



PS3™
PlayStation 3

PSP
PlayStation Portable

PSVITA
PlayStation Vita



Revista Oficial - Brasil

playstation®

Nº 168 • Ano 14 • Novembro 2012 • R\$ 9,90

DETONADO

RESIDENT EVIL 6

80 fotos, todas com dicas para encontrar os emblemas secretos

FAR CRY 3

Um jogo macabro, em FPS, que se passa numa ilha paradisíaca, sitiada por piratas

DETONADO

DISHONORED

Complexo, surpreendente e difícil. Conheça os melhores caminhos para evitar perder tempo com bobagens, se divertir e chegar no melhor final

BRASIL GAME SHOW 2012

Elegemos os 10 grandes destaques da maior feira de games da América Latina

O PODER DO SOM

Testamos os fones de ouvido mais poderosos para jogar PlayStation

E AINDA BORDERLANDS 2 • TOKYO JUNGLE



REMEMBER ME • UNTIL DAWN • DARK SOULS



TAMBORÉ



CENTRO



MOOCA



VENDA E TROCA DE
JOGOS
HOUSE GAMES

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



MISS FORTUNE

Esta irresistível caçadora de recompensas vem de Bilgewater, cidade repleta de piratas - e apesar de seu traje, ela não faz parte desta infame profissão, e muito menos confia neles. Em busca de vingança, a ela conta com muito charme e suas inseparáveis amigas Choque e Pavor - suas pistolas gêmeas. E aí, vai encarar?

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

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

LEAGUE of
LEGENDS

RIOT
GAMES



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 Araujo - MTb.10.766 - araujo@europanet.com.br

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

PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade:
Maurício Dias (11) 3038-5093 - São Paulo
publicidade@europanet.com.br
Coordenador: Alessandro Donadio
Equipe de Publicidade: Adriana Gomes,
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 Liliam 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.



Amplie o foco

A nossa capa desta edição tem uma função extra este mês: lembrar a você, leitor, que não é preciso ficar de olho apenas nas grandes franquias. Há novas propriedades intelectuais que já nascem grandes, imperdíveis. *Dishonored* é um desses casos e chegou como um game fantástico, parecido com alguns títulos de respeito, como *Bioshock*, *Deus EX* e *Assassin's Creed*, mas com bastante personalidade e estilo próprio. É claro que você não deve parar de contar os dias para jogar *Assassin's Creed III*, *Black Ops 2*... mas *Dishonored* vai deixar sua marca e você vai se arrepender se perceber isso anos mais tarde.

Por falar em novas marcas e inovações, *Tokyo Jungle* foi o assunto do mês entre a galera da redação. Se você acompanha o nosso podcast, o PlayStation Cast, certamente nos ouviu conversar sobre ele em diversos episódios. "Como assim um game no qual um Lulu da Pomerânia vira um predador impiedoso nas ruas de Tóquio?". "Dá para controlar jacarés e dinossauros? Isso deve ser bom!". Esses foram alguns dos comentários curiosos que nos levaram a um jogo aparentemente bizarro, daqueles que você pensa vinte vezes antes de gastar o seu dinheiro, mas que agradou aos mais diferentes gostos da nossa galera.

Experimentar games menos óbvios pode trazer ótimas surpresas. Afinal, o gosto da maioria nem sempre bate com o seu. E, as vezes, nós não sabemos até tentar. Vai saber se tudo que você queria e não sabia era invadir a praça da cidade no controle de um urso pulguento, vestido um boné de hip-hop, para dar uma lição em macacos dançarinos...

Humberto Martinez

Redator-chefe • humberto@europanet.com.br

HONRADO » Ótimo controle, poderes muito insanos e um cenário show de bola: *Dishonored* diverte e oferece muita liberdade

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 coleciona 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



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

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



PlayStation
Revista Oficial Brasil

Novembro de 2012

Assassinos apelões,
ilhas nada paradisíacas
e o caos em Tóquio

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



★ **Alma Sebosa**
O editor do podcast
ganhou seu apelido
seboso dos ouvintes



CAPA Dishonored

Um das experiências mais
surpreendentes do ano,
em todos os seus detalhes



AGENDA BGS 2012

Tudo sobre a correria e
agitação da maior feira de
games da América Latina



ESPECIAL Fones de ouvido

Os melhores fones do mercado
vão levá-lo a um novo mundo
de sensações e explosões



PREVIEW Far Cry 3

Conheça os habitantes da pior ilha paradisíaca que você poderia tirar férias



GAROTA PLAY Ana Paula Minerato

A gata que deixou todas as booth babes da BGS 2012 morrendo de inveja



PSNEWS Dark Souls

Você comprou o DLC de *Dark Souls*, mas não sabe como usá-lo? É preciso merecê-lo!

BOBAGENS DO MÊS

Você conseguiu achar o Dougão na BGS? Difícil! Só se você entrou nos campeonatos de jogos de luta da Capcom, porque ele não saiu do estande dos caras por um segundo sequer em sua tarefa de secar o campeão oriental, Tokido. O Gil e o Pedro eram figuras fáceis de achar, já que usaram um kage bunshin no jutsu para se multiplicarem e testar todos os games da feira. E o Humberto? Esse ficou o tempo inteiro nas filas do sanduiche de pernil...



ÍNDICE GERAL

SEÇÕES

- Tutoriais PlayStation 12
- Glossário 11
- Fala, Galera 12
- Agenda PlayStation 16
- Uma pausa para (máscaras) 30
- Garota Play 66
- Ranking 1116
- Quem é... 118

PREVIEWS

- Far Cry 3 42
- Remember Me 50
- Until Dawn 52

DETONADOS

- Resident Evil 6 54
- Dishonored 76

ANÁLISES

- Dishonored 72
- Borderlands 2 92
- F1 2012 98
- Street Fighter x Tekken 100

PSNEWS

- Tokyo Jungle 104
- Sherlock Holmes 107
- Dark Souls:
 - Atorias of the Abyss 108
- FIFA 13 (online) 110
- PES 2013 (online) 111
- Resident Evil 6 (online) 112

COMO DESATIVAR A PSN ID NO CONSOLE

Você pode ter seu perfil, a PSN ID, em vários consoles diferentes, mas apenas dois podem estar ativos simultaneamente. E isso conta por plataforma, ou seja, você pode ter o seu perfil ativo em dois PS3, dois Vitas e dois PSPs ao mesmo tempo. Se você usar a sua conta em um terceiro console, ela não poderá acessar qualquer conteúdo comprado anteriormente por você na PlayStation Store.

Com a chegada do novo modelo do PlayStation 3 Super Slim, muitos leitores querem trocar de console e não sabem como desativar a conta no aparelho antigo para usá-la no mais novo. E há outras situações raríssimas, como consoles que não funcionam mais e morreram com a conta ativa, ou até o caso de um leitor que jura que um parafuso caiu de um avião, atravessou o telhado e o seu PlayStation 3. Para esse caso, só podemos usar uma expressão comum na internet: “Fotos ou não aconteceu”.

Seja lá qual for o seu caso, há três formas para desativar a sua PSN ID com segurança.

O MODO NORMAL

1 Se você ainda estiver com o console que quer desativar funcionando, conecte-se na PSN.



2 Vá na aba de rede e escolha *Gerenciamento de conta e System Activation*. Aqui você vai desativar o console em *Game*. Para ativá-lo no seu console novo, basta repetir esse processo e ativar em *Game*. Lembre-se de fazer isso se for vender o seu videogame ou até mesmo se for emprestá-lo para um primo, afinal a sua PSN ID é pessoal e intransferível – vai que ele resolve gastar todo o seu dinheiro da PSN.

O MODO REMOTO

1 Você não tem mais acesso ao seu console e o seu perfil ficou ativo? Acesse o site oficial da Sony Entertainment Network pelo endereço account.sonyentertainmentnetwork.com

2 Coloque o login e senha da conta que deseja desativar.

3 Clique na aba *Devices* e escolha *PlayStation Systems*.



4 Escolha o console que você quer desativar e clique em *Deactivate*. Nessa tela você



também pode dar um apelido para o seu videogame, para sempre saber qual conta ativa corresponde a cada um dos seus consoles.

O MODO "LASCOU"

1 O modo remoto costuma ser fácil de executar, mas ele pode não dar certo se resolver pedir para que você desative a conta apenas no console. Se isso acontecer, vamos usar um método radical que só é recomendado para emergências.

2 Ainda logado no site da Sony, clique na aba *Account*.

3 Clique em *Media and Devices*, do lado esquerdo da tela.

4 Essa opção vai mostrar o número de sistemas ativados no quadro *Games*. Clique nele e vai aparecer o botão *Deactivate All*, para desativar qualquer sistema PlayStation com sua conta. Se você aceitar, as contas ativas no PS3, Vita e PSP serão desligadas.

Iniciar sessão

ID de início de sessão (endereço de email)

☐ Lembrar o próximo ID de início de sessão

Senha

Iniciar sessão

[Esqueceu a sua senha?](#)

Não tem uma conta?

[Crie uma nova conta](#)

5 A prova de que essa opção não é brincadeira e que só deve ser usada em último caso é que você não pode acessá-la a qualquer hora. Na verdade, só é possível desativar todos os consoles assim em intervalos de meses. Por isso, se você andou desativando recentemente, vai aparecer a seguinte mensagem: “*You have deactivated your system recently and cannot use this feature at this time*”.

6 Já que a sua PSN ID foi desligada em todos os seus consoles, lembre-se de ir em *Gerenciamento de conta* em cada console e ativá-los na opção *System Activation*.

7 Vale lembrar que desativar a PSN ID em um console só impede que o aparelho acesse o seu conteúdo adquirido na PSN. Esse processo não apaga a sua conta, não some com troféus ou gera qualquer problema no perfil.

GLOSSÁRIO

Você sabe o que é "nerfar"? Parece coisa do capeta, mas é até comum entre quem joga (muito) RPG e jogos de luta, e refere-se a diminuir o poder exagerado de um item ou de um personagem que esteja desequilibrando o desafio.

Há uma porrada de termos e gírias gamers esquisitas. Às vezes, até as usamos sem saber o que significa. E já que falamos a língua dos games, vamos dedicar esse espaço para um glossário com os termos encontrados nesta edição da PlayStation (e da revista do mês passado também, para engrossar o caldo).

Já ouviu alguma palavra estranha e que desconhece o significado? Confesse para os nossos especialistas:

playstation@europenet.com.br

ANTIALIASING Filtro que diminui os serrilhados nos gráficos, principalmente nos contornos de personagens e objetos. Assim todos ficam mais redondinhos.

CEL-SHADING Estilo que faz uma modelagem 3D parecer 2D. Nos games, isso é usado para fazer personagens e cenários 3D com contornos grossos e colorização parecidas com as de HQs.

CUTSCENES Cenas de corte usadas para destacar os eventos mais revelantes. São aquelas cenas em que o jogador só assiste aos acontecimentos sem interagir. Hideo Kojima é o rei dos cutscenes com a sua série *Metal Gear*.

DROP Quando o inimigo derrotado deixa cair um item como recompensa. Os jogadores costumam usar o termo "dropar".

BOT Personagens controlados

pelo computador para reproduzir comportamento humano. São os coitados em que você dá surras épicas quando joga um multiplayer sem inimigos humanos.

FIRST BLOOD Primeiro ataque ou morte em uma partida. É comum em FPS, principalmente no multiplayer de *Call of Duty*.

FPS First person shooter (jogo de tiro com visão em primeira pessoa). É caracterizado pelo estilo de câmera que mostra apenas o braço em que o personagem segura sua arma, em uma tentativa de passar a impressão de que o braço é uma extensão do próprio jogador.

GAMEPLAY Estilo adotado para controlar o jogo.

HARDCORE Modo de jogo ou nível de dificuldade onde o game oferece menos ajuda e aumenta o desafio. Também é usado para denominar uma pessoa que jogue frequentemente jogos mais difíceis.

HEADSHOT Tiro na cabeça.

HIT Qualquer tipo de acerto em um ataque. Em jogos de ação ou de luta, a sequência de hits em um determinado espaço de tempo forma os combos.

IA Inteligência artificial. É a



simulação de comportamentos dos personagens controlados pelo jogo e a sua capacidade de agir por conta própria. É a alma dos bots e NPCs.

IP Propriedade intelectual. Personagem, história ou universo criado e registrado por uma pessoa ou empresa.

LOOT Tesouros ou qualquer tipo de item deixado por inimigos derrotados; ou encontrado nos cenários (em cadáveres, baús...).

MATCHMAKING

Organização automática de partidas online, geralmente feita para buscar pessoas próximas de sua região (para melhor conexão) ou adversários de nível equivalente.

PARRY Sobrenome da cantora pop... Brincadeira! É a técnica de apagar, desviar ou anular um golpe adversário.

PERKS Habilidades especiais que melhoram o potencial do seu personagem.

QTE Quick Time Event, ações pré-determinadas na qual o jogo toma controle da ação e oferece um meio simplificado para o jogador interagir. Na maioria dos QTEs, o jogador apenas deve executar os comandos que aparecem na tela para dar sequência à ação.

RED DOT Estilo de mira não-amplificada e com um ponto vermelho no centro, que indica o local preciso do impacto dos tiros.

SNIPER Rifle com mira de precisão telescópica. O termo também é usado para apontar que usa esse tipo de arma.

STRINGS Combos semiautomáticos que não exigem um tempo muito preciso para emendar os golpes (hits).





Fala, galera

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

QUESTIONAMENTOS

Olá amigos da PRO-BR! Tudo bem? Parabéns pela qualidade da revista. Podem me tirar umas dúvidas? 1. *Uncharted 4* será lançado para o PS4? 2. Por que *The Avengers: Battle for Earth* não será lançado para PS3? 3. O jogo do Batman terá continuação ou *Arkham City* foi o último da franquia? Adriano F. Bueno (via e-mail)

↳ Direto ao ponto, Adriano. 1. É possível, já que a Naughty Dog está bem ocupada com *The Last of Us* (que sai em algum momento de 2013). 2. O foco da Ubisoft neste jogo são os controles de movimento usando o corpo, e o Move não se adequa à proposta. 3. As chances de uma continuação são grandes, aparentemente a Rocksteady planeja fazer uma prequela, ou seja, uma história antes dos dois jogos *Arkham*, e

que mostre o primeiro encontro do Batman com o Coringa. Ano que vem devem surgir informações. Aquele abraço.

GAROTO... PLAY?

Sou assinante da revista há muito tempo e fã de vocês. Mas que tal mostrar que estão preocupados com o público feminino da revista e publicar *Garotos Play*? Seria um sucesso uns lindões cosplayers de Leon ou Chris de *Resident Evil*, e até de Dante do *DmC*. Pensem nisso, as garotas ficariam mais



UM BRINDE ▶ Eis uma foto de um cosplayer de Dante à nossas leitoras

animadas ao lerem a revista em vez de sempre darem de cara só com mulherada! Um abraço. Aline Silva (via e-mail)

↳ Aline, pode ser interessante para a mulherada que lê a PRO-BR ter um *Garoto Play* e...hã... bem, infelizmente *cof cof* nosso grande público é masculino, pode rolar uma chuva de protestos e *cof cof*... mas se recebermos MUITOS e-mails de leitoras, até pode acontecer. *^_^*

DIVERGÊNCIAS

Salve, amigos da PRO-BR. Me chamo Bráulio, tenho 27 anos, curto videogames desde os nove e sou um eterno fã de *Resident Evil*. Quero dar meus parabéns pelo ótimo e divertido podcast... ou seria *DougãoCast*? O especial sobre *Resident Evil* foi fantástico, quase rolei no chão de tanto rir. Comprei a revista

Abuchadomês

DOIS OU UM?

Galera, sou assinante da revista e acompanho a mesma desde os primórdios. Sempre escolho jogos visando o melhor custo benefício, e para esse final de ano estou com uma dúvida cruel: sempre gostei de jogos de terror e comprei todos os *Resident Evil* lançados, mas lendo comentários em outras revistas e blogs, percebi que o jogo não agradou todo mundo. Por outro lado, adoro FPS e com o iminente lançamento de *CoD: Black Ops II*, não sei onde empregar meu dinheiro (só rola comprar um). Na opinião de vocês, compro o mais seguro (*CoD: BOII*) ou dou meu voto de confiança a Capcom, acreditando que ela tem mão para fazer um jogo de terror digno de várias horas e madrugadas perdidas? Abraço e parabéns a todos. Carlos Dimitrius (via e-mail)

A essa altura certamente você já leu nosso review da edição passada sobre RE6 (seu e-mail chegou pouco antes da revista ir para os assinantes), que deixou de ser terror, mas que garante algumas dezenas de horas e madrugadas em claro de diversão. Mas se você é chegado em partidas multiplayer online, e adora FPS, o valor replay infinito de *CoD: Black Ops II* é o melhor custo-benefício no seu caso. Mas abra uma excessão esse ano e pegue os dois, Carlos. No FPS você já sabe o que esperar, enquanto com RE6 você pode se surpreender.

▶ O MAIOR DA SÉRIE ▶ Será que com sete personagens, quatro campanhas, modo cooperativo online e mais de trinta horas de jogo são suficientes para fazê-lo virar madrugadas em claro? Claro, que sim!



69% dos leitores que foram à BGS 2012 gostaram bastante do evento e estão ansiosos pelo ano que vem.

31% xingou as filas, o custo alto da comida e não conseguiu testar todos os jogos

Mande seu e-mail:

playstation@europenet.com.br.

Lembre-se de colocar no

assunto do e-mail "Fala, Galera"

Ou mande sua correspondência

para: PlayStation Revista Oficial

– Brasil, Rua MMDC, 121,

São Paulo – SP, CEP 05510-900

O e-mail "olha eu aqui" do mês foi...

"Contratem uma mulher para a equipe, que possa dar uma visão feminina na revista. Já mandei o meu currículo."

Tiane "TiLu" Lucia



167 e, lendo o review, percebi contradições com o que foi dito no podcast. Na revista, o áudio do jogo recebeu uma "miserável" nota 3, enquanto os controles ganharam nota 4. No podcast vocês elogiaram o áudio e detonaram os controles. Fica a dúvida: qual é, de fato a opinião, de vocês sobre RE6? Particularmente gostei muito. Continuem fazendo a melhor revista de games de todos os tempos e o DougãoCast. Ps.: no aguardo do detonado de RE6, com guia de troféus. **Braulio Emilio (via e-mail)**

↪ E aí, Brau...hã... Emilio. Como você ouviu na PlayStationCast especial de Resident Evil, cada integrante da equipe tem sua visão particular sobre RE6. Na revista, a análise foi feita pelo Humberto Martinez (que gostou bastante do jogo, mas tem suas ressalvas), enquanto no podcast, outra mídia, temos um apanhado de opiniões, entre as quais o Dougão curtiu mais a qualidade de som e design. Notas são uma referência para que curiosos a respeito tenham uma base do que esperar e, a partir disso, testar o jogo e saber se ele atende às necessidades do jogador – gosto é algo pessoal e varia muito de pessoa para pessoa. Aliás foi decretada uma lei aqui na redação: sempre que chegar e-mail mencionando "DougãoCast", o Douglas terá trabalho extra... E no final de semana (rs). Quanto ao detonado de RE6, temos um guia dos emblemas nesta edição. Se quiser ir além, procure o nosso Almanaque dos Detonados #4, com 64 páginas sobre RE6.

COISA DE FÃ

Olá, meu nome é Jessica, sou fã de Resident Evil desde 2002 e

gostaria de mostrar a minha humilde coleção. Videogame faz parte da minha vida. Demorei para conseguir um PSone, então conheci a série pelo que meu irmão falava vendo os amigos jogarem. Depois de uma longa espera, tive o meu videogame e resolvi ver como era esse tal de Resident Evil. Comecei pelo RE3 e, nossa, não parei mais! Fiquei encantada com a Jill, minha diva! Joguei TODOS do PSone, PS2... os mais recentes não usufruí 100%, porque jogo na casa do meu irmão. Referente aos filmes, só curto os de computação gráfica. Comecei a comprar revistas pelos detonados e resolvi começar uma coleção. A primeira pasta já está cheia e a pouco tempo comecei outra. Este ano resolvi tatuar a imagem da Umbrella nas costas. A minha mãe não criticou, a única coisa que ela perguntou foi se o símbolo representava algo do "bem" (rs). Não me arrependi. A série me faz feliz, pude conhecer pessoas legais e... ser feliz é o que importa, né? **ADOREI a matéria e o infopôster. Vocês estão de parabéns! Jessica (via e-mail)**

↪ É isso aí, Jessica. O importante na vida é ser feliz, e você optou por canalizar essa felicidade devorando

todo tipo de material e informação sobre Resident Evil. Mas essa sua tatuagem da Umbrella nas costas... não vamos contar para sua mãe que este símbolo está vinculado a uma empresa do mal e que adora transformar as pessoas em zumbis, ok (rs). Parabéns pela coleção.

RESGATE DO PASSADO

Olá, equipe PRO-BR. Podem iluminar as minhas dúvidas? Existem notícias de um possível remake dos primeiros jogos da série Kingdom Hearts e Hack.Gu? Forte abraço e que a revista cresça mais e mais. **Matheus Aloysio (via e-mail)**

↪ Belezinha, Matheus? Bom, "remake" é improvável, mas uma remasterização para a atual geração sim. A Square-Enix está dando atenção para isso, apesar de meio devagar (ainda estamos esperando o prometido Final Fantasy X HD). Recentemente ela anunciou Kingdom Hearts Remix 1.5 HD ReMIX (que reúne a versão Final Mix do primeiro jogo, o KH Re: Chains of Memories e as "CGs" de KH 358/2 Days) para PS3, que será lançado em 2013, e deve ganhar uma sequência com os demais jogos. Agora sobre o fantástico Hack.Gu, não estamos sabendo nada a respeito.



UMBRELLA GIRL ▶ Eis uma amostra da coleção de Resident Evil da Jéssica

TWITTER
@PlayOficialBR

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

VOCÊ GOSTA DE JOGOS EM QUE SER FURTIVO VALE MAIS A PENA DO QUE ATIRAR LOUCAMENTE?

Sim, pois estou enjoado de tanto FPS que sai anualmente! @BrunoEB

Prefiro! É meio paradoxal, mas acho mais emocionante e mais calmo. Jogos preferidos: METAL GEAR e ASSASSIN'S CREED @mateusjfmartins

Eu até gosto, mas tenho sérios problemas em me manter furtivo nesses jogos haha @HitenMitsurugi

Quando você tem que pensar instiga mais. Sair atirando em tudo é legal no início, mas cansa rápido e não agrega nada. @dba_bra

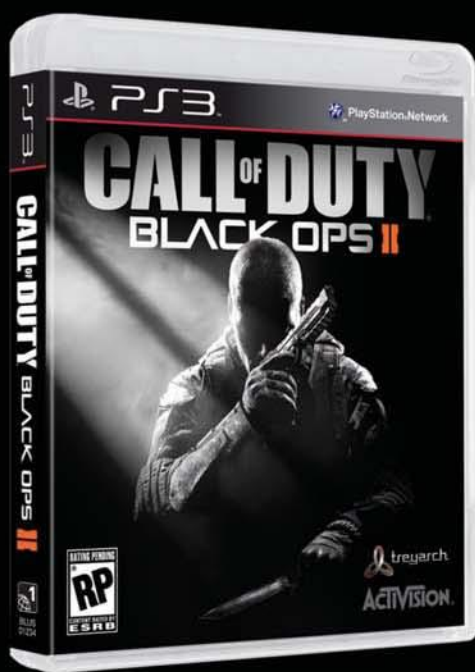
Jogos que exigem mais que o básico sempre são bem-vindos, melhor ainda quando tem as duas opções. @rico_cds

Furtividade e liberdade são os elementos mais raros nos games de hoje em dia. @dcolsson

Adoro jogos stealth, como Metal Gear e Assassin's Creed, pois eles obrigam o jogador a usar os recursos disponíveis. @B1R0NG4

O FUTURO

CALL OF DUTY[®] BLACK OPS II



R\$: 199,90

 **NUKETOWN 2025**
MAPA NUKETOWN 2025 PARA DOWNLOAD

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

É NEGRO



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 Ursula Shopping • Rio de Janeiro - RJ: Shopping Norte • Shopping Tijuca • Shopping Rio Sul • Shopping New York City Center • Shopping Botafogo • Shopping Leblon • Rua do Ouvidor, 98A • Recife - PE: Shopping Recife • Belém - PA: Shopping Belém • Manaus - AM: Shopping Manaus • Fortaleza - CE: Shopping Iguatemi Fortaleza (loja 2) • Salvador - BA: Salvador Shopping • Shopping Paralela • Shopping Barra • Shopping Iguatemi Salvador • Vitória - ES: Shopping Vitória • Shopping Praia da Costa • Goiânia - GO: Shopping Goiânia • Juiz de Fora - MG: Shopping Juiz de Fora • Belo Horizonte - MG: Shopping Diamond Mall • Uberlândia - MG: Shopping Uberlândia • Brasília - DF: ParkShopping • Shopping Conjunto Nacional • Brasília Shopping • Shopping Pátio Brasil • Curitiba - PR: Shopping Curitiba • Shopping Mueller • Florianópolis - SC: Shopping Iguatemi Florianópolis • Shopping Beiramar • Porto Alegre - RS: Shopping Moinhos • Praia de Belas Shopping Center • BarraSul Shopping • Caxias do Sul - RS: Caxias do Sul Shopping • Shopping Iguatemi

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



CELEBRIDADES ▶ Harada, uns dos criadores de Tekken, deu centenas de autógrafos no estande da Sony



Boas novas

A Sony anunciou algumas boas surpresas para a América Latina. Foram revelados três pacotes de hardware: PS Vita com *Call of Duty Black Ops: Declassified* e um cartão de 4GB; PS3 branco de 320GB com *God of War: Ascension*, que será lançando na época do game; e outro com o novo *God of War* e um controle personalizado com a imagem de Kratos. Também foi confirmado que *Ascension*, será traduzido para português (pelo menos com legendas). Já *Book of Spells* (com lançamento em novembro) e *Puppeteer* serão completamente localizados, com textos, legendas e dublagens no nosso idioma. Boas novas entregues por Mark Stanley (imagem acima).



SUFOCO ▶ Eis a BGS em um dos seus momentos tranquilos. Sério, houve momentos ainda mais abarrotados que esse

Sinal de respeito

Um dos pontos mais bacanas do evento foi a participação das equipes de produções dos jogos. E os caras não vieram porque estavam com tempo livre, pois as produtoras também participaram da importante Comic Con, em Nova York, EUA, que aconteceu quase na mesma data da BGS.



FIGHT! ▶ A equipe de desenvolvimento de Battle Royale exibiu as atrações do game na conferência da Sony



IMPONENTE ▶ Além da demonstração do novo jogo da série, o estande da Sony tinha um Kratos gigante e ameaçador

BGS 2012

Perdemos o fôlego na Brasil Game Show 2012, a maior feira de games da América Latina

POR Pedro Sciarrotta e Douglas Pereira

A Brasil Game Show não vai parar de crescer tão cedo. A BGS 2012 foi a quinta edição do evento, a primeira em São Paulo

(todas as anteriores aconteceram no Rio de Janeiro) e consagrou-se com recorde de público: 100 mil visitantes em quatro dias de atividades no Expo Center Norte; de 11 a 14 de outubro, sendo que o primeiro dia foi exclusivo para imprensa, profissionais do mercado de games e convidados. A organização do evento anunciou que a próxima BGS também será em São Paulo, já agendada para 24 a 28 de outubro de 2013, anulando a ideia de revezamento entre São Paulo e Rio de Janeiro. Marcelo Tavares, organizador da Brasil Game Show, listou um dos motivos como sendo a facilidade de fazer o evento em São Paulo, já que a maioria das empresas de games está na cidade paulista.

A BGS conseguiu este ano carimbar seu objetivo: tornar-se a feira definitiva para novidades e anúncios referentes ao Brasil e América Latina. E, por atender a um mercado crescente e cada vez mais relevante no cenário global, a BGS já é vista como uma das três grandes feiras do mundo, junto com a alemã

Gamescom e a japonesa TGS (a E3 não é aberta ao público). A prova disso foi a presença de diversos canais de imprensa de outros países e conferências com anúncios para os nossos vizinhos.

Uma das proezas que fizeram a fama da BGS 2012 foi conseguir as três gigantes do ramo: Sony, Microsoft e Nintendo. Pode soar normal para você, que está acostumado a ler reportagens sobre a E3, mas não é nada fácil juntar essas três (ainda mais com a Nintendo apresentando seu console de nova geração, o WiiU). Concorrência à parte, todos saem ganhando: o consumidor, a mídia e o mercado brasileiro.

A BGS 2012 "bombou absurdo", na gíria paulistana. Produtores, distribuidores e jogadores se misturavam e interagiam nos estandes. As filas estavam em todo lugar, monstruosas, fosse para entrar na feira, testar um jogo, conseguir o autógrafo de um produtor ou mesmo almoçar. Essa foi uma consequência ruim do sucesso: a previsão otimista de público era de 80 mil pessoas, então muita gente veio de longe e não conseguiu ingressos, e quem entrou teve de escolher quais eram os seus jogos favoritos para testar, pois as filas eram ▶



LINDA!! ▶ A Garota Play da edição 163, Ana Paula Minerato, foi a atração da Revista PlayStation

demoradas demais. Essa é uma lição que precisa ser lembrada em 2013, pelos organizadores, que já pensam em reservar um espaço muito maior dentro do Expo Center Norte; e pelos expositores, que terão de investir em estandes maiores, com mais consoles para aumentar a circulação das filas. O perigo é a logística aumentar na mesma proporção e ter uma BGS 2013 tão lotada quanto a deste ano mesmo em um espaço maior, já que a previsão é de um número maior de expositores (200, contra os 150 deste ano) e, certamente, mais público. Por enquanto, os organizadores já avisam que a venda de ingressos para o ano que vem será exclusivamente online, para evitar visitantes frustrados por não encontrar ingressos na bilheteria do evento.

O PLAYSTATION FEZ BONITO

A Sony teve um dos maiores estandes da BGS, quase tão bonito quanto o caro estande da empresa na E3. Os fãs puderam testar jogos ainda inéditos, como *PlayStation All-Stars Battle Royale*, *God of War: Ascension* e até o inesperado *Soul Sacrifice*, para PS Vita, que só tinha dado as caras na TGS. Havia mais novidades, como *Unfinished Swan*, *When Vikings Attack* e *Guacamelee*, e alguns catálogos que pareciam meio deslocados entre tantas novidades, como o já "tiozão" *Uncharted 2: Among Thieves*.

O estande da Sony, assim como a feira, estava sempre lotado. A maior fila foi a do multiplayer de *GoW: Ascension*, em que duas equipes com quatro jogadores

Crackle

O serviço de filmes Crackle já está disponível na PS Store brasileira e foi apresentado na BGS. A primeira coisa que você deve saber é que ele é grátis. Mas isso tem seu preço: para ser rentável, o Crackle exibe propagandas durante os filmes e séries, assim como acontece na transmissão em televisão.

A plataforma funciona com 150 filmes rotativos que mudam a cada mês. Alguns ficam por mais tempo, de acordo com a audiência, mas nunca saem antes que 30 dias. Por enquanto, há pouco conteúdo no aplicativo brasileiro, ainda mais no que diz respeito a conteúdo nacional. Mas José Rivera Font, vice-presidente do Crackle para o Brasil e América Latina, diz que o

serviço busca "agregar cada vez mais conteúdo nacional, feito de brasileiros para brasileiros".

É preciso ressaltar que o Crackle está em uma fase bastante inicial e não tem condições, por exemplo, de competir com serviços similares e pagos, como o Netflix. Legendas em português não são comuns, mas há dublagem para a maioria dos filmes. Acessar o serviço ainda é difícil, com carregamentos lentos (mesmo com uma boa conexão) e a transmissão costuma travar, principalmente quando o filme vai começar ou nas propagandas.

Mas, como é de graça e não é preciso fazer cadastro, vale a pena testar: entre na PlayStation Store brasileira e faça o download.



cada disputavam para ver quem entendia mais rápido as atrações desse modo inédito na série de Kratos. O modo história também estava disponível, com uma fluidez de combate incrível.

Para Glauco Rozner, gerente geral de PlayStation da Sony Brasil, a BGS 2012 foi um sucesso. "Vimos muita gente por aqui conferindo as novidades do PlayStation e se divertindo", disse. Para Glauco, o crescimento do evento como referência de feira de videogames mostra o potencial e a evolução do mercado brasileiro. "O mercado já está se consolidando – desde o consumidor que é fanático pelos jogos até os varejistas que

apostaram no mercado e estão cada vez mais interessados em distribuir. Os desenvolvedores locais e os de outros países, as empresas multinacionais... todo mundo está com foco no mercado brasileiro", analisa Glauco. "De todas as esferas que você olha, o processo é muito positivo. As coisas estão acontecendo rápido no Brasil: o país está se tornando referência, o consumidor brasileiro está sendo valorizado e as empresas estão focando em conteúdo localizado". O atual momento difere bastante de alguns anos atrás, quando a pirataria dominava o mercado. "Hoje a pirataria não é um item

25 ANOS DE STREET FIGHTER

Se fosse para responder a uma pergunta do tipo "Qual foi o momento mais épico da BGS?", a nossa resposta seria: as finais da etapa brasileira do campeonato de 25 anos de Street Fighter. Organizado em uma bela área do estande da Capcom, o torneio levaria os vencedores dos torneios de *Super Street Fighter II Turbo HD Remix* e *Street Fighter III: Third Strike Online*, e os dois melhores de *Street Fighter X Tekken* e *Super Street Fighter IV Arcade Edition*, para a grande final que acontecerá na Califórnia, EUA, em dezembro.

Era a chance de ver como os melhores brasileiros se sairiam contra os melhores do mundo. Só teve um problema: um único brasileiro vai para essas finais. Eram seis vagas, e um cara conseguiu as quatro possíveis para um competidor. Um japonês.

Não qualquer japonês. Tokido, veterano de mais de uma década e um dos cinco deuses japoneses –

que detonou no Treta Armageddon, campeonato curitibano realizado em setembro – apareceu por conta própria para tomar as vagas de todo mundo. E deixou claro que, por enquanto, ninguém aqui está perto do nível dele. Sem muita dificuldade, ele atropelou todos em *HD Remix* (mesmo indo para a pescagem) e *Third Strike* – no qual, se não conseguimos a vaga, pelo menos mostramos que temos uns bons jogadores.

Tokido destruiu também na competição em *SFvT*. Mas aí você pergunta quem ficou em segundo lugar... Gamerbee, o taiwanês que também esteve no Treta (e voltou ao Brasil a convite da Avermedia, sua patrocinadora) veio para ganhar a vaga de *SFvT*, conseguiu seu objetivo. A final entre os dois foi até estranha, mostrando um nível de profundidade e estratégia que não é comum em *SFvT*.

