



PS3™
PlayStation 3

PSP
PlayStation Portable

PSVITA
PlayStation Vita

Revista Oficial – Brasil

PlayStation

Nº 166 • Ano 14 • Setembro 2012 • R\$ 9,90

DETONADO

SLEEPING DOGS

Guia de fases,
coleccionáveis
e troféus

DETONADO

DARKSIDERS II

Mapas dos
segredos e roteiro
de chefes

PES 2013

PRO EVOLUTION SOCCER

O futebol mais brasileiro que você já viu!

BRASILEIRÃO

Pela primeira vez nos
videogames, com 20 clubes

ESTÁDIOS

Vila Belmiro e Morumbi
reproduzidos em
detalhes

NARRAÇÃO

Com Silvio Luiz
e Mauro Beting

LIBERTADORES

Divirta-se com o
Corinthians e Boca,
entre outros



E AINDA STAR WARS: 1313 • PERSONA 4: ARENA



DISHONORED • SOUND SHAPES • METAL GEAR SOLID 4



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



TEKKEN™

TAG TOURNAMENT 2

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



PRÉ-VENDA EXCLUSIVA

INCLUI CONTEÚDO ADICIONAL ABAIXO:

- Personagens Angel e Michelle
- Palco do Snoop Dogg como cenário
- Bundle Bikini
- Mastracks do Snoop Dogg
- Personagens Kunimitsu e Ancient Ogre
- Pack de Avatares para o Xbox 360: Yoshimitsu & Raven
- Tema para a PSN: P. Jack's Tempest
- Videos "Behind the Scenes"
- Galeria de Arte



TEKKEN TAG TOURNAMENT™ & © 2012 NAMCO BANDAI Games Inc. ALL RIGHTS RESERVED. 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. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

SNOOP DOGG

PRÉ-VENDA R\$ 179,90



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 Vianina • 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 Molinos • Praia de Belas Shopping Center • BarraSul Shopping • Caxias do Sul - RS: Caxias do Sul Shopping • Shopping Iguatemi

Saraiva
saraiva.com.br
vendas 4003-3390



Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Tânia Roriz
Vivi Carrara

PlayStation

Revista Oficial Brasil

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

Redator-chefe: Humberto Martinez
Chefe de Arte (Capa): Welby Dantas
Editor de Arte (Projeto Gráfico): Alexandre (Nani)
Redação: Douglas Pereira,
Gilsomar Livramento e Pedro Sclarotta
Revisão de Texto: Mariane Genaro
Colaborou: Nelson Alves Jr

PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade:
Mauricio Dias (11) 3038-5093 - São Paulo
publicidade@europanet.com.br
Coordenador: Alessandro Donadio
Equipe de Publicidade: Adriana Gomes,
Alessandra Savóia, Angela Taddeo, Elisângela Xavier,
Ligia Caetano, Renato Peron e Rodrigo Sacomani
Tráfego: 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.europanet.com.br

Cássio Narciso (Coordenador); Anderson Ribeiro,
Anderson Cleiton, Adriano Severo e Karine Ferreira

PRODUÇÃO E EVENTOS

Aida Lima (Gerente) e Beth Macedo

PROPAGANDA

Robson Carvalho

CIRCULAÇÃO

Ezio Vicente (Gerente) e Henrique Guerche

LOGÍSTICA

Liliana Lemos (Coordenação Logística),
Marcio Policeno, Carlos Mellacci,
William Costa e Fabiano Veiga

ATENDIMENTO A LIVRARIAS E VENDAS DIRETAS

vendasdiretas@europanet.com.br

Gerente: Flávia Pinheiros

Assistente de vendas: Michele Pereira

Promotor de vendas: Leonardo Cruz

ASSINATURAS E ATENDIMENTO AO LEITOR

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

Coordenadora: Tamar Biffi

Atendentes: Carla Dias, Josiane Montanari,
Paula Hanne 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.europanet.com.br

E-mail: atendimento@europanet.com.br

ADMINISTRAÇÃO

Renata Naomi, Paula Orlandini,
Gustavo Barbosa e Evaldo Nascimento

DESENVOLVIMENTO DE PESSOAL

Tânia Roriz e Elisângela Harumi

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



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

Distribuidor Exclusivo para o Brasil:

FC Comercial Distribuidora S.A.

Impressão: Prol Editora Gráfica



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

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



Dá-lhe, Brasil!

O amadurecimento do mercado brasileiro de videogames traz resultados cada vez mais surpreendentes. Depois de diversos lançamentos com dublagem em português, estamos assistindo a uma briga de gigantes no nosso país. A Konami, com *Pro Evolution Soccer*, e a Electronic Arts, com *FIFA*, não estão poupando investimentos em desenvolvimento e em publicidade para conquistar as fãs de jogos de futebol.

A EA já contava com o direito de uso de times brasileiros e investiu na contratação de Tiago Leifert e Caio Ribeiro, que farão narração e comentários, respectivamente, em *FIFA 13*. Isso, provavelmente, vai acarretar também em visibilidade para o game na maior rede de TV do Brasil. Já a Konami, investiu as suas forças em diversas áreas. *PES 2013* oferece narração por Sílvia Luiz e comentários por Mauro Beting. Simula oficialmente os dois campeonatos mais importantes para o público brasileiro, o Brasileirão e a Libertadores da América, com a presença dos 20 clubes do torneio nacional brasileiro. Reproduz alguns dos estádios mais famosos do país, o Morumbi e a Vila Belmiro, e já negocia a possibilidade de agregar o Maracanã e o Pacaembu ao lançamento. Até brincadeiras famosas do nosso futebol, como a dancinha "Ai se eu te pego", em que Neymar homenageia o cantor Michel Teló, está no novo game.

Está bem na cara que a EA e a Konami estão gastando muito para merecer a preferência do jogador brasileiro. E as duas distribuidoras estão servindo de exemplos para tantas outras, que começam a perceber que o brasileiro valoriza mais do que pequenos brindes na hora da compra.

Humberto Martinez

Redator-chefe

humberto@europanet.com.br

Se for o caso, reclame.

Nosso objetivo é a Excelência!



Redação

Fone: (11) 3038-5099 Fax: (11) 3819-0538

E-mail: playstation@europanet.com.br



Correspondência

Rua MMDC, 121 CEP 05510-900

São Paulo – SP Fax: (11) 3819-0538

Site: www.europanet.com.br



Publicidade

Fone: (11) 3038-5098 Fax: (11) 3819-0538

E-mail: publicidade@europanet.com.br



Atendimento

Fone: (11) 3038-5050 (São Paulo), 0800-8888-508

Fax: (11) 3038-5040 (8h às 20h; sábados 9h às 15h)

Email: atendimento@europanet.com.br

Agora também
para iPad,
iPhone e 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



PlayStation
Revista Oficial Brasil

Outubro de 2012

A edição em que
o futebol virtual
tornou-se brasileiro

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.



18

CAPA PES 2013

Melhorias técnicas, ajustes
obrigatórios e investimento
pesado no público brasileiro



28

PREVIEW Star Wars 1313

Gigantes do cinema unidos
para fazer o mais incrível
jogo de Star Wars já visto



44

DETONADO Darksiders II

Controlamos a Morte para vencer
os desafios do novo Darksiders
e revelar os seus segredos



GAROTA PLAY

Livia Segantin

Você vai esquecer das texturas dos videogames quando ver as tatuagens incríveis dessa gata



DETONADO

Sleeping Dogs

Roteiro completo para um dos jogos de ação mais surpreendentes do ano



TROFÉUS

Metal Gear Solid 4

Finalmente há troféus para MGS4. E, com o nosso guia, você terá uma platina de honra

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	10
• Uma pausa para (realeza)	14
• Agenda	26
• Garota Play	66
• Spoiler (Resistance)	98
• Troféus	106
• Ranking	118
• Quem é	120

PREVIEWS

• PES 2013	18
• Star Wars 1313	28
• Dishonored	36

DETONADOS E TROFÉUS

• Darksiders II	44
• Sleeping Dogs	72
• Metal Gear Solid 4	106

ANÁLISES

• Persona 4: Arena	88
• Sound Shapes	92



Fala, galera

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

QUER PAGAR COMO?

Fala, galera. Eu preciso desesperadamente da ajuda de vocês. Estou jogando *Rocksmith* e não consigo comprar músicas pela PlayStation Network. Já tentei diversos cartões de crédito, usei conta brasileira e conta americana, conferi inúmeras vezes os dados inseridos, mas em todas as tentativas recebo a mensagem "As informações do cartão de crédito não são válidas. Verifique atentamente os dados inseridos". Peço encarecidamente que me deem uma luz. Estou enlouquecendo por não poder tocar algumas músicas que amo.

✉ Leonardo Ribeiro

↳ Leonardo, a primeira coisa que conseguimos pensar é: cartão de crédito internacional. Mesmo na PSN Store brasileira é preciso ter

um cartão internacional para colocar crédito. Talvez esse seja o problema que você esteja enfrentando. Outro fator é que o valor deve ser, no mínimo, de dez reais para poder comprar. As lojas americana e europeia da PSN possuem uma vantagem que ainda não temos disponível no Brasil: os cartões pré-pagos – aqueles que você compra em lojas com um determinado valor e usa um código para colocar o crédito na sua conta. Alguns sites, como a *Maximuscards.com*, vendem online esse tipo de cartão e envia o código por e-mail, mas, sendo um site internacional, você terá que comprar usando dólares. Então as opções são essas: ter um cartão internacional, comprar um código pré-pago ou esperar o dia em que a Sony vai disponibilizar os códigos e cartões de crédito nacionais por aqui – ainda não há data para isso. Enquanto isso,

podemos te ajudar de outra forma: pan pan pan, pan pan pan, pan pan pan, panpãmm. Acabamos de ensinar *Smoke On The Water*.

E AS MULHERES?

Jill Valentine estará em *RE6*?

✉ Karina Tomazini

↳ Karina, muitas pessoas tinham a mesma dúvida que você e questionaram a Capcom sobre a presença de Jill Valentine e de Claire Redfield em *Resident Evil 6*. O produtor Yoshiyuki Hirabayashi deu uma resposta evasiva, em que não confirmou, tampouco negou, mas disse que existem outros grandes nomes em *RE6* e que ainda haveriam revelações sobre personagens. Particularmente, parece que Jill não vai estar nessa aventura – a não ser que a Capcom esteja realmente escondendo o jogo.

Abuchadomês

L-L-L-A-A-A-G-G-G

Olá, pessoal. Tenho um problema com meu PS3 e preciso de ajuda. Recentemente adquiri um headset original da Sony, aquele de 7.1 canais (muito bom por sinal). O problema que notei é que quando eu o uso no modo online (só jogo FPS) começa a dar muito lag; o controle começa a ficar com efeito atrasado (vai mais para uma direção como se estivesse "bambo"), sem contar as inúmeras vezes que morro por não ter visto o adversário, principalmente no modo zumbi do *Black Ops*, quando começa a aumentar a horda de zumbis nas fases mais avançadas. É como se a minha conexão estivesse com pin ruim, mas não está. Já fiz testes com minha rede e tá ok. O problema para quando desligo o headset. Vocês já ouviram sobre este tipo de problema? Tem solução?

✉ Rogério Galhardi

↳ Já ouvimos falar e tem solução, Rogério. Só isso? Até a próxima... Brincadeira! O que acontece é o seguinte: o headset deve estar usando a mesma frequência que a sua conexão de internet wireless. Você pode conectar o seu PS3 ao roteador por cabo (que além de resolver o problema, é um modo de conexão melhor). Se não quiser fazer isso, acesse a página de configuração do seu roteador e mude o canal em que ele está. Se testar e o problema continuar, basta mudar o canal novamente até um que funcione.

SEM LAG ▶ O modo zumbi de *Black Ops* já é difícil sem lag, então tenha cuidado com interferências no seu wi-fi



MILLA JOVOVICH RESIDENT EVIL 5: RETRIBUIÇÃO

TAMBÉM EM 3D

14 DE SETEMBRO
NOS CINEMAS

re5.com.br

Verifique a classificação indicativa.

© 2012 Screen Gems, Inc. All Rights Reserved.



Disponível em
Blu-Ray e DVD.

Aproveite
e lembre
as aventuras
desta franquia!

*Formatos em Blu-Ray somente para o primeiro colocado.

REGULAMENTO

1. Para participar é preciso escrever um texto criativo, com até 20 palavras, respondendo à seguinte pergunta: "O que aconteceria se os zumbis invadissem o mundo de hoje?"

2. As respostas podem ser postadas em nosso site até o dia 15/10/2012. Para isso, basta visitar o endereço www.europamet.com.br/playstationpromo, preencher o cupom de participação e escrever a sua frase.

3. Se preferir, pode mandar sua frase por carta para a Editora Europa até o dia 15/10/2012. Escreva por fora do envelope: **Promoção Resident Evil** - Rua MMDC, 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900. A comprovação será pela data de postagem, marcada no carimbo dos Correios.

4. Você pode concorrer com várias frases. Cada cupom deve conter uma frase. Você pode mandar vários cupons no mesmo envelope. É permitido o envio de fotocópias.

5. Uma comissão julgadora, formada por profissionais da Editora Europa, se encarregará de escolher o texto vencedor deste concurso cultural, tendo como critério de classificação a criatividade.

6. Os 5 autores das frases mais criativas ganharão:

1º lugar: 1 kit com os 4 Blu-Rays de Resident Evil 1, 2, 3 e 4.

2º ao 5º lugares: 1 kit com os 4 DVDs de Resident Evil 1, 2, 3 e 4.

7. Os prêmios serão entregues por sedex até o dia 05/11/2012. Caso haja falha na descrição do endereço, fica por conta do vencedor buscar o seu prêmio na sede da Editora Europa, que se compromete a guardar o prêmio por até 30 dias após a apuração.

8. Em nenhuma hipótese o premiado poderá receber o valor do prêmio em dinheiro ou trocar o prêmio.

9. O resultado desta promoção será divulgado no site

www.europamet.com.br/playstationpromo

10. Cada premiado deste concurso cultural declara, desde já, ser de sua autoria o texto encaminhado e que não constitui plágio de espécie alguma, ao mesmo tempo em que cede e transfere à Editora Europa, sem qualquer ônus, em caráter definitivo, plena e totalmente, todos os direitos autorais sobre o referido texto para qualquer tipo de utilização, publicação ou reprodução na divulgação do resultado.

11. O autor do texto escolhido autoriza o uso do próprio trabalho, do nome e da imagem para a REVISTA PLAYSTATION sem ônus de espécie alguma para a Editora Europa.

12. Os textos encaminhados para este concurso não serão devolvidos em nenhuma hipótese e serão arquivados por 180 dias, após os quais serão doados para reciclagem de papel.

13. A participação neste concurso cultural implica a aceitação irrestrita deste regulamento e a total aceitação da escolha feita pela comissão julgadora, não cabendo contestação.

14. Este é um concurso de caráter cultural, realizado pela Editora Europa, sem sorteio ou pagamento e sem estar vinculado à aquisição ou ao uso de qualquer bem, direito ou serviço. É aberto a todos, exceto aos funcionários da Editora Europa, seus cônjuges ou parentes de até 3º grau, nos termos da Lei nº 5.768, de 20 de dezembro de 1971, regulamentada pelo Decreto nº 70.951, de 9 de agosto de 1972.

15. A promoção é válida só para o território brasileiro.

O QUE ACONTECERIA SE OS ZUMBIS INVADISSEM O MUNDO DE HOJE?

RESPONDA COM ATÉ 20 PALAVRAS E
CONCORRA A 5 KITS (1 EM BLU-RAY* E 4 EM DVD)
COM A COLEÇÃO RESIDENT EVIL 1, 2, 3 E 4.

Participe pelo site www.europamet.com.br/playstationpromo
até 15/10/2012. Se preferir, envie este cupom pelo correio

1. Responda com até 20 palavras: O QUE ACONTECERIA SE OS ZUMBIS INVADISSEM O MUNDO DE HOJE?

2. Preencha seus dados

Nome: _____ Idade: _____ Sexo: () M () F
Endereço: _____ Nº: _____ Compl. _____
Cidade: _____ Estado: _____ CEP: _____ Tel.: (____) _____
RG: _____ E-mail: _____ Já é assinante da Play? () Sim () Não

3. Recorte este cupom (ou faça fotocópia) e envie até 15/10/2012 para:

Editora Europa: Rua MMDC, 121 - São Paulo, SP
CEP 05510-900. Obs.: escreva por fora do envelope
Promoção "Resident Evil 5: retribuição"

Revista Oficial - Brasil
PlayStation



- Z'YRA SKILLS

- * DESPERAÇOE LETHAL
- * CRESCIMENTO DESENHADO
- * PANTANO DAS RAÍZES
- * ESPINHOS SUBCUTÂNEOS

CANHÃO PULSEFIRE

PROPULSORES

ARMADURA THERMAL

- ASHE SKILLS

- * TRO CONGELADO
- * SARRIVADA
- * OLHAR DO FALCÃO
- * FLECHA DE CRISTAL

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

12

- FANTASIA VIOLENTA
- SANGUE
- USO DE ALCOOL E TABACO

Não recomendado para
menores de 12 ANOS

PC



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 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

uma
pausa
para a...

Realeza

Ajoelhe-se perante os grandiosos
(e às vezes assassinos)
monarcas do PlayStation

Você pode ser fã da rainha Elizabeth, mas ela nunca comeu um bolo de 30 quilos de uma vez, nem colocou seu reino em perigo tentando conseguir uma espada sagrada. Porém, nem toda a realeza dos games tem sangue tirano. Um tal príncipe das Arábias, especialmente, já salvou mais reinos encantados do que você consiga lembrar. Ah, e o King of All Cosmos também é muito gente boa...

O PRÍNCIPE (PRINCE OF PERSIA)

Jake Gyllenhaal e seu abdômen definido. Um carinha 8-bit bem animado. Um árabe com sotaque californiano usando o segundo melhor cachecol do PlayStation (só perde para o de *Journey*). Pensando agora, o viajante do tempo nunca teve um visual consistente. De qualquer jeito, sempre nos impressionamos quando ele começa a zoar a gravidade e correr pelas paredes.



REI BOHAN (HEAVENLY SWORD)

Quando você é dublado por Andy Serkis, manter sua imagem de rei é fácil. Ser bicado por um corvo mágico também ajuda. Antes disso, Bohan somente queria pegar uma espada lendária das mãos da guerreira Nariko.





FAT PRINCESS (FAT PRINCESS)

Pode comer todo o bolo. Pensando bem, vossa majestade, talvez não queiras comer **TODO** o bolo. Mantidas em cativeiro num conflito, as princesas cheinhas da PSN são obrigadas a comer bolo. Além de engordá-las, isso as deixa muito mais difíceis de carregar.

A RAINHA DE COPAS (ALICE: MADNESS RETURNS)

Embora a fã de decapitações de Lewis Carroll fosse um pouco doida, ela nem se compara à de American McGee. No primeiro jogo, a rainha do País das Maravilhas era parte marionete/parte monstro com tentáculos. Felizmente, ela é apenas uma criança com ventosas em *Returns*.



RAINHA BRAHNE (FINAL FANTASY IX)

Manipulada para criar um exército de Black Mages depois da morte de seu rei, não é a toa que Brahne tenha ganhado uns quilos. Conhecida como a "Senhora Elefante", esta rainha louca até tenta matar sua própria enteada. Mas ela acaba se dando mal, graças ao herói Zidane (não, não o francês da cabeçada).

KING & QUEEN OF ALL COSMOS (SÉRIE KATAMARI)

Nós já tivemos algumas noites bem loucas, mas nunca ficamos tão bêbados a ponto de apagar todos os corpos celestes. Depois de uma farra exagerada, o Rei (que conheceu sua esposa quando ela vendia pão) manda seu filho ralar uma bola por aí para juntar entulho e criar novas estrelas.



AGORA É A SUA VEZ

Esquecemos o seu rei favorito? Mande-nos para a força no email playstation@europenet.com.br. Aqui estão os que foram destronados.

- O rei de Patrick Stewart em *Oblivion* tem a voz de um verdadeiro monarca. Pena que seu rosto parece derretido.

- Zeus, de *God of War*, o rei do Olimpo. Mas nós o consideramos primeiro um deus, depois um rei, por isso ele ficou de fora

- Ricardo I, da Inglaterra, aparece rapidamente em *Assassin's Creed*, mas só estamos considerando a realeza fictícia nestas páginas.

BIGBOY GAMES

DIVERSÃO DE VERDADE

Os mais esperados,
você encontra aqui!



Imagens meramente ilustrativas. Todas as logomarcas, imagens e títulos dos produtos são marcas registradas de seus respectivos proprietários. Consulte a disponibilidade dos produtos. Ofertas válidas para pagamento à vista, no boleto, no débito, em dinheiro ou enquanto durar o estoque.



**Aproveite
estas
ofertas:**



Confira também nossa linha de acessórios.

TELEVENDAS
(19) 3381.2777

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



NEYMAR MANIA: AI, SE EU TE PEGO!

Embalado no sucesso de Neymar, que mais uma vez divide a capa da versão nacional de PES com o português Cristiano Ronaldo, a Konami levou o Player ID para além das habilidades dentro de campo. As comemorações do atleta, que geralmente são dancinhas, também serão únicas. A empresa adquiriu os direitos da música "Ai, Se Eu Te Pego", de Michel Teló, para tocá-la após os gols de Neymar. Dependendo do seu gosto musical, pode ser uma boa motivação para marcar ainda mais o craque santista.





Pelo 1º lugar

PES 2013 corrige falhas da versão anterior e estreia o Brasileirão nos videogames

Por Pedro Sciarotta



A série *Pro Evolution Soccer* luta para voltar a ser dona do futebol arte mais bonito dos videogames. Finalmente há muitas melhorias que vão ajudar na batalha contra o seu eterno rival, o *FIFA* da Electronic Arts. Porém, os seus esforços já garantiram um título por antecipação: *PES 2013* é o futebol digital mais brasileiro de todos os tempos. O futebol da Konami traz comentários de Mauro Beting e a vibrante narração de Silvio Luiz. Licenciou e reproduziu com detalhes impressionantes – e pela primeira vez em um jogo – estádios brasileiros (até o fechamento desta edição, foram apresentados apenas os estádios paulistas Morumbi e Vila Belmiro). Oferece ao jogador a





CADA VEZ MELHOR ▶ Além dos belos dribles, os passes foram melhorados e há níveis de precisão e força em toques manuais

Não existe botão para tirar “de leve” a bola. Você tem duas opções: cercar ou dar o bote com clique duplo no X

chance de participar do maior torneio das Américas, a Libertadores – com a presença de todos os clubes que marcaram presença no campeonato deste ano. E quem comprar o jogo na promoção de pré-venda poderá optar em receber PES 2013 em uma caixa metálica – coisa fina – com o logotipo oficial da Libertadores da América (a segunda opção é o mesmo estilo de caixa, mas com o logo europeu da Champions League). E, para o Brasil, a maior conquista de todas: a Konami conseguiu vencer a burocracia da negociação com os clubes brasileiros e traz, oficialmente e pela primeira vez em um jogo, o grande Brasileirão, com todos os 20 clubes que estão disputando o caneco este ano. Essa atração torna PES 2013 indispensável para qualquer fã de futebol, independente da possibilidade do game da Konami ser ou não páreo tecnicamente com FIFA 13. Ah, tem uma coisa para os fãs de Neymar, jogador do Santos e da seleção brasileira (ok, não era preciso apresentar o cara) vai comemorar seus gols com a dancinha de “Ai se eu te pego”, música de Michel Teló que foi licenciada para o game. Mais Brasil do que isso, impossível.

ENTRAMOS EM CAMPO

O português Cristiano Ronaldo acelera com a

bola pela ala esquerda do campo. O lateral adversário está em seu encaixe, mas ele consegue chegar até a linha de fundo. O gramado está acabando, então ele para e corta o marcador voltando para trás – menos um em seu caminho. Em seguida, o jogador do Real Madrid e da seleção de Portugal corre paralelamente ao gol pela entrada da grande área. De repente, com um corte, entra na área driblando o zagueiro e fica cara a cara com o goleiro – que nada pode fazer além de ver a rede balançar. Imaginou a cena? Foi assim que marquei um gol de placa na primeira partida de Pro Evolution Soccer 2013.

Mas se engana quem pensa que foi assim tão fácil. O jogo não está tão lento quanto já havia sido mostrado, e é mais balanceado do que pôde ser visto na primeira demo – é difícil sair correndo e ganhar do time adversário só na velocidade contra times do mesmo nível. Os jogadores rápidos e habilidosos como, C. Ronaldo, Messi e Neymar, possuem maior chance de fazer uma grande jogada e um gol antológico, mas não é sempre que pegam na bola que algo mágico vai acontecer. Porém, eu não sou um jogador tão sensacional assim, e boa parte da magia do meu gol dependeu dos dribles.

Segurar **R2** promove uma penteada lateral na bola, conduzindo-a mais perto do corpo



Em casa

Os estádios brasileiros também marcam sua presença em PES 2013 pela primeira vez na série. O primeiro a ser anunciado foi a Vila Belmiro (imagens abaixo). Outro estádio que presente é o Morumbi, com suas faixas tricolores ao redor do gramado. A Konami ainda deixou em aberto que está “negociando outros estádios”, como o Maracanã.



para possibilitar dribles curtos e marotos que tiram o adversário da jogada e abrem caminho. Essa é uma boa técnica para tentar fazer fila, ainda mais alternando com o botão de corrida quando houver espaços para avançar pela zaga adversária. Jogadores mais ousados podem arriscar dribles complexos (carretilha, pedalada, giros) com o analógico direito, que exigem certo estudo, em um sistema parecido com o de FIFA.

Com tantos recursos para o ataque, o novo



A VILA ► Um dos destaques do estádio do Santos é a sua bela iluminação. Como você pode ver na imagem à direita, ficou perfeito



modo de marcação é uma boa adição para o sistema defensivo. Não existe botão para tirar “de leve” a bola. Você tem duas opções: cercar e posicionar seu jogador ou tentar “dar o bote” com um clique duplo no . Esse movimento, porém, precisa ser feito na hora certa: aquele momento em que o adversário deu uma adiantadinha a mais na bola e você vê a chance de roubá-la. Qualquer erro aqui pode ser fatal. Um erro e você pode fazer uma falta dura ou

levar um drible seco e abrir espaço para o rival ganhar terreno. Mais do que feitas de qualquer jeito, as roubadas precisam ser pensadas.

Os atacantes ainda têm outro problema pela frente. Os goleiros. Tão criticados na versão anterior por serem frangueiros demais, eles sofreram ajustes que parecem ter resolvido o problema. Mas isso não quer dizer que a discussão com os seus amigos vai terminar quando você sofrer ou fizer um gol à la

Corinthians, aos 45 minutos do segundo tempo. Às vezes, eles levam gols defensáveis, outras vezes fazem defesas inesperadas. Afinal, o futebol real é exatamente assim, impreciso.

Durante as minhas partidas, Cássio, o goleiro do Corinthians, levou um gol (quase da pequena área, é verdade) em um chute muito fraco. A bola passou do seu lado e ele nem se moveu. Em outra partida, Víctor Valdés, do Barcelona, saiu para o canto 

É do Brasil

PES 2013, finalmente, será o primeiro jogo da série a contar com os times do Campeonato Brasileiro licenciados. A expectativa para que isso acontecesse começou cedo na produção do jogo, já que essa sempre foi uma das reivindicações dos fãs e a Konami parecia estar aberta para feedback dos jogadores após diversas falhas na versão de 2012. Os rumores começaram a se tornar realidade quando alguns clubes da primeira divisão confirmaram as negociações com a empresa. Apesar disso, a Konami preferiu manter o sigilo e não divulgou nenhuma informação oficial. O fato só foi confirmado na Konami Gamers Night, evento anual ocorrido em São Paulo, quando foi feito o anúncio de que os 20 clubes da primeira divisão do Campeonato Brasileiro foram licenciados. Outra boa notícia é que os times brasileiros – agora não mais “presos” ao modo Libertadores – poderão enfrentar equipes europeias em amistosos. Será que o Corinthians vence o Chelsea?



esquerdo para fechar o gol, mas veio um cruzamento para um jogador livre do outro lado. Ele saiu correndo para se reposicionar e, quando o chute veio, esticou-se todo para colocar a bola pela linha de fundo. Foi inacreditável! Enfim, coisas do futebol, não?

CARA DE UM, FOCINHO DO OUTRO

O jogador mais apressado, que aperta start em todas as animações, talvez não perceba, mas a semelhança de alguns jogadores é incrível e mantém a característica em que PES vem sendo superior a FIFA ao longo dos anos. As animações de entrada das partidas e replays são particularmente bonitas. Ainda há espaço para boas melhorias (que talvez só aconteçam na próxima geração), mas a cara e jeito dos boleiros convence. Isso também acontece por conta do Player ID, que busca assemelhar os atletas não só na aparência, mas em seus dribles e características particulares.

Com os times brasileiros, nem todos os jogadores estavam tão parecidos, a não ser os famosos como Neymar, Ganso e Ronaldinho.

As características da maioria dos jogadores brazucas também são niveladas por baixo e resultam em jogos com menor técnica. Isso abre a discussão de até que ponto os times nacionais são tão piores (e se são piores) que os clubes europeus.

Uma das melhores características do novo PES 2013 é o passe manual. O passe automático todos sabem como funciona: você mira pra onde quer passar usando o analógico e escolhe se quer que ele vá mais para um lado ou outro. Às vezes, isso até gera aquele problema tradicional do “não era para esse cara que eu queria passar”. Pelo menos agora, com o passe manual, você vai ter uma resposta decente para o seu amigo chorão que usa essa desculpa. “Coloca no passe manual e seja homem”, seria uma delas.

A tal liberdade total no passe chega até a assustar. É preciso colocar o analógico exatamente onde você quer que a bola vá, não importa se existe um jogador do seu time ali ou se é a bandeirinha de escanteio. A força também fica bem sensível. Com um leve toque, a bola não vai rolar nem dois

metros. É necessário praticar para se acostumar, já que esse modo exige um jeito totalmente diferente de pensar durante o jogo. Ele é especialmente bom para fazer passes alongados (ou lançamentos) e tentar pegar a zaga por trás na corrida. Com esse tipo de opção, as partidas não ficam muito parecidas e mudam bastante de acordo com as características e habilidade do jogador.

Vale lembrar que esse estilo de passe não é totalmente novidade. Em FIFA já era possível jogar assim, embora com menos níveis de intensidade para escolher. Em PES 2013 há cinco níveis selecionáveis para equilibrar automático e manual de acordo com a sua preferência. Outra adição é o chute manual, que, assim como o passe, torna-se mais preciso quando o jogador aprende a dominá-lo, aumentando gradualmente as chances de gol.

Existem outras assistências em PES 2013, mas a primeira coisa que você vai querer fazer é desligar todas, já que elas mais atrapalham do que ajudam. Não dá para entender como passes ou carrinhos feitos automaticamente pela Inteligência Artificial vão ajudar um novato.



▲ O modo treino está de volta para evoluir os seus jogadores e corrigir algumas de suas deficiências



▲ Calcular a força e precisão de lançamentos exige mais prática, mas os resultados são bem melhores

O QUÊ QUE EU VOU DIZER LÁ EM CASA?

A narração de Silvio Luiz com os comentários de Mauro Beting voltam pelo terceiro ano seguido na série. Como de costume, Silvio Luiz é muito bem-humorado, enquanto Mauro Beting faz análises mais sérias sobre o jogo, como dar uma nota zero para um primeiro tempo mal jogado.

Algumas vezes, as falas vieram um pouco atrasadas, mas foram poucas. Minha maior decepção pessoal com a narração, porém, foi um ponto positivo. Cruzeiro uma bola inesperada na área, e meu jogador apareceu livre para se adiantar ao goleiro e cabecear para a rede. Com um grande grito de "GOOOOOOOOL" de Silvio Luiz, a comemoração de aviãozinho pela sala já estava rolando e só foi interrompida quando ele falou "parou, parou" para dizer que, no fim, o goleador estava impedido e o lance não valeu.

Até aqui tava tudo muito bom, tudo muito bem, mas é preciso citar os pontos fracos de PES que, como diria o narrador, "O que que eu vou dizer lá em casa, hein?". O principal deles está no gameplay "truncado", em grande



O PODER DO HULK ► FIFA 13 terá a engraçada comemoração "Hulk" do atacante Mario Balotelli. Ainda não é certo que PES 2013 terá a mesma atração, mas a Konami comentou que novas comemorações serão lançadas em DLCs

OPS! ► O rosto dos craques mais famosos está muito realista. O problema é ficar reparando e tomar uma saínda na frente da geral



parte por causa do grande número de faltas marcadas. As punições são marcadas de maneira questionável e atrapalham a fluidez da partida. Qualquer encostão dos mais leves e supostas obstruções são suficientes para a infração, enquanto entradas duras, mas legais, são punidas geralmente com cartão amarelo.

Apesar dos árbitros marcarem muitas faltas, uma das movimentações do jogo que mais irrita é justamente uma infração que não é marcada. É uma “esbarradinha por trás” que não causa falta, mas desequilibra o jogador e na maioria das vezes faz com que ele perca a posse de bola. Às vezes, os boleiros virtuais também reagem de maneira um pouco lenta às situações de jogo. Uma bola que sobrou e parece estar controlada devido à proximidade de um jogador seu, de repente, mostra-se viva novamente.

Os impedimentos também acontecem bastante, já que os jogadores controlados pela IA se apresentam diversas vezes para receber um passe em profundidade. Mas vamos atribuir isso a quem estava com as mãos no controle e não soube calcular o tempo direito.

Outros detalhes poderiam ser incrementados para deixar as partidas mais interessantes, como as estatísticas pós-jogo. Em FIFA, após uma partida podemos ver junto com a nota de cada jogador o número de passes certos, dribles, chutes acertados e outras coisas. Em PES, isso fica desfalcado, somente com as notas (quebradas apenas em 0.5) e o melhor em campo, além dos números gerais do time. Não saber como foi (em dados) o desempenho do jogador faz as notas parecerem soltas.



As famosas “setinhas” de desempenho para a partida também poderiam ganhar mais destaque, já que ficam escondidas em uma parte da tela de escalação e podem facilmente passar despercebidas.

Faltando pouco para o lançamento, é necessário dizer que PES 2013 progrediu da versão anterior, trazendo coisas como jogadores bem parecidos com os reais, goleiros melhorados e passe manual. As licenças dos times brasileiros são uma atração tremenda para os fãs nacionais, apesar do simulado da EA ainda ter mais clubes licenciados da FIFA. O lado negativo fica com o gameplay truncado e falta de fluidez

causada pelo excesso de faltas questionáveis.

Porém, o mais importante a destacar é que o jogo não saiu do estilo da série. Nas primeiras demonstrações, PES 2013 deu a entender que estava caminhando para uma cadência mais lenta como a de FIFA, mas parece ter repensado na questão. Não ficou absurdamente rápido como já foi, mas buscou um equilíbrio entre o ritmo mais devagar de jogo e a rapidez em que as grandes jogadas cheias de dribles podem ser feitas – e que é preferência de parte dos fãs da série. Para o bem ou para o mal, PES continua sendo PES... É a versão mais atraente da série na geração PS3.



SONY



PS3
PlayStation 3

VENHA JOGAR COM A GENTE NA BRASIL GAME SHOW.

Convidamos você para visitar o estande da Sony
na maior feira de games da América Latina!



Aproveite para jogar em primeira mão nossos próximos lançamentos
de PS3 e concorrer a brindes!



God of War Ascension



Last of Us



Beyond



Battle Royale



blog.br.playstation.com



twitter.com/PlayStation_BR



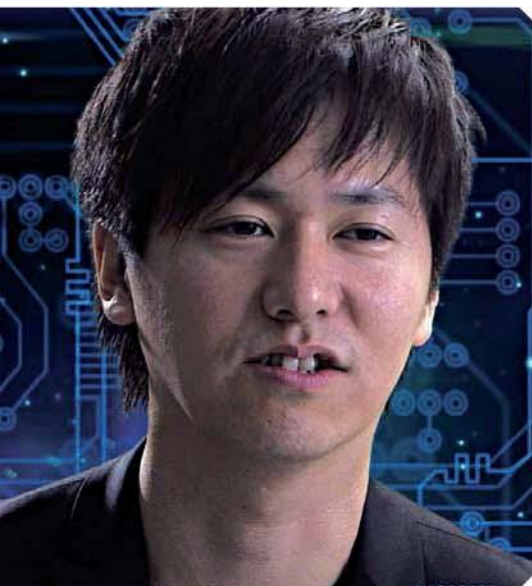
facebook.com/PlayStationBR



De 11 a 14 de outubro
Expo Center Norte (estande 158)
R. José Bernardo Pinto, 333
Vila Guilherme - São Paulo - SP

www.sony.com.br

10 perguntas para Kei Masuda



Perfil do produtor

Kei Masuda

Líder de desenvolvimento, Konami

Local: Japão

Time favorito: Inter de Milão

História: No site oficial da Konami, Kei Masuda é comparado "a um Neymar" por ser o maior craque da equipe e estar em seu ápice. Ele atua há 14 anos na série, tornou-se líder de desenvolvimento em PES 2013 e é responsável pelas grandes mudanças dessa nova versão.

Conversamos com o novo líder de desenvolvimento da série Pro Evolution

1 Alguns dos jogadores virtuais possuem o Player ID (dribles e habilidades únicas) e outros não. Como foi feito para balancear o gameplay entre esses tipos diferentes de jogadores?

Como um contrabalanço para o Player ID, o PES Controle Total pode ser considerado efetivo. Assim como é o caso com o futebol na vida real, toda superestrela pode falhar ao mostrar suas técnicas e habilidades. O PES Controle Total dá ao jogador o poder de controlar tudo. Então, por exemplo, se você usa a resposta defensiva bem, pode roubar a bola dos grande jogadores. No ataque, o drible de controle da bola permite que você mantenha a posse ou desvie do oponente mesmo sem ter velocidade, e usando a dinâmica do primeiro toque você consegue dominar a bola precisamente no pé do jogador. Ajustamos esse balanço para que o jogador que consiga dominar os novos elementos. Quem controlar bem a bola bem, vencerá no final.

