SP: Shopping Center Norte • Shopping Plaza Sul • Shopping Santa Cruz • Shopping Anália Franco • Shopping Ibirapuera • Shopping Vila Olímpia • Shopping Tamboré • Shopping West Plaza • Shopping Morumbi • Shopping Interlagos • Shopping Cidade Jardim • Shopping Eldorado • Shopping Pátio Paulista • Santana Parque Shopping • Shopping Higienópolis • Shopping Jardim Sul • Interior - SP: Campinas • Shopping Center Iguatemi • Rio Preto Shopping Center • Shopping Center Vale • Galleria Shopping • Novo Shopping • Grande São Paulo - SP: Alphaville • Shopping Iguatemi Alphaville • Shopping ABC Plaza • Cotia • Shopping Granja Viana • São Bernardo do Campo • Shopping Metrô Polo • Ribeirão Preto • Santa Ursula Shopping • Rio de Janeiro - RJ: Shopping Norte • Shopping Tijuca • Shopping Rio Sul • Shopping New York City Center • Shopping Botafogo • Shopping Leblon • Rua do Ouvidor, 98A • Recife - PE: Shopping Recife • Belém - PA: Shopping Belém • Manaus - AM: Shopping Manaus • Fortaleza - CE: Shopping Iguatemi Fortaleza (loja 2) • Salvador - BA: Salvador Shopping • Shopping Paralela • Shopping Barra • Shopping Iguatemi Salvador • Vitória - ES: Shopping Vitória • Shopping Praia da Costa • Goiânia - GO: Shopping Goiânia • Juiz de Fora - MG: Shopping Juiz de Fora • Belo Horizonte - MG: Shopping Diamond Mall • Uberlândia - MG: Shopping Uberlândia • Brasília - DF: ParkShopping • Shopping Conjunto Nacional • Brasília Shopping • Shopping Pátio Brasil • Curitiba - PR: Shopping Curitiba • Shopping Mueller • Florianópolis - SC: Shopping Iguatemi Florianópolis • Shopping Beiramar • Porto Alegre - RS: Shopping Moinhos • Praia de Belas Shopping Center • BarraSul Shopping • Caxias do Sul - RS: Caxias do Sul Shopping • Shopping Iguatemi

 **Saraiva**
saraiva.com.br
vendas 4003-3390

A detailed illustration of a soldier in futuristic combat gear, including a helmet with a visor and a large, complex assault rifle. The soldier is positioned in the center, with a cityscape in the background. Blue energy-like circles and lines are overlaid on the image, suggesting advanced technology or tactical systems.

 TOM CLANCY'S
**GHOST
RECON**
FUTURE SOLDIER™

© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Tom Clancy's, Ghost Recon, Ghost Recon Future Soldier, the Soldier Icon, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

Curta nossa página e tenha acesso a promoções e conteúdos exclusivos.



facebook.com/ubisoft.brasil



@ubisoft_brasil



/ubisoftbrasil



Não há nada de justo, digno,
e nem mesmo nobre no combate.

É ganhar ou perder.

Viver ou morrer.

Tecnologia do futuro é a chave
para vencer uma batalha assimétrica.

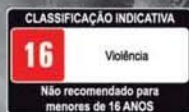
Faça o que for preciso para cumprir a sua missão,
usando o que for necessário.

Só os mortos lutam limpo.

ALISTE-SE!

FAÇA PARTE DESSA TROPA DE ELITE

1 junho 2012



UBISOFT



GunSmith

Customize sua arma sem usar o
controle: exclusivo para Kinect.

KINECT for XBOX 360

XBOX
LIVE

PS3
PlayStation 3



CAPTIVATE 2012

Entre os dias 2 e 5 de abril, em Roma, na Itália, aconteceu o Captivate 2012, evento da Capcom exclusivo para a imprensa gamer. Além de revelar detalhes sobre os próximos lançamentos, o Captivate busca aproximar jornalistas e produtores em um ambiente mais tranquilo, sem a correria frenética da E3 (principal evento de videogames do mundo, agendado para o início de junho, nos EUA).

A ocasião foi aproveitada para anunciar um título inédito: *Lost Planet 3*. E esta foi a primeira vez que jornalistas brasileiros foram convidados para uma edição do Captivate.

Confira nas páginas a seguir os games que testamos no evento e a entrevista com os produtores de *Lost Planet 3*.

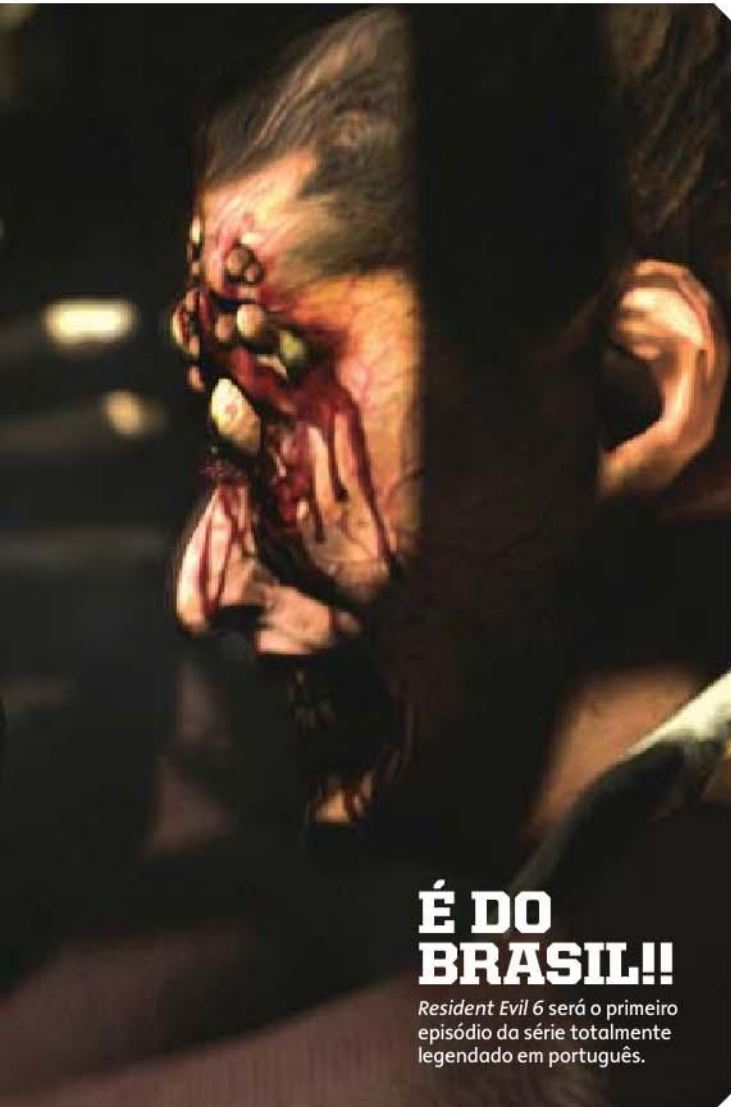


VERSÁTIL ▶ O estilo de combate de RE6 agrada todos os gostos, com movimentação mais livre, esquivas e até porradas



FILHÃO ▶ Jake Muller foi o maior motivo de fofoca no evento, desde que foi revelado que ele é filho de Albert Wesker





É DO BRASIL!!

Resident Evil 6 será o primeiro episódio da série totalmente legendado em português.

Resident Evil 6

Produção de qualidade, o novo Resident acerta na dose do horror e da ação

A tração do evento, *Resident Evil 6* foi apresentado por seu time de desenvolvimento, incubido de uma tarefa cruel: jogar diante dos nossos olhos, já que não foi permitido aos jornalistas testar por conta própria. Ao menos, o que vimos não desapontou.

Resident Evil 6 está bastante adiantado em seu desenvolvimento, tanto que a Capcom vai antecipar o lançamento de 20 de novembro para 2 de outubro. Afinal, este episódio está em produção desde o término do quinto jogo, em 2009. Segundo o produtor, Hiroyuki Kobayashi, *RE6* será um divisor de águas na série, no mesmo nível do cultuado *Resident Evil 4*. Kobayashi diz que seu objetivo é levar o "terror de sobrevivência" para um novo nível, ao mesmo tempo em que planeja trazer de volta o medo e o suspense dos primeiros episódios.

E, para os brasileiros, a grande notícia: *RE6* será totalmente legendado em português.

30 MINUTOS DE TERROR

Assistimos à primeira meia hora da campanha de Leon S. Kennedy (protagonista de *RE2* e *RE4*). A trama começa após os eventos do primeiro trailer do jogo: o presidente dos EUA foi infectado, transformou-se em um zumbie e foi executado por seu segurança,

Leon e sua nova parceira, a agente especial Helena Harper. A dupla está em uma universidade, onde acontecerá uma recepção para o presidente. Após entrar em contato com o serviço secreto, Leon descobre que ataques similares estão acontecendo em vários pontos da América do Norte. A própria cidadezinha de Tall Oaks, onde o agente se encontra, está cheia de mortos-vivos.

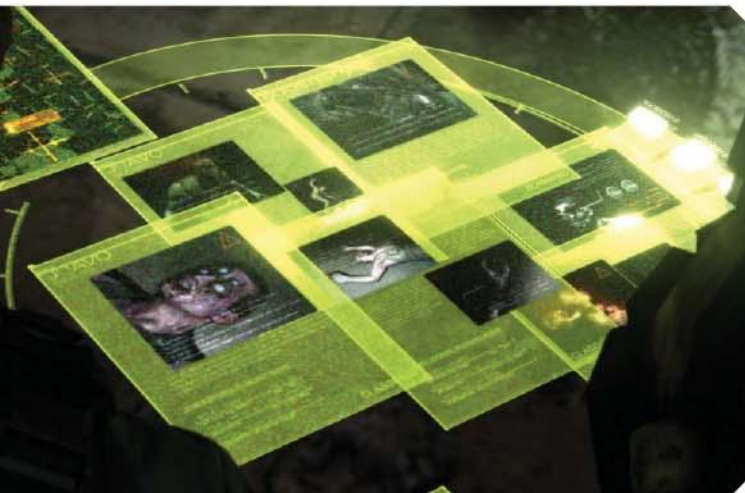
Enquanto tentam fugir da universidade, Leon e Helena encontram o reitor, que pede para os agentes salvarem sua filha perdida. Ele guia a dupla pelas instalações, muito similares à clássica mansão do primeiro *Resident Evil*. São cerca de 20 minutos caminhando por corredores iluminados pela luz de relâmpagos nas janelas, salões abandonados e sombras sinistras. A trilha sonora cresce e constrói, junto com o ambiente sombrio, o clima de suspense e antecipação. A tensão é tamanha que, em uma cena na qual o velho reitor tosse repentinamente, a vontade é de puxar o gatilho em um ato de defesa instintiva (se nós estivessemos no controle, o reitor seria curado dessa tosse da pior forma). Os agentes encontram a família do reitor, todos mortos, exceto sua filha mais nova, que está gravemente ferida.

O grupo avança pela universidade quase deserta, acompanhado apenas pelos

CO-OP E MERCENARIES

Assim como em *RE5*, *RE6* tem suporte para multiplayer cooperativo, online ou local, em tela dividida, para as campanhas principais. Dá até para ajustar a posição das telas para evitar aquela confusão que rola quando dois personagens estão muito próximos. Quem prefere um tiroteio mais descompromissado pode se divertir com o modo Mercenaries, modalidade "arcade" que estará disponível desde o começo.





MEDO ▶ E aí você acha que os zumbis não são de nada... E aparecem mortos-vivos rápidos demais e armados!!!

sons de passos e vários barulhos assustadores, vindos dos outros andares. Ao entrar no elevador, rumo à garagem, a garota não resiste e morre. O elevador quebra, e tudo fica escuro. Em segundos, as coisas esquentam: gritos de pânico, gemidos e, quando as luzes voltam, o idoso está morto, com a filha dilacerando seu pescoço. A garota virou um zumbi e está faminta. Leon e Helena acabam com a ameaça e chegam à garagem. Quando a porta se abre, uma horda de zumbis avança contra os heróis.

A VOLTA DOS MORTOS-VIVOS

Quando o clima de suspense diminui, é para dar lugar a tensão com doses generosas de ação. Leon e Helena precisam

atravessar a garagem, lotada de mortos-vivos. Muitos deles são lentos, como nos episódios clássicos, mas outros são capazes de correr e avançar como animais selvagens. E a novidade mais perigosa: alguns inimigos usam armas. Por sorte, os protagonistas aprenderam novos truques.

Finalmente, é possível andar e atirar simultaneamente; parece simples, mas é algo com que os fãs sonham desde *RE4*. Outra boa nova é a habilidade de se proteger atrás de muretas e obstáculos, técnica popular nos jogos de tiro contemporâneos. Também é possível se jogar no chão, para se esquivar de ataques e fuzilar zumbis.

Cada personagem possui uma série de ataques corpo a corpo, como chutes, ganchos e



INTERFACE ELEGANTE

Na demonstração, quase não vimos indicadores na tela, o que aumenta a sensação de imersão, fundamental para o suspense. Apenas um pequeno ícone aponta a direção do próximo objetivo enquanto Leon percorre a universidade, assim como símbolos de interação ao tocar certas portas. Na hora do combate, uma elegante interface

semitransparente surge no canto direito da tela, pela qual você vê a munição, escolhe sua arma e administra itens como as ervas de cura – agora disponíveis em forma de cápsula. Não é preciso pausar o jogo e mudar para uma tela de inventário. Tudo é feito com rápidos toques de botão e mantém o foco no que interessa: na luta pela sobrevivência.

cotoveladas dignas de shows de luta-livre. E uma das ideias mais interessantes é aproveitar objetos oportunos ao seu redor. Alguns zumbis possuem armas presas no corpo. É possível arrancar uma faca do peito do oponente e enfiar a lâmina em seu crânio, por exemplo.

Mesmo carregado de ação, *Resident Evil 6* não lembra em nada o decepcionante *RE: Operation Raccoon City* (leia a análise na página 90) e claramente quer atender à maior parte dos desejos dos

fãs dos episódios clássicos: o encontro entre Chris e Leon, a volta do horror e mecânicas de ação dignas dos jogos contemporâneos.

Resident Evil 6 é um projeto de alto nível técnico e com requintes de uma produção de orçamento elevado. Desde a trilha sonora impecável até as sequências cinematográficas, passando pelos longos momentos de suspense e as cenas de ação carregadas de muita adrenalina, tudo leva a crer que será um forte candidato ao título de jogo do ano.



OS PROTAGONISTAS DE RESIDENT EVIL 6



1 CHRIS E 2 PIERS

Chris Redfield está de volta, ainda como agente da BSAA. O grandalhão está na China, na cidade de Lanshiang. O agente encara uma onda de bioterrorismo sem precedentes, provocado por uma nova bioarma, o C-Virus. Chris é acompanhado pelo calouro Piers Nivans, descrito pela Capcom como o melhor sniper da BSAA. Após Jill e Sheva, é esquisito ver Chris Redfield acompanhado por outro soldado. A Capcom diz que os estágios iniciais de Chris vão fazer a conexão com os eventos de RE5.

3 LEON E 4 HELENA

Leon Kennedy é acusado de assassinar o presidente norte-americano e torna-se um foragido, em meio a uma horda de zumbis que tomou as ruas de Tall Oaks, cidadezinha transformada em um novo pesadelo nos moldes de Raccoon City. Leon é acompanhado por Helena Harper, agente do serviço secreto e a única testemunha da inocência do parceiro. O que não é grande coisa, já que ela é considerada tão culpada quanto ele. Helena é uma lutadora ágil, com movimentos perigosos e rápida no gatilho.

5 JAKE E 6 SHERRY

Jake Müller, mercenário do Leste Europeu, é o terceiro protagonista. O cara não é um mocinho típico e está na trama por dinheiro. Sua aventura começa antes das outras duas, em meio a uma guerra civil. O que Jake não sabe é que há muita gente de olho nele. O sujeito é filho do maior vilão da série, Albert Wesker, e é perseguido por conter substâncias únicas e valiosas em seu sangue. Jake alia-se com Sherry Birkin, a garotinha de RE2. Ainda não há muitos detalhes sobre a jornada da dupla, mas é curioso notar que os produtores se referem a Jake e Sherry como "os herdeiros de Resident Evil".



SEM MEDO DE CHOCAR ▶ A cena inicial do game mostra Dante seminu, batalhando enquanto veste sua roupa. Argh!

DMC

DMC quer levar ação com estilo para a nova geração de jogadores

Produzido pela Ninja Theory, o novo *Devil May Cry*, agora chamado *DMC*, realmente vai além da polêmica reformulação no visual rejuvenescido do protagonista Dante. Segundo os produtores, o objetivo da Ninja Theory é que *DMC* tenha o mesmo impacto do primeiro episódio em 2001, no Play 2. "Queremos entregar a essência de *Devil May Cry*", explicam os produtores. Para isso, é preciso definir o que o jogo significa para uma nova audiência.

Jogamos muito *DMC* durante o Captivate e não vimos nada capaz de revolucionar os jogos de ação, mas certamente parece ser um dos melhores episódios da série. *DMC* tem uma versão aprimorada da mecânica de combate de *Devil May Cry 3*, e atualiza o visual sem perder o senso de humor. Para quem começou a jogar videogame no PS3, *DMC* será um jogo no patamar de *Bayonetta* ou de *God of War* – títulos que foram

inspirados, de formas diferentes, no estilo de *Devil May Cry*.

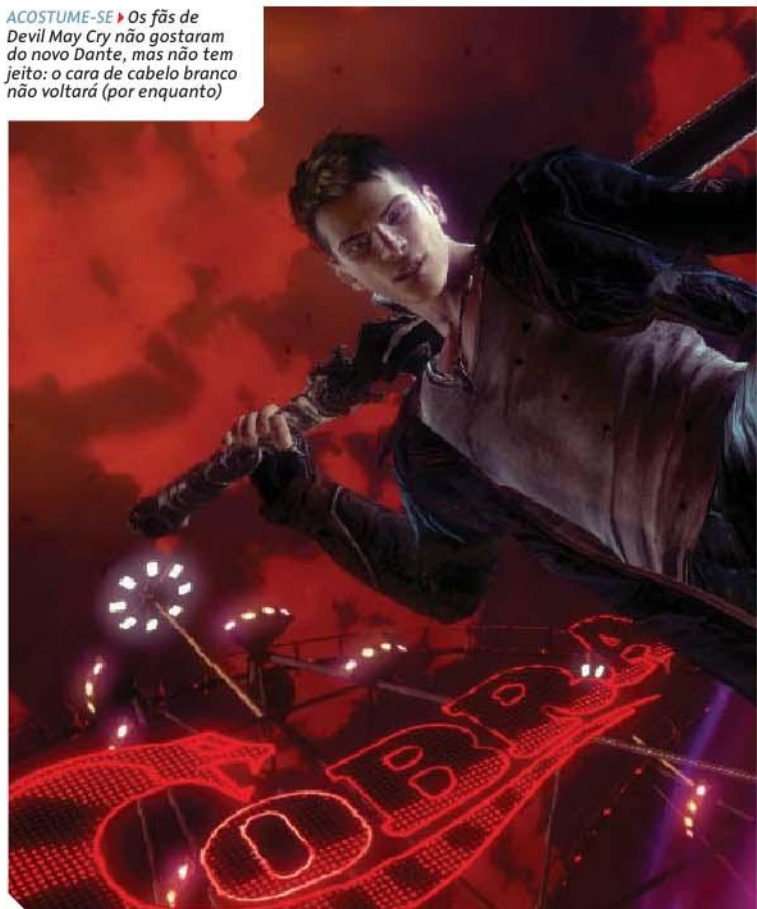
UM NOVO DANTE

Dante é apresentado em sua juventude, antes de abrir sua agência de "caça-demonios". O herói ganha a vida como modelo e mora em um trailer, rodeado por belas garotas. O cara é um malandro, sempre pronto para tirar sarro de seus inimigos ou de pessoas que cruzam seu caminho pelas ruas.

Assim como nos jogos anteriores da Ninja Theory, as expressões faciais e a movimentação do herói chamam a atenção. O estúdio é famoso por seu sistema de captura de movimentos e, embora não contem com o insuperável ator e dublê de movimento Andy Serkis (o Gollum de *O Senhor dos Anéis*, que participou de outros jogos da Ninja Theory), a produtora garante que artistas talentosos trabalham no jogo, mas não cita nomes.

DMC é marcado pelo sarcasmo

ACOSTUME-SE ▶ Os fãs de *Devil May Cry* não gostaram do novo Dante, mas não tem jeito: o cara de cabelo branco não voltará (por enquanto)



BIZARRO ▶ Quando esta criatura surge, toda a cidade transforma-se em um parque de diversões infernal



DEMONÍACO ▶ Além de criaturas monstruosas, Dante terá também de sobreviver a cenas que se alteram o tempo todo



APROVADO ▶ Jogamos DMC até calejar os dedos e gostamos muito da velocidade da ação e da variedade de ataques



de Dante e uma atmosfera sobrenatural muito mais forte do que nos games anteriores. A ação se passa em uma dimensão paralela, o Limbo, muito próxima do mundo real. Perto o suficiente para afetar nosso mundo. Muitas situações envolvem problemas no Limbo para solucionar o caos que assola o mundo real. O cenário é cheio de elementos surreais, como ruas que se abrem para impedir a passagem de Dante, letreiros que revelam as intenções por trás das palavras (como um fliperama em que o leteiro ordena: "Gaste dinheiro!"), entre outros detalhes.

DESCONSTRUINDO UM HERÓI

A origem de Dante é construída casualmente ao longo do game, mas logo no começo o herói (que surge nu na sequência inicial) veste seu traje, ganha o sobretudo

e equipa suas famosas pistolas Ebony e Ivory, assim como a espada Rebellion. As três armas são o suficiente para lidar com a maioria dos inimigos, mas o suficiente nunca é o bastante em DMC: conforme o game avança, Dante recebe novas armas, que permitem longas e estilosas sequências de golpes. Dá para trocar de armas automaticamente, de acordo com o combo executado.

Uma trilha sonora de rock pesado pontua as sequências de ação. Dante distribui tiros e detona inimigos com golpes de espada e de foice. As combinações se conectam facilmente e em pouco tempo o jogador domina as técnicas de combate. A pontuação de seus combos é exibida na tela e ajuda a entender quais golpes são mais eficientes para cada situação. A melhor parte das lutas é a opção de usar uma espécie de corrente

para puxar os inimigos. Melhor ainda, você pode arremessar Dante na direção dos inimigos. Com isso, dá para lutar no ar, saltando de um inimigo para outro, ou lançar a vítima nas alturas para segui-la com a corrente rapidamente.

O game oferece sequências de plataforma, nas quais é preciso usar pulos duplos e um movimento especial que faz Dante planar por instantes, permitindo alcançar pontos mais distantes. As combinações de botões nessas horas são um pouco irritantes – ao apertar o botão de pulo, é preciso pressioná-lo de novo, junto com um dos gatilhos. O problema é que cada gatilho tem uma função e é fácil, no calor do momento, apertar o botão errado. Os comandos poderiam ser simplificados sem causar perda de experiência para o jogador.

A VEZ DA NINJA THEORY?

Para a Ninja Theory, DMC é a oportunidade definitiva para se destacar: seus jogos anteriores nunca foram mais do que bons títulos – bem feitos, mas nunca memoráveis. Com uma marca forte e um personagem famoso nas mãos, o estúdio tem a chance de mostrar do que realmente é capaz. Além de adequar o personagem para uma audiência mais jovem, que pode ver DMC como um jogo inspirado em *God of War* e *Bayonetta* – algo que para os veteranos do PS2 pode soar como uma heresia, já que na verdade é exatamente o contrário. A Ninja Theory preserva a essência da série e entrega uma aventura recheada de humor e ação exageradamente estilosa.

DMC trará Dante de volta ao PlayStation 3 ainda em 2012. ▶

MUNDO ABERTO

Dragon's Dogma oferece um vasto mundo aberto, com liberdade total para exploração. O jogo recompensa a curiosidade e a dedicação com tesouros e muitos encontros aleatórios em suas estradas, masmorras e cavernas.



FANTÁSTICO ▶ Além dos efeitos visuais incríveis das magias, os efeitos sonoros de combate são muito impressionantes



MONSTRENGOS ▶ Não vemos monstros tão legais quanto os de *Dragon's Dogma* desde os chefes de *Dark Souls*



NA REDE

Embora *Dragon's Dogma* seja uma aventura-solo, a Capcom incluiu meios de interação entre os jogadores, usando o Facebook e o Twitter: você pode divulgar suas estatísticas, exibir novas armas mágicas e, principalmente, anunciar seu herói para que amigos que se interessem em "contratá-lo" como companheiro em seus próprios jogos. Os anúncios podem ser postados sem sair do jogo e amenizam o sentimento de solidão, típico dos RPGs, mas não vai além disso: nada de partidas online com os amigos.



Dragon's Dogma

RPG com pegada ocidental, indispensável para os fãs de Skyrim e Kingdoms of Amalur

Dragon's Dogma é um jogo bem diferente do que os fãs da Capcom estão acostumados. O RPG de ação combina elementos de jogos tipicamente ocidentais, como *Skyrim* e *Kingdoms of Amalur* – liberdade de ação, mundo aberto para explorar, personalização do herói com armas e itens encontrados durante a aventura – com uma pancadaria digna da produtora japonesa. Lembra, de certa forma, fliperamas de *Dungeons & Dragons* lançados pela Capcom nos anos 1990, *Shadow over Mystara* e *Tower of Doom* (se você se lembra desses jogos, parabéns!). Seja nas iniciais ou em algumas criaturas, como a quimera do tutorial, não são poucos os elementos de *Dragon's Dogma* que remetem ao clássico RPG “de mesa” e sua

versão arcade, da qual os produtores são fãs confesos.

PANCADARIA

A versão disponível no evento era praticamente o jogo final. A aventura inicial, um tutorial que ensina os fundamentos da ação, estava muito melhor do que a versão que jogamos na E3 2011, com um combate mais refinado e personagens secundários que sabem o que estão fazendo.

É nas batalhas que *DD* se destaca. O herói possui vários golpes especiais, ativados por meio de combinações no controle. Seu maior diferencial está na opção de agarrar o adversário, que resulta em momentos únicos. Um membro do grupo (controlado pela máquina, afinal *DD* é uma aventura-solo) pode segurar um inimigo pequeno para que você finalize o coitado com sua espada, por exemplo.

Já quando o grupo está diante de um inimigo maior, como um ogro ou dragão, você pode tentar montar e escalar a criatura. O grupo pode subir no monstro e tentar alcançar sua cabeça para desferir um golpe fatal. Essas ações rendem momentos inusitados, como o grupo de aventureiros pendurados sobre um monstro, tentando se manter no lombo da criatura como se fossem peões de rodeio. Monstros caídos deixam itens, como poções e novas peças de armadura. Como em muitos RPGs de ação, equipar armas e armaduras é muito importante.

COMPANHEIROS

Dragon's Dogma usa um sistema de Pawns, em que você pode recrutar ajudantes, desde soldados mercenários até magos e ladrões, sempre úteis para jogar feitiços ou desmontar armadilhas. O jogo mantém um registro dos seus companheiros, com a experiência que adquiriram e as armas e armaduras que foram equipadas durante as partidas. Você pode recrutar novos parceiros – ou chamar velhos conhecidos em pontos específicos.

O detalhe mais interessante do sistema de Pawns é a opção de contratar os personagens dos seus amigos como companheiros de aventuras. Ao fazer isso, *DD* cria uma cópia do personagem em seu perfil. Essa cópia adquire experiência e pode ser equipada com itens encontrados durante a sessão de jogo – e o proprietário do herói recebe os pontos de experiência e os itens após o fim da partida.

Mesmo que muita gente só se interesse por *Dragon's Dogma* para aproveitar o acesso ao demo de *Resident Evil 6* – por meio de um voucher para download que acompanhará o jogo – o RPG de ação da Capcom tem conteúdo o bastante para surpreender e entreter os fãs de games de aventura: só a campanha principal conta com 60 horas de duração. E esse tempo aumenta para cerca de 100 horas com as missões secundárias.





Street Fighter x Tekken

Versão para PlayStation Vita confirma o poder do portátil para jogos de luta

A Capcom já provou que sabe levar seus jogos de luta para o PlayStation Vita, como atesta a ótima adaptação de *Ultimate Marvel vs Capcom 3*. Porém, a versão portátil de *Street Fighter x Tekken* faz muito mais do que uma mera conversão do jogo para a telinha do Vita. Trata-se de um game ainda mais incrível, com novidades exclusivas.

O jogo está sob os cuidados da Dimps, estúdio que trabalha ao lado da Capcom desde o desenvolvimento de *Street Fighter IV*. Fãs da pancadaria virtual podem respirar aliviados: o produtor Yoshinori Ono, grande responsável pela volta da série, promete dar todo o suporte necessário para o time. Quando chegar ao portátil, o jogo terá todos os personagens extras já liberados: são ao todo, doze novos lutadores, seis para cada lado. No evento, pudemos jogar com Blanka, Elena, Sakura e Dudley do lado *Street Fighter*, e Christie Monteiro e Lei, de *Tekken*.

Além deles, Cody, Guy, Jack-X, Bryan e Lars estarão na versão final. Para a alegria de quem já possui a versão para PS3 – e pensa em adquirir o

jogo para Vita – ao conectar os dois games pelo seu perfil da PSN, o jogador terá todos os personagens extras desbloqueados no Play 3 sem custos adicionais.

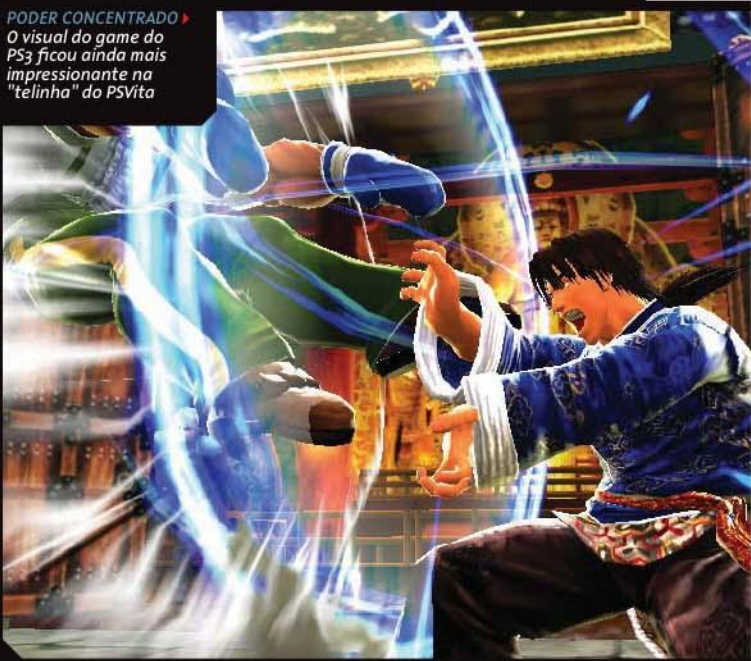
Street Fighter x Tekken traz os mesmos cenários, animações e movimentos da edição de PS3. Segundo Seth Killian, gerente de comunidade da Capcom, o jogo não terá novos cenários, pois é idêntico ao jogo para o console maior. A afirmação parece exagerada, mas os produtores do jogo confirmam: o código-fonte de *Street Fighter x Tekken* para Vita é o mesmo do jogo de PS3. Não é à toa que estão confirmadas lutas online entre as duas plataformas.

No portátil, o game de luta ainda usa recursos únicos como a tela de toque e o touch pad traseiro – que pode ser configurado para executar comandos específicos, como a troca de lutadores. Funções como realidade aumentada e o Near foram apenas citadas pelos produtores na Captivate. Mais detalhes devem surgir nos próximos meses, já que, por enquanto, só sabemos que *Street Fighter x Tekken* chega ao Vita em 2012, sem mês definido.

NOVO ATALHO ▶ Usar a tela de toque traseira para trocar de lutador deixou a luta mais ágil e dinâmica



PODER CONCENTRADO ▶ O visual do game do PS3 ficou ainda mais impressionante na "telinha" do PS Vita



Somente para PlayStation.

DE 1 A 4 JOGADORES DETONANDO JUNTOS

RATCHET & CLANK ALL 4 ONE



Jogue sozinho ou com seus amigos, online ou offline como os grandes heróis (e vilões) no universo de Ratchet e Clank, formando a mais improvável equipe nesta divertida aventura. Junte-se a Ratchet, Clank, Quark e Dr. Nefarious e desvende os segredos deste misterioso sequestrador para escapar deste vasto planeta esquecido.

DEZEMBRO 2011

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

10

Violência

Não recomendado para
menores de 10 ANOS

www.ratchetandclank.com



PS3
PlayStation 3



© 2011 Sony Computer Entertainment LLC. Ratchet and Clank e Ratchet and Clank: All 4 One são marcas registradas da Sony Computer Entertainment LLC. Desenvolvido por Insomniac Games. * Licenciado para distribuição no Brasil no sistema PS3(tm).
* "Blu-ray Disc" e o logotipo "Blu-ray Disc" são denominações comerciais.

