



PS3™
PlayStation 3

PSP
PlayStation Portable

PSVITA
PlayStation Vita

Revista Oficial - Brasil

PlayStation®



DETONADO

SPEC OPS: THE LINE

Finalize como um
militar de alta
patente e encontre
os 23 Intels

DETONADO

LOLLIPOP CHAINSaw

Um guia para achar
os 30 pirulitos e vencer
os chefões

REVELAÇÕES BOMBÁSTICAS

METAL GEAR RISING REVENGEANCE

Nada de espionagem, muita ação e uma espada com poderes
extraordinários: quem garante é Hideo Kojima e os
produtores da Platinum Games numa entrevista exclusiva

+METAL GEAR

- Metal Gear Solid 5 a caminho. Verdade ou mentira?
- Aleluia!! Os troféus para MGS4 estão chegando



REVIEWS • LEGO BATMAN 2 • INVERSION • DYAD



THE AMAZING SPIDER-MAN • QUANTUM CONUNDRUM



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

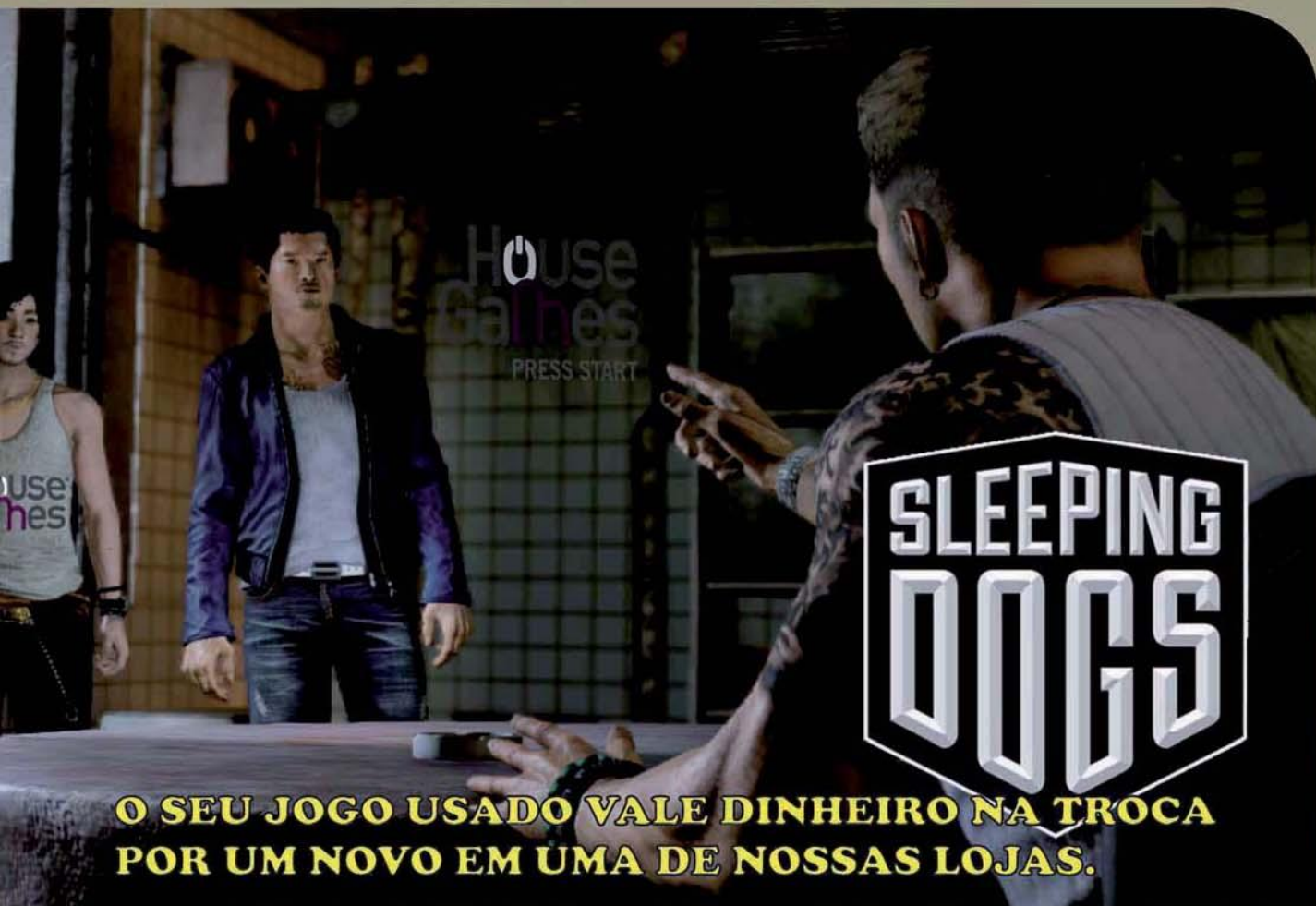
Dom e Feriados: 14h as 20h



Enviamos Por Sedex para todo o Brasil



Aceitamos os Cartões:



**O SEU JOGO USADO VALE DINHEIRO NA TROCA
POR 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@europacet.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: Nelson Alves Jr

PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade:
Mauricio Dias (11) 3038-5093 - São Paulo
publicidade@europacet.com.br
Coordenador: Alessandro Donadio
Equipe de Publicidade: Adriana Gomes,
Alessandra Savóia, Angela Taddeo, Elisângela Xavier,
Ligia Caetano, Renato Peron e Rodrigo Sacomani
Trafego: Renan Pereira (11) 3038-5097
Criação Publicitária: Paulo Toledo (11) 3038-5103
Outros estados
Brasília: New Business – (61) 3323-0205
Nordeste (Alagoas, Ceará, Pernambuco, Paraíba e Rio Grande do Norte): Espaço de Mídia – (81) 3222-2544
Paraná: GRP Mídia – (41) 3023-8238
Rio Grande do Sul: Semente Associados (51) 3232-3176
Santa Catarina: MC Representações – (48) 3223-3968
Publicidade – EUA e Canadá:
Global Media, +1 (650) 306-0880

INTERNET www.europacet.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 Henrique Guerche
LOGÍSTICA Liliam Lemos (Coordenação Logística),
Marcio Policeno, Carlos Mellacci,
William Costa e Fabiano Veiga

ATENDIMENTO A LIVRARIAS E VENDAS DIRETAS

vendasdiretas@europacet.com.br

Gerente: Flávia Pinheiros

Assistente de vendas: Michele Pereira

Promotor de vendas: Leonardo Cruz

ASSINATURAS E ATENDIMENTO AO LEITOR

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

Coordenadora: Tamar Biffi

Atendentes: Carla Dias, Josiane Montanari,
Paula Hanne e Débora Veles

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.europacet.com.br

E-mail: atendimento@europacet.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 a:
IVC - Instituto Verificador de Circulação
ANER - Associação Nacional dos
Editores de Revistas

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



Cortar é legal

Nós adoramos *Metal Gear*. "E quem não gosta?", você deve estar se perguntando. A série criada por Hideo Kojima é aclamada por milhões de fãs, e a galera aqui da redação está entre aquela fatia de jogadores que não se cansa de discutir os detalhes da trama. O mais gostoso dessa série é que, mesmo após terminar cada episódio diversas vezes, sempre há algo para descobrir, sempre há pistas para serem reinterpretadas. A impressão que temos é que, conforme lemos mais livros e temos acesso a outras fontes de informações gerais, nos tornamos capazes de entender um pouco mais sobre o complexo universo de *Metal Gear*. Sim, nós somos REALMENTE fãs dessa série.

Justamente por gostar tanto da história de *Metal Gear* é que, há dois anos, torcemos o nariz com o anúncio de *Rising*. Sabe como é... esse negócio de focar mais na ação e menos no roteiro podia soar como qualquer coisa, menos como um missão aprovada por Solid Snake. Porém, não podemos negar que esse não é um projeto qualquer, feito para arrecadar alguns milhões de dólares. Kojima acredita tanto nesse projeto que, quando percebeu que o seu próprio estúdio, a Kojima Productions, não estava dando conta do trabalho, teve o bom senso de pedir para outro estúdio mais experiente em jogos de ação, a Platinum Games, recomeçasse o projeto do zero. E nós tivemos a oportunidade de jogar *Rising*. E não é que ele parece *Metal Gear*! É claro que a pegada é outra, cheio de ação e sem espionagem. Mas a ideia de cortar tudo que quiser é muito bacana. E há uma trama interessante por trás disso tudo, do jeito que gostamos. E bater um papo com os envolvidos no projeto nos deixou bem mais confiantes. E tenho certeza de que eles vão convencer você também.

Humberto Martinez

Redator-chefe

humberto@europacet.com.br



Se for o caso, reclame.

Nosso objetivo é a Excelência!



Redação

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



Correspondência

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



Publicidade

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

Agora também
para iPad,
iPhone e iTunes



Em "Buscar"
digite o nome
da revista

Canais PRO-BR

Redes
Sociais e
Tecnologia

Acompanhe a **Revista PlayStation** nos canais online



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 os grandes clássicos. Ouça o **PlayStation Cast BR** direto no site PlayPlus, baixe para ouvir no seu celular ou assine o nosso feed: basta procurar por PlayStation Cast no iTunes.

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

Fale com a redação: playstation@europenet.com.br Opine sobre o podcast: playstationcast@europenet.com.br



PlayStation
Revista Oficial Brasil

Agosto de 2012

Assassinos, ninjas
ciborgues e líderes de
torcida no cardápio

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.



CAPA Metal Gear Rising

Entrevista com os produtores,
Raiden irado e o inédito "estilo
brasileiro de manejar espadas"



PREVIEW Hitman Absolution

As novas possibilidades no
controle do agente 47 e as
motivações do assassino



DETONADO Lollipop Chainsaw

Um guia para encontrar todos
os pirulitos que você quiser e
as roupinhas sensuais de Juliet



58

GAROTA PLAY
Marina Neves

Revolução da nova geração de consoles? Bobeira perto dos gráficos dessa loiraça



64

DETONADO
Spec Ops: the Line

Não basta sobreviver à guerra, é preciso coletar os prêmios e platinar com todos os méritos



94

TROFÉUS
Silent Hill HD

Os maiores episódios do terror virtual, agora com um guia para conquistar troféus difíceis

**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 8
- Agenda 14
- Uma pausa para (QTE) 20
- Garota Play 58
- Spoiler (Resistance) 90
- Troféus 94
- Ranking 102
- Quem é 104

PREVIEWS

- Metal Gear Rising Revengeance 22
- Hitman Absolution 32

DETONADOS E TROFÉUS

- Lollipop Chainsaw 44
- Spec Ops: the Line 64
- Silent Hill HD Collection 94

ANÁLISES

- LEGO Batman 2 76
- The Amazing Spider-Man 78
- Inversion 80
- Resident Evil HD Collection 82
- Quantun Conundrum 84
- Sorcery 86



Fala, galera

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

CHEGOU PEDINDO...

Olá, pessoal. Sou novo por aqui. Só possuo as seis últimas edições da revista e já me considero um fã por games, já que não faço outra coisa ultimamente a não ser jogar. Quero pedir dois favores. Um detonado hipercompleto de *Uncharted Golden Abyss* (PS Vita), pois já terminei e não consigo encontrar todos os segredos e mistérios para platinar. O segundo favor é meio que vergonhoso. Comprei *Harvest Moon Back To Nature* do PSOne e preciso de uma lista de estratégias. Agradeço o carinho pelos leitores. Abraço. Daniel Rodrigo de Lima, Atibaia, SP

☞ Daniel, aqui não há entidades divinas para atender a preces (e com o Kratos por aí, nem queremos esse posto). No seu caso, porém, vamos fazer um truque de magia. Pronto? 1, 2, 3...tcharam! Detonado de *Uncharted Golden Abyss* publicado no Almanaque dos

Detonados Edição Aventura, junto com todos os outros episódios da série Uncharted (Visite este link: ow.ly/cjdCe). Já o pedido por um detonado de Harvest Moon é bem mais complicado, porque não há muitos jogadores pedindo por esse game. Porém, encontramos esse site (harvestmoonbtn.no.comunidades.net) em português que tem tudo o que você possa imaginar sobre Harvest Moon.

ATÉ QUE ENFIM!

Esse é o meu primeiro e-mail. Galera, como todo leitor diz, a revista PlayStation é a melhor do mundo. O trabalho de vocês é



PREPARE-SE ▶ Não comemore, Ocelot. Acabar com você agora vai valer troféu

excelente, mas vamos ao assunto. Eu vi na internet que o Hideo Kojima vai lançar um patch para o *Metal Gear Solid 4 Guns of the Patriots* e com isso vai dar suporte a troféus, isso é verdade ou falso? Valeu, galera. Flavio Santana – (via e-mail)

☞ Isso é (rufem os tambores) verdade! *Metal Gear Solid 4* vai receber suporte para troféus, Flavio. Faz quatro anos que o jogo foi lançado, e ele vai ganhar uma edição promocional no Japão, já vem com eles inclusos. Para nós, pobres mortais não japoneses, um patch disponibilizará os troféus em algum dia (ainda não informado) de agosto. No dia 30 deste mesmo mês, Hideo Kojima avisou que fará um anúncio no evento de celebração dos 25 anos da série. O que será que ele está aprontando?

O QUE O FUTURO RESERVA

Gostaria de falar de um assunto relacionado à próxima geração de consoles. Na próxima geração

Abuchadomês

DESESPERO 4.20

Fala, galera. Estou precisando de uma ajuda: após fazer a atualização do sistema para a 4.20, eu não consigo mais baixar atualizações de jogos. Assim que lançou a 4.21, até pensei que o meu problema seria resolvido, mas quando eu coloco o jogo e tento atualizar, dá o maldito erro 80710092. Procurando na internet, encontrei pessoas com o mesmo erro. Alguns com o mesmo caso que o meu e outros com casos completamente diferentes. Só de pensar que não estou podendo jogar algum dos meus jogos preferidos já entro em desespero! Valeu, pessoal.

Ariel Diniz (via e-mail)

Ariel, esse erro relata que você não consegue se conectar à internet ou à PSN. Ele pode ocorrer por alguns diferentes motivos: o primeiro deles é a PSN estar em manutenção, mas vamos considerar que não seja esse o caso. A razão mais provável é ter algum erro com a sua conexão de internet. Algo pode ter desconfigurado depois da atualização. Desligue tudo, reinicie seu roteador e tente se conectar novamente. Caso o problema persista, vá em Configurações de rede – Configurações de conexão à Internet para se certificar de que as configurações estão corretas e o Play está habilitado para se conectar. Também é bom testar a conexão usando cabo para saber se o problema não é com o sinal wireless.

OH, A DOR!!! ▶ Atualizações servem para melhorar o seu PS3... mas nem sempre é o que acontece. As vezes, o melhor é esperar alguns dias após o lançamento da atualização e acompanhar comentários de jogadores (mais corajosos) que já atualizaram seus PlayStations



71%

dizendo que o destaque da E3 não foi *The Last of Us*, mas a gata fantasiada de Juliet, de *Lollipop C.*

29%

foram invejosos querendo estar no lugar do Humberto na foto com a Juliet

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 "empolgadão" do mês foi...****"Não rola ter mais de uma Garota Play por mês? Ia ser massa, ainda mais se fossem cosplayers! E arrumem uma mulher da hora para o podcast também!"**

Maciel Bargonato



os gráficos devem chegar a uma realidade surreal. Assim, gostaria de saber em quais aspectos deve haver uma evolução significativa. Da minha parte o que mais agradaria seria um investimento maior em dois quesitos: inteligência artificial e enredo. Enfrentar inimigos com uma variedade infinita de reações e enredos dignos de Hollywood seria incrível.

Emerson Viana – (via e-mail)

↳ Emerson, a galera da redação não tem tanta fixação com gráficos. É claro que eles são importantíssimos, e um jogo ruim pode ser parcialmente compensado com belas imagens e vice-versa. O que já vimos da próxima geração nos deixou de queixo caído. Mas só beleza estética sem conteúdo vale pouco. Nós particularmente preferimos jogos que tenham enredos ou ideias incríveis e que eventualmente possam não ter os melhores gráficos da geração (claro que também há um limite, pois não dá para jogar *Assassin's Creed* com gráficos de *Minecraft*). Portanto, é isso que queremos: menos jogos genéricos e mais experiências únicas.

FUTURO COMPETIDOR

Não tenho conta na PSN por não conseguir ligar o PS3 na internet, mas consegui platinar *GoW 3* e *COD MW3*. Quando eu conseguir ligar o PlayStation na internet e criar minha conta, os troféus vão ser "computados"? Eles já estão contando para o Ranking da revista ou terei que platinar mais uma vez?

Fernando Mautoni
(via e-mail)

↳ Fernando, na verdade você já possui uma conta, que é o seu perfil

**EXEMPLO** ▶ Precisamos de jogos como *Limbo*, com criatividade acima de tudo

usado para jogar. Quando você entrar online no seu PlayStation 3, os troféus serão transferidos – então relaxa, você não precisa fazer tudo de novo. Para entrar no ranking, porém, só depois que você estiver online e os troféus já tiverem sido transferidos para a sua conta. É a única maneira de saber quais e quantos troféus você já conseguiu. Além disso, você precisa fazer um cadastro no site Mypst (.com.br) para participar do ranking. Acelera aí, pois queremos vê-lo na lista!

**POLÊMICA** ▶ Acha que *Last Guardian* está demorando? Talvez fique para o Play 4**CRUZE OS DEDOS***The Last Guardian* foi para o Limbo?**Marcelo Carvalho**
(via e-mail)

↳ Ahhh, *The Last Guardian*. Impossível não suspirar lembrando do monstro mais amigável de todos os tempos. O jogo foi revelado na E3 2009, já era para ter sido lançado, sofreu adiamentos e parecia ter sido deixado de lado. Na E3 2012, nem sombra dele. Porém, Shunpei Yoshida, presidente da Sony Worldwide Studios, afirmou em entrevista que o jogo está sendo refeito após passar por alguns problemas técnicos e que a galera da Naughty Dog está ajudando no processo. Tomara que as refações incluam não matar o monstro ou será uma comoção global.

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.

F1 RACE STAR É UMA MISTURA DE FÓRMULA 1 COM PISTAS MALUCAS. O QUE VOCÊ ACHA DISSO?

Um jogo mais acessível do que os das temporadas da F1.
@Kyo_Sancini

Apenas um *Little Big Planet: Karting* sem o *Sackboy*.
@BrunoEB

É um jogo inteiramente voltado para os fãs de automobilismo. E quem sabe assim, o Rubinho não acaba ganhando uma corrida?! **@B1R0NG4**

Uma releitura diferente da série e que pode trazer mais ação com as rampas insanas!
@rodrigoflausino

Espero muito de *F1 Race Stars*, principalmente se for feito pensando na diversão acima de tudo.
@LeonardoNerd

Assisti ao trailer e achei muito bacana, tipo um *Trackmania* e tal... Parece bom.
@deze6bits

F1 Race Stars vai ser MASSA. Ahn, ahn, pescaram?
@thomshoes

A ÚNICA ESPERANÇA DA GALÁXIA



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



R\$ 149,90

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 Vianna • São Bernardo do Campo - Shopping Metrôpole • Ribeirão Preto - Santa Úrsula 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

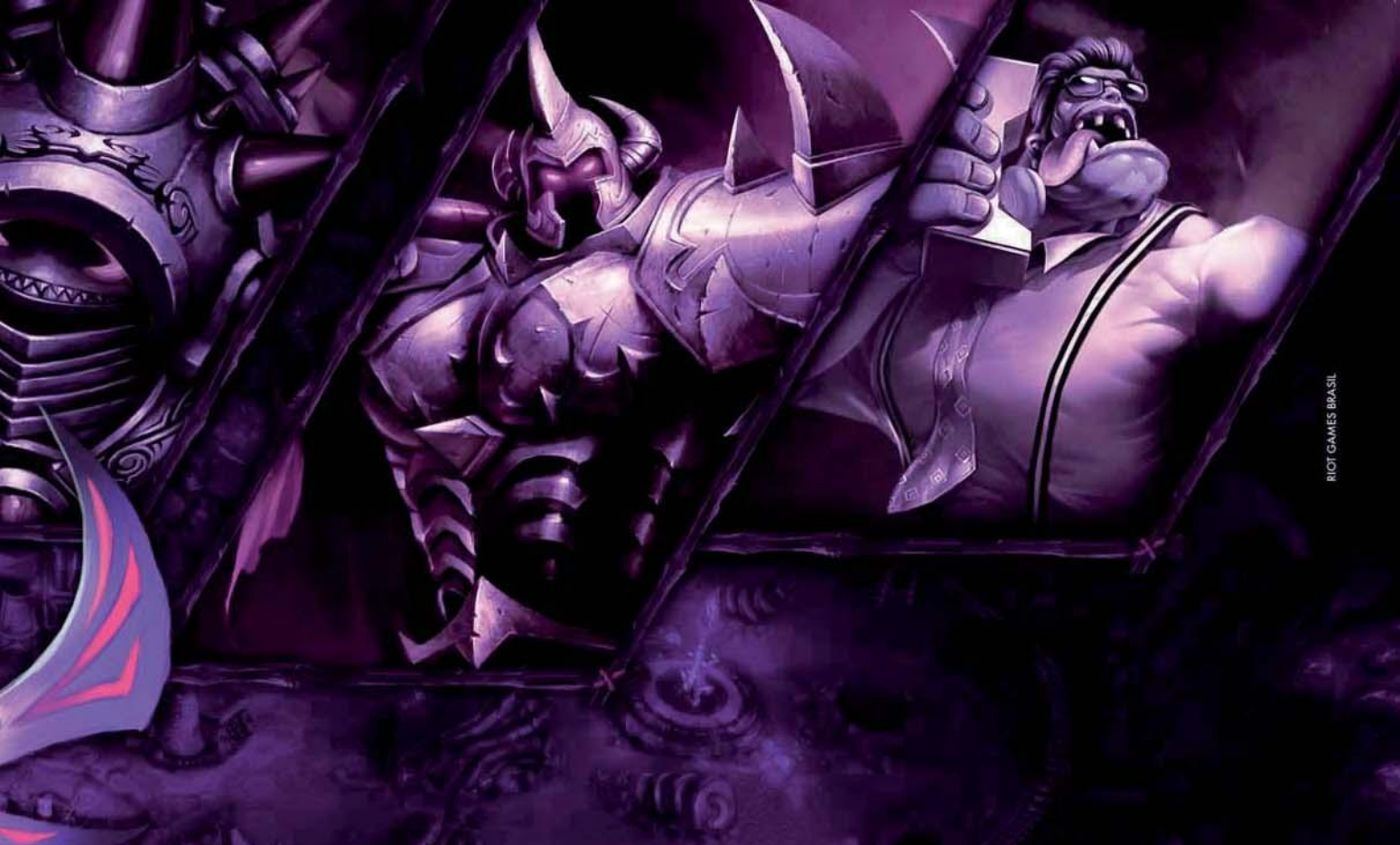


CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

12 FANTASIA VIOLENTA
SANGUE
USO DE ALCOOL E TABACO

Não recomendado para
menores de 12 ANOS

PC



RIOT GAMES BRASIL

A batalha já começou: você está pronto?

Preparem-se, invocadores: League of Legends acaba de chegar ao Brasil! Vivencie batalhas épicas nas quais times rivais competem pela vitória, em um jogo onde estratégia e trabalho em equipe são fundamentais. Escolha seu Campeão favorito entre os mais de 100 disponíveis e faça parte de uma das maiores comunidades de game online do mundo!

Baixe grátis em <http://br.leagueoflegends.com>

© 2012 Riot Games Inc. Riot Games, PvP.NET e League of Legends são marcas comerciais e marcas registradas da Riot Games, Inc. dos Estados Unidos e outros países pelo mundo. Todas as outras marcas registradas, logos e direitos autorais são propriedades dos seus respectivos titulares. Todos os direitos reservados.

LEAGUE of
LEGENDS

RIOT
GAMES



VOCÊ JÁ ESTÁ MORTO ▶
Shining Decopon (direita)
com uma cara de "E aí,
o que você vai fazer?"

Evolution 2012

Não tem mais bobo no maior campeonato de jogos de luta do mundo

Entre os dias 6 e 8 de julho rolou o Evolution 2012. É um campeonato de jogos de luta, o maior do mundo, na verdade. Ele é muito diferente daqueles torneios em que a galera da sua turma ou do bairro organizava, valendo umas fichas. Porém, embora o local e os prêmios sejam bem maiores, o clima não é tão diferente. Quem acompanha a comunidade dos jogos de luta sabe que não há um evento de games mais emocionante durante o ano.

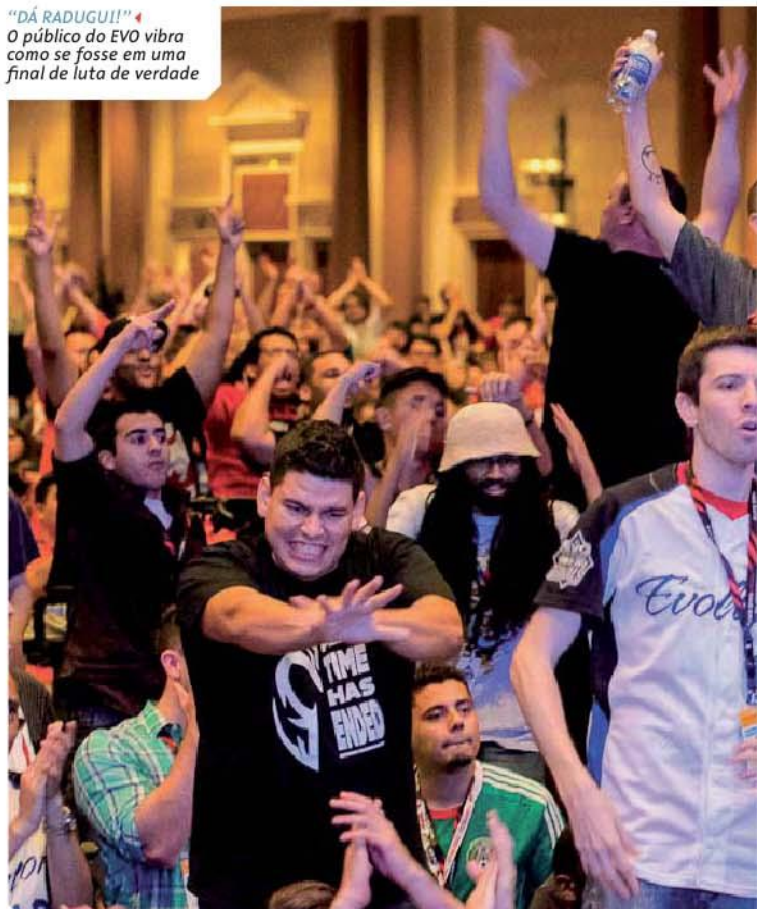
O Evolution (conhecido como EVO) começou em 2002 e só cresceu desde então. O evento rola em Las Vegas, EUA, todo ano, e qualquer um pode se registrar e participar. Na edição 2012, quase todos os recordes foram quebrados. Três jogos com mais de mil inscritos, a necessidade de um salão extra para acomodar todos os espectadores (isso sem contar centenas de milhares de fãs que assistiram pelo menos um pouco

via internet), e os maiores prêmios já distribuídos aos vencedores.

Neste ano, foram seis jogos principais: *Super Street Fighter IV Arcade Edition Ver. 2012*, *Ultimate Marvel vs Capcom 3*, *The King of Fighters XIII*, *Mortal Kombat*, *Soul Calibur V* e *Street Fighter X Tekken*. Jogadores do mundo todo foram ao famoso hotel cassino Caesars Palace para disputar a supremacia nos maiores jogos de luta atuais e, acima de tudo, divertir-se.

Diversão na verdade é a palavra que todos no evento repetem. Ao contrário dos chamados eSports, campeonatos de *Starcraft* e afins, em um instante um dos melhores jogadores do mundo está no palco, e no próximo ele está torcendo e gritando no meio da multidão. Vários torneios paralelos, de jogos menores, acontecem em uma área chamada "Traga seu próprio console", em que basta pegar uma das TVs disponíveis e chamar quem

"DÁ RADUGUI!!" ▶
O público do EVO vibra
como se fosse em uma
final de luta de verdade



SANGUE NOS OLHOS ▶
Filipino Champ (direita)
concentrado para
as finais de UMVC3



A DOR DA ZEBRA ▶
BALA, grande
favorito de KOFXIII,
inconformado com
a reação de Mad KOF

Imagens: Kara "Karaface" Leung



BOM DE QUALQUER JEITO ▶
Fuudo, campeão de SSF4
em 2011, jogando a final
do torneio paralelo de
Virtua Fighter 5



curte algum jogo mais velho ou desconhecido para jogar até cansar. Quando um dia chega ao fim, as partidas continuam nos quartos de hotel. Mais que um campeonato, EVO é uma celebração dos jogos de luta, que passaram por momentos ruins e agora têm destaque na era pós *Street Fighter IV*.

Mas e o torneio, como foi? Esse ano foi um pouco menos constante em relação às finais. Em 2011, só uma final entre os cinco jogos não foi emocionante. Em 2012, três delas foram mais quietas, seja pelo domínio de um dos competidores ou por o jogo ser simplesmente... chato de assistir em um alto nível competitivo. Vamos rapidamente mostrar quem venceu cada uma.

Soulcalibur V

Vencedor:
Shining Decopon (Japão)
O japonês apareceu do nada



jogando com Tira, personagem que não é considerada uma das melhores do jogo, e venceu. Decopon teve que sair da repescagem, vencendo a final duas vezes para levar o título de maneira muito convincente.

Street Fighter X Tekken

Vencedores: Laugh e Infiltration (Coreia do Sul)

A nossa análise do jogo ainda é válida, mas o fato é que, agora que se passaram uns meses, fica claro que *Street Fighter X Tekken* não é um jogo muito bom quando se



tenta jogar em alto nível. Aparecem problemas com o tempo das lutas, com combos eficientes demais, recuperação excessiva de energia e outras coisas. Por isso, a final de *SFXTK* foi rápida e não chamou a atenção da plateia, mesmo com a diferença do campeonato ser jogado em duplas. No final, a dupla favorita Laugh e Infiltration (Ryu e Rolento) destruiu os adversários Ricky Ortiz e PR Balrog (com Rufus e Ryu).

Mortal Kombat

Vencedor: EMP | PerfectLegend (EUA)
Campeão pelo segundo ano



consecutivo, PerfectLegend gosta de um drama com a comunidade de *Mortal Kombat* (famoso por ir a torneios e desistir de participar), mas não deixa de ser um excelente jogador por isso. O Kung Lao, eficiente, faria qualquer um daqueles caras do fliperama desligarem a máquina em protesto, como provavelmente acontecia perto da sua casa quando você era mais novo.

The King of Fighters XIII

Vencedor: CafeID | Mad KOF (Coreia do Sul)
A grande surpresa do torneio foi a ▶



verdadeira caravana coreana que apareceu para mostrar que, além de *Starcraft* e *Tekken*, eles sabem jogar *KOF* bem demais. No Top 8 de *KOF XIII*, metade dos jogadores era do time coreano CafeID, e o veterano da equipe saiu da repescagem para enfrentar o favorito absoluto, o mexicano BALA – como os fliperamas daqui provaram nos anos 90, latinos adoram e são muito bons em *KOF*. Foi sem dúvida a partida mais emocionante do evento inteiro. BALA ficou a uma vitória de se sagrar campeão, quando Mad KOF tirou um Chin Gentsai (o velho bêbado) da manga e começou a virar a partida lentamente. Foram mais de 40 minutos para vencer o mexicano duas vezes, mas Mad KOF conseguiu e provou que a competição em qualquer jogo de luta está muito mais globalizada do que todos achavam. É uma luta perfeita para aqueles que acham que *KOF* morreu depois de 2002.

Ultimate Marvel vs Capcom 3



Vencedor: Col.CC | Filipino Champ (Estados Unidos)

O grande vilão e favorito a levar o título quase não chegou lá, ao ser mandado para a repescagem pelo surpreendente Infrít – que certamente não estaria na lista de vencedores de ninguém. Filipino Champ precisou vencer o outro vilão, ChrisG, para poder chegar à final. Por que eles são vilões?

Por usarem táticas “apelonas”, mesmo sendo jogadores extremamente bons – no circuito de campeonatos, nada é proibido, e apenas a vitória interessa. Na revanche, Infrít errou muito e deu a vitória a Champ, que nem precisou recorrer muito ao seu maior trunfo, Dark Phoenix com X-Factor, para levar o título.

Super Street Fighter IV Arcade Edition Ver. 2012

Vencedor: MCZ | Infiltration (Coreia do Sul)

Infiltration simplesmente foi perfeito. Começou o Top 8 vencendo a lenda Daigo Umehara, que não estava em um dia muito inspirado. Depois, atropelou cada um que apareceu. Logo ficou claro que o taiwanês Gamberbee, jogando muito bem com seu Adon, seria o único capaz de parar o incrível Akuma do



APENAS... ISSO! ▶ Acima de tudo, o EVO é sobre diversão. E essa é nossa única oportunidade de publicar esta imagem

coreano. Mas não deu muita graça. Não houve tempo para empolgação, pois rapidamente Infiltration selou sua vitória e levou seu segundo título no EVO. Esta foi a primeira final de *SF4* em quatro anos que não teve alguém dos EUA ou do Japão na final.

Os resultados provam que não há mais somente duas potências nos jogos de luta (Japão e EUA). O fato da Coreia ter levado mais jogos só confirma a impressão desse EVO, de que grandes jogadores podem aparecer de qualquer

parte. De outros países asiáticos, como Cingapura, até países da América do Sul – o caso de Kaneblueriver, chileno jogador de Marvel, que surpreendeu até os melhores durante sua estadia na Califórnia – qualquer um com acesso à internet pode encontrar inúmeras formas de assistir às partidas profissionais e melhorar as suas habilidades.

Você se interessou? Procure os vídeos das finais no YouTube, vale a pena. Jogos de luta podem ser mais empolgantes do que você imagina.



FRESCURINHA ▶ Os coreanos do CafeID usavam o chamado “murinho” para esconder o controle



PlayStation.