2 Pro Evolution Soccer está tentando ser cada vez mais realista, mas algumas fãs gostam do estilo "arcade", de ritmo mais rápido. O que eles podem esperar de PES 2013?

Estamos tentando trazer a diversão dos nossos jogos para mais perto da vida real, mas ao mesmo tempo não queremos perder o "estilo PES". PES 2013 é um jogo de futebol que busca manter essa sensação enquanto se aproxima da realidade. Na verdade, nós não achamos que esse "estilo PES" seja arcade e, até onde vimos, a reação ao nosso demo parece ter sido boa.

3 Como as ligas são escolhidas para aparecer no jogo? Por exemplo, as ligas francesa e holandesa são licenciadas e, apesar de não ter a licença do Campeonato Inglês, os times ficam disponíveis. O mesmo não acontece com o Campeonato Alemão. Por quê?

Esse é um assunto bem delicado por questão de problemas de contrato. As regulações diferem entre ligas e países. O que nós podemos prometer é que continuamos tentando adquirir novas licenças para nossos jogadores.

4 Os modos online são muito importantes para um jogo de futebol hoje em dia. Em PES 2013, nós teremos várias estatísticas com o Ranking de Rivals, mas haverá campeonatos e novos modalidades online?

PES 2013 desenvolveu vários dos seus elementos online. Existirão mais torneios do que antes – alguns com restrições como a limitação das equipes. A habilidade do jogador ainda será necessária, mas fazendo uso das novas características da série, especialmente o PES Controle Total, haverá mais conexão entre fazer um passe crucial ou uma matada de bola magnífica e premiando o gol. Combinado com as estatísticas do Ranking de Rivals, isso deixará o jogo mais excitante.

Além do mais, adicionamos um componente online, o Widget, para estimular comunidades e seus métodos de comunicação. Os usuários



▶ Não basta reproduzir o físico do jogador, há que simular seu comportamento

▶ Os estádios entraram na lista de licenciamentos batalhados pela Konami



poderão escolher uma cidade ao redor do mundo entre 240 opções (é possível mudar a escolha depois) para participar de uma comunidade aberta. A partir daí, eles poderão criar suas próprias comunidades.

O Widget está disponível pela primeira vez na série e pode ser visto em qualquer tela de PES 2013, onde os usuários poderão ver se há membros online. E ele não apenas faz com que os jogadores comecem partidas mais facilmente, como permite escrever ou falar via chat. Você poderá começar uma partida pela comunidade, instantaneamente criar uma equipe original com membros e jogar partidas ranqueadas contra outros times facilmente.

Além disso, criamos uma variedade de ícones para tornar a comunicação mais fluida, permitindo que você saiba o status dos outros usuários no seu aplicativo apenas com uma olhada. Isso faz com que jogos sejam disputados nas comunidades (ou entre elas) e os rankings reforçam o sentimento de jogo “fora” ou “em casa”. Assim como na vida real, também deve haver empolgação para os clássicos.

5 O Brasil é um dos maiores mercados para PES. Quão importante é criar conteúdo exclusivo para os jogadores daqui?

Sim, o Brasil é um dos maiores mercados para PES. Dessa forma, “especializar” o jogo para ele se tornar mais atrativo aos jogadores brasileiros foi uma das nossas prioridades no desenvolvimento de PES 2013. Ainda não podemos anunciar todos os detalhes, mas já divulgamos informações que, com certeza, deixaram os brasileiros felizes.

“O Brasil é um dos maiores mercados para PES”

6 O Brasil não possui uma liga forte e unida. Quais as dificuldades em negociar as licenças com cada time?

A maior barreira é a distância. Afinal de contas, estamos – literalmente – do outro lado da Terra. Nós realmente gostaríamos de encontrar pessoas relacionadas aos clubes, mas, devido à distância, a maior parte do contato é feito por e-mail e ligações. É difícil comunicar nossos sentimentos genuínos dessa maneira.

7 Como foi o processo de pesquisa para o Player ID? Existem outros jogadores brasileiros além de Neymar com os movimentos característicos?

Com certeza há vários outros jogadores brasileiros com o Player ID. O processo por trás da escolha que fizemos foi bem difícil. As escolhas foram baseadas nos anuários do BEST 11 [thebesteleven.com] com os melhores jogadores e pesquisas feitas em cima deles. Isso consistia em assistir os movimentos dos jogadores em vídeo e usar um ex-jogador de futebol para fazer captura de movimento. Aí comparamos o movimento capturado com o vídeo novamente, o que é um processo que, feito cuidadosamente, leva um longo tempo.

8 O estádio do Santos foi o primeiro estádio brasileiro a aparecer na série. Como essa escolha foi tomada?

A maior razão foi que o Santos foi o campeão da Copa Libertadores no ano passado. Outro estádio brasileiro que estará em PES 2013 é o Morumbi, mas estamos negociando outros estádios.

9 Além do Campeonato Brasileiro, houve rumores sobre o Campeonato Argentino. Ele será licenciado?

Os times argentinos que estão na Libertadores serão incluídos, mas nenhum fora desses foi incluído. Se os jogadores realmente quiserem alguns, vamos considerar para o próximo ano.

10 A próxima geração de PES vão usar a Fox Engine da Kojima Production?

Nós estamos construindo a nossa própria engine, específica para jogos de futebol, baseada na Fox Engine. Não apenas as animações serão renovadas com gráficos melhores, como isso vai permitir também um controle de bola em um nível sem precedentes, com expressões de contato físico e batalhas pela bola no ar possíveis de serem vistas.

Star Wars 1313
é o futuro dos
games? Visitamos
o império secreto
de George Lucas
para descobrir...

...uma nova esperança

Bem-vindo ao Nível 1313 de Coruscant, um ninho de atividades criminosas e o palco para um grande momento dos consoles. Aqui não há jedis para dizer “tentativa não há”, e a coisa mais próxima de um sabre de luz que você encontrará serão os néons que iluminam os becos. Também não há QTEs, ou qualquer coisa que lembre *The Force Unleashed II* — o mais recente projeto da LucasArts, que antecedeu um grande corte de pessoal no estúdio de São Francisco. Porém, embora esse distanciamento de pontos-chave da série seja curioso e encorajador, não é nada quando comparado ao maior atributo de *Star Wars 1313*, a razão que o fará ser lembrado por muito tempo. Imagens paradas não podem descrever o modo como este projeto cria uma ponte entre os jogos

e o cinema como nunca vimos antes.

Se você é como nós, provavelmente assistiu a filmes como *Jurassic Park* ou *A Múmia* quando era criança e pensou: “Por que os videogames não são assim? Não são gráficos de computador também?”. Aí você vendeu seus brinquedos, comprou uma câmera de captura de movimentos, aprendeu a programar softwares de CG e descobriu que renderizar um único quadro com qualidade cinematográfica pode levar dias inteiros.

Por isso, o grande abismo entre as CGs e os gráficos em tempo real dos jogos — uma cena o deixa no clima, e aí os gráficos de verdade aparecem e espirram vinagre em seus olhos. Esses dias estão chegando ao fim. A Lei de Moore continua constante, jogos conseguiram chegar mais perto dos efeitos especiais dos filmes, e agora nós chegamos na borda do abismo.



► Estes mercenários estão prontos para estragar a missão da dupla de protagonistas... Mas como eles enxergam com esses capacetes bizarros?



É pura mágica

Quem quer fazer a indústria cruzar o precipício é a empresa de efeitos especiais Industrial Light & Magic. George Lucas criou a equipe para inventar novas técnicas durante a filmagem de *Star Wars Episódio IV: Uma Nova Esperança*, e foram eles que criaram os incríveis visuais dos já citados *A Múmia* e *Jurassic Park*, como também de praticamente qualquer outro filme que tenha uma cena em CG marcante. *Jumanji*? Sim. *Exterminador do Futuro 2*? Sim, senhor. *Os Vingadores*? Também. A empresa mantém sua reputação como pioneira e visionária no mundo do cinema, e você está lendo sobre ela aqui porque toda essa experiência está chegando ao PlayStation. Tudo que vimos sobre 1313 na E3 era com gráficos em tempo real – o estúdio provou isso ao nos levar pela cena exibida na feira, mexendo a

câmera e aplicando zoom até os poros de cada ator. Foi bem impressionante.

É uma colaboração única entre a LucasArts, Industrial Light & Magic (ILM), o estúdio LucasFilm Animation e o Skywalker Sound, um estúdio de design, mixagem e efeitos sonoros também da família Lucas, que já ganhou nada menos que 18 Oscars. Toda essa seleção de experts fica no Letterman Digital Arts Center, em São Francisco, um próximo ao outro em corredores entupidos de itens usados em filmes, pegando a fila dos burritos no almoço. De início, parece estranho que tenha demorado tanto para as equipes juntarem esforços em um jogo. Mas, quando se leva em conta o visual dos jogos de cinco anos atrás, comparados a filmes do calibre de *Piratas do Caribe: O Baú da Morte* – que usou uma inovadora tecnologia de iMoCap criada pela ILM – recrutar

▲ Essa imagem pode não fazer justiça a uma cena que, em movimento, parece digna de um PlayStation 4

▼ A cantina de Uma Nova Esperança é um ponto de referência importante, mas 1313 é muito mais sombrio

esses especialistas em CG seria como contratar um neurocirurgião para passar pomadinha no seu joelho. E só agora, usando a Unreal engine e os programas próprios do estúdio, que o talento da ILM pode vir a ser útil. Os resultados marcam um novo padrão não apenas para a fidelidade visual em geral, mas para animações



O Universo de Lucas

As partes integrantes de *Star Wars 1313* - LucasArts, ILM e Skywalker Sound - têm um histórico de respeito. Aqui estão os destaques e o motivo de terem se juntado em 2012.

- LucasFilm
- LucasArts
- ILM
- Skywalker Sound

Star Wars Episódio IV: Uma Nova Esperança

1977 George Lucas criou a Industrial Light & Magic durante a produção do primeiro filme - ou assim reza a lenda - porque ele queria que o filme incluísse efeitos visuais nunca antes vistos. E foi exatamente isso que fizeram, usando câmeras especiais para produzir a maior saga espacial já feita - pelo menos para os olhos de 1977. A ILM criou um padrão altíssimo, e aí esperou para que a tecnologia os permitisse elevá-lo ainda mais.



Rescue On Fractalus!

1984 A LucasArts começou como LucasFilm Games dois anos antes, lançando no mesmo ano um shooter espacial e um jogo de esportes chamado *Ballblazer* para sistemas 8-bit. *Fractalus* tinha uns detalhes legais, como ter de desligar os motores antes de chegar perto de quem você devia resgatar, senão eles morriam incinerados. Mas estava bem longe de um *Star Wars*.





▲ Androides vão caçar os caçadores de recompensa. E eles não terão manatins como a Força para se safar



▲ Cenários barra-pesada, povoados por crime e luxúria

corporais e faciais, trabalho de câmera e iluminação — elementos necessários para uma obra cinematográfica com o padrão de qualidade Lucas.

Você entra no clima imediatamente ao assistir à cena de abertura, que apresenta o cenário de forma similar ao hábito dos filmes. No cinema, você nem repara nessas cenas, pois elas conseguem apresentar um planeta estranho ao mesmo tempo que nos preparam para os eventos menores da próxima cena. Assim como o seu intestino, você geralmente só percebe

▲ Na imagem do topo, um modelo de R2 vira um latão em chamas para aquecer a galera

que elas existem quando há algo muito errado nelas. Porém, em 1313, o ritmo e ângulo da cena são tão certos, que você repara neles justamente pela autenticidade. Mais impressionante é a capacidade de 1313 em manter esta autenticidade quando a cena muda para o jogo de verdade e apresenta dois caçadores de recompensas: o protagonista, que você controla, e o seu carismático chefe. O rosto deles movem-se e mudam com detalhes incríveis enquanto os dois carregam uma caixa contendo um Trandoshan

para uma nave de carga. Os dois trocam leves ofensas e esforçam-se para conter o réptil, então partem para o Nível 1313, nas entranhas de Coruscant.

Bairro Violento

A superfície do planeta parece inóspita, e piora quando a nave aproxima-se da quebrada sinistra para onde a dupla está indo, a fim de acabar com uma conspiração criminoso. A aventura não será em um mundo aberto. É uma jornada linear que abusa das capacidades da equipe

Labyrinth

1984 Esse foi o momento em que a LucasArts começou a se encontrar. Labyrinth foi o primeiro adventure do estúdio, criando o precedente para Maniac Mansion e Day of the Tentacle. O filme sempre será lembrado como uma amostra do que David Bowie pode fazer com uma bola de vidro, mas o jogo marcou por introduzir uma perspectiva em terceira pessoa baseada em menus, criando a base da SCUMM Engine que abrigaria todos os adventures da LucasArts.

O Segredo do Abismo

1989 A ILM elevou o padrão de efeitos especiais com o primeiro personagem 3D computadorizado em The Abyss (aquela moça de água). Depois de fazer a primeira sequência de "morphing" em Willow - Na Terra da Magia, e o primeiro personagem em CG em O Enigma da Pirâmide, a ILM estava para criar uma era de ouro dos efeitos em CG, e Hollywood se preparava para uma década de sucessos.



Indiana Jones e a Última Cruzada

1989 A Skywalker Sound, subsidiária do grupo Lucas Motion Picture, ganhou um Oscar por edição de som na terceira aventura de Indy. A empresa viria a ganhar nada menos que 18 prêmios da academia.

Jurassic Park

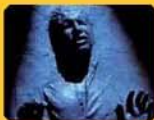
1993 Esse filme "desconhecido" aí garantiu à ILM seu 14º Oscar por criar uma criatura detalhada, como se fosse viva, pela primeira vez. A inovação veio apenas dois anos depois da chegada de O Exterminador do Futuro 2, que mostrou o primeiro personagem parcialmente criado por computador, o T-1000.



A casa do Jorginho

O outro lado da visita à base da LucasArts

A primeira coisa que o assessor disse em nossa visita a LucasArts em São Francisco foi: "Há muitos segredos aqui". Algumas partes do Letterman Digital Arts Center - que também abriga a ILM e Skywalker Sound - são tão antifotografia que seria mais fácil publicar fotos de dentro da Área 51 no Instagram. E não é só por ter projetos secretos fervendo pela área - existem toneladas de memorabilias dos filmes. Fomos proibidos de mostrar a você a bicicleta de ET, o T-Rex de Jurassic Park, uma réplica de Han Solo congelado, e... é melhor eu parar o meu nível de nerdice por aqui. Os prédios são uma arca do tesouro da história do cinema, e andar entre isso nos fez pensar sobre essa colaboração: há muito talento aplicado em 1313.



Combates com o estilo de proteção em "marinho" dos games atuais com o clima de ação de Star Wars



▲ "Isso, gata! Me mostre os seus pixels! Delícia de holograma!"

de Hollywood. "Pegue a cena clássica da cantina de Star Wars e coloque aqui," diz o chefe de arte Dave Smith. "Aquele seria provavelmente o lugar mais calmo para ir. Você não gostaria de viver por ali, mas há tons distintos de cinza em diferentes partes da cidade. Para algumas pessoas é uma prisão, mas para outras é conveniente."

Todo o Nível 1313 é urbanizado, sujo e apertado, uma cidade sem um céu. A comparação com a cena da cantina é correta - há uma analogia à estética de design e a distinta impressão de que os moradores da região são do tipo que atiram primeiro. Esse canto escuro de Coruscant tem tudo a ver com o universo dos filmes, mas também existem influências do mundo real nele, segundo Smith. "Nossa maior influência foi a cidade murada de Kowloon, um distrito chinês extremamente populoso e que parecia uma fortaleza de prédios



▲ Não é um mundo aberto, mas ainda assim há muito o que explorar, e bastante gente para papear

Rebel Assault

1993 Após Maniac Mansion e Monkey Island, a LucasArts trabalhou na franquia Star Wars com os simuladores de combate espacial X-Wing e Rebel Assault. Rebel Assault e o seu uso de sequências em FMV, efeitos sonoros de filme e dublagem demonstraram as possibilidades do CD-ROM. O estúdio que antes estava na sombra da LucasFilm começava a emergir como uma força em sua própria indústria.



O Resgate do Soldado Ryan

1998 Como assim, Skywalker Sound? OUTRO Oscar? Mas ok, é praticamente impossível negar que os incríveis sons de ricochetes e explosões da cena de abertura do filme não mereçam um prêmio. Quinze anos depois de fazer um filme de Star Wars, o estúdio de áudio estabeleceu-se como um monstro da pós-produção com méritos, porém, assim como um novo milênio, o Episódio I também estava chegando.



Star Wars: Episódio I: A Ameaça Fantasma

1999 Um ano vital para toda a obra de Lucas - para o bem ou para o mal. Independente do que você acha do filme, foi um dos projetos de CG mais impressionantes e vastos de todos os tempos, com mais de duas mil cenas para tratar. O jogo da LucasArts que acompanhou o filme foi apático em vez de uma boa homenagem, e inaugurou um período zoad do estúdio, em contraste com seus sucessos incontestáveis dos anos 90.



espremidos. É um território meio sem lei, então as pessoas tinham de dar um jeito para tudo ali." É importante que a equipe de arte mantenha essas referências do mundo real, porque, para muita gente, *Star Wars* não é uma ficção científica isolada—é só uma história familiar com um cenário diferente. Smith também promete uma "distribuição desequilibrada entre espécies" na metrópole, que dará a diversidade que pode ser vista a algumas quadras do estúdio em São Francisco.

A chegada da dupla de aspirantes a Boba Fett não é tranquila. Eles são atrapalhados por rivais, liderados por



O nível 1313 é urbanizado, sujo e apertado, UMA CIDADE SEM CÉU. Seus moradores atiram primeiro!

um bot, que querem roubar sua carga. Aparece então a mecânica de tiro com cobertura em terceira pessoa, um dos aspectos principais do jogo—junto com seqüências de plataforma que se parecem tanto com *Uncharted* que a Naughty Dog vai ficar surpresa. Na teoria, esta combinação não tem nada demais, mas antes que a gente consiga reclamar, somos arrebatados pela qualidade incrível da captura de movimentos. Você se lembra da primeira vez em que viu os sprites super-realistas de *Mortal Kombat*, na época em que tudo parecia desenhos primitivos? Atirar em seu primeiro inimigo em 1313 é uma sensação bem parecida. Seus olhos imediatamente mandam sinais de "Isso muda tudo!" ao seu cérebro e, enquanto isso,

a jogabilidade nem importa. Voltando ao normal, o curioso sobre as partes de plataforma de 1313 é o quanto elas bebem da fonte de *Uncharted*. Desde as barras vermelhas que quase gritam "segure-se em mim!" para mostrar o caminho, até o personagem esticar o braço na direção do pulo, assim como o senhor Drake costuma fazer.

Trate com carinho

E como essa bruxaria é possível? É uma combinação da habilidade da ILM com o incrível acesso de cada time aos arquivos de *Star Wars*. Kim Libreri é o supervisor de efeitos especiais da ILM e trabalhou na trilogia *Matrix*: "Neste projeto, tivemos veteranos da Skywalker Sound e da ILM envolvidos... Pete Daulton, o nosso supervisor de



▲ As cenas de ação com desastres em seqüência nos fez ver 1313 com um tipo de "Uncharted no espaço"

animações nesse projeto, foi assistente de câmera em *O Retorno de Jedi*," ele explica. "As nossas cenas são idênticas às de *Star Wars* porque estão sendo criadas por pessoas que trabalharam nos filmes." A ILM adaptou as suas técnicas para a Unreal Engine 3 e se adaptou à ideia de que um quadro deve ser renderizado em 33 milissegundos—e não durante dias, como acontece nos filmes. Porém, no lado positivo, a equipe de arte teve muito mais liberdade para improvisar e aperfeiçoar. "Com as técnicas tradicionais para fazer filmes, pode levar meses para ir

Star Wars: Battlefront

2004 O início dos anos 2000 foi uma época de projetos ambiciosos, porém não bem executados da LucasArts—como *Star Wars Galaxies* poderia ter dado certo, quando 100% de sua população queria ser o Luke Skywalker, Han Solo ou Boba Fett? *Battlefront* acertou na escala das batalhas, e fez você ser parte crucial delas, encontrando um jeito de dar poderes ao jogador sem recorrer tanto a velhas referências.



Piratas do Caribe: O Baú da Morte

2006 Um momento crucial para 1313: o diretor Gore Verbinski queria um novo jeito de criar os piratas mortos-vivos do filme, então a ILM criou o iMoCap, um método de captura de movimentos que permite animações digitais realistas. Desde então, isso tornou grande força em filmes e jogos—mas 1313 é o primeiro jogo a se beneficiar do talento da ILM.



Star Wars: The Force Unleashed II

1993 Esse exagerado jogo de ação foi um ponto baixo para a LucasArts, e um terço de sua equipe foi demitido antes mesmo do jogo chegar às lojas. No meio da confusão, ficou claro que era hora de tentar algo novo: um projeto colaborativo entre a Skywalker Sound, ILM e LucasArts, que juntaria essa experiência em uma época em que o conhecimento em CGs de alto nível começa a ser possível nos videogames.





Mestre Jedi

O diretor Dominic Robilliard fala sobre captura de movimentos e Monkey Island

O envolvimento da ILM parece um momento marcante para os games. Onde você imagina que isso chegará em cinco ou dez anos, e o que isso representa para as indústrias de jogos e do cinema?

Dominic Robilliard: Há um grande desafio ao criar conteúdo como esse: o custo para criar a arte e para manter o curso da produção correndo do jeito certo. Eu acho que não tentaríamos essa colaboração e criar o conteúdo que mostramos nessa demo se não achássemos que conseguíramos controlar isso para tornar mais barato e mais eficiente do ponto de vista da produção. Acredito que o grande desafio de todos os estúdios que fazem jogos grandes é o custo para desenvolver conteúdo AAA para as plataformas atuais e as que estão chegando. **Acho que usamos nossa experiência e saber com o que estamos lidando, e aprender a organizar tudo e conseguir colocar todo o conteúdo no jogo o mais rápido possível,** certamente vai nos ajudar muito a tornar a produção mais eficiente. Esse é um dos nossos objetivos, além de criar um jogo ótimo.

Os visuais e a captura de movimentos são uma parte importante do projeto. Provavelmente, há muita discussão para se certificar de que a jogabilidade não fique em segundo plano.

DR: Francamente, a conversa é a mesma que costumo ter, mas geralmente é sobre arte e design. Sempre há essa disputa, mas elas podem caminhar muito bem juntas. Uma boa arte nos jogos fica ao redor da jogabilidade, e um não precisa subtrair do outro. **Porém, quando você tem todas essas disciplinas diferentes e paixões distintas, é aí que aparece o conflito - mas é claro que a jogabilidade tem que vencer.** Não há outro resultado. Acho que o interessante é que, quando falamos sobre um jogo baseado em narrativa, a jogabilidade e a narrativa podem estar no mesmo lugar - elas podem conversar entre si, já que a narrativa é uma grande parte da experiência do jogo. É uma equação diferente. Quando falo com os caras da ILM, que geralmente têm um foco bem diferente, discuto com eles sobre a razão de alguma parte do jogo. **Ai eles dizem: "Precisamos que o jogador seja provocado ou indicado a fazer tal coisa, mas ele pode fazer isso de X formas diferentes," e isso significa que a ILM precisa de um processo muito mais amplo para resolver problemas. Eles parecem adorar o desafio - aquela flexibilidade extra com que podemos tratar dos problemas.**

Parece que Star Wars 1313 criará um novo padrão em termos de captura de movimentos e fidelidade visual. Temos visto muitos jogos grandes que estão

A tempestade perfeita

A LucasArts tem uma vantagem em relação a outros estúdios, pois A) não precisa terceirizar efeitos, B) o time está todo no mesmo complexo e C) é a melhor equipe do mercado. Se os jogos AAA focarem em captura de movimentos e expressões faciais, a LucasArts vai ultrapassar os maiores estúdios, como a Naughty Dog, o padrão de excelência atual nessa área.

buscando a mesma coisa. Qual impacto isso tem em um pequeno estúdio indie que não pode usar essa tecnologia?

A indústria dos videogames está num ponto de "última geração ou nada?"

DR: Eu acho que não. Eu acho que fazer jogos é fazer o jogo certo dentro de suas possibilidades. E eu acho que a coisa mais incrível dos indies - e eu trabalhei em jogos pequenos aqui na LucasArts também, como em Monkey Island Special Edition - é ter que trabalhar desse jeito para conseguir fazer o jogo. Se os seus recursos são pequenos, então você tem que usar essas restrições e ser criativo com elas. Mas o ponto é que esses pequenos jogos indie ainda podem se transformar numa montanha de dinheiro, o que indica que estamos vivendo uma época muito empolgante. Por isso, não acho que seja "blockbuster ou nada". Acho que há muita coisa que as pessoas que querem trabalhar nessa indústria podem fazer e ter sucesso, e isso é diferente de qualquer outra época desde que comecei a fazer jogos.

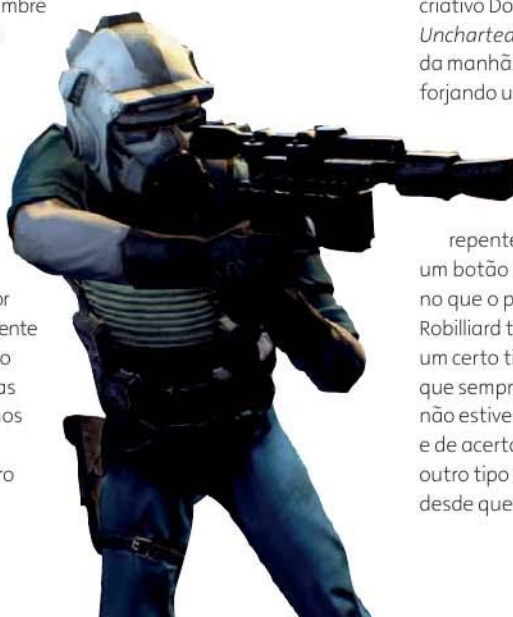
Aqui, o personagem é um caçador de recompensas em vez de um jedi, o que é meio raro. Então, talvez isso represente um desafio bem diferente, em termos de equilibrar os poderes do jogador, em relação ao que você já fez? Como vocês decidiram o nível certo de poder dado ao jogador?

A ILM adaptou suas técnicas para a UNREALENGINE 3, e se adaptou à ideia de que um quadro deve ser renderizado em 33 milissegundos

do conceito ao produto final de uma única cena. Um evento de cinco segundos poderia levar um ano para ficar pronto", Libreri explica. "Não dá para simplesmente corrigir. Com tecnologia em tempo real, é possível ser mais orgânico, mais experimental. Podemos pensar em mudar o design do personagem... e não dá para fazer isso em filmes." Libreri, como todos que trabalham no jogo, é um jogador nato, mesmo trabalhando com cinema, mas sugere que há um significado maior neste projeto, descrevendo-o como "um exercício muito importante para a nossa empresa". Todos os envolvidos nesse projeto se sentem mais à vontade quando estão falando sobre animação, iluminação ou técnicas de câmera. Não há como deixar de notar que, com o envolvimento de ícones como a Skywalker Sound e ILM, as mecânicas

da jogabilidade correm o risco de ficar em segundo plano. Elas parecem ir por um caminho bem seguro, e se não conseguirem segurar o jogo quando o deslumbre dos aspectos visuais acabar, poderão comprometer o que tem chances de ser um marco para os videogames. Mas você pode dizer que toda esta colaboração já é um marco por si só, por refletir o quão seriamente os jogos estão sendo tratados. Com tantas equipes juntas, vemos que jogos não são o irmãozinho imaturo de Hollywood.

▼ Sabres de luz? Esqueça desse luxo. Sua proteção será os bons (e velhos) rifles de energia



O jogo está acima de tudo

O encarregado de fazer com que a jogabilidade fosse o foco é o diretor criativo Dominic Robilliard, um fã de Uncharted que come QTEs no café da manhã. "Nós estaríamos apenas forjando uma interação importante, ao reduzir um momento cinematográfico a apenas apertar um simples botão. De repente, você está só pressionando um botão em vez de se concentrar no que o personagem está fazendo." Robilliard tem a missão de acalmar um certo tipo de fã de Star Wars, que sempre fica decepcionado se não estiver usando roupas de jedi, e de acertar aquela experiência que outro tipo de fã de Star Wars imagina desde que viu Boba Fett pela primeira



Prioridades

Ao falarem sobre jogabilidade vs apresentação, fica claro que Robilliard e Libreri debateram muito o tema. Fica a impressão de que a experiência final de 1313 será resultado direto de quem venceu esses debates. Robilliard sorri e diz que "A jogabilidade sempre vence, obviamente". Libreri rebate: "A experiência sempre vence". Alguns membros do time parecem querer algo mais que um jogo e buscam uma experiência cinematográfica híbrida, que redefiniria a mídia. Tal pensamento pode soar bem ambicioso, mas só pode ser positivo.

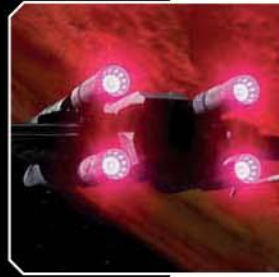
Calma aí, padawan

Nós amamos sabres de luz. Eles são ótimos para detonar Stormtroopers e transformá-lo em uma sensação do Youtube, mas um dos elementos mais empolgantes de 1313 está na ausência das manjadas habilidades de jedi. Como Robilliard diz, a vida de semideus fica um tédio entre o 200º e 300º droid frito com a eletricidade da Força.



Conversas úteis

De acordo com o time, a colaboração não começou com uma ideia dos caras de terno no andar de cima - ela veio das constantes consultas da LucasArts aos outros estúdios. Aí o que começou como uma pergunta sobre os efeitos dos motores de O Retorno de Jedi acabou virando uma colaboração integral de todas as áreas.



DR: *Aquele complexo de semideus que você espera de um jogo com jedis certamente é uma visão do que um jogo no universo de Star Wars pode ser, mas nós queríamos fazer algo com um personagem mais fácil de se identificar, muito mais pé no chão. Isso significa ter um personagem com habilidades humanas, mas que ainda consiga fazer coisas incríveis com seus equipamentos, e como ele consegue se aproveitar do design das fases e do cenário.*

É uma equação completamente diferente - e o legal disso é que você pode fazer sistemas de jogo muito mais viscerais com um personagem que você sabe que pode morrer. Isso se encaixa muito bem nesse tipo de submundo perigoso do crime, saber que você sempre está ameaçado e ter de sobreviver durante combates e escaladas também. Tudo começa a se juntar muito bem.

E por ele ser um caçador de recompensas, ele certamente está atrás de dinheiro. Há um elemento de ganhar dinheiro, gastar, procurar tranqueiras? Ou é um jogo mais focado na narrativa?

DR: *Essa primeira versão definitivamente será mais focada na narrativa. Haverá árvores de*

habilidades para o personagem, uma progressão nas coisas que você usa - esse é outro pedaço das mecânicas de jogo que estamos trazendo para o gênero. Mas tudo é bem ligado à narrativa.

Uma coisa legal dos jogos baseados em história é a oportunidade de amarrar benefícios da jogabilidade a momentos de narrativa, assim você pode indicar nas entrelinhas a conexão do jogador com algo que acontece na história, ou uma relação que você quer que seja importante para um personagem. Você pode indicar isso de modo sutil, dando ao jogador coisas legais desses personagens. Ou [você também pode] dar significado a algo que você usa no jogo, conectando isso a uma virada na história ou algo assim. Não chega a ser um RPG em que você escolhe como evoluir, mas estamos tentando ser espertos sobre como ligar todos os caminhos de upgrade que você usa à história e à narrativa.

A combinação de talentos de 1313 fará com que os outros estúdios tenham de chamar uma empresa de efeitos especiais só para acompanhar vocês? Você acha que isso vai deixar mais tênue a linha entre as mídias?

DR: *Nós nunca quisemos mudar o processo de nada. Era mais um "olha tudo isso que temos a disposição, e o que as pessoas esperam de um jogo da LucasArts sabendo que estamos ao lado da ILM e da LucasAnimation. O que poderíamos fazer com eles em um jogo?" E muitas das inovações que estamos descobrindo na produção surgiram disso, em vez de alguma ordem lá de cima que mandasse a gente se unir só porque isso faria sentido. Digo, isso faz sentido, mas só chegou ao ponto que estamos agora por que era o que o jogo realmente precisava.*

Eu particularmente acho que sempre há uma inovação escondida quando você encara um problema dessa maneira, portanto eu não diria que todo mundo tem que fazer as coisas do mesmo jeito que o nosso.

Nós achamos uma solução que supre as necessidades do jogo e dos nossos recursos - e, de novo, eu acho que em qualquer situação, você deve olhar para o que tem e encontrar o jeito criativo de usar isso. Até começarmos a ver pessoas tentando fazer isso e talvez falharem, é difícil saber se há somente um jeito de fazer isso dar certo. Eu sempre acho que há mais de uma maneira de fazer as coisas.

vez: "É muito importante ter um senso de vulnerabilidade de uma forma interessante, e ter um personagem com o qual o fã possa se identificar".

1313 parece entender as ferramentas necessárias para fazer essa experiência dar certo - as artes conceituais mostram várias armas com miras especiais, e há outras para momentos mais "íntimos", como a que parece uma shotgun, além de detonadores e até bugigangas que parecem feitas com peças resgatadas no ferro velho. Mas você não vai gastar suas suadas recompensas em upgrades - não há dinheiro no jogo. Não é surpresa que o design das armas, assim como as outras áreas do jogo, seja coerente com o universo de *Star Wars*, mas 1313 não quer só copiar o design original. "Foi importante pesquisar não só o que aparece nos filmes, mas o que eles pretendiam com aquilo", conta Smith; e Robilliard concorda: "O importante é ser capaz de encontrar a intenção por trás daquele design."

A jogabilidade linear pode ser um



▲ O protagonista sai de sua proteção e aplica um golpe fatal. Nada foi mais Uncharted do que isso no teste de 1313

ponto fraco por enquanto, mas é uma boa versão desse estilo de jogo. Isso nos faz perguntar: por que agora? Por que este projeto não aconteceu antes? Além da parte técnica, talvez tenha a ver com a indústria dos videogames ganhando moral como uma forma de arte popular, além dos lucros em queda de Hollywood. Libreri pensa que 1313 criará o caminho para o envolvimento de grande estúdios de efeitos especiais com jogos, e talvez até para projetos que misturem as duas mídias. "Foi como criar um filme virtual," ele diz. Talvez



seja esse o caminho para onde os games estão indo. Já vimos a Quantic Dream tentar algo similar ao contratar uma artista classe A de Hollywood para protagonizar seu próximo jogo. Não há dúvidas de que, quando *Star Wars 1313* chegar, será um evento especial. Porém, o quão longe ele pode chegar depende do quão robusta a jogabilidade será por baixo daqueles gráficos incríveis. Será que ficaremos satisfeitos com um *Uncharted* no espaço? É só colocar uma *Millennium Falcon* e uma cantina, e a resposta será "Sim, é óbvio!".



OS JOGOS ESTÃO MUDANDO E SAINDO DAS ROTAS LINEARES PARA BUSCAR TERRITÓRIOS REALMENTE ABERTOS E CONTROLADOS PELO JOGADOR.

DISHONORED

É O EXEMPLO DESSE NOVO MOMENTO: NÃO LINEAR, MALEÁVEL E INTELIGENTE

Por Phil Iwaniuk

O primeiro guarda que eu encontro em Dunwall olha fixamente para mim. Com um clique no **LT**, uma roda com a lista de ações surge e apresenta as soluções possíveis, desde as evasivas até as selvagens. Uma flecha em chamas na fuça do sujeito seria um modo épico de resolver a situação, mas a gritaria seria infernal. O protagonista usa luvas luxuosas de veludo... seria um pecado sujá-las de sangue, então eu poderia piscar e usar o teletransporte de curta distância para buscar um local seguro. Mas é difícil ignorar a ação "exibida" possível nesse momento: disparar com a arma de fogo, diminuir a velocidade do tempo, tomar o controle do inimigo

e obrigá-lo a caminhar, lentamente, em direção ao projétil disparado. Eu preciso tomar a decisão – se não agir agora, o guarda vai gritar para os companheiros e transformar essa missão de sequestro em um banho de sangue inconveniente. Mas, por um segundo, a malévola caixa de ferramentas de *Dishonored* me deixa paralisado pela indecisão. Só consigo pensar em como essa é uma sensação rara em um videogame de 2012: o assustador sentimento da liberdade.

Jogos como *Modern Warfare 3* e *Uncharted 3* seguem intensamente um roteiro – inegavelmente estimulante – para criar uma experiência cinemática e desafiar os reflexos, não os neurônios. Já estamos cansados de abrir caminho

à bala em estações arruinadas de metrô. Também já está cansativo o padrão de ser guiado de um momento espetacular ensaiado para outro. Jogos como *Hitman: Absolution*, *Bioshock Infinite* e *Dishonored*, da Arkane Studios, são respostas contra essa fase de dominância das aventuras lineares.

A saturação do mercado fez a sua parte, e o pêndulo mudou de direção. De repente, as distribuidoras estão desesperadas não para lançar títulos que ofereçam uma experiência incrível, mas para fornecer ferramentas para que o jogador crie, por si próprio, essas experiências incríveis. Jogos de mundo aberto não são nicho ou moda.

A full-page illustration of Corvo Attano, the protagonist of Dishonored. He is a hooded assassin with a mechanical mask, wearing a dark green coat and a long black cloak. He holds a large, curved blade across his chest. He stands on a pile of mechanical debris and rat carcasses. In the background, a dark, industrial city with a prominent clock tower and smokestacks is visible under a stormy sky. A small blue and yellow magical effect is visible near his mask.