SONY
make.believe

Por dentro de Lost Planet 3



Oriente e Ocidente unem-se para reconstruir Lost Planet em um promissor terceiro episódio

Entrevistamos

Kenji Oguro

Criador de Lost Planet

Andrew Szymanski

Produtor de Lost Planet 3



grande surpresa da Captivate 2012 foi Lost Planet 3, anunciado oficialmente no evento e previsto

para chegar no PS3 em 2013. A produção é uma parceria da Capcom com a Sparks Unlimited (estúdio norte-americano, de Call of Duty: Finest Hour). O jogo, que se passa antes dos eventos do Lost Planet original, está em desenvolvimento há alguns anos. Segundo o diretor Math Sophos,

a ideia de Lost Planet 3 nasceu ao mesmo tempo que o segundo jogo da série.

Lost Planet 3 acompanha a colonização de E.D.N.III, ainda um mundo gelado, cheio de perigos e mistérios. O game deixa de lado o motor gráfico MT-Framework 2.0 e adota a Unreal Engine 3, uma das principais engines desta geração, responsável pelos gráficos de jogos, como Mortal Kombat e Batman: Arkham City.

Batemos um papo com Kenji Oguro, criador da franquia Lost Planet, e Andrew Szymanski, produtor do novo episódio, sobre o que vem pela frente em Lost Planet 3.

Do que se trata Lost Planet 3? Qual é a história por trás desse novo jogo?

Andrew Szymanski:

Lost Planet 3 é, em essência, a história de um cara chamado Jim. Ele veio da Terra nas primeiras ondas de colonização de E.D.N.III. É uma história que aconteceu no passado, antes dos eventos do primeiro Lost Planet. Jim está lá cumprindo contratos de construção e exploração, trabalhando pesado na colonização desta nova fronteira espacial. Ele não é um supersoldado, mas é um cara durão que foi buscar dinheiro para sua família, que ficou na Terra. Nós acompanharemos Jim em sua

jornada e assistiremos a sua luta pela sobrevivência no mundo gelado e hostil de E.D.N.III. Assim, Lost Planet 3 é a história de como Jim amadurece, do momento em que chega ao planeta até o fim do jogo.

Kenji Oguro: Lost Planet 3 é o jogo que chega mais próximo do meu conceito inicial para a franquia Lost Planet. Isto tem a ver com a forma que o jogo é construído e como ele se apresenta para o jogador. O Lost Planet original era um game mais arcade. Há várias razões pelas quais o jogo ficou daquele jeito. Agora, com Lost Planet 3, conseguimos fazer um jogo mais ligado ao enredo, é um game dirigido pela história. Seguindo o enredo, o jogador descobre mais e mais sobre o mundo. Esse é o tipo de jogo que eu tinha imaginado originalmente. É uma experiência mais vasta para o jogador.

2 Como Lost Planet 3 se conecta aos jogos anteriores da série?

Andrew: Lost Planet 3 acontece antes dos eventos vistos no primeiro jogo. Assim, qualquer um pode começar por ele e entender o que está acontecendo. Mas há muitos detalhes dedicados para as pessoas que jogaram os dois primeiros games. No trailer do



▲ Jim pilota seu Utility Rig em um combate tenso contra um monstro gigante

anúncio, por exemplo, Jim recebe uma ligação de um personagem chamado Gale. Quem jogou o primeiro *Lost Planet* vai lembrar que Gale é o pai de Wayne, o protagonista daquele jogo. Não há uma conexão direta entre um jogo e outro, mas o *Lost Planet* original acontece pouco tempo depois de LP3, e há pequenos toques aqui e ali que as pessoas vão gostar de descobrir.

3 Jim pilota um enorme mech bem maior do que os Vital Suits dos outros jogos. Teremos mais máquinas gigantes?

Andrew: Bem, nos outros episódios nós tínhamos os Vital Suits, veículos equipados com muitas armas e mais ágeis do que o de *Lost Planet 3*. Eram

de uso militar, com armas, metralhadoras e mísseis. Quando pensamos no mecha de *Lost Planet 3*, pensamos como a tecnologia costuma encolher com o passar do tempo em nosso mundo. Celulares são cada vez menores. Então, no passado, os modelos anteriores dos Vital Suits eram muito maiores.

Eles não foram projetados para os militares, mas para uso civil. Foi assim que tivemos a ideia para o Utility Rig que você verá no jogo. Nos dois primeiros games, os Vital Suits eram veículos descartáveis. Você entrava, usava até acabar e jogava fora. Em LP3, o Rig é uma propriedade de Jim, é basicamente seu lar fora de casa.

Queremos criar um vínculo entre Jim e o veículo, então, na maior parte do game, o jogador vai pilotar esta máquina e verá outros veículos, de outros personagens. Outros Rigs

aparecem danificados pelo caminho, mas você só vai vê-los. Queremos Jim bem próximo do seu Rig, pois eles têm muito trabalho a fazer em *Lost Planet 3*.

4 *Lost Planet 3* é forte na história. Há espaço para multiplayer?

Andrew: *Lost Planet 3* terá um multiplayer, é uma parte importante da franquia e queremos continuar essa tradição. Ao jogar a campanha, LP3 é uma experiência muito mais dedicada para um jogador, então não teremos multiplayer para a campanha principal. Não podemos entrar em detalhes ainda, mas haverá muitas modalidades de jogo, para oferecer uma experiência multiplayer robusta, sobre a qual vamos falar mais no futuro.

5 Este é um projeto dividido entre a Capcom e a produtora americana Sparks Unlimited. Como a visão ocidental influencia na produção desta franquia oriental?

Andrew: *Lost Planet 3* é uma colaboração entre o time original em Osaka, no Japão, e a desenvolvedora Sparks Unlimited, em Los Angeles, nos EUA. Com isso, queremos trazer o melhor do Ocidente e do Oriente para o game. Mas, ao mesmo tempo, trata-se menos de pensar em quais elementos devem ser mais ocidentais ou mais japoneses, e, sim, sobre o que faz do jogo o melhor *Lost Planet*. Acima de tudo, tem de ser um jogo digno do nome *Lost Planet*, de ter um '3' no título e passar a sensação de ser um jogo da Capcom.

▲ Os cenários gelados de E.D.N. III parecem mais hostis. Com o foco na trama, conheceremos mais sobre este mundo para temer seus perigos



"Queremos criar um vínculo entre Jim e o veículo, então, na maior parte do game, você vai pilotar esta máquina. Outros Rigs aparecem, mas você só vai poder vê-los."

Andrew Szymanski Produtor de *Lost Planet 3*

BIGBOY GAMES

DIVERSÃO DE VERDADE

Os grandes
lançamentos
estão aqui!



Ofertas válidas no site para pagamento à vista, no boleto, no débito, no cartão de crédito, em dinheiro ou enquanto durar o estoque. Para pagamento com cartão de crédito Master Card ou Visa, o valor à vista é parcelado em 3 vezes sem juros. Para parcelamento acima de 3 vezes, taxa de juros de 1,99% ao mês. Imagens meramente ilustrativas. Todas as logomarcas, imagens e títulos dos produtos são marcas registradas de seus respectivos proprietários. Consulte a disponibilidade dos produtos.

R\$ 99,90



R\$ 79,90



R\$ 129,90



3x
sem juros
no cartão

Acessórios?
Este e outras
novidades você
encontra aqui.



PSVITA



TELEVENDAS
(19) 3381.2777

bigboygames.com.br
Rua Dr. Costa Aguiar, 468 - Lojas 106/107 - Campinas-SP



Especial

God of War: Ascension

Antes de ser um deus, **ele foi um homem**

A nova aventura de Kratos volta ao início da série e inaugura um novo (e violentíssimo) modo multiplayer



A Sony não conseguiu conter a ansiedade até a E3 deste ano e já anunciou seu próximo grande blockbuster:

God of War: Ascension. Não se trata de um “*God of War IV*”, já que este novo episódio vai se passar antes do primeiro *God of War*. A trama acontece seis meses após a morte da família de Kratos, abordando a época em que o espartano ainda “trabalhava” para Ares, o deus da guerra. Ok, já vimos parte disso em *Chains of Olympus* (lançado para PSP em 2008). Mas segundo Todd Papy, o diretor criativo responsável por *Ascension*, este capítulo vai abordar o lado mais humano de Kratos, focando na ambição do protagonista. Em outras palavras, será um projeto bem diferente da aventura do PSP – tão único que, em *Ascension*, veremos

Kratos sorrir pela primeira vez (isso vai ser tão aterrorizante quanto ver o espartano furioso).

Exceto pela declaração de Todd Papy, nada foi mostrado da trama. Ficou apenas a promessa de trazer novidades e modernizar certos aspectos, sem fugir da jogabilidade hack n’ slash. Mas o que surpreendeu mesmo foi a inclusão de um modo multiplayer, um velho desejo dos fãs.

O que poderia ser um tiro no pé de uma franquia que cresceu no formato single player mostrou-se promissor e competente, ao menos foi a primeira impressão revelada nos testes.

GUERREIROS E DEUSES

Chamado de Execution, o modo multiplayer comporta até oito jogadores simultâneos, divididos em duas equipes, sendo uma de soldados espartanos e outra de



troianos. No teste, as equipes lutaram em uma grande arena cheia de armadilhas e mecanismos interativos, tendo como clímax matar o titã Polifemo, aprisionado por correntes ao fundo do cenário. Tudo acontece freneticamente, mostrando que o clima épico segue uma crescente incrível.

A batalha entre as equipes é tensa, com direito a finalizações de violência extrema, esguichos de sangue e desmembramentos. Para apimentar ainda mais sua sede de vitória, é possível se aliar a um dos deuses (Ares, Poseidon, Hades ou Zeus). Ao fazer o pacto, você ganha habilidades mágicas, itens, equipamentos ou armas que afetam diretamente seu estilo de combate.

“Em outros jogos, isso seria considerado uma classe [de combate]”, falou Jason McDonald, desinger responsável pelo combate.

Entre o caos no cenário, o objetivo das equipes é dominar territórios, acionando mecanismos de marcação. Quando um dos times vence a disputa, a batalha termina e o vencedor ganha o direito de finalizar o titã com requintes de crueldade. A eliminação da criatura é um dos momentos de grande aflição para quem assiste: o titã tem sua mandíbula partida ao meio (é angustiante!), e a equipe imobiliza o olho do monstro para um ataque direto. Maldade!

Agressão à parte, seu guerreiro pode ter o visual personalizado. Logo após escolher a qual lado vai se aliar (Esparta ou Troia), você pode equipar armaduras, máscaras, luvas e botas. Esses enfeites terão alguma função além da estética? Nada foi dito ainda.

Mesmo usando o motor gráfico de GoW III, o salto de qualidade nas texturas e efeitos de luz será ainda mais impressionante em *Ascension*. O jogo não tem data de lançamento definida, mas isso, e muitos segredos, devem aparecer durante a E3.

Éis uma amostra da personalização. Os produtores não deixaram claro se equipar armaduras e acessórios será pura estética carnavalesca ou terá algum efeito significativo sobre o desempenho do seu guerreiro em batalha.



Para dominar o território, é preciso acionar os mecanismos para puxar o titã.



Polifemo observa o embate entre um espartano e um troiano, disputando o mecanismo que definirá seu destino.



1 As arenas serão gigantescas, com diferentes níveis de exploração. A jogabilidade será exatamente a mesma do modo single player, com direito a interação com elementos do cenário, como escalar paredes e mover objetos.

2 Aqui temos dois guerreiros usando poderes, um deles manejando o que lembra muito a *Blade of Olympus*, e outro carregando um martelo gigante. Teriam eles negociado as vidas com Zeus e Ares?

3 Baús espalhados pelo cenário oferecem esferas de energia, enquanto as alavancas servem para ativar certas armadilhas e surpreender seu adversário.





Quando o território é dominado por uma equipe, Polyfemo fica vulnerável e à mercê dos vencedores em um Quick Time Event de finalização brutal e angustiante. Com a mandíbula cortada ao meio, gritos de agonia e sangue jorrando refletem o desespero do titã. Você se sente muito mal, com um sorriso sádico na cara pela cena épica em equipe, mas, mesmo assim, muito mal.



Esse é o mecanismo que determina a posse territorial para um time. Existem alguns deles espalhados pela arena e, caso ele tenha sido ativado pelo time adversário, você pode reverter o domínio para seu time. O trabalho em equipe pesa nessas horas, pois ter um aliado para conter ataques-surpresas do inimigo é crucial.



Os eventos de Ascension vão mostrar um Kratos mais jovem, e será explorado seu lado mais humano e seus anseios antes de sucumbir à vingança.



Parece que, sempre que um jogador morre, ele "renasce" em um ponto aleatório da arena. Além, cada tipo de arma permite execuções violentas do adversário. Aqui, por exemplo, um guerreiro teve seu braço cortado e a caixa torácica dividida ao meio.





Especial

God of War: Ascension

AQUI
TEM
SPOILER
CUIDADO!!
PlayStation.

A VIDA DE KRATOS

Entenda a cronologia exata da série e saiba onde Ascension se encaixa

God of War: Ascension (PS3)

Aborda o lado humano de Kratos. A trama se passa seis meses após o pacto com Ares e a morte de sua família.

God of War: Chains of Olympus (PSP/PS3)

Atormentado por suas lembranças, Kratos passou dez anos servindo os deuses em troca de redenção. Ele é enviado para resgatar Hélio, o deus Sol.

God of War (PS2/PS3)

Kratos mata Ares, o deus da guerra. Após a missão, Atena diz que não pode apagar sua lembrança dolorosa. Kratos abdica da vida mortal e toma o trono do deus da guerra.

God of War: Ghost of Sparta (PSP/PS3)

Apesar da condição divina, as memórias castigam Kratos. Ele descobre que sua mãe e irmão também foram vítimas da ambição dos deuses.

God of War: Betrayal (Celular)

Kratos é acusado de massacres pela Grécia. Buscando o verdadeiro assassino, ele sucumbe ao ódio e mata Ceryx, filho de Hermes, despertando a revolta dos demais deuses.

God of War II (PS2/PS3)

Irritado com os deuses, Kratos mobiliza seus exércitos para conquistar territórios no plano humano. Zeus rouba seus poderes e o mata. Kratos foge do Submundo e busca a vingança contra Zeus.

God of War III (PS3)

Usando o poder das irmãs do destino, Kratos volta no tempo da Titanomaquia e usa os titãs para destruir Zeus e seus irmãos. Com o fim dos deuses, só restou o caos.





PlayStation.



PlayStation®Network

Somente para PlayStation®

REMASTERIZADO EM ALTA DEFINIÇÃO

GOD OF WAR

ORIGINS COLLECTION

CHAINS OF OLYMPUS

GHOST OF SPARTA



www.playstation.com

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

18

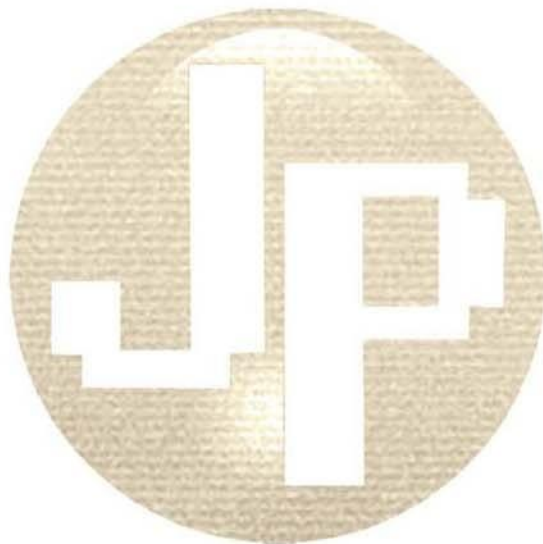
Violência Extrema e
Conteúdo Sexual

Não recomendado para
menores de 18 ANOS



© 2012 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



GAMES

VOCÊ SÓ TEM DUAS OPCÕES
OU VOCÊ DESTRÓI O VÍRUS
OU SE TORNA UM DELES



[PROTOTYPE2]

← WWW.JPGAMES.COM.BR

f [FACEBOOK.COM.BR/JPGAMES](https://facebook.com.br/jpgames)

t [TWITTER.COM/JPGAMES](https://twitter.com/jpgames)



es exclusivas • Consoles, games e acessórios • Condições exclusivas • Condi

Av. Rio Branco, 500. Estacionamento GPark
R. Vitória, 257. Gal. São Paulo, loja 232.
R. Santa Efigênia, 485. Still Shop, loja 32.

República, SP - CEP: 01210-001



GAMES



Especial

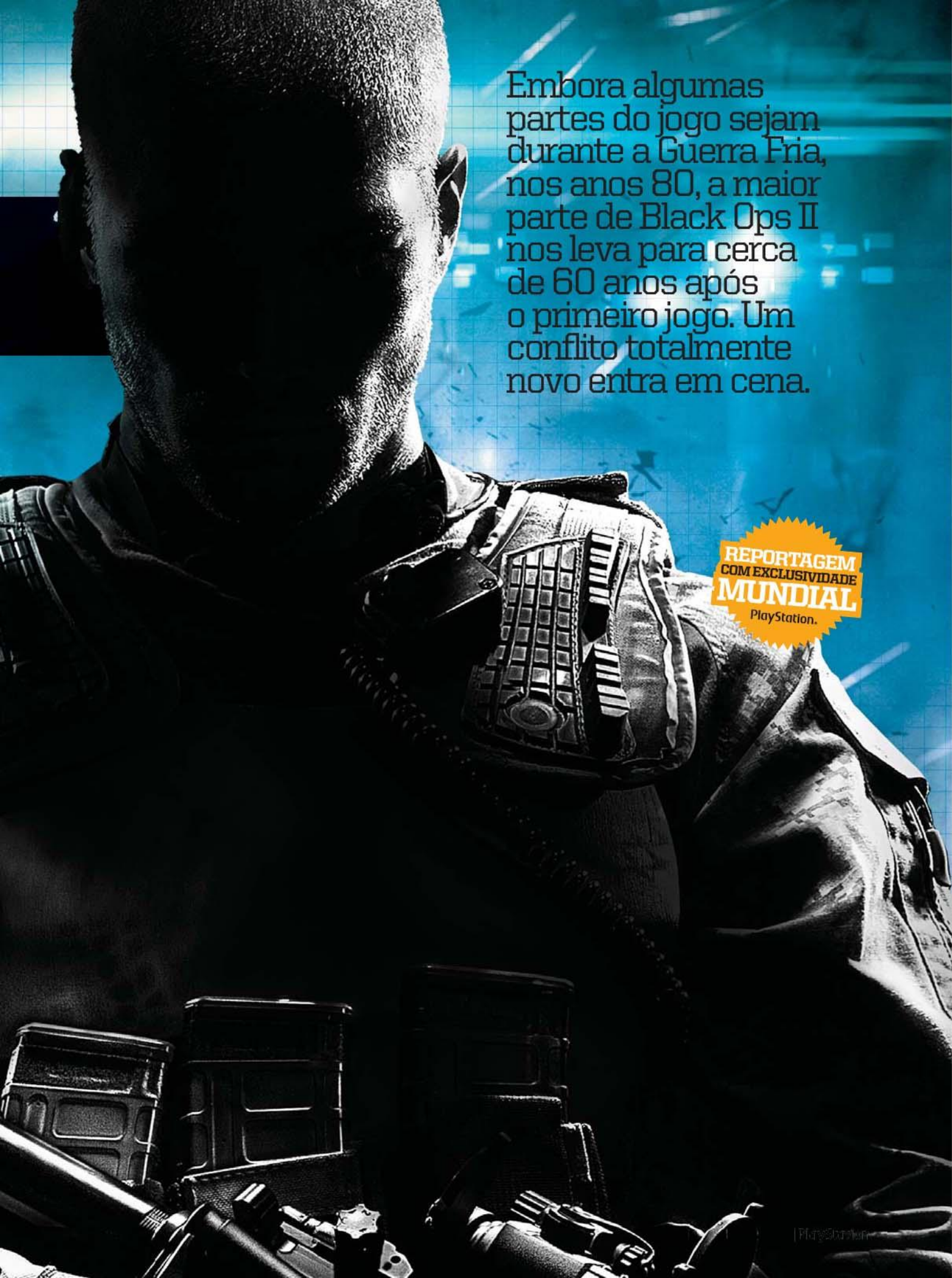
Call of Duty: Black Ops II

A SEGUNDA GUERRA FRIA

Fomos até o ano 2025
para ver como **Call of Duty:
Black Ops II** quer se manter
à frente de seu tempo

O novo *Call of Duty* acontece 13 anos no futuro, tem aspectos de mundo aberto, uma narrativa não linear e é o primeiro da série a ter vários finais. Ah, e também é o maior jogo de todos os tempos. Se você tinha algum receio de que a Treyarch fosse descansar nos méritos do seu sucesso com *Black Ops*, pode descartar essa ideia. Os números monstruosos de vendas da série (*Call of Duty* é a série mais rentável do planeta) só motivam essa equipe a evoluir mais.

Sendo um sucesso de crítica e de público, uma sequência "segura" seria o caminho normal, até perdoável. Porém, embora *Black Ops II* seja uma sequência direta do primeiro jogo

A close-up, high-contrast photograph of a soldier's face and upper torso. The soldier is wearing a tactical vest with various pouches and equipment. The background is a bright blue with a grid pattern, suggesting a digital or futuristic environment. The lighting is dramatic, with the soldier's face partially in shadow.

Embora algumas partes do jogo sejam durante a Guerra Fria, nos anos 80, a maior parte de Black Ops II nos leva para cerca de 60 anos após o primeiro jogo. Um conflito totalmente novo entra em cena.

REPORTAGEM
COM EXCLUSIVIDADE
MUNDIAL
PlayStation.



(há continuidade para os personagens e a narrativa), o jogo está muito distante de ser apenas “mais do mesmo”.

Em primeiro lugar, embora algumas partes do jogo ainda aconteçam durante a Guerra Fria, nos anos 80, a maior parte de *Black Ops II* nos leva para cerca de 60 anos após o primeiro jogo. Um conflito totalmente novo entra em cena. Desta vez, são os EUA e a China que estão a ponto de começarem uma briga feia, e o REM está no centro disso tudo.

A meio mundo de distância

A nova guerra é por recursos minerais (leia o quadro “O que diabos é REM” na pág. 44). REM é um recurso natural que existe, portanto é uma batalha com “autenticidade plausível”, segundo o chefe da Treyarch, Mark Lamia. “Criamos uma segunda Guerra Fria sobre o que vai acontecer na próxima década, e você vai jogar essa história,” prevê. Mas isso não é apenas uma batalha entre duas potências mundiais. Muito do caos que você enfrentará é fruto das ações de um homem que não tem o menor amor por nenhum dos dois países: Raul Menendez.

Como é de se esperar de um supervilão tentando acabar com o mundo, a história de Raul ainda é um mistério. Mas nós sabemos que suas origens serão tratadas durante as fases dos anos 80, e é aí que as sementes de seus motivos nefastos foram plantadas. O que acontece nas décadas entre os dois períodos

■ A tecnologia do futuro abre possibilidades inéditas. Quadrotors armados podem ser chamados pela tela pessoal de Mason



certamente ficará claro durante a história, mas é certo que Raul não ficou parado durante esse tempo, já que em 2025 – esse é o ano em que a versão que jogamos começou – ele está em meio a um grande ataque contra os EUA.

Usando a dependência tecnológica dos EUA contra o próprio país, Menendez conseguiu, como Lamia diz, “roubar as chaves” da infraestrutura militar, e com isso os drones e todo tipo de armas remotas estão tendo um sério caso de rebeldia. Nós começamos a demo no comboio presidencial, em que um

assistente foi atingindo, vozes em pânico gritam comandos desesperados e Los Angeles está entrando em colapso. Jogando como David Mason (filho de Alex, protagonista de *Black Ops*), seu trabalho é assegurar que a senhora presidente escape viva desse caos, enquanto um esquadrão de drones destrói arranha-céus e a passarela por onde você está dirigindo balança perigosamente.

Guerras robóticas

A primeira coisa que notamos (depois de

ANTERIORMENTE, EM BLACK OPS...

Recapitulando o elenco da primeira aventura de COD na Guerra Fria



Alex Mason

Herói de *Black Ops* e pai de David, protagonista de *Black Ops II*. Contando a história anterior via flashbacks em um interrogatório, sua missão era parar a busca soviética por uma arma química. Acontece que ele é um esquizofrênico com um amigo imaginário russo.



Victor Reznov

Um soldado russo cujas camaradas foram mortas pelo vilão Dragovich. Ele ajuda Mason a sair de uma prisão russa, mas nunca conseguiu escapar de fato. Sua presença em várias missões posteriores é apenas uma projeção da mente de Mason – tipo Clube da Luta.



Jason Hudson

Dono da voz que interroga Mason durante o jogo. Jason é um veterano da Guerra do Vietnã que tenta chegar à informação enterrada na cabeça de Mason, para conseguir descobrir como e quando parar o ataque químico de Nova 6.



Frank Woods

Velho amigo de Mason, viaja com ele para tentar assassinar Fidel Castro e também passa pelo Vietnã – os dois participam por um “bonito e amigável” jogo de roleta russa. Dado como morto por um tempo, oferece sua perspectiva nas etapas dos anos 80 de *Black Ops II*.



■ Tire toda a tecnologia e ainda temos homens tatuados atirando uns nos outros em um dos melhores motores gráficos do gênero

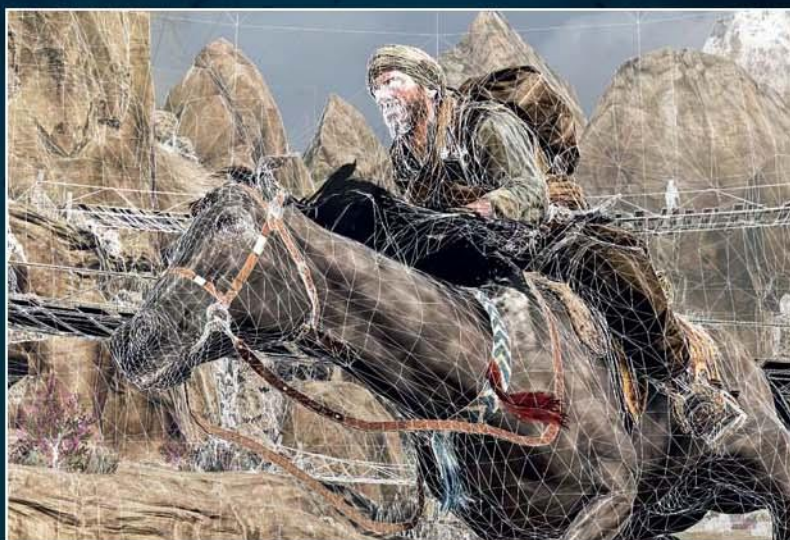
certificar que nossas orelhas não estão sangrando com o áudio insano) é que há um distinto avanço gráfico em relação aos *Call of Duty* anteriores. Detalhes faciais foram elevados a outro nível, texturas de ambiente estão muito mais complexas, e as explosões que rasgam o cenário mostram bem a nova tecnologia de iluminação. O carro em que estávamos tinha até um painel futurista. Mas o nosso passeio foi interrompido quando um helicóptero da polícia, junto com várias viaturas a nossa frente, foi derrubado em uma tragédia de metal retorcido em câmera lenta. E então, quando a velocidade volta ao normal e um rifle futurista aparece na tela, fica claro que estamos no território de *Call of Duty*.

Com a missão de usar um lança-mísseis Stinger para derrubar um grupo de drones, os elementos da interface na tela são instantaneamente reconhecidos, assim como o armamento pesado de Mason brilha naquela distinta cor dourada. Um tempo mirando, um tempo atirando e mais algumas frescuras tecnológicas depois, e uma mecânica totalmente nova aparece: escolhas do jogador. Embora a estrutura não linear da trama faça com que você tenha certo controle sobre a própria história (falaremos mais sobre isso), pequenas decisões com impacto menor também temperam as fases. Aqui, Mason precisa abater um monte de inimigos humanos que estão em uma parte rebaixada da rodovia, e as palavras "snipe" e "rapel" ▶

Cavalo de Luxo

Como COD está mais bonito do que nunca

■ Para *Black Ops II*, a Treyarch está melhorando os gráficos de ponta a ponta, em partes, graças ao uso de captura completa de movimentos. O objetivo é gravar a face, movimentos corporais e voz ao mesmo tempo, para manter uma recriação convincente de modo geral. A equipe usou o processo até em um cavalo levado ao estúdio de captura. Adam Rosas, o líder de animação, disse-nos que "Animar um quadrúpede é quase impossível, e queríamos manter a autenticidade."





■ As missões abertas do Strike Force o colocam no comando de fuzileiros padrão, mas eles estão bem equipados

TECNOLOGIA AVANÇADA

Conheça as armas de 2025

■ A tecnologia é parte cada vez mais importante nos conflitos modernos, com soldados humanos dando cada vez mais lugar para soluções remotas, como os tais drones. Black Ops II tenta imaginar essa mudança, e todos os novos brinquedos são baseados no que deverá estar disponível daqui a uma década.

Quadrotor Esta câmera voadora e equipada com metralhadora já existe e é realmente assustadora. Em Black Ops II, David Mason pode organizar um ataque coordenado com várias dessas máquinas, usando apenas a tela de toque que veste em seu braço.



Claw Abreviação de Cognitive Land Assault Weapon (arma cognitiva de assalto terrestre). Esses monstros quadrúpedes vêm com um grande canhão em cima de seu corpo diminuto. Nas missões Strike Force, você pode controlar um desses diretamente, porém durante a campanha principal é preciso enfrentá-los, já que a tecnologia dos EUA está sendo usada contra o próprio exército.



Assault Sentry Drone Não ligue para o fato de que ele parece um Wall-E do mal. Soldados controlarão essas coisas em meio ao campo de batalha num futuro não tão distante. Equipados com um rifle e um lança-granadas, eles podem fazer o trabalho sujo para você, enquanto fica escondido em algum canto, saboreando um refrigerante...



Rifle do futuro

Não pense que o humilde rifle vai ficar preso ao passado. Avanços técnicos fazem com que miras telescópicas vejam através das paredes, tiros carregados atravessam as mesmas paredes... E há lança-granadas estilosos para derrubar essas paredes malditas.



deixam claras quais são as opções. Dessa vez, ele pega a estrada elevada, carregando um novo rifle completo com uma mira de última geração. Isso não só significa que os inimigos podem ser vistos quando estão se escondendo atrás de uma proteção, mas também que os tiros carregados atravessam os pilares de concreto, assim os inimigos podem ser mortos até quando exercem seu direito de covardia.

Com a ameaça imediata contida (ignorando por um instante a cidade caindo a nossa volta), é hora de um pouco de ação com veículos. Subindo em um APC, Mason abre caminho pelo crescente monte de escombros (com o jogador no comando do veículo), antes de uma colisão com um caminhão parar tudo do jeito mais abrupto possível. Agora a pé, ele precisa usar alguns dos novos brinquedos (veja à esquerda) para passar por esse caos. O ritmo frenético e





furioso é o padrão da série, enquanto prédios são invadidos e tiroteios aumentam nas ruas. Mas Mason não é o único a ter novas tranqueiras. Ele precisa também tomar controle de tecnologia inimiga, como os droids CLAW que atacam como cães furiosos. Felizmente, os tiros carregados da arma de Mason são muito mais eficientes do que um chinelo no focinho, e apenas o pequeno detalhe de quase ser esmagado por um prédio consegue parar nosso herói. O grand finale acontece em um avião, com uma perseguição de aeronaves voando baixo entre o que sobrou dos prédios. Essa parte dura um pouco mais do que deveria, mas a velocidade absurda e a intensidade constante prendem a atenção enquanto os drones são abatidos, e a tela fica preta quando Mason se joga freneticamente em cima de um inimigo.

Meu vilão favorito

Ver tanta tecnologia avançada sendo usada em um cenário supostamente plausível e há apenas 13 anos do nosso futuro levanta algumas perguntas, mas a Treyarch tem sido meticulosa em suas pesquisas por um 2025 crível. Além de basear o conflito em torno da sempre crescente tensão em volta do REM, todas as bugigangas usadas já existem em planejamento ou em desenvolvimento. “O que costumamos ouvir é que estávamos sendo muito conservadores com nossas tecnologias”, conta Lamia. “Isto não é ficção científica, isso está acontecendo agora, você ignorando ou não.” E a Lei de Moore – a regra que diz que (simplificando) o hardware dobra sua capacidade a cada dois anos – indica que ele está correto. “Há 13 anos, a maioria dos supercomputadores mais avançados do exército, coisa que custava US\$1 milhão,

tinha tanto poder quanto o PlayStation 3 que você compra na loja”, diz o produtor.