Já *Street Fighter IV* protagonizou um dos melhores momentos da



ORGANIZAÇÃO ■ O esquema montado pela Capcom foi um show à parte, com conforto para a plateia e até comentarista

BGS. Com apenas Tokido de estrangeiro e duas vagas, já sabíamos que Breno_fight3rs iria representar nosso país na final. Mas havia algo diferente. Ele estava na pescagem e precisava vencer a final duas vezes para se tornar campeão. Quando Breno começou a ganhar... aquele sentimento de "sim, ele pode conseguir" começou a tomar conta da plateia. Em pouco tempo, os corredores em volta do estande da Capcom estavam lotados, cheios de curiosos e todo tipo de gente filmando o acontecimento. Muita gente ali nem sabia o que estava acontecendo – só sabia que, pelos gritos, devia torcer pela Cammy e contra o Akuma. Breno ainda passou um momento de nervosismo, com

direito a sair apertando tudo até pausar o jogo sem querer.

Mas aí já não tinha jeito. Era a hora de provar que o Brasil não é completamente free (expressão para um oponente fraco, sem chance de vencer). A luta foi para o último round da última luta, e Breno, aproveitando-se das vantagens de Cammy contra Akuma, derrotou Tokido. A plateia foi à loucura e foi um daqueles momentos que só podem ser descritos como "Cara, você tinha de estar lá!". Não era pelo campeonato (Breno já estava classificado) ou por dinheiro, mas pelo orgulho, por fazer o seu melhor e ser levado pelo apoio de todo mundo em volta. Na prática, o primeiro lugar era tudo. Era a afirmação de que, para quem leva jogos de luta a sério, o primeiro lugar é tudo o que importa.



relevante. O consumidor está mais ciente da compra do produto oficial, como é muito mais seguro fazer isso. O que anos atrás era um grande problema, hoje já não é mais", conclui Glauco.

No primeiro dia da BGS 2012, a Sony fez uma conferência fechada para jornalistas e anunciou suas novidades. Mark Stanley, diretor geral de PlayStation para a

América Latina, fez as honras e apresentou grandes lançamentos como *The Last of Us*, que ganhou um trailer (mas sem nenhuma cena nova), *Killzone: Mercenaries* para PS Vita, *Tearaway*, o novo título da Media Molecule (*LittleBigPlanet*) e uma caprichada apresentação de *Until Dawn*, que você vai conhecer melhor na página 52. Mas o grande orgulho da conferência foi o belo

Puppeteer, para PS3. Já sabíamos que se trata de uma aventura em plataforma de enorme qualidade, e ficou mais empolgante quando o produtor Gavin Moore apresentou, pela primeira vez no mundo, um teste do jogo em ação. Com isso, a BGS conseguiu atenção de canais além das fronteiras das Américas.

Somando as atrações da Sony nos estandes e conferência,

a forte presença de produtoras como Konami, Ubisoft e Capcom, e a participação de produtores e celebridades, a BGS provou que tem tudo para ganhar cada vez mais relevância e assim conquistar mais atrações exclusivas nas próximas edições... Só esperamos que um esquema de guerra seja anexado aos objetivos para resolver a questão das filas.

Os **10**
mais...

Eventos

Os maiores destaques da **BGS 2012**

ELEGEMOS OS 10 MAIORES DESTAQUES QUE CONQUISTARAM O PÚBLICO (E A NOSSA EQUIPE) NA BGS 2012



INIMIGOS ▶ Este é Hades Talos. Em seu golpe especial, ele voa até a estratosfera e desce com a marreta na cabeça de Kratos

God of War: Ascension

1

Ascension veio para a BGS com single player e multiplayer. A demo da campanha solo era a mesma da E3 2012. Os jogadores mais atentos notaram pequenas mudanças, pois se tratava de uma versão atualizada. Os inimigos eram os mesmos, porém usavam ataques especiais.

Kratos desembarca em um porto e enfrenta os sátiros, seres meio homem, meio bode. Depois, acaba com o general deles, que é maior e possui uma grande espada. Usando um sistema de execução, Kratos mata o inimigo com a arma do inimigo. O próximo inimigo era o Hades Talos, um ser totalmente protegido por armaduras e com um gigantesco martelo flamejante. Esse cara nos

deu um susto com seu novo poder, no qual some da tela e cai em um ponto que pode ser previsto analisando marcas de fogo no chão. Por fim, o Elephantaur, um elefante com armadura persa que fica em pé em duas patas. Kratos derrota o elefante abrindo a cabeça e expondo o seu cérebro. Para desapontamento do jogador, a demonstração acaba da mesma forma que na E3. Kratos salta para dentro da boca do monstro marítimo que o perseguia pela fase, e a experiência termina.

Foi o modo multiplayer, porém, que causou as maiores filas do estande da Sony. Divididos por uma enorme estátua de Kratos, oito pessoas se dividiam em duas equipes: troianos e espartanos. Após personalizar os guerreiros,



VICIANTE ▶ O multiplayer não será só um extra. É bem capaz de prender os jogadores por mais tempo que o single player

escolhendo arma e armadura, a partida começa. Se no começo só havia o caos, ele voltou para o multiplayer de Ascension. Quase não dá tempo para pensar nas suas ações com o ritmo frenético. Além da pancadaria, que é o que mais acontece, também é possível

ativar armadilhas e abrir baús para conseguir pontos. Quando a pontuação necessária é atingida, a Lança do Olimpo aparece e o time que pegá-la pode matar o ciclope Polifemo, garantindo um alto número de pontos que praticamente define a vitória.

PlayStation All-Stars Battle Royale

2

As comparações entre *PlayStation All-Stars Battle Royale* e *Super Smash Bros.*,

da Nintendo, são inevitáveis. “Eu diria que nos inspiramos em diversos jogos, incluindo *Super Smash Bros.*, com certeza. Eu, pessoalmente, sou um fã de todos os jogos de luta: eu gosto de *Street Fighter*, *Mortal Kombat*, *Tekken*, *Super Smash Bros.* Todos esses jogos influenciaram *Battle Royale* de alguma maneira”, conta Omar Kendall, produtor da SuperBot Entertainment, responsável pelo jogo. “Ao mesmo tempo, *Battle Royale* traz algo novo. O sistema de Supers, particularmente, é uma mudança no gameplay tradicional. E estou animado em introduzir algo novo nesse gênero que eu amo”.

Cada personagem de *Battle Royale* possui três especiais, e o nível 3 é o mais “caro” e poderoso. Essa é a única forma de vencer os inimigos, já que golpes e armas no cenário (como um lança-foguetes) não causam dano, mas servem apenas para encher sua barra de AP (All-Stars Power). A pontuação final multiplica por dois o número de nocautes que o personagem conseguiu e subtrai pelo número de vezes que ele foi nocauteado.

Battle Royale é uma grande celebração do universo PlayStation. Um exemplo é a arena Metropolis, baseada em *Ratchet & Clank*, onde aparece a Hydra do primeiro *God of War*. Mas, quando vimos os personagens selecionáveis, ficou a sensação de que está faltando alguma coisa. Crash Bandicoot,



ATENÇÃO ▶ O pau está rolando solto e, de repente, você apanha do cenário. Há de ficar atento com os bixarocos



que ainda não foi confirmado. Jogar com Kratos ou Drake é legal, mas é difícil se empolgar com lutadores menos famosos, como Spike ou Fat Princess.

Kendall responde ao fato de algumas pessoas não encarem *Battle Royale* como um jogo de luta “de verdade”. Para isso, ele diz que o game “é, sem dúvidas,

um jogo de luta. Existem muitas pessoas que talvez tenham uma definição bem específica do que é um jogo de luta. Para mim, esse tipo de competição entre pessoas, como acontece no nosso jogo, baseada no movimento dos personagens, é um jogo de luta”, responde o produtor.

Observando os jogadores



FRENÉTICO ▶ São bons demais o ritmo de ação, a luta por acessórios e armas, e o uso dos cenários e os especiais

testarem a demo de *Battle Royale* no estande da Sony, Kendall fala sobre o motivo de estar na BGS. “Eu adoro vir a eventos como esse, onde os fãs podem jogar. Você ouve as risadas, vê a animação, e isso é muito gratificante porque é exatamente o que queremos entregar: algo para juntar os amigos e para se divertir.”

PlayStation All-Stars Battle Royale chega no dia 20 de novembro com “cross-play”, que possibilita partidas entre jogadores no PS3 e PS Vita. Melhor ainda, quem comprar a versão de console pode adquirir a de portátil sem custo adicional e vice-versa. No fim, o multiplayer offline de *Battle Royale* parece ser capaz de proporcionar noites divertidas com os amigos. Já os outros modos vão precisar suar um pouco mais para convencer.



MELHOROU ▶ O ritmo ficou mais lento e os inimigos colocam mais medo, o que deixou LP3 parecido com Dead Space

Lost Planet 3

3 Dividindo a fila do estande da Capcom na BGS (em que a espera era de mais de três horas), estava *Lost Planet 3*. Jogando fora todas as ideias de *Lost Planet 2* (e isso já deixa LP3 muito melhor que o anterior), a terceira versão volta aos tempos antes do primeiro jogo, no início da colonização do planeta EDN III. A ideia é muito mais centrada na campanha para um jogador, levada pela história – é provável que exista um modo cooperativo, mas, com a atenção dada à história, apostaríamos que aconteça fora da campanha principal. Porém, o estilo de jogo mudou um pouco, mesmo em relação ao primeiro *Lost Planet*.

O novo jogo, produzido pelo estúdio Spark Unlimited, parece ser uma mistura do primeiro *Lost Planet* com *Dead Space*. A movimentação está mais lenta e restrita, com a câmera bem mais próxima ao personagem. Com isso, todos os inimigos parecem mais importantes e maiores. A demo da BGS era bem grande, com mais de meia hora, e tinha de tudo um pouco. Começa com foco

na história e passa por uma área aberta, onde inimigos o cercam e é preciso tomar cuidado com uns QTE (que são meio demorados para simples inimigos), e então há uma luta contra chefe.

Esquivar dos inimigos ainda é uma grande prioridade, talvez o ponto mais importante para se manter vivo. Porém, às vezes esquivar é algo meio desajeitado, devido ao novo posicionamento da câmera. Sem falar que o jogo parece difícil. A luta contra o chefe não é absurdamente difícil, mas energia e munição infinitas (só na demo) certamente salvaram gente ali – incluindo a nossa equipe de aventureiros.

As mudanças parecem para o bem. *Lost Planet* era um jogo incrível na época de seu lançamento graças aos gráficos insanos e monstros gigantes, e deu certo na época, mas tentar a fórmula pela terceira vez não seria o melhor caminho. Parecem abandonar a maioria das mecânicas antigas – até mesmo o gancho só pode ser usado em partes específicas – e deixar o clima desolado do planeta gelado intacto. É uma boa experiência.

DmC

4

Aqui vai uma afirmação que muitos não esperavam ler, e outros não gostariam de aceitar: o novo *Devil May Cry* está muito legal. Isso não quer dizer que o novo Dante seja simpático. Ele não parece mais aquele cara bizarro da época da revelação do jogo, mas ainda não convence. Já a parte que interessa é muito boa.

A jogabilidade parece puxar um pouco para *DMC4*, para o lado bom (ok, *DMC4* era ruim, mas tinha algumas coisas boas). Os movimentos são fluidos, mais do que em qualquer outro jogo da série, e o protagonista consegue alternar entre vários ataques e movimentos como se fosse algo pensado desde o início. Além disso, Dante pode não apenas combinar ataques, como também recursos para atravessar o cenário. Então, você pode fazer um combo, dar um pulo duplo seguido de dash, usar a espécie de gancho para atravessar um buraco, usar o gancho de novo em um inimigo para alcançá-lo e já descer com um golpe forte na cabeça para não aterrissar sem quebrar o combo.



É claro que isso exige certa habilidade, porém, parece que *DmC* está um pouco menos carrasco com as notas dadas para os combos. Subir de rank é bem simples, e isso incentiva a mudar seus golpes com mais frequência. Na época de *DMC3*, passar do rank A para S exigia tanto talento que a maioria simplesmente desistia.

A primeira demo envolvia exploração do cenário e luta contra inimigos comuns. Já a segunda era contra um chefe grandão que vomita e o força a pular em plataformas. O jogo terá legendas em português, e a qualidade da tradução é boa, exceto por certa falta de critério nos palavrões – alguns são traduzidos do jeito que deveriam, outros ficam um pouco mais leves. E de repente, o reboot de *Devil May Cry* subiu bastante em nossa lista de jogos mais esperados do começo do ano que vem.



COMBOS INTELIGENTES
▶ Com o novo sistema, avançar pelo cenário e combater pode ser uma coisa ligada à outra

Puppeteer

5 O filho de Gavin Moore, produtor de *Puppeteer*, estava passando muito tempo brincando ao ar livre. “Sendo pai, eu achava bom ele ir brincar lá fora. Mas, como um desenvolvedor de games, eu ficava um pouco frustrado.” Assim, surgiu a inspiração para criar *Puppeteer*, produção do estúdio da Sony no Japão, conforme contou Moore em sua apresentação. E, pelo que vimos, parece que não é só o filho dele que vai querer passar mais tempo na frente do PlayStation 3.

A aventura rola em um teatro mágico de fantoches e conta a história do garoto Kutaro, que é transformado em fantoche e tem a sua cabeça arrancada por um dos vilões. No entanto, ele descobre uma tesoura mágica que o ajuda a

“cortar” seu caminho pela aventura. Os personagens parecem ser muito bem construídos, e toda a experiência (incluindo a sonoplastia) lembra o clima da música *Being from the Benefit of Mr. Kite*, dos Beatles.

Puppeteer é um jogo de plataforma com cenários de encher os olhos, capaz de bater de frente com a beleza surpreendente que *Rayman Origins* mostrou em 2011.

O game não estava jogável na feira, mas Gavin Moore mostrou um trecho inédito para os jornalistas.

A apresentação foi de uma luta de chefe – Kutaro enfrenta um tigre gigante, que ocupava a tela de cima a baixo, e parecia tão sinistro quanto o famoso gato de *Alice no País das Maravilhas*. O garoto usou a tesoura mágica para escalar



BRILHANTE ▶ A simulação de iluminação de palco é o recurso mais genial

o cenário (cortando a cortina do teatro) e arrancou unhas e dentes do felino (credo!).

Mesmo sem o público poder testar o jogo, o produtor podia ser encontrado observando os jogadores no estande da Sony. “Eu vim porque os fãs no Brasil são tão apaixonados por games que eu queria ver com os meus

próprios olhos. Esse é o motivo de eu ter pego um voo de 30 horas de Tóquio até aqui. Estou muito feliz por ter vindo!”, disse Moore para a PlayStation Oficial.

Puppeteer chega em 2013, ainda sem mês definido. Moore prometeu uma demo do jogo para o começo do ano e a localização do game em português.

Assassin's Creed III

6 *Assassin's Creed* é um sucesso no Brasil. *Brotherhood* (2010) vendeu 30 mil peças.

Revelations (2011) chegou a 150 mil. “Foi um crescimento espetacular”, segundo Bertrand Chaverot, diretor da Ubisoft Brasil. “Este ano a previsão é chegar a

300 mil com o *AC III*”. A favor, o game terá legendas em português. A dublagem, inédito na série, também viria no disco, mas sofreu problemas e virá por download após o lançamento. “A primeira versão [da dublagem] não tinha qualidade suficiente”, lamenta Bertrand. “*AC III* é o

maior lançamento da história da Ubisoft. São mais de 500 pessoas que trabalharam no jogo por três anos. Não queríamos prejudicar a experiência do jogador brasileiro por conta de uma dublagem ‘mais ou menos’.”

O diretor da Ubisoft Brasil também comentou a “surpresa” que *Assassin's III* guarda para os brasileiros. “Não posso dar muitos detalhes, mas há uma brincadeira com o Desmond, que se passa em um lugar especial do Brasil. É algo muito legal para mostrar para os jogadores que o Brasil está no radar”, comentou Chaverot. Para ele, a página da Ubisoft Brasil no Facebook foi determinante para se ter a referência no jogo. “O que nos ajudou muito foi o fato de

chegar a 1,2 milhões de fãs no Facebook, mais do que qualquer outra página da Ubisoft no mundo. Quando o time de Montreal viu isso, foi muito mais fácil convencer eles de fazer coisas especiais para o Brasil”.

Então, quem sabe algum dia poderemos ter um jogo que se passa por aqui? “Sim, claro. O lema da franquia *Assassin's Creed* é ‘a história é o nosso playground’. Os produtores estão sempre olhando momentos icônicos da história da humanidade para ver como encaixar a luta entre templários e assassinos”, disse Bertrand Chaverot. “Não há nada confirmado ainda para o Brasil, mas com certeza estão olhando para nós”.

CAMAROTE ▶ Eis a imagem sobre o comentário de Bertrand: Desmond, no Brasil, observa uma luta de MMA



FIFA 13 VS PES 2013

7 Se PES e FIFA estão sempre duelando pelo coração dos jogadores, na BGS não poderia ser diferente. As duas séries vieram em estandes grandes e organizaram campeonatos. *PES 2013* trouxe um número maior de estações de jogo e um narrador animado para comentar as partidas. Por vezes, repetia o slogan com trocadilho “futebol se joga com PES”. *FIFA 13* trouxe um bom número de TVs, mas o narrador não parecia saber direito o que estava fazendo ali. A

animação mudou com a chegada de Tiago Leifert, que jogou com o campeão sul-americano Gustavo Nascimento. O apresentador (e narrador do jogo) pegou o Brasil e praticamente não teve chances claras de gol. Já o garoto fez um jogo cadenciado e poupou Tiago, vencendo “apenas” por 3 a 0.

Enquanto isso, no estande de PES, o narrador Silvio Luiz deu as caras para narrar ao vivo uma partida do game e trouxe seus bordões tradicionais: “Olho no lance!”. Animação total!

Soul Sacrifice

9 O jogo estava todo em japonês – porque nem há uma versão em inglês no mundo. Foi bem legal ver que a Sony brasileira teve o trabalho de dar espaço a demos da Tokyo Game Show, e para um jogo relativamente de nicho. O problema é que este nicho – *Soul Sacrifice* tem vários elementos de *Monster Hunter*, como ser impossível derrotar chefes sozinho – precisa de um espaço específico para ser

divertido. O fato de a área não ter instrutores preparados para ajudar complicava as coisas, e muita gente apenas deixava a demo e ia embora. Na nossa vez de testar, brotou um cara para nos ajudar, e conseguiu sincronizar dois Vitas para os jogadores encarem um chefe.

O foco está nos poderes, em que seu personagem sacrifica partes do corpo para evocá-los. Havia um menu com magias e poderes para escolher antes do início da fase. Com os poderes-padrão, dava para evocar um monstro-planta para tomar porrada e vomitar no chefe, transformar seu braço em um spray de gelo e usar um dash de fogo. Todo poder tem uma variação. Ver o jogo funcionar no cooperativo dá uma ideia melhor sobre aquela sensação de *Monster Hunter*, de que a graça é jogar em grupo.



COD: Black OPS II

8 Este já está na cara do gol e nem temos muito o que falar. Dono da segunda maior fila do evento, *CoD: Black OPS II* tinha o estande cheio mesmo antes da entrada para o público estar liberada – a fila dava a volta e ficava assim durante o dia todo. Eram horas de espera apenas para jogar uma simples partida de Team Deathmatch, sem poder criar uma classe nem nada. Pudemos ver o que já sabíamos: os gráficos estão melhores, mas na hora de jogar, este



ainda é o ótimo e velho *Call of Duty* de sempre. As grandes mudanças estão antes e depois das partidas, e foi o que não pudemos ver. Não que isso importasse para quem estava naquela fila de fãs.

Metal Gear Rising Revengeance

10 A demo é parecida com a que já tínhamos jogado em outras ocasiões, mas o final é contra aquele robô-animal quadrúpede. *Rising* ainda parece muito divertido, e a taxa de quadros já está melhor que a da última vez (o jogo até parece um pouco mais bonito), mas há dois pontos estranhos: primeiro, o game está mais difícil. Isso não indica exatamente a dificuldade final – ajustes são feitos até os últimos instantes – mas, ei, aqueles Gekkos estão muito mais malandros.

Em boa parte, a dificuldade aumentou porque parece faltar uma animação “segura” para o jogador se recuperar. O que queremos dizer é que, quando Raiden cai deitado no chão, outro ataque pode acertá-lo enquanto ainda estiver levantando, e aí ele cai de novo. E pode acontecer de



novo. E assim vai, até perder toda a energia. É meio frustrante, e essa situação aconteceu em diferentes intensidades nas três vezes em que testamos a demo, e era bem comum de ver isso rolar com quem chegava ao chefe.

Rising estava em português, e o serviço parecia estar indo bem, embora ainda sem acentos (ver “eh” em vez de “é” foi bem engraçado). De qualquer forma, será o primeiro *Metal Gear* com textos em nosso idioma. 

SONY

PlayStation®

COMPRE NA PRÉ-VENDA E GANHE CONTEÚDOS EXCLUSIVOS.

LUTAS MULTIPLAYERS COM ATÉ **4 JOGADORES** NA MESMA TELA.
MAIS DE 20 PERSONAGENS DO UNIVERSO PLAYSTATION.

à venda nos
revendedores
oficiais



CROSS-BUY & CROSS-PLAY COM PSVITA!

Na compra do jogo para PS3 em disco, você recebe gratuitamente o jogo completo para PSVita* e pode jogar simultaneamente entre as duas plataformas.

apenas
R\$ 149,00*
preço sugerido

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

Verifique a Classificação Indicativa

*Haverá um link dentro do jogo de PS3 disponibilizando o download do conteúdo para PSVita. É necessário ter conexão com internet e possuir uma conta na PSN.
©2012 Sony Computer Entertainment America LLC. PlayStation All-Stars Battle Royale é marca registrada da Sony Computer Entertainment America LLC. Blu-ray Disc™, Blu-ray™ e os logos são marcas registradas da Blu-ray Disc Association. O logo Sony Computer Entertainment é marca registrada da Sony Corporation. "PlayStation", "PS3", o "PS" Family logo e "DUALSHOCK" são marcas registradas e o logo PlayStation Network é marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc.



PATROCINADOR OFICIAL

6 perguntas para Marcelo Tavares



Perfil

Marcelo Tavares

Criador da Brasil Game Show

Twitter:

@brasilgameshow e @marcelotavares

Facebook: facebook.com/brasilgameshow

Tempo na indústria: 10 anos

História: O mais notável no criador da Brasil Game Show é que ele era um cara como muitos outros jogadores, com o sonho de fazer parte do mercado que gira em torno dessa paixão. Ele já foi conhecido como dono de uma das maiores coleções de videogames do Brasil e viu na falta de uma grande feira brasileira a chance para deixar a sua marca.

De jogador colecionador à figura-chave no mercado brasileiro de videogames

1 Como surgiu a ideia de criar a Brasil Game Show? Como foram os primeiros eventos?

O sonho de criar uma feira de games começou na adolescência. Eu via matérias sobre a E3 que me deixavam deslumbrado em revistas estrangeiras e em um programa de tv a cabo chamado Cybernet. O primeiro passo foi em 2002, quando organizei o "Gamechurrasco" (risos). Foi um encontro de colecionadores que reuniu cerca de 100 pessoas e foi a semente da Brasil Game Show. Este evento foi simples e amador, mas deu origem a encontros no ano seguinte, já maiores e mais bem estruturados, quando comecei a escrever sobre o assunto para alguns sites e jornais. A ideia amadureceu e eu percebi, em 2008, que o Brasil estava há anos sem um grande evento de games, então decidi encarar o desafio. A primeira edição da BGS foi realizada em junho de 2009 e foi uma das mais difíceis, pois não tínhamos patrocinadores e foi um trabalho solitário ao longo de meses. Eu fiz de tudo, desde a criação do site, passando pela divulgação na imprensa, o atendimento aos visitantes por email, o trabalho comercial e a divulgação promocional. É claro que, no dia do evento, contei com a ajuda de muitas pessoas e algumas estão com a gente até hoje. O importante é que esgotamos os ingressos e os 4 mil visitantes mostraram para os 20 pequenos expositores que valia a pena fazer algo maior e melhor. A segunda edição pegou carona nesse sucesso e foi a primeira que realizamos em um centro de convenções, com patrocinadores, estrutura profissional, cerca de 30 estandes e reuniu 8 mil visitantes. Na terceira edição, a feira deu um salto de qualidade e tamanho e já foi

considerada a maior da América do Sul no setor, com 60 estandes, incluindo a estreia da Sony com um estande de 500 m2 para apresentar a linha PlayStation para mais de 30 mil visitantes. E 2011 foi um ano marcante para a BGS, com 90 expositores, mais de 60 mil visitantes e a conquista para o Brasil do título de maior feira de games da América Latina.

2 Qual é a sua avaliação da BGS 2012?

O saldo da Brasil Game Show 2012 foi bastante positivo, com o recorde de público de mais de 100 mil visitantes, e também pelo que conseguimos reunir e apresentar na feira. Acho que o evento serviu para mostrar a importância do mercado de games e a paixão dos jogadores brasileiros. Durante a BGS 2012, o público teve a chance de testar mais de 20 títulos antes do seu lançamento mundial. Conseguimos reunir 150 empresas, entre elas a Sony, a Nintendo e a Microsoft juntas em um mesmo evento de games, algo que só aconteceu no Brasil e na E3. Muitos produtores internacionais estiveram presentes pela primeira vez no país, como Katsuhiro Harada, produtor da série Tekken, e Philippe Ducharme, um dos produtores de Assassin's Creed III. Além disso, dez competições foram realizadas, entre elas o torneio comemorativo de 25 anos da série Street Fighter.

3 Como foi a decisão de agendar a BGS 2013 para São Paulo, em vez de voltar ao Rio de Janeiro?

Até 2011, muitas gigantes dos games instaladas em São Paulo não participaram do



▶ O sucesso da BGS 2012 resultou em filas gigantescas para entrar no evento

▶ A presença de produtores de jogos famosos agregou valor ao evento



evento. Outras até participavam, mas com uma estrutura menor. São Paulo é sede de mais de 90% das empresas de games instaladas no país. A presença delas este ano foi um grande diferencial e não seria justo voltar com o evento para o Rio de Janeiro e correr o risco de perder a presença de algumas delas na feira. Quem sairia perdendo não seria o público do Rio ou de São Paulo, mas sim o mercado brasileiro de games como um todo e os jogadores de todo o país. Entendo o lado das empresas e os motivos pelos quais é mais propícia a realização da feira em São Paulo: toda a equipe dessas empresas mora em São Paulo, o que elimina qualquer dificuldade logística com viagem e hospedagem dos seus profissionais. Todo o transporte de equipamentos é facilitado com a redução da distância. Toda a parte burocrática é bastante facilitada, já que estas empresas encontram-se em funcionamento em São Paulo e legalizadas nos órgãos do estado. As empresas conseguem atuar com os seus fornecedores oficiais, que também são do estado. Todo o custo da operação de montagem do estande, produção de brindes e participação na feira fica menor. Com isso é possível desenvolver estandes maiores e melhores, com mais atrações e novidades, e em alguns casos é tudo isso que determina a viabilidade de participação ou não em um evento de grande porte como a BGS. Procuramos também facilitar a visita de quem mora em outros estados com a formação de mais de 130 caravanas. Estabelecemos parcerias para oferecer passagens aéreas e rodoviárias com desconto

“A BGS 2012 serviu para mostrar a importância do mercado e a paixão do jogador brasileiro”

e ainda disponibilizamos diversos hotéis com preços e condições especiais para atender os visitantes do evento. O mais importante é que o Rio de Janeiro receberá, no próximo ano, um evento de games com um novo formato focado no entretenimento e que vai agradar os fãs de games de todo o país.

4 **Esse evento vai começar no Rio de Janeiro e será itinerante. Como você imagina essa feira?**

Não será uma feira, e o seu foco e formato serão outros. Será algo completamente diferente. O nosso objetivo é fazer um grande evento voltado para o entretenimento, com competições, exposições, personalidades e outras atrações. Conversamos e obtivemos a aceitação da maior parte das empresas de games para o apoio a esta iniciativa no Rio, que é o segundo mercado mais importante do país em número de jogadores e que tem um histórico com a BGS que merece todo o nosso respeito e atenção. As empresas entendem que um evento focado no fã de games, sem o formato de feira com estandes, servirá como aquecimento para a BGS 2013. Estamos empenhados em realizar o melhor evento possível em 2013 no Rio de Janeiro. No início do ano vamos revelar o nome, local e data. Adianto que será no primeiro semestre.

5

Muita gente sofreu com as filas e com a falta de ingressos. Como evitar isso?

O evento foi um sucesso! Vendemos cerca de 60% dos ingressos antecipadamente. A cobertura da imprensa, incluindo a da mídia não especializada, com centenas de profissionais de TV e Rádio, contribuiu para uma visibilidade ainda maior para o evento e, consequentemente, os ingressos para todos os dias foram esgotados no início do dia 12 de outubro. Muitos visitantes optaram por deixar para comprar na porta do evento. Faz parte da cultura do brasileiro deixar para a “última hora”, mas acredito que isto está mudando. Além do aumento do espaço e da capacidade de público, continuaremos a efetuar a venda antecipada dos ingressos no próximo ano e acreditamos que não será necessário estabelecer uma bilheteria no local.

6

O que podemos esperar da BGS 2013?

A BGS 2013 será maior e melhor. Vamos convidar mais empresas, incentivar a apresentação de mais games em primeira mão e a presença de um número maior de produtores estrangeiros.



CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

18

Violência Extrema

Não recomendado para
menores de 18 ANOS



/HITMANABSOLUTIONBR



XBOX 360.



©2012 Square Enix, Ltd. "SE", "Playstation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. 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 properties of their respective owners.

HITMAN™

ABSOLUTION

2 0 - 1 1 - 1 2



QUANTAS VIDAS **VOCÊ VAI TIRAR** PARA SALVAR UMA?

Uma pausa para... Máscaras

Escondendo o nosso rosto suspeito no maior estilo

Há muitos bons motivos para esconder seu rosto. Talvez você seja o homem mais feio do mundo. Talvez você apenas queira se manter anônimo enquanto livra mansões daquelas velharias brilhantes. Ou, mais provável, você é um herói que quer deixar a caixinha de seu jogo um pouco mais legal. Embora esse bando de mascarados tenha escolhido esconder

suas belas faces, pelo menos eles provam que não é preciso ter apenas um rosto bonito para se tornar um personagem memorável. E quando Ezio ou Nathan Drake usarem suas caras para matarem um alienígena zumbi do tamanho de um prédio de 50 andares, aí sim eles poderão discutir com alguém como Isaac Clarke.

CORVO ATANO (DISHONORED)

Aqui vai uma trivía interessante para os fãs de *O Boneco Assassino*: a máscara de metal que Corvo usa foi feita por um inventor chamado Piero, que é dublado por Brad Dourif, o cara que fez a voz do nosso ruivo de plástico favorito, o Chucky. Para um cara que pode matá-lo de 73 formas diferentes (até com peixes), a máscara de Corvo combina com o dono.

ALCATRAZ (CRYSIS 2)

A Nanosuit 2.0 e o visor vermelho são os itens essenciais para o supersoldado de videogame que curte ter um guarda-roupa maior que o de Elton John. Alcatraz usa a máscara e o uniforme que o acompanham pela primeira vez, após tirá-las do corpo do herói do primeiro *Crysis*, Nomad.



MORTE (DARKSIDERS II)

Esse negócio de falarmos "a" Morte acaba forçando os machos da espécie a se apresentarem de um jeito bem estiloso para compensar. Essa máscara é essencialmente um "Predador com Esqueleto", o que torna esse cavaleiro do apocalipse mais durão que o Anderson Silva pulando de um caça. E para o acessório definitivo, combine um cavalo do inferno.

HELLGHAST (KILLZONE)

Se Hitler estivesse no comando da área de figurino do Império Galáctico, todos os Stormtroopers seriam quase idênticos à raça vilã de Killzone. O Helghast, que já virou a face-padrão para o mal no PlayStation 3, foram forçados a usar essa máscara de gás quando colonizaram um planeta com ar tóxico. Mas aí, se deu certo para o Darth Vader...



REY MISTERIO (SMACKDOWN VS RAW)

"Quem é aquele caindo do céu? R-E-Y Mysterio..." Err, ou quase isso. Embora a antiga música de entrada de Rey fale de uma máscara de luchador paranormal capaz de deixar o sexo oposto inconsciente, ela apenas esconde a cara absurdamente feia desse lutador.



ISAAC CLARK (DEAD SPACE)

No clima tranquilo das aulas de matemática da Terra, engenheiros costumam usar canetas no bolso da frente de suas camisas. Nos confins letais do espaço, o engenheiro comum prefere um capacete protetor que reduz as chances de ter o cérebro derretido por um Necromorph. Esse negócio do capacete brilhar no escuro é somente um bônus, assim como aquele cavallinho no capô das Ferraris.



AGORA É A SUA VEZ

Não falamos da sua máscara favorita? Reclame em playstation@europenet.com.br. Aqui estão os protetores que voltaram para a caixa.

- Salem e Rios vestes máscaras curiosas em *Army of Two*, mas achamos que colocar um "bromance" aqui seria trapaça...

- Adoramos Viewtiful Joe e seu uniforme e máscara de super-herói feitos em casa, mas ela mostra demais o rosto dele.

- Os caras da Brotherhood of Steel, de *Fallout 3*, usam máscaras de gás estilosas, mas nunca gostamos deles desprezando o nosso personagem.

O SOM MAIS PODEROSO PARA SEUS OUVIDOS

Testamos alguns dos melhores fones de ouvido do mercado para responder à **grande pergunta**: qual deles é o melhor investimento para o seu **PlayStation 3**?

Por Douglas Pereira

Embora seja normal valorizar os gráficos de um jogo acima de tudo, o áudio é capaz de transformar completamente a sua experiência ao jogar no PS3. Não é mais só uma questão de investir em trilha sonora. Muitos estúdios exploram os detalhes auditivos em nome da tão falada “imersão”. É aí que entram os fones de ouvido modernos. Para quem não pode investir em home theaters por conta do custo, espaço exigido ou até em nome do convívio pacífico com os vizinhos, há fones poderosos que funcionam como um home theater particular para os seus ouvidos.

Surround 3D, canais 5.1 e 7.1... Com a tecnologia dos fones atuais, é possível saber com precisão de onde um inimigo vem sorrateiramente pelo som de seus passos em *Modern Warfare 3*. *Resident Evil 6* ganha um clima de terror ainda maior com grunhidos distantes de zumbis que nem ao menos apareceram na tela. Explosões, derrapadas, desmoronamentos, narração e trilhas épicas evoluem absurdamente com esses fones. O jogador que não investe em áudio, infelizmente, nem sempre consegue compreender a verdadeira visão de um produtor no universo criado.