▲ O assassino abandonou o seu emprego e partirá sozinho em uma missão diferente: encontrar e salvar uma misteriosa garota. Ok, não é uma missão muito diferente...



▲ Assim como você, os protetores de Dunwall podem lançar ataques de curta e de longa distância. Eles não são derrotados sem um plano

Isso é o que alguns jogos de computador, como *Syndicate* e *Another World* já buscavam vinte anos atrás – ainda bem que produtores, como Harvey Smith, se lembram disso. De todos os títulos que estão chamando a atenção por expandir as fronteiras, desprender os nós e aumentar a caixa de ferramentas, *Dishonored*, o projeto em que ele trabalha como codiretor criativo com Raf Colantonio, parece capturar a essência do que é mais prazeroso no gênero sandbox, os jogos de mundo aberto.

A quarta parede

“Nós queremos que o jogador olhe ao redor e pense: ‘Veja, existem oito caminhos nessa área e ainda há janelas pelas quais dá para passar, há telhados e outras rotas’. Você pode possuir um peixe e nadar por trás da rota, improvisar



▲ O design das fases permite que você tire vantagem do espaço vertical... E os inimigos também fazem isso



seu progresso, ouvir uma conversa e possuir um dos dois caras conversando e guiar o outro para a casa dele”, diz Smith.

Avaliar o ambiente de um jogo nesses

termos não é mais algo natural. A primeira coisa que eu faço depois que o barqueiro me deixa em um canto isolado das ruas gélidas e industriais de Dunwall é ir direto para a rua principal, porque é a maneira mais óbvia de atingir meu objetivo. No caso, ele se chama Sokholov, um intelectual com informações sobre as tentativas extramatrimoniais do Lord Regent – e eu preciso delas para poder derrubar o tirano nojento. É assim que dou de cara com um guarda. É claro que eles estão patrulhando as ruas, cabeçaço. Só depois eu percebo que eu poderia ter me içado por um beco, possuído o corpo de um rato, corrido por debaixo da porta e me teletransportado pelos telhados – ou nadado sem ser visto em um rio próximo e escalado a roda d’água, alcançando o porão de Sokholov.

Minha exploração não gera só coletáveis sem sentido. Ela revela novas rotas, dá informações sobre o objetivo e rende Runas e Bone Charms. As Runas permitem comprar melhorias para os poderes, enquanto os Bone

▲ O que há, velhinho?
A Visão Noturna dá a visão que o Predador teria se ele comesse mais cenouras



O GAMEPLAY DIRECIONADO PELO JOGADOR ESTÁ NA MODA. SERÁ QUE **DISHONORED** VENCE NESTA CATEGORIA?



HERÓI **BEYOND TWO SOULS**

David Cage admitiu que a sequência espiritual de Heavy Rain será "menos dirigida e um pouco mais aberta". Ainda assim, o papel da atriz Ellen Page, que interpreta a garota assombrada Jodie Holmes, será a principal qualidade de Beyond. A combinação do talento de Page e a especialidade do estúdio em caracterização pode criar um dos melhores jogos de mundo aberto.

E o papel de Corvo Attano em Dishonored? Acusado de assassinato pelo tirano Lord Regent, ele foi afastado de suas responsabilidades como guarda-costas da Imperatriz e acabou na prisão. Corvo parece ser um tipo silencioso muito mais forte do que a protagonista de Beyond. Ele é, basicamente, você. Um assassino astuto ou o maluco sedento por sangue, dependendo se você preferia brincar de esconde-esconde quando era criança ou queimar formigas com uma lupa.

GAMEPLAY **HITMAN ABSOLUTION**

Pode ser o olhar mórbido do Agent 47 ou sua mania de não gostar de pessoas, mas o fato é que a atração em Hitman não é contato social e, sim, o gameplay com múltiplas escolhas. Empacotar um cadáver no esgoto ou envenenar o almoço do alvo: não há dúvidas de que isso é o auge do gameplay dirigido pelo jogador.

Dishonored não passa a mesma sensação da série de Hitman - a fase que jogamos era mais compacta e com poucos civis. A exploração dos ambientes é incentivada, e você pode convocar ratos para ajudá-lo nessa tarefa ou para devorar os alvos. No entanto, é tão bom quanto Hitman na questão de múltiplas opções e aproximações diferentes - cada inimigo é colocado como uma peça de xadrez para ser analisado... e aí estripado como um peixe, desossado por uma ratiada ou possuído levianamente.

CENÁRIO **ASSASSIN'S CREED III**

Dois critérios são vitais para a ambientação em Assassin's Creed: o jogador deve ser levado no tempo a um período pouco explorado e esse lugar deve ser um enorme parque para a prática de parkour. A era da guerra civil nos EUA preenche o primeiro requisito. Pode não haver muitas paredes para escalar, mas isso é compensado por florestas e pelos oceanos com os seus navios de guerra.

Dunwall, a cidade com temática steampunk de Dishonored, é uma recriação da Inglaterra urbana industrial e passa a mesma sensação que a City 17 de Half-Life 2. O resultado é um playground inédito e sinistro que não parece ter sido criado apenas para você passar o tempo. É fácil imaginar centenas - possivelmente milhares - de cidadãos despretensiosos e oprimidos ocupando as ruas imundas.

HISTÓRIA **BIOSHOCK INFINITE**

Das muitas qualidades da Irrational Games, o estilo de contar suas histórias é o melhor. As expectativas do jogador são invertidas, fragmentos de conversas colore o ambiente e há muitas cenas marcantes (lembra-se do taco de golfe fincado na cabeça de Andrew Ryan, no final de Bioshock?). Os recortes do espaço-tempo de Infinite, a guerra civil e o macabro Songbird fazem a narrativa comum de "O mundo TODO está em guerra" parecer infantil.

A Arkane Studios e a Irrational estão cantando o mesmo hino em termos de narração. Há a mesma sensação de que há mais sobre a história daquele lugar do que você jamais vai descobrir, e Dunwall nas mãos da tirania de Lord Regent coincide com as tensões do mundo atual, como o clima de insatisfação entre o povo e os banqueiros que arruinaram as economias de seus países.

HABILIDADE **CRYSIS 3**

A cereja do bolo nos jogos de mundo aberto. E vamos ser sinceros: sem um arsenal de superpoderes, a tendência é que o tédio domine a sua aventura, e Crysis 3 sabe lidar bem com poderes. Seu pacote inclui megaultrapulos, invisibilidade e um arco que dispara vários tipos de flechas especiais.

Apesar das habilidades de Prophet (protagonista de Crysis 3), na teoria, serem parecidas com as de Corvo Attano, a execução muda consideravelmente. Em Crysis 3, você escolhe entre usar uma estratégia furtiva ou mais agressiva quando bater os olhos em um inimigo e se mantém no mesmo estilo até o coração do sujeito parar de bater. Já Dishonored quer que você combine habilidades e crie uma solução diferente para cada situação. Não que o jogo vá puni-lo se você não fizer isso, apenas vai olhar para você com uma expressão de decepção.



▲ Se o cerco está tumultuado, use o Windblast para mandar inimigos pelos ares e replaneje sua ação

▲ É fácil comparar Dishonored e Half-Life 2, o que certamente não é uma coisa ruim



Charms funcionam como perks ou habilidades que ajudam de forma abrangente. A Bethesda diz que há 45 no total, mas só 12 são dispostos (de forma aleatória) em uma campanha.

Adiante daquele guarda inicial está a parede de luz (Wall of Light), um campo de energia steampunk com dois plebeus sem sorte presos atrás dele, provavelmente por não terem se curvado diante da menção de Lord Regent. Se eu ignorar, o jogo não fala nada sobre objetivos secundários e, aparentemente, eu não perdi nada. Se eu quiser intervir, no entanto, posso rastrear um dispositivo para hackear o campo. Eu posso até matar silenciosamente os dois guardas próximos e desativar a parede, ou inverter sua funcionalidade para prender os guardas – e aí chegar com meus parceiros proletariados para incitar os guardas e vê-los desintegrarem como ratos em um liquidificador. Livres, meus novos amigos contam o que eles sabem sobre as redondezas e me levam até um tesouro com Runas, Mana – para usar minhas habilidades – e energia.

Ligeirinho

Assim como você é recompensado por sujar as mãos em Dunwall, uma cidade com atmosfera única, a Arkane Studios não o importunará por tomar atalhos – na verdade, isso pode ser bom. Se eu conhecesse muito bem o caminho pelos

telhados da fase, aquele primeiro guarda não seria um problema – nenhum deles seria. Com uso desmoderado de Blink (o teletransporte) e o pulo duplo, é possível chegar até Sokholov em 30 segundos sem alertar ninguém, colocá-lo sobre meu ombro, esquivar do formidável Tallboy e escapar para o barco de fuga para concluir a missão tranquilamente.

O lado ruim é que eu perderei as Runas e Bone Charms na fase, e eles não estão em abundância por aí. Não é possível melhorar ao máximo todas as habilidades em uma só campanha, então é melhor especializar-se nos poderes que satisfazem suas necessidades. Se você jogar com essa alta velocidade, suas habilidades ficarão capengas. Mas *Dishonored* não vai puni-lo por isso.

O jogo quer apenas que você considere suas opções, explica Smith: “O que nós realmente queremos é que você analise a sua situação, formule o plano e faça alguma coisa com os seus poderes. [Que você escolha] o caminho que quer seguir, sua bússola moral e se você prefere furtividade ou combate. Se você decide ir atrás do conteúdo secundário ou direto ao ponto, é baseado no que você quer fazer”. Enquanto furtividade costumava significar “ficar agachado esperando o guarda passar”, *Dishonored* vai além e o mantém no comando. Você não precisa sentar e descobrir os padrões

de caminho da IA, apesar que a Visão Noturna para ver pelas paredes é bem útil. Mas, se você não quer esperar, sempre há outra solução.

Forçando a barra

A força bruta foi a aproximação que eu finalmente escolhi para aquele primeiro guarda. Não porque eu arrancava as asas das moscas quando era criança ou porque achei as outras opções sem graça, mas simplesmente porque eu ainda não sou fluente na língua de *Dishonored*. Paralisado pela indecisão, é ele que ataca primeiro. Eu consigo diminuir o tempo e lançar um Windblast (rajada de vento), mas o tempo que eu levei para fazer isso permitiu que outros guardas entrassem na briga. Dois deles caem da beirada do pier para o rio, onde são trucidados por peixes em segundos, mas eu estou sem Mana e ainda há um guarda. No instinto, acabo por apunhalá-lo no rosto. Não sou o único que levou um tempo para aprender a ser Corvo. “Nós tentamos manter o começo fácil, divertido e dramático”, explica Smith, “mas o ponto de fluência é atingido mais ou menos na terceira missão”.

Na casa de Sokholov, eu posso fingir ser um investigador mortal novamente. Faço meu caminho até o porão e uso a Visão Noturna para avaliar o local. Aqui a silhueta distinta de cada personagem entra em jogo: eu posso ver

ESPIÃO

O GUIA DE CORVO PARA IDENTIFICAR PESSOAS

Silhuetas são importantes. Elas são uma forma rápida de identificar com quem você vai dar de cara em *Dishonored* – e se vai precisar dar uma de durão. Por exemplo: cortesãs, descarte-as; guardas da cidade, prepare a faca; Tallboy, apenas cachorros ouvirão seus gritos. A Visão Noturna mostra apenas o formato dos inimigos, então a distinção entre os corpos é crucial.





▼ Achamos que essa garota elegante não foi atingida pela epidemia de praga que atinge Dunwall



▲ Não é a Tower Bridge, exatamente, mas digamos que é uma versão fictícia de um universo paralelo



as empregadas que não vão me ferir, mas que vão soar o alarme, guardas que certamente atacam e o maquinário para ser manipulado. Eu posso usar o Blink para subir pelos canos, soar o alarme, reunir todos os guardas em um só lugar e fazê-los de alimento para os ratos. Posso atirar alguns dardos tranquilizantes nas empregadas, duelar com todos armado com um sorriso lunático e uma espada afiada, ou optar por uma combinação dessas escolhas – ou até outras soluções. Para ajudar nas escolhas do jogador, a fase funciona tanto no espaço vertical quanto no horizontal, o que significa que você precisa se acostumar a olhar para cima e para baixo. “Christophe Carrier é o nosso designer-chefe e ele gosta bastante do espaço vertical”, explica Smith. Carrier usa “truques de designers de fases” para chamar a atenção para outros lugares além do caminho

mais óbvio, como um grupo de pássaros saindo de uma área ou uma luz. E o que eu escolhi? Bom, eu não quero estragar a sua experiência no sequestro de Sokholov, mas posso garantir uma coisa: foi bem pesado.

Claro, nem todos os jogos marcados no seu calendário estão tentando ser como *Dishonored*. A outra parcela significativa é uma tentativa de reproduzir os valores dos grandes filmes de Hollywood. Com o avanço na qualidade dos gráficos, as produtoras preferem melhorar a

tecnologia de captura de movimentos, animação facial e apresentação cinematográfica mais do que nunca. Pelos anos seguintes, parece que será um ou o outro – a liberdade assustadora de *Dishonored* ou o polimento de *Star Wars 1313*. Em resumo, acredite na expectativa. Em outubro, a Arkane Studios vai lançar o que pode ser um clássico instantâneo – então já comece a planejar como você vai lidar com aquele primeiro guarda e não economize maldade criativa.



▲ Um teste de gravidez? Pior aniversário da história





LIÇÃO DE HISTÓRIA

Sebastien Mitton, diretor de arte, e Viktor Antonov, chefe do design visual, festejam como se fosse 1666

PRO-BR Qual cidade inspirou Dunwall? Vocês trabalharam com outros períodos antes desse?

Viktor Antonov A faísca para Dunwall foi a possibilidade de criar algo histórico passado na Inglaterra. Da minha parte, sou um fã de Dickens e amante da literatura de ficção do século 19, e Sebastien é um fã de ficção científica. Queríamos criar uma nova cidade que fosse ao mesmo tempo uma tradicional de conto de fadas e de ficção científica. Nós não tentamos focar em um período de tempo autêntico. A cidade de Londres é uma grande personagem que já foi usada na ficção por algum tempo. Virou até uma espécie de clichê, então eu queria trazer Londres para a vida dos jogadores com uma qualidade épica, enquanto Sebastien desejava fazer algo mais como sci-fi futurista. Então encontramos esse equilíbrio entre uma cidade tradicional e ficção científica.

Sebastien Mitton Eu queria mais metal para conduzir a opressão. Mais tecnologia, mais metal – para evitar a madeira de 1666.

VA Não somos grandes fãs de fantasia, então quisemos ficar distantes de fantasia e coisas medievais e ir para a ficção.

SM Mas não para o espaço...

PRO-BR As texturas parecem ter sido desenhadas à mão. É esse o caso?

SM As texturas são feitas à mão. Tudo foi feito à mão porque eu queria esse visual “vivo”.

PRO-BR O jogo passa essa sensação artística...

SM Sim, você percebe que não são filtros e não é uma coisa de renderização. Para mim, é a única maneira de conseguir esse nível de detalhe. Em filmes, isso pode ser feito com iluminação, mas os jogos são em 360 graus, então é preciso gerenciar como trazer a atenção do jogador para pontos específicos.

VA É uma questão de estilo. Se você aborda o passado ou futuro, você fala de mundos que ninguém conhece, e escolhe usar uma certa linguagem. A linguagem mais legal para nós foi a de ilustradores dos EUA que fazem capas pulp para histórias de aventura e de piratas. Vimos essas ilustrações que eram tão incríveis nos anos 30 e dissemos: “Essa é uma maneira legal de falar sobre o passado e fazer dele um estilo de ilustração dinâmico e contemporâneo, em vez de ser um fotorrealismo falso”. Foi mesmo uma questão de estilo.

PRO-BR Criar silhuetas para cada um dos tipos de personagens foi algo crucial para que o jogador pudesse reconhecer quem ele está olhando com a visão noturna. As silhuetas foram o principal fator na criação visual?

SM Não de cada personagem, mas nós criamos algumas classes de personagens. Nós temos os guardas e, nessa categoria, há os guardas de elite e os guardas da cidade, e eles possuem duas morfologias, dois tamanhos diferentes. Por exemplo: os de elite são eretos e energéticos,

enquanto os guardas da cidade se parecem com macacos com mãos grandes. Não é por causa da visão noturna, mas dessa forma você reconhece de longe que um pode ter uma arma, enquanto o outro, apenas uma espada. As silhuetas são muito importantes – e quando estávamos falando das ilustrações pulp, isso é o que faziam com os desenhos de piratas. E referente a classes, nós temos as pessoas

fase de design – a pesquisa 2D, a modelagem 3D, o skinning, a animação, a voz – com os mesmos traços de personalidade.

PRO-BR As jornadas que Corvo e o barqueiro fazem para chegar nas áreas de missão são oportunidades fantásticas para dar um senso de localização. O que nós podemos esperar?

Além das silhuetas, existem postura, gestos e atitudes nos personagens, que podem contar muita história sobre quem eles são e seu contexto

pobres e as aristocratas – eles possuem suas próprias silhuetas e isso é importante para nós. Prestamos muita atenção nisso.

VA Além das silhuetas, existe a postura, gestos e atitude nos personagens, que podem contar muita história sobre quem eles são, qual é o seu contexto. As silhuetas poderiam ser uma distinção puramente icônica, mas também poderiam servir para contar a história. O plano aqui foi que cada personagem fosse desenhado para ter certa postura e gestos dependendo da sua classe e personalidade. Isso explica porque trazer professores de anatomia foi bem útil, porque os personagens estão atuando em seus papéis por meio da postura, e não somente da morfologia.

SM E graças ao processo colaborativo, nós mantivemos a

VA A questão é sobre variedade de localizações e partes da cidade, e como nós as mostramos. Uma das regras é o contraste, porque você pode terminar com uma cidade muito escura e ter o elemento de horror, opressão e depressão de maneira exagerada. De vez em quando, nós entramos na beleza, luxúria, opulência, e é como ler diferentes capítulos de um livro. Você tem uma introdução ou um desenho, e a viagem de barco serve para mostrar a infraestrutura de uma nova parte da cidade. Existem surpresas que não vamos relevar porque o jogo vai ser lançado em breve, mas vocês irão ver lugares malucos e bem diferentes.

SM O que eu gosto quando você viaja com Piero é que esse não é o tipo de jogo onde você está sozinho. Você pode desenvolver histórias secundárias e fazer escolhas junto desse cara. 

MULTIPLIQUE SUAS CHANCES

Conheça nossa política de bolsas de estudo e de descontos em www.sp.senac.br

publicisbrasil

FAÇA SUA ARTE GANHAR VIDA. CURSOS DE COMPUTAÇÃO GRÁFICA NO SENAC.

O SENAC OFERECE CURSOS QUE PROPORCIONAM EXCELÊNCIA NA FORMAÇÃO PARA A ÁREA DE COMPUTAÇÃO GRÁFICA, TODOS COM INFRAESTRUTURA DE PONTA, RENOMADOS PARCEIROS TECNOLÓGICOS E TÍTULOS QUE ANTECIPAM AS TENDÊNCIAS DO MERCADO.

LANÇAMENTOS:
Cursos Livres de ZBrush — Escultura Digital
Curso Técnico em Computação Gráfica
0800 883 2000
www.sp.senac.br

Senac

Aqui tem a presença do comércio

Parceiros
Tecnológicos:



Autodesk
Authorized Training Center



Microsoft

Silver Learning





roteiro



coleccionáveis



troféus

Guerra sai de cena para a entrada de um novo cavaleiro do apocalipse: Morte. O universo vai tremer com um combate mais intenso

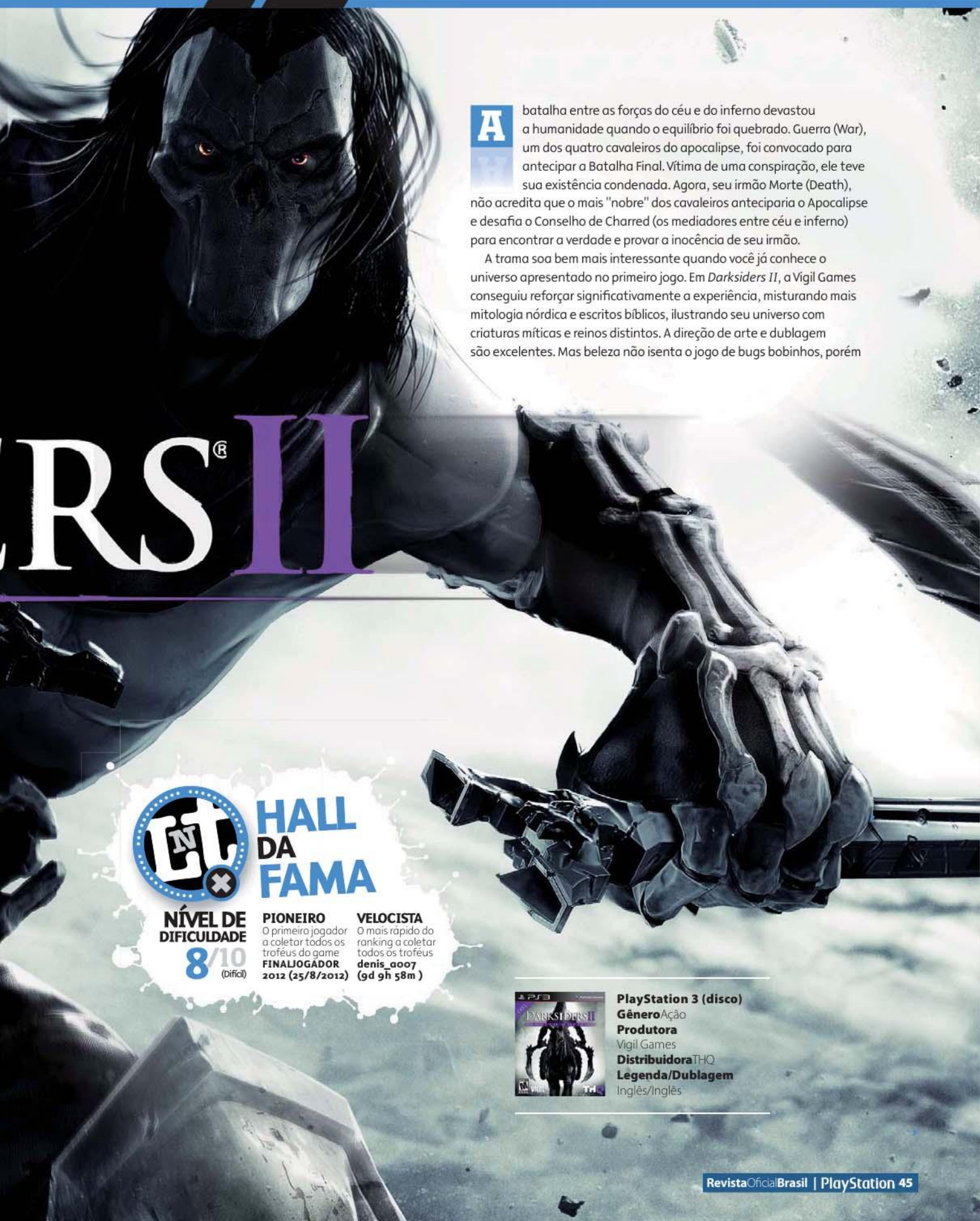
DARKSIDE



Caçadores de troféus

Até o fechamento desta edição, apenas o velocista e o pioneiro conseguiram platinar *Darksiders II*.

KudraM_BR	93%	rafaelbrasil01	76%
LuizBankai	81%	zippogta	73%
kurosakiichigo01	76%	Fonte: www.mypst.com.br	



RS[®] II

A

batalha entre as forças do céu e do inferno devastou a humanidade quando o equilíbrio foi quebrado. Guerra (War), um dos quatro cavaleiros do apocalipse, foi convocado para antecipar a Batalha Final. Vítima de uma conspiração, ele teve sua existência condenada. Agora, seu irmão Morte (Death), não acredita que o mais "nobre" dos cavaleiros anteciparia o Apocalipse e desafia o Conselho de Charred (os mediadores entre céu e inferno) para encontrar a verdade e provar a inocência de seu irmão.

A trama soa bem mais interessante quando você já conhece o universo apresentado no primeiro jogo. Em *Darksiders II*, a Vigil Games conseguiu reforçar significativamente a experiência, misturando mais mitologia nórdica e escritos bíblicos, ilustrando seu universo com criaturas míticas e reinos distintos. A direção de arte e dublagem são excelentes. Mas beleza não isenta o jogo de bugs bobinhos, porém



HALL DA FAMA

NÍVEL DE DIFICULDADE

8/10
(Difícil)

PIONEIRO

O primeiro jogador a coletar todos os troféus do game
FINALJOGADOR
2012 (25/8/2012)

VELOCISTA

O mais rápido do ranking a coletar todos os troféus
denis_aoo7
(9d 9h 58m)



PlayStation 3 (disco)

Gênero Ação

Produtora

Vigil Games

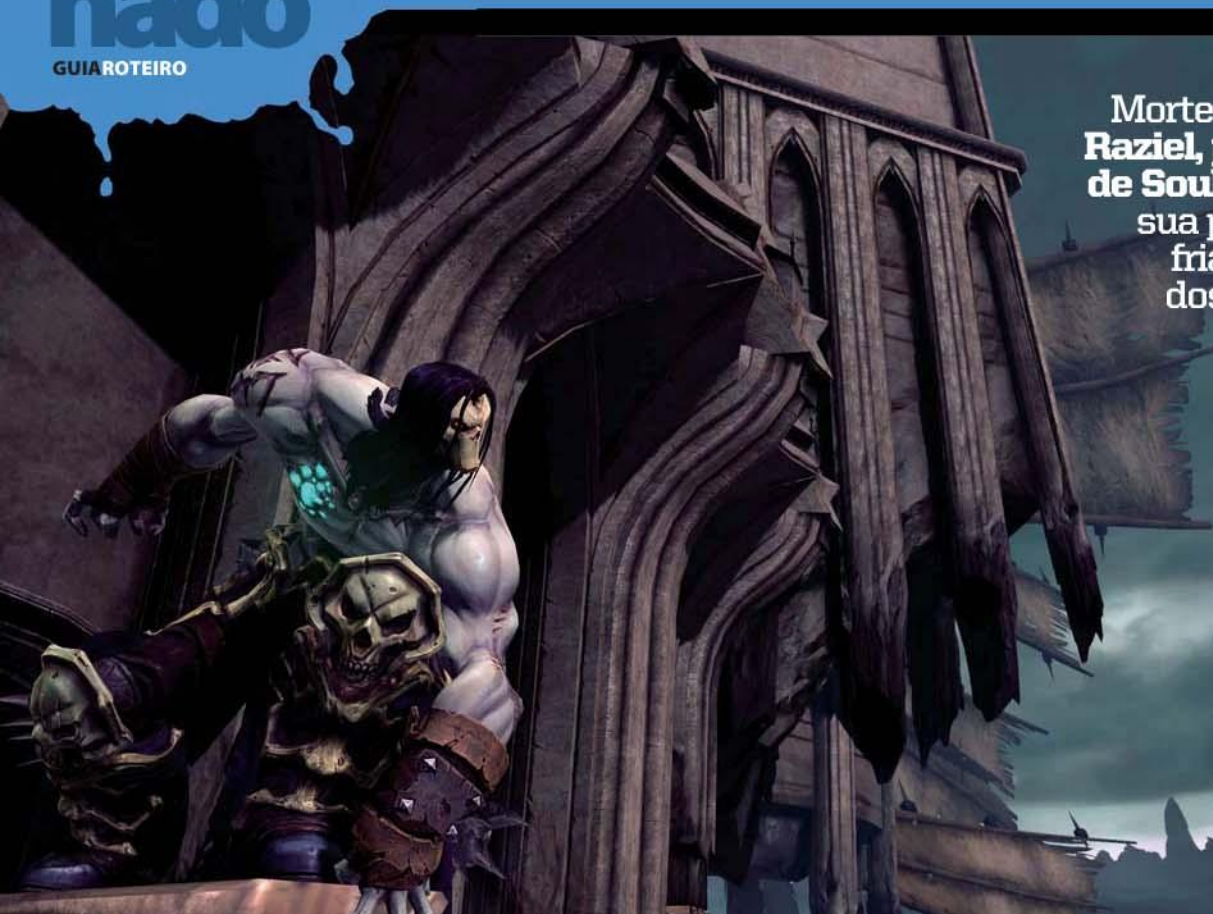
Distribuidora THQ

Legenda/Dublagem

Inglês/Inglês

DarkSiders 2

Morte lembra muito Raziel, protagonista de *Soul Reaver*, com sua personalidade fria e na postura dos movimentos



irritantes, como cair do cenário e travamento de elementos da tela que impedem seu avanço (se isso acontecer, salve seu progresso e dê loading).

Nos cinco primeiros minutos de jogo é possível ter uma noção do quão grandiosa será a jornada. Morte asbanja carisma (ele lembra muito Raziel, de *Lecagy of Kain: Soul Reaver*), e mostra-se um guerreiro versátil em um sistema de batalha que lembra muito o de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* – essa inspiração também é sentida nas batalhas contra chefes, porém menos elaboradas e, algumas vezes, decepcionantes.

Por trás da camada ação, *Darksiders II* tem uma ótima estrutura RPG integrada. Você carrega duas armas distantes, uma principal (foice) e outra secundária (martelo, machado, garras, facas). Não demora para escolher trocar o massacre de um botão por combinações mais

elaboradas, conseguindo combos eficientes e excelentes resultados que combinam força e velocidade das armas.

Seu personagem pode evoluir e a cada nível Morte ganha um ponto de Skill, que pode ser distribuído entre habilidades especiais físicas (Harbinger) e de suporte (Necromancer). Há equipamentos (armadura, botas, amuletos) para melhorar atributos, compra de técnicas de combate e evolução de armas especiais. Embora pareça complicado, tudo funciona de maneira simples, despertando sua necessidade de ficar mais poderoso ou tirar melhor proveito de certos equipamentos.

Darksiders II tem quatro reinos, todos com dungeons e missões extras. Algumas destas são interligadas, amenizando um pouco a repetitividade. Em todas as dungeons há uma série de enigmas bacanas, embora fáceis

quando entende-se o uso de equipamentos e habilidades certas. E quando os produtores disseram que o jogo seria quatro vezes maior que o anterior, não estavam brincando.

Por mais divertido que seja explorar, há muito área "inútil" que parece ter sido adicionado apenas para prolongar seu caminho. O mesmo pode ser dito das dungeons. Algumas duram mais de vinte e cinco minutos para serem completadas, e parte do trajeto consiste em longos corredores de ligação vazios, sem puzzles, inimigos e repetindo até elementos interiores. Se não tiver tanta paciência, certamente não aproveitará a maratona na arena The Crucible, onde é preciso sobreviver a 100 batalhas seguidas para enfrentar um chefe secreto. Também há uma penca de colecionáveis, baús e troféus para conquistar,

AValiação Técnica

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

ASPECTOS CENTRAIS

ENREDO	■■■■■
DUNGEONS	■■■■■
ARSENAL	■■■■■
CHEFES	■■■■■

NOTA FINAL

7.0

que o obriga a explorar cada cantinho do jogo.

Apesar dos problemas técnicos e excesso de áreas inúteis, *Darksiders II* consegue manter a diversão e supera facilmente o jogo anterior em todos os seus aspectos. Se você jogou o episódio anterior e gostou, este novo vai agradá-lo muito mais.

GP
MEGASTORE

CM8

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

**A DISPUTA COMEÇOU
FAÇA SUA ESCOLHA!**

PES 2013
PRO EVOLUTION SOCCER

V S



FIFA 13

TODO O SITE EM ATÉ

10X S/ JUROS*

OU DESCONTO DE 10% À VISTA

JOGOS NOVOS DE PS3

A PARTIR DE **R\$ 45**

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

GUIA DA ESCURIDÃO

PRÓLOGO/THE ICY VEIL

 Se a meta é platinar o jogo, a dica é jogar direto na dificuldade Apocalyptic (não é tão difícil e só exige mais atenção nos combates), assim você garante os **troféus Four My Brother** e **A True Horseman** ao final da aventura).

THE DARK FORTRESS

 Começa como uma fase tutorial. Chegando nas ruínas, as batalhas são simples e dinâmicas, acostume-se a travar a mira e se esquivar. Derrotando os inimigos, vez ou outra eles derrubam alguns equipamentos – fique sobre eles para ver seu status (setas de cor verde indicam melhorias nos atributos); segure  para equipar automaticamente ou colete-o com  e equipe o item manualmente. Os inimigos também deixam dinheiro, útil para comprar técnicas de combate e armas.

 Fique de olho no mapa para localizar baús de ouro ou equipamentos). O caminho é linear, mas preste atenção nos pontos onde é possível correr ou escalar paredes e vigas (1).

CHEFE ICE GIANT

Trave a mira (segure ) no



1

inimigo e use a esquiva () de forma que você passe pelas pernas do gigante antes dele usar as investidas (2). O resto da luta consiste em emendar sequências de ataques até derrotá-lo.

 Acione a alavanca adiante e, no resto do caminho, passe por mais uma maratona de escaladas, corridas em parede e pulo entre vigas. Se ficar perdido, use o corvo Dust para guiá-lo (segure  por um segundo).

CHEFE WAR

 Aproxime-se do inimigo para iniciar uma sequência de três ataques; esquive de cada um deles e emende um combo. Quando War se defender (3), esquive para trás para evitar a explosão e repita o esquema inicial (**troféu Crow Carrion**).

ATO I/THE FORGE LANDS

 Fale com Elder Eidard para iniciar a evolução de

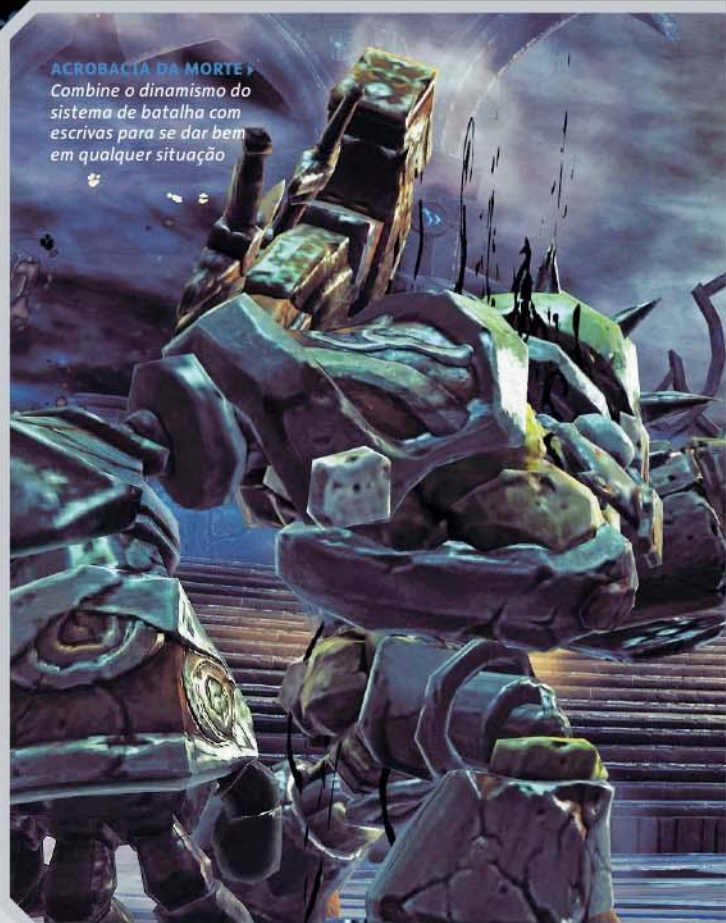


2



3

ACROBACIA DA MORTE Combine o dinamismo do sistema de batalha com escivas para se dar bem em qualquer situação



habilidades, tanto a Harbinger (melhoria do personagem), quanto Necromancer (melhoria de técnicas de suporte, invista na habilidade Exhume para evocar espíritos na batalha).

 Na área Tri-Stone, fale com o guerreiro Thane (4) – você

pode comprar técnicas de combate usando a opção Train, ou desafiá-lo para um duelo, mas você não é forte para vencê-lo agora. Em seguida, fale com Alya ao fundo e com a shaman Muria (do lado oposto) para ativar a sidequest Shaman's Craft antes de prosseguir.



4

CAI DENTRO Quando tiver evoluído e equipado, desafie Thane para uma disputa



 Fale com Thane e siga pela passagem ao lado dele. Caia na água e pegue a primeira *Boatman Coin*, colecionável útil para usar quase no final do jogo para comprar itens raros com o vendedor *Vulgrim* (existem 100 delas, confira a localização e onde procurar na página 65).

 Na área *Stonefather's Vale*, use o cavalo (**L1 + R1**) (5) e cavalgue para o norte, no trecho sem saída, para pegar a primeira página do *Book of the Dead* (há 40 delas, vá para a página 65).



 Vá para *The Coudron*. Passando em *The Weeping Crag*, fale com *Vulgrim* (ícone em forma de balança) e compre o item *Respec* para ganhar o **troféu Respec Yourself**. Ajude *Karn* na entrada do templo – nas próximas missões você encontrará *Karn*, fale com ele para obter informações dos materiais da *sidequest Shaman's Craft*.

THE FIRE OF THE MOUNTAIN

No grande salão, pegue a bomba



(a bola amarela) e jogue-a na alavanca da parede próxima (6) (aperte **R3** para ativar a visão com mira e depois **R2** para atirar) – essas bombas também servem para destruir pedras amarelas que fecham passagens e dão acesso a baús –, e vá para a sala no final do trajeto (use *Dust*).

 Na sala com uma bomba isolada, use a parte para chegar nela e jogue a bomba para ativar a alavanca distante. Na área circular, a criatura *Stalker* aparece. Use a habilidade *Exhume* para eliminar todos e tenha atenção para desviar das investidas. Pegue a *Skeleton Key* no baú próximo e abra a porta com cadeado (veja o radar).