E a busca por imersão também se estende para um lugar necessário, tanto nesta série quanto seus contemporâneos: caracterização. David Anthony, diretor do jogo, novamente chamou o roteirista David Goyer (*O Cavaleiro das Trevas*, *Superman: O Homem de Aço*), e diz que o time está “reinventando as regras de como uma história é contada”. Objetivo modesto, não? *Black Ops* e sua história feita de flashbacks foi o mais longe que a série já chegou de uma inovação, mas os parâmetros foram jogados mais alto dessa vez. Perguntas sobre a situação do elenco de *Black Ops* serão respondidas, incluindo sobre Hudson, Woods e “Mason pai” – na verdade, as partes que rolam anos 80 são narradas por Woods, cuja sobrevivência no final do primeiro jogo não era certa. Na trama, uma das missões mais ▶

■ Enquanto a nova Guerra Fria se aquece, o centro de Los Angeles está na linha de fogo, com um exército de drones destruindo arranha-céus



importantes é desenvolver Menendez, que será “o vilão mais interessante que *Call of Duty* já teve.” Em uma série na qual os inimigos geralmente são definidos como “quem estiver na minha frente”, isso é música para nossos ouvidos cheios de zumbidos. Mas as mudanças não acabam aí, e agora é você quem escolhe como salvar o mundo. É isso mesmo: pela primeira em *Call of Duty* há uma narrativa

aberta, com decisões do jogador alterando a história para conduzir a finais diferentes. “As escolhas que você faz enquanto joga terão uma importância no final,” explica Anthony. Para uma série que costuma ser criticada por sua linearidade, isso é muito importante – e mesmo que não esperemos mudanças de enredo radicais como após as decisões no game *Heavy Rain*, o fato é que só

dos produtores pensarem nisso já significa bastante. Para completar, agora você pode realmente falhar em uma missão. Não no sentido de “entrar no corredor, morrer, voltar ao checkpoint e tentar de novo”. Falhe em certas missões e elas serão perdidas para sempre, e sua habilidade nelas afeta os resultados. “Não são apenas escolhas, é habilidade. Ser bom ou ruim em uma missão



■ Admire a nova tecnologia de iluminação... depois de se acostumar com o sangue derramado

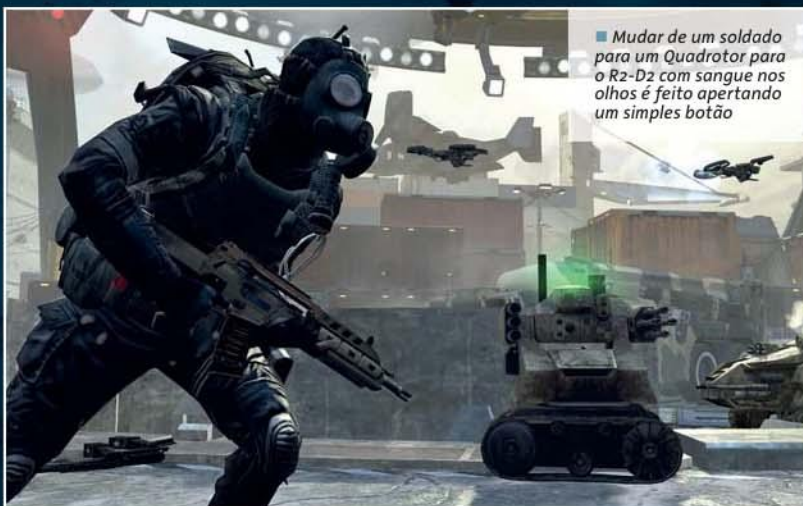


■ Depois as pessoas não entendem por que ninguém usa transporte público em Los Angeles

STRIKE FORCE

Uma categoria de missão totalmente nova traz o estilo de jogo de mundo aberto para Call of Duty

■ As missões Strike Force são fases para um jogador com a estrutura de mapas multiplayer, juntando três das inovações de Black Ops II. Elas incorporam elementos das escolhas do jogador (você pode escolher qual delas fazer e qual ignorar), além de não serem lineares e de você poder falhar em completá-las. Baseando-se em dossiês, você pode escolher a missão de sua preferência e começar do lugar que quiser com uma variedade de recursos para completar o objetivo. Você decide como proceder: jogar no tradicional estilo de tiro em primeira pessoa, ou assumir controle de qualquer robô aliado. Você pode até relaxar e coordenar o jogo com uma visão do alto, direcionando tropas e analisando os resultados. É quase como Football Manager, mas com muito mais mortes.



■ Mudar de um soldado para um Quadrotor para o R2-D2 com sangue nos olhos é feito apertando um simples botão



■ No futuro próximo, soldados serão capazes de relaxar e ter drones fazendo todo o trabalho para eles. Ou quase isso

vai ditar os rumos da história”, diz Anthony. E já que falamos em *Heavy Rain*, isso inclui as mortes de alguns personagens: “Há membros de esquadrão e inimigos que vão viver ou morrer baseado no que fizer”, o diretor revela. *Modern Warfare* sempre matou personagens que você controla, mas saber que o destino deles está sob a sua competência, escolhas e reações acrescenta uma nova camada ao jogo. Isso também aumenta o replay – os produtores querem que você saiba quais escolhas afetaram tais eventos, e então dar a habilidade de voltar e fazer o contrário para testar as consequências. “A vontade de jogar de novo a campanha é algo vital. Você jogará novamente, porque vai perceber o que passou batido ou onde você errou.”

A concepção do jogo como um FPS linear só com corredores é deixada de lado ainda mais com outra novidade importantíssima na série: jogabilidade aberta. Strike Force é um tipo de missão totalmente inédito que existe dentro da campanha principal, e tem a ver com várias guerras remotas acontecendo durante o



MAS QUE DIABOS É ESSE REM?

O elemento bem no centro do conflito

Minerais terrestres raros (também chamados de elementos terrestres raros) são o centro do conflito entre EUA e China em *Black Ops II*, e podem muito bem ser motivo para brigas na vida real em breve. Concentrando 17 elementos da tabela periódica, eles são usados na criação de todo tipo de tecnologia, de carros híbridos a baterias de notebooks e mísseis.

Cerca de 95% das reservas do mundo estão na China, e até pouco tempo o material era exportado para outros países sem muitos problemas. Porém, recentemente, os chineses mudaram sua política de exportação, para descontentamento dos líderes estrangeiros. O presidente Obama comentou a decisão em março, dizendo: "As políticas deles vão contra as próprias regras que a China concordou em seguir. Isto é muito importante para apenas ficarmos parados sem fazer nada. Temos de cuidar do futuro de nossa energia, e não podemos deixar a indústria de energia ter base em outro país só porque eles quiseram quebrar as regras". Treze anos podem ser uma estimativa generosa demais para que isso se torne algo mais sério...

conflito geral e no lado chinês da Guerra Fria. Reminiscentes dos mapas multiplayer, essas missões vão deixá-lo em um local com um objetivo a cumprir e deixam que você escolha o melhor jeito de completá-lo.

Controle Total

E quando falamos de liberdade, é para valer: é possível controlar qualquer unidade humana do esquadrão, qualquer drone ou tecnologia, a qualquer momento – ou você pode jogar como um comandante no modo "observador". Isso também não é apenas promessa vazia de produtor: ver uma dessas fases em ação deixou tudo bem claro. Começando como um soldado a pé, um toque no direcional muda o controle para um drone de assalto, correndo pelo mapa distribuindo mortes. Mudamos



■ Pode ser 2025, mas é bom saber que as coisas ainda explodem do jeito cinematográfico de sempre



■ As missões em flashback vão levá-lo para o Afeganistão para ajudar os mujahidin em suas lutas contra a União Soviética

para um Quadrotor para um pouco de ação aérea contra uma arma laser acima de uma barricada inimiga. No modo observador, você pode colocar pontos de chegada e direcionar suas tropas para ocupar certas posições. Há monitores de batimentos cardíacos que mostram a energia dos soldados, para que você fique atento ao gerenciamento de crises. De novo, suas ações têm efeito: "Você pode vencer ou perder nessas fases, e o jogo vai continuar. E isso influenciará o que acontece no cenário geopolítico do jogo", diz Anthony.

Está faltando algo

Finalmente, resolvemos falar sobre o elefante branco e fortemente armado que estava na sala: o multiplayer. A Treyarch ainda está quieta sobre o assunto, mas o que sabemos é que os zumbis estarão de volta. Para evitar as especulações desnecessárias da última vez, isso já foi

anunciado logo de cara. "É parte do DNA da Treyarch", conta Mark Lamia. "E há novos modos. O negócio é que, com zumbis, quanto mais, melhor, e com a nossa nova tecnologia, podemos colocar o dobro de zumbis e jogadores do que antes, e isso traz muitas possibilidades."

Quanto ao multiplayer tradicional, prometeram-nos uma experiência repensada até o nível básico. O diretor de design e de multiplayer David Vonderhaar diz: "Vamos desafiar algumas das ideias antigas que tínhamos sobre como os sistemas devem funcionar. Por que os Killstreaks funcionam desse jeito? Por que a progressão de níveis é daquele jeito? Por que temos de começar de onde estávamos antes?" São ótimas perguntas, e o currículo do estúdio nos dá esperança: os modos de aposta de *Black Ops* foram a melhor coisa a acontecer no multiplayer da série em um bom tempo. ▶

GP MEGASTORE

CMS

Diversão Garantida!

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

GAME DELIVERY (19) 3212-2656

PREÇOS CENSURADOS

Acesse Nosso Site e Aproveite!

facebook

Acompanhe as Novidades
dos Melhores Games em
nossa página no Facebook!

ROCKSTAR GAMES PRESENTS
MAX PAYNE 3

PSVITA

PS3

LANÇAMENTOS DO MÊS



VEJA AS OFERTAS EM NOSSO SITE

TODO O SITE EM 6X S/ JUROS OU DESCONTO DE 10% À VISTA

www.GPMEGASTORE.COM.BR



VENDAS PARA TODO O BRASIL



No modo observador, **você pode colocar pontos de chegada** e direcionar suas tropas a tomar certas posições, e monitores de batimentos cardíacos mostram a energia dos soldados.

No multiplayer, tudo acontece em 2025, mas a ideia é de uma “volta às origens” dos conceitos do combate online da série, já que as versões atuais são extremamente competitivas e por isso não são convidativas para muitos jogadores.

Call of Duty 4 ainda é o jogo de tiro mais influente da geração atual e criou um padrão totalmente novo para os outros seguirem. Porém, este é o estúdio que tem inovado na série desde então. *World at War* tinha problemas, mas mostrava potencial e nos trouxe os zumbis – e não haveria o modo Spec Ops sem os zumbis. E enquanto *Modern Warfare 2* e 3 adotaram a postura de “mais, mais, mais” (mais partes roteirizadas, mais personagens e mais mortes), a Treyarch está aperfeiçoando os fundamentos.

Melhorias na narrativa (que já está melhor que os dois últimos *Modern Warfare*) continuam a ser o foco, e já era hora de um jogo de tiro do calibre desta série se esforçar para criar um elo emocional com o jogador. Além disso, até mesmo os odiadores profissionais de *COD* devem pensar duas vezes ao verem finais múltiplos e missões abertas chegarem a uma série tão linear. “É improvável que todos em um grupo de jogadores tenham uma experiência igual, já que diferentes arcos são afetados por suas escolhas. Sejam pessoas vivendo ou morrendo, ou o desfecho da Guerra Fria, tudo o que acontece no mundo do game é influenciado.” Quando o chefe de um estúdio de *Call of Duty* começa a falar assim, é hora de ficar empolgado. Colocar tudo isso de forma convincente é um desafio enorme, mas a dedicação de uma equipe que agora está no comando do maior jogo do mundo sugere que, em novembro, todos vão querer jogar *Call of Duty* mais uma vez.

ENTREVISTA

BACK IN BLACK

O chefe da Treyarch, Mark Lamia, comenta sobre colocar o poder nas mãos dos jogadores... E fala sobre zumbis, é claro!



Como é fazer a sequência do maior jogo do mundo. Quanta pressão é colocada em você?

Mark Lamia Acho que o jeito de continuar *Black Ops* é querendo surpreender e inovar em praticamente todas as áreas, seja na campanha, no multiplayer ou com os zumbis. A equipe tinha alguns objetivos bem ambiciosos – é um time do qual tenho muito orgulho de ver aceitar o desafio de não só melhorar, mas criar ótimos jeitos novos de jogar.

Quando foi tomada a decisão de levar a história para o futuro? Chegaram a pensar em fazer uma continuação mais linear do primeiro jogo?

Mark Lamia Ir para o futuro próximo estava nos planos desde o início. Nós realmente queríamos fazer algo novo e empolgante e criar essa ficção épica. Um de nossos objetivos principais era apresentar o melhor vilão da série *COD*, e para isso precisávamos que parte da história se passasse nos anos 80, na época depois do fim de *Black Ops*, onde conheceríamos as motivações do vilão. E é só ao chegar nesse ponto posterior em 2025, quando a tecnologia avançou tão rápido que foi incorporada a nossa infraestrutura militar, que o vilão consegue transformar nossa maior força em nossa maior fraqueza.

Você acha que um vilão bem feito é algo que faltava nos jogos anteriores?

Mark Lamia Nos jogos que criamos antes, acho que é justo dizer que nossos

■ No primeiro *Black Ops*, os combates contra os zumbis conquistaram completamente o carisma dos fãs da série



COMPRE, VENDA OU TROQUE
SEU SEMINOVO COM A ROCKLASER

**VOCÊ
ESCOLHE!**

PRÉ-VENDA E LANÇAMENTOS

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



www.rocklaser.com.br

Televendas: (11) 2954-4332

SAC: (11) 2631-5221



twitter.com/rocklaser_games

ROCK LASER
GAMES

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

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



ENTREVISTA

BACK IN BLACK

vilões sempre foram bem rasos. Nós queríamos mesmo ter um desafio de levar a narrativa a outro patamar nesse jogo. Queríamos criar um vilão "tridimensional", e para fazer isso precisávamos entender as motivações deste vilão, portanto vamos dar a ele mais tempo para aparecer. Vamos experimentar esse personagem por todo esse período – os tempos no passado e no futuro – entender bem essas motivações. E não vai ser apenas uma situação simples... na verdade, o vilão está no centro de boa parte do conflito que acontece em todo mundo. Ele é o mentor intelectual que controla a segunda guerra fria, cozinhando-a até ferver. E desvendar isso no estilo Black Ops vai empolgar os jogadores.

O que mais nos pegou de surpresa foi essa ideia de situações divergentes, que meu jogo será diferente do seu jogo. Quão diferente pode uma experiência ser da outra?

Mark Lamia Eu acho que jogadores podem ter experiências bem diferentes jogando Black Ops II, de forma nunca antes vista. Há uma boa chance de que, na primeira vez, você jogue missões na campanha que seus amigos não vão jogar. Aí você terá a oportunidade de voltar, se quiser, e jogar novamente algumas das missões que tinham momentos divergentes, que mudam a história – e mais do que isso, há de fato missões que você simplesmente não vai jogar. De acordo com as escolhas que você faz durante o caminho, talvez seu final não seja o mesmo de seu amigo. Há diferentes narrativas para cada jogador. Há narrativas para o vilão e até para a situação geopolítica, e suas escolhas afetam tudo isso.

É difícil abrir mão de tanto controle assim, para permitir que o jogador faça suas escolhas?

Mark Lamia Da forma como estamos lidando com as escolhas, ainda estamos refinando os resultados para criarmos um jogo atraente nos dois lados, não importando qual decisão o jogador tome. Apenas será diferente. Eu acho que isso



Novas tecnologias vão gerar estratégias inéditas nos combates online e offline de Black Ops II

“Acreditamos que a segunda melhor forma de jogar COD, depois de vencer, é quase vencer. Queremos mais dessas experiências [de quase vitória]”

será interessante, porque irá motivar as pessoas a querer ver o que acontece se, digamos, escolherem um caminho diferente em uma decisão de vida ou morte. Como a história continuaria? Com quem ela estaria jogando?

Qual foi o pedido mais frequente que vocês receberam desde o lançamento de Black Ops?

Mark Lamia Na parte da campanha, os fãs queriam mais escolhas. Tínhamos algumas cenas lineares excelentes em COD, mas eles queriam uma jogabilidade um pouco mais aberta. Os fãs dos zumbis, bem, eles queriam mais zumbis. Eles literalmente querem mais zumbis e mais formas de jogar. Querem mapas maiores. Querem mais coisas interessantes para fazer nas fases, portanto estamos criando novos mundo e modos de jogo. Na parte do multiplayer, acho que algo que temos prestado atenção é que há muitos

jogadores experientes em COD que são muito bons em chegar ao Prestige. Eles querem jogar e competir com outros, e jogar com seus amigos de um jeito mais fácil. Estamos atentos a isso. Também ouvimos de pessoas que não são tão adeptas ou habilidosas no multiplayer, e que gostariam de competir ou ter um meio de jogar que não fosse não difícil de competir – para que eles tivessem uma chance de melhorar suas habilidades para então competir – então estamos trabalhando para satisfazer os dois lados.

Nós acreditamos que COD é muito divertido de jogar com os amigos ou desconhecidos online, e achamos que podemos ajudar as pessoas a encontrar e fazer essas conexões pelo nosso sistema de partidas – queremos ajudar as pessoas nisso. Também achamos que a segunda melhor forma de jogar COD, depois de vencer, é quase vencer. Queremos mais dessas experiências também, porque aquelas partidas acirradas até o fim podem ser muito agradáveis.

O Strike Force funcionaria muito bem em um modo cooperativo...

Mark Lamia O Strike Force é um modo totalmente novo, e estamos totalmente concentrados em torná-lo divertido e variado dentro da campanha. Mas nunca se sabe o que acontece com esses modos que criamos. O Zombies já foi apenas um modo qualquer, então nunca se sabe. 



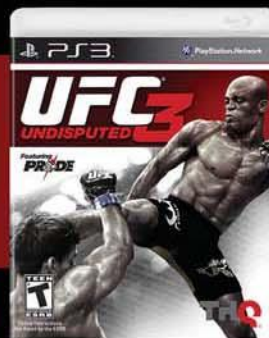
DISK GAMES
DESDE 1992



[PROTOTYPE²]

GARANTA O SEU

CONFIRA TAMBÉM



CONFIRA TAMBÉM!

**LINHA COMPLETA DE
GAMES E ACESSÓRIOS
PARA TODOS OS CONSOLES!**

**ASSISTÊNCIA TÉCNICA
ESPECIALIZADA!**

CONHEÇA NOSSA LOJA!



DG
DISK GAMES

Av. Dr. Alberto Sarmiento, 725
Campinas-SP / CEP: 13070-711
Tel: (19) 3741.4100 **www.diskgames.com.br**



Previews

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

Contrato Renovado

Cristiano Ronaldo é o garoto-propaganda de PES 2013. Na versão brasileira, apostamos que o craque português vai dividir a foto com Neymar, assim como na versão 2012



Pro Evolution Soccer 2013

A Konami promete atender aos desejos do fãs. Será que agora vai?

Vamos combinar: muitos jogadores eram fãs de *Pro Evolution Soccer* e trocou PES por FIFA por inúmeras deficiências seguidas no futebol da Konami, como a física pouco convincente da bola, os movimentos robóticos e nada realistas, o acaso praticamente inexistente e os goleiros frangueiros.

Agora, a Konami promete que tudo isso foi corrigido e divulgou as

primeiras mudanças para PES 2013 em um artigo no site oficial.

Sim, também lembramos que, nos anos anteriores, a Konami fez diversas promessas de melhorias, como uma a tal diminuição na velocidade dos jogadores, e o que vimos foi uma tímida tentativa de cadenciar o jogo. Então, por que acreditar nos japoneses dessa vez? Bem, talvez por causa do produtor, Manorito Hosoda, que já visitou o

Brasil e promete que ouviu as reclamações dos fãs. Ele também deu a pista e fez suspense sobre a possibilidade do jogo contar com estádios brasileiros. Além disso, a produtora listou uma série de novidades capazes de deixar até o mais pessimista com esperança – mesmo que mínima – de algo realmente bom. Essas novidades de PES 2013 foram divididas pela Konami em três pilares centrais:

PES Full Control, Player ID e ProActive AI.

PES Full Control

Jogadores que reclamavam das jogadas manjadas e pouco realistas terão um novo sistema de controles. Chamado PES FC, ou PES FullControl (PES controle total), a nova mecânica promete oferecer um "controle com total liberdade" sobre os passes manuais, como



permitir lançar a bola em espaços vazios para o atacante alcançar na corrida. E, pela primeira vez, os chutes também desfrutarão de um controle total. Ainda pouco explicada, a nova tecnologia vai permitir ao jogador ter maior noção da altura e força de seus disparos para conseguir colocar a bola onde quiser, sem precisar acertar chutes no ângulo por sorte.

Também está nos planos da Konami um sistema dinâmico de primeiro toque, que possibilitará ao jogador receber a bola de diversas formas e abrirá um leque de possibilidades sobre o que ele pode fazer logo a seguir, como passar suavemente para um atacante ou executar uma variedade de outros movimentos facilitados. Vale notar que, nesse ponto, PES 2013 vai na direção oposta de FIFA 13 (leia na próxima página), que dificultará o

domínio de bola. Com o botão **R2**, em PES 2013, o atleta poderá matar a velocidade de uma bola rápida e, na hora, deixá-la sob controle.

Os dribles também serão revistos, e a Konami promete diminuir ainda mais a velocidade dos atletas, para deixá-los mais alinhados com o esporte real. E ao apertar **R2**, o jogador poderá mostrar seu estilo próprio de conduzir a bola, variando a velocidade do seu drible, amortecendo a bola em 360° ou protegendo a redonda para encontrar espaço de jogo.

Já a defesa prevê um sistema que contrabalança as novidades dos dribles. Os jogadores apertam **R2** e **X** para diminuir a velocidade do ataque e, em seguida, apertam **X** duas vezes para roubar a bola de vez. Além disso, os controles em 360° vão oferecer diferentes botes, de ângulos diferentes. Por fim, os goleiros foram revisados e terão novas formas de repor a bola, graças a um novo medidor de força.



REGULOU INFORMAÇÃO ▶
A Konami ainda não mostrou nenhuma imagem de PES 2013 rodando, apenas cenas de Cristiano Ronaldo

Entre as promessas está um novo balanceamento para remover elementos irreais de movimentação

Individualidade do jogador

A Konami promete que cada um dos melhores jogadores de Pro Evolution Soccer 2013 será instantaneamente reconhecido pela sua "assinatura": atributos, movimentos, habilidades e truques que usam na vida real. "A forma com que eles correm, giram ou movimentam a bola será facilmente reconhecida", diz a Konami em nota oficial.

E isso não está restrito aos jogadores de linha, mas também será ampliado aos goleiros, que ganharão novas animações e estilos para atuar com uma nova variedade de defesas e reações que visam deixá-los mais próximos dos guarda-metas reais.

Inteligência artificial e realismo

Entre as promessas da produtora para o futebol deste ano está um novo balanceamento de jogo, para remover, nas palavras da Konami, "elementos irreais de movimentação e a corrida dos jogadores", eliminando a alta velocidade das partidas para trazer uma experiência mais real.

Esse balanceamento também passará pelo Tactical Precision, que promete "dar mais organização aos times, deixando as defesas mais sólidas e ajustando rapidamente os jogadores após cada bola perdida ou recuperada, e habilitando contra-ataques rápidos". Isso afeta o sistema ProActive AI, em que os jogadores buscam sempre um espaço oportuno para se beneficiar no campo. Uma melhoria nos posicionamentos dos goleiros também está na lista e é "o que os fãs mais queriam ver em PES 2013", segundo a Konami.

Por fim, a atmosfera de jogo sofrerá alterações, com um novo sistema de som das arquibancadas, com reações imediatas ao eventos que acontece em campo.

A Konami prometeu divulgar mais detalhes gradualmente. Ainda é difícil saber se tantas mudanças resultarão no jogo que os fãs esperam, porque, apesar de muito ter sido falado, pouco foi visto. Seria injusto dizer que PES não evoluiu, principalmente após a boa versão 2012, mas é fato inegável que ainda precisa de ajustes para tornar a peleja mais verossímil e próxima do seu maior concorrente. 

Cobranças

Cobrança de falta realista tem de ter irregularidade.

Em *Fifa 13*, os defensores podem avançar alguns passos sem que o juiz perceba... Mas a EA também prometeu melhorar os árbitros



FIFA 13

O novo simulador reformula o controle do jogador, a posse de bola e as cobranças de falta

No futebol, o controle é tudo. Amortecer cada passe com delicadeza é uma habilidade que só os melhores possuem.

Porém, em *Fifa 12*, Durval, zagueiro central do Santos, tem talento e requinte para dominar a bola como se fosse um Neymar ou um Xavi... E nós sabemos que domínio de bola não é a maior prioridade de um zagueiro. No entanto, com a novidade do First Touch Control (controle do primeiro toque) em *Fifa 13*, Durval pode dar adeus às aquelas matadas perfeitas.

"Houve uma grande mudança com a Tactical Defending (defesa tática) na versão passada, e o

First Touch é o equivalente", diz David Rutter, produtor executivo da série, sobre o maior destaque deste ano. Assistindo às primeiras cenas no evento de revelação de *Fifa 13*, onde a bola estranhamente escapava de Drogba, atacante do Chelsea, ficou claro que nenhum jogador mediano vai conseguir dominar na boa uma pedrada de 50 metros. Em vez disso, apenas jogadores, como Messi e Cristiano Ronaldo, possuem a garantia de um controle constante e mais seguro. Graças a uma variedade de parâmetros físicos complicados, como a distância para o defensor mais próximo, a trajetória do passe ou até mesmo se está

chovendo, você pode esperar que a maioria dos jogadores deixe a bola dar uma escapadinha.

Bola pro mato...

Rutter não tem dúvidas do quão importante é a mudança que First Touch vai ter na série que ele ajudou a reinventar desde a revolução em *Fifa 10*. "Isso muda totalmente a maneira como você deve jogar", adianta. "Você tem de pensar em como vai passar a bola e em como vai receber." Em homenagem aos zagueiros sem classe, a possibilidade de dar passes fortes demais (e ter um domínio ruim) faz com que fique bem mais arriscado trabalhar a

redonda com os defensores. "Você deve julgar rápido se vale a pena arriscar receber a bola enquanto está defendendo ou se é melhor dar um chutão para fora porque você está com receio de não ter domínio sobre ela", revela Rutter. Pessoalmente, somos adeptos do "bola pro mato que o jogo é de campeonato". Na dúvida, chutão para fora.

A incerteza criada pelo novo domínio (ou falta dele) está ligada a outra mudança: a batalha pela posse de bola. Se você der uma canelada na gorduchinha em seu primeiro toque, os jogadores próximos terão uma oportunidade de ouro

IBRA! ▽ O controle de primeiro toque deve destacar o grandalhão sueco



CORPO A CORPO ▲ O novo sistema "puxa e empurra" favorece os defensores. Foi mal, Robinho!

para roubá-la de volta. Um novo sistema de "puxa e empurra" baseado na força e no tamanho dos atletas (em vez da proximidade, como era antes) permite que você entre na frente de um adversário e bloqueie a passagem caso a bola escape do pé dele.

Esses ajustes na Player Impact Engine (engine de impacto dos jogadores) dá aos defensores mais ferramentas para recuperar

a posse, e foram feitas para que as disputas sejam uma grande parcela das partidas. Felizmente, isso também vai acabar com as hilárias colisões entre jogadores, que muitas vezes nem eram consideradas faltas. Rutter é, surpreendentemente, crítico ao sistema de física do último ano, e enfatiza que *FIFA 13* trará uma melhora significativa. "Foi um grande passo tecnologicamente,

mas os elementos reais de jogo que o sistema de física introduziu foram mínimos. As mudanças que estamos fazendo este ano vão realmente mudar o jogo", garante.

Drible completo

Claro que é crucial para a EA Canada estabelecer um equilíbrio entre ataque e defesa levando em conta essas alterações físicas que beneficiam os zagueiros. Ninguém quer ver uma defesa mais impenetrável do que a Muralha da China, e é aí que entra o Complete Dribbling (drible completo). Refinado com o sistema de precisão de *FIFA 12*, ele permite que os jogadores usem toques delicados com maior mobilidade em 360°, enquanto será possível mudar de direção de forma mais rápida em velocidades baixas. A melhoria parece ter sido inspirada nos dribles um-contr-

um das batalhas individuais de *FIFA Street*. "A maneira que *Street* implementou o controle de bola com o analógico esquerdo foi brilhante. É bem natural. Aquele controle, onde você pode mover a bola entre seus pés, é onde queremos chegar".

A última peça das novidades é as cobranças táticas de faltas. Enquanto por gerações você apenas mirava no ângulo e rezava pelo melhor, o sistema remontado traz uma mecânica de gato e rato. No ataque, o seu trabalho é enganar a barreira para eles pularem antes. Na defesa, existe a possibilidade de escolher quantos jogadores vão formar o bloqueio. Você pode até mandar um cara correr para tentar bloquear o chute ou fazer a barreira avançar alguns centímetros na malandragem.

FIFA 13 realmente promete!! 

Ele sabe o que fala



"Substituímos toda a inteligência artificial de ataque. Agora há novos tipos de corrida para distrair um defensor para tentar fazê-lo correr em alguma direção específica"
David Rutter
Produtor executivo, EA

A dramatic scene from the Mass Effect 3 Spectre ending. The Earth is visible in the background, partially obscured by a massive, dark, and jagged structure resembling a giant's hand or a massive alien ship. Numerous bright orange and yellow energy beams or missiles are falling from the sky, striking the ground and creating large, glowing orange and red impact zones. The overall atmosphere is one of intense action and destruction.

DETONADO 100% SPECTRE

Se você precisar de dicas mais aprofundadas sobre Mass Effect 3, a edição 161 da Revista PlayStation é a sua salvação neste canto do universo. Publicamos um detonado com 100% das missões normais e secundárias, guias de romances e troféus, pontuações para garantir cada um dos finais e outras dicas fundamentais. Use o detonado em conjunto com o nosso "Guia do Comandante para salvar a galáxia" para conseguir o melhor desempenho possível em Mass Effect 3.

O guia do comandante para salvar a galáxia

Perdido no espaço? Seremos o seu Shepard. Veja todos os finais, mantenha o time vivo e leve a gatinha mais bonita do espaço para casa com as nossas dicas de **Mass Effect 3**

Salvar o universo não é tão difícil quando você controla um comandante muito mais barra-pesada do que o Capitão Nascimento. Difícil mesmo é conseguir salvar a galáxia sem causar a morte de milhões de inocentes no processo, sem queimar o seu filme com raças influentes ou sem sacrificar parte da sua fiel tripulação. Agradar a todos nem sempre é possível.

É claro que tudo fica mais fácil quando se usa um guia eficiente para encarar os momentos vitais da jornada, com dicas importantes para escolher suas armas ou até mesmo para saber com quem é mais vantajoso gastar o seu charme em um relacionamento (e quem você deve dar o fora sem pestanejar).

Siga o guia do comandante nas próximas páginas e grave o seu nome nos livros de história espaciais como um grande salvador (ou não). ▶

Invista na força de guerra

Quer ver o melhor final? Você precisa ter um exército digno para conseguir isso



▲ Complete o máximo de missões secundárias para melhorar os seus war assets



▲ Una-se a um esquadrão online para evoluir o seu exército para o nível ideal

1 Single-player

Na campanha solo você joga com o diplomata mais durão da galáxia e faz favores para várias raças em troca de war assets (tripulantes, armas e afins). As missões principais rendem números grandes, mas também é bom ir à Citadel e ficar atento às conversas. Com isso, surgem as missões secundárias, que invariavelmente envolvem pegar certo item em uma missão de combate e trazê-lo de volta para a pessoa requisitante

em Citadel – e tcharam! Mais war assets para combater os reapers.

Se você for meticoloso, pode acabar com mais de 5 mil assets (consequimos 5,392, levando em conta algumas decisões vindas de ME2). O frustrante é que, no modo solo, o máximo que se pode conseguir é 50% do disponível, já que o resto está no multiplayer. Ou seja: jogar sozinho não basta para atingir o final “perfeito”. A parte boa é que vamos ajudá-lo no multiplayer no próximo passo.

2 Multiplayer

A ideia de unir a campanha de Shepard e a modalidade online Galaxy At War, segundo a Bioware, é que o comandante conseguiu recuperar territórios dos reapers por toda a galáxia. Logo, é o seu dever, junto com um time de mais três estranhos unidos por uma conexão de internet, manter a paz nessas áreas. Logo, cabeças devem rolar em seis mapas com ondas de ataques inimigos. Depois de sobreviver a onze ondas e voltar

vivo para a zona de retirada, você ganha um aumento na sua pontuação de preparo galático.

É um pouco desmotivador saber que o número total do seu exército é dividido por dois devido a essa classificação, “obrigando” o jogador a combater online. Mas arrumar isso é bem simples: basta completar as missões multiplayer até atingir 100%. É possível fazer isso em seis horas – e claro, dessa maneira você consegue apenas o final “bom”.

Se você for meticoloso nas campanhas, pode conseguir mais de 5 mil war assets



▲ Comece escaneando os planetas do sistema



▲ Escaneie para achar artefatos e war assets



▲ Leve os artefatos para Citadel e ganhe prêmios

3 Escaneando planetas

Sim, existe uma terceira maneira de aumentar o seu exército – e a mecânica lembra a exploração de minas de Mass Effect 2. E assim como fanta uva, ou você ama ou odeia essa tarefa. Escanear certamente é uma maneira útil de reforçar

seus números ao final do jogo e requer pouco esforço. É bem simples: escaneie todos os planetas de um sistema estelar apertando **L2**. Se houver suculentos war assets para achar, uma área vermelha será revelada. Vá lá, escaneie o planeta como se estivesse escavando-o e consiga os assets.