Já deu para entender que chegou a hora de investir. O difícil mesmo é saber qual é a melhor

opção, já que o mercado está abastecido por muitas marcas de fones de ouvido. Mas estamos aqui para ajudar. Testamos diversos fones e, entre todos, escolhemos os três melhores para a nossa principal necessidade: jogar PlayStation 3. Serão três fones principais: o famoso headset oficial 7.1 da Sony; o Turtle Beach Earforce PX5; e o Astro A40, que conta até com apoio da MLG, organização de #eSports. Infelizmente, nenhum deles é vendido no Brasil. A Turtle Beach começou seus negócios no Brasil este mês com o modelo PX3 (um fone “estéreo Premium”, veja na página 40) e tem planos para trazer o ainda inédito Seven, sucessor do PX5, nos próximos meses.

**Todos os fones têm som 7.1 virtual. Isso não significa exatamente que há sete falantes em volta de sua cabeça, mas que o som que você ouve é simulado a partir do som original do console.*



VALE LEMBRAR QUE...

... Este é um teste para **PlayStation 3**, considerando os melhores produtos compatíveis com o console da Sony.

... Nós não somos técnicos de áudio. As nossas impressões são do ponto de vista de jogadores que, assim como você, preferem saber a qualidade em termos mais comuns do que falar sobre decibéis e característica SPL. Não é um teste científico, é um teste de quem joga.

SONY PS3 WIRELESS HEADSET 7.1

Qualidade, elegância e praticidade

SONY 7.1

- Wireless
- Entrada mini-usb para recarga
- Microfone
- Duração da bateria: 5/7 horas

US\$100



headset oficial da Sony é imponente, grandão e com estilo, sem botões tradicionais, e combina com o PS3. É grande o bastante para cobrir a orelha daquele seu amigo que era

zoadinho na escola, e o isolamento é ótimo: você não precisa elevar demais o volume para isolar ruídos externos e não há vazamento de áudio para as pessoas ao seu redor.

As opções e funções são simples. Há apenas o controle de volume, ligar ou desligar a função surround (caso você queira ouvir só a música, por exemplo), e o regulador entre som do jogo e som de vozes. Como o acessório é da Sony, as indicações de volume, surround e bateria aparecem na tela da TV sempre que são mudadas.

Além de ser um fone muito bom e o mais barato da nossa lista – mesmo que ele seja descontinuado muito em breve, com a chegada do seu substituto, Pulse 7.1 – o maior trunfo do fone oficial é sua praticidade. Basta conectar o pequeno receptor USB ao PS3, ligar o fone e pronto. Além disso, é o único fone que realmente faz 7.1 canais “de verdade” nos jogos compatíveis com tal recurso. Isso porque o som é mandado direto para o fone, digamos, como se fosse via cabo HDMI. Já os outros fones são conectados via entrada óptica, e o PS3 só suporta 5.1 canais dessa forma.

O maior problema, porém, é a duração da bateria, que não passa de 7 horas. O recomendável é deixar o fone carregando (conectado a uma entrada USB no PC) toda vez que você acabar de jogar, para não correr o risco de ficar sem áudio na próxima sessão. Se você tiver um cabo USB grande, até dá para deixá-lo carregando enquanto joga, com fio mesmo, mas aí o fone vai ocupar as duas entradas USB do seu console. ▶

Melhor custo/benefício

O preço nos EUA é justo: US\$100, enquanto a nova versão, Pulse, sai por US\$150. No Brasil, é comum encontrá-lo por R\$ 400 em importadoras. De qualquer forma, sai mais barato que os outros (mais até que o PX3) e tem um desempenho excelente para o preço. É o mais prático de usar e tem compatibilidade máxima, além de fazer 7.1 canais de verdade.





O PODER DO SOM

A seguir, vamos tratar sobre a qualidade do som nos jogos que usamos para os testes dessa reportagem. Evitamos detalhes técnicos, já que a proposta é passar uma ideia de como cada um se sai de maneira geral, com algumas considerações no final.

*No caso do PS5, a comparação é feita com seu Preset (equalizações sonoras pré-definidas) principal, número 1.

RESIDENT EVIL 6



O design de som de *Resident Evil 6* é fantástico – embora o som pareça um pouco mais compressor do que deveria. A primeira meia hora da campanha de Leon mostra o cuidado com o áudio: você faz um disparo e o som vai ganhando cada vez mais elementos em todas as direções. *RE6* mostra bem a relação entre os fones surround de um modo geral, que se provou verdadeiro para vários jogos. O fone da Sony é o que apresenta melhor a divisão de canais. Você consegue identificar exatamente de onde vem cada passo e grito, e até os diálogos passeando enquanto a câmera muda. A qualidade do som não traz nada de incrível quando comparada aos outros dois.

▼ CONTINUA

ASTRO A40 AUDIO SYSTEM

Versatilidade, leveza e maior conforto

Talvez o fone mais conhecido no quesito "Uau! Esse fone é coisa séria!", o A40 é o segundo na linha da fabricante Astro—US\$ 50 mais barato que o supremo A50, que sai por US\$ 290. A primeira diferença em relação aos outros produtos testados é a apresentação. A belíssima embalagem faz o A40 realmente parecer um "video gaming equipment", como está escrito nela, ou um "sistema de áudio" como diz o site oficial. Já o PX5 parece "apenas" um fone legal para videogames, em termos de comparação. O amplificador do A40 é talvez a parte mais bonita do produto, e tudo tem um toque mais profissional.

O A40 é o mais confortável. O ajuste parece um pouco mais restrito que nos outros fones, porém há espaço suficiente para orelhas relativamente grandes—não tanto quanto o Sony, mas nunca o deixa desconfortável e é mais leve.

Há uma característica que pode acabar com a alegria de muitos: este fone não é sem fio e precisa estar ligado ao amplificador. Apesar disso, todos os cabos que acompanham o produto são de ótima qualidade (o cabo óptico é muito superior ao do PX5). O jeito de instalar tudo é bem parecido com o do fone da Turtle Beach—a diferença é o cabo extra do amplificador para o fone. Porém, há uma versão wireless do A40, 30 dólares mais cara do que o modelo que testamos. E é possível ligar o amplificador com pilhas, assim quase todos os cabos vão embora.

Fora isso, não há muitas características únicas. Uma coisa legal é poder colocar o microfone em qualquer um dos lados, e o conector entre o fone e o amplificador é fácil de desconectar, algo bem útil em momentos de emergência. ▶

◀ O amplificador permite adequar na medida certa o equilíbrio entre som de jogo e chat de voz, embora não seja capaz de usufruir do 7.1 por meio do PS3



Melhor conforto

O A40 é leve e confortável. Dá a impressão de ser um fone um apertado ou que esquenta, mas nada disso se provou verdadeiro—e foi o que menos esquentou a orelha, inclusive. Em segundo nesse quesito vem o PX5, confortável também, mas que esquenta em sessões longas, algo que não aconteceu com o A40. O da Sony fica em último, mesmo com o melhor isolamento e comportando orelhões, por ser mais pesado e por esquentar.

ASTRO A40

- Com fio
- Amplificador que se conecta ao PS3 via cabo óptico
- Microfone removível (pode ser encaixado em ambos os lados do fone)

US\$250

CALL OF DUTY: MW3 e BATTLEFIELD 3



Jogos de tiro são sempre um fator determinante na escolha de um fone de mais qualidade. Quem joga muito multiplayer precisa ter uma noção clara do que está acontecendo ao seu redor, seja nos corredores de *Modern Warfare 3* ou nos imensos campos de batalha de *Battlefield 3*.

Há uma distinção clara entre o PX5 e o A40. O fone da Turtle Beach parece bem melhor para *MW3*. Já o A40 é mais envolvente em *Battlefield 3*. Impressiona a sensação de estar no campo de batalha e ter total convicção de que o som da explosão veio lá de longe, à sua esquerda, e aí quando você vai ver... uau, foi bem longe. E por isso a explosão foi apenas um detalhe no meio do tiroteio à sua frente. É para isso que servem os melhores fones: para deixá-lo a par de tudo o que está acontecendo, sem que você precise ver nada. Além disso,

TURTLE BEACH EARFORCE PX5

Robusto e ideal para jogadores "multitarefa"

É atualmente o fone de ouvido mais avançado da Turtle Beach, empresa especializada nesse seguimento. Costuma ser a marca preferida de quem leva *Call of Duty* a sério. Assim como o fone da Sony, há outro produto chegando para tomar o posto dele em breve – no caso, a série Seven. O PX5 é o mais compacto dos fones que testamos, mas isso não o torna desconfortável. Pelo contrário. Por ser mais leve, é mais confortável que o fone oficial da Sony. Mas, em comparação aos dois fones surround, ele não isola tão bem os sons exteriores e exige mais volume para isso.

O PX5 tem várias funções. A principal é o processador de som com diferentes Presets para todo tipo de jogo. O fone vem com oito Presets, e são tudo o que você precisa, mas você pode conectar o fone ao PC, visitar o site oficial da Turtle Beach e baixar um programa que permite fazer suas próprias equalizações – pode até baixar Presets de usuários do fórum. Esses Presets novos apagam os que vêm de fábrica, mas você sempre pode instalar os antigos de volta.

O amplificador do PX5 tem uma saída de áudio óptico, o que permite transmitir o som para outro dispositivo além do fone – útil para quem gosta de capturar vídeos e quer melhor qualidade de som. O fone tem suporte a Bluetooth e pode ser ligado a dois dispositivos: um é o seu PS3 (para ativar o microfone), e o outro pode ser ligado a qualquer coisa, inclusive a seu celular. Você pode atender ligações durante o jogo, fazer chamada por voz, ou usar o MP3 player do seu celular para ouvir suas próprias músicas enquanto joga. Nesse ponto, a qualidade não é incrível, mas totalmente aceitável.

O PX5 usa duas pilhas AA, e usamos pilhas recarregáveis Sony de 2100mAh, que variaram entre 10 e 15 horas de uso (o dobro do headset da Sony). O headset também fala com você: uma voz feminina avisa quando o acessório é ligado / desligado, em modo PS3 / X360, ou quando as pilhas estão acabando. Sensacional! ▶

TURTLE BEACH PX5

- Wireless
- Requer duas pilhas AA
- Transmissor conecta ao console via entrada óptica, energia via USB
- Microfone via bluetooth, flexível e com espuma
- Duração da bateria: 10/15 horas

US\$250





O MELHOR FONE PARA PS3

Jogadores mais puristas, audiófilos e afins talvez discordem dessa decisão, e de fato foi bem difícil escolher o campeão. O Astro A40 é realmente um fone excepcional, e toda sua fama é justificada. É nítido o trabalho de primeira linha feito em cada aspecto do acessório. Porém, a quantidade de opções, Presets e características únicas do PX5 faz a diferença. E, como já dissemos, o som é um pouco mais claro no PX5, mesmo

não tendo o impacto e não segurando graves tão bem quanto o A40 – certas explosões causaram uma pequena distorção nele. O chat também é mais agradável no PX5. Aceitamos um pouco menos de conforto e design pelo resto do pacote. A margem foi apertada, então você vai se dar bem com qualquer um dos três fones, mas foi o PX5 que foi adotado como ferramenta de testes da redação.

Qualidade de som

EMPATE

Se formos contar os momentos em que dissemos “uau!” por nos espantarmos com a qualidade do som, o Astro A40 venceria. O impacto que esse fone oferece é absurdo, especialmente em jogos com áreas abertas. O baixo do A40 é imbatível, aconchegante – e é assim que um baixo deve ser. Só que os graves tomam mais espaço do que deveriam.

O A40 perde um pouco das frequências médias e altas, que de vez em quando são engolidas pela insanidade (positiva) das frequências baixas. E isso dá ao PX5 um som mais claro, onde é possível sentir cada som em sua devida frequência. É mais coeso e constante (embora, no quesito “de que lado vem esse som?”, o headset da Sony é melhor). Por esse ângulo, o PX5 vence. O ponto mais alto do A40 é maior que o do PX5, porém o ponto mais baixo do A40 é pior que o do PX5. É como se o A40 variasse entre 50 e 30 km/h em uma corrida, e o PX5 só corresse a 40 km/h.



Melhor microfone

A experiência de chat é melhor no PX5. Há uma regulagem fina e única para chegar ao ponto certo entre jogo e voz com o A40. O PX5 é mais natural, com controles separados para volume de chat e jogo, e uma função “chatboost”. A voz de seus companheiros é mais clara para você, e vice-versa, graças ao bom e flexível microfone que já vem com a espuminha para reduzir estouros e ruídos do ambiente.

como *Battlefield 3* tem uma escala muito maior, se beneficia mais dos graves fora do normal do A40. Para os cenários com design mais estreito como *MW3*, o PX5 faz a diferença. Sacar os passos de jogadores desavisados em um corredor próximo é mais natural no PX5, e os seus Presets podem ser incrivelmente úteis em *MW3*. Há até um Preset que favorece o som de passos e afins em relação ao resto do ambiente.

GOD OF WAR III



Este é um caso curioso que aconteceu com alguns outros jogos. Com o PX5 e o Astro A40, não conseguimos usar som 5.1 em *God of War III*. Certos jogos não passam Dolby 5.1 para os fones, alguns não passam DTS 5.1... E outros não passam ambos. Talvez seja pela entrada óptica ou outro motivo. O fone da Sony, obviamente, não teve problema nenhum em reproduzir a excelente narração do início do jogo, mandando bem demais na divisão dos canais de áudio, o forte do produto. Caso você adquira um destes fones e fique sem som, vá às opções de áudio e desabilite o Dolby 5.1. Isso pode resolver o problema.



TURTLE BEACH EARFORCE PX3

Apenas um bom fone estéreo para jogos

É número é próximo ao PX5, mas não se engane: o PX3 está bem distante em qualidade de som. O principal motivo de não o testarmos com os outros é que o PX3 é um fone estéreo.

Funciona com um pequeno amplificador e requer que você use um cabo RCA um pouco diferente (já incluso) no PS3. Ele tem recurso de mixar músicas de um tocador de MP3 ao som do jogo, mas isso é feito com um cabo de 3,5mm, e os Presets de som para várias situações também estão presentes.

É um fone bem confortável, embora mais feinho que seu irmão mais caro. Não isola o som tão bem, embora não seja ruim. Por ser um fone estéreo que também funciona no PC, achávamos que seria uma boa opção para ouvir música e... não, não é. No PS3, o resultado é melhor por causa dos Presets mas, se você está procurando um fone multiuso, o PX3 não é a melhor opção.

Nos jogos, ele trabalha bem. Devemos dizer que era estranho testá-lo depois de ter um PX5 e um Astro A40 na cabeça. Tudo parece meio abafado e simples em comparação aos fones surround. Por outro lado, o PX3 é um bom fone estéreo. Se você não tem pena de seus ouvidos, saiba que o volume pode ser muito, muito alto mesmo — é claro que isso causa certa distorção. Parece melhor para jogos com sons mais “estourados”, como *Need for Speed Hot Pursuit*.

O problema do PX3 é o preço — estamos analisando o preço do produto importado —, que custa US\$150 lá fora. Por esse valor, você consegue o novíssimo fone Pulse 7.1 da Sony, ou o modelo anterior dele (testado na matéria), que sai a US\$100 e tem um custo-benefício absurdamente melhor. Talvez com a chegada da série Seven, o preço fique menor e mais competitivo, mas fica um pouco difícil recomendar este fone já que há opções melhores e mais baratas no mercado. 

◀ Um bom fone estéreo, mas seu preço o inviabiliza se comparado ao fone da Sony, que, além de mais barato, explora bem o potencial sonoro dos jogos de PS3 em surround



EDIÇÃO ESPECIAL SOMENTE ATÉ O FIM DOS ESTOQUES!

SONIC & ALL-STAR RACING TRANSFORMED™



ALL-STAR
MAIS DE 20 CORREDORES LENDÁRIOS

PISTAS
27 PISTAS E ARENAS INCRÍVEIS

MODOS DE JOGO
GRANDE PRÊMIO, TURNÊ MUNDIAL,
ARENAS DE BATALHAS E MAIS

MULTIPLAYER
4 JOGADORES COM A TELA DIVIDIDA
OU ATÉ 10 JOGADORES ONLINE

PILOTE POR TERRA, ÁGUA OU AR COM AS INCRÍVEIS TRANSFORMAÇÕES DE SEU VEÍCULO - AS CORRIDAS JAMAIS SERÃO AS MESMAS!



LIVRE PARA TODOS
OS PÚBLICOS

PlayStation.



SEGA®

© SEGA. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. SEGA, the SEGA logo and SONIC & ALL-STAR RACING TRANSFORMED are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and the PlayStation Network logo is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.



★ Antes que você fique assustado, o cara de moicano não é Jason Brody. O protagonista não sairia enterrando pessoas até o nariz na areia. Este é Vaas, o vilão/pirata/psicopata local

80% DE POTENCIAL
DE SUCESSO

PS3 (DISCO) LANÇAMENTO DEZEMBRO

GÊNERO FPS PRODUTORA UBISOFT MONTREAL

DISTRIBUIDORA UBISOFT

Divertido e insano, **Far Cry 3** é o jogo de tiro que você precisa e não sabe

Testamos em primeira mão as promessas
e loucuras desse FPS brilhante

Por Louise Blain

Em uma época em que sinônimo de FPS é *Call of Duty* ou *Battlefield*, é difícil esperar com ansiedade por *Far Cry 3*. Mas você não pensaria assim se tivesse jogado essa belezinha em primeira mão. Ficaria com uma cara de "Uau! Esse jogo não é normal!". Pelo menos foi assim que ficamos ao visitar a sede da Ubisoft, no Canadá, para descobrir o que realmente está escondido na ilha terrível e paradisíaca de *Far Cry 3*.

Vamos pensar sobre o tema do game por um momento. Você está preso em uma ilha tropical perigosa (Ei! É uma cabeça enterrada na areia da praia na cena à esquerda?), mas linda demais, e tem de lidar com o "pequeno" dilema de matar ou morrer. Como você reagiria? Em vez de um herói de ação entusiasmado que sente umacoceirinha ao colocar o dedo no gatilho, os produtores focaram na geração do século 21, de pessoas acostumadas com a tecnologia, e

Sua cabeça está em jogo



▼ Caçar à noite é mais seguro e... Olhe o tamanho daqueles ratos!! Caracas!!

criaram o protagonista Jason Brody. “O que torna Jason verossímil – e você pode ouvir isso até no seu timbre de voz – é que ele não tem certeza de que vai conseguir sair dessa”, explica o produtor Dan Hay. “Ele vem de um lugar com valores ocidentais, possui gadgets e a sua rede social é de extrema importância. O que estamos realmente perguntando é: esses são os seus amigos mesmo ou apenas a sua rede social? Essas pessoas o ajudariam? Você as ajudaria? Levitaria um tiro por elas? É muito importante para nós fazer com que a experiência seja real e crível. Quando Jason diz ‘ferrou’, ele é a voz do jogador”, analisa Dan.

As perspicácias da Geração Y (quem nasceu entre os anos 1978 e 1994) de Jason mostram

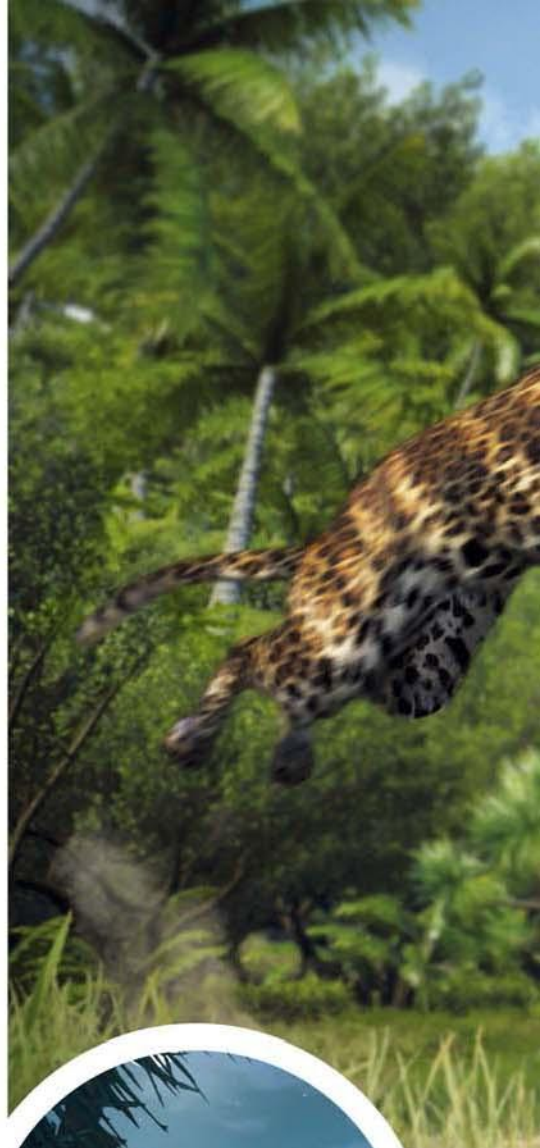
seu valor quando ele se torna parte da força rebelde na ilha. Ele é mais do que um cara que sabe usar uma arma ou duas. “Existem [no jogo] todos os tipos de emoção que nós desejávamos que o jogador sentisse, mas também queremos que eles possam apenas sair e atirar em coisas”, sorri Hay. “Queremos que os jogadores divirtam-se. Balancear esses elementos foi difícil, mas estamos imensamente orgulhosos do que construímos. É arriscado ter essa camada de profundidade, mas, se você não ousa, provavelmente não verá aquele momento mágico no qual as pessoas estão jogando e você não consegue tirar o controle delas”, aposta o produtor.

Bem-vindo ao inferno

Jason Brody é um turista em início de férias em uma ilha paradisíaca. Só que a insanidade parece ser característica intrínseca dos habitantes locais. Uma gloriosa cena de abertura leva a uma fuga dramática do acampamento em que Jason foi preso e, com a história a todo vapor, o rapaz vê suas mãos ensanguentadas e começa a procura por seus amigos desaparecidos.

Far Cry 3 está milhões de quilômetros distante do jogo anterior. Esqueça aquele cenário africano arrasado pela guerra. Essa é a história de Jason, e a narrativa segue sua jornada na bela ilha.

A história aqui é mais inteligente. Existe uma ambiguidade intencional que dá pistas sobre segredos que espreitam abaixo da superfície – assim como os tubarões que circundam as águas transparentes da ilha. Drogas, alucinações e loucura se unem nesse enorme sandbox tropical, isso sem mencionar a vida selvagem e o ambiente exuberante que parece se esticar ao infinito.



▲ Você não é o único à espreita na mata. Às vezes, você está de olho em um inimigo distraído e, de repente, “Gaurrrr!!!”



▲ É preciso certa disciplina para se manter na missão e não se transformar em um bárbaro destruidor da natureza





◀ Esse é o momento em que a vida passa diante de seus olhos e surge a pergunta: "Eu vou morrer vestindo uma cueca dos Ursinhos Carinhosos?"

Em contato com a natureza

Por cima do barulho dos grilos e do vento roçando a grama alta, Jason se esforça para ouvir sua presa. O objetivo é coletar algumas plantas na Ilha Rook e conseguir duas importantes peles de javali para fazer uma mochila maior para Jason. O rapaz fica parado no local, analisando o verde da grama com a mira da sua pistola 1911. De repente, um javali ataca, e o sangue se espalha pela tela. Parece que esse porco nervoso possui técnicas de caça melhores do que as de Jason. Após alguns apertões desesperados nos botões, um grito agudo aponta que a sorte não ficou do lado do parente do Pumba. Após uma cinemática, a pele do animal está nas mãos de Jason.

A ilha inteira fervilha com a vida selvagem. Bodes e cobras, felinos e cães raivosos, as criaturas dão vida à selva e podem ser usadas para expandir o seu sistema de criação — isso se eles não pegarem Jason primeiro, claro. É preciso coletar plantas e

caçar animais por três razões: 1. Criar mais espaço na sua mochila para carregar loot; 2. Fazer carteiras maiores para guardar o seu dinheiro (porque, segundo a lógica do game, você não pode simplesmente guardar a grana na mochila); 3. Para misturar a vasta coleção de remédios que melhoram o foco da mira ou até a capacidade do pulmão do personagem. É um momento de celebração inesperado quando nós conseguimos criar um bolso extra para guardar granadas após toparmos com um dragão-de-komodo em cima de uma rocha — parece errado abusar tanto dos animais, mas, ei, é só um jogo.

"Eu adoro os artigos de pele de tubarão que o jogador precisa fazer", confessa o diabólico game designer chefe, Jamie Keen. "O jogador vai pensar: 'Ah, eu tenho de matar um tubarão. Beleza...' Mas aí ele vai mergulhar no mundo dos tubarões e, de repente, vai pensar: 'Como diabos eu vou fazer isso?!'". Desafio aceito, sr. Keen! ▶

◀ O Doutor Earnhardt vai ser o médico de Jason, mas não é um cara bonzinho: ele faz (e usa) drogas pesadas e vai passar missões em troca de seus serviços





Esse sabe o que diz



"Nós temos uma grande quantidade de captura de movimentos no jogo. Temos pelo menos

um filme de longa duração, se não mais. Isso traz um nível de profundidade para a experiência que eu não acho que as pessoas necessariamente esperam de um jogo de mundo aberto. Acho que fomos bastante ambiciosos em ter certeza de fazer essas cinemáticas e performances com atores capazes e que não deixam a desejar para ninguém".

Jamie Keen,
Designer chefe,
Ubisoft Montreal



▲ Dennis, da tribo Rakyat, fornece todas as armas e tintas que você precisar



▲ Você pode disputar uma partida ou duas de carteados se não for distraído pelo chamado da floresta

Monstro humano

Vaas, o líder do clã, não é bem um vendedor de porções de camarão na ilha. Ele é um assassino com cinquenta parafusos a menos, determinado a torturar os amigos de Jason e faz graça com o protagonista no melhor estilo Coringa de ser. E pode piorar: Vaas comanda uma tripulação de piratas armados e sanguinários.

Encontrá-lo cara a cara é perturbador. Isso se deve menos ao fato de que ele trancou Jason em uma jaula e mais pelo seu olhar flamejante. Ele transborda raiva e ódio, e piora quando Jason escapa das suas garras.

Vaas não foi um personagem fácil de se criar. "Nós começamos dizendo, 'O que a ilha causaria nessa pessoa?'", explica Hay. "Ela aplicaria pressão. Então o fizemos um cara cansado, o deixamos no ponto em que ele está prestes a enlouquecer...e é aí que a magia acontece". Nós temos ideias diferentes de magia, Hay...



É dez vezes maior que os outros games da série

Deus salve o GPS! O mapa de *Far Cry 3* fica apenas a um botão distância e mostra em tela cheia a estrutura gigante do terreno. Grandes áreas estão apagadas, e é preciso escalar torres de rádio para ativar o sinal. Bem no estilo dos pontos de sincronização de *Assassin's Creed*. Ao recuperar a área, é possível ver missões, mais armas ficam disponíveis e outros itens de interesse aparecem. Esses incluem os postos de observação: áreas controladas por Vaas e que podem ser dominadas para serem usadas como estações para viagem rápida e dão acesso ao arsenal. Há também incontáveis missões secundárias.

As viagens rápidas podem parecer um desperdício em um lugar tão bonito. O mundo é vibrante e cheio de vida, do jeito que a Ubisoft Montreal queria. "Nós imaginamos esse mundo extremamente lindo e brilhante, mas que a qualquer momento pudesse dar um bote e arrancar o seu pescoço", diz Keen. Espalhados no mapa, estão itens aleatórios (encontramos um par de algemas rosas e a foto de um anão), cartões de memória e cartas perdidas. Todos os arquivos vão para o seu guia de sobrevivência. A ilha possui uma história fascinante. Cabe a você descobrir.

"Não há nada mais gratificante do que sentar no topo de uma torre para admirar o mundo", diz Hay. "Você olha para baixo e vê cervos, e aí há um puma perseguindo-os. Sente-se e observe a extensão de tudo isso. É um mundo vivo e o seu playground para fazer o que quiser. Isso é *Far Cry*".

▲ Há um mundo para investigar, cheio de segredos por trás de uma sociedade "pacata"



Armas e camuflagem

Com toda a narrativa e elementos de RPG, quase dá para esquecer que esse é um jogo de tiro. Não apenas isso: trata-se de um FPS com IA realista e uma gama de armas que respondem bem – incluindo o arco e flecha. Jason aprende rapidamente os caminhos da selva. Ele pode carregar até três armas e um facão, útil para finalizações furtivas que vão direto na jugular.

Após tomar posse de um dos observatórios da ilha, Jason se esgueira até o local vigiado por um grupo de piratas. Ele ignora o papo

furado dos caras sobre como prevenir coceira na virilha e atira uma pedra para distraí-los, antes de pegar a câmera de marcar inimigos. Usar o zoom rotula cada pirata com o ícone de uma caveira e dá a vantagem de saber a sua localização mesmo se ele estiver atrás de uma proteção. Ser furtivo é uma opção, mas nós abrimos fogo contra os piratas e três cachorros que não tínhamos visto no local. O ritmo é rápido, frenético e gratificante. E talvez você precise de algumas seringas médicas para consertar o resultado da impulsividade.



▲ As cinemáticas impressionam, de seqüências espetaculares de ação até momentos dramáticos



A história é insana

Com citações de *Alice no País das Maravilhas* e outras maluquices, a narrativa é daquelas que fará qualquer um cair no buraco do coelho. Perder seus amigos, unir-se a um clã de rebeldes conhecido como Rakyat, ser tatuado com tinta alucinógena, sofrer perseguições de um louco e dormir com a princesa tribal que é irmã do inimigo enquanto planeja tomar seu poder da ilha selvagem? Sim, isso é brilhantemente insano.

Far Cry 3 vai jogar com sua mente. Mesmo nos momentos mais tranquilos, você nunca

adivinhará o que vai acontecer em seguida. "Pense sobre isso. Se você fosse a uma ilha assim, chegaria com noções preconcebidas. Aquele lugar seria visto como um destino de férias", explica Hay. "É o tipo de fotografia que você mostra para os amigos depois de 20 anos. Nós queríamos que a ilha tivesse essa impressão marcante. Você causa um efeito na ilha e ela causa um efeito em você. Não é apenas uma história que você conta após algumas cervejas – é uma história que você vai viver e aprender".

Esse sabe o que diz



"Para nós, o negócio era ter certeza de que [o jogo] seria bonito - que fosse sedutor, mas também selvagem e mortal. Quando o jogador pensar em *Far Cry* longe da civilização, que ele diga 'Oh, isso é fantástico! Eu quero morar nesse lugar', até perceber que alguém está lá com seu próprio entendimento do que é certo e errado e que pode não ser igual ao que você compartilha. Tome cuidado com o que deseja..."

Dan Hay,
Produtor,
Ubisoft Montreal

▼ De vilas tranquilas até a aniquilação de piratas, o visual é brilhante e distinto



Decisões

Não existe uma maneira certa de jogar, e a única linearidade está na narrativa principal. Fora isso, você é livre para explorar o ambiente como quiser. Jason progride pela ilha, toma os postos de observação e ganha experiência para destravar movimentos, como finalizações ou ataques de longa distância.

Uma mecânica única faz com que as tatuagens tribais azuis de Jason sejam feitas de acordo com suas decisões. "A tatuagem é sobre Jason estar se tornando um Rakyat, seguindo o caminho do guerreiro e no universo dos rebeldes", explica Keen. "Toda vez que ele ganhar uma nova habilidade, terá uma tatuagem correspondente no braço - e isso depende da rota escolhida".

Indo à loucura sem perder as estribeiras

Todos que jogaram *Far Cry 2* se lembram daquele sentimento de depressão quando a fumaça começava a sair do capô do seu carro, bem na hora em que passava um grupo de militares armados e que jamais emprestariam um telefone para você ligar para um guincho 24 horas.

Agora não é mais necessário tomar cuidado com o motor, e os controles de direção são bons, com a simplicidade de *Burnout*. "Queremos que dirigir seja uma experiência divertida, do tipo que o jogador possa puxar o freio de mão para fazer um cavalo de pau", diz Keen. "Você pode lançar o seu veículo a 100km/h de um penhasco - isso pode não acabar bem, mas você pode fazer. E se quiser viajar pelas estradas costeiras por horas a fio, sintam-se à vontade", promete Keen.



Durante a nossa jogatina, encontramos uma asa-delta perto da casa do sinistro Dr. Earnhardt e ficamos dez minutos planando sobre a ilha antes de pousar no meio de um bando de cabras. Depois, subimos em um quadriciclo que deu início a uma missão-surpresa: correr contra o relógio orientado por uma série de fogos sinalizadores roxos para fazer uma entrega.

Pouco tempo depois, livramo-nos de dois piratas que estavam passando antes de subir no buggy deles e dirigir pela praia com uma música alta e dançante nos nossos ouvidos. E toda essa liberdade, cheias de surpresas (perigosas e divertidas) parece ser apenas a ponta do iceberg dessa viagem lunática, que chega no dia 4 de dezembro no seu PlayStation 3 e promete oferecer uma experiência diferente para quem cansou dos temas padrões dos FPSs atuais. 

NICKI MINAJ
JENNIFER LOPEZ
P!NK

FLO RIDA
RIHANNA
CARLY RAE JEPSEN

O jogo de dança mais vendido no mundo

JUST DANCE 4

A festa já
vai começar!



ADQUIRA
AGORA NA
PRÉ-VENDA

JUSTIN BIEBER
MAROON 5
ONE DIRECTION
E MUITO MAIS...

AMERICANAS.COM

mac.com.br

GEEK

pontofofo.com

Saraiva

U2 GAMES

Walmart

UBISOFT

JUST
DANCE
4



facebook.com/ubisoft.brasil





Previews

70%
DE POTENCIAL
DE SUCESSO

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

PS3 (PS MOVE) LANÇAMENTO 2013

GÊNERO TERROR PRODUTORA SUPERMASSIVE GAMES DISTRIBUIDORA SONY

Por Pedro Sciarotta



BOA SACADA ▶ Para não tirá-lo do clima com botões pulando na tela, as instruções estão impressas nos objetos



MEDO ▶ Assim como em filmes de terror, o medo está em perseguições com criaturas que nunca aparecem totalmente



Until Dawn

Cuecas limpas e pilhas para lanterna não podem faltar

Alguma viagem de jovens para um lugar isolado já deu certo em jogos ou em filmes? Eles sempre descobrem que não estão sozinhos, coisas sinistras acontecem e a aventura vira um pesadelo. É isso que vai acontecer por aqui.

Until Dawn, exclusivo para jogar com o sensor de movimentos PlayStation Move, segue uma lógica parecida. O produtor Will Byles avisa que o jogo foi inspirado em filmes clássicos de terror, como *Pânico*, *Halloween* — A Noite do Terror e

Sexta-Feira 13. “No aniversário do sumiço de um amigo, um grupo de colegas visitam o lugar do mistério para enterrar os fantasmas e buscar uma conclusão”, conta Byles. Ah, claro, grande ideia...

Você é responsável por manter os oito personagens vivos em uma longa noite até o amanhecer (daí o termo “until dawn”). Apesar de ter um arco de história definido para ligar os capítulos, os caminhos podem mudar, já que suas decisões e ações pesam no que vai acontecer e em quem vai sobreviver ao final

da noite. Deixar armas para trás, por exemplo, pode ser a diferença entre terminar a história com só um dos personagens vivo ou com toda a galera feliz e sorridente.