 Na nova área, empurre a esfera para o buraco e ative um ponto de escalada na parede. Use-o e vá para esquerda. No alto do salão, corra pela parede adiante para chegar do outro lado da *dungeon*.

 Use a bomba para explodir as pedras. Há três buracos no chão, empurre a esfera para o buraco mais distante (7). Empurre a outra esfera para o buraco próximo do portão, use a bomba para deslocar a primeira esfera e empurre-a para o buraco que resta. Pegue a chave no baú e vá abrir outra porta.

 Empurre a alavanca e seja rápido para ir à plataforma

GNOMOS DO MAL

Há quatro estatuetas de Gnomos escondidas no jogo. Colete uma para habilitar a *sidequest GnoMAD*. Coletando as estatuetas, examine uma *Serpent Tome* para receber uma mensagem e ganhar um presente (troféu *GnoMAD*). Eis onde encontrar as estatuetas:

1. City of the Dead: no 4º andar, pise em uma placa do chão que gira um pedaço da parede e a torna escalável. Deixe uma cópia sua sobre a placa e vá até o ponto escalável, troque de lugar com a cópia e saia de cima da placa para mandar seu corpo a uma sala secreta.

2. Ivory Citadel: no 2º andar, após purificar a água do aqueduto, siga por ele para descer na pequena piscina e, ao lado desta, caia no terreno abaixo para ter acesso a uma caverna com água.

3. The Weeping Crag: no 3º andar, pise na placa para erguer uma plataforma e escale por ela antes de descer. Assim que subir, use o *Voidwalker* no círculo da parede à esquerda, desça a escada e ative o portal no andar superior ao lado. Chegando a uma câmara, mergulhe na água à esquerda e nade por uma passagem submersa para chegar em outra caverna com a estatueta.

4. The Black Stone: 1º andar (no tempo presente). Após acionar a alavanca que abre caminho para a batalha final, desça no andar junto do magma à esquerda e use o *Phasewalker* no portal adiante. Do outro lado, há um círculo azul na parede. Perto dele, há um ponto escalável. Suba por ele para chegar a um corredor com a estatueta.



suspensa. Vá pendurado nos pontos escaláveis para chegar do outro lado da sala. No andar superior, use a bomba na alavanca do outro lado para reerguer a plataforma anterior e chegar ao chefe.

CHEFE GHARN

Trave a mira e circule o inimigo (8); use a esquiva para um dos lados quando ele esticar o braço ou ao dar uma pancada no chão. Atenção quando Gharn fixar a mão girando no chão (use Health Potion se precisar), pois ele fará uma investida em sua direção. No intervalo dos ataques (ou logo após esquivar), você deve atacar e recuar (evoque os espíritos para ajudá-lo). Cause dano suficiente, e o inimigo cai por alguns segundos; castigue-o com combos e repita todo o processo.

No fim do caminho, gire a alavanca para erguer a tampa do buraco de magma. Saia da dungeon, fale com Karn e abra o mapa. Escolha o ponto Tri-Stone e use o Fast Travel para voltar rapidamente (**troféu Pathfinder**), e fale com Alya para ganhar a arma Redemption e pergunte sobre a próxima missão (**troféus Looks Familiar e Fire of the Mountain**).

Vá para Shadow Gorge e fale com Karn por lá. Use Redemption para destruir as bombas no alto do portão. Mais adiante, Stingers (vespas) aparecem. Destrua o ninho e depois as vespas (ou aparecerão infinitamente). Escale a parede atrás do ninho Stinger, derrote os inimigos da sala armadilha, e abra o portão que liga Shadow Gorge a The Fjord.

Antes de prosseguir, fale com a criatura Blackroot (9) no alto da colina à direita da trilha. A conversa ativa a sidequest Stick and Stones, uma caçada a pedras brilhantes isoladas em pontos distantes. Atire nelas com a arma Redemption para coletá-las (localizações na página 65).

TEARS OF THE MOUNTAIN

Na região The Fjord, explore o lago próximo. Do outro lado dele, em um trecho isolado, encontra-se o



Gatekeeper (estátua de pedra) (10), examine-o para ativar a sidequest Silent Stone. Vá para o templo The Drenchfort.

No fim do corredor inicial do templo, escale a parede à direita para pegar a bomba no andar superior. Lance-a na esfera azul do outro lado e exploda a bomba com a arma Redemption. Encaixe a esfera no buraco do chão. No salão gigante, use Dust para localizar a porta e ver o caminho escalável pela parede.

Chegando na sala dividida em três partes, escale a parede à direita e percorra o trajeto (pela parede) até a esfera azul. Derrube-a na sala central,

escale a parede para chegar na outra sala e, à direita, há um trecho escalável até outra bomba. Use-a para destruir as pedras amarelas e libertar outra esfera. Empurre-a até a grade que barra a passagem para a sala central.

Pegue a bomba, jogue-a na esfera azul e pise no botão da plataforma próxima, para baixar a grade. Exploda a bomba para jogar a pedra na sala central e use as duas esferas nos buracos. O caminho leva a um aqueduto, pegue a bomba ao lado da porta, exploda as pedras amarelas e acione a alavanca para liberar a água (11). Use Dust para voltar ao salão principal, caia na água e nade pelo corredor até a parede.

Na sala seguinte, mate as criaturas e o Savage Stalker (evoque os espíritos). Chegando em outro aqueduto vazio, acompanhe-o para encontrar outra chave no baú e abrir um novo salão. Escale a parede abaixo da bomba e use-a para destruir as pedras amarelas. Interaja com a esfera no final da rampa, e empurre-a com **R2** para lançá-la até o alto da subida (12) e baixe a plataforma.





13 Pegue outra bomba, jogue-a na esfera azul, suba na plataforma baixada a pouco e exploda a bomba. O final do corredor o leva a outra alavanca, destrua as bombas que travam a comporta do aqueduto antes de acioná-la.

14 Siga o fluxo da água até uma nova sala, escale a parede e acione outra alavanca para abrir a segunda comporta. Volte ao salão principal e entre pela porta central. Jogue a esfera (com **R2**) nas plantas adiante para acordar o chefe **(13)**.

CHEFE KARKINOS

Use a esquiva para sair da investida de Karkinos, e ele baterá na parede **(14)**. Chame os espíritos para cuidar da criatura menor, ao mesmo tempo em que você lança outra esfera no monstro, deixando-o com a barriga exposta. Ataque-o neste ponto. Quando Karkinos perder



metade da energia, ela jogará raízes pelo chão, desvie até o monstro usar a investida... e você sabe o que fazer para vencer.

15 Acione a alavanca para liberar o curso do rio. Abra seu mapa e use o Fast Travel para voltar a Tri-Stone, entre no salão principal para ganhar a Maker's Key e ataque com Reaper Form, ativado com **L1** + **R2** quando a barra Reaper estiver cheia **(15)** (troféus **Tears of the Mountain** e **Grim Reaping**).

16 Fale com Alya para ativar a sidequest The Hammer's Forge. Vá explorar o templo The Shattered Forge, localizado entre Shadow Gorge e The Fjord, para encontrar o martelo Splinter-Bone em um baú. Com ele em seu poder, volte a falar com Alya.

17 Com a Maker's Key, visite o ponto onde iniciou a sidequest Silent Stone e fale com o gigante de pedra Oran **(16)**. Ajude-o a recuperar os pedaços do corpo dele (basta interagir com eles). A primeira parte está junto das árvores no começo da trilha para The Drenchfort; a segunda está no meio da passagem de Shadow Gorge; a terceira está

na entrada de The Charred Pass (em Baneswood); a última em The Scar (ao lado do templo).

18 Volte a falar com Oran para ativar a sidequest The Maker's Chronicle. Fale com Muria (a shaman) em Tri-Stone, volte à Fjord e mate criaturas locais até conseguir o item Shadow Leaf Seed. Fale com Muria para ganhar o Lodestone. Vá para Baneswood e vasculhe os destroços no vão do paredão de pedra, ao norte das ruínas na área central do mapa, e encontre o Maker's Chronicle **(17)**. Entregue-o para Oran.

THE OLD WARRIOR

Está confiante? Desafie Thane. Ele usa ataques poderosos, então sempre esquive para os lados quando ele erguer o machado ou ao girá-lo (afaste-se). Use os espíritos e, ao arrancar metade da energia de Thane, ele fará um ataque triplo de longo alcance. Use a esquiva para os lados um segundo antes de receber o



CACADOR DE TUMBAS

A cada dez páginas do Book of the Dead (veja o mapa na página 65) que coletar, fale com Vulgrim para ganhar uma chave especial. Elas servem para abrir a porta da Death Tomb, câmaras especiais que contêm dinheiro e uma peça de equipamento lendário (escondido atrás de objetos). Há quatro câmaras, cada uma em um reino, e são facilmente identificadas pela porta gigante adornada com joias. Abra as quatro câmaras e ganhe o troféu Abracadabra. Veja a localização das câmaras.

• **Death Tomb 11 (Forge Lands):** no caminho entre The Nook e The Lost Temple.

• **Death Tomb 2 (Kingdom of the Dead):** em Lair of the Deposed King, basta descer a longa escadaria e circular até o final.

• **Death Tomb 3 (Lostlight):** na área circular do mapa, antes de The Ivory Citadel.

• **Death Tomb 4 (Shadow's Edge):** a pequena área à direita do mapa, antes de The Black Shadow.

golpe, e ataque com tudo. Vencê-lo vale uma Boatman Coin e acesso a quatro sidequests, que consiste em derrotar quatro inimigos especiais (derrote-os para ganhar o troféu **Like a Noss!**).

18 É recomendado que você elimine esses inimigos especiais na etapa final do jogo (você terá evoluído o suficiente). Veja onde achar esses inimigos:

Gorewood: em Weeping Crag há uma porta trancada nas ruínas no meio do caminho.



Escale a parede ao lado dela para encontrar uma rota até o baú que esconde a chave daquela porta. Abra-a, nade pelo corredor subterrâneo para encontrar o inimigo Gorewood.

Bheithir: em sua passagem por The Nook, um dragão de fogo aparece em seu caminho (18). Quando tiver o equipamento Deathgrip, vá ao ponto onde viu o dragão e use as argolas para chegar na ponte e enfrentar Bheithir.

Achidna: você será obrigado a derrotar a aranha gigante (19) (na missão The Psychameron) para avançar na trama do jogo.

Deposed King: em Lair of the Deposed King. Ao entrar no templo, desça pelo lance de escada até avistar a primeira porta; passe por ela e siga em linha reta até um caminho linear. Abra o mapa do templo para



ver uma área circular próxima. Vá nela para ativar o cristal (elevador) e ser levado até o salão com Deposed King (um cavaleiro gigante) (20).

THE NOOK

Use Fast Travel para chegar em The Weeping Crag e vá para The Nook. Examine as pedras brilhantes para montar um Golem (21). Suba nele, deixe-o sobre o buraco circular e use o ataque de corrente para acertar o buraco da plataforma, criando uma "ponte" de acesso.

Na área seguinte, use a bomba para explodir as pedras e acessar o trecho escalável até um ninho de Stinger. Acione a alavanca próxima e siga pela passagem da esquerda. Use a parede, pulando alternadamente ao longo do corredor.

Na sala com uma alavanca e vigas de madeira ao fundo, repare que duas delas são móveis. Pendure-se nelas para baixar as grades e soltar a esfera azul. Acione a alavanca para baixar a plataforma circular, empurre a esfera sobre ela, ative a alavanca novamente e suba junto.



CHAVE DE COMBATE ▶ Os Golem também podem ser usados em combates



Jogue a esfera para a plataforma em frente, escale a parede ao lado e acione outra alavanca para erguer a esfera até o encaixe. No salão seguinte, explore o piso submerso, suba no ponto mais alto e escale a parede para chegar ao Lost Temple. Fale com Karn na entrada.

TO MOVE A MOUNTAIN

Passando o salão inicial, ative o Golem para destruir as pedras e use-o para abrir o portão seguinte. O Construct Sentinel (uma cabeça de pedra) (22), ela sofre dano apenas quando ataca, ou seja, desvie do raio e revide com Redemption.

Use o trecho escalável da parede e explore o fundo da piscina. Ative o Golem e use o seu ataque à distância para destruir as pedras; acione a alavanca para levar o Golem para a sala anterior. Use o braço dele como ponte para o outro lado do buraco (antes explore o fundo deste buraco).



Do outro lado, empurre a esfera para o encaixe e pegue a bomba. Vá para o outro lado da grade aberta, jogue a bomba na esfera e exploda-a para desencanaixá-la e ter acesso ao baú com mais uma chave. Leve o Golem para chegar a outro salão.

Contra seis Construct Sentinels, enfrente um por vez acompanhado por asseclas. O problema está nas duas últimas batalhas, contra Construct Champions. Adiante, corra pela parede até chegar do outro lado. Ative outro Golem e deixe-o sobre a plataforma de pedra. No andar superior, ative outro Golem e use-o para erguer a plataforma. Pegue o Golem da plataforma e leve-o para o encaixe adiante no corredor.

Mova o outro Golem até o novo corredor aberto e use o braço dele para criar uma plataforma próxima da porta de saída (23). Volte ao Golem anterior e mova-o para outro encaixe próximo do trecho quebrado do corredor, para abrir a porta. Derrote dois Savage Stalkers adiante.

Escale a parede da sala seguinte e exploda as bombas para derrubar a esfera que abre passagem. Derrote dois Tainted Construct Champions (inimigos mais poderosos!) na sala próxima – fique à distância, atirando e usando os espíritos

PODER Se você tiver uma arma demoníaca (no inventário, é a arma destacada na cor laranja), evolua-a. Selecione a arma como se fosse equipá-la e escolha a opção Upgrade. É preciso sacrificar armas mais fracas

para evoluir a demoníaca uma vez e ganhar o troféu Feeding Time. A longo prazo, colete armas e equipamentos de nível Elite (eles se destacam pelas cor púrpura; você pode encontrar e ganhar em sidequests).

Consiga uma arma principal e uma secundária Elite, além de um equipamento de cada (ombreira, armadura, luvas, bota e talismã) e equipe todas ao mesmo tempo para ganhar o troféu Mass Ruckus.



QUEBRADO ▶ Use as bombas do cenário para desmontar o gigante e acessar seu núcleo

para se livrar de pelo menos um deles –, para chegar ao chefe.

CHEFE CONSTRUCT HULK

 Trave a mira no inimigo e circule-o à distância.

Quando ele bater com as duas mãos no chão, pule para evitar a onda de choque, e evoque os espíritos para enfrentá-lo. Nessas pancadas que tremem o cenário, bombas caem pelos cantos. Pegue uma e jogue no gigante para derrubá-lo e expor o núcleo (o ponto fraco) (24). Combo nele! Arrancando parte da energia de Construct Hulk, ele evocará aliados menores e usará ataques de investida (esquive-se para os lados). Use o esquema da bomba para expor o núcleo e finalize a usando a Reaper Form.

 No fim da escadaria, abra os baús e acorde o gigante de pedra. Volte para Tri-Stone e fale com Warden (troféu **To Move a Mountain**). Vá para

The Foundry e fale com Gatekeeper para consertar a ponte. Karn o acompanhará no próximo templo.

ROAD TO THE FOUNDRY

 Do outro extremo do salão principal, Karn o lançará para o outro lado do buraco. Escale a parede e espere os tanques de metal passarem e pendure-se (25). Siga em sentido anti-horário pendurado no tanque e pule para terra firme. Na próxima sala, pendure-se na viga móvel, espere Karn segurar o portão e passe.

 Na câmara do guardião, use Dust para ser guiado à caverna. No final dela, Karn o lançará para uma passagem no alto da parede. Mergulhe no poço e escale uma das paredes até a plataforma da sala anterior, onde está a esfera. Caia na água, dê a volta, pise no botão para Karn segurar o portão.



 Empurre a esfera para a sala seguinte e lance-a (R2) ladeira acima para acertar o encaixe da parede. Acione o Golem e volte à sala com a viga móvel. Use o Golem na passagem próxima para criar uma ponte por cima do rio de magma. Na saleta seguinte, escale a parede e passe pelo intervalo das cachoeiras de magma. Elimine os inimigos adiante para chegar ao baú com a chave.

 Após usar a chave, Karn o lançará para o outro lado de um buraco com lava. Destrua o jarro preso nas correntes para ganhar o Deathgrip (26) (troféu **The Spectral Touch**), que serve para alcançar argolas distantes e se pendurar ou agarrar bombas e objetos à distância.

 Volte à câmara do guardião e, na passagem próxima, pegue a bomba na parede e use-a na alavanca ao fundo para erguer a ponte. Acione mais duas alavancas (de lados opostos) na sala seguinte para chegar ao elevador. Na câmara, use Karn para ser arremessado a outro trecho e ative o Golem. Use-o para atravessar o rio de lava, destrua as pedras e crie a rota até a primeira Heart Stone (27).

 Retorne à câmara do guardião. Use o Deathgrip para entrar no aqueduto e escale a parede no trecho com água. O caminho leva a outro Golem, use-o para formar uma ponte entre duas plataformas, gire a alavanca ao lado para suspender as plataformas. Escale a da esquerda e use a corrente do Golem para chegar na parede escalável, acionando outra alavanca.

 Use o Golem para abrir caminho até a segunda Heart Stone; não é possível pegar ainda, então caia na água e escale o paredão ao lado – no alto há três plataformas direcionadas para a água de onde você veio, mergulhe de cada uma delas para ganhar o troféu **The Triple Lindy** –, para dar a volta na área e acionar mais uma alavanca. Volte ao Golem e posicione-o no centro do triturador de pedras, acione a alavanca ao lado da máquina para obter a esfera. Leve-a para a saleta próxima, abra um novo caminho escalando a parede e derrote a Heart Stone.

 Volte à câmara do guardião, acesse o aqueduto próximo para abrir o portão para Karn. Use-o para





28 **PADRÃO** Inimigo repetido, use e abuse de ataques e esquivas padronizadas



pular por cima da grade, acione a alavanca e leve o novo Golem para abrir caminho (e passar por uma sequência de escaladas) até a terceira Heart Stone.

CHEFE | CORRUPTED CUSTODIAN

Fique atento quando o inimigo abrir os braços (28) e começar a girar (use a esquiva seguidamente para recuar). Desvie para os lados e invista em ataques sequenciais, com a ajuda de espíritos e da Reaper Form. Volte à câmara do guardião.

THE HEART OF THE MOUNTAIN

Após despertar do guardião, volte à Tri-Stone e fale com Muria para completar a sidequest Shaman's Craft. Vá para Stonefather's Vale.

CHEFE THE GUARDIAN

Use o cavalo para correr ao redor do gigante (29),

até que ele use o martelo (aperte **R1** para o cavalo acelerar o passo). Com o martelo no chão, aproxime-se do braço direito do gigante e use a Redemption para explodir as bombas. Suba na Heart Stone do braço espedaçado e ataque. Repita até destruir o braço.

O inimigo vai criar uma bomba gigante. Corra com o cavalo e atire na bomba até ela ficar parada por alguns instantes, antes de ir na sua direção. Neste intervalo, deixe o inimigo entre você e a bomba, para ele ser explodido. Escale o braço até a segunda Heart Stone e a ataque. Repita até vencê-lo (troféu **Heart of the Mountain** e **Dust to Dust**).

O guardião destruirá o imenso portão, abrindo caminho até a Tree of Life. Vá para lá (troféu **Tree of Life**), para chegar ao reino dos mortos.

ATO II / KINGDOM OF THE DEAD

Fale com Ostegoth (compre equipamento com ele, se quiser) para ativar a sidequest Lost Relics (localização na página 65) e a missão The Lord of Bones.



THE LORD OF BONES

Vá para The Breach. Lá, a sequência inicial é andar pendurado na parede e descer por um buraco no chão. No andar inferior, pise na placa para retrain as lâminas da parede ao lado, então corra pela parede.

No salão ao lado, pegue a bomba à esquerda e jogue-a na alavanca. Atravesse a ponte próxima, siga para a esquerda e atire na bomba fixada na alavanca para baixar a ponte e erguer outra que o leva a Skeleton Key. Volte ao salão anterior, e a sequência de salas seguintes o leva para o outro lado do templo.

Vá para Serpent's Peak. O caminho aqui é bem linear, mas atenção na hora de pular entre as plataformas em forma de pêndulo e no uso do Deathgrip para se agarrar nas argolas (30). No Eternal Throne, fale com Draven (junte 150.000 e compre todas as técnicas dele para ganhar o troféu **Full Potential**) e, mais adiante, com Chancellor (troféu **Lord of Bones**).

GILDED ARENA

Invadindo a Gilded Arena, gire a plataforma para a luz da lanterna abrir a porta. Use Dust para seguir em direção à porta certa. Derrote os esqueletos e, na sala seguinte, pise na placa da plataforma para abrir a grade; use o Deathgrip para pegar a bomba.



Destrua o suporte da lanterna, pegue a lanterna e deixe-a sobre a placa no chão. Siga pela passagem onde pegou a bomba, para dar a volta no corredor. Empurre a alavanca no caminho para voltar até a lanterna. Use o Deathgrip para pegá-la e leve-a ao próximo salão.

Use a lanterna na estrutura central e direcione a luz ao ponto verde (31). Na caverna, pegue a primeira Animus Stone. Volte ao salão da lanterna e volte para a arena, ficando a Animus Stone na estátua.

Siga pela nova passagem até outro salão com uma lanterna. Pegue a bomba no andar superior e destrua as pedras. Pegue outra bomba adiante e jogue-a na parede do outro lado do buraco, corra até lá, pegue a bomba e destrua as pedras na próxima sala com a lanterna (gire-a para abrir a próxima porta) (32).

Ao fim do corredor há outra lanterna solta, pegue-a e mate os inimigos para abrir a sala. Use a lanterna solta sobre a placa do chão da porta central, volte até a lanterna anterior (fixa) e



PS3

PlayStation 3

Tri-PLAY

Tri-PLAY
AVENTURAUncharted 2
ICO & Shadow of the Colossus
Motor Storm Apocalypse

3

Grandes jogos a um
preço imbatível!

Apenas

R\$ 269,00

Cada pack.

Promoção por tempo limitado.

Tri-PLAY
FAMÍLIAGT5 XL Edition
Little BIG Planet 2 Special Edition
Ratchet & Clank All 4 OneTri-PLAY
FANÁTICOSInfamous 2
Killzone 3
Resistance 3SONY | STORE
a loja oficial

Saraiva

AMERICANAS



livraria cultura

SONY

©2012 Sony Computer Entertainment America LLC. Ico e Shadow of the Colossus são marcas registradas da Sony Computer Entertainment America. • Motorstorm é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Europe. Desenvolvido por Evolution Studios. • UNCHARTED é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment America. Desenvolvido por Naughty Dog. • Gran Turismo é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment America. Desenvolvido por Polyphony Digital. • LittleBigPlanet é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Europe. Desenvolvido por Media Molecule. • Ratchet & Clank é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment America. Desenvolvido por Insomniac Games. • INFAMOUS 2, Desenvolvido por Sucker Punch Productions LLC. • Killzone é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Europe. Desenvolvido por Guemita. • Resistance é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment America. Desenvolvido por Insomniac Games. • "PlayStation" e o logotipo da família "PS" são marcas registradas. O logotipo do "PS3" e da PlayStation Network são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" é uma marca registrada da Sony Corporation.

33



SIGA A LUZ ▶ Nesta dungeon a luz da lanterna é útil para abrir seus caminhos

34



gire-a para abrir a porta onde deixou a lanterna solta. Use o Deathgrip para pegar esta lanterna, e redirecione a lanterna fixa para abrir a porta anterior. Leve a lanterna solta até a estrutura mais alta para fixá-la na estrutura e use a luz para erguer a ponte (33) que leva à segunda Animus Stone. Volte para a arena e use o item na estátua.



Na área com esqueletos, na sala da alavanca, primeiro pise na placa para erguer a bomba. Jogue-a na alavanca, entre no espaço com o trono e destrua a bomba para chegar na terceira Animus Stone. Antes de pegá-la, é preciso derrotar Scarab Hulk. O esquema de batalha é esquivar e contra-atacar, atenção apenas quando o bicho usar as asas como escudo. Com o item, volte à arena.

CHEFE GNASHOR



Na primeira etapa, desvie das investidas terrestres e, principalmente, evite o inimigo

35



quando ele girar igual a um pneu (34). Acerte-o nos intervalos das suas esquivas e as investidas. Na etapa, Gnashor assume uma forma gigante. Evoque espíritos para ajudá-lo e esquive-se para os lados, contornando o inimigo quando ele usar o chicote de ossos (35). Ataque-o em seguida. Assim que Gnashor rosnar, um ponto do corpo dele fica azul, use o Deathgrip para desmontá-lo e castigue-o. Desvie das investidas em forma de serpente e repita o processo contra a forma física (use a Reaper Form para finalizar).



Volte ao Eternal Throne, fale com Chancellor e com Dead King (troféu **The Toll of Kings e By Your Command**); dê uma olhada atrás do trono. Use Fast Travel para visitar a área The Maw, e vá a Phariseer's Tomb.

PHARISEER'S TOMB



No templo, acione o cristal para descer o elevador. Na sala com a placa

36



SUBMISSÃO ▶ Derrote o cavaleiro Phariseer e ele acatará suas ordens

no chão, escale a parede para pegar a bomba e destrua as pedras espalhadas pelo local. No ponto alto, puxe a coluna de caveira para junto da grade do outro lado da sala. Jogue a bomba na coluna, pise na placa para erguer o portão, exploda a bomba para travar o portão.



Chegando ao elevador com quatro cristais, acione o "I" (antes examine a sala ao fundo). Chegando ao destino, acione a alavanca para baixar o gancho. Use-o para chegar do outro lado e pegue a bomba (na lateral do gancho). Use a bomba na alavanca, volte ao começo da sala, detone a bomba e rapidamente use os dois ganchos para chegar do outro lado e pegar a chave. Derrote as três Wraiths.



Volte ao elevador e acione o cristal número "III". Derrote mais Wraiths e o Undead General (espere ele usar a investida, dê a volta e ataque-o pelas costas). O resto do caminho leva a outra alavanca que ergue uma ponte. Nesta ponte, puxe a coluna com o Deathgrip, deixe-a sobre a placa no centro da sala circular adiante. Volte ao elevador e acione o cristal "II" para entrar na sala do guerreiro.

CHEFE PHARISEER



Desvie dos ataques e revide no momento que Phariseer se recompõe (chame os espíritos para ajudá-lo com os inimigos mais fracos). Quando o cavaleiro flutuar, atenção para desviar da investida-surpresa ou do ataque com rodopios (36).



Ao vencer, você ganha a habilidade Interdiction para evocar Phariseer (ele só atua em pontos com círculos desenhados no chão) e ajudá-lo a interagir com alavancas ou pisar em placas no chão. Use o Fast Travel e vá para The Judicator's Tomb, ao sul da área The Spine—use Phariseer para acionar a alavanca e abrir o portão de acesso.

JUDICATOR'S TOMB



Dentro do templo, no salão adiante, procure o círculo no chão (37) e use Phariseer para acessar a alavanca dentro da gaiola. Na próxima sala, use o cavaleiro para acionar

37



38



TENSÃO Os puzzles são legais e criativos, mas alguns (como esse) são cansativos

outra alavanca e depois para pisar na placa. Mova a coluna no centro da sala para se alinhar com as plataformas (38) e chegar do outro lado.

Fale com Judicator e avance na sala seguinte. Derrote o Lich (espectro que evoca zumbis). Use Phariseer adiante, abra a sala e mande-o pisar nas placas do outro lado do buraco ao avançar.

Pegue a bomba e destrua as pedras para erguer a última ponte. Pegue a lanterna e leve-a até a coluna na plataforma central. Direcione a luz para a sala com o ponto verde e mande Phariseer acionar a ponte. Escale até o topo da torre central na sala seguinte, pegue a alma na jaula e derrote outro Lich.

Fale com Judicator e entregue a alma para acessar outro salão. Use Phariseer para acionar a placa no chão e acessar um ponto na parede

39



para chegar do outro lado. O resto do caminho o leva a uma sala com uma chave. Abra a porta, use o Deathgrip para escalar as argolas até o topo da torre e pegue o segundo espírito.

Derrote o inimigo Tormentor (uma versão poderosa do Savage Stalker); use os espíritos para ajudá-lo. Entregue a alma para Judicator e entre na nova área. O caminho é parecido com os anteriores.

Derrote um Undead General, escale a parede até a bomba e destrua as pedras que bloqueiam o elevador (mande Phariseer pisar na placa). Na sala seguinte, pegue a terceira alma.

CHEFE THE BONE KEEPER

Evoque os fantasmas para lutar contra as caveiras e use o Deathgrip para se lançar na caveira que fica pendurada (ela é o alvo principal).

CHEFE BONE GIANT

É um clone de Gnashor, porém mais fácil e lento.

Volte à Judicator, e ele se unirá a Phariseer. Use o Fast Travel para retornar à

SOUL ARBITER'S MAZE

Vá ao templo na trilha sem saída ao lado de City of the Dead. Soul Arbiter's Maze é um labirinto de portais com dez andares de combate (complete todos os andares para levar o troféu I've Brought Your a Gift). Ao entrar no primeiro andar e vencer a sequência de batalhas, você precisa entrar nos portais certos para encontrar a saída. O personagem aparece no meio de quatro portais - direções Leste (sua direita), Oeste (sua esquerda), Norte (frente) e Sul (atrás) - e de frente para o portal Norte. Com base nisso, eis em quais portões é preciso entrar para encontrar a saída para o andar seguinte e visitar as salas secretas de cada andar:

• **Andar 1:** Declination
• **Saída:** Norte, Oeste
• **Sala Secreta:** Sul, Leste

• **Andar 2:** Apprehension
• **Saída:** Leste, Sul, Norte
• **Sala Secreta:** Norte, Norte

• **Andar 3:** Opposition
• **Saída:** Oeste, Leste, Norte, Norte
• **Sala Secreta:** Norte, Sul, Leste

• **Andar 4:** Separation
• **Saída:** Leste, Oeste, Norte, Sul
• **Sala Secreta:** Oeste, Leste, Norte

É TRETA A cada andar rola uma série de batalhas contra inimigos fortes

• **Andar 5:** Deception
• **Saída:** Oeste, Oeste, Norte, Leste
• **Sala Secreta:** Oeste, Norte, Sul

• **Andar 6:** Isolation
• **Saída:** Sul, Leste, Leste, Norte, Norte
• **Sala Secreta:** Leste, Leste, Leste, Sul

• **Andar 7:** Revulsion
• **Saída:** Sul, Oeste, Leste, Leste, Leste
• **Sala Secreta:** Sul, Sul, Oeste, Norte, Norte

• **Andar 8:** Inversion
• **Saída:** Norte, Oeste, Norte, Oeste, Leste
• **Sala Secreta:** Norte, Sul, Sul, Leste, Norte

• **Andar 9:** Benediction
• **Saída:** Leste, Norte, Leste, Norte, Sul
• **Sala Secreta:** Sul, Oeste, Leste, Leste, Norte

• **Andar 10:** Apprehension II
• **Saída:** Oeste, Leste, Norte, Sul, Oeste
• **Sala Secreta:** Norte, Sul, Leste, Oeste

Gilded Arena, para ter acesso à área Psychameron.

THE PSYCHAMERON

Derrote as criaturas Tormentor para chegar ao salão seguinte. Use Phariseer e Judicator para pisarem nas placas - faça isso quando ficar sobre a plataforma. Parte do caminho consiste em usar os dois cavaleiros

para ajudá-lo ao longo das câmaras e pegar uma chave.

Use os cavaleiros na sequência de salas. Derrote um Bone Giant e dois Scarab Hulks.

CHEFE BASILEUS & ACHIDNA

A primeira batalha é contra o Basileus e

segue a rotina de esquiva e contra-ataque (atenção com o ataque de investida), evitando que o inimigo se defenda. Achidna entra em ação.

 A aranha gigante é lenta (40), use os espíritos para ajudá-lo e fique nos flancos ou atrás dela enquanto ataca para evitar qualquer reação. Cause dano suficiente, e Basileus vem para o combate – e desta vez ele abusa das investidas. Próximo do final da luta, Achidna reaparece: elimine-a para recrutar Basileus (troféu **The Court of Bones**).

 Volte para Eternal Throne, fale com Dead King e, após a cena com Chancellor (troféu **Death Will Tear Us Apart**), você ganha a habilidade Soul Splitter (permite criar duas cópias e trocar de lugar com elas). Use Fast Travel para City of the Dead. Lá, empurre as duas estátuas na entrada.

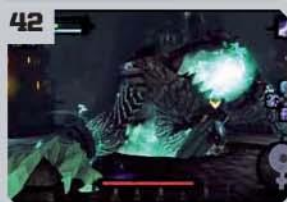
CITY OF THE DEAD

 Derrote os inimigos no salão inicial, use o Soul Splitter sobre as placas e escale a parede até a alavanca. No salão seguinte, vá à próxima área e gire a alavanca, deixando uma cópia para travá-la. Pegue a bomba, volte e use-a para explodir outra alavanca na parede à esquerda, abrindo uma porta e uma plataforma móvel.

 Deixe cópias sobre as placas para abrir outro trecho do



SEGREDOS ▶ Em sua transição nas dungeons, procure os colecionáveis espalhados



caminho e continue arrastando a plataforma móvel para acessar uma passagem com outra chave no baú. Volte ao salão e abra a porta, escale a parede até a alavanca e gire-a para virar a ponte. Acione outra alavanca na parede – ela abre o portão lateral até uma lanterna solta.

 Volte ao salão anterior, pegue a lanterna e leve-a ao primeiro salão. Use a lanterna na coluna e gire-a no ponto verde isolado para erguer a ponte (41). Escale o andar superior, deixe uma cópia na ponte e acione a alavanca. Troque de lugar com sua cópia e suba na viga móvel. Troque de lugar, pegue a bomba, atravesse a ponte e exploda a alavanca na parede isolada.

 O resto do caminho leva a alavanca na parede, que abre o portão para o salão. Cruze a primeira ponte giratória, elimine os Wraiths, o Undead General e três Tormentors gigantes.

 Adiante, suba na viga e faça uma escalada rápida e certa para evitar o chão com estacas. Derrote os Abominations, e o resto será uma maratona de escaladas até a plataforma com um caldeirão e um feixe de luz. Direcione a luz no ponto verde para abrir o portão. Derrote mais inimigos, pegue a chave, volte à plataforma com o feixe de luz e dê a volta pela sala. Ao descer a plataforma com o feixe de luz, direcione-a no portão baixo que leva ao chefe.

CHEFE | THE WAILING HOST

 Atenção com os braços do monstro. Quando ele erguer os dois, use a esquiva para se afastar (aproveite quando ele parar e ataque-o), mas caso ele estique o braço direito, ele vai esfregar a mão no chão. Nesse momento, aproxime-se do corpo do monstro (42) para evitar a pancada – se o monstro erguer a mão esquerda, fique atento para esquivar do soco, indo na direção dele.

 Derrubando o inimigo uma vez, ele manda caveiras atacá-lo antes de retornar à batalha. O ritmo de ataque muda um pouco (agora ele dá dois socos



seguidos no chão). A terceira etapa segue no mesmo ritmo, mas o inimigo fica mais rápido (troféu **Soul Crushing**).

 Após a cena, vá à Tree of Death e use o Portal to Lostlight (troféu **City of the Dead**) para continuar a aventura – comece a gastar um tempo para completar a sidequest Soul Arbiter (ver quadro Soul Arbiter's Maze).

ATO III / LOSTLIGHT

 Vá para The Crystal Spire e derrote os Corrupted Angels para Nathaniel aparecer (43) e ajudá-lo. Livre-se dos inimigos, fale com Nathaniel para ativar a sidequest The Lost Souls. Faça uma visita ao Eternal Throne, em Kingdom of the Dead, e fale com Chancellor para completar aquela sidequest e habilitar outra chamada The Chancellor's Quarry. O desafio aqui é dureza, pois é preciso derrotar o chefe secreto Soul Arbiter (44) no décimo andar do templo Soul Arbiter's Maze (ver quadro Soul Arbiter's Maze) e entregar a coroa para Chancellor (deixe para o final do jogo).

 Faça uma visita a Muria em Tri-Stone (Forge Lands) e ela dará a sidequest Spark of Life.



A missão consiste em entrar no templo The Scar, explorar o local e vencer o chefe secreto Ghorn (45) (o problema é que esse inimigo é bem resistente). Derrotando-o, fale com Muria. Hora de retomar a missão principal.

THE KEY TO REDEMPTION

Volte para The Crystal Spire, entre na torre e vá até o andar superior. Chegando na bomba, deixe uma cópia no outro lado do buraco, jogue a bomba para a cópia e use-a para destruir o objeto ao lado da parede escalável que o leva até o topo da torre para encontrar o anjo Archon (46). Após a cena, entre no Portal to Earth.

THE ROD OF ARAFEL

Chegando na Terra, ajude Uriel e os anjos a eliminar a legião de inimigos e ganhar temporariamente a arma Salvation (47) (use e abuse dela agora).

Fale com Uriel para habilitar a sidequest Light of the Fallen – complete esta missão durante sua exploração na Terra, mate dez anjos capturados ao longo do caminho (olhe bem os arredores, pontos altos e distantes para localizar os alvos). A progressão da fase funciona como um jogo de tiro em terceira pessoa.

É simples, mas um pouco demorado. No caminho, você encontra o Staff of Arafel. Ao reencontrar Uriel, ela abre caminho a outro trecho da cidade, e você encontra um monstro gigante.

CHEFE THE NOSS

O inimigo evoca insetos Stinger, ignore-os. Concentre-se seus ataques com Salvation apenas no monstro (48) e ele não dará graça.

Explorando o resto da cidade, você encontra



o Eye of Arafel no caminho e, posteriormente, Uriel aparece para abrir uma nova passagem. Você vai enfrentar mais dois Noss e encontra o Rod of Arafel (certifique-se de completar a sidequest Light of Fallen).