Você pode pegar (segundo nossas estimativas) 1,180 assets dessa maneira, então compensa o trabalho. Sua missão, basicamente, resume-se a “escaneie todos os lugares”. Se você precisar de uma mãozinha, confira o nosso guia de ME3 na edição 161 de **PlayStation**.



3 decisões-chave

Para um máximo de war assets, faça essas escolhas com sabedoria

1 Curando o genophage

Os salarians criaram uma doença terrível que impede o nascimento de mulheres krogans. Os krogans não gostaram muito... Mordin Solus, geneticista, tripulante da Normandy e um cara até legal, sentiu-se culpado por ter parte na criação da doença e descobriu a cura — se você usá-la, os krogans se reproduzirão livremente e você receberá exércitos deles. Mas um diplomata salarian quer que você

sabote a cura — é um plano desprezível, mas você ganha suporte da raça. Hmm, o que fazer? Tirando o fato de que sabotar a cura é cometer um genocídio dos mais cruéis que poderiam ser feitos, há algumas contas que também o ajudam a tomar a decisão certa. Considerando uma ou duas ações importadas, você deve receber +175 war assets por suportar os salarian. Enquanto isso, curar a doença dos Krogan rende +330. A vida é bela!



▲ Ajude Mordin a curar o genophage e ganhe apoio militar total dos krogans



▲ Ficar do lado dos geth garante a tecnologia deles, mas Tali fica devastada...



▲ ...enquanto se associar aos quarians destrói os geth, mas Tali vem para o time

2 Geth vs Quarians

Está vendo um padrão se formando? *Mass Effect 3* adora colocar você no centro de conflitos raciais. Dessa vez, são os perigosos robôs geth contra os humanoides quarians. Eles estão em guerra há anos, desde que os geth ficaram espertos demais e decidiram que serem escravos não era um bom plano de

carreira. O momento decisivo acontece em Rannoch. Os geth querem colocar um código dos reapers em seu DNA sintético, aproximando-os de uma vida orgânica inteligente. Os quarians ficaram todos "nananinanão". Numericamente, não é uma questão fácil de se resolver. Em nossa experiência, conseguimos por volta de +625 assets por ficar ao lado dos quarians (dizimando

os geth), e um agonizante +600 assets por permitir que os geth colocassem o código. Até mesmo o total de assets das raças é parecido, dependendo de quais personagens foram salvos e do que foi feito em *ME2*: +830 Quarian, +820 Geth. Com números tão próximos, você realmente quer decepcionar a Tali? Nós não tivemos coragem para isso.

3 Um soco na repórter

Esse não é um momento importante ou com centenas de potenciais tropas pendendo na balança. É só aquela repórter da Westerlund News, Khalisah Bint Sinan Al-Jilani, irritante ao extremo. Ela persegue Shepard desde *ME2*, irritando o comandante sempre que possível. Quando eles se encontram de novo, Shepard deve esmurrá-la (de maneira socialmente aceitável,

como se estivesse em um desenho animado dos anos 40) ou mantém a frieza e aprende a usar a mídia? A resposta é dar a outra face. Manter a postura rende +5 war assets (ou +10 se Shepard não a atacou em *ME2* também). O que você ganha por socá-la? Um instante de satisfação, que não vai contar muito na luta contra os reapers, seguido da vergonha de ter batido em uma mulher desarmada em um videogame.



▲ Resista à tentação de apertar o botão que interrompe a entrevista

O partido perfeito

Problemas com relacionamentos? Nós vamos escolher seus parceiros

Há mais coisas em *Mass Effect 3* do que perseguir alguma garota asari, tentar coisas mais sérias com Miranda ou pegar a jornalista só porque ela está "facinha". Suas opções românticas compõem uma parte importante no destino da galáxia, ainda mais nos números que podem ser recrutados de cada raça.

Certo, é hora de focar na sua aproximação. Se o seu coração manda Jack ser a sua mulher ou se você sonha em ter bebês azuis com Liara desde *ME2*, vá em frente – há outras maneiras de salvar a galáxia sem dormir taticamente por aí. Mas se você não sentiu ralar uma química com nenhum personagem, por que não usar o seu olhar 43 para "encantar" uma

raça para o seu lado? Se engraçar com Tali faz o número de war assets dos quarian crescer, e permitir que Diana Allers embarque na Normandy aumenta seus números da Alliance. Na verdade, colocamos todas as estratégias abaixo para ajudá-lo a criar o maior e melhor exército galático possível. Então o que vai ser: sair fora, dar mole ou casar?



▲ James Vega

Ele pode ser musculoso e bonito, mas pode esquecer sobre levar as coisas a sério com James Vega – não importa o seu sexo, simplesmente não é possível ter um romance com ele. O sr. Vega é um membro útil do time, mas seus esforços românticos serão melhores gastos em outro lugar se você estiver atrás de war assets.

VEREDITO Saia fora



▲ Diana Allers

Olhe além do decote hipnotizador e do vestido coladinho (que remetem a um pai ausente e problemas de autoestima) e você verá em Diana uma porta-voz da mídia que garante war assets da Alliance quando você permitir que ela embarque na nave. E ganhe ainda mais por conceder entrevistas a ela – assumindo que você diga a coisa certa, claro.

VEREDITO Dar mole



▲ Kaidan Alenko

Sejamos realistas sobre isso, Shepards homens e mulheres. Kaidan Alenko é um bom partido e está disponível para ambos os sexos, mas ter um caso com ele não rende war assets. Na verdade, é possível ganhar war assets por deixá-lo em Citadel quando a chance aparecer.

VEREDITO Saia fora

◀ Steve Cortez

Cortez só está disponível para Shepards homens e, se você o tratar da maneira certa, ele pode prover pilotos extras para a Alliance no esforço de guerra. Steve ainda está de luto por ter perdido o marido, mas se você conseguir convencê-lo de visitar a Memorial Wall em Citadel, ele encontra amigos pilotos e convence-os a se unirem a você.

VEREDITO Dar mole



▲ Jack

Jack não possui sobrenome, então pelo menos a discussão “quem leva o nome de quem?” será evitada. No entanto, ela é um pouco nervosa e usa qualquer roupa propensa à profanação — nada de vestido tradicional de noiva, então. Ela também não traz nenhum war asset para a equipe, mas é bonitinha demais para ignorar.

VEREDITO Dar mole



▲ Tali'Zorah Nar Rayya

Tali é o típico exemplo de garota que faz tudo para chamar a atenção. Mas, se você topa ser um parceiro medroso, que gosta de mimar e realizar todos os desejos dela, vai ganhar war assets dos quarian. Além disso, namorar com a mascarada nesse jogo dá a chance de ver o rosto real dela. Vai conseguir segurar a curiosidade?

VEREDITO Case para ganhar o suporte dos quarian



▲ Samantha Traynor

Desculpe, homens-Shepards. Essa especialista da comunicação não está aqui para agraciá-lo com uma dança. Traynor gosta de garotas, e nenhuma postura de machão vai mudar isso; no entanto, ela proporciona missões úteis para ambos os gêneros. O sotaque delicado de Traynor vai atrair muitas mulheres-Shepards.

VEREDITO Dar mole (se ela permitir)



◀ Garrus Vakarian

Ter um romance com Garrus não reforça os seus números de guerra contra os Reapers, mulheres-Shepards. Em compensação, ele é o equivalente de Chuck Norris em *Mass Effect*, e isso é difícil de dizer não. Lembre-se: a morte já teve uma experiência de quase-Garrus.

VEREDITO Você não se casa com Garrus: ele se casa com você

▶ Miranda Lawson

Manter a chata e gostosona 'Randa no jogo é difícil. Encontre-a em Citadel sempre que ela pedir, leia o relatório sobre Kai Leng e envie para ela, e a garota deve estar lá para contribuir com seus assets para o bem maior. É, vale a pena.

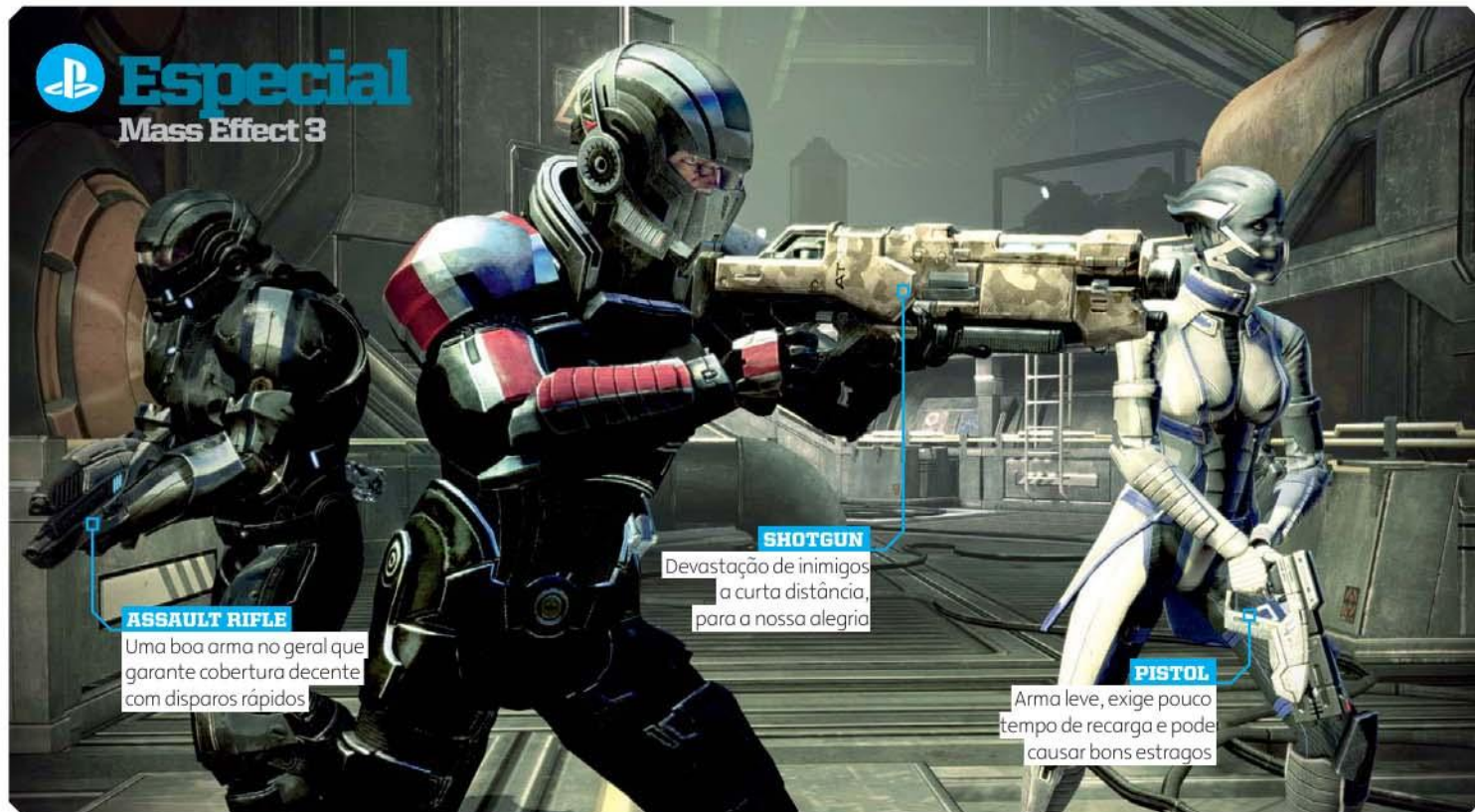
VEREDITO Dar mole

◀ Liara T'Soni

Conversando com Matriarch Aethyta, é possível descobrir alguns detalhes interessantes sobre a linhagem de Liara — converse e pressione-a para um confronto e você será presenteado com um ótimo time de soldados asari. Você não precisa namorar Liara para fazer isso, mas ela é tão charmosa que é difícil não cair em tentação.

VEREDITO Case para ter filhos azuis, a última moda em Citadel





ASSAULT RIFLE

Uma boa arma no geral que garante cobertura decente com disparos rápidos

SHOTGUN

Devastação de inimigos a curta distância, para a nossa alegria

PISTOL

Arma leve, exige pouco tempo de recarga e pode causar bons estragos

Arsenal vitorioso

Explore as melhorias de Mass Effect 3 para aperfeiçoar a artilharia

Uni, duni, tê... o rifle que eu vou escolher é vo-cê! Qual é, cara! A galáxia está em jogo, então não é nenhum abuso querer ter tantas armas quanto for possível. E com os reapers jogando todos os tipos de inimigos no espaço, você ficará aliviado em saber que

o arsenal completo de Mass Effect 3 reúne um número estratosférico de 53 armas. São treze assault rifles, dez shotguns, nove snipers, cinco submachine guns, oito pistols e oito armas pesadas.

Armário de armas

Sabe o que nós não vamos fazer? Escolher a "melhor" arma de cada categoria. Isso é uma questão de gosto pessoal, então falar que uma arma é melhor seria inútil. O que vamos fazer, no

(Incendiary, Disruptor e Cryo), já que possui uma boa taxa de tiros. Levando em conta que a Infiltrator é basicamente um sinônimo de "sniper", vamos arriscar dizer que a melhor combinação para uma sniper rifle é uma pistola pesada como a M-5 Phalanx – para ter opções a curta distância também.

Os vanguardas adoram ir para o combate próximo e pessoal, onde os poderes podem descarregar uma devastação cruel. Usar shotgun e pistola vai maximizar sua capacidade

O arsenal de ME3 reúne o número absurdo de 53 armas

entanto, é apontar quais tipos de armas combinam com cada classe – e as modificações que vão transformar o seu equipamento de estimativa razoável em letal. Soldados! O assault rifle é o seu melhor amigo. Ele pulveriza balas com uma boa precisão da média distância. Você não precisa ser perfeito com a mira e é uma boa arma para usar os três tipos de munição especiais

de matar a curta distância. Sentinelas possuem escudos avançados que permitem atacar o oponente, então equipe um assault rifle para conseguir versatilidade a meia distância.

Um bom Engineer vai deixar que seu Combat Drone faça a maior parte do serviço, então fique com armas leves, como pistols e submachine guns, para ganhar tempo na recarga. E Adepts! Sério que você quer usar uma arma? Ok, então... Mas nada mais do que uma pistola, para poder aproveitar sua velocidade de recarga +200%.



Anatomia de um arsenal

Armas necessárias para um comandante salvar o universo (ou destruí-lo)

UPGRADE NO PENTE

O lado ruim desse cuspidor frenético de cápsulas é ter de recarregar toda hora. Você não precisa fazer o upgrade do cartucho (magazine) até o máximo, mas um ou dois pontos ajudam a poupar tempo em batalha.

PIERCING MOD

Esse é importante. Diversos inimigos são protegidos por barreiras ou escudos. Açoitá-los com uma modificação perfurante permite que você use poderes e armas para evitar que eles recarreguem.

EXTENDED BARREL

É difícil discutir com um aumento de +25% de dano e que acompanha a modificação V do cano da arma (extended barrel). Mas como só se pode usar dois mods ao mesmo tempo, você precisa escolher entre tempo de recarga ou poder de fogo.



SHOTGUNS

Shotgun é o que há de mais mortal quando o bicho está pegando para o seu lado. Recomendamos usar o thermal clip e o blade attachment mod para tirar proveito total desse benefício a curta distância. As outras modificações para shotguns melhoram a precisão e o dano, mas, na nossa cabeça isso só as deixa... "menos shotgun". Escolha uma poderosa, como a Geth Plasma Shotgun, e não será preciso se preocupar com dano – em vez disso, minimize as recargas com o thermal clip para não parar de atacar e, quando estiver próximo dos inimigos, aproveite o blade attachment.

- Suba até o nível V com o upgrade de thermal clip e você ganhará +90% de capacidade. Isso é insano!

- Você ganha um extra de +25% de dano no ataque corporal com o mod blade attachment V, o que é megaútil quando estiver recarregando.



SNIPER RIFLES

Snipers... Os rifles de precisão são mortíferos. Se você escolher um rifle poderoso, basta um único disparo para dar um trato no inimigo. Mas como torná-lo mais mortal? O escopo melhorado é ideal para começar, porque dá praticamente a visão do Predador e isso permite ver através da fumaça. As tropas de Cerberus, em especial, lançam granadas de fumaça como se suas vidas dependessem disso, então você vai agradecer esse mod quando a zona de combate ficar parecendo Silent Hill. Para o upgrade vago... Sim, piercing mod outra vez. Inimigos com armadura podem ser um pesadelo, então coloque poder no seu fuzil para despachá-los.

- Nenhuma cortina de fumaça será problema com essa melhoria, que também identifica inimigos escondidos atrás de cobertura.

- Você não precisa mais trocar de calças quando uma máquina de guerra Atlas aparecer: o piercing mod V proporciona +70% de dano em armadura.



PISTOLS

Existem duas razões para levar uma pistola para o combate. Você pode (e vai) ficar sem munição na arma primária. Você pode precisar do mais rápido tempo de recarga possível, e escolhendo uma única pistola você tem +200% de velocidade de recarga. De qualquer maneira, você vai adorar o mod power-boosting high caliber V combinado com o upgrade de ultralight materials V. Gastando todos os créditos nesses dois caminhos, você conseguirá uma arma bem poderosa que permite usar seus poderes em poucos segundos. Ótimo para se exibir: "Derrubei um Banshee com uma pistola!!!".

- Você consegue ter um extra de +25% de dano com qualquer pistola usando o mod high caliber V. E quem não quer isso?

- Melhorar o mod de ultralight materials V para pistolas até o máximo deixa a arma +90% mais leve. Você vai achar que está carregando um brinquedo, mas os seus inimigos não vão rir.

Sempre evoluindo

Três caminhos para dominar o sistema de classes de ME3

Shepard conhece a importância da distinção de classes, mas não exatamente da maneira que Karl Marx falava. Decidir em que classe começar a jornada de *Mass Effect* é crucial, já que isso molda seu jeito de jogar:

o seu dedo de gatilho precisa estar exercitado ou você prefere que droides façam o trabalho? Escolhemos três entre as melhores classes para você se tornar um supersoldado, um engenheiro de elite ou um vanguarda fantástico.



SOLDIER

Esse é para quem gosta da ação. O foco é atirar em muitas coisas, por muito tempo, enquanto avança jogando granadas por aí. Esta pode ser a classe mais simples, mas tornar-se o melhor soldado não é tão fácil assim. Recomendamos que você avance nas seguintes áreas: Alliance Training, Fitness e Frag Grenade. As outras opções adicionam versatilidade, mas esse caminho o tornará um atirador poderoso com granadas mortais. Escolha todas as opções para aumentar o dano das armas no Alliance Training, todas as melhorias de energia e escudo em Fitness, e dê um upgrade no raio de explosão, capacidade e dano a escudos das granadas. Vai na fé!

- O Alliance Training é importante para fazer com que cada bala conte, então escolha as melhorias de dano sempre que passar de nível.
- É possível aperfeiçoar energia e escudo especializando em Fitness e ao focar só nessas melhorias a cada nível aumentado.
- O bom das granadas é o dano causado em uma grande área, portanto aumente o raio da explosão e a sua capacidade de carregar mais explosivos.



▲ Weapon Damage é o caminho da destruição



ENGINEER

Não sabemos explicar direito, mas há uma satisfação incrível em mandar um Drone fazer o seu serviço. Esse é o ponto central no estilo de um Engineer. Enquanto outras classes se entrelaçam, essa é diferente de tudo. Quando os níveis avançam, seu primeiro foco deve ser em fortalecer o Combat Drone com força e resistência (no topo das habilidades há até foguetes!). Outras duas boas escolhas são o Incinerate e o Overload – assim, inimigos com armadura não serão páreo para os seus poderes e o Drone. Foque nesses caminhos e os reapers vão morrer de medo das suas técnicas malucas de mecânica.

- O Combat Drone é o seu braço direito. Em vez de especializações na árvore de habilidades, foque nos escudos e capacidade de dano. E foguetes. Pegue foguetes!!
- O poder Incinerate vale pela versatilidade. Aumente o raio, dano a armaduras e, por fim, na duração.
- Qualquer coisa que não puder ser resolvida com um Drone ou com o uso do Incinerate vai fritar quando você melhorar o nível do Overload. Escolha poder, velocidade de recarga e dano a escudos.



▲ Técnicas malucas de mecânica a serviço da paz



VANGUARD

Vanguards disparam poderes como se fossem balas de uma metralhadora; e por isso não apenas o aplaudimos, mas reconhecemos que são uma das três melhores classes para se jogar. Para obter o máximo de um Vanguard, é preciso pensar com cuidado nos upgrades. Pela nossa experiência, o Biotic Charge, Nova e Shockwave foram as melhores escolhas da árvore de poderes. Eles cobrem ataques em curtas, médias e longas distâncias. Esses talentos se tornam tão mortais que você esquece aquela coisa primitiva de "armas" que as outras classes tanto gostam.

- Não deixe de aperfeiçoar o Biotic Charge; na escolha final de upgrade, opte pela chance de 25% de não ter o resfriamento.
- A Nova pode ser bem poderosa nos níveis mais altos. No nível seis existe a chance de que suas barreiras não sejam mais usadas, o que vai ajudar a disparar poderes como se fossem armas automáticas.
- Shockwave é tão legal e viciante quanto estourar plástico-bolha. Foque no raio e distância para conseguir um efeito melhor, já que os seus poderes dão conta dos ataques de precisão.



▲ Problemas com resfriamento? Invista em Biotic

AQUI TEM SPOILER CUIDADOR!
PlayStation.

Escolha o final

Nosso fluxograma leva aos finais de ME3. Qual você vai escolher?

Começo

Final 3 As formas orgânica e sintética viram uma só. Com os reapers destruídos, a civilização começa a se reconstruir. E, olha só: seus amigos sobreviveram. Parabéns, Shep!

Todos têm direito à vida!

A ideia de combinar as formas de vida humana e sintética o assusta?

Argh! Que nojo!! Não vou tolerar isso!

A Tali não gostou nada... Menos um membro no time.

Claro, por que não? Parece-me uma boa ideia

Você deixou os geth implantarem o código dos reapers?

Não, não dá para confiar nesses caras!



Final 1A Você renunciou a sua forma mortal para controlar (e reprimir) os reapers. O Mass Relay foi destruído, mas a galáxia está salva. Alguns membros do time devem sobreviver.

Se eu puder controlá-los, eles serão inofensivos.

Você vai tentar controlar os reapers ou vai destruir essa raça sacana?

Esmague os insetos sem dó!

O quê!? Isso é um lixo! Que diabos de fim é esse?

Final 2 Os reapers se foram... Por enquanto! E se alguém construir uma nova forma de vida sintética e começar tudo de novo? As Mass Relay se foram, mas, pelo menos, alguns amigos sobreviveram.

Junte-se a milhões de descontentes traidos pelo universo e vá xingar muito no Twitter. Espere pelo DLC com o "novo final" que trará redenção.

Atacar a base da Cerberus agora ou aumentar o exército primeiro?

Estou montando as minhas tropas com carinho.

Tenho um encontro urgente com Illusive Man.



(aumenta o volume do microfone e xinga mais)

Para de jogar. Você está banido da internet!

Você não se dá bem com o trabalho em equipe. Passa o tempo gritando e xingando no headset?

Não, isso é falta de educação!

Conseguir metade já está bom demais, né?

Você está obcecado em pegar todos os war assets possíveis e criar um exército que nunca será esquecido?

Não vou fazer nada enquanto a barra não estiver cheia!



Acabe com a doença! Viva a reprodução!!



Genophage: Deixa rolar ou acaba com a doença?

É um mal necessário. Vamos deixar rolar...

Você tem paciência para jogar online com outras pessoas?

Nem a pau!! Sai daqui, noob cretino!!



Preciso de toda a ajuda possível, universo.

Escanear planetas: assets fáceis ou a cura para insônia?

Isso não é trabalho para um comandante! Estou fora!!



Final 1B Bom, os reapers se foram, mas todo mundo morreu no processo. As Mass Relays foram destruídas e você não tem ideia se algum amigo sobreviveu. Esperávamos mais de você, comandante!

REGNUM ONLINE WARMASTERS

**UM REINO
NÃO SE COMPRA,
SE CONQUISTA.**

Convoque
seus
amigos

Grátis

Totalmente
em
português

**JOGO
ONLINE**

Que tal convidar seus amigos para jogar este MMORPG incrível? Você vai conhecer o fantástico mundo de Regnum e fazer parte de um dos seus reinos, que estará em constante batalha para expandir o seu território. Escolha uma classe e proteja seu reino contra adversários reais. A aventura é de graça, mas você pode usar o BoaCompra para adquirir itens que vão deixar o seu jogo mais interessante.



regnum.com.br



**BOA
COMPRA**



O Futuro

CALL OF DUTY: BLACK OPS 2

Sobrevivente da Guerra Fria, o sargento Woods participará de uma guerra mais intensa em 2025. A ação acontece boa parte do tempo em uma versão arrasada de Los Angeles, EUA. Em vez de selvas e inimigos armados com rifles ultrapassados, o protagonista enfrentará máquinas de guerra controladas remotamente, como tanques de guerra que movem-se com a agilidade de animais quadrúpedes e o quadrotor, uma câmera de vigilância voadora equipada com metralhadora.

Garota
Play

PlayStation

Brasil - Oficial Brasil



Maior/2012





Modelo: Ellen Carvalho - Agência BRM Models

Fotos: Tomaz Vello

Produção: Beth Macedo

Cabelo e Maquiagem: Carmen Correa

Blusa Chocolate Doce - (11) 3227-7597

Calcinha: Thais Gusmão - (11) 3061-3874

www.thaigusmao.com.br



Revista Oficial Brasil
PlayStation

Pôster
Play



Maior/2012

8 anos

XPLOSION GAMES

WWW.XPSGAMES.COM.BR

Sua primeira opção em games

EM ATÉ

24x



PS3 160GB ou 320GB

Americano + Cabo HDMI
Garantia de 1 ano



PSP Go 16GB

Americano + Jogos instalados
Garantia de 1 ano



Kit Move + Jogo

Americano - Diversão garantida
Garantia de 1 ano



PLAYSTATION®
Network



PSP Slim 3010

Memória com Jogos instalados
Americano + 3 anos de Garantia



PS VITA

PRONTA ENTREGA - Varios modelos

4GB/8GB/Jogos/Case

Pagamento
digital

EM ATÉ 24x



WWW.XPSGAMES.COM.BR

Tel.: 11 3361-8126

R. Santa Ifigênia, 358 - Loja 14 - Centro - São Paulo - SP

A BATALHA VAI COMEÇAR!



O UNIVERSO DOS GAMES EM UM SÓ LUGAR. JOGOS, CONSOLES,



CARTÃO DE CRÉDITO SARAIVA

Parcela em até 12x sem juros¹. Anuidade grátis.²



SARAIVA PLUS

Com ele, seus pontos valem mais compras.³



Proteja seu produto
por mais 12 ou 24 meses.

1. O parcelamento em até 12 vezes sem juros é válido somente para pagamento com o Cartão de Crédito Saraiva. Consulte parcela mínima e produtos participantes antes de comprar. 2. Mais informações em www.saraiva.com.br/cartao-saraiva 3. Consulte regulamento em www.saraiva.com.br/saraivaplus

OS CAVALEIROS DO ZODÍACO

BATALHA DO SANTUÁRIO



ACESSÓRIOS E MUITO MAIS VOCÊ ENCONTRA NA SARAIVA.

São Paulo - SP: Shopping Center Norte • Shopping Plaza Sul • Shopping Santa Cruz • Shopping Anália Franco • Shopping Ibirapuera • Shopping Vila Olímpia • Shopping Jamborê • Shopping West Plaza • Shopping Morumbi • Shopping Interlagos • Shopping Cidade Jardim • Shopping Eldorado • Shopping Pátio Paulista • Santana Parque Shopping • Shopping Higienópolis • Shopping Jardim Sul • Interior - SP: Campinas • Shopping Center Iguatemi • Rio Preto Shopping Center • Shopping Center Vale • Galleria Shopping • Novo Shopping • Grande São Paulo - SP: Alphaville • Shopping Iguatemi Alphaville • Shopping ABC Plaza • Cotia • Shopping Granja Viana • São Bernardo do Campo • Shopping Metrópole • Ribeirão Preto • Santa Ursula Shopping • Rio de Janeiro - RJ: Shopping Norte • Shopping Tijuca • Shopping Rio Sul • Shopping New York City Center • Shopping Botafogo • Shopping Leblon • Rua do Ouvidor, 98A • Recife - PE: Shopping Recife • Belém - PA: Shopping Belém • Manaus - AM: Shopping Manaus • Fortaleza - CE: Shopping Iguatemi Fortaleza (loja Z) • Salvador - BA: Salvador Shopping • Shopping Paralela • Shopping Barra • Shopping Iguatemi Salvador • Vitória - ES: Shopping Vitória • Shopping Praia da Costa • Goiânia - GO: Shopping Goiânia • Juiz de Fora - MG: Shopping Juiz de Fora • Belo Horizonte - MG: Shopping Diamond Mall • Uberlândia - MG: Shopping Uberlândia • Brasília - DF: ParkShopping • Shopping Conjunto Nacional • Brasília Shopping • Shopping Pátio Brasil • Curitiba - PR: Shopping Curitiba • Shopping Mueller • Florianópolis - SC: Shopping Iguatemi Florianópolis • Shopping Belmar • Porto Alegre - RS: Shopping Moinhos • Praia de Belas Shopping Center • BarraSul Shopping • Caxias do Sul - RS: Caxias do Sul Shopping • Shopping Iguatemi

 **Saraiva**
saraiva.com.br
vendas 4003-3390



PS3 PSP



Games evolution



consoles



jogos



acessórios



assistência
técnica



Imagens Ilustrativas. Todos os logos e imagens tem caráter promocional

São 7 lojas em São Paulo, com assistência técnica e uma loja virtual para sua comodidade.



TELEVENDAS

(11) 2809-5530 **novo**
(11) 3361-2937
(11) 3331-9103



VISA



Entregamos para todo o Brasil via SEDEX.

São centenas de ofertas.



GOD OF WAR ASCENSION™

**A MAIOR LINHA
DE CONSOLES, JOGOS
E ACESSÓRIOS.**

 games.evolution
 lojagamevolution
 games.evolution@hotmail.com
 www.gameevolutionsp.com.br

Visite uma loja ou compre através do Site, no conforto da sua casa.

www.gameevolutionsp.com.br



Atendimento via redes sociais

Sempre
conectados.



Atendimento via telefone

- Televendas
- SAC
- Assistência Técnica



Atendimento personalizado

Direto nas lojas
ou na assistência
técnica.



Deto nado

POR Douglas Pereira

Aqui tem...



roteiro



as doze casas





Caçadores de troféus

Vencer a batalha das doze casas e os demais desafios para platinar não é difícil, só demanda tempo e paciência.

markola1985.....4d 10h 58m
WhBlaze.....4d 11h 31m
BRUNO_MARTINS.....5d 10h

rafaeldapio.....8d 9h 22m
JMichelMamede.....8d 14h
Fonte: www.myps3t.com.br

Uma das histórias mais queridas entre os fãs brasileiros de anime e mangás continua sem ser aproveitada como deveria em um jogo. O novo game dos Cavaleiros parece vindo da geração passada

CAVALEIROS DO ZODÍACO A BATALHA DO SANTUÁRIO



PlayStation 3 (disco)

GêneroMusou

ProdutoraNamco Bandai

DistribuidoraNamco Bandai

Legenda/Áudio

Português/Inglês

Multiplayer2 jogadores

Todo mundo com pelo menos 20 anos de idade guarda um carinho por *Cavaleiros do Zodíaco*.

Mesmo que hoje você diga que o anime não é grande coisa, ou que curti mais *YuYu Hakusho* na extinta Rede Manchete, não dá para negar a importância da série na infância de muita gente. Por isso é meio triste ver que *A Batalha do Santuário* não faz jus ao que lembramos do desenho. Suas memórias não serão respeitadas.

A Batalha do Santuário se passa apenas durante a batalha das doze casas dos cavaleiros de ouro. Não há nada antes nem à posterior saga de Poseidon. Existem alguns pequenos capítulos extras que mostram eventos paralelos a

subida das doze casas, como Marin descobrindo o túmulo do antigo mestre, mas nada demais. Não que isso seja um grande problema, até porque a ideia de jogos do estilo Musou (combate contra centenas de inimigos ao mesmo tempo) é a repetição exagerada, ou seja, você teria aí umas 20 fases e variações nos modos Challenge para fazer a mesma coisa de novo e de novo.