“Assim como nos clássicos de terror, o lugar é isolado, a energia está desligada e os telefones não funcionam!”, comenta Byles. O jogo busca criar momentos de tensão com sustos e terror sangrento, como ao cruzar com um cervo na floresta e, logo depois, encontrar somente suas tripas no caminho.

Os jovens terão de descobrir quem está tentando matá-los munidos da melhor amiga dos protagonistas de jogos de terror: a lanterna. Como é exclusivo para



o Move, o controle de movimento da Sony faz esse papel e é o responsável por criar o caminho de luz que guia os personagens no meio da escuridão. Algo que incrementa a experiência, mas que é tão arriscado comercialmente quanto passar o fim de semana no mato. *Until Dawn* terá mais chances de sucesso se puder oferecer a opção de jogar com o DualShock. 

COMPRA, VENDA OU TROQUE
SEU SEMINOVO COM A ROCKLASER

**VOCÊ
ESCOLHE!**

PRÉ-VENDA E LANÇAMENTOS

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



www.rocklaser.com.br

Televendas: (11) 2954-4332

SAC: (11) 2631-5221



twitter.com/rocklaser_games

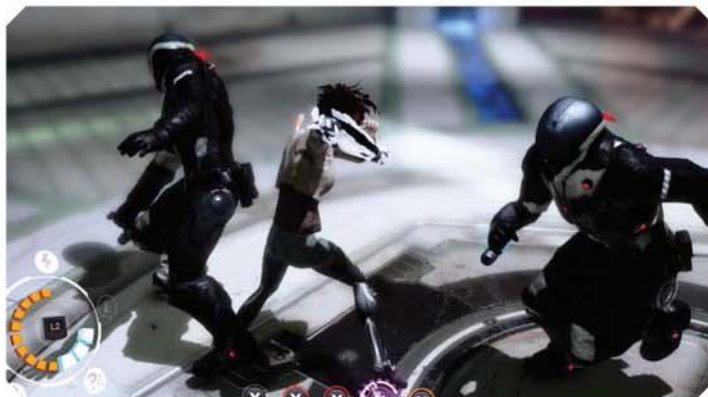
ROCK LASER
GAMES

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

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



PODE DAR CERTO ▸ A ideia de manipular memórias é muito boa, mas o controle precisa melhorar para garantir o sucesso do game



Remember Me

Apagar sua memória pode ser a melhor solução

PROMISSOR ▸ Ao aprender técnicas de combate, você pode montar a sequência do combo em um menu

Você já deve ter visto a premissa dessa nova propriedade intelectual da Capcom em algum filme da Sessão da Tarde.

Nilin, a personagem principal, foi presa e teve sua memória apagada. Agora ela precisa redescobrir quem é de verdade e por que estão atrás dela. Soa familiar? Imagina...

A garota é uma ex-caçadora de memórias e tem a capacidade de invadir a mente das pessoas e apagar ou alterar suas memórias. Na Paris futurista de 2084, cenário do jogo, todos possuem implantes cerebrais que permitem negociar, remover e até trocar as próprias lembranças. E todo esse mercado é controlado por uma empresa chamada Memoreyes, enquanto o grupo de ativistas chamado Errorists luta contra essa forma de controle invasivo.

Remember Me foi apresentado pela Capcom na Gamescom 2012,

na Alemanha. Se você tem uma boa memória, deve lembrar que em 2011 foi divulgado um trailer com artes conceituais desse jogo, ainda chamado *Adrift*. Agora, apresentando oficialmente, vemos que pelo menos uma coisa não mudou em 2084: os vilões ainda precisam de diploma em mira ruim para serem contratados. Em um trailer, Nilin é perseguida por um helicóptero que erra todos os disparos, mesmo com ela sendo lenta para ultrapassar obstáculos. Por fim, Nilin consegue apagar a memória do piloto, que não lembra mais como pilotar, e a conclusão explosiva você pode imaginar.

Em outra parte do gameplay, vemos uma abordagem diferente para a manipulação de memórias. Nilin precisa fazer o comandante Frank Forlan se matar. Ela invade a mente do oficial e revive uma discussão do homem com sua esposa, Alexia. Dentro da memória



do comandante, o objetivo é fazer Frank matá-la. É preciso interagir com objetos da cena para forçar a situação a acabar da maneira desejada, como tirar a trava de segurança do revólver. A lembrança de ter matado Alexia (que não morreu coisa nenhuma) resulta no objetivo de Nilin: o suicídio de Frank.

Assistindo ao gameplay, percebe-se que não é só o enredo que é familiar. As mecânicas de

escalar e as cinemáticas lembram facilmente o estilo parkour acelerado de *Uncharted*, *Assassin's Creed* e *Mirror's Edge*. A Capcom aposta no jogo planejando criar uma série e deseja que *Remember Me* conquiste uma base de fãs para os títulos seguintes, para a próxima geração de consoles. Talvez por isso até o nome do jogo pede para que ele não seja esquecido. Eu não garanto nada...

DIABLO

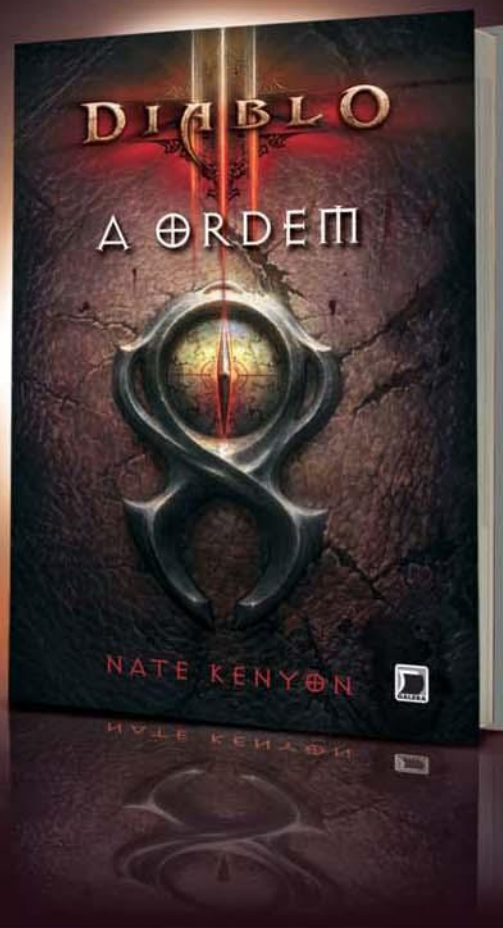
O QUE ACONTECEU ANTES DO JOGO COMEÇAR

O LIVRO

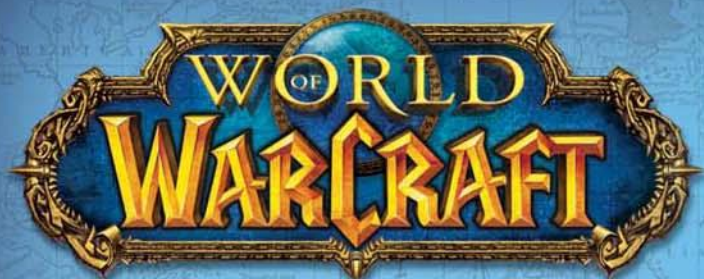
INSPIRADO NA POPULAR SAGA DE GAMES DIABLO.

GEEK.ETC.BR

por livraria cultura



A PAZ ESTÁ AMEAÇADA.

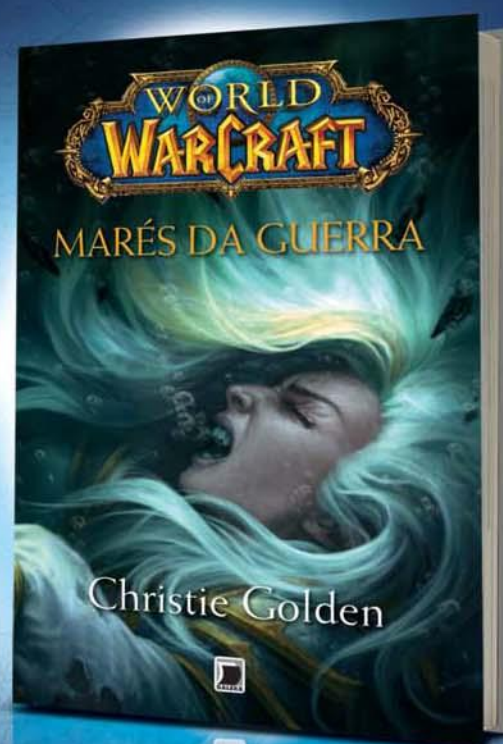


O LIVRO

INSPIRADO NA POPULAR SÉRIE DE GAMES.

GEEK.ETC.BR

por livraria cultura





RESIDENT EVIL 6

Sobreviver não é tudo no mais novo episódio do apocalipse zumbi: é preciso caçar 80 emblemas para entender a trama – e para ganhar bonecos virtuais



PlayStation 3 (disco)
Gênero Ação
Produtora Capcom
Distribuidora Capcom
Legenda/Dublagem Português/Inglês
Multiplayer 2 a 4 jogadores

Quatro campanhas, cerca de 30 horas de jogo. Nessa maratona de desafios estão escondidos 80 emblemas da serpente, o item colecionável de *Resident Evil 6*. O episódio anterior tinha um desafio similar, com a busca dos emblemas da BSAA, mas os novos itens estão muito mais escondidos. Dentro de gavetas, atrás de caixas, no topo de edifícios fora da sua rota de ação... A Capcom caprichou na crueldade para esconder os emblemas para garantir também que você invista 10 ou 15 horas a mais de jogo só revirando todos os cantos do cenário. E ainda há um truque extra: há emblemas que só podem ser encontrados por determinado personagem, um incentivo extra para jogar também com os "coadjuvantes"

que estrearam nesse novo episódio.

"Estou lascado", é o que você deve estar pensando nesse momento. Nada disso! Estamos aqui para sofrer em seu lugar, afinal sabemos que *Resident Evil 6* já é grande demais sem a obrigação de procurar agulhas no palheiro. Nas páginas a seguir, você vai encontrar as dicas com as localizações de todos os emblemas, com fotos indicativas e tudo mais.

E não se esqueça de, sempre que terminar uma campanha, visitar o fliperama que fica no menu inicial do game. Lá você encontra as máquinas que representam cada campanha e, por meio delas, acessa informações vitais sobre a trama que são liberadas pelos emblemas. Lá também fica a coleção de bonecos para relaxar, afinal ninguém é de ferro.



Caçadores de troféus

Resident Evil 6 não tem troféus online e é fácil de platar, só é preciso paciência para jogar por muitas horas.

Neto_xP.....5d 18h 6m
 Angelo_Filho..5d 20h 15m
 ShifterBR.....10d 5h 43m

Natan25.....11d 17h 8m
 criago007....16d 12h 34m
 Fonte: www.mypst.com.br



HALL DA FAMA

NÍVEL DE DIFICULDADE

5/10
 (Normal)

PIONEIRO

O primeiro jogador a coletar todos os troféus do game
DarkAlucard84
 (04/10/2012)

VELOCISTA

O mais rápido do ranking a coletar todos os troféus
RAZIEL-SP
 (5d 8h 18m)

EMBLEMA DA SERPENTE ▶
 Este é o tão desejado item colecionável de RE6. Pelo menos a cor é bem chamativa



VANDALAS DA LEI ▶ Os agentes de RE6 passam parte do tempo fugindo de monstros, mas ainda acham tempo livre para destruir emblemas em propriedades alheias

EMBLEMAS DAS SERPENTES

Senhoras e senhores, vamos começar a caçada aos emblemas secretos. Eles estão bem escondidos, então fique para seguir as nossas dicas, que são

complementadas pelas imagens com a exata localização dos itens. Fique esperto para não se distrair e prestar mais atenção na busca pelos emblemas nos perigos ao seu redor, porque

isso certamente será fatal. E se quiser fazer tudo mais rápido, opte por jogar com os personagens coadjuvantes nas campanhas de Chris e Jake, pois Piers e Sherry têm acesso a

alguns emblemas exclusivos. E termine as três campanhas para habilitar a de Ada, que esconde mais emblemas necessários para completar a sua coleção.



1 Após passar pelo salão de festas e encontrar o primeiro sobrevivente (o reitor), não siga o cara ainda: atrás do computador ao lado, olhe para a saleta do fundo.



2 Passe pelo jardim externo da universidade e entre nas salas ao redor. Em uma delas, é preciso abrir a gaveta da mesa de escritório para encontrar o emblema escondido.



3 Nos esgotos, passe direto pela linha do metrô onde é preciso desviar dos vagões. Ao chegar na segunda seção de trilhos, procure o item sob o vagão frontal.



4 Quando chegar nas ruas, você vai passar por dentro da casa de uma família morta e vai avançar até chegar a um bar. O emblema está em cima de um balcão, bem à vista.



5 No cemitério, avance com cautela e procure pelo local com um poste com a luz acesa e um cartaz. Procure o emblema à esquerda, escondido no topo de uma lápide.



6 Ao entrar na catedral, vá até o altar, vire para trás e olhe no topo da construção, acima da porta, para encontrar. Você pode destruir de perto depois, quando subir as escadarias.



7 No subterrâneo da catedral, depois de passar pelas salas onde é preciso usar senhas para abrir as portas, Helena começa a abrir várias portas. Entre no banheiro e esvazie a pia.



8 Avance até cair em uma espécie de mina. Siga pelo túnel estreito, passe abaixado sob dois arcos e fique sempre olhando para a esquerda para ver o item na água.



9 Antes de abrir o portão inicial, olhe para a sua esquerda e procure pelo item que está escondido em um buraco na parede, na parte alta do cenário.



10 Passe pela parte onde a água bate na cintura dos personagens, suba na área seca e abra a pesada tampa do caixão para achar seu emblema repousando em paz.



11 Reencontre Helena, ajude-a a empurrar uma enorme rocha no caminho e pule na área abaixo. Siga pela ponte de pedra e, no meio dela, equipe o rifle de precisão e procure à direita.



12 Após sobreviver à batalha aquática e voltar para a superfície, suba pela escada, passe por três pontes e procure pelo item dentro de um balde, ao lado de algumas caixas.

LEITURA FÁCIL. *Resident Evil 6* foi lançado com legendas em português, o que tornou a história muito mais acessível e interessante (mesmo com os frequentes

erros de tradução e de digitação). O que é tão legal quanto isso é o fato de que todos os arquivos escritos que servem para complementar a investigação do ataque

bioterrorista também estão em português. Vai ser fácil entender o mistério por trás dos ataques com o Vírus C e descobrir o verdadeiro culpado pelas tragédias.

LEON, CAPÍTULO 4



13 Na cabine do avião, pegue a nova arma e desça pela escada. Investigue à esquerda para encontrar o emblema sob uma porta de metal, atrás de um monte de bagunça.



14 Vá até a traseira do avião e desça pela escadaria para chegar na cozinha. Destrua o vidro do armário da dispensa para liberar o emblema entre as garrafas.



15 Após encarar o monstro Ustanak, a ação continua na região do mercado. Vá pela rua, entre na primeira à direita e corra para a viela à direita para encontrar o item.



16 Prossiga pelas ruas e, após encontrar o zumbi que se regenera, vá ao próximo açougue e procure uma escada onde cai um corpo. Suba e use a mira de precisão no letreiro.



LEON, CAPÍTULO 5

17 Após fugir das ruas contaminadas e entrar em uma loja (onde os zumbis ficam batendo na vitrine), seja rápido e destrua o emblema na estante à direita da escadaria.



18 Leon e Helena vão ao centro da cidade para reviver aquela missão do prólogo do game. No local onde é preciso medicar Helena, detone o emblema no caminhão.



19 Depois de sobreviver à cena da queda do helicóptero, olhe para a lateral direita antes da porta dupla e atire no emblema encaixado na prateleira.



20 No combate contra Derek no telhado, quando Leon abrir a porta de metal, não suba pela escada: vá debaixo dela e mire através da grade para achar o item perto da porta.



CHRIS, CAPÍTULO 1

21 Ao invadir o primeiro prédio, suba pela escadaria, vire à esquerda e procure o item na prateleira, escondido atrás dos porcos pendurados.



22 Prossiga por algum tempo pelas ruas, até chegar em um beco com uma placa amarela ao lado da porta. Entre e destrua a caixa em frente para encontrar o item.

AGENTE DO MÊS

Piers é o cara! Na campanha de Chris, jogue com Piers para conseguir pegar todos os emblemas em uma só partida e para viver uma batalha final impressionante



23 Quando chegar em uma escadaria externa onde um j'avo está parado, de costas, olhe para a direita e procure com a mira do rifle no topo do edifício do quartelão vizinho.



24 Sobreviva ao combate nos telhados até entrar em outro prédio. Desça até o sexto andar e, após o rombo na parede, procure o emblema no balcão de uma das lojas.

Resident Evil 6

CHRIS, CAPÍTULO 2



25 Ao chegar no cenário dos vagões tombados, Finn pede para protegê-lo enquanto planta uma bomba. Os inimigos vem da direita: vá nessa direção e ache o emblema na janela.



26 Emblema exclusivo de Piers. Ao escalar a torre para proteger Chris, use a mira do rifle de precisão para achar o emblema sob a estrutura da ponte, no lado direito.



27 Ao chegar na prefeitura, no salão da entrada, vá pelo lado esquerdo para achar uma passagem que segue por trás da escadaria: o item está pendurado na parede.



28 Após a cena com Ada, a mulher fica parada em frente a uma cortina. Passe por trás dela para encontrar uma saleta. O emblema está sobre o armário desta área.



29 Logo no início, passe pelo parquinho (sente no panda, se estiver afim) e abra o portão de saída para a rua. O item está à esquerda, escondido no final da rua.



30 Após abater o helicóptero e entrar no prédio, procure pela pequena sala de jogos. O emblema está escondido no canto, sobre uma das camas.



31 No segundo confronto com um helicóptero, fuja até uma embarcação onde há um gongo. Proteja-se atrás da mureta para não ser fuzilado e atire no topo dos bambus.



32 Durante a perseguição de carro, Piers e Chris serão vítimas de uma emboscada em um túnel. Antes de acabar com a raça dos inimigos, atire no emblema na frente do ônibus.



33 No início, na grande área de estoque, há um helicóptero parado no lado direito. Entre nele para encontrar o emblema oculto dentro da cabine.

CHRIS "BELFORT"

Alguém aí também acha que o novo Chris Redfield ficou a cara do lutador Vitor Belfort? O agente da BSAA até arrisca golpes de MMA nos zumbis



34 Avance nessa área e a dupla vai passar por uma porta dupla que fecha sozinha assim que os dois passam. Do lado de fora, use a mira e veja o item no mastro do navio vizinho.



35 Dentro das cabines de comando do porta-aviões, será preciso girar uma válvula para descer uma escada. Suba e encontre o item debaixo de outra escada.



36 Emblema exclusivo de Piers. No final da missão, quando Chris estiver no helicóptero, destrua o primeiro obstáculo e procure o emblema dentro de um dos pneus.

NÃO TENHA VERGONHA

Se a sua intenção é platinar o jogo, não tenha vergonha em jogar as quatro campanhas no nível mais fácil para destruir os emblemas.

Assim você não terá de se preocupar tanto com os inimigos e vai tirar esse desafio do caminho para quando precisar jogar novamente em um nível

mais difícil e estiver mais preocupado em conseguir um melhor desempenho no ranking para conseguir outros troféus. Jogar no fácil também é bom para juntar pontos.

CHRIS, CAPÍTULO 5



37 No início do capítulo, é preciso desativar a rotação das hélices do duto de ventilação. O emblema está dentro do duto. Piers pode destruí-lo por cima, pela grade.



38 Após reencontrar o seu parceiro, entre na sala depois do elevador. No canto direito, no alto, há um buraco que se liga com a área vizinha e que esconde o emblema.



39 Na segunda etapa da fuga do monstro Haos, há um corredor onde é preciso atirar na mão dele para fugir. Após subir pendurado por uma grade, olhe no chão, à esquerda.



40 No final da campanha, quando Piers destrói paredes de gosma em uma plataforma para Chris fugir, pare antes da terceira parede de gosma e olhe para a direita.



JAKE, CAPÍTULO 1

41 Quando chegar no campo de combate a céu aberto, fique atento para enxergar o emblema sobre uma das portas (e fique atento para não ser vítima de mísseis no processo).



42 Ao passar pelos barracos no abismo, após pendurar-se na primeira barra de ferro, olhe no rochedo da direita para encontrar o item (Sherry também passa por aqui).



43 Emblema exclusivo de Sherry. Após fugir das garras de Ustanak e atravessar a janela do prédio, peça a ajuda de Jake para escalar a parede no banheiro; olhe para trás.



44 No depósito, após vencer Ustanak explodindo os barris perto dele, a dupla vai cair em um buraco. Saia para a área externa e atire no emblema sobre uma porta em frente.



JAKE, CAPÍTULO 2

45 No meio da nevasca, investigue a área para encontrar três chipes. Após subir pela primeira escada metálica, olhe para o alto da árvore próxima e atire.



46 Siga o seu localizador na nevasca para encontrar o pendrive A. Ao lado, há umas escavadeira, o emblema está escondido na cabine, junto ao banco do operador.



47 Elimine todos os inimigos que tentam invadir a cabana e fuja com a moto de neve. Após as árvores, fique sempre do lado direito para conseguir atropelar o item.



48 Dentro da caverna, na segunda área vigiada por insetos, pare ao chegar na porta de saída: olhe para trás para achar o item. Atire e fuja, pois isso vai atrair Ustanak.

JAKE MULLER

Jake, o filho do falecido (pelo menos até então) vilão Albert Wesker, é um dos personagens mais bacanas da série. Pinta de bad boy, mas cheio de boas intenções

JAKE, CAPÍTULO 3



49 Emblema exclusivo de Jake. Ao assumir o controle das câmeras de segurança, troque de tela duas vezes para ver a sala do emblema, sobre o armário.



52 Ao sair na área externa, em uma espécie de lago raso, o tanque vai atravessar a parede. Continue em frente, ignore a escada e procure no canto esquerdo.



55 Após coletar a espingarda, seu personagem vai cair na rua. Antes de prosseguir, atire no emblema atrás do caminhão tombado ao lado.



58 Quando chegar na plataforma-elevador no centro do complexo, pule na entrada da porta C e procure o item no armário que fica no final do corredor.

SHERRY BIRKIN

Agente do serviço de segurança nacional dos EUA, Sherry precisa convencer Jake a salvar o mundo. Felizmente, tudo que ela precisa é de charme, não de técnicas militares



50 Após encontrar Sherry, abra a porta no final do corredor para encontrar o item atrás das caixas na prateleira (e pare de sejar a garota em seus trajes de "cobaia sensual").



51 Quando o tanque de guerra der as caras, segure a respiração e fique escondido atrás da estátua central; ele vai destruí-la para revelar o emblema.



JAKE, CAPÍTULO 4

53 Emblema exclusivo de Sherry. Nas cenas de pilotagem, surgirá um caminhão de combustível: antes de explodi-lo, destrua o item no alto do prédio à esquerda.



54 Já sem moto, siga pelas ruas por algum tempo e procure por um carro tombado, vermelho e de capô branco. Atrás dele, há outro veículo, com o item no para-brisa.



56 Sobrevive a uma horda de inimigos e avance até chegar a uma escada de metal vermelha. Suba e olhe para a rua para encontrar o emblema dando sopa.



JAKE, CAPÍTULO 5

57 Na sala inicial, ajude Sherry a passar pela abertura no alto da parede e, quando conseguir uma arma, destrua o emblema no alto da parede da sala inicial.



59 Na área de fundição, cheia de metal derretido, empurre a caixa de metal para liberar caminho. Ignore Ustanak e vá até o final da plataforma da direita para achar o item.



60 Após uma batalha de macho com Ustanak, na base do soco, prossiga e procure o item no chão. Só não ache que Ustanak é do tipo que desiste fácil...

PARA PLATINAR

Para terminar as campanhas na dificuldade Profissional, primeiro compre a habilidade de munição infinita para as melhores armas de

cada personagem da campanha. Além de equipá-la, é preciso ativar o efeito de munição infinita na tela pré-jogo (onde você permite ou não se outros jogadores podem

participar / invadir sua partida ao jogar online). Equipe também as habilidades Médico de Campo Nv.2 e Armas de Fogo Nv.3, de resto é avançar e destruir.

ADA, CAPÍTULO 1



61 Após a breve cena em que Ada olha para uma sala com um botão vermelho, livre-se dos inimigos e procure pelo emblema do lado direito do corredor.



62 Depois da etapa em que Ada pisa em um painel para ativar uma arma, vá pela Engine Room e dê a volta na coluna para encontrá-la.



63 Quando o submarino começar a afundar, suba por duas escadas até ver uma hélice de um duto de ventilação; entre pelo buraco na parede à esquerda. Ao lado da escada.



64 Após a cena em que Ada chuta a porta para selar a invasão da água, adiante no corredor você passará por insetos. Ignore-os, pule uma barreira e olhe para trás.

ADA, CAPÍTULO 2



65 Logo no começo da missão há uma cova aberta. Antes de descer por ela, destrua o emblema que está escondido atrás da lápide, facinho de achar.



66 Após completar o brasão da imagem do emblema da serpente na porta, pule no buraco da cripta para achar um emblema (olhe para trás, sobre a porta de entrada).



67 Após enfrentar Deborah, desça pelo elevador adiante e passe por baixo da grade à esquerda. O emblema está ao lado de uma pilha de caixas perto da água.



68 Derrube um zumbi gordão e dois mutantes de carapaça (flechas explosivas são eficientes). Ao descer pelo buraco, você encontra o emblema na parede ao lado.

ADA WONG

O legal de controlar Ada é poder conhecer mais detalhes das outras campanhas, sob o ponto de vista da agente dupla (talvez tripla ou quádrupla). E ela curte emblemas também

ADA, CAPÍTULO 3



69 O começo da missão consiste em avançar até a rua com várias barraquinhas, onde j'avos pulam na direção de Ada - ao final da rua, encontre o item na última barraca.



70 Na rua seguinte, onde alguns civis são fuzilados, avance até onde eles caíram e entre à direita, voltando por trás da barraca, para encontrar o emblema.



71 Na cena com o ônibus em movimento, assim que o veículo parar, acerte o emblema na construção de bambu, do lado esquerdo ao fundo, antes do veículo voltar a andar.



72 Após a cena em que Ada desce do trem e chega a um beco. Na lateral da escada da direita, há um beco paralelo e sem saída, onde está escondido mais um emblema.



ADA, CAPÍTULO 4

73 Na área onde Ada não pode ser vista, fique atrás das estruturas e espere a luz do holofote vir para a esquerda da tela. Suba usando o disparador de corda e olhe à esquerda.



74 Após ver a queda de Carla, vá até o corpo. No caminho, você terá de matar um soldado solitário e, antes do elevador, examine os armários de metal para achar o item.



75 Após a cena perto do corpo de Carla, Ada vai aparecer diante de uma escotilha aberta. Antes de descer, destrua o emblema na parede à esquerda.



76 Na sala com o medonho rosto gigante no topo da parede, procure pelo emblema escondido à esquerda dessa criatura nojenta. Está no chão, atrás das tubulações.



ADA, CAPÍTULO 5

77 No helicóptero, proteja Leon e Helena fuzilando os zumbis, mas antes destrua o emblema na carroceria do camarão, caminho amarelo à esquerda do cenário.



78 No final do corredor de prédios, um helicóptero aparece sozinho. Antes de abatê-lo, vire para direita do prédio em frente e desça para achar o item sobre o letreiro.



79 Ao ver civis pedindo socorro no prédio em que há zumbis com explosivos, contorne-o pela esquerda e destrua o item no telhado um piso abaixo antes de ajudá-los.



80 Ao sair do helicóptero, você terá de subir na plataforma suspensa por um guindaste. De lá, use o fuzil de precisão e mire à direita para achar o item no prédio ao lado.

VAIDOSOS

Os j'avos são pessoas contaminadas que ainda não perderam a sanidade. Por isso eles usam máscara: para esconder as deformidades que o Vírus C causa no rosto

SONY

PlayStation®



Tri-PLAY AVENTURA

Uncharted 2
ICO & Shadow of the Colossus
Motor Storm Apocalypse

Tri-PLAY FAMÍLIA

GT5 XL edition
Little BIG Planet 2 Special edition
Ratchet & Clank All 4 one



Tri-PLAY 3

Grandes jogos a um preço imbatível!

Tri-PLAY FANÁTICOS

InFamous 2
Killzone 3
Resistance 3



SONY | STORE
a loja oficial

Saraiva

LOJAS AMERICANAS

Submarino

mac

U2 GAMES

livraria cultura

Submarino



VIVA EM ESTADO PLAY™



PATROCINADOR OFICIAL

©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 America. 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 and 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 Guerrilla. • 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 da "PS3" e da PlayStation Network são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" é uma marca registrada da Sony Corporation.

Mais que um dossiê: um trabalho de espionagem



CINEMA • QUADRINHOS • TV • CULTURA POP



EDITORA
EUROPA

R\$ 14,90
Nº 37

DOSSIÊ Os detalhes do novo
filme e a trajetória do mais
famoso agente secreto
do cinema

007

- Os atores
que deram
vida ao herói
- Os 23 filmes
oficiais e os
3 não oficiais
- Bond Girls, vilões
e muito mais



Indiana Jones
54 curiosidades sobre
o maior aventureiro
de todos os tempos

**60 anos
da Mad**

A história da revista
que quebrou tabus e
revolucionou o humor

**Capitão
Marvel**

Shazam! O novo visual
e uma linha do tempo
desde a década de 1940

Juiz Dredd

O violento herói dos
quadrinhos ingleses
volta aos cinemas



BATMAN: nova animação baseada nas HQs de Frank Miller

EDITORA
EUROPA

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

Revista Oficial Brasil
PlayStation

Novembro/2012



Revista Oficial Brasil



Garota
Play

PlayStation

Brasil - Oficial Brasil

Novembro/2012





Revista Oficial
PlayStation

Modelo: Ana Paula Minerato
Fotos: Mario Bock
Produção: Beth Macedo

Notável

DISHONORED

Não é à toa que muitos jogadores já apostam em *Dishonored* como um dos melhores jogos de 2012. Além da inspiração em games de sucesso, como *Bioshock* e *Deus EX*, a aventura de Corvo Attano tem identidade própria e envolve com uma das jogabilidades mais incríveis e livres que vimos desde *Assassin's Creed*.





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**



Prepare-se!



**A batalha
vai começar.**



Novidade!

Headset Wireless 7.1
Pulse - Elite Edition
Confira!



TELEVENDAS
(19) 3381.2777

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



roteiro



runas



bone charms



quadros



poderes

The Hound Pits Pub

Essa é a área "base" de Corvo. Samuel apresenta Corvo para os legalistas (loyalists), um grupo de pessoas que acreditam na inocência dele e querem derrubar o governo do Lorde Regente, o verdadeiro responsável pelo assassinato da Imperatriz. Fale com os legalistas e vá conhecer Piero, o cara que pode melhorar os seus equipamentos e vende munições.



HALL DA FAMA

NÍVEL DE DIFICULDADE
5/10
(Normal)

PIONEIRO

O primeiro jogador a coletar todos os troféus do game
Th467BR
(16/10/2012)

VELOCISTA

O mais rápido do ranking a coletar todos os troféus
Red_XIII_br
(4d 1h 34m)



PlayStation 3 (disco)

Gênero

FPS de Ação

Produtora

Arkane Studios

Distribuidora

Bethesda Softworks

Poderes inteligentes a serviço da liberdade de ação. Prepare-se para uma experiência que finalmente vai testar sua inteligência em campo



DISHONORED

É sempre muito gratificante ver uma nova propriedade intelectual acertar logo de cara e tornar-se digna de atenção. *Dishonored* não inventou a roda e até lembra outras franquias em suas atrações. Seu maior mérito, porém, é chegar bem perto de cumprir promessas que marcas grandes já fizeram e não conseguiram cumprir. Estamos falando da famosa "liberdade de jogar como quiser". Em *Dishonored*, cabe a você progredir da maneira que quiser, decidir quem será salvo

ou morto, e até escolher como os alvos serão eliminados. As opções são tantas que chegam a dar até uma sensação de abuso de poder, de tantas capacidades de alterar o jogo possuídas pelo personagem.

Para comparar com títulos mais recentes, *Dishonored* parece uma combinação de *Bioshock*, com a ideia de usar combinar o uso de armas e poderes nas duas mãos, e *Deus Ex: Human Revolution*, com diversas opções de caminho para cumprir missões de ponto a ponto e uma mecânica furtiva.

Um herói em desonra

A história contada é a de Corvo Attano, o guarda-costas de maior respeito da Imperatriz Jessamine. Em um momento de calamidade para a cidade industrial Dunwall, Corvo foi enviado em uma viagem por cidades vizinhas em busca de uma cura para a Praga dos Ratos. Não tem nada a ver com a peste negra que assolou a Europa: aqui, os ratos procriaram em um ritmo absurdo e enlouqueceram com a fome, tornando-se capazes de devorar um adulto saudável vivo.

Corvo retorna de mãos vazias a tempo de ver Jessamine ser morta a mando de Hiram Burrows, que se tornou Lorde Regente. Emily, a filha da imperatriz, foi raptada. A culpa do crime é posta sobre Corvo, que deve, Armado com poderes sobrenaturais recém-adquiridos, derrubar o governo do tirano para que Emily assumo o trono e lute pela sobrevivência de seu povo.

Mais do que uma história de vingança, a trama aborda a ambição e relações de poder entre os personagens.



Caçadores de troféus

Sem modo online e um bom sistema de desafios, *Dishonored* é tranquilo e divertido de platar.

Oo_tHe_deVil_oO 5 dias
AlexandreSturm 9 dias
Gui_TaiaBR 10 dias

andreopalomino 12 dias
RedHann 94%
Fonte: www.mypst.com.br

ORRED

MASCARADO ▶

Condenado a morte e fugitivo da lei, Corvo adota uma máscara em nome da furtividade

AVALIAÇÃO TÉCNICA

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

ASPECTOS CENTRAIS

LIBERDADE	■■■■■
PODERES	■■■■■
PERSONAGENS	■■■■■
HISTÓRIA	■■■■■

NOTA FINAL

9.0

Amuletos

Há 36 Bone Charms (mas só dá para coletar 26 em uma partida). Eles servem para diferentes vantagens, como o Blood Ox Heart e o Tough Skin, que aumentam a energia e mana. Outros ajudam quem curte combate, como o Scavenger, que permite encontrar mais munição, e o Fleet Fighter, que não diminui a velocidade ao sacar as armas. Já para os furtivos, o Stronger Arms estrangula inimigos mais rápido, e o Swift Shadow aumenta a velocidade no modo stealth. Teste combinações de acordo com o seu estilo e situação.