Encontrando Uriel mais uma vez, fale com ela e use o Portal of the Crystal Spire (troféu The Rod of Arafel). Vá para o templo Ivory Citadel.

THE IVORY CITADEL

O caminho até o pátio externo da torre, um andar acima, é linear. Após derrotar alguns Corrupted Angels, há um trecho em que você deve deixar uma cópia sobre a placa circular e outra na grade do chão. Avance para o alto do muro ao lado e pise em outra placa para derrubar uma das cópias dentro do buraco da grade (49).

Chegando a outro trecho do templo, pegue a bomba



usando o Deathgrip para destruir as pedras ao redor e chegar à torre próxima. Dentro dela, destrua as correntes para pegar o Voidwalker (troféu I Can Has Cake?). Com ele, você pode abrir portais para sair de um ponto ao outro, mas seu uso é restrito aos círculos espalhados pelo templo.

Saia da torre e, em frente, abra um portal nos dois pontos circulares para chegar do outro lado do abismo. No corredor, use o portal no chão e outro na lateral, pule por este último para ser jogado para o andar superior. Derrote os anjos Ayfid para avançar.

Use Dust para seguir o caminho certo entre os pontos quebrados. Chegando ao telhado de outra torre, use os portais para guiar a luz e purificar a água (50). Avance no aqueduto e use a bomba para explodir as pedras adiante. Boa parte do caminho será um processo do uso





de portais e batalhas para pegar a Skeleton Key. O trecho final será longo e um pouco repetitivo.

Chegando ao grande salão com quatro quedas d'água, entre pela porta. Após a sequência no uso de portais, você encontra uma sala circular.

CHEFE JAMAERAH THE SCRIBE

O combate aqui exige o uso de portais espalhados pela sala (51). Abra dois portais em pontos distantes, espere o inimigo lançar uma esfera de energia e esquive-se para que o portal devolva o ataque. Jamaerah fica atordoado por um instante, castigue-o (52)!

Arrancando metade da energia, Jamaerah ganhará altura e cairá com tudo no chão (pule a onda de choque), evite a rajada e contra-ataque em seguida—evoque espíritos para atrasar os anjos que aparecem. Quando o Jamaerah estiver com pouca energia, abra um portal no chão e outro ao lado dele. Assim que ele disparar a rajada de raio no chão, faça com que ela passe através do portal no chão, para acabar o combate (53).



Fale com Jamaerah, use Fast Travel para voltar a Crystal Spire e desafie Archon.

ARCHON

Trave a mira e fique distante para desviar dos projéteis terrestres. Em seguida, emende um combo até Archon se defender. Quando ele voar, use a esquiva para evitar as investidas e os projéteis—quando o escudo dourado de Archon desaparecer, use Deathgrip para chegar no inimigo rapidamente e emende um combo (54).

Arrancando as asas do anjo, ele usará sequências de ataques. Mantenha certa distância para conseguir desviar e contra-ataque nos intervalos, mas fique longe quando Archon manifestar o escudo. Repita até vencer (troféu **Clipped Wings**).

Volte para Tree of Life, use o Portal to Shadow's Edge (troféu **Stains of Heresy**) e vá



QUEDA DOS ANOJS ▶ Archon combina ataques poderosos e alta velocidade



SAI CAPETA ▶ Samael é imponente e seus ataques são bem agressivos

para The Black Stone (após o papo com Ostego no caminho).

ATO IV/SHADOW'S EDGE THE MAD QUEEN

Depois da conversa com Lilith na entrada do templo, você ganha o Phasewalker, que funciona de maneira parecida com a Voidwalker. A diferença é que você cria portais de acesso entre o presente e o passado (troféu **Tearing Time A New One e The Mad Queen**).

THE LORD OF THE BLACK STONE

No salão, use o Phasewalker na esfera da parede para voltar no tempo e ter acesso ao salão com a ponte inteira. Derrote os demônios na plataforma e siga

pela porta à direita, dando a volta até chegar na alavanca e ter acesso a outro portal para voltar ao presente.

No próximo trecho, há dois pontos para usar o portal, ignore o primeiro e ative o segundo. Entrando por este último, deixe uma cópia sua sobre a placa adiante e use o Voidwalker para criar um portal de teletransporte no final da plataforma, deixando outra cópia sua na frente do portal.

Volte e siga pelo corredor ao lado da primeira cópia, pegue a bomba e jogue-a para sua cópia através do portal. Use a cópia para destruir as pedras no alto da plataforma central e pegar uma chave lá. Volte pelo portal do tempo e ative aquele outro ignorado anteriormente, para usar a chave. Chegando a outro ponto, ative o portal para voltar ao presente. Escale a parede próxima e abra a porta seguinte. No próximo salão, use o portal para voltar ao passado e encarar o capeta (55).

CHEFE SAMAE

O comportamento inicial de Samael é padrão, ou seja, trave a mira e esquive para os

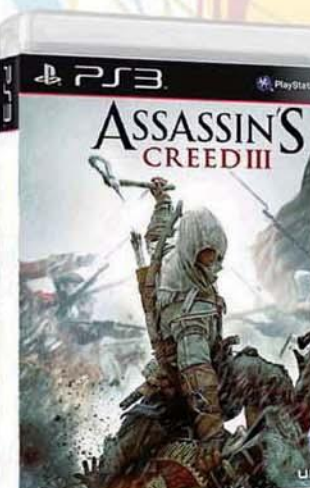
GARANTA JÁ

Dia das ★★★★★
CRIANÇAS



PRÉ-VENDA E LANÇAMENTOS

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



www.rocklaser.com.br

Televendas: (11) 2954-4332

SAC: (11) 2631-5221



twitter.com/rocklaser_games

ROCKLASER
GAMES

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

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

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

Obrigatórios

- ☐ Crow Carrion (B)
- ☐ Looks Familiar (B)
- ☐ Fire of the Mountain (B)
- ☐ Tears of the Mountain (B)
- ☐ Grim Reaping (B)
- ☐ To Move a Mountain (B)
- ☐ The Spectral Touch (B)
- ☐ Heart of the Mountain (B)
- ☐ Dust to Dust (B)
- ☐ Tree of Life (B)
- ☐ The Lord of Bones (B)
- ☐ The Toll of Kings (B)
- ☐ By Your Command (B)
- ☐ The Court of Bones (B)
- ☐ Death Will Tear Us Apart (B)
- ☐ Soul Crushing (B)
- ☐ City of the Dead (B)
- ☐ The Rod of Arafel (B)
- ☐ I Can Has Cake? (B)
- ☐ Clipped Wings (B)
- ☐ Stains of Heresy (B)
- ☐ Tearing Time A New One (B)
- ☐ The Mad Queen (B)
- ☐ It's Not Over (B)
- ☐ Lord of the Black Stone (B)
- ☐ The Root of Corruption (B)
- ☐ A Stroll In The Demonic Park (P)
- ☐ The Big Boss (B)

EXTRAS

- ☐ Respec Yourself (P)
- ☐ Pathfinder (B)
- ☐ The Triple Lindy (B)
- ☐ Full Potential (B)
- ☐ Pay It Forward (B)
- ☐ Feeding Time (B)
- ☐ Abracadabra (P)
- ☐ Epic! (B)
- ☐ All You Can Eat Buffet (B)
- ☐ GnoMAD (P)
- ☐ Diamond Geezertron (B)
- ☐ Mass Ruckus (B)
- ☐ Like a Noss! (B)
- ☐ The Book of the Dead (B)
- ☐ Antiquing (B)
- ☐ I've Brought You A Gift (B)
- ☐ The Secondary Adventure (P)
- ☐ Four My Brother (O)
- ☐ A True Horseman (O)
- ☐ Is There Anyone Else? (P)
- ☐ Bravo Old Chap (B)

Platina

- ☐ BFA



O TRONO ▶ Ao surrar o capeta, ele fica tonto sentado no trono... porrada nele!

lados quando ele usar o teletransporte seguido de dois ataques (use a esquiva antes de tomar o golpe) e contra-ataque. Atenção especial para desviar das esferas de fogo, quando Samael sentar no trono.

Assim que o inimigo ficar atordoadado, uma ponte vai se formar (56). Corra até o alvo e ataque-o com tudo e prepare-se para usar QTE (apertando um único botão mostrado na tela). Os ataques do capeta ficam mais agressivos e com um rastro de fogo. Preste atenção no chão: quando explosões começarem, não pise no lugar errado (troféu **It's Not Over**).

Ao obter a Demon Key, fale com Ostegoth e com o fantasma de Crowfather (troféu **Lord of the Black Stone e The Root of Corruption**). Antes da batalha final, é crucial completar a caçada aos colecionáveis e às sidequests (troféu **The Secondary Adventure**).

THE WELL OF SOULS CHEFE | AVATAR OF CHAOS (ABSALOM)

Concentre-se na esquiva e estude o movimento do inimigo, pois ele usa ataques

aleatórios e em movimento. O melhor momento para atacar é quando o monstro pula e crava o machado (57) (você tem alguns segundos para atacar, use os espíritos para ajudá-lo).

Na segunda etapa, o inimigo fica maior (58), assim como o alcance dos ataques. Após causar dano suficiente, o monstro volta ao tamanho original, mas continua rápido, porém não invencível (troféus **A Stroll In The Demonic Park e The Big Boss**).

Com o fim do jogo, surge a opção New Game+. Comece uma nova partida com ela e escolha a dificuldade mínima. Exceto o nível de evolução do

personagem, armas, equipamentos e colecionáveis serão zerados. O propósito desta nova partida é evoluir seu personagem até o nível 30 e garantir o **troféu Epic!** (use equipamentos que tenham o atributo +Experience para acelerar o processo) – com isso, ative a última habilidade do lado Harbinger e do lado Necromancer para ganhar o **troféu Diamond Geezertron**.

Evoluído ao máximo, colete armas poderosas e vença os desafios da arena The Crucible (é necessário ativar o Crucible Pass Code que vem com o jogo, ou comprar o passe na PSN, caso o jogo seja de segunda mão). É preciso vencer as quatro etapas da arena, cada uma composta por 25 batalhas consecutivas, para ganhar o **troféu Is There Anyone Else?**. Depois disso você estará apto a enfrentar o maior desafio do jogo (veja o quadro A Grande Batalha).



CORRUPTOR ▶ Depois de surrar anjos e o capeta, o último chefe não é grande coisa

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 pelo Telefone ou Acesse Nosso Site agora...

www.FenixGames.com.br

CADÊ O CARA
QUE MISTUROU
OS DOIS TIPOS DE AXE?





**ANTI
TRANSPIRANTE**



**PERFUME
PARA O CORPO**

**MISTURE-OS
E ACUMULE
MULHERES.**

Garota
Play

by
AXE

Revista Oficial Brasil
PlayStation



Agosto/2012



Modelo: Livia Segantin
Fotos: Nelson Alves Jr.
Assistente de fotografia: Gustavo Azevedo
Produção: Beth Macedo
Cabelo e Maquiagem: Carmen Correa
Ela usa: Algemas de Couro Justine
 (11) 3045-2633 www.justine-sp.com.br

CAÇADOR DE COLECIONÁVEIS

EM NOSSOS MAPAS INDICAMOS A LOCALIZAÇÃO DE CADA UMA DAS 99 BOATMAN COINS (A CENTÉSIMA É OBTIDA AO DERROTAR THANE), A LOCALIZAÇÃO DE TODAS AS 40 PÁGINAS DO BOOK OF THE DEAD, AS 69 STONEBITES E AS 30 RELICS. OS ITENS LISTADOS DENTRO DE BOXES INDICAM QUE ELAS SÃO ENCONTRADOS (POR QUANTIDADE) DENTRO DAS DUNGEONS.





The Ivory Citadel

Lostlight

The Crystal Spire

The Crucible

Earth

- Boatman Coins
- Book of the Dead
- Stonebites
- Relics

- x8
- x2
- x6
- x3

- x7
- x5
- x7
- x3





◆ x5

■ x4

● x4

➡ x1

- ◆ Boatman Coins
- Book of the Dead
- Stonehites
- ➡ Relics

Detp nado

POR Pedro Sclarotta

Aqui tem...



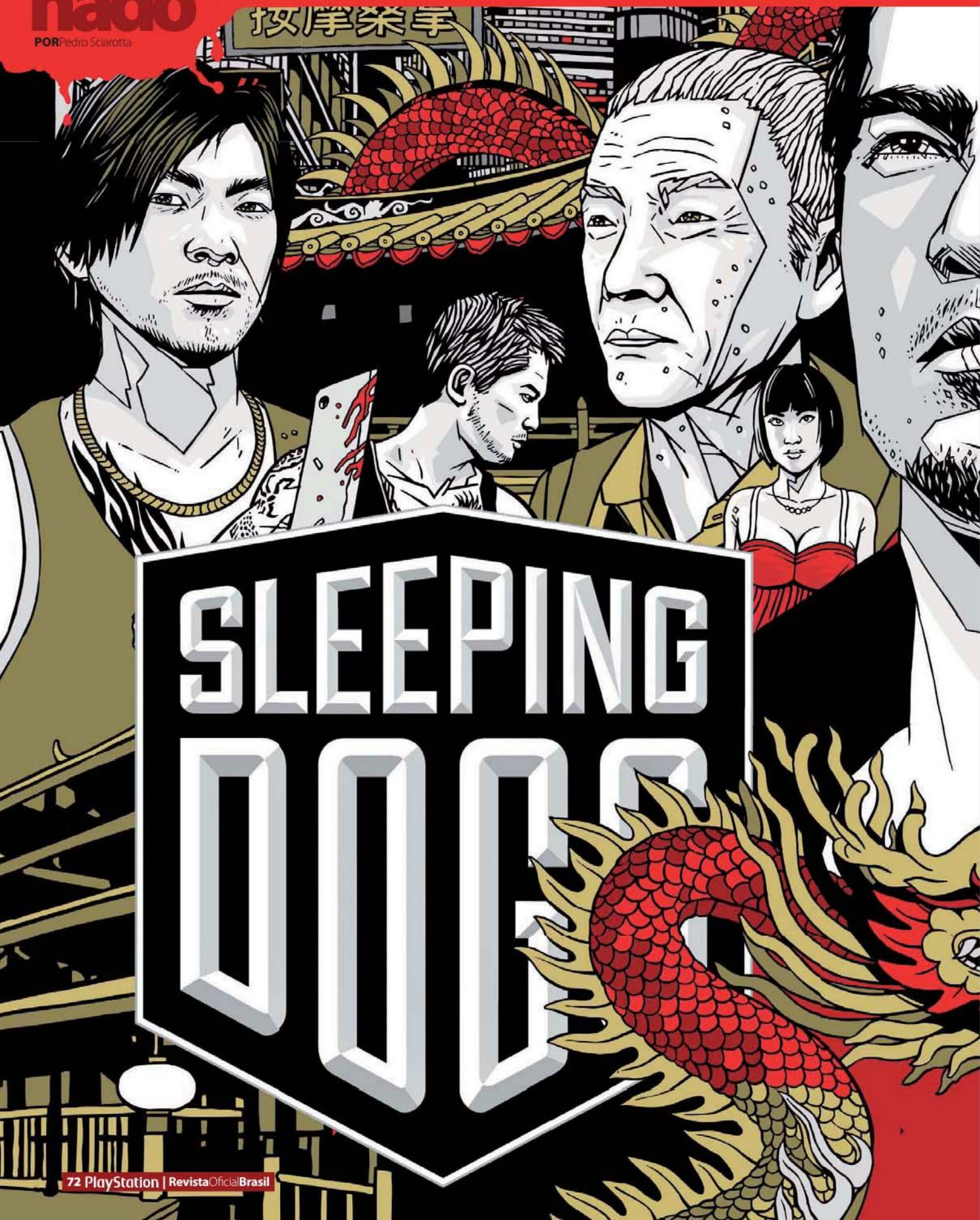
roteiro



coletáveis



troféus





Caçadores de troféus

Sleeping Dogs pode não ser difícil de platinar, mas certamente é demorado. Estes caras estão quase lá.

oliverblackheart.....98%
arturfrazaolima.....67%
LeoSuperGAMES.....59%

Shinlucifeh.....49%
suicidalreality.....44%
Fonte: www.mypst.com.br



HALL DA FAMA

NÍVEL DE DIFÍCULDADE
5/10
(Normal)

PIONEIRO
O primeiro jogador a coletar todos os troféus do game
m_winston
(22/8/2012)

VELOCISTA
O mais rápido do ranking a coletar todos os troféus
m_winston
(6d 4h 37m)

Entre a lei e o crime, a amizade e a justiça, uma das melhores histórias de máfia nos games



PlayStation 3 (disco)
Gênero Ação/Mundo Aberto
Produtora United Front Games
Distribuidora Square Enix
Online Compartilhamento de dados

W

ei Shen entra no carro pelo banco do passageiro e começa a dirigir na contramão. Ou seria assim se ele não estivesse em Hong Kong, onde – assim como Londres – o volante fica do lado direito. Essa é a primeira diferença que você vai

notar em *Sleeping Dogs*: ele não se passa nos Estados Unidos, e “viajar” para o outro lado do planeta é bom para sair da rotina.

A cidade é uma versão fictícia da verdadeira Hong Kong, com karaokês, lojinhas, rinhas de galo e barracas de DVD pirata. O mapa não é tão grande quanto em outros jogos de mundo aberto que você deve estar acostumado, mas possui tamanho suficiente para uma história envolvente. Wei Shen é um policial infiltrado na triade Sun On Yee com a missão de acabar com as gangues de Hong Kong. A situação vai ficando cada vez mais arriscada à medida que ele ganha a confiança dos criminosos, mas começa a se apegar emocionalmente a eles. A história

Sleeping Dogs



DIVERSÃO ▶ Não precisa ficar tenso o tempo todo. Há garotas, karaokês e... casas de massagem para relaxar

principal é bem elaborada, lembrando games e filmes de máfia, e o fato de Shen ser um policial dentro da triade cria uma situação de imprevisibilidade. Nas tarefas secundárias, alguns personagens poderiam ganhar mais profundidade, já que aparecem e somem rapidamente. "Mas um homem da lei – mesmo que vestido de criminoso – pode sair destruindo tudo por aí?", você deve estar se perguntando com a "terrível" lembrança dessa característica de *L.A. Noire*.

A resposta curta, felizmente, é sim. Na verdade, isso deixa o jogo mais desafiador. Há duas barras de experiência para as missões principais, policial e triade (para

as missões secundárias existe outra barra, a Face). Enquanto você deve ser violento e agressivo com seus inimigos para aumentar a segunda barra, deve ser comedido com os inocentes e evitar batidas de carro para não perder pontos na primeira. Fora das missões, o mundo é seu para atropelar civis e causar destruição. Mas isso pode ser um pouco frustrante para os adoradores do caos, já que diferentemente de outros jogos, como *GTA* e *Saints Row*, não há uma grande variação de armas.

O próprio jogo diz isso em um momento, quando o oficial de polícia Pendrew conta que, ao contrário dos Estados Unidos, as armas de fogo não são comuns

em Hong Kong. Isso faz com que sua principal arma seja o próprio corpo – o que está longe de ser algo ruim. O combate corporal, no estilo de *Batman: Arkham City*, é bem fluido e ganha possibilidades à medida que você aprende novos golpes.

As outras mecânicas do jogo, como atirar e dirigir, também são fáceis de usar, tendo um apelo mais arcade do que realista. Já a câmera é instável, principalmente quando usada para manobrar um veículo, mas não é algo que afeta a experiência como um todo.

Se quiser passar um tempo em Hong Kong, *Sleeping Dogs* é certamente uma boa opção, garantindo cerca de



O sistema de luta é parecido com o de **Batman: Arkham City**, porém exige muito mais reflexos e timing

AValiação Técnica

GRÁFICOS	★★★★
CONTROLE	★★★★
DIFICULDADE	★★★★
AÚDIO	★★★★
REPLAY	★★★★

ASPECTOS CENTRAIS

ENREDO	★★★★
COMBATE	★★★★
AMBIENTAÇÃO	★★★★
SIDEQUESTS	★★★★

NOTA FINAL

8.5

20 horas entre história, missões secundárias, atividades, corridas de carro, coletáveis, minigames e, é claro, visitas aos karaokês. ▶





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

Guia do Oriente

道 Após os eventos iniciais, siga Naz (segure **X** para correr e aperte **X** para pular os obstáculos). Escapar não é tão fácil, e a polícia dá as caras. Wei Shen é preso, e a aventura começa para valer.

VENDOR EXTORTION

軍 Após falar com Pendrew, o inspetor de polícia (e já fora da prisão), siga Jackie Mah e aprenda os movimentos básicos de luta e interação com o ambiente. Aprenda a contra-atacar com os homens de Winston (1). No mercado, colete dinheiro dos vendedores e use a força quando necessário. Depois, vá à loja de roupas para mudar o visual (compre uma camiseta, calça e sapatos para ganhar um bônus de 5% nos golpes). Siga com Jackie para completar a primeira missão.

NIGHT MARKET CHASE

杯 Fale com Winston na cozinha para ele mandar você dar uma lição em Ming. No ponto marcado, questione Kwan e persiga Ming (2). Acabe com o sujeito e os capangas



para completar a missão (troféu **In the Gang**).

STICK UP AND DELIVERY

誠 Dirija o furgão com Jackie até o porto e derrote os capangas de Dogeyes. Persiga o carro e aperte **■** para bater em outros veículos. Escape do carro de polícia e dirija até Top Glamour Imports (3).

MINI BUS RACKET

道 Dirija o ônibus até o ponto de parada e acabe com



ENTRE NO PERSONAGEM

► Pegar pesado nas lutas aumenta sua barra de respeito como gângster. Porém, não é preciso matar ninguém para isso... afinal, você é um policial

os inimigos. Buzine diversas vezes para fazer o ônibus rival parar, escape da emboscada acertando os outros carros e leve os passageiros até o mercado.

AMANDA

軍 Leve Amy para conhecer a cidade. Passe pelo Club Bam Bam, pelo templo e vá até a escola de artes marciais. Aproveite para aprender novas habilidades de luta (4).

CLUB BAM BAM

庭 Após falar com Winston, vá até a boate e fale com o segurança para entrar. Converse

com o segurança da área VIP, e ele dirá que você precisa falar com a hostess para entrar. Na sala do karaokê, cante para agradá-la e conseguir o passe livre (5). No andar de cima, pegue a estátua roubada de seu professor de Kung-Fu. Acabe com os capangas e entre no banheiro. Fale com Benny.



TRABALHOS Os trabalhos (30 no total) são disponibilizados por Tran, de quem você recebe o número de telefone no começo do jogo, e Rolland, que aparece após a missão

Uncle Po. Para conseguir um trabalho, que rende experiência para a barra Face, ligue para eles usando o celular. Vencer os clubes da luta conta para essa estatística.

Tran pede que você pegue carros indicados – o veículo fica rodando no mapa. Rolland passa missões de coleta de dinheiro. (troféu Bounty Hunter). (Continua)



LISTENING IN

軍 Após livrar-se da acusação de Winston e Ming morrer, pegue a mala com o microfone para Raymond. Depois de ser assaltado, corra atrás do sujeito e recupere-a. Escale a construção e entre no restaurante. Plante o microfone e deixe o local antes do tempo acabar (6).



CHAIN OF EVIDENCE

証 A donzela em apuros entrega um revólver (7). Ligue para Raymond e vá ao local marcado para aprender a usá-la com Pendrew.



PAYBACK

 Dogeyes atacou a mãe de Winston e é hora da



vingança. Siga o carro da frente até o depósito de Dogeyes. Entre e elimine os inimigos até conseguir uma arma, use-a contra os capangas até achar Siu Wah. Persiga-o e o pegue como refém para sair do depósito (troféu Stuntman), mas não deixe que ele seja alvejado (8). Depois da explosão, use a moto da polícia para alcançar o carro de Siu Wah. Sequestre-o e fuja dos policiais (troféu That'll Show'em).

UNCLE PO

庭 Durma no apartamento para a missão aparecer. Leve Winston ao apartamento de Uncle Po. Após o papo com o velho, pegue o carro do outro lado da rua e encontre Roland Ho. Ele entrega a metralhadora e a tarefa de recolher dívidas. Persiga Patsy e atire nos carros inimigos. Depois, sequestre-a e leve o veículo até a garagem (9).

BRIDE TO BE

誠 Winston e Peggy vão se casar, e você precisa dar ▶



FAVORES

 São 36 favores. O primeiro é logo no começo e os outros ficam disponíveis no decorrer da história. Eles também rendem experiência para a barra de Face. Complete todos para faturar o troféu Mr. Nice Guy.



• **Susan's Lunch:** fale com a vendedora para ajudá-la. Atravesse o mercado, derrote os inimigos e pague o almoço da moça.

• **Fashion Advice:** depois de ser roubado, corra atrás do sujeito e acabe com ele.

• **Cheaters Never Prosper:** dirija até encontrar o carro do trapaceiro. Pegue o taco de metal no porta-malas e destrua o carro. Depois, acabe com o dono do possante.



• **Pay Hospital Bills:** pegue o carro da mulher e jogue-o na água para ele receber o seguro. O carro já está bem desgastado, tome cuidado para não estragá-lo mais.

• **Tings T-Shirt:** fale com a vendedora de camisetas. Depois, vá até o templo e ao mirante para tirar fotos ▶





uma ajuda como motorista. Leve a noiva para a floricultura e recupere o furgão com o bolo do casamento. Vá até o templo e procure pela flor roxa despistando os monges (10). Aproveite para pegar uma estátua de jade e dois Health Shrine no caminho. Ao ser descoberto, lute para escapar. Fuja da polícia e entregue Peggy sã e salva.

THE WEDDING

軍 Chegou a hora dos pombinhos se casarem. Pegue sua roupa na loja e dirija até o lugar do casamento. Agora sejamos sinceros: é claro que um evento com os membros mais importantes da Sun On Yee não ia acabar bem. Wei Shen foi pegar o vinho no carro, corra de volta para o prédio e entre pela



janela. Mate os inimigos e avance até Winston para ouvir suas últimas palavras (11). Limpe o salão principal e vá atrás de Uncle Po. Atravesse o parque protegendo o chefe da gangue até o hospital.

MRS. CHU REVENGE

庭 Ligue para Ricky para conseguir o número de Johnny e vá até o centro do triângulo para rastrear o sujeito (encontre o símbolo que é igual para as três antenas e escaneie). Vá até o local e acabe com os capangas (sem ferir Johnny). Depois, persiga-o, atire nos carros que o protegem e roube seu carro. Leve-o até Mrs. Chu para o acerto de contas (12).

MEET THE NEW BOSS

誠 Winston se foi, e um novo problemas surge: Mr. Lee. Acabe com os capangas dele no prédio e na entrada do Club Bam Bam. Depois, enquanto Jackie dirige o carro seguindo Ponytail, destrua os veículos dos perseguidores. A perseguição continua a pé e termina com



AÇOUGUEIRA Mrs. Chu, a mãe de Winston, é casca-grossa. Se você sair da linha corre o risco de virar picadinho

uma surra em Ponytail. Por fim, escape dos policiais atravessando o prédio e entrando na limousine.

LOOSE ENDS

道 Vá de moto até as docas e cobre a dívida de Jackie. Persiga o furgão de Naz e exploda o tanque de gasolina (13). Com Naz como refém, derrote os inimigos e coloque-o no porta-malas de um carro. Escape do lugar e livre-se da gangue. Após ligar para Teng, leve-o até o escritório da polícia.

FINAL KILL

庭 Chegou a hora de enfrentar Sammy, ou melhor, Dogeyes. Dirija até a trilha que leva até o esconderijo dele e siga a pé. Ao ver Wei, ele fugirá em uma lancha. Siga-o.



A perseguição continua a pé. Vença as salas com inimigos e continue seguindo Dogeyes. Após a cena da conversa entre os dois, derrote os capangas e lute com Dogeyes (14). Arraste-o para fora e o coloque no porta-malas. Proteja o carro dos atiradores enquanto Duke dirige de volta ao restaurante.

INITIATION

軍 Ligue para Jackie e encontre-o na casa de massagem. Aceite uma massagem ou saia do lugar. Dirija com Jackie até a galeria e derrote Yung e seus capangas. Vá até o local da iniciação dos Sun On Yee para completar a missão.

DOCKYARD HEIST

杯 Ligue para Jackie e vá buscá-lo de carro. Dirija



TRABALHOS

- **Samson Gao:** dirija até o local indicado e persiga Samson para terminar.
- **Norbert Yang:** chame os moradores de

rua para dentro da casa de massagem.

- **Terrence:** coloque Terrence no porta-malas e dirija rapidamente por 30 segundos (escolha uma avenida grande).

- **Tommy Wu:** coloque a mulher no porta-malas e leve-a até o assistente de Roland. Fotografe e vá encontrar Tommy Wu no parque em Kennedy Town.

- **Samson Sequel:** siga de carro com Roland e pare perto do local indicado. Persiga Samson a pé até a passarela.

até Kenedy Town. Após seguir Jackie, seja rápido para falar com os guardas e atravessar o pátio. Abra a fechadura e pegue a ferramenta. Reencontre Jackie e use a ferramenta para cortar o cadeado dos caminhões. Depois que seu companheiro é raptado, siga o veículo com a moto e roube o furgão. Pegue um carro e dirija até a joalheria Fat Wallet Lam's em Aberdeen (15) (troféu **A Big Betrayal**).

INTENSIVE CARE

誠 18k está tentando matar Uncle Po. Dirija rapidamente até o hospital para encontrar a gangue lá dentro. Mate um capanga para pegar a arma dele e acabe com os outros. Avance até o elevador eliminando mais inimigos. A energia acaba, e Uncle Po está sobrevivendo por aparelhos. Wei precisa religar a força antes que ele morra. Faça o caminho até o Centro de Segurança e hackeie o sistema. Volte para Ricky e proteja a área. Fora do hospital, fuja da polícia e deixe Ricky no ponto indicado.

15



ACTION HIJACK ▶ Roubar carros em movimento é um modo divertido, fluido e fácil de progredir na missão

16



IMPORTANT VISITOR

庭 A nova missão estará disponível após dormir. Leve o cantor para dar uma volta na cidade (16). Vá até o K-Bar, acompanhe a hostess até a sala do karaokê e leve as garotas da balada para o local. O público pediu, e você deve mostrar suas habilidades cantando no karaokê. Depois, tire uma foto do cantor com as moças e volte ao carro. Leve King de volta ao hotel.

FAST GIRLS

軍 Use o carro de Ricky para buscar Vivienne. A amiga dela quer fortes emoções, então vá para o Car Rally. Vença a corrida contra Alex com as garotas no carro. Quando a polícia aparecer, volte ao carro e despiste-os. Vá ao condomínio de Sandra.

17



BAD LUCK

誼 Vá com o carro até o condomínio de Two Chin e use o interfone no prédio vizinho para entrar. Passe pelos guardas até chegar ao portão que está trancado – encontre a Lock Box atrás de uma casinha. Escale as pedras (onde o terceiro guarda está) para entrar – há uma câmera para hackear perto do outro portão (17).

誠 Destranque a porta da frente e entre. Quebre quatro vasos e destranque o armário para pegar a estátua. Mexa no relógio e mude o piano de lugar. Quando o guarda vier checar a casa, esconda-se atrás do sofá. Deixe a casa e hackeie a câmera (se ainda não o fez). Após a chegada de Two Chin, siga Old Salty Crab até o carro e deixe o condomínio saltando sobre o muro.

CONFLICTED LOYALTIES

誼 Sonny quer ficar de olho em Vivienne. Vá até o apartamento dela e fale com o porteiro. Ele irá barrar sua entrada, então dê a volta no quarteirão e escale as partes em construção para chegar até a varanda do apartamento. Aproveite para pegar uma estátua lá dentro e hackeie o computador. Coloque uma

FAVORES

que inspirem novos designs para a comerciante.



- **A Quiet Drive:** entre no carro e ajude o homem a escapar da polícia.

- **Tiffany's Song:** ligue para Tiffany após ter completado a missão do Club Bam Bam e cante no karaokê.



- **Quick Fix:** após tentar consertar o carro da moça, corra atrás do bandido pelas docas e acabe com ele e os capangas.

- **Impress Not-Ping:** depois que "Not-Ping" ligar, vá encontrá-la. Na sorveteria, fale com o policial para ele sair da área. Hackeie a câmera antes que ele volte e deixe o local. Depois dessa missão, as câmeras de segurança ficarão visíveis no mapa.



- **Red-handed Tiffany:** coloque uma escuta no



18



VOUYER ▶ Sonny quer gravar um vídeo para chantagear Vivienne. Claro que Wei Shen deve fazer o trabalho sujo

escuta na cozinha antes que Vivienne chegue e esconda-se no andar de cima (18). Coloque uma câmera no quarto e pegue o pen-drive no computador sem ser visto por Ricky ou Vivienne. Sem ser visto, saia do apartamento e vá encontrar Pendrew. Após a conversa, vá ao seu apartamento na região central.

THE FUNERAL

誠 Uncle Po está morto e o funeral será em breve. Busque Jackie na delegacia e pegue os ternos na loja de roupas. Dirija até o cemitério onde será a cerimônia (19). As coisas ficam tensas depois que a polícia leva Sonny preso e os membros da 18k chegam. Derrote as ondas de inimigos e avance pelo cemitério. Pegue

19



20



uma estátua na sala anterior ao estacionamento.

CIVIL DISCORD

誼 Comece derrotando a gangue inimiga. Dirija rapidamente até o restaurante, onde a 18k está atacando. Derrote os inimigos na parte da frente e acabe com os que estão no beco. Suba até o telhado para pegar armas mais potentes e defenda o território. Pegue o carro de fuga e despiste a polícia. Feito isso, vá até o apartamento de Vivienne para encontrar ela e Ricky.

BURIED ALIVE

庭 Após receber a ligação do sequestrador de Jackie, siga para o local marcado. Derrote os capangas e interrogue Horseface (20). Volte

à rua para conseguir sinal para o celular e rastreie Zi Wai. Acelere na perseguição e não deixe que ele e os capangas fujam nas motos. Depois de derrubar, pegue o celular dele. Ligue para Old Salty Crab e o encontre em Kennedy Town. Entre no barco e pilote até Magazine Island destruindo os seus perseguidores. Após salvar Jackie, volte para as docas de Aberdeen.

THE ELECTION

誠 Durma e receba a mensagem de Jackie. Vá ao local marcado para assistir a uma das cenas mais fortes do jogo. No controle de Wei Shen, livre-se das amarras e use ataques que se aproveitam do ambiente para matar os guardas. Quando o inimigo com a arma de fogo chegar, roube-a.

誼 Derrote os capangas armados no andar de baixo e encontre a sauna. Depois de matar dois inimigos, encare Mr. Tong, armado com uma faca (21). Use contra-ataques simples e ataques na sequência.

BIG SMILE LEE

杯 Pegue o carro de Mr. Tong (fique com a faca) e vá atrás de Big Smile Lee. Derrote os capangas e se infiltre no prédio. Após eliminar um guarda de costas, troque sua faca pela arma dele. Avance até o restaurante e tenha cuidado para não ferir inocentes.

Dentro do estabelecimento, cace Ponytail. Há muitos capangas, então não fique ▶



FAVORES

telefone que Tiffany usa para descobrir que ela está o traindo.

• **Following Tiffany:** vá ao apartamento da garota e espere ela sair. Siga o carro até ele parar e a confronte.

• **Photograph Amanda:** ligue para Amanda e vá até Victoria Peak, perto da região central. Tire uma foto dela e suborne o guarda para entrar. Fotografe Amanda quando ela fizer poses. Após esse favor, os Health shrines aparecem no mapa.



• **Cheaters Never Prosper Pt. 2:** dirija até o local antes do tempo acabar e destrua o carro até o trapaceiro aparecer; detone-o.

• **Distract The Cops:** atire latas para chamar a atenção dos policiais e escape fazendo parkour pelo caminho indicado.

• **Pied Piper:** chame a atenção dos policiais e leve-os até o local indicado. Agora é só escapar.

• **Just A Little Driving:** Calvin precisa de um motorista de fuga de novo. Escape dos policiais.

• **Convoy Intercept:** pegue a moto e destrua o comboio de quatro furgões da triade rival. Cuidado com os motoqueiros para concluir a tarefa. ▶

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



muito desguarnecido. Para atrapa-lhar os guardas, acerte os itens explosivos ou os aquários. Depois de matar Ponytail, abra a porta para encontrar Big Smile Lee (22). Persiga-o e pule no barco. Na batalha final, use a mesma técnica que usou contra Mr. Tong, abusando dos contra-ataques. Jogue-o no moedor de gelo **[troféu Big Smiles All Around]**.

CASOS

A Inspetora Teng passa quatro casos com diversas pistas (partes da missão) reveladas conforme a história se desenrola.

Caso 1

PopStar Lead 1



Após mandar uma mensagem para Ming,

encontre-o no mercado. Vá à quadra de basquete encontrar Popstar, que só aceita ajudá-lo caso você pegue dinheiro com alguns caras que estão devendo para ele (23). Acabe com os sujeitos e pegue as drogas com Popstar. Escape dos policiais e entregue o pacote para Ming.

PopStar Lead 2



No ponto marcado, acabe com os capangas e use o painel para hackear a câmera. Para acertar a senha, primeiro tente números aleatórios – os que aparecerem em amarelo estão na posição errada, os em vermelho não existem na senha e os em verde estão corretos. Volte ao seu apartamento e acesse a câmera. Clique no traficante (o que está trazendo uma mala) para ele ser preso.



DICA XIS ▶ Em algumas missões você deve tirar fotos com o celular, seja para agradar uma moça ou flagrar um criminoso

PopStar



Esperre no furgão até Popstar aparecer e siga-o cautelosamente. Suba no telhado e fotografe a negociação. Vá até as docas, suba nos telhados (pegue a estátua do professor) e tire a foto final (24). Volte para o furgão, escape dos policiais e estacione na garagem **[troféu Take a Bit Out of Crime]**.