PlayStation®Network

Somente para PlayStation®

STARHAWK™



CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

12

Violência

Não recomendado para
menores de 12 ANOS



"MELHOR MULTIPLAYER NA E3"

SONY



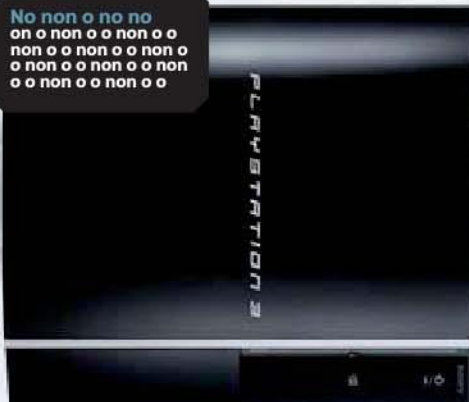
COMPUTER
ENTERTAINMENT®

© 2012 Sony Computer Entertainment America LLC. "Starhawk" é uma marca registrada de Sony Computer Entertainment America LLC. "Ins" "Blu-ray Disc" e o logotipo de "Blu-ray Disc" são marcas registradas. O logotipo de Sony Computer Entertainment é uma marca registrada da Sony Corporation. "PlayStation" e logotipo da família "PS" são marcas registradas, e "PS3" e o logotipo da rede PlayStation Network são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" e "make believe" são marcas registradas da Sony Corporation.

SONY



No non o no no
on o non o o non o o
non o o non o o non o o
o non o o non o o non o
o non o o non o o non o
o non o o non o o



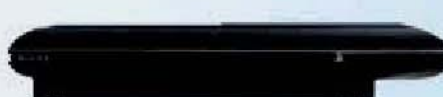
No non o no no
on o non o o non o o
non o o non o o non o o
o non o o non o o non o
o non o o non o o non o
o non o o non o o



No non o no no
on o non o o non o o
non o o non o o non o o
o non o o non o o non o
o non o o non o o non o
o non o o non o o



A EVOLUÇÃO DO PS3



NO NO NON ON ON
No no no no no no no
no no no no no no no
no no no no no no no
no no no no no no no
no no no no no no no

Novo PS3

Um novo modelo de PlayStation 3 deve estar chegando

Não é a manchete mais afirmativa do mundo, mas é que nada foi anunciado oficialmente.

Os rumores de mais uma revisão de hardware do PlayStation 3 têm circulado por um tempo, porém em julho foram encontradas no site da Anatel (sim, aqui no Brasil) imagens do

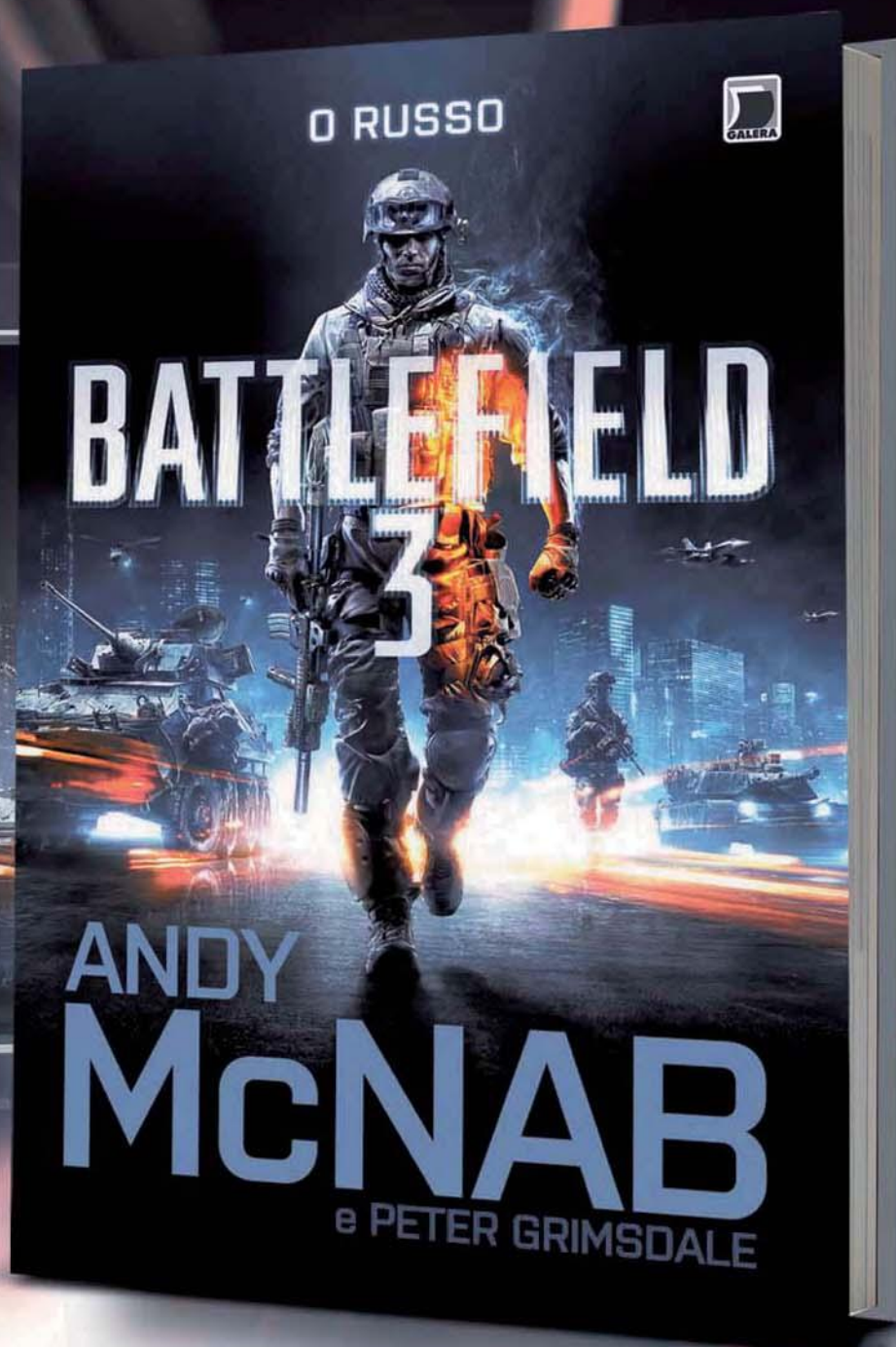
tal novo modelo. São três modelos homologados: CECH-4011A, CECH-4011B e CECH-4011C, com discos rígidos de 16GB, 250GB e 500GB respectivamente. Os mesmos nomes já tinham aparecidos no Reino Unido, mas foi aqui que apareceram as primeiras imagens. Por enquanto, não há como saber

sobre possíveis mudanças de hardware, embora seja provável que existam alterações que aumentem a eficiência no consumo de energia e a diminuição no custo dos componentes internos – porque, por fora, o console parece até maior que o atual modelo slim.

A especulação é o novo PS3

seja anunciado em agosto, durante o evento Gamescom na Alemanha, junto de um provável corte de preço do console. Vale lembrar que, embora a Sony tenha mandado o novo modelo para homologação por aqui, não significa necessariamente que lance todas ou alguma das variações no mercado nacional. 

A BATALHA CONTINUA NAS LIVRARIAS



O LIVRO



CURTA A PAGINA DO LIVRO NO FACEBOOK

www.facebook.com/Battlefield3oRusso



uma
pausa
para...

QTEs

Gastando o dedo nos quick-time events mais legais do PlayStation

QTE ou não QTE? Isso não é apenas uma pergunta, é também um trocadilho absurdamente ruim. De qualquer forma, esses eventos com hora marcada já têm sido há algum tempo uma das muletas mais preguiçosas dos videogames. Porém, quando feitos da maneira correta, essas quase-cenas interativas conseguem melhorar qualquer jogo. Desde sua humilde e chinesa estreia em *Shenmue*, no Dreamcast, os QTE nos permitiram trocar fraldas sujas de bebês, participar de brigas de facão e até fazer amor em um *ménage* na Grécia antiga. Então, da próxima vez que o seu DualShock lhe pedir para agir como uma foca adestrada, não sinta vergonha nos dedos.



Krauser: Briga de faca (Resident Evil 4)

Não há mais masculino no mundo do que ver dois militares entrando numa briga de facas. Encurralado por seu ex-parceiro Krauser, Leon recebe as boas-vindas na forma de tentativas de corte na garganta. Seja rápido nos botões e você pode sair dessa com seu pomo-de-Adão inteiro.



Jayden's: Corrida no Mercado (Heavy Rain)

Você achava aqueles programas de pegar coisas no supermercado intensos? Nem se comparam à perseguição de Norman em uma loja cheia. Depois de passar pela área dos peixes congelados com a habilidade do nosso analógico direito, o agente do FBI alcança o meliante no açougue. Você tem o direito de permanecer cheirando a bife cru.



A cabeça de Hélios (God of War III)

Essa foi muito tensa. Você pensaria que o deus do Sol seria mais inteligente e não deixaria o Fantasma de Esparta nervoso, já que Kratos já tinha eliminado uns 68% dos trutas do Olimpo. Depois de jogar um pouco de plasma em nosso anti-herói lá da sua carruagem, Hélios perde sua cabeça com uma combinação de **L1** e **R1**.

Ataque do T-Rex (Jurassic Park)

QTEs não funcionam bem quando você os atrapalha de propósito, repetidas vezes. Mesmo assim, nós ignoramos com gosto os avisos da Telltale para ter o simples prazer de ver Jess Harding ser mastigada por um T-Rex. Ah, então nós somos os monstros agora? Que a gente saiba, um jogo sobre Jurassic Park devia ser sobre mortes por dinossauros, não sobre uma adolescente deprimida.



A batalha de Argus (Vanquish)

Não, não é o tipo de luta em que você ameaça a pessoa na frente da fila com uma caneta, porque ela está pegando o último exemplar do box limitado do Bob Esponja. Essa aqui está mais para um duelo entre um homem com foguetes nos joelhos e um Transformer. Aperte os botões no tempo certo e você fará o robô engolir seus próprios mísseis.

Logan vs Helicóptero (X-Men Origins: Wolverine)

King Kong vs Godzilla. The Rock vs Vin Diesel. Essas são lutas justas. Sabe o que não é uma luta justa? Colocar um helicóptero contra um mutante com um exoesqueleto indestrutível. Siga as indicações na tela e você frita o piloto com a hélice do veículo.



AGORA É A SUA VEZ

Será que erramos o botão e deixamos seu QTE favorito de fora? Brigue conosco no playstation@europanet.com.br. Aqui estão as cenas interativas que não passaram na prova.

- A longa cena bizarra dos insetos no escritório em *Indigo Prophecy* é bem excêntrica, mas infelizmente só podemos usar uma dose de David Cage por lista.

- A luta em que você usa uma igreja para empalar um demônio em *Bayonetta* é insana. Mas a bruxa se acha demais para nosso gosto.



Capa

Metal Gear Rising:
Revengeance



COMO UM

Metal Gear Rising: Revengeance



a facca

Entrevistamos Hideo Kojima e os produtores da Platinum para descobrir os segredos da nova aventura de Raiden

A nova fase de *Metal Gear* promete deixar a espionagem de lado e focar apenas na ação em *Rising*. É claro que, como fãs da série, ficamos muito preocupados com mudanças tão radicais. E temos certeza que você também ficou com uma pulga atrás da orelha. Para colocar os pingos nos is e descobrir quais são os méritos dessa nova aventura, conversamos com Hideo Kojima, o criador da série, e com os responsáveis por esse novo projeto, os gênios da Platinum Games. Ficamos impressionados com o potencial dessa nova e arriscada ideia e, principalmente, com as mudanças destinadas ao protagonista, o ciborgue-ninja Raiden.

O caminho para o estrelato nunca é fácil, mas tem sido especialmente complicado para Raiden. Depois de sua surpreendente estreia em *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, o antigo soldado-mirim tornou-se o saco de pancadas da série, visto com aversão pelos fãs e zoado abertamente por seus próprios criadores em *MGS3: Snake Eater*. Na época do lançamento de *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*,



E cadê o novo MGS?

Rising nem tem Solid no nome e não faz parte da história oficial da série. Então, cadê o próximo Metal Gear Solid?" Bem, Hideo Kojima já disse que está trabalhando no próximo Metal Gear, além de um tal Project OGRE e o novo Zone of the Enders. Sobre Metal Gear, não sabemos nada, apenas que o projeto usará a nova tecnologia FOX Engine e que deve ser lançado ainda nesta geração. Ah, e que talvez Solid Snake esteja presente. Durante a Comic-Con, evento norte-americano de cultura pop, rolaram rumores de que Metal Gear Solid 5 havia sido mostrado, com direito a imagens do logo do jogo. Tudo mentira. O próprio Kojima desmentiu tudo e disse que ainda não é hora de mostrar nada. Nossa aposta é que o jogo será revelado ainda este ano.

Raiden havia se transformado em uma força letal absurdamente cool – embora ele tenha sacrificado boa parte do seu corpo para ficar assim. Até mesmo agora, ao ganhar o seu próprio jogo, ele tem que pagar um preço: Raiden começa *Metal Gear Rising: Revengeance* perdendo o braço e o olho esquerdo.

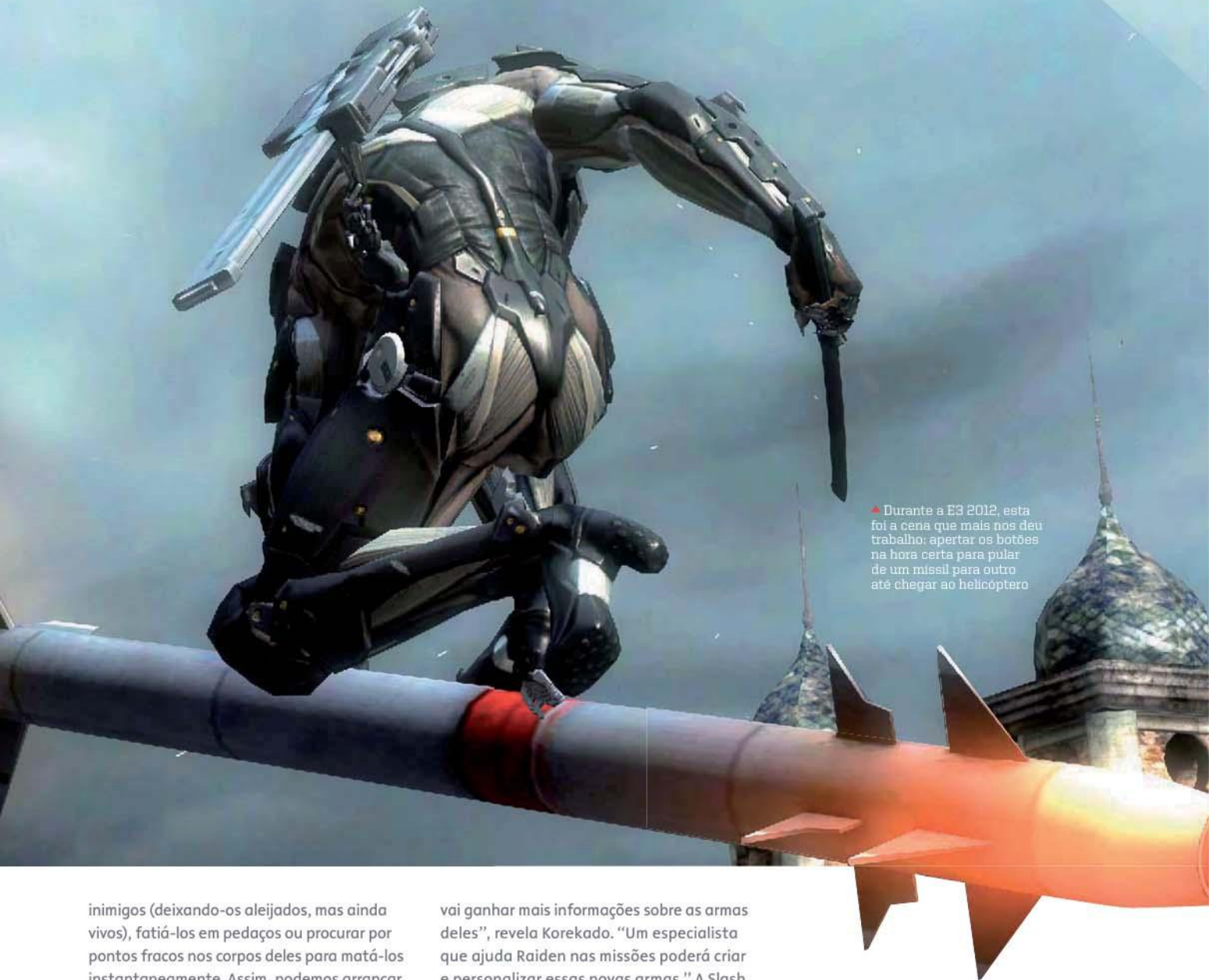
Situado anos depois de *Metal Gear Solid 4*, *Rising* mostra as colossais companhias militares privadas (PMCs) que dominaram *MGS4* sendo substituídas por inúmeras empresas melhores e por organizações criminosas. A tecnologia cibergenética está totalmente fora de controle, permitindo que qualquer PMC renegada

crie seu próprio exército de supersoldados ciborgues, dando origem a tipos de crimes totalmente novos. Raiden agora trabalha para uma PMC pacificadora chamada Maverick Security, que foi contratada para reconstruir um país africano com problemas.

Designado para proteger o primeiro-ministro desse país, Raiden é emboscado por soldados de uma PMC norte-americana, a Desperado Enforcement. Entre os líderes do grupo inimigo está outro ciborgue ninja chamado Sam, que quase mata Raiden. Agora, sem um olho e sem um dos braços (mas alimentado por um novo apetite por vingança), Raiden é reconstruído e parte para destruir a Desperado.

Revenge tem muita ação insana e rápida, basta ver Raiden literalmente cortar caminho entre as legiões de ciborgues que o separam de Sam. A parte furtiva dos episódios anteriores de *Metal Gear* foi quase completamente extinta, embora *Rising* ainda preserve o que o produtor Yuji Korekado descreve como “elementos furtivos predatórios”, o que significa que Raiden pode executar alvos furtivamente para ter recompensas maiores.

A Slash Stance, uma mecânica ativada quando o botão L1 é segurado, é vital para o novo foco na ação. A lâmina de alta frequência de Raiden pode então ser mexida livremente com o analógico direito, permitindo decapitar



★ Durante a E3 2012, esta foi a cena que mais nos deu trabalho: apertar os botões na hora certa para pular de um míssil para outro até chegar ao helicóptero

inimigos (deixando-os aleijados, mas ainda vivos), fatiá-los em pedaços ou procurar por pontos fracos nos corpos deles para matá-los instantaneamente. Assim, podemos arrancar as baterias das vítimas usando a mecânica Search & Seize ou Zan-Datsu, que era o nome da ideia central do jogo quando foi revelado pela primeira vez.

Fatiar inimigos e objetos livremente com a espada é a mecânica principal de *Rising*, mas está longe de ser a única. Além de combates menos exigentes, onde mata-se dezenas de inimigos de uma vez, Raiden poderá ganhar novos armamentos enquanto avança no jogo. “Depois de vencer determinados chefes, Raiden

vai ganhar mais informações sobre as armas deles”, revela Korekado. “Um especialista que ajuda Raiden nas missões poderá criar e personalizar essas novas armas.” A Slash Stance será exclusiva da espada principal, segundo Korekado, embora seja possível “tirar proveito das características especiais dessas armas extras, com liberdade total para criar vantagem nas lutas antes de voltar para a Slash Stance”.

Além disso, Raiden também terá várias armas secundárias, como mísseis e granadas, que “são usadas para criar aberturas para o seu ataque inicial”, diz Korekado. “Há algumas armas secundárias limitadas muito poderosas

e outras bem familiares aos fãs de *MGS*.”

É muita informação, por isso resolvemos fazer mais perguntas para Korekado – e também para Hideo Kojima, o criador da série, o produtor (da Platinum Games) Atsushi Inaba, e o diretor de *Rising*, Kenji Saito. Depois de digerir as informações divulgadas pelos dois estúdios, uma visão mais clara desta versão tão diferente e especial da série finalmente começa a aparecer.



Capa

Metal Gear Rising: Revengeance



Respondido por

Hideo Kojima

Diretor, Kojima Productions

O lendário criador de Metal Gear não precisa de introduções, e mesmo que não seja o diretor de Rising, ele tem bastante a falar sobre o assunto



Por que vocês escolheram a Platinum Games para concluir o desenvolvimento de Metal Gear Rising? Vocês os procuraram com o projeto ou eles procuraram vocês?

Nós chamamos a Platinum Games. Basicamente, chegamos a um impasse quando o nosso diretor na época não conseguiu fazer o projeto andar. Primeiro, consideramos trabalhar com um estúdio ocidental. Afinal, queremos criar somente jogos AAA que tenham um apelo global aos consumidores, então consideramos todas as possibilidades.

Parém, considerando que Rising é um jogo de ação com elementos como katanas

e ninjas, chegamos à conclusão de que, neste projeto, trabalhar com um estúdio japonês seria a melhor saída. A Platinum Games tem uma ótima reputação com jogos de ação, e acreditamos que eles conseguem entregar uma experiência de qualidade e que seja reconhecida internacionalmente, mantendo a identidade de um jogo japonês.

Juntando os esforços de dois estúdios japoneses de ponta, estamos confiantes de que faremos um jogo que não apenas faça sucesso no Japão, mas que jogadores em todas as partes do mundo possam apreciar.

Snake!? Snaaake!!!

• Cenas fantásticas e inacreditáveis de ação acontecerão aos montes em Rising

E aí você aperta Continue e volta a jogar. Agora imagine que Otacon está gritando um grande Snaaaaaake por quatro anos, sem perder o fôlego, e que finalmente Hideo Kojima resolveu fazer algo a respeito: lançar troféus para Metal Gear Solid 4. Não, você não leu errado. Os servidores de Metal Gear Online já foram até desligados, mas a Kojima Productions anunciou um novo patch que trará troféus e a possibilidade de fazer uma instalação completa do jogo no disco rígido. Não há uma data exata, porém a versão comemorativa do jogo será lançada no fim de agosto no Japão, o que deve indicar o tempo de lançamento.

O que vocês esperam que a Platinum traga para o jogo que a sua equipe não conseguiu?

Ação rápida e intensa. No início, o conceito básico de Rising era criar um título que permitisse aos jogadores controlarem algo parecido com as cenas de Raiden em Metal Gear Solid 4. A equipe que estava trabalhando nisso talvez tenha se apegado demais aos elementos furtivos da série original, e não fomos capazes de explorar a ação do jeito certo. Esse foi um dos principais motivos para esta parceria com a Platinum Games – tínhamos certeza de que eles poderiam mudar isso.

Embora tenham um tom mais centrado, a maior parte dos jogos de Metal Gear tem pelo menos um pouco de humor. Por que incluir humor em jogos tão sérios?

Eu acho que uma das características mais interessantes de uma pessoa é seu senso de humor. Não importa a seriedade da situação, nunca se deve esquecer o humor. Metal Gear Solid é um jogo de espionagem, em que o objetivo é avançar sem ser visto, e tem um clima muito sério. Nós achamos que, se esse clima tão sério continuasse por muito tempo, as pessoas iriam parar de jogar. O humor está lá para isso, para dar uma aliviada nessa

seriedade. Ao integrar partes de humor, fica mais fácil se concentrar por um período de tempo maior. Na verdade, Alfred Hitchcock usa este método.

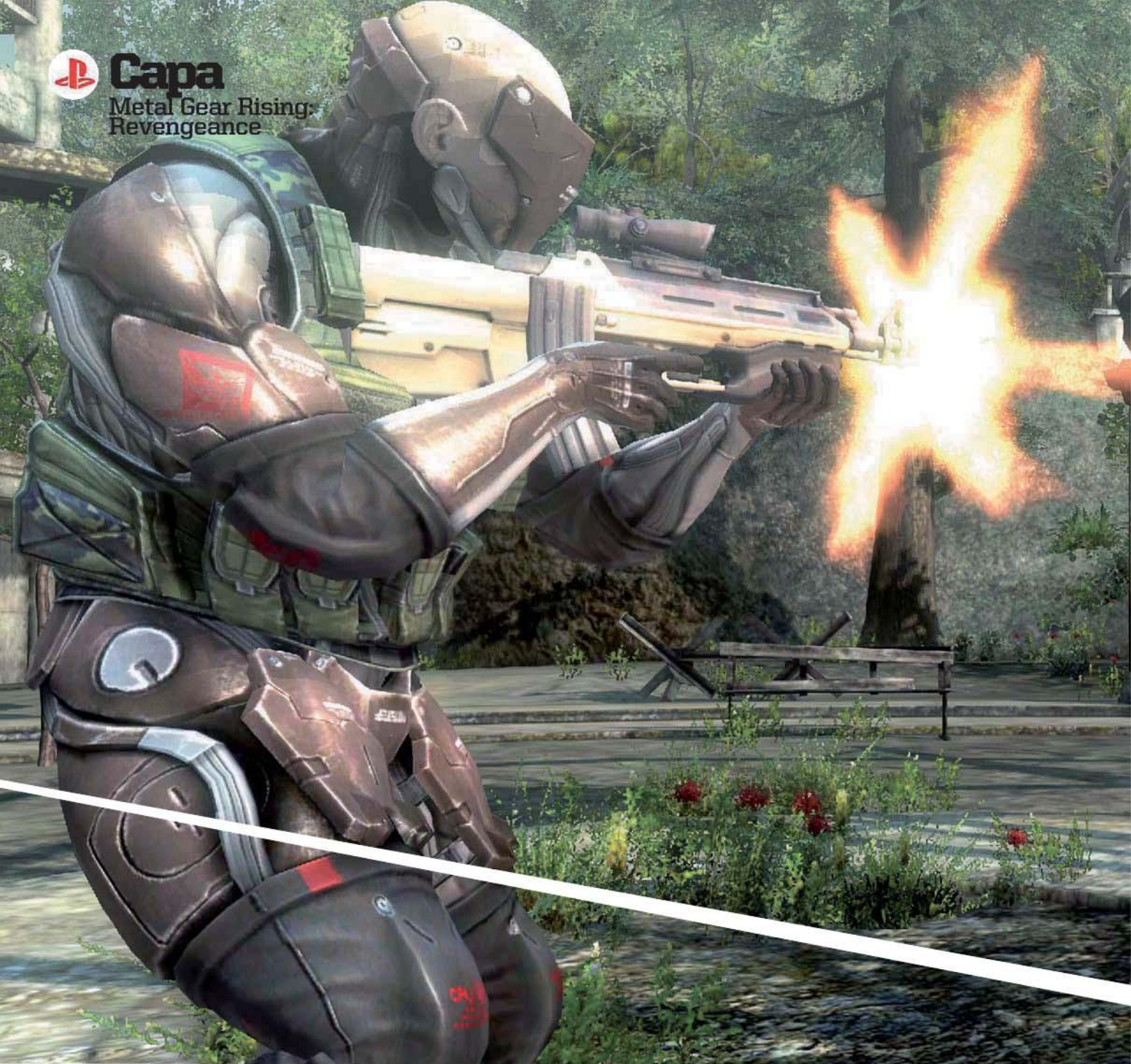
O que o faz voltar a Metal Gear? O que mantém o seu interesse na série?

Bem, Metal Gear não é mais apenas uma criação minha. Mas uma das razões para a série ter se tornado popular e estar na ativa a tanto tempo são os fãs. Criar mais jogos de Metal Gear me permite responder às expectativas dos fãs. Projetos como Rising, um título que não estou dirigindo, fazem parte desse desafio.



Capa

Metal Gear Rising: Revengeance



Respondido por

Atsushi Inaba

Produtor, Platinum Games

Conhecido por suas obras na Capcom, como Devil May Cry, Phoenix Wright: Ace Attorney e Okami, Inaba ocupa o cargo de produtor em todos os jogos da Platinum Games



Como você foi convidado?

Tomei a decisão de aceitar o projeto no momento em que percebi que Kojima-san falava sério. Pensei no resto depois. Eu me preocupei em agendar o Rising entre nossos outros projetos depois. Essa não era uma oportunidade que poderíamos ter perseguido e conquistado sozinhos. A lógica dizia que seria um risco enorme para a Platinum Games, mas a emoção e a empolgação puras falaram mais alto.

Qual é o ponto forte da Platinum Games nesse projeto?

O fato de sermos uma das melhores desenvolvedoras de jogos de ação do

mundo. Essa colaboração ampliará essa força ao seu grau máximo.

O que significa para a franquia a participação da Platinum Games?

Achamos que poderemos dar nova vida ao personagem de Raiden graças a nossa experiência com jogos de ação.

Qual é o objetivo desse projeto?

Gostaríamos de torná-lo uma continuação em que os fãs de Metal Gear possam jogar a partir de uma nova perspectiva. Se os fãs de Metal Gear tornarem-se fãs da Platinum Games quando terminarem o jogo, nada me faria mais feliz.



▲ Enquanto desliza na direção do alvo para fatiá-lo, Raiden pensa que não seria nada mal comer mais tarde sashimi em um restaurante

Que tipo de impacto a capacidade de cortar livremente tem para as batalhas e as estratégias?

O conceito central de Rising é "fatiar". Simplificando, o jogador usa a lâmina para cortar um objeto em pedaços, com precisão na hora de escolher onde cortar. A habilidade de fatiar livremente é fundamental para o combate e a estratégia. Raiden pode achar um obstáculo que ele vai precisar cortar para avançar ou ele pode fatiar um objeto do cenário para jogar no inimigo e feri-lo. Ele pode usar a postura de fatiar para dar o golpe fatal desejado, acabando com órgãos cibernéticos. O uso eficiente da postura de fatiar é o coração de Rising.

Além de poder cortar livremente, que outras características específicas esse jogo possui?

Existem inúmeras. Primeira a Ninja Run. É um modo de avanço que permite que Raiden supere obstáculos com facilidade e até corra pelas paredes. Ninja Run é a ferramenta principal para a exploração de ambientes. Também temos subarmas que serão familiares para os fãs da série, como granadas, lançadores de foguetes e mísseis infravermelhos teleguiados. E há variações de arma de curto alcance. Raiden não está limitado a sua famosa Lâmina de Alta Frequência; ele ganhará novas armas após derrotar alguns chefes.



Respondido por

Kenji Saito

Diretor, Platinum Games

Anunciado este ano como diretor de Rising, Saito atuou como chefe de programação em Bayonetta e trabalhou na Clover Studio, da Capcom, junto com Atsushi Inaba



Capa

Metal Gear Rising: Revengeance

♥ Pobre Raiden. Desta vez, perderá o olho e a perna esquerda. De humano, nem o cabelo é mais



Respondido por **Yuji Korekado**

Produtor, Kojima Productions

Chefe de programação na Kojima Productions, Korekado faz parte do desenvolvimento da série Metal Gear há mais de uma década e assumiu o cargo de diretor de Rising durante o ano passado



Como você acha que a versão da Platinum para Rising pode se diferenciar da experiência que foi traçada inicialmente? O que você espera dessa experiência?

Desde que essa colaboração começou, as propostas da Platinum Games muitas vezes são ideias ousadas que nunca viriam da Kojima Productions. Muitos dos conceitos criados foram fantásticos e tornaram o Raiden muito mais atraente.

Ambos os estúdios estão orgulhosos com o desenvolvimento e contribuíram com ótimas ideias para a criação geral de Rising. Algumas vezes, as nossas opiniões diferiram, mas descobrimos que as melhores ideias

são o resultado dos nossos esforços para chegar a um denominador comum.

O que inspirou essa mudança dramática de estilo, deixando para trás a clássica espionagem?

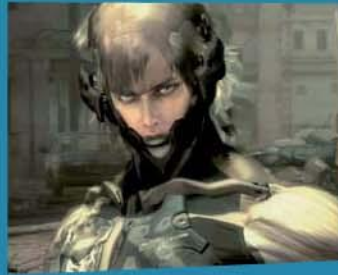
Uma boa parte da inspiração para esse jogo era a de criar uma experiência de jogo similar às cenas da abertura com o ciborgue Raiden em Metal Gear Solid 4 – queríamos que os gamers jogassem aquelas cenas em Rising. No entanto, inúmeros dos elementos que criamos para a jogabilidade (como o Blade Mode e Zan-Datsu) foram inspirados no próprio tema da história. Alguns elementos podem ter ficado

A evolução de Raiden

Ele passou por uma série de mudanças nos últimos onze anos, e foram mudanças bem dramáticas.



Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
Em sua estreia, Raiden era um agente secreto durão, mas os fãs não podiam ignorar sua falha imperdoável de não ser Solid Snake. Popular ou não, Raiden era tão capaz quanto o seu predecessor, e o seu exterior bonitinho escondia uma psique torturada e um talento com espadas, que teriam uma grande influência em suas futuras mudanças.



MGS4: Guns of the Patriots
Raiden tornou-se o novo ciborgue ninja e roubou a cena no processo. Finalmente Raiden era mais durão, frio, e muito mais capaz que o velho Snake, embora isso tivesse um preço: capturado pelos Patriots, Raiden teve sua coluna e cabeça (menos a mandíbula) removidas e colocadas em um novo corpo robótico.



Metal Gear Rising: Revengeance
O novo visual de Raiden é ainda mais durão, com uma mandíbula parecida com a de uma caveira e a perda do olho esquerdo. Embora Raiden não pareça ter mais nada do corpo original a perder, ele só ficou mais poderoso, conseguindo até levantar um Metal Gear Ray com as mãos antes de cortá-lo ao meio.



▼ Sam, o inimigo de Raiden, luta com o que a Konami descreveu como "estilo brasileiro de manejar espada, com influência japonesa". Luta com facão, talvez? ^^

exagerados, mas acreditamos que conseguimos criar um jogo que possui ação em alta velocidade e que conta uma ótima história para apoiá-la.

Com uma nova equipe trabalhando no desenvolvimento e a nova direção orientada a ação, o que fará com que Rising seja recebido como um verdadeiro Metal Gear? A história, o mundo dentro do jogo, os aspectos visuais do mundo, a direção das cenas de abertura e encerramento das fases. Lembrem-se que o jogo não está sendo feito apenas pela Platinum. Essa é uma colaboração e membros da equipe da Kojima

Productions estão profundamente envolvidos e trabalhando ao lado da equipe da Platinum Games. Mesmo que aparente diferenças exteriores, acredito que ele tenha herdado a alma da série Metal Gear.

Houve uma mudança dramática na aparência e na personalidade de Raiden. Qual é o objetivo dele em Rising e quanta influência você tem em como a Platinum Games escolhe retratá-lo?

Os tempos mudaram após MGS2 e o personagem evoluiu. Quanto ao objetivo de Raiden e porque ele está

lutando, isso é algo relacionado ao núcleo da história. Não queremos revelar muita coisa, pois o progresso da história desempenha um papel central no jogo. Mas posso dizer que os escritores da Kojima Productions, assim como designers como Yoji Shinkawa, estão trabalhando ativamente com a equipe na Platinum para criar uma história atraente.

Originalmente, Rising propunha dar aos jogadores controle total sobre a lâmina, permitindo fatar praticamente qualquer coisa. Como a direção do jogo

mudou desde a missão inicial?

O conceito vai muito além de simplesmente "cortar qualquer coisa", queremos que as pessoas desfrutem o ato de "cortar livremente". Os jogadores não apenas poderão escolher o que cortar, mas também podem escolher como cortar as coisas. Você pode mirar em partes vitais, desviar delas, mirar nas junções das armaduras ou não mirar em nada e ainda assim cortar. Colocamos muita dedicação nesse ponto e queremos que as pessoas desfrutem a diversão e a empolgação de "cortar livremente" nesse jogo. 

HORA DE MORRER

O Agente 47 sempre foi eficiente. Agora, com muito mais ferramentas à disposição, você tem a liberdade para pensar e agir como ele em **Hitman: Absolution** seu mais novo desafio

Por Leon Hurley

Eu costumava assobiar bastante jogando os jogos da série *Hitman*. Um assobio nervoso, descuidado e desafinado, do tipo “lálálá, eu não estou aqui”. Tudo por causa da preocupação covarde de que alguma coisa ia dar muito errado. Que um guarda descobrisse um corpo esfriando atrás de uma lixeira no estacionamento. Ou que um funcionário de uma cozinha só de asiáticos questionasse a presença de um chefe branquelo caucasiano e careca, de 1,80 m de altura, com uma machadinha na mão.

Por que eu estou contando isso? Porque o que eu havia visto do jogo antes de sentar e jogar *Hitman: Absolution* não me deixou com vontade de assobiar. Eu reconhecia uma aventura ótima, claro. Mas parecia influenciado demais pelos jogos modernos – principalmente como uma mistura do sistema de cobertura de *Batman: Arkham City* e a ação cinemática de *Uncharted*. Definitivamente construído na ideia de *Hitman* até então, mas com *Hitman* só no nome. Bem, »

▲ O assassino abandonou o seu emprego e partirá sozinho em uma missão diferente: encontrar e salvar uma misteriosa garota



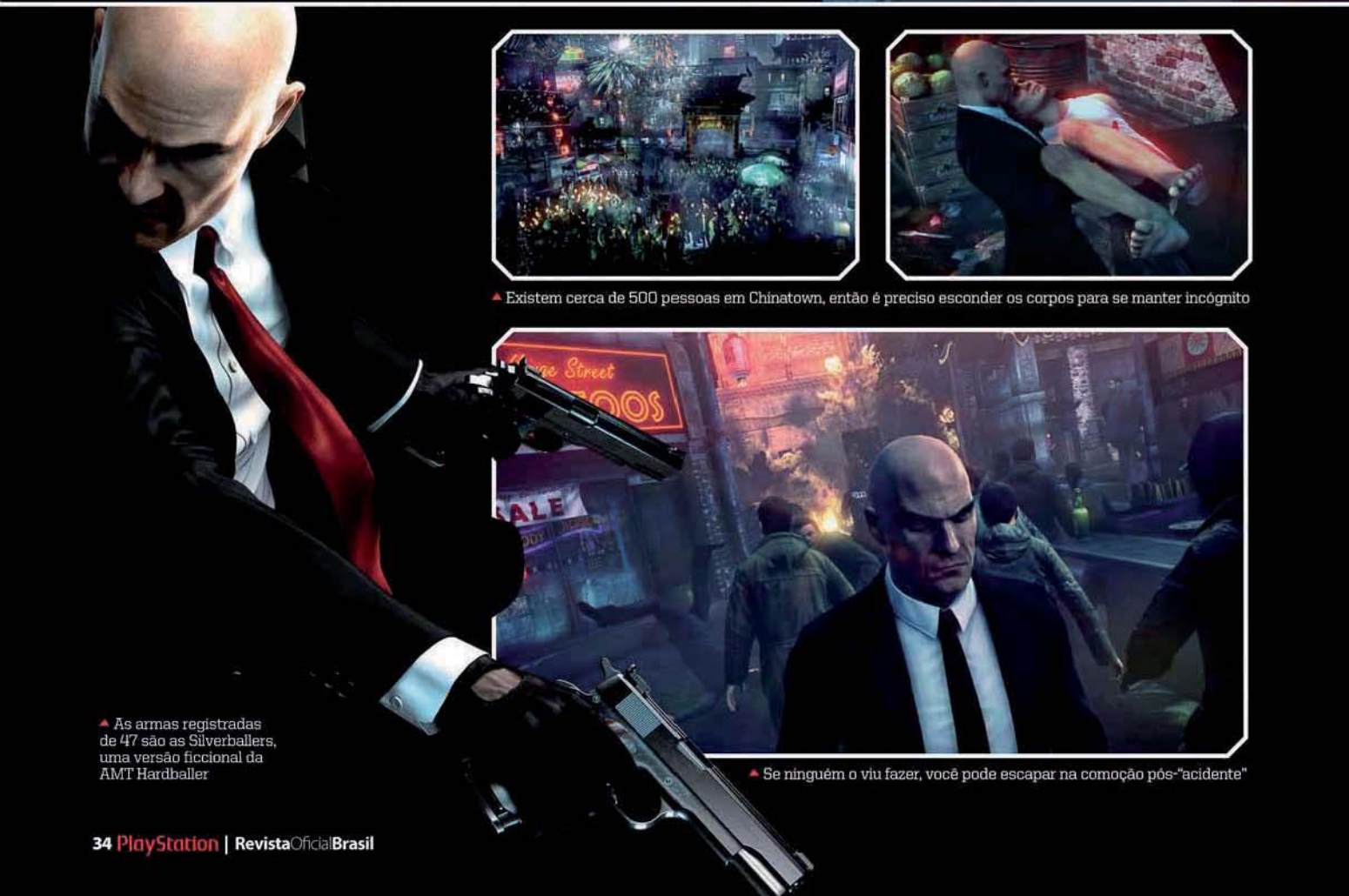
CUSTOM SLIDE
EL MONTE, CA.
AUTOMATIC
CALIBER .45

STAINLESS - MADE IN U.S.A.

A01538
EL MONTE, CA.



▲ Bem-vindo à Chinatown. Em algum lugar da multidão, está o alvo que precisa parar de respirar



▲ Existem cerca de 500 pessoas em Chinatown, então é preciso esconder os corpos para se manter incógnito

▲ As armas registradas de 47 são as Silverballers, uma versão ficcional da AMT Hardballer

▲ Se ninguém o viu fazer, você pode escapar na comoção pós-"acidente"



OS MELHORES DISFARCES DO AGENTE 47



Policial

Sempre um bom uniforme para ter em mãos, já que você pode entrar em quase qualquer área sem ser questionado.



Palhaco

Um momento clássico da série, quando o 47 usou a fantasia de palhaco para acabar com uma vítima na festa.



Corvo

Na verdade, esse era um disfarce usado por um assassino rival. O 47 pegou para despistar seus perseguidores.



Médico

Quando o agente precisa apagar um paciente, ele usa o jaleco branco para administrar 40 miligramas de morte para o coitado.



▲ Você pode usar a multidão para esconder-se e evitar chamar a atenção dos policiais



▲ Usar o cabo de fibra sempre resulta em uma morte silenciosa (e extremamente afliativa)

agora, depois de jogar, eu estou assobiando. Em parte porque há um corpo escondido atrás de uma lixeira e em parte porque estou atravessando Chinatown como um traficante de drogas careca caucasiano de 1,80 m em um mar de asiáticos festejando. Vai dar tudo certo.

Hitman costumava funcionar da seguinte maneira: você jogava como o agente 47, um assassino projetado geneticamente para trabalhar para a Agência Internacional de Contratos (ICA, International Contract Agency). Nos jogos anteriores, a ideia era viajar o mundo matando pessoas por dinheiro. Muito dinheiro! Os alvos geralmente eram caras maus que, de certa maneira, "mereciam" seu destino – gângsteres, barões das drogas, pedófilos – mas não se engane: seu papel era bancar um assassino de pessoas. Você entrava, fazia o serviço e saía. E a maneira como eles morriam era totalmente opção sua, do jogador. Poderia ser no estilo psicótico atirando para todo lado ou como um fantasma sem deixar rastros – ou qualquer método que ficasse entre os dois extremos.

A diversão estava em desatar os ritmos cada fase, calculados como um relógio: patrulhas poderiam fazer uma pausa para um cigarro, um motorista poderia ir ao banheiro, o alvo talvez fosse ao escritório fazer uma ligação por alguns breves e desprotegidos segundos. Trabalhar no estudo de como manipular esses momentos para tirar vantagem deles é o que fazia a mágica acontecer. Conseguir o disfarce preciso ou estar no lugar certo na hora certa e você poderia atravessar o mecanismo sem desfazer um único tic, até que...tac: o cara mau está morto. Um trágico, trágico acidente. O que é exatamente o que estou fazendo agora – uma morte ao velho estilo do agente 47, na qual meu alvo é conhecido como Rei de Chinatown.

Ele morre assim (da primeira vez): eu entro em um local apinhado de gente. De acordo com o produtor Luke Valentine, há 500 pessoas nessa área, mas a tecnologia consegue fazer mais. A sensação de vida e barulho é muito

impressionante. Grupos de pessoas causam agitação em torno de barracas de comida, policiais perambulam pela festa, e tudo parece movimentado e orgânico quando 47 faz o seu caminho pela massa. E lá no meio está o Rei, ligando de maneira brava para o seu traficante. Eu poderia matá-lo logo ali, mas A) não seria tão divertido, e B) os policiais não gostam muito disso.

Instinto básico

Em vez disso, eu uso o novo modo Instinto (uma espécie de sexto sentido) para checar a área. Ele marca todos os personagens importantes em amarelo (no caso, o traficante e os policiais) e o alvo em vermelho. É algo polêmico, em parte porque é basicamente a Visão de Detetive de Batman e porque, bom, é novo e as pessoas não gostam de mudanças. Na prática, no entanto, eu me acostumo instantaneamente, já que ele contém mais ou menos as mesmas informações que o mapa dos jogos antigos – com a diferença que o ▶

O Instinto dá algumas dicas, de acordo com o nível de dificuldade. Há cinco níveis, que influem na dificuldade e na Inteligência Artificial

Instinto permite olhar o mundo ao redor em vez de um diagrama parado.

O Instinto também dá algumas dicas dependendo do grau de dificuldade. Existem cinco níveis, alterando variáveis como o comportamento da Inteligência Artificial, a distância entre checkpoints e a complexidade das rotas de patrulha. O nível mais difícil, Purista, será um belo desafio "old-school" de *Hitman* para manter os fãs felizes. Usando as pistas, eu rapidamente descubro o flat do traficante e uma barraca de sushi que serve baiacu, uma espécie de peixe que é letal se não for preparado corretamente (os fãs da série vão reconhecer instantaneamente). Vem comigo, eu tenho um plano.

Enquanto o traficante e o Rei se encontram, eu tento pegar o baiacu. Não é tão fácil quanto eu esperava, pois andar atrás da barraca de sushi me coloca em um estado de "área proibida". "Nós queríamos introduzir um tipo de variedade na IA", explica Valentine. "Antes era binário: ou todo mundo estava passivo ou em combate. Agora temos muitos estados diferentes para a IA. Nós comunicamos isso ao jogador, então você sabe se tudo está seguro, se [os inimigos] estão em combate, ou se eles estão cautelosos".

Então, dependendo do nível de dificuldade, aparece um aviso dizendo se você está "visivelmente armado" em um área em que não deveria estar ou se alguém está de olho na sua presença (não de uma maneira boa, mas como "eu vou ter que matar esse cara?"). "Quando você vai em direção a alguém que está prestando atenção em você, o sinal de atenção vai de azul para amarelo e para vermelho. Se você se distancia ou reage, pode evitar isso", diz Valentine. Funciona bem, e apesar de eu ativar a curiosidade de algumas pessoas roubando o peixe, consigo escapar antes que alguém fique interessado demais. Caso algum intrometido apareça, há maneiras de "desaparecer" para evitar ser detectado, como fingir ler um cardápio para ocultar o rosto ou esconder-se entre grupos de pessoas.

Veneno fatal

Equipado com o peixe, só preciso chegar até o apartamento do traficante. O que me leva até um policial... "Tivemos muito trabalho com o sistema de combate de proximidade", enfatiza Valentine. "Queríamos que fosse violento e efetivo para mostrar que ele é um assassino treinado". Na prática, isso significa que apenas alguns botões são necessários



Militar

Entrar na Casa Branca para matar o vice-presidente não é fácil, por isso o uniforme de militar é útil.



Papai Noel

Quando é preciso matar um harão da pornografia na festa de Natal, só há um traje que pode fazer a mágica acontecer.



Cozinheiro

O 47 possui um longo histórico de usar comida para matar pessoas. Bolo envenenado é um dos seus quitutes favoritos.



Mascarado

Um alvo em uma festa de fantasia faz o 47 mudar de disfarce várias vezes. Essa permite entrar no Paraíso.



Nazista

Uma opção para matar uma estrela da ópera é entrar em cena disfarçado e atirar nele como parte do espetáculo.



para acertar uma joelhada ali, uma cotovelada aqui e nocutear o policial. Eu poderia ter atirado, mas no mundo de *Hitman* matar desnecessariamente as pessoas é visto com desdém (e só isso, porque ninguém vai impedi-lo). Além do mais, você pode esconder os corpos, mas o sangue espalhado pela morte violenta não pode ser apagado e aumenta as chances de ser pego. Mantendo isso em mente, eu cuidadosamente escondo o sujeito inconsciente em um armário.

O resto é fácil. Eu me infiltro no apartamento e enveneno as drogas usando o peixe. Então me escondo em um armário para ver o Rei usar o material e cair morto. É a morte quase perfeita. O traficante entra em pânico, e eu dou o fora. O alvo está morto e ninguém sabe que foi o 47.

Eu digo quase perfeita porque esse pode não ser o modo como você quer fazer. Metade da diversão está em rejeitar a fase e tentar aproximações diferentes. Há um rifle no apartamento do traficante, então é possível matar o Rei pela janela, mas a comoção faz a fuga ficar mais difícil. Observar o Rei também revela que ele vai ao banheiro em um beco — passando por um bueiro aberto no qual ele pode ser empurrado. E quando ele fica parado embaixo de uma plataforma cheia de tijolos, apenas um tiro na corda o separa da morte. Também há o carro do Rei, que ele vai checar e pode ser explodido. Mas, se você quer que a morte seja mais pessoal, por que não apagar o traficante, roubar as roupas dele e levar o Rei de volta ao apartamento ▶



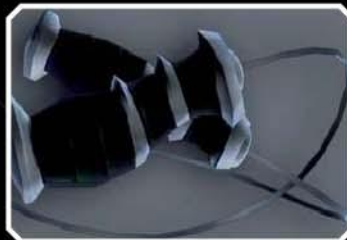
▲ Mortes violentas deixam rastros de sangue que podem denunciá-lo, mesmo se você esconder o corpo

ARQUIVOS DO AGENTE 47

Da infância às poucas pessoas que o assassino chama de amigas, tudo que você precisa saber sobre o agente 47



Número 47 O anti-herói é um clone criado em laboratório. Em sua infância, foi cobaia de experiências e também foi treinado para ser o assassino ideal. É um mestre em diversas formas de combate e tem sentidos apuradíssimos. É difícil dizer se a sua falta de emoção é genética ou é disciplina pessoal.



Cabo de Fibra O agente 47 pode transformar um garfo em arma letal, mas o cabo de fibra é a sua arma de confiança para estrangulamentos. É o único equipamento do assassino que nunca será perdido ou flagrado durante uma revista - garantia total de mortes silenciosas e ecológicas.



ICA A Agência Internacional de Contratos é uma organização global de assassinos contratados. 47 era o funcionário do mês (todos os meses), mas em Absolution ele passou a agir sozinho. Não está claro se está sendo perseguido pela agência, afinal esses caras não gostam de desistentes.



Dr. Ort-Meyer O criador de 47 usou o próprio DNA e o de quatro homens que conheceu na Legião Estrangeira para criar o agente. Quando Ort-Meyer começou a criar humanos, o cientista tornou-se um paranoico com a ideia de que outros poderiam roubar sua pesquisa e usou 47 para matá-los.



Números 17 e 48 O 47 não é o único clone. No passado, ele conheceu o Agent 17, que atua como assassino, assim como uns vinte 48s. Esses eram um modelo superior, mas não tinham vontade própria e agiam com lealdade canina para Ort-Meyer. O 47 ainda é o clone de mais sucesso que existe.



Diana Burnwood Diana é (ou era) a encarregada de 47 na ICA. No início de Absolution, parece que ela parou de seguir ordens e foi morta por 47 a mando da ICA. Eles tinham um tipo de relação platônica e, no leito de morte, ela pediu para 47 achar e proteger uma garota chamada Victoria.



Victoria Apenas sabemos que ela é perseguida pelo sinistro Blake Dexter, um homem de negócios, e por Stallion Armaments, um fabricante de armas. Diana pediu para o 47 procurar Victoria, mas elas não são parentes. Talvez Vic seja um clone baseado no DNA de 47. Tecnicamente, isso a faria filha dele?



Canário Hitman é frio e desprendido com as pessoas, mas possui afinidade com animais. Durante sua infância, no laboratório em que cresceu, ele roubou e cuidou de um coelho. O jovem 47 também teve um canário, mas foi forçado a matá-lo quando o esconderijo foi atacado. Que dó, que dó!



Agente Smith Conheça o pior agente da CIA. Sêrio, ele é terrível. Fora 47 e Diana, ele é o único que aparece em todos os jogos e estará em Absolution. Ele até ajuda 47, mas é capturado quase sempre e por vezes é descoberto, amarrado e torturado - sempre de cueca, claro.



▲ Hope parece ser um dos grandes destinos em Absolution na busca que o agente 47 conduz para encontrar Victoria



▲ Esses caras são parte do grupo que sequestrou Victoria

Para dar uma noção de escala, há cinco alvos para caçar em Hope. Há lojas, uma oficina, um ferro-velho e diversas ruas para visitar aqui

para estrangulá-lo sem pressa? Opções não faltam.

Despreocupado

Meu tempo jogando *Hitman* me fez perceber que esse é um jogo adequado à série, e eu finalmente paro de me preocupar com *Absolution*. No entanto, nada podia me preparar para a fase seguinte. É Hope, cidade do oeste norte-americano com toque de anos 50. É uma fase enorme, e a primeira olhada parece um ambiente aberto para explorar. Quando eu pergunto a Valentine se é esse o caso, o único

▲ A IO não diz se Hope será um mundo aberto, apenas que é grande e que terá muita variedade

▼ Outro trágico acidente. Como a bomba de gasolina explodiu com tantos caras maus perto dela? [Cof, cof]



▲ Ô Deus, alguém parece ter ligado esse portão no 220 V. Quem poderia ter feito isso?



comentário que ele oferece é: "Tudo que eu posso dizer é que esse é um checkpoint. Essa é uma área grande".

Para dar uma noção da escala, há cinco alvos diferentes para caçar aqui. Há lojas, uma oficina, um ferro-velho e diversas ruas para visitar. É uma tarefa assustadoramente grande, deixando as fases anteriores da série *Hitman* parecendo limitadíssimas. Vê-la em ação me faz pensar que seria necessário muito tempo para desatar os nós e resolver o problema. Há alguns momentos incríveis, como quando o mecânico é atraído para baixo de um carro pelo barulho de uma ferramenta — e o veículo cai sobre ele. Ou quando uma vítima inconsciente é deixada perto de uma bomba de gasolina que é explodida em seguida. Esses dois eventos são, até onde os moradores da cidade sabem, "acidentes" — então enquanto a polícia está correndo por aí, investigando normalmente, e todo mundo é suspeito. Ninguém está de fato procurando pelo agente 47.

Aja naturalmente

Essa fase também mostra a maestria de 47 com os disfarces. Entre outros, ele veste-se de policial, mecânico e barbeiro para atravessar a cidade sem chamar atenção. O sistema de disfarces recebeu pequenos ajustes, como explica Valentine: "Disfarces não são mais tão preto e branco como nos jogos anteriores. Usando uma roupa, você está mais suscetível a ser descoberto por pessoas vestidas do mesmo jeito, porque eles reconhecerão que você não é um deles". Isso significa que escolher a roupa exige mais raciocínio, pois usar um disfarce não o deixa simplesmente invisível. "Quando você está vestido de policial entre policiais, eles ficarão mais curiosos sobre você", Valentine continua. "Seria melhor usar um disfarce de jardineiro ou algo assim, já que você não estaria invadindo propriedade e não estaria tão vulnerável para ser pego."

Mas o 47 possui um truque na manga (não importa de qual roupa). Além de mostrar inimigos e coisas importantes, ▶



o Instinto pode melhorar outras habilidades. “É quando você pode se misturar”, diz Valentine. “Gastando uma certa quantidade de Instinto, você pode usar uma animação que, de alguma maneira, conduz a atenção alheia para outro lugar”. Pode ser um cumprimento com o chapéu, esfregar o pescoço ou qualquer gesto que diga “Ei, não vim aqui para matar ninguém”.

Outro uso para o Instinto é a função Point Shooting, um tipo de deadeye (de *Red Dead Redemption*). Usando-o, você pode marcar os inimigos em câmera lenta para 47 despachar uma série de tiros em ângulos de câmera dramáticos. Disfarçado de mecânico, por exemplo, 47 pode infiltrar-se em um churrasco,

▲ Armas com silenciador matam sem alarde. Elas valem o risco se você não consegue se aproximar de um alvo

▼ O Point Shooting marca e acerta alvos múltiplos. Mate todas as testemunhas, e a barra vai ficar limpa

Gastando um pouco de Instinto, você pode usar um gesto, uma animação que, de alguma maneira, conduz a atenção alheia para outro lugar

chegar por trás do alvo e fincar uma machadinha em sua cabeça. Antes que alguém possa reagir, o Point Shooting entra em cena, e todas as testemunhas são derrubadas em uma sequência sangrenta de headshots.

É violento e permite que Valentine destaque mais uma mudança de *Absolution*. “Nós sabemos que nos outros jogos de *Hitman* a IA tinha

uma mente única”, ele começa. “Não importava se a pessoa ciente da sua presença estivesse a um ou dez metros de distância – toda a IA começaria a atacá-lo. Dessa vez, você pode controlar a situação. Se você esconder o corpo e ninguém o vir, ninguém ficará sabendo”. Então, apesar de eu ter matado oito pessoas em menos tempo do que levei para escrever essa frase, o resto da cidade continua sem saber disso.

Continue assobiando

Apesar de eu amar a série, eu tinha minhas dúvidas sobre *Absolution* – mas o que eu vi deixou minha mente mais tranquila. A substância original de *Hitman* ainda está ali, com novos truques como o Instinto, fases mais lineares e adicionando sequências de ação também. Eu tinha preocupações que esses ajustes representassem a série tentando seguir o caminho mais fácil e tornar-se mais popular pegando o gameplay de outros jogos, mas vi que não é assim. Ah, e o assobio nervoso? Ele estava sumido, mas voltou antes mesmo do lançamento de *Absolution*, previsto para 20 de novembro. Voltou ainda mais desafinado e nervoso do que antes. E isso é definitivamente uma coisa boa. 



GP
MEGASTORE

CM

Diversão Garantida!

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

GAME DELIVERY (19) **3212-2656**

facebook

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

PS VITA
PS3

PRÉ VENDA NO SITE
FIFA SOCCER 13

GARANTA JÁ O SEU!

MESSI

10

DARKSIDERS II

OFERTAS VÁLIDAS ENQUANTO DURAR O ESTOQUE

*VÁLIDO PARA PAGAMENTO NO CARTÃO VISA

TODO O SITE EM ATÉ

10X S/ JUROS*

OU DESCONTO DE 10% À VISTA

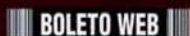
JOGOS NOVOS DE PS3

R\$ 45

A PARTIR DE
PREÇOS ABAIXO DO MERCADO

Acesse Nosso Site e Aproveite!

PREÇOS CENSURADOS, CONFIRA AS NOSSAS OFERTAS EM NOSSO SITE: **WWW.GPMEGASTORE.COM.BR**



VENDAS PARA TODO O BRASIL



PS3 PSP

Games evolution

consoles



jogos



acessórios



assistência
técnica



Imagens ilustrativas. Todos os logos e imagens tem caráter promocional.

f games.evolution
lojagamevolution
games.evolution@hotmail.com
www.gamesevolutionsp.com.br



TELEVENDAS

(11) 3361-2937
(11) 3331-9103



Entregamos para todo o Brasil via SEDEX.
Parcele em até 12X com



São centenas de ofertas.



**ELE CHEGOU CORTANDO TUDO.
INCLUSIVE NOSSOS PREÇOS.**



Pré-venta Metal Gear Rising



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

www.gamesevolutionsp.com.br



Atendimento via redes sociais

Sempre conectados.



Atendimento via telefone

- Televendas
- SAC
- Assistência Técnica



Atendimento personalizado

Direto nas lojas ou na assistência técnica.





Lollipop

CHAINSAW

Um guia superlegal
para conseguir
os troféus e, tipo
assim, platar

Cara, tipo assim, *Lollipop Chainsaw* é, tipo, superdivertido, meu! Sério, cara, é muito legal sair matando zumbis. E, tipo, não é um jogo suuuuperdifícil de pegar todos os troféus, sabe? Mas, assim: a gente nem vai falar muito das fases, porque é só andar e matar todo mundo, né? Nós temos umas instruções para pegar troféus e todos os pirulitos especiais nos capítulos.

Mas, meu, olha isso aqui: você tem que estar jogando NO MODO HARD para conseguir todos os pirulitos, bottoms e afins. Se quiser, jogue no modo Normal primeiro para aproveitar o jogo e depois vá repetindo tudo. Tudo que você coletar no modo normal não precisa (nem é possível) ser pego novamente. Os números de cada pirulito estão de acordo com a numeração do jogo, por isso alguns parecem fora de ordem. Ah, e não confunda os pirulitos normais (que recuperam energia) com os dourados do nosso guia! ▶



Caçadores de troféus

Matar zumbis é legal, conquistar a platina faz parte da brincadeira. E essa turminha brincou com vontade.

gcrzero.....2d 5h 33m
Daniel4Ever.....2d 13h 44m
PetrasBR.....3d 2h 27m

Carlos_Auditore.....3d 12h 8m
marcdogBR.....4d 0h 56m
Fonte: www.mypst.com.br

Zombies Suck!
XOXOXOXO
Juliet



PlayStation 3 (disco)
Gênero Ação
Produtora Grasshopper
Distribuidora Warner Bros.
Legenda/Áudio Português/Inglês



HALL DA FAMA

NÍVEL DE DIFICULDADE
6/10
(Moderado)

PIONEIRO

O primeiro jogador a coletar todos os troféus do game
FINALJOGADOR2012
(16/6/2012)

VELOCISTA

O mais rápido do ranking a coletar todos os troféus
felipe_ramosbr
(1d 19h 7m)

Um detonado, tipo assim, detonado

PRÓLOGO PIRULITOS

 Na área onde você resgata seu segundo amigo (que está em cima de um furgão). O pirulito está atrás de um ônibus escolar no canto (1).

Hard Enquanto estiver escoltando o terceiro amigo, você vai quebrar um portão e, logo ao lado, estará um ônibus escolar quebrado. O pirulito está atrás dele (2).

 Depois do beco, você vai para uma pequena plataforma elevada, com umas moedas a sua direita, atrás de uma grade. Junto delas está o pirulito.

Hard Este está no final da rua em que você deve matar 26 zumbis para continuar (3).

Bronze Unclean and Uncool Derrote a equipe hazmat no final da fase. Basta



tomar cuidado com o golpe carregado do cara com o extintor. Cuide dos dois mais fracos primeiro.

CAPÍTULO 1 HIGH SCHOOL PIRULITOS

 Atrás do primeiro amigo que você deve resgatar.

Hard Depois que o ônibus bater no corredor, pegue o pirulito atrás do corpo azul que



deve ser usado por Nick (4).

 Logo depois de salvar uma garota que está pendurada, destrua os armários ali atrás para revelar o pirulito.

 Na sala com a porta para o Zombie Basketball, atrás de um armário.

Hard Está atrás do púlpito na sala de aula com fumaça e zumbis explosivos.

 Depois de encontrar com o sensei (velho safado), este pirulito está em

um canto depois que Juliet pular para a cantina.

Hard Você o verá quando deslizar por uma parte do ferro velho, pouco antes do chefe (5).

CHEFE ZED
 Na primeira parte da luta, desvie dos ataques de Zed e ataque sempre que puder – cuidado com a porrada com a guitarra. Trave a mira (L1) para ajudar a desviar.

 Depois de matá-lo pela primeira vez, a sala vai se encher de caixas de som.

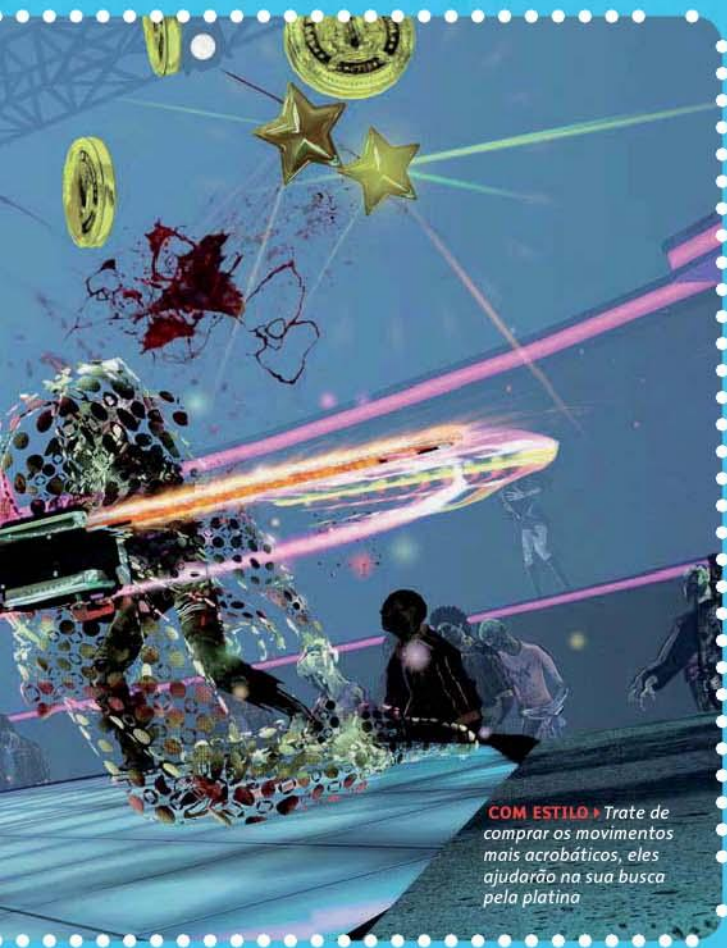


ORGULHO DO PAPAI

Quebrar o recorde do pai de Juliet garante um troféu de prata ao final de cada fase. Os critérios avaliados são: tempo, pontuação, Sparkle Hunting, Zombie Medals, medalhas

de platina e continúes usados (você até pode morrer uma vez e ainda conseguir a pontuação). Há bônus em cada fase (somente no modo Ranking), como não ser

acertado por zumbis especiais. Quanto mais combos tiver e Sparkle Huntings fizer (são os critérios que mais pensam), mais rápido você ganhará os troféus.



COM ESTILO ▶ Trate de comprar os movimentos mais acrobáticos, eles ajudarão na sua busca pela platina

Destrua cada uma em que Zed estiver, na ordem, até não sobrar nenhuma – e cuidado com os projéteis, pois eles costumam voltar para pegá-lo pelas costas. Destrua a grande caixa de som no final (6).

Bronze A terceira parte da luta volta a ser como a primeira, mas, se quiser ganhar o troféu de **Watch out for Balls**, você deve desviar das esferas que Zed joga após carregar energia por um tempo. Desvie delas na ida e corra em círculos, próximo a Zed, então um rápido QTE vai aparecer quando elas estiverem



voltando. Acerte o comando para o chefe receber o golpe (7). Você precisa fazer isso 15 vezes para ganhar o troféu. Mas preste atenção: como todos os outros troféus, este tem efeito cumulativo e aqueles 15 acertos NÃO precisam ser feitos na mesma batalha. Você pode enfrentar o chefe diversas vezes para conseguir o troféu



(contanto que o jogo salve entre uma vez e outra), e até pode jogar em qualquer dificuldade.

CAPÍTULO 2 STADIUM PIRULITOS

Na área onde você enfrenta três jogadores de futebol americano.

Hard Depois de salvar seu amigo, você destrói uma porta e sobe por uma escada com pequenos focos de incêndio. O pirulito está no andar de cima, à esquerda (8).

Quando você começar o Chainsaw Dash no telhado, vai pular para outro prédio e haverá uma pequena rampa. O pirulito está no canto, atrás desta pequena rampa.

Depois de matar os monstros na academia, olhe à esquerda na porta de saída.

Hard Quando tiver três zumbis jogadores de futebol americano e uma rampa para um Chainsaw Dash, olhe atrás da rampa.

FÁCIL! FÁCIL!

Zombie Hunter Apprentice
Compre um combo e use-o.

Groovy Hunter
Mate 500 zumbis

Rich Hunter
Pegue 1000 Zombie Medals.

Always on the Phone
Consiga todos os recados de telefone.

OUTROS TROFÉUS

I Swear! I did it by Mistake! Espie por baixo da saia de Juliet. Deixe a câmera lá por um tempo.

Endorsed by Cordelia
Consiga 30 headshots. Mirar na cabeça é complicado, prefira zumbis lentos.

Leapfrog Girl
Pule por cima do mesmo zumbi 10 vezes seguidas. Basicamente, deixe um zumbi na tela, cole nele e aperte ↑ + ●, e ↓ + ●.

JULIETS1
Acerte 51 dropkicks. Os dropkicks são feitos apertando ● e então ■, e deixam qualquer oponente tonto com um acerto. Você pode repetir o ataque no mesmo zumbi.

Accidental Vandalism
Destrua 300 objetos. O melhor lugar para isso é na fase 1, com os montes de cadeiras e armários (cada porta de armário conta como um objeto).

Zombie Fancier
Complete o álbum de zumbis. Terminar o jogo no Hard vai te dar todos os zumbis especiais, exceto um. Ele estará no Capítulo 6, mas só aparece no Ranking Mode. Detalhe: se algum destes zumbis for morto por um barril explosivo, ele não vai para o álbum.

OMG Music is so Cool
Compre as músicas na loja.

Lollipop Chainsaw

Hard Logo depois de matar os zumbis bombeiros, pule a rampa e olhe na ponta do telhado.

Bronze Go, Medal Racer, Go! Em certa parte dos telhados, você terá que correr com o Chainsaw Dash (R1) por um circuito de moedas. Se conseguir pegar todas as moedas enquanto corre, conseguirá este troféu (9). Nenhuma pode ser pega sem o Dash, mas não é necessário pegar todas em um único Dash do início ao fim (qualquer botão de ataque o anula, o que é bom para se reposicionar). Quando o caminho se dividir, pegue o lado da direita. Fique um pouco à esquerda neste caminho para pegar mais moedas e conseguir chegar ao outro lado antes que tudo desmorone.

CHEFE VIKKE

Bronze Você vai querer ter um pouco mais de distância dele do que na luta contra Zed, mas também basta desviar e atacar quando tiver uma oportunidade.



Se ele for lá para cima, atire (10). Durante essa primeira parte, você pode ganhar o troféu de bronze **Gunn Struck** seja eletrocutado dez vezes e pronto.

Bronze Na segunda parte, ele está dividido ao meio. Sempre destrua a parte de baixo, que só atrapalha, mas antes de tudo, vamos a mais um troféu: fique na beirada do navio esperando as pernas. Vai rolar uma cena, e Juliet ficará pendurada (11). Acerte o comando para mandar as pernas para longe e ganhar o troféu. A batalha continua igual.



Na parte final, apenas desvie da cabeça e ataque quando ela parar de girar.

CAPÍTULO 3 O'BANNON FARM PIRULITOS

Em uma área grande onde você deve matar oito zumbis, à esquerda (12).

Hard Quando matar os zumbis voadores pela primeira vez, você verá o pirulito lá atrás enquanto Juliet conversa com a mãe (13).

Um pouco mais à frente do anterior, depois das vacas, em um morrinho à esquerda antes do ônibus.

Hard Ao lado do corpo azul para Nick, onde há dois zumbis gordões.

Ao lado do corpo azul para Nick, há uma passagem estreita que leva a um trampolim. Não erre a sequência e, no final Juliet, vai parar lá em cima, onde está um pirulito.

Hard Na parte com o poste de



A CAÇADORA



Para conseguir o troféu de bronze International Zombie Hunter, basta subir sua pontuação para o ranking online em todas as fases do modo Ranking. Você pode jogá-lo em qualquer dificuldade, exceto Easy, e não precisa ficar no topo. Apenas termine as fases e mande sua pontuação. Lembre-se de que neste modo não há continúes nem mesmo checkpoints.



pole dance. Está no canto de uma construção.

Quando houver zumbis gordos batendo em zumbis caídos, procure no canto à direita.

Bronze Legendary

Harvester Em certo momento, você terá que pilotar um trator para moer um monte de zumbis (14). Na primeira vez em que isso acontecer, você deve limpar todo o mato do cenário. Tudo mesmo, e não pode acabar com o último zumbi antes disso, ou a cena vai tirá-lo do local. Não é tão complicado (a segunda parte seria mais difícil), apenas tente deixar um zumbi vagando onde já não há mais mato nenhum, para dar segurança.

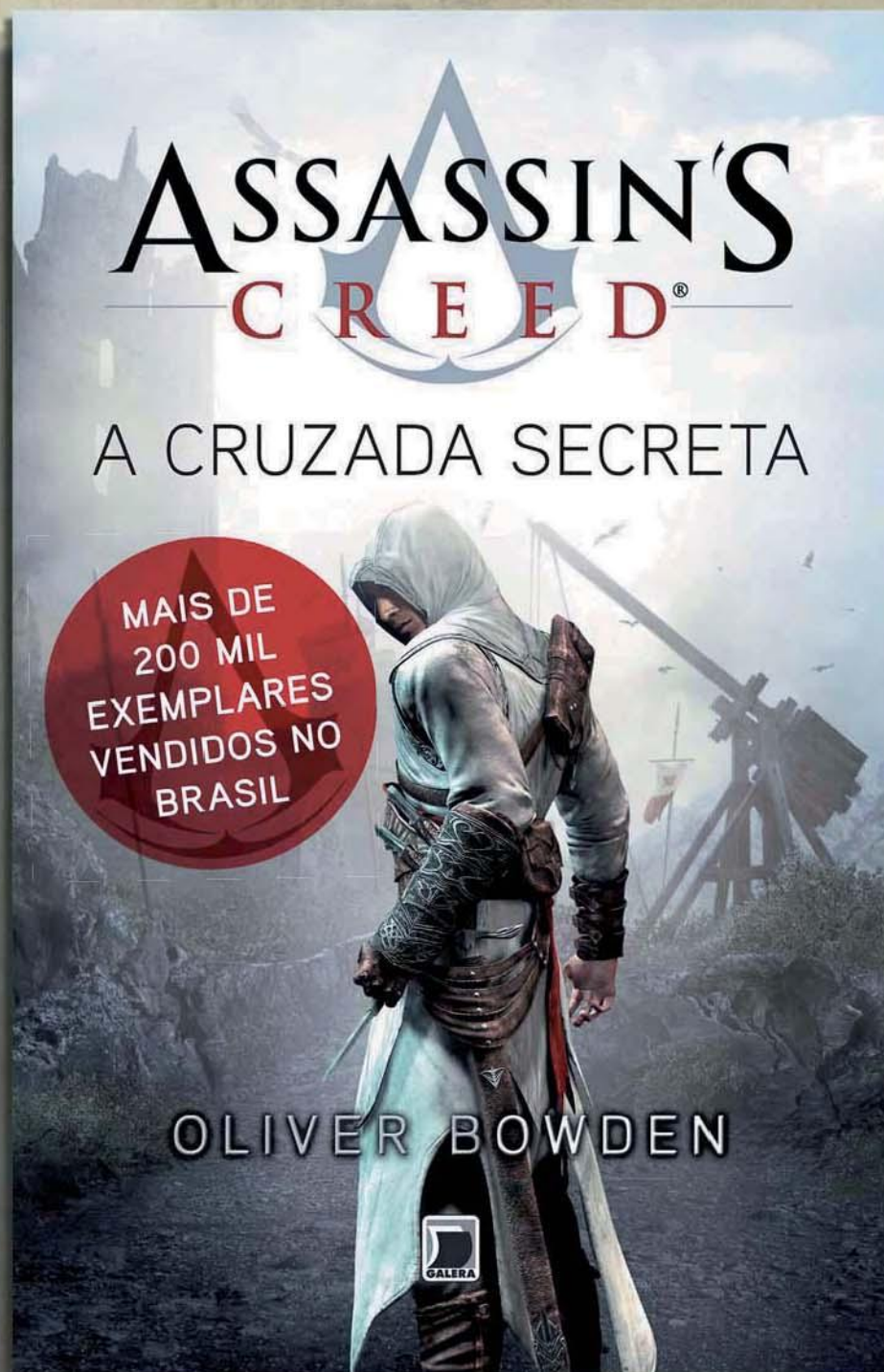
Bronze Sparkle Hunting

Master É preciso fazer um Sparkle Hunting (quando você mata vários de uma vez e a tela fica toda colorida) de 7 zumbis

OS SEGREDOS DE ALTAÏR

- O MESTRE ASSASSINO -

A CRUZADA SECRETA. O NOVO LIVRO DA SÉRIE.



www.galerarecord.com.br/assassinscreed



NAS LIVRARIAS

para destravar este troféu.

A melhor área é no capítulo 3, em um lugar com muitos barris (15) e várias hordas grandes de zumbis. Atraia todos para perto de um barril azul e estoure-o. Os zumbis vão ficar tontos, aí basta usar um ataque de longo alcance (como ■, ■, ▲) para matar vários com apenas um hit. Consequentemente, esta também é uma ótima área para juntar Zombie Medals.

CHEFE MARISKA

Bronze Ela fica no centro, atacando à distância (16). Fique correndo pelo cenário e atirando nela. Para conseguir o troféu **Third Eye**, você não pode ser acertado pelo ataque de bolhas. Preste atenção quando você acabar com a energia dela. É preciso correr para acertá-la no chão antes que o tempo acabe, mas ela pode soltar uma bolha enquanto isso.

 A segunda e terceira fases da luta são iguais, mas Mariska se divide em quatro e oito. É preciso acertar



a verdadeira, mas os clones são os maiores responsáveis pelos problemas, então acabe com eles também.

CAPÍTULO 4 FULCIFUN CENTER PIRULITOS

 Ao lado direito na primeira sala.

 Vai aparecer no centro da sala depois que você conseguir as oito chaves no minigame de Pac-Man.

Hard Logo na próxima sala, dê meia volta e encontre o pirulito no canto (17).

Hard Quando completar o minigame de Breakout, ele estará à esquerda da saída.

 Assim que abater o helicóptero (18), procure atrás de um dos ventiladores à esquerda.

Hard Você terá que usar um trampolim. O pirulito está na sua frente, do outro lado.



Bronze No Fear of Heights

No minigame do andaime (em que você deve subir um prédio desviando de todo tipo de tranqueira), chegue ao final sem atirar nenhuma vez (19). Não é tão difícil, mas exigirá algumas tentativas. Seja paciente e aprenda o percurso. Não tente improvisar, pois ser metódico é o melhor jeito. E lembre-se das janelas que levantam sozinhas.

CHEFE JOSEY

Na primeira parte, atire nele até sua munição acabar. Acertá-lo com a motosserra é difícil, mas você terá que tentar às vezes. Quando ele começar a atirar bombas, escadas vão surgir ao redor da área. Suba em uma delas para pegar munição (20) e atirar nele lá de cima (suba em

umas duas escadas para ficar com mais munição).

Bronze Na segunda parte da luta, é preciso destruir todos os geradores azuis. Não os acerte quando estiverem vermelhos, e desvie dos pequenos inimigos que voam. Após destruir o último, espere um pouco, e, quando faltarem 10 segundos no relógio, destrua a cabine onde Josey está para ganhar o troféu **Critical UFO Finish**.

CAPÍTULO 5 CATHEDRAL PIRULITOS

 Onde é preciso sobreviver por um minuto, atrás do barril no canto direito.

 Ao lado do primeiro estudante resgatado.

 Um zumbi gordão vai jogar um carro para longe, revelando este pirulito na frente dele (21).

 No lugar onde está a bola de demolição, atrás de uma parede à esquerda.



AMIGÕES

Para ganhar o troféu San Romero Knights Savior, resgate todos os estudantes. Deixe algum morrer e terá que repetir a fase. A dica é correr para perto deles e dispersar

os zumbis próximos. Assim, os inimigos passarão a ter Juliet como alvo e só às vezes atacarão os inocentes. Você pode ver em qual fase estão faltando estudantes no

menu Juliet's Stash. Enquanto trabalha neste troféu, você também ganhará o troféu de bronze Life Guard, por resgatar todos os três amigos no Prólogo.

22



Hard Quando chegar à área em construção, há um trampolim à esquerda. Acerte a sequência e encontre o pirulito no topo.

Hard Na pequena área em que zumbis explosivos não param de aparecer até você destruir os quatro pilares. Faça isso para alcançar o item (22).

Hard Na área com 30 zumbis para matar, no canto direito.

Bronze Little Sisters are the Worst Não seja acertado pela bola do guindaste que Rosalind controla. Na primeira parte, basta desviar, pois a bola é lenta. Na segunda, o truque é ficar em algum canto apenas atirando, já que a bola não chega às extremidades do cenário (23).

CHEFE LEWIS

Bronze A luta é demorada, mas não exige tanta estratégia. É basicamente desviar e atacar, porém Lewis (24) vai reviver umas seis vezes, ficando mais rápido e ganhando novos ataques durante o processo. Na primeira parte da luta, ele costuma fazer um ataque onde corre com a guitarra estirada para acertá-lo. Contra-ataque com ▲. Faça isso dez vezes (não precisa ser na mesma luta nem dificuldade) para ganhar o troféu **Elephant Tamer**.

23



24



25



Na última parte, ele vai usar bombas e minas. O problema disso é que você não poderá fazer combos tão grandes, se não quiser ser acertado. Vigie seus movimentos e continue atacando até derrotá-lo (25).

CAPÍTULO 6 KILLABILLY PIRULITOS

Após a segunda ponte feita de carros, use o Chainsaw Dash na rampa à direita para subir no ônibus e achar o item (pegue os boosts para ganhar velocidade).

Quando houver uma ligação do sensei, dentro do barril vermelho (26).

Hard Quando Killabilly começar a soltar raios azuis, estará à esquerda, onde ficava um táxi.

26



Bronze Aced Auto-shop

Class No começo da fase, o monstro vai jogar carros contra Juliet, que terá que contra-atacar para criar uma ponte com esses carros. Para ganhar é preciso acertar os carros que vêm em sua direção. Se algum atingi-lo, já era. Os que passam longe podem ser desconsiderados, mas todos que dão o comando para apertar ▲ devem ser acertados.

CHEFE KILLABILLY

O alvo é o olho dele (27). Você consegue uns dois ou três tiros antes que ele contra-ataque. Aperte B para machucar a mão dele e mudar de lado. Os pequenos bichos que ele manda em sua direção servem para dar munição.

Bronze Na segunda parte, comece a cortar os dedos de

27



OS FINAIS

Terminar o jogo sem todos os estudantes resgatados dá o final ruim (que é só uma animação depois dos créditos) e o troféu de bronze Horrid Birthday. Se resgatar todos, conseguirá o troféu de ouro ao ver o final bom, Congratulations, Happy Birthday! Se você terminar o jogo na primeira vez já com o final bom, jogue novamente a última fase, e depois do final você terá a opção de assistir ao desfecho ruim.

Killabilly. Ao cortar 20 dedos, ganhe o troféu **Fingered**. Você vai ter que lidar com os vários zumbis que ele vai chamar, e atacar suas mãos e braços para causar dano. É bem fácil perder muita energia em pouco tempo aqui, tenha combos eficientes para cuidar dos zumbis.

Ao terminar essa parte, não há mais luta para se preocupar. Basta acertar vários comandos e avançar para dentro dele para chegar ao final do jogo. ▶

Muito esforço.

Estes são os troféus que dão trabalho e que farão você repetir fases várias vezes até conseguir alcançá-los.



Lollipop Addict

Consiga todos os Pirulitos. Já demos as localizações, aproveite.

Millionaire Hunter

Consiga 10 mil Zombie Medals. Seu melhor amigo aqui é o Sparkle Hunting, quando você mata três ou mais zumbis ao mesmo tempo e a tela fica toda colorida, dando moedas ao quadrado do número de zumbis derrotados. Conseguir o ataque de 999 (28) na loja ajuda bastante, pois ele geralmente mata um monte de inimigos de uma vez só. Para quem tem paciência, vá para a fase 4 e, na parte dos elevadores, há um andar em que você terá que acertar uma sequência de pulos em zumbis para continuar. Basta errar a sequência (29), cair e matar os quatro zumbis com um



Sparkle Hunt. Suba, caia, mate-os de novo. Outro bom lugar é na fazenda, onde há uma área cheia de barril azul e estoure-o, assim todos ficarão tontos. Você conseguirá muitos Sparkle Hunts. Se você for bom nisso, conseguirá pelo menos umas 200 moedas por vez. O chato é que será preciso derrotar dois zumbis fortes antes do jogo salvar e você poder repetir a área.

Super Shopper

Gaste 10 mil moedas na loja. Já que você conseguiu as moedas, gaste-as. Compre os upgrades, combos e músicas. Compras com moedas de platina não contam.

Perfect Body

Compre os upgrades para Juliet.

Master Sushi Chef

Compre todos os combos. Alguns são muito caros, mas o Holy Chainsaw, que custa 999 moedas, realmente salva vidas e tempo.

Zombie Slayer?!

Mate 3 mil zumbis. Enquanto você busca o troféu de platina, ele deve ser conquistado sem maiores problemas, mas leva tempo.

Love Nick

Talvez o troféu mais trabalhoso. É preciso beijar Nick 100 vezes (30). Isso significa usar Nick 100 vezes, supondo que você não erre e acerte o X na roleta quando usar um Nick Ticket. Se isso acontecer, essa tentativa não vale. Felizmente, Nick Tickets podem ser comprados na loja por um preço aceitável. Um bom lugar para ganhar este troféu é no capítulo 5. Chegue com 9 tickets e mate todo mundo logo no início com eles, então vá para a loja logo em frente e compre mais nove. Avance um pouco para salvar, então saia do jogo e reinicie a tela. Use o Nick Shake para ganhar moedas extras.

CHECKLIST

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

Obrigatórios

- ☐ Unclean and Uncool (B)
- ☐ Zed's Dead, Baby, Z. Dead (B)
- ☐ Viking Metal Rules! (B)
- ☐ Dirty Hippy (B)
- ☐ Disco's Dead (B)
- ☐ Rock'n Roll Isn't Here A. (B)
- ☐ I Came, I Saw, I K. Its Ass (B)

Sequenciais

- ☐ I Swear! I Did it by Mistake! (B)
- ☐ Zombie Hunter Apprentice (B)
- ☐ Life Guard (B)
- ☐ Accidental Vandalism (B)
- ☐ Cheerleader Overboard! (B)
- ☐ Gunn Struck (B)
- ☐ Leapfrog Girl (B)
- ☐ JULIET51 (B)
- ☐ Endorsed by Cordelia (B)
- ☐ Legendary Harvester (B)
- ☐ Sparkle Hunting Master (B)
- ☐ No Fear of Heights (B)
- ☐ Critical UFO Finish (B)
- ☐ Rich Hunter (B)
- ☐ Groovy Hunter (B)
- ☐ Little Sisters Are The Worst! (B)
- ☐ Aced Auto-shop Class (B)
- ☐ Fingered (B)
- ☐ Always on the Phone (B)
- ☐ OMG Music is so Cool (B)
- ☐ Zombie Fancier (B)
- ☐ Lollipop Addict (P)
- ☐ San Romero Knights Savior (P)
- ☐ Horrid Birthday (B)
- ☐ Congrat.! Happy Birthday! (O)

Extras

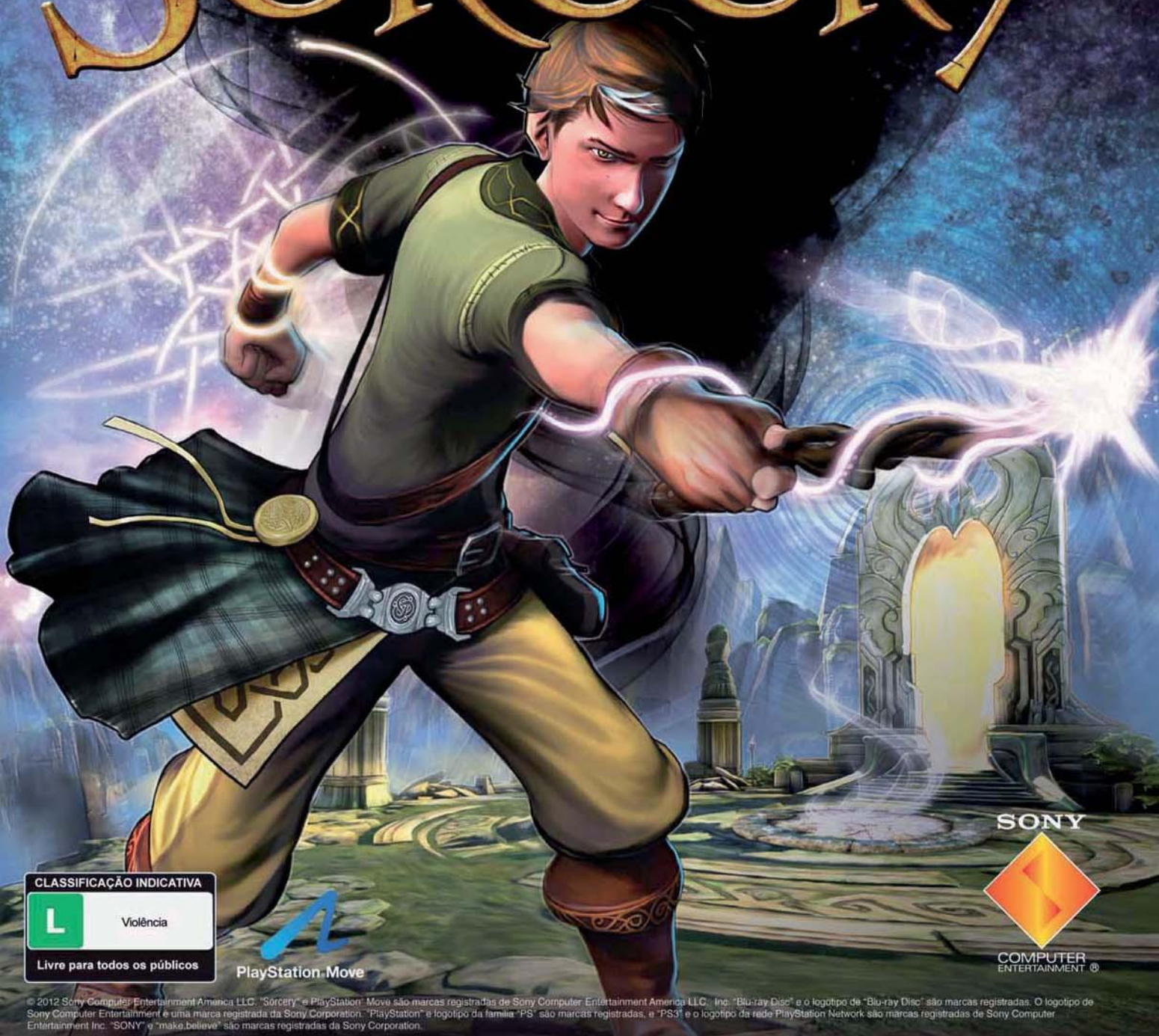
- ☐ Watch Out For The Balls (B)
- ☐ Go, Medal Racer, Go! (B)
- ☐ Third Eye (B)
- ☐ Elephant Tamer (B)
- ☐ International Z. Hunter (B)
- ☐ noob Zombie Hunter (P)
- ☐ Beginner Zombie Hunter (P)
- ☐ Intermediate Z. Hunter (P)
- ☐ Advanced Zombie Hunter (P)
- ☐ Super Zombie Hunter (P)
- ☐ Excellent Zombie Hunter (P)
- ☐ Master Zombie Hunter (P)
- ☐ Love Nick (B)
- ☐ Perfect Body (P)
- ☐ Master Sushi Chef (P)
- ☐ Millionaire Hunter (P)
- ☐ Super Shopper (B)
- ☐ Zombie Slayer?! (P)

Platina

- ☐ Legendary Zombie Hunter

Somente para PlayStation®.

SORCERY



CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

L Violência

Livre para todos os públicos

PlayStation Move

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT®

© 2012 Sony Computer Entertainment America LLC. "Sorcery" e PlayStation Move são marcas registradas de Sony Computer Entertainment America LLC, Inc. "Blu-ray Disc" e o logotipo de "Blu-ray Disc" são marcas registradas. O logotipo de Sony Computer Entertainment é uma marca registrada da Sony Corporation. "PlayStation" e logotipo da família "PS" são marcas registradas, e "PS3" e o logotipo da rede PlayStation Network são marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" e "make.believe" são marcas registradas da Sony Corporation.

SONY



GAMES

SEMPRE NO PRÓXIMO NÍVEL

Não perca o campeonato de FIFA e PES do

Fut-Encontro

no Centro Cultural Rio Verde. Mais informações em nosso



Condições exclusivas • Condições exclusivas • Condições

🖱️ WWW.JPGAMES.COM.BR

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

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



PS3 PSVITA PSP

PlayStation 3

PlayStation Vita

PlayStation Portable

Televendas:
(11) 3331-2018
(11) 3223-5967

Condições 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

Livros mudam a história.
Inclusive a sua.



SALÃO DE IDEIAS • ESPAÇO INFANTIL •
ATIVIDADES CULTURAIS PARA TODA A FAMÍLIA •
LANÇAMENTOS E MUITO MAIS!

www.bienaldolivros.com.br



@bienaldolivros

www.facebook.com/bienaldolivros



MINISTÉRIO DA CULTURA APRESENTA



22ª Bienal Internacional
do Livro de São Paulo

2012

PORQUE LIVROS TRANSFORMAM O MUNDO.



realização



organização
e promoção



Reed Exhibitions
Alcantara Machado

captação

infinito
cultural

Ministério da
Cultura



A movie poster for 'The Hot Chick' (titled 'O sonho de Romero' in Portuguese). The image shows a zombie girl with pale skin and dark, hollow eyes, wearing a white t-shirt with 'San Romero' printed on it. She is holding a boy by the back of his head. The boy is seen from the back, wearing a white t-shirt with 'San Romero' printed on it. The background is a dark, starry night sky. The title 'O sonho de Romero' is written in large, white, stylized letters. Below the title, the text 'LOLLIPOP CHAINSAW' is written in smaller, white, stylized letters. At the bottom, there is a paragraph of text in Portuguese.

O sonho de Romero

LOLLIPOP CHAINSAW

Juliet Starling é uma jovem líder de torcida apaixonada por Nick Carlyle, seu namorado, a quem pretende apresentar sua família no dia de seu aniversário. Mas, no aguardado dia, zumbis atacam a escola San Romero High, e Nick é mordido. Para salvá-lo, Juliet separa a cabeça de Nick do corpo e o transforma em um tipo de chaveiro vivo. E assim o segredo de Juliet é revelado: ela é uma caçadora de zumbis. Juntos (se é que uma cabeça pode sair por aí sozinha), o casal vai chutar bundas de mortos-vivos pela cidade para acabar com a epidemia zumbi em uma aventura nada convencional.

PlayStation

Brasil - Oficial Brasil



Agosto/2012

Garota
Play





Modelo: Marina Neves (BBM Models)
Fotos: Nelson Alves Jr.
Assistente de fotografia: Ramons Cavalcante
Produção: Beth Macedo
Cabelo e Maquiagem: Carmen Correa
Lingerie: Thais Gusmão - (11) 3061-3874
www.thaigusmao.com.br
Bijoux: Jessica Di Netti - (11) 3228-3063
www.jessicadineti.com.br

Revista Oficial Brasil
PlayStation

Agosto/2012



Revista Oficial Brasil

Pôster
Play



FÊNIX GAMES

Os Maiores Lançamentos e os Melhores Produtos !!!

*Trabalhamos com as Melhores
Formas de Pagamento !!!*

Rapidez, Praticidade e Segurança!



TELEVENDAS

(11) 3222-7177

Compre pela Telefone ou Acesse Nosso Site agora...

www.FenixGames.com.br

The background of the entire page is a high-action cover art for the video game. It depicts a soldier in a futuristic, heavily armored combat suit. The soldier is holding a large, complex assault rifle with multiple barrels and attachments. The soldier's helmet is also futuristic, with a visor and various sensors. The soldier is in a dynamic pose, as if running or jumping through a battlefield. The background shows a city in ruins, with smoke rising from the ground and debris flying through the air. The overall color palette is dominated by greys, browns, and blues, with some bright blue highlights from the soldier's armor and the game's title text.

 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](https://twitter.com/ubisoft_brasil)



[/ubisoftbrasil](https://YouTube/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.

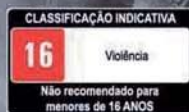
Faça o que for preciso para cumprir a sua missão,
usando o que for necessário.

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





roteiro



intels



troféus



HALL DA FAMA

NÍVEL DE
DIFICULDADE

7/10
(Árduo)

PIONEIRO

O primeiro jogador
a coletar todos os
troféus do game
Insane_akuma
(6/7/2012)

VELOCISTA

O mais rápido do
ranking a coletar
todos os troféus
GubuzZ
(13d 12h 19m)

SPEC OPS® THE LINE

Um bom clima de combate, sistema de trabalho em equipe e trama interessante são os destaques da missão em Dubai

É uma boa surpresa ver que *The Line* foge do molde que dita regras nos jogos militares atuais. Do começo ao fim, a trama é o foco, com a dose certa de ação, suspense e pitadas de terror psicológico. O cenário é Dubai, nos Emirados Árabes Unidos, a mais rica cidade do mundo, devastada por tempestades de areia que a deixaram isolada. A Delta Force norte-americana envia a 33 Infantaria, liderada pelo coronel John Konrad, para ajudar com a evacuação civil, e o grupo desaparece. Seis meses depois, dois soldados liderados pelo capitão Martin Walker são enviados para descobrir o que aconteceu. O que eles encontram é uma guerra civil no que restou do luxo exagerado de Dubai.

Você controla Walker e orienta as ações de Lugo e Adams por meio de ordens. Tanto ▶



PlayStation 3 (disco)

Gênero Ação

Produtora Yager Develop.

Distribuidora Eco Games

Legenda/Audio

Inglês/Inglês

Online

2 a 8 jogadores



Caçadores de troféus

Terminar *Spec Ops* no nível máximo é pauleira, mas, para esses soldados, "missão dada é missão cumprida".

SkynOver.....1d 11h 38m
abiduzi.....1d13h 51m
BrunoH_BR.....8d 1h 13m

Joshua_Bright.....8d 2h 30m
MVivas.....12d 23h 49m
Fonte: www.mypst.com.br



Spec Ops The Line

O arsenal é amplo, e as armas têm recursos básicos, como silenciador, mira de precisão e lança-granadas



a dublagem quanto os diálogos são ótimos e reforçam o carisma e entrosamento entre a equipe. O brilho extra está nas cenas de corte, quase como em um filme, pois há uma preocupação em apresentar detalhes e sutilezas do clima de guerra. E ainda há um DJ maluco que agita o conflito entre as facções por meio dos alto-falantes espalhados pela cidade, colocando sua equipe em apuros diversas vezes. Aliás, esse sujeito garante alguns dos melhores diálogos e piadinhas do jogo (imagina os áudios de *BioShock*, mas com um toque

do sadismo do Coringa em *Batman: Arkham City*). Tudo isso embalado por uma trilha sonora escolhida a dedo para fomentar o clima de combate ou satirizar o conceito de guerra, como faixas das bandas Rush e Deep Purple.

Spec Ops usa vários artifícios e mecânicas criativas para destacar seus momentos únicos, com o objetivo de disfarçar a linearidade dos quinze capítulos. Afinal, o padrão "andar e atirar" deixa o jogo monótono algumas vezes, destoando dos momentos de tensão bem construídos. Por

"MURINHO" O sistema de cover é eficiente para buscar proteção em obstáculos, porém pode confundir porque usa o mesmo botão de correr

isso, dar ordens para a sua equipe, por exemplo, é uma das ideias que ajudam a empolgar nas situações mais comuns. Outro artifício é o de poder fazer escolhas morais, o que prepara o terreno para um dos dois finais – embora o final seja definido de fato apenas no último capítulo. Essas escolhas manifestam-se na trama para dar um toque extra e levar a cenas diferentes, que foram criadas para fazê-lo entender as situações reveladas no final da jornada.

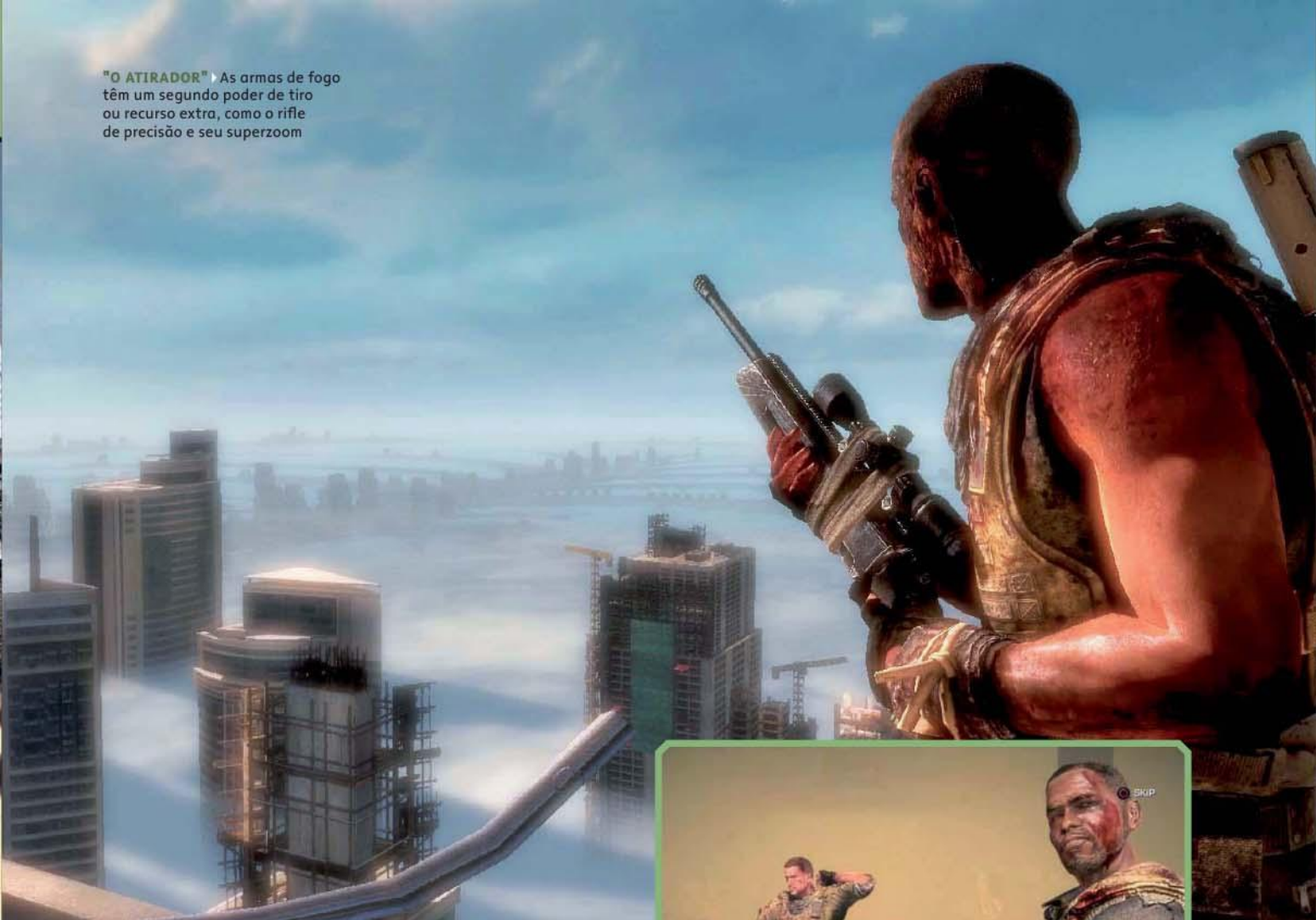
A visão é em terceira pessoa, embora *The Line* siga toda uma dinâmica FPS, simples e rápido, com comandos confortáveis e ação fluida para tornar a sua experiência prazerosa, ainda mais no manejo das armas (embora o game seja ruizinho nos combates corpo a corpo).

O arsenal é amplo, e as armas têm só recursos extras básicos, como silenciador, mira de precisão, modo automático ou manual de disparo e lança-granadas acoplados. Como trata-se de uma guerra civil, não há armas e equipamentos de ponta para coletar entre inimigos abatidos.

Em combate, você pode correr e usar sistema de cobertura, um padrão nos jogos atuais com visão em terceira pessoa. Isso funciona bem, mas há momentos em que se torna um incômodo, já que o sistema de "cover" usa o mesmo botão de corrida, isso confunde nos momentos mais frenéticos.

Para manter a jogabilidade simples e convidativa, comandar sua equipe resume-se a segurar o botão **R2** e apontar – mire em um alvo à distância e Lugo usa o rifle de precisão, ou em inimigos próximos para Adams liderar a investida. Ao mesmo tempo em que isso soa legal, também pode ser outro incômodo. O motivo é a

"O ATIRADOR" As armas de fogo têm um segundo poder de tiro ou recurso extra, como o rifle de precisão e seu superzoom



escassez de munição, logo, usar a equipe para o serviço pesado é fundamental. Mas isso mostra o quanto a Inteligência Artificial pode ser problemática, seja por algumas ações extras aleatórias fora do seu controle (você dá uma ordem e os aliados fazem outra coisa) ou quando o time avança demais e é abatido, obrigando-o a entrar na linha de fogo para reanimá-los, o que normalmente resulta na sua morte. Sua equipe é dependente de comandos na maior parte do tempo, e isso os impedem de serem eficientes.

Outro ponto questionável são os checkpoints, muito distantes um dos outros. Morrer no meio do caminho é comum, ainda mais na dificuldade elevada, e você será obrigado a jogar uma grande parte da fase novamente. Para alguns jogadores, é assim que um jogo de guerra deve ser. Mas há muitos que enjoam e desistem justamente pela repetição em nome da evolução.

Visualmente o jogo é muito bonito, tanto pela paisagem arenosa quanto pelas estruturas externas e internas das ruínas de Dubai. Tudo trabalhado com belos efeitos de luz, partículas e ótima variedade de cores em um ambiente dominado pelo tom amarelo. E por trás da beleza existem armadilhas, como tempestades de areia baixando sua visibilidade quase a zero, ou estrutura destrutivas, como telhados ou paredes de vidro, que podem derrubar toneladas de areia sobre os inimigos. Mas a beleza tem um preço: atrasos no carregamento de texturas e telas de loading demoradas entre capítulos ou após morrer.

FANTASMA ONLINE

A parte estranha do jogo é sua porção multiplayer. Ela é bacana e bem divertida, replica recursos, jogabilidade e a eficiência da campanha solo (com armadilhas e tempestades aleatórias). Todos



os modos são competitivos, nas batalhas "cada um por si" ou nas disputas por equipes, onde você atua em uma das duas facções que estão em combate na trama principal do jogo.

As arenas são amplas, cheias de obstáculos e andares, o que mantém a tensão constante. É tudo muito legal, mas é difícil achar jogadores online. Evoluir personagens e ganhar novos equipamentos não parece a melhor das recompensas para prender a atenção. E o limite são oito jogadores e, feliz ou infelizmente, todos os troféus são obtidos na campanha solo, afastando também os caçadores de troféu. Exceto pelo multiplayer "peso morto", e alguns vacilos, *Spec Ops*:

The Line consegue se manter divertido e garante uma bela experiência, do começo ao fim, para os soldados virtuais. ▶

AValiação Técnica

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

ASPECTOS CENTRAIS

ENREDO	■■■■■
ARSENAL	■■■■■
DESIGN DE CENÁRIO	■■■■■
INTELIGÊNCIA ART.	■■■■■

NOTA FINAL

7.5

A visão do fim

1 THE EVACUATION

No começo do capítulo para valer, não desça na corda do rapel antes de matar um órix (os bichos chifrudos) (1) nas dunas ao lado da estrada abaixo (troféu **Deer Hunter**).

Ao passar sob a carreta (2), examine o quadro negro atrás do caminhão à esquerda e pegue a **Intel #1** (troféu **Spotter**). Encare os inimigos usando o comando Attack (segure **R2**, mire no alvo e solte) para que os aliados eliminem os inimigos (acabe com 50 inimigos desta forma para ganhar o troféu **Battle Management**).

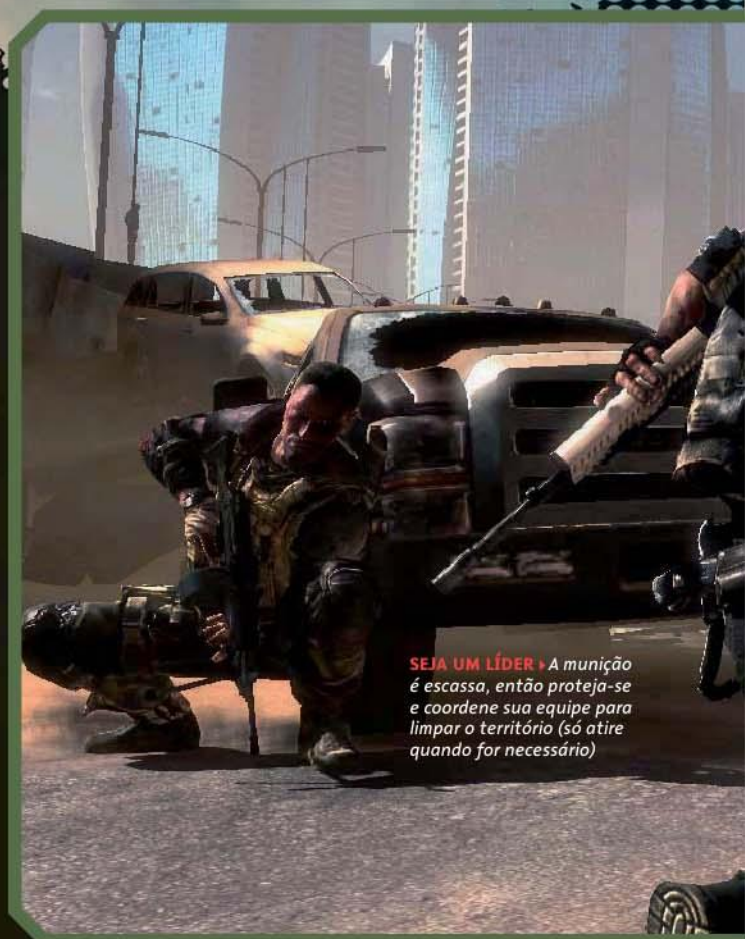
Segure **X** e corra em direção a objetos e muretas para buscar abrigo automaticamente (faça isso dez vezes e ganhe o

troféu **Good Training**). Como o jogo é bem linear, basta avançar com cuidado e abrigar-se antes de sair atirando em tudo que se mexe, além de usar seus aliados – se eles tombarem em combate, aproxime-se e reanime-os (**X**).

Prossiga até chegar no avião (troféu **They Live**). Livre-se dos inimigos e, no avião, pegue a **Intel #2** antes de subir pela escada (3). Nos destroços da aeronave, cuidado com os inimigos escondidos atrás das cadeiras. A missão termina ao salvar o refém.

2 THE DUNE

No início, o **Intel #3** está perto do guarda-sol rasgado. Ao descer pela escadaria, ignore os inimigos dentro do prédio enterrado e proteja-se atrás da mureta que tem a caixa preta. Espere um dos



SEJA UM LÍDER A munição é escassa, então proteja-se e coordene sua equipe para limpar o território (só atire quando for necessário)

inimigos aparecer atrás da mureta e aperte **○** para pular e chutá-lo (4) (troféu **In Your Face**).

Aproveite a proximidade do combate neste ponto e mate cinco inimigos sem mirar (não use **L1**) (troféu **Blind Luck**). Acabe com dez inimigos usando ataques físicos (**○**) para ganhar um prêmio (troféu **Applied Force**).

No prédio, no estúdio de gravação, pegue a **Intel #4** entre o balcão e uma das câmeras fixas. Um inimigo passa correndo no final do corredor adiante, não atire nele ainda: corra até a mureta e mire no sacana. Assim que o pilantra sacar uma granada, elimine-o antes que ele jogue o explosivo (troféu **Preventive Diplomacy**).



DETERMINAÇÃO

Jogue no nível de dificuldade Walk on the Beach e termine os três primeiros capítulos em seguida, sem morrer ou dar loading. Assim, ao começar o capítulo 4, você ganha o troféu Sierra Hotel.



 Detone o cara da metralhadora fixa e use-a para fuzilar as janelas do prédio adiante para derrubar areia em todo mundo. No prédio seguinte, proteja-se e derrube o máximo de inimigos que puder. Basta resistir até a chegada da tempestade (**troféu Treacherous Ground**).

3 UNDERNEATH

 Chegando no portão, o salão se divide. Proteja o perímetro eliminando os inimigos que aparecem e tenha cuidado com os molucos que avançam pelas escadas laterais.

 Sobreviva, e o portão abre. No piso inferior seguinte, pegue a **Intel #5** entre o sofá e o balcão. No próximo corredor, atire na base de vidro na parte superior e avance até a metralhadora fixa. Use-a para destruir a parede de vidro.

 Atravesse a tempestade com cuidado com a baixa visibilidade, há inimigos pelo caminho até o poço do elevador.

4 THE REFUGEES

 Pegue a **Intel #6** no vão da parede à direita do corredor. Na cena de tortura (5), matar ou deixar o refém fugir não afeta nada (**troféu The Los Battalion**).

5



 Desça pela corda adiante e pegue a **Intel #7** sob a mesa ao lado. O corredor o leva a uma "cidadela", onde inimigos atacarão com tudo. Livre-se deles e, no piso inferior, batalhe. Sua equipe toma uma rota, e você encontra uma metralhadora fixa, com visão para o paredão de vidro atrás de duas metralhadoras.

 Os inimigos neste ponto (6) são infinitos (se demorar, vai juntar uma galera), ótimo para garimpar troféus antes de destruir o paredão de vidro. Faça o seguinte: mate 250 inimigos com tiros na cabeça (**troféu Aim High**), elimine 10 inimigos enquanto descem de rapel (**troféu Airspace Control**) e mate 3 inimigos com uma única granada (**troféu Army of One**). São contagens acumulativas, então você pode morrer.

 Aproveite e destrua as caixas vermelhas (só não destrua o objeto vermelho junto da parede de vidro) no andar inferior. Detone 10 objetos sem que nenhum inimigo morra na explosão (**troféu Adapt and Overcome**). Após ganhar esses troféus, destrua o paredão de vidro (**troféu Desert Storm**).

5 THE EDGE

 Após a tirolesa, cuidado com inimigos na escadaria e no primeiro andar do salão de ginástica. No andar abaixo, examine a porta aberta do lado esquerdo, depois da ponte, para pegar o **Intel #8** na saleta (7).

 Após descer pela corda, pegue o rifle sniper adiante e derrube os atiradores do prédio. Do outro lado, elimine o grupo. Adiante, após ficar pendurado e cair no salão, um inimigo virá correndo com uma faca, espere-o chegar perto e mate-o a tiros (**troféu Damn Close**). Ao descer pela segunda tirolesa e cruzar a ponte, suba o lance de escada no prédio e pegue a **Intel #9**.



6 THE PIT

No início, pegue a shotgun W1300 atrás da parede à direita e mate 4 inimigos em menos de 10 segundos, a queima-roupa (**troféu Close Combat Carnage**). Reencontre com sua equipe e proteja-os.

No corredor dos cadáveres, pegue a **Intel #10** nos corpos sentados (8). Elimine mais um grupo inimigo (**troféu The Horror**).

7 THE BATTLE

Destrua a parede de vidro. Fora do prédio, o helicóptero é derrubado. Desça pela corda e, no acampamento com homens enforcados, há um carro laranja e uma caixa com a granada Sticky. Lance no corpo de um soldado distraído (tem um próximo daí) para ele explodir em desespero (**troféu The Human Factor**).

Ainda no acampamento, adiante há uma placa "STOP" (9). Examine-a: **Intel #11**.

Na área onde pessoas estão sendo queimadas (10), pegue a **Intel #12** sob a placa do prédio CHRISTIENNE (**troféu Recon**). Mais adiante ocorre uma cena com três inimigos torturando um soldado. Mate os torturadores, derrube os inimigos que aparecem e termine a missão para ganhar o **troféu A Man of Action**.

9



10



Jogue o capítulo de novo (no modo de seleção) e, na cena da tortura, permaneça incógnito e siga Adams a sua esquerda. Equipe o silenciador da arma (aperte ↑) e Avance sem interferir nos acontecimentos. Depois que Adams eliminar o primeiro alvo discretamente, acompanhe-o escondendo-se atrás das colunas. Quando um inimigo vier na direção do seu companheiro, acerte um tiro na cabeça (com a arma silenciosa).

Chegando nos dois inimigos de costas, elimine o da

11



esquerda e deixe o outro para Adams. Depois disso, liberte os reféns (11) e termine a missão (**troféu A Man of Patience**).

8 THE GATE

Ao chegar ao terraço e ver o exército inimigo, avance até o computador à direita para lançar uma câmera aérea e bombardear os alvos. Após o massacre, derrube mais soldados no grande salão.

9 THE ROAD

No início, examine a bandeira no fundo da sala com os cadáveres sentados

para coletar a **Intel #13**, então desça pela corda.

Após a cena com dois homens pendurados, faça uma escolha. Se executar um dos homens pendurados, após o checkpoint você ganha o **troféu Damned if You Do**. Repita a missão, ignore os pendurados e mate todos os atiradores (snipers) do local. Após o checkpoint vem o **troféu Damned if You Don't**.

O resto da missão consiste em derrubar inimigos em uma tempestade de areia (12).

10-1 RIGGS

No começo da missão, o caminho leva até uma tenda com um cadáver sentado: pegue o **Intel #14** sobre a mesa. Logo adiante, um grupo ataca os homens do soldado Riggs, livre-se dos inimigos e, após a cena do encontro com Riggs, pegue a **Intel #15** sobre a mesa ao lado.

Riggs o guiará até um prédio onde a porta está trancada. Quando ele sair para abri-la por fora, fique atrás do balcão junto com seus homens e espere os inimigos virem. Antes de atirar, espere alguns inimigos ficarem sob a vidraça e destrua-o para derrubar areia e nocauteá-los pelo menos um deles (**troféu Situational Awareness**).

8



12



SUPER GAMES

OS MELHORES PRODUTOS AOS MELHORES PREÇOS

Venha conferir as super ofertas da SUPER GAMES

Parcelamos em até 15 vezes no pagseguro pelo site e entregamos em todo o Brasil.
Promoções de consoles, acessórios, jogos e assistência técnica.



Lançamentos você
encontra aqui!



WWW.SUPERGAMESBRASIL.COM.BR

ENDEREÇOS:

Rua: Santa Efigenia, 493 - Loja 06
Fone: 11.3221.3067

Rua: Santa Efigenia, 280 - Loja 57
Fone: 11.3331.7159

10-2 STEALING WATER

 O objetivo aqui é proteger os caminhões de água na passagem pelo acampamento inimigo. Mire e atire nos inimigos pelo caminho. Não há segredo, basta ser preciso.

11 ALONE

 Logo no começo, encontre Riggs preso sob o caminhão em chamas. Acerte um disparo para polpá-lo do sofrimento (13) (troféu **Friendly Fire**) ou simplesmente ignore-o e siga em frente (Unfriendly Fire).

 Adiante, no prédio, elimine os inimigos que estão de costas furtivamente e pegue o rifle para abater o inimigo que prendeu um dos seus aliados (14). Depois é só eliminar todos pelo caminho. O objetivo agora é reencontrar sua equipe ao longo do caminho. É preciso dar assistência para que eles possam avançar. Depois da segunda tirolesa, você chegará a uma metralhadora fixa. Derrube os inimigos no prédio ao lado e proteja seus aliados, enquanto avançam os andares (troféu **Three Kings**).

13



14



15



12 THE ROOFTOPS

 Na sala do andar abaixo, use o silenciador para abater os atiradores e depois proteja-se ao longo do caminho até a tirolesa. Ao descer por ela, pegue o Intel #16 ao lado da escadaria em frente. Use o rifle para limpar o terraço do prédio adiante (cuidado, as muretas que você usa para se proteger podem ser destruídas pelo inimigo), antes de descer pela segunda tirolesa.

 O caminho o levará a uma sala azulada, examine o banheiro do lado esquerdo (de frente para escada) para pegar o Intel #17 pendurada na parede (15). Após a cena com o DJ no telhado do prédio, faça o caminho inverso e seja cauteloso para chegar ao helicóptero. Os inimigos estarão em bando e com armamento pesado.

 Chegando na aeronave, abuse da metralhadora fixa para proteger a chegada de Lugo e, por fim, elimine o exército inimigo no topo do prédio. Passando esta parte,

derrube os helicópteros durante a perseguição e fique atento com os sinais de mísseis: derrube-os com prioridade (troféu **The Great Escape**).

CAPÍTULO 13

ADAMS

 Depois da alucinação inicial, avance pelo "cemitério de barcos" e resgate Adams (16). Enquanto ele se recupera, derrube os inimigos no horizonte. Quando Adams voltar a andar, você vai passar por dentro de um navio azul e branco de ponta-cabeça. Do outro lado dele, pegue o Intel #18 à esquerda da saída (17).

 Atenção para abater inimigos na tempestade. No acampamento 33rd, Lugo está sendo enforcado por uma multidão. Atire para o ar, para dispersar a multidão e terminar (troféu **A Line, Held**). Jogue a missão novamente e, nesse ponto, atire na multidão (troféu **A Line, Crossed**).

 Após o enforcamento de Lugo, pegue o Intel #19 junto da parede sob a inscrição ANTHEA, mais adiante.

14 THE BRIDGE

 Esta missão será dura, então esconda-se com frequência e atire. Quando Adams

16



17



PRECISÃO MORTAL



Para conseguir o troféu **All You Can Be**, jogue o primeiro capítulo no nível **Walk on the Beach**. Use a pistola durante a missão inteira e só acerte tiros na cabeça para aumentar seu nível de eficiência acima de 60%. Mas só mate alguns poucos inimigos, deixando a maior parte do serviço com seus aliados, ou seja, marque os alvos. Termine o capítulo cumprindo estas condições, sem morrer, e o troféu será seu.

Troféu Marksman - Grenade

Mate 50 inimigos apenas com granadas.

Troféu Marksman - Small Arms

Mate 100 inimigos usando uma das seguintes armas: M9, Desert Eagle, UMP45, Micro Uzi ou P90.

Troféu Marksman - Rifle

Mate 350 inimigos usando uma das seguintes armas: M4A1 Carbine, FAMAS F1, SCAR-H, AK-47.

Troféu

Marksman - Shotgun

Mate 75 inimigos usando uma das seguintes armas: AA-12, M1014 ou W1300.

Troféu

Marksman - Sniper

Mate 50 inimigos usando uma das seguintes armas: Barrett M82A1 ou Scout Tactical.

Troféu Marksman - Heavy Arms

Mate 150 inimigos usando uma das seguintes armas: FN M249E2 SAW, General Dynamics GAU-17/A, M134 Minigun, M32 MGL Grenade Launcher ou RPG-7.

AGORA VOCÊ ENCONTRA SEUS GAMES
PREFERIDOS TAMBÉM NO

magazineluiza.com
vem ser feliz



Em Breve:



NC Games[®]
& entertainment
Interatividade para encantar



facebook.com/
NCGames.entertainment



twitter.com/
@nc_games

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

abrir uma porta com tiros e chute antes de sair, pegue a **Intel #20** na cadeira amarela à direita. A área está cheia de inimigos, derrube os mais próximos e avance aos poucos, usando os obstáculos.

Adiante, um soldado da resistência arromba a porta do edifício Dubai Seaside (18). Acabe com ele e com os inimigos na área interna; pegue a **Intel #21** no mural à esquerda da escadaria, na bandeira americana. Adams o empurra para seguir sozinho (19). Corra em direção ao final da rua.

15 WELCOME

O único objetivo nesse capítulo é chegar no ponto indicado. Sem tiros, sem ação. Ao sair do elevador, vire à esquerda antes de subir pela escada para pegar a **Intel #22** na mesa (20). Do lado oposto, procure pela segunda escada e suba para pegar a **Intel #23** próximo da cama no andar superior (**troféu Intel Operative**).

Subindo pela escada restante, é a hora de decidir

20



se você ficou louco ou não (**A Bridge Too Far**). Rola uma alucinação com o soldado Konrad, na qual ele aponta uma arma para o protagonista e diz que vai atirar em cinco segundos (21).

Deixe Konrad atirar, e você garante o **troféu A Farewell to Arms**. Jogue esta missão de novo e, desta vez, atire em Konrad antes do tempo acabar para ganhar o **troféu Too Late The Hero** e ter acesso a outros troféus pós-crédito. Você está perto de conquistar os últimos troféus de *The Line*.

22



16 PROLOGUE

Caso tenha atirado em Konrad no final da missão anterior, após os créditos, soldados aparecem para resgatar o seu personagem (22). Quando os soldados se aproximarem, aperte **X** para soltar sua arma e ganhar o **troféu The Road Back**.

Repita este capítulo e, em vez de soltar a arma, mate os soldados aliados para ganhar o **troféu The Road to Glory**. Caso termine o jogo direto na dificuldade Suicide Mission, além de garantir o **troféu The Devil's Disciple**, você vai ganhar os troféus **Boot** (pela dificuldade Walk in the Beach), **We Were Soldiers** (dificuldade Combat Ops) e ainda vai habilitar o nível de dificuldade FUBAR. Termine o jogo neste novo nível para ganhar o **troféu MFWIC**, que exige usar ao máximo abrigo, coordenar seus aliados a todo instante para atacar e não se expor tanto durante o tiroteio. Sim, será um pesadelo terminar, mas é o preço de mais uma platina para a sua coleção.

18



21



19



Obrigatórios

- ☐ The Horror (B)
- ☐ Three Kings (B)
- ☐ The Great Escape (B)
- ☐ A Bridge Too Far (B)

Sequenciais

- ☐ Juggle (P)
- ☐ Bull in a China Shop (B)
- ☐ Streaker (B)
- ☐ Jailbreak (B)
- ☐ A Life of Crime (B)
- ☐ Crime Doesn't Pay (B)
- ☐ Big Spender (B)
- ☐ A Wink and a Smile (B)
- ☐ Breaking and Entering (B)
- ☐ Out of Your League (B)
- ☐ Where's My Wallet? (B)
- ☐ Bookworm (B)
- ☐ Cartographer (B)
- ☐ Green Thumb (B)
- ☐ They Never Saw it Coming (B)
- ☐ Cleaning Up the Streets (B)
- ☐ Blades of Glory (B)
- ☐ Would You Like Fries With That? (B)
- ☐ Foiled Again! (B)
- ☐ Riposte! (B)
- ☐ Tropper (B)
- ☐ Shock and Awe (B)
- ☐ And Then There Were None (B)
- ☐ Elixir of Fate (B)
- ☐ It Didn't Explode! (B)

Extras

- ☐ House of Ballads (P)
- ☐ House of Sorrows (P)
- ☐ Scholia Arcana (P)
- ☐ Travelers (P)
- ☐ Warsworn (P)
- ☐ Reckoning Rampage (B)
- ☐ Niskaru Slayer (B)
- ☐ Good as New (B)
- ☐ Shop Class (B)
- ☐ Master of the Forge (B)
- ☐ Diamond in the Rough (B)
- ☐ Romancing the Gem (B)
- ☐ The Great Detective (B)
- ☐ Loremaster (B)
- ☐ Five Finger Discount (B)
- ☐ Some of This, Some of That (B)
- ☐ Jack of All Trades (B)
- ☐ It is Your Destiny (B)
- ☐ Open Sesame (B)
- ☐ Destiny Dominated (O)

Platina

- ☐ Perfectionist



DARKSIDERS® II



Visite-nos Facebook



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

T E L E V E N D A S

(11) **38257600**

GAMES@NETUNIA.COM.BR

CONSULTE NOSSAS
FORMAS DE PAGAMENTO



(preços especiais para revenda)

VISITE NOSSO SITE WWW.NETUNIA.COM.BR



Reviews

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



POR Leandro Rodrigues

PS3 (DISCO) E VITA (CARTUCHO E DOWNLOAD) ▶ GÊNERO AVENTURA

PRODUTORA TRAVELER'S TALES ▶ DISTRIBUIDORA WARNER

AValiação Técnica

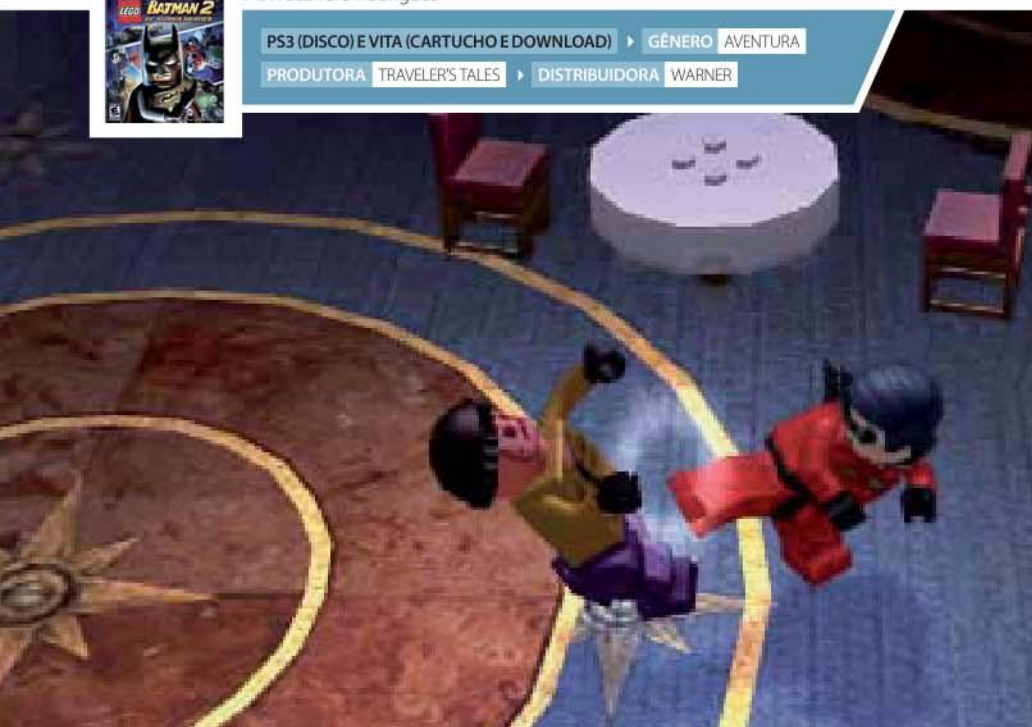
GRÁFICOS	■ ■ ■ ■ ■
CONTROLE	■ ■ ■ ■ ■
DIFICULDADE	■ ■ ■ ■ ■
ÁUDIO	■ ■ ■ ■ ■
REPLAY	■ ■ ■ ■ ■

ASPECTOS CENTRAIS

COLECIONÁVEIS	■ ■ ■ ■ ■
DUBLAGEM	■ ■ ■ ■ ■
PERSONAGENS	■ ■ ■ ■ ■
LEGENDA EM PORTUGUÊS	■ ■ ■ ■ ■

NOTA FINAL

810



LEGO Batman 2 DC Super Heroes

Mundo aberto, os maiores heróis e, o melhor: agora com dublagem

Os jogos de LEGO se destacam pela facilidade em se expressar por meio de animações mudas.

O recurso sempre foi bem empregado, até porque as cenas dos filmes são clássicas e fáceis de reconhecer. Em *LEGO Batman 2*, a produtora precisou mudar os seus conceitos, já que precisava contar uma história original. Com isso, o jogo ganhou carisma e dublagens excelentes, capazes de criar um envolvimento maior com a trama.

Outra boa novidade: Gotham agora é uma cidade aberta e dá para vasculhar a região. Mas não espere que tudo funcione como na série *GTA*, pois há limitações. Na prática, Gotham é um local com centenas de itens para coletar,

atividades e pessoas para salvar. Porém, para acessar algumas das 15 fases da história é necessário seguir até a Batcaverna e interagir com o computador. Mesmo com essa esquisitice, a sensação de liberdade é incrível, ainda mais após habilitar os personagens voadores – em especial o que rouba a cena: o Super-Homem. O kryptoniano tem quase todas as habilidades do jogo. Ele pode congelar e descongelar itens, puxa e destrói paredes, usa a visão de raio X, entre outras habilidades. Não sabemos por que o game não chama-se *LEGO Superman*.

Porém, em nenhum momento você joga sozinho, pois os desafios são bolados para ação em dupla. O problema é que a Inteligência

Artificial do segundo jogador é medonha e vai obrigá-lo a alternar o controle de personagens a todo momento. No modo cooperativo, isso muda – a não ser que o seu amigo seja tão burro quanto a IA.

LEGO Batman 2 mantém os padrões estabelecidos pela série. E não se engane achando que é um jogo curto, já que possui apenas 15 horas. Caçar todos os itens exige muitas horas de jogo. 



SEMPRE EXIBIDO ▶ O Super-Homem reúne quase todos os poderes do jogo e pode resolver praticamente tudo sozinho

KRATOS CHEGOU!

UM DOS GAMES MAIS FAMOSOS DO MUNDO,
AGORA EM FIGURINHAS ESPETACULARES.

LIVRO ILUSTRADO

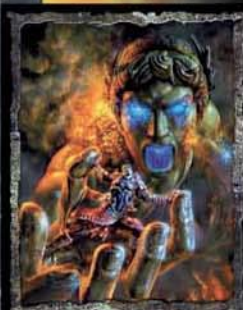
GOD OF WAR™



Entertainment Inc.

ENORME
SUCESSO
NO
PlayStation

PlayStation. © 2012 SCEA/God of War™. "PlayStation" and "PS" Family logos are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



© 2012 SCEA/God of War™

- IMAGENS FANTÁSTICAS
DOS DEUSES DO OLIMPO
- VERSÕES DE **TODOS** OS GAMES
- INCRÍVEIS DESAFIOS
- A ORIGEM DE KRATOS



NAS
BANCAS

WWW.ABRILJOVEM.COM.BR



Abril MÍDIA



PS3 (DISCO) ▶ GÊNERO AÇÃO

PRODUTORA BEENOX ▶ DISTRIBUIDORA ACTIVISION ▶ ONLINE NÃO

AValiação Técnica

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

ASPECTOS CENTRAIS

DUBLAGEM	■ ■ ■ ■ ■
COLECIONÁVEIS	■ ■ ■ ■ ■
HISTÓRIA	■ ■ ■ ■ ■
MISSÕES	■ ■ ■ ■ ■

NOTA FINAL **7.0**

Teias

Normalmente, nos jogos do "Amigão da Vizinhança", balançar nas teias é mais fácil do que caminhar na calçada. Não nesta versão, aqui você terá que treinar para dominar os comandos

The Amazing Spider-Man

Não vai encantar ninguém, mas... surpresa: não é um jogo ruim

Geralmente, sabemos o que esperar desses jogos baseados em filmes: eles não são bons. Isso é quase inevitável, já que o jogo tem que chegar nas lojas junto com a estreia do filme. E o que agrada em *Spider-Man* é que, apesar de não ser excelente, pode servir de padrão para jogos presos a outro produto dos cinemas.

A boa produção já pula na sua frente após a longa apresentação da trama e dos comandos básicos. Você é jogado em uma luta contra um chefe no meio de uma praça, cheia de ângulos dramáticos e uma dificuldade um pouco maior que o normal para uma primeira hora de jogo. Vencer esse desafio dá vontade de continuar e causa uma ótima impressão inicial.

Depois, as coisas esfriam. O jogo passa tempo demais em áreas fechadas nas missões principais, e assim esconde a sensação de liberdade que os jogos aclamados

do herói passam. Nessas partes, a inspiração é claramente *Batman: Arkham Asylum*, com Peter Parker esgueirando no topo das salas e tentando eliminar o maior número de inimigos sem ser descoberto. A ideia não é ser tão furtivo quanto em *Batman*, mas o combate não chega perto de *Arkham*. Há um sistema de melhoria de poderes que também lembra o do *Batman*. É uma versão "de pobre" da série *Arkham* e quase funciona direito. Quase, já que nas partes fechadas os controles são estranhos. O herói é um pouco... espaçoso demais, e qualquer toque no analógico faz ele se mexer mais do que devia. Às vezes é impossível acertar três golpes sem ter que desviar de alguém, deixando a ação travada.

Já na área aberta de Nova York, as coisas melhoram muito. Balançar entre os prédios parece até perigoso em alguns momentos, algo que não acontecia em nenhum jogo do herói. Demora um tempo para se



PERIGO ▶ Este é o primeiro jogo do herói com algumas cenas que passam uma boa sensação de perigo

acostumar com os controles, como a teia se comporta e a usar o R1 para ir mais rápido, até que se torna divertido e você cruza a cidade sem problemas. E claro, é na cidade que estão as missões paralelas. Elas são repetitivas, mas, para quem gosta de caçar itens, será a melhor experiência possível, com 700 páginas de HQs para achar e meia dúzia de colecionáveis.

Dá para sacar que não é um

jogo incrível. Contudo, o estúdio Beenox achou o equilíbrio certo entre copiar com eficiência partes boas de jogos ótimos e os atalhos necessários para criar um game de filme. Os gráficos são bonitos, mas não tanto; há diversos itens para encontrar, mas não há variedade nas missões. Este meio a meio evita que o jogo seja ótimo, mas o resultado é acima da média, melhor que os últimos jogos do Aranha. 

A Maior Feira de Games da América Latina chega a São Paulo



LOADING ...

11, 12, 13 e 14 de outubro

 **EXPO
CENTER NORTE**
CENTRO DE EXPOSIÇÕES E CONVENÇÕES

MEIA ENTRADA

R\$30*

PASSAPORTE
VIP

R\$120
R\$240

www.brasilgameshow.com.br
facebook.com/brasilgameshow


BRASIL GAME SHOW

PATROCINADORES



SONY



PARCEIROS



BEAT98 FM

ARCADE
games / tecnologia / cultura



cdexpert

PS3W X360

*Valor válido entre os dias 01/08 à 10/10 para 1 (um) dia de Feira. Ingressos limitados a capacidade do local.



PS3 (DISCO) ▶ GÊNERO AÇÃO

PRODUTORA SABER INTERACTIVE ▶

DISTRIBUIDORA NAMCO BANDAI ▶

ONLINE 2 A 12 JOGADORES



Aff...

O clima é de filmes policiais... Mas os inimigos são aliens! E o líder dos invasores parece ter saído de uma tribo africana dos filmes de Indiana Jones. Pode isso, Arnaldo?

AVALIAÇÃO TÉCNICA

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

ASPECTOS CENTRAIS

ENREDO	■ ■ ■ ■ ■
MODOS MULTIPLAYER	■ ■ ■ ■ ■
DESIGN DE CENÁRIOS	■ ■ ■ ■ ■
CHEFES	■ ■ ■ ■ ■

NOTA FINAL
50

Inversion

Um fenomenal jogo de ação... só que ao contrário

Na teoria, seria um ótimo jogo de ação, com uma proposta diferente... Mas não é nada disso. *Inversion* é uma colisão desastrosa de clichês que torna tudo muito previsível, como se a sensação de déjà vu nunca saísse de cena. A história começa com a narração com voz calma, típica de trailers bregas. Então vem uma

retrospectiva, fazendo-o matar humanoides em um cenário meio pós-apocalíptico... Aí o flashback de uma memória anterior a tudo aquilo interrompe tudo e o coloca na linha temporal certa da trama.

No primeiro capítulo, o clima é de filme policial dos anos 80, parecido com qualquer filme do Steve Seagal. Um acidente de carro depois, começa uma batalha com

desconhecidos, e nada mais faz sentido. O protagonista é o policial David Russel, auxiliado pelo amigo Leo Delgado (controlado por IA ou pelo segundo jogador). Os caras sacam armas gigantes do carro destruído, mas tamanho não é qualidade: todas as armas do jogo parecem ter o mesmo efeito.

A ação é no estilo *Gears of War* versão enxuta, com movimentos de mergulho, corrida e de buscar proteção atrás de estruturas. Se a mecânica de combate é boa, o visual deixa a desejar. É quase um jogo do PS2 com leves ajustes de texturas. É tolerável, se levar em conta que boa parte do ambiente é destrutível e que há uma escala de grandiosidade interessante.

A coisa só fica legal ao usar o Gravlink, equipamento com dois modos de ação: o primeiro permite levantar objetos ou inimigos para usar como escudo ou para jogar contra outros alvos. Bacana é formar bolhas de líquido inflamável

no ar, absorver e disparar como um lança-chamas. O segundo modo altera a direção da gravidade do cenário, erguendo tudo do lugar, e cria armadilhas para derrubar coisas pesadas sobre inimigos — e até usa o sistema de cobertura em gravidade zero. Essas possibilidades, infelizmente, só nos combates — nada de voar e explorar o ambiente como em *Gravity Rush*.

O destaque são os combates manipulando a gravidade, tendo como ápice as batalhas contra chefes. Fora isso, não há uma crescente de empolgação ou surpresas, todas as possibilidades são mostradas no começo e tudo se repete até o fim. E o multiplayer não salva o dia. Há o mata-mata (solo ou por equipe), capture a bandeira e o Rei da Gravidade, onde apenas um jogador detém os poderes de manipulação da gravidade e o outro deve matá-lo para roubar os poderes, mas é desequilibrado demais.



SE CRIOU, USE!
A mecânica de controle da gravidade é bacana, mas limitá-la só aos combates foi um erro



- Placar com dados oficiais das Olimpíadas
- Cobertura nota a nota, ponto a ponto
- Conteúdo exclusivo
- Opinião de especialistas



Baixe um leitor de QR Code, fotografe o código e instale o aplicativo das Olimpíadas. Disponível para iPhone, iPad e Android.

uol.com.br/olimpiadas2012

UOL
O MELHOR CONTEÚDO



PS3 (DOWNLOAD) ▶ GÊNERO TIRO ▶ ONLINE MULTIPLAYER (2 JOGADORES)
PRODUTORA CAPCOM ▶ DISTRIBUIDORA CAPCOM

Use o Move

Se você não tem o acessório PlayStation Move, nem tente jogar esses games. A mira controlada pelo DualShock é muito imprecisa e irritante.

AValiação Técnica

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

ASPECTOS CENTRAIS

EXTRAS	■ ■ ■ ■ ■
AMBIENTAÇÃO	■ ■ ■ ■ ■
FIDELIDADE À SÉRIE	■ ■ ■ ■ ■
MULTIPLAYER	■ ■ ■ ■ ■

NOTA FINAL **7.0**

Resident Evil Chronicles HD collection

Uma boa oportunidade para relembrar a série

Originalmente, *Darkside Chronicles* e *The Umbrella Chronicles*, os jogos desse pacote, foram lançados para Wii. Filtros malandros nas cenas em CG escondem a real resolução dos vídeos, e os visuais só cumprem o papel de remeter as partes famosas da série.

Ambos os jogos são de tiro “em trilhos”, aqueles onde o personagem move-se sozinho e você só mira e atira. Em *The Umbrella Chronicles*, você passa por *Resident Evil 0*, 1 e 3, com narração de Albert Wesker, que ganha fases exclusivas para expandir a história da série. Já *Darkside Chronicles* é mais sobre Leon e Claire, mostrando *RE2*, *Code Veronica* e uma história diferente com Leon e Krauser, dois anos antes de *RE4*. A história é a já contada, não é lá grande coisa e sofre com a péssima direção de dublagem.

O que chama a atenção é que estes jogos não têm uma dinâmica arcade, comum desse gênero. Você

não consegue dar vários tiros por segundo, tem que se preocupar constantemente com sua energia, e tudo corre muito mais lento que outros jogos desse tipo. Você é posto em situações complicadas a todo momento e é até estranho, mas ambos os jogos têm mais momentos tensos que em *RE5*. Ao replicar os jogos clássicos, a Capcom tentou manter parte da tensão deles, e a dificuldade alta (especialmente no *Umbrella Chronicles*) e a necessidade de ser rápido no gatilho o deixam bem apreensivo em várias partes.

Pena que atirar não seja tão legal. Seria muito bom se os tiros saíssem um tanto mais rápido, ou que as lutas contra chefes não demorassem tanto — ainda mais em *Darkside Chronicles*, que junta esse problema com uma câmera irritante que não para de se mexer. A munição das armas secundárias é escassa contra os chefes, e ter de usar só a pistola contra inimigos



AH, O SOFRIMENTO ▶ Ter que encarar os zumbis com pistola para economizar as armas melhores para os chefes é dureza

normais, para guardar munição, prolonga demais as coisas. Mesmo podendo melhorar as armas nos dois jogos, você não vai avançar mais rápido que o planejado.

Outro problema é que a mira é precisa demais. Um fio de cabelo fora da cabeça é o bastante para errar um disparo. Talvez isso seja por causa do Move, muito mais preciso que o Wiimote. Prepare-se

para gastar munição à toa.

Contudo, por 15 dólares cada, os dois jogos valem a pena. É um tipo diferente de tiro em trilhos, mais metódico e baseado mais no clima do que na ação. Há muitos extras legais para os fãs da série, como os Reports especiais e fases de fora dos jogos normais, e jogar com um amigo deixa tudo muito mais tolerável.

inviZimals™

EVOLUTION

São 306
Invizimals
diferentes

100% realidade
aumentada

306 Invizimals

inviZimals™
EVOLUTION

Livro
Ilustrado

IN
PO
GA

Você nunca viu algo assim!

- ★ Todos os Invizimals da Nova Dimensão e das Tribos Perdidas.
- ★ Usando o PSP é possível ver os Invizimals em Realidade Aumentada*.
- ★ Para saber qual Invizimal é mais poderoso, basta jogar o novo Power Game.
- ★ Saiba todos os segredos do Diário do Keni!

JÁ NAS BANCAS!

*É necessário a câmera do PSP e um dos games Nova Dimensão ou Tribos Perdidas. Vendidos separadamente.



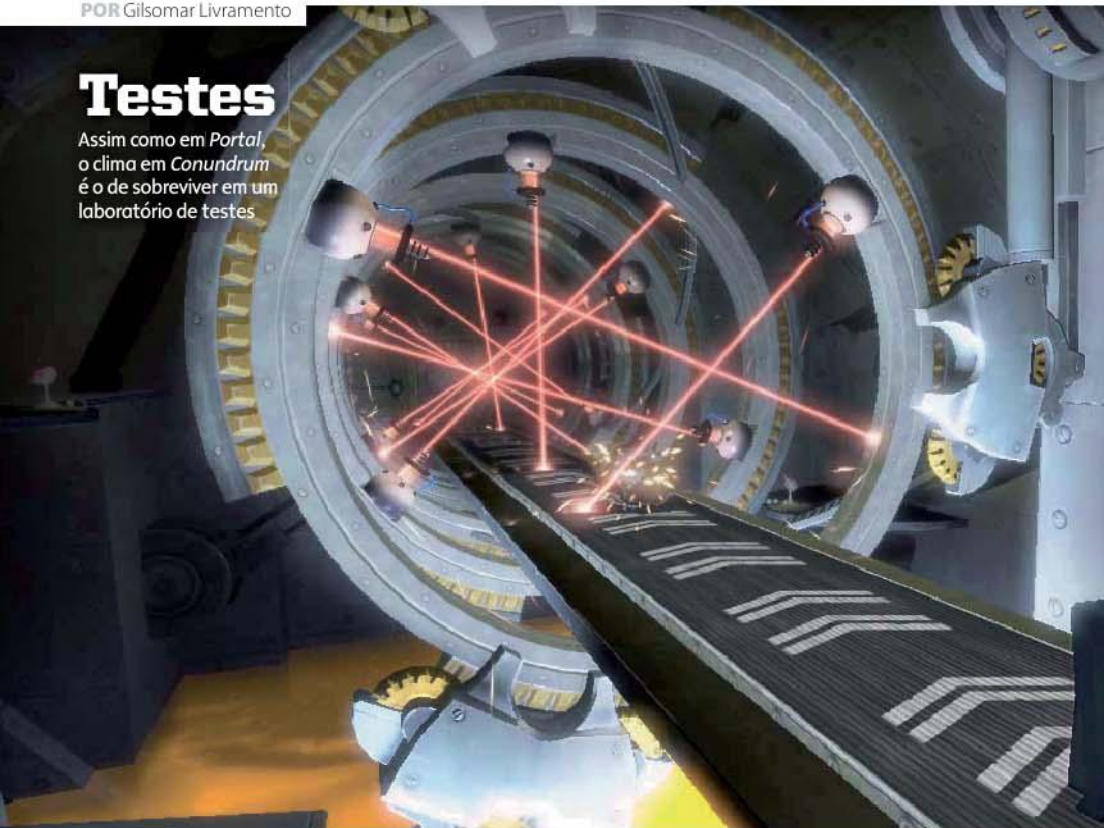
www.panini.com.br



POR Gilsomar Livramento

Testes

Assim como em *Portal*, o clima em *Conundrum* é o de sobreviver em um laboratório de testes



AValiação Técnica

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

ASPECTOS CENTRAIS

DESIGN DE CENÁRIOS	■ ■ ■ ■ ■
QUEBRA-CABEÇAS	■ ■ ■ ■ ■
NARRAÇÃO E DIÁLOGOS	■ ■ ■ ■ ■
DESAFIOS EXTRAS	■ ■ ■ ■ ■

NOTA FINAL **7.0**



Quantum Conundrum

O primo de segundo grau (e menos simpático) de Portal

Com a série *Portal*, ficou provado que experiências científicas podem ser divertidas. E como não faltam cientistas malucos, *Conundrum* oferece uma nova bateria de testes com bases científicas. É fato: vai pintar uma sensação de "Já vi isso antes", e não é para menos: Kim Swift, um dos criadores do primeiro *Portal*, fez enigmas cartunescos de QC.

Conundrum é uma série de salas com enigmas a serem resolvidos usando planos dimensionais, para encontrar seu tio, o professor Fitz Quadwangle (o maluco que criou a bagunça e desapareceu). Com a luva Inter-dimensional Shifty Device (ISD), dá para mudar a realidade a sua volta e afetar o peso e densidade dos objetos para superar os obstáculos.

A manipulação de objetos pode lembrar um *Portal* com novas ideias de desafios, mas sem os diálogos sensacionais

entre as formas de Inteligência Artificial de *Portal*. É tudo meio vazio, apenas com a orientação do seu tio pelos altos-falantes do cenário, na tentativa de imitar as funções da impagável GLaDOS, porém sem muito sucesso. Envolvido por sons ambientes e barulhos engraçados, e uma ou outra criatura fofinha (leia-se gatos dimensionais), os desafios

começam de maneira lógica e simples e a cada sala vão ficando divertidamente complicados e exigentes, chegando ao ápice de usar todas as quatro dimensões – Fluffy (objetos leves e macios), Heavy (objetos pesados), Slow Motion (tudo ao seu redor fica em câmera lenta) e Reverse Gravity (objetos soltos no chão começam a flutuar) – e elementos do

cenário (cofres, sofás, mesas), além de vento em algumas partes, de maneira alternada e calculada.

As dimensões são alternadas pelos botões do ombro do controle (**L1**, **L2**, **R1** e **R2**), desde que a sua fonte de energia, cápsulas gigantes de cores diferentes, estejam encaixadas nas máquinas ao longo da aventura e seu efeito seja permitido. Para pegar e soltar objetos, você usa ■, enquanto ✕ serve para pular. É tudo bem simples. O design dos ambientes e de como os enigmas aplicam-se são geniais, e o visual bonitinho não o livra de mortes por queimaduras de lasers, quedas em buracos e geleia tóxica.

A parte chata é que assim que a brincadeira chega ao ápice da empolgação, o jogo termina com um final fraco. São apenas cinco horas de jogo, apesar das muitas tentativas e erros. Jogar de novo é legal, mas os desafios perdem a graça e só resta procurar os itens colecionáveis espalhados.



A FÍSICA É FOFA ▶
A dimensão Fluffy deixa tudo leve, permitindo empilhar objetos contra o vento para criar pontes

BCEE
consumer electronics
3ª Brazil Consumer Electronics Expo

14 - 16 agosto 2012 | 14h - 21h
Expo Center Norte | Pavilhão Vermelho | São Paulo | SP



IMAGEM, SOM E
CONECTIVIDADE

A Brazil Consumer Electronics Expo (BCEE) conta com as maiores empresas produtoras de tecnologia do mundo. Aqui os visitantes aproveitam a oportunidade para testar novos equipamentos e tem acesso aos melhores resultados de imagem, impressão, games e vídeo.

Inovação, entretenimento e negócios conectados em um único lugar. Confira!

O acesso à feira é gratuito para os profissionais que efetuarem o credenciamento online antecipado.
Acesse já o site, utilize o código ANB2012 e faça seu credenciamento.
É rápido e fácil!

www.bcee.com.br

Apoio Institucional



Evento Simultâneo



Organização e Promoção





AValiação Técnica

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

ASPECTOS CENTRAIS

TRILHA SONORA	■ ■ ■ ■ ■
DESAFIOS	■ ■ ■ ■ ■
VARIEDADE	■ ■ ■ ■ ■
TEM PLATINA! \O/	■ ■ ■ ■ ■

NOTA FINAL **8,5**

Troféus

Enquanto sua mente não explode com as cores infernais, você pode batalhar para conquistar 6 troféus de bronze, 14 de prata, 6 de ouro e uma platina

DYAD

Em direção à luz no fim da música

Dyad é um daqueles jogos musicais diferentes, cheio de cores, batidas e visual abstrato – um dos mais chamativos e simples do gênero. Pensando bem, talvez não tão simples. Você aprende coisas novas e é apresentado a mecânicas que vão acrescentando a anterior de forma sutil. Lá pela vigésima fase, você prestará atenção em muito mais elementos que antes.

A ideia básica é acertar pares de “inimigos” (que são só orbes que servem como obstáculos) da mesma cor para avançar mais rápido pelo tubo abstrato até o final. Em cima disso, você pode passar próximo aos inimigos que travou para aumentar sua barra de Lance, que faz o cursor avançar rápido por um instante, atropelando quase tudo. Depois vem extensões e bloqueadores de Lance, linhas de velocidade e outras coisas.

Ao mesmo tempo, conforme Dyad vai exigindo mais de você,

sua concentração cresce e aí o aspecto sonoro entra em ação, conforme a viagem vai ficando mais doida – e é algo muito doido mesmo, cada fase é uma mistura maluca de cores e formas que parecem feitas para lavar a sua mente. Olhar para o centro dessa psicodelia enquanto procura pontos minúsculos vai deixá-lo no piloto automático, e a música e os sons

preenchem sua mente totalmente. Nas fases mais rápidas, você se guia totalmente por instinto, apenas deixando o som fluir e a ordem dos inimigos decidir qual é o curso mais apropriado.

Essas músicas realmente têm o propósito de servir a corrida, não estão ali para mostrar alguma virtuosidade sonora. É como se ela estivesse sendo produzida

ali dentro daquele túnel, como se apenas morasse ali. Não dá vontade de ouvir a trilha sonora fora do jogo. O fato de qualquer ação sua acrescentar efeitos à música influencia muito nisso. Os belos (porém bem simples, de fato) gráficos em 1080p a 60 quadros por segundo completam bem a viagem audiovisual.

Dyad vai prendê-lo a cada segundo, mas talvez não faça você voltar muitas vezes. Não há muitos incentivos para jogar as fases várias vezes – há versões muito mais difíceis das fases, que valem troféus, e um modo Remix onde você determina certos parâmetros. Isso não é novidade para jogos do gênero, mas ainda fica o aviso. Apesar de ser um jogo excelente, quem só curte jogos musicais no estilo *Guitar Hero* talvez ache Dyad básico demais. Para quem quer experimentar algo novo e bem feito, Dyad vale muito a pena.

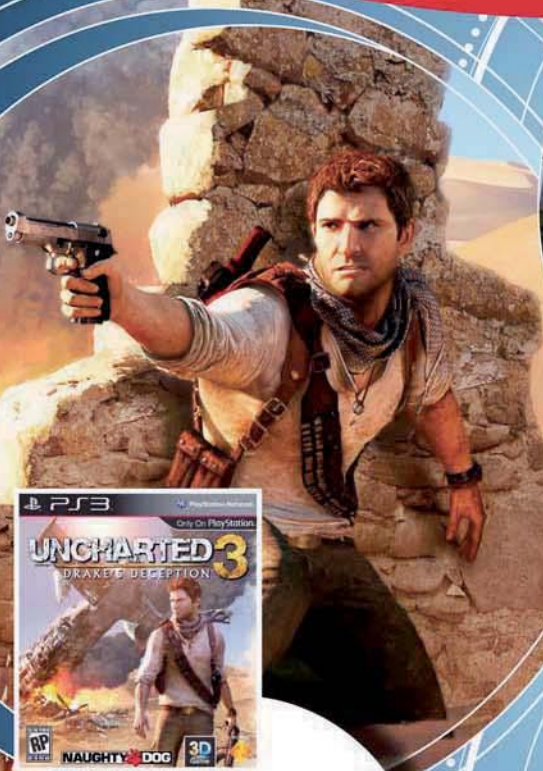


DESAFIO ▶ Quer chegar ao limite da imersão? Jogue Dyad bem perto da tela da televisão e use o fone de ouvido 7.1 da Sony

Carrefour



CORRA! COMPRE O SEU E SAIA JOGANDO!



UNCHARTED 3
12 x de R\$ 12,42
nos cartões
ou R\$ 149,00
à vista



GRAN TURISMO 5
12 x de R\$9,92
nos cartões
ou R\$ 119,00
à vista



PLAYSTATION 3
12 x de R\$116,59
nos cartões
ou R\$1.399,00
à vista



**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. Exceção: produtos Garantia de Origem e Marca Própria.

Saiba mais: www.grupocarrefour.com.br

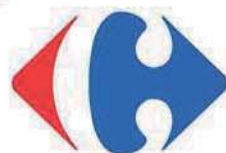
**CONSULTE ESSAS
E OUTRAS OFERTAS
EM TODAS AS LOJAS
CARREFOUR DO BRASIL**



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 06/06/12 a 15/07/12 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



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.

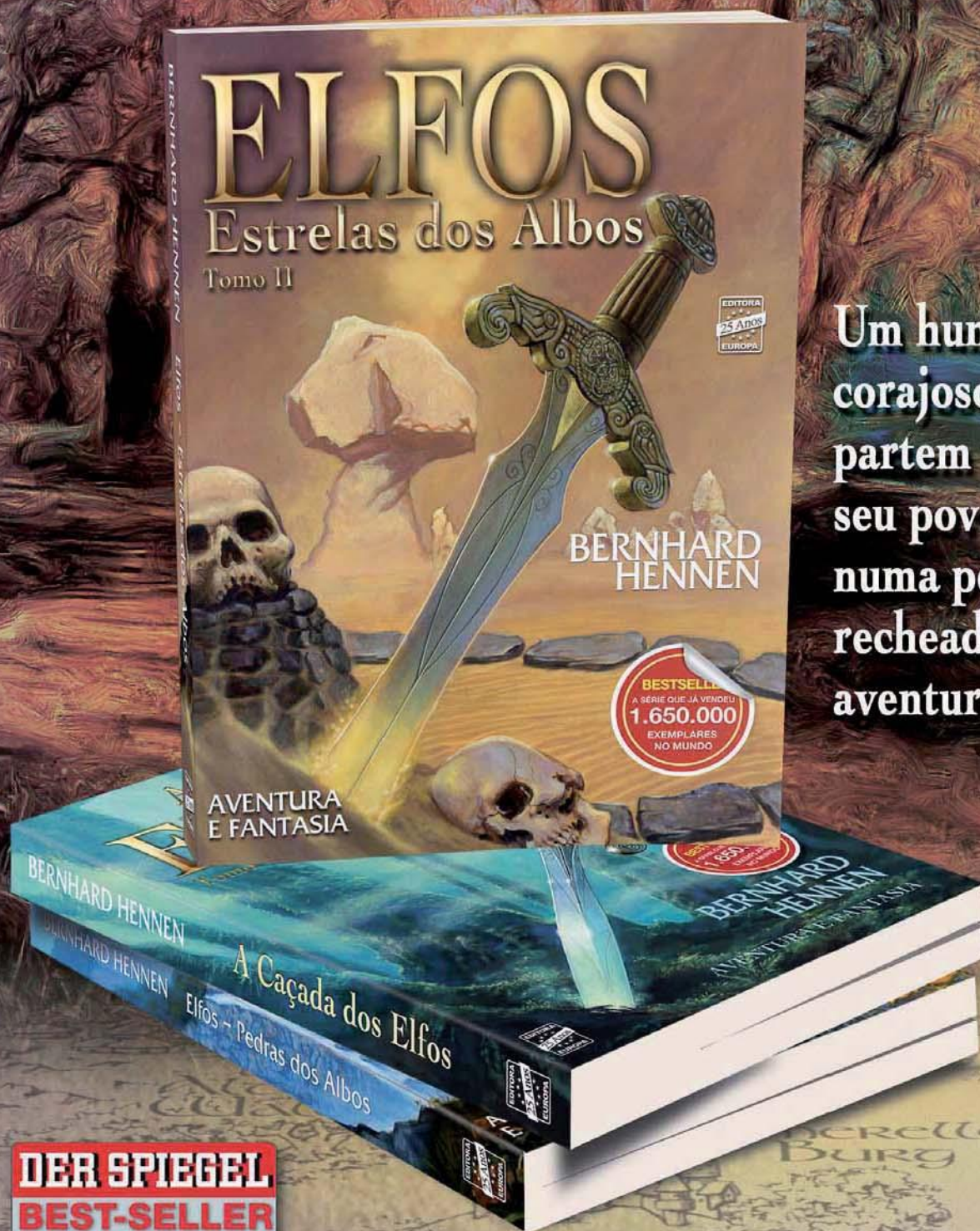
***ASSOCIE-SE JÁ**

www.acigames.com.br

secretaria@acigames.com.br

*** TEMPORARIAMENTE PERMITIDO APENAS PARA PESSOAS JURÍDICAS**

A jornada continua. É hora da vingança!



Um humano e corajosos elfos partem para vingar seu povo dizimado, numa perseguição recheada de aventuras

**DER SPIEGEL
BEST-SELLER**

Compre nas livrarias, pelos telefones (11) 3038-5050 (SP),
0800 8888 508 (demais localidades) ou pelo site www.europamet.com.br



PONTOS ALTOS DA TRAMA



VERSÃO ALTERNATIVA

Acontecimentos reais combinados com ficção em uma guerra original



RE-EVOLUÇÃO

Um vírus misterioso revela-se, aos poucos, ser uma ameaça maior



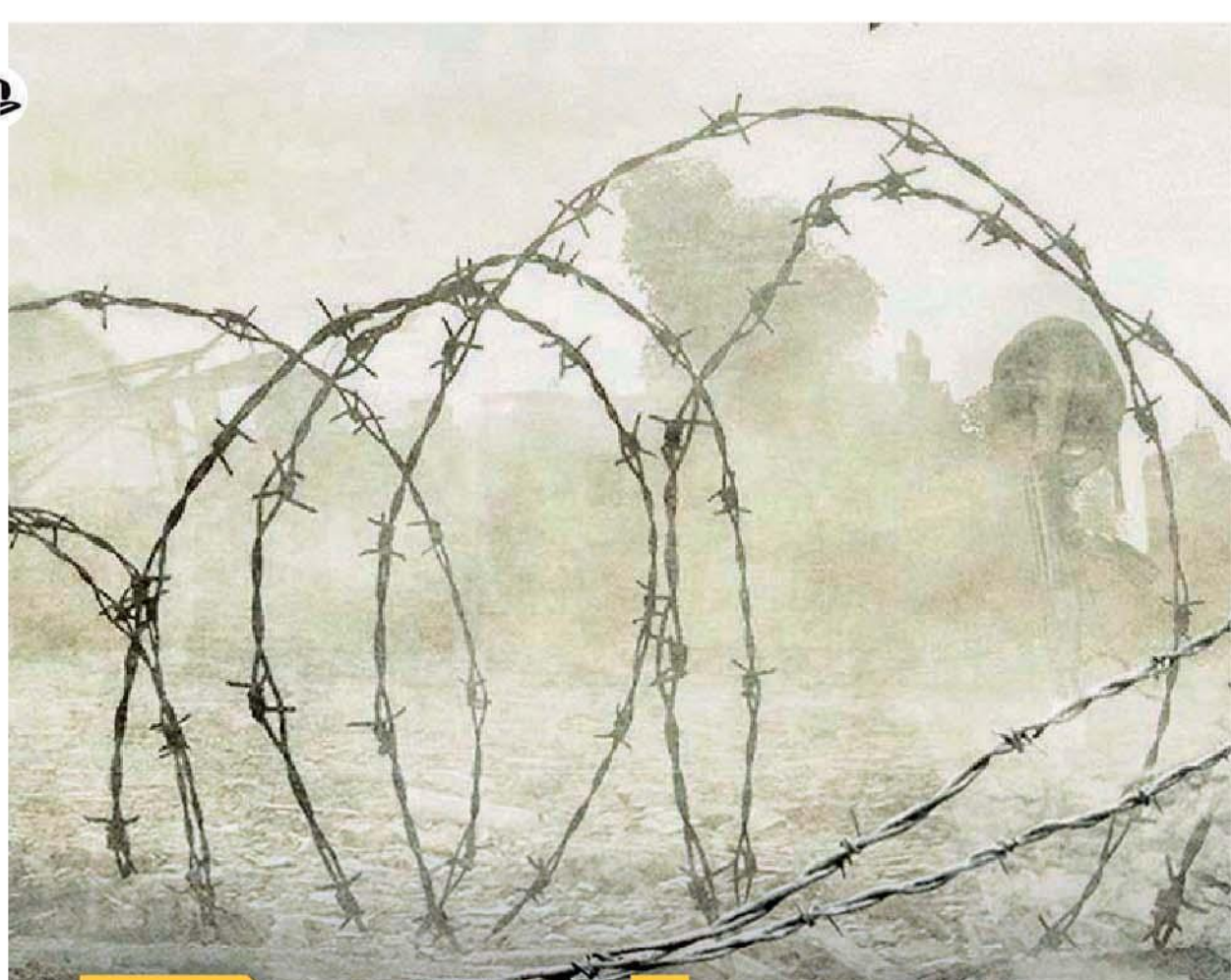
ESQUEMATIZADO

Os eventos são bem amarrados por narração e por ilustrações

NOTA

B-

Começa como um simples FPS, mas a forma como a trama se desenvolve cria um clima intrigante, apesar do jogo parecer vago em alguns momentos



Resistan

A Europa sucumbe diante de uma praga como nunca foi visto antes. E apenas um homem está imune a ela

Em janeiro de 1927, a Rússia foi tomada por um vírus desconhecido e devastador: os infectados sofriam mutações, como se toda sua cadeia de DNA fosse recombina em novas sequências genéticas. O vírus foi batizado como Quimera, e os mutantes adquiriam grande inteligência e conhecimento de uma tecnologia avançada e desconhecida.

O governo russo investiu em uma solução desesperada para conter a epidemia. O cientista Fyodor Malikov **1** criou uma vacina experimental, e os soldados sobreviventes foram testados com ela. Graças à vacina, a maioria dos soldados desenvolveu resistência contra o vírus. Porém, algumas cobaias passaram a ter um

comportamento violento, enquanto outras sumiram sem deixar pistas.

Até setembro de 1929, mais de 90% dos soldados russos foram vacinados, ao mesmo tempo em que, surpreendentemente, os infectados transformaram-se em uma forma de vida avançada. Alguns soldados reuniram-se em pequenos grupos para vasculhar o país e capturar os desaparecidos que se transformaram nos chamados "híbridos", infectados com ódio dos humanos comuns e dos mutantes inferiores criados pelo vírus.

Fyodor Malikov precisou criar uma versão melhorada da vacina, porém isso foi comprometido pela necessidade de mudar de base frequentemente, devido a uma série de conflitos pelo país.

Durante toda a década de 1930, foi especulado que o misterioso vírus que surgiu na Rússia era uma arma biológica experimental, até que, em 1949, o mundo foi surpreendido pelo ataque-surpresa dos soldados quimera. A Europa foi dominada em poucas semanas. Os sobreviventes abandonaram cidades para migrar para bases do outro lado do oceano. O mundo estava em guerra.

QUEDA DA HUMANIDADE (Resistance: Fall of Man)

No dia 11 de julho de 1951, soldados norte-americanos iniciaram um ataque contra a força inimiga na costa da Inglaterra **2**. A meta era libertar o país e recuperar uma arma secreta em poder dos britânicos.

nice

A ação falhou, e milhares de soldados morreram ou foram contaminados pelo vírus, agora transmitido por insetos e lançado pelo inimigo como arma biológica. As vítimas entraram em coma profundo depois de desembarcar na cidade inglesa de York. Dos cinco mil militares infectados, o único que escapou foi o sargento Nathan Hale. De alguma forma inexplicável, seu corpo assimilou o vírus Quimera e evoluiu o metabolismo, dando ao militar capacidades regenerativas.

Seguindo o protocolo, Nathan foi ao encontro do capitão Winters do comando americano e recebeu ordens de acompanhar um grupo no combate à resistência inimiga. Os militares não resistiram ao ataque coordenado dos insetos transmissores da praga. Os inimigos levaram os corpos para um centro

de conversão, onde as vítimas são transformadas em mutantes. Nathan acorda dentro da base inimiga, onde presenciar o cruel processo de conversão de um humano para um soldado quimera. Ele mata alguns inimigos e escapa. O sargento encontra jaulas com soldados do exército britânico e liberta o coronel Rachel Parker.

A dupla viaja para a cidade de Manchester, ao encontro das forças britânicas que tentam recuperar a arma secreta (Rachel suspeita que Nathan é um contaminado). Em Manchester, Nathan encontra os britânicos encurralados em uma catedral, e Rachel lidera-os na reação, enquanto Nathan encontra o capitão Mitchells e seu pelotão atacando o comboio inimigo, que carrega a arma secreta. Mitchells pede apoio

aéreo, mas Rachel nega a ajuda devido à presença de um stalker **3** (veículo aracnídeo inimigo).

Sem opção, Mitchells e Nathan derrotam os inimigos até o stalker aparecer. Os militares descobrem a fraqueza da máquina e conseguem vencer, então o vital reforço aéreo é enviado. Nathan aproxima-se da arma secreta, chamado de "anjo" pelos britânicos, sofre uma descarga psíquica e desmaia.

Rachel e sua equipe resgatam o grupo e seguem para a cidade de Nottingham. Mitchells percebeu que Nathan fez contato com o anjo e isso é perigoso. A arma é enviada para a base Comando do Norte, ao mesmo tempo em que uma equipe é enviada para destruir o túnel de ligação quimeriano em Nottingham, para evitar os contra-ataques surpresa do inimigo. Embora seja

“Isso é só o começo

Nathan Hale”

considerado uma potencial ameaça, a imunidade de Nathan ao vírus é uma vantagem na linha de ataque.

GUERRA QUIMERA

Em Nottingham, Nathan se junta a uma equipe de soldados britânicos encarregados de tomar o posto de defesa quimeriano protegido por híbridos (controlados mentalmente). Nathan segue na frente e desarma a defesa do inimigo, mas seus aliados caem pelo caminho devido ao vírus. Nathan segue sozinho, orientado via rádio por Rachel, encontra com o tenente Stephen Cartwright ▶



A ORIGEM



Quatro dias após a investida americana contra os inimigos na Inglaterra, os soldados quimera destruíram os EUA com um ataque-surpresa (*Resistance: Burning Skies*, PSVita). O governo americano não havia alertado a população sobre o tipo de guerra em que estava se metendo.

O vírus Quimera era mantido em sigilo. Documentos afirmam que a "raça quimera" havia habitado a Terra há 60 milhões de anos (isso explica as torres enterradas e toda a tecnologia avançada). Segundo evidências, a raça quimera pode ter sido devastada em um conflito contra outra espécie. Especula-se que a cratera Chicxulub, no México, é resultado desse conflito, motivo pelo qual a espécie abandonou o planeta.

A volta da espécie começou no evento de Tunguska, no qual um objeto celeste caiu próximo da Sibéria em 30 de junho de 1908. O vírus emanou da cratera e adaptou-se a organismos vivos, escravizando-os para recriar a espécie sob o controle da raça pura, os "anjos", que vieram dentro do corpo celeste e esconderam-se nas torres subterrâneas.



e o ajuda a conter o ataque quimera. Nathan avança e abre caminho ao longo de três pontes, mas os inimigos destroem duas. A terceira é mantida intacta, e os soldados britânicos avançam. Muitas vidas foram perdidas, mas a unidade do tenente Stephen segue rumo ao objetivo. Chegando ao túnel, Stephen nota que o inimigo fazia algo mais que cavar rotas de transporte: eles tinham escavado um gigantesco gerador de energia para alimentar as máquinas de escavação e procuravam algo ainda maior.

Stephen e seus homens encaram uma longa batalha, finalizada por Nathan, um aliado inestimável. Rachel é informada da vitória, e uma equipe do Comando do Norte precisa ser enviada ao local para descobrir o que os quimeras tanto procuram. Rachel decide levar Nathan até o Comando do Norte para interrogá-lo, mas os planos mudam quando o local sofre um ataque. Nathan separa-se de Rachel e seus homens em uma caverna, seguindo em direção à base.

Ele recebe instruções via rádio para retomar o controle da base e preservar os espécimes quimera capturados para estudo, além de guardar a arma secreta. Nathan chega na Divisão de Inteligência e consegue acesso ao banco de dados. O sargento descobre a verdade sobre a arma secreta e diversos segredos trocados entre britânicos e americanos. O que eles chamam de "anjo" **4** é, na verdade, a mais avançada forma de vida quimeriana, capaz de controlar exércitos de infectados e mutantes. Sem opção, Nathan enfrenta uma dura batalha contra inimigos que tentam resgatar o anjo a todo custo.

Durante a evacuação da base, Nathan liberta o anjo e decide confrontá-lo. A criatura não hesita em tentar controlar Nathan, mas ele resiste e mata o inimigo. Mais tarde Nathan reúne-se com os britânicos, ao mesmo tempo em que estes recebem um contato desesperado do tenente Stephen Cartwright e seus homens. O sargento se oferece para ir atrás da unidade e é deixado em

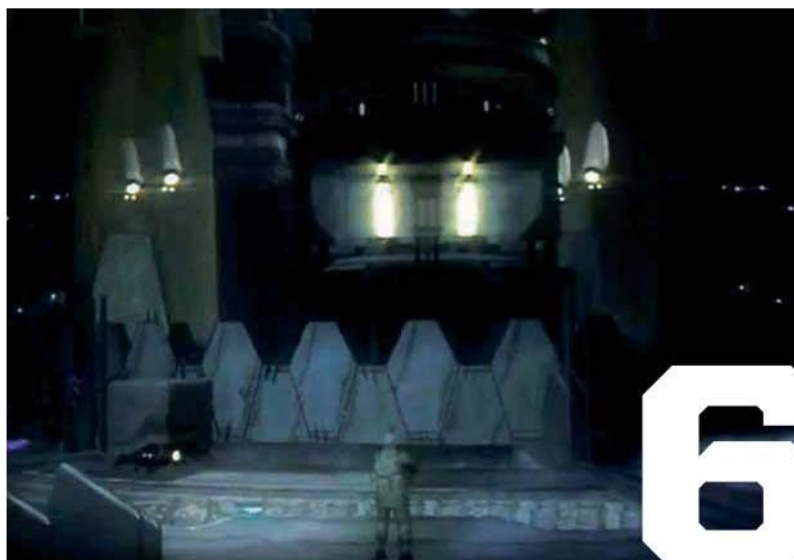
um vilarejo próximo do envio da transmissão. Ao localizar e resgatar o tenente, que havia sido capturado em uma emboscada, ambos avançam até uma instalação onde soldados Quimera fabricam suas armas.

Eles invadem o lugar e fazem uma nova descoberta: uma imensa estrutura em forma de torre, vinda das profundezas da Terra, indício de que os quimerianos não são eram apenas mutações criadas por um vírus, mas, talvez, uma raça que tenha habitado o planeta muito antes da humanidade.

Nathan e Stephen fogem do local e vão para a base Comando do Sul relatar a descoberta. Ao chegar no local, encontram a base em processo de evacuação. Sobrevivendo à destruição, Nathan abandona a resistência britânica e decide usar os túneis criados pelo inimigo para invadir a fortaleza quimera, em busca de mais informações.

FORTALEZA

Os túneis de transporte levam Nathan para Londres **5**, onde há



outra daquelas imensas torres nas profundezas. Ele entra em contato com Rachel e sugere que destruir a torre pode ser o único meio de libertar o país da ameaça quimera.

Nathan responsabiliza-se em criar uma zona segura, enquanto Rachel entra em contato com o exército americano para, junto aos britânicos, iniciar um ataque massivo. Quando os dois exércitos chegam ao ponto de desembarque em Londres, o inimigo responde com várias armas mutantes aracnídeas gigantescas, os "Golias".

Para evitar o massacre, Rachel orienta o grupo a se dividir em duas equipes para destruir as torres de comando do inimigo. Nathan ajuda a destruir uma delas, fazendo com que os Golias sigam em direção à torre restante. Rachel instrui Nathan e o tenente Stephen a se encontrarem para destruir a ponte de acesso antes dos Golias chegarem. Antes do reencontro, a equipe de Stephen é aniquilada no caminho, e Nathan torna-se a única esperança. Felizmente, o tenente

Stephen sobrevive ao ataque e, junto com Nathan, avança ao coração da fortaleza inimiga.

Incapazes de conter os inimigos, eles decidem usar a arma dos quimeras para destruir a ponte e os Golias remanescentes. Stephen é gravemente ferido e manda Nathan continuar sozinho.

Dentro da torre, Nathan passa por diversas salas onde armas de alta tecnologia são desenvolvidas. Há laboratórios e centros de conversão, reforçando a ideia de que os quimeras habitaram este planeta antes da humanidade.

Chegando na sala do reator, Nathan é informado por Rachel sobre os soldados americanos e britânicos terem sido cercados por reforço do exército quimera do lado de fora da torre. Nesse instante, um pequeno grupo de soldados alcança Nathan e dá cobertura, enquanto ele sobrecarrega o reator **6**. Com o sucesso do plano, todo o grupo corre para fora da torre, para fugir da explosão. Paralelamente, Rachel e Stephen

“Eu só lamento ter uma única vida para entregar pela honra do meu país

Nathan Hale



lideravam uma missão de resgate aos sobreviventes, mas foram obrigados a recuar antes da explosão. Com a queda da torre de comando do inimigo, outras torres menores espalhadas por Londres foram destruídas numa reação em cadeia, neutralizando os exércitos quimeras. Era o fim da batalha.

Soldados britânicos saem em equipes de busca por sobreviventes e iniciam uma série de pesquisas sobre quimeras, para compreender melhor o inimigo e criar medidas efetivas para um novo ataque. Afinal, a Rússia ainda está sob o domínio dos inimigos.

Os americanos acreditaram que Nathan Hale morreu na explosão, mas Rachel discorda. Começa a nevar em Londres, e longe do campo de batalha está Nathan,

caminhando sem rumo. Eis que, repentinamente, um grupo militar de Operações Especiais, identificados por uma insígnia estranha, aborda o sargento sem cerimônias. Por um instante, Nathan pensa em matar a todos e a si mesmo ativamente uma granada, mas desiste da ação e joga o explosivo para longe. Ele se entrega sem oferecer resistência e é levado em uma aeronave para algum lugar distante, onde suas habilidades seriam úteis.



Continua na próxima edição de PlayStation



Troféus

POR Gilsomar Livramento

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...



SILENT HILL 2 HD

- 10 Bronze
- 12 Prata
- 5 Ouro
- 1 Platina
- **Dificuldade:** 7/10 (Árduo)



SILENT HILL 3 HD

- 2 Bronze
- 13 Prata
- 6 Ouro
- 1 Platina
- **Dificuldade:** 5/10 (Normal)



E mais...

- **Ranking Bahia**
 - **Ranking Paraná**
 - **Ranking Meninas**
 - **Ranking Brasil**
- Páginas 102/103



HALL DA FAMA

NÍVEL DE DIFICULDADE

7/10 (Árduo)

PIONEIRO

O primeiro jogador a coletar todos os troféus do game
David_WF
29/4/2012

VELOCISTA

O mais rápido do ranking a coletar todos os troféus
David_WF
(8d 1h 47m)

SILENT HILL 2 HD

RESTLESS DREAMS

Faça o final "Born From a Wish". No menu inicial New Game, escolha a opção Sub Cenário e termine a aventura de Maria (é bem curta). Exceto por este troféu, o restante será obtido na trama principal, jogando com James. Ao terminar a aventura de James, você habilita a opção New Game+. Para platinar, é preciso terminar a aventura principal várias vezes, usando sempre a versão atualizada do New Game+. Desta forma, você acumula itens e vai melhorando sua classificação final, condição necessária para platinar.



I.Q. TEST

Termine a aventura jogando no Riddle Level Extra, que muda a solução de alguns enigmas do jogo. Para habilitar o Extra, é preciso terminar o jogo três vezes, cada qual em uma Riddle Level diferente (Easy, Normal e Hard). Então comece com o Riddle Level Easy na primeira partida para adiantar o processo deste troféu a longo prazo.

MELEE MASTER

Mate 75 inimigos usando arma branca. Ao longo da aventura, você consegue as seguintes armas brancas: Wooden plank (obtida



obrigatoriamente), o Steel Pipe (no capô do carro na Texxon Gast Station) e a Giant Knife (encontrada no The Labyrinth).

KEEP YOUR DISTANCE

Mate 75 inimigos com disparos. O jogo oferece três armas de fogo: Pistol (obtida obrigatoriamente), Shotgun (procure por ela em Brookhaven Hospital) e o Hunting Rifle (em Toluca Prison).

KEEN EYE

Encontre 150 itens (efeito acumulativo) no jogo, além dos itens extras. Explore todos os cantos do mapa nas áreas por onde passar para encontrar itens e termine algumas vezes para conseguir os itens extras (Blue Gem, Chainsaw, Hyper Spray, White Christ, Dog Key, Book of Lost Memories, Obsidian Goblet e Book of Crimson Ceremony). Este é um troféu a longo prazo.



Caçadores de troféus

Platinar *Silent Hill 2* sem surtar não é tarefa fácil, mas eles superaram todos os perigos para entrar nesta listinha.

Neo_Griever.....8d 12h 36m
Reverser-HD9d 7h 23m
alexandrebaraka13d 23h 31m

d1deriw.....29d 19h 23m
Fonte: www.myps3t.com.br

O MASSACRE ▶ Além de render um troféu, a Chainsaw é ótima para combates próximos



DON'T KEEP HER WAITING

Complete a travessia de barco até o Lakeview Hotel em menos de 1 minuto e 20 segundos (esse momento ocorre após matar Eddy). É importante configurar seu personagem para correr (entre na tela Special Options e escolha a opção Invert Movement). Dessa forma, ele vai remar rápido automaticamente. Assim que subir no barco, vire um pouco à direita e reme em direção à luz piscante através do nevoeiro. Jogando na dificuldade Easy ou Normal, para virar o barco para um dos lados é preciso segurar a

alavanca da esquerda para ← ou →, e para remar em linha reta basta segurar a mesma alavanca para ↑. Na dificuldade Hard, para virar à esquerda, gire a alavanca esquerda em sentido anti-horário; para virar à direita, gire a alavanca da direita em sentido horário.

FREE TO GO

Faça o final "Leave".

Os critérios para isso são:

- Ocasionalmente leia a Mary's Letter e olhe a fotografia de Mary em seu inventário.
- Quando encontrar Maria, não a proteja dos ataques inimigos nem fique perto dela.
- Sempre que você sofrer dano, rapidamente use algum recarregador de energia.
- Escute toda a conversa durante o longo corredor, antes da batalha final.



AGRESSOR ▶ Mate vários monstros com armas de fogo ou na porrada para receber troféus

OVERKILL

Pegue a arma Chainsaw (serra-elétrica). Termine o jogo uma vez para que a Chainsaw fique acessível. Jogue no New Game+ e encontre a arma presa em um tronco de árvore, no começo do jogo, na estrada de terra depois do cemitério.

SECOND BEST

Faça o final "Maria".

Para esse final, é preciso:

- Não leia a Mary's Letter e não olhe nunca a fotografia de Mary em seu inventário.
- Não volte para Nathan Ave. após visitar o Bowling Alley.
- Quando encontrar Maria, proteja-a dos inimigos.
- Visite Maria quando ela ficar no quarto do Hospital.
- Visite o corpo de Maria em The Labyrinth.

GOODBYE

Faça o final "In Water". Basta cumprir os seguintes requisitos:

- Sempre que sofrer dano, não use um recarregador de energia imediatamente. Fique um tempo com a energia no vermelho.
- Leia a mensagem deixada para James em Neely's Bar.
- Examine a Angela's Knife após a cena com Angela, dentro do apartamento.
- Leia o Diary encontrado no telhado do hospital.
- Escute o som nos fones da Reading Room, no Hotel.

- Escute toda a conversa no corredor, antes da batalha final.

FOUNTAIN OF YOUTH

Pegue o item extra White Chrism. Detalhes no troféu Say Your Prayers.

NOT SO LOST MEMORIES

Pegue o item extra Book of Lost Memories. Detalhes no troféu Say Your Prayers.

UNHOLY GRAIL

Pegue o item extra Obsidian Goblet. Detalhes no troféu Say Your Prayers.

LIGHT READING

Pegue o item extra Book of Crimson Ceremony. Detalhes no troféu Say Your Prayers.

SAY YOUR PRAYERS



Faça o final "Rebirth". É necessário terminar o jogo uma vez para habilitar os itens extras. Comece um New Game+ e pegue os itens:

- Em Blue Creek Apartments Room 105, pegue o White Chrism.
- Na caixa de jornal, na parede do Texxon Gas Station, encontra-se o Book of Lost Memories.
- Na Historical Society, pegue o

DOCE MEMÓRIA ▶ Basta pegar o Book of Lost Memories para ganhar um troféu. Mamata!



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

PEGA, REX! ▶ Nessa casinha de cachorro está a Dog Key e mais um troféu facinho



Obsidian Goblet no mostruário quebrado na sala subterrânea.

- No Alternate Lakeview Hotel 2nd Floor Reading Room, pegue o Book of Crimson Ceremony na estante.

MAN'S BEST FRIEND

Pegue o item extra Dog Key. Detalhes no troféu It All Makes Sense Now.

IT ALL MAKES SENSE NOW

Faça o final "Dog". É preciso pegar a Dog Key na casinha de cachorro (no beco ao lado da Jacks Inn, logo que sair de Rosewater Park) e ter feito os três finais comuns (Leave, Maria e In Water) ou apenas o final Rebirth. Então termine um New Game+ usando a Dog Key para abrir o Observation Room, no terceiro andar do Alternate Lakeview Hotel.

WE'RE NOT ALONE

Pegue o item Blue Gem. Maiores detalhes no troféu Never to be Heard from Again.

NEVER TO BE HEARD FROM AGAIN

Faça o final "UFO". Para isso, é



necessário pegar a Blue Gem (acessível ao terminar o jogo uma vez e ao completar a aventura de Maria), encontrada no banheiro logo no início do jogo. De posse da Blue Gem, use-a nos seguintes pontos para ativar o final:

- No jardim de Brookhaven Hospital (área onde James acorda após derrotar o chefe Flesh Lips, as criaturas bizarras que andam penduradas dentro de uma gaiola de metal no teto).
- Nas docas, diante do barco de remo (logo após matar Eddy).
- Na Room 312 do Lakeview Hotel (antes de assistir à fita de vídeo).

WARP SPEED



Termine o jogo em menos de três horas. É crucial conhecer bem o jogo, deixar a corrida no automático, evitar batalhas desnecessárias, pular todas as cenas e fazer o final Dog.

PLAYING ON THE EDGE

Termine o jogo salvando, no máximo, duas vezes. Na verdade você não pode examinar os save points (os quadrados vermelhos) mais do que duas vezes, já que o jogo acusa essa interação como

um save. Os dois pontos no qual é recomendado salvar são:

- Alternate Hospital (antes da perseguição de Pyramid Head no corredor do Hospital).
- The Labyrinth (antes de enfrentar Eddy). Jogue na dificuldade baixa e evite batalhas desnecessárias.

HARD TO HIT

Termine o jogo sofrendo menos de 500 pontos de dano. Jogue na dificuldade mínima, evite lutas desnecessárias e faça o final UFO ou Dog para encurtar a jornada. De resto, evite ser atingido e não se preocupe com o dano causado por Pyramid Head ao derrubá-lo do telhado do hospital (esse ataque não conta).

WHO NEEDS A GUN?

Consiga o item secreto Green Hyper Spray. Este é o troféu mais trabalhoso do jogo. A primeira condição é ter obtido todos os troféus anteriores sempre usando o mesmo New Game+ a cada vez que terminar. Desta forma, o item Hyper Spray fica acessível na área Camper, da Saul Street, em South Vale: East (confira em seu mapa). Para deixar este item verde (green), é preciso conseguir dez estrelas verdes na classificação final da partida. Se você conseguiu todos os troféus anteriores, no máximo só precisará terminar o jogo mais uma vez, usando o mesmo New Game+ e jogando na dificuldade Hard (Action Level Hard). Nesta

Obrigatórios

- ☐ Where's That Letter!?! (B)
- ☐ Childhood Trauma (B)
- ☐ I Don't Need You Anymore (B)
- ☐ Say Goodbye (P)

Sequenciais

- ☐ Restless Dreams (P)
- ☐ I.Q. Test (O)
- ☐ Melee Master (P)
- ☐ Keep Your Distance (P)
- ☐ Keen Eye (P)
- ☐ Don't Keep Her Waiting (P)
- ☐ Free to Go (B)
- ☐ Overkill (P)
- ☐ Second Best (B)
- ☐ Goodbye (B)
- ☐ Fountain of Youth (B)
- ☐ Not So Lost Memories (B)
- ☐ Unholy Grail (P)
- ☐ Light Reading (B)
- ☐ Say your Prayers (P)
- ☐ Man's Best Friend (O)
- ☐ It All Makes Now (P)
- ☐ We're Not Alone (B)
- ☐ N. to be Heard from Again (P)
- ☐ Warp Speed (O)
- ☐ Playing on the Edge (O)
- ☐ Hard to Hit (P)
- ☐ Who Needs a Gun? (O)

Platina

- ☐ She Would be Proud

dificuldade, os inimigos são bem mais resistentes e causam muito mais dano, portanto seja rápido para matar todos à distância (arma de fogo) nas áreas por onde passar. Novamente, priorize o final Dog para facilitar sua vida.



O QUE É AQUILO!? ▶ Faça o final UFO para mais um troféu e encontrar a verdade... ou quase isso



Caçadores de troféus

Já Silent Hill 3 é quase um passeio no parque de diversões da maluquice, e esses foram os primeiros da fila.

alexandrebaraka 1d 19h 44m
TrololoBR..... 2d 7h 36m
Reverse-HD..... 2d 21h 46m

daniel_shun..... 2d 23h 36m
David_VWF..... 3d 0h 23m
Fonte: www.myps3t.com.br



HALL DA FAMA

NÍVEL DE DIFICULDADE

5/10
(Normal)

PIONEIRO

O primeiro jogador a coletar todos os troféus do game

DrCorvus
14/4/2012

VELOCISTA

O mais rápido do ranking a coletar todos os troféus

Paulo_HVC
(1d 8h 51m)

SILENT HILL 3 HD

HOARDER

Pegue 100 itens em uma única partida. Não há segredos, basta explorar cada área do mapa.

THEY LOOK LIKE MONSTERS TO YOU?

Mate 75 inimigos (complemento necessário do troféu It Was All in

Your Head) usando armas brancas e em uma única partida. Você até pode derrubar inimigos com arma de fogo, mas tem que finalizá-lo com alguma arma branca (a Knife que você pega no começo do jogo, o Pipe no Alternate Shopping Mall, o Maul nos Sewers ou a Katana de Hilltop Center), ou com chutes.

THIS ISN'T AN FPS

Mate 75 inimigos usando armas de fogo em uma única partida. As armas de fogo a sua disposição são: Handgun (obtida obrigatoriamente), a Shotgun (obtida no Subway Tunnels), e a Sub-Machinegun (procure por ela dentro do Hospital).

PEST CONTROL

Mate o chefe Split Worm em menos de dois minutos (esse bicho aparece no Alternate Shopping Mall). Jogue na dificuldade Easy, espere-o abrir a boca e atire dentro dela.

WALL BASHER



Pegue o Silencer. Após a fuga dos esgotos, você chega a uma área de construção. Quando for subir pela escada até o quinto andar, o ângulo de câmera muda e mostra uma parede danificada.

Os melhores lançamentos você encontra aqui!



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. Britania
Serramar Parque Shopping - Loja G-10
Caraguatatuba - SP Fone: (12) 3885-9750

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

the amazing
SPIDER-MAN



Em breve mais novidades...

Progamesvalesjc



FIFA 13

PES 2013

ASSASSIN'S CREED III

CALL OF DUTY BLACK OPS II



Use o Maul ou Steel Pipe para quebrá-la e encontrar o Silencer.

EYE FOR AN EYE



Mate o chefe Missionary em menos de dois minutos. Ele aparece depois de você chegar ao apartamento de Heather. Para evitar que o monstro se defenda dos tiros, equipe o item Silencer na Handgun.

A TIME TO KILL

Mate o chefe Leonard em menos de três minutos. Ele é encontrado no Alternate Hospital e muda o movimento entre ficar de pé ou arrastar-se sob a água. Use a Shotgun para derrubá-lo, espere-o se levantar e atire de novo. Faça isso até vencer.

LOST MEMORY



Mate o chefe (a memória de) Alessa em menos de três minutos.

Você enfrenta Alessa no final do Amusement Park, no carrossel. Ela tem quatro formas diferentes de ataque. Em cada uma, ela usa uma arma diferente: Knife, Handgun, Pipe e Sub-Machinegun. Na dificuldade Easy, a Shotgun resolve seu problema rapidinho e sem dores de cabeça.

BLASPHEMY



Derrote God em menos de oito minutos. God é o chefe final, então comece atirando nele com a Shotgun até derrubá-lo no chão. Quando isso acontecer, entre no seu inventário e equipe uma das armas brancas que coletou ao longo da aventura (Knife, Pipe, Maul, Katana ou a Stun Gun) para atacar a criatura. Repita o processo até vencer.

IT WAS ALL IN YOUR HEAD

Faça o final "Possessed". Este final é baseado em uma mecânica de pontos, e você precisa terminar o jogo com mais de 4 mil pontos. Para conseguir a pontuação necessária, faça o seguinte:

- Mate todos os inimigos que encontrar (vale 10 pontos cada).

SILENT KILL ▶ Atirar faz barulho? Equipe o Silencer na Handgun. Fim dos problemas e mais troféu



- Cada dano sofrido perde 1 ponto.
- Chegando na capela, fale no confessionário (vale mil pontos).
- Quando Douglas for ferido no Amusement Park, ignore-o.

WHERE'S LUNA?



Pegue a roupa Princess Heart. Ao começar um Extra New Game, você terá uma opção especial chamada Extra Costume. Nela, digite o código PrincessHeart.

IF LOOKS COULD KILL

Pegue o Heather Beam. Para ganhar esse ataque especial, é preciso terminar o jogo com uma contagem de 333 inimigos mortos.

Jogando na dificuldade Normal (e usando armas especiais para facilitar a vida), termine duas vezes matando o máximo de inimigos que encontrar. Para usar o ataque especial, tenha alguma arma equipada, segure **R2** e aperte **X** para disparar um raio.

COOLEST DAD. EVER

Faça o final UFO. Para ter acesso a este final, é obrigatório ter o Heather Beam e, com este, matar 30 inimigos antes de chegar ao apartamento onde Harry Mason é encontrado morto. Cumprindo esta condição, o final é ativado logo que entrar no apartamento.

THERE'S A NEW SHERIFF IN TOWN

Pegue a arma Beam Saber. Termine o jogo matando mais inimigos com ataques físicos e armas brancas do que usando armas de fogo. Ao começar um



EFICIÊNCIA ▶ Já que terá que enfrentar os chefes de qualquer jeito, ser rápido garante troféus



TRANSFORMAR!!! ▶ Heather vira uma super-heroína japonesa e... bem, você ganha um troféu por isso

CHECKLIST

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

Obrigatórios

☐ I'm Normal I Promise (B)

Sequenciais

- ☐ Hoarder (P)
- ☐ They Look Like Monsters to You? (P)
- ☐ This Isn't an FPS! (P)
- ☐ Pest Control (P)
- ☐ Wall Basher (B)
- ☐ A Time to Kill (P)
- ☐ Eye For an Eye (P)
- ☐ Lost Memory (P)
- ☐ Blasphemy (P)
- ☐ It Was All in Your Head (P)
- ☐ Where's Luna? (O)
- ☐ If Looks Could Kill (O)
- ☐ Coolest. Dad. Ever (O)
- ☐ There's a N. Sheriff in Town (P)
- ☐ Heather's Got a Gun (O)
- ☐ Flame On (P)
- ☐ What the Hill J. Happened? (P)
- ☐ Ninja (P)
- ☐ Adrenaline Junkie (O)
- ☐ Makes my Head Hurt (O)

Platina

☐ I Guess It's Times to Roll the Credits

MAKES MY HEAD HURT

Termine o jogo salvando, no máximo, duas vezes. Felizmente SH3 é bem mais fácil de terminar cumprindo esta condição, especialmente se tiver a Sub-Machinegun com munição infinita. Faça o final UFO para acelerar o ganho deste troféu. Atenção: se morrer e usar continue, isso conta como save. 



Extra New Game, você encontra o Beam Saber no Shopping Mall, do lado de fora da Storage Room (examine a porta com a maçaneta em formato de língua, no final do corredor).

HEATHER'S GOT A GUN



Pegue a Sub-Machinegun com munição infinita. A condição é terminar o jogo matando o último chefe com uma arma branca (Knife, Pipe, Maul ou Katana). Então comece um Extra New Game e, após sair pela janela do banheiro, no Shopping Mall, examine a pilha de caixas no beco, para encontrar a arma.



FLAME ON

Pegue a arma Flamethrower. Termine o jogo matando mais inimigos com arma de fogo do que com ataques físicos e armas brancas. Feito isso, comece um Extra New Game e pegue a arma em um dos cantos da Helen's Bakery, no Shopping Mall.

WHAT THE HILL JUST HAPPENED?

Pegue o Gold e o Silver Pipe. Comece um Extra New Game e vá até Sewers, onde você eletrocuta um tentáculo. Examine a água para conversar com uma fada. Nas duas primeiras opções,



FADA DOS CANOS? > No esgoto, surge uma fada que entrega canos e um troféu... Silent Hill é mesmo uma cidade estranha

escolha "No" e, na terceira, "Yes" para ganhar as duas armas.

NINJA



Termine o jogo sofrendo menos de 500 pontos de dano. Igual a SH2, é preciso ter terminado o jogo uma vez, então use as armas de fogo para atacar à distância, evitando lutas desnecessárias e priorize o final UFO (para terminar o jogo na metade do caminho).

ADRENALINE JUNKIE



Termine o jogo em menos de três horas. Para isso, é crucial conhecer bem o caminho. Desta forma, corra em vez de andar, evite batalhas desnecessárias e pule todas as cenas de corte (caso precise parar o contador de tempo, basta deixar o jogo pausado). Novamente, priorize o final UFO para terminar a aventura ao chegar na metade do caminho.

NA TENSÃO > O troféu Makes My Head Hurt é facinho, o problema é que o jogo costuma dar umas travadas



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*

Especial Detonados
5 jogos do começo ao fim
R\$ 14,90*

*Frete não incluso

Ligue agora para
0800 8888 508
e saiba como receber sua
publicação com
DESCONTOS ESPECIAIS!
Informe a oferta
1014

Compre as últimas edições da Revista PlayStation com 40% de desconto cada:



Edição 164



Edição 163



Edição 162



Edição 161



Edição 160



Edição 159



Edição 158

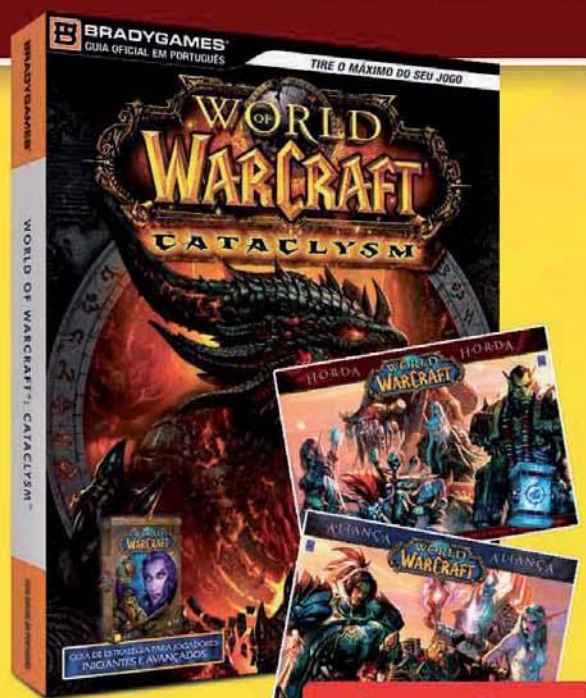


Edição 157



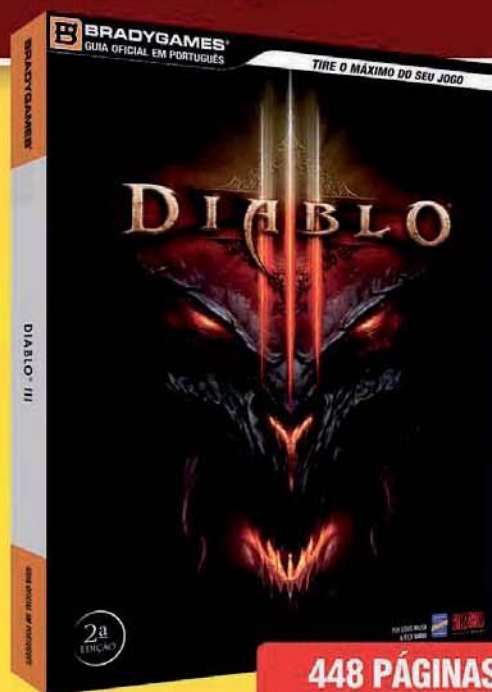
Compre pelo (11) 3038-5050 (SP), 0800 8888 508

Confira os lançamentos de livros da Editora Europa



GRÁTIS 2 PÔSTERS

**World of Warcraft:
Cataclysm**
R\$ 59,^{90*}



**448 PÁGINAS
EM PORTUGUÊS**

**Guia Oficial
Diablo III**
R\$ 59,^{90*}

Conheça também a Revista **OldGamer** com **40% de desconto** cada:



Edição 10



Edição 9



Edição 8



Edição 7



Edição 6



Edição 5



Edição 4



Edição 3

(demais localidades) ou pelo site **www.europagnet.com.br**

Ran King

Os melhores e mais habilidosos gamers do Brasil

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

772

2363

8091

176

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 MELHORES DO BRASIL

	NOME	LV	%	BR	PR	OR	PL	TOTAL
1	Leon_melo	42	54	8091	2363	772	176	11402
2	DarkRaisen	41	69	7140	2366	801	193	10500
3	renee_roots	39	1	6565	2133	714	174	9586
4	SkyOver	36	41	5636	1909	672	166	8383
5	GuaxaGaspar	36	8	5559	1871	657	168	8255
6	Dropeti	35	74	6387	1800	553	144	8884
7	RavenXBR	35	38	5665	1759	627	154	8205
8	Chanceler	34	57	5209	1820	602	149	7780
9	chris-claire-jill	34	1	5330	1710	559	147	7746
10	Black_Thor	33	81	5554	1681	530	137	7902
11	celoseco	33	74	5232	1706	559	135	7632
12	HaagenDazz	32	87	4617	1678	607	125	7027
13	Shin_Fire	31	92	4567	1688	505	126	6886
14	P3reiraA	31	35	4364	1556	559	106	6585
15	misagol	31	11	4488	1460	546	105	6599
16	guanabara	30	98	4992	1414	425	124	6955
17	coraxbio	30	77	4403	1491	498	112	6504
18	KillUiu	30	47	4294	1453	509	105	6361
19	michelestat	30	31	4272	1406	477	122	6277
20	met-reload	30	45	4642	1431	436	115	6624
21	ricky174	29	78	3940	1433	492	108	5973
22	bmvtyea	29	66	4055	1348	484	110	5997
23	JACQUES	29	63	3957	1370	506	102	5935
24	lebeau	29	20	3965	1377	460	99	5901
25	GoD_Br83	29	1	4284	1219	405	109	6017
26	Cantuarrio	28	63	3521	1288	471	114	5394
27	THRASHsp	28	50	4340	1242	401	81	6064
28	WhBlaze	28	31	4896	1216	352	53	6517
29	ReVolTS_BR	28	29	3801	1256	431	97	5585
30	douk23	28	2	4436	1126	367	83	6012
31	SoniMail	27	87	3712	1255	407	93	5467
32	RAYDERSON-ONI	27	92	3817	1206	381	102	5506
33	gujabs	27	65	3147	1257	443	110	4957
34	DarkDux_BRA	27	61	3460	1285	403	97	5245
35	andrehz	27	66	3320	1175	461	94	5050
36	fattore18	27	50	3493	1245	408	92	5238
37	DON_MAZZALI	27	49	3545	1170	417	95	5227
38	dideriw	27	43	3696	1148	389	97	5330
39	louzada_pv	27	7	3285	1217	404	92	4998
40	RiqBR	27	4	3716	1124	360	92	5292
41	leanflu	27	16	3476	1132	393	94	5095
42	JamesBr27	26	72	3474	1112	401	76	5063
43	Jacobgxavier	26	59	3570	1097	384	72	5123
44	mihimacelo	26	55	3560	1104	359	82	5105
45	NUMERO_PI	26	41	3248	1070	378	96	4792
46	AQUARONI	26	41	3455	1011	371	92	4929
47	GUTSAH2	26	34	3407	1028	358	96	4889
48	Sakai_HB	26	26	3571	1107	353	67	5098
49	Jaapa21	26	22	4120	1053	295	57	5525
50	rfvayanos	26	20	3216	1053	396	81	4746
51	PINTOZINHO	26	11	3222	1031	371	89	4713
52	fdmcgames	26	4	3333	1081	341	85	4840
53	Daniel4Ever	25	94	3750	959	335	69	5113
54	Heishiroo	25	89	3860	1031	312	57	5260
55	Diogo_Martini	25	72	3976	948	287	66	5277
56	CarLoSBP	25	71	3925	1021	280	61	5287
57	lBarbArOI	25	82	3172	980	368	85	4605
58	patedecarne	25	61	3088	933	382	90	4493
59	Misanthropus	25	58	3600	949	325	72	4946
60	TheTreble	25	54	3126	1102	341	76	4645

	NOME	LV	%	BR	PR	OR	PL	TOTAL
61	D4rk-JC	25	53	3311	1004	320	87	4722
62	Pheoonix13	25	20	3027	1028	334	85	4474
63	Alex_Vivas	25	14	3402	1012	314	64	4792
64	LutzPS	25	14	3237	1040	310	75	4662
65	brocaivd	25	21	2816	994	377	81	4268
66	Lucas_FR	25	6	3041	1021	348	72	4482
67	Horlando	25	1	3516	981	308	57	4862
68	Insane_akuma	25	2	4019	943	261	45	5268
69	Mantovann	24	94	3165	992	320	75	4552
70	Fagoli	24	89	3292	965	302	76	4635
71	panserod	24	82	2981	999	336	76	4392
72	DuziN_BR	24	66	2827	959	349	82	4217
73	danilobr2	24	65	3031	934	328	79	4372
74	fenris-lima	24	81	3072	1023	308	70	4473
75	crisdeath73	24	55	3245	901	321	66	4533
76	wagnerlima	24	44	3590	878	291	51	4810
77	Elisson357	24	41	3421	940	278	60	4699
78	fabiohaifa	24	37	2711	1013	308	90	4122
79	Mcrhatefield	24	50	3663	901	259	53	4876
80	Heavenly_king	24	34	3566	829	262	71	4728
81	Machine_God	24	29	3540	872	268	61	4741
82	KILLERBRasi	24	21	3074	951	322	56	4403
83	silvertongueBR	24	17	2731	935	363	65	4094
84	EVANDROBRAZIL	24	16	2706	897	335	87	4025
85	hectorx67	24	16	3198	899	300	63	4460
86	Foc4666	24	5	3368	896	267	61	4592
87	mc2500	24	5	3203	859	295	67	4424
88	Raphael_Gnomo	23	97	2768	923	233	75	4089
89	marcoslaguna	23	94	2796	932	307	78	4113
90	ARAGORN_SP	23	92	3083	942	300	55	4380
91	Yelladion	23	89	3497	938	246	47	4728
92	RuxR7	23	85	2868	892	330	63	4153
93	Maru-kun-BR	23	82	2983	931	299	61	4274
94	SAMGAMES	23	81	3536	880	249	48	4713
95	fnarruda	23	72	2662	940	311	76	3989
96	nlogan	23	71	3326	879	282	45	4532
97	guygardner	23	69	3662	853	225	49	4789
98	enasorodraude	23	68	2889	937	271	76	4173
99	Oreidapraia	23	93	2805	876	291	81	4053
100	m_winston	23	55	2876	949	297	56	4178
101	danilo_penin	23	50	2865	906	277	72	4120
102	Makevinho	23	44	2964	866	276	68	4174
103	rgromaz2010	23	38	2566	899	312	75	3852
104	negocameron	23	21	2970	871	275	57	4173
105	rtakeow	23	18	2605	923	280	75	3883
106	MaxiMil14No	23	14	2991	894	284	44	4213
107	Wall_Kinho	23	13	2699	789	303	76	3867
108	fabricials	23	7	2968	853	257	63	4141
109	dclima	23	5	3170	867	231	56	4324
110	Jhones	22	92	2668	855	281	69	3873
111	FINALOGADOR2012	22	91	3331	768	237	50	4386
112	edsoneletra	22	90	2955	826	253	63	4097
113	BrazilianSniper	22	89	2763	835	285	61	3944
114	Elysium	22	86	2734	797	294	64	3889
115	xSathler	22	83	2541	923	284	63	3811
116	mlrla	22	76	3070	863	267	34	4234
117	diego_braga	22	74	2395	848	299	76	3618
118	MoonHawk-	22	75	2236	941	323	62	3562
119	lobitojls	22	70	2707	802	255	78	3842
120	MorganaM	22	70	2158	946	332	61	3497

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	brenobl	22	70	2708	833	294	53	3888
123	ntfrost	22	69	3588	731	205	41	4565
124	ChiquinhoBR	22	69	2392	956	327	42	3717
125	Th467BR	22	61	2920	790	257	57	4024
126	leandro_17	22	60	2462	823	308	64	3657
127	RenatoWollmer	22	64	3213	745	240	45	4243
128	BattousaiBR	22	52	2732	781	260	69	3842
129	os-gavioes	22	59	2647	820	291	57	3815
130	peixe02	22	58	2842	860	253	46	4001
131	wfcruz	22	36	3051	791	213	57	4112
132	lmf483g	22	35	2364	790	287	77	3518
133	big_borba	22	52	2432	802	279	73	3586
134	Ssnipo	22	32	2906	805	225	59	3995
135	maceulinho	22	31	2471	837	286	59	3653
136	Ranzalee	22	31	2775	820	247	56	3898
137	mabaruffa	22	28	2690	790	244	68	3792
138	TheAnimalavi	22	24	2667	753	251	71	3742
139	OVOKndR	22	19	2813	805	245	51	3914
140	GLADIADORBR	22	13	2632	819	285	41	3777
141	lamine78	22	11	2136	848	288	75	3347
142	stevenplaya65	22	10	2781	749	247	58	3835
143	MARLON_VASCO	22	8	3829	722	187	4	4742
144	FaustinoXBLADE	22	2	3037	789	232	34	4092
145	rcainformatica	22	1	2736	804	248	48	3836
146	goldskarr	21	95	3687	751	154	22	4614
147	IvanReinhold	21	94	2997	742	211	52	4002
148	Cloud_AC	21	84	2277	832	266	65	3440
149	JCFurtado	21	83	2517	803	249	58	3627
150	CalintsFG	21	81	2150	834	294	60	3338

OS MELHORES DO MÊS DE JUNHO

	NOME	LV	%	BR	PR	OR	PL	TOTAL
1	cesarsacrazbr	16	19	664	237	83	10	994
2	Sapohardkore	21	16	404	124	59	11	598
3	Leon_melo	42	54	369	144	37	8	558
4	BillValadao	16	99	383	125	31	11	550
5	Leandro_DMC	12	76	267	138	42	11	458
6	JoaoQuique	16	28	317	110	42	9	478
7	clubtronic	16	22	225	89	59	9	382
8	Mcrhatefield	24	50	217	75	55	11	358
9	VARELA486	14	40	274	108	40	8	430
10	S4BIONI_BR	19	44	277	100	41	8	426
11	ALTERSOGETSU	17	56	206	81	52	10	349
12	Kratoss_b	15	27	208	121	43	7	379
13	Rodrigo_PGDC	18	79	198	99	46	9	352
14	Cyber_Mendigo_	11	40	246	107	41	6	400
15	Plasma_Relampago	12	1	261	87	42	7	397
16	tamusic6	18	14	213	78	41	10	342
17	michelestat	30	31	252	114	24	9	399
18	Pheoonix13	25	20	211	90	36	9	346
19	harry_ki	15	29	262	81	34	7	384
20	misagol	31	11	282	85	29	6	402
21	regis130	17	79	206	98	33	8	345
22	sabaobboy	14	82	179	93	37	9	318
23	celoseco	33	74	233	90	31	8	362
24	Flutotal2009	18	94	208	81	37	8	334
25	HaagenDazz	32	87	212	92	31	6	341



OS MELHORES DE SANTA CATARINA

	NOME	LV	%	BR	PR	OR	PL	TOTAL
1	renee_roots	39	1	6565	2133	714	174	9586
2	GuaxaGaspar	36	8	5559	1871	657	168	8255
3	celoseco	33	74	5232	1706	559	135	7632
4	gujabs	27	65	3147	1257	443	110	4957
5	Lucas_FR	25	6	3041	1021	348	72	4482
6	FaustinoXBLADE	22	2	3037	789	232	34	4092
7	IvanReinhold	21	94	2997	742	211	52	4002
8	soulzonik	21	27	2710	761	219	39	3729
9	xkiller7	21	25	2874	789	196	31	3890
10	giinha	20	39	2312	689	219	45	3265
11	Pimenta_BR	19	7	2033	566	187	46	2832
12	jgramos	18	77	1962	554	178	45	2739
13	laddyvalentine	18	63	1808	565	210	34	2617
14	AeroRRR	18	26	2051	494	172	28	2745
15	AdrianoFerreira	17	87	1820	494	152	40	2506

MELHORES DE PERNAMBUCO

	NOME	LV	%	BR	PR	OR	PL	TOTAL
1	PINTOZINHO	26	11	3222	1031	371	89	4713
2	CaRLoSBP	25	71	3925	1021	280	61	5287
3	Yelladian	23	89	3497	938	246	47	4728
4	Wall_Kinho	23	13	2699	789	303	76	3867
5	leandro_17	22	60	2462	823	308	64	3657
6	Pettrus	20	37	2796	591	173	43	3603
7	BenjBr	19	81	2763	603	181	15	3562
8	Aruhs	19	21	1942	530	219	50	2741
9	tonyjunior_pe17	19	15	1579	606	247	51	2483
10	Obthurel	17	23	1798	480	123	30	2431
11	momota69	16	96	2082	455	116	2	2655
12	GustavoSaporiti	16	50	1677	423	106	26	2232
13	ajalxo7	16	50	1484	428	122	33	2067
14	eniosilv	16	22	1131	407	161	34	1733
15	christiano2099	16	20	1876	377	93	10	2356

AS MELHORES MENINAS

	NOME	LV	%	BR	PR	OR	PL	TOTAL
1	MorganaM	22	70	2158	946	332	61	3497
2	Ururuts	21	19	2795	767	206	34	3802
3	laddyvalentine	18	63	1808	565	210	34	2617
4	paulacancian	18	14	1891	542	154	37	2624
5	Renata-BR	18	2	1787	509	162	42	2500
6	htlbo	17	23	1811	485	126	27	2449
7	cfvpoet	16	91	1551	487	146	24	2208
8	Tanana-BR	16	27	1268	404	138	37	1847
9	Bayonetta_Dark	16	20	1629	407	114	15	2165
10	angelicaplatina	16	17	1605	375	116	20	2116
11	Montatah	16	10	1502	462	96	21	2081
12	robertaristher	16	7	1138	424	145	32	1739
13	ppriz3	16	3	1360	449	106	27	1942
14	Daniele	15	30	1348	306	115	15	1784
15	Bernkastel-Ryugu	15	15	1109	329	108	28	1574
16	adrianajoe1	15	12	1097	374	100	24	1595
17	Misuka_BR	15	6	1224	321	99	20	1664
18	bellalamounier	14	86	1124	303	92	26	1545
19	AnaMaura	14	84	1175	302	88	23	1588
20	Ana_CLTH	14	77	952	313	107	27	1399

MyPst - O site MyPst3t 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...

King

A máquina de suplex de Tekken

Tekken pensa um pouco diferente ao tratar de órfãos na série. Veja os King, por exemplo: os dois caras-de-felino que aparecerem na série cresceram sem pais. O primeiro King, na verdade, entrou no torneio King of the Iron Fist para ganhar dinheiro e abrir seu próprio orfanato, depois de ter saído das ruas e virado um padre. Infelizmente, ele foi morto pelo chefe de Tekken 2, então um novo órfão – que era fã de King quando criança – passou a usar a máscara de jaguar desde então.

#11
PERSONAGENS
LENDÁRIOS
PlayStation

Os grandes golpes de King

O Jab

Nosso jaguar durão a ponto de rasgar o tecido das dimensões com um soco que abre um buraco na realidade. Não é tão bonito quanto outros golpes, mas sempre funciona para dar abertura a outros ataques.



Double DDT

Não, não é um tipo de inseticida ou agrotóxico. É um golpe feito em conjunto com seu "às vezes melhor amigo / inimigo mortal" Armor King. Trivia: DDT é sigla para Demonic Death (Morte demoníaca, para os íntimos).



Giant Swing

Gente, parem o mundo porque eu quero descer antes de vomitar. Primeiro, King pega sua vítima pelas pernas, depois começa a girar até soltá-la como se fosse um daqueles pesos das olimpíadas.



Muscle Buster

O golpe principal de qualquer versão de King. Carregando o oponente em seus ombros largos, o homem-gato pula uns 3 metros e desce com tudo, transformando o golpe quase que em um pilão. Deve doer.



Manto sagrado



Galera de caubói

O lutador abraçou seu lado mais exótico em Tekken 4, com uma roupa alternativa que é como um casamento entre Midnight Cowboy e Lionel Ritchie.



Com que calça...

Quando Street Fighter X Tekken foi lançado, o guarda-roupas de King já tinha avançado muito desde os tempos do PS1, como você pode ver nessas calças lilás que certamente já não servem mais.



Pé na estrada

Provavelmente inspirado por um daqueles caras da WWE, King usou uma camiseta chamativa com os dizeres 'tap out' como roupa alternativa em Tekken 6.



Time supremo

Em Tekken Tag Tournament 2, o ex-garoto de rua vem com um visual que não víamos desde Tekken 3. Mas em vez de brincar com dinossauros inteligentes, ele só precisa se preocupar com o torneio.

Inimigos e Rivals

Armor King

Usando uns chifres nos ombros capazes de matar sem muito esforço, Armor era o maior rival do primeiro King. Depois da morte deste, o cara passou a treinar o King número dois.



Craig Marduk

O grandalhão matou o mentor do segundo King, mas poupou a vida de Craig após derrotá-lo em Tekken 4. O bizarro é que, depois disso, eles tornaram-se amigos.



Ogre

Acordado por Heihachi em Tekken 2, o deus da luta foi ressuscitado em ruínas mexicanas. Além de ser feio até não poder mais, ele matou o primeiro King.



Roger

O canguru pugilista não tem muita relação com King. Mas qualquer desculpa é válida para colocar um canguru boxeador em uma matéria. Na verdade, nem vamos nos dar ao trabalho de inventar uma desculpa.



Sem piedade. Sem remorso.
Pura vingança



Assassinatos em série

Uma advogada jovem e ambiciosa.

Um investigador sério e experiente.

E isso é apenas o começo.

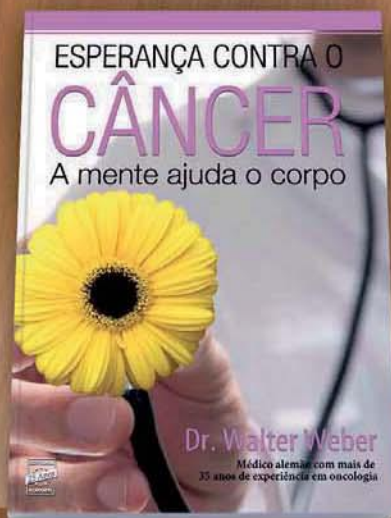
Compre nas livrarias, pelos telefones (11) 3038-5050 (SP),
0800 8888 508 (demais localidades) ou pelo site www.europamet.com.br

Grandes Suces



Autora: Linda Carlino

Um olhar feminino sobre os bastidores do poder na Europa dos séculos 15 e 16



Autor: Dr. Walter Weber

Este livro pode mudar a sua vida ou a vida de alguém querido



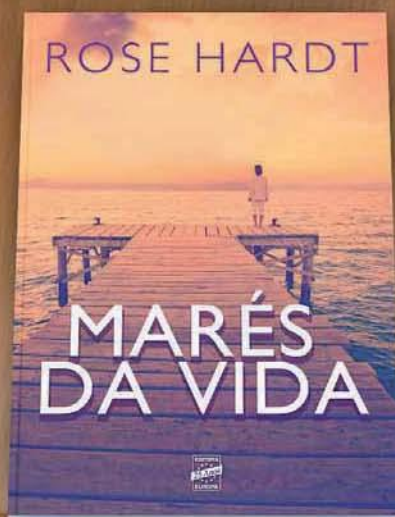
Autora: Susanne Leinemann

Nina meteu na cabeça que precisa se casar. Mas como encontrar o homem certo?



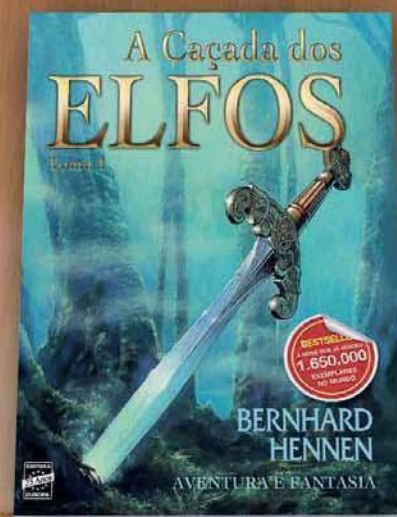
Autor: Andreas Gruber

Uma advogada jovem e ambiciosa. Um investigador sério e experiente. E isso é apenas o começo



Autora: Rose Hardt

Uma mulher de meia-idade redescobre, nas Ilhas Jersey, o seu grande amor da adolescência

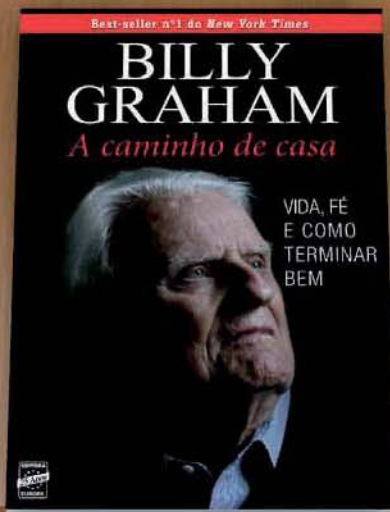


Autor: Bernhard Hennen

A aventura definitiva de seres mitológicos que tantas vezes inspiraram a literatura de fantasia

À venda nas livrarias. Se preferir, compre pelos telefones (11) 3038-5050 (SP),

os Internacionais



Autor: Billy Graham

Um livro repleto de bons conselhos, para que estejamos preparados para o dia em que cessar a nossa função vital



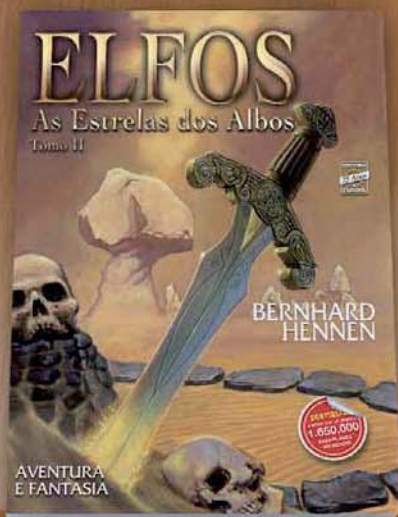
Autora: Kerstin Gier

O amor e as dificuldades de se mudar o próprio destino numa trama divertida e surpreendente



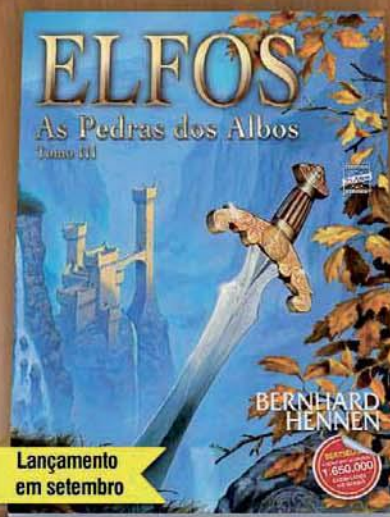
Autor: Andrew Marr

Um retrato fiel e sem precedentes de Elizabeth II e também do seu reinado ao longo dos últimos 60 anos



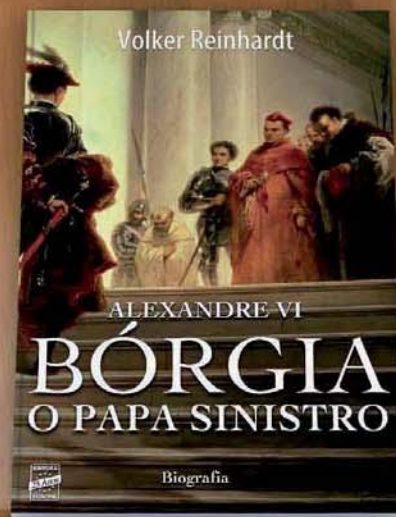
Autor: Bernhard Hennen

A Caçada dos Elfos continua, levando o leitor por um mundo fantástico, povoado por elfos, feiticeiros e outros seres míticos



Autor: Bernhard Hennen

Aventuras emocionantes, perigos e romance no desfecho desta trilogia apaixonante



Autor: Volker Reinhardt

A partir de novas fontes disponíveis, o autor e historiador traz à luz fatos inéditos da trajetória deste papa sinistro

0800 8888 508 (demais localidades), ou pela internet em www.europamet.com.br



Playshop

PARA ANUNCIAR ENTRE EM CONTATO COM A PUBLICIDADE

(11) 3038-5093

publicidade@europenet.com.br

Fgames

TRAGA ESTE
ANÚNCIO
E GANHE 10%
DE DESCONTO

**ASSISTÊNCIA TÉCNICA
ESPECIALIZADA**

- Atualizações
- Manutenção
- Troca de leitor óptico
- Consertos de consoles em geral



Endereço: Rua Plínio Cavalcante, 38 CEP 03569-020 • Zona Leste
Telefone: (11) 2746-2873 ou Nextel: 100*344415



JET

Eletrônicos

CONSOLES • JOGOS • ACESSÓRIOS

Televendas:
(11) **2062-5123**

www.jeteletronicoss.com.br














• Loja Central Plaza Shopping:
Av. Dr. Francisco Mesquita 1000 loja 192

Em breve + uma nova loja:
Av. Rio Branco 530 shopping 485
loja 13 14a e 14b

parcela em até: **12x sem juros**











PRÉ-VENDAS
COM
FRETE GRÁTIS







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



www.rubaogames.com.br



Consoles • Jogos • Acessórios • Action Figures



Pague em até 12 vezes
sem juros nos cartões
de crédito (parcela mínima R\$ 30,00)



Contamos com Assistência técnica especializada

Rua Aurora, 178 loja 10 • São Paulo • (11) 3222-6531 • CEP: 01209-000

ACTION GAME

Possuimos
ASSISTÊNCIA
TÉCNICA
Própria



Jogos Originais
para PS3
à partir de R\$ 49,90



Jogos Originais
para PS Vita
à partir de R\$ 179,90



Jogos Originais
para PS2
à partir de R\$ 19,90



Jogos Originais
para PSP
à partir de R\$ 49,90



Televendas
(11) 4754-2800 / (11) 4063-5311

Agora com
Estacionamento
próprio

Rua da Liberdade, nº 108
Centro, Itaquaquecetuba - SP

Estamos nas
redes sociais



Realizamos entregas via Motoboy
para a grande São Paulo e através do
Correios para todo o Brasil!

www.actiongame.com.br



SUPERGAMES

Novos, semi-novos, antigos e acessórios

TV • SOM • DVD's • Videokê e Cartuchos

Serviço — Compra — Venda — Troca

FINANCIAMENTO EM ATÉ 24X

Lozango



FONE: (11) 2094-3222 - (Próximo ao metrô Carrão)
Rua Antonio de Barros, 1334 – Tatuapé – SP



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



Games evolution

- Todas as marcas
- Atualizações
- Regulagem
- 3 Red Light
- Reballing

AQUI
VOCÊ TEM
ASSISTÊNCIA!

TRAGA ESTE
ANÚNCIO E GANHE
10% DE DESCONTO
EM QUALQUER SERVIÇO.

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



ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA • VENDA

Venha aproveitar as férias na



Traga este
anúncio e ganhe
10% de desconto!



Enviamos
para
todo Brasil

www.galaxiagames.com.br

E-mail: contato@galaxiagames.com.br

End: Rua Aurora, 162 - loja 162 B

ACEITAMOS
CARTÕES:



Sta Ifigênia - São Paulo - SP

TEL: (11) 3221-9165

Variedade de Jogos, Rapidez
e Preços excelentes só
na House Games tem.

Visite nossas lojas:

Loja Centro:

Rua do Seminario, 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

Televendas: (11) 3311-1260

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

PELOTAÃO DOS GAMES

@PELOTAODOSGAMES
/PELOTAODOSGAMES
11-5667 6195

OS MELHORES LANÇAMENTOS E AS MELHORES PRE-VENDAS



CHEGAM 1º EM NOSSO PELOTAÃO

www.pelotaodosgames.com.br



CORREIOS

Despachamos para todo Brasil

Você pediu e a
PlayStation fez!

Uma edição especial só com
DETONADOS



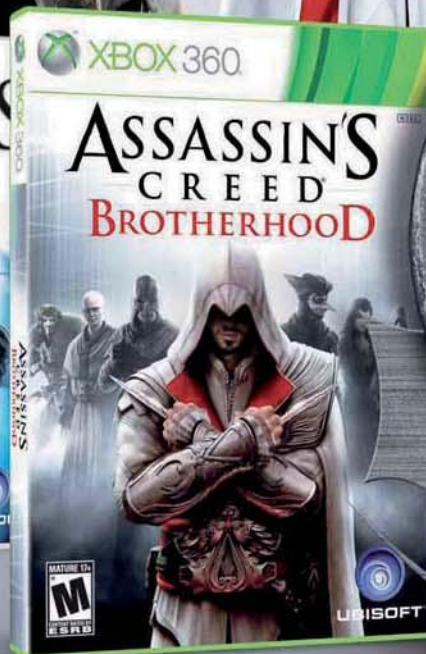
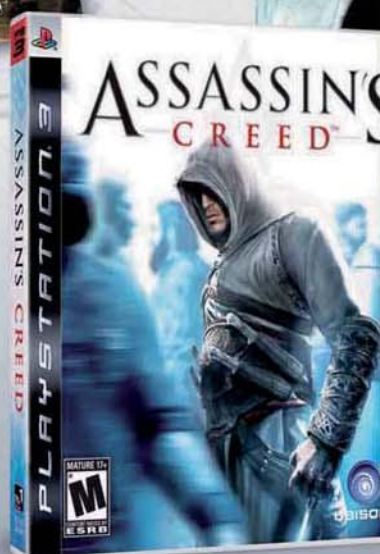
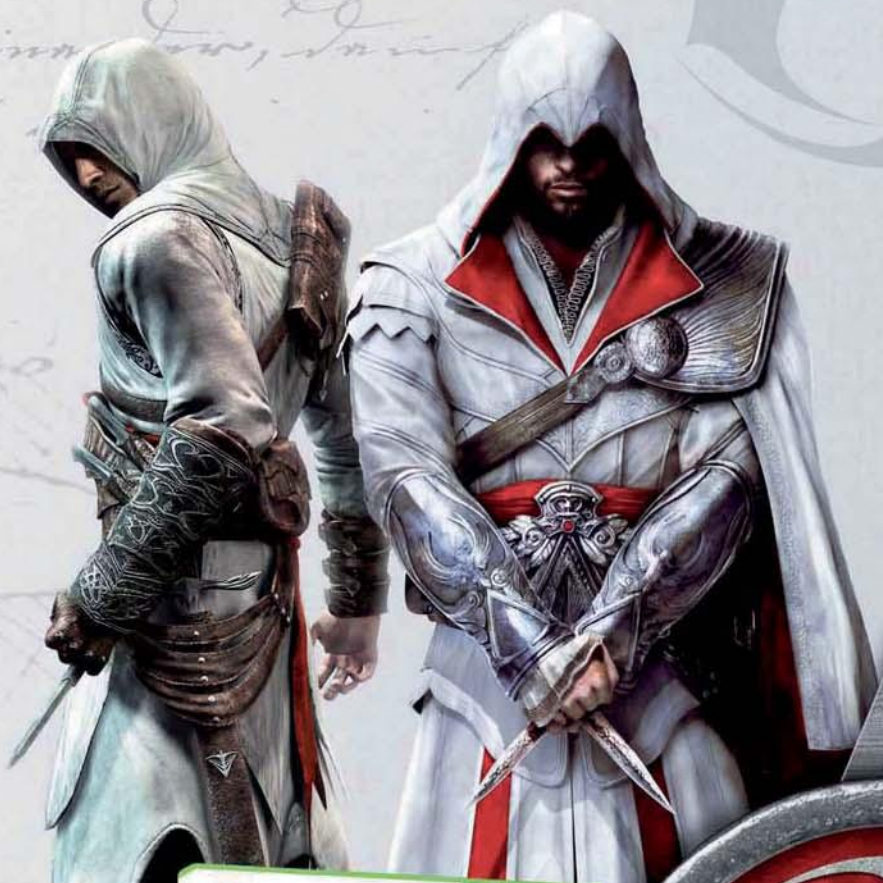
- Mortal Kombat
- Assassin's Creed Brotherhood
- Gran Turismo 5
- Castlevania: Lord of Shadow
- Killzone 3

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**

A SÉRIE DE VIDEO — 37 MILHÕES DE



A PART
59

*ASSASSIN'S CREED: R\$ 59,90
ASSASSIN'S CREED 2: R\$ 59,90
ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD: R\$ 79,90
ASSASSIN'S CREED REVELATIONS: R\$ 99,90

AMERICANAS.com

fnac

pontofrio.com



FACEBOOK.COM/UBISOFT.BRASIL

GAMES COM MAIS DE JOGOS VENDIDOS. —



IR DE:
9,90*
R\$

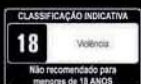


Saraiva

Uz GAMES.com

Walmart

UBISOFT®



XBOX 360

XBOX LIVE

PS3

PlayStation 3



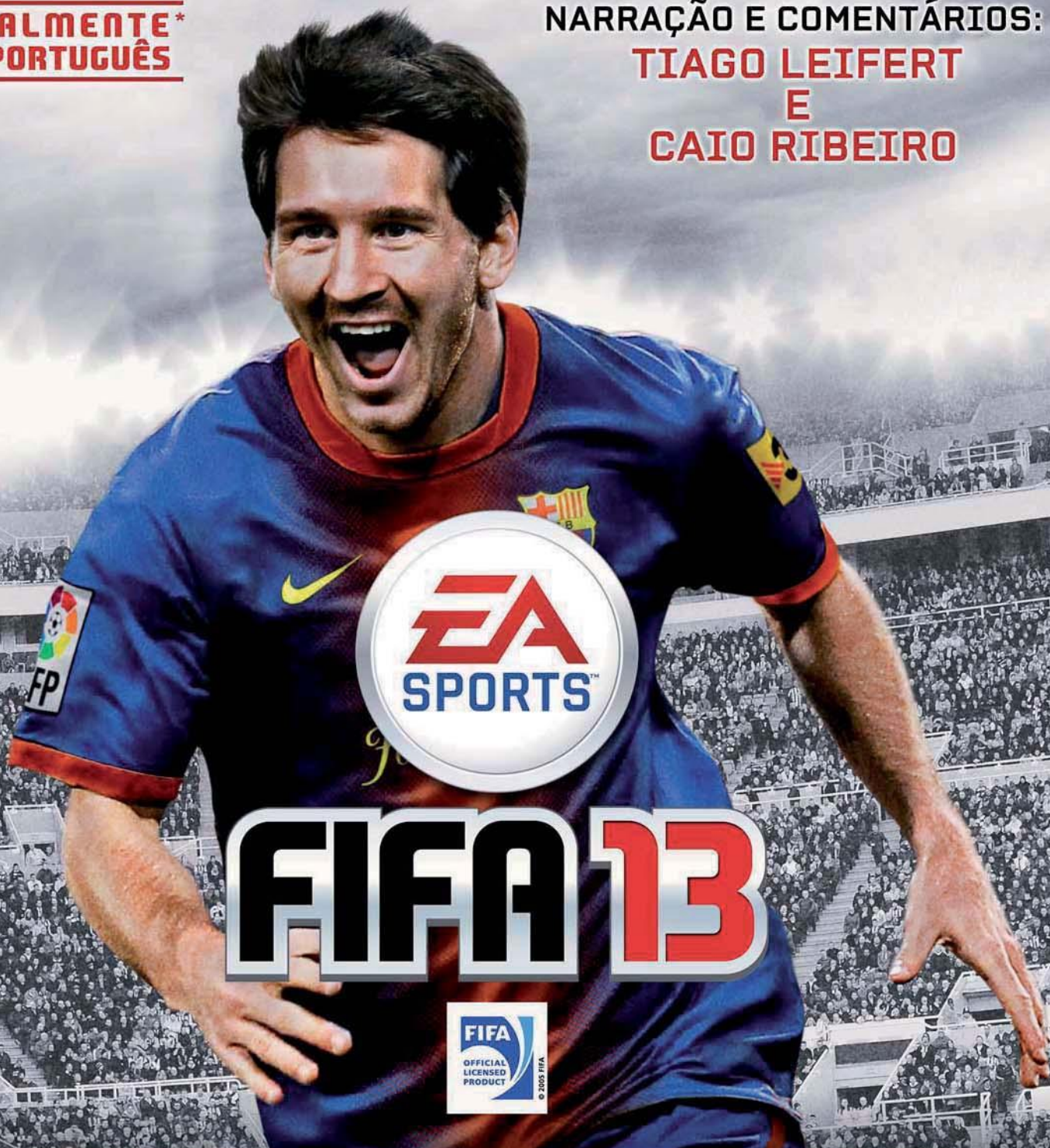
PlayStation Network

© 2012 UBISOFT ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED. ASSASSIN'S CREED, UBISOFT, AND THE UBISOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF UBISOFT ENTERTAINMENT IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES.

PRÉ-VENDA GARANTA JÁ O SEU!

**TOTALMENTE*
EM PORTUGUÊS**

**NARRAÇÃO E COMENTÁRIOS:
TIAGO LEIFERT
E
CAIO RIBEIRO**



INÍCIO DA PRÉ-VENDA: 15 DE AGOSTO NOS PRINCIPAIS SITES DO BRASIL
Lançamento 4 de Outubro **

* Plataformas: PS3 e XBOX 360 (Disco) e PC (arquivo para download)



twitter.com/
wbgamesbr



facebook.com/
wbgamesbr



XBOX 360.

XBOX
LIVE.

PS3
PlayStation 3



fnac.com.br

Saraiva
saraiva.com.br

AMERICANAS.COM

Submarino
www.submarino.com.br



© 2012 ELECTRONIC ARTS INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. TODAS AS DENOMINAÇÕES COMERCIAIS SÃO PROPRIEDADES DE SEUS RESPECTIVOS TITULARES. PRODUTO OFICIAL LICENCIADO PELA FIFA. "O LOGOTIPO OLP E A MARCA FIFA SÃO COPYRIGHT E DENOMINAÇÕES COMERCIAIS DA FIFA. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS". PRODUZIDO SOB LICENÇA PELA ELECTRONIC ARTS INC. "ID", "PLAYSTATION", "XBOX" AND "PS3" ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. KINECT, XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE, AND THE XBOX LOGOS ARE TRADEMARKS OF THE MICROSOFT GROUP OF COMPANIES AND ARE USED UNDER LICENSE FROM MICROSOFT. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.

** Data sujeita a alteração