



PS3™
PlayStation 3

PSP
PlayStation Portable

PSVITA
PlayStation Vita



DETONADO

ASSASSIN'S CREED III

Pense em um guia completo: roteiro, mapas, missões secretas, Peg Leg...

DETONADO

CALL OF DUTY BLACK OPS II

Supere os desafios secretos com as escolhas certas para assistir aos quatro finais especiais

DEAD OR ALIVE 5

Esqueça a luta: quem manda aqui são as garotas de biquini

NEED FOR SPEED

MOST WANTED

Mapas para encontrar todos os outdoors, radares e grades

GTA V

Três protagonistas, roubo a banco, rottweiler... Conheça as novidades dessa revolução na série da Rockstar

E AINDA MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER



PLAYSTATION ALL-STARS: BATTLE ROYALE



Revista Oficial - Brasil
PlayStation
Nº 169 • Ano 14 • Dezembro 2012 • R\$ 9,90



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:



ACADEMIADESIGN.COM.BR



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

Horário de Funcionamento:

Seg a Sab: 10h as 22h

Dom e Feriados: 14h as 20h

House[®]
Games
PRESS START



UBISOFT®

3



facebook.com/ubisoft.brasil

FARCRY3

VAI ENCARAR?

"O MAIOR E MAIS BONITO FPS EM MUNDO ABERTO."

EUROGAMER 10/10

"MARAVILHOSO, VARIEDADE INCRÍVEL DE AMBIENTE!"

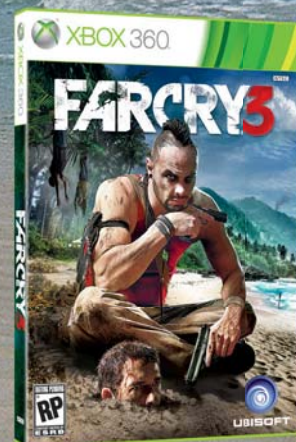
GAME INFORMER - 9/10

"SHOOTER IMPRESSIONANTE, O MELHOR JOGO DO ANO."

CVG - 9.4/10

"INCRÍVEL."

IGN - 9/10





Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Tânia Roriz
Vivi Carrara

Revista Oficial Brasil

PlayStation

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

Redator-chefe: Humberto Martinez
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

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) 3023-5103

Outros estados

Brasil: 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.



O tempo é valioso

Quem sabe fazer o serviço direito não se afoba. Esse é o caso da Rockstar com sua principal franquia, GTA. O último episódio de verdade, GTA IV, foi lançado em 2008. Parece uma eternidade para o mercado de videogames, cada vez mais acostumado a lançar episódios anuais das marcas mais lucrativas. Quando parecia que GTA era só uma boa lembrança, vieram as informações para valer de GTA V, atrações muito legais que você vai conhecer nesta edição.

Foi aí que lembramos porque a Rockstar não tem pressa: os caras só anunciam seus jogos depois que eles tornam-se capazes de fazer a diferença. E não em relação aos outros jogos disponíveis no mercado, mas em comparação as próprias franquias do estúdio. Insatisfeitos com algumas limitações dos episódios anteriores, os produtores estudaram os alicerces da série para encontrar tudo que precisava ser reinventado. Eles querem inovações que vão além da fórmula básica para sequências, mais do que só "maior e melhor". Esse mercado ensina a não acreditar demais nas promessas de estúdios, mas conhecemos a determinação maníaca da Rockstar em reinventar a própria roda. GTA V será grandioso. Essa é uma aposta certa.

A falta de afobamento da Rockstar é um privilégio de empresas bem estabelecidas, com capital de sobra para dar segurança aos seus profissionais. Esse exemplo poderia servir para empresas que desfrutem dessa situação confortável, como a Ubisoft. Assassin's Creed é uma série fantástica, mas poderia ir muito além se não fosse pela mania de lançar um jogo por ano. Isso não significa que a empresa leva apenas um ano para fazer cada episódio, mas certamente divide esforços para projetos separados. A própria empresa francesa conhece o valor de investir bem o tempo e está produzindo sem pressa o promissor Watch Dogs. Aproveitar o tempo e a força da marca ajudaria a eliminar as falhas que diminuíram o brilho de Assassin's Creed III.

Humberto Martinez

Redator-chefe • humberto@europanet.com.br

Se for o caso, reclame.

Nosso objetivo é a Excelência!



Redação

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

E-mail: playstation@europanet.com.br



Correspondência

Rua MMDC, 121 CEP 05510-900

São Paulo – SP Fax: (11) 3819-0538

Site: www.europanet.com.br



Publicidade

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

E-mail: publicidade@europanet.com.br



Atendimento

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

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

Email: atendimento@europanet.com.br

Agora também
para iPad,
iPhone e iTunes



Em "Buscar"
digite o nome
da revista



Canais PRO-BR



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 colecion 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.



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.



NAS REDES SOCIAIS



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



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

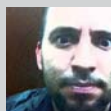


PlayStation
Revista Oficial Brasil

Dezembro de 2012

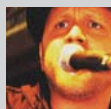
Multiplayers militares
e de assassinos para
viciar eternamente

A REDAÇÃO DA PLAYSTATIONBR



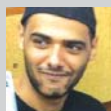
★ **Humberto
Martinez**

Redator-chefe
e colecionador de
almas trabalhistas



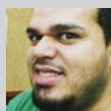
★ **Alexandre
(Nani)**

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
GTA V

A Rockstar quer revolucionar
o gênero de jogos de mundo
aberto com uma nova narrativa



CAPA
Call of Duty Black Ops II

As evoluções do melhor FPS da
atualidade e os segredo para
assistir aos finais secretos



DETONADO
Assassin's Creed III

Os maiores segredos do novo
episódio da saga do assassinos.
Inclui mapas detalhados



GAROTA PLAY

Marianna Campos

Por uma gata como essa você até enfrentaria terroristas e assassinos



ANÁLISE

Need for Speed: MW

Conheça as inovações do *Need for Speed* produzido pelos criadores de *Burnout*



ANÁLISE

PS. Battle Royale

Será que o quebra-pau entre personagens do universo PlayStation deu certo?



MAMATA DO MÊS

Esse Humberto consegue se superar. O cara deu seus pulos para escapar da correria da revista desse mês. Primeiro, jogou tudo para o alto e foi curtir uma balada super exclusiva de *Just Dance 4* (e o cara nem sabe dançar). Quando era hora de encerrar a edição, foi para Paris testar um jogo em primeira mão, com direito a muita champagne – você vai descobrir qual é o jogo na próxima edição. Enquanto isso, o Dougão, o Gil e o Pedro acabavam com suas vidas reservas nas reportagens incríveis desta edição. Alguém tem que trabalhar, afinal.

ÍNDICE GERAL

SEÇÕES

- Fala, Galera 10
- Garota Play 66
- Ranking 116
- Quem é... 118

PREVIEW

- GTA V 16

DETONADOS

- Call of Duty: Black Ops II 28
- Assassin's Creed III 46

ANÁLISES

- Call of Duty: Black Ops II 22
- Assassin's Creed III 40
- Need for Speed: Most Wanted ... 76
- PlayStation Battle Royale 82
- Medal of Honor: Warfighter 88
- Dead or Alive 5 92
- LittleBigPlanet Karting 96
- Silent Hill Book of Memories 98

PSNEWS

- Assassin's Creed III (online) 104
- Medal of Honor: Warfighter (online) 108
- Need for Speed: Most Wanted (online) 110



Fala, galera

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

PIRATA VS ORIGINAIS

Há pouco tempo comprei um videogame destravado e vários jogos piratas, que quase não jogava, e muitos ficavam encostados depois de zerados. Então comecei a imaginar: por que eu estava fazendo aquilo? Acabei percebendo que todo o dinheiro que gastei com 30 ou 40 jogos, eu poderia ter comprado 3 ou 4 originais de ótima qualidade e ainda usar os recursos online. Resolvi vender o “destravado” e comprei um com tudo em ordem. Comecei a ser criticado por amigos pirateiros, por gastar todo esse dinheiro em apenas um jogo. Foi então que eu disse: “não me importo, vou aproveitar muito mais do que vocês e um dia vocês vão me seguir”. Espero que um dia eles possam enxergar um novo mundo com jogos originais!

Maurilio Augusto (via e-mail)

Parabéns, Maurilio! Nem sempre é fácil tomar o caminho certo,

ainda mais sendo criticado pelos amigos. Além de ter a consciência limpa e usar todos os recursos online (multiplayer, sincronizar troféus, comprar pela PSN Store), ter um console original é o correto a fazer por outros motivos. Só assim, comprando jogos originais, você valoriza a indústria e aqueles que trabalharam para que você pudesse sentar tranquilamente no sofá de casa, ligar o PS3 e curtir. Imagina gastar meses (ou anos) trabalhando em algo e não receber por isso? É, mais ou menos, o que a pirataria faz. Além disso, é só com esse desenvolvimento do mercado nacional que teremos preços

menores, conteúdo exclusivo para o Brasil, legendas e dublagem, e o olhar das grandes produtoras. Quem compra pirata não pode nem reclamar, né?

GAROTA (COS)PLAY

Saudações, galera! Além dos parabéns pelo trabalho, passo a mensagem do meu amigo: ele vem ser solidário com o e-mail da Aline Silva (edição #168), com a qual ele concorda que deveria ter um pôster de Garota Play, desde que viessem DOIS pôsteres de Garota Play, sendo que uma das garotas deveria estar de cosplay de uma musa dos games.

Edineuda Teixeira (vis e-mail)



IDEIAS ▶ Pôsteres de garota (cos)play com as personagens de SSFIV? Hmm...

Virou mensageira, Edineuda? É a primeira vez que recebemos uma mensagem através de outra pessoa. Sobre o pôster de uma Garota Cosplay... bom, teremos que fazer uma revista só de pôsteres, né? Brincadeira! É uma ótima ideia. Se a galera quiser muito, quem sabe... ^.^d

Abuchadomês

PASSE ONLINE

Olá galera, primeiro quero deixar meus parabéns ao ótimo trabalho de vocês, o qual acompanho desde os primórdios da D&T até a PRO-BR. Meu problema é o seguinte: deletei meu usuário do PS3, pois não lembrava a senha da PSN e não quis deixar uma conta à toa, só que o meu passe online do *Uncharted 3* tinha sido ativado por aquela conta e eu só lembrei depois. Consegui recuperar a conta, mudei a senha e posso entrar nela normalmente, mas quando vou jogar o multiplayer, ainda é pedido um passe online. Se tento colocar o que está no meu jogo não funciona, tentei até mesmo dividir o passe online do meu amigo. Tem alguma forma de eu ativá-lo pela minha conta? Quero muito jogar o multiplayer novamente, mas não vou comprar um novo passe, pois já paguei por ele e pelo jogo (e no Brasil não é barato). Peço a ajuda de vocês.

Juliano Squarizzi (e-mail)

Juliano, seu problema deve ser muito simples de resolver. A questão é que para usar o passe online, ele precisa ser baixado da PSN Store. Agora que você conseguiu recuperar a sua conta, acesse os downloads e baixe o passe para o seu novo console. Só isso já deve ser suficiente para resolver a sua bucha. Vale lembrar que o conteúdo só pode ser baixado em dois consoles diferentes (ou 5, se ele tiver sido usado antes de novembro de 2011).

RECURSOS ONLINE ▶ Esqueça a pirataria, ajude o mercado nacional a crescer e divirta-se (de graça) em modalidades online nos jogos do seu PS3



SONY

PlayStation®

POR ESTE CONFRONTO
VOCÊ NÃO ESPERAVA!

PLAYSTATION ALL-STARS BATTLE ROYALE™



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.

SONY | STORE
a loja oficial

Saraiva

LOJAS AMERICANAS
Grandes marcas, preços baixos, todos os dias

Submarino

VIVA EM ESTADO **PLAY™**

FAST
SHOP

fnac

U2 GAMES
com

livraria cultura

12

*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

AGORA JOGUE COM SE

PLAYSTATION ALL-STARSBATTLE ROYALE



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



CARTÃO DE CRÉDITO SARAIVA

Parcele 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

US ÍCONES FAVORITOS



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 Villa Olimpia • Shopping Tamboré • Shopping West Plaza • Shopping Morumbi • Shopping Interlagos • Shopping Cidade Jardim • Shopping Eldorado • Shopping Pátio Paulista • Santana Parque Shopping • Shopping Higienópolis • Shopping Jardim Sul • Interior - SP: Campinas - Shopping Center Iguatemi • Rio Preto Shopping Center • Shopping Center Vale • Galleria Shopping • Novo Shopping • Grande São Paulo - SP: Alphaville - Shopping Iguatemi Alphaville • Shopping ABC Plaza • Cotia - Shopping Granja Vianna • São Bernardo do Campo - Shopping Metrôpole • Ribeirão Preto - Santa 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 Molinos • Praia de Belas Shopping Center • BarraSul Shopping • Caxias do Sul - RS: Caxias do Sul Shopping • Shopping Iguatemi

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



ELISE

Nefasta e elegante, a graça e carisma de Elise atraem tanto os inocentes quanto os gananciosos em sua teia de ilusões. Embora suas vítimas possam vir a descobrir suas verdadeiras intenções, ninguém jamais sobreviveu para revelar quais segredos sombrios existem por baixo de seu disfarce enigmático.

A MAIOR batalha online já começou.
Mais de 70 milhões de jogadores registrados!

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.



O QUE VOCÊ PRECISA SABER DE GTA V

Prepare-se para voltar às ruas de uma Los Santos refeita do zero e no controle de três criminosos **Por Pedro Sciarotta**

O silêncio acabou. A Rockstar finalmente revelou as primeiras informações sobre o aguardado *Grand Theft Auto V*. E o lançamento não está longe, previsto para o primeiro semestre de 2013 nos EUA. Quando os fãs apostavam na fórmula de “maior e melhor” para a sequência, o estúdio provou por que manda nesse negócio de jogos de mundo aberto e revelou inovações não só para esse gênero, como para a sua própria franquia. Você esperava poder controlar três protagonistas em vez de apenas um, como é a tradição? Nós também não. E há muitos outros fatos interessantes nas próximas páginas, atrações que já adiantam que esse será um dos jogos mais indispensáveis de 2013, o ano incrível em que conheceremos um novo *God of War*, *The Last of Us* e o PlayStation 4.

◀ Como a gata ao lado já indica, o celular vai servir para tirar fotos no game. Porém, diferente de GTA IV, ele não servirá mais para os amigos chatos ficarem implorando por sua atenção. O acessório será mais útil como menu de opções

100%

DE POTENCIAL
DE SUCESSO

PS3 (DISCO)

LANÇAMENTO 1º SEMESTRE DE 2013

▶ GÊNERO AÇÃO

▶ DISTRIBUIDORA ROCKSTAR GAMES

▶ PRODUTORA ROCKSTAR NORTH

Protagonistas

GTA V possui três protagonistas e, graças ao sistema Switch, será possível alternar o controle entre eles em questão de segundos. A ideia é mostrar suas diferentes motivações e pontos de vista únicos nas missões



Michael

- **Idade:** 40 e poucos
- **Ocupação:** Ex-ladrão de bancos
- **Residência:** Rockford Hills

■ Michael leva uma vida de rico em sua mansão. Ele está no programa de proteção a testemunhas e aposentou-se da vida criminosa com muita grana no bolso graças a um acordo com o FIB (O FBI do jogo). Mas ele não está feliz: não consegue se dar bem com os filhos adolescentes, Tracy e Jimmy, e não tolera a esposa Amanda, uma perua metida que torra o seu dinheiro. Com a instabilidade familiar e a grana acabando, essa parece ser a hora certa para deixar a aposentadoria.



Franklin

- **Idade:** Cerca de 25
- **Ocupação:** Recuperador de carros
- **Residência:** Sul de Los Santos

■ Franklin trabalha para um revendedor armênio, que vende carros de luxo para pessoas que não podem pagar. Quando o pagamento não é completado, Franklin é o responsável por recuperar o carro a qualquer custo – e, para isso, conta com a colaboração de seu rottweiler, o Chop. Ele costuma sair com amigos malucos, do tipo que só arrumam confusões, mas quer subir na vida e descobre uma nova maneira de viver ao conhecer Michael. Franklin é um malandro moderno e é o filho que Michael queria ter.



Trevor

- **Idade:** 40 e poucos
- **Ocupação:** Veterano de guerra
- **Residência:** Blaine County

■ Trevor Phillips leva uma vida contrastante a de Michael, embora os dois tenham trabalhado juntos como criminosos. Ele é mais do tipo "maníaco e maluco": é violento, tem lapsos destrutivos e faz o que quer sem se importar com consequências. Parece até um parente do Lynch, da série Kane & Lynch. Trevor foi piloto de avião no exército, o que significa que ele é o cara que cuida do suporte aéreo em missões com helicópteros, caças e outras belezocas do tipo.

Los Santos

A cidade de Los Santos é o palco de GTA V. Em GTA: San Andreas (PS2), havia três cidades: Los Santos, San Fierro e Las Venturas. Os artistas refizeram a nova Los Santos do zero e, segundo o diretor de arte Aaron Garbut, ela ficou maior do que os territórios de GTA IV, GTA: San Andreas e Red Dead Redemption somados e ainda sobra. Segundo cálculos apurados pelos matemáticos da Revista PlayStation, isso dá cerca de 110 km²! Para ter uma noção, o mapa inteirinho de GTA: San Andreas ocupava 36 km² e demoramos cerca de 24 minutos para atravessá-lo, de ponta a ponta, pilotando uma bicicleta. Fazendo as contas, vamos precisar de 72 minutos e muito isotônico para repetir essa proeza em GTA V.



▼ Los Santos é inspirada em Los Angeles, EUA. A Rockstar revisitou a cidade para atualizar e expandir a sua versão digital

Os carros de GTA V “grudam” mais no chão e fazem um melhor uso das leis da física



▲ As sequências de ação são espetaculares e, pela primeira vez, há trilha sonora para embalar as missões

Como eu chego lá?

Em uma mapa tão grande e com tanto espaço para explorar, não é surpresa descobrir que esse será o GTA com maior número de veículos na série. São inúmeros tipos de bicicletas, motos, quadriciclos, carros, caminhões, helicópteros, aviões e jet skis. Segundo Dan Houser, vice-presidente criativo

da Rockstar, os carros de GTA V “grudam” mais no chão e fazem um melhor uso das leis da física, deixando a experiência mais parecida com a de um jogo de corrida. Além disso, Los Santos tem uma base militar. Eles falam “base militar”, nós entendemos “fonte infinita de veículos poderosos”.

Multiplayer

A Rockstar ainda não divulgou como será o multiplayer de GTA V, mas os produtores disseram estar empolgados com a diversão que podem criar no multiplayer de um mundo tão grande.

Os brothers

HÁ UMA MOTIVAÇÃO EXTRA PARA CONTROLAR DIFERENTES PERSONAGENS: CADA UM TEM O SEU GRUPO DE CONHECIDOS



Amanda

• Quem é? Perua maldita

■ Passa o dia torrando a grana do Michael nas lojas mais caras, é escandalosa e não tem de medo de encarar o marido. Sua batata está assando, mulher!



Ron

• Quem é? Vizinho pobre

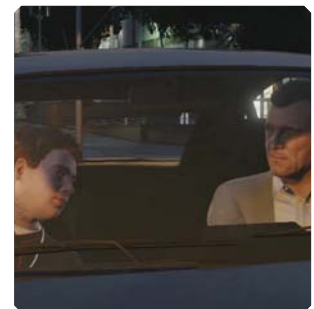
■ Ron é o melhor amigo de Trevor e mora em um trailer vizinho. Ele é do tipo medroso e paranoico cheio de teorias conspiratórias para tudo na vida.



Lamar

• Quem é? Outro maluco

■ É o amigo desequilibrado de Franklin. O protagonista é centrado, enquanto Lamar faz o contraponto e é totalmente lunático, um “chamariz de policiais”.



Jimmy e Tracy

• Quem são? Adolescentes...

■ Os filhos de Michael. Jimmy tem quase 20 anos e é um maconheiro safado. Tracy é a mais nova e parece fazer o estilo “patricinha MTV”. Acho que vamos odiá-los.

O que há para fazer



MINIGAMES Algo marcante na experiência de um GTA são os minigames, atrações que nos sugam por horas. As atividades anunciadas para GTA V vão desde prática de ioga até saltos radicais de base-jumping (pular de paraquedas de pontos altos urbanos) ou correr de jet ski. Esportes também estão inclusos, como triatlo, tênis e um campo completo de golfe. Alguns minigames são exclusivos para cada protagonista.



MISSÕES DINÂMICAS O sistema de missões aleatórias de Red Dead Redemption está aqui para preencher o vasto mundo de GTA V. É possível encontrar carros quebrados na estrada ou alguém pedindo carona. Na cidade, roube um carro-forte ou pegue o bandido que roubou a bolsa de uma velhinha. Na área desértica, algo mais sinistro pode aparecer, como topas com carros estacionados, cheios de cadáveres em volta. E por aí vai...



AMMU-NATION

Sua loja preferida para comprar armas e munições voltou ao universo de GTA. Sempre uma boa oferta entre uma missão e outra.



ENCONTRO CASUAL

Diversos personagens que estão nas ruas de Los Santos não estão lá apenas para fazer número. Você pode interagir com eles em vez de apenas ouvir uma única linha de diálogo. Segundo os produtores, esses personagens tiveram todos os seus movimentos capturados e serão facilmente encontrados.

Ficou de fora

NEM TODAS AS BOAS IDEIAS DE EPISÓDIOS ANTERIORES FAZEM SENTIDO PARA GTA V. ALGUMAS JÁ CAÍRAM FORA



Propriedades

GTA IV tinha dinheiro sobrando e pouco com que gastar. Em GTA V, a promessa é que a economia será divertida para consertar isso. Mas a capacidade de comprar propriedades ficou de fora.



Músculos

A ideia de ganhar e perder peso em GTA: San Andreas fez muito sucesso. Infelizmente, como há três protagonistas cada um com estilo de vida já determinado pela trama, a Rockstar preferiu não permitir alterá-los.



Amizade

GTA V mantém o conceito de ter um celular como interface de menus e missões, mas esqueça os telefonemas de irlandeses bêbados e o assédio de amigos carentes. A Rockstar garante que o celular perdeu essa função.



Sem amor

Em alguns jogos anteriores da série, era possível ligar para mulheres no seu tempo livre e marcar encontros. Como o foco aqui é assaltar bancos, os produtores consideraram que essa característica não faria muito sentido. 

A maior variedade em

GAMES

todo mundo encontra aqui!



PLAYSTATION 3 SLIM
250GB SONY*2

- LEITOR DE BLU-RAY
- 20% MENOR
- 25% MAIS LEVE

R\$ **1.399,00** cada

10x
sem juros
nos cartões
de crédito*1

R\$ **139,90** cada



GAME PS3 GUITAR HERO III
C/ GUITARRA*2

R\$ **199,00** cada



CONTROLE C/ FIO
PS3/PS2/ PC INTEGRIS*2

R\$ **59,99** cada

LANÇAMENTO



GAME PS3 PRO
EVOLUTION SOCCER 2013*2

R\$ **179,00** cada



GAME PS3
ASSASSIN'S CREED III*2

R\$ **179,00** cada



GAME PS3
RESIDENT EVIL 6*2

R\$ **199,00** cada



GAME PS3 CALL OF
DUTY BLACK OPS II*2

R\$ **199,00** cada



GAME PS3 PRO
EVOLUTION SOCCER 2012*2

SUPEROFERTA

R\$ **69,99** cada



GAME PS3 GRAND
THEFT AUTO IV*2

R\$ **79,99** cada



GAME PS3 ASSASSIN'S
CREED BROTHERHOOD*2

R\$ **79,99** cada



GAME PS3
GOD OF WAR III*2

R\$ **99,99** cada



GAME PS3 TEKKEN
TAG TOURNAMENT 2*2

R\$ **129,00** cada



GAME PS3
DARKSIDERS II*2

R\$ **129,00** cada

Detonado

POR Gilsomar Livramento

Aqui tem...



desafios



decisões



finais

VICIANTE ▶

Campanha forte, modo zumbi mais desafiante e um multiplayer incrível. Precisa de mais o quê?



PlayStation 3 (disco)

Gênero FPS

Produtora Treyarch

Distribuidora Activision

Legenda/Dublagem

Português/Português



Caçadores de troféus

Black Ops II traz uma nova crise mundial e estes soldados já platinaram o problema (ou estão trabalhando nisso)

k0edb.....	10 dias	Stevenplaya65.....	85%
zordan10.....	97%	LeonResident5.....	82%
Phoenix13.....	85%	Fonte: www.mypst.com.br	



HALL DA FAMA

NÍVEL DE DIFICULDADE
7/10
(Árduo)

PIONEIRO

O primeiro jogador a coletar todos os troféus do game
chris-claire-jill
(25/11/2012)

VELOCISTA

O mais rápido do ranking a coletar todos os troféus
chris-claire-jill
(8d 9h 6m)



CALL OF DUTY BLACK OPS II

Novo episódio traz melhorias esperadas (outras inesperadas) e até consegue elevar a fórmula do mais popular multiplayer da atualidade. Ah! E com tudo em português

Já está ficando repetitivo noticiar isso, mas *Call of Duty* bateu outro recorde de vendas e *Black Ops II* (ou *Blops II*, afinal já somos íntimos) faturou mundialmente 500 milhões de dólares no primeiro dia de vendas. A série tem alcançado números cada vez mais absurdos a cada ano. Pode parar com esse sorriso, Activision, sabemos que você está feliz da vida com os resultados.