Caso 2

Hotshot Lead 1



Consiga o contato de Ace com Jackie e ligue para acertar um racha (25). Pegue o carro de corrida no pátio, vá ao local marcado e vença a corrida (bata nos outros carros quando for conveniente). Após essa missão, as corridas estarão liberadas pela cidade.



São 18 no total. Compre carros de classes melhores para abrir novas corridas.

Hotshot Lead 2



Dirija o furgão até o último lugar em que Hotshot esteve. Coloque um microfone no carro dele e volte para a van (26). Siga-os até descobrir o plano para matar Ace e leve o carro até o quartel general.

Hotshot Lead 3



Simplesmente vença a corrida.

Hotshot



Após receber a ligação de Ace, vá até o local no centro do triângulo no mapa do seu telefone para rastrear a chamada **[troféu Gadgetman]**. Já tendo



27



28



explorado a cidade, é provável que você receba esse troféu nessa missão – é preciso abrir um cadeado, um cofre, plantar uma escuta, hackear uma câmera e rastrear um telefone. Siga rapidamente para o local para encontrar a namorada de Ace ainda viva e descobrir o que aconteceu. Fotografe o carro e ligue para Teng. Mande uma mensagem para Hotshot e o desafia para uma corrida. Pegue um carro veloz (marcados no mapa) e siga para Victoria Peak. Hotshot sai na frente na corrida: persiga-o sem destruir o carro dele. Após passar o bloqueio policial, acabe com o veículo e escape dos policiais. Caso encerrado (27).

Caso 3

Serial Killer Lead 1

庭 Pegue o disfarce policial na ambulância e convença o guarda a ir embora. Vá até o local indicado no mapa, fotografe o corpo e procure evidências (28). Devolva o uniforme e ligue para Teng.

29



VESTIDO PARA... ▶ Wei Shen não gostou do disfarce quando soube que deveria realizar os exames de próstata

Serial Killer Lead 2

誠 Pegue o disfarce de médico e entre no hospital na região Central. Hackeie os registros no computador para ver se há algo de suspeito. Feito isso, plante uma escuta e verifique o cofre do Dr. Tsang (29). Deixe o hospital e devolva o uniforme.

Serial Killer

誼 Ligue para Teng e encontre Calvin dentro do tempo estipulado. Persiga o carro e roube-o em movimento. Dirija até o lugar indicado e ligue novamente para Teng.

Caso 4

Kidnapper Lead 1

軍 Fale com Ilyana sobre Katushka e consiga informações com Mr. Chan (30).

30



Deixe o K-bar pelos fundos e escale até o apartamento da moça abrindo a fechadura do portão. Procure por pistas, tire uma foto dos documentos na geladeira e ligue para Teng.

Kidnapper Lead 2

誼 Coloque as roupas formais e se encaminhe para as docas. Pegue um barco e vá até o cargueiro da jogatina. Fale com o segurança e a hostess para entrar e se apresente a Yar Kwai Lai. Jogue algumas partidas de Poker Mahjong (parecido com o poker tradicional – tente juntar peças iguais de números altos). Em certo momento, Wei Shen apostará Ilyana: perca de propósito essa partida, deixe a sala e ligue para a mulher.

Kidnapper

庭 Entregue Ilyana a Yar Kwai Lai e fotografe quando eles estiverem no barco. Pegue a moto e pilote rapidamente até os pontos marcados para manter o barco à vista. Depois, pegue um barco, vá até o local indicado e nade para dentro. Mate os ▶

FAVORES



• **Cheaters Never Prosper Pt. 3:** o sujeito diz que foi trapaceado. Dirija até o local, acabe com os capangas e o carro.

• **Turn Losers Into Winners:** pegue o caminhão de frango do sujeito e jogue-o na água para ele receber o seguro.



• **Safe Delivery:** Big Eddie precisa de um companheiro. Do banco do passageiro, destrua as motos que tentam atacar o carro.

• **Escort an Ally:** entre em um veículo para Duke o acompanhar e derrote os motoqueiros da gangue 18k.



• **Pied Piper Redux:** faça os policiais chegarem ao lugar marcado e escape.

• **Truck Recovery:** use a moto para alcançar o caminhão e recupere-o. ▶





capangas e salve as moças (31). **Troféu Case Closed** por completar todos os casos.

EVENTOS

誠 Os 28 eventos de Sleepings Dogs são os mais difíceis para completar 100%. Dezesete são fáceis, basta fazer os Drug Busts (acabar com a gangue no lugar marcado, hackear a câmera do local e prender o traficante usando a televisão do seu apartamento) (32). Os outros onze são eventos que acontecem no mundo aberto, divididos em três categorias: Shoplifter, Hit and Run e Junk in the Trunk. O ícone só aparece no minimapa (em amarelo) quando você estiver próximo do local. Eles não são aleatórios, são pré-definidos e difíceis de achar. Ainda bem que você comprou a **PLAYSTATION OFFICIAL**.

庭 **Shoplifter:** eventos disponíveis após a missão Payback que consistem em levar um consumidor baderneiro para longe do local.



誠 **MQ Mart Drunk:** em uma das ruas principais de Kennedy Town, coloque o bêbado no porta-malas do carro.

誼 **MQ Mart Loitering:** desça a rua da etapa anterior para encontrar o evento e jogue o bêbado na lixeira.

軍 **Mall Loitering:** na região central, entre Business District e Government House. Vá a pé e leve o vândalo para longe.

誼 **Dim Sum Loitering:** à direita do Kam Chuk Overpass em North Point, leve o bêbado (sem matá-lo).

庭 **Hit and Run:** nesses eventos, persiga os ladrões e recupere o conteúdo roubado.

庭 **Hit and Run: Bus Stop:** em North Point, perto de onde você deixou Siu Wah após a missão Payback. Recupere a mala de dinheiro perdida por Calvin.

誠 **Hit and Run: Repo Yard:** na região central, ao norte de Sui Shan Alley. Siga o ladrão a pé (33) e depois de carro.

誼 **Hit and Run: Soho:** também na região central, perto de Wang Fu Parking, Calvin é roubado. Siga o veículo do ladrão e detone-o.

軍 **Junk in the Trunk:** eventos feitos após a missão Loose Ends. Para completá-los, salve alguém preso em um porta-malas.



誼 **Junk in the Trunk: Waterfront:** em North Point, na parte sul de Waterfront.

庭 **Junk in the Trunk: Island:** em Aberdeen Island, facilmente localizável.

庭 **Junk in the Trunk: Central:** na região central, ao norte do hospital, o carro atrás do lance de escadas que leva para a passarela.

軍 **Junk in the Trunk: Repo Yard:** também na região central, mas à direita de Sui Shan Alley, na parte da estrada em construção.

COLETÁVEIS

🏆 **Health Shrines:** são 50 santuários em quatro regiões, expostos no mapa após a missão secundária Photograph Amanda. Os santuários costumam ficar em lugares de fácil acesso e expostos. Ao rezar em todos, você leva o **troféu Spiritual Healing**.

🏆 **Spy Cameras:** são 26 câmeras de segurança para hackear. Muitas estão nos locais dos Drug Bust, outras estão mais escondidas. Ao completar a missão Impress Not-Ping, elas ficam marcadas ▶



FAVORES

• **Show What You've Got:** siga o caminho com os fogos de artifício para o rapaz conseguir fazer o vídeo de parkour.



• **Make Ilyana Sweat:** após a missão Important Visitor, ligue para Ilyana e a encontre no K-bar (veja o seu mapa). Ganhe dela no percurso de parkour. Após esse favor, as Lock Boxes aparecem no mapa.

• **Tang's Toy:** entre na van do Dr. Tang e siga o rastro de fogos pelo caminho incomum sem se afastar muito. Ligue para ele.

• **Tang's New Toy:** mesma coisa, entre no pequeno carro e siga o rastro pelos caminhos de pedestres.

• **Escort an Ally Redux:** pegue um carro e salve Red dos motoqueiros da 18k.

• **Fast and Hot Sandra:** dirija com velocidade máxima durante 60 segundos (não consecutivos) para deixar Sandra animada. Ao completar, leve-a ao apartamento dela.



• **Show What You've Got Again:** faça outro ▶

**“MEU PAI ASSINOU O UOL
PORQUE QUERIA
UM E-MAIL MAIS SEGURO,
E EU QUE ME DEI BEM:
LÁ TEM JOGOS ONLINE
E O CLUBE UOL.”**

UOL. Eu assino embaixo.

- Salas exclusivas de bate-papo
- Jogos online
- Clube UOL: vantagens e descontos
- Mais espaço para vídeos no UOL Mais
- E muito mais vantagens



UOL
Fabrinho

BORGHEINI/LONE

Assine já: ligue 0800 703 1000 ou acesse uol.com.br/assine

32



SLOW MOTION ▶ Durante os tiroteios em carros, o tempo fica mais lento quando você mira. Dica genial: acerte os pneus

no seu mapa. Para hackeá-las, tente uma senha aleatória. A partir daí, mude os números em vermelho, troque de posição os amarelos e mantenha os verdes. Ao fazer isso com todas, você ganha o **troféu Hong Kong Super Hacker**.



Lockboxes: caixas escondidas de dinheiro e roupas. Há 100 espalhadas, dispostas no mapa após o favor Make Ilyana Sweat. Pegar todas rende três troféus: North Point Scavenger, Central Scavenger e West End Scavenger.



Jade Statues: são 11 estátuas espalhadas que, entregues ao professor da academia de luta, geram novos golpes para Wei Shen. Elas estão em prédios que você visitará durante a história, então fique atento nas missões para não perder nenhuma. E não se preocupe se vir uma no mapa e não conseguir entrar no lugar naquele instante.

TROFÉUS

Além dos troféus já listados na campanha, você precisa caçar os troféus a seguir para platinar Sleeping Dogs.

TROFÉUS DE BRONZE

- **Minor Face:** alcance o nível 2 em Face.
- **Gaining Face:** nível 5 em Face.
- **Great Face:** nível 10 em Face.
- **Fashion Statement:** mude toda sua roupa (camisa, calça, sapatos e chapéu) em uma loja ou pelo seu guarda-roupas.
- **A Slap in the Face:** mate alguém com um peixe. Pode ser feito na missão Club Bam Bam: quebre o aquário para um peixe cair no chão (se não acontecer, tente novamente).
- **Man Around Town:** visite as quatro regiões da cidade.
- **Foodie:** experimente 10 comidas e bebidas diferentes.
- **Environmentalist:** execute 5 mortes diferentes com interação do ambiente.
- **Safe Driver:** dirija por dois minutos sem bater. Pegue um carro lento e ande por ruas

grandes e largas para conseguir.

- **Gun Nut:** use dez armas de fogo diferentes para derrotar inimigos.
- **Whatever's Handy:** use dez objetos diferentes para derrotar inimigos.
- **Tourist:** aposte em um galo na rinha e vença.
- **Infowable:** ganhe 50,000 com uma aposta única em um galo. Vá em rinhas de apostas altas, como Aberdeen ou Kennedy Town.
- **Kleptomaniac:** em determinado momento, você poderá roubar furgões de carga para conseguir dinheiro. Faça isso cinco vezes.
- **Sharpshooter:** atire no pneu de um carro de polícia quando estiver fugindo.
- **Martial Law:** vença os seis rounds nas quatro escolas de luta (incluindo North Point – não confundir com a academia).
- **Event Driven:** complete metade dos eventos.
- **Event Planner:** complete todos os 28 eventos.
- **Wei of the Road:** complete todas as 18 corridas.
- **Ultimate Fighter:** chegue ao nível 10 na barra da triade.
- **Super Cop:** alcance o nível 10 como policial.
- **Karaoke Superstar:** consiga pelo menos 90% em todas as músicas do karaokê.
- **Fashion Victim:** compre todas as roupas do jogo.
- **Auto Enthusiast:** compre todas os carros do jogo.
- **Slight Silver:** consiga prata em cinco Stat Awards (conquistas por matar inimigos, vitórias em minigames – acesse o menu para



FAVORES

caminho de parkour no tempo-limite.

• **Broken Parts:** após olhar a moto, capture o ladrão.

• **Real Men Don't Karaoke:** ajude Jack a se entender com a namorada. Basta mandar mal (parte vermelha do placar) no karaokê no K-bar.

• **Beat the Heat:** Calvin está causando destruições cada vez maiores e explodiu os carros de polícia. Dirija até fugir dos tiros.

• **Tang's Newer Toy:** Tang está com um brinquedinho novo. Pegue a scooter e siga o rastro pelo parque.

• **Riffraff Disposal:** dê uma surra nos apostadores que estão no cargueiro ao norte (você vai até lá durante o Caso 4).

• **Drunk Disposal:** no cargueiro ao sul, agarre os dois bêbados e os jogue para o mar.

ver todos os desafios)

- **Substantial Silver:** consiga prata em 15 Stat Awards.
- **Solid Silver:** consiga prata nos 30 Stat Awards.
- **Strike Gold:** consiga ouro em um Stat Award.
- **Gold Rush:** consiga ouro em cinco Stat Awards.
- **Golden Touch:** consiga ouro em 15 Stat Awards.
- **Pure Gold:** consiga ouro nos 30 Stat Awards.
- **Rookie:** complete 10% do jogo.
- **Officer:** 25% do jogo.
- **Detective:** 50% do jogo.
- **Chief Inspector:** complete 100% do jogo. ▶



Carrefour



PES 2013
PRO EVOLUTION SOCCER

100% RENOVADO: GARANTA JÁ O SEU

**GOLEADA
SE FAZ COM
PES**

COMPRA PES 2013 E
CONCORRA A 5 ETIOS 0KM*,
O MAIS NOVO LANÇAMENTO
DA TOYOTA.

COMPRANDO NA PRÉ-VENDA, VOCÊ DOBRA AS
SUAS CHANCES DE GANHAR!

Para participar da promoção, acesse o site
www.goleadasefazcompes.com.br, leia o regulamento
completo e cadastre-se. A cada jogo PES 2013 comprado
na pré-venda, você ganha 2 números para concorrer ao
sorteio de 5 carros ETIOS da TOYOTA 0km*

Títulos de Capitalização da modalidade incentivo emitidos por Sul
América Capitalização AS – Sulacap CNPJ número 03.558.096/000104
e Processo SUSEP número 15414.004200/2010-27. Período da
Promoção de 03/08/2012 a 26/10/2012.



**PRÉ-VENDA
PES 2013**
5 x de R\$ 35,98
nos cartões
ou R\$ 179,90
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. Exceto produtos Garantia de Origem e Marca Própria.

Saiba mais: www.grupocarrefour.com.br

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



0800 724 2822
www.grupocarrefour.com.br

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

Pré-venda em todas as lojas do Carrefour Hipermercados a partir do dia 30/08. 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



Reviews

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

POR Douglas Pereira

Charme

Sim, as músicas incríveis de Shoji Meguro estão presentes. Quase todas as faixas de *Arena* vem de *Persona 3* e *4*. Muitas intactas, algumas com remixes. De qualquer jeito, elas continuam sensacionais. A dublagem em inglês também está muito boa (como era em *P4*), embora as vozes de Chie e Teddie tenham mudado. Mas você pode ir lá nas opções e mudar tudo para japonês, se quiser.

Persona 4 Arena

Quebrando a barreira entre criatividade e insanidade

Explorar possibilidades em franquias existentes é o normal hoje em dia. Jogo vira filme, filme vira livro, livro vira desenho animado e por aí vai. Desde que *Persona* ficou popular – depois do RPG *Persona 4* –, a Atlus levou essa expansão de marca a sério. *Persona 4* ganhou mangá, anime, filme, peça teatral, áudiódramas e afins (sem contar que todo o resto da série teve algum tipo de remake ou relançamento). E agora apareceu *Arena*, um jogo novo... de luta? Parecia apenas mais um jeito de torturar os pobres fãs que só queriam um *Persona 5*. Mas esse é um jogo de luta feito

pela Arc System Works, equipe experiente responsável pelas séries *Guilty Gear* e *Blazblue*. Seus jogos têm estilos parecidos e bem específicos, diferentes de *The King of Fighters* ou de *Street Fighter*, mas nem por isso menos competentes. Não é surpresa que *Persona 4 Arena* seja, antes de qualquer coisa, um jogo de luta bem feito.

Antes, vamos situar a história do jogo: *Arena* é uma continuação oficial de *Persona 4* e se passa dois meses depois dos eventos do RPG de 2008. O protagonista, que agora tem nome oficial – Yu Narukami, o mesmo nome do anime – volta à cidade japonesa

de Inaba para passar o feriado da Golden Week, e já está tudo acertado com seus amigos – Chie, Yosuke, e toda a galera do RPG. Para não estragar a história,

digamos apenas que, antes de se encontrarem, descobrem que o Midnight Channel voltou, e que todos eles aparecem em uma espécie de torneio, recebendo

GENTE NOVA ▶ Labrys é a única novata no elenco. Ela tem uma história triste, mas bate forte





PS3 (DISCO) ▶ GÊNERO LUTA

PRODUTORA ARC SYSTEM WORKS ▶ DISTRIBUIDORA ATLUS

INSTANT KILL ▶ Todos têm um golpe que encerra a luta com um único hit, contanto que seja o último round



▶ Às vezes é preciso observar dois inimigos ao mesmo tempo



▶ Fãs vão curtir a interação entre personagens de P3 e P4. Os chutes de Chie vs os socos de Akihiko já apareceram em muitas fanarts por aí. Agora, é oficial.



nomes não muito agradáveis (como "a carnívora que descartou seu lado feminino", no caso da Chie). O Time de Investigação volta à ativa, e eles entram no mundo da TV para entender o que está acontecendo.

Personagens de *Persona 3* aparecem também. Mitsuru, Akihiko e Aigis são bem integrados à história, e os dois jogos já tinham algumas ligações mínimas entre si, de qualquer forma. Elizabeth também aparece, mais como uma carta fora do baralho, pelo menos até você jogar com ela no modo história. O jogo consegue juntar os *Persona 3* e *4* muito bem, e já que o final dá a entender que

ainda veremos mais histórias com esses personagens, ficamos pensando em um futuro RPG misturando os dois lados.

O modo história é contado por personagens, e não numa única história, como aconteceu em *Mortal Kombat*. É parecido com o que acontece com *Blazblue*. Certas situações mudam — já que só o vencedor da luta pode avançar —, mas cada história traz detalhes diferentes que a montam e naturalmente. E o que você fará mais nesse Story Mode é assistir. Tudo é contado no estilo Visual Novel, apenas lendo textos e ouvindo diálogos, que às vezes são interrompidos por uma luta

fácil de um único round. Alguns personagens tem meia dúzia de lutas, outros têm menos, e Labrys, personagem exclusiva do jogo e razão da história, só tem uma única luta durante o modo história de uma hora. É um pouco estranho, você vai querer pular cenas repetidas e dificilmente vai interessar a quem não conhece *Persona*. Porém, quem é fã não vai se importar. Ver aqueles personagens interagindo novamente é o suficiente, e terminar com todos será o objetivo alcançado naturalmente.

Na hora do combate

Quem jogou *Blazblue* ou

Guilty Gear estará mais familiarizado com o esquema de luta. *Persona* segue o estilo da Arc System Works, porém facilita alguns sistemas e elimina outros para tornar o jogo mais simples e acessível aos que curtem a série, mas não entendem de jogos de luta. Não há movimentos de Shoryuken, por exemplo, algo que iniciantes costumam ter dificuldade em fazer. Com dois botões de ataque normal e dois de ataque com Personas, além dos golpes especiais tradicionais, é bem simples pegar o básico do jogo, mesmo que você não consiga aplicar na luta tudo o que aprende no ótimo modo tutorial.



▲ Chie... Chie por todos os lados. Não dá para ficar melhor. Ela é uma das melhores personagens, inclusive



É interessante como acrescentaram uma roupagem da série às mecânicas do jogo. As Personas, por exemplo, são como ataques vivos dos lutadores. Elas não estão na tela o tempo todo. Porém, os ataques especiais (baseados nas magias do RPG, como Zio e Agidyne) necessitam delas, e o adversário pode acertar a sua Persona. Se ela for acertada quatro vezes, você a perde por um período de tempo, e não poderá usar nenhum desses golpes – como se pudesse apenas usar o ataque normal no RPG.

Outro exemplo: vários ataques causam status negativos nos inimigos. Paralyze não permite que o personagem se mexa, Confuse inverte direita e esquerda, e por aí vai. Muitas dessas coisas não afetam o jogador mais casual, mas são elas que dão a profundidade necessária para quem quer jogar de verdade.

Controlar o momento em que seu inimigo entra em estado Awakening, fazer air dashes mais rápidos e até saber a hora de usar os combos automáticos (apertando ■ sem parar, mais uma “muleta” para os novatos) trazem muitas variáveis que tornam as partidas de alto nível interessantes de jogar e assistir.

Os personagens seguem o estilo *Blazblue* de serem totalmente diferentes. Todos têm comando de Hadouken, e a maioria tem barras exclusivas, mas as diferenças não são tão exageradas quanto as de *BB*. É o bastante para você ter um personagem favorito e saber que ele tem características únicas. A parte complicada disso é que, para se tornar um bom jogador, você terá que aprender com uma dúzia de lutadores distintos. E há vários jeitos bons de aprender. O modo challenge ensina ótimos combos básicos, e até a lista de

golpes explica as propriedades especiais de cada movimento.

Aí é só entrar no modo online e ver se você ficou bom o bastante. Nossa experiência no PS3 teve alguns problemas, e o maior deles foi o tempo de espera para encontrar oponentes. Eles estão por aí, mas o jogo, talvez querendo sempre achar a melhor conexão, demora demais para achá-los, e quando acha nem sempre valem a pena. Partidas com lag acontecem, sim, mas a maioria das que jogamos rodaram lisas, ótimas. Quanto às opções online, elas seguem o padrão dos jogos de luta: lobbies rotativos, títulos personalizáveis, estatísticas detalhadas e tal. Funciona bem, só precisa ser mais rápido.

Qualquer um que curte jogos de luta conseguirá apreciar *Persona 4 Arena*. É um jogo sólido por méritos próprios, bem gostoso de jogar. Mas é claro que há outro lado,

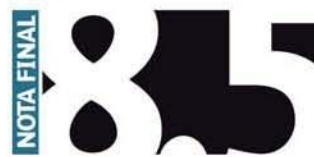
de certa forma nostálgico, que apenas quem passou dúzias de horas jogando *Persona 4* vai apreciar. Das músicas aos nomes, *P4A* acerta cada parte do fanservice como ninguém. Agora, está na hora de um *Persona 5*, não é mesmo?

AValiação Técnica

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

ASPECTOS CENTRAIS

MODO HISTÓRIA	■■■■■
ONLINE	■■■■■
ACESSIBILIDADE	■■■■■
ATRAÇÕES PARA Fãs	■■■■■



inviZimals™

EVOLUTION

São 306
Invizimals
diferentes

100% realidade
aumentada
306 Invizimals

inviZimals™
Livro Ilustrado
INVI
POU
GAR

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

AVALIAÇÃO TÉCNICA

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

ASPECTOS CENTRAIS

VARIEDADE VISUAL	■■■■■
EDITOR DE FASES	■■■■■
MODO PRINCIPAL	■■■■■
INOVAÇÃO	■■■■■

NOTA FINAL **810**

Sound Shapes

Som e arte (nem sempre nessa ordem)

Os consoles da Sony estão bem à frente na ideia de fazer o som se misturar com a jogabilidade, e *Sound Shapes* é o título mais recente dessa tradição. Este é um jogo no estilo plataforma, dos mais simples, inclusive. Você controla essa... coisa que pode grudar em algumas superfícies, e o objetivo é só ir avançando por telas simples.

Há pequenos itens para coletar em todos os cenários. Eles são notas ou pequenos loops de sons. Conforme você os coleta, eles começam a emitir partes de uma música. Essas notas têm três telas de "alcance", ou seja, o som da tela ao lado se juntará a esse e ao próximo e por aí vai. *Sound Shapes*, na teoria, é só isso: ouvir sons ao avançar por telas nada grandes ou complicadas, enquanto presta atenção em poucos inimigos e em alguns pulos mais exigentes.

Mas olhar apenas a mecânica

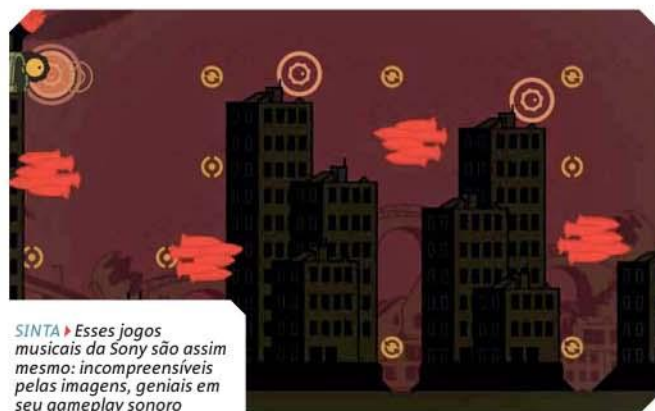
não é a ideia aqui. Na verdade, você nem precisa coletar as notas. Você vai desejar pegá-las. Uma ou outra batida padrão na fase não é o bastante. Você quer tudo, toda a trilha que possa tocar ali. O design é feito em cima disso. Quando uma tela fica para trás com algum som faltando, é muito comum a impressão de que está faltando algo na próxima. Além da parte sonora, os visuais ajudam bastante nessa obsessão pelas notas. Cada fase tem um visual muito diferente, que combina com as músicas – e tanto a arte quanto o som contam com alguns artistas famosos, como Deadmau5 e Beck.

Esse modo com as fases principais é curtinho, mesmo que algumas partes extras sejam destravadas. Porém, como seria obrigatório em um jogo desse tipo – e muita gente pensava que *Sound Shapes* só teria este segundo modo –, é possível criar suas próprias fases em um editor

muito eficiente e fácil de mexer. Jogar as fases criadas por outras pessoas é um processo muito rápido e simples, e tem muita gente pensando em conceitos interessantes, sem se prender ao batido "vamos copiar uma fase do Mario" ou coisas do tipo que sempre aparecem em jogos com editores de fase. Mais do que criar um nível, você criará música. E fazer uma sequência de telas e

obstáculos funcionar em uma batida que você criou talvez seja a melhor experiência do jogo inteiro.

É meio difícil entender por que *Sound Shapes* é um jogo legal sem jogá-lo. Suas ações para avançar são absurdamente simples, porém a progressão das fases transforma isso em uma experiência muito satisfatória. Ah, e *Sound Shapes* está disponível para PS3 e Vita – e só é preciso comprar uma vez. 



SINTA ▶ Esses jogos musicais da Sony são assim mesmo: incompreensíveis pelas imagens, geniais em seu gameplay sonoro

Play⁺Plus[®]

+ NOTÍCIAS + DICAS + PLAYSTATION

O site da revista **PlayStation** ^{Revista Oficial – Brasil}

+ Notícias + Análises + Troféus + Previews
+ Garota Play + Galeria de imagens + Trailers



NOVA ATRAÇÃO NO AR!

**PlayStation
Cast BR**

O podcast oficial da Revista PlayStation, com a equipe da revista falando sobre grandes lançamentos, games clássicos e outras curiosidades do universo PlayStation



www.playplus.com.br

Seja o primeiro a saber as novidades do mundo PlayStation





PS3 PSP

Games evolution

consoles



jogos



acessórios



assistência
técnica



bwin

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

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



TELEVENDAS

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



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





VISTA A CAMISA
GAMES EVOLUTION
TAMBÉM!

Pré-venta PES 2013



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

www.gamesevolutionssp.com.br



Atendimento via redes sociais

Sempre conectados.



Atendimento via telefone

- Televendas
- SAC
- Assistência Técnica



Atendimento personalizado

Direto nas lojas
ou na assistência
técnica.



Televendas:
(11) 3331-3887
(11) 3331-5274



GAMES

SEMPRE NO P

CURTA-NOS NO FACEBOOK
E ACOMPANHE O SORTEIO DO
JOGO DO MÊS:
DESTA VEZ VOCÊ ESCOLHE...
FIFA 13 OU PES 2013!

FIFA 13

Condições exclusivas

 **WWW.JPGAMES.COM.BR**

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

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

PS3

PlayStation 3

PSVITA

PlayStation Vita

PSP

PlayStation Portable



PES

PRÓXIMO NÍVEL

SAIBA AS DIFERENÇAS E
DESCUBRA QUAL SERÁ
O MELHOR JOGO DE FUTEBOL
DE TODOS OS TEMPOS!

PES 2013

PRO EVOLUTION SOCCER

Condições exclusivas | Consoles, games e acessórios

R. Vitória, 257. Gal. São Paulo, loja 232.
R. Santa Efigênia, 485. Still Shop, loja 32.

República, SP - CEP: 01210-001



GAMES



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



Resistant

O ápice da guerra contra a raça quimera e novos heróis em defesa da humanidade

A pesar da vitória na Europa, o mundo afunda em uma crise sem precedentes. A raça quimera aperfeiçoa sua evolução, e Nathan Hale é a prova disso. Porém, há outro igual a ele, um que os agentes de Operações Especiais desconhecem.

O desertor (Resistance: Retribution)

No dia 15 de maio de 1951, o tenente da Marinha Real Britânica, James Grayson, lidera um ataque a um centro de conversão quimera na cidade de Manchester, e encontra seu irmão Jonathan e um grupo de soldados que haviam desaparecido em missão. Jonathan havia sido infectado e estava mudando, o que

obriga James a seguir o protocolo militar e executar o próprio irmão **1**. James pega a jaqueta personalizada de seu irmão como lembrança e, mais tarde, surta e abandona a missão, desacatando ordens de Stephen Cartwright, seu superior.

Cego por vingança, James destrói sozinho 26 centros de conversões quimera, antes de ser capturado pelos militares (após os eventos de *Resistance: Fall of Man*). Ele é julgado e condenado à pena de morte por deserção por Stephen Cartwright, agora um major.

Enquanto aguarda a morte, James é visitado pela tenente Raine Bouchard, líder da Maquis (grupo de resistência da França), que o convidou a entrar na equipe

em troca do perdão — o conhecimento dele sobre os centros de conversão quimera é muito valioso, afinal.

James só aceita a oferta quando Raine conta sobre o inimigo ter desenvolvido um novo processo de transformação. O pai dela, o cientista Claude Bouchard, e ela estavam desenvolvendo um soro capaz de neutralizar a conversão.

Não demorou para a Maquis e as Forças Especiais Britânicas iniciarem a Operação Overstrike: chegar na cidade de Luxemburgo pela Holanda, para proteger o QG onde o soro está sendo produzido, e iniciar um ataque massivo à principal torre de conversão quimera em Paris.

James segue com o Primeiro Esquadrão, mas a aeronave é



Raine

abatida. A equipe de James recua para reencontrar o coronel Roland Mallery e forças aliadas da Maquis, para ajudar o Segundo Esquadrão. Com a ajuda de Roland e Stephen, James consegue derrubar as torres de defesa.

No dia seguinte, Roland e Raine investigam um centro de conversão onde só mulheres são as cobaias. James segue por outro caminho, mas não demora para reencontrar Roland desesperado: Raine foi capturada. Apesar do ocorrido, Roland avisa que eles precisam continuar com a missão, mas James o ignora e vai atrás de Raine. Durante sua busca, James planta explosivos por todo o centro de conversão. O militar consegue resgatar Raine e foge com ela enquanto o lugar vem abaixo. Raine fica furiosa por James ter

explodido o lugar, que poderia ser usado para o aperfeiçoamento do soro. Após reencontrar Roland **2**, eles recebem um pedido de socorro de Stephen via rádio: máquinas inimigas gigantes avançam em direção ao QG da Maquis.

Sem pensar, James volta para ajudar Stephen, mas Roland o acerta com uma pancada nas costas, deixando-o para morrer – desobedecer ordens é um risco para toda a missão.

Caminho sem volta

Ao recobrar a consciência, James vai em direção ao QG e encontra Stephen no caminho. O QG está sob forte ataque. Em meio ao caos, Claude coleta uma amostra do sangue de Raine (ela havia sido contaminada antes de James resgatá-la) para sintetizar o soro.

Porém, antes de completar o processo, o cientista é morto. James e Raine fogem do caos.

Muito foi perdido e resta às forças britânicas e à Maquis seguirem com o plano. Raine termina o trabalho de seu pai e, ao se aproximarem do objetivo em Paris, James e Raine discutem sobre quem levará o soro até a base do inimigo para "contaminar" o processo de mutação. No calor da discussão, James revela aos soldados da Maquis que Raine está infectada. Ninguém acredita nele.

James é aprisionado, pois seu histórico irresponsável o tornou uma ameaça. Raine o visita na prisão. Ele pensa em matá-la, mas se controla para saber o que ela quer. Raine, influenciada pelo vírus, fica em silêncio e seduz James.

No dia seguinte, Roland e Raine

“Isso é só o começo

Nathan Hale

partem em direção à torre em uma missão suicida. Horas depois, Stephen e Rachel libertam James e entregam a ele uma segunda amostra do soro, encarregando-o de completar a missão, caso Raine falhe. Sem opção, James segue as ordens e trava uma batalha pelos caminhos subterrâneos de Paris. Ele encontra mais um centro de conversão para mulheres. Desde a morte de seu irmão, James havia perdido o controle da situação. E naquele momento, ele decide abandonar a vingança e deixa para trás a jaqueta de seu irmão. Jame quer só o fim da loucura. ▶



ABRAHAM



Um programa militar no qual o objetivo era criar uma quimera humana, um híbrido com o potencial físico do inimigo, mas com aparência e consciência humana. O experimento consistia em injetar DNA quimera em humanos. Nathan Hale e Jordan Adam Shepherd foram usados (sem saberem) como cobaias do cientista Fyodor Malikov, que se tornou líder científico da PEAP e criou um soro capaz de inibir o vírus. Enquanto o organismo de Nathan conseguiu manter o DNA estranho em submissão, Jordan sofreu o efeito contrário e virou o monstro de codinome Dédalo. Apesar da mutação, Dédalo foi capaz de assumir o controle sobre seu lado mutante, quebrando o vínculo com o “anjo” (a criatura que controla o exército quimera), além de assimilar a origem do inimigo e saber de seus objetivos.



RENEGADO ▶ James se comporta de maneira estranha com Rachel... talvez escondendo o fato de estar infectado



Chegando no centro da torre do inimigo, James reencontra Roland, infectado pelo quimera. Ambos lutam agressivamente, e James sai vitorioso, porém ferido. Ele consegue chegar ao centro da torre, onde usa o soro.

Ao fazer isso, James descobre que a crisálida (a criatura que coordena o novo processo de mutação) é Raine. Ela teve sua forma alterada pelo vírus quimera, mas a sua personalidade humana resistiu por alguns instantes, informando James de que os quimera evoluíram a ponto de superar as próprias perdas: um novo estágio da conversão foi disseminado. Quando Raine perde a humanidade, James a executa com um tiro na cabeça.

Graças ao soro, aeronaves e grupos quimeras fogem rapidamente. As forças britânicas e a Maquis lançam um ataque à torre de comando em Paris e livram a Europa Ocidental da presença inimiga. Mais tarde, James reencontra Stephen e Rachel em um pequeno memorial aos soldados mortos. Ele estava estranho **3**, não falou nada sobre o ocorrido dentro da torre. Após uma breve conversa, ele

assume o cargo de coronel da Maquis.

James desapareceu em combate após uma missão de alto risco na Rússia. O que ninguém sabia é que ele sofreu mutação similar a de Nathan.

Programa Sentinela (Resistance 2)

A verdade sobre James nunca veio à tona, por outro lado o destino de Nathan Hale havia sido planejado sem ele saber. Capturado, Nathan conheceu um dos homens de preto, o major Richard Blake **4**, diretor de operações táticas avançadas da Base 3 – a divisão PEAP (Pesquisas Especiais e Administração de Projetos). Sem cerimônias, Richard explica que Nathan é sobrevivente do Projeto Abraham, experiência secreta aplicada pela PEAP antes do fracassado ataque de julho de 1951 à costa da Europa. Ele estava sendo observado até sua resistência ao vírus ser descoberta.

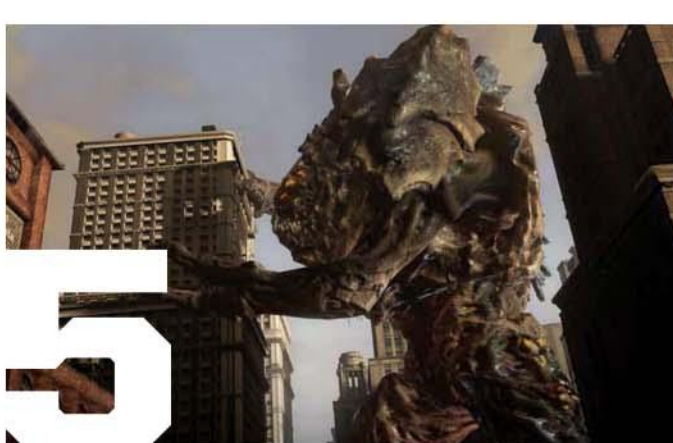
A aeronave se aproxima da base da força aérea de Dan Aric Johnson, em Holar, na Islândia. O lugar estava sob ataque. O veículo é danificado e faz um pouso forçado. Richard e

Nathan avançam em direção à base. Chegando lá, Richard leva Nathan até Dédalo – uma das cobaias de testes do cientista Fyodor Malikov –, que escapa em meio à confusão.

O caos na base é amenizado quando Nathan e Richard derrubam um Golias e salvam Fyodor. Richard lidera soldados da PEAP para uma fuga da base, enquanto Nathan é apresentado aos sentinelas.

Dois anos depois, Nathan lidera a equipe Echo do Programa Sentinela, formada pelo sargento Benjamin Warner, cabo Joseph Capelli e o especialista Aaron Hawthorne.