AMIGO DE RUPTURE Um jogador desavisado poderia achar que a imagem abaixo é de Bioshock. Dishonored é bastante parecido



Versátil

Armas de fogo dão um coice danado (talvez porque Corvo segure com uma mão). Há que deixar a mão direita sempre livre para usar a espada

O design gráfico do mundo de *Dishonored* lembra cell-shading de *The Darkness II*, com traços mais desenhados como HQs do que realista. E o tema adotado é o steampunk (como em *Bioshock*), com tecnologias futuristas que funcionam por meios antigos, com o óleo de baleia agindo como matriz energética de Dunwall.

O tema central é interessante a ponto de frustrar por não ir mais a fundo. A começar pelo Outsider, o ser misterioso responsável pelos poderes de Corvo. Ele é a fonte da magia do mundo, mas parece estar ali apenas para justificar o sobrenatural no jogo. Quando se descobre que ele é cultuado por

Há o sistema de Caos, invisível, que ajusta o estilo da dificuldade de acordo com as suas escolhas

diversos personagens e a magia é combatida pelo regime do tirano, fica a sensação de que o assunto é pouco explorado. O próprio Corvo é um personagem do qual sabemos pouco. Ele não possui uma personalidade forte – se é que tem alguma. Mal conhecemos o seu rosto e ele não fala nunca, o que impede de criar qualquer identificação com o personagem. É aquela ideia ultrapassada de "o personagem é o jogador".

Em contrapartida, existem ótimos personagens secundários. Granny Rags, a velha bruxa, é um desses casos em que é fácil criar simpatia pela sua maluquice. O barqueiro Samuel é como aquele taxista que sabe de tudo e todos.

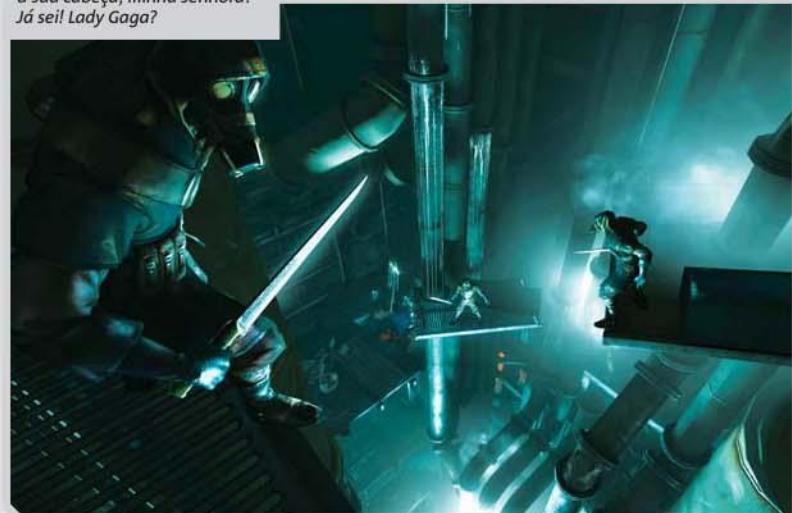
Afinal, liberdade

Dishonored entrega a liberdade de escolher como avançar. E, para evitar a balança do bem e do mal, suas decisões afetam o jogo de

outra forma: no estilo do desafio. Há o sistema de Caos, invisível, que ajusta o game de acordo com as suas escolhas. Se você optar pela furtividade sem mortes, o Caos monta o cenário com um número comum de inimigos e ratos. E os alvos de Corvo não ficam tão alertas, o que facilita achá-los. Agora, se você optar pelo confronto, é como se o Caos falasse: "Ok, já que você gosta de lutar, vou colocar mais inimigos,



BIZARRO Impressão minha ou tem um bebê acorrentado à sua cabeça, minha senhora? Já sei! Lady Gaga?



ratos e desafios no seu caminho". E os alvos saberão da existência de Corvo, então mudarão suas rotinas e ficarão mais precavidos. O conceito de bem e mal só dão as caras no final, quando o seu método de ação define se você verá o final bom ou ruim.

Os ajustes no "tabuleiro" das fases, com as peças soldados e alvos mudando de acordo com o Caos, é só o começo. A liberdade maior está em usar poderes para definir sua rota. O Blink é um tipo de teleporte de curta distância (parecido com o do Noturno, dos X-Men) que pode ser direcionado para qualquer lado. Nunca foi tão prático chegar em um telhado ou

nas costas de um inimigo. Muito comum? Avance sem chamar atenção ao "entrar" no corpo de um rato... ou siga pelo rio no corpo de um peixe. Quer ir pelo caminho da arrogância? Tome o controle de um inimigo e entre pela porta principal. Há outros poderes para habilitar, alguns mais focados em ataque. É tudo tão fácil de usar que soa como um passeio no parque contra pessoas desprovidas de poderes... Mas não é.

Aa Inteligência Artificial é bem cruel e eficiente, mas não apela. Os inimigos detectam sua presença só se realmente o viram e não "adivinham" onde você está. Os

guardas percebem se um outro companheiro de patrulha sumiu e dá-lhe alerta geral. E os poderes consomem energia, então é preciso usá-los com certa cautela.

Sem enrolação

Dishonored é objetivo. Cada capítulo possui um alvo claro e um cenário que o separa da sua lâmina. A história é direta e sem lengalenga, quase sem cenas cinemáticas para interromper o ritmo. Também é raro uma missão falhar por conta de suas ações. E se você quiser testar novas estratégias ou melhorar o seu desempenho, as missões são separadas no menu como fases

que podem ser revisitadas quantas vezes for necessário.

Mais do que um grande jogo, é possível enxergar em *Dishonored* o potencial para se tornar uma série. Mesmo que seja com outra história ou personagens, já que o verdadeiro protagonista aqui é o estilo de jogo. Porém, o primeiro passo para se ter uma sequência é vender bem, e com os duzentos reais cobrados no preço oficial brasileiro, vai ser difícil competir com os medalhões que serão lançados no mês de novembro. Mas fica aqui o nosso conselho: não deixe o nível de Caos alto do preço assustá-lo, esse é um jogo que você precisa conhecer.

O GUIA DO SILÊNCIO

Corvo volta da viagem pelas nações do Império, uma busca por qualquer ajuda no combate da Praga dos Ratos. Ao descer do barco, aceite brincar de esconde-esconde com Emily, a filha da imperatriz, para aprender a usar o modo stealth (aperte **●** e esconda-se até ela desistir).

Encontre a imperatriz Jessamine Kaldwin para entregar o relatório da viagem. As novidades não são nada animadoras: as cidades vizinhas pretendem bloquear Dunwall e evitar que a praga alastre-se.

Inimigos surgirão: use **R1** (armas brancas), **L1** (armas letais) e **R2** (defesa) para salvar a Majestade. Os esforços são em vão: Jessamine é morta e sua filha é raptada. Os responsáveis somem e Corvo é acusado pelos guardas de ser o assassino.

 Condenado à morte, Corvo recebe uma refeição "de um amigo". Coma o pão e leia a

mensagem que veio junto com a chave. Abra a porta da cela e pegue a espada sobre a mesa **(troféu Dishonored)**.

Aproxime-se no modo furtivo do guarda que está de costas. Há duas opções para tirá-lo do caminho e elas resumem os modos de jogar *Dishonored*: aperte **R1** para assassiná-lo, o que eleva o nível de caos (dificuldade maior) e o coloca no caminho do final "ruim" do game; ou segure **R2** para deixá-lo desmaiado, o que resulta em um nível de caos menor e favorece o final "bom". O nosso roteiro oferece dicas para seguir furtivo e seguro.

Passe pelos três guardas na sala inicial (siga pelas sombras ou apague um quando o outro não estiver olhando e esconda o corpo). Segure **✕** para escalar a parede. Colete itens e dinheiro, abra a porta e seja rápido para agarrar o guarda **(1)**; pegue a chave dele.



Abra a porta no final do corredor, onde há um vigia. Siga até a sala do interrogatório, abra o cofre e pegue o explosivo. Saia e siga pela porta em frente. Espere os guardas conversarem e ataque o que fica parado antes de investir contra o outro **(2)**.

Na sala seguinte há três guardas. Use as proteções na parte direita para chegar no vigia que está do lado de fora das salas. Olhe pelas janelas para ver quando os outros dois ficam de costas. Use a alavanca para

abrir a porta. Há dois guardas para lidar, um em cada andar. Use o explosivo na porta, pule no rio e entre no esgoto **(3)**.

Abra a porta, suba nos caixotes e vá por cima da grade para ver os guardas serem devorados pelos ratos. Siga pela água e tire o cadáver do volante para abrir a porta. Adiante, jogue os cadáveres para atrair os ratos e abrir a passagem em segurança. Suba pela corrente e procure por linhas que ativam armadilhas ocultas no caminho – roube as





CONTROLE A PRAGA ▶ Um dos poderes mais insanos do game é incitar a ratiada para cima dos inimigos

munições dessas arapulcas (se não ativá-las sem querer).

Suba e ache a maleta com o equipamento deixado para Corvo. Abra a porta e escape da armadilha. Abra o cofre; veja a senha escrita na parede perto do cofre. Avance para a próxima

parte dos esgotos e derrote mais guardas. É possível nadar por baixo das estruturas para surgir atrás deles. Fora do esgoto, fale com Samuel, o barqueiro.

SOMEWHERE ELSE...

Papeie e vá dormir. Corvo sonha com Outsider (4),

4



O CAOS É ONIPRESENTE E VAI JULGÁ-LO

Matar ou não matar tem uma aplicação maior do que transitar entre o bem e o mal em Dishonored. Seu método de ação vai influenciar a medição de Caos, um sistema invisível e sem nenhuma barra que revele ao jogador se a sua batata está assando.



O sistema de Caos é simples: premia quem causar poucas mortes e pune os sanguinários. Não mate e o nível de dificuldade dos desafios das missões fica menor, e o quantidade de ratos e inimigos diminui. Mate e tudo fica cada vez mais difícil enquanto o balde de sangue vai enchendo. Em

uma das missões iniciais, por exemplo, o alvo que deve ser morto fica em um local fácil de achar com o Caos baixo, ou em uma sala secreta e protegida em um nível de Caos alto.

Só há dois níveis (alto e baixo), revelado apenas no final da missão. A soma dos altos e baixos definirá o rumo da trama no final. Veja como manter o Caos baixo e sob controle:

- Mate menos de 20% dos personagens de uma missão.
- Mortes causadas por armadilhas remontadas (Wall of Light, Arc Pylon e Watchtower) contam na lista.
- O "cachorro" Wolfhound não conta para o número de mortes, mas pode detectar Corvo e descobrir corpos.
- Salvar personagens diminuir o caos.
- Matar ratos, peixes ou plantas não conta.

entidade que dá as primeiras habilidades sobrenaturais. Use o Blink para avançar pelas plataformas (veja dicas de uso no quadro Poderes). Depois, o sujeito dá a corvo um coração mecânico que serve como radar para encontrar Bone Charms e Runas, usadas para habilitar novos poderes e melhoras.

THE HOUND PIT'S PUB

Ao acordar, use o coração como radar para achar uma Runa depois do cais onde Corvo desembarcou com Samuel.



Volte e fale com Admiral Havelock para saber que o objetivo dos Legalistas é salvar Emily e colocá-la no trono de sua falecida mãe. Fale com Collista, a mulher que trabalha com Havelock, que pede proteção para o tio quando Corvo for assassinar o High Overseer Campbell. Compre munição com Piero antes de ir ao encontro de Samuel.

HIGH OVERSEER CAMPBELL

A fase começa em Distillery District. O objetivo é matar Campbell e roubar o diário que contém a localização de Emily. Há missões secundárias e itens secretos no caminho.

Apague o primeiro guarda e siga para a plataforma central na água (5). Pule e agarre ▶

6



a corrente. Suba e encontre o **Bone Charm A**. Vá até a rua principal e siga para a direita até o final. Suba na estrutura (6) e entre no apartamento.

Desça pelas escadas e converse com Granny Rags para pegar a chave da porta da frente (objetivo secundário). Abra a porta ao lado dela para achar o **Runa A** e o **Outsider Shrine (7)**. Destranque a porta da frente e acabe com os vigias. Converse com a idosa outra vez e busque seu presente no andar de cima: a **Runa B**. A velha dá outra missão.

Saia do apartamento e siga pela rua em frente.

7



8



Derrote os dois bandidos e atire na porta de madeira (8) para socorrer Griff. Suba ao segundo andar da casa para encontrar um **Bone Charm B**.

Saia do lugar e compre algo com Griff se quiser. Volte à rua principal e vá à Wall of Light (o portal protegido por eletricidade). Há quatro modos para avançar: 1. Pela rota extra no local onde você salvou Griff; 2. Hackear o painel de segurança para usar a eletricidade a seu favor; 3. Possuir um rato e usar o pequeno túnel; 4. Arranque a bateria para desligar o portal.

Em Clavering Boulevard, vá ao edifício (9) à esquerda da Wall of Light, no escritório do

9



SIDEQUEST Vá ao escritório do Dr. Galvani para continuar a missão extra de Granny Rags

10



Dr. Galvani, para continuar a sidequest da Granny Rags. Apague os guardas na sala inicial e pegue a chave no móvel à esquerda. Siga para a direita para encontrar outras duas chaves (ou pegue-as com os guardas nos andares de cima).

No terceiro andar, abra o laboratório do Dr. Galvani e investigue o livro vermelho na estante para revelar a passagem secreta. Pegue a víscera do rato com praga. Vá para Old Dunwall Whiskey Distillery (a porta é em frente à casa de Granny Rags).

O local possui muitos bandidos, então tome cuidado. Pegue a chave Master após derrotar um deles ou sobre a mesa à esquerda após descer a primeira escada. Dentro da destilaria, passe pelos três guardas para chegar à adega. Na entrada, escale os barris (10) para alcançar a plataforma de madeira do **Bone Charm C**.

11



Desça pela escada, abra a porta e use a válvula para contaminar o elixir (11). Volte até Granny Rags para ganhar a **Runa C**.

Volte ao centro da fase. Para passar pela segunda Wall of Light, tire a bateria e passe. Ou, se quiser fazer a sidequest, desça a escada à esquerda e vá pelos becos até o outro lado. Saindo da escada, pegue a **Runa D** dentro da estrutura com um vigia. Passe pelos inimigos e vá à Holger Square.

Derrote o guarda que está de costas e puxe a alavanca para salvar o Overseer Martin (12). Escale pela parte direita do local, use Blink para alcançar o ponto mais alto e vá do outro lado do portão. Ao ouvir os guardas conversando, Corvo receberá uma missão opcional: procurar informações sobre a Heretic's Brand, uma ferramenta usada para torturar os Overseers (guardas). Derrote os dois vigias e coloque os corpos na lixeira. Abra a porta ao lado e apague outro guarda.

Chegando de fato em Holger Square, há diversos

12



GAMES INCRÍVEIS DAS MAIS FAMOSAS FRANQUIAS

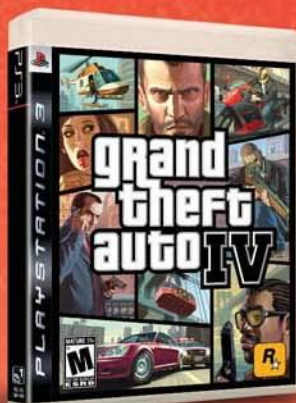
Confira em uma das lojas Magazine Luiza preços e condições especiais.



CAPCOM®

Resident Evil 5 Gold Edition

R\$99,90 cada 18



R.

Grand Theft Auto IV

R\$79,90 cada 18



CAPCOM®

Street Fighter IV

R\$59,90 cada 12

ASSASSIN'S CREED III

LANÇAMENTO

ASSASSIN'S CREED III

R\$179,90 cada 16

ASSASSIN'S CREED I, II, Brotherhood e Revelations

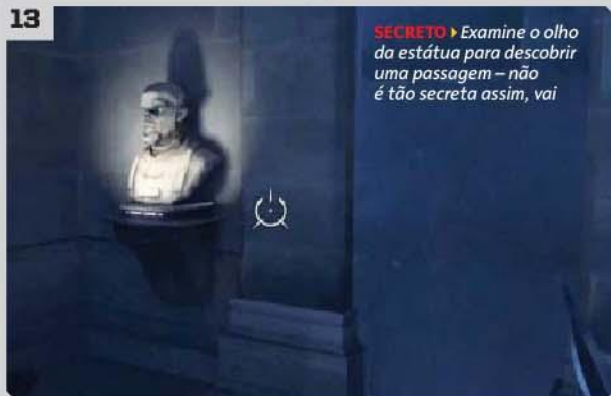
a partir de R\$59,90 cada 18

magazineluiza.com
vem ser feliz

Imagens meramente ilustrativas.
Consulte disponibilidade dos produtos nas lojas.

DISTRIBUIÇÃO
NC Games
& entertainment

13



SECRETO ▶ Examine o olho da estátua para descobrir uma passagem – não é tão secreta assim, vai

14



meios de chegar ao seu alvo, o High Overseer Campbell. Evite os vigias e desça pela escada à direita. Passe pelos canos até a saleta com duas portas. Opte por ir para os Kennels.

Cuidado com os guardas e com o cachorro solto. Não abra as jaulas para evitar crises. Nos fundos, abra a porta para o escritório do Overseer e veja o busto (13): aperte o olho para revelar uma passagem secreta. Quebre o vidro do móvel e pegue a **Runa E** e o quadro de Sokolov.

Saia e suba pela escada. Dentro do prédio principal, antes de explorar o lugar, vá pela porta à direita ao Backyard. Siga em linha reta até o final da área, vá ao telhado e caia na lateral (14) (guie-se com o coração). Quebre a madeira e entre para pegar o **Bone Charm D**.

Saia por onde entrou, volte ao telhado com Blink

15



e vá pela direita. Sempre oculto, encontre a porta do Workshop (15); ou quebre um dos vidros e entre pelo telhado. Se você está acostumado a roubar itens, terá a chave. Entre e pegue a **Runa F**.

Saia e avance o máximo para à direita. Suba no prédio (16) com Blink e entre pela grade quebrada (há uma armadilha). No andar abaixo, use as caixas para evitar os ratos. Rastree o **Bone Charm E** e Volte para o prédio principal pela porta pela qual você saiu.

Suba a escada à esquerda. Após a porta, vire duas vezes à esquerda, entre na sala e leia o livro Branding Herectis (objetivo secundário). Entre no Meeting Room. Pegue a **Runa G** na parede e mexa nos copos (17). Há um objetivo opcional para envenenar um ou os dois copos. Porém, a decisão mais "correta" é despejar o conteúdo para poupar Curnow (objetivo

16



17



secundário) e deixar Campbell inconsciente em vez de matá-lo. Há uma maneira mais fácil de fazer isso: dispare uma flecha com sonífero (18) quando os dois estiverem a caminho da sala secreta de Campbell.

Pegue o diário e carregue o corpo do High Overseer até a sala de tortura, perto da biblioteca. Coloque-o na cadeira e use o Blink para alcançar o equipamento. Mate o Overseer. **(troféu Excommunication)**, saia para Backyard e encontre Samuel, o barqueiro.

THE HOUND PITS PUB

Callista agradece Corvo por ter salvo Curnow

18



19



(troféu Bodyguard). Converse com os legalistas e vá dormir enquanto eles decifram o diário de Campbell para descobrir o paradeiro de Emily. Ao acordar, fale com Admiral Havelock e receba a chave para investigar o que está acontecendo nos esgotos. Vá até lá.

Encontre os dois sujeitos no esgoto e apague-os com flechas soníferas. Aproveite para caçar duas Runas: dentro do armário onde você encontra os homens e outra na água, ao lado da grade. Volte para o bar e converse com Havelock e Martin. Fale com Samuel.

HOUSE OF PLEASURE

O objetivo é eliminar os gêmeos Pendleton e procurar Emily na casa de banho Golden Cat. O barqueiro o deixa na entrada da missão anterior, mas há novas pessoas e itens. Vá à destilaria (19) para cumprir

20



o objetivo secundário de achar Slackjaw. Os bandidos não vão atacá-lo, avance sem medo. Slackjaw oferece um trabalho: investigar se é Galvani que está matando seu homens. Em troca, ele promete contar como entrar em Golden Cat facilmente.

Ao sair do prédio, fuja dos infectadas. Os Weepers podem detectá-lo e as mortes contam no Caos. A cela que estava fechada, abriu: aproveite e pegue o **Bone Charm A**.

Vá ao escritório do Dr. Galvani (mesmo lugar da missão anterior). No segundo andar, abra o cofre (senha 287) e pegue 500 moedas. No terceiro andar, pegue a **Runa A** no local em que pegou o rato com praga na primeira missão.

Localize o corpo de Crowley (informante de Slackjaw) na mesa (20) e pegue a mensagem ao lado. Entregue-a para Slackjaw e ele dará a Corvo uma chave para o hotel que dá passagem para o Golden Cat. O sujeito ainda faz outra proposta: se Corvo encontrar a senha de um cofre, Slackjaw garante que se livra dos irmãos Pendleton do melhor jeito (não-letal).

Ao voltar para o distrito, escale os telhados e canos para chegar até a varanda (21). Entre e encontre a salinha com um Weeper. Destrua a madeira e pegue o **Bone Charm B**.

A caminho do Golden Cat, no beco seguinte (onde há Weepers), siga por uma entrada no nível do chão (22) e encontre Granny Rags e o **Bone Charm C**. A sequência do caminho leva à uma entrada para Golden Cat, não entre: saia e siga pelo beco para encontrar dois guardas discutindo ferozmente com uma mulher. Mate os dois e ela entregará a chave o apartamento do Art Dealer, que será útil mais tarde.

21



22



O CAOS É ONIPRESENTE E VAI JULGÁ-LO

As Runas permitem que você compre poderes e aprimoramentos. Não é possível melhorar tudo em uma campanha, então escolha bem de acordo com a sua forma de jogar.

• **Blink:** este pequeno teletransporte vem de graça. É útil para alcançar lugares improváveis e não ser visto pelos inimigos, principalmente no nível 2, quando a distância do poder aumenta bastante.



• **Dark Vision:** olhe através das paredes, enxergue o campo de visão dos vigias e veja as representações do barulho que Corvo está fazendo. O nível 2 adiciona objetos importantes (como os quadros de Sokolov) e sistemas de segurança, como as Wall of Light.



• **Possession:** permite tomar o controle de animais (para entrar em pequenos túneis) e pessoas (nível 2). É útil contra combates diretos.

• **Bend Time:** diminui a velocidade do tempo ao redor de Corvo e paralisa totalmente no nível 2.

• **Devouring Swarm:** uma ninhada de ratos surge para devorar tudo que vir pela frente! No nível dois, mais ratos são convocados e eles causam mais dano.

• **Windblast:** sopro de vento que pode derrubar inimigos. No nível dois, fica mais forte e pode matar os guardas jogando-os na parede. FUS RO DAH!!!



APRIMORAMENTOS

• **Vitality:** aumenta a sua barra de energia. No nível 2 a regeneração melhora, ou seja, mais HP é recuperado de forma mais rápida.

• **Agility:** a agilidade ajuda tanto o combate quanto na furtividade. No nível 1, o pulo é maior e Corvo sobrevive a grandes quedas. No 2, toda a movimentação ganha mais velocidade.

• **Shadow Kill:** bom para ficar no meio termo entre não ser visto e sempre combater. Os inimigos mortos sem Corvo tomar conhecimento viram cinzas - não é preciso escondê-los. No nível 2, os guardas viram cinzas (até os que flagaram o personagem).

• **Blood Thirsty:** melhor para combates, permite juntar adrenalina ao matar, atacar e defender. Quando a barra (que não é visível) ficar no máximo, você pode usar um "fatality" que mata o alvo na hora. No nível 2, a adrenalina aumenta mais rápido e é possível acertar mais de um inimigo.





Use a chave que Slackjaw deu, entre no Chair Hotel (23) e pegue o **Bone Charm (4/5)** no térreo. Suba as escadas e entre na área de Golden Cat.

Após eliminar os guardas, use o Blink para subir em uma varanda na parte direita e pegue a **Runa (2/5)**. As cortesãs não atacam, mas vão chamar os guardas se o virem.

Hora de entrar no prédio. Você poderia possuir um peixe ou ir pela janela, mas vá pela porta principal mesmo e leia o livro na recepção para localizar os alvos. Entre na sala à direita e suba as escadas. No escritório da Madame, pegue o bilhete para descobrir o paradeiro de Emily.

A mulher virá até o local após papear com o vigia: pegue a chave Master dela (24). Suba mais um lance de escadas, abra a porta à direita e pegue o **Bone Charm (5/5) [troféu Occultist, por pegar 10 Bone Charms]**. Suba pelas escadas e entre no primeiro quarto. Apague a cortesã e pegue a **Runa (3/5)**. Emily está no quarto seguinte (25) **[Troféu bronze Child Care]**. Ela diz para encontrá-la depois.



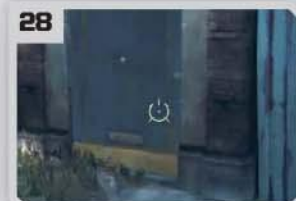
Volte para o terceiro andar, espere os vigias saírem do caminho e pegue a **Runa (4/5)** na parede. Agora há duas opções: conseguir a senha do cofre do Art Dealer e deixar que Slackjaw faça o serviço sujo ou matar os dois irmãos com as próprias mãos. O primeiro método é fácil e resulta em mortes não-letais perfeitas, mas é menos divertido.

Avance até o quarto à direita na sala circular (26) e dê choques do sujeito até ele revelar a senha do cofre (696). Se quiser matar os irmãos, suba pelas escadas da sala circular do terceiro andar para encontrar o Gold Room. Mate o guarda na varanda e use o parapeito para

entrar no quarto. Apague a cortesã e elimine o primeiro alvo.

Vá para o centro da sala circular para encontrar a passagem para a sauna, onde o outro irmão Pendleton está. Entre na salinha que controla o vapor, encaixe a válvula e acabe com o alvo fazendo parecer um acidente (27) **[troféu An Unfortunate Accident]**.

Encontre Emily na saída dos fundos e abra a porta. Antes de voltar para Slackjaw com a senha (se você optou por esse caminho), entre no apartamento do Art Dealer (28). Ele fica perto da entrada para a destilaria, onde Griff vende seus



artigos. Acabe com os capangas lá dentro, abra o cofre com a senha 696 e pegue a **Runa (5/5)**.

Aproveite para roubar três quadros: um está no segundo andar, o outro em uma sala no terceiro andar e o último está no cofre. Feito isso, fale com Slackjaw **[troféu The Art of the Steal por ter roubado o cofre antes de entregar a senha]**. Volte ao barco.

THE HOUND PITS PUB

Emily está sã e salva. Fale com Lord Pendleton, volte ao bar e fale com Havelock e Martin para receber uma missão: sequestrar Sokolov. Melhore o equipamento com Piero e parta.

THE ROYAL PHYSICIAN

Suba as escadas e siga para a direita. Pegue a chave para o Warehouse no andar de cima e destranque a porta abaixo. Suba na varanda localizada no meio da rua (29).

Saia pela janela à direita, contorne o prédio, escale a corrente e pegue a **Runa (1/5)**. Antes de seguir para Drawbrigde Spotlights, desça a escada à esquerda da entrada. Siga o caminho até o fim e puxe a alavanca para descer a ponte. Suba em cima da plataforma e acione a alavanca novamente. Use Blink para ir na varanda e pegue o **Bone Charm (1/3)**. Faça o caminho de volta e vá para Drawbrigde (30).





Após o papo dos guardas, use Blink na parte à direita para escalar e entrar na casa por uma das varandas. Abra o cofre e pegue uma **Runa (2/5) (31)**. O código se refere aos quadros da casa e a senha é 473. Suba para o último andar e use Blink para chegar ao edifício vizinho. Lá, encontre outra **Runa (3/5)** e um Outsider Shrine.

Volte ao nível da rua e tome cuidado com o equipamento que dispara raios (Arc Pylon). O melhor a fazer é evitar o confronto: desça pela plataforma metálica (32) e escale de volta à rua principal. Em vez de subir a ponte, siga pela plataforma ao lado. Retire a bateria para desabilitar o segundo equipamento elétrico.

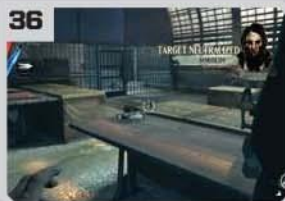
Suba todas as escadas e pegue a Drawbridge Key com o guarda (33). Você pode aproveitar para subir a ponte até



o topo (usando Blink) e ganhar o **troféu King of the World**.

Ative a alavanca e atravesse a plataforma. Use Blink para chegar no andar mais alto e desative os holofotes para cumprir um dos objetivos. Vá ao andar mais baixo para desativar o Arc Pylon. Se quiser, pegue a chave em cima da mesa depois de achar a cela, mas o cara vai traí-lo ao final da pequena missão e você não receberá nada. Prossiga até a porta que leva à Midrow Substation (34).

Pegue a **Runa (4/5)** na primeira sala. Siga à sala de controle e puxe a alavanca para desativar a roda. Desative



a Wall of Light e use Blink para entrar no prédio à esquerda. Desça até o andar mais baixo e pegue o **Bone Charm (2/3)** ao lado de um corpo. Saia do local e siga para North End.

Use Blink para alcançar a entrada à esquerda. Suba ao telhado e vá até a varanda próxima para pegar o **Bone Charm (3/3)**. Siga até a Wall of Light e salve as pessoas (35) para receber a senha (294) do cofre que está atrás da pintura. Feito isso, é hora de entrar na casa de Sokolov. Tome cuidado, pois há dois guardas protegendo a entrada e há um alarme.

Dentro da casa, pegue o quadro no andar de baixo.



Vá ao andar de cima pelo cano no canto direito (ou hackeie a Wall of Light). No corredor com os vigias, entre na sala à esquerda. Suba as escadas para encontrar Sokolov e deixe-o inconsciente (é possível fazer isso mesmo depois de ser visto e conversar com ele). Pegue a chave dele e aproveite para levar a fórmula do seu elixir e a **Runa (5/5)**, que estão em cima das mesas (36).

Abra a cela para libertar a mulher e vá ao andar inferior com o corpo de Sokolov. Destranque a escrivaninha e pegue três barras de ouro. Novos guardas aparecem do lado de fora do edifício. Siga para as docas para encontrar Samuel (**troféu Capturing Genius and Madness**).

THE HOUND PITS PUB

Fale com Cecilia no bar. Suba e pegue a chave sob a cama dela. Equipe o coração e vá pegar o Bone Charm no apartamento abandonado. Após dormir e falar com Emily, interrogue Sokolov. Opte por colocar os ratos na cela (37), o vilão vai confessar. Compre o upgrade com Piero para correr silenciosamente. Em seguida, pegue o barco com Samuel e vá à próxima missão.

LADY BOYLE'S LAST PARTY

Você precisa ir na festa e descobrir qual das três "Lady Boyle" é o alvo certo. Tome cuidado com os Tall Boys, as grandes máquinas. Lutar é desnecessário, então sempre procure ser furtivo ao passar por eles. Também há muitos weepers que podem te localizar.

Comece seguindo para a esquerda e vá pela porta onde há uma rataiada; mate-os e suba ao último andar interno para pegar o **Bone Charm (1/2)** e a **Runa (1/3)** no Outsider Shrine. Vá pelo caminho mais à esquerda das pontes (antes de atravessar) e desça as escadas para coletar a **Runa (2/3)** submersa **(38)**.

Para entrar na festa há algumas opções, como pular a grade e mostrar o convite (coletado no cofre do Art Dealer) ou possuir um peixe e entrar por baixo. Porém, para não perder o **Bone Charm (2/2)**, opte por passar pelos Tall Boys e subir os andares do prédio. Pegue o item **(39)** e entre na janela do edifício em frente. Pegue a chave e destranque a porta para chegar na festa pelo lado de fora.

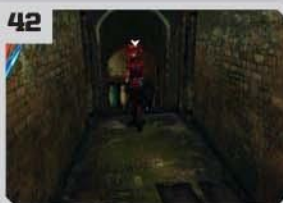


40



Aproveite que Lord Shaw está próximo e entregue a carta de Pendleton. Trate-se de um desafio para um duelo. Fique de costas no lugar marcado, vire quando o guarda gritar "um!" e mate Shaw **(40)**. Pegue a grana dele e entre na festa pela porta próxima. Vire logo à esquerda e desça as escadas. Possua o rato e passe pelo túnel para achar a **Runa (3/3)** – o outro jeito de entrar é pegando uma chave no andar de cima.

Volte à festa e fale com os hóspedes. Há opções para saber qual Lady Boyle é o alvo (muda a cada campanha). Converse com Lord Brisby **(41)** para ele dar a opção da morte



RETURN TO THE TOWER

Hora de voltar à Dunwall Tower para matar o Lord Regent. Use Blink para subir até a área do **Bone Charm (1/2) (44)**. Suba até chegar na porta, então use novamente a magia para passar pelo Arc Pylon. Após livrar-se de alguns guardas, passe pela Wall of Light (use Blink pela varanda para desativá-la ou abra a porta e passe pelo Tall Boy).

43



não-letal. Ofereça um drink para Miss White para saber a cor do vestido do alvo. Suba pelas escadas secundárias (as mesmas que usou para pegar a Runa) e encontre itens valiosos, dois quadros de Sokolov e mais informações sobre o alvo. Para acabar com ela de modo não letal, converse com Lady Boyle e diga que está lá para salvar a vida dela. Caminhe até o porão, deixa-a inconsciente e entregue o corpo para Brisby **(42)**.



Volte Ao barco de Samuel. Ele mudou de lugar e é preciso mergulhar por debaixo do portão para encontrá-lo **(43)**. Se conseguir completar a missão sem estragar a festa, ganha o **troféu Well Manered**.

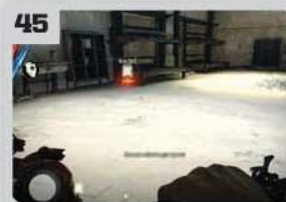
THE HOUND PITS PUB

Fale com Pendleton. Se você cumpriu o objetivo secundário, ele vai dar uma Runa. Prossiga para conversar com Havelock e conhecer sua próxima missão.

44



45



Na área seguinte, entre no edifício à direita **(45)** e pegue a **Runa (1/4)**. Siga o caminho até encontrar mais um guarda. Para entrar no edifício, use Blink, ande pelo parapeito e entre pelo túnel de ar; ou possua um peixe e vá por baixo. Ou entre pela porta principal, usando Blink para passar a Wall of Light.

O lugar está cheio de guardas. Entre pela porta à direita da escada. Suba para o andar de cima e pegue a chave do quarto de segurança na primeira porta. Aproveite para desativar a Wall of Light. Avance até o fim do corredor e desça as escadas até a sala de tortura **(46)**. Mate o torturador para

46



JUSTIÇA ▶ nas áreas de tortura, acabe com o torturador para cumprir uma sidequest

47



48



cumprir um objetivo secundário. Depois, pegue uma **Runa (2/4)** no Outsider Shrine. Volte para o corredor e passe pela porta à direita. Tome muito cuidado com os guardas e suba pelas escadas. Pegue um **Bone Charm (2/2)** atrás de uma lareira falsa após girar a tampa ao lado (47).