Essa repetição pode ser o normal para um Musou, porém, para um jogo em 2012, simplesmente não é o bastante. Sinceramente, de modo geral, o jogo inteiro não está à altura da época em que foi lançado. Se o novo *Cavaleiros do Zodíaco* tivesse sido lançado há uns seis anos, logo depois daquele jogo de luta da série para PlayStation 2, a única diferença da versão atual seria jogá-lo em alta definição. Há pouco valor na produção: os gráficos não têm nada de especial, não há nenhuma tentativa de criar algo inédito para o gênero e, especialmente, a trilha sonora é de revoltar qualquer fã. A única



HALL DA FAMA

**NÍVEL DE
DIFICULDADE**

5/10
(Normal)

PIONEIRO

O primeiro jogador a coletar todos os troféus do game
Vimar_BR
(14/12/2011)

VELOCISTA

O mais rápido do ranking a coletar todos os troféus
Arma771
(3d/15h/47m)



Diversas cenas clássicas foram reproduzidas no game, **mas sem adicionar dramaticidade** ou elementos e tecnologias mais atuais de animação

trilha usada do anime é a música de abertura, Pegasus Fantasy. Todo o resto apenas lembra vagamente as músicas originais, porém em péssima qualidade, com sons (em MIDI?) sem graça tirando qualquer chance de se empolgar nas cenas dramáticas que dão o clima da série. Não há nada mais decepcionante do que ver Shiryu ou Hyoga entregando a vida ao som de músicas que teriam mais qualidade até no Super Nintendo.

Tudo isso passa uma clara impressão de baixo orçamento ao jogo. Parece até que pegaram um projeto parado do PlayStation 2 e só terminaram para não deixar o aniversário de 25 anos da série passar em branco. Quando comparado às produções dos jogos de Naruto, por exemplo, fica óbvio o clima de "jogo classe B" deste *Cavaleiros do Zodíaco*. Talvez o vilão tenha sido falta de verba, e havia

JUNTANDO FORÇAS ▶ Há um modo para dois jogadores e é preciso reviver seu parceiro quando ele perde energia. Tirando isso, nada muda em relação aos modos solo

todas as intenções de fazer um grande jogo dos Cavaleiros, certo? Errado! A falta de dedicação está nos detalhes. Cassios tem as duas orelhas, Milo de Escorpião muda a mão de sua Agulha Escarlata, entre outras incoerências. Sem falar das decisões questionáveis, como as lutas contra cavaleiros negros, colocadas ali só para dar variedade, e o fato de ter de vencer lutas que nunca foram vencidas no anime, só para seu personagem ser derrotado em uma cena no instante seguinte, como deveria ser desde o início.

A única recomendação, talvez, seja para aqueles que gostam de jogos desse estilo. A movimentação dos personagens é boa, diferente



do estilo bem mais travado de *Dynasty Warriors*. O exército de inimigos é um pouco menor que o normal num game desses, o que permite combos um pouco mais rebuscados, e as lutas contra os cavaleiros de ouro não são de todo ruim (a batalha contra Milo de Escorpião é particularmente interessante). Há também umas missões difíceis no modo Challenge que podem servir de incentivo a fãs do gênero. Mesmo assim, falando exclusivamente de jogos "Musou", seria errado recomendar esse jogo em vez de *Sengoku Basara 3*.

AValiação

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

ASPECTOS CENTRAIS

CENAS	■ ■ ■ ■ ■
VARIEDADE	■ ■ ■ ■ ■
TRILHA SONORA	■ ■ ■ ■ ■
REFERÊNCIAS	■ ■ ■ ■ ■

NOTA FINAL

50

ASSISTÊNCIA TÉCNICA PRÓPRIA



PS3



PSP GO



PSP 3000



PS VITA

E OUTROS...



Especialista em Diversão

Linha completa
de consoles,
acessórios e jogos!

A única com garantia de 4 anos.



LANÇAMENTOS!

Compre sem sair de casa.

www.gamesp.com.br



em até 12x!

Rápido, prático, seguro e diversão garantida!

CONHEÇA NOSSAS LOJAS:

Espaço Aurora

Rua Aurora, 178 - lj. 17 • Santa Ifigênia
Rua Aurora, 168 - lj. 168 J • São Paulo - SP

Estacionamento no local

Tels.: 3331.3779

GUIA DO ZODÍACO

O primeiro jogo de *Cavaleiros do Zodíaco* para Play 3 é no estilo Musou, parecido com a série *Dynasty Warriors*, em que o desafio é enfrentar centenas de inimigos para encarar um chefe no final.

Comemorando 25 anos de *Os Cavaleiros do Zodíaco*, a série de mangás e anime mais famosa do autor Masami Kurumada, o jogo só passa pela etapa mais cultuada: a batalha das doze casas do zodiaco. Tudo o que vem antes ou depois na trama original ficou de fora.

O conteúdo do game não é muito variado e não há nada que chegue perto de um enigma ou algo assim, porém as lutas contra os poderosos cavaleiros de ouro podem ser um pouco

complicadas, por isso estamos aqui para ajudar.

Você sempre terá de passar por uma passeata de inimigos até chegar à próxima casa. Centenas de inimigos juntos não oferecem o perigo de um único cavaleiro de ouro, basta ter prioridades e atacar do jeito certo: caras com escudo só aceitam golpes fortes, os pequenos que jogam fogo devem sempre ser os primeiros alvos; e nunca fique muito próximo dos grandões, mande-os para o inferno com um golpe especial.

No final, bem na porta da casa zodiacal, você sempre enfrentará um subchefe. Os dois primeiros são conhecidos, embora não façam o menor sentido na história: Cassios e Misty. Contra



Cassios, apenas desvie de sua investida e ataque em seguida. Contra Misty, tome cuidado com o golpe Força Demoníaca e não tente atacar durante a Barreira de Ar; use o sétimo sentido.

Todos os outros subchefes

são cavaleiros negros. Eles têm os mesmos golpes dos heróis. Contanto que você desvie de seus golpes especiais, eles não darão tanto trabalho.

OS PERSONAGENS

Nos modos de jogo extras, é possível controlar mais personagens, incluindo os cavaleiros de ouro, mas na história das 12 casas só controlaremos cinco de bronze.

1 SEIYA DE PÉGASO

- Meteoro de Pégaso: ●
- Cometa de Pégaso: R1
- Turbilhão de Pégaso: R1 + ●

2 SHIRYU DE DRAGÃO

- Cólera do Dragão: ●
 - Dragão Voador: R1
 - Último Dragão: R1 + ●
- (a partir do final da luta contra Shura de Capricórnio)

3 HYOGA DE CISNE

- Pó de Diamante: ●

- Trovão Aurora: ●
 - Execução Aurora: R1 + ●
- (após vencer Camus de Aquário)

4 SHUN DE ANDRÔMEDA

- Corrente de Andrômeda: ●
 - Onda Relâmpago: R1
 - Corrente Nebulosa: ●
- (sem armadura, depois da luta

contra Afrodite de Peixes)

- Tempestade Nebulosa: R1
- (sem armadura, depois da luta contra Afrodite de Peixes)

5 IKKI DE FÊNIX

- Ave Fênix: ●
- Golpe-Fantasma de Fênix: R1



AS 12 CASAS

1 CASA DE ÁRIES
Mu de Áries é o cara bonzinho que vai consertar as armaduras. Então a primeira casa serve apenas para aprender os comandos do jogo. Repita o que ele ensinar e parta para a casa de Touro.



2 CASA DE TOURO
• **Guardião:** Aldebaran de Touro
• **Golpe:** Grande Chifre

Esta batalha também serve como um tutorial de lutas contra chefes (e foi isso que aconteceu no anime também). A ideia é aprender a usar o seu sétimo sentido. Ative-o ao defender um ataque no exato momento do impacto ou aperte **L2** (neste caso você vai gastar um pedaço da barra de cosmo).

Ao ativar o sétimo sentido, a cena fica em câmera lenta e o seu cavaleiro ficará invulnerável por instantes. Isso é vital para ferir os cavaleiros de ouro. Perceba que quase nenhum dano é causado ao atacar Aldebaran de frente (**#1**).



A ideia para vencer os chefes é acertá-los enquanto estão fazendo um golpe ou pelas costas. De lado também serve, geralmente (**#2**). O importante é não atacar de frente, pois eles defenderão automaticamente os seus ataques. Assim, seu trabalho é desviar do Grande Chifre e acertar Aldebaran com seu Meteoro ou Cometa (**#3**).

Depois de um tempo, ele ficará mais rápido e vai usar mais Grandes Chifres do que o normal. Mais um pouco e a tela vai mudar de cor, além



dos ataques aumentarem de velocidade novamente. Continue desviando e atacando o chefe enquanto ele se recupera de seu próprio golpe, até a barra de energia acabar duas vezes e Seiya conseguir cortar o chifre da armadura.

3 CASA DE GÊMEOS
• **Guardião:** Saga de Gêmeos
• **Golpes:** OUTRA DIMENSÃO!!!

Que fique claro que o esquema para acertar qualquer um dos chefes é o mesmo, exceto por alguns momentos bem específicos de alguns cavaleiros. O conhecimento necessário torna-se, na verdade, saber como desviar dos golpes deles e quando atacar, para aí fazer o básico: ativar o sétimo sentido, dar um Dash (**L2**) até o chefe e acertá-lo pelas costas.

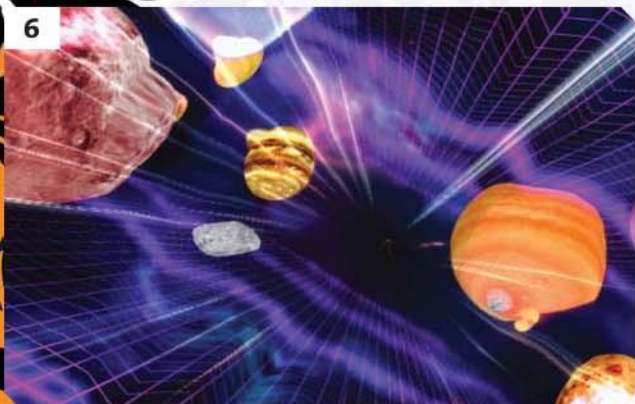
No caso da armadura de Gêmeos (**#4**), é preciso tomar cuidado com seus poderes, mas a armadura não ataca tanto quanto deveria (**#5**). Após acabar com a primeira barra, você cairá em OUTRA DIMENSÃO! (**#6**). Aqui ▶



GRANDE CHIFRE ▶
Aldebaran é o cavaleiro com mais força física, mas é bonzinho e não pega pesado no seu teste



6



MORRA, SEIYA! ▶ Dona da melhor frase da série, Saga é o verdadeiro vilão da saga das doze casas... ou quase isso

há um detalhe interessante. Para sair daí, ou você usa o sétimo sentido, corre até a armadura e aplica um golpe qualquer; ou então usa uma Onda Relâmpago, igual ao que Shun fez no mangá/ anime, para acertar lá dentro do capacete e voltar ao normal. Faça isso sempre que for pego pelo golpe e continue com o esquema básico.



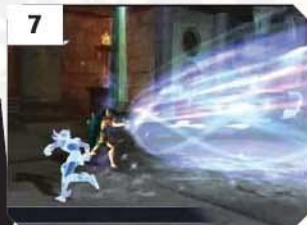
CASA DE LIBRA

• **Guardião:** Dohko de Libra, mas Camus está de passagem por aqui



Opa! Não pulamos de casa. Lembra quando Hyoga saiu da OUTRA DIMENSÃO e caiu na

7



8



9



10



casa de Libra. Então, Camus veio dar um jeito em seu pupilo. Essa é uma daquelas lutas nada a ver, em que você tem de vencer o inimigo para o seu personagem perder a luta (#9).



Camus não usa todos os golpes e fica só andando em sua direção para aplicar um combo ou o Pó de Diamante (#7) (que arranca muita energia). Como Hyoga tem um combo excelente, use o sétimo sentido para chegar atrás de Camus e faça o combo mais longo, seguido por um Pó de Diamante quando ele cair (#8). Repita algumas vezes.



Camus só precisa perder uma barra de energia, então esta batalha é uma boa

oportunidade para conseguir o troféu de passar um chefe sem levar dano algum. Se você conseguir deixá-lo na parte inferior do cenário, ao lado de uma escada, e ficar nela (mas não grudado no inimigo), Camus poderá ficar apenas tentando andar em sua direção, bloqueado pela parede, e aí a tarefa fica muito mais fácil.

4

CASA DE CÂNCER

• **Guardião:** Máscara da Morte (#11)

• **Golpes:** Ondas do Inferno



Shiryu protagoniza a luta mais difícil e a mais chata desse jogo. Primeiro: Máscara da Morte não tem um golpe de destaque além do Ondas do Inferno, por isso tiveram de improvisar no jogo. Em sua primeira barra de energia, ele só solta esses golpes menores.



Não fique perto para desviar de todos os ataques e dos espíritos que o rodeiam (#10). Para atacar, use o sétimo sentido para se aproximar e solte o seu Cólera do Dragão só quando ele aplicar algum golpe – pois o cavaleiro tem a péssima mania de dar um pulo para trás quando está à toa, o que faz com que o golpe de Shiryu acerte o nada.

11

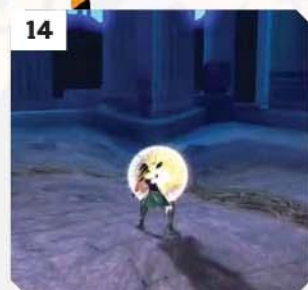




Na segunda barra, ele usa as Ondas do Inferno e Shiryu vai à colina de Yomotsu Hirasaka, o buraco de entrada do mundo dos mortos. O único jeito de sair daí é... matando todos os mortos que se aglomeram à sua volta (#12). Usar o Dragão Voador (carregado, de preferência) é mais eficiente do que o Cólera do Dragão.



De volta à casa de câncer, Máscara da Morte fica mais cauteloso, e começa a soltar as Ondas do Inferno como golpe normal (#13), mas é fácil desviar do golpe. Para economizar cosmo, você pode usar o verdadeiro sétimo sentido constantemente. É só esperar ele lançar uma esfera de energia e apertar **L1** no exato momento em que ela acertar Shiryu (#14). O sétimo sentido real não gasta cosmo, mas acaba mais rápido, então cole no inimigo e aplique um golpe. Ele vai usar essas bolas direto, aproveite.



Se você não for bom nisso, o esquema da primeira parte ainda funciona do mesmo jeito. Sim, Ondas do Inferno de novo. É a quarta parte, e a luta já está irritante. É a mesma coisa da parte anterior, exceto pelo costumeiro aumento de velocidade. E para jogar o controle na parede de vez, há uma quinta parte! E é a mais complicada, porque Shiryu inventa de lutar sem a armadura de Dragão. A estratégia não muda, mas você deve tomar muito mais cuidado (ainda mais na OUTRA DIMENSÃO) para não ser acertado, pois vai tomar dano dobrado. Como lado



positivo, seu Cólera do Dragão tira mais energia também (#15). Use as pedras do cenário para ajudar na proteção e lembre-se de que seu cosmo se recupera muito mais rápido sem armadura, então abuse do sétimo sentido.

5 CASA DE LEÃO

• **Guardião:**
Aiolia de Leão

• **Golpes:** Cápsula do Poder e Relâmpago de Plasma

Aiolia alterna bastante entre a Cápsula do Poder (a grande esfera de energia), o Relâmpago de Plasma (os feixes de luz) e uma sequência de socos. Contra a Cápsula do Poder (#16), só desviar, o que não é difícil, já que não é um golpe muito rápido. Para ajudar, use as estátuas do cenário como proteção.

É possível contra-atacar os outros dois golpes. Se ele correr e usar a sequência de socos, use o sétimo sentido para ficar atrás dele e espere o combo chegar ao último hit, então ataque-o. O mais seguro, porém, é o Relâmpago de Plasma (#17). Assim que ele usar o golpe, desvie para o lado de Aiolia e use o Meteoro ou Cometa de Pégaso. Aiolia recupera-se rápido, então não fique longe, do contrário seu ataque não vai acertar. A luta não muda na segunda barra do Cavaleiro de Leão, ele apenas fica mais rápido, o que vai obrigar você a ficar mais na defensiva (#18) e atacar durante os combos dele



(o tempo do Relâmpago fica rápido demais), de preferência com o Cometa de Pégaso.

6 CASA DE VIRGEM

• **Guardião:**

Shaka de Virgem

• **Golpes:** Ohm, Invocação dos Espíritos Malignos, Rendição Divina e Tesouro do Céu

Evoluta o ataque Ave Fênix antes de enfrentar Shaka. O homem mais próximo de Deus pode ser o mais forte dos cavaleiros de ouro, mas aqui ele não será grande coisa. Corra em volta dele a uma boa distância, enquanto Shaka usa seus Ohms. Observe o golpe algumas vezes e perceba que há uma pequena explosão no fim deles. No momento da explosão, ative o sétimo sentido e execute o seu Ave Fênix com **R2** segurado (**#19**). Se tiver evoluído o golpe pelo menos duas vezes, vai tirar um monte de energia de Shaka; basta quatro ou cinco golpes para acabar com a barra.

Shaka abre os olhos e executa o Tesouro do Céu (**#20**). A luta continua a mesma até a metade da barra, quando ele faz um Rendição Divina e a tela muda para a OUTRA DIMENSÃO (gostaríamos que fosse o Rikudou Rinne, vulgo Seis Samsara, mas tá valendo). A diferença é que agora Shaka usa uma versão bonitinha da Evocação dos Espíritos Malignos, jogando umas imagens contra você, além dos outros golpes. A luta é simples porque você não

20



precisa chegar perto de Shaka para vencer a batalha, basta usar o Ave Fênix após a explosão que sai do chão (**#21**).

Troféu de prata

Esta é a melhor luta para conseguir o troféu de matar um chefe sem tomar dano algum. Não tente isso na primeira vez. Após jogar os outros modos e evoluir as habilidades de Ikki, essa luta acabará bem mais rápido, e sua única preocupação será o golpe em que a energia brota do chão, bem embaixo do personagem. Use o Dash constantemente para não ser acertado por essa técnica.

21



22



19



24



um segundo. Como sabemos, Milo só tem dois ataques: restrição, em que ele solta ondas vermelhas que paralisam o alvo, e o processo das agulhas escarlates. Ele pode acertá-lo 14 vezes antes de soltar a agulha final, Antares. O único jeito seguro de desviar de uma agulha é usar o sétimo sentido. Aproveite esse momento para grudar em Milo, aplicar um combo e terminar com ataque forte (**#24**) seguido do Pó de Diamante assim que ele cair no chão.

Essa é toda a estratégia, mas o problema real está em gerenciar sua barra de cosmo. Milo usa as agulhas (**#25**) com frequência, e às vezes Hyoga fica com pouco Cosmo para ativar o

7 CASA DE LIBRA

• **Guardião:** Dohko de Libra, que está de férias nos cinco picos de Rozan



Ataque o esquite de gelo com Seiya. Rola uns papos entre os cavaleiros de bronze e Shiryu usa as armas de Libra para libertar o cavaleiro de Cisne (**#23**).

8 CASA DE ESCORPIÃO

• **Guardião:**

Milo de Escorpião

• **Golpes:** Restrição, Agulha Escarlate e Agulha Escarlate de Antares



A luta contra Milo (**#22**) é uma das mais legais, por você não poder se descuidar por

25



23



RAYMAN[®] ORIGINS



Agora Por
apenas:
**79R\$
.90**



curta nossa página e tenha acesso a Promoções e conteúdos exclusivos.



facebook.com/Ubisoft.Brasil



@Ubisoft_Brasil



/UbisoftBrasil



XBOX 360



Wii



PlayStation 3



UBISOFT



CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA
L
Não há restrição
LIVRE

pontofrio.com

AMERICANAS.com



Saraiva



Walmart

26



sétimo sentido. Se você não desperdiçar e sempre segurar **R2** quando estiver parado para recuperar Cosmo, isso não irá acontecer 13 vezes durante a luta e você não precisará se preocupar com Antares — se ele acertar a agulha final, Hyoga morre na hora.

Na terceira barra de energia, quando ele mandá-lo para **OUTRA DIMENSÃO (#26)**, Milo aumenta bastante as restrições, tome cuidado para não esbarrar nelas ao fugir das agulhas. Além disso, o cavaleiro agora pode (e vai) soltar agulhas escarlates durante o pulo, além de tentar dois combos simples. O esquema para derrotá-lo não muda, mas seu ritmo precisa ser mais preciso para acertá-lo antes do golpe dele acabar.

9

CASA DE SAGITÁRIO

• Guardião:

o espírito de Aiolos, controlando a armadura de Sagitário

27



Para relaxar depois da tensa luta das agulhas, você ganha uma casa de graça. Basta ficar rodeando a armadura de Sagitário até que ela mostre a mensagem de Aiolos (#27).

10

CASA DE CAPRICÓRNIO

• Guardião:

Shura de Capricórnio (#28)

• Golpes: Excalibur, X-Calibur e Pedras Saltitantes



A luta mais difícil do modo história não muda do início ao fim. Sem usar o sétimo sentido, é impossível ficar próximo a Shura. Ele vai afastá-lo todo o tempo com sua Excalibur, e tentar se aproximar apenas fará com que

28



29



30



31



ele se teleporte para longe. Além disso, desviar da Excalibur é mais difícil do que parece (#29). Quando ele soltar o golpe, use o sétimo sentido, aplique um combo nele e encerre a sequência com o Cólera do Dragão (#30).



Na segunda barra, Shura acrescenta o X-Calibur (#31) (golpe usado no Episódio G), que tira duas vezes mais energia. Ele aproveita para tentar acertar combos quando Shiryu se aproxima, deixando uma boa oportunidade para contra-atacar (#32). O problema é a última barra, em que Shiryu novamente decide lutar pelado. Você perde ridículos pedaços de energia a cada golpe e Shura consegue acertar duas Excalibur seguidas.

32



EXCALIBUR! ▶ Shura matou Aiolos, quando ele tentava escapar do santuário com Atena, há 13 anos. Você pode repetir esta batalha (jogando com Aiolos) após terminar o jogo

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



CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

Classificação Pendente.
Consulte a classificação indicativa.

NAUGHTY DOG



PlayStation Network



© 2012 Sony Computer Entertainment America LLC. UNCHARTED 3, Drake, Drake's Deception e o logotipo de Drake são marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. "Blu-ray Disc" são marcas registradas. O logotipo de Sony Computer Entertainment Inc. e o logotipo de PlayStation Network são marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" e "DUALSHOCK" são marcas registradas, e "PS3" e o logotipo da Sony são marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.

33 Abuse do Sétimo Sentido até chegar à OUTRA DIMENSÃO. Shiryu poderá usar o Último Dragão, e seu objetivo passa a ser acertar esse golpe. Espere Shura fazer um combo e, assim que ele terminar o último movimento, grude nele e aperte **R1 + ●** para agarrá-lo e terminar a luta (**#33**).

11 CASA DE AQUÁRIO

• Guardião:

Camus de Aquário

• **Golpes:** Pó de Diamante, Esquife de Gelo e Execução Aurora

Contanto que você mantenha distância de Camus, as primeiras partes da batalha serão as mesmas dos outros cavaleiros. Ficar longe dele vai evitar totalmente que o golpe do Esquife de Gelo o acerte (**#34**), além dos golpes inventados iguais aos de outros chefes. Camus gosta



de chegar na cara de Hyoga para fazer combos. Aproveite esse momento para usar o sétimo sentido e começar um combo nas costas dele (após o último golpe, senão Hyoga será acertado), do mesmo jeito que fez na Casa de Libra. Por ter de ficar longe quase o tempo todo, essa luta vai demorar um pouco mais que o normal, mas é o jeito mais seguro para não usar um continue.

Na segunda barra, Camus usa o Execução Aurora (**#35**), e diminuirá a frequência

dos combos. O esquema do sétimo sentido não muda, mas você deve certificar-se de que está atrás de Camus enquanto ele usa a Execução – se tentar acertá-lo pelos lados, será congelado.

As coisas só se complicam quando ele mandá-lo para OUTRA DIMENSÃO. Neste local, a Execução Aurora de Camus se torna, provavelmente, o golpe mais forte do jogo, com alcance, rapidez e dano incríveis (**#36**). O único jeito de desviar é usando Dash constante, e não há como



contra-atacar o golpe. Nessa parte da luta, o único momento para revidar é enquanto Camus usar o Pó de Diamante.

Porém, Hyoga agora pode usar a Execução Aurora (**R1 + ●**). Se você tiver CERTEZA de que Camus não vai usar a Execução, faça esse golpe, mesmo de longe – ele é muito demorado para usar como contra-ataque. É mais arriscado do que esperar o Pó de Diamante, porém, quanto menos vezes você tiver de encarar o golpe supremo de Camus, melhor.



12 CASA DE PEIXES

• Guardião:

Afrodite de Peixes

• **Golpes:** Rosas Diabólicas, Rosas Piranhas e Rosa Sangrenta

Depois dos difíceis Shura e Camus, Aphrodite é bem mais fácil. Ele tem apenas duas



MESTRE ▶ Camus é um dos cavaleiros de ouro mais sábio. Impediu o avanço de seu discípulo, Hyoga, para ensinar a sua técnica mais poderosa



8º PRÊMIO GAME WORLD 2012

NC Games & entertainment
GANHADORA PELA 4ª VEZ DO
TROFÉU GAMEWORLD COMO A
MELHOR DISTRIBUIDORA DE
GAMES DO BRASIL.

Agradecemos aos nossos **clientes** que nos elegeram a melhor distribuidora de games do Brasil. Obrigado também aos **consumidores** que compram jogos originais, dizendo **não à pirataria** e aos **publishers** que confiam à NC Games a distribuição dos mais importantes games do mercado.

Dedicamos este prêmio a vocês!

Agradecemos a Tambor por mais este prêmio.

Estamos preparando uma NC Games & entertainment ainda melhor.

Aguardem as novidades!

www.ncgames.com.br

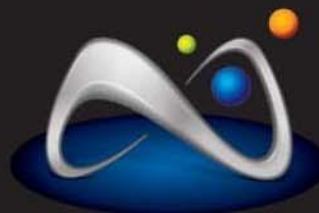


[twitter.com/
nc_games](https://twitter.com/nc_games)



[facebook.com/
NCGames.entertainment](https://facebook.com/NCGames.entertainment)

ATENDIMENTO EXCLUSIVO
PARA REVENDAS: 11 4095 3100



NC Games®
& entertainment
Interatividade para encantar

barras de energia. Na primeira, ele ataca apenas com as rosas vermelhas (#37). Na segunda, Afrodite usa as rosas negras. Na metade da barra, você irá para a OUTRA DIMENSÃO. O cavaleiro passa a usar a Rosa Sangrenta, que vai persegui-lo até acertar—ela drena a energia aos poucos.

As rosas vermelhas não devem ser problema, e as pretas são rápidas (#38); fique correndo a uma distância segura e desvie delas. Na metade da última barra de Afrodite, Shun vai ficar sem armadura e os golpes especiais vão mudar (#39).



A Corrente de Andrômeda vira a Corrente Nebulosa, e a Onda Relâmpago vira a Tempestade Nebulosa. Seja mais ágil nessa parte da luta e abuse da Tempestade Nebulosa (#40) para arrancar o resto de energia do Cavaleiro de Peixes.

SALA DO MESTRE

• **Guardião:** Saga de Gêmeos
• **Golpes:** OUTRA DIMENSÃO!!! e Explosão Galáctica

Nessa primeira parte, a luta é a mesma lá da casa de gêmeos, embora Seiya seja um



personagem melhor que Shun, e Saga não o leve para OUTRA DIMENSÃO. A segunda parte é com Ikki. Novamente, a Ave Fênix é um golpe eficiente. Porém, o Golpe Fantasma de Fênix (#41) se mostra particularmente útil, pois Saga não costuma voar longe com o Ave, caso o golpe seja feito na cara dele, anulando parte do dano em várias ocasiões. Então, caso esteja longe, use o Ave Fênix. Se estiver perto, faça um combo ou use o Golpe Fantasma.

Saga também começa a usar o Explosão Galáctica, que muda o cenário e faz chover mundos e cometas sobre você (#42). O mais seguro é defender e esperar o golpe acabar.

Na terceira parte, Seiya está com um pé na cova.

É a mesma coisa da batalha com Ikki, só que Saga está mais rápido e, às vezes, pode ficar apelando com a Explosão Galáctica a todo instante. Ele também usa o ataque OUTRA DIMENSÃO. Como não temos correntes aqui, o jeito é correr até ele e dar um soco para escapar. Na luta normal, seus Meteóros de Pégaso estão mais eficientes que de costume.

Rasteje até a estátua de Atena e veja toda a cena da Saori reunindo sua turminha, para então chegar à última batalha (#43)—ao som de Pegasus Fantasy, inclusive. Saga está muito rápido, e isso deixa a luta mais difícil, mas nada muda na estratégia em relação à batalha anterior—seu cosmo se recupera mais rápido nesse final, aproveite-se disso.



GALERIA DE ARMADURAS ▶ Seiya, o imortal, não usa esta armadura no jogo. Mas você pode ver dezenas dos Cloth Myths, os bonecos oficiais da série, na seção de extras

COMBAT ARMS

O BICHO VAI PEGAR!

Conheça o

CAPITÃO SOUZA

*Primeiro personagem
brasileiro de Combat Arms*

O agente de elite mostra que
é osso duro de roer

ACESSE E
JOGUE DE
GRAÇA

levelupgames.com.br



LEVEL UP!
levelupgames.com.br

16

NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 ANOS

Tema: Ação

Contém: Assassinato

© 2011 NEXON Korea Corporation. Todos os direitos reservados.



Reviews

POR Gilsomar Livramento

Jogamos, analisamos e testamos tudo para antecipar para você quais jogos merecem a atenção (ou não)

Resident Evil Operation Raccoon City

Aperitivo

Você pode baixar, de graça, o DLC Echo Six Prologue Mission na PS Store, para jogar a primeira missão com os soldados do governo americano (Spec Ops). Mas se quiser o resto das missões, terá de comprar outro DLC.

A releitura dos eventos de RE 2 que não tem nada de survival horror

Não sei você, mas depois de *Resident Evil 3*, desanimei um pouco com o rumo que a série estava tomando. Talvez por isso tenha gostado tanto *Resident Evil Outbreak File #1* e *#2* (PS2), capítulo fora da cronologia oficial, onde você é um mero civil em meio ao holocausto zumbi. *Outbreak* foi a volta ao estilo survival horror, mostrando um ponto de vista diferente do caos de Raccoon City.

Depois de ver o lado dos heróis e dos civis, fiquei curioso com *Resident Evil Operation Raccoon City* para ver a situação do ponto de vista dos vilões.

O outro lado da história

A trama de *RE: ORC* ocorre antes e durante os eventos de *RE2*, e você é um dos integrantes da U.S.S. (Umbrella Security Service), equipe especial de "limpeza" da Umbrella, enviado para Raccoon City com o objetivo de impedir o cientista William Birkin de vender o T-Virus e o G-Virus para o governo americano. A situação sai de controle quando o cientista é baleado e, antes de morrer, injeta em si mesmo uma amostra do G-Virus. Deste momento em diante, você faz o caminho até a aparição de Leon e Claire.

O que fará a alegria de fãs será ver momentos interessantes de

RE2 e justificativas de cenas como a do helicóptero descarregando cilindros contendo as armas biológicas T-103 (Mr. X) e as criaturas Hunters, há também fragmentos de informação de *RE3* – encarar o gigante Nemesis e entender como Nicholai Genovaeff, agente da U.B.C.S. (Umbrella Biohazard Countermeasure Service), enviado para evacuar a cidade, revelou-se um traidor.

Por ser uma releitura, *RE: ORC* tem seus momentos originais, no melhor estilo "e se...", e mostra uma conclusão bem diferente do que você viu em *RE2*. O amarrado da trama talvez seja a parte mais interessante deste jogo, até

porque você não pode esperar nada dos diálogos forçados.

Atirar e avançar

A estrutura de jogo é a mesma de *SOCOM: U.S. Navy SEALs* – a produtora Slant Six Games foi responsável pelos dois últimos títulos da série para PSP, e pelo episódio *Confrontation*, no PS3 –, e adota quase os mesmos recursos. Usar paredes e objetos para se proteger seria excelente, não fosse problemático pela lentidão na ação.

A trilha sonora é bacana e envolvente, mas sofre cortes e interferências constantemente, antes de voltar a tocar.



PS3 (DISCO) ▶ GÊNERO AÇÃO/TIRO ▶ ONLINE MULTIPLAYER (16 JOGADORES)
 PRODUTORA SLANT SIX GAMES ▶ DISTRIBUIDORA CAPCOM

REVIRAVOLTAS ▶
 Ocorrem traições e
 dissidências entre
 sua equipe... e Nikolai
 é um dos culpados



HERÓIS ▶ Jill Valentine
 só aparece no modo
 online, mas Leon, Claire
 e Ada aparecem na
 campanha principal

Você tem seis personagens com habilidades únicas. Escolha um para controlar e defina outros três para acompanhá-lo. O espírito de equipe é declarado, mas na prática ele não funciona.

A inteligência artificial dos aliados é tão medíocre que eles mais atrapalham do que ajudam. Não é possível orientar a equipe, e isso deixa você refém de certas situações onde é obrigatório a equipe estar junta para avançar. Essa falha é corrigida caso jogue online e seus companheiros sejam controlados por outros jogadores (que podem entrar a qualquer momento da partida).

Os zumbis são esponjas de bala, e sua munição acaba numa

velocidade inacreditável. Nessas horas, seu último recurso é partir para o ataque de faca, que nem sempre é eficaz.

Além de zumbis e armas biológicas, Raccoon City está cheia de soldados do governo em missão secreta (pegar amostras do T-Vírus). Encarar inimigos humanos bota em prática ideias bacanas. Faça o inimigo sangrar, e os zumbis partem para cima do ferido; se o inimigo for infectado enquanto ferido, será transformado em zumbi. Essas condições se aplicam a você e sua equipe.

A jogabilidade genérica e a quantidade de inimigos ficam claros quando você encara Hunters e estes não deixam você levantar.

A campanha principal tem sete capítulos, cada um com cenários longos e lineares, mas com um visual bonito e cheio de tensão.

Há também o modo online, que oferece quatro modalidades: Team Attack (duas equipes disputam a vitória por pontos), Biohazard (colete amostras de G-Vírus em pontos aleatório do cenário), Heroes (duas equipes se enfrentam) e Survivor (duas equipes trabalham juntas para sobreviver). É seguro dizer que o online é um dos pontos mais divertidos do jogo, mesmo sofrendo com lentidão.

Entre erros e acertos, *Resident Evil Operation Raccoon City* tem sua cota de diversão para fãs. Se a jogabilidade tivesse sido melhor trabalhada e a IA fosse mais eficiente, o jogo teria um apelo

AVALIAÇÃO TÉCNICA

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

ASPECTOS CENTRAIS

ENREDO	■ ■ ■ ■ ■
MODOS EXTRAS	■ ■ ■ ■ ■
ARSENAL	■ ■ ■ ■ ■
MULTIPLAYER	■ ■ ■ ■ ■



ainda maior. E o que realmente incomoda nisso tudo é que o jogo passa uma sensação de "ultrapassado". Existem jogos mais antigos que conseguem ser muito melhores que ele.



PS3 (DISCO) ▶ GÊNERO LUTA

PRODUTORA CYBERCONNECT2 ▶

DISTRIBUIDORA NAMCO BANDAI ▶

ONLINE MULTIPLAYER (8 JOGADORES)

AValiação Técnica

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

ASPECTOS CENTRAIS

Nº DE PERSONAGENS	■■■■■
CENAS	■■■■■
REFERÊNCIAS À SÉRIE	■■■■■
VARIEDADE	■■■■■

NOTA FINAL

75

Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm Generations

Não faz muito mais do que os outros jogos da série fizeram

Aqui temos todos os personagens dos dois primeiros *Ninja Storm* e alguns novos, de acordo com a história do mangá/anime (que aqui vai até o encontro dos cinco Kages, mas não entra na guerra ninja). *Generations* conta as sagas em pequenos arcos de personagens menores. A diferença está no jeito de mostrá-las, e cada

saga termina com um pequeno clipe retirado do anime e preenche os espaços entre as lutas com imagens paradas e uma narração.

Ainda há várias cenas novas, especialmente depois do ponto em que *UNS2* parou – com direito a cenas em anime do Killer Bee fazendo seus raps –, ou nos arcos de outros personagens.

Várias das lutas desses arcos

são repetidas. Por exemplo, no breve encontro entre Kakashi e Itachi, você controla Kakashi na história de Naruto, e a mesma luta ocorre no arco de Itachi, onde você o controla. As lutas apresentam um avanço. O cancelamento do jutsu de substituição foi retirado, permitindo que jogadores sejam um pouco mais ofensivos.

Só apertar o botão ● não vai levá-lo à vitória, e também não é uma festa de jutsus. A adição da barra de substituição leva a alguns momentos bem ridículos, mas acrescenta certa profundidade à luta, e agora as assistências são mais importantes nos combates.

São mais de 70 personagens selecionáveis, que vão dos ninjas inúteis de Konoha até todos os Hokages. Os jogos de Naruto da CyberConnect2 conseguem passar uma empolgação considerável nas batalhas, e como *Generations* abrange toda a história até aqui, foram acrescentados poderes

extras aos personagens. Muitos deles ficam protegidos por espíritos em seus “awakenings”, como o Susano’o de Sasuke ou o chakra da Kyuubi de Naruto.

Jogar online com estranhos pode se tornar desapontador. Na verdade o single player consegue ser bem frustrante às vezes, com a CPU se negando a perder e anulando qualquer coisa que você faça até conseguir virar a partida.

Quem quer apenas curtir a história de Naruto, tendo conhecimento prévio ou não, talvez encontre mais satisfação em *Ultimate Ninja Storm 2*. Agora quem já é fã da série, conhece tudo e tem o jogo anterior, vai ficar feliz com *Generations* pelo número absurdo de personagens e pela diversão que toma conta de uma sala cheia de amigos que gostam de Naruto. Entre os dois jogos de anime desta edição, *Generations* é uma escolha mais do que óbvia.



ENTRE FÃS ▶ Jogar online contra estranhos pode ser frustrante, a solução é chamar seus amigos e criar uma sala fechada

Carrefour



CORRA! COMPRE O SEU E SAIA JOGANDO!

PES 2012
POR R\$ 99,00* OU EM
3 x de R\$ 33,00
nos cartões



*PREÇO VÁLIDO PARA PS3



**CENTRAIS DE
ATENDIMENTO
DOS CARTÕES**



www.carrefoursolucoes.com.br



Compromisso Público

O Carrefour garante o menor preço e devolve a diferença na hora, direto na caixa, caso o cliente encontre em outro estabelecimento varejista no município o mesmo produto com preço menor.

O Compromisso se aplica nas promoções divulgadas neste impresso somente quando o preço médio do produto for maior que o anunciado pela concorrência. Exceto produtos Garantia de Origem e Marca Própria.

Saiba mais: www.grupocarrefour.com.br

**CONSULTE ESSAS
E OUTRAS OFERTAS
EM TODAS AS LOJAS
CARREFOUR DO BRASIL**



0800 724 2822

www.grupocarrefour.com.br

Em caso de dúvidas, sugestões ou reclamações entre em contato com o Serviço Amigo do Cliente

Ofertas válidas no período do dia 26/03/12 a 5/05/12 para todas as lojas Carrefour Brasil. Garantimos a quantidade mínima de 03 (três) unidades por loja. Os elementos utilizados para a produção das fotos deste anúncio são meramente ilustrativos. Parcelamento válido apenas com o Cartão Carrefour. Ao utilizar o sistema Cartão Carrefour, incidirá anuidade. Consulte tabela vigente. O exercício de qualquer promoção ou cumprimento de qualquer oferta está vinculado à regularidade e pontualidade do cartão.



Carrefour



PS3 (DISCO) ▶ GÊNERO AÇÃO

PRODUTORA TEAM NINJA ▶

DISTRIBUIDORA TECMO KOEI ▶

ONLINE MULTIPLAYER (8 JOGADORES)

Desastre

O que parece tão promissor nesta foto é a pura decepção na prática. Uma campanha congestionada de ideias, modo online bugado e um jogo que não evoluiu

AValiação Técnica

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

ASPECTOS CENTRAIS

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL	■ ■ ■ ■ ■
MODOS EXTRAS	■ ■ ■ ■ ■
CHEFES	■ ■ ■ ■ ■
MULTIPLAYER	■ ■ ■ ■ ■

NOTA FINAL

55

Ninja Gaiden 3

Até o ninja mais experiente pode se machucar com a própria arma

Enquanto *Ninja Gaiden Sigma 2* o desafiava a desenvolver reflexos superiores aos de um jogador convencional (e exercitar autocontrole perante crises de ódio), *Ninja Gaiden 3* é uma agressiva reviravolta no legado. O jogo continua agressivo e violento, seguindo a mesma linha de ataques rápidos e fortes,

além do uso de projéteis. Até mesmo a velocidade e sensação de peso estão presentes, o que é ótimo. Mas a coisa desanda mesmo nos ajustes técnicos, que descaracterizam a identidade do jogo. A jogabilidade foi bem simplificada, e não perca tempo tentando usar o PS Move. É cansativo e extremamente chato!

Tudo se resume a um ou dois

botões que são massacrados ao extremo. Estratégia para quê?

O arsenal de Ryu foi limitado a uma única espada, e o sistema de evolução foi abolido – se quiser armas extras, como a Scythe (foice) e as Talons (garras nas mãos e pés), do jogo anterior, terá de comprá-las via DLC.

A campanha principal tem seu desafio amarrado à inteligência artificial, e ela é tão limitada que você não se esforça em defender, desviar ou eliminar inimigos como antes. Algumas batalhas contra chefes ainda se salvam e oferecem desafio e criatividade. Nota-se uma certa influência de *God of War* em alguns dos chefes, além do uso abusivo de Quick Time Events e de ângulo de câmera dramática nas finalizações.

Desorganização ninja

O modo cooperativo de *NGS2* voltou e deveria ser um dos melhores aspectos. As missões

cooperativas continuam tão bacanas quanto no jogo anterior, mas parte da experiência foi comprometida: o jogo trava em certas missões, e em outras os troféus não aparecem.

Fora a cooperação, as novas ideias adicionadas ao universo online não funcionam. O modo Deathmatch é a pior delas, é caótico e frustra mais do que diverte. Até o sistema de personalização é bem limitado, mas se quiser investir no visual do seu ninja, precisará comprar acessórios online.

O Team Ninja simplesmente desmontou a fórmula básica, estabelecida nos dois jogos anteriores, para vender aos pedaços algo que deveria ser intrínseco a *NG3*. O que deveria ser uma sequência melhorada teve o pior dos efeitos colaterais que se podia imaginar: converter o mais hardcore dos jogos em algo extremamente casual.



MASSACRE ▶ Se quiser armas, chefes do jogo anterior e itens para personalizar seu ninja online, tem de pagar!

FÊNIX GAMES

Os Maiores Lançamentos e Melhores Produtos !!!



*Rapidez, Praticidade,
Segurança e as Melhores
Formas de Pagamento !!!*

TELEVENIDAS

(11) 3222-7177



UBISOFT

Compre pela Telefone ou Acesse Nosso Site agora...

www.FenixGames.com.br



PS3 (DISCO) ▶ GÊNERO ESPORTE

PRODUTORA EA CANADA ▶ DISTRIBUIDORA EA SPORTS ▶ ONLINE MULTIPLAYER (10 JOGADORES)

Melhor que a realidade

As montanhas do game foram criadas a partir de modelos reais fotografados por satélites e "melhorados" com a adição de áreas extras



AValiação Técnica

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

ASPECTOS CENTRAIS

NÚMERO DE CURSOS	■■■■■
RANKING ONLINE	■■■■■
TRILHA SONORA	■■■■■
EQUIPAMENTOS	■■■■■

NOTA FINAL

85

SSX

Montanhas "quase" reais e desafios radicais para uma vida toda

O molde de SSX3, com uma única montanha gigante, ficou minúsculo perante SSX. A nova competição de snowboarding conta com dezenas de montanhas reais (com topografia extraída com satélites da NASA) e picos para vários tipos de provas. Os locais reais foram incrementados com áreas extras para suportar os diferentes modos de SSX. Ainda assim, saber que os personagens estão descendo o Kilimanjaro ou o Monte Fuji (exclusivo da versão de PS3) é um toque radical do game.

As provas de SSX são: Race It, Trick It e Survive It. A primeira é a tradicional corrida até a base da montanha, enquanto a segunda é uma disputa por pontos. Já o Survive It, modo das 10 "descidas mortais", coloca desafios únicos na sua frente. Em um deles é vital usar um reservatório de oxigênio para não desmaiar no caminho, enquanto outro permite usar

wingsuits para planar em abismos. São caminhos difíceis e diferentes de tudo que vimos nesse tipo de jogo até hoje, e sem dúvida são as melhores partes de SSX.

Há novidades nos controles, que agora usam o padrão adotado por Skate, também da Electronic Arts. O analógico direito serve para fazer manobras, com movimentos que equivalem ao que o personagem faz na tela. Funciona muito bem e é recomendado para quem não conhece ou não lembra da série. Os veteranos ainda têm a opção de reverter tudo para os padrões de SSX3, assim ninguém reclama.

O multiplayer de SSX restringe a disputa por tempo e pontuação em rankings. Por trás disso, está a RiderNet, uma rede que guarda os recordes de todos os jogadores online. Baseada no Autolog de Need for Speed: Hot Pursuit, ela recomenda novos picos, os últimos lugares em que os seus amigos quebraram sua pontuação, ou

qualquer coisa que faça as pessoas interagirem nos três modos de jogo. Mesmo não conhecendo ninguém que tenha o jogo, você pode entrar nos Global Events, que são áreas escolhidas a cada semana onde todos entram com um pouco de dinheiro do jogo. Ao fim do período, toda grana acumulada vai para os melhores colocados nos grupos.

Entre o World Tour, o Explore (no

qual você disputa por medalhas em qualquer um dos 150 picos do mundo, muito mais do que os disponíveis no World Tour) e o interminável Global Events, não há falta de conteúdo. Porém, SSX fica mais divertido com amigos para competir pelas melhores pontuações. Ficar vagando pela neve sozinho perde a graça depois de um tempo. 



INSANO! ▶ Entre as loucuras inéditas, está a possibilidade de planar com wingsuits sobre abismos sem-fim

SUPER GAMES

OS MELHORES PRODUTOS AOS MELHORES PREÇOS

Venha conferir as super ofertas da SUPER GAMES

Parcelamos em até 18 vezes no pagseguro pelo site e entregamos em todo o Brasil.
Promoções de consoles, acessórios, jogos e assistência técnica.



WWW.SUPERGAMESBRASIL.COM.BR

LOJA 06

RUA: SANTA EFIGENIA, 493
FONE: 11.3221.3067

LOJA 57

RUA: SANTA EFIGENIA, 280
FONE: 11.3331.7159



PS3 (DOWNLOAD) ▶ GÊNERO AVENTURA

PRODUTORA THATGAMECOMPANY ▶

DISTRIBUIDORA SONY ▶

ONLINE MULTIPLAYER (2 JOGADORES)

Aqueles caras...

Journey foi criado pelos gênios do estúdio thatgamecompany, os mesmos responsáveis pelo poético e saudoso *Flower*

AValiação Técnica

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

NOTA FINAL **910**

Journey

O caminho para a felicidade está na PSN

Você está diante de um dos melhores jogos da PSN. Trata-se de uma experiência tão única, e diferente de todos os outros jogos, que o nosso maior conselho é: não leia essa análise, jogue sem saber do que se trata e surpreenda-se ao máximo.

Agora, se a sua curiosidade o trouxe até este parágrafo, vamos lá. Em *Journey*, sua missão é dada no início, sem muita explicação: você precisa chegar ao topo da montanha lá longe, onde vários semelhantes já chegaram. Sem querer entrar na velha discussão de jogos e arte, deixemos claro que *Journey* é, sim, um jogo, e não uma das “experiências interativas” que todo mundo gosta de elogiar. Ok, talvez haja um pouco disso na obra, mas há um objetivo final, e por mais que seu personagem provavelmente não morra no caminho, ele não chegará ao final sem completar certas tarefas.

O brilho de *Journey* está nos sentimentos que o jogo passa durante o caminho até o pico, e boa parte deles está centrada em seu parceiro de viagem. Em *Journey*, contanto que seu PS3 esteja conectado, você sempre estará jogando com outra pessoa. Não há comunicação por voz ou por texto. O único jeito de se comunicar é usando um som simples, quase

como um eco. Você não sabe quem o está ajudando. Mesmo que a conexão caia e ele seja substituído por outra pessoa, é como se fosse o mesmo amigo de sempre.

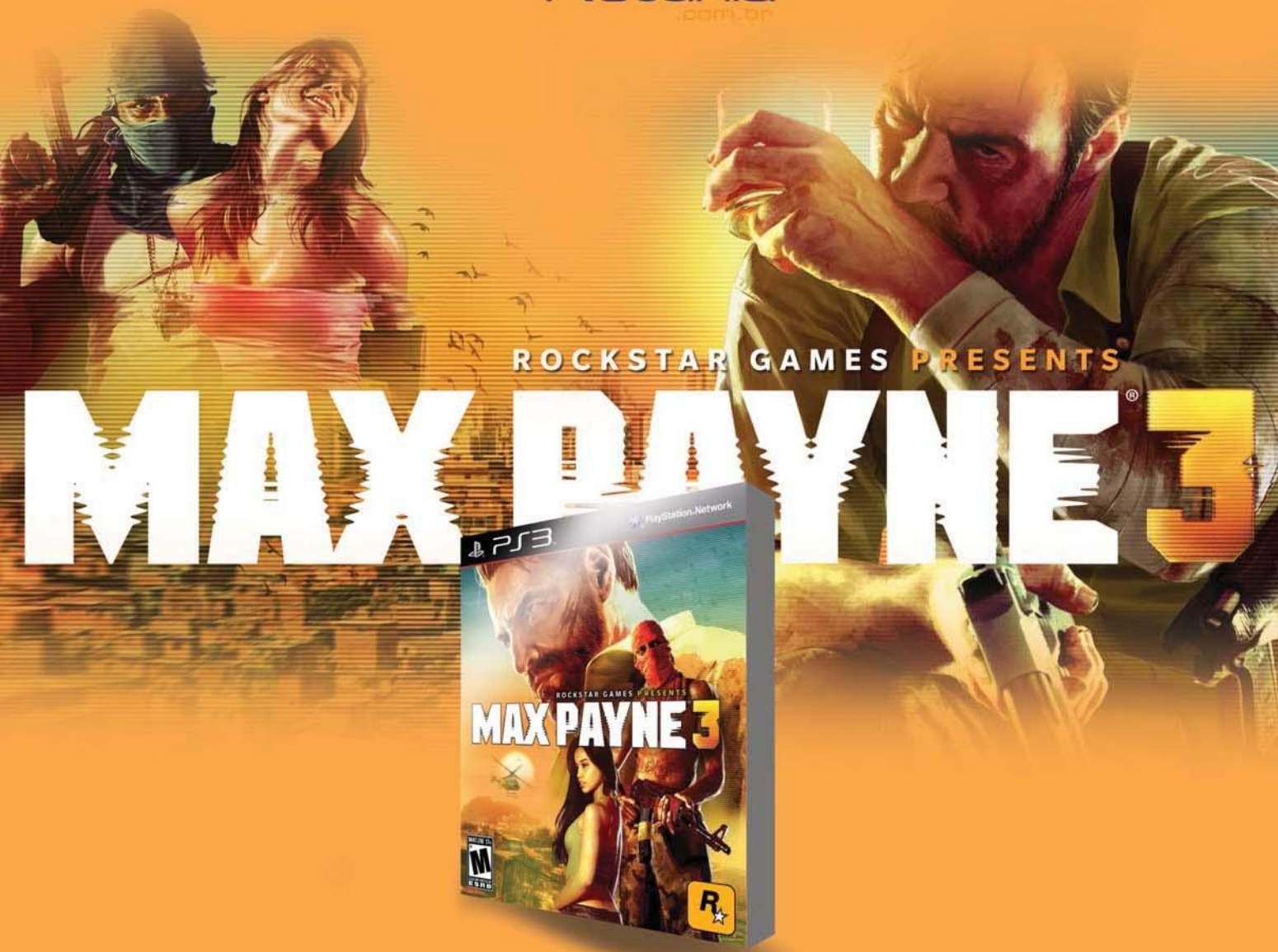
De repente, você se apegua ao companheiro de um jeito muito forte. Enquanto apostam corrida escorregando no deserto, pulam sobre a água em uma torre ou andam com dificuldade no ar

gélido da montanha, o sentimento de “estamos juntos nessa” cresce sem você perceber. Ao final do jogo, que não deve levar mais de duas horas, a jornada toda passa pela sua cabeça, dos momentos tensos às passagens mais felizes, e então o jogo revela a PSN ID de quem o acompanhou. De qualquer forma, mais do que a pessoa, o importante foi o tempo compartilhado ao desvendar o mundo de *Journey*.

Mundo absurdamente bonito, inclusive. A areia faz inveja até a de *Uncharted 3*. Tudo planejado para que os objetivos sejam óbvios e ninguém fique preso, o que faria o jogador sair da experiência. *Journey* consegue extrair muito mais respostas e emoções do que o clima de “poema” de *Flower*. Com isso, por dar a indicação sólida de que é uma jornada que chegará ao fim, o jogo é tão competente em fazer você se importar com cada segundo e querer apenas chegar ao final.



SÓ JOGANDO... ▶ Ver as imagens de *Journey* impressas não faz jus à incrível beleza visual do game em movimento



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

TELEVENDAS:



Visite-nos Facebook

(11) **38257600**

CONFIRA OS LANÇAMENTOS!

GAMES@NETUNIA.COM.BR

CONSULTE NOSSAS
FORMAS DE PAGAMENTO



(preços especiais para revenda)

VISITE NOSSO SITE **WWW.NETUNIA.COM.BR**



Official Licensed Product



CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

L

Não há inadequações

LIVRE

Você encontra o PES 2012 nas seguintes lojas:



MULTISOM

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

PES 2012

PRO EVOLUTION SOCCER

CHEGOU O MOMENTO
MAIS ESPERADO

PES 2012 para PS3 e X360 por R\$ 99,90?
Isso sim é um golaço!



PS3 e X360
R\$ 99,90



KONAMI

Produto oficial licenciado da UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. Produto oficial licenciado da UEFA EUROPA LEAGUE™. Todos os nomes, logos, troféus da UEFA são propriedades, marcas registradas e/ou logos da UEFA e são aqui usados com autorização da mesma. Não é permitida a reprodução sem prévia autorização por escrito da UEFA. "adidas", o logotipo adidas, o logotipo trefol, a marca das 3 riscas e TUNIT são marcas comerciais registradas da adidas Group, usados com autorização. AdPURE é uma marca comercial da adidas Group usado com autorização. ©Real Madrid (09) todos os copyrights ou marcas registradas pertencem aos respectivos proprietários e são usados sob licença. ©2011 Konami Digital Entertainment. Os logos "PlayStation", "PS" Family são marcas registradas e o logo da PlayStation Network é uma marca de serviço da Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE e os logos Xbox são marcas registradas do grupo de empresas Microsoft e são usados sob licença da Microsoft. Wii e o logo Wii são marcas registradas da Nintendo. © 2008 Nintendo.

NAGEM
.com.br

or games


PLANETGAMES

SHOPB
WWW.SHOPB.COM.BR

SUPER  **GAMES**



PONTOS ALTOS DA TRAMA



ESPAÇO

A humanidade encontrou formas de vida (mais) inteligentes fora da Terra



ESPÉCIES

Milhares de anos de relação entre as espécies ameaçada por uma raça desconhecida



BEM E MAL

Escolhas morais, e várias subtramas criam uma imensa cadeia de acontecimentos

NOTA

A+

Um universo feito de uma rica rede de intrigas entre personagens e acontecimentos. Se você gosta de detalhes, vai viciar com tantas informações

“Os orgânicos nos temem. Nós queremos entender, não incitar o medo”

Legion

Mass Effect

PARTE 2

Conheça eventos e as revelações que aconteceram antes do desfecho em Mass Effect 3

Um mês se passou desde a batalha em Citadel (ver Spoiler da edição #161 da **Revista PlayStation**).

Enquanto uma patrulha espacial caça e destrói unidades remanescentes dos invasores geth, a Normandy é atacada e destruída por uma espaçonave desconhecida. Shepard só tem tempo de ordenar a evacuação da nave e fica para trás após salvar o piloto Joker. Com as explosões na nave, a armadura de Shepard é avariada, e o comandante morre asfixiado no espaço **1**.

Puxado pela gravidade do planeta mais próximo, Shepard é carbonizado pela reentrada na atmosfera em uma cena dramática.

Dois anos após a tragédia, em 2185,

Shepard volta à vida na estação de pesquisa do Projeto Lazarus, criado pela organização Cerberus exclusivamente para "ressuscitar" o comandante. O corpo de Shepard foi reconstruído e seus órgãos foram regenerados. A situação, porém, não é das melhores. O local está sob ataque de robôs de segurança da própria estação, hackeados por um inimigo ainda não identificado. Shepard consegue fugir com a ajuda da cientista Miranda Lawson e do fuzileiro Jacob Taylor.

O comandante é levado a uma audiência, por holograma, com Illusive Man, chefe da Cerberus. Ele explica que Shepard foi revivido e melhorado geneticamente, e que suas memórias foram preservadas

para facilitar o combate contra a nova ameaça que está atacando as colônias humanas.

Shepard, Miranda e Jacob vão à colônia de Freedom's Progress, onde encontram mais robôs inimigos, humanos mortos e uma velha amiga: a nômade Tali'Zorah. Ela descobriu que uma misteriosa raça insectoide chamada collectors é a responsável por ataque e abdução de humanos. Shepard se reporta para Illusive Man, que determina que o comandante precisa de uma nova tripulação e entrega para ele a Normandy SR-2, uma versão maior e aprimorada da nave anterior. Joker reaparece como piloto e conta com a ajuda da inteligência artificial EDI **2** (Enhanced Defense Intelligence).



Ir na captura dos collectors é uma missão praticamente suicida, o que deixa Shepard incomodado por ter de entrar nessa devido ao seu débito de vida com Illusive Man. O líder da Cerberus viu na salvação de Shepard a chance de usar a fama e o título Spectre do comandante para ter acesso aos territórios leais ao Conselho Galáctico, já que a Cerberus é repudiada por grande parte da sociedade espacial devido ao seu idealismo extremista pró-humano (grande parte da humanidade não aprova os métodos da organização para alcançar os objetivos).

Shepard recebe um dossiê sobre pessoas que podem contribuir em sua missão e parte para o planeta Ômega. O primeiro recruta é o cientista Mordin Solus, um salarian que busca a cura para a praga

criada por um indivíduo da raça vorchá (que trabalha para os collectors) e assola os habitantes subterrâneos de Ômega.

Velhos amigos

Ainda em Ômega, o segundo recrutamento é o do vigilante Archangel, que trava sua própria guerra contra três gangues mercenárias. Shepard aborda o vigilante e surpreende-se com sua verdadeira identidade: Garrus Vakarian **3**. Shepard ajuda a acabar com os mercenários em troca da força de Garrus em sua caçada.

Outro recruta indicado por Illusive Man é o krogan Okeer, que passou boa parte de sua vida tentando criar um espécime perfeito de sua raça, livre da praga genophage. Após resistir a um

A salvação vem com um custo. Não nos julgue por nossos métodos, mas pelo que buscamos realizar

Illusive Man

ataque de robôs, Okeer morre e deixa para Shepard sua criação, Grunt, um krogan criado geneticamente. Os krogan são uma raça com instinto focado na guerra e violência. Shepard quase é morto ao despertar Grunt, mas consegue convencê-lo a unir-se à sua tripulação.

O quarto recruta é Jack, codinome "Experimento Zero", humana com incríveis poderes bióticos. Jack é mantida em animação suspensa na nave penitenciária Purgatory Prison.

A Cerberus comprou a prisioneira em um negócio paralelo, então essa seria apenas uma missão de "coleta". Porém, a presença de Shepard (dado como morto) desperta a ganância do diretor da prisão, que tenta prendê-lo para ganhar uma recompensa (Shepard foi considerado desertor da Aliança por unir-se a Cerberus). O comandante contorna o problema e liberta Jack, que deixa um rastro de destruição pela prisão até ser abordada por Shepard. Apesar do protesto inicial de Jack (a Cerberus



OLHOS E OUIDOS DO UNIVERSO

Após a morte de Shepard, seus restos mortais foram entregues para a Cerberus. Enquanto isso, Liara T'Soni reunia informações sobre Shadow Broker. Com a reaparição de Shepard, Liara descobriu o envolvimento da Cerberus com o Shadow Broker.

Horas depois, Liara desaparece, e Shepard investiga seu paradeiro, cruzando o caminho da asari Tela Vasir, uma Spectre que investiga o caso. Essa Spectre é uma espia do Shadow Broker enviada para matar Liara.

Quando a verdade vem à tona, Liara aparece e ajuda.. Shepard derrota Tela Vasir, descobrindo



a usou como cobaia para criar super humanos), ela aceita entrar para a equipe sob a condição de ter acesso total aos arquivos da Cerberus, o que cria uma desavença com Miranda.

Finalizado o recrutamento da primeira parte da equipe, Illusive Man informa que a colônia Horizon está sob ataque dos collectors e envia Shepard para lá.

A equipe chega no computador central da colônia e reativa a defesa e seus canhões. Embora expulsem a ameaça, muitos humanos foram capturados. Entre os sobreviventes está um dos ex-membros da antiga equipe de Shepard, que agradece pela ajuda, mas o repreende por ter se vendido para a Cerberus.

De volta à Normandy, em uma reunião particular com Shepard, Illusive Man revela que "permitiu" o ataque dos collectors à Horizon para que a informação de que Shepard está vivo e trabalhando para a Cerberus se espalhasse pelos quatro cantos do universo e, principalmente, chegasse ao alto escalão da Aliança. Porém, os collectors interceptaram a

mensagem, antes de atacar outra colônia humana.

Illusive Man acredita que os collectors querem Shepard ou pessoas que tenham tido alguma ligação com ele. Shepard começa a se irritar por ser manipulado, mas continua focado em deter os collectors. Ele recebe outro dossiê de mais membros para sua equipe. Entre eles está Samara **4**, uma asari com um senso de justiça extremista que acredita que todo culpado deve morrer. Ela detém um incrível poder biótico que a torna muito perigosa. Samara está no planeta Illium e ajuda a polícia em uma investigação de assassinato. Shepard consegue a ajuda dela após solucionar o caso.

O próximo recrutamento é o de Thane Krios **5**, um assassino da raça drell, em missão em Illium. Shepard e sua equipe seguem para o topo de um prédio para localizar o alvo de Thane, mas encontram o assassino finalizando o serviço. Thane aceita ajudar Shepard sob a condição de ele dar um propósito para sua vida. Em

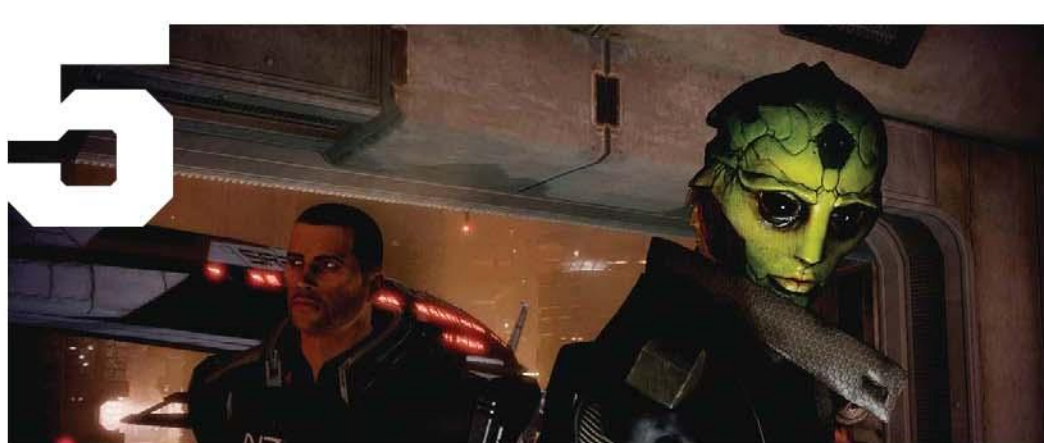
seguida eles vão atrás de Tali, que está em uma colônia quarian, no planeta Haestrom, tomada por geths. Ela pesquisa por que o sistema solar daquele setor está morrendo tão rapidamente. Em meio ao ataque dos geth, Tali é resgatada e retribui o favor ajudando Shepard, que dá a ela acesso à tecnologia da Normandy.

Illusive Man informa que uma nave patrulha quarian conseguiu, antes de ser destruída, inutilizar uma nave collector. É a oportunidade de investigar a nave do inimigo e obter informação ou tecnologia que possa ajudar na missão.

Jogo de cena

Dentro da nave collector, Shepard descobre cápsulas de coleta vazias e corpos humanos deformados, como se tivessem sido usados em experiências. Há corpos de collectors também. EDI aponta que os inimigos testavam sua semelhança genética com os seres humanos. Analisando uma amostra, EDI descobre que os collectors são a extinta raça prothean, mas submetida a uma





intensa modificação genética para se tornarem escravos dos reapers.

Joker suspeita que essa nave collector é a mesma que atacou Horizon e destruiu a Normandy. Quando a equipe chega ao centro da nave, descobre milhares de cápsulas vazias de abdução, um indicativo de que o objetivo era atacar a Terra. EDI é conectada à nave inimiga para rastrear informação, mas é rapidamente bloqueada. Era uma armadilha. EDI revela que em seus sistemas constam que Illusive Man sabia de tudo e, mesmo assim, enviou a Normandy para obter informação.

Shepard e sua equipe lutam ferozmente contra a horda collector que surge e foge de volta à Normandy por um triz.