Em maio de 1953, o exército quimera lança um ataque em larga escala aos EUA. Uma frota de encouraçados e aeronaves menores de transporte e combate domina o céu. Nathan, Fyodor e alguns sentinelas escapam da destruição da cidade de São Francisco após abaterem um imenso monstro **5**, mas Nathan e sua equipe são cercados na Califórnia. Após a batalha, eles invadem um encouraçado inimigo. Nathan fica pálido por um instante e



Sentinelas

Os Sentinelas são pessoas como Nathan Hale, que apresentam imunidade à mutação do vírus quimera. Ciente de que a invasão do inimigo era inevitável, o governo americano descobriu e reuniu estes homens, transformando-os em soldados altamente treinados para proteger os EUA do iminente fim da humanidade.



CAMINHO SEM VOLTA ▶ Após ser ferido com uma faca, Nathan acorda seis semanas depois com o corpo em estágio avançado de contaminação



seu corpo apresenta sintomas de mudanças. Na sala de controle, ele descobre que uma frota quimera vai atacar o PDL (Perímetro de Defesa da Liberdade), área onde os EUA montaram a central de inteligência.

Destruindo o encouraçado, a equipe Echo usa uma cápsula de fuga para chegar próximo do PDL, mas os inimigos os derrubam em Idaho. A equipe se divide para ativar duas torres de defesa.

Irreversível

Durante a incursão na torre, Joseph é atacado pelo inimigo, enquanto Nathan consegue matar seu perseguidor no alto da torre. As defesas são acionadas, e a frota inimiga é abatida. Joseph sobrevive. Ao reunir a equipe, Nathan ignora a ordem de Richard de ir à estação de tratamento reforçar os seus sistemas contra o vírus. Ele junta agentes das Operações Especiais e segue para a Estação Genesis, resgatar Fyodor de um ataque surpresa. Na missão, Nathan acha Dédalo, que usa a telepatia para

dizer que a resistência humana é inútil. Ao achar Fyodor, o cientista revela a origem de Dédalo, a "falha" do Projeto Abraham.

Ao fugir da Estação Genesis, Nathan é repreendido por Joseph, por não ter ido reforçar seu sistema contra o vírus. Nathan ignora a bronca e segue para Chicago com a equipe Echo para desativar uma das torres de energia quimera. A cidade está em ruínas, parte da população foi evacuada e o resto morreu ou foi transformado.

A equipe cruza o caminho da criatura Leviatan, um mutante gigantesco. No alto dos poucos arranha-céus de Chicago, o monstro responde ao ataque da equipe Echo e soldados da PEAP. Nathan elimina o monstro, mas Fyodor não consegue desativar a torre inimiga: o lugar foi ativado remotamente por Dédalo, de algum lugar da Islândia.

Vários soldados da PEAP seguem com a equipe Echo para a Islândia. Aeronaves da PEAP são abatidas pouco antes de receber ordem para

“Se você não alcançar a bomba, a p#%@ da raça humana será extinta!”

Joseph Capelli

abortar a missão. Era uma armadilha. Nathan e sua equipe decidem seguir em frente para ajudar sobreviventes e matar Dédalo. Aaron é assassinado ao chegar na torre da Islândia. O que resta da equipe se separa para caçar o inimigo, e Benjamin é o segundo a morrer. Nathan leva uma facada no estômago e perde a consciência.

Nathan acorda seis semanas depois **6** em um acampamento americano no estado da Louisiana, quase totalmente transformado em um soldado quimera. Fyodor explica que Joseph o resgatou, mas o ferimento contribuiu para potencializar o efeito do vírus. Embora mantenha a sanidade, Nathan poderia se transformar em menos de três horas. Joseph

aparece e informa que após a torre da Islândia ter sido acionada, diversas torres ao redor do mundo entraram em atividade. O PDL perdeu suas áreas de proteção, resultando na baixa de 77 milhões de habitantes. Pouco mais de três milhões de sobreviventes estão sob a proteção de acampamentos aliados menores, os mantimentos estão se esgotando rápido. Alguns homens da PEAP **7** e o que restou do Echo elaboram um último ataque às forças quimera: destruir o máximo da frota inimiga que paira no Golfo do México. Richard, Nathan, Joseph e vários soldados invadem a nave de Dédalo. Richard lidera a equipe que carrega uma bomba de fissão até o reator da nave, enquanto Nathan e Joseph desarmam o



SEGUINDO REGRAS ▶

A esposa de Joseph é a segunda em comando para garantir a sobrevivência e mobilização do grupo



escudo do reator. A comunicação entre as equipes é cortada. Mais tarde Nathan descobre que Richard e seus homens estão mortos. Os quimeras tentam tirar a bomba da nave. Sem nada a perder, Nathan vai atrás da bomba e encontra Dédalo. Nathan mata o inimigo e, ao tocar o corpo sem vida de Dédalo, sente uma energia dominá-lo e acelerar sua mutação, despertando nele habilidades psicocinéticas. Sem tempo, ele ativa a bomba e foge com Joseph em uma cápsula. A explosão devasta quase toda a frota quimera, e a onda de choque atinge a cápsula de fuga. Joseph sobrevive à queda e caminha em direção a Nathan, que observa um céu vermelho estranho. Ele havia se transformado. "Esse é só o começo", diz Nathan, enquanto Joseph mira na cabeça dele **8** e sussurra: "Me desculpe, senhor. Foi uma honra" e puxa o gatilho.

Mundo em ruínas (Resistance 3)

O corpo de Nathan foi resgatado pela PEAP. O cientista Fyodor faz

uma série de testes com o sangue do soldado e encontra a cura definitiva do vírus. Uma vacina é sintetizada, e todos os soldados e sobreviventes são imunizados.

Joseph é desligado do Programa Sentinela. Ele decidiu parar de lutar contra os quimeras. Quatro anos depois, o inimigo havia dominado o planeta, cerca de 90% da humanidade foi dizimada. Pequenos grupos de sobreviventes vivem espalhados e escondidos.

No subterrâneo da cidade de Haven, em Oklahoma, Joseph e um grupo de sobreviventes ficam escondidos por dois anos. Ele havia se casado com Susan Farley **9** e teve um filho, Jack. Esquadrões quimera vasculham o mundo para eliminar o que restou da humanidade. Uma patrulha se aproxima do esconderijo. Os sobreviventes agem em silêncio torcendo para o inimigo passar direto, mas foram notados.

A rua se torna um campo de batalha, e a experiência de Joseph traz vantagens. A patrulha é destruída. Um dos habitantes, Tommy

Dean, não entrou em contato (ele é o vigia). Joseph o acha vivo e descobre o motivo do silêncio: várias patrulhas inimigas rondam a região, enquanto o Terraformer (uma arma-satélite) se aproxima da cidade destruindo tudo em seu caminho com um canhão de energia. Evacuar Haven era a única opção. Retornando ao esconderijo, Joseph encontra Fyodor Malikov.

O cientista explica que quando Nathan detonou a bomba de fissão dentro da nave de Dédalo, a explosão funcionou como um catalizador e abriu um portal sobre uma torre quimera em Nova York. Desde então a temperatura do planeta vem caindo, tornando-se perfeito para o inimigo. Humanos não sobreviverão a mais um ano nessas condições.

Fyodor diz ser o único capaz de desativar a torre em Nova York e pede a Joseph que o acompanhe. Joseph se recusa e ajuda na evacuação, mas Susan pede a ele que acompanhe Fyodor. Embora relutante, ele aceita.

Após a evacuação, dois dias se passaram, e Joseph e Fyodor seguem de barco pelo rio Mississippi. Eles



TUDO OU NADA ▶
Em um ato desesperado,
Joseph arrisca jogar
o Terraformer na torre
inimiga e... funcional!

navegam pela cidade inundada de Wrightsburg, infestada de quimeras e outras mutações. Durante a viagem, eles quase morrem quando uma patrulha de Golias passam por eles. Fyodor é ferido, e eles param em um abrigo na cidade de St. Louis. Enquanto Fyodor permanece escondido, Joseph procura por medicamentos. Eventualmente ele acha membros da resistência remanescentes, que defendem sua aeronave a todo custo de uma patrulha quimera.

Joseph ajuda o grupo a fugir, e Fyodor é levado ao esconderijo. O cientista está com uma infecção. Charlie Tent **10**, propõe um acordo: ele entrega antibióticos em troca da ajuda de Joseph para conseguir um gerador de energia para a aeronave. Joseph cumpre sua parte no acordo, Fyodor é medicado e ambos ganham uma carona até Nova York.

O sacrifício final

Durante a viagem, Joseph tem um pesadelo com sua família. Ele sente que precisa voltar para Oklahoma,

mas a aeronave é atacada no meio do caminho próximo a uma montanha na Pensilvânia. Joseph cai da aeronave, mas sobrevive. Charlie deixa Fyodor próximo dele e promete encontrar a família de Joseph. Na rota pela montanha, Joseph encontra Jean Rose, membro de uma comunidade religiosa que se abriga próxima de uma mina de carvão.

Fyodor é acolhido pela comunidade e Joseph, depois de muito sofrimento, chega ao local. Joseph ajuda Jonathan, marido de Jean, a matar um bicho mutante na mina, em troca do consertar do trem que pode levá-los mais rápido a Nova York. Fyodor banca o maquinista, enquanto Joseph protege os vagões. Na viagem, Fyodor fala do que aconteceu após a saída de Joseph da PEAP.

A viagem é interrompida pela gangue dos Wardens, um grupo de ex-detentos da prisão de Grateford nos arredores. Eles tentam invadir o trem, mas a caçada humana se torna uma tragédia: um estouro de

insetos gigantes cruza o caminho de todos. O trem descarrila, Joseph assiste a Fyodor ser brutalmente assassinado **11** por Mick Cuttler, ex-PEAP e líder dos Wardens.

Joseph é levado para a prisão de Grateford, que funciona como uma fortaleza, e é jogado na arena para diversão de todos. Sobrevivendo ao combate, Joseph recebe ajuda de Hebert Sawicki, que trabalha forçadamente para os Wardens. Eles criam um plano e, junto com outros prisioneiros, fogem e desarmam o sistema de segurança que impedia os quimeras de rastrear o local. O local é invadido e Wardens e quimeras travam uma batalha. Joseph foge, mas antes é obrigado a matar Mick. Hebert e outros prisioneiros também fogem, e Joseph continua a missão.

Ao chegar em Nova York, o que restou da cidade está tomado por neve e gelo. Joseph encontra um rádio de transmissão e manda uma mensagem para sua esposa, contando o que aconteceu a Fyodor e as chances de não

conseguir voltar. Determinado, ele cruza a cidade rumo ao objetivo e é encurralado. Charlie aparece para resgatá-lo. Joseph não é capaz de desativar a torre, mas pede para ser levado até o Terraformer. Ele quer jogá-la sobre a torre em Nova York.

Charlie e Joseph invadem o Terraformer abrindo caminho até a sala do reator. Vários inimigos aparecem e, após uma catastrófica batalha, o núcleo do reator é destruído. O Terraformer cai sobre a torre **12** e o portal fecha. Charlie havia voltado para a aeronave e, quando Joseph se jogou da nave, ele foi salvo durante a queda.

Joseph é levado até Susan e Jack em uma fazenda. Algumas semanas depois, vários grupos de resistência ao redor do mundo transmitem suas vitórias contra as forças quimeras. O inimigo parece estar desorientado, e muitos morrem subitamente. A humanidade pode ter uma nova chance de se reerguer, e a guerra contra os quimera chegou ao fim. 

NOVO

MERCE

Mercenary Assault
And Recon Squad

A REVOLUÇÃO DOS JOGOS DE TIRO ONLINE!



CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

14

Violência

Não recomendado para
menores de 14 ANOS



YINGPEI
GAMES

POWERED BY



UNREAL
TECHNOLOGY





SHOW DE EFEITOS VISUAIS
COM O UNREAL ENGINE 3

TRABALHO EM EQUIPE:
A PALAVRA DE ORDEM
PARA ALCANÇAR A VITÓRIA

ESTRATÉGIA E PODER
DE FOGO: UMA
COMBINAÇÃO EXPLOSIVA



ACESSE LEVELUP.COM.BR,
BAIXE E JOGUE DE GRAÇA

Level UP!



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...

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

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

E mais...

- Ranking Rio Grande do Sul
- Ranking Amazonas
- Ranking Meninas
- Ranking Brasil



HALL DA FAMA

NÍVEL DE DIFICULDADE

7/10 (Árduo)

PIONEIRO

O primeiro jogador a coletar todos os troféus do game
R. CAVALCANTI
11/8/2012

VELOCISTA

O mais rápido do ranking a coletar todos os troféus
JulianoMovio
(3d 22h 19m)

METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS

FLASHBACK MANIA

Esse é um troféu demorado e que demanda atenção desde o início do jogo para ganhá-lo ao final da aventura. É preciso assistir a todas as cenas da história para ativar alguns flashbacks, além de cumprir condições em certos momentos. Preste atenção quando o botão X surgir no alto da tela, indicando o momento de apertá-lo para ativar uma cena de flashback. As ações são acumulativas, ou seja, se você deixar passar algo, poderá ativar o flashback em outra partida. Mas o ideal é poupar tempo e fazer tudo em uma partida. Veja a seguir a lista de flashbacks e quando aparecem.

#ATO 1

Após fugir dos robôs gekko, rola uma longa cena de lembrança:

1. Quando Snake bate continência diante do túmulo.
2. Na mesma cena, quando Snake falar "FOXIE".
3. Quando Otacon mencionar "Naomi".
4. Durante o voo, quando Otacon disser "We have found him".

De volta ao campo de batalha:

1. Ao encontrar o robô Mk.II pela primeira vez.
2. Ao encontrar a equipe Rat Patrol, quando Snake é surpreendido por Akiba.

3. Ainda na cena da Rato Patrol, quando Meryl tirar a máscara.

4. Ainda com a Rat Patrol, quando Akiba cair de joelhos por culpa da dor no estômago.

5. Após avistar Liquid-Ocelot pela primeira vez.

6. Ao final da cena com Liquid-Ocelot, quando Naomi aparecer com uma siringa.

#ATO 2

1. Durante a explicação da missão, quando Otacon mencionar Meryl e Rat Patrol.

2. Durante a explicação da missão, quando Naomi for mencionada.

3. Durante a explicação da missão, no vídeo de Naomi quando ela mencionar FOXIE.

4. Durante a explicação da missão, quando Snake e Otacon observam informações do radar de Shadow Moses.

5. Durante a explicação da





Caçadores de troféus

Nem bem foi lançado o patch de troféus de MGS4 e uma galera já platinou. Big Boss ficaria orgulhoso.

ALTERSOGETSU... 5d 19h 20m
Th467BR... 6d 8h 13m
J-Umbrella... 8d 17m

Dropeti... 8d 7h 30m
fox_watp... 10 4h 58m
Fonte: www.mypst.com.br

MEMÓRIAS ▶ Snake está velho e junta-se a Otacon em uma última missão onde lembranças valém troféu



missão, quando Otacon mencionar Mei Ling.

6. Na cena inicial do Ato 2, quando Snake estiver rastejando e mencionar Solidus.

7. Ainda na cena anterior, quando Vamp for apresentado.

8. Ao encontrar Drebin, ocorrem múltiplos flashbacks com imagens de B&Bs.

9. Ainda com Drebin, quando Snake fala o nome dos chefes do primeiro Metal Gear Solid.

10. Quando Drebin diz "Keeps this whole mess in check".

11. Ao encontrar com Naomi e ela falar de Shadow Moses.



12. Após salvar seu progresso, quando Snake falar da FOXDIE ter matado Kenneth Baker e Liquid Snake.

13. Quando Naomi falar da FOXDIE e Snake responder "Him!" (referindo-se a Drebin).

14. Ao sair do laboratório, quando Snake rastrear as pegadas de Naomi.

15. Ao seguir as pegadas de Naomi, após cruzar o rio, vire à esquerda para chegar em uma área com círculos na grama.

16. Na cena em que Naomi, Snake e o macaco (mascote do Drebin) estão de mãos dadas.

17. Quando Raiden aparecer e eliminar dois robôs gekkos.

#ATO 3

1. Durante a explicação da missão, quando Sunny falar "It's my mother" para Naomi.

2. Na explicação da missão,



quando Snake falar: "So that's what Liquid was talking about".

3. Durante a explicação da missão, quando Naomi olhar para a tela azul.

4. Durante a explicação da missão, quando Naomi ficar de joelhos perto de Raiden.

5. Na explicação da missão, quando Naomi e Otacon olharem a foto de Emma Emmerich.

6. Após encontrar Big Mama, quando ela atirar nos robôs esquisitos.

7. Quando Big Mama falar "Nowadays, anyone with a computer can get a combat training".

8. Após o acidente de moto, quando Snake ajudar Big Mama.

9. No final da cena anterior, quando Snake entregar uma arma para Big Mama.

10. Ao reencontrar Big Mama (após vencer Raging Raven), quando ela olhar para a moto.

#ATO 4

1. Na explicação da missão, quando Sunny começar a descer nas escadas e Snake e Otacon falarem sobre a IA Patriots.

2. Durante a explicação da



missão, quando Snake falar sobre o plano de Liquid-Ocelot.

3. Vá ao meio do heliporto, na área Heliport Area

4. Na base do heliporto, aproxime-se da câmera de vigilância que monitora a escada para ativar o flashback.

5. Ao pegar a arma Mk.23 (modelo SOCOM), equipe-a e mire para ativar uma cena.

6. Próximo do elevador ao sul do heliporto.

7. Posicione a câmera com visão aérea (por cima da Snake) e ande.

8. Entre na área Tank Hanger pela ventilação próxima da porta principal ou pelo balcão.

9. No piso inferior da área Tank Hanger.

10. No início da Canyon Area.

11. Ao se aproximar da sala Electric High Voltage, na área Nuclear Warhead Storage Bldg B2.

12. Ao chegar ao Otacon's Office, após usar a senha.

13. Ainda no escritório, quando Otacon falar com Snake sobre Naomi roubar a amostra de sangue.

14. Quando Otacon falar sobre Metal Gear REX.



I only get off my bike...

MAMÃEZONA ▶ Além de garantir o troféu Flashback Mania, Snake conhece sua mãe Eva



CHOQUE DE GERAÇÃO ▶ Desta vez é Raiden quem salva Snake e ativa mais flashbacks

Why does it always end this way?

SOBRENATURAL ▶ O boneco de Psycho Mantis funciona como "arma" e vale o troféu *Can You Feel My Power Now!!!?*



Damn! Your skills have improved. Or rather, your hardware...

15. Segundos após o flashback anterior, quando Otacon falar das portas e dos keycards.

16. Ainda no Otacon's Office, ao se aproximar do armário.

17. Ao chegar perto do Hind D destruído (o helicóptero usado por Liquid Snake no passado).

18. No meio do caminho entre as torres de comunicação.

19. Segundo andar da torre sul.

20. Após derrotar Crying Wolf e falar com Drebin, quando um lobo aparecer no cenário.

21. Próximo da torre onde é obtida a arma XM25 (após derrotar Crying Wolf).

22. Ao usar o elevador, após enfrentar os robôs Gekkos.

23. Na área Underground Base, arraste-se pela ventilação e siga para a direita até chegar em uma porta trancada, que havia dado acesso à batalha contra Vulcan Raven no primeiro MGS.

24. Ao entrar no hangar com o Metal Gear REX, quando Snake e o robô Mk. II observarem o lugar.

25. Após a batalha contra Vamp, quando Otacon fala "Why does it always end this way?".

26. Após derrotar Metal Gear RAY, quando Raiden salva

Snake, aperte **X** várias vezes até acabar a cena, assim você verá alguns flashbacks.

#ATO 5

1. Na explicação da missão, quando Otacon falar de Naomi.

2. Na explicação da missão, quando Otacon falar com Snake sobre Naomi ajudar Sunny na preparação contra a IA.

3. Durante a explicação da missão, quando Otacon mencionar o nome de Emma.

4. Quando Screaming e Psycho Mantis aparecerem, e após derrotar Screaming Mantis.

6. Quando Screaming Mantis explodir, aperte **X** continuamente para ver um flashback com Hideo Kojima.

7. Depois que Psycho Mantis desaparecer.

8. Na batalha de Meryl e Johnny Akiba contra os inimigos.

9. Quando Meryl descobre porque Johnny Akiba sofre de dores estomacais.

10. Quando Johnny Akiba fala do primeiro encontro com Meryl em Shadow Moses.

11. Há uma série de flashbacks automáticos na batalha final.

12. Na cena final, quando Drebin e Otacon estão conversando, assim que Drebin falar de sua família.

#CENAS PÓS-CRÉDITOS

1. Quando Big Boss falar "someone can be made to play a specific role".

2. Quando Big Boss falar sobre a morte dos membros dos Patriots.

3. Quando Big Boss matar Zero.

4. Quando Big Boss falar do vírus implantado em Snake.

5. Quando Big Boss revelar que o vírus carregado por Snake matou Eva e Ocelot.

6. Quando Snake carregar o corpo de Big Boss.

7. Quando Big Boss bater continência diante do túmulo memorial de The Boss.

SOUNDS OF THE BATTLEFIELD

Consiga as 33 músicas (as obtidas com senhas não contam) para o iPod de Snake. É um dos troféus difíceis e obtido em longo prazo. Você começa com nove músicas na lista e grande parte delas é obtida usando o robzinho Mk.II. Algumas músicas são relacionadas com os emblemas do jogo, obtidos ao jogar em diferentes dificuldades e ao cumprir certas condições (você terá que terminar o jogo oito vezes ou mais para conseguir fazer tudo). O emblema mais difícil do jogo é o Big Boss, que exige terminar o jogo em dificuldade máxima, sem

morrer, sem entrar no modo ALERT, sem matar ninguém, sem recuperar energia, sem usar itens especiais e em menos de 5 horas. Eis a lista de músicas e como consegui-las:

• **Inorino Uta:** durante o resumo da missão do Ato 1, procure na cozinha do andar superior (proveite e pegue a Digital Camera na mesa de Sunny).

• **Destiny's Call, Love Theme (Action Version), MPO+ Theme e Show Time:** obtidas com os rebeldes por sua ajuda durante os Atos 1 e 2.

• **Theme of Tara:** Ato 1, na Militia Safehouse, na alcova logo após o hospital improvisado.

• **Zanzibarland Breeze:** Ato 1, Urban Ruins, antes da cena com Akiba dentro do barril.

• **Level 3 Warning:** Ato 1, Advent Palace, terceiro andar da cozinha.

• **Theme of Solid Snake:** Ato 1, Millennium Park, entre no edifício e procure atrás das caixas à direita.

• **Boktai 2 Theme:** no resumo da missão do Ato 2, procure na cozinha do andar superior.

• **The Fury:** Ato 2, Cave Valley Village, no edifício queimado.



SINTONIA ▶ Se estressou em missão? Pegue arquivos de música para curtir um som diferente e ganhar troféu

- **Rock Me Baby:** Ato 2, na Confinement Facility, procure perto da água.
- **Metal Gear 20 Years History:** Ato 2, Confinement Facility, na sala com camas no edifício central.
- **Sailor:** Ato 2, Vista Mansion, entre a parede e o contêiner.
- **Bon Dance:** Ato 2, Marketplace, nos destroços da instalação destruída que fica na sua frente.
- **Shin Bokura no Taiyou Theme:** durante o resumo da missão do Ato 3, procure na cozinha do andar superior.
- **Test Subject's Duality:** Ato 3, Midtown S Sector, na rua próxima de onde você começa a missão.
- **One Night in Neo Kobe City:** Ato 3, Midtown S Sector, renda o soldado do lado de fora do parque e reviste o sujeito.
- **Bio Hazard:** Ato 3, Midtown NE Sector, renda e reviste o soldado.
- **On Alert:** Ato 3, Midtown NE Sector, siga os três soldados membros da resistência até um beco sem saída.
- **The Essence of Vince:** Ato 3, Echo's Beacon, no topo da torre da batalha contra Raging Raven.
- **Lunar Knights Main Theme:** no resumo da missão do Ato 4, na cozinha do andar superior.
- **Warhead Storage:** Ato 4, em Tank Hanger, entre na base pelo tubo de ventilação superior.
- **Beyond the Bounds:** Ato 4, Tank Hanger, na sala do andar superior após ligar a energia.
- **Flowing Destiny:** Ato 4, no Canyon, entre no buraco à sua esquerda antes da saída da área.
- **Old L.A. 2040:** Ato 4, use a senha 78925 no PC de Otacon.
- **Policenauts End Title:** Ato 4, use a senha 13462 no computador de Otacon.
- **Metal Gear 20 Years History:** Ato 4, Warhead Storage Building B2, dentro do laboratório, antes de voltar ao elevador.
- **The Best Is Yet To Come:** Ato 4, na Snow Field, antes da cena "Change Discs".
- **Yell Dead Cell:** Ato 4, Casting Facility North, antes de chegar na saída.
- **Metal Gear Solid Main Theme (The Document Remix):** Ato 5, na Bow Ship, dentro da ventilação à esquerda, no começo desse Ato.
- **Snake Eater:** consiga todos os 40 emblemas do jogo.
- **Big Boss:** consiga o superdifícil emblema Big Boss.

I JUST DON'T FEAR DEATH

Termine o jogo uma vez usando mais de 51 continues para conseguir a roupa Corpse Camo. Comece uma nova partida, equipe a Corpse Camo e corra na direção de um inimigo. Ao entrar no modo ALERT, deite-se no chão e fique parado para se fingir de morto. ▶

IT'S COMING



FIFA 13



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

TOTALMENTE EM PORTUGUÊS

f Progamesvalesjc

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



HANDS UP!

Equipe sua arma, aproxime-se por trás de um soldado e aperte **L1** para rendê-lo. Quando o inimigo levantar os braços, solte **L1** e aperte **▲** próximo ao sujeito para revistá-lo. Sempre que aparecer o botão de ação, aperte para tirar os itens do cara e ganhar o troféu.

HANDLE WITH CAUTION

No Ato 1, procure pela estátua na área Red Zone. Suba na plataforma da estátua e aperte **▲** para pegar nas partes íntimas da estátua e entrar no modo de camuflagem. Fique apertando o botão para sair e entrar em modo de camuflagem continuamente até quebrar.

HURT ME MORE!

No Ato 1, no controle do Mk.II, ative a camuflagem, aproxime-se de um inimigo e eletrocute-o (botão **R1**) até o alvo desmaiar.



NERD VELHO ▶ Encontre os pôsteres de Akina Minami para o troféu *Are You An Otaku Too?*

DRUM CAN ADDICT

Consiga a Drum Can (latão usado como disfarce no Ato 1). Fique perto de um inimigo distraído, equipe a Drum Can e aperte **X** para deitar com o latão. Movimente-se para atropelar um inimigo até ele desmaiar e garantir o troféu.



FROG SOLDIER DOLL

No Ato 1, ao enfrentar Haven Troopers (unidade FROG), sobreviva a eles sem usar armamento letal. Os inimigos são ágeis e habilidosos no CQC, então use a arma Mk.2 (só não atire neles quando estiverem pendurados, pois a queda pode matá-los), além de Sleep Gas ou Stun Grenades. Sobrevivendo a batalha sem matar nenhum dos inimigos, ao chegar na garagem, pegue o boneco Frog Soldier junto de um pneu na parede.

ARE YOU AN OTAKU TOO?

Veja todos os pôsteres de modelos (há quatro no jogo). No Ato 2, em Vista Mansion, há um escondido no corredor, atrás do quadro com um casal pelado; atire neste para revelar o pôster de Akina Minami (olhe para ele usando a visão em

EMOÇÕES ▶ Use uma Emotive Magazine próxima a um aliado ou inimigo para ganhar o troféu *Emotion Control*



primeira pessoa). Ainda no Ato 2, o segundo pôster está no andar de cima, no quarto em que há um quadro de casal pelado na parede, sobre a cama. Deite-se de costas na cama de olhe para o teto. No começo do Ato 3, siga



a rua até o Liberty Park East e procure o carro escuro atravessado na esquina. Ao lado do carro, entre na estrutura do prédio para ver o terceiro pôster fixado na parede. Avance até Midtown Central Sector, até chegar ao helicóptero patrulhando o local. Suba pela rua próxima até chegar no furgão depois da ponte; o quarto pôster está na parede ao lado da van.

EMOTIONAL CONTROL

Consiga uma Emotive Magazine (compre com Drebin a partir do Ato 2), deixe a revista no chão para que um soldado a encontre e ele expressará uma emoção (vai rir, ter raiva, chorar ou gritar) dependendo da publicação.

YOU ENJOY ALL THE KILLING, THAT'S WHY

Mate vários inimigos até fazer Snake vomitar. Para fazer este troféu rapidinho, o melhor lugar é no Ato 2, na área Vista Mansion.

Elimine mais de 50 inimigos (eles aparecem continuamente). Ao bater a meta, Snake terá um flashback com Liquid de MGS1 e vomitará em seguida.

LAUGHING OCTOPUS DOLL

No Ato 2, derrote Laughing Octopus sem usar armamento letal. Proteja-se dos ataques dela com metralhadora e, quando ela parar de atirar, revide com a Mk.2. Use o Night Vision para encontrar a vilã quando ela se camuflar. Após esvaziar a barra de Psych do inimigo, ela aparece sem armadura. Fuja, tome cuidado para não ser agarrado e pegue o boneco Laughing Octopus sobre uma das camas do laboratório. Aproveite e ganhe o troféu *That Tune Is His Mind Control Music*.

THAT TUNE IS HIS MIND CONTROL MUSIC

Quando Laughing Octopus estiver sem a armadura, apenas fuja dela durante três minutos. Quando o cenário ficar totalmente branco, equipe seu iPod e escolha a música Oishii Two-han Seikatsu para tocar e fazê-la dançar.

CROP CIRCLE

No Ato 2, após a batalha contra Laughing Beauty, siga o rastro de Naomi até cruzar um rio. Deste ponto, siga para o lado esquerdo para chegar a uma área estranha com um círculo desenhado na grama. Ele ativa um flashback de MGS2 com Roy Campbell.

CHECKLIST

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



FIGURAS DE AÇÃO ▶ Derrote cada uma das B&B com armas não letais e garanta um boneco e um troféu

RAGING RAVEN DOLL

No Ato 3, derrote Raging Raven sem usar armamento letal. A batalha pode demorar, porém é fácil. Vá para o alto da torre, fique fora do campo de visão de Raging Raven e use a Mk.2 ou outra arma não letal para esvaziar a barra de Psyche dela. Quando a vilã perder a armadura, ignore-a e pegue o boneco Raging Raven em um dos cantos do ponto mais alto da torre.

GHOST PHOTOGRAPHY ADDICT

Fotografe cinco fantasmas. Ao começar o Ato 4, equipe a Digital Camera (obtida no Ato 1) e fotografe os locais indicados para capturar imagens dos fantasmas (membros da equipe de produção do jogo).

• **Fantasma 1:** fique de frente para o elevador de carga (que



vem do subterrâneo), ao lado do heliporto, e mire acima da cerca.

• **Fantasma 2:** no heliporto, mire em direção à escadaria da base ao fundo e fotografe.

• **Fantasma 3:** no depósito ao lado do heliporto, mire na parede à esquerda, atrás da caixa.

• **Fantasma 4:** ao sair do depósito, vire à esquerda e mire na parede sobre a entrada de ventilação.

• **Fantasma 5:** na base da escada, na parede ao lado da câmera de vigilância quebrada.

JUST LIKE OLD TIMES...

No Ato 4, no heliporto, ajuste a



câmera de visão acima da cabeça de Snake para imitar a visão isométrica do primeiro MGS. Mova-se pelos arredores (antes de entrar na base) com essa visão até ganhar o troféu.

CRYING WOLF DOLL

No Ato 4, derrote Crying Wolf sem usar armamento letal. É importante ter o rifle tranquilizante Mosin Nagant (compre com Drebin) para facilitar a batalha (cada disparo na cabeça esvazia rapidamente



a barra Psyche), mantendo-se à distância. Use o Night Vision para localizar o alvo oculto no campo de batalha, além de botar alguns membros da unidade FROG para dormir. Quando a inimiga perder a armadura, vire para o lado contrário de onde você começou esta segunda batalha e pegue o boneco de Crying Wolf por perto.

LIQUID!

Durante a batalha entre Metal Gear REX e RAY, segure ▲ para fazer REX soltar um rugido e Snake gritar "Liquid!".

SCREAMING MANTIS DOLL

No Ato 5, derrote Screaming Mantis sem usar armamento letal. Ao começar a batalha, use a Syringe e depois a Mk.2 para neutralizar Meryl (faça isso sempre que ela for usada). Então, acerte o boneco Mantis (o do lado direito de Screaming Mantis) com a Mk.2



ISSO ECZISTE? ▶ Shadow Moses abriga memórias e fantasmas. Fotografe cinco deles para faturar um troféu

Obrigatórios

- ☐ Liquid Sun (B)
- ☐ Solid Sun (B)
- ☐ Third Sun (B)
- ☐ Twins Suns (B)
- ☐ Old Sun (B)

Sequenciais

- ☐ Flashback Mania (O)
- ☐ Sounds of the Battlefield (O)
- ☐ I Just Don't Fear Death (P)
- ☐ Hands Up! (B)
- ☐ Handle with Caution (B)
- ☐ Hurt me more! (B)
- ☐ Drum Can Addict (B)
- ☐ Frog Soldier Doll (B)
- ☐ Are you an Otaku too? (P)
- ☐ Emotional Control (B)
- ☐ You enjoy all the killing, that's why (B)
- ☐ Laughing Octopus Doll (B)
- ☐ That Tune Is His Mind Control Music (B)
- ☐ Crop Circle (P)
- ☐ Raging Raven Doll (B)
- ☐ Ghost Photography Addict (P)
- ☐ Overhead view - juts like old times...(B)
- ☐ Crying Wolf Doll (B)
- ☐ LIQUID! (B)
- ☐ Screaming Mantis Doll (B)
- ☐ You're pretty Good (P)

Extras

- ☐ SUNLIGHT! (P)
- ☐ FaceCamo Addict (P)
- ☐ Can you feel my power now!!!? (P)
- ☐ Divine Wind (P)
- ☐ Infinite Ammo (O)
- ☐ Stealth Camouflage (O)
- ☐ I am THE expert on weapons (O)

Platina

- ☐ The Legendary Hero

até derrubá-lo. Colete o boneco – repita o mesmo procedimento para conseguir o boneco The Sorrow –, equipe-o e acerte Screaming Mantis com um ataque do boneco para zerar a barra Psyche em segundos. Quando ela perder a armadura, ignore-a e pegue o boneco Screaming Mantis no final do corredor entre duas escadas para garantir o seu troféu. ▶



TAPAS E BEIJOS ▶ Snake ganha beijo de Liquid Ocelot, o que vale um troféu e piadinhas infames

YOU'RE PRETTY GOOD

Na batalha final contra Ocelot, ao tocar a música Snake Eater, o inimigo fará um movimento para dar uma chave de braço em Snake. Simplesmente não reaja, e Ocelot dará um beijo em Snake. Ah, esse Ocelot é um fanfarrão mesmo...

SUNLIGHT!

Consiga a arma Solar Gun. Basta terminar carregando no inventário os cinco bonecos coletados nas batalhas contra os chefes e receber após os créditos finais.

FACECAMO ADDICT

Consiga dez ou mais FaceCamo (máscaras). Algumas são obtidas usando o robô Mk.II durante o resumo das missões, outras exigem condições especiais. Confira:

- **Roy Campbell:** no resumo da missão do Ato 1, use o Mk.II para bater em Roy Campbell.
- **Standard FaceCamo:** obtida automaticamente após derrotar Laughing Octopus.
- **Young Snake:** complete o Ato 2.
- **Young Snake w/ Bandanna:** complete o Ato 2.
- **Otacon:** durante o resumo da missão do Ato 3, use o Mk.II para bater em Otacon.
- **Raiden without Vizar:** durante o resumo da missão do ato 3, use o Mk.II para bater em Naomi.
- **MGS1 Snake:** complete o Ato 3.
- **Laughing Beaty:** vença Laughing Octopus (sem a armadura) sem usar armamento letal.

- **Crying Beaty:** derrote Crying Wolf (sem a armadura) sem usar armamento letal.
- **Raiden Vizar Down:** no resumo da missão do Ato 4, use o Mk.II para bater em Sunny.
- **Screaming Beaty:** derrote Screaming Mantis (sem armadura) sem usar armamento letal.
- **Drebin:** consiga as 60 armas.
- **Big Boss:** consiga o emblema Big Boss.

CAN YOU FELL MY POWER NOW!!!?

Pegue os dois bonecos (Psycho Mantis e The Sorrow) das mãos de Screaming Mantis. Ao começar uma nova partida, use o boneco de Psycho Mantis como arma para controlar o corpo de um soldado (ou o boneco de The Sorrow para controlar o cadáver de um soldado).

DIVINE WIND

Compre a arma Tanegashima na Drebin Store durante o Ato 5, com 50% de desconto (passa a custar 500.000 DP). O disparo da arma cria um furacão que elimina todos os inimigos que estiverem no caminho, mas esse furacão só ocorre quando a arma é usada em áreas externas. Ao criar um furacão, o troféu pipoca na tela.

INFINITE AMMO

Consiga o item Bandana. Termine o jogo sem matar nenhuma pessoa, ou seja, use apenas armamento não letal (exceto contra os gekkos e os



inimigos sliders na batalha contra Raging Raven, pois matá-los não afetará a condição). Combine a conquista deste troféu com o do Stealth Camouflage.

STEALTH CAMOUFLAGE

Conquiste o item Stealth Camouflage. Para isso, termine o jogo uma vez sem entrar no modo ALERT nenhuma vez. Isso exige conhecer bem o jogo e avançar com extremo cuidado (use armamento não letal para derrubar inimigos pelo caminho, se necessário).