Antes de entrar no quarto do Lord Regent, desça as escadas novamente. Siga em direção da Broadcast Station. Passe pela porta (48) e desative o Arc Pylon. Suba todas as escadas e fale com o radialista. Ele conta que existe um audiograph onde o ditador se confessa. O item está no cofre dele, com a senha 935. Avance

até o quarto do Lord Regent. Você pode matá-lo ali e ganhar o **troféu Regicide**. Na opção não-letal, abra o cofre, pegue o audiograph – atinja-o com um dardo sonífero para facilitar as coisas. Não se esqueça de pegar a **Runa (3/4)** no baú. Coloque o audiograph no rádio (49) e ganhe o **troféu Political Suicide**.



Hora de escapar. Se quiser a última Runa (e estiver jogando em High Chaos), faça esse caminho para achar o Regent. Passe pela lareira no quarto do tirano e pegue o quadro. Vá até o telhado do edifício (50). Passe pelos guardas e Tall Boy e pegue a **Runa (4/4)** no andar de cima. Faça o caminho de volta até o barco de Samuel. Se eliminou os alvos até aqui como não-letal, leva o **troféu Poetic Justice**.

THE HOUND PITS PUB

Comemore e vá para o quarto. Corvo passa mal e a verdade se revela: ele foi traído. Samuel salvou Corvo ao fazê-lo ingerir só metade do veneno.

THE FLOODED DISTRICT

Corvo é encontrado no Flooded District e capturado por Daud, o assassino

49



que matou a Imperatriz. Após conversar com o Outsider, Corvo é preso e fica sem armas. Possua o rato e escape pelo buraco ou quebre as madeiras atirando tijolos. Pegue uma espada na mesa e suba as escadas. Derrote os assassinos e pule na água.

Suba no topo dos prédios à esquerda e use Blink para chegar no túnel de ventilação do outro lado do rio. Pegue o quadro de Sokolov (51). Mais tarde, pegue o **Bone Charm (1/8)** subindo a escada à direita da entrada de onde estão suas coisas (52).

No área onde está o seu equipamento, siga pela direita e vá pelo portão. Vá reto

e pegue a **Runa (1/5)** perto da água. Nas máquinas da refinaria, pegue um tanque vazio, encha com óleo e coloque dentro da construção (53). Ative as escadas e suba. Nas plataformas deformadas, caia e pegue o **Bone Charm (2/8)**.



Use as correntes para subir até o local com as suas armas. Quebre a madeira no canto da sala para pegar um tanque vazio. Encha com óleo e ligue a energia para baixar a ponte. Desça pela corrente para recuperar suas coisas e ganhar o **troféu This is Mine**. Abra a porta e faça o caminho rumo a base de Daud. Suba as escadas e pegue a chave do escritório com

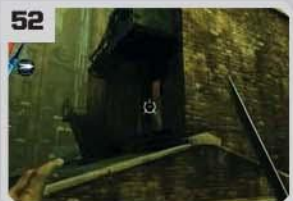
50



51



52



53



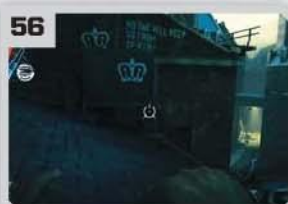


o assassino. Passe pelos outros inimigos e entre na próxima área.

Há assassinos por aqui. Despiste-os para ir ao lado oposto do começo (54) e pegue o **Bone Charm (3/8)**. Suba nos telhados, entre na base de Daud e encontre o sujeito. Possua o guarda perto dele e deixe-o inconsciente.

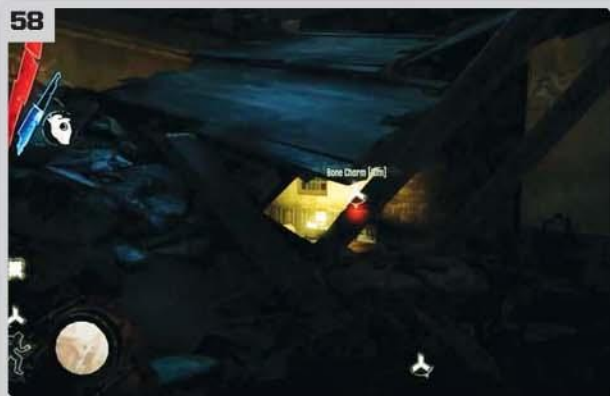
 Opte por matar Daud ou roubar suas coisas sem que ele perceba – no bolso dele há um **Bone Charm (4/8)**. Avance até o túnel. Desça a corrente e pegue um quadro de Sokolov e a **Runa (2/5)**. Se você poupou a vida de Daud, leva o troféu **Mercy is the Mark** ao entrar no túnel.

Na saída, vire à direita e pegue o **Bone Charm (5/8)**. Antes de seguir para o Rudshore Gate, há uma Runa nos prédios do lado oposto". Entre pela varanda (55) e vá



passando pelas janelas. Suba pelo edifício desmoronado até os telhados (56); pegue a **Runa (3/5)**. Use o bonde como transporte (57) para chegar do outro lado da fase. Na plataforma com os dois sujeitos, você pode pegar a chave do bolso de um deles.

Abra a porta próxima e pegue a bateria. Use-a na máquina para ligar as luzes. Isso ajuda a distrair os Tall Boys e facilita seu caminho. Ou você pode ajudar os sobreviventes a escapar (se tiver feito uma campanha com caos baixo). Chegando ao portão, abra-o puxando a alavanca. Suba a corrente para desativar a Wall



of Light e entre pela porta para chegar em Old Port District.

Ao subir as escadas, entre à esquerda para pegar o **Bone Charm (6/8)** em meio aos destroços (58). Siga pelo único caminho até a entrada do esgoto. Fale com o bandido ferido para descobrir que você precisa da chave mestra de Slackjaw. Siga pelos canos para entrar nas profundezas do esgoto. No caminho há uma sala com um cofre. Resolva a adivinhação ao lado para abrir o cofre com a sequência 528 e pegue o **Bone Charm (7/8)**. Prossiga, dê um grande mergulho e encontre o corredor que leva à superfície.

Corvo descobre que Granny Rags prendeu Slackjaw. Escolha um dos dois para matar. Para ser não-letal, roube a chave de Rags e saia. Você pode ajudá-la a cozinhar Slackjaw na banheira (59).



Se quiser ajudar o homem, pegue o amuleto na cama e queime na fornalha. Depois, destrua a bruxa. A recompensa é dinheiro. Pegue o quadro de Sokolov no quarto de Rags. Abra a porta do canto e pegue a **Runa (4/5)** em um Outsider Shrine. Quebre a madeira e entre na corrente de água para voltar ao ponto inicial do esgoto.

Abra a porta e pegue a **Runa (5/5)** na área dos sobreviventes (60). Passe pelo corredor para encontrar o local das plantas que atacam (River Krust). Destrua-as e pegue o **Bone Charm (8/8)** na grade submersa. Quebre a placa sobre a barreira azul e saia do esgoto.

THE LOYALISTS

Converse com Cecelia para saber o que aconteceu com os "legalistas" enquanto Corvo esteve fora. Pegue as chaves, abra a porta e saia do apartamento. Hound Pits agora





é um lugar hostil, então avance furtivamente. Livre-se dos vigias quando o Tall Boy estiver longe. A maneira mais fácil é possuindo as vítimas. Ou possua o rato e caminhe até a esquerda. Outra opção é ser rápido usando o Blink para chegar na casa e entrar pela janela (61). **(61)**.

Use Blink para chegar no túnel de ventilação e suba pela escada de metal a o quarto de Corvo **(62)** para evitar os guardas. Desça e pegue o bilhete de Havelock no bar. Ao ouvir guardas, você recebe a sidequest de salvar Piero e Sokolov.

Volte ao quarto e saia pela janela para achar o caminho do segundo andar da oficina. Pegue a **Runa (1/1)** e converse com os dois. Eles dizem que estão trabalhando em um Arc Pylon, mas precisam de um arquivo que está no quarto de Havelock. Suba até o telhado para voltar ao seu quarto **(63)** e

desça as escadas para encontrar o item, protegido por guardas. Escolha se quer que os inimigos morram ou fiquem inconscientes. Leve uma bateria até o Arc Pylon para fazê-lo funcionar.

Vá ao alto da torre **(64)** e fale com Callista. Pegue a chave da torre de Emily. Mande o sinal para Samuel aparecer. Abra a porta dos fundos e encontre-o. Hora de seguir para Kingsparrow Island para procurar Emily.

THE LIGHT AT THE END

Na última fase você receberá a mensagem de "Low Chaos" ou "High Chaos", determinada pela maneira como

progrediu na campanha e que definirá o final "bom" ou "ruim". A conversa inicial com Samuel também depende disso.

A ilha está cheia de guardas e armadilhas. Desative cinco equipamentos de segurança **(65)** e ganhe o **troféu Lights Out**. Há diversas opções para avançar. Uma possibilidade furtiva é avançar pela água, na parte esquerda. Suba no barco e deixe os guardas inconscientes. Suba as escadas e possua o rato na esquerda. Passe pelo túnel e use Blink para saltar o portão.

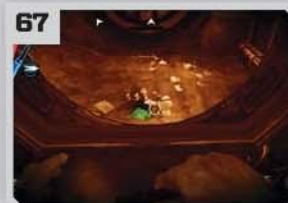
No forte, vá pela esquerda e use Blink para chegar no andar de cima e desativar a Wall of Light **(66)**. Desça e, em vez de passar na armadilha desativada, vá pela porta à direita dela. Acabe com o guarda e gire a válvula. Desça a corrente e pegue a **Runa (1/1)** **(67)**.

Siga pela escotilha aberta pela válvula para chegar quase na mesma sala da Wall of Light. Suba as escadas e pegue a chave do elevador no caminho. Passe pela plataforma debaixo para não ser eletrocutado pelo

Arc Pylon. Entre no elevador e puxe a alavanca para ir ao farol.

Acabe com os guardas entre no farol para achar Havelock **(68)**, que matou Pendleton e Martin. Opte por matá-lo, deixá-lo inconsciente ou não ser visto. Pegue a chave e resgate Emily. A nova imperatriz, com a ajuda de Corvo, levou Dunwall a uma era de ouro. Final feliz! E Troféus!!! **(troféu Long Live The Empress por salvar Emily e Just Dark Enough por completar o jogo em low chaos)**.

Se estiver jogando em High Chaos, as coisas são bem mais obscuras. Havelock leva Emily para o alto do farol. Acerte uma flechada nele para salvar a garota. A nova imperatriz aprendeu com Corvo que o mundo é um lugar brutal. Dunwall viveu uma grande era de terror e escuridão. Buu!! Mas tem troféus!!! **(troféu Dunwall in Chaos por terminar o jogo em high chaos e Resolution por completar o jogo)**. Se você não platinou, veja na próxima página quais troféus ficaram para trás e vá à luta!



+ TROFÉUS



GHOST Complete todas as missões sem alertar ou matar ninguém, com exceção dos alvos principais.



SHADOW Complete todas as missões sem alertar ninguém.



MOSTLY FLESH AND STEEL Complete o jogo sem comprar poderes ou melhorias, tirando o Blink (nível 1).



SURGICAL Jogue da primeira missão até Kaldwin's Brigde matando menos de 10 personagens.



CLEAN HANDS Complete o jogo sem matar ninguém.



ART DEALER Pegue os quadros de Sokolov.



SPECTER Após escapar da missão, complete uma missão sem ser visto e matando menos de cinco pessoas.



FACELESS Após escapar da missão, complete uma missão sem ser visto.



ALIVE WITHOUT BREATH Possua um peixe.



CREEPY CRAWLY Possua um rato e utilize um túnel.



INHABITANT Fique em posse de algo por mais de três minutos. A maneira mais fácil é possuir um rato e esperar dentro de um túnel.



CLEANER Lute contra cinco inimigos de uma vez e mate todos eles.



THE ESCAPIST Despiste cinco inimigos de uma vez sem matá-los e sem sair da área.



THIEF Roube 200 moedas de bolsos.



MERCHANT OF DISORDER Compre 15 upgrades de equipamento.



SPEED OF DARKNESS Percorra 30 metros em menos de um segundo. Procure por longas quedas, como no final da missão 7 "Dunwall Tower", quando estiver indo ao encontro de Samuel.



FOOD CHAIN Assassine um assassino (são os inimigos que aparecem mais ao final do jogo).



VERSATILE Mate com todas as armas.



WALL OF SPARKS Mate um inimigo com a Wall of Light.



ROGUE Assassine 10 inimigos na surdina.



MANIPULATOR Faça os inimigos matarem uns aos outros cinco vezes. Seja detectado, diminua o tempo quando um inimigo atirar, possua outro e coloque-o na frente da bala.



HARM'S WAY Faça os inimigos cometerem suicídio cinco vezes. Como o



SOKOLOV O cientista criou uma das poções que ajuda a combater os efeitos da praga. E ainda pintou os quadros que você precisa achar

troféu anterior, ou use o poder de possessão para andar até uma Wall of Light ou similar.



RAZOR RAIN Assassine cinco inimigos com a Drop Assassination (saltando para a morte).



HORNET'S NEST Mate quatro inimigos em menos de um segundo usando o crossbow. Deixe os alvos inconscientes, diminua o tempo e acerte-os com a arma.



TEMPEST Mate seis inimigos em menos de um segundo. Use a mesma técnica do troféu anterior.



BACK HOME Atire uma granada de volta e mate o inimigo que a jogou. Use mais uma vez, use a técnica de parar o tempo.



BIG BOY Mate um Tall Boy usando somente a sua espada. Pode parecer complicado, mas basta parar o tempo e use Blink para alcançá-lo.



VANISHED Escape da prisão e chegue nos canos de esgoto sem ser visto.



STREET CONSPIRACY Complete todas as missões que Slakjaw pedir para Corvo.



GENTLEMAN CALLER Complete todas as missões que Granny Rags pedir a Corvo.



PLATINUM BLADES AND DARK CORNERS Conquiste todos os troféus de Dishonored.

GP
MEGASTORE

CM8

Diversão Garantida!

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

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

PS3
PSVITA

**MEDAL OF
HONOR**

WARFIGHTER

JOGOS NOVOS DE PS3

A PARTIR DE **R\$ 45**
PREÇOS ABAIXO DO MERCADO

OFERTAS UNIDAS ENQUANTO DURAR O ESTOQUE

VÁLIDO PARA PAGAMENTO NO CARTÃO

TODO O SITE EM ATÉ

10X S/ JUROS*

OU DESCONTO DE 10% À VISTA

**ASSASSIN'S
CREED III**

**CALL OF DUTY
BLACK OPS II**



VENDAS PARA TODO O BRASIL

PREÇOS CENSURADOS, CONFIRA AS NOSSAS OFERTAS EM NOSSO SITE:

WWW.GPMEGASTORE.COM.BR

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.

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



NAS
BANCAS



Abril MÍDIA

WWW.ABRILJOVEM.COM.BR

92

BORDERLANDS 2

98

F1 2012

100

**STREET FIGHTER
X TEKKEN**

112

RESIDENT EVIL 6

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.

REVIEWS



...e mais!!!

104 Tokyo Jungle

107 The Testament of Sherlock Holmes

108 Dark Souls
Artorias of the Abyss

110 FIFA 13

111 PES 2013

112 Resident Evil 6

OS CULPADOS PELAS ANÁLISES



Humberto Martinez

Testou *Dark Souls: Astórias of the Abyss*

Duração do teste: 20 horas

Dica: Não invente de começar um novo save só para jogar esse DLC. Você vai apanhar um bocadinho.



Gil Livramento

Testou *Resident Evil 6*

Duração do teste: 15 horas

Dica: Não invente de fazer um detonado de *Resident Evil 6* ou ficará sem tempo para análises.



"Dougão" Pereira

Testou *Borderlands 2*,

Tokyo Jungle e *Street Fighter x Tekken*

Duração dos testes: 40 horas

Dica: *Borderlands* hoje, *Borderlands* amanhã, *Borderlands* sempre!



Pedro Sclarotta

Testou: PES 2013 e FIFA 13

Duração dos testes: 18 horas

Dica: Se você é do tipo que faz cera em partidas online, saiba que há uma sala reservada só para você no Inferno.



Equipamento de teste da redação

Jogador é um bicho cheio de manias e cada membro da redação tem a sua própria TV e equipamentos de teste. Porém, para jogar na redação da PlayStation, usamos uma TV de 42" Full HD e, para não enfiar as redações vizinhas, adotamos o fone Turtle Beach PX5.



Reviews

POR Douglas Pereira

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

UNIDOS!

Os inimigos são grandes, mas jogar em equipe vai facilitar muito a sua vida. Além de ser muito mais divertido do que se aventurar sozinho

Borderlands 2

Toneladas de armas no melhor jogo cooperativo do ano

O fato de *Borderlands 2* ter sido um dos jogos mais esperados do ano ainda é um pouco estranho.

O primeiro game não foi uma unanimidade, com jogadores vibrando de alegria com os milhões de armas disponíveis, enquanto muitos outros apelidaram o game de "Boringlands" (terras do tédio), irados com a IA problemática. Mas o segundo episódio certamente vai agradar mais os dois lados.

O lema da sequência é o mesmo de tantas outras: mais cenários, mais armas, mais diversão, mais tudo! E mais *Borderlands*. Não um novo ou repensado *Borderlands*, apenas um que quis expandir e

consertar ideias do jogo anterior.

A história parece demais com o episódio passado. Há um novo vilão, Handsome Jack, que é meio irritante às vezes. Todo o time do primeiro jogo está presente, mas atuando como NPCs. Os quatro personagens disponíveis são novos, porém... você não vai se importar muito com o que acontece. A narrativa até que é legal, e as quests e experiências ao longo do caminho se juntam para uma experiência agradável — o único e engraçadinho clatrap que vai guiá-lo nos primeiros capítulos é o exemplo disso.

O humor continua presente, mas nem sempre é engraçado.

Piadinhas sobre as situações de jogo geralmente são boas (de novo, o clatrap é um grande exemplo), porém a insistência em usar bordões antigos da internet

(antigos para a internet, o que significa dois anos) em situações aleatórias — como matar um inimigo e de repente ouvir "cool story, bro" — só fazem você perder



CAPRICHOS Além das armas com todo tipo de poderes, várias contam com visuais sensacionais



PS3 (DISCO E DOWNLOAD) ▶ GÊNERO FPS ▶ ONLINE 4 JOGADORES

PRODUTORA GEARBOX SOFTWARE ▶ DISTRIBUIDORA 2K



BONDE SEM FREIO ▶ Blands 2 é ainda maior que seu antecessor, por isso chame os trutas para o carro, acelere e aproveite a munição infinita!



▼ O visual cel-shaded de Borderlands 2 ainda funciona bem demais. Os cenários ganham estilo e importância com as cores, muito mais do que em gráficos realistas

▲ Inimigos e aliados, todos são bem bizarros. E isso é que dá a graça



a vontade de rir. Porém, no geral, o vasto mundo é muito agradável de explorar e ótimo para encontrar inúmeras referências que te fazem soltar um “Heh!” em voz alta.

Senhor das Armas

A diversão de verdade vem das estrelas do jogo: as armas. *Blands 2* (seu novo apelido) continua a ideia de armas geradas aleatoriamente e que aparecem aos montes a cada minuto. Quando dissemos que há milhões de armas no jogo, não é brincadeira. Obviamente, elas não são totalmente diferentes – esse número exagerado vem das mudanças de estatísticas entre muitas armas idênticas. As armas

são divididas entre fabricantes, que servem para mostrar suas características únicas. O arsenal da Tediore é descartável e pode ser usado como granadas cada vez que você recarrega, já as armas da Hyperion ficam mais precisas conforme são usadas. Cada empresa tem o seu estilo próprio para cada tipo de arma, assim você já sabe imediatamente como o equipamento vai agir sem nem olhar para a marca.

Você terá marcas preferidas dependendo do seu estilo de jogo, mas as armas ainda assim mudam imensamente em outros quesitos. Diferentes características são combinadas de inúmeras maneiras,

então há rifles automáticos com disparos explosivos, pistolas com miras para diferentes ocasiões e, um dos mais bizarros, escopetas com miras sniper. Será difícil pensar em uma combinação que não está presente. E ainda há vários tipos de munição, das já citadas explosivas às corrosivas e incendiárias.

Mas nada disso seria tão bom se o ato de atirar fosse ruim, certo? E poucas vezes foi tão prazeroso atirar como em *Blands 2*. Não é exatamente realista – a intenção não é essa e nós não queremos que seja. Mas a sensação de cada arma é simplesmente... correta. O recuo, o peso, o impacto das balas (que são balas “de verdade”, que

voam pela tela), o nível de precisão quando necessário, o spray dos rifles quando ruins... tudo faz sentido e, mais importante, deixa você a vontade para continuar atirando. Em um jogo longo como esse, nada poderia ser melhor para segurar os sistemas juntos.

Brotherlands

Falando em sistemas, há também a importância de escolher um caminho para as habilidades do seu personagem. Cada um dos quatro Vault Hunters (além de outros que chegarão por DLC) tem três caminhos de evolução para distribuir pontos, além de uma habilidade principal que os



diferencia logo de início – Axton, o Commando, pode colocar uma arma automática ao seu lado; Zero, o Assassin, fica invisível por alguns segundos; Salvador, o Gunzerker, pode empunhar duas armas ao mesmo tempo; e Maya, a Siren, levita inimigos e os deixa fora de ação.

As árvores de habilidades são totalmente diferentes entre eles, e você não tem pontos para preencher tudo. Se você resolver jogar sozinho, um planejamento é necessário para não ter muitos problemas no decorrer do jogo, mas se for jogar com amigos, suas habilidades vão se completar e não haverá complicações.

E é claro que jogar com amigos

é onde mora a verdadeira diversão de *Borders 2*, chamado agora de "Brotherlands" (terra dos parceiros) por alguns. Juntar uma galera que você conhece e explorar esse mundo é o jeito certo de jogar. O jogo foi pensado para isso e é bem rápido e simples entrar, sair e convidar pessoas para partidas. Mas, sozinho, você também terá uma experiência excelente, e até relaxante – difícil é explicar o que é tão zen em andar por cenários gigantes, sozinho, para matar inimigos completamente doidos, mas é a sensação que o jogo passa.

Uma grande festa

Os dois pontos principais do jogo – as armas brotando férteis

MUNDO FASHION ▶ Já que as armas mudam, por que não os personagens? Há diversas skins escondidas para mudar o seu visual

como se fossem loot em *Diablo* e o multiplayer com amigos – são as atrações que o jogo precisa para segurar sua atenção por dezenas de horas. Como todo o resto das atrações é bem competente, e ainda conserta algumas falhas do jogo anterior (a AI é bem melhor e as lutas contra os chefes são menos bestas), não há como não recomendá-lo a qualquer um que curta jogos de tiro. Não é um *Borderlands* diferente, é só mais *Borderlands*. Parece o suficiente para quem procura por um tiroteio de qualidade.

AVALIAÇÃO TÉCNICA

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

ASPECTOS CENTRAIS

MULTIPLAYER	■ ■ ■ ■ ■
ARSENAL	■ ■ ■ ■ ■
HISTÓRIA	■ ■ ■ ■ ■
HUMOR	■ ■ ■ ■ ■

NOTA FINAL 910

Praise the sun!

Há uma ilha isolada distante, na ponta direita do mapa de Caustic Caverns, beem no meio do mar corrosivo. É meio difícil chegar lá sem recuperar energia, então chame um amigo para ajudar. A ilha não tem muita coisa... exceto por um bonfire, uma alma e um cara de armadura chamado Solitaire, referência ao Solaire de *Dark Souls*. Tente falar com ele e Solitaire vai rir alto. Praise the Sun!



O anel? Metal Gear?

Há um easter egg tão complicado que pode ser encerrado em duas referências distintas, mas você só pode ver uma por partida. É preciso ter terminado o jogo uma vez e ir no modo True Vault Hunter. Além disso, é necessário cumprir a quest Where Angels Fear to Tread, depois da metade do jogo.

Na primeira vez, vá até o topo do vulcão em Eridium Blight. A escalada no vulcão é complicada. No topo há um psycho sozinho,



chamado Geary. Mate-o e ele vai deixar uma máscara especial. Mate-o quatro vezes para pegar todas. Duas fazem referência à série *Metal Gear* (uma máscara de Psycho Mantis e o capacete do ninja Grey Fox), outra à série *Alien* e uma de xerife.

Ao terminar o jogo e recomençar em um New Game+, volte à casa de Claptrap (aquela do início) e pegue o um anel... quer dizer, o Unbreakable Gear no forno. Você deve ir ao vulcão Eridium Blight, mas dessa vez sem usar fast travel—você pode ir de carro, pelo menos. Não mate Geary, uma referência ao Gollum de *O Senhor dos Anéis*, e ele vai roubar o equipamento para se jogar na lava em seguida. Três baús vão cair do céu, com pelo menos uma arma roxa, como recompensa.

EASTER EGGS DE BORDERLANDS 2

ESTE FPS DOMINA A ARTE DAS REFERÊNCIAS E HOMENAGENS COMO POUCOS. CONFIRA ALGUNS DOS MELHORES EASTER EGGS QUE ACHAMOS NO CAMINHO



Konami Code

É claro que este não poderia faltar, né? Na tela de Press Start, faça o famoso código da Konami: **↑↑↑↓↓↓←→←→●×▶**. Vá até as opções e desça até encontrar algo novo: More Wubs. Porém, como a descrição no jogo diz, essa opção não serve para absolutamente nada. Ou serve? Como o jogo tem piadas sobre dubstep (e Wub é o som do baixo distorcido no dubstep), talvez exista alguma utilidade ainda não revelada para esse truque.



Double Rainbown

As piadas com memes não são o forte de *Borderlands 2*, mas essa é boa. Você deve conhecer o vídeo do Double Rainbow, certo? Se não conhece, busque no Youtube. Vá para Highlands, siga para leste após Hyperion Bridge e entre na base ali perto, cheia de robôs. Percorra toda a base até o precipício atrás dela e procure uma pequena tenda. Olhe para o horizonte e Claptrap ou Handsome Jack vão imitar o cara do vídeo, enquanto um arco-íris duplo corta o céu. A versão de Claptrap é hilária. E isso ainda vale o troféu "What does it mean?"



Pizzas e tartarugas

Esta referência é uma missão paralela conseguida em Sanctuary, chamada Splinter Group. A missão é derrotar quatro mutantes, e para isso é preciso ir no esconderijo deles disfarçado de entregador de pizza. Seus nomes são: Ralph (Rafael), Lee (Leonardo), Mick (Michelangelo) e Dan (Donatello), cada qual usando armas familiares. Depois, se você acertar uma combinação em uma sala próxima, ainda pode enfrentar o chefe Flint. Se não sacou as referências, você é novinho demais. 



VITA (CARTÃO) ▶ GÊNERO AVENTURA

PRODUTORA DOUBLE ELEVEN ▶ DISTRIBUIDORA SONY ▶ MULTIPLAYER ATÉ 4 JOGADORES



LittleBigPlanet PS Vita

Do zero

Parte das atrações da série LBP são as fases e jogos criados pelos jogadores usando as ferramentas do game. Há milhões de criações nas versões de PS3, mas elas não são compatíveis com o Vita :(

Porque aventura fora do sofá é muito mais divertida

A Media Molecule não sabia, a Sony também não... Mas *LittleBigPlanet* é uma experiência feita na medida para portáteis.

Ainda mais para um poderoso como o Vita, dono de ferramentas que elevaram a brincadeira no mundo do sackboy a um novo nível. Essa é uma série que tem a criatividade como alma, e o Vita trouxe muitas formas diferentes de exercitá-la. E o conceito de criar suas próprias fases, o que faz da comunidade de jogadores de *LBP* uma peça fundamental para o seu sucesso, faz mais sentido no Vita.

Com *LBP PS Vita*, é mais natural acessar as fases e minigames que

foram criadas por outros jogadores. Afinal, quando você liga o seu PS3, a vontade mais comum é de jogar games complexos, que exigem mais aquele clima de tranquilidade da

casa para avançar. Era difícil sentar no sofá e pensar: "Ei, vou procurar umas fases novas em *LBP*", já que tratam-se de criações simples e até bobinhas, na sua maioria. Já

com o Vita, você vai se pegar em diversas situações mais casuais, sentado no gramado de um parque ou na fila do banco, por exemplo, onde esses desafios mais simples e rápido fazem todo o sentido. Até o modo história, com fases muito bem elaboradas, podem ser aventuradas no trajeto entre a sua casa e o trabalho. E há mais uma vantagem: agora é possível baixar as criações da comunidade para o seu portátil, para você jogar quando quiser. Esse trunfo de *LBP PS Vita*, de poder criar e simular quase que qualquer categoria de jogos, quase resolve, sozinho, a falta de minigames casuais de qualidade na PlayStation Store



COMPLEXO ▶ É possível até moldar inteligência artificial no modo de edição, mas é bem difícil

BRINCAR DE COLAR Um dos principais desafios nas fases é encontrar as bolhas com itens, objetos, texturas e adesivos para usar no modo de edição.

Os adesivos, porém, servem para colar nas próprias fases do modo história. Fique de olho em pontos do cenário onde não há textura e cole ali um adesivo que tenha o

mesmo formato. Com isso vai abrir novos caminhos para coletar mais bolhas, com mais adesivos para abrir mais caminhos... Acho que você já entendeu a ideia. ^^



Controlar o game com as ferramentas do Vita é tão manual e divertido que até lembra os tempos da interação do jogador com uma mesa de pinball

(e com toda essa oferta de novos jogos totalmente de graça). Só é uma pena que continue difícil a tarefa de criar qualquer coisa – o tutorial de criação tem "só" 67 etapas de aprendizado.

Jogando, uma das novas ideias que mais gostamos é o uso da sensibilidade ao toque na tela frontal. É possível pegar e arrastar plataformas, interagir com itens, manipular quebra-cabeças, guiar mísseis até os seus alvos e fazer diversas outras interações com os cenários sem precisar largar a alavanca analógica, responsável pelo controle do sackboy. Assim, a sensação que fica é a de que o mundo vai se modificando ao redor do herói para ajudá-lo, sem que ele precise parar para esperar que os problemas se resolvam no seu caminho. É um novo jeito de jogar *LBP* que nos faz questionar se a série deve voltar para o PS3, pois é uma delícia brincar os trunfos do Vita. Você vai adorar arremessar o sackboy por aí como uma bala de canhão ao puxar e dosar a força de uma plataforma-mola.

A telinha traseira ainda é a ferramenta mais difícil de ganhar uma real utilidade, e aqui serve apenas para empurrar peças do segundo plano do cenário para o primeiro. Até o giroscópio tem um uso mais útil e permite inclinar o



▲ *LBP* PSVita conta com dublagem em português de Portugal, muito simpática

seu portátil para ganhar impulso quando o sackboy pendura-se com o gancho-corda, o item mais usadas durante a exploração.

O modo história conta com mais de 40 fases, mas parece tão pouco... Talvez seja a percepção do tempo acelerado quando você está se divertindo. Como manda a tradição, há uma porrada de itens bastante escondidos nos cenários e é preciso revisitar as fases para colar adesivos nos lugares certos e revelar novos segredos e artigos de vestuário de sackboy (você pode baixar roupas que comprou para os episódios de PS3 para vestir no herói do Vita).

O multiplayer é restrito ao online via wi-fi ou 3G, onde até quatro pessoas podem jogar nas fases do game ou brincar em minigames, como em mesas de air-hockey. E esses minigames estilo "fliperama

de parque de diversões" podem ser jogados com um amigo na sua frente, no mesmo portátil: um usa os direcionais, o outro usa os botões. Divertido e criativo, como tudo em *LittleBigPlanet* PSVita.

AValiação Técnica

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

ASPECTOS CENTRAIS

MODO COOPERATIVO	■■■■■
COLECIONÁVEIS	■■■■■
MINIGAMES	■■■■■
DESIGN DE FASES	■■■■■

NOTA FINAL 9/10



MINIGAMES SEM SACKBOYS

Quando é dito que o modo de edição de *LBP* pode criar quase qualquer gênero de jogo, é sério! Há até alguns minigames sem sackboys, os bonecos de pano. Veja a seguir alguns exemplos que você pode habilitar no Vita.

• **Tapling** Controle uma meleca de nariz (pelo menos achamos que é isso). Essa bolinha só rola e pula nos arcos feitos pelo seu dedo na tela de toque. A ideia é grudar e quicar pelo caminho e salvar outras bolinhas.



• **Super Conductor** O objetivo é mover os cotovelos de um sistema de tubos para conduzir as gotas de energia até as baterias, no menor tempo.



• **Retro Vector** Sua nave espacial tem um controle diferente: o analógico só serve para girar a nave, enquanto o propulsor faz mover na direção apontada. Assim, você deve seguir por caminhos tortuosos e salvar os astronautas sem encostar em nada.





KERS e DRS

É importante aprender a usar os mecanismos que dão uma força a mais para o seu carro. O KERS serve como um turbo e você ganha uma dose para usar a cada volta. O DRS envolve situações específicas durante a corrida, mas é livre para usar na volta de classificação

F1 2012

Ao vencedor, as batatas... e uma garrafa de champagne

Os simuladores de corrida possuem uma tensão comum aos jogos de terror: você segura o controle com força e os olhos não escapam da tela. Mas nas corridas de F1 2012, qualquer deslize – uma freada a menos, uma acelerada a mais – pode ser a diferença entre ser o campeão ou terminar atrás de Timo Glock.

A curva de aprendizado ainda é difícil, mas as assistências ajudam quem está começando ou quer uma vida mais mansa. A simulação continua de primeira qualidade, trazendo uma experiência real de Fórmula 1. O único “senão” fica pelo sistema de colisões, que não condiz com a realidade. Mesmo



EMOÇÃO ▶ Chuva no visor, curvas perigosas, cautela na pilotagem e uso de pneus ideais... Vai encarar?

após batidas muito fortes, o carro raramente fica danificado a ponto de parar de funcionar.

Já o sistema dinâmico de clima foi uma ótima adição. Correr com tempo instável é uma diversão a

parte. Será que vai chover? Com quais pneus eu começo a corrida? Já é hora de ir para os boxes? A imprevisibilidade gerada pelas condições climáticas – com a pista secando ou ficando mais molhada

– cria uma sensação sem igual. Correr na chuva exige pilotar com “a ponta dos dedos”, pois deve-se tomar cuidado para não deixar o carro deslizar nas freadas. Tudo isso com a água molhando seu capacete e atrapalhando a visão.

Bem-vindos, novatos

F1 2012 trouxe novas modalidades voltadas ao público mais casual, que não tempo para ingressar no extenso modo carreira. Pena que o modo Treino de Jovens Pilotos não passa de um tutorial. Ele ensina a frear, fazer curvas, usar o KERS e o DRS. Mas poderia ser vinculado ao modo carreira e definir seu futuro de forma mais enfática para começar as

ASSISTÊNCIAS, EIS A QUESTÃO

Um simulador de Fórmula 1 dificilmente será um jogo "fácil" de controlar. Para não se focar em um público muito específico, F1 2012

permite ligar diversas assistências que ajudam o jogador a guiar o carro pelas pistas. É possível personalizar do jeito que você desejar: inteligência artificial, controle de

tração, nível das bandeiras de punição, traçado da pista...Se você realmente tem dificuldades em pilotar, é possível até conseguir uma ajuda com os freios.