Após a fuga, Shepard tem outra reunião, já sem o mínimo respeito com Illusive Man, que alega que o risco foi necessário para fazer os collectors virem até eles. Illusive Man revela que as informações obtidas por EDI indicam que os collectors descobriram um modo

de atravessar o Ômega 4 Relay, uma tecnologia reaper que protege o quartel general inimigo. Graças a isso, foi possível calcular coordenadas e a rota para chegar ao núcleo galáctico, uma zona de perigo extremo e o destino final de milhares de naves.

Illusive Man mandou uma equipe de cientistas até uma estação reaper abandonada para recuperar um transmissor que permite atravessar o Ômega 4. Mas, ao chegar nessa estação, Shepard descobre os cientistas mortos. Ao menos, registros em vídeo reforçam que os reapers continuam inativos. Mas a estação entra em atividade e liga seus escudos, isolando Shepard e a equipe da Normandy. É preciso destruir o núcleo de força e fugir, para isso, eles precisam derrubar legiões de husks antes que a estação entre na órbita de um planeta e seja sugada pela atmosfera. Curiosamente, Shepard recebe ajuda de um geth que é capaz de falar.

Ao destruir o núcleo, o geth ajuda Shepard mais uma vez, antes de ser desativado por uma descarga elétrica. Shepard recolhe o transmissor e o geth, fugindo em seguida.

Dentro da Normandy, em uma área de segurança máxima, Shepard manda EDI reativar o geth. A criatura compartilha uma rede neural coletiva com os gets, mas ele é de uma linhagem antiga e possui inteligência artificial diferenciada e obcecada por Shepard. EDI nomeia o geth de Legion e este quer ajudar Shepard a combater os collectors, gerando um conflito com Tali **6**

Missão suicida

Shepard parte para uma missão usando a nave de transporte, enquanto o transmissor é instalado na Normandy. EDI descobre um sinal escondido no transmissor, que indica a localização precisa da Normandy para os collectors.

Os inimigos conseguem invadir **7** e dominar a nave. Quase toda a tripulação é abduzida. EDI orienta Joker a entregar o controle da Normandy para ela – uma decisão perigosa, já que uma IA pode se voltar contra os humanos. Sem opção, Joker atende o pedido de EDI e ela usa força total para levar a Normandy para longe do inimigo. Ao retornar, Shepard fica furioso com o ocorrido. A equipe está com o moral baixo, alguns abalados por problemas pessoais. Sem a liderança de todos, Shepard sabe que a missão terá um fim prematuro e decide ajudar a tripulação a resolver suas antigas questões e fortalecer a blindagem e armas da Normandy, pois esta pode ser a última viagem de todos. Eles vão ao resgate da tripulação.

Normandy atravessa o Ômega 4 e chega ao cemitério espacial de naves, cercado por máquinas de destruição que protegem a fortaleza dos collectors. Com o transmissor, a Normandy consegue navegar pelos destroços **8** e

OLHOS E OUVIDOS DO UNIVERSO

a localização da base do Shadow Broker: o planeta Hagalaz.

O alvo vive em uma nave acobertada por uma tempestade na atmosfera de Hagalaz. Dentro da sala de comando da nave, Shepard e Liara descobre que a identidade do Shadow Broker é revelada: uma criatura imensa da raça yahg, nunca antes encontrada.

A dupla enfrenta o inimigo e o derrota combinando astúcia e poderes bióticos. Com a morte do inimigo, um dos espões tenta contato com o Shadow Broker (nenhum dos espões nunca viu o líder em pessoa), e Liara, usando o modulador de voz da nave torna-se a nova Shadow Broker.

Com Liara no comando, Shepard ganha uma imensa vantagem sobre a tirania da Cerberus e acesso a informações privilegiadas de qualquer canto do universo – a rede de espões e negócios do Shadow Broker abrange toda a galáxia, piratas, mercenários e diversos governos.



abate um cruzador antes de chegar na fortaleza, mas sofre avarias. Joker fica encarregado de consertar a nave. Shepard monta duas equipes para localizar a tripulação.

As duas equipes seguem por trajetos diferentes, dividindo a atenção dos collectors. Um membro da equipe é encarregado de seguir por uma tubulação para hackear as portas, enquanto os demais abatem inimigos. Chegando na estação central, quase toda a equipe é salva com vida das cápsulas de abdução. As duas equipes se encontram e montam três linhas de ação: uma pessoa vai escotar a tripulação de volta à Normandy **9**, alguns ficam na defesa e o resto vai até o núcleo da fortaleza, para descobrir por que os collectors abduzem os humanos. A resposta vem com a descoberta do human-reaper **10**: um esqueleto gigante de metal com forma humana.

Os humanos abduzidos tiveram seu material genético extraído e fundido à máquina, por meio da mais avançada tecnologia reaper. Uma análise rápida de EDI enfatiza que

os reapers fracassaram em criar um prothean-reaper, por isso escravizou a raça e a transformou em collectors para trabalhar na produção do human-reaper. A gigantesca criatura, ainda presa a tubos de fusão genética, tenta se defender chamando os collectors. Shepard e sua equipe superam as defesas e destroem os tubos, mas o reaper gigante, ainda incompleto, tenta lutar. Shepard acerta as partes frágeis do inimigo e finalmente a criatura é destruída.

A tripulação da Normandy voltou aos seus postos, e Joker avança no fogo cruzado para recolher a equipe. Um exército collector tenta alcançar Shepard, mas sua segunda equipe cria uma zona de defesa.

O comandante decide explodir a fortaleza collector. Illusive Man, via holograma, sugere usar um pulso de radiação para matar todos os collectors e preservar a tecnologia, alegando que ela pode ser útil para combater ameaças futuras e levar a raça humana à frente das demais espécies. Shepard, sabendo como Illusive Man usa tudo e todos para

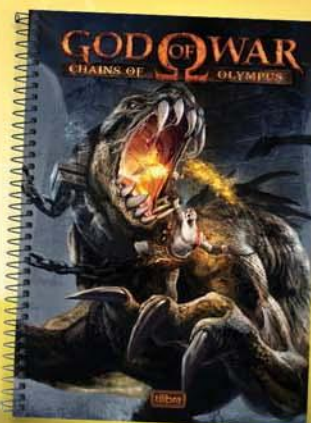
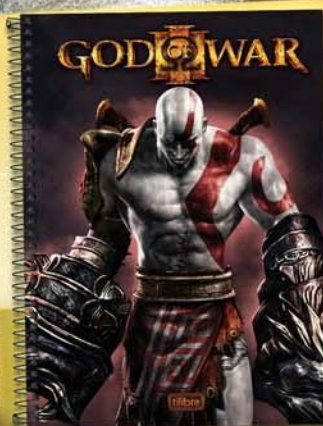
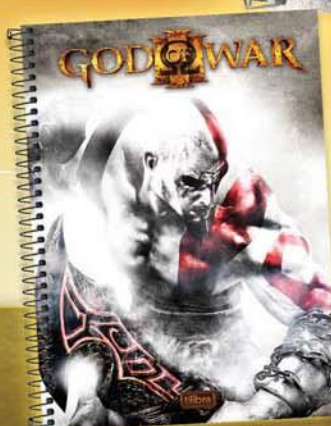
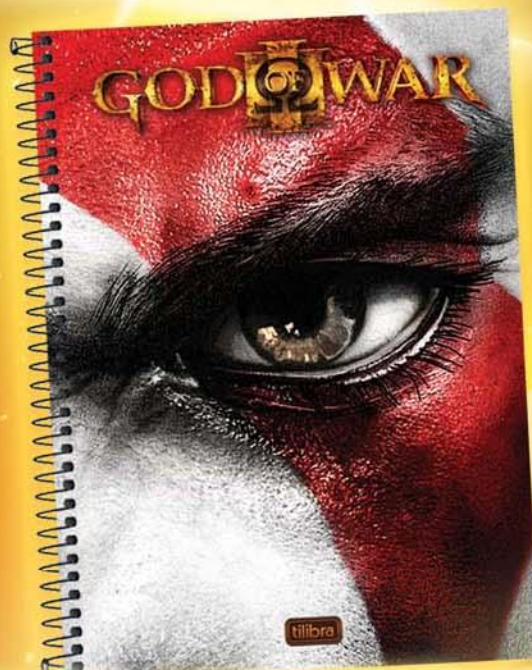
conseguir o que quer, rebela-se com apoio de sua equipe. Optando pela destruição, plantam um explosivo nuclear antes de fugir com a Normandy em um intenso fogo cruzado. O explosivo detona e cria uma monstruosa onda de choque e destroços. No último instante, a Normandy faz um salto pelo Ômega 4 Relay de volta à galáxia.

Mais tarde, Shepard tem uma última reunião com Illusive Man. Depois de ser usado e entender porque a maior parte da galáxia é contra a Cerberus, Shepard manda EDI apagar o sinal de transmissão de Illusive Man, mas continuará sua missão de caçar e exterminar os reapers (só não contará com a ajuda duvidosa da Cerberus). A Normandy passa por reparos internos, e a tripulação enxerga Shepard como um verdadeiro líder. Embora a fortaleza collector tenha sido destruída, em um ponto distante da galáxia, os reapers despertaram da hibernação no espaço negro. O fim da guerra pelo destino da vida no



GOD OF WAR™

**DOS GAMES
PARA OS CADERNOS**



COLEÇÃO
GOD OF WAR



LANÇAMENTO

www.tilibra.com.br



Troféus

POR Gilsomar Livramento e Leandro Rodrigues

Conquistar todos os troféus e platinar um jogo é o que separa jogadores normais dos honrados. Se você não se satisfaz em superar os desafios mais fáceis e quer ter uma coleção de troféus digna, bem-vindo ao paraíso dos caçadores

Aqui você vai ver...



RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY

- 42 Bronze
- 4 Prata
- 3 Ouro
- 1 Platina
- **Dificuldade:** 7/10 (Árduo)



E mais...

- Ranking Bahia
 - Ranking Paraná
 - Ranking Meninas
 - Ranking Brasil
- Páginas 116/117

SÓ OU ACOMPANHADO ▶ É possível coletar a maior parte dos troféus sozinho ou com três amigos



RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY



NÍVEL DE DIFICULDADE

7/10 (Árduo)

HALL DA FAMA

PIONEIRO

O primeiro jogador a coletar todos os troféus do game
Black_Thor
24/03/2012

VELOCISTA

O mais rápido do ranking a coletar todos os troféus
chris-claire-jil
(5d 23h 55m)

ORGANIC SHIELD

Elimine cinco inimigos ao usar um zumbi como escudo. Aproxime-se de um zumbi, aperte e segure para acertar um golpe e agarrá-lo, então use sua pontaria para fuzilar os inimigos. Não precisa abater cinco seguidos, pois a contagem é cumulativa.

BLOODY GOOD TIME

Mate cinco inimigos com a condição Bloody Frenzy, que consiste em ferir pessoas que não estejam infectadas para que o sangramento atraia os zumbis (sangue vai esguichar do alvo ao causar o Bloody Frenzy).

ONLY HURTS FOR A WHILE

Seja infectado 13 vezes. Apenas deixe os zumbis acertarem você até ficar infectado.

CHAOS AVERTED

Elimine um aliado infectado com um disparo na cabeça antes dele virar um zumbi. É bem simples: não ajude seus aliados e deixe-os serem feridos por zumbis. Atire quando ficarem infectados (um ícone roxo de risco biológico surge sobre o infectado).

BAKER'S DOZEN

Detone 13 aliados transformados em zumbis.

REVIVAL

Reviva os aliados 31 vezes. Quando os seus parceiros (controlados por outros jogadores ou pelo computador) caírem feridos, aproxime-se e segure o botão até reanimá-los. Não faltarão chances para ganhar o troféu durante a campanha principal.

GREEN THUMB

Recarregue sua energia 101 vezes usando as ervas verdes (green herbs) encontradas aos montes durante a campanha. Elas não podem ser levadas para usar mais tarde, então use-as quando encontrar no cenário.

DOWN BOY

Mate 13 cachorros-zumbis. Na campanha principal há apenas três cachorros. Para ganhar o troféu em questão de minutos, jogue a Missão 1: Containment com Vector, na dificuldade Profissional,





Caçadores de troféus

Combine com os seus amigos para jogar online e esta platina será muito mais tranquila de conquistar.

Alemtallbr.....6d 29m
D4rk-JC.....6d 17h 34m
Arthur_LP.....7d 3h
felipe_ramosbr..7d 21h 37m
Matos-18.....8d 14h 03m
Fonte: www.myps3t.com.br

CAÇADOR IMPIEDOSO ▶ Este é o clássico Hunter, criatura temida desde o primeiro Resident Evil



e use a camuflagem para passar por três fuzileiros que detonam o primeiro cachorro. Elimine os outros dois cachorros adiante, então mate o seu próprio personagem (exploda as suas granadas) para voltar ao checkpoint anterior e repetir a dica até alcançar a meta.

LIKE A BUTTERFLY

Elimine 100 inimigos usando ataques físicos (em qualquer modo de jogo). Para acelerar o processo, aperte **○** para atacar e, em seguida, segure **✕** para eliminar os zumbis caídos no chão.

CLINGY

Mate 13 parasitas. Detalhes no troféu This Place Crawls.

THIS PLACE CRAWLS

Mate 31 parasitas. Durante a Missão 4: Gone Rogue, na

sala onde você enfrenta o grandão Mr. X (ou Tyrant), há zumbis com parasitas presos no corpo. Atire nas pernas dos zumbis que carregam essas criaturas para derrubá-las, então acabe com elas. A contagem é só para as criaturas separadas dos corpos dos zumbis.

STOP SQUIRMING

Mate 17 hunters, criaturas ágeis e que aparecem pela primeira vez na Missão 5: Expendable (ou aleatoriamente no modo Biohazard). O ponto fraco desse inimigo é a parte frontal da cabeça.

SO HOT RIGHT NOW

Mate 103 inimigos usando munição incendiária. Compre a habilidade Incendiary Rounds e acerte grupos de zumbis com uma arma poderosa. Para acelerar, jogue no modo Versus, onde há zumbis em abundância.



LINGUARUDO ▶ O Licker ataca e agarra com sua língua elástica. Salve um amigo e leve o troféu

TONGUE TIED

Salve um aliado da língua da criatura Licker. Jogue em qualquer modo de jogo ou vá direto na Missão 2: Corruption da campanha principal. Fique de olho em seus aliados e, quando um Licker usar língua para imobilizar um deles, fuzile a criatura.

HAT TRICK

Mate três Mr. X (Tyrant). Jogue na dificuldade Casual, escolha a Missão 5: Expendable e encare dois Mr. X no final. Mire na cabeça dos inimigos para vencer rápido. Conclua a missão. Use o Free Play e jogue-a de novo para ganhar o troféu.

THE LOYALISTS

Detalhes no troféu A Hero Spared!.

DIED TRYING

Detalhes no troféu A Hero Spared!.

A HERO SPARED!

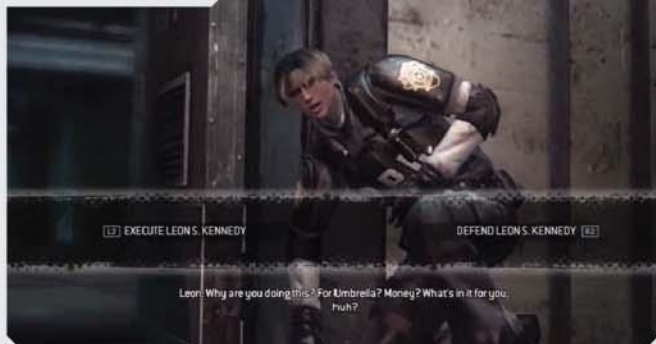
Este troféu pode ser obtido jogando no modo Free Play. No final da Missão 7: End of the Line,



TYRANT ▶ Também conhecido como Mr. X, é duro de matar. E você deve eliminar três deles



DECISÕES ▶ No final do jogo, você deve optar entre ajudar o policial Leon ou matá-lo



você deve escolher entre matar (L2) ou defender (R2) Leon S. Kennedy. Jogue sozinho (aliados controlados pelo computador), escolha matar Leon e complete a missão para levar o troféu The Loyalists. Jogue a missão de novo, escolha defender Leon e morra uma vez para ganhar o troféu Died Trying. Jogue outra vez, defenda Leon e elimine os dois ex-aliados para ganhar o troféu A Hero Spared!.

OUTBREAK SURVIVALIST

Termine o jogo na dificuldade Veteran.

RACCOON CITY CLEANSER

Termine o jogo na dificuldade Profissional.

RACCOON CITY MASCOT

Encontre as sete estatuetas de guaxinim. Detalhes no troféu Great Success.



SUCCESS

Consiga Rank S em todas as missões. Detalhes no troféu Great Success.

GREAT SUCCESS

Consiga Rank S+ em todas as missões na dificuldade Veteran ou Professional. O jeito mais rápido e "fácil" de conseguir Rank S+ em cada missão é jogar sozinho na dificuldade Professional (terminar nessa dificuldade vale os troféus Outbreak Survivalist e Raccoon City Cleanser de uma vez), mas é recomendável usar um personagem evoluído ao máximo.



Além disso, para conseguir o Rank S+, é obrigatório coletar os arquivos das missões, as estatuetas de guaxinim (indicadas no guia), além de superar os recordes-limites estipulados em cada missão, que são: total de inimigos mortos (mate sempre mais do que o estipulado), não morrer e terminar a missão, no máximo três minutos acima do tempo-limite. É por isso que um personagem evoluído ao máximo é recomendável.

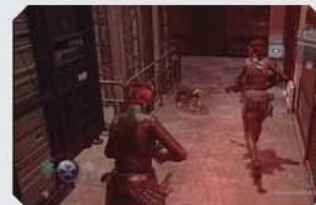
A seguir, veja a localização dos arquivos e estatuetas escondidas.

Missão 1: Containment

- 1 Ao sair do elevador. Sob o letreiro da Umbrella, olhe sobre o cofre.
- 2 Na mesma sala do arquivo anterior, ao final do corredor, no chão, entre os servidores.
- 3 Na área do confronto, desça o segundo lance de escada, e procure no computador branco à esquerda.
- 4 Na mesma área do arquivo 3, examine o computador à direita, junto da máquina branca.
- 5 No andar mais baixo, vire à direita e examine a bancada central, junto a duas máquinas com mãos de monstros.



- 6 Na mesma sala do arquivo 5, no computador sob a escada.
- 7 Nos corredores, pegue os CDs na bancada junto do terminal.
- 8 Na primeira sala de iluminação vermelha, na mesa de centro.



ESTATUETA 1 Sala do arquivo 8, atrás das estruturas de metal.

- 9 No laboratório de iluminação vermelha, nas prateleiras.
- 10 Na mesma sala, pegue a fita na mesa de controle à direita.
- 11 Após a explosão, pegue o item sobre a caixa.
- 12 Saindo do elevador, vire à direita e pegue na caixa azul.

Missão 2: Corruption

- 1 Do ponto inicial, olhe para trás. O item está sobre a caixa.
- 2 Após entrar na salinha atrás das grades, procure sobre a caixa.
- 3 Na segunda sala com zumbis, sobre a mesa, junto da porta com luz vermelha.
- 4 Antes de subir pela escada, examine os papéis sob ela.
- 5 Antes de subir a escada, olhe a pilha de papel do lado oposto.



- 6 No pátio, entre no beco. Está próximo do vaso em chamas.
- 7 Na porta de saída do pátio, sob uma pilha de móveis à esquerda.
- 8 Na sala após o pátio, pegue o arquivo caído à direita.
- 9 Suba pela escada da sala e procure junto do armário.
- 10 No final dos corredores, após descer por escadas, nos móveis.
- 11 Na sala próxima, pegue o CD



COLECIONÁVEIS ▶ Siga o nosso guia para encontrar arquivos perdidos e ganhar muito mais XP

- junto do pilar, perto da saída.
- 12** Na sala com monitores, sobre a mesa de controle à esquerda
 - 13** No centro da sala de monitores, sobre a mesa.
 - 14** Em outra mesa, também no centro, na mesma sala.
 - 15** Ainda nesta sala, examine a pilha de arquivos ao lado do pilar central.
 - 16** Na mesma sala, sobre outra pilha de arquivos na parede.
 - 17** Ao sair da sala, vire à direita e pegue o CD sobre a mesa de madeira.
 - 18** Após subir por escadas, examine o item atrás dos arquivos no corredor seguinte.

ESTATUETA 2 Após o arquivo 18, abra a porta dupla próxima, suba pelas escadas até o ponto mais alto e procure no canto mais escuro.

ESTATUETAS ▶ Existem sete estatuetas de guaxinim escondidas. Acompanhe o nosso guia



- 19** Volte ao corredor do arquivo 18 e abra a porta da esquerda. O item está sobre a mesa.
- 20** Passando pelo portão, suba pela escada à direita e pegue o item sobre a caixa.

Missão 3: Lights Out

- 1** No início da missão, entre um monte de papéis no chão.
- 2** Dê a volta no ponto inicial da missão e entre na sala com o vidro quebrado. Na prateleira,

- 3** Na sala do arquivo 2, examine a mesa próxima do computador.
- 4** Saia da sala do arquivo anterior, ache o cartaz de vacinação, abra a porta à esquerda. Na bancada.
- 5** No final do corredor, onde você é obrigado a virar à esquerda. Pegue-o no chão após a porta.
- 6** Na última porta à esquerda, antes do local indicado no mapa, pegue o cartão azul. Volte ao início e abra a porta com a luz azul.
- 7** Na sala com o projetor, examine a mesa à esquerda.
- 8** Na mesma sala, vá para a direita e examine a mesinha.
- 9** Na sala seguinte, examine a bancada da recepção.
- 10** Na mesma sala, na prateleira.
- 11** Após descer pela rampa, entre no banheiro à direita.
- 12** Na sala com os Lickers, do lado esquerdo, no computador. ▶

Os melhores lançamentos você encontra aqui!

OS CAVALEIROS DO ZODIACO

Pré-Venda



PROTOTYPE 2



MAX PAYNE 3 Pré-Venda



Loja 1 - Av. Adhemar de Barros, 1319 - Vila Adyana
São José dos Campos - SP Fone: (12) 3941-7250

Loja 2 - Av. José Herculano, 1086 - Jd. Britânia
Serramar Parque Shopping - Loja G-10
Caraguatatuba - SP Fone: (12) 3885-9750

Compre também pelo site:
www.progamesvale.com.br

 **Progamesvalesjc**

- 13 Na sala da enfermaria, examine a prateleira.
- 14 Ainda na enfermaria, junto ao pilar dos balões pendurados.
- 15 No salão com várias cadeiras, pegue a fita junto da porta.
- 16 No mesmo salão, no balcão.
- 17 Ao descer pela escada, examine atrás dela.
- 18 Após o acidente, examine a mesa, na segunda sala, em meio ao fogo.



ESTATUETA 3 No local onde o helicóptero caiu, entre no duto de esgoto com a grade quebrada e procure junto do carrinho.

- 19 Ao entrar no edifício, sobre o banco diante do piano.
- 20 À esquerda do altar da igreja.

Missão 4: Gone Rogue

- 1 Na cabana inicial, examine a mesa da sala à esquerda.
- 2 Nesta mesma sala, próximo do computador.
- 3 No ônibus branco na rua, entre no beco à esquerda dele e examine atrás da caçamba.



- 4 Na entrada do cemitério, após descer o lance inicial da escada, siga para o lado que tem a caixa de munição; pegue ao lado dela.
- 5 Após o cemitério, dentro do galpão dos caminhões, no lixo.
- 6 Siga à direita do galpão e pegue o CD sobre as caixas.
- 7 Na segunda área do galpão, após a invasão, sob a escada.
- 8 Suba pela escada, entre

QUEIMA!!! ▶ Compre a habilidade Incendiary Rounds e incendeie os zumbis. Vale troféu!



- na sala e examine a mesa.
- 9 Na sala em frente do elevador, em cima da mesa de controle.
- 10 Saindo do elevador, na bancada.

ESTATUETA 4 Do outro lado da ponte, entre os cilindros.



- 11 Na bancada do lado oposto à parede do logo da Umbrella.
- 12 Após subir as escadas, examine a mesa com um notebook.
- 13 Na sala onde você desativa a força, em uma das mesinhas.
- 14 Na sala da primeira chave, sobre a caçamba.
- 15 Na sala central, da terceira chave, na mesa de controle.



POSSESSÃO ▶ Há parasitas que dominam os zumbis. Tire-os dos mortos-vivos e mate-os separados para ganhar um troféu

- 16 No laboratório onde desativa o console central, na mesa.
- 17 Do outro lado do portão.
- 18 Na sala seguinte, na caçamba.
- 19 Após subir a escada, na mesa.
- 20 No andar inferior, na sala com vários avisos de piso molhado.

Missão 5: Expendable

- 1 No início, perto do colchão.
- 2 Após descer dos andaimes, entre no beco à direita. Está no carrinho de supermercado.
- 3 Antes de subir pelas escadas, procure atrás das viaturas.
- 4 Sob o tigre, diante da sala onde você destrói evidências.

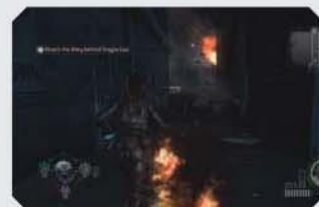


- 5 Dentro da sala, no móvel à direita, sob a bandeira dos Estados Unidos.

ESTATUETA 5 Sobre o móvel, na sala com a bandeira dos Estados Unidos.



- 6 Após abaixar a escada de mão, sobre o balcão.
- 7 Na entrada da delegacia, vire à direita e examine a escada da passagem subterrânea.
- 8 Siga para o outro lado do jardim, há um item em cima do banco.
- 9 Na garagem cheia de Lickers, junto da caçamba.
- 10 Saindo da área com Lickers, examine o portão junto ao carrinho de compras.
- 11 Passando pelo corredor apertado, após os primeiros Hunters, vire à direita e examine próximo do encanamento.



- 12 No corredor próximo do posto de gasolina em chamas.
- 13 Após matar vários Hunters, procure perto da caçamba com um carrinho de supermercado.
- 14 No caminho, perto da caçamba vermelha, pegue o CD.
- 15 Na maleta, junto da viatura, assim que você voltar às ruas.
- 16 Após subir a escada, examine o muro da caixa verde, à esquerda.
- 17 Durante o ataque dos Hunters, no carrinho de supermercado.

Missão 6: Redemption

- 1 Do outro lado da passarela de metal, desça pela escada à

CHECKLIST

Marque todos os troféus que conquistar para saber quais ainda faltam na sua coleção

Obrigatórios

- ☐ Witness (B)
- ☐ Corrupted (B)
- ☐ Danger, High Voltage! (B)
- ☐ Rogue's Gallery (B)
- ☐ Betrayal (B)
- ☐ Down in the Labs (B)

Sequenciais

- ☐ Organic Shield (B)
- ☐ Bloody Good Time (B)
- ☐ Only Hurts for a While (B)
- ☐ Chaos Averted (B)
- ☐ Baker's Dozen (B)
- ☐ Revival (P)
- ☐ Green Thumb (B)
- ☐ Down Boy (B)
- ☐ Like a Butterfly (B)
- ☐ Clingy (B)
- ☐ This Place Crawls (B)
- ☐ Stop Squirming (B)
- ☐ So Hot Right Now (B)
- ☐ Tongue Tied (B)
- ☐ Hat Trick (B)
- ☐ The Loyalists (B)
- ☐ Died Trying (B)
- ☐ A Hero Spared! (B)
- ☐ Outbreak Survivalist (P)
- ☐ Raccoon City Cleanser (O)
- ☐ Raccoon City Mascot (B)
- ☐ Success (P)
- ☐ Great Success (O)
- ☐ These Will Do (B)
- ☐ Choices Aplenty (B)
- ☐ Quite the Collection (P)
- ☐ One Tricky Pony (B)
- ☐ Feelin' Stronger Every Day (B)
- ☐ Look What I Can Do (B)
- ☐ Ready to Dominate (B)
- ☐ So Many Choices (P)
- ☐ Epic Standards (P)
- ☐ A Gun by Any Other Name (B)

Online

- ☐ Sampler (B)
- ☐ Supreme Survivors (B)
- ☐ Fallen Idols (P)
- ☐ On a Roll (B)
- ☐ Skill...or Luck? (P)
- ☐ Up Close and Personal (B)
- ☐ Like a Bee (P)
- ☐ Not That's G (B)
- ☐ No Samples for You (B)
- ☐ By Trail of Dead (B)
- ☐ You Love to Hate My g8 (P)

Platina

- ☐ Get All Trophies

esquerda, entre na saleta e examine a caixa.

- 2 Volte à passarela, desça pela escada da direita e, dentro do vagão aberto, destrua o explosivo para pegar o arquivo.
- 3 Na primeira sala à direita, sobre a pilha de caixas.
- 4 Mais adiante, na saleta à direita, examine a caixa.
- 5 Quando o elevador parar pela primeira vez, examine o lado oposto do interruptor.

ESTATUETA 6 Quando o elevador parar pela segunda vez, explore a sala atrás do interruptor.



- 6 Do outro lado do corredor de explosivos, sobre uma das caixas.
- 7 Na área de vários computadores em uma sala com luz vermelha, sobre a caixa.
- 8 Antes de entrar no segundo elevador, examine o contêiner.
- 9 Na mesma área do arquivo 8, no contêiner da esquerda.
- 10 À extrema esquerda, dentro de outro contêiner.
- 11 Quando o elevador parar de vez, examine a pilha de caixas na sala em frente.
- 12 Na mesma sala do arquivo 11, à esquerda do elevador, entre os computadores.
- 13 Na sala segura, examine os servidores à direita.
- 14 Sobre um dos sofás da sala.
- 15 Abrindo a segunda porta, pegue o CD, junto da mesa.
- 16 Após a sala cheia de Hunters, sobre a bancada da recepção.



GASTANÇA ▶ Use as nossas dicas para ganhar muito XP e torre em armas e habilidades



Missão 7: End of the Line

- 1 No ponto inicial, junto do lixo e de um zumbi sentado.
- 2 Na área onde cai um contêiner, examine a caçamba.
- 3 Após descer pela escada, examine o contêiner aberto.
- 4 Após descer pela segunda escada, examine o contêiner atrás da fogueira.



- 5 Na caminhonete branca.
- 6 No trem, após o corredor cheio de bombas, olhe para trás e procure junto do pneu dianteiro da caminhonete.

Estatueta 7 Na área, onde Leon está atirando. Ignore a escada, siga para trás do trem e examine as caixas.



- 7 No confronto final, escolha matar Leon para começar diante de algumas caixas.

Dê a volta para pegar o arquivo.

- 8 Do ponto do arquivo anterior, suba pela escada da direita e vasculhe junto da máquina de escrever, na saleta.

THESE WILL DO

- Compre cinco armas.

CHOICES APLENTY

- Compre quinze armas.

QUITE THE COLLECTION

- Compre todas as armas. Veja detalhes no troféu Epic Standards.

ONE TRICK PONY

- Compre uma habilidade. Veja detalhes no troféu Epic Standards.

FREELIN' STRONGER EVERY DAY

- Evolua ao máximo uma habilidade de um único personagem. Veja detalhes no troféu Epic Standards.

LOOK WHAT I CAN DO

- Compre as habilidades de um único personagem. Veja detalhes no troféu Epic Standards.

READY TO DOMINATE

- Evolua ao máximo todas as habilidades de um único

personagem. Veja detalhes no troféu Epic Standards.

SO MANY CHOICES

 Compre todas as habilidades para todos os personagens. Veja detalhes no troféu Epic Standards.

EPIC STANDARDS

 Evolua ao máximo todas as habilidades de todos os personagens. Para comprar armas, adquirir e evoluir habilidades, é preciso ganhar muito XP. A maneira fácil de conseguir isso é jogar sozinho na dificuldade Profissional na Missão 4: Gone Rogue.

Chegando na área Center Room, após derrubar o Mr. X (ou Tyrant), uma horda absurda de zumbis quase sem fim aparece. Fique neste ponto matando zumbis até eles pararem de aparecer, o que demora. Só então termine a missão. Caso tenha coletado todos os arquivos da missão, a pontuação pode ir além de 25 mil XP. Jogue a missão no modo Free Play até conseguir todos os pontos necessários para garantir o troféu Epic Standards e, de tabela, os troféus These Will Do, Choices Aplenty, Quite the Collection, One Trick Pony, Freelin' Stronger Every Day, Look What I Can Do, Ready to Dominate e So Many Choices!



A GUN BY ANY OTHER NAME

 Mate um inimigo com cada tipo de arma do jogo. É bem simples e o processo é natural. As armas são divididas por categorias, com vários modelos. São elas: Assault Rifles (sete armas), Submachine Guns (seis armas), Machine Guns (cinco armas), Shotguns (cinco armas), Sniper Rifles (cinco armas), Secondary Weapons (sete armas) e Special Weapons (três armas). A relação de armas é mostrada na opção Weapons, na tela Records.

TROFÉUS ONLINE

Sampler

 Jogue uma partida de todos os modos de jogo, ou seja, entre no Versus e jogue uma partida nas categorias Team Attack, Heroes, Biohazard e Survivor.

Supreme Survivors

 No modo Survivors, toda sua equipe (você e outros três jogadores)

devem concluir a missão vivo e chegar ao helicóptero juntos.

Fallen Idols

 No modo Heroes, elimine os quatro jogadores em uma única partida. Crie uma sala privativa no modo Heroes, convide os amigos e organize para que os adversários deixem você vencer. Repita para os demais ganharem o troféu.

On a Roll

 Consiga cinco Kill Streaks no multiplayer.

Skill... or Luck?

 Consiga dez Kill Streaks no multiplayer.

Up Close and Personal

 Mate cinco jogadores usando ataques físicos em uma única partida do multiplayer.

Like a Bee

 Mate dez jogadores usando ataques físicos em uma única partida do multiplayer.



Not That's G

 Colete 3 amostras do G-Vírus em uma única partida.

No Samples for You

 Force 25 inimigos a derrubarem amostras de G-Vírus no modo Biohazard.

By Trail of Dead

 Elimine 50 jogadores na opção Versus. Para fazer a festa dos troféus, jogue no modo Biohazard e chame amigos da sua lista para participar da sala e acelerar o processo. Escolha um cenário e combine com seus amigos para encontrem com você em um lugar comum. É importante que seus aliados coletem as amostras



de G-Vírus no cenário e sigam imediatamente ao seu encontro, então elimine-os com ataques físicos. Faça a combinação com  e segure  para um ataque mortal. Combine com seus amigos, elimine dez jogadores em seguida sem morrer para ganhar os troféus On a Roll, Kill... or Luck?, Up Close and Personal, Like a Bee, Now That's G e No Samples for You em uma única partida.

You Love to Hate My 98

 Complete 98 partidas na opção Versus. Se quiser ganhar o troféu rapidamente, crie uma sala particular no modo Heroes, chame os amigos e combine para decidir quem vai se deixar matar para encerrar as partidas mais rapidamente.



BONANÇA ▶ Aproveite a horda da Missão 4, na área Center Room, para ganhar muita experiência

A Maior Feira de Games
da América Latina chega a São Paulo



11, 12, 13 e 14 outubro
www.brasilgameshow.com.br

Ranking King

Os melhores e mais habilidosos gamers do Brasil

RANKING BRASIL
Os leitores mais dedicados à caça de troféus estão aqui. Faça o seu cadastro em mypst.com.br e entre na disputa

Os maiores caçadores de troféus do Brasil estão aqui.

Para participar, cadastre-se no site mypst.com.br e comece a platinar como se não houvesse amanhã

Leon_melo

701

2115

7464

161

OS MELHORES DO BRASIL

	NOME	LV	%	BR	PR	OR	PL	TOTAL
1	Leon_melo	39	94	7464	2115	701	161	10441
2	DarkRaisen	38	52	6278	2128	716	171	9293
3	renee_roots	37	53	6195	2043	662	164	9064
4	GuaxaGaspar	34	44	5168	1744	610	154	7676
5	Dropeti	34	15	5953	1670	516	132	8271
6	Chanceler	33	17	4849	1702	560	142	7253
7	RavenXBR	33	4	5006	1563	570	140	7279
8	SkynOver	32	32	4668	1577	547	137	6929
9	Black_Thor	31	85	5047	1565	466	122	7200
10	chris-claire-jil	31	72	4865	1520	477	132	6994
11	celoseco	30	97	4693	1435	484	109	6721
12	HaagenDazz	30	66	4080	1477	548	110	6215
13	P3retraA	30	56	4088	1492	541	105	6226
14	coraxbio	29	55	4116	1388	461	104	6069
15	Shin_Fire	29	28	3941	1442	436	107	5926
16	KillUti	29	12	3969	1334	471	96	5870
17	guanabara	28	95	4504	1247	372	106	6229
18	met-reload	28	75	4192	1290	392	104	5978
19	JJACQUES	28	51	3683	1279	468	97	5527
20	bmvtyea	28	50	3782	1254	440	106	5582
21	misagol	28	22	3763	1227	453	90	5533
22	lebeau	28	17	3660	1268	437	97	5462
23	ReVolTS_BR	28	7	3777	1249	417	95	5538
24	rickyt74	27	98	3515	1290	437	95	5337
25	Cantuário	27	53	3283	1187	438	106	5014
26	michelestat	27	50	3540	1167	410	100	5217
27	GoD_Br3	27	40	3898	1108	350	98	5454
28	THRASHsp	27	27	4042	1160	362	71	5635
29	WhBlaze	27	2	4451	1116	322	50	5939
30	Pred_ZA	26	96	3462	1077	397	98	5034
31	douk23	26	68	4137	1030	319	73	5559
32	DON_MAZZALI	26	35	3233	1070	388	89	4780
33	fattorei8	26	20	3236	1096	368	86	4786
34	mihimarclo	26	18	3485	1068	346	80	4979
35	dideriw	26	4	3431	1033	337	87	4888
36	andrehz	25	91	2948	1065	391	82	4486
37	lBaRbArOl	25	78	3158	976	368	85	4587
38	patedecarne	25	47	3041	923	381	90	4435
39	Diogo_Martini	25	35	3825	933	284	66	5108
40	Sakai_HB	25	29	3315	1037	335	63	4750
41	jaapa21	25	26	3848	992	279	53	5172
42	DarkDux_BRA	25	27	2898	1069	352	83	4402
43	SoniMail	25	22	3129	986	351	76	4542
44	RAYDERSON-ONI	25	28	3181	987	320	83	4571
45	MixTaker	25	27	3557	984	325	49	4915
46	JamesBR27	25	7	3080	1018	353	67	4518
47	leanflu	25	21	3027	971	349	81	4428
48	rfvayanos	25	5	2992	974	367	74	4407
49	D4rk-JC	24	87	3157	971	304	84	4516
50	Heishiroo	24	67	3624	942	282	52	4900
51	fdmcgames	24	61	3090	955	312	77	4434
52	femis-lima	24	78	3056	1022	308	70	4456
53	louzada_pv	24	58	2703	999	347	83	4132
54	TheTreeble	24	37	2884	1011	318	71	4284
55	GUTSAH	24	30	2954	912	309	83	4258
56	Hadib_BR	24	29	3055	980	289	73	4397
57	AQUARONI	24	17	3036	864	312	77	4289
58	NUMERO_PI	23	95	2805	883	321	79	4088
59	Israel-Schmidt_	23	96	2714	998	324	66	4102
60	RiqBR	23	95	3147	905	272	71	4395

	NOME	LV	%	BR	PR	OR	PL	TOTAL
61	gujabs	23	94	2417	981	340	85	3823
62	Fogoli	23	94	3082	906	276	74	4338
63	Mantovann	23	94	3006	931	290	69	4296
64	Misanthropus	23	92	3298	882	268	63	4511
65	mc2500	23	76	3108	845	290	67	4310
66	wagnerlima	23	76	3406	840	280	48	4574
67	Insane_akuma	23	62	3581	861	243	42	4727
68	silvertongueBR	23	59	2653	906	340	62	3961
69	ARAGORN_SP	23	58	3032	913	290	54	4289
70	Alex_Vivas	23	57	3102	913	275	55	4345
71	Daniel4Ever	23	55	3311	812	278	52	4453
73	Maru-kun-BR	23	54	2880	908	299	61	4128
74	EVANDROBRAZIL	23	53	2592	847	323	83	3845
75	KingSuperOne	23	44	3362	860	244	52	4518
76	guygardner	23	36	3563	835	220	48	4666
77	danilobrz	23	35	2787	844	299	71	4001
78	Jacobgxavier	23	34	3043	863	285	53	4244
79	CaRLoSBP	23	25	3331	876	235	48	4490
80	Machine_God	23	23	3237	821	249	57	4364
81	LutzPS	23	11	2782	901	276	63	4022
82	brocaivd	23	24	2408	878	327	72	3685
83	Yelladion	23	7	3301	896	227	43	4467
84	SAMGAMES	22	99	3372	830	224	46	4472
85	Elisson357	22	97	3025	861	248	57	4191
86	PINTOZINHO	23	1	2650	841	287	71	3849
87	MaxiMili4No	22	90	2932	878	278	44	4132
88	Raphael_Gnomo	22	89	2614	859	286	69	3828
89	Makevinho	22	85	2866	834	259	64	4023
90	negocameron	22	84	2883	833	270	57	4043
91	Lucas_FR	22	84	2698	852	290	59	3899
92	fnarruda	22	74	2469	865	291	71	3696
93	m_winston	22	69	2618	898	285	54	3855
94	xSathler	22	69	2492	920	282	62	3756
95	RuxR7	22	62	2663	823	290	57	3833
96	Duzin_BR	22	62	2484	819	291	72	3666
97	fabiohaifa	22	46	2396	869	265	77	3607
98	RenatoWollmer	22	54	3170	743	239	45	4197
99	Josue_Andre1995	22	46	3122	854	223	40	4239
100	KILLERBRasi	22	62	2755	850	284	48	3937
101	BrazilianSniper	22	39	2689	787	273	59	3808
102	lmf483g	22	34	2361	789	287	77	3514
103	panserod	22	31	2448	853	280	61	3642
104	enasorodraude	22	30	2566	836	249	69	3720
105	Horlando	22	26	2886	805	249	46	3986
106	nlogan	22	22	3029	783	247	37	4096
107	Ssnipo	22	12	2863	789	222	58	3932
108	lamine78	22	8	2131	843	288	75	3337
109	Foc4666	21	99	3003	734	225	48	4010
110	Wall_Kinho	21	94	2450	720	273	70	3513
111	maceulinho	21	89	2371	808	277	58	3514
112	wfcruz	21	87	2911	752	210	55	3928
113	itutinga	21	86	2782	731	223	62	3798
114	leandro_17	21	84	2256	779	293	62	3390
115	mrlira	21	81	2796	805	254	31	3886
116	rcainformatica	21	79	2689	784	243	48	3764
117	stevenplaya65	21	76	2723	729	237	56	3745
118	Pheonix13	21	73	2426	789	252	62	3529
119	igorio_bra	21	73	2266	739	285	67	3357
120	Elysium	21	70	2549	724	258	58	3589
121	Mcrhatefield	21	65	3218	740	181	36	4175

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 seus méritos aqui. Para ingressar na LNT, faça seu cadastro no site mypst.com.br e capriche na conquista de troféus para sua coleção.



NOME	LV	%	BR	PR	OR	PL	TOTAL
122 edsonleito	21	61	2641	736	233	57	3667
123 GLADIADORBR	21	58	2489	788	272	40	3589
124 lucasbarcelosjr	21	57	2316	765	258	65	3404
125 OVOKndR	21	55	2656	762	236	47	3701
126 ChiquinhoBR	21	54	2129	875	306	37	3347
127 crisdeath73	21	53	2528	717	263	51	3559
128 rgromazoto	21	52	2206	779	273	62	3320
129 F3LiP3-R9	21	43	2131	771	288	58	3248
130 dclima	21	42	2858	766	188	48	3860
131 ralf_holland	21	39	2951	727	201	39	3918
132 JCFurtado	21	36	2446	778	231	56	3511
133 danielpenin	21	34	2464	790	216	59	3529
134 hectorx67	21	32	2734	724	222	44	3724
135 ntfrost	21	31	3190	669	185	33	4077
136 Jr_e_Mi	21	31	2380	743	261	50	3434
137 marcoslaguna	21	28	2334	756	244	59	3393
138 bozzovic	21	26	2698	773	236	29	3736
139 diego_braga	21	23	2125	739	266	66	3196
140 Waters_PF	21	23	2207	752	256	62	3277
141 KleberR	21	19	2873	768	198	31	3870
142 Ranzalee	21	18	2477	755	230	50	3512
143 MARLON_VASCO	21	16	3507	660	180	4	4351
144 fabricials	21	15	2575	727	218	51	3571
145 FaustinoXBLADE	21	9	2777	721	217	33	3748
146 brenobl	20	97	2439	731	239	43	3452
147 Zarathosx	20	95	3034	646	185	34	3899
148 gcrzero	20	94	2220	671	251	64	3206
149 Andre_Luiz1969	20	93	2617	801	201	34	3653
150 lobitojibs	20	86	2328	694	216	65	3303

OS MELHORES DO MÊS DE MARÇO

NOME	LV	%	BR	PR	OR	PL	TOTAL
1 HaagenDazz	30	66	514	205	79	16	814
2 HelderGamer-Br	13	62	490	164	62	8	724
3 linkzap	17	3	316	185	70	13	584
4 Black_Thor	31	85	424	154	47	13	638
5 BilValadao	14	31	363	131	64	13	571
6 rafaeldaolio	20	41	454	132	41	9	636
7 Israel-Schmidt_	23	96	299	121	40	16	476
8 Rodrigo_PGDC	15	7	256	106	59	10	431
9 RAMUR75	15	59	236	111	44	11	402
10 AllanHdPC	19	45	241	104	35	9	389
11 PauloHeCosta	14	43	250	62	51	7	370
12 PlatinumBot	9	72	321	100	29	5	455
13 MarinnexD	13	1	266	100	32	8	406
14 DarkRaisen	38	52	310	106	20	9	445
15 gujobs	23	94	200	96	39	10	345
16 Pheonix13	21	73	192	92	44	8	336
17 diego_braga	21	23	243	107	26	8	384
18 dmma85	18	24	296	71	33	6	406
19 SkynOver	32	32	228	92	31	9	360
20 KILLERBRasi	22	62	172	79	44	9	304
21 gustavocesarr1	12	37	308	92	24	5	429
22 GoD_Br83	27	40	253	86	29	8	376
23 ntfrost	21	31	165	71	47	8	291
24 misagol	28	22	249	75	35	4	363
25 ChiquinhoBR	21	54	194	79	38	6	317



OS MELHORES DO PARANÁ

NOME	LV	%	BR	PR	OR	PL	TOTAL
1 KillUiu	29	12	3969	1334	471	96	5870
2 met-reload	28	75	4192	1290	392	104	5978
3 laminey8	22	8	2131	843	288	75	3337
4 GLADIADORBR	21	58	2489	788	272	40	3589
5 OVOKndR	21	55	2656	762	236	47	3701
6 KleberR	21	19	2873	768	198	31	3870
7 LPBo411	20	16	2220	704	217	41	3182
8 DenysFellipe	19	86	2049	652	210	54	2965
9 Balacobaco-BRA	19	68	2167	622	208	42	3039
10 coalha	19	60	2053	645	207	45	2950
11 Baruel-BR	19	50	2659	574	158	26	3417
12 UltNoha	19	48	2379	598	181	33	3191
13 mdsouza	19	21	2263	606	166	37	3072
14 alemao12345	19	22	1902	603	196	46	2747
15 ttorrens	18	65	1937	593	199	25	2754

OS MELHORES DA BAHIA

NOME	LV	%	BR	PR	OR	PL	TOTAL
1 Chanceler	33	17	4849	1702	560	142	7253
2 JACQUES	28	51	3683	1279	468	97	5527
3 mc2500	23	76	3108	845	290	67	4310
4 Waters_PF	21	23	2207	752	256	62	3277
5 neomula	20	38	2402	729	194	43	3368
6 Assellesa	19	40	2078	606	208	40	2932
7 mil_25	18	98	1746	627	229	35	2637
8 danilorezende	18	42	2126	527	153	33	2839
9 ralf-fsa	17	82	1921	485	148	33	2587
10 Illorens95	17	81	2012	479	140	30	2661
11 sckianta	17	78	1989	548	124	27	2688
12 leo_passos_br	17	40	1497	577	174	21	2269
13 neo_pina	16	58	1541	490	133	16	2180
14 LipehRogerinhoo	16	6	1217	424	131	32	1804
15 santylacerda	15	94	1612	366	116	11	2105

AS MELHORES MENINAS

NOME	LV	%	BR	PR	OR	PL	TOTAL
1 MorganaM	20	82	1809	820	287	50	2966
2 Ururu15	20	32	2574	712	191	30	3507
3 paulacancian	17	53	1807	501	134	34	2476
4 laddyvalentine	17	8	1517	466	164	29	2176
5 Renata-BR	17	1	1545	444	144	37	2170
6 Htlbo	16	66	1645	458	116	25	2244
7 Tanana-BR	16	22	1248	403	137	37	1825
8 Bayonetta_Dark	16	20	1629	407	114	15	2165
9 Montatah	15	95	1434	459	95	21	2009
10 ppriz3	15	81	1302	426	104	27	1859
11 robertaristher	15	74	1072	400	139	30	1641
12 cfypoe	15	44	1223	391	114	18	1746
13 angelicaplatina	15	3	1338	307	90	16	1751
14 Daniele	14	92	1263	282	105	14	1664
15 Misuka_BR	14	77	1156	295	93	20	1564
16 ngirloy	14	60	1038	318	90	20	1466
17 adrianajoei	14	58	982	335	92	20	1429
18 bellalamounier	14	39	1036	284	77	23	1420
19 Ana_CLTH	14	42	874	290	99	26	1289
20 AnaMaura	14	27	1078	264	74	19	1435

MyPst - O site MyPst3 mudou de nome e agora chama-se MyPst. Isso aconteceu para atender a diversidade da caça de troféus no universo PlayStation, que agora vai além do PS3 e acontece também no portátil PlayStation Vita

*Os rankings da LNT são criados pela parceria entre o site MyPst e a revista PlayStation

LEGENDA RANKINGS

LV: Level %: Porcentagem

BR: Bronze PR: Prata

OR: Ouro PL: Platina

quem é...

Big Boss

O lendário "pai" de Solid Snake

"I'm still in a dream... Snake Eater!" Big Boss não tem só a melhor música tema dos videogames, como também é o pai de um dos maiores ícones do PlayStation, o agente Solid Snake (que foi criado a partir do material genético de Big Boss). Durante anos, Big Boss foi visto como o grande vilão, o cara mal que construiu a fortaleza Outer Heaven, cheia de soldados que travaram uma guerra pessoal contra o mundo. Aí veio *MGS3* e a sua história durante a Guerra Fria, mostrando quão trágica era a figura de Big Boss. Além disso, ele tem a manha de fazer tapa-olhos parecerem um acessório fashion obrigatório.

#3
PERSONAGENS
LENDÁRIOS
PlayStation
Revista Oficial Brasil

Os grandes momentos

Desde pequeno

No início da primeira missão de Big Boss para a FOX, ele encara um jovem e folgado Revolver Ocelot. Um tiroteio insano rola entre os dois em um desfiladeiro, até serem interrompidos por um enxame de abelhas.



Continência fúnebre

Aguentem firme, bravos soldados. A jornada de Big Boss acaba de forma ultra-emocionante, quando ele descobre os reais motivos de sua mentora ter desertado na Guerra Fria. É um dos melhores finais de todos os tempos.



A melhor perseguição

Precisa de mais provas de que *MGS* enfia os dedos nos três olhos verdes de Sam Fisher? Basta ver o clímax de *Snake Eater*. Caçados por um robô gigante, Big Boss e Eva estrelam uma perseguição de 20 minutos.



Encontro final

No momento mais chocante da série, Big Boss volta no final de *MGS4*. Um feito notável, já que ele era considerado morto há décadas. Cara a cara com seu clone (e filho) Solid Snake, eles compartilham um cigarro.



Ferramentas de trabalho



Monstro do pântano

É preciso ser especial para ficar bem vestindo um crocodilo na cabeça (bom, ninguém mais tentou isso). É ótimo para passar oculto em áreas aquáticas.



Pendurado

Big Boss é um homem do campo e gosta da natureza. Mais precisamente, ele tem um talento especial para subir em árvores e atirar em russos de cima delas.



Mãos vazias

O QOC é o verdadeiro combate de curta distância. É um tipo de judô criado pelo herói e junto com The Boss, ideal para desarmar ou para estripar inimigos.



Invisível

Agora você me vê, agora... estou cortando seu pescoço! Com um guarda-roupas maior que o da Lady Gaga, Big Boss pode mudar sua camuflagem a toda hora.

Amigos e Inimigos

The Boss

A mulher de meia-idade mais durona do primeiro mundo não apenas ensinou todos os truques de espionagem para Big Boss, como também conseguiu ser a mãe de Ocelot.



The End

Parece um velho capitão pirata com esse papagaio no ombro, mas este atirador centenário é paciente — ele pode até morrer de velhice esperando seu alvo aparecer (de verdade!).



Huey Emmerich

Um cientista em cadeira de rodas, que por coincidência (ou não) é o pai de Otacon (o nerd de *MGS1*). Big Boss o encontra durante o incidente Peace Walker.



Paz

Alguns pais não deveriam ter o direito de batizar seus filhos. Seu nome real é Pacifica Ocean, e ela usa seus artifícios de garota colegial para recrutar Big Boss para a missão Peace Walker.



Compre as 4 publicações e receba as 6 próximas edições da Revista Oficial PlayStation.



Os Detonados Mais Pedidos do Ano
R\$ 14,90*

Guia Oficial FIFA Street
R\$ 14,90*

Especial Detonados de Aventura
R\$ 14,90*

World of Warcraft: Cataclysm
R\$ 59,90*

*Frete não incluso

Ligue agora para
0800 8888 508
e saiba como receber sua
publicação com
DESCONTOS ESPECIAIS!
Informe a oferta
1014



Confira também a
Revista Old!Gamer

Compre as últimas edições da Revista PlayStation por R\$ 9,90 cada:



Edição 161



Edição 160



Edição 159



Edição 158



Edição 157



Edição 156



Edição 155



Edição 154



Compre pelo (11) 3038-5050 (SP), 0800 8888 508 (demais localidades)
ou pelo site www.europagnet.com.br

* Promoção válida até 01/06/2012. Sujeita à disponibilidade de estoque. Frete não incluso.
Para informações sobre o frete, entre em contato por telefone ou acesse www.europagnet.com.br

inviZimals™

São 306
Invizimals
diferentes

100% realidade
aumentada

306 Invizimals

inviZimals™
Livro Ilustrado
EVOLUTION

Você nunca viu algo assim!



www.panini.com.br

PlayPlus[®]

+ NOTÍCIAS + DICAS + PLAYSTATION

O site da revista **PlayStation** ^{Revista Oficial – Brasil}

+ Notícias + Análises + Troféus + Previews
+ Garota Play + Galeria de imagens + Trailers



NOVA ATRAÇÃO NO AR!

**PlayStation
Cast BR**

O podcast oficial da Revista PlayStation, com a equipe da revista falando sobre grandes lançamentos, games clássicos e outras curiosidades do universo PlayStation



www.playplus.com.br

Seja o primeiro a saber as novidades do mundo PlayStation





Associação Comercial, Industrial e Cultural de Games

A ACIGAMES é uma associação criada com a finalidade de representar e regulamentar a indústria e comércio dos jogos eletrônicos e incentivar culturalmente a área dos games no Brasil.

Já temos mais de 100 associados.

***ASSOCIE-SE JÁ**

www.acigames.com.br

secretaria@acigames.com.br

*** TEMPORARIAMENTE PERMITIDO APENAS PARA PESSOAS JURÍDICAS**



Playshop



PARA ANUNCIAR ENTRE EM CONTATO COM A PUBLICIDADE

(11) 3038-5093

publicidade@europanet.com.br

V12 Games

Todo **GRANDE sonho** tem um começo. Aqui temos muito mais para você!
Venha fazer parte desta **marca de sucesso**, abra uma franquia **V12 Games**.



Compre pelo site **v12games.com**

Cadastre-se e ganhe cupons de desconto para as compras no site!

V12 Games

www.v12games.com

franquia@v12games.com

(11) 3681-1383

SuperShopping Osasco-SP
(11) 3699-9999

Shopping Jardim Sul-SP
(11) 3742-7958

Raposo Shopping-SP
(11) 3733-5530

Shopping Santa Úrsula-SP
(16) 3610-1386

Itaipu Multicenter-RJ
(21) 2608-1326

ASSOCIADO
ABF
ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE FRANCHISING



SUPERGAMES

Novos, semi-novos, antigos e acessórios

TV • SOM • DVD's • Videokê e Cartuchos

Serviço – Compra – Venda – Troca

FINANCIAMENTO EM ATÉ 24X

Losango



FONE: (11) 2094-3222 - (Próximo ao metrô Carrão)
Rua Antonio de Barros, 1334 – Tatuapé – SP



**PRÉ-VENDAS E VENDA
DOS MELHORES JOGOS
E CONSOLES.**



**O melhor preço!
Pague em até 15x,
Vendas para atacado
e varejo.**



Acesse já: www.iguanamall.com.br

Tel: (11) 3313-4416 • Cel: (11) 7848-4008 • email: sac@iguanamall.com.br



ASSISTÊNCIA TÉCNICA
ESPECIALIZADA

RUBAO
Games

forma de pagamento exclusiva no site:

www.rubaogames.com.br

pague com **VISA** ou **MasterCard**

Rua Aurora, 178, loja 10 • São Paulo

(11) 3222-6531 • 3223-3404

CEP: 01209-000



**Consoles, jogos, acessórios e action figures
em até 12 vezes no cartão de crédito.**

ACTION GAME

Siga-nos:



Jogos Originais PS3

**Muitos produtos
para você!**

Jogos
Originais
PS2



Jogos
Originais
PSP



Quem vai
se negar
a ter esta
Mega Coleção
em casa?!



Visite também nossa Loja Física!

**Agora com
Estacionamento
próprio**

Rua da Liberdade, nº 108
Centro - Itaquaquecetuba - SP
cep: 08570-170

www.ActionGame.com.br

Entregas via Correios e Motoboy

Quem disse
que Mãe
não joga
vídeo game?!

Televendas:
(11) 4754-2800
(11) 4063-5311

**Ela vai
gostar
muito!**



GAMES

Atacado

www.gamesatacado.com.br

PEÇAS E ACESSÓRIOS DE VIDEO GAMES EM GERAL

Venda no atacado e varejo • Enviamos para todo o Brasil via  CORREIOS



Rua Santa Ifigênia (Centro - São Paulo)

213 • 2º andar • Loja 23 • (11) 3333-4738 ou 3337-7949

email/msn:

games-atacado@hotmail.com

Gamesmix

VARIADOS CONSOLES
LINHA DE ACESSÓRIOS JOGOS
MÃO DE OBRA ESPECIALIZADA



TUDO EM ATÉ

18x



EM TODA NOSSA LOJA VIRTUAL

www.gamesmix.com.br

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

Tel.: (11) 3223-6862



Tudo em Vídeo Games para Você!

- Aparelhos
- Acessórios
- Jogos
- Assistência técnica

Visite nossa loja virtual:

WWW.A3GAMES.COM.BR

Entregamos em todo o Brasil

Loja 1: Rua Santa Ifigênia, 480 • Loja 06 • Centro • São Paulo, SP
Tel: (11) 3223-7248 / (11) 6139-2893 • vendas@a3games.com.br

GOD OF WAR



ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA • VENDA



**Enviamos
para
todo Brasil**

www.galaxiagames.com.br

E-mail: conato@galaxigames.com.br

End: Rua Aurora, 162 - loja 162 B

ACEITAMOS
CARTÕES:



Sta Ifigênia - São Paulo - SP

TEL: (11) 3221-9165

Games evolution

- Todas as marcas
- Atualizações
- Regulagem
- 3 Red Light
- Reballing

**TRAGA ESTE
ANÚNCIO E GANHE
10% DE DESCONTO
EM QUALQUER SERVIÇO.**

**AQUI
VOCÊ TEM
ASSISTÊNCIA!**

R. Vitória 235, 4º andar - Centro - São Paulo - SP
E-mail: assistencia@gamesevolutionsp.com.br
www.gamesevolutionsp.com.br/pages/assistencia-tecnica

Segunda a sexta das 9:00 às 18:00 hs. Aos sábados das 8:30 às 15:00hs. (11) 3222-6880



**Variedade de Jogos, Rapidez
e Preços excelentes só
na House Games tem.**

Visite nossas lojas:

Loja Centro:

Rua do Seminário, 222 - Centro - SP

A 200M do Metrô São Banto

Horário de Funcionamento:

2º a 6º das 9h às 18:30h / Sab das 8:30h às 17h

Loja Shopping Tamboré:

Av. Piracema, 699 - Loja 462A - Tamboré - Barueri - SP

Telefone: (11) 3581-0393 / 3581-0394

Horário de Funcionamento:

2º a sab. das 10h às 22h / Dom e feriados das 14h às 20h

Loja Mooca Plaza Shopping:

Av Capitão Pacheco e Chaves, 313

Loja 1.072 - Mooca - São Paulo - SP

Telefone: (11) 3548-4717 / 3548-4817

Horário de Funcionamento:

2º a sab. das 10h às 22h / Dom e feriados das 14h às 20h.

PS3 PSP PlayStation 2

**House
Games**
PRESS START

Acesse: www.housegames.com.br

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

**PLAYERS
GAMES**

• **Acessórios em geral**

• **JOGOS DO PLAYSTATION 3**
à partir de R\$ 79,99

• **Assistência técnica especializada
para todos os consoles.**

Santana • Fone: (11) 2950.0515

Carrefour Tucuruvi • Fone: (11) 3624.3901

Shopping Lapa • Fone: (11) 3676.0585



PlayShop

Entre, e faça
parte do mundo
Playstation

PARA ANUNCIAR ENTRE
EM CONTATO COM
A PUBLICIDADE

(11) 3038-5093
publicidade@
europenet.com.br



**Compra . Venda . Ass. Técnica.
Acessórios em Geral.**



LIGUE JÁ PARA NOSSO TELEENDAS (11)3331-0316

MSN: PARQUEDOSGAMES@HOTMAIL.COM

EM BREVE: WWW.PARQUEDOSGAMES.COM.BR

RUA: AURORA Nº264 LOJA 17 (Centro de São Paulo-S.P)

Entregamos em todo o Brasil

AT V Produções Fone: 3452-3453

XGAMES
 COMPRA • VENDA • TROCA
 ASS. TÉCNICA • ACESSÓRIOS EM GERAL



www.mukigames.com.br
 R. Sta Ifigênia, 64 Lj. B-5 Fone: (11) 3313.7820

Compre sem sair de casa,
 com toda a comodidade e
 segurança!

Visite e conheça a
Bebeto Games On-line



 www.bebetogames.com.br



Feira dos Importados, Conjunto D, Box 231/232 - Brasília-DF Tel.: (061) 3037•4805

LOUCOS POR GAMES
 SUA MELHOR OPÇÃO NO CENTRO DE SP

A MELHOR ASSISTÊNCIA TÉCNICA E OS MELHORES CONSOLES, JOGOS E ACESSÓRIOS
 CAMISETAS E REVISTAS DE GAMES PELOS MELHORES PREÇOS.

VISITE NOSSA LOJA OU ACESSSE NOSSO SITE:
www.lojaloucosporgames.com.br

RUA SETE DE ABRIL, 125 LOJA 34 - CENTRO - SÃO PAULO - SP
 SEGUNDA A SEXTA DAS 9:00 AS 18:30 SÁBADO DAS 9:00 AS 13:30
 TEL: 11 3256-2274



**Você pediu e a
 PlayStation fez!**
 Uma edição especial só com
DETONADOS



- Mortal Kombat
- Assassin's Creed Brotherhood
- Gran Turismo 5
- Castlevania: Lord of Shadow
- Killzone 3

Compre e saiba todas as
 dicas, localizações, mapas,
 combos e troféus dos 5 jogos
 mais pedidos do ano.



Compre nas bancas, pelos telefones
 (11) 3038-5050 (SP)
 0800 8888 508 (demais localidades)
 ou pelo site www.europamet.com.br

VIVA EM ESTADO **PLAY.**



ModNation Racers: Road Trip

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

L

Não há inadequações

Livre para todos os públicos

JOGUE COM O MUNDO.

Tela OLED de 5 polegadas com duas câmeras integradas, painéis de toque frontal e traseiro e dois controles analógicos.



EDIÇÃO LIMITADA

01 PlayStation Vita
01 Cartão de memória de 4GB
01 Jogo "ModNation Racers"
01 Case



Central de Relacionamento:
4003 SONY (7669) para capitais e regiões metropolitanas;
0800 880 SONY (7669) demais localidades.

SONY
make.believe

MASS EFFECT 3

ESCALA

COMPRE
ANTES
QUE ACABE
O MUNDO.

CHEGA AO FIM A TRILOGIA
DE UM DOS MAIORES
GAMES DE SUCESSO
DE TODOS OS TEMPOS.

EDIÇÃO LIMITADA

GAME



CONTEÚDO EXCLUSIVO*
N7 WARFARE GEAR

*DENTRO DA EMBALAGEM

- MAPAS MAIS EXTENSOS
- SOLDADO E ARSENAL PERSONALIZÁVEIS
- MULTIPLAYER
- SUPORTA KINECT



© 2011 EA International (Studio and Publishing) Ltd. Mass Effect, e o logo Mass Effect, BioWare e o logo BioWare são marcas registradas da EA International (Studio and Publishing) Ltd. EA, EA logo e logos associados são marcas registradas da Electronic Arts Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, e o logo Xbox são marcas registradas do Grupo Microsoft e são usados sob licença da Microsoft. "PlayStation" e o Logo "PS" são marcas registradas e "PS3" e o logo PlayStation Network são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc. Os nomes, desenhos, e logos dos demais produtos são propriedade de seus respectivos fabricantes e são usados sob licença.

Produzido e distribuído por **VIDEOLAR**

14

NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 14 ANOS

Categoria: RPG
Contém: Violência



WWW.WBFUN.COM.BR