I AM THE EXPERT ON WEAPONS

Este troféu é obtido em longo prazo, pois é necessário conseguir 65 das 69 armas existentes no jogo (não incluindo as obtidas com códigos). O efeito é cumulativo, ou seja, você terá que terminar o jogo algumas vezes e usando o mesmo save para conseguir todas. Algumas armas são encontradas durante o jogo, enquanto o resto precisa ser comprada com Drebin – configure da data no relógio do videogame para um domingo se quiser 20% de descontos, ou

avançar até o Ato 5 para comprar com 50% de desconto. Eis a lista:

- **Mk.2 Pistol:** obtida automaticamente.
- **As 1911 Operator:** obtida automaticamente.
- **Five-sevenN:** com Drebin ou com a unidade FROG.
- **GSR:** com Drebin ou ao matar alguém de alguma PMC.
- **PMM:** com Drebin ou com alguém da resistência no Ato 3 (caso você seja visto).
- **G18c:** com Drebin ou com um Dwarf Gekko (robôs menores).
- **Desert Eagle:** com Drebin ou obtida ao matar um Dwarf Gekko.
- **Mk.23:** encontrada no Ato 4, embaixo do caminhão parado entre a base e o heliporto.
- **PSS:** com Drebin.
- **P90:** com Drebin ou com alguém da unidade FROG.
- **M10:** com Drebin ou com algum rebelde no Ato 2 (ajude-os para ter acesso a sala com a arma).
- **MP7:** com Drebin ou com alguns soldados PMC.
- **Vz.83:** obtida automaticamente.
- **Bizon:** com Drebin.
- **AK 102:** obtida automaticamente.
- **M4 Custom:** obtida automaticamente.
- **Mk.17:** com Drebin ou soldados da PMC no Ato 1.
- **G3A3:** com Drebin ou com algum rebelde no Ato 2.
- **FAL carbine:** com Drebin.
- **AN94:** com Drebin ou próximo ▶



ESPECIALISTA ▶ Drebin é um vendedor de armas. Compre seu arsenal e ganhe o troféu I Am the Expert on Weapons



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**

PELOTAO DOS GAMES

FOI DADA A LARGADA!



AI SE EU TE PEGO!



AGORA EM PORTUGUÊS



JOGOS PARA PS VITA



@pelotaodosgames



/pelotaodosgames

PELOTAODOSGAMES.com.br

da Cove Valley Village no Ato 2.

- **SVD:** com Drebin ou em Cove Valley Village no Ato 2.
- **XM8:** do lado esquerdo de Power Plant Part 2 no Ato 2.
- **M14 EBR:** com Drebin ou com soldados da PMC no Ato 1.
- **DSR-1:** obtido automaticamente.
- **VSS:** na Confinement Facility no Ato 2, em uma pequena sala ligada a alguns prédios.
- **Mosin-Nagant:** com Drebin.
- **M82A2:** com Drebin.
- **Rail Gun:** obtido automaticamente.
- **HK21E:** com Drebin ou na Militia Safe house no Ato 1, com algum rebelde.
- **M60E4:** com Drebin ou com soldados da PMC no Ato 2.
- **PKM:** com Drebin ou com rebeldes no Ato 2.
- **Mk.46 MOD1:** com Drebin.
- **Twin Barrel:** com Drebin ou com rebeldes no Ato 2.
- **M870 custom:** com Drebin ou na Confinement Facility, no Ato 2.
- **SAIGA12:** com Drebin.
- **XM25:** com Drebin ou com membros da unidade FROG no Ato 1 ou na torre de comunicação após vencer Crying Wolf no Ato 4.
- **MGL-140:** obtida automaticamente.
- **RP6-7:** com Drebin ou na Militia Safehouse no Ato 1.
- **M72A3:** com Drebin ou no Market Place (no início, siga a parede da direita até o beco), no Ato 2.
- **FGM-148 Javelin:** com Drebin.
- **FIM-92[®] Stinger:** com Drebin.
- **Grenade:** com Drebin ou com soldados da PMC.
- **Petrol Bomb:** com Drebin.
- **M34 White Phosphorus Grenade:** com Drebin.
- **Stun Grenade:** com Drebin.
- **Chaff Grenade:** encontrado no Containment Facility e Marketplace durante o Ato 2.
- **Smoke Grenade:** com Drebin.
- **Claymore:** com Drebin.
- **Sleep Gas Mine:** com Drebin.
- **C4:** com Drebin.
- **Sleep Gas Satchel:** com Drebin.
- **Stun Knife:** arma inicial.

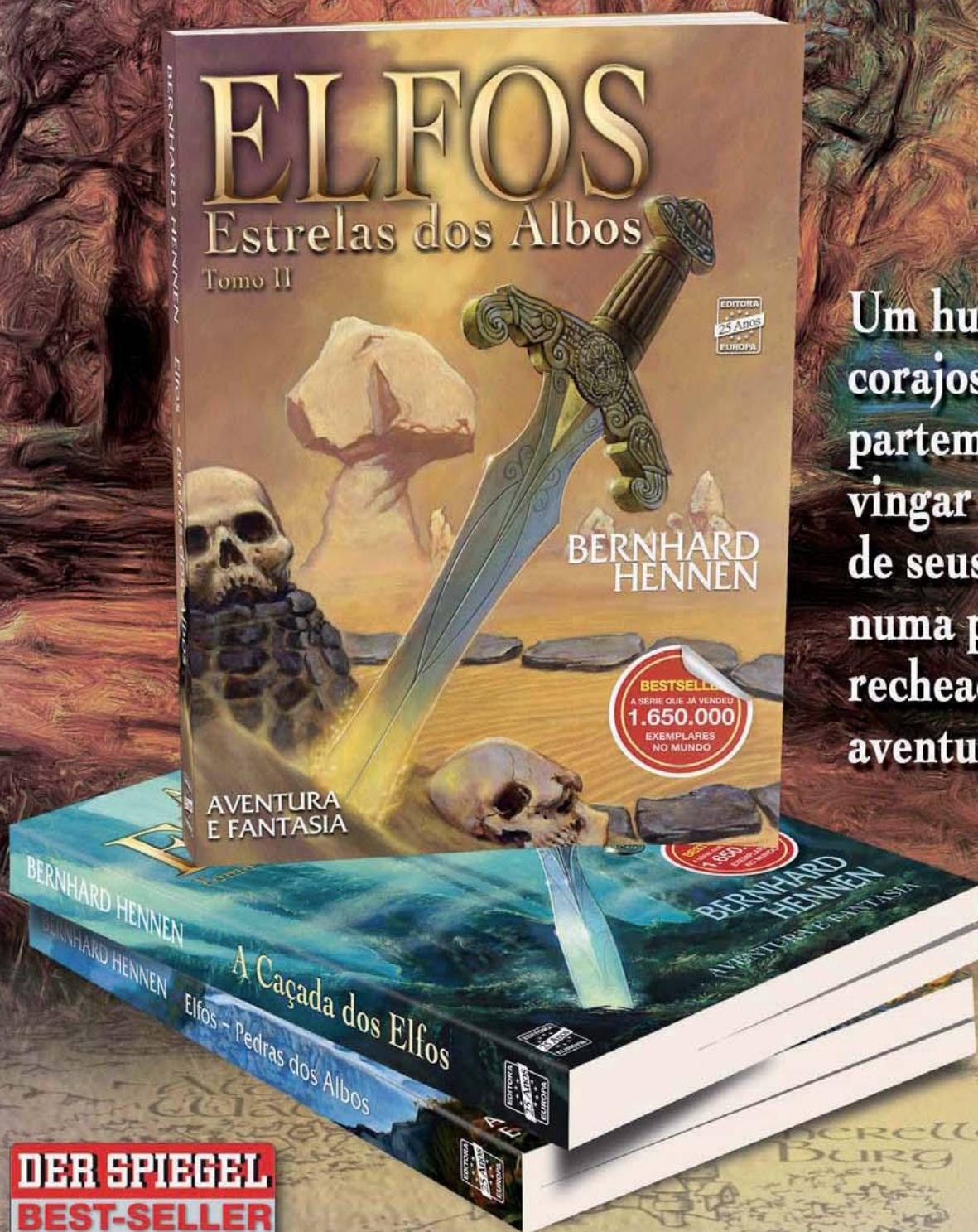


TIRO NO VENTO ▶ Compre ou ganhe a arma Tanegashima e atire em uma área aberta para levar o troféu

- **Magazine:** descarregue toda a munição de uma única arma.
- **Playboy:** com Drebin.
- **Emotion Mag:** com Drebin.
- **Psycho Mantis e The Sorrow Dolls:** obtidos com Screaming Mantis no Ato 5.
- **Race Gun:** termine o jogo em qualquer dificuldade.
- **Tanegashima:** com Drebin.
- **Smoke Grenade (Yellow, Red, Blue e Green):** termine o jogo em qualquer dificuldade e depois compre estas granadas coloridas com Drebin.
- **Solar Gun:** confira o troféu SUNLIGHT.
- **Desert Eagle (Long Barrel):** consiga o emblema Fox.
- **Thor .45-70:** consiga o emblema FoxHound.
- **Type 17:** consiga o emblema Hound.
- **Patriot:** consiga o emblema Big Boss.



A jornada continua. É hora da vingança!

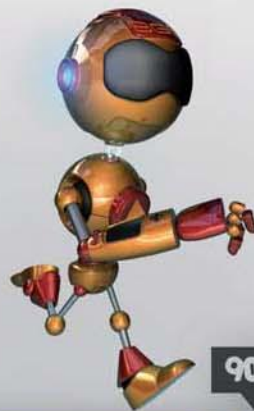


Um humano e corajosos elfos partem para vingar a morte de seus amigos, numa perseguição recheada de aventuras

**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

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



90%

LOADING ...

MEIA ENTRADA

R\$30

PASSAPORTE
VIP

R\$120
R\$240

>>> A Maior Feira de Games da

PATROCINADORES



SONY



ACTIVISION®



11, 12, 13 e 14 de outubro Expo Center Norte - SP

Acesse o site e compre já
o seu ingresso com desconto

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



América Latina chega a São Paulo

FESTIVAL DE JOGOS

PARCEIROS



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

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 SkynOver	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 Chancellor	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 Cantuario	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 fattorei8	27	50	3493	1245	408	92	5238
37 DON_MAZZALI	27	49	3545	1170	417	95	5227
38 daderiw	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 mihimcarcelo	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 Jaapo21	26	22	4120	1053	295	57	5525
50 rfayanos	26	20	3216	1053	396	81	4746
51 PINTOZINHO	26	11	3222	1031	371	89	4713
52 fmcgames	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 lBarArOl	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 TheTreeble	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 Fogoli	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 Mchatefield	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	323	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	4773
95 fndarruda	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 edsonleleto	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 mlria	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

RANKING BRASIL
Os leitores mais
dedicados à caça de
troféus estão aqui.
Faça o seu cadastro
em **mypst.com.br**
e entre na disputa

LNT Liga Nacional de Troféus

Este é o espaço da fama para os mais dedicados membros da LNT, os maiores caçadores de troféus do Brasil. Só os melhores conseguem eternizar 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
121	brenobl	22	70	2708	833	294	53	3888
122	ntfrost	22	69	3588	731	205	41	4565
123	ChiquinhoBR	22	69	2392	956	327	42	3717
124	Th467BR	22	61	2920	790	257	57	4024
125	leandro_17	22	60	2462	823	308	64	3657
126	RenatoWollmer	22	64	3213	745	240	45	4243
127	BattousaiBR	22	52	2732	781	260	69	3842
128	os-gavioes	22	59	2647	820	291	57	3815
129	peixe02	22	58	2842	860	253	46	4001
130	wfcruz	22	36	3051	791	213	57	4112
131	lmf483g	22	35	2364	790	287	77	3518
132	big_borba	22	52	2432	802	279	73	3586
133	Ssnipo	22	32	2906	805	225	59	3995
134	maceulinho	22	31	2471	837	286	59	3653
135	Ranzalee	22	31	2775	820	247	56	3898
136	mabaruffa	22	28	2690	790	244	68	3792
137	TheAnimalavi	22	24	2667	753	251	71	3742
138	OVOkndR	22	19	2813	805	245	51	3914
139	GLADIADORBR	22	13	2632	819	285	41	3777
140	lamine78	22	11	2136	848	288	75	3347
141	stevenplaya65	22	10	2781	749	247	58	3835
142	MARLON_VASCO	22	8	3829	722	187	4	4742
143	FaustinoXBLADE	22	2	3037	789	232	34	4092
144	rcainformatica	22	1	2736	804	248	48	3836
145	goldskarr	21	95	3687	751	154	22	4614
146	IvanReinhold	21	94	2997	742	211	52	4002
147	Cloud_AC	21	84	2277	832	266	65	3440
148	JCFurtado	21	83	2517	803	249	58	3627
149	CalintsFG	21	81	2150	834	294	60	3338
150	Waters_FF	21	78	2297	786	271	66	3420

OS MELHORES DO MÊS DE JULHO

	NOME	LV	%	BR	PR	OR	PL	TOTAL
1	ornitorrinco_	18	46	455	246	104	13	818
2	cesarsacrazbr	17	45	614	201	92	13	920
3	SkynOver	37	78	384	128	43	13	568
4	met-reload	31	72	288	105	52	15	460
5	lkurtieUS	17	41	334	124	32	9	499
6	PINTOZINHO	26	79	230	98	55	10	393
7	Luizchogas	13	94	319	130	33	8	490
8	renee_roots	40	9	272	99	45	10	426
9	DarkRaisen	43	62	365	88	37	8	498
10	SoulDestroyers	13	47	297	76	49	9	431
11	Jeffstyle2012	20	10	276	105	36	12	429
12	Jacobgxavier	27	96	334	96	35	9	474
13	PREDADOR_SP	22	32	326	96	32	10	464
14	fernandaotsunami	17	28	301	104	37	8	450
15	gujabs	28	71	253	129	35	8	425
16	Kanamexx-	13	90	297	111	33	6	447
17	regisl3go	20	24	267	94	39	7	407
18	Erlymat	13	55	275	101	32	7	415
19	rafaela_barbosa	11	72	349	88	27	5	469
20	bolotah	21	95	210	102	41	7	360
21	RiqBR	27	50	218	110	34	8	370
22	marcoslaguna	25	2	237	78	41	8	364
23	hectorx67	26	6	195	86	41	10	332
24	celoseco	35	4	251	97	28	10	386
25	Leandro_DMC	13	84	233	105	36	6	380



OS MELHORES DO RIO GRANDE DO SUL

	NOME	LV	%	BR	PR	OR	PL	TOTAL
1	fattore18	28	79	3805	1357	446	100	5708
2	Jacobgxavier	27	96	3891	1226	421	81	5619
3	TheTreeble	25	98	3231	1135	346	79	4791
4	Heishirooo	25	94	3876	1036	312	57	5281
5	Insane_akuma	25	52	4174	967	268	47	5456
6	MorganaM	23	27	2266	984	344	65	3659
7	Th467BR	23	13	3011	831	267	61	4170
8	FernandoGordo	22	70	2711	805	267	71	3854
9	Ssnipo	22	38	2923	809	226	59	4017
10	marcelogauch	21	85	2662	746	253	54	3715
11	bolotah	21	95	2652	760	267	37	3716
12	bazzovic	21	41	2756	778	238	29	3801
13	Jr_e_Mi	21	31	2380	743	261	50	3434
14	alineli	21	12	2469	709	247	47	3472
15	dragon51_tnt	21	3	3256	651	173	24	4104

MELHORES DO AMAZONAS

	NOME	LV	%	BR	PR	OR	PL	TOTAL
1	telverneck15	21	62	2709	792	216	51	3768
2	RALPH_BRASIL	21	1	2498	657	231	56	3442
3	BIGWISE_g	20	26	2903	659	155	27	3744
4	Predator3108	19	67	2422	604	185	35	3246
5	Rogeria_Br	18	86	2393	595	147	22	3157
6	JoSE_manu	17	26	1515	499	141	43	2198
7	PanaSoniko	17	24	1848	440	139	25	2452
8	ITIMAS_ENG	16	84	1558	427	130	38	2153
9	Lucas_Sith	16	62	1530	414	128	34	2106
10	wagtao_Am	16	37	1404	386	154	25	1969
11	gledson7	16	11	1492	396	117	23	2028
12	kalebmayara	16	10	1894	388	82	8	2372
13	Neto_xP	16	4	1431	411	122	20	1984
14	harinson	15	97	1528	389	95	26	2038
15	alibio	15	79	1266	388	121	27	1802

AS MELHORES MENINAS

	NOME	LV	%	BR	PR	OR	PL	TOTAL
1	MorganaM	23	27	2266	984	344	65	3659
2	Ururu15	21	61	2806	834	213	37	3890
3	laddyvalentine	19	14	1880	592	226	38	2736
4	Renata-BR	18	38	1855	531	169	45	2600
5	paulacancian	18	23	1904	550	155	38	2647
6	htlbo	17	29	1831	490	126	27	2474
7	cfvpoet	17	22	1613	518	151	25	2307
8	angelicaplata	16	64	1729	409	124	21	2283
9	Montatah	16	51	1614	483	103	23	2223
10	Tanana-BR	16	27	1268	404	138	37	1847
11	Bayonetta_Dark	16	21	1634	408	114	15	2171
12	robertaristher	16	7	1138	424	145	32	1739
13	ppriz3	16	3	1360	449	106	27	1942
14	adrianajoei	15	34	1151	388	104	25	1668
15	Bernkastel-Ryugu	15	32	1152	335	112	29	1628
16	Daniele	15	31	1351	308	115	15	1789
17	Misuka_BR	15	11	1230	324	100	21	1675
18	X-ZONE_GAMES	15	2	1667	284	64	5	2020
19	AnaMaura	15	1	1224	314	91	23	1652
20	bellalamounier	14	89	1142	303	92	26	1563

MyPst - O site MyPst 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

quemé...

War

O cavaleiro de Darksiders

O mais brigão dos Quatro Cavaleiros do Apocalipse não é um cara com quem você vai querer arrumar confusão. Este nobre servo dos caras lá de cima é temido pelos exércitos do céu e do inferno. Com um cavalo feito de fogo e uma espada que absorve almas de demônios, nosso anti-herói é do tipo que julga os outros logo de cara. Aparentemente, ter seus poderes selados e ser forçado a aguentar um Mark Hamill reclamando como única companhia na Terra deixou o cara muito irritado.

#12
PERSONAGENS
LENDÁRIOS
PlayStation
BESTIA

Agora é Guerra!

Mercy

Ser um dos Quatro Cavaleiros devia ser um trampo bem legal. Porém, War começa seu trabalho antes do previsto (por acidente), perde seus poderes e é engolido por um demônio. Isso que é uma péssima segunda-feira...



Bicho feio

Um dos inimigos de War é Tiamat, uma demônio do tamanho de uma carreta e com jeito de morcego. Não que isso tenha impedido nosso Cavaleiro de arrancar seu coração.



É nós que voa, bruxão!

Nem tudo em Darksiders quer matá-lo. Em certa parte, War recebe ajuda de um amigo emplumado, para uma sequência de tiro em trilhos esplêndida... que termina com seu pássaro levando uma surra de Tiamat.



Abraça o capeta!

Para poder subir a torre enorme que guarda o vilão Destroyer, War faz um acordo com o diabo. Samael não é o crumunhão mais cabeça dura que já vimos, e aceita ser substituído em troca de demônios para o almoço.



Acessórios do Apocalipse



Mercy

Uma pistola tão viril, que é entregue a War por um gigante ruivo escocês, o Black Hammer. É útil contra inimigos pequenos. Contra gigantes, nem tanto.



Chaos Form

Como se ser um cara quase invencível com uma espada de dois metros não fosse o bastante, War fica ainda mais forte quando se transforma em um enorme monstro de fogo.



Crossblade

Uma arma que não apenas volta como um bumerangue, como estripa quem estiver no caminho. Mas, por algum motivo, é mais usada para resolver quebra-cabeças.



Ruin

Nós adoramos o Agro, de *Shadow of the Colossus*, e os cavallinhos de *Assassin's Creed* até são legais de usar, mas nem o maior puro sangue é páreo para a montaria flamejante de War.

Anjos e Demônios

Vulgrim

Igual ao lendário Merchant de *Resident Evil 4*, o vendedor de *Darksiders* está sempre a seu serviço. A diferença entre eles é que Vulgrim devora almas como pagamento, em vez de moedas.



The Watcher

Com a voz de Mark Hamill (no estilo do Coringa, inclusive), nosso herói é forçado pelo Conselho a tê-lo como companheiro. Ele age como um supervisor da condicional.



Uriel

Um arcanjo que comanda os exércitos do céu. Ela culpa War pela morte de seu amado. Nosso garoto, diplomático, decide espancá-la com seus punhos de metal.

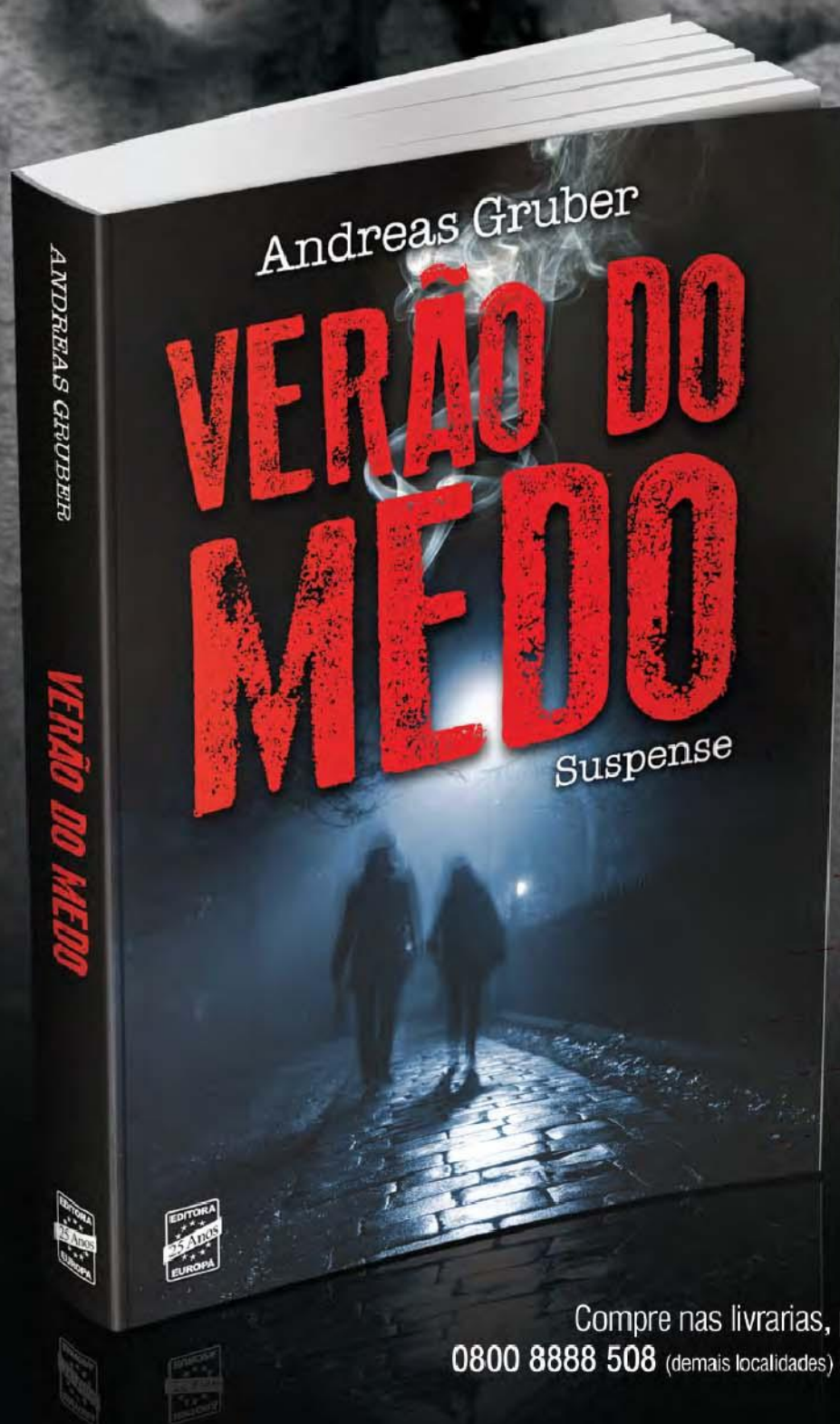


Azrael

Preso no eterno conflito com as forças do inferno, ele gosta de ser chamado de "O Arcanjo da Morte". War encontra Azrael pela primeira vez quando este está preso em uma torre gigantesca.



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

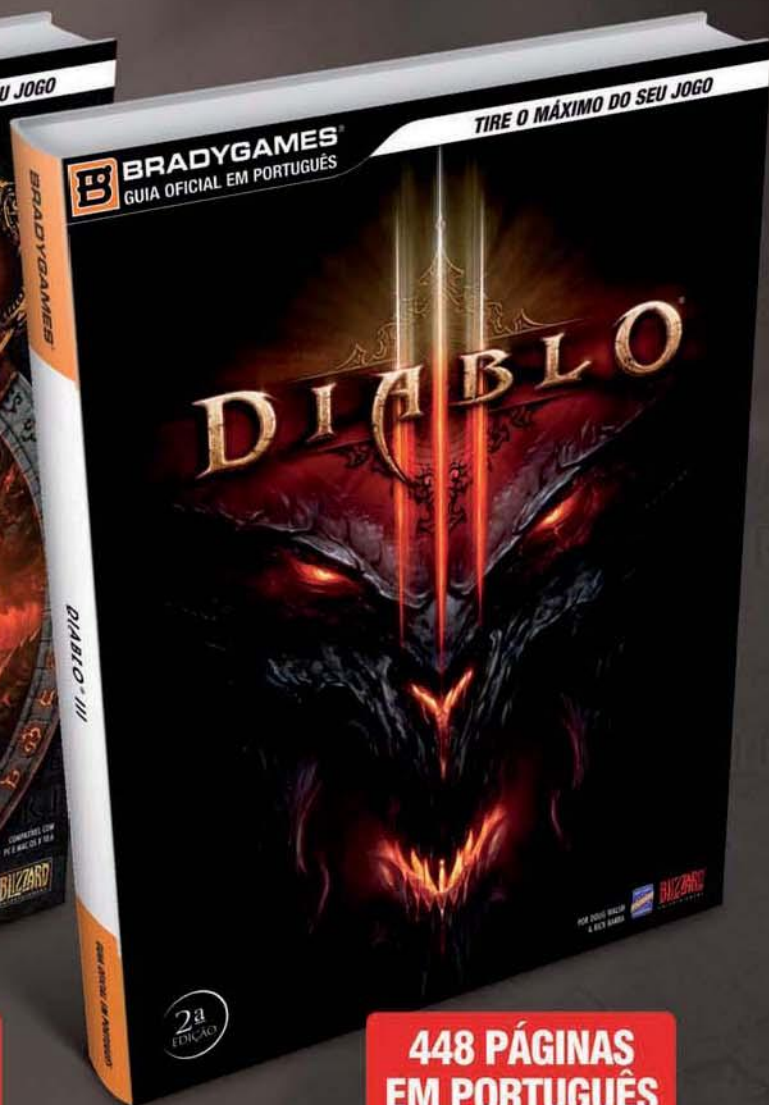
TIRE O MÁXIMO DE SEUS JOGOS



Todas as estratégias para jogadores iniciantes e avançados, além de dicas, atualizações e táticas. Um guia fundamental para quem vai jogar sozinho ou em grupo.

**WORLD OF WARCRAFT
CATAclysm**

R\$ 59,⁹⁰



Roteiro completo do tão aguardado RPG. Inclui cobertura das missões, mapas 3D das cidades, táticas exclusivas e estratégias para batalhas com chefes. Indispensável para fãs do jogo.

**GUIA OFICIAL
DIABLO III**

R\$ 59,⁹⁰



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

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

www.jeteletronicoss.com.br



CONSOLES • JOGOS • ACESSÓRIOS












• 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

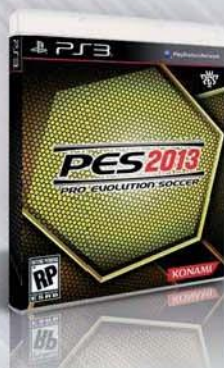
Tel: (11) 3313-4416 • Cel: (11) 7848-4008 • email: sac@iguanamall.com.br



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

Loango



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

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA • VENDA

Venha aproveitar as ofertas na



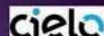
Enviamos
para
todo Brasil

www.galaxiagames.com.br

E-mail: conato@galaxiagames.com.br

End: Rua Aurora, 162 - loja 162 B

ACEITAMOS
CARTÕES:



Sta Ifigênia - São Paulo - SP

TEL: (11) 3221-9165

* CONFIRA OS CARTÕES DISPONÍVEIS COM SEUS RESPECTIVOS NÚMEROS DE PARCELAS E JUROS NO SITE. FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVAS.

PSVITA
PlayStation-Vita

PS3

E OUTROS...

- CONSOLES
- ACESSÓRIOS
- JOGOS
- PRÉ VENDA
- JOGOS SEMINOVOS

TUDO O SITE EM ATÉ **18X**



/CDGGAMES

WWW.CDGGAMES.COM.BR

TEL. 19 **3395-8030**

RUA: OLIVEIRA CARDOSO, 163 • CASTELO • GALERIA • LOJA 02 • CAMPINAS.SP • CEP 13070-143

CDG
GAMES

Sua diversão é nosso dever!

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.europanet.com.br

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

**NEED FOR
SPEED GAMES**
www.needforspeedgames.com.br

**OS MELHORES JOGOS DE PLAYSTATION E XBOX
ENTREGA MAIS RÁPIDA E SEGURA**

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



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

Visite nossas lojas:

Loja Centro:

Rua do Seminário, 222 - Centro - SP
A 200M do Metrô São Banto
Horário de Funcionamento:
2º a 6º das 9h às 18:30h / Sab das 8:30h às 17h

Loja Shopping Tamboré:

Av. Piracema, 699 - Loja 462A - Tamboré - Barueri - SP
Telefone: (11) 3581-0393 / 3581-0394
Horário de Funcionamento:
2º a sab. das 10h às 22h / Dom e feriados das 14h às 20h

Loja Mooca Plaza Shopping:

Av Capitão Pacheco e Chaves, 313
Loja 1.072 - Mooca - São Paulo - SP
Telefone: (11) 3548-4717 / 3548-4817
Horário de Funcionamento:
2º a sab. das 10h às 22h / Dom e feriados das 14h às 20h.

PS3 PSP PlayStation.2

House
Games®
PRESS START

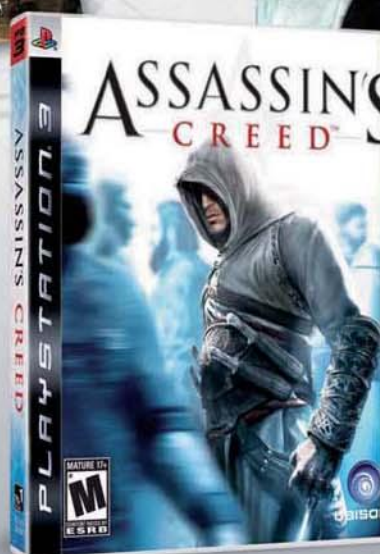
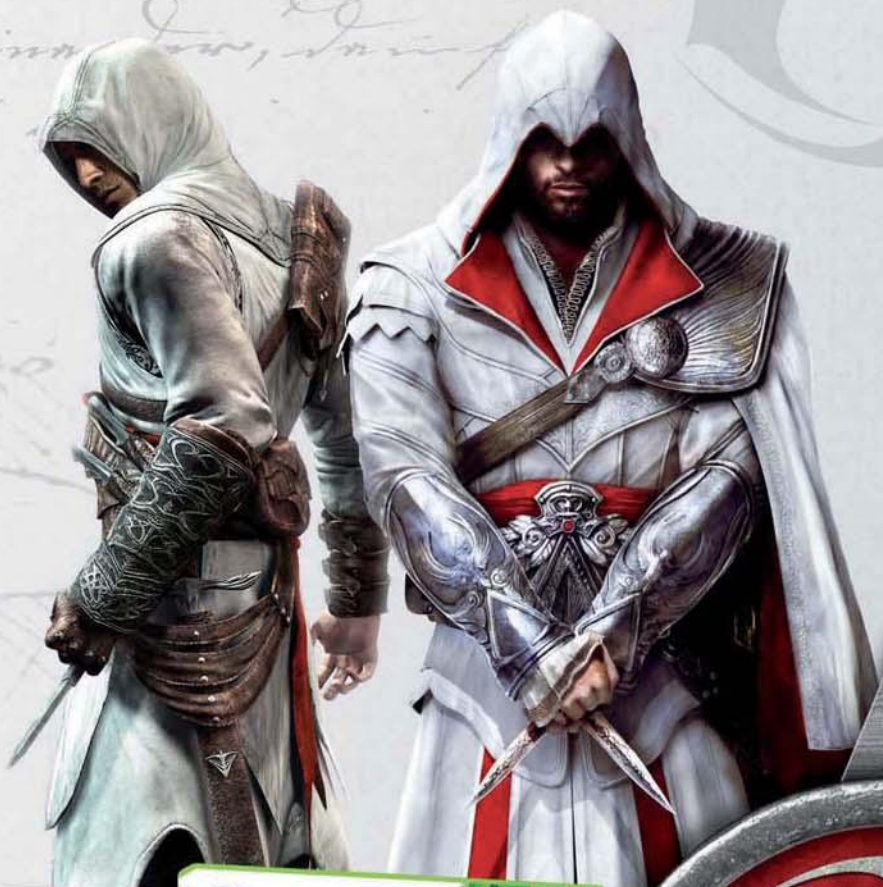
Acesse: www.housegames.com.br

Televendas: (11) 3311-1260



PlayShop

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



pontofrio.com



FACEBOOK.COM/UBISOFT.BRASIL

GAMES COM MAIS DE JOGOS VENDIDOS. —



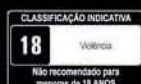
IR DE:
0,90*
R\$

Saraiva

U2 GAMES.com

Walmart

UBISOFT®



XBOX 360

XBOX
LIVE

PS3

PlayStation-3

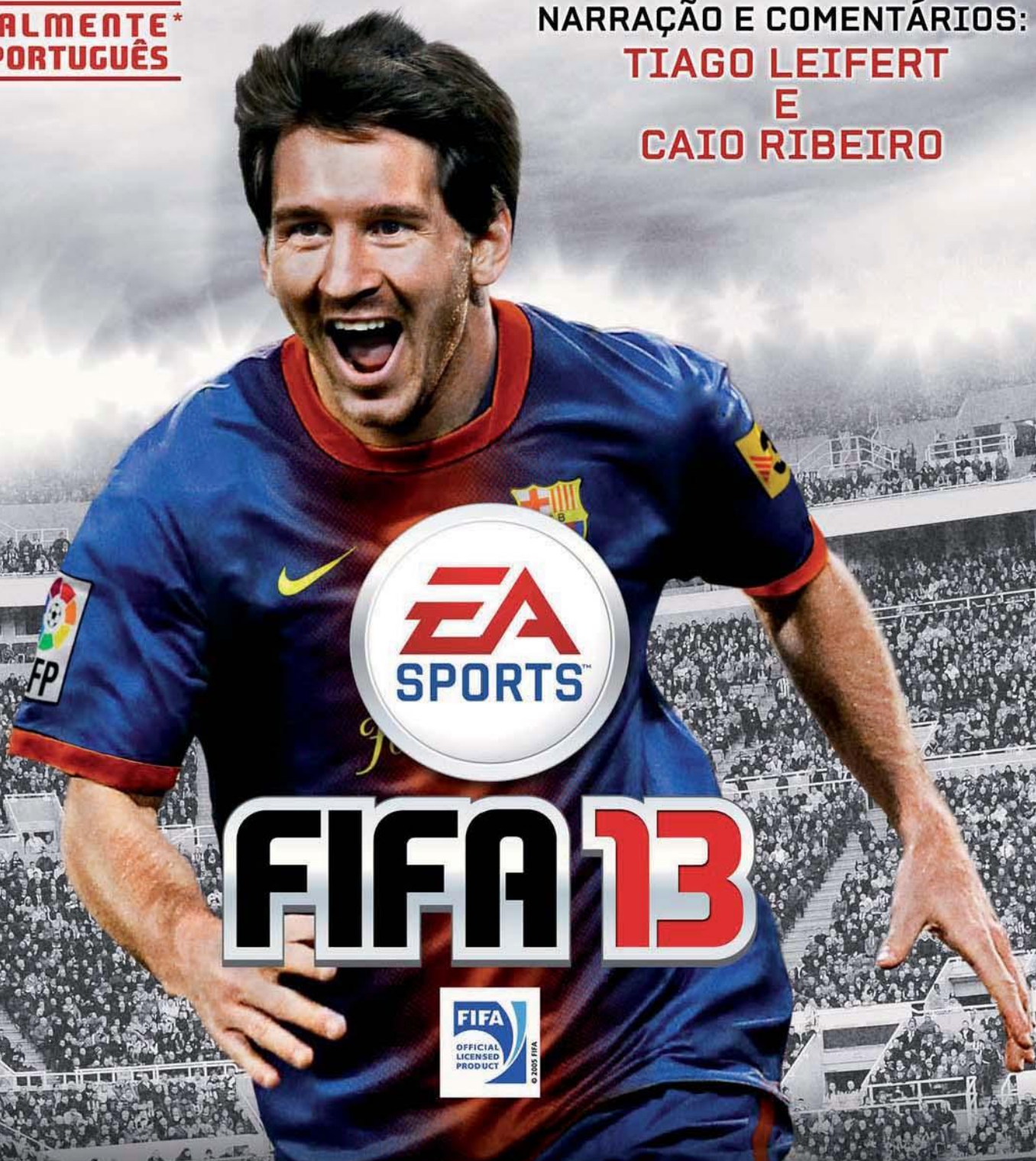


PlayStation.Network

PRÉ-VENDA GARANTA JÁ O SEU!

**TOTALMENTE*
EM PORTUGUÊS**

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



FIFA 13



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



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". PRODUTO SOB LICENÇA PELA ELECTRONIC ARTS INC. "B" "PLAYSTATION" "PS" AND "P.E.S." 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