DEDICAÇÃO ▶ Jogadores hardcore passarão boa parte do tempo buscando a volta mais rápida



▶ O Treino de Jovens Pilotos poderia valer um contrato com uma equipe grande para ser piloto de testes, não?

temporadas, ao invés de só destravar a Force India ou Williams, dependendo das medalhas que você conseguir.

As demais novidades cumprem seu papel de forma excelente. O Desafio da Temporada é um modo carreira "express". Não há treinos livres, a classificação é definida em uma tentativa, as corridas têm apenas cinco voltas e possui dez Grande Prêmios (metade do normal), escolhidos de forma aleatória. Aqui o foco é superar o seu rival: escolha um piloto e duela para chegar à frente dele em uma "melhor de três" – se conseguir, recebe uma oferta de contrato para ocupar o lugar do sujeito.

O que separa esse modo da carreira é que ele termina após as

dez corridas. Um dos atrativos para continuar jogando este modo é o ranking global, que possui uma pontuação própria.

Outra grande adição é o Modo dos Campeões, que consiste em desafios específicos contra pilotos que já ganharam o campeonato mundial. São cenários em que você deve vencer os adversários em situações específicas, como estar com pneus diferentes, correr na chuva ou fazer a volta mais rápida – quem sabe ano que vem não tenhamos corridas históricas com pilotos clássicos? Seria bom.

Viver o modo Carreira é uma experiência demorada: treinos livres, diversas voltas para classificação e corridas com 15 a 20 voltas, no mínimo.

▶ Fazer uma boa largada é fundamental: acelere quando as luzes se apagam e aproveite as primeiras curvas para ganhar posições dos adversários



AValiação Técnica

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

ASPECTOS CENTRAIS

MODO CARREIRA	■ ■ ■ ■ ■
MODOS NOVOS	■ ■ ■ ■ ■
SIMULAÇÃO	■ ■ ■ ■ ■
SISTEMA DE COLISÕES	■ ■ ■ ■ ■

NOTA FINAL 910

A parte técnica é bacana, mas a Codemasters deveria tentar envolver mais o jogador. Fora escolher o capacete, não há opções de personalização. As entrevistas, que poderiam ser usadas para deixar o piloto virtual mais "humano", não existem mais.

Por que não criar um modo para controlar uma equipe? Já imaginou ser o responsável por negociar patrocínios, contratar pilotos, definir a estratégia dos carros? Pois é, a Codemasters não.

F1 2012 só carece de um toque extra na hora de levar a simulação além do desempenho nas pistas. O jogo nem sempre "pensa" como o jogador deseja. Ao me classificar em sétimo com uma Force India, meu objetivo passou a ser chegar em

quinto na corrida. Pior: eu havia tomado uma punição e larguei dez posições atrás. Mesmo assim, o objetivo continuou sendo o mesmo.

Também não há replay completo das corridas e o modo Grand Prix, para correr uma temporada com um piloto real, não existe mais. O jogo derrapa em criar inovações que envolvam o jogador, mas acerta nos modos casuais para os novatos e, dentro das pistas, oferece uma experiência sem igual.

F1 2012 está todo em português, o que faz uma diferença brutal. Escutar o engenheiro falando, em sua língua nativa, que "você está andando mal em todos os setores da pista" não tem preço. 



VITA (CARTÃO/DOWNLOAD) ▶ GÊNERO LUTA
PRODUTORA CAPCOM ▶ DISTRIBUIDORA CAPCOM

AValiação Técnica

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

ASPECTOS CENTRAIS

PERSONAGENS	■ ■ ■ ■ ■
EXCLUSIVIDADES	■ ■ ■ ■ ■
ONLINE	■ ■ ■ ■ ■
DLC	■ ■ ■ ■ ■

NOTA FINAL **7.5**

Street Fighter x Tekken

Um jogo de luta caprichado e mais bonito na tela mágica do Vita

Muito aconteceu desde o lançamento de *Street Fighter X Tekken* no PS3, lá em março. Teve toda a ideia errada da Capcom com o conteúdo no disco, baixa aceitação do sistema de Gems e a mudança de percepção da comunidade hardcore dos game de luta, que deixou o jogo meio que de lado. A única coisa positiva no meio disso tudo foi a antecipação dos personagens extras, lançados em julho, para a versão de PS3.

Essa versão de Vita, é claro, não vai servir para remediar os dramas, nem converter os caras que levam essa história de joguinho de luta muito a sério — os controles do Vita só podem levá-lo até certo ponto, e o direcional, diferentemente de *Ultimate Marvel vs Capcom 3*, não é tão bom para *SfXt*. Pelo menos em nossa experiência, jogar com o analógico é melhor, mesmo que ocorram comandos errados às vezes. Já os botões mostram uma

vez que se seguram bem em jogos de luta. O jogo já vem com os personagens extras e, caso você não os tenha na versão de PS3, eles serão habilitados nela. Aliás, qualquer DLC comprado em uma versão serve na outra, o que inclui as Swap Costumes e gems. Uma solução muito bem-vinda, um meio-termo entre a tristeza de não ter nada e as maravilhas do Cross Buy da Sony (no qual você compra um game e ele serve tanto no Vita quando no PS3).

O jogo é o mesmo de sempre, rodando a 60 quadros por segundo, como deve ser. Mas isso exigiu sacrifícios: loadings maiores e personagens que não aparecem na tela de seleção enquanto você navega por eles — apenas depois que sua dupla está definida.

Os personagens sofreram leves modificações em seus modelos. Eles perderam a última camada, aquela espécie de "sujeira". O interessante disso é que o jogo ficou mais bonito! Com a tela do

Vita, o elenco é mais agradável aos olhos do que na versão PS3.

De exclusividades do portátil, há pouquíssima coisa. Alguns menus só podem ser navegados por meio de toque. Ao vencer no modo online (cheio de lag, mas ainda jogável), você pode ganhar "monumentos", os troféuzinhos com os personagens em poses diferentes. Há funções para a parte traseira do Vita, e a primeira coisa a fazer é desligar para não se

atrapalhar durante a luta. E tem o Crossplay, que permite jogar contra a galera do PS3.

É um jogo mais leve, menos caótico que *UMvC3* e com muitos personagens. Sim, *SfXt* ainda é muito legal de jogar para aqueles que não se preocupam com partidas de alto nível. Se você é esse tipo de jogador e tiver um amigo com a mesma intenção, então esta é a melhor opção de luta no Vita até agora.



E QUE GRÁFICOS ▶
Agradável aos olhos mesmo são os "gráficos" da africana Helena, mais gata do que no Play 3

Agenda de Lançamentos

Em breve, em um Play perto de você

	PRODUTORA	DATA	FORMATO
Assassin's Creed III	Ubisoft	30 Out	PS3
Assassin's Creed III: Liberation	Ubisoft	30 Out	Vita
Rockstar Games Collection: Edition 1	Rockstar	30 Out	PS3
Zone of the Enders HD Collection	Konami	30 Out	PS3
Okami HD	Capcom	30 Out	PS3
Sport Champions 2	Sony	20 Out	PS3
Need For Speed: Most Wanted	EA	2 Nov	PS3/Vita
WWE 13	THQ	2 Nov	PS3
Dragon Ball Z Budokai HD Collection	Namco Bandai	6 Nov	PS3
LittleBigPlanet Karting	Sony	6 Nov	PS3
Midway Arcade Origins	Warner Bros.	6 Nov	PS3
Call Of Duty: Black Ops II	Activision	13 Nov	PS3
Call Of Duty: Black Ops Declassified	Activision	13 Nov	PS Vita
Ben 10: Omniverse	D3 Publisher	13 Nov	PS3
LEGO The Lord of the Rings	Warner	13 Nov	PS3/Vita
Wonderbooks: Book of Spells	Sony	13 Nov	PS3
Resistance Collection	Sony	15 Nov	PS3
Assassin's Creed Ezio Trilogy	Ubisoft	16 Nov	PS3
F1 Race Stars	Ubisoft	16 Nov	PS3
Sonic & All-Stars Racing Transformed	Sega	16 Nov	PS3/Vita
Epic Mickey 2: The Power Of Two	Disney	18 Nov	PS3
Hitman: Absolution	Square Enix	20 Nov	PS3
Persona 4: Golden	Atlus	20 Nov	Vita
PlayStation All-Stars: Battle Royale	Sony	20 Nov	PS3/Vita
Rise of the Guardians	D3 Publisher	20 Nov	PS3
Far Cry 3	Ubisoft	30 Nov	PS3
Angry Birds Trilogy	Activision	30 Nov	PS3
The Walking Dead: Survival Instincts	Activision	Dez	PS3
Anarchy Reigns	Sega	Dez	PS3
DmC	Capcom	Jan	PS3
Ni No Kuni: Wrath Of The White Witch	Namco Bandai	Jan	PS3
Dead Space 3	EA	Fev	PS3
Sly Cooper: Thieves in Time	Sony	Fev	PS3/Vita
Alien: Colonial Marines	Sega	Fev	PS3
Metal Gear Rising: Revengeance	Konami	Fev	PS3
Bioshock Infinite	2K	Fev	PS3
Tomb Raider	Square-Enix	Fev	PS3
God of War: Ascension	Sony	Mar	PS3
Soul Sacrifice	Sony	Mar	Vita



O melhor sempre fica no final!



COMPLETAMENTE EM PORTUGUÊS

O TAMANHO DIMINUI
A MEMÓRIA AUMENTOU
E O PREÇO D

ESPENCOU



PS3 SUPER SLIM
250 GB



NOVO HEADSET PULSE
ELITE EDITION

Entre para o Pelotão!



(11) 5667.6195



@pelotaodosgames



/pelotaodosgames

PELOTAODOSGAMES.com.br



PS3 PSP



Games evolution®

consoles



jogos



acessórios



assistência
técnica



games.evolution



lojagamevolution



games.evolution@hotmail.com



www.gamesevolutionsp.com.br



TELEVENDAS

(11) 3361-2937

(11) 3331-9103



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



São centenas de ofertas.



Personagem Evo por: Marcelo Marques - celolinda.blogspot.com



Imagem Artística ilustrativa.

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

www.gamesevolutionsp.com.br



Atendimento via redes sociais

Sempre conectados.



Atendimento via telefone

- Televendas
- SAC
- Assistência Técnica



Atendimento personalizado

Direto nas lojas ou na assistência técnica.





Ruas da Fúria

É possível até encarar animais maiores e grudar nas suas costas para tentar arrancar uns bifês... mas os grandões são muito fortes e, prepare-se, usam ataques especiais!



PlayStation
EXCLUSIVO
PS3
Revista
Oficial Brasil

Tokyo Jungle

A luta pela vida nunca foi tão estranha (e viciante)

Já vimos muitos cenários pós-apocalípticos por aí, mas em nenhum deles os animais tornaram-se a raça dominante. Esse é o tema de *Tokyo Jungle*, em que a humanidade sumiu e as ruas de Tóquio, único palco do game, é dominada por animais. E não estamos falando de cachorros e gatos vira-latas. Todos os bichos do zoológico e dinossauros lutam por territórios nas ruas. Ei, você sabia que existem dinossauros no Japão, né? Japoneses... Então, formada a selva urbana, a lei da sobrevivência se instala.

Tokyo Jungle o joga no meio dessa cidade de ninguém e seu

objetivo é apenas sobreviver o máximo que puder. No começo, você só pode escolher entre um cachorro (um minúsculo Lulu da Pomerânia) e um veado japonês – os nomes e informações estão em português de Portugal.

Os detalhes da jogabilidade começam aí. O cão é carnívoro e deve caçar, matar e comer outros animais da área para evitar que sua barra de fome esvazie (o que significa a morte). Já o herbívoro precisa achar plantas específicas para comer, porém não consegue matar ninguém e deve fugir dos predadores o tempo todo. Essa divisão da cadeia alimentar vai ficando diferente com os muitos

animais habitáveis – você deve imaginar que as prioridades de um leão são bem diferentes das de um javali, certo?

Seu bicho deve urinar em quatro

lugares específicos de uma área para marcar território, e assim um ninho vai aparecer. Então, basta achar uma fêmea para procriar – elas têm níveis de



ESTILOS Os animais podem vestir roupas e acessórios para ganhar pontos extras no status



PS3 (DISCO) ▶ GÊNERO AÇÃO ▶ PREÇO R\$ 14,90

PRODUTORA SCE ▶ DISTRIBUIDORA SCE ▶ 1 A 2 JOGADORES

Os guerreiros da nova Tóquio

Há mais de 50 animais diferentes brigando pelo poder nas ruas da capital japonesa. Estes são os principais, aqueles que você terá de cumprir objetivos e derrotar para conseguir habitar.



FOGE, REX! Há cenas que dão dó, mas tudo é meio cartunesco para tirar a seriedade



A chita é rápida, e praticamente voa para os pescoços das vítimas

O elefante também é menor no jogo, mas nenhum inimigo vacila na frente dele

Você sabe como os ursos funcionam? São fortes e só isso. Exceto os de circo

Aves gostam de dar festas. Muito mais digno do que jogar meleca nos outros

O desafio do pintinho é sobreviver a uma noite e virar um galo de respeito (ou quase)

Um dinossauro. Não diga nada. Apenas pense em como isso é incrivelmente legal

O leão não é tão rei assim em Tóquio, mas sabe usar ataques especiais!

Há um Beagle voando na imagem. Beagles não voam em Tokyo Jungle

O Lulu da Pomerânia é o protagonista... É bem menor do que parece aqui

O veado é o primeiro herbívoro disponível no jogo. Ele é rápido, mas é um fracote

As fêmeas "desesperadas" aceitam qualquer macho, mas estão infestadas de pulgas

"qualidade", de desesperadas à primeira linha. As piores fêmeas não exigem que o macho seja "de respeito", ou seja, que tenha um bom nível de caçador... Mas elas passam pulgas e não são boas em repassar sua herança genética (pontos de ataque, defesa e afins) para os filhotes.

É preciso procriar antes que os 15 anos de vida do seu animal (cerca de meia hora de jogo) cheguem ao fim. Depois da cópula, você controla a prole do bicho anterior e repete o processo (os filhotes são como as "vidas" e "continues" do jogo. Sobrevivência inclui elementos

stealth, como ficar escondido em moitas e não passar na frente de animais mais fortes – além de recompensar golpes dados na hora certa, à espreita, com momentos "um-golpe-mata".

Estranho e fantástico

Agora que você tem uma ideia de como o negócio funciona, saiba que *Tokyo Jungle* é o melhor jogo exclusivo da PSN de 2012. Bizarro, mas sabe exatamente o que quer ser e como fazer isso de maneira

agradável. Criado por um estúdio de jovens talentos, o jogo é simples e viciante, com aquela sensação de que você deve tentar de novo só para ver algo diferente rolar, para avançar um pouco mais na exploração da cidade. Essas coisas diferentes são a alma do jogo. Durante sua maratona, há muita coisa acontecendo. Há objetivos para completar, como derrotar um bando de inimigos de uma certa área ou procriar três vezes, tarefas que ▶

Pague pelo bizarro

Já existem diversos animais à venda na PlayStation Store brasileira. E nem todos são os animais que você imaginaria no contexto de Tokyo Jungle, mas são muito legais!!

PACOTE COMPLETO NA PLAYSTATION STORE BRASILEIRA

R\$ 14,99



Como se um Lulu da Pomerânia não fosse o bastante, temos outro, branquinho



Além do Homo erectus, há o executivo japonês. Ele é vegetariano.



O tal gato gordo está aí agora. Bem mais útil que os Lulus.



Pandas são tão inúteis aqui quanto no mundo real. Mas são fofos!



A girafa é menor do que deveria, mas faz sentido na jogabilidade.



Faltaram luvas de boxe no canguru, mas é um dos bichos de DLC mais legais.



O crocodilo é forte, estranho de controlar e sua agressividade dá até arrepios!



Sim, é o Madruguinha. Você não assistiu esse episódio de Chaves?



O cachorro-robô é a maior apelação, por sentir pouca fome e ter muita energia.



O tigre dentes de sabre, para partidas em que você só quer tirar o estresse.



▲ A briga por território acontece nas ruas, esgotos, parques e até nos topos dos edifícios de Tóquio

não são obrigatórias, mas vão ajudar a habilitar animais.

Aliás, destravar novos animais é o maior motivo para continuar jogando *Tokyo Jungle*. Para que isso aconteça, é preciso cumprir objetivos e sobreviver até que apareça uma informação na tela de que o "chefe" de uma espécie está em tal lugar. Ao derrotá-lo, você habilita o bicho para jogar.

Estas informações, inclusive, são aleatórias – bem como muita coisa nessa aventura – e várias vezes levam a situações absurdas e sensacionais. Por exemplo, ao ler a notícia "Está acontecendo uma festa das aves em Shibuya", você imaginaria aves com chapéu de aniversário ou de smoking? Mas é o que acontece. Esse é um dos exemplos básicos, as coisas

podem ficar mais estranhas do que isso. E se você olhar por um ângulo restrito à jogabilidade, esses eventos, na verdade, são oportunidades. No caso dessas festas de animais, por exemplo, é a garantia de encontrar um montão de comida – no caso, os participantes da festa.

Tudo em *Tokyo Jungle* foi pensado de modo coeso, e só então as ideias mais loucas do mundo foram jogadas em cima. As roupas aleatórias que você encontra pelo cenário – variando entre biquínis cor-de-rosa para leões e crocodilos usando roupas de hip-hop – dão atributos extras bastante úteis.

O modo história diverte com os contos mais insanos já vistos, enquanto apresenta um desafio

diferente, com começo meio e fim para a trama de cada animal. O primeiro arco conta como o pequeno Lulu da Pomerânia teve de deixar de ser um animal de estimação mimado para buscar alimento nas ruas. Para destravar novos capítulos, é preciso coletar os pedaços de informação no modo principal, que, por mais incrível que pareça, dão uma explicação para o que aconteceu com a humanidade.

Dizer por que *Tokyo Jungle* é tão legal é uma tarefa bem difícil. Poucos jogos passam a ideia de "você precisa jogar para entender" como este. E quer saber? Seu investimento não será em vão. Mesmo no caso estranho de você não gostar do jogo, é impossível

não dar risadas com a completa insanidade dessa ideia da Sony. E é esse tipo de ideia inovadora que queremos ver com mais frequência na PSN.

AValiação Técnica

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

AValiação do DLC

VARIEDADE DE ANIMAIS	■ ■ ■ ■ ■
TIPOS DE DESAFIOS	■ ■ ■ ■ ■
DESIGN DE CENÁRIOS	■ ■ ■ ■ ■
NÍVEL DE LOUCURA	■ ■ ■ ■ ■

NOTA FINAL
8.0



PS3 (DOWNLOAD) ▶ GÊNERO ADVENTURE
 PRODUTORA FROGWARES ▶ DISTRIBUIDORA ATLUS

POR Humberto Martinez

Sherlock Holmes

Bons enigmas para treinar o seu lado detetive

Se você procura por um game com bons enigmas e clima investigativo, dê um voto de confiança para *The Testament of Sherlock Holmes*. Agora, se gosta de gráficos e de boa jogabilidade acima de tudo, pode decepcionar com esse game lançado na PSN. Controlar o detetive em terceira pessoa é problemático, mas há opção para jogar em uma acelerada visão em primeira pessoa. Já os gráficos, são bacanas no que diz respeito aos cenários, mas peca um pouco na animação facial dos personagens – isso não é nenhuma desgraça, porque os



ESPECIAL ▶ Em campo, o investigador conta até com um "sexto sentido" para ajudar na investigação

cenários são mais importantes do que personagens em adventures nos quais você deve fuçar tudo ao seu redor em busca de pistas.

Há diversas formas de desafio aqui e todos agradam muito. Há enigmas de solução intuitiva, como usar apenas os movimentos

de um cavalo para marcar todos os espaços de um tabuleiro de xadrez. Os mais criativos são os desafios de dedução, nos quais, com base em pistas coletadas nos cenários, é preciso selecionar as opções corretas nas anotações do diário de Holmes. Ao coletar um pedaço de pedra, por exemplo, você deve escolher no diário se esse material veio de perto de um lago, de uma construção ou de um cemitério. São muitas opções e, só após acertar todas as pistas em uma enorme rede de informações, Holmes decide que sabe o bastante para visitar o próximo cenário.

The Testament of Sherlock Holmes é uma boa atração para quem quer exercitar o raciocínio e promete reviravoltas na trama capazes de chocar até os fãs dos livros do detetive. **NOTA: 7,0**

DESDE
1992

PROGAMES
VALE



CALL OF DUTY
BLACK OPS II
Faça já sua reserva!

Loja 1 - Av. Adhemar de Barros, 1319 - Vila Adyana
São José dos Campos - SP

Fone: (12) 3941-7250

Loja 2 - Av. José Herculano, 1086 - Jd. Britania
Serramar Parque Shopping - Loja G-10
Caraguatatuba - SP

Fone: (12) 3885-9750

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

Progamesvalesjc





Lendário

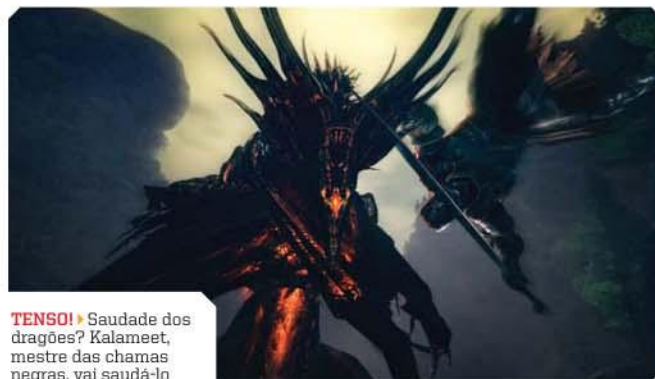
Em *Dark Souls*, muito é falado sobre o grande Artorias. Um dos chefes do game, o lobo gigante Sif, protege o túmulo do cavaleiro. Assim como seu personagem, Artorias foi ao passado salvar Dusk, mas algo deu errado.

Dark Souls Artorias of the Abyss

Um novo pacote de sofrimentos, mas só para quem merecê-lo

O RPG de ação *Dark Souls* é famoso por ser difícil a ponto de fazer o jogador, feliz com o sofrimento proporcionado, sentir-se masoquista. A From Software está muito ciente de que o segredo do sucesso do game está nessa falta de pudores em desafiar os fãs, em uma época em que os jogos ficam cada vez mais fáceis. E, já que é disso que a galera gosta, o DLC *Artorias of the Abyss*, o primeiro pacote com conteúdo adicional para *DS*, é especialmente cruel.

Em primeiro lugar, pagar justos R\$ 30,99 pelo DLC na PlayStation Store brasileira não é sinal de que você é digno de encarar os novos desafios. Você paga por uma chave



TENSO! Saudade dos dragões? Kalameet, mestre das chamas negras, vai saudá-lo

de acesso, instala e, exceto pela atualização de 370 mega feita ao ligar *Dark Souls*, não há nenhum aviso de que o DLC foi instalado e de que está disponível para jogar. Essa atualização poderia ser até

de correções para o jogo normal, mas é realmente o DLC. Mas isso não é tudo: mesmo sendo um jogador experiente de *Dark Souls*, você pode jogar uma partida do início ao fim da

história sem sequer sentir o cheiro das novas fases, chefes, itens e afins que *Artorias of the Abyss* oferece. Isso porque o acesso a esse conteúdo é secreto. E não é nada fácil de achar (veja as dicas na página ao lado). Você não ficou ainda mais apaixonado pela From Software depois dessa ideia maligna? Nós ficamos.

O portal que leva ao mundo do DLC é uma viagem ao passado de Lordran, direto a uma época em que Artorias ainda estava vivo. O lendário Artorias, mencionado na história de *Dark Souls*, foi um dos quatro cavaleiros de Gwyn, o deus solar que liderou a batalha que exterminou os dragões. Na versão normal do jogo só um dos

ENCONTRE OS CAVALEIROS

Após derrotar Astorias, encontre a fogueira mais próxima perto de Oolacile. Descanse, salve e recarregue o jogo; então volte à arena

em que encarou Astorias para encontrar Ciaran (não consuma a alma de Astorias ou não vai dar certo). Encontrar Gough é mais complicado: ache a Crest Key em

Oolacile Township e vasculhe essa fase com determinação para achar a porta que a chave abre. Gough vai dar um jeitinho para você enfrentar Kalameet.



▲ Árvores possuídas atacam com fogo. Faz sentido? Nenhum



cavalheiros dá as caras: Ornstein the dragonslayer. No DLC você vai conhecer os outros três: Hawkeye Gough, Lord's Blade Ciaran e Artorias the Abysswalker.

Já que a ideia é apelar, o portal leva direto para uma batalha contra um chefe. E é um inimigo mais difícil do que os chefes normais, uma manticora veloz, alada, com ataques de perto e à distância, no chão e no ar, magias elétricas, veneno... o pacote completo. Fugir é a dica, pelo menos até achar uma brecha para atacar e cortar fora o rabo do bicho – que pode ser usado como um chicote. Jogar sozinho é difícil e recompensador, enquanto convocar até dois

aliados para essa batalha tira muito do desafio dela.

Essa recepção é apenas uma amostra do que o espera pelo caminho, repleto de gigantes de pedra que explodem o chão com marretas feitas de rochas, novos dragões e até uma espécie de tumor gigante acorrentado que assombra catacumbas sombrias. Há muitos inimigos novos, nada de reaproveitamentos, cada qual com seu estilo próprio de ataque e ponto fraco a ser descoberto. Ainda mais impressionante são os cenários, uma especialidade da From Software, que por si só são como inimigos, tamanha é a quantidade de perigos naturais e

muitas armadilhas ocultas.

Não é preciso começar um jogo do zero para chegar ao ponto do DLC, então você pode cumprir as exigências impostas e entrar na aventura usando um Save com o seu personagem mais evoluído. É bastante recomendado jogar em um New Game +, no qual você já terminou e recomeçou mais forte, de preferência com um personagem com level superior a 120.

Astorias of the Abyss é um pacote desafiante, que agrega bastante valor ao game original, e que vai incentivar os seus fãs a terminar *Dark Souls* mais algumas vezes. 

COMO JOGAR O DLC

- 1 Compre o DLC certo. O game americano aceita o DLC vendido na PSN brasileira e na norte-americana. Muitos brasileiros possuem a versão europeia de *Dark Souls*, que só aceita o DLC vendido na PSN europeia.
- 2 Após comprar e instalar a chave, ligue o game conectado na PSN para baixar um pacote de atualização.
- 3 No início do jogo, ao chegar na primeira fogueira (bonfire) em Firelink Shrine, há um jeito de certificar se o DLC está instalado: pegue o item no poço, se forem três humanidades, o DLC foi instalado.
- 4 Vença Ornstein e Smough em Anor Londo e receba o Lordvessel de Gwynevere.
- 5 Vá à Darkroot Basin e derrote a Hydra.
- 6 Na caverna à esquerda do lago, derrote a criatura de cristal (se o monstro não aparecer, desligue o videogame e volte ao local) e liberte Dusk of Oolacile (escolha "Yes" durante a conversa).
- 7 Vá para The Duke's Archives e, antes de entrar na biblioteca, derrote uma criatura de cristal para ganhar um colar quebrado.
- 8 Volte com o colar ao local onde você libertou Dusk e um portal para o passado vai sugá-lo.



AValiação Técnica

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

AValiação do DLC

VALOR AGREGADO	■■■■■
TRAMA ADICIONAL	■■■■■
NOVOS ITENS, MAGIAS...	■■■■■
INIMIGOS E CHEFES	■■■■■

NOTA FINAL 10



AValiação Técnica

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

AValiação do Modo Online

DIVERSIDADE DE MODOS	■■■■■
MODO TEMPORADAS	■■■■■
INTERFACE	■■■■■
MATCHMAKING	■■■■■



O Clube

Uma das novidades do ano é o Football Club. Ao começar a jogar FIFA 13, você deve escolher qual é o seu time favorito. A partir daí, os seus sucessos e fracassos vão para o desempenho do clube em uma liga virtual.

FIFA 13

Mudanças táticas para manter a fórmula renovada

Graças a penalidades mais pesadas, como filtrar os seus oponentes baseado na porcentagem de vezes que ele saiu de um jogo, é cada vez mais raro achar pessoas que desistem da partida em um acesso de raiva diante de um placar de 3 a 0. No entanto, é difícil saber o que a EA pode fazer com aqueles que gostam de "fazer cera".

Você conhece o tipo: aquele que nos força a assistir a todos os replays, demora para cobrar tiros de meta e laterais, aperta start e enrola até o tempo terminar... Felizmente, em nossos jogos online, esses tipos apareceram pouco.

As táticas da EA para a imersão no mundo do futebol real valem o ingresso. O Match Day replica a escalação e esquema tático de qualquer time que você escolha. O time virtual será um espelho do clube real em suas atividades mais recentes nos torneios oficiais (na época dessa análise, a EA

acompanhou os resultados do Brasileiro e da Sulamericana). Isso funciona jogando contra a IA e online (pode ser ativado ou desativado com um toque no ▲) e aumenta ou diminui o status dos atletas baseado em suas performances recentes. Além disso, jogadores que fizeram boas partidas podem, de fato, tornar-se valiosos para o time – ao contrário do ano passado, quando muitos mofavam no banco de reservas.

Conquistar a vitória

Outra mudança que soa menor, mas faz uma grande diferença para aqueles que se aventuram online, é poder ajustar o time, uniforme e escalação antes de conectar-se com o oponente. Seu rival é definido pelo nível online e pelo número de estrelas do time escolhido. Você é levado direto para a partida, sem necessidade de mexer em táticas ou jogadores. Ainda melhor, o jogo salva as suas

preferências para cada time, e só é preciso trocar novamente se você mudar de ideia. O processo fica mais fluido, menos incomodativo e permite pular de partida em partida com pequenas interrupções.

O modo Temporadas, um dos mais viciantes de todos, também está de volta. E não é difícil você passar todo o seu tempo apenas nesse modo. É necessário obter um certo número de pontos durante

dez jogos para conseguir subir de divisão ou lutar contra a ameaça de rebaixamento se as coisas não estiverem indo bem. Você sempre é agrupado com jogadores do mesmo nível e possui metas que podem ser atingidas em apenas alguns jogos.

FIFA 13 é o melhor jogo de futebol offline e, de forma ainda mais enfática, é o melhor jogo de futebol online.





PS3 (DISCO) ▶ GÊNERO ESPORTE ▶ ONLINE 2 A 8 JOGADORES
 PRODUTORA KONAMI ▶ DISTRIBUIDORA KONAMI



AValiação Técnica

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

AValiação do Modo Online

DIVERSIDADE DE MODOS	■■■■■
MASTER LEAGUE ONLINE	■■■■■
INTERFACE	■■■■■
MATCHMAKING	■■■■■

NOTA FINAL 810

PES 2013

Um bom começo para o futebol da Konami lutar pela virada

Maldita Master League! Se não fosse pelo modo sugador de vida de PES, eu provavelmente teria conseguido um Ph.D em física quântica. E agora que PES voltou de forma brilhante, tanto no online quanto offline, o meu sonho do diploma acabou.

À primeira vista, pouco parece ter mudado na infraestrutura online. O matchmaking é mais funcional e menos entediante — um aplicativo na interface permite visitar outros modos enquanto procura por um oponente. E dá para entregar o jogo no intervalo caso você tenha de correr com a esposa grávida na maternidade (é a única situação justa para desistir).

Mas as principais firulas da experiência online são as mesmas. Prepara-se para, de novo, gastar tempo baixando os pacotes de dados essenciais da Konami, escondidos em um menu obscuro.

O que faz PES 2013 ser ótimo

23/10/2012 09:33

Rising Star Ranking

Player Name	Rise in Value	Last Week	Present
1 CF CLAUDIO PITBULL	24.07%	C910.545	C1.129.767
2 CMF POGBA	19.37%	C784.565	C936.556
3 CB EDSON HENRIQUE	18.95%	C1.200.073	C1.427.595
4 CB RODRICK M.	15.47%	C581.709	C671.752
5 CF ZENKE	14.88%	C602.016	C691.617
6 CMF MATUIDI	13.50%	C9.854.466	C11.185.491
7 CMF PIROLO	13.37%	C22.506.730	C25.517.024
8 CB CHIELLINI	13.27%	C18.768.813	C21.260.815
9 GK ROGAN	13.12%	C1.620.207	C1.832.905
10 LB BHAAFEID	12.80%	C2.795.956	C3.154.113
11 RB BOSINGWA	12.58%	C10.499.206	C11.818.346
12 CMF MARCHEISIO	12.52%	C13.362.377	C15.035.967
	12.51%	C14.272.667	C16.058.769
	12.43%	C1.290.313	C1.450.783
	12.24%	C10.071.202	C11.304.899
	12.08%	C11.978.878	C13.426.554

JANELA ▶ A Master League Online permite comprar e vender jogadores para o seu time. Quanto mais requisitado, mais caro

para jogar online é o que acontece dentro de campo. Ano passado, os jogos online às vezes eram chatos como assistir ao Atlético-Goiariense empatar sem gols. Essas partidas zero a zero foram substituídas por placares emocionantes. É a volta do velho PES, que se dá em parte pelo aprimoramento dos chutes. Bem mais fácil de dosar do que no ano passado, é uma alegria descer a bota de fora da área.

O espírito goleador de PES para PS2 foi combinado a um senso de física e peso na movimentação incríveis. Entre em um rápido jogo ranqueado notará que a Konami está se distanciando de FIFA no que diz respeito à parte final do gramado — há uma maior variedade de gols que podem ser marcados em PES do que no jogo de futebol da EA. Petardos de 30 metros de distância, chutes

colocados... erros grosseiros do goleiro. Toda chance criada é uma possibilidade real de gol, e em FIFA 13 isso parece restrito.

As melhorias ocultas ficam aparentes ao jogar uma partida dois contra dois. Temporadas atrás, isso não funcionava. Felizmente, o “monstro” do lag virou passado e é incrivelmente fácil se conectar a um amigo. É nessa hora que você deve mostrar que se tornou um mestre nos dribles com **R1** e **R2** e aprendeu a manejar as táticas. São coisas desse tipo que mantêm a profundidade do jogo renovada.

Se o PES 2014 conseguir cosar os aprimoramentos dentro de campo dessa temporada com interfaces menos desordenadas, a Konami pode vencer. Se eu não tivesse de esperar mais e mais minutos para conseguir os pacotes de dados, a nota final poderia ser mais alta. PES ainda está um pouco atrás de FIFA na temporada atual.



PS3 (DOWNLOAD/DISCO) ▶ GÊNERO AÇÃO

PRODUTORA CAPCOM ▶ DISTRIBUIDORA CAPCOM ▶ ONLINE 2 A 4 JOGADORES

AValiação Técnica

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

AValiação do Modo Online

MODO COOPERATIVO	■■■■
COMUNICAÇÃO	■■■■
DURAÇÃO	■■■■
DIVERSÃO	■■■■

NOTA FINAL **85**

Segredos

No modo Mercenários, consiga Rank A em um cenário com cada personagem para habilitar uma roupa extra para ele, ganhando uma configuração única de armas e equipamentos

Resident Evil 6

Porque jogar o cooperativo online é mais divertido

E sério: depois que você joga *Resident Evil 6* em modo cooperativo online, vai ser difícil voltar a jogar sozinho, tampouco vai aceitar dividir a tela em um coop local. Só as campanhas de Leon, Chris e Jake podem ser jogadas em modo cooperativo (por enquanto) e são eficientes – desde que ambos os jogadores tenham conexões decentes, pois, se um cair durante

a partida a IA assume o controle e o jogo não avisa. Outro extra aqui é que em trechos específicos onde as campanhas se cruzam – na batalha contra Ograman no Leste Europeu, contra o Ustanak após a queda de avião na China, e nas plataformas móveis do laboratório submarino – e quatro personagens tomam parte da ação, o jogo busca jogadores que estejam nesse mesmo trecho para se

juntar à ação temporariamente (se você permitir, é claro). Fora essas intervenções na campanha online, ainda existem os modos Mercenários e Caça a Agentes.

No Mercenários, você joga em uma arena fechada (existem três delas, duas são secretas) e escolhe um dos oito personagens (além de Leon, Chris e Jake, você pode habilitar Helena, Piers, Sherry, Ada e Carla), cada um com configuração própria de armas para sobreviver até o tempo acabar, obtendo a maior pontuação possível. Você pode criar uma sala e chamar alguém da sua lista ou procurar uma partida aleatória. De um jeito ou de outro, o trabalho em equipe compensa pela pontuação e bônus estarem unificados a ambos os jogadores.

No modo Caça a Agentes, você joga na condição de inimigo e pode invadir partidas alheias de jogadores (conhecidos ou não) que estejam online e sem eles

saberem qual dos monstros é você. Não é tão divertido, mas é interessante controlar alguns dos inimigos (j'avos, zumbis ou monstros), tendo como meta eliminar o jogador. Em comum, ambas as modalidades online possuem habilidades próprias para comprar, mas permitem equipar apenas uma delas.

Por não haver troféus online, o único incentivo das modalidades é bater recordes e garimpar títulos e medalhas (ótimo para fãs obcecados em completar a monstruosa lista, cumprindo certas condições). Por hora, esse multiplayer básico aumenta o replay e segura as pontas até a Capcom soltar alguns DLCs engatilhados para os próximos meses, entre os quais estão as novas modalidades Survival, Predator e Siege, que suportam até seis jogadores, novos cenários para o Mercenários e perfumarias (roupas extras).



TRABALHO EM EQUIPE ▶ Mate inimigos seguidamente para aumentar a barra de combo e ganhar prêmios



www.gamesbrazuca.com.br



A Brazuca dá a saída
para o dia 12 de outubro.
Com promoções para crianças
de 1 a 99 anos, confira!

Em até 12x no cartão de crédito*

Brazuca Games
Contato: 11 3337-4747

* Sujeito a análise

SURPREENDA-SE COM UMA AMPLA VARIEDADE



Cód. DGPS3-3818



Cód. DGPS3-3817



Cód. DGPS3-3852



Cód. DGPS3-1388



Cód. DGPS3-1375



Cód. DGUN-2548



Cód. DGPSV3320

Acesse:
www.e-store.com.br/games

DE ACESSÓRIOS EXCLUSIVOS PARA GAMES



Cód. DGPS3-3840

dreamGEAR



Cód. DGPS3-3855



Cód. DGPS3-3811



Cód. DGPS3-3809

e-store
A sua loja na Internet

Ran King

Os melhores e
mais habilidosos
gamers do Brasil

RANKING BRASIL
Os leitores mais
dedicados à caça de
troféus estão aqui.
Faça o seu cadastro
em mypst.com.br
e entre na disputa

**Os maiores caçadores de
troféus do Brasil** estão aqui.

Para participar, cadastre-se
no site **mypst.com.br**
e comece a platinar como
se não houvesse amanhã

DarkRaisen

908

2713

8054

219

OS MELHORES DO BRASIL

	NOME	LV	%	BR	PR	OR	PL	TOTAL
1	DarkRaisen	45	53	8054	2713	908	219	11894
2	Leon_melo	44	5	8493	2503	807	186	11989
3	renee_roots	41	77	7069	2438	796	194	10497
4	GuaxaGaspar	39	12	6243	2171	734	191	9339
5	SkynOver	39	5	6247	2137	749	185	9318
6	Black_Thor	37	9	6311	1936	630	164	9041
7	RavenXBR	36	99	6141	1877	665	165	8848
8	chris-claire-jil	36	96	6158	1947	637	164	8906
9	Dropeti	36	41	6541	1853	576	148	9118
10	celoseco	36	52	5858	1919	651	156	8584
11	Chanceler	35	75	5486	1916	641	156	8199
12	Shin_Fire	33	84	5088	1865	546	139	7638
13	HaagenDazz	33	72	4743	1755	641	132	7271
14	guanabara	33	20	5524	1583	490	142	7739
15	coraxio	33	15	5019	1703	557	128	7407
16	misagol	32	94	4856	1646	604	116	7222
17	michelestat	32	70	4764	1571	569	140	7044
18	P3retra	32	2	4543	1611	582	108	6844
19	met-reload	32	1	4928	1568	496	125	7117
20	lebeau	31	96	4510	1550	569	124	6753
21	JJACQUES	31	88	4341	1601	577	121	6640
22	KillUiu	31	53	4560	1520	548	111	6739
23	ricky174	31	39	4333	1558	546	117	6554
24	RAYDERSON-ONI	30	64	4558	1419	446	123	6546
25	SoniMail	30	48	4118	1451	526	112	6207
26	bmvtyea	30	37	4229	1417	499	116	6261
27	WhBlaze	30	16	5437	1393	386	64	7280
28	GoD_Br83	30	21	4638	1319	432	116	6505
29	gujabs	30	8	3677	1443	530	126	5776
30	Jacobgxavier	29	64	4302	1369	466	94	6231
31	douk23	29	58	4757	1248	426	93	6524
32	fattorei8	29	58	3998	1428	468	105	5999
33	andrehz	29	52	3617	1324	540	108	5589
34	THRASHsp	29	31	4543	1327	421	85	6376
35	DarkDux_BRA	29	28	3850	1435	445	111	5841
36	Cantuario	29	27	3706	1339	484	119	5648
37	mihimarclo	29	11	4207	1347	420	99	6073
38	DON_MAZZALI	28	72	3807	1311	452	101	5671
39	louzada_pv	28	70	3609	1355	448	111	5523
40	ReVolTS_BR	28	43	3839	1264	438	97	5638
41	RiqBR	28	30	4067	1216	391	102	5776
42	dideriw	28	29	3932	1214	409	104	5659
43	fdmcgames	28	11	3778	1240	412	101	5531
44	GUTSAHZ	28	4	3848	1145	410	108	5511
45	AQUARONI	27	84	3747	1145	413	104	5409
46	hectorx67	27	74	3920	1196	390	87	5593
47	rfvayanos	27	64	3407	1215	446	93	5161
48	panserod	27	64	3588	1225	409	95	5317
49	Sakai_HB	27	53	3894	1206	388	77	5565
50	Misanthropus	27	40	3940	1135	379	82	5536
51	NUMERO_PI	27	37	3481	1153	404	103	5141
52	Lucas_FR	27	37	3492	1212	411	89	5204
53	JamesBR27	27	34	3708	1148	413	79	5348
54	PINTOZINHO	27	38	3430	1148	419	99	5096
55	leanflu	27	36	3572	1141	395	95	5203
56	LutzP5	27	22	3712	1195	367	87	5361
57	Pheonix13	27	21	3476	1184	387	98	5145
58	Horlando	27	14	4014	1142	366	67	5589
59	Jaapa21	26	73	4298	1086	309	58	5751
60	marcoslaguna	26	63	3304	1123	378	95	4900

	NOME	LV	%	BR	PR	OR	PL	TOTAL
61	patedecarne	26	54	3315	983	409	97	4804
62	Daniel4Ever	26	52	3950	996	344	73	5363
63	Duzin_BR	26	44	3113	1098	401	93	4705
64	Hadib_BR	26	42	3534	1116	331	82	5063
65	TheTreeble	26	24	3318	1159	350	80	4907
66	Insane_akuma	26	19	4448	1005	271	48	5772
67	crisdeath73	26	9	3584	992	357	74	5007
68	Heishirooo	26	8	3912	1048	314	58	5332
69	Mcrhatefield	26	16	3999	1004	298	64	5365
70	D4rk-JC	26	3	3441	1025	333	89	4888
71	FINALOGADOR2012	26	3	3851	1002	316	67	5236
72	rgromaz010	26	3	3065	1120	372	85	4642
73	danilobr2	26	1	3224	1033	368	87	4712
74	brocaivd	26	19	2917	1085	400	85	4487
75	fabiolaifa	25	86	2939	1112	354	98	4503
76	Alex_Vivas	25	82	3603	1048	325	66	5042
77	Diogo_Martini	25	79	4001	951	288	66	5306
78	lBarbArOl	25	86	3182	981	369	85	4617
79	KILLERBRasi	25	63	3346	1032	358	65	4801
80	Elisson357	25	58	3687	996	305	67	5055
81	Fogoli	25	59	3473	997	315	80	4865
82	Oreidapraia	25	90	3223	1016	326	93	4658
83	Jhones	25	52	3151	1046	336	85	4618
84	nlogan	25	49	3707	980	321	56	5064
85	peixeo2	25	65	3294	1056	353	62	4765
86	RuxR7	25	44	3179	1002	371	69	4621
87	danilo_penin	25	37	3231	1039	322	80	4672
88	Yelladion	25	36	3927	1006	272	52	5257
89	r4lf_holland	25	32	3793	965	304	52	5114
90	Foc4666	25	22	3625	963	288	70	4946
91	MoonHawk-	25	19	2692	1142	377	72	4283
92	Maru-kun-BR	25	14	3326	999	323	68	4716
93	rtakeow	25	12	3021	1046	318	87	4472
94	Mantovann	25	8	3217	998	322	75	4612
95	wagnerlima	25	15	3794	922	301	53	5070
96	Raphael_Gnomo	24	93	2942	994	348	79	4363
97	m_winston	24	84	3057	1074	326	63	4520
98	Machine_God	25	18	3702	964	283	64	5013
99	brenobl	24	80	3051	1012	346	62	4471
100	silvertongueBR	24	75	2812	1019	369	67	4267
101	fenris-lima	24	87	3104	1024	308	70	4506
102	edsonletra	24	70	3211	978	294	76	4559
103	fabricials	24	67	3231	983	296	71	4581
104	enasorodraude	24	41	3048	991	283	80	4402
105	FernandoGordo	24	40	3002	905	318	80	4305
106	SAMGAMES	24	38	3640	909	267	51	4867
107	mc2500	24	34	3286	877	297	69	4529
108	Makevinho	24	33	3111	913	301	75	4400
109	ARAGORN_SP	24	32	3168	969	308	57	4502
110	Big_Borba	24	39	2784	914	329	83	4110
111	EVANDROBRAZIL	24	19	2706	898	337	87	4028
112	dclima	24	22	3410	924	260	64	4658
113	lobitojls	24	16	2995	897	289	86	4267
114	Wall_Kinho	24	11	2879	848	330	81	4138
115	leandro_17	24	9	2726	919	348	72	4065
116	PREDADOR_SP	24	7	3480	938	258	50	4726
117	MorganaM	24	5	2418	1029	369	67	3883
118	diego_braga	23	94	2649	908	329	83	3969
119	Elysium	23	91	2917	899	313	69	4198
120	mrlira	23	86	3388	940	282	36	4646

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 fndarruda	23	84	2714	947	311	76	4048
122 MariDove	23	81	2542	926	346	75	3889
123 os-gavioes	23	80	2848	952	309	63	4172
124 Th467BR	23	84	3246	860	277	63	4446
125 CalintsFG	23	69	2512	977	335	69	3893
126 BrazilianSniper	23	57	2960	879	292	64	4195
127 BattousaiBR	23	54	2948	861	276	75	4160
128 ntfrost	23	53	3825	781	217	44	4867
129 TheAnimalJavi	23	36	2898	820	276	78	4072
130 pelanca_ops	23	33	2838	917	285	61	4101
131 M4x1M14No	23	32	3058	901	286	44	4289
132 koedb	23	31	2406	968	328	66	3768
133 negocameron	23	29	3015	872	275	57	4219
134 S4BIONi_BR	23	29	2595	863	328	67	3853
135 wfcruz	23	19	3315	828	222	61	4426
136 Astra_	23	16	3463	828	225	46	4562
137 EdmarJapao	23	19	3245	734	277	55	4311
138 JeffStyle2012	23	9	2374	931	312	73	3690
139 alineli	23	8	2835	845	287	61	4028
140 AllanHdPC	23	3	2408	900	331	63	3702
141 Aprilia_trucadoo	22	96	2479	884	295	75	3733
142 MARLON_VASCO	22	99	4108	762	206	5	5081
143 IsaacClarke	22	95	2676	865	267	75	3883
144 laminey78	22	91	2259	904	310	80	3553
145 uenoue	22	91	3108	839	246	52	4245
146 marcoafma	22	89	2927	915	275	39	4156
147 lcoelho007	22	88	2845	909	244	62	4060
148 xSathler	22	87	2554	925	284	63	3826
149 css_pgm-	22	88	2812	807	296	56	3971
150 ChiquinhoBR	22	82	2419	966	329	43	3757

OS MELHORES DO MÊS DE SETEMBRO

NOME	LV	%	BR	PR	OR	PL	TOTAL
1 HelderGamer-Br	18	9	511	228	91	24	854
2 JeffStyle2012	23	9	289	162	45	11	507
3 S4BIONi_BR	23	29	323	142	43	11	519
4 ElBuCCa	18	4	220	144	57	12	433
5 Luizchogas	16	25	247	124	42	9	422
6 RAMJR75	18	44	333	105	39	5	482
7 vituman	17	51	208	67	60	10	345
8 rughes25	13	31	225	103	38	7	373
9 hectorx67	27	74	231	97	32	8	368
10 peixe02	25	65	231	106	36	4	377
11 AoLi82	12	64	195	114	29	9	347
12 crisiron1981	19	43	203	74	54	2	333
13 Aprilia_trucadoo	22	96	253	99	27	7	386
14 EdmarJapao	23	19	206	80	39	8	333
15 css_pgm-	22	88	232	88	33	7	360
16 LuizBankai	18	90	267	85	26	8	386
17 marcdogBR	15	22	200	100	32	8	340
18 Lucas_FR	27	37	213	103	28	8	352
19 r4lf_holland	25	32	273	82	33	4	392
20 diego_luiz	20	30	206	105	36	4	351
21 Black_Thor	37	9	217	92	32	7	348
22 michelestat	32	70	186	71	44	7	308
23 SkynOver	39	5	248	90	29	6	373
24 DarkRaisen	45	53	243	87	28	7	365
25 FINALJOGADOR2012	26	3	234	80	32	6	352



OS MELHORES DE SÃO PAULO

NOME	LV	%	BR	PR	OR	PL	TOTAL
1 DarkRaisen	45	53	8054	2713	908	219	11894
2 Leon_melo	44	5	8493	2503	807	186	11989
3 maxichic	40	17	7320	2241	688	171	10420
4 SkynOver	39	5	6247	2137	749	185	9318
5 Black_Thor	37	9	6311	1936	630	164	9041
6 RavenXBR	36	99	6141	1877	665	165	8848
7 chris-claire-jil	36	96	6158	1947	637	164	8906
8 Dropeti	36	41	6541	1853	576	148	9118
9 HaagenDazz	33	72	4743	1755	641	132	7271
10 guanabara	33	20	5524	1583	490	142	7739
11 michelestat	32	70	4764	1571	569	140	7044
12 P3reiraA	32	2	4543	1611	582	108	6844
13 SoniMail	30	48	4118	1451	526	112	6207
14 GoD_Br83	30	21	4638	1319	432	116	6505
15 andrehz	29	52	3617	1324	540	108	5589

MELHORES DE GOIÁS

NOME	LV	%	BR	PR	OR	PL	TOTAL
1 ReVolTS_BR	28	43	3839	1264	438	97	5638
2 Jaopaz1	26	73	4298	1086	309	58	5751
3 brocaivd	26	19	2917	1085	400	85	4487
4 Machine_God	25	18	3702	964	283	64	5013
5 xSathler	22	87	2554	925	284	63	3826
6 GCO	21	52	2674	760	239	43	3716
7 Bruno_bad_bay	21	22	2459	780	218	55	3512
8 higor_rj	19	95	2659	624	170	32	3485
9 Shuzado	19	51	2040	647	194	48	2929
10 mafhero	18	43	2070	536	158	27	2791
11 magnusooo	18	18	1647	528	181	48	2404
12 PabloTavares	17	99	1699	500	171	45	2415
13 sr-luks	17	90	1738	476	168	43	2425
14 brunofm	17	86	1911	505	144	34	2594
15 Utopico	17	83	1981	500	122	39	2642

AS MELHORES MENINAS

NOME	LV	%	BR	PR	OR	PL	TOTAL
1 MorganaM	24	5	2418	1029	369	67	3883
2 Ururui5	22	30	3002	872	221	41	4136
3 laddyvalentine	19	76	1969	668	235	41	2913
4 Renata-BR	18	60	1941	543	170	45	2699
5 paulacancian	18	42	1961	566	157	38	2722
6 cfvpoet	18	7	1744	604	168	29	2545
7 angelicaplatina	17	66	2034	452	146	23	2655
8 htibo	17	42	1879	494	126	28	2527
9 Montatah	16	65	1657	491	106	23	2277
10 seifmedeiros	16	72	1031	483	201	32	1747
11 Tanana-BR	16	27	1268	404	138	37	1847
12 Bayonetta_Dark	16	21	1634	408	114	15	2171
13 robertaristher	16	12	1160	426	145	32	1763
14 ppriz3	16	3	1360	449	106	27	1942
15 adrianajoe1	15	77	1275	413	109	27	1824
16 X-ZONE_GAMES	15	71	1842	431	75	6	2264
17 Daniele	15	38	1378	313	115	15	1821
18 Bernkastel-Ryugu	15	32	1152	335	112	29	1628
19 AnaMaura	15	24	1277	327	96	24	1724
20 Misuka_BR	15	14	1235	326	101	21	1683

MyPst - O site MyPst3 mudou de nome e agora chama-se MyPst. Isso aconteceu para atender a diversidade da caça de troféus no universo PlayStation, que agora vai além do PS3 e acontece também no portátil PlayStation Vita

*Os rankings da LNT são criados pela parceria entre o site MyPst e a revista PlayStation

LEGENDA RANKINGS

LV: Level **%:** Porcentagem
BR: Bronze **PR:** Prata
OR: Ouro **PL:** Platina

quemé...

Max Payne

O ex-policial da Rockstar

A chave para ser um bom fiscal da lei é ficar bêbado com frequência enquanto veste uma camiseta bem vagabunda. Não, espera... esse é o guia idiota para ser o guarda-costas mais depressivo do mundo. Foi mal. O Sr. Payne passou por mudanças miseráveis em sua vida nesse hiato de nove anos desde seu apogeu no PS2. Agora sofre limpando os becos podres de Manhattan ou as favelas de São Paulo. Mas existe uma coisa que você sempre pode garantir com Payne: cruze seu caminho e você vai tomar uma surra em câmera lenta.

#14
PERSONAGENS
LENDÁRIOS
PlayStation
Revista Oficial Brasil

Momentos Mad Max

O passado não perdoa

Max Payne 3 não é limitado a assassinatos em becos da cidade. Alguns flashbacks levam Max para os seus primeiros dias em Hoboken. Ele precisa escapar de Nova Jersey após atirar no filho de um mafioso. Péssima ideia!



Ainda dá para o gasto

Para um homem com vícios e uma coluna arruinada por anos de mergulhos a seco, Max continua ágil. Ele fortifica essa flexibilidade e arrasa uma sala cheia de capangas entrando de surpresa.



Temperamento explosivo

Depois de salvar a esposa grávida de seu parceiro, o bebem amoral realiza o que faz de melhor: contorna a continuidade do espaço-tempo para explodir coisas. Assinala uma estação de petróleo e dezenas de cadáveres.



Funcionário do mês

O currículo de Payne deve ser um sonho. "Assassino de 9.871 homens. Habilidade para 'lidar' com as pessoas. Gosta de uísque". Eliminar dezenas em um estádio dificilmente melhora sua fama.



As várias faces de Max



Max Payne

O look inicial do policial disfarçado foi baseado em Sam Lake, o escritor finlandês por trás do script do game original. Sorria para a gente, Sammy.



Jaqueta da artilharia

Max tem mais mudanças de roupa em seu terceiro jogo do que mulher em shopping. A jaqueta à prova de balas funciona bempara férias nos becos paulistas.



Max Payne 2.0

Nosso amante da 'marvada' recebeu uma plástica para a sequência e ficou parecido com James McCaffrey, o dublador de sua voz. Ele ainda não sabe sorrir...



Gringo

Nada diz mais "eu sou um guarda-costas cansado e sem respeito próprio" do que uma camiseta havaiana da 25 de Março.

Amigos e Inimigos

Raul Passos

Um sujeito da polícia de Nova York que virou segurança particular e contratou Max para ajudar a proteger socialites brasileiros - a família Branco. Não foi uma ideia muito boa, Raul...



Wilson da Silva

O único homem honesto em uma São Paulo de policiais corruptos. Ele parece ser malicioso no começo, mas ajuda Max a acabar com uma conspiração e a sobreviver.



Fabiana Branco

Uma socialite brasileira. Graças a negligência de Payne, ela é sequestrada e pode (ou não) levar uma bala do sujeito abaixo à direita.



Serrano

Homens que andam por aí sem apresentar um sobrenome não são de confiança. Líder do Comando Sombra, Serrano gosta tanto de capturar pessoas ricas quanto Max gosta de atirar pela manhã.



A VINGANÇA RESOLVE TUDO™

MAIS DE 50 PRÊMIOS NA E3



MELHOR GAME DO ANO
GAMESCOM 2012



DISHONORED™

**OFERTA EXCLUSIVA NA COMPRA DO JOGO ORIGINAL:
GRÁTIS UM DLC À SUA ESCOLHA**

WWW.DISHONORED.COM.BR

FACEBOOK.COM/DISHONORED BR

**CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA**

16 DROGAS LÍCITAS
VIOLÊNCIA

**Não recomendado para
menores de 16 ANOS**

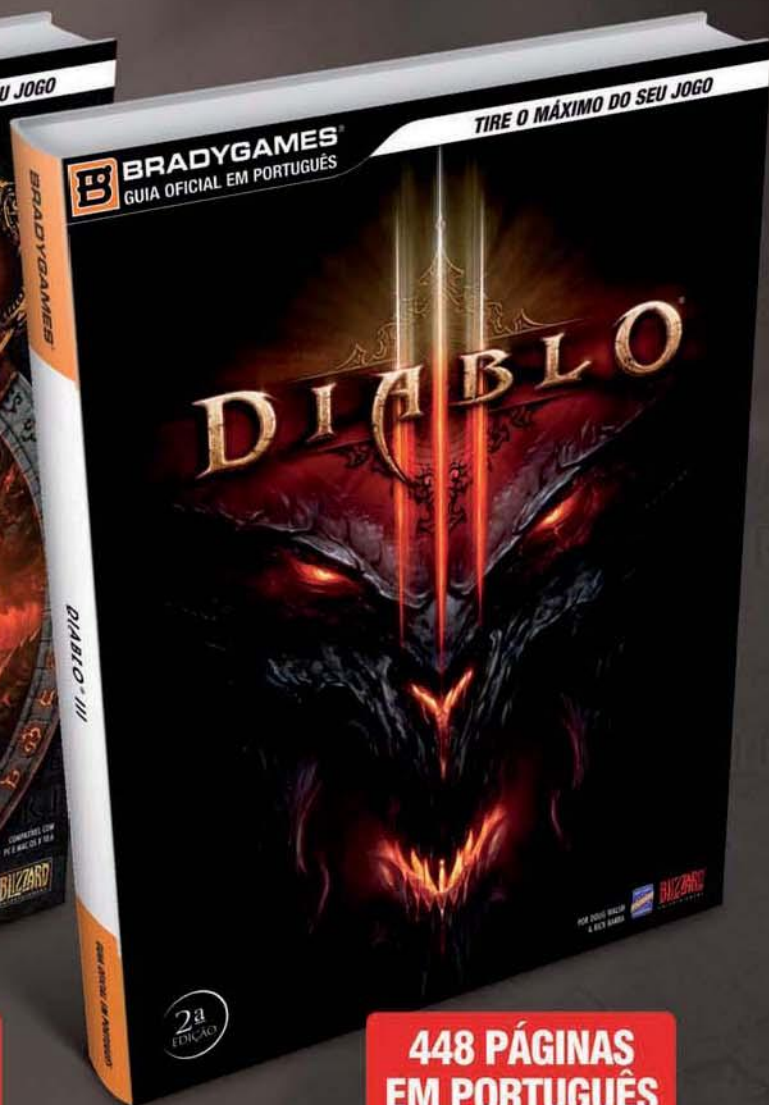
TIRE O MÁXIMO DE SEUS JOGOS



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.europamet.com.br

inviZimals™

EVOLUTION

São 306
Invizimals
diferentes

100% realidade
aumentada

306 Invizimals

inviZimals™

Livro
Ilustrado

INV
PO
GA

Você nunca viu algo assim!

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

JÁ NAS BANCAS!

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



www.panini.com.br



Playshop

PARA ANUNCIAR ENTRE EM CONTATO COM A PUBLICIDADE

(11) 3038-5093

publicidade@europenet.com.br

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!

agade

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA • VENDA

Venha aproveitar as ofertas na



**Enviamos
para
todo Brasil**

www.galaxiagames.com.br

E-mail: conato@galaxigames.com.br

End: Rua Aurora, 162 - loja 162 B

ACEITAMOS
CARTÕES:



Sta Ifigênia - São Paulo - SP

TEL: (11) 3221-9165



**CALL OF DUTY
BLACK OPS II**



**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

Possuímos
ASSISTÊNCIA
TÉCNICA
Própria



Jogos Originais
para PS3
à partir de **R\$ 79,90**



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



Jogos Originais
para PS2
à partir de **R\$ 29,90**



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



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

Loja 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

new point
ACESSÓRIOS E GAMES EM GERAL

FAMA-TEC
MANUTENÇÃO DE GAMES EM GERAL
ATUALIZAÇÕES • CONSERTOS • DESBLOQUEIO

www.newpointgames.com.br

VENDAS E ASSISTÊNCIA TÉCNICA



LOJAS

R Vitória, 316 loja 12
R Santa Efigênia, 480 loja 28
tel 11 3361-5820 / 3224-9414

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

R Vitória, 304 loja 131
tel 11 3337-6217

PARCELE EM ATÉ 12x*



NOVA ERA

GAMES E INFORMÁTICA

Os Melhores Preços do Brasil

Tudo em Até 12 Vezes Fixas no Cartão

- A maior variedade de Jogos, para todos os Consoles (A partir de R\$ 39,90)
- Video Games, Acessorios, Jogos, Assistência Técnica e muito mais
- Tudo para seu PC HDs, Roteadores, Memórias e mais



- Lançamentos
- Catálogos
- Semi-novos

Visite Nosso Site e Confira:

www.novaeracomputadores.com

Tel: (11) 3222-1906

Rua Santa Ifigênia, 261 - Loja 60 - Centro SP - novaera.computadores@hotmail.com

Games evolution

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

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

**AQUI
VOCÊ TEM
ASSISTÊNCIA!**

R. Vitória 235, 4º andar - Centro - São Paulo - SP
E-mail: assistencia@gamesevolutionsp.com.br
www.gamesevolutionsp.com.br/pages/assistencia-tecnica

Segunda a sexta das 9:00 às 18:00 hs. Aos sábados das 8:30 às 15:00hs. **(11) 3222-6880**



**COMPRE SEM SAIR DA COMODIDADE DO SEU LAR
ENVIO IMEDIATO**

XPS

Enviamos para todo o Brasil
Parcelamento em até 24x
Variedade de console e jogos
Manutenção especializada

em até
24x



WWW.XPSGAMES.COM.BR

(11) 3361-8126

**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**



A mais nova
loja de games

Loja RealGames.com, onde a realidade é diversão!



em até 18x
no cartão

confira as outras plataformas

www.lojarealgames.com - Tel.: (15) 3302-3778 - sac@lojarealgames.com
Loja: Rua José Lamberti, 875 - Bairro: Santo André 1 - Sorocaba/SP

GASTE MENOS
dinheiro e compre
MAIS GAMES
Não acredita?!



www.gamertop.com.br

PlayShop

PARA ANUNCIAR ENTRE
EM CONTATO COM
A PUBLICIDADE

(11) 3038-5093

[publicidade@
europenet.com.br](mailto:publicidade@europenet.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**

**Você pediu e a
PlayStation fez!**
Uma edição especial só com
DETONADOS

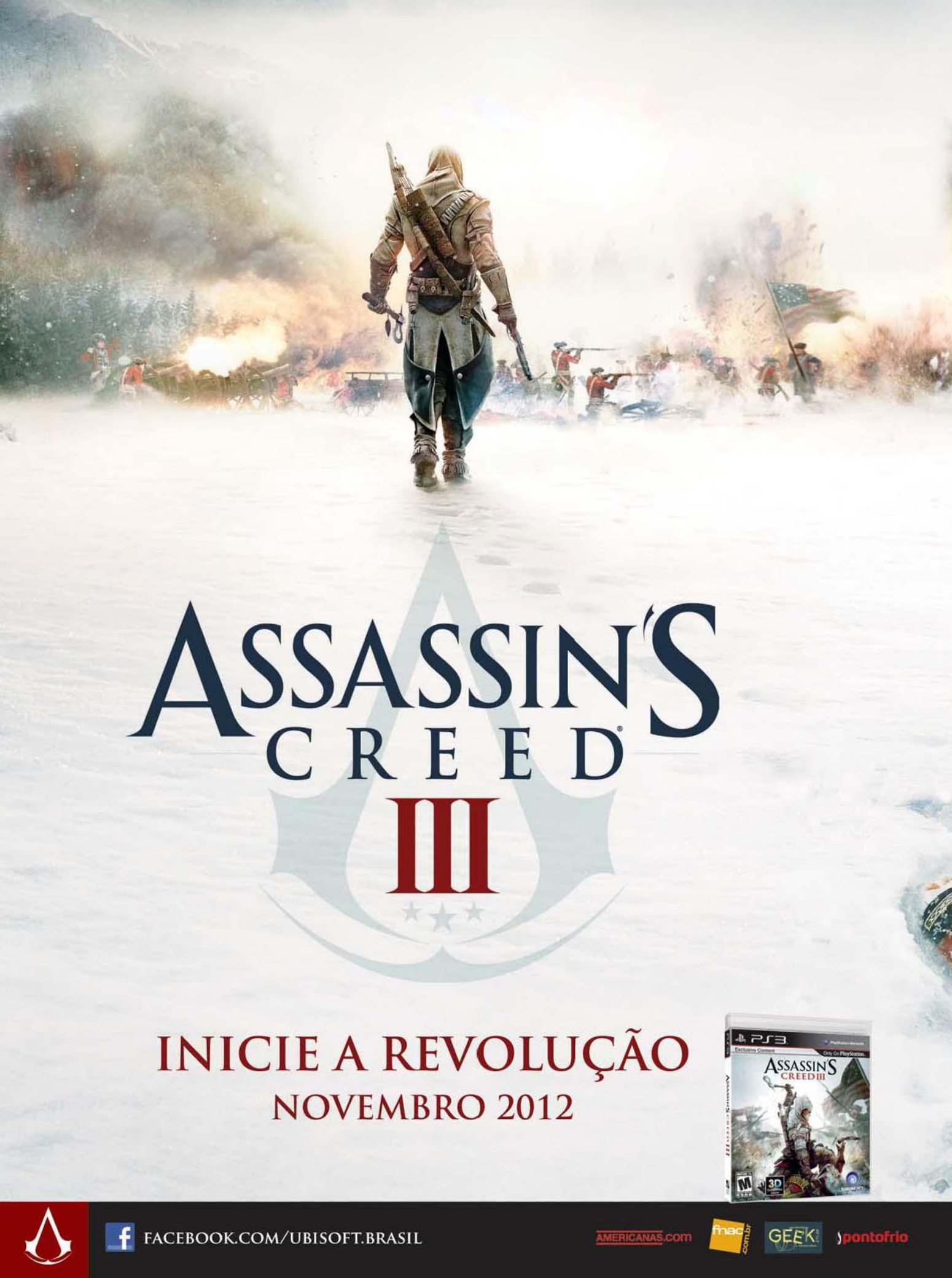


- Mortal Kombat
- Assassin's Creed Brotherhood
- Gran Turismo 5
- Castlevania: Lord of Shadow
- Killzone 3

Compre e saiba todas as dicas, localizações, mapas, combos e troféus dos 5 jogos mais pedidos do ano.



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

A promotional image for Assassin's Creed III. In the center, a hooded assassin with a tomahawk on his back and a pistol in his hand walks away from the viewer. He is standing on a snowy field. In the background, a battle is taking place with soldiers, cannons, and smoke. An American flag is visible on the right. The title 'ASSASSIN'S CREED III' is overlaid in the center, with 'ASSASSIN'S' and 'CREED' in blue and 'III' in red. Below the title is a large, faint Assassin's Creed logo.

ASSASSIN'S CREED III

INICIE A REVOLUÇÃO
NOVEMBRO 2012



[FACEBOOK.COM/UBISOFT.BRASIL](https://www.facebook.com/UBISOFT.BRASIL)

AMERICANAS.com



pontofrio



FOR RESULTS



UBISOFT

Saraiva

UZ GAMES

Walmart

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA
18
Violência
Não recomendado para menores de 18 ANOS

PS3
PlayStation-3

PlayStation-Net



escala



FIFA 13



XBOX 360



PlayStation.2



PlayStation Network



*Plataformas PS3 e XBOX 360 (no disco). PC (arquivo para download).

© 2012 ELECTRONIC ARTS INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. TODAS AS DENOMINAÇÕES COMERCIAIS SÃO PROPRIEDADES DE SEUS RESPECTIVOS TITULARES. PRODUTO OFICIAL LICENCIADO PELA FIFA. O LOGOTIPO OLP E A MARCA FIFA SÃO COPYRIGHT E DENOMINAÇÕES COMERCIAIS DA FIFA. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. PRODUZIDO SOB LICENÇA PELA ELECTRONIC ARTS INC. "PS3", "PS4" AND "XBOX" 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.



LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS
Categoria: Esportes