Livre para ousar em meio ao clima positivo da série, a Treyarch modificou elementos do FPS, agregando conteúdo e melhorias. Apesar de usar o mesmo motor gráfico dos últimos episódios, é incrível como o visual melhorou — mesmo que a versão de PS3 sofra com redução de texturas e tenha um leve efeito de borrado para disfarçar serrilhados, se comparado à versão de X360. Mas *Blops II* mantém a taxa de 60 quadros de animação quase constante no multiplayer (problema do primeiro *Blops*, que rodava abaixo disso e sofria engasgadas). O reflexo da melhoria está na movimentação suave e agradável, realçando as vantagens de um controle mais consistente e gostoso de jogar.

O modo campanha é um dos três pilares, junto com multiplayer e modo zumbi, e não era esperada nenhuma mudança nele. Mas há novidades. E algumas muito boas!

Antes de cada missão dá para configurar os seus equipamentos iniciais. Uma ideia bacana, mais estética do que efetiva, pois o jogo tem uma configuração básica adequada para cada missão — mudar as armas acaba por apresentar diferenças na quantidade de munição, ou seja, quanto mais, melhor. Essa personalização de equipamentos só pode ser feita nas onze missões principais da campanha, já que nas outras cinco missões extras, as Forças de Ataque (Strike Force) são eventos à parte que intercalam a história. Essas missões extras são parte das boas-novas e permitem controlar qualquer uma das unidades (soldados ou máquinas) em situações diferentes das fases normais. Dá para optar em usar a visão tática para coordenar a movimentação da equipe pelo campo de batalha, de longe, transformando o combate em um jogo de estratégia em tempo real, ou assumir o comando dessas unidades na visão em primeira pessoa.

EQUILIBRADO O multiplayer apresenta um ótimo balanceamento nos combates e dá liberdade para personalizar os equipamentos



Vai, filhão!

Ficar sempre em movimento é crucial, mas tenha cuidado com a zona-limite dos mapas multiplayer. Algumas áreas são abertas e cruzar a fronteira é morte súbita



TECNOLOGIA • Controlar as máquinas é bem legal, mas enfrentá-las não é nada fácil



Em comum, cada uma das dezesseis missões possui dez desafios específicos a serem descobertos e concluídos, outra novidade que veio para agregar variações de desafios para uma série que costumava ser linear e direta até demais na campanha. Cumpri-los garante troféus, armas e acessórios para a campanha.

Agora, quase todas as missões principais acontecem em áreas mais abertas, com elementos interativos escondidos para ressaltar a ideia de que o novo *Blops* tem mais desafio para oferecer do que os episódios anteriores de *CoD*. Encontre esses elementos interativos

em pontos pré-determinados do cenário e ganhe armas especiais (facões, espadas, armadilha de caça, morteiros) e equipamentos (roupa balística e camuflagem óptica), extras que melhoram seu desempenho no combate e são necessários para cumprir muitos dos desafios secretos.

Outra novidade é o sistema de escolhas, que afetam a história de maneira interessante. Algumas delas têm apenas impacto visual em certas ocasiões (ver uma cena diferente), outras afetam o rumo dos eventos permanentemente (sua imprudência em uma missão poder resultar em uma queimadura feia no parceiro, que vai aparecer

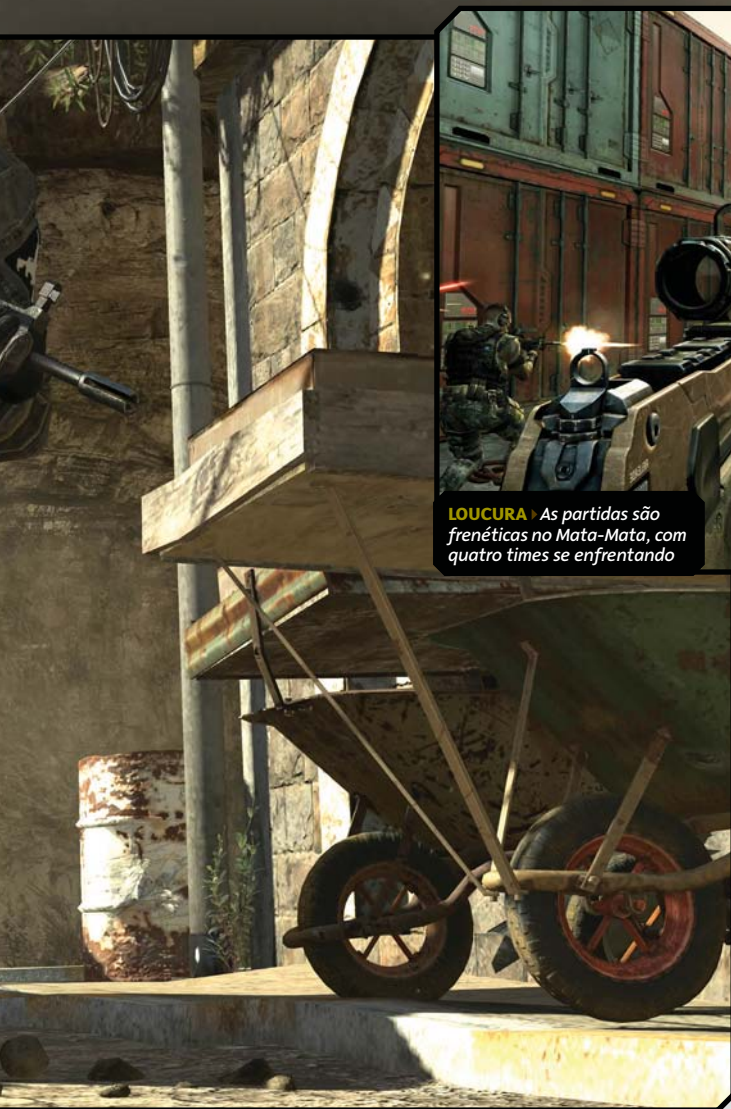
com uma cicatriz no resto do jogo). E há escolhas para definir um dos quatro finais. A maioria delas é camuflada em ações simples e não despertam sua atenção ao primeiro momento, enquanto outras surgem na tela exigindo escolher entre duas opções. As diferentes combinações vão moldando os acontecimentos até a conclusão da história.

Jogue do começo ao fim para fazer um final. Caso queira ver os demais finais, use o comando Rebobinar na tela de seleção de missões para voltar a história até um evento específico, onde você pode mudar suas escolhas. Esses finais mudam bastante.

A trama é bem bacana e faz uma ligação interessante entre os acontecimentos do primeiro *Blops*, com missões na década de 1980 e em 2025. Os momentos do passado são mais interessantes por trazer Alex Mason, Frank Woods e Jason Hudson de volta à ação. O futuro tem os novatos David Mason (filho de Alex), e Mike Harper (quase uma cópia de Frank), além de tecnologias que são o verdadeiro destaque desse arco da história. E prepare-se para conhecer um dos melhores vilões que a franquia já teve: Raul Menendez. Não vamos falar nada sobre ele para não dar chance de estragar as surpresas.

FORÇA EM ALERTA 1 As missões da Força de Ataque são habilitadas as passar de fases no modo Campanha. As três primeiras missões (BOF Spectre, Naufrago e I.E.D.) ficam acessíveis e afetam a trama principal só até a Missão 6: Karma.

Se você não completá-las antes dessa missão, elas serão avaliadas como fracasso. A missão Segunda Chance só é acessível se, durante a Missão 6: Karma, você deixar DeFalco fugir —e ela permanece ativa até a Missão 7: Sofra Comigo.



LOUCURA As partidas são frenéticas no Mata-Mata, com quatro times se enfrentando



NOVA MODA Armas douradas já eram! Em Blops II dá para aplicar uma cobertura de diamante na arsenal



Grande potencial

A qualidade das músicas e efeitos sonoros é absurdamente boa, conduzindo momentos calmos para o clima de guerra intensa de maneira incrível. A “pancada” do som das armas é outro ponto sensacional, intenso o suficiente para fazê-lo sentir o peso das armas durante o jogo. O clima de “cinema” que é vibrante em *CoD* depende muito dessa excelência na área de áudio.

Por falar em som, jogue a versão brasileira, totalmente dublada em português. É meio estranho de acostumar, sendo que estamos habituados com a voz original dos personagens,

mas vale muito a pena entrar em combate ouvindo palavras na sua língua. A dublagem de *Blops II*, comparada com outros jogos de Play 3 localizados, é das melhores. Há um esforço para ir além da leitura dos diálogos e há interpretação, mesmo sabendo que os dubladores não tiveram acesso aos vídeos do game (eles só tinham papéis com diálogos escritos e nenhuma informação das emoções das cenas). Ainda assim há boas combinações de emoções com o que acontece na tela, mas também há erros feios, como um “Vá varrer o chão” em vez de “Faça uma varredura no local”. Também há repetição de

frases com entonações diferentes. Na primeira missão, por exemplo, Savimbi diz uma frase e temos dois sons repetidos, com timbre sobreposto. Mas o pecado está mesmo na sincronia labial, que deixa personagens movendo a boca tempos depois que o áudio já acabou. Ainda assim, curtimos mais jogar em português com erros do que em inglês correto (se você não gostar, basta mudar o idioma do sistema do PS3 para jogar com a linguagem original).

Multiplayer poderoso

Em termos de qualidade, *Blops II* melhorou muito em relação ao multiplayer anterior. Os menus

são mais amistosos e fáceis de navegar. E todas as modalidades que adoramos estão presentes: Mata-Mata em Equipe, MultiTime, Moshpit Mercenário, Contra Todos, Dominação, Guerra Terrestre, Demolição, Baixa Confirmada, Localização, Quartel-General, Captura a Bandeira, Localizar e Destruir. É um grande “mais do mesmo”, que no caso da série é bom. Entre as novas modalidades temos a loucura das partidas de três ou até quatro equipes (com quatro jogadores cada) se enfrentando em um mesmo mapa. É legal, mas caótico!

Alguns mapas são amplos e com zona-limite aberta (“cair” do ▶



Modo zumbi

Esta atração também evoluiu. Há o modo sobrevivência e o TanZit, no qual a missão é procurar evidências sobre a infestação zumbi vagando por regiões distintas, cada uma com várias áreas e localidades. Para abrir portas e acessar equipamentos, é preciso construir um minigerador de energia com pedaços de objetos. A navegação entre áreas é feita de ônibus (que sai de tempos em tempos, e é preciso coletar peças para ele) ou a pé pelas estradas. O básico do primeiro Blops está

aqui: mate zumbis e sele portas para ganhar pontos para comprar armas e Perks, além de itens bônus. Complete o TranZit para habilitar o modo Grief, no qual duas equipes (de quatro jogadores cada) cooperam para sobreviver e... se atacam no final. É interessante e tem grande potencial, mas cansa rápido porque é difícil investir tempo aqui, quando o game oferece um multiplayer convencional quase perfeito (falaremos dele na próxima edição).

mapa ou sair da área de risco é morte súbita), enquanto outros são fechados e com corredores estreitos até demais, tornando o combate a curta distância frequente e dominado por jogadores de submetralhadoras que adoram o estilo do já clássico cenário de Nuketown.

Visando o lado dos jogadores dedicados e sedentos por novos desafios, a Treyarch adicionou o modo Liga. Aqui o jogador passa por uma peneira para entrar em uma categoria competitiva e disputar, em equipe, contra outros jogadores de mesmo nível. Jogue com frequência e melhore o seu desempenho para merecer

subir de categoria e encarar gente mais preparada. A proposta soa interessante, mas a maioria dos jogadores não está dando muita atenção a ela, pelo menos não até esse momento.

Também temos a estreia da TV COD, opção para gravar sua partida, editar e subir para um canal do YouTube. Bacana, mas o recurso ainda não funciona muito bem (sofre instabilidade e é limitado), permitindo subir só vídeos com menos de dois minutos de duração.

Em comum, todos os jogadores (hardcore e novatos) terão que se adaptar aos ajustes de jogo e reestruturação do sistema de

PRIORIDADES Equipes de quatro jogadores devem se ajudar para sobreviver... para depois se matarem



Perks. Você pode equipar até dez itens ao mesmo tempo, tendo que lidar com a distribuição de armas e acessórios conforme ganhar pontos por evolução. Aqui sua criatividade é o limite, pois

pode abrir mão de certos recursos para favorecer outros – elimine a arma secundária para ter pontos para equipar um Perk extra ou três acessórios na arma primária; ignore equipamentos e invista

FORÇA EM ALERTA 2 A missão Despacho só fica acessível quando completar as três primeiras missões da Força de Ataque, e mesmo assim ficará ativa até a Missão 8: Véu de Aquiles. Independente de fazer essas missões ou não

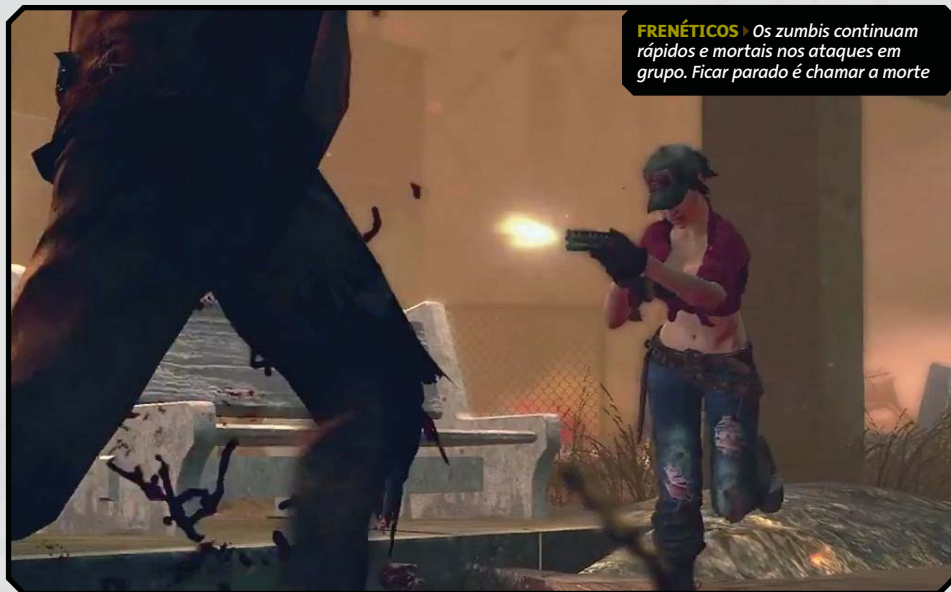
durante o modo Campanha, ao terminar o jogo elas ficarão acessíveis na tela de seleção e você poderá jogá-las livremente para ganhar troféus ou apenas se divertir (ou as duas coisas).



TURISMO ZUMBI O novo modo zumbi envolve rolês em diversas regiões, a pé ou de ônibus



FUNILARIA Você precisa encontrar as três peças extras do ônibus (escada, para-choque e armação). Essas peças aparecem aleatoriamente, uma em cada parada. Fixe a escada na traseira do veículo, pra-choque na parte frontal e armação no teto (por dentro)



FRENÉTICOS Os zumbis continuam rápidos e mortais nos ataques em grupo. Ficar parado é chamar a morte

em Perks para se tornar um especialista com faca... tudo é possível e o liberta da obrigação de carregar coisas que não usa só porque é o padrão do jogo. Há também o novo sistema de killstreaks por pontos e não mais por mortes (todos os seus feitos em uma partida de equipe contam pontos para ativar estes ataques especiais ou suporte). E o killstreak conquistado não é mais perdido ao morrer. Viva!

Muitos Perks e killstreaks sofreram mudanças para preservar um equilíbrio, dando a todos uma chance de utilizá-los sem precisar ser um excelente jogador—embora isso facilite

ainda mais. Ao mesmo tempo em que as coisas aqui melhoraram, a sensação de recompensa foi limitada. Os desafios que dão XP extra, referente a uso de armas ou por realizar feitos específicos em combate, estão muito mais difíceis de serem completados e não pipocam na tela o tempo todo como nos jogos anteriores.

Mas nem tudo são flores, e para um lançamento do calibre de *Blops II*, que tem sua maior base voltada ao jogo online, os donos de Play 3 se depararam com bugs graves (congelamento que exige desligar o videogame, queda de servidores, dificuldade de entrar em partidas). São erros

exclusivos da versão de Play 3 e que a Treyarch está de olho, inclusive entrando em contato com a comunidade de jogadores para corrigi-los o mais rápido possível por meio de atualizações.

Blops II é um dos episódios mais empolgantes de toda a série (e isso não é pouca coisa), com melhorias para a campanha, um modo zumbi ainda melhor e a façanha de melhorar um dos multiplayers mais viciantes dessa geração. Esperamos que os erros sejam corrigidos logo, pois é só o que falta para tornar *Blops II* o nosso FPS de carterinha até a próxima batalha entre *Battlefield* e *Call of Duty* no fim de 2013. ▶

AVALIAÇÃO TÉCNICA

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

ASPECTOS CENTRAIS

ENREDO	■■■■■
ARSENAL	■■■■■
MODOS DE JOGO	■■■■■
MULTIPLAYER	■■■■■

NOTA FINAL

90



Vants-QR podem ser frágeis no ar, mas sabendo usar essa belezinha dá para ganhar pontos para ativar outros Perks

Se liga nessa roupa. O cara deve ter investido tudo em Perks de proteção e roupa balística para aguentar mais tiros e explosões

É bom ter duas configurações de equipamentos com armas diferentes, uma para cenários fechados e outra para abertos

OPERAÇÕES ESPECIAIS

MISSÃO 1 VITÓRIA PÍRRICA



Na primeira parte, faça os **Desafios 1 a 3** (veja o checklist da missão).

No barco, use as metralhadoras laterais e complete o **Desafio 4**.

■ Deixe Frank sob a vigilância de Hudson, examine o casebre (escrito "Acesso") e a caixa de recarga para pegar a Armadilha de Animais e o rifle Dragunov. Na colina, use dez armadilhas na passagem (1) – pegue mais na caixa. Equipe o morteiro, encaixe em uma das armadilhas e prossiga (**Desafios 6 e 7**).



1

OLHA ONDE PISA Espalhe armadilhas durante a fuga para atrasar os inimigos

■ Na fuga pela floresta, suba nas árvores com plataforma de caça, equipe o Dragunov (2) e

mate 20 inimigos (**Desafio 8**). Na reta final, ignore Frank e Hudson, e esconda-se atrás de



2

uma pedra perto da cabana. Espere o inimigo jogar uma granada, mergulhe próximo dela (corra e aperte ●) de forma que sofra dano sem morrer, para completar o **Desafio 9** (à partir de agora, vamos chamar só de "D") – é fácil, mas periga da partida sofrer bugs e não creditar o feito.

DETERMINAÇÃO Complete todas as dezesseis missões com dez mil pontos ou mais em cada (complete os objetivos, mate inimigos no corpo a corpo e destrua máquinas) para garantir o troféu "Dez K". Em missões do passado, use arma ou

equipamento futurista e complete a missão novamente só com elas para ganhar os troféus "De Volta no Tempo" e "Louco por Armas". Por fim, complete as onze missões principais no nível Veterano para levar os troféus "Futurista" e "À moda Antiga".



INTEL 1 Logo no começo da missão, após descer do caminhão, corra até o veículo tombado na colina à direita (abra a traseira do veículo para pegar Morteiros) e pegue a Intel no buraco ao lado.

INTEL 2 Dentro do barco, suba pela escada do lado esquerdo e procure a Intel na lateral da cabine, ao lado da metralhadora fixa (2).

INTEL 3 Durante a etapa da fuga, quando Hudson parar pela segunda vez, suba na primeira árvore onde há uma plataforma de caça e procure pela última intel da missão.

CHECKLIST DE DESAFIOS

- ☐ 1. Mate 15 inimigos com o machete (aperte **63**).
- ☐ 2. Destrua os tanques MPLA.
- ☐ 3. Mate 5 inimigos com uma única explosão de morteiro.
- ☐ 4. Afunde 5 embarcações.
- ☐ 5. Deite no chão sobre uma granada inimiga e sobreviva.
- ☐ 6. Mate 10 inimigos usando armadilhas de animais.
- ☐ 7. Mate 4 inimigos usando uma armadilha de animais ativada por morteiro.
- ☐ 8. Com um rifle de precisão, suba na plataforma de caça e mate 20 inimigos.
- ☐ 9. Colete 3 Intels.
- ☐ 10. Sobrevivência 100% (não morra na missão).

MISSÃO 2 CELERIUM



No heliporto, use a Titus (arma que lança três granadas) e destrua o helicóptero (3) que tenta levantar voo (D1). Examine o helicóptero ao lado para hackear a torreta e mate 10 inimigos (D4). No caminho há torretas inimigas fixas, lance uma granada PEM para desativá-las e só então destrua-as (D2).

■ Ao invadir a instalação subterrânea, examine a caixa escrito "Acesso" para pegar a roupa de camuflagem óptica. Ative-a (aperte **↓**) e mate 30 inimigos (D5). Avance na frente da sua equipe para chegar ao elevador com quatro inimigos, use a Titus para matar os quatro de uma vez (D3).

■ Saindo do elevador, há um ASD (robzinho de vigilância): atire no cilindro de nitrogênio (4) para destruí-lo e, adiante, após libertar Erik, destrua o segundo ASD usando nitrogênio (D6).

3



QUEBRA TUDO! Destrua as máquinas do inimigo para ganhar pontos extras

■ Ao libertar Erik, no salão amplo, examine o compartimento da parede da luz verde para ter um ASD lutando por sua equipe (5). Impeça que ele seja destruído (D8). Na mesma área onde você ativou o ASD, quando os inimigos atacarem, pegue e equipe o escudo balístico, então mate (aperte **63**) dez inimigos (D7).

INTEL 1 Na plataforma de voo (onde o helicóptero é impedido de voar), há uma cavema na parede à esquerda, atrás da aeronave.

INTEL 2 Dentro da base subterrânea, após a explosão que lança Maison para trás, visite a sala à esquerda e olhe o painel do computador (6).

INTEL 3 Após encontrar Erik no contêiner, neutralize a onda de ataque inimigo e visite a sala ao fundo, por onde eles vieram. Pegue a Intel sobre a bancada.

4



CHECKLIST DE DESAFIOS

- ☐ 1. Destrua o helicóptero inimigo antes de decolar.
- ☐ 2. Destrua 2 torretas quando foram desativadas.
- ☐ 3. Mate 4 inimigos com um único disparo de Titus.
- ☐ 4. Mate 10 inimigos com a torreta do helicóptero.
- ☐ 5. Mate 30 inimigos usando camuflagem óptica.
- ☐ 6. Exploda tanques de nitrogênio e destrua 2 ASDs.
- ☐ 7. Mate 10 inimigos usando o escudo balístico.
- ☐ 8. Proteja o ASD e não deixe os inimigos destruí-lo.
- ☐ 9. Colete 3 Intels.
- ☐ 10. Sobrevivência 100% (não morra na missão). ▶

5



6



MISSÃO 3 VELHAS FERIDAS



Antes de subir no cavalo, examine o cadáver nas pedras para pegar a espada Pulwar; mate 15 inimigos com ela (D1).

■ Antes de sair da caverna, abra a porta à esquerda da entrada para pegar Morteiros. Ao montar no cavalo e sair do acampamento, um helicóptero passa rente ao chão; derrube-o com um Morteiro (D2).

■ Ao pegar a arma Stinger (que é obrigatória), examine a caixa com correntes e pegue a Mina Terrestre. Após explodir a área, cavalgue até a ladeira à esquerda e, do alto, olhe para o horizonte para ver uma fileira de quatro helicópteros. Equipe a Stinger com a mira (←) e derrube essas aeronaves (D6). Desabilite a mira da Stinger e derrube um helicóptero no tiro instintivo (D7).

■ Cavalgue em direção ao acampamento e plante uma mina terrestre no caminho dos tanques para destruir pelo menos um deles (D3). Próximo da entrada do acampamento, há uma caminhonete com uma metralhadora fixa, use-a para

derrubar um helicóptero (D5). Atropele dez inimigos com seu cavalo (D4) e use a Stinger (sem a mira) contra 25 soldados (D8).

INTEL 1 Quando os russos atacarem, antes de sair da caverna, pegue-a Intel sobre as caixas à esquerda de Hudson.

INTEL 2 Após explodir a carga de demolição, ignore Zhao e cavalgue até a bandeira vermelha perto das rochas. Passando à direita dela, do outro lado, há outra bandeira próxima a uma subida. A Intel está ao lado desta bandeira (7).

INTEL 3 De onde pegou a segunda Intel, cavalgue morro acima e passe sob a ponte de pedra, até chegar nas montanhas. No paredão da montanha, entre na caverna à direita.

DECISÃO #1

Escolha no fim da missão:

- 1 Alex Mason executa Kravchenko (assista)
- 2 Frank Woods executa Kravchenko (aperte  rapidamente e resista a tentação três vezes)

CHECKLIST

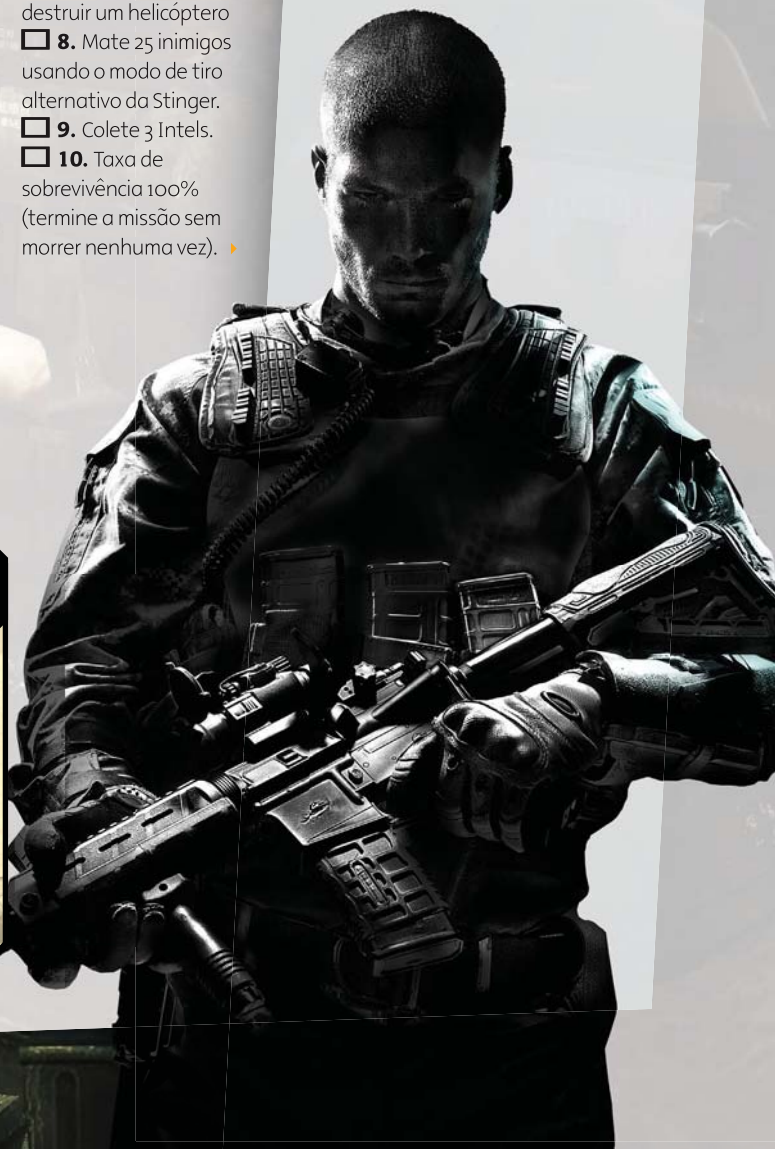
- ☐ 1. Mate 15 inimigos com a espada Pulwar (R3).
- ☐ 2. Destrua um helicóptero com morteiro.
- ☐ 3. Destrua um tanque com uma mina terrestre.
- ☐ 4. Atropele 10 inimigos com o cavalo.
- ☐ 5. Destrua um helicóptero usando a metralhada de uma caminhonete.
- ☐ 6. Destrua quatro helicópteros na região do Passo Norte.
- ☐ 7. Use a Stinger (sem a trava para aeronaves) para destruir um helicóptero
- ☐ 8. Mate 25 inimigos usando o modo de tiro alternativo da Stinger.
- ☐ 9. Colete 3 Intels.
- ☐ 10. Taxa de sobrevivência 100% (termine a missão sem morrer nenhuma vez). ▶

Nas missões do passado e do futuro, um trunfo da campanha são as várias decisões que devem ser feitas para habilitar um dos quatro finais disponíveis



7

ALÍVIO • Não se preocupe com munição: perto das bandeiras sempre há pontos de recarga



EDIÇÃO ESPECIAL SOMENTE ATÉ O FIM DOS ESTOQUES!

SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED™



ALL-STARS
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-STARS 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.

MISSÃO 4 TEMPO E DESTINO



No começo da missão, você pode ignorar a maioria dos soldados, correr para a mansão e chegar ao quarto de Josefina rápido (D3). Jogue a missão de novo, vá ao pátio da mansão e use a metralhadora na traseira da caminhonete para matar oito inimigos (D2). Este local é ótimo para usar a escopeta (8) e matar 7 soldados em menos de 10 segundos (D1).

■ Na outra metade da missão, jogando com Mason, assim que sair da água, invada o casarão perto da árvore à direita da rua. Pegue o Coquetel Molotov em uma caixa e jogue nos inimigos no caminho (D4). Mais adiante na estrada, equipe o fuzil Barret (sua segunda arma) e elimine o motorista do veículo que virá em sua direção (D5).

■ Na área onde Hudson e Frank discutem, examine a porta da garagem para pegar os morteiros e use-os para matar dez inimigos (D6). No laboratório de drogas, arrombe a porta do arsenal antes de atacar os inimigos e pegue o machete—mate 10 inimigos (D7). Na segunda sala do laboratório, inimigos incendeiam arquivos;



9

TOCANDO O TERROR

A sala está cheia de inimigos ocultos: abuse das granadas

siga o rastro de fogo para achar o documento da CIA (D8) na mesa da sala adjacente (9).

INTEL 1 Dentro do celeiro em chamas, examine a parte de trás da carroça no final do caminho.

INTEL 2 Antes de chegar no quintal da mansão de Menendez, há uma torre do lado direito. Escale-a para conseguir encontrar a Intel escondida.

INTEL 3 Dentro do laboratório de drogas, você passa ao lado de uma saleta à esquerda. Entre nela para coletar a Intel sobre o banco junto do balde.

CHECKLIST DE DESAFIOS

- ☐ 1. Com a escopeta, mate 7 soldados em 10 segundos.
- ☐ 2. Mate 8 inimigos com a metralhadora de caminhonete.
- ☐ 3. Encontre-se com Josefina em menos de 140 segundos
- ☐ 4. Incendeie 12 membros do Cartel com coquetéis Molotov.
- ☐ 5. Destrua um caminhão.
- ☐ 6. Use morteiros para matar 10 membros do cartel.
- ☐ 7. Use o machete para matar 10 membros do cartel.
- ☐ 8. Encontre evidências de atividade da CIA.
- ☐ 9. Colete 3 Intels.
- ☐ 10. Sobrevivência 100%.

MISSÃO 5 ANJO CAÍDO



No início, aproxime-se do CLAW da esquerda, ative o lança-chamas e proteja as máquinas (10). Já na rua, ative o painel de força à esquerda para posicionar os CLAWS no alto dos prédios e use o comando remoto para matar

inimigos (D2). Ao andar na rua alagada, vá pelos cantos para evitar os veículos arrastados pela correnteza (D1) (11).

■ Na missão, é obrigado gravar Menendez em três pontos. Foque na gravação e acumule 400TB de informação (D3). Durante a fuga, controle os dois CLAWS (aperte ← ou → para alternar). Com o CLAW do chão, use o lança-chamas (L1) e queime dez inimigos (D4). Troque pelo CLAW do telhado e destrua a aeronave e o portador de bazuca no telhado à esquerda, depois elimine todos no chão sem perder os CLAWS (D5).

■ Durante a fuga, escolha entre controlar o veículo de fuga SOC-T (■) ou VANT (●) para proteger o veículo de fuga. Use o VANT e destrua 20 veículos inimigos com mísseis (D7). No resto da missão, controle o SOC-T (12) e, no final, há um jato de fogo bloqueando a passagem. Passe andando junto à parede da direita para evitar que Hudson se queime e garantir o Troféu "Oi, gatinho. Tudo Bom?".

■ Jogue a missão novamente e na fuga, use o SOC-T no trajeto



8

INSANO Controlar Menendez garante alta resistência e incrível velocidade na recarga de armas



11



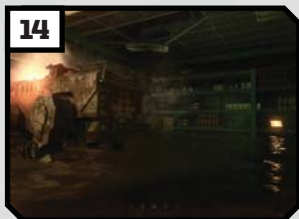
10



12



13



14

inteiro para destruir oito veículos inimigos (use **X** para ativar o turbo e atropelá-los). Aproveite para pegar duas rotas alternativas. Na primeira parte da fuga, suba no viaduto quebrado à esquerda e use turbo para pular a rampa de metal (13). Na segunda parte, suba por uma rampa de terra à direita e use turbo para passar por dentro do prédio. Cumpra esses objetivos e os **Desafios 6 e 8** serão cumpridos—o jogo pode ter problemas para registrar o feito; se isso acontecer, jogue de novo.

INTEL 1 No começo, pegue-a na prateleira (14).

INTEL 2 Após arrombar o portão (e escapar do ônibus), investigue o beco à direita.

INTEL 3 Passe o trecho monitorado pela aeronave VANT. Ao entrar no edifício em ruínas e ver escombros caídos, examine-os.



15



16

CHECKLIST DE DESAFIOS

- ☐ 1. Não sofra danos nos escombros pela rua.
- ☐ 2. Use CLAWS para matar 8 inimigos na rua alagada.
- ☐ 3. Grave 400 TB de dados de vigilância de Menendez.
- ☐ 4. Com o lança-chamas anexo, queime 10 inimigos.
- ☐ 5. Evite que os dois CLAWS sejam destruídos.
- ☐ 6. Use o turbo do SOC-T para achar duas rotas extras.
- ☐ 7. Destrua 20 veículos usando mísseis WANT.
- ☐ 8. Destrua 8 veículos usando o SOC-T.
- ☐ 9. Colete 3 Intels.
- ☐ 10. Sobrevivência 100%.

MISSÃO 6 KARMA



No controle do robô Ziggy (15), faça o trajeto pela tubulação e escaneie a retina do guarda em menos de 60 segundos (D1). Decore a rota e use o botão de pulo (**X**) para ganhar velocidade nos corredores.



17

TOMA ESSA! Tenha um rifle de precisão para acertar os soldados nas cordas do helicóptero



18

APROVEITE Neste ponto, se correr diretamente para DeFalco, poderá matá-lo e salvar Chloe

■ Na sala onde você localiza Chloe Lynch pelas câmeras de segurança, próximo a Salazar há um corpo e, ao lado dele, quase invisível, o robô Ziggy (D2). Ao encontrar Chloe no Clube Solar, nos momentos em câmera lenta, elimine os alvos só com tiros na cabeça (D3). De agora até o final da missão, não mate civis (D4).

■ Quando o segurança abrir o arsenal, examine o armário de metal (16) e pegue o Soco Supressor. Use-o (**R3**) para nocautear 20 soldados inimigos (D7). Na área do shopping onde ocorre a explosão, arrombe a porta da loja "Info", na parede do lado esquerdo, ache o robô ASD e proteja-o da destruição na saída para o pátio externo (D8).

■ Jogue a fase novamente. No pátio externo do shopping, corra em direção ao helicóptero (17) e mate os alvos antes ou durante a descida pelas cordas (D5). Na área externa, mate 25 inimigos (D6).

INTEL 1 Passando pela porta com leitura de retina, elimine os inimigos da sala e examine o PC no canto direito.

INTEL 2 No shopping, na loja "d'H0", à direita no piso térreo. Olhe atrás do balcão.

INTEL 3 Na área externa, ao seguir Defalco, ande pela extrema direita para achá-la sobre o quiosque ao lado de um computador (18).

CHECKLIST DE DESAFIOS

- ☐ 1. Faça a leitura de retina em menos de 60 segundos.
- ☐ 2. Recupere o Ziggy.
- ☐ 3. Mate 5 inimigos com tiros na cabeça no Clube Solar.
- ☐ 4. Não mate nenhum civil.
- ☐ 5. Mate 5 inimigos descendo por cordas.
- ☐ 6. Mate 25 na área aberta.
- ☐ 7. Incapacite 20 inimigos usando o Soco Supressor.
- ☐ 8. Proteja o ASD.
- ☐ 9. Colete 3 Intels.
- ☐ 10. Sobrevivência 100%. ▶



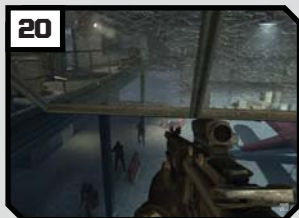
MISSÃO 7 SOFRA COMIGO

À esquerda da entrada do galpão do avião (19), pegue as Nightingale na caixa. Ao entrar no galpão pelo telhado, ignore os soldados no chão e use uma Nightingale para distraí-los (D6), ou faça isso perto do jato de Noriega.

■ Antes de matar os soldados, arrombe a porta no final do corredor em que você está, pegue o colete balístico e se mova perto das janelas (20) para receber (e sobreviver) a uma explosão de RPG (D2).

■ Saindo do galpão, veja o jato particular de Noriega. Surte uma caminhonete com metralhadora fixa; use-a e mate dez inimigos (D4). Se não fez o desafio 6 antes, aproveite essa área. Destrua o jato estacionado (D3) (21).

■ Após entregar uma arma para Noriega, avance pela favela pelo



lado esquerdo e ache um portão acessível para pegar o sinalizador estroboscópico. Use-o nos alvos para detonar um bombardeiro; mate geral (D7). Vá para o lado direito da favela e, atrás do coreto de pedra, localize o ZPU (canhão antiaéreo) no telhado do prédio. Destrua-o (D5).

■ No centro médico, após ajudar um homem caído, seja mais rápido que Mason e mate oito inimigos que aparecerão (D8).

INTEL 1 Ao entrar no galpão pelo telhado, examine as prateleiras ao lado da escada, antes de descer. Está entre as caixas.

INTEL 2 Na escolta de Noriega pelas ruas, veja um coreto de pedra desmoronar. Do outro lado da estrutura, siga pelo beco à esquerda para chegar a uma casa de eletrônicos (com grafite na porta). Olhe no balcão.



INTEL 3 No casarão, quando Mason empurrar Noriega pelo corredor, antes de avançar explore a sala ao lado e pegue-a sobre a pia.

DECISÃO #2

No final da missão, você terá de acertar um tiro de rifle na cabeça do alvo. Em vez disso, acerte dois tiros nas pernas do alvo. Isso garante uma cena extra no final do jogo e um troféu.

CHECKLIST DE DESAFIOS

- ☐ 1. Arremesse uma faca no guarda da guarita.
- ☐ 2. Sobreviva a uma explosão de RPG disparado pelo inimigo.
- ☐ 3. Detone o jato de Noriega.
- ☐ 4. Mate 10 inimigos com a metralhadora da caminhonete.
- ☐ 5. Destrua um ZPU inimigo.
- ☐ 6. Distraia 8 inimigos simultaneamente ao jogar uma granada Nightingale.
- ☐ 7. Use o sinalizador estroboscópico para matar 15 inimigos neste desafio.
- ☐ 8. Mate 8 inimigos dentro da clínica.
- ☐ 9. Colete 3 Intels.
- ☐ 10. Taxa de sobrevivência 100% ao fim da fase (termine a missão sem morrer).

MISSÃO 8 VÊU DE AQUILES



Há vários mini VANTS-QR voando ao longo da fase, destrua vinte deles (D1).

Pegue a camuflagem óptica no último andar do local da Intel 1, ative-a e elimine vinte inimigos no corpo a corpo (D3). Saindo da praça inicial, vá para esquerda na área seguinte, entre na primeira casa e pegue a espada dentro do armário. Use-a para matar vinte inimigos (D2).

■ Há quatro ASDs no caminho. Use a PEM para imobilizá-los e destrua-os (D6). Há uma caixa de recarga no caminho, volte e recarregue os PEMs. Na área dos ASDs, há uma torreta defeituosa na sacada do prédio à direita. Arrombe o portão na lateral do prédio e use a torreta para destruir oito VANTS-QR (D4). Fique de olho na rua e destrua os carros para matar cinco inimigos de uma vez com a explosão (D5).

■ Na cena de escolha, atire em Menendez para controlar Mason na metralhadora da nave (22), mate cinco inimigos (D7). Espere os inimigos ficarem perto do carro; alternativa para conseguir o D5. Em terra, direcione os VANTS-QR para matar 25 inimigos (D8).



CHUMBO GROSSO Quando controlar Alex na aeronave, atire em tudo que se mexer na tela

1100

23



SUPOORTE AÉREO Antes de pegar a Intel, use os Vants-QR para eliminar os inimigos do local

INTEL 1 Após o massacre na praça (no começo), desça, já pela parede à direita e suba pela escada da porta ao lado. A Intel está no andar acima, nas janelas - no último andar, pegue a camuflagem óptica.

DECISÃO #3

Na metade da missão há um ponto de escolha. Seja rápido ou será executado.

- 1 Atire em Harper (■)
- 2 Atire em Menendez (✕) (ou fique parado e leve o troféu "Sacrifício Final")

INTEL 2 Na praça com enfeites coloridos (cortinas de pano) penduradas, entre no primeiro edifício à esquerda (23) e pegue a Intel atrás da pilha de caixas.

INTEL 3 Do outro lado da praça, siga pela beira do penhasco à direita e suba no alto da casa de pedra com antena (24).

24



26



MISSÃO 9 ODISSEU



Antes de começar a missão, configure seus equipamentos para levar a granada PEM. Após a cena (25) de interrogatório, examine a caixa ao lado e pegue o Soco Supressor, use-o para derrubar 20 inimigos (D2). Ao lado da caixa, visite o arsenal, pegue o fuzil de precisão e uma arma rápida.

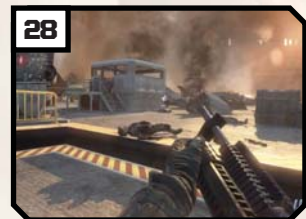
■ Ao abrir a primeira porta, use a PEM para anular a torreta do teto (26) e destrua-a. Repita com duas torretas no caminho (D5). No início do corredor da primeira torreta, abra a porta da cabine e pegue o presente de Mason (D1).

■ Liberando a primeira área do navio, passe por um corredor com visão para o pátio externo onde surgem inimigos voando. Use o rifle de precisão para matar oito no ar (D6) (27). Na entrada do salão azulado cheio de inimigos, examine o painel de acesso na

27



28



parede à direita para controlar a torreta no teto e mate 20 inimigos (D4). Após acionar o computador adiante, você terá acesso ao corredor onde precisa usar o rifle de precisão e eliminar os inimigos distantes para que os SEALs avancem (D3).

■ Na reta final, ao subir pela plataforma até o pátio do porta-aviões, examine a pequena cabine à esquerda para acessar um CLAW (28). Direcione-o e mate cinco alvos no caminho (D7). Ao ver o avião de extração, alcance-o em menos de 90 segundos (D8).

INTEL 1 Ao acessar o computador atrás da sala de estratégia, à direita.

DECISÃO #4

Na metade da missão, você escolhe entre:

- 1 Executar o almirante Briggs (atire na cabeça)
- 2 Poupar a vida dele almirante Briggs (atire na perna)

INTEL 2 Saindo da sala onde Briggs sofreu o atentado, encontre uma escada à direita. Suba por ela para encontrar a Intel. ▶

CHECKLIST DE DESAFIOS

- ☐ 1. Destrua 20 VANTS-QR.
- ☐ 2. Mate 20 inimigos usando ataques com a sua espada.
- ☐ 3. Ative a camuflagem óptica e mate 20 inimigos com ataques corpo a corpo (R3).
- ☐ 4. Controle uma torreta e destrua 8 VANTS-QR com ela.
- ☐ 5. Mate 5 inimigos por meio da explosão de um veículo.
- ☐ 6. Destrua 4 ASDs inimigos enquanto estiverem desativados.
- ☐ 7. Use a artilharia do VTOL para matar cinco inimigos.
- ☐ 8. Direcione VANTS-QR para matar 25 inimigos.
- ☐ 9. Colete 3 Intels.
- ☐ 10. Taxa de sobrevivência 100% ao fim da fase (termine a missão sem morrer).

25



ESPERTO Menendez sempre tem um plano na manga, o que rende ótimas cenas



INTEL 3 No final da missão, na batalha na área aberta do porta-aviões, há dois helicópteros inimigos parados. No segundo deles, perto do veículo de fuga (29), há um Intel escondido.

CHECKLIST DE DESAFIOS

- ☐ 1. Encontre o presente do Maison na cabine.
- ☐ 2. Incapacite 20 inimigos usando o Soco Supressor.
- ☐ 3. Use o rifle de precisão para ajudar os SEALs a avançar pelo porta-aviões.
- ☐ 4. Use as torretas de vigia para matar 20 inimigos.
- ☐ 5. Destrua 3 torretas de segurança enquanto estiverem desativadas.
- ☐ 6. Mate 8 inimigos voadores antes deles aterrissarem.
- ☐ 7. Direcione CLAWS para matar 5 inimigos.
- ☐ 8. Chegue ao ponto de remoção em 90 segundos.
- ☐ 9. Colete 3 Intels.
- ☐ 10. Sobrevivência 100%.



EFICIENTE Seja rápido ao eliminar os inimigos ou a Sra. Presidente pode morrer



AJUDA Além de completar um objetivo, libertar os agentes garante uma ajuda pelo caminho

MISSÃO 10 CORDIS DIE

AJUDA Ao usar o canhão SAM, no começo da missão, seja rápido para mirar no grupo de VANTS que voam na sua direção. Passe o alvo sobre eles para travar a mira (é automática, mas leva um tempo). Derrube todos os grupos que atacarem para obter impacto 100% (D1).

■ Mais adiante, banque o franco atirador na beirada da ponte (30) e mate dez inimigos com disparos na cabeça (D2). Após a batida de caminhão, destrua o CLAW e entre na traseira do caminhão capotado à direita do prédio para controlar um VANT-QR. Use-o para matar dez inimigos na rua (D3). Na

entrada do Plaza Downtown, destrua o CLAW rápido e liberte os agentes de dentro do veículo tombado à direita (D4) (31).

■ Entre no shopping pela entrada "Shops at the plaza". Suba o lance de escada, abra a primeira porta à esquerda para chegar ao telhado e use a SAM para derrubar 30 VANTS (D5). Saindo do shopping, prossiga e encontre um caminhão sob ataque. Antes que ele seja destruído, livre-se dos inimigos com RPG no telhado à esquerda à frente e à direita (D6).

■ Ao subir no jato de combate (32), fique um pouco mais à frente do comboio e destrua o máximo de inimigos que puder, com atenção aos usuários de RPG no alto dos prédios. É preciso conhecer o trajeto para ser bem sucedido em limpar toda a área e garantir a integridade de todos os veículos do G20 (D8). Quando você se juntar ao esquadrão de



voo para seguir nave inimiga (33), trave a mira em três e derrube-as com um único tiro de foguete (L1) para completar o desafio (D7).

DECISÃO #5

Ao destruir o esquadrão de VANTS-QR, no final da ponte, escolha entre:

- 1 Dar cobertura como franco atirador (deite na beirada do viaduto que está destruído)
- 2 Descer por cordas e escoltar a presidente (aproxime-se da equipe)

INTEL 1 Desça do viaduto e veja a placa "Freeway Evac Route". Do lado oposto desta placa, do outro lado da rua, ao lado de um carro destruído, está a Intel - seja rápido.

INTEL 2 Após capotar o veículo, entre no Hotel Kaylor à esquerda da rua e pegue a Intel sobre o primeiro balcão.

INTEL 3 Na área Plaza Downtown (34), entre na passagem "Shops at the plaza". Dentro do shopping, suba o lance de escada e pegue a Intel no expositor de camisetas à direita.

EM CHOQUE No modo Zumbi, vá de ônibus até o restaurante e olhe para o céu para encontrar a luz que indica a posição da caixa misteriosa e consiga a granada PEM nela. Deixe juntar uma legião de zumbis. Quando eles estiverem

próximos, detone a granada PEM de forma que pelo menos dez deles sejam atingidos (eles vão ficar parados por alguns segundos). Isso garante o troféu "O Brilho nos seus Olhos" e alguns minutos de diversão com os mortos-vivos.



CHECKLIST DE DESAFIOS

- ☐ 1. Taxa 100% de impacto com o SAM na rodovia.
- ☐ 2. Da autoestrada superior, alveja 10 inimigos na cabeça.
- ☐ 3. Direcione o VANTS-QR para matar 10 inimigos.
- ☐ 4. Resgate os agentes presos no veículo danificado.
- ☐ 5. Com a SAM no telhado, destrua 30 VANTS inimigo.
- ☐ 6. Proteja o Jaguar G20.
- ☐ 7. Destrua 3 VANTS com apenas um disparo.
- ☐ 8. Proteja os veículos G20.
- ☐ 9. Colete 3 Intels.
- ☐ 10. Sobrevivência 100%.

MISSÃO 11 JUÍZO FINAL

 Ao mergulhar (começo da missão), desvie dos mísseis e explosões (35) até chegar ao chão (D1). Em terra, use granadas PEM para derrubar VANTS-QR inimigos e os destrua (D3). Ainda no início, priorize a destruição das torretas laser (parecem canhões de luz).



Há duas no topo do prédio, quatro à esquerda, duas no prédio à direita, uma na estrutura à sua frente (36) e outras menores mais adiante, em pontos baixos, antes do prédio principal (D2).

■ Ainda no começo, siga para a extrema esquerda da área inicial e ative VANTS-QR. Use-os para destruir dois CLAWS na entrada do prédio principal (D6). Pegue o rifle de precisão e mate 10 alvos distantes (D4). Atrás do edifício 26, do lado esquerdo, pegue a arma cinética (trave a mira em um alvo) e use-a para eliminar cinco inimigos de uma vez (D7) –provavelmente você completará esse desafio ao jogar a missão de novo, priorizando a morte de inimigos usando essa arma.

■ Dentro do prédio principal (37), há inimigos com camuflagem óptica. Use ataques físicos para matar três deles (D5). Dentro do prédio, chegando no salão com dois andares, no canto superior



RETA FINAL Mantenha o ASD inteiro para ajudá-lo um pouco no resto do caminho (é tenso!)



direito há um computador que ativa um robô ASD a seu favor (38). Mantenha-o inteiro até achar o seu alvo (D8).

INTEL 1 Em terra, avance para a praça de entrada da instalação e, antes de entrar, procure o edifício 27, perto de alguns veículos. A Intel está no andar superior.

INTEL 2 Quando chegar na gigantesca sala de controle da instalação, procure as fileiras de computadores. Na penúltima fileira (39), colete a Intel que está sob um monitor.

INTEL 3 Chegando a uma área circular escura com escadas (você é obrigado a passar por esta área), visite o andar inferior e procure a Intel sobre as caixas – coletando todas as Intels, ganha-se o troféu QI Alto.

CHECKLIST DE DESAFIOS

- ☐ 1. Evite os mísseis antiaéreos.
- ☐ 2. Destrua as torretas laser.
- ☐ 3. Destrua 3 VANTS-QR enquanto estão desativados.
- ☐ 4. Com o rifle de precisão, fique a 40 metros de distância e mate 10 inimigos.
- ☐ 5. Em combate corpo a corpo, mate três inimigos que usem camuflagem óptica.
- ☐ 6. Direcione VANTS-QR para destruir CLAWS inimigos.
- ☐ 7. Com a arma cinética, mate 5 inimigos de uma vez.
- ☐ 8. Proteja o ASD até a localização do alvo.
- ☐ 9. Colete 3 Intels.
- ☐ 10. Sobrevivência 100%.

FORÇA DE ATAQUE

 São missões extras nas quais você pode assumir, a qualquer momento, o controle das unidades da equipe (40) no campo de batalha (soldados, robôs ou torretas) para completar objetivos simples. ▶





■ O diferencial é a visão tática (SELECT), para observar o campo de batalha e pode coordenar suas unidades (41). Há cinco missões. Fique atento na parte inferior da tela para saber quais unidades tem à disposição. Ao lado das figuras, há os comandos ←, →, ↑ e ↓: dê um toque no direcional para designar a unidade ou segure para assumir controle direto (42). Dê um toque no L2 para designar o ponto onde a unidade deve ir, segure L2 e todas vão para o mesmo local. Veja a seguir quais são os desafios de cada missão.

MISSÃO NAUFRAGO CHECKLIST DE DESAFIOS

- 1. Use apenas soldados para destruir 2 CLAWS.
- 2. Use só 3 intrusos de rede para completar a missão.
- 3. Complete a missão com mais de 2 minutos sobrando.
- 4. Mate 10 inimigos com disparos na cabeça.
- 5. Mate 15 inimigos em combate corpo a corpo.
- 6. Use o CLAW para destruir 3 ASDs.
- 7. Use explosivos para matar 15 inimigos.
- 8. Mate 15 inimigos (43) enquanto estiverem paralisados.

- 9. Controle um ASD e atrole 20 inimigos.
- 10. Complete a missão usando apenas a visão tática.

MISSÃO I.E.D. CHECKLIST DE DESAFIOS

- 1. Mate 3 inimigos enquanto armam um IED.
- 2. Mate 10 inimigos que estiverem a cavalo.
- 3. Não deixe o comboio parar por causa de um IED.
- 4. Use arma cinética para destruir 3 tanques.
- 5. Use a arma cinética para destruir 1 helicóptero.
- 6. Com um VANT-QR, mate 20 inimigos.
- 7. Controle um ASD e atrole 10 inimigos.
- 8. Use apenas ASDs para destruir tanques.
- 9. Mantenha todos os veículos de comboio a salvo.
- 10. Complete a missão usando apenas a visão tática.

MISSÃO BOF SPECTRE CHECKLIST DE DESAFIOS

- 1. Mate 10 inimigos no combate corpo a corpo.
- 2. Use torretas sentinelas para matar 20 inimigos.
- 3. Controle um CLAW e mate 10 inimigos.

- 4. Complete a missão sem que o inimigo baixe o campo de defesa.
- 5. Destrua 3 ASDs usando apenas torretas sentinelas.
- 6. Mate 20 inimigos com disparos na cabeça.
- 7. Destrua 12 VANTS-QR.
- 8. Impeça que os inimigos armem mais de um módulo de hackeamento.
- 9. Não permita que mais de uma torreta sentinela sua seja destruída.
- 10. Complete a missão usando apenas a visão tática.

MISSÃO SEGUNDA CHANCE CHECKLIST DE DESAFIOS

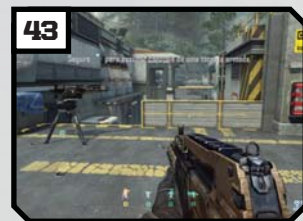
- 1. Controlando um AV, mate 10 inimigos.
- 2. Controlando a torreta VTOL, mate 10 inimigos.
- 3. Mate 10 inimigos em combate corpo a corpo.
- 4. Mate 15 inimigos com tiros na cabeça.
- 5. Destrua 4 VANTS Quad inimigos.
- 6. Use explosivos para matar 15 inimigos.
- 7. Mate 5 inimigos com explosão de veículos.
- 8. Encontre o AV em menos de 90 segundos.
- 9. Extraia o AV em menos

de 60 segundos.

- 10. Complete a missão usando só a visão tática.

MISSÃO DESPACHO CHECKLIST DE DESAFIOS

- 1. Mate 10 inimigos em combate corpo a corpo.
- 2. Destrua 6 ASDs inimigos enquanto estiverem desativados.
- 3. Complete a missão com mais de 3 minutos sobrando.
- 4. Mate 20 inimigos com disparos na cabeça.
- 5. Use explosivos para mandar 15 inimigos pelos ares.
- 6. Destrua 3 torretas sentinelas enquanto estiverem desativadas.
- 7. Destrua 2 ASDs com uma explosão.
- 8. Use somente um módulo de hackeamento para concluir a missão.
- 9. Mate 10 inimigos enquanto estiverem paralisados.
- 10. Complete a missão usando só a visão tática.



REESCREVENDO A HISTÓRIA Na tela de seleção de missões, você pode reiniciar a trama para tomar novas decisões e mudar os acontecimentos futuros. Basta apertar **R1** e confirmar. Ao fazer isso, é preciso jogar todas as missões

seguintes para validar suas ações. O lado bom é que todos os desafios que você já fez serão mantidos e não é preciso refazê-los. Esperamos que essa ideia de finais alternativos seja adotada como um padrão na série *Call of Duty*.



DEFALCO DEVE MORRER OU FUGIR?



AS MISSÕES DE ATAQUE ESTÃO A SUA DISPOSIÇÃO. VAI ENCARAR OU IGNORÁ-LAS?

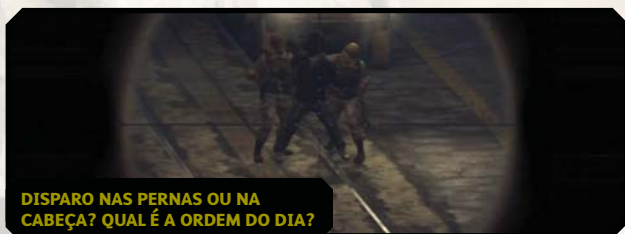
FINAIS SECRETOS



Algumas escolhas na Campanha contribuem para decidir qual dos

quatro finais você vai assistir. Após terminar a primeira vez, você pode fazer outros finais

sem precisar jogar tudo de novo: rebobine até os pontos-chave e faça outras escolhas.



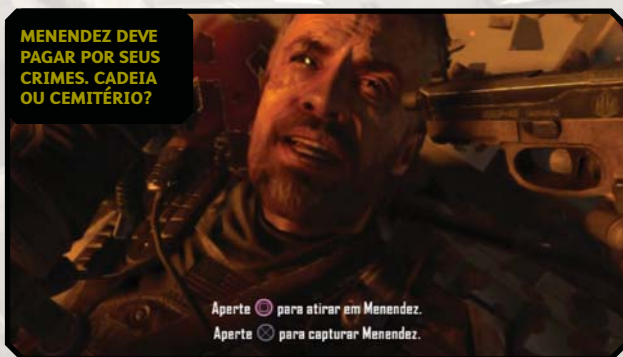
DISPARO NAS PERNAS OU NA CABEÇA? QUAL É A ORDEM DO DIA?



HARPER OU MENENDEZ? QUAL É O SEU ALVO?



O ALMIRANTE BRIGGS ESTÁ NA SUA MIRA. PERNA OU CABEÇA DESSA VEZ?



MENENDEZ DEVE PAGAR POR SEUS CRIMES. CADEIA OU CEMITÉRIO?

Aperte **○** para atirar em Menendez.
Aperte **○** para capturar Menendez.

FINAL 1 REUNIÃO

- ☐ Mate DeFalco (Missão 6).
- ☐ Atire com o rifle de precisão na perna do alvo (Missão 7).
- ☐ Atire em Harper (Missão 8).
- ☐ Complete as 5 missões Força de Ataque antes da Missão 9.
- ☐ Atire na perna do almirante Briggs (Missão 9).
- ☐ Capture Menendez (Missão 11).

FINAL 2 VINGANÇA

- ☐ Deixe DeFalco fugir (Missão 6).
- ☐ Atire com o rifle de precisão na perna do alvo (Missão 7).
- ☐ Atire em Menendez (Missão 7).
- ☐ Não complete as cinco missões Força de Ataque.
- ☐ Atire na perna do almirante Briggs (Missão 9).
- ☐ Capture Menendez (Missão 11).

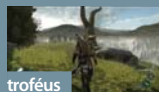
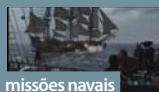
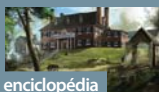
FINAL 3 MÁRTIR

- ☐ Deixe DeFalco fugir (Missão 6).
- ☐ Atire com o rifle de precisão na perna do alvo (Missão 7).
- ☐ Atire em Menendez (Missão 7).
- ☐ Não complete as cinco missões Força de Ataque.
- ☐ Atire na cabeça do almirante Briggs (Missão 9).
- ☐ Mate Menendez (Missão 11).

FINAL 4 MEMORIAL

- ☐ Deixe DeFalco fugir (Missão 6).
- ☐ Atire com o rifle de precisão na cabeça do alvo (Missão 7).
- ☐ Atire em Menendez (Missão 7).
- ☐ Não complete as cinco missões Força de Ataque.
- ☐ Atire na cabeça do almirante Briggs (Missão 9).
- ☐ Mate Menendez (Missão 11).





ASSASSIN'S CREED III

Uma aventura muito acima da média, mas ofuscada pelas atrações e assassinos mais carismáticos dos episódios anteriores

Enfim, o jogo mais esperado do ano está em nossas mãos. A ansiedade não é à toa: assistimos a todos os trailers de *Assassin's Creed III* na intensa campanha de marketing da Ubisoft, fomos até Boston testá-lo em primeira mão, jogamos diferentes demos na E3 e BGS, e acompanhamos cada fração de informação divulgada nas redes sociais da produtora. A Ubisoft fez o seu trabalho e vendeu a ideia de que *AC III* seria um episódio digno de nota máxima. Realmente, trata-se de algo grandioso, mas que não condiz com os seguintes aspectos: 1. É o resultado de um investimento gigante da Ubisoft, fruto do



PlayStation 3 (disco)

GêneroAção

ProdutoraUbisoft

DistribuidoraUbisoft

Legenda/Dublagem

Português/Inglês

trabalho de seis estúdios unidos; 2. É um lançamento perto do final da geração PS3, época em que as grandes produtoras já sabem como aproveitar o máximo da potência do console; 3. Esse episódio tem uma importância vital na trama da série e

é o responsável por encerrar um arco de história que vem sendo desenvolvido desde 2007, com o primeiro game. Considerando tudo isso, *AC III* tinha a responsabilidade de ser muito melhor e, principalmente, de não cometer erros que não existiam nos episódios anteriores. E há falhas sérias.

Em primeiro lugar, há uma quantidade imperdoável de bugs. Nessa geração em que é possível lançar pacotes de correção a cada semana, as produtoras parecem perder o cuidado com acabamento. Metade dessa análise poderia ser uma lista de defeitos frequentes: personagens atravessam os objetos, paredes invisíveis, inimigos que



Caçadores de troféus

Os Assassinos estavam de plantão, esperando *AC III*. E essa galera não teve problemas em platiná-lo rapidamente.

GunsGunnars..... 17h 5m
NoobFromHell_BR...20h 39m
MaicoF..... 1d 5h

Gigas_BR..... 1d 8h
MarkoOs69..... 1d 11h
Fonte: www.mypst.com.br



HALL DA FAMA

NÍVEL DE DIFICULDADE
8/10
(Difícil)

PIONEIRO

O primeiro jogador a coletar todos os troféus do game
tiagoTAeTI
(9/7/2012)

VELOCISTA

O mais rápido do ranking a coletar todos os troféus
tiagoTAeTI
(12h 3m)



SUCESSO NO MAR ▶ As missões marítimas têm história própria e dão o ar de novidade que faltou nas outras atrações do game



aparecem do nada, personagens e animais que desaparecem magicamente... Esses são alguns exemplos. A maioria das falhas não interfere no desenrolar do jogo, mas videogame exige imersão, entrar no mundo que se abre a sua frente. Assim como enxergar um microfone perdido em um filme, as falhas de ACIII nos puxam de volta à realidade vezes demais. No fechamento desta edição, a Ubisoft anunciou um pacote de correções para o fim de novembro.

A falta de acabamento é vista nas missões também. Em algumas, fica a dúvida se é para seguir um personagem ou guiá-lo. Durante o progresso de uma tarefa, não são

Um ponto positivo na trama é mostrar o ponto de vista dos Templários e a justificativa deles sobre suas ações

raros os diálogos cortados no meio para a entrada de uma cena. As interfaces dos menus não são intuitivas de usar. E não é agradável perceber que alguns NPCs possuem a mesma voz e dizem a mesma frase quando recebem itens em sidequests. Outra falta de atenção são as páginas de Benjamin Franklin. O inventor pede ajuda para o personagem inicial para achar suas páginas perdidas, e esse

desafio é explicado como parte do roteiro. Porém, 19 anos mais tarde, já com Connor no papel de protagonista, o desafio continua como se o assassino já soubesse o porquê disso, mas não sabe.

A legendagem já viu tempos melhores e traz erros grotescos. Casacas Vermelhas, como eram chamados os soldados britânicos, não podem ser confundidos com "casacos vermelhos", sendo que eles são parte importantíssima

do enredo histórico abordado. E há falta de padrões: Aquiles, mentor de Connor, às vezes é chamado de Achilles, o original em inglês. Regiões da Fronteira ora usam o nome traduzido, ora em inglês. Os costumeiros "pontos de sincronização" são chamados de "Pontos Altos" e o Salto da Fé às vezes é estranhamente chamado de "Salto de Anjo", reforçando os problemas com padrões.

Problemas de revisão estão

AJUDA Quando um profissional se muda para a fazenda, ele provém matéria-prima e pode refinar produtos. Com o tempo, cumprindo as missões de cada personagem, os profissionais sobem de nível e oferecem itens novos e criam produtos melhores.



O melhor

Lutar nunca foi tão bom na série *Assassin's Creed* quanto nesse novo episódio. Destaque para a eficiência do combate contra múltiplos alvos

comuns em jogos, seriados e filmes traduzidos para português. Correndo o risco de soar ingênuo por não conhecer o processo de localização, tenho a impressão de que um profissional de letras e um fã da série resolveriam esses problemas de localização em poucos dias (e cobrando pouco).

Se a parte de texto traz esses problemas, imagine qual era o nível da dublagem em português, que foi adiada para ser refeita e será lançada posteriormente por download, gratuitamente. A própria Ubisoft divulgou que optou pelo adiamento porque a qualidade da dublagem (já pronta) estava abaixo do esperado.

Amigo da vizinhança

No início, é fácil ver Connor, o novo protagonista, como um assassino menor no universo de *Assassin's Creed*. Altaïr é o senhor do conhecimento. Ezio é aquele italiano extrovertido e galanteador que conquistou 100% dos fãs. Enquanto Connor, nativo-americano, meio Mohawk meio britânico, é um sujeito quieto e introvertido. É um perfil injusto de comparar, assim de cara, com os antigos protagonistas, pois é preciso mais tempo para criar afinidade com o personagem.

E há outras diferenças entre Connor e Ezio em que o novo sai perdendo. A favor do italiano



ANDARILHO ▶ Pela primeira vez na série, os Pontos de Sincronização não são suficientes para liberar os mapas. É preciso explorar cada pedacinho para ter uma visão completa. Além de escalar os prédios das cidades e as árvores da Fronteira, prepare o cavalo e as pernas para percorrer as regiões inteiras



pesam os amigos, personagens fortes que o ajudaram em sua jornada, como Leonardo da Vinci. Connor tem Aquiles ao seu lado, o mentor de personalidade séria como a do Mohawk. Isso fica claro quando, ao entregar os trajes de assassino para Connor, Aquiles conta que houve uma época em que era necessária uma cerimônia de passagem, mas que nenhum deles possui um perfil cerimonial. Sem aquela de "Nada é verdade, tudo é permitido" para você, Connor. Outro símbolo da falta de Ezio é a saudade de ouvir "requiescat in pace" após escutar as últimas palavras de um alvo morto. Em vez disso, Connor conduz suas

vítimas à morte em sua língua nativa incompreensível.

Sem o desembaraço de Ezio, Connor tem uma personalidade própria que é revelada aos poucos, principalmente nas missões da fazenda. O assassino salva pessoas que passam a viver no local em troca de trabalho. É emocionante ver a comunidade crescer, assim como as relações criadas com o assassino e entre as pessoas. Connor luta contra injustiças e tem um código de moral definido e inflexível. Passei a respeitar o assassino, com o tempo.

A velha guerra

Assassin's Creed III começa ▶

CAÇADA MARÍTIMA ▶

Connor deve perseguir o templário Nicholas Biddle durante as missões navais



LETAL E FURTIVO ▶

A corda-dardo é ótima para usar quando estiver no topo de uma árvore. É cruel, mas eficiente



COREOGRAFIA DA MORTE

O combate possui diversas animações diferentes. Connor pode usar uma arma secundária após contra-atacar um golpe



COSTAS-QUENTES ▶

O assassino encontra vários personagens históricos na aventura, como o primeiro presidente dos Estados Unidos, George Washington



com uma surpresa e oferece o controle de Haytham Kenway, pai de Connor. É a deixa para contar como ele conheceu a mãe do garoto Mohawk e mostrar o crescimento dele até entrar para a Ordem dos Assassinos — há momentos marcantes. Quando Connor entra para a Ordem, seu objetivo é ir atrás de alvos bem específicos na luta em favor da liberdade e para ajudar seu povo. Mais uma vez na série, o jogo mistura história real e fictícia. Diversos eventos ocorridos na época da Revolução Americana, como a Festa do Chá de Boston e a Batalha Lexington-Concord, são vividos pelo Assassino na perseguição aos Templários.

Um ponto positivo na história

é a tentativa de mostrar o ponto de vista templário dos eventos. Em algumas partes, os antagonistas se justificam sobre os motivos de suas ações. Em um momento memorável, um dos inimigos principais diz que a Ordem dos Templários nunca vai acabar porque, enquanto os Assassinos sempre lutam pela liberdade, os Templários só precisam que “o mundo seja como ele é”.

Paralelo a tudo isso está o não tão popular Desmond, que está controlando Connor (por meio do Animus) para buscar um amuleto essencial para o desfecho de sua jornada. Há algumas missões com ele, sem nada de especial, mas que servem para variar o ritmo da campanha. Uma delas é a falada

passagem em um octógono de lutas no Brasil. É legal ver que a Ubisoft está de olho em nosso país, mas é um cenário esquisito, com sotaques estranhos à beça. Há até diálogos que não fazem sentido para o estilo da série, como um papo sobre um cara que “pegou” a irmã do outro e uma discussão pornográfica bizarra com um segurança. Parece coisa de *Max Payne 3*.

O final de *AC III* é um pouco decepcionante porque não é o clímax do jogo, que possui outros momentos maiores de emoção. E, apesar de terminar a história de Desmond, deixa em aberto o que pode acontecer a seguir. Fica aquele sentimento de “Acabou? Sério que é isso?” e a dúvida de

se o próximo jogo da série estará ligado a esses acontecimentos.

Novas habilidades

Connor cresceu na floresta e possui habilidades únicas em relação aos outros assassinos, como o manejo de machadinha, arco e a corda-dardo. Essas armas incrementaram o combate, que nunca foi tão bom como agora. Há dezenas de animações para cada arma, de modo que uma batalha nunca se pareça com a outra. O contra-ataque foi melhorado, e o ápice do combate acontece quando dois inimigos tentam atacá-lo ao mesmo tempo. Com um toque no botão, Connor pode se livrar deles em cenas incríveis.



AMIGOS DE VERDADE Connor convida trabalhadores em perigo para morar na fazenda em sua jornada. É emocionante acompanhar essas pessoas conforme elas melhoram a condição de vida, se apaixonam, têm filhos e resolvem problemas do passado

Outra novidade é a caça. Bichos correm livres pela Fronteira e pela Fazenda. Connor pode usar iscas e armadilhas para evitar o ataque direto. A ideia é boa, mas poderia ter sido mais bem trabalhada. É possível matar animais ferozes apenas apertando alguns botões (quick time events), então toda a proposta de se esgueirar pela floresta e usar táticas de caça vão por água abaixo. Além disso, a variedade de criaturas poderia ser maior e pensada para utilizar mais armas, já que somente a lâmina oculta faz uma “morte limpa”, sem danificar a pele.

Apesar de *Assassin's Creed* ser conhecido por brincar com a história, são as partes fictícias que reservam alguns dos melhores momentos. Há muita coisa para fazer, e grande parte da diversão está nas missões secundárias. Além das já citadas atividades da

fazenda, há as missões de clubes para desvendar mistérios ou caçar animais específicos. Alguns dos melhores cenários, como a mansão abandonada e um cemitério de navios, estão na busca de um tesouro nas missões de Peg Leg. As missões navais são outra boa surpresa, até com trama própria.

Tudo rola envolto de gráficos com momentos bons e ruins. As texturas de algumas folhagens são lamentáveis, lembrando os videogames da geração passada. As sombras dos personagens, principalmente nas cinemáticas, são bem feias. Mas a maré muda, com o perdão do trocadilho, quando o Águila deixa o porto.

A vida no mar

Connor possui um barco próprio: o Águila. Além de algumas partes na campanha, você pode usá-lo durante as missões navais. Seria

difícil arrancar defeito para essa vida de capitão em alto-mar. Tudo começa com os gráficos incríveis da água e a pilotagem do navio divertida e realista. As batalhas são sensacionais, com um forte impacto dos tiros e a estratégia para posicionar o barco e selecionar a munição. As tempestades são um show à parte. As ondas ficam gigantes e é preciso alinhar o barco, além de levar em consideração a altura em que o inimigo encontra-se para calcular o desnivelamento no mar. As missões navais estão amarradas com uma história bacana e dão sentido para todos aqueles navios destruídos pelo caminho. É uma atração e tanto!

É fato que *Assassin's Creed III* entregou menos do que deveria. Os bugs e a falta de acabamento são problemáticos, mas não vão anular sua diversão. Este pode

não ser o jogo nota dez que se esperava, mas é o desfecho (será?) de uma das melhores séries dessa geração e ainda continua a ser um jogo de ação acima de qualquer outro que você encontrará à venda. ▶

AValiação Técnica

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

ASPECTOS CENTRAIS

COMBATE	■ ■ ■ ■ ■
HISTÓRIA	■ ■ ■ ■ ■
ACABAMENTO	■ ■ ■ ■ ■
MISSÕES SECUNDÁRIAS	■ ■ ■ ■ ■

NOTA FINAL 8.5

O GUIA DO ASSASSINO

SEQUÊNCIA 1

CURSO DE ATUALIZAÇÃO

 No Animus, aprenda as técnicas de movimentos. Quando Desmond ganhar roupas antigas e encarnar um assassino, vá até a exclamação.

APRESENTAÇÃO MORTAL

 Vá à cadeira marcada no teatro, use a Visão de Águia e ache o alvo no camarote à direita. Suba pela escada à esquerda e passe sob as bordas dos camarotes. Abra a porta do backstage: destranque usando os direcionais e elimine o alvo e mate-o. Vá até a saída.

JORNADA AO NOVO MUNDO

 Suba no deck principal e fale com o capitão. Vá rolar uma briga: aprenda a mecânica de combate. Depois, fale com o capitão para saber de um motim e volte à cabine. Dias depois, Kenway deve investigar a tripulação. Fale com os tripulantes até receber a indicação para falar

com James. Siga para o convés para descobrir que alguém está jogando carga fora. Volte ao andar inferior e use a Visão de Águia para analisar o barril. Volte para a sua cabine.

 Quando surge outro barco, Kenway encara Mills em um duelo de espadas. Vença e fale com o capitão. Na tempestade, prenda as cordas e escale para soltar a vela do mastro principal. Salve James quando o outro mastro partir-se com um trovão.

 Em um novo dia, converse com o capitão para saber que está perto de terra firme. Use as cordas para subir ao ponto de observação e veja a verdade (1).

SEQUÊNCIA 2

BEM-VINDO A BOSTON

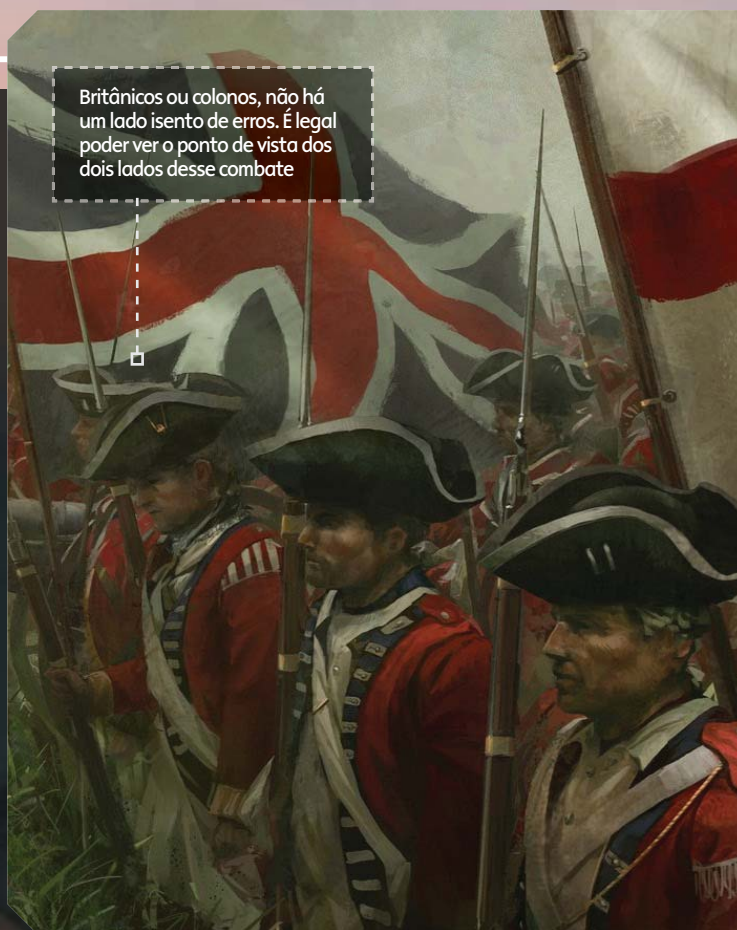
 Após o passeio, vá ao mercado e encontre Benjamin Franklin, que perdeu páginas de almanaques e pede para Kenway encontrá-las.

1



NOVO MUNDO ▶ Haytham aprecia a vista da nova paisagem. Após uma viagem bem turbulenta, chegar em Boston deve ter sido um alívio

Britânicos ou colonos, não há um lado isento de erros. É legal poder ver o ponto de vista dos dois lados desse combate



 Entre na loja (Franklin sempre estará aqui) para comprar uma pistola e uma espada. Siga a cavalo para Taberna Green Dragon. Vá com Lee ao andar de cima da hospedagem e conheça William Johnson, que pede para você falar com Thomas Hickey, para saber como recuperar os documentos.

e nos que estão treinando tiro. Acerte os barris no chão para explodir a porta de madeira. Para o objetivo opcional, elimine dez inimigos com armas de fogo. Pegue o baú e lute contra mais inimigos que vão aparecer (3).

 Saqueie alguns corpos e proteja Lee e Hickey dos guardas. Não deixe que eles percam mais da metade da vida (objetivo opcional). Acerte os guardas nos telhados com tiros de pistola ou mosquete para concluir a missão.

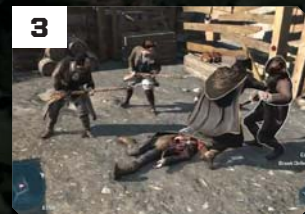
A MISSÃO DE JOHNSON

 Fale com o ajudante para começar (2). Mate o vigia com a pistola e pegue o mosquete. Atire nos guardas que estão na entrada

2



3



URSOS À VONTADE Os ursos são os animais mais perigosos da Fronteira, e a pele deles é uma das mais valiosas. Há uma dezena deles na região oeste de Packanack. Se não quiser ir até lá, você pode usar a 'viagem rápida' para John's

Town. Siga a estradinha e vire à esquerda quando puder. Desça o penhasco até o rio, onde dois ursos poderão ser encontrados. Se você fizer a 'viagem rápida' de novo, eles reaparecerão. Peles infinitas para deixá-lo rico!



O CIRURGIÃO

Vá procurar Benjamin Church. Ao entrar na casa dele, descubra-se que está desaparecido. Entre na área marcada esconda-se entre as pessoas para ouvir o que os vizinhos têm a dizer.

Escale a igreja até o topo para sincronizar e descobrir grupos que podem saber algo sobre Benjamin. Se quiser cumprir o objetivo opcional de escutar pistas de guardas em movimento, escolha o grupo mais à esquerda.



Fique distante dos alvos (mas dentro da área estabelecida) e esconda-se entre a população.

No grupo seguinte, sente em um dos bancos para ouvir a conversa sem ser visto. Repita o processo com um dos grupos da área seguinte para descobrir a localização de Church. Charles Lee acompanha Kenway.

Vá ao local marcado. Para não ser visto, vá pelos telhados. A porta está trancada, então Haytham precisa furtar a chave de um dos guardas. Espere a movimentação deles para não ficar nenhum soldado no caminho de um dos alvos. Fure a chave e volte à porta. Mate os três alvos com ajuda de Lee e salve Church (4). Note que alvos de sincronização surgirão no mapa.

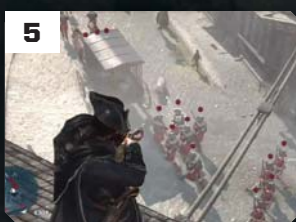
O SOLDADO

Siga a patrulha de guardas sem ser visto. Depois, corra atrás de Lee para criar uma emboscada. Acabe com todos os guardas e salve Pitcairn de Braddock. Para sincronização total, faça um combo de três mortes e não deixe que o inimigo com roupa diferente fuja e chame reforços.

INFILTRANDO EM SOUTHGATE

Kenway precisa de disfarces. Quando a escolta de casacas vermelhas estiver parada na rua, pegue um mosquete. Assim que estiver pronto, dê o primeiro tiro (5). Seus companheiros ajudarão.

Devidamente disfarçados, ordene ataques antes que os guardas descubram que algo não está certo. Dentro do forte, vá para o lado direito encontrar o general. Um objetivo opcional é matá-lo. Espere-o atrás dos caixotes e faça um assassinato pela lateral. Você precisa de mais dois para cumprir outro objetivo (6). Chame a atenção do guarda (pode ser assobiando) que anda perto dos prisioneiros. Quando ele for investigar, coloque-se ao



MISSÕES DE BENEDICT ARNOLD

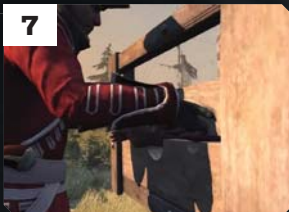


A versão de Play 3 de *Assassin's Creed III* é a única com missões extras. Elas podem ser ativadas no menu Extras ao resgatar o código que vem com o game e acessadas a partir da Sequência 8, no norte de Nova York, perto da saída para a Fronteira. Veja quais são essas missões a seguir.

Traidor em Nosso Meio

Washington acredita que espiões querem matar o Major-general Benedict Arnold. Ele pede a ajuda de Connor porque isso precisa ser feito sem o conhecimento dos soldados patriotas. Avance para o leste e viaje para West Point. Ative a Visão de Águia nas áreas marcadas e localize os espiões. Mate-os sem atrair atenção usando a Lâmina Oculta para não ser visto pelos guardas.





lado dos caixotes e mate-o pela lateral. Repita o processo com o guarda que entra na tenda. Quando ele fizer isso, fique do lado da instalação.

Liberte os três grupos de prisioneiros (7). Dois estão no acampamento e um no navio. Tome cuidado para não ser visto. Após libertá-los, use um escudo humano para não ser alvejado. Repita sempre que os guardas se prepararem para atirar. Se evitar todas as vezes, cumpre um objetivo secundário. Não enfrente as linhas de guarda do portão. Vá para a esquerda, escale o muro de pedra e encontre Silas. Derrote o alvo.

SEQUÊNCIA 3 NÃO CONVENCIDO

Após falar com Lee, saia da cidade para conhecer a Fronteira. Encontre o companheiro de Kenway. Suba no cavalo e vá ao acampamento



da nativa. Depois, a pé, siga o rastro de neve pisada.

Persiga a mulher até a nova área do acampamento e mate os lobos. Olhe para cima para encontrar a nativa sobre a árvore e continue a perseguição. Após falar com Kaniehtí:io (Zio) (8), vá à taverna buscar pistas do paradeiro de Bulldog. No bar, fique ao lado da janela para ouvir os soldados paparearem sem ser identificado (9). Quando estiver saindo e for desafiado, vença-os sem armas, só usando contra-ataques. Jogue dois em cima das mesas quebráveis para cumprir um objetivo secundário e não perca mais da metade da vida para cumprir o outro.

A EXECUÇÃO É TUDO

Atravesse a Fronteira para encontrar Zio. Haytham deve se infiltrar no Forte St-Mathieu e descobrir qual é o paradeiro de Braddock. Esconda-se na carroça que está



prestes a entrar na área militar. Saia quando ela parar e use as plantas para se esconder (10). Ouça a conversa dos guardas e esconda-se nas plantas e feno quando eles andarem. O papo termina perto de um dos canhões; sabote-o (objetivo secundário). O outro canhão está na parte inferior do forte.

Depois, volte ao local do primeiro e roube o mapa. Quem quer fazer sincronização total não pode matar guardas. Há um soldado protegendo o mapa: entre no carrinho de feno próximo à casa e assobie. Saia e esconda-se nas plantas. Quando o guarda investigar o feno, entre na cabana e pegue o mapa. É hora de fugir, você já pode ser visto pelos guardas: corra para escapar dos guardas. Quando estiver anônimo, vá conversar com Kaniehtí:io.

A EXPEDIÇÃO DE BRADDOCK

Junto aos aliados, vá de encontro à nativa. Haytham pretende se disfarçar de casaca vermelha (11). Ataque os guardas no acampamento. Para cumprir o objetivo secundário de matar



MISSÕES DE BENEDICT ARNOLD



Mostrando aos Traidores como se Faz

Arnold manda Connor ajudar os soldados a levar munição para um acampamento próximo. Pegue uma caixa e deixe no lugar marcado. Nesse momento, um traidor foge. Corra atrás dele e derrube-o (sem matar). Escolte-o até o barco para fechar a missão.

Um Espião Entre Nós

De volta ao acampamento, Arnold agradece Connor e pede que ele leve os barris para o depósito do forte. Após levar um, esgueire-se pelas plantas para ouvir a conversa de Arnold com John Anderson. Depois, siga Anderson pela floresta. Atravesse a plantação até o grupo de patriotas.

Batalha de West Point

Volte ao acampamento para confrontar Arnold. Nesse momento, o forte começa a ser atacado e o portão é destruído. Acabe com os britânicos e mate os atiradores antes que eles consigam destruir a reserva de pólvora. Na confusão, Arnold escapa, mas o Major André será executado.

SONY

PlayStation®

MOVA-SE DIVIRTA-SE



2 NOVOS JOGOS

SONY | STORE
a loja oficial

 **Saraiva**

LOJAS AMERICANAS
Grandes marcas, preços baixos, todos os dias.

 **Submarino**
submarino.com.br

FAST
SHOP

fnac

U2 GAMES
com

livraria cultura

VIVA EM ESTADO **PLAY™**



Sony é uma marca comercial registrada da Sony Corporation. Imagens meramente ilustrativas. Sports Champions é uma denominação comercial da Sony Computer Entertainment America LLC. • Licenciado para distribuição na América do Norte e na América do Sul no sistema PS3™. Produzido e impresso no Brasil. • Dolby e o símbolo do duplo-D são marcas comerciais da Dolby Laboratories. • DTS e o símbolo DTS são marcas registradas da DTS, Inc. e DTS Digital Surround® é uma marca comercial da DTS, Inc. • Blu-ray Disc e o logotipo "Blu-ray Disc" são marcas registradas da Blu-ray Disc Association. © 2012 Sony Computer Entertainment Europe. Everybody Dance é uma marca comercial da Sony Computer Entertainment America LLC. • Jogo licenciado para distribuição no México, América do Sul e América Central para o sistema PS3™. Fabricado e impresso no Brasil. • Blu-ray Disc™ Blu-ray™ e os logotipos são marcas comerciais da Blu-ray Disc Association. DivX e os logotipos associados são marcas comerciais da DivX, Inc., e são usados sob licença. Dolby, Pro Logic e o símbolo duplo-D são marcas comerciais da Dolby Laboratories. DTS® e DTS Digital Surround® são marcas registradas da DTS, Inc. Requer conexão com a Internet para os recursos de compartilhamento. O usuário é responsável pelas tarifas associadas.



dois inimigos sem começar o conflito, esconda-se no monte de folhas e elimine um alvo. Ataque de surpresa o outro. Derrote o restante e caminhe para "proteger" Braddock.

 Persiga o alvo a cavalo. Use a mira e o botão de tiro para destruir três carrinhos com pólvora (objetivo secundário). Ziio aparece para salvar o nobre. Braddock se prepara para fugir: se tiver uma bala na pistola, dê um fim rápido à perseguição.

SEQUÊNCIA 4

ESCONDE-ESCONDE

 Siga as crianças e brinque de esconde-esconde. Analise as pistas com as pegadas para restringir a área. Uma das crianças está encostada nas pedras. As outras duas estão escondidas em montes de folhas. Volte para a árvore inicial para a brincadeira começar mais uma vez. Agora é hora de se esconder: escolha algum monte de folhas.

 O pequeno Mohawk é pego por Charles Lee (12). Volte à aldeia para uma surpresa trágica. Passe pela cabana para achar a mãe (13). A porta está trancada. Dê a volta pela pedra da direita.

12



MALDOSO ▶ Charles Lee é como vilão de novela: dá vontade de entrar na televisão para socá-lo

13



EM CHAMAS ▶ Com a aldeia pegando fogo, a prioridade de Connor é achar a mãe. Prepare-se para um QTE daqueles

PENAS E ÁRVORES

 Nove anos depois, avance pelos galhos sem tocar o chão ou a água (objetivo secundário). Kanen'tó:kon cai na água, volte e ajude-o. Em seguida, é preciso pegar a pena de água no topo da pedra. Siga pelos galhos e escale o penhasco. Para cumprir o objetivo opcional, ache mais três penas – suba até o ponto de sincronização para que elas apareçam no mapa.

LIÇÕES DE CAÇA

 Hora de aprender a caçar. Atire uma flecha no coelho e tire a sua pele. Na área seguinte, analise a pista e coloque uma armadilha nas flores. Siga para o local seguinte. Aproxime-se do cervo de maneira

furtiva usando as plantas. Jogue alimento para servir de isca e o animal se aproximar. Mate-o. A maneira de matá-lo define o que a caça pode render. Matá-lo "na mão" é uma maneira "limpa". Já um tiro de flecha ou mosquete danificam mais as peles. Volte às armadilhas e retire as peles.

 Para completar a missão, colete a carne de cinco animais. E há objetivos de caça específicos. Coloque a armadilha e jogue uma isca por cima para cumprir um deles. Mate dois animais com um ataque pelo ar (procure sempre por pistas para achar animais facilmente). Siga pelas árvores e pule quando o animal estiver embaixo. Por fim, pegue pele de três animais diferentes. Todos esses objetivos devem ser cumpridos pegando só as cinco peles requisitadas. Volte a falar com Kanen'tó:kon (14). Use os quick time events para escapar do urso e saia da área. Depois, vá para a vila.

14



ALGO PARA RECORDAR

 Siga o "espírito". Evite esbarrar em árvores (objetivo opcional).

SEQUÊNCIA 5

UM HOMEM RUDE

 Viaje pela Fronteira até a Fazenda Davenport. O velho não quer conversar. Abrigue-se da chuva no estábulo. No dia seguinte, fale com o velho novamente. Após tentar na porta da frente e dos fundos, suba na varanda. Após o encontro, volte para o estábulo para passar mais um dia. Ladrões aparecem, lute contra todos. Não perca metade da energia (objetivo secundário).

VIAGEM PARA BOSTON

 Vá até a loja comprar materiais para o senhor. Volte e acompanhe-o na rua. Siga o acompanhante de Haytham. O homem vai subir no telhado de um edifício próximo. Assassine-o antes que ele atire. Escape dos guardas no tempo limite (objetivo secundário).

O MAIS PROCURADO DE BOSTON

 É preciso diminuir a notoriedade: arranque dois pôsteres de "procurado" e fale com Sam. Vá ao ponto indicado. Vá pelos telhados para evitar confrontos. Entre no túnel (15). Siga os ratos até a saída e abra a porta para liberar a "viagem rápida" pelo túnel – você poderá procurar

15



O BAÚ PERDIDO Você pode percorrer Boston inteira e até comprar os mapas que mostram a localização dos colecionáveis, mas é provável que um baú fique faltando na região central da cidade. Aparentemente ele não aparece no mapa, mas a

verdade é que esse é o único baú que está dentro de um prédio. Ele está no segundo andar da Taverna Green Dragon. Se você já tiver liberado a região central do Boston, o lugar fica marcado com o "Contrato de Liberação" que está ao leste.

16



COLONOS Terry e Godfrey vão para a fazenda trabalhar como madeireiros, após serem salvos por Connor

novas saídas dos túneis para habilitar a "viagem rápida" para outros pontos da cidade. Mate os guardas na porta da Loja e entre. Sam ensina Connor a eliminar notoriedade usando as Lojas de Estamparia e o acompanha até o porto. Fale com o marinheiro.

RESGATE NO RIO

Volte à mansão e receba as lâminas ocultas. Siga Godfrey até o rio, onde um cara está prestes a cair na cachoeira (16). Para o objetivo secundário, não encoste na água (o mergulho final para salvá-lo não conta). Comece o caminho pela direita saltando pedras e galhos. Quando um tronco estiver inclinado para o centro do rio, da esquerda para a direita, siga por ele e passe para o outro lado com a corrida livre. Pule pelos ganhos e mergulhe para salvar Terry (17). Depois dessa missão, é possível ajudar outros colonos para que eles se mudem para a fazenda.

17



O TREINAMENTO

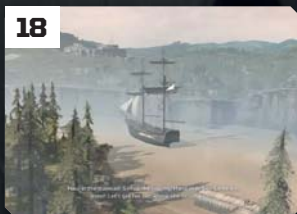
Vá até o porto conhecer Áquila, a embarcação. O navio está destruído, mas o capitão bêbado diz que é capaz de consertar, só precisa de material. Volte a falar com Aquiles para aprender sobre finanças e a venda de materiais conseguidos na fazenda.

O JEITO DIFÍCIL

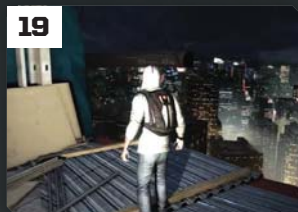
O navio precisa de tripulação e armas. Selecione a missão e parta com o capitão (18). Pegue o leme e controle o barco. Use as velas pela metade quando estiver sofrendo com rajadas de vento, ao passar por lugares estreitos ou precisar manobrar com maior precisão. Use as velas cheias para ter mais velocidade. Não leve dano para obter a sincronização total.

Após quase arrancar uma briga com os Templários, volte ao navio para aprender a usar os canhões. Use-os para

18



19



destruir os barcos pequenos. Quando a fragata aparecer, proteja-se de três rajadas de disparos (objetivo secundário).

ARRANHA-CÉU

Quando chegar ao prédio, escale até o topo e salte do guindaste (19) – abra o paraquedas quando Rebecca avisar. Aterrisse no heliponto.

De volta ao templo, siga para a esquerda, onde há aparelhos e escadas. Veja as mensagens e escale o lugar. Use a corrida livre para passar pela máquina central. No topo da área, há um local para colocar a fonte e abrir uma nova parte do templo. Lá há um novo espaço para a próxima fonte. Volte ao Animus.

SEQUÊNCIA 6 ATRÁS DE JOHNSON

Aquiles ensina Connor a usar a corda-gancho. O velho companheiro de Connor aparece para dar um aviso. Use a viagem rápida até o porto próximo da missão. Fale com Sam.

No caminho, ajude o morador (20) procurado pelos Casacas a pagar ▶

20



MISSÕES NAVAIS



As Missões Navais podem ser acessadas com Faulkner, o velho capitão no porto do Áquila, na Fazenda.

A Perseguição

Disponível na Sequência 6. Destrua os barcos britânicos na costa de Martha's Vineyard. Escolte o navio mercante e não deixe que ele receba mais de 50% de dano. Elimine os barcos de forma rápida no começo, quando o navio aliado é atacado de todos os lados.

Na segunda parte da missão, destrua as minas para passar. Como objetivo secundário, destrua um barco explodindo uma das bombas. Elimine outros barcos e siga para a área marcada para encontrar o Forte Phoenix. Use os canhões laterais para destruir as três torres do forte. Mantenha distância e manobre o barco de um lado para o outro, evitando os disparos inimigos.





os impostos — derrote os guardas. Encontre-se com Sam Adams na taverna. Após o papo, Connor é mandado às docas para destruir um carregamento. Posicione os barris de pólvora próximo aos caixotes e atire. Repita isso nos três pontos marcados no mapa e atire menos de seis vezes (objetivo secundário). Se precisar liberar a área dos templários, mate os guardas que cobram taxas e levando carregamentos.

O CHEFE FURIOSO

Encontre Chapreau, o açougueiro, e proteja-o dos guardas. Para cumprir objetivos secundários, execute cinco mortes sem ser visto, não deixe Chapreau perder mais de 50% da energia e não fique mais de 15 segundos em conflito aberto. Ao final, mande Chapreau, seu recruta, matar o alvo (21).

A FESTA DO CHÁ

Aproveite que no início há poucos inimigos e jogue dez caixotes no mar. Depois, pegue um mosquete, fique em cima da lateral do barco e faça um assassinato aéreo com a arma. Por fim, fique próximo à rampa de entrada dos barcos e, só com contra-ataque, arremesse três guardas na água.

NEGOCIAÇÕES HOSTIS

Desça a colina por meio dos galhos. Esconda-se nas plantas e, quando estiver próximo o suficiente, atire nos barris de pólvora para matar os guardas. Siga pelas árvores para não ser visto. Vá pelo telhado e mate Johnson com um assassinato aéreo antes que ele ataque algum nativo. Quando o confronto generalizado começar, escape para a borda do penhasco. Siga por um galho e mergulhe para fugir da área.

SEQUÊNCIA 7 PASSEIO DA MEIA-NOITE

Viaje até a casa de Revere para preparar os homens. Suba no cavalo com Revere. Pergunte as direções para ir pela rota certa e não alerte os inimigos.

Ao chegar na área principal, desça do cavalo e bata na porta na casa do meio (22). Repita o processo para encontrar a nova



área. Bata na porta da casa com um toldo azul na frente. Faça a cavalcada pela última vez e bata na porta com uma lanterna (23). Fuja até a casa de Samuel Prescott.

Assim que puder, entre com o cavalo na plantação para fugir dos inimigos. Cuidado para que o animal não seja alvejado, o que compromete a operação. Atravesse o rio por uma pequena ponte e continue seguindo a estrada de terra até encontrar o local. Após avisá-lo, siga para a casa de Hancock em Lexington.

LEXINGTON E CONCORD

Connor precisa correr para chegar a Concord e avisar Barrett (24). No caminho, ainda arrume tempo para salvar civis presos por um grupo de soldados (sincronização total). Quando tropas britânicas chegarem (25), circule entre os três grupos e mande-os atirar quando os Casacas Vermelhos estiverem em linha de tiro. Mate 130 soldados, e as tropas recuarão. Converse com Barrett.

O CONFLITO SE APROXIMA

Siga o homem que leva Connor a Israel Putnam (26), em Bunker Hill. Após



o papo com Sam, cruze a cidade de Charlestown até as embarcações. Evite os guardas e não leve dano para cumprir o objetivo opcional. São dois navios. Comece pelo da direita. Para sincronização total, não seja descoberto e faça um assassinato aéreo no Granadeiro, o soldado com uma espécie de mochila nas costas e kilt, aquela saia escocesa. Nade até atrás do navio e apoie-se na borda do lado esquerdo (27). Quando o vigia parar ali, mate-o com a lâmina oculta. Quando o outro soldado não estiver vendo, plante o explosivo e saia daí.

No outro navio, faça algo parecido. Fique na borda central na parte de trás do navio. Mate o guarda quando ele se posicionar a sua frente. Siga pela lateral até a proa (parte de trás). Suba a bordo quando só houver um guarda comum na região e mate-o. Escale um pedaço do mastro e espere o Granadeiro se



FANORONA O objetivo é capturar peças. Para isso, mexa as suas nas linhas para se aproximar ou afastar das peças do adversário. As peças consecutivas são retiradas e a jogada segue até não haver movimentos possíveis. Prefira jogar em segundo

e preste atenção nas linhas do tabuleiro (nas diagonais também) para fazer jogadas que tiram mais peças. Ao mesmo tempo, pense na jogada seguinte do seu rival para evitar perder muitas peças. Se sobrar com mais peças no final, encurrale o adversário.

28



DETERMINAÇÃO Connor captura Hickey, mas os dois são presos e enviados para a prisão

aproximar. Execute o assassinato aéreo quando ele estiver atrás do leme para os outros guardas não notarem. Plante o explosivo e saia. Volte ao navio e escale o mastro de uma das embarcações para trocar a bandeira e avisar que você neutralizou o perigo.

BATALHA DE BUNKER HILL

Monte o cavalo e siga o patriota até o campo de batalha. Escute o discurso de Putnam e fale com ele. Connor precisa cruzar o campo de batalha – não leve dano para conseguir sincronização total. Vá correndo de cobertura em cobertura para não ser atingido. Fique de olho no exército de Casacas Vermelhas. Corra à cobertura mais próxima depois que houver uma grande quantidade de tiros disparados.

Chegue no acampamento escalando os galhos e o penhasco. Siga pelas plantas até a parte esquerda do local. Assassine com a lâmina oculta o guarda que faz ronda. Continue pela esquerda – há outro guarda – até uma árvore escalável. Suba no galho e pule para a árvore à direita. Escale-a, pule no mastro da bandeira e execute Pitcairn com um ataque aéreo.

SEQUÊNCIA 8

ALGO DO LADO

Faça uma viagem rápida até a Fronteira próxima a Nova York. A cavalo, acompanhe Tallmadge. Após ver o homem tentar fazer uma compra com dinheiro falso, siga o sujeito. Escute a conversa dele com um comparsa e continue perseguindo-o. Escute um novo diálogo, em movimento, e siga os indivíduos de perto.

Connor invade a casa onde Hickey está e ele foge. Evite confronto e corra atrás dele. Não esbarre em ninguém para cumprir o objetivo secundário (ande onde houver muitas pessoas). Não atire no alvo. Quando estiver próximo o suficiente, derrube-o (28).

PRISÃO DE BRIDEWELL

Escute a conversa na cela ao lado sobre Mason. Volte à cama. Depois, siga o guarda até a área comum

29



da prisão. Ative a Eagle Vision para identificar o prisioneiro e aceite jogar uma partida com ele (29). O resultado não importa: vá colocando as peças para a conversa prosseguir.

Suba as escadas e roube o item do bolso de Finch. Volte à cela. No dia seguinte, fale com Weems. A ideia é trocar a chave falsa pela verdadeira com um guarda. Connor precisa armar uma briga. Golpeie os prisioneiros e vença a luta. Na solitária, roube a chave do bolso do guarda e saia.

Para o objetivo secundário, evite confronto com guardas. Analise a movimentação deles e espere a escada ficar livre. Mason mostra o caminho da área dos prisioneiros “importantes”. Suba as escadas, sem ser visto pelos três guardas.

EXECUÇÃO PÚBLICA

Caminhe para a morte entre a população (30). Quando a tábua abrir, chame os Assassinos para sobreviver (31). Aquiles entrega sua machadinha. Para matar os dois guardas de milícia, acerte o primeiro que aparece à esquerda e o outro próximo do

30



31



MISSÕES NAVAIS



O Resgate

Disponível na Sequência 7. Aceite que Amanda, a dona do bar, suba no barco. Suba ao topo do mastro para ver a embarcação inimiga atacar um navio mercante. Tome posição atrás do leme e siga para proteger o barco antes que ele afunde. Alterne a vela cheia para ganhar velocidade com a meia vela para evitar as rajadas de vento e desviar das pedras. Quando as grandes ondas vierem pela lateral, mande a tripulação se abaixar para evitar danos (o sino indica o momento correto).

No objetivo secundário, evite perder mais de 25% de danos nas ondas. Ao chegar ao navio, o Randolph toma outra direção. Destrua os quatro navios ingleses e tenha cuidado com a pontaria, já que apenas um tiro errado é tolerado para conseguir 100% na missão.

Randolph escapa. Detone as fragatas que aparecem atirando nos pontos fracos. Use os canhões laterais “de leve” (sem estar perto) para destruir os barcos o suficiente para revelar a reserva de pólvora, mas não o bastante para afundá-lo. Use os canhões móveis para acertar o ponto fraco. Fique atento que o limite de tiros errados ainda conta.

32



alvo final. Elimine Hickey antes que ele assassine Washington e seus dois guarda-costas.

ESTÁDIO

Caminhe até a bilheteria. Fale com Rebecca e vá à porta de saída. Use as plantas para não ser visto pelos guardas da Abstergo e entre na área do estádio. Fique entre as pessoas quando os inimigos estiverem de olho em você. Siga pela direita e passe pelo banheiro. No posto de verificação, use novamente uma saída lateral.



Na sala VIP, use os suportes de ferro para atravessar a arena para o lado oposto (32). Entre no corredor para encontrar um tiroteio. O ladrão roubou a fonte de energia, que era usada como jóia por uma mulher. Corra atrás dele, desviando dos guardas. Quando ele parar, vença-o no combate. Com a fonte de energia em mãos, corra para o metrô (33).

33



BRASIL ▶ Sotaques estranhos e diálogos bizarros marcam a visita de Desmond ao nosso país

34



No templo, entre na área que a fonte de energia abriu (34). Desça ao andar mais baixo e passe por uma espécie de porta. Escale até a próxima "tomada". Após ligar a fonte de energia, uma nova área é aberta.

SEQUÊNCIA 9

Montado a cavalo, siga pelas pequenas estradas até a próxima missão.

SUPRIMENTOS DESAPARECIDOS

Vá à igreja abandonada (35). Analise as pistas para diminuir a área de procura. Verifique os suprimentos quebrados e as marcas da carroça. Se a patrulha atacar, proteja Haytham. Quando encontrar o motorista da carroça, derrube-o no tempo delimitado (objetivo secundário).



Siga para o ponto marcado com o comboio. Acompanhe

35



36



pelos galhos para ouvir o papo e cumprir o objetivo de não se esconder na carroça de feno. No acampamento, siga os sujeitos se escondendo nas plantas. Mate três guardas: um ao lado das plantas, outro dentro da cabana e o último encostado nas caixas. Após o papo, Haytham aparece capturado (36): salve-o e mate todos no acampamento.

PAI E FILHO

Siga Haytham nos telhados (37). Guardas protegem o lugar: Connor precisa de um uniforme para entrar sem ser identificado. Espere o guarda marcado ficar distante dos companheiros e mate-o silenciosamente. Pegue as roupas para entrar no lugar como um dos homens de Church.

A ESPUMA E AS CHAMAS

Acompanhe Haytham. Na emboscada, acabe com os inimigos. Não deixe Haytham perder 50% de energia. A cervejaria vai pegar fogo: use a corrida livre e escalada para fugir.

UM FINAL AMARGO

Navegue entre os rochedos alternando as velas. Use as meias-velas

37



38



quando houver fortes rajadas de vento que dificultam a manobra. Evite levar mais de 20% de dano do ambiente (objetivo secundário).



Quando o barco de Church aparecer, siga-o. Não fique a mais que 500 metros para ter a sincronização total. Quando os outros barcos aparecerem, use os canhões para destruí-los. Mude a munição para correntes e destrua o mastro do navio principal. Feito isso, emparelhe o barco lado a lado para conseguir subir a bordo.



Procure os três oficiais do navio e mate-os. Antes de completar as três mortes, "junte" os inimigos e faça um combo de três mortes (sincronização total). No convés, use a lâmina oculta em Church (38) para ele revelar o local dos suprimentos e matá-lo.

SEQUÊNCIA 10 MÉTODOS ALTERNATIVOS



Encontre Haytham em Nova York. Siga-o até o ponto de encontro dos guardas. Derrote os inimigos e use dois guardas como escudo humano (objetivo secundário). Quando um dos prisioneiros fugir, alcance-o antes que ele chegue

TRILHA DE NOVE No nível avançado, cada jogador tem nove peças. O objetivo é bloquear o movimento dos adversários ou deixá-lo com menos de três peças. Faça uma estratégia para fazer uma linha reta de três peças (moinhos), que possibilita a

retirada de uma peça adversária. Bloqueie o movimento do inimigo e repita o esquema até vencer. Prefira começar jogando. Para conseguir um jogo competitivo, é fundamental posicionar bem as suas peças (veja as dicas na próxima página).

39



NO PUNHO ▶ Certifique-se de estar no topo da escada e desequipe a lâmina oculta para agarrar o alvo

ao posto dos guardas. Para ter sincronização total, elimine-o com um ataque aéreo. O lugar ideal é quando ele vira a esquina e há uma escada na esquerda. Suba e pule para derrubá-lo lá embaixo. Connor deve estar sem armas, apenas com os punhos. Leve o guarda até o forte (39) e dê trancos para ele andar.

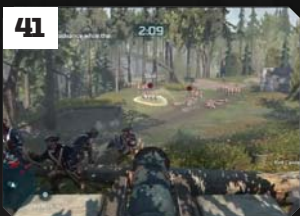
CONFIANÇA QUEBRADA

Nunca desça do cavalo (objetivo secundário). Mate os mensageiros com pistola, arco e flecha ou dardos. Siga pela área marcada e encontre os cinco alvos. Depois avance até a aldeia avisar a Mãe do Clã (40). Golpeie os Mohawk (sem armas) e evite a tragédia.

40



41



BATALHA DE MONMOUTH

Use o canhão e destrua os pelotões (41). Os objetivos secundários consistem em destruir oito grupos de soldados, dois deles com um único tiro de canhão. Já o objetivo principal exige sobreviver com os Patriotas pelo tempo necessário para as outras tropas poderem recuar. Feito isso, recue para Monmouth.

Siga os pontos marcados. Para a sincronização total, evite três execuções de Patriotas. Ao ver Casacas Vermelhas prestes a matar um aliado, ataque um dos soldados para evitar a morte. Não é necessário matar todos os guardas. Após atacar um deles, basta fugir e seguir seu caminho para completar a missão.

42



ABSTERGO



Após entrar na Abstergo, guie Desmond até o fim do corredor. Quando os guardas atacarem, elimine-os com a faca e a lâmina oculta. Entre no elevador. Depois que o equipamento parar de funcionar, escale o poço. Mate mais guardas e siga pela única sala aberta.



Passa pelo vidro quebrado e entre na sala à esquerda. Desmond reencontra Cross, que foge. Persiga-o e mate-o. Com a arma dele, livre-se dos guardas no caminho para a sala de Vídic. Use o poder da Maça para sair do prédio (42). De volta ao templo, suba as escadas até a área destravada anteriormente. Veja as mensagens de Juno e escale as paredes com cristais laranja para encontrar o último espaço para a fonte de energia. Volte ao Animus.

SEQUÊNCIA 11

BATALHA DE CHESAPEAKE



Comece a missão no porto do Áquila. Destrua os navios enquanto o Almirante reúne a frota principal. Contra os treze primeiros barcos, destrua três com um único tiro dos canhões menores (objetivo secundário).



MISSÕES NAVAIS



Envolvimento Francês

Disponível na Sequência 8. Connor deve escoltar o barco La Belladonna. Proteja-o dos ingleses e não deixe que ele receba mais de 50% de dano. O objetivo secundário é uma competição com o aliado: afunde 11 inimigos durante as duas primeiras levadas de navios para causar maior destruição do que o La Belladonna.

Uma embarcação maior, o Belonave, surge e destrói o mastro do La Belladonna. Fique perto do aliado para ele não ser destruído. Use a "saraivada de balas" no mastro do Belonave e se aproxime para abordá-lo. Siga o oficial e mate-o no tempo estipulado.

Esconderijo de Biddle

Disponível na Sequência 9. Compre todas as melhorias para o Áquila. Investigue o Caribe e persiga Randolph. Destrua dois Belonaves em menos de três minutos – se acertar muitas bolas de canhão na parte da frente do navio (ou acertá-lo com a parte da frente do Áquila), é possível afundar o barco com um tiro ao explodir os reservatórios de pólvora. Com a tempestade, o mar fica agitado e o tamanho

OPSI ▶ Deixar Desmond entrar no prédio com a Maça do Éden não foi uma boa ideia, Abstergo



MISSÕES NAVAIS



das ondas é inacreditável. Considere a altura em que o barco está e não desperdice tiros que atingem a água.

Troque a munição para a "saraivada de balas" e derrube o mastro principal do Randolph. Fique lado a lado do barco para atirar, já que qualquer erro evita a sincronização total. Aborde o navio e avance até Biddle sem assassinar ninguém. A luta final tem dois estágios: 1. Use o contra-ataque com quebra de defesa para derrotá-lo; 2. Use a pistola quando possível.

Após a cena em que um dos aliados naufraga, destrua duas fragatas atirando nos estoques de pólvora, mostrados por um círculo branco (às vezes é preciso destruir um pouco o barco para o alvo aparecer). Quando o navio britânico aparecer, bata nele para subir a bordo. Antes de assassinar o capitão, mate cinco inimigos com contra-ataques (sincronização total). Após matá-lo, assassiná-lo, fuja do navio antes que ele exploda.

FIRMEZA DE LEE

Entre no túnel e siga pela esquerda para encontrar Lafayette. Os objetivos secundários na missão de



disparar o sinal para os navios é não ser detectado, chegar no tempo-limite de três minutos e não perder mais de 50% da vida. A melhor opção é fazer a maior parte da rota pelos telhados, menos vigiada. Perto da torre, esconda-se nas plantas. Escale até o topo e dê o sinal.

Contra Haytham (43), não tente atacá-lo, apenas contra-ataque jogando-o nos objetos. Na hora certa, use a lâmina oculta.

SEQUÊNCIA 12 SONO ETERNO

O funeral é a chance de encontrar Lee (44). Siga até o ponto indicado.

Livre-se dos guardas e derrote os mercenários para saber o destino de Lee. Certifique-se de matar apenas os guardas necessários para cumprir o objetivo secundário com limite de mortes. Rume para o porto e nade até o barco onde Lee está.

Suba pela corda e escale o barco. Não ser detectado é obrigatório – matar os guardas é opcional, mas deve ser evitado pela sincronização total. Siga pela lateral do barco para escutar a conversa do capitão. Avance até a cabine, contornando a patrulha dos guardas para ouvir o diálogo.

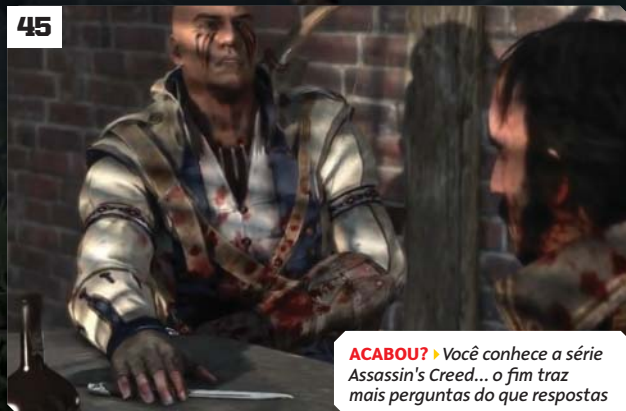
Agora você deve deixar o navio. Caso queira cumprir



todos os objetivos, deve matar o capitão sem iniciar um conflito aberto. Mate-o silenciosamente quando os outros vigias estiverem de costas. Uma boa opção é subir no telhado e usar um projétil, como arco e flecha, assim que ele sair da cabine. Pule para o mar para fechar a missão.

PERSEGUINDO LEE

Entre na taverna (45) e descubra a localização de Charles Lee. O Tempário está no porto. Vá até as docas e use a Eagle Vision para encontrar Lee. Quando ele fugir, vá atrás. Os objetivos secundários são muito difíceis: nunca fique mais de 50 metros distante e não esbarre em ninguém. Para conseguir, é preciso fazer um caminho "alternativo". Assim que começar a perseguição, vá para a direita e siga por ali para evitar os guardas. Após subir uma escada, comece a ir para a esquerda e evite os guardas saltando pela borda.



Na segunda parte da perseguição, não sofra dano causado pelo fogo. Dentro da casa, suba a rampa à direita e escale ao segundo andar. Após voltar para a área externa, siga pela esquerda até subir pela corda e completar a perseguição. Cambaleante, vá para o porto para descobrir o destino de Lee. Entre na taverna. O próximo episódio, de Desmond, vai levar ao fim de *Assassin's Creed III*.

EPÍLOGO

Após os créditos, começa o epílogo (46). É possível fazer as missões complementares.

DIA DA EVACUAÇÃO

Vá ao porto ver toda a alegria do povo e a retirada dos britânicos.

KANATAHSÉHTON

Volte para a aldeia (47) e fale com o homem para saber o que houve.

ACABOU? Você conhece a série *Assassin's Creed*... o fim traz mais perguntas do que respostas

47



SINCRONIZAÇÃO

Essa missão só pode ser feita com o PS3 conectado na PSN. Para sincronizar o Animus com a nuvem, é preciso coletar 12 pivôs que são colocados de forma aleatória no mapa. Você começa com três. Posicione-os de modo que revele a área em que o próximo item está localizado.

O pivô só pode ser posto na posição de Connor, então use as viagens rápidas. Ande pela região marcada para achar o pivô. Um item novo surge após 15 minutos. Esses pivôs são 'hacks' no Animus e funcionam como truques, ativados no menu 'opções', 'invasão animus'. Porém, não dá para salvar o jogo quando eles estiverem ativados. Confira os pivôs disponíveis e qual é o truque que ele libera.

- **Rho** Ajuda a achar pivôs.
- **Zeta** Ajuda a achar pivôs.
- **Iota** Invencibilidade.
- **Episilon** Munição infinita.
- **Theta** É possível assassinar mesmo em combate aberto.
- **Kappa** Sem espera para recarregar armas de alcance.
- **Lambda** Os guardas não detectam nem investigam.
- **Omicron** Pode chamar seus recrutas sem esperar.
- **Upsilon** Raios e trovões surgem ao redor de Connor sempre que matar um inimigo.
- **Sigma** Deixa o tempo sempre ensolarado ou chuvoso/neve.
- **Eta** Sempre dia ou noite.
- **Tau** Ativa verão ou inverno.

PEG LEG

Converse com o marujo Peg Leg onde o Águila fica ancorado e ouça o papo sobre as cartas do Capitão William Kidd. Peg Leg diz que as cartas levam para um tesouro, e só vai trocá-las por bugigangas. Há 24 delas espalhadas em Boston (5), Nova York (5), Fronteira (10) e na Fazenda (4). Indicamos os esconderijos das bugigangas no mapa da página 65. Quando tiver os tesouros necessários, fale com Peg Leg para receber sua carta e uma nova missão.

CARTA DE KIDD #1

Missão habilitada ao entregar uma bugiganga. Fale com o Capitão para navegar até o Forte Wolcott. O objetivo é recuperar uma parte do mapa do Capitão Kidd que estava com Lucky Lem, no forte.

Escale o penhasco pelo lado direito e realize um assassinato pelo peitoril quando chegar ao topo (são necessários três para o objetivo secundário). Passe pela sala da fornalha e execute o segundo assassinato

específico ao subir para o andar superior. Na sala com a mesa de jantar, escale os lustres para não ser detectado. Após o quarto com o baú, execute o último assassinato pelo peitoril no guarda sentinela.

Na sala seguinte, derrote o primeiro guarda pelo canto. Assobie e elimine outro da mesma maneira. Mate os dois perto da mesa (1) e pegue o fragmento do mapa na cela. Derrote o inimigo evitando contra-ataques simples e fuja pela madeira que apareceu quando o forte começou a ser bombardeado (2). Evite perder mais de 33% de energia. Na sala seguinte com os guardas, faça uma sequência de três mortes – evite o inimigo mais forte para facilitar. Siga pela parte de madeira para achar a rota de fuga do forte. ▶

2

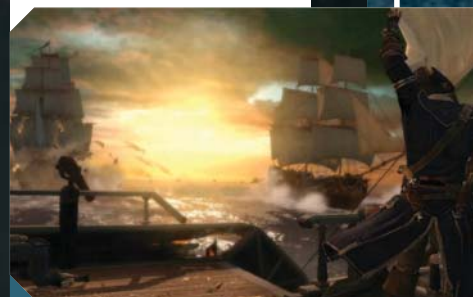


1



FORTE WOLCOTT ▶ Essa missão foi jogada a exaustão durante os testes do Brasil Game Show 2012

CORSÁRIO



Os Contratos de Corsário são acessados com Faulkner e servem para liberar rotas comerciais usadas para enviar comboios navais.

Saint-Augustine
Disponível na Sequência 6.

Henderson em Perigo
Proteja o navio Henderson e evite que ele leve mais de 50% de dano.

Abrindo o Caminho
Investigue o farol para descobrir barcos invasores. O objetivo secundário é destruir três, atropelando-os.

Na Calada da Noite
Persiga Saints James, o navio dos corsários. Há muitas pedras na região. Evite bater para conseguir a sincronização total por não sofrer mais de 25% de danos do ambiente. Em mar aberto, destrua o barco principal com os canhões laterais e livre-se das embarcações menores.



3

Chase and kill the mercenary.

OPTIONAL OBJECTIVES

- Performing running assassinations - 3/3
- Stay within range of your target - 40
- Kill the target before he reaches the caves



SOMBRIO As missões de Peg Leg reservam alguns dos melhores (e mais macabros) cenários

CARTA DE KIDD #2

Missão habilitada após entregar 6 bugigangas. Viaje com o Águia até a ilha Dead Chest e ache o navio naufragado de Abel Owens. Abra o baú e escale o penhasco para chegar ao "cemitério de navios".

Connor encontra um mercenário: corra atrás dele sem deixar que a distância fique maior do que 40 metros e execute (em movimento) três guardas que surgem no caminho. Na segunda parte da perseguição – após o mastro quebrar –, faça rápido um assassinato aéreo (3) para evitar que o mercenário entre na caverna.

CARTA DE KIDD #3

Missão habilitada após entregar 14 bugigangas. Munido da carta para Hendrick van der Heul, Connor viaja para a nevasca do norte (4). Escorregue e use as plataformas de gelo para atravessar a água

4



congelante no tempo-limite e sem cair. Depois, escale icebergs para embarcar no navio. Pegue o pedaço do mapa na mesa e fuja (5).

CARTA DE KIDD #4

Missão habilitada após entregar 24 bugigangas. Rume com o Águia para o Castelo de Edimburgo, onde está o último pedaço do mapa.

Suba pela pequena rampa para começar a escalada pelo Grande Salão. Entre na nova sala e passe sob os escombros para chegar ao museu. Analise a vitrine quebrada e as duas pistas (a mancha de sangue e o vaso quebrado). Chegue à varanda antes do tempo-limite. Comece escalando pelo urso até subir na estrutura de madeira do lustre da direita. Pule na estrutura do outro lustre e salte no destino.

Análise o mecanismo quebrado atrás da máscara e passe pelo vidro com os lobos

5



6



para encontrar a segunda pista (o mosquete desaparecido). Empurre o armário que esconde a passagem secreta. Caminhe pelas estruturas até o quarto de Hutchinson. Passe pelo buraco na parede e examine o quadro para voltar ao Grande Salão.

Análise as marcas de sangue no relógio e no chão e encontre o mosquete desaparecido. Para abrir a passagem atrás do relógio, coloque o ponteiro menor no cinco (V) e o maior no dez (X) (6). Explore o calabouço e ache a caveira com o mapa (7).

TESOURO DE KIDD

Faulkner ajuda Connor a resolver o mistério do mapa: o tesouro de Kidd está em Oak Island. Na ilha, você tem cinco minutos para resolver o enigma (objetivo opcional). Use a Visão de Águia para ver os símbolos do Capitão Kidd nas quatro áreas demarcadas.

8



Mexa nos símbolos para encaixá-los na natureza. Duas das pistas estão em cima de pedras e duas estão no topo de árvores; é preciso escalá-las.

O símbolo de uma águaia será formado no centro da ilha. Vá até o local e Connor será atacado por lobos. Para cumprir os objetivos secundários, não perca mais do que 30% de energia e não use armas de longo alcance. E os QTEs nem sempre funcionam para matar os lobos de primeira. Para facilitar, suba no tronco de árvore, use os galhos para se posicionar em cima dos animais e mate-os com ataques aéreos.

Após explodir a rocha com pólvora, salte para entrar na caverna. Escale as pedras até encontrar o tesouro: um anel (8). A caverna começa a desmoronar. Fuja rapidamente. O anel é um pequeno Pedaço do Éden, que diminuirá as chances de Connor ser atingido por balas.

7

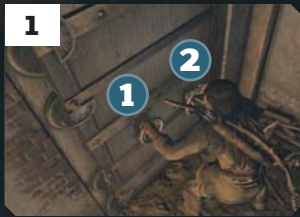


PEDACINHO DO ÉDEN O anel de William Kidd diminui as chances de ser atingido pela munição inimiga

BOWLS É inspirado na bocha. A primeira bola lançada chama-se Jack. O objetivo é fazer com que as bolas maiores fiquem perto de Jack. Cada jogador lança uma bola e a vez será de quem está com a bola mais longe de Jack. Além de buscar a proximidade,

vale esbarrar nas bolas adversárias para afastá-las. Ao fim dos arremessos, se o jogador 1 tiver a bola mais próxima, mas a bola seguinte é do jogador 2, ele marca um ponto. Se o jogador 1 tiver duas bolas próximas, marca dois pontos, e assim por diante.

PASSAGEM SUBTERRÂNEA

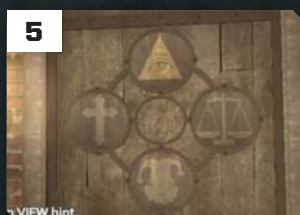


Além das ruas, explore o subterrâneo das cidades para liberar pontos de viagem rápida. Após a missão “O Mais Procurado de Boston”, na Sequência 5, duas saídas dos túneis serão habilitadas em Boston (Taberna Green Dragon e North Port).

Entre em uma e explore os corredores. São 10 saídas no total (veja o mapa da página 65). Em Nova York, a primeira entrada é South Market, ao sul do Distrito Leste. É preciso sair pela porta para ativar o ícone da viagem rápida. Atenção com as paredes vermelhas: há explosivos por perto para criar atalhos.

BOSTON

- 1 **Taberna Green Dragon**
- 2 **North Port**
- 3 **Old North Church:** gire as válvulas. As informações entre parenteses indicam para que lado girar o mecanismo (**foto 1**). A solução é: válvula 1 (direita,



direita), válvula 2 (esquerda), e válvula 1 (direita).

- 4 **Crown Coffee House:** ajuste as lentes e deixe o globo em cima, leme na direita, balança embaixo e cruz na esquerda (**2**).
- 5 **Beacon Hill:** abra a fechadura.
- 6 **King's Chapel:** válvula 1 (dir., dir.), válvula 2 (dir., dir.).
- 7 **South Commons:** arrume as lentes e deixe a coroa em cima, o humano na direita, a pena na esquerda e o “G”, símbolo dos Maçons, embaixo (**3**).
- 8 **Fort Hill:** válvula 1 (esq.), válvula 2 (esq.), 1 (esq.), 2 (dir., dir.), 1 (dir.), 2 (dir.), 1 (dir.), 2 (dir., dir.), 1 (dir., dir.), 2 (esq.), 1 (esq.).
- 9 **East Fields:** abra a fechadura.
- 10 **Boston Gate:** arrume as lentes. O “G”, símbolo mação,

em cima, símbolo masculino na direita, balança embaixo e o feminino na esquerda (**4**).

NOVA YORK

- 1 **South Market**
- 2 **Old Dutch Church**
- 3 **Bowling Green:** válvula 1 (dir.), válvula 2 (esq., esq.).
- 4 **Cervejaria:** válvula 2 (dir.), válvula 1 (esq.).
- 5 **North Dutch Church:** lentes. Olho em cima, balança na direita, bôbo da corte abaixo e a cruz na esquerda (**5**).
- 6 **Presbyterian Church:** abra a fechadura.
- 7 **Campo do Leste:** fechadura.
- 8 **Campo do Oeste:** Válvula 1 (dir.), válvula 2 (dir.), 1 (dir.), 2 (dir.), 1 (dir.).
- 9 **Trinity Church:** olho em cima, coroa na direita, o “G”, símbolo dos Maçons, abaixo e a águia na esquerda (**6**).
- 10 **City Hall:** abra a fechadura.
11. **St. Paul's Church:** Sol em cima, o “G” na direita, balança embaixo, masculino à esquerda (**7**). ▶



Louisbourg

Disponível na Sequência 7.

Água Agitada

Proteja-se da onda violenta e explore a área. Destrua os corsários para liberar a rota de comércio. Não tome mais de 50% de dano.

Invadindo o Prospector

Acabe com os britânicos. Depois, prepare a emboscada para o Prospector escondendo o Águia entre as pedras. Coloque vela cheia logo no começo e dispare os canhões laterais contra os barcos menores, tentando atingir o máximo possível. Tente bater no Prospector e, com uma rajada de bolas de canhão, destruí-lo com um golpe. Elimine os barcos que sobram. Quando aparecerem mais quatro barcos, aproveite o momento em que eles ficam próximos uns dos outros para destruí-los rapidamente.

Inigualável

Vigie a entrada do canal e sobreviva durante o tempo necessário derrotando os navios inimigos. Como objetivo secundário, afunde uma fragata – os navios maiores que aparecem mais ao fim.

ENCICLOPÉDIA DO HOMEM COMUM



FAZENDA ▶ A maioria dos profissionais ficam no centro da Fazenda, mas alguns estão em áreas distantes da região central do mapa. Explore essas áreas para analisar as atividades deles

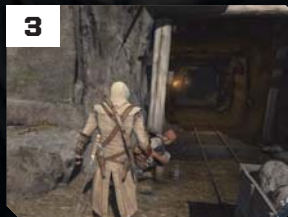
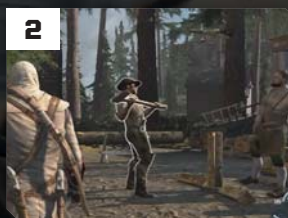
As duas primeiras missões na fazenda (O Treinamento Começa e Resgate no Rio) rolam na campanha principal. As outras são opcionais, disponíveis a partir da Sequência 6. Ao

completar uma missão ajudando uma pessoa, o cidadão vai para a Fazenda (1), fornecer força de trabalho e amizade. Algumas missões só aparecem depois de cumprir as anteriores, enquanto outras vêm com a progressão na história principal. Como não há tanto segredo para cumprir as missões da fazenda, vamos focar na mais complexa: A Enciclopédia do Homem Comum.

Fale com Aquiles na Casa. Ele acredita ser importante registrar para a posterioridade o que as pessoas comuns fazem e o que acontece na propriedade. É preciso "escanear" (com a mira) as atividades profissionais. Para saber se uma ação é "válida", use a Visão de Águia. Se o alvo estiver em dourado, aproveite a

chance para marcá-lo. Algumas atividades, como pescar ou fumar, não contam. Durante a noite, os personagens ficam indisponíveis. Apesar dessa ser a primeira missão, será uma das últimas a terminar. Pode demorar dias para achar um personagem fazendo uma tarefa diferente. O melhor a fazer é se esconder na folhagem e esperar o artesão fazer outra tarefa. A seguir está a lista de atividades válidas.

- **Ferreiro (Big Dave)** Trabalhando na fornalha, afiando ferramentas, trabalhando com as ferraduras ou descarregando uma carroça.
- **Médico (Lyle White)** Pegando ervas, falando com um paciente ou lendo o jornal.
- **Fazendeiros (Warren e Prudence)** Ordenhando as vacas, assando pão, fazendo manteiga, mexendo nas abelhas, depenando galinhas, mexendo no feno ou arando o terreno.



• **Caçador (Myriam)** Mexendo em peles, afiando ferramentas, preparando armadilhas, tirando a pele de um animal ou limpando mosquete.

• **Hoteleiro (Oliver e Corrine)** Pisando em uvas, limpando um porco, mexendo nas garrafas, trabalhando no bar ou moendo alimentos.

• **Madereiros (Godfrey e Terry)** Carregando madeira (2), descarregando uma carruagem, cortando madeira ou no Bowls.

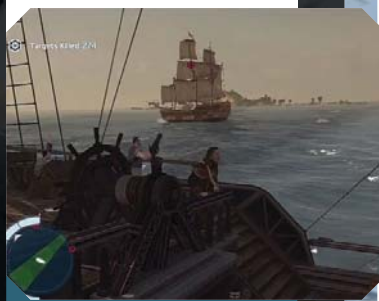
• **Mineiro (Norris)** Trabalhando com a picareta, trocando o óleo da lanterna (3) ou peneirando rochas.

• **Costureiro (Ellen)** Tomando medidas do manequim, lavando roupas ou costurando.

• **Marceneiro (Lance)** Verificando a cerca, serrando ou trabalhando em uma viga. ▶



CORSÁRIO



As Bahamas

Disponível na Sequência 8.

Amanhecer Árduo

Destrua os quatro navios de corsários britânicos que exploram a rota comercial. Não receba mais do que 25% de dano.

Um Pedido de Ajuda

Navegue pelos rochedos do mar caribenho para proteger o Independence. Destrua as 17 embarcações inimigas – dê prioridade as que estão mais próximas do aliado. Não deixe que o aliado receba mais do que 75% de dano.

Procure o Somerset

Para liberar a rota comercial totalmente, destrua o navio dos corsários Somerset. Evite bater nas pedras para conseguir o objetivo de não levar mais de 25% de dano do ambiente. Afunde o navio inimigo e os outros cinco barcos que compõem a frota para completar a missão.



HITMAN™

ABSOLUTION

2 0 - 1 1 - 1 2

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

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

18

Violência Extrema

Não recomendado para
menores de 18 ANOS



PS3

PlayStation 3



/HITMANABSOLUTIONBR



XBOX 360

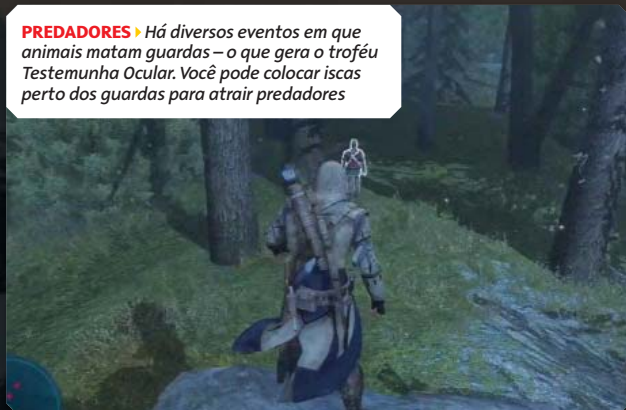
XBOX
LIVE



©2012 Square Enix, Ltd. "PS3" and "PS3" 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.

EM BUSCA DA PLATINA

PREDADORES ▶ Há diversos eventos em que animais matam guardas – o que gera o troféu Testemunha Ocular. Você pode colocar iscas perto dos guardas para atrair predadores



MODO HISTÓRIA

- **Rude despertar** Volte a entrar no Animus com Desmond.
- **Convidado Misterioso** Complete as Sequências 1 e 2.
- **Como gosta de maçãs** Complete a Sequência 3.
- **Nasceram heróis** Complete a Sequência 4.
- **O dia em que os templários choraram** Complete a Sequência 5.
- **Cruzando com Cross** Complete a missão com Desmond no arranha-céu.
- **Chá é para ingleses** Complete a Sequência 6.
- **O branco dos seus olhos** Complete a Sequência 7.
- **Lobo enjaulado** Complete a Sequência 8.
- **Querido papai** Complete a missão com Desmond no estádio.
- **Dois ao mar** Complete a Sequência 9.
- **Expectativas sombrias** Complete a Sequência 10.
- **O fim está próximo** Complete a missão com Desmond na Abstergo.
- **Final difícil** Complete a Sequência 11.

- **A Soma da verdade** Complete a Sequência 12.
- **Nenhuma boa ação fica impune** Complete o jogo abrindo a porta do Templo para descobrir o destino de Desmond.

CAMPANHA

- **FIM** Complete as missões do epílogo após acabar a história.
- **Cabeça nas nuvens** Colete os pivôs e sincronize com as nuvens acessando a aba no menu de mapa.
- **Homem extraordinário** Complete a Enciclopédia do Homem Comum
- **O que tiver que ser será** Bloqueie uma linha de fogo cinco vezes usando um escudo humano. Quando os guardas estiverem prontos para atirar em Connor, pegue outro guarda para se proteger das balas.
- **Bomba Jager** Fique notório ao máximo e mate 10 Jagers antes de perder a notoriedade. É possível fazer isso na missão Uma Viagem para Boston, na Sequência 5. Após matar o atirador, lute com os guardas para conseguir o número pedido. Os Jagers são os inimigos que

usam um colete cinza e são mais fortes que os guardas comuns.

- **Só para convidados** Seja convidado para um clube. Roube pessoas, lute desarmado ou cace animais para receber o convite para um clube.
- **Assado no espeto** Faça um assassinato duplo com um mosquete. Pegue a arma e aproxime-se de dois guardas. Execute as mortes quando os dois estiverem alinhados - um vai estar selecionado e o outro brilhando em branco.
- **Predador** Pendure 5 inimigos usando dardos e corda. Em cima de um galho, use a corda-gancho e puxe um guarda para a árvore. É mais fácil de fazer na missão da Fazenda Caçador Silencioso.
- **Festa em casa** Recrute um profissional para a Fazenda.
- **Um homem do povo** Libere as regiões em Boston ou em Nova York. É preciso cumprir as missões de libertação.
- **Levado pelo vento** Recupere as páginas de um dos almanaques de Benjamin.
- **Pisando forte no forte** Explore o forte de Wolcott

(missão Carta de Kidd #1).

- **Jogador original** Vença uma partida de Bowls, Fanorona e Trilha de Nove na fazenda. Um jogo está na casa de Aquiles, os outros dois estão na hospedaria (depois de fazer a missão Quarto na Estalagem).
- **O príncipe dos ladrões** Roube um comboio sem matar nenhum guarda. Use os punhos para só nocautear os inimigos.
- **Espetáculo de circo** Mate 15 guardas com um único tiro de canhão. Faça-o durante a Batalha de Munmouth, ao final da Sequência 10.
- **O barco é meu castelo** Compre alguma melhoria para o Áquila. Os vendedores estão nos portos, perto de um livro com os itens sendo vendidos.
- **Magna cum laude** Faça um recruta alcançar o posto de Assassino (nível 11, com 1100 de experiência). Para atingir esse nível, mande os recrutas para cumprir missões de "contrato".
- **Testemunha ocular** Veja um predador matar um inimigo. Na Fronteira dá para ver bichos matando guardas em lugares



MERGULHE ▶ Um dos desafios dos fronteiriços exige mergulhar de uma altura de 50 metros. Siga para o sul da aldeia de Connor, encontre essa árvore e boa sorte

PENAS E BAÚS Há 50 penas espalhadas na Fronteira: pegue todas e Connor vai ganhar a roupa Kanien'kehaka. Já os baús estão espalhados por Nova York, Boston e Fronteira. Além de dinheiro, eles contêm produtos e receitas para criar novas mercadorias. Se

estiver com dificuldade de encontrá-los, compre mapas. É possível abri-los quebrando a fechadura, mas se você tiver liberado a área da ação templária (no caso das cidades) receberá a chave que abre todos da mesma região.

específicos, como na região de Packanack. Caminhe para oeste do acampamento inimigo e espere o guarda ser atacado por um lince.

• **Corredor de bosques**

Troque peles intactas (pegas usando a lâmina oculta) em todas as lojas gerais. São nove no total – três em cada região (os mercadores andarilhos não contam). Veja o local das lojas no mapa.

• **Monopolista** Mande um comboio à Boston, Nova York e a Fronteira. Use o livro de contabilidade para mandar os produtos e escolha o mercador de cada lugar. É preciso ter visitado a Loja de Comércio para poder mandar o comboio.

• **Ao mar em tempos difíceis** Complete todas as missões navais com o Aquila.

• **Empreendedor, não pirata!** Complete todos os 12 contratos de corsários.

• **Um conjunto completo** Cumpra as missões da fazenda para atrair personagens de todos os tipos.

• **As luvas de Kidd Gloves** Desvende o mistério de Oak Island completando todas as missões de Peg Leg.

• **Em boa posição** Complete todos os desafios de qualquer um dos clubes.

• **Patente aguardando registro** Fabrique uma das invenções de Franklin para decorar sua casa.

• **Multitarefa** Complete 50% de progresso no jogo.

• **Perfeccionista** Consiga 100% de sincronização em todas as missões principais.

• **Finalizador** Complete 100% de progresso no jogo.

MULTIPLAYER

• **Abstergo Entertainment** Alcance o nível 20 no multiplayer.

• **Caçador/Assassino**

Atinja a sequência 10 em um mapa do modo Matilha de Lobos. Não é difícil, já que o mapa completo possui 25 sequências. Assassine os alvos para juntar os pontos necessários para passar de sequência.

• **Equipe vencedora**

Esteja na equipe que venceu a partida em uma seção no modo multiplayer. Os modos de equipe são Dominação, Caçada e Assalto de Artefatos.

• **Personalizado** Personalize seu perfil e personagem. Após jogar algumas partidas, mude o traje ou edite o rosto.

• **A verdade virá à tona**

Desbloqueie a versão hackeada de um dos vídeos da Abstergo. O multiplayer tem uma história própria que libera vídeos da Abstergo. Para conseguir a versão hackeada é preciso cumprir alguns objetivos, como conseguir 25 multiassassinatos (fácil de fazer na Matilha de Lobos) ou 20 assassinatos aéreos.

CORSÁRIO

Ilhas Virgens

Disponível na Sequência 9.

Os Lobos do Mar

Escolte a frota de oito navios mercadores. Afunde os Lobos do Mar sem perder mais do que três barcos aliados.

Um Encontro à Meia-Noite

Persiga o Greyhound pelo mar cheio de pedras e não leve mais do que 25% de dano do ambiente. Em mar aberto, derrube toda a frota para terminar o contrato.

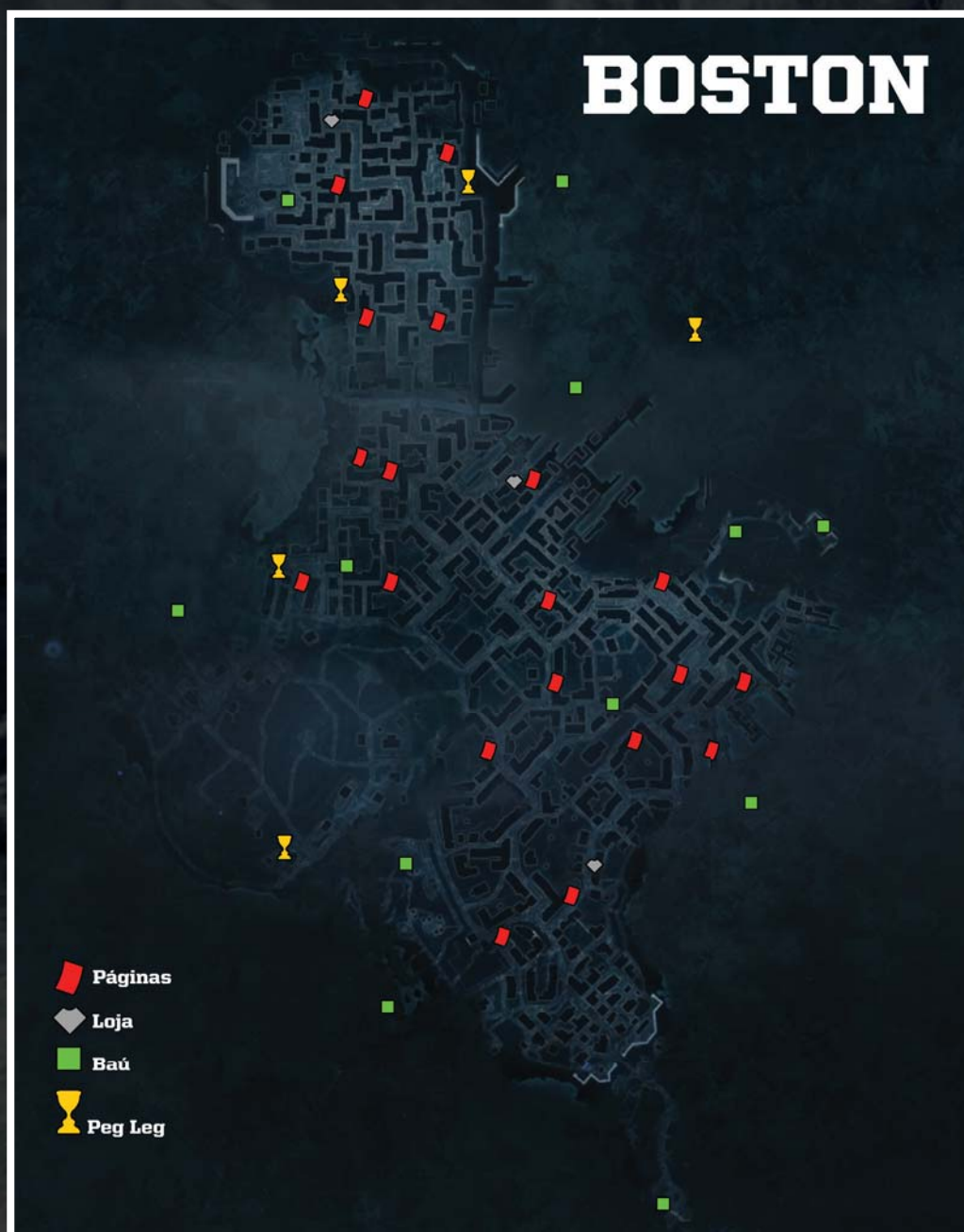
O Gigante e a Tempestade

A tempestade está forte, e você precisa atrair o Orpheus para a batalha. Afunde os cinco primeiros alvos para a embarcação, junto com dois aliados, aparecer. Tome cuidado com as ondas grandes e proteja a tripulação. Para cumprir o objetivo de afundar os navios estourando as reservas de pólvora, faça o Aquila bater na parte da frente dos barcos. O reservatório aparecerá, e você poderá explodir as embarcações em um só tiro.

VITRINE ▶ Após construir as invenções de Franklin pegando as páginas de almanaque e usando o pessoal da fazenda, é possível vê-las construídas na mansão

MAPAS

Para acelerar ainda mais sua busca pelo troféu de platina, mapeamos os colecionáveis do jogo



 Peg Leg



Garota
Play

Revista Oficial Brasil
PlayStation

Dezembro/2012





Modelo: Mariana Campos (BRM Models)
Fotos: Rodrigo Bari
Assist. Fotografia: Sérgio Borelli
Produção: Beth Macedo
Cabelo e Maquiagem: Carmen Correa
Ela usa: Colar - Jessica di Netti (11) 3228-3063
(jessicadineti.com.br) / Biquini - Flor de
Ptanga (flordeptangabeachwear.com.br)

- Loja
- Baú
- Penas
- Peg Leg

FRONTE

NOVA YORK

- Páginas
- Loja
- Bau
- Peg Leg

PASSAGENS DE NOVA YORK

IRA







TURTLE BEACH®

QUE VENCE TUDO VENÇA TODOS

OS MELHORES HEADSETS DO MUNDO AGORA NO BRASIL

EAR FORCE®
PLa



ESTÉREO AMPLIFICADO,
GRAVES DE ALTA POTÊNCIA.

EAR FORCE®
P11



ESTÉREO AMPLIFICADO,
VOLUME INDEPENDENTE.

EAR FORCE®
DPX21



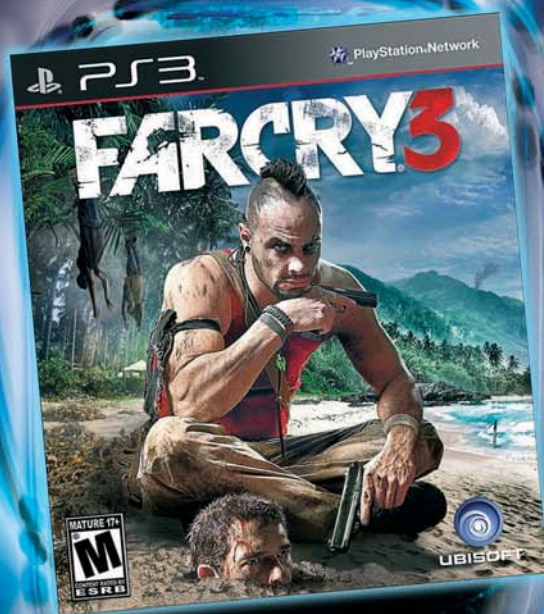
DOLBY DIGITAL 7.1.
GRAVES DE ALTA POTÊNCIA.

WWW.TURTLEBEACH.COM

Turtle Beach, the Turtle Beach Logo, Voyetra, Ear Force, and Engineered For Gaming are either trademarks or registered trademarks of VTB, Inc. All other trademarks are properties of their respective companies and are hereby acknowledged.



**Natal com diversão,
você encontra aqui!**



Destaques de 2012:



Imagens meramente ilustrativas. Todas as logomarcas, imagens e títulos dos produtos são marcas registradas de seus respectivos proprietários. Consulte a disponibilidade dos produtos.



Novidade!

**Headset Wireless 7.1
Pulse - Elite Edition
Confira!**



**FELIZ
NATAL!**

TELEVENDAS
(19) 3381.2777

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

Order of Magic



Dois povos que estão
em guerra há anos.
Parece notícia internacional,
mas é um game.

O Order of Magic acaba de chegar ao Brasil.
Um game de Action MMO que vai virar a
mais nova febre da internet. Você cria seu herói,
escolhe suas armas e entra em uma
guerra mágica entre dois continentes,
com PVP e batalhas intensas.

INSTALE
E COMECE
A JOGAR

GRÁTIS

orderofmagic.com.br

Classificação indicativa do jogo: 12 anos.



78

NEED FOR SPEED
MOST WANTED

92

DEAD OR ALIVE 5

98

SILENT HILL
BOOK OF
MEMORIES



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!!!

82 PlayStation Battle Royal

96 LittleBigPlanet Karting

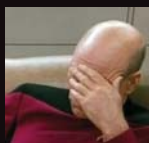
108 MoH: Warfighter (online)

88 Medal of Honor: Warfighter

104 Assassin's Creed III (online)

110 NFS Most Wanted (online)

OS CULPADOS PELAS ANÁLISES

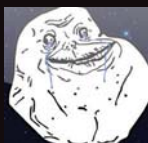


Humberto Martinez

Testou *Silent Hill* e *LBP Karting*

Duração dos testes: 18 horas

Dica: Se for desenvolver um jogo, não esqueça de colocar o arquivo de vídeo do final

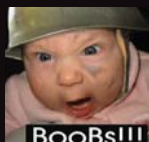


Gil Livramento

Testou *Black Ops II*

Duração do teste: 30 horas

Dica: Antes de ler as análises, volte à página 22 e leia minha matéria de *Call of Duty* (forever alone)



"Dougão" Pereira

Testou *Battle Royal*, *Most Wanted*, *Medal of Honor* e *Dead or Alive 5*

Duração dos testes: 34 horas

Dica: Quando a luta não for das melhores, os peitos devem compensar



Pedro Sciarotta

Testou: *Assassin's Creed III*

Duração dos testes: 42 horas

Dica: Baixe a atualização de *AC III* para jogar com menos bugs. Bom, pelo menos um pouco menos...



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 e analisamos os lançamentos para antecipar para você quais jogos merecem (ou não) a sua atenção

Parecido

Sim, esse é o mesmo carro das imagens do *Most Wanted* lançado 2005, mas sem os decalques. Essa é uma das referências que a Criterion colocou em trailers e no jogo

Need for Speed Most Wanted

A competição está novamente nas mãos de quem entende

A Criterion Games salvou *Need for Speed (NFS)* em 2010. A série perdia potência nas mãos da Black Box, estúdio que, pela pressão de lançar um jogo por ano, criou episódios inexpressivos, como *NFS Carbon*. A Criterion, de *Burnout Paradise*, foi convocada para assumir a direção, e a sua estreia foi com *Hot Pursuit*, o melhor NFS em cinco anos. Após mais uma tentativa (frustrada) com outro estúdio, EA Vancouver e o seu *NFS Undercover* em 2011, a Criterion provou que a série não deve mais sair de suas mãos e lançou outra corrida de muita qualidade: *Most Wanted*.

Por falar na dona de *Burnout*, a impressão de *Most Wanted* é a de jogar o que seria um *Burnout Paradise 2*. Quase. *Most Wanted* é uma mistura de *Burnout Paradise* com *Hot Pursuit* e uma pitada do *Most Wanted* original de 2005, lançado para PlayStation 2.

Combinação de sucesso

De *Paradise* veio a maior parte do motor de *Most Wanted*. O mundo aberto do novo game, a cidade de Fairhaven, inspira-se 100% em *Paradise City*, com liberdade para cruzar a cidade para procurar competições e corridas de traçados mais ou menos livres. E há aquela ideia de incrementar o desafio

com a destruição de grades de segurança e outdoors, além de outras coisas para caçar. O mundo aberto não é perfeito em MW. A cidade parece mais vazia do que

em *Burnout*, ainda que ambas só tenham veículos, sem pessoas nas ruas. E a estrutura das corridas é estranha. Não há liberdade para procurar por caminhos melhores



CONSERVADOR ▶ Não dá para arrebentar os carros como em *Burnout*, pelo fato de MW usar marcas reais



PS3 (DISCO E DOWNLOAD) ▶ GÊNERO CORRIDA ▶ ONLINE 8 JOGADORES

PRODUTORA CRITERION GAMES ▶ DISTRIBUIDORA ELECTRONIC ARTS



MAIS RÁPIDO ▶ Fugir da polícia pelas vias comuns é complicado. Só os carros mais rápidos conseguem



▼ Passar por rotas fora das ruas e pular em outdoors oferece muita vantagem sobre a polícia, que fica meio perdida e sem ação. E é legal fugir pulando rampas!

▲ O jeito é sujar o carro e improvisar nos caminhos alternativos



no percurso. Os “checks”, pontos de passagem obrigatória na prova, compõem o trajeto e não é permitido perder nenhum. Isso dá uma direção clara às voltas, porém costuma ser restrito demais e nos faz pensar: “Para que serve uma cidade aberta com corridas ilegais se há caminhos pré-determinados que são obrigatórios?”. Isso anula a recompensa de achar atalhos que possam mudar os resultados da prova. E, às vezes, essa ditadura é mais intensa e há até a obrigação de passar por um lado específico de uma via ou evitar um corte em uma curva para não perder um check. Esse tipo de regra não combina com o clima de rachas.

As corridas são simplesmente ferozes, bem no estilo de *Hot Pursuit*, em que uma única batida coloca tudo a perder

As corridas em si são ferozes, ao estilo de *Hot Pursuit*. Pilotar bem não importa tanto, pois um deslize coloca tudo a perder. Os oponentes controlados pelo computador tem a vantagem de ganhar velocidade máxima extra quando ficam para trás e alcançam o jogador em um piscar de olhos. E eles são agressivos e vão jogá-lo para fora da pista na última curva, sem dó. O que vale é a raça, mais do que a habilidade.

Com essa sensação eterna de

risco, cada vitória é uma glória, com empolgação validada. Porém, nem sempre é legal perder porque um infeliz desestabilizou seu salto na reta de chegada, após liderar a corrida de ponta a ponta... É tenso! Essa linha tênue entre o êxtase e a frustração é o que faz cada volta ser vibrante e importante como se fosse a última curva.

Por falar em curvas, elas não exigem tanta habilidade de piloto de sua parte. Controlar as carros

aqui é uma tarefa não muito realista, embora tenha os seus detalhes. Os carros não são tão presos ao asfalto quanto em *Burnout*, mas ainda é possível fazer curvas a mais de 200 km/h sem problemas. Os carros difíceis de controlar são piores para fazer drift e respondem lentamente nas retas, dificultando sua tarefa na hora de desviar do tráfego. Aliás, quando bater no tráfego, não espere as colisões mais incríveis do ▶



AO ALCANCE DA LEI ▶ Há seis níveis de perseguições policiais. A mais tensa é a da SWAT, com barreiras que fazem o carro se destruir instantaneamente

mundo. Os carros amassam no limite do que um carro licenciado pode amassar em um jogo, mas nunca se transformam no monte de metal retorcido de outros jogos da Criterion — e, exceto por pneus furados, todos os danos não afetam o desempenho do veículo.

As provas do modo para um jogador envolvem as básicas corridas por volta e de ponto a ponto, além de desafios para manter uma velocidade média e fugir da polícia. E a força policial é irritante em *Most Wanted*. As viaturas tornam as corridas mais divertidas, mas não deveriam



▲ Esse Porsche Carrera é seu primeiro carro no jogo. Isso que é estreia com estilo! Podia ser assim na vida real também...

existir durante a exploração da cidade. Nesse caso, elas estão lá para atrapalhar sem agregar nada. Não dá para entrar em uma corrida inédita com a polícia por perto e é difícil despistá-los. Quando uma perseguição começa,

a não ser que tenha uma área cheia de rampas e construções por perto, é um tormento fugir. E mesmo a captura é bem inútil: os policiais mandam seu carro de volta ao Jackpot. Que chato! Falando em Jackpot, esse é o

novo sistema de seleção de carros. É possível dirigir quase todos os veículos desde o início, basta achar seus esconderijos na cidade (revelados no mapa da página 80). Encontre o veículo e poderá pilotar a máquina quando quiser, basta

TEM QUE MERECER Os 10 carros da lista dos mais procurados (exibidos abaixo) não podem ser achados em Jackspots nem mesmo ficam disponíveis ao vencer a corrida.

Depois de vencê-la, ainda é preciso dar um takedown (uma pancada daquelas) neles para que sejam liberados no seu menu. Caso você perca um de vista, não há

problema, pois eles vão rasgar na sua frente de tempos em tempos até você conseguir derrubá-los. É parecido com o estilo de habilitar carros em *Burnout Paradise*.

AS 10 MAIS PROCURADAS

AS SUPERMÁQUINAS DOS CORREDORES QUE DOMINARAM FAIRHAVEN CITY



Koenigsegg Agera R
O número 1 da lista é o carro comercial mais poderoso do mundo atualmente



Pagani Huayra
Quem conhece os Zonda de *Gran Turismo* já sentiu o poder da Pagani



Bugatti Veyron Super Sport
A maior velocidade máxima do jogo, e fácil de controlar



Lamborghini Aventador
Meio chato de controlar, mas é bonito demais



Porsche 918 Spyder
Sua corrida acontece em uma ladeira estilo *Initial D*



McLaren MP4-12C
Provavelmente é o carro com melhor controle em *Most Wanted*



Lexus LFA
Só fica para correr de verdade depois que ganhar os upgrades



Mercedes-Benz SL 65 AMG
Um ótimo carro... até você habilitar a McLaren



Shelby Cobra 427
Puro estilo. Difícil de pilotar, mas recompensador ao ser dominado para valer



Alfa Romeo 4C Concept
O décimo da lista não oferece muito desafio



▲ Corre, porque a polícia quer os muffins todos, maluco! Acelera! Vai, vai, vai!!!

fazer o pedido no menu rápido. Uma ideia prática comprometida por uma decisão sem sentido: ao escolher o carro, o jogador é transportado ao Jackspot do respectivo veículo. Imagine que você está perto de uma rampa

direcionada para um outdoor e decide usar um carro com mais aceleração para fazer o serviço; o jogo vai transportá-lo para longe dali e a oportunidade será perdida se o jogador não lembrar como ir ao local anterior (fora a chateação

de ser obrigado a dirigir até lá).

Tudo isso acontece no modo de um jogador, em que o desafio é juntar pontos para subir na lista dos mais procurados. Fica claro que *MW* foi feito com o multiplayer em foco. Várias das decisões duvidosas de ▶

UPGRADES

O single player funciona assim: cada carro tem cinco provas distintas. Ao terminar uma prova em segundo ou primeiro lugar, upgrades são destravados só para o carro pilotado, como nitro e chassis reforçados. Cada upgrade tem prós e contras, e cada carro/corrida fica melhor com uma combinação diferente – usar pneus off-road em uma corrida totalmente no asfalto não é o ideal.

Cada upgrade tem uma versão Pro, habilitada ao cumprir certos desafios. É possível ganhar um nitro melhor ao usar o original por 300 segundos, ou faturar uma versão melhor do câmbio curto ao passar por 25 carros na contramão... e por aí vai. E não há mudanças estéticas. Até a troca de cor é aleatória e automática, ao passar por uma das muitas oficinas espalhadas pela cidade.



design do single player não são repetidas no multiplayer (veja a análise do modo online na página 110). Trocar de carro, por exemplo, é imediato e ele aparece no mesmo local da solicitação. Houve um grande esforço para deixar as coisas o mais simples possível e diminuir o tempo gasto em menus. As provas que o criador da sessão prepara são organizadas em playlists, assim uma corrida já dá lugar à outra automaticamente. Isso deixa tudo mais fluido e bem mais dinâmico.

Most Wanted é um grande *NFS*, mesmo com os problemas do single player. Nas corridas, a tensão e emoção continuam como em *Hot Pursuit*, e há o Autolog, sistema que compara os seus recordes de tempo com os dos seus amigos – agora de forma mais dinâmica e intensa, que mostra na própria pista as pontuações e fotos dos corredores concorrentes (nos outdoors, por exemplo). Pelo fato da cidade de Fairhaven não ser tão boa quanto Paradise City, não dá para dizer que esse é o melhor modo online de um jogo de corrida, porém as novas opções, como as playlists e o sistema de níveis, tornam a experiência mais ágil e longa.

Este não é bem o *Burnout Paradise 2* que todos estavam imaginando. É um ótimo *Need for Speed* e, acima disso, é mais um ótimo jogo da Criterion. 

AValiação Técnica

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

ASPECTOS CENTRAIS

SINGLE PLAYER	■ ■ ■ ■ ■
BATIDAS	■ ■ ■ ■ ■
CIDADE	■ ■ ■ ■ ■
VARIEDADE DE PROVAS	■ ■ ■ ■ ■



PELAS RUAS DE FAIRHAVEN

ALGUNS PONTOS DE INTERESSE QUE VOCÊ VAI GOSTAR



JACKSPOTS

Encontre-os e ganhe todos os carros. Cada carro tem três Jackspots – os *Most Wanted* já vêm com os três destravados



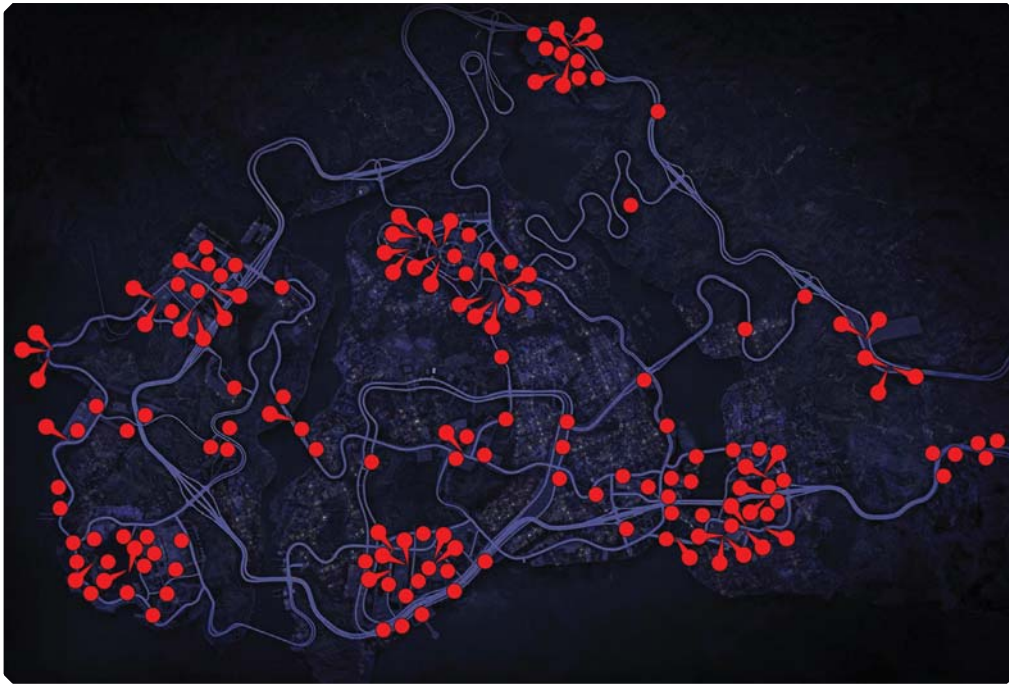
RADARES

Os pontos indicados revelam os radares de velocidade instalados pela polícia. Como aqui você não perde pontos na carteira, pise fundo!

CAÇADAS Os policiais são frenéticos em *Most Wanted*, e olha que eles não tem as mesmas parafernalias tecnológicas que seus amigos da lei de *Hot Pursuit*. Aqui eles

contam com tapete de pregos para furar os seus pneus, montam bloqueios nas ruas e têm muita determinação. Quando pegar as manhas da direção, tente a sorte contra os

tiras e acerte porradas em velocidade máxima em 50 viaturas para ganhar um troféu. Acerte e corra, porque eles são bastante vingativos.



OUTDOORS

As placas ajudam a fugir da polícia e servem para quebrar recordes, mostrando no Autolog quem pulou mais longe através delas

DESDE
1992

PROGAMES
VALE

Loja 1 - Av. Adhemar de Barros, 1319 - Vila Adyana
São José dos Campos - SP

Fone: (12) 3941-7250

Loja 2 - Av. José Herculano, 1086 - Jd. Britânia
Serramar Parque Shopping - Loja G-10
Caraguatatuba - SP

Fone: (12) 3885-9750

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

f Progamesvalesjc

HITMAN™ ABSOLUTION

COMPRE AGORA!





PlayStation All-Stars Battle Royale

Faltou bagunça e referências de PlayStation nesse combate

Vale deixar claro, logo de cara, que *Battle Royale* nunca tentou esconder que é a versão Sony de um clássico da Nintendo, o "não-sou-um-jogo-de-luta" *Super Smash Bros*. Os produtores comentaram que até chamaram jogadores de *Smash* para testar o jogo e ajudar no equilíbrio dos personagens. E, se quer saber, não há nada de errado com isso. Boas ideias inspiram semelhanças em qualquer área. Era até estranho que astros do universo PlayStation não tivessem um jogo assim antes. Só que há diferenças significantes no sistema de *Battle Royale*, que fazem dele um jogo do mesmo

gênero, não uma cópia de *Smash*. Mas há uma tendência com essas diferenças: elas são decisões de design bem estranhas. A mais esquisita refere-se ao jeito como o combate funciona. De início, é tudo parecido com "o outro jogo", com lutas em arenas pequenas, de plataformas e com progressão lateral, embora um pouco melhor desenvolvido. São só três botões de ataque, mas combiná-los com cada uma das quatro direções gera tranquilamente mais de 20 golpes diferentes. E ainda há pulos duplos, agarrões e esquivas. Até aí, ok. A parte estranha é que não há barras de energia ou qualquer medidor equivalente de danos.

Os golpes não causam danos ao oponente e servem só para encher a barra de Super. E tudo depende demais desse ataque especial, pois só é possível somar pontos

e derrotar oponentes com Super. Cada lutador tem três Supers, um de cada nível. Quanto maior o nível, mais chances de acertar alguém ou de acertar mais vezes seguidas.



FECHADO ▶ Por não ter como matar os inimigos, não há abismos no cenário. Não há motivo para derrubá-los se só os Supers contam

CROSSBUY Quem tem um Vita tem mais motivos para pegar esse jogo no Play. *PlayStation All-Stars* é um jogo CrossBuy, ou seja, você ganha a versão digital do Vita

quando compra a de PS3. O jogo é basicamente igual nas duas versões, e é até mesmo possível jogar multiplayer entre as plataformas. A diferença está nos botões a

menos no Vita, o que obriga a usar a tela de toque para pegar os itens. Fora isso, é quase a mesma coisa do PS3 e ainda tem a vantagem de poder jogar em qualquer lugar.

O problema dos elementos interativos de cenário é a repetição. Chega uma hora que enjoa a aparição de Hades

▼ A batalha ficaria 70% mais divertida se houvesse uma variedade maior de itens e armas espalhadas no cenário. Melhor ainda se fossem itens exóticos do universo PlayStation, como o acessório PocketStation ou até inimigos clássicos



▲ Observe Nathan Drake chutando um barril no ar. Há diversos golpes aéreos, bons para manter longe os adversários com Super



▲ O cenário de Ape Escape participa mais do combate ao mudar a gravidade. É um dos melhores

DUPLO ◀ Cole é o único lutador duplicado. Você pode escolher entre jogar com a versão do bem ou a do mal

E há vários Supers de nível três que garantem a morte de todo mundo no cenário, automaticamente. Essa mecânica deixa o jogo meio chato, já que a única influência que você tem sobre os adversários é a de

impedi-los de atacar (mantendo-os apanhando). As partidas perdem boa parte da tensão com isso. Se cada um tivesse de acertar alvos na tela em vez dos oponentes, não faria diferença nesse sistema. ▶

**As Arenas**

Colisão divertida de diferentes áreas do universo PlayStation



▲ Columbia (BioShock Infinite) - Sabe-se lá o que Dollface, de Twisted Metal, está fazendo com seu robô gigante aqui, mas dá um certo medo



▲ Franzea (LocoRoco) - Um Metal Gear RAY impiedoso surge para destruir esse cenário tão bonito. E ficamos com vontade de controlar um LocoRoco.



▲ Hades (God of War III) - Hades gosta de atrapalhar a luta, pelo menos até um exército de Patapons invadirem seus domínios para descer a porrada no deus



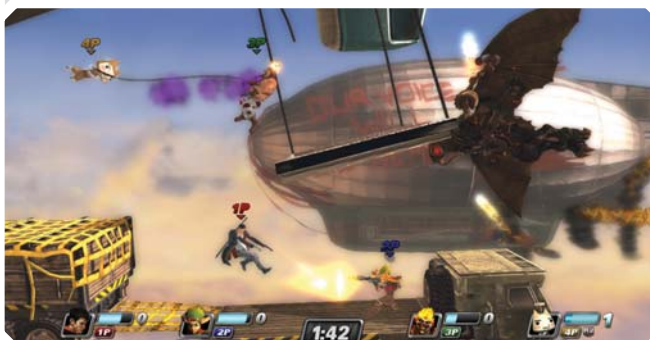
▲ Metropolis (Ratchet & Clank) - De repente começa a chover na cidade futurista, e a Hydra de God of War resolve fazer um lanche e abocanha Qwark



▲ San Francisco (Resistance 2) - As Chimeras estão invadindo, em uma bela recriação do jogo original. Uma nave atira no cenário e destrói metade dele



▲ Dojo (PaRappa the Rapper) - Chop Chop Master Onion treina a molecada, até um Mawlr (de Killzone 3) invadir a cidade e o mestre ficar gigante para socá-lo



▲ Stowaway (Uncharted 3) - A porta do avião abre e tudo sai voando! A luta continua sobre o caminhão pendurado. E Songbird (BioShock Infinite) aparece



▲ Moss Arena (Battle Royale) - A fase final é o domínio do cabeçudo Polygon Man, personagem que tentou ser o mascote do primeiro PlayStation e falhou

MINIONS Alcance o nível 8 de cada lutador para ganhar seu minion, uma miniatura de personagem que ficará flutuando ao seu lado nas aberturas

e encerramentos das lutas. Os minions são caricatos e não tem nenhuma função além da decorativa. Um desperdício, pois esses pequenos podiam ser aliados auxiliares com

poderes restritos, como os demônios que ajudavam Alucard no clássico *Castlevania: Symphony of the Night*. Aliás, o vampiro poderia ser um lutador em *Battle Royale*...



▲ Pobre Heihachi, sendo arremessado por um moleque de Ape Escape. Desonra!



usado aqui. O que é uma pena, porque o estúdio SuperBot tentou dar uma profundidade extra para *Battle Royale*. Os personagens têm combos legítimos, com certa folga para improvisação, e há sequências visualmente legais. As animações e transições entre os combos são bem feitas também. Mas para quem aprender os combos e estudar personagens se você não vai tirar energia de ninguém?

Battle Royale não sabe o que quer ser. Ou não teve coragem de ser o que deveria. A ideia era ser um tipo de *Smash Bros*, mas há uma vontade de tentar entrar no campo dos jogos de luta para valer. O timing para aplicar alguns golpes, a necessidade de pegar o adversário em posições corretas para encaixar um ataque... São coisas que não combinam com um jogo que deveria ser casual e que mal dá para enxergar os pequenos personagens no meio da bagunça.

Sobra somente o chamado “metagame”, o jogo dentro do jogo, quando um jogador tem de pensar no que o outro vai fazer e agir por antecipação. Por exemplo: quando seu inimigo está com duas barras de Super, é provável que ele vá ativá-lo assim que estiver perto

de dois oponentes, portanto é ideal ficar longe dele. Ao mesmo tempo, quem foge não tem como ganhar, pois não vai encher barra de Super. Isso leva a momentos tensos, mas nem tanto.

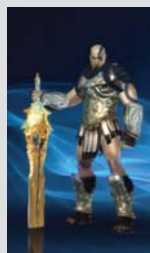
Assim, *Battle Royale* não oferece a diversão de um jogo relaxado, e não tem a profundidade e as qualidades de um jogo de luta de verdade. Talvez tenha parecido uma boa ideia – e até é, mesmo – e a execução tenha ficado bem aquém do esperado. No fim, você só consegue ter partidas técnicas no um contra um, e não tem caos o bastante para fazer bagunça nas partidas entre quatro pessoas.

Crash! Cadê você?

A lista de personagens é bacana. Nathan Drake, Kratos, Ratchet e outros figurões da Sony estão no pacote. Também há convidados de produtoras terceirizadas, como Big Daddy de *Bioshock*, Dante de *DmC* e Heihachi de *Tekken*. Ainda há ausências sentidas, como a de Crash Bandicoot, que agora é da Activision e não pôde participar. Seria legal se tivessem cavado mais a história dos consoles para reviver personagens exóticos, como o último chefe, Polygon Man. ▶

Roupas Extras

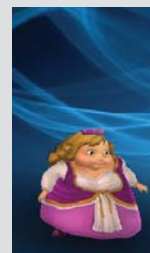
Os lutadores você já conhece, mas não nas roupas habilitadas após terminar o arcade



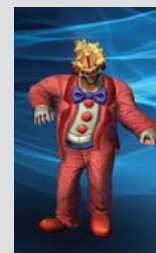
Kratos



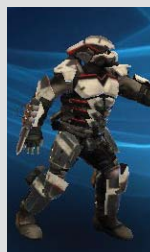
Parappa



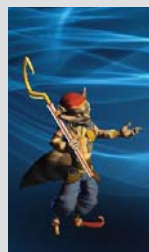
Fat Princess



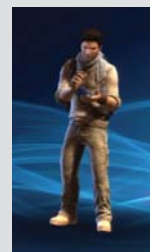
Sweet Tooth



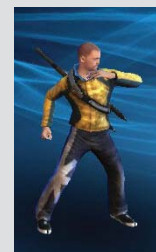
Radek



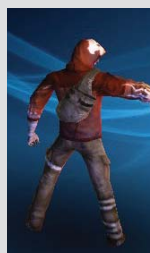
Sly Cooper



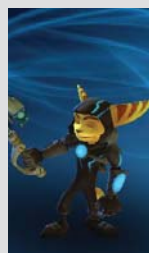
Nathan Drake



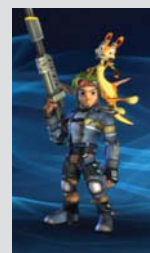
Cole



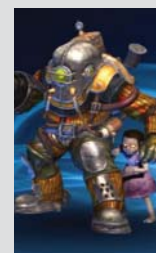
Cole Malvado



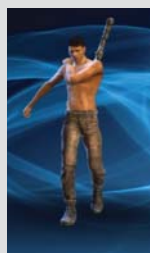
Ratchet



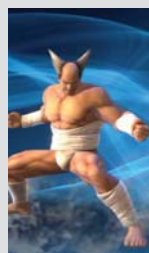
Jak



Big Daddy



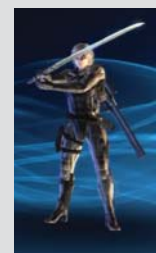
Dante



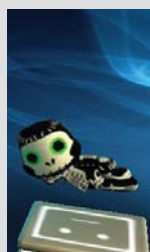
Heihachi



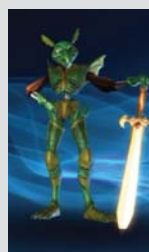
Nariko



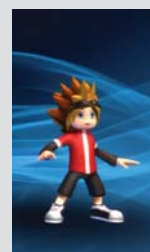
Raiden



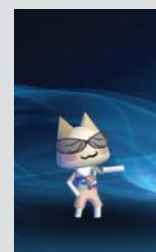
Sackboy



Sir Daniel



Spike



Toro



▲ Os lutadores acima são os do game normal, porém com roupas especiais para quem comprou o game em pré-venda nos EUA. Provavelmente serão lançadas em DLC. E por falar em DLC, os personagens ao lado são Kat, de Gravity Rush, e Emmett Graves, de Starhawk, novos lutadores que serão lançado em dezembro (de graça) por DLC



▲ As imagens acima e à direita são da versão de Vita, um pouco mais simples, porém ainda impressionantes na tela milagrosa do portátil. De diferente mesmo, só o uso da tela de toque



Já os cenários, em matéria de referências, são incríveis séries de inúmeras maneiras. Ver um Metal Gear RAY destruindo o fundo do cenário de LocoRoco é, no mínimo, diferente. Porém, de novo, essa é uma ideia que não vai tão longe quanto deveria. Os cenários não costumam interferir na batalha, e rola só uma ou outra interação causando dano de tempos em tempos. Os cenários mais ativos são os mais legais, como o de Ape Escape, em que há mudanças na gravidade, ou o de LittleBig Planet, em que um quiz do jogo Buzz vai acontecendo no meio da luta e você deve ficar na área da resposta certa. Depois de um tempo, quando você parar de prestar atenção e as novidades se tornarem lugar-comum, não haverá muito acontecendo para entreter-lo no meio da luta.

Jogar o multiplayer deixa o

jogo mais divertido, é claro, e essa certamente é a ideia principal de Battle Royale. Isso não desculpa o conteúdo solo do jogo ser tão pobre. Há o arcade que, consiste em umas imagens paradas no início e no fim para cada lutador, com meia dúzia de batalhas e os chefes finais mais sem graça que já vimos. Há também tutoriais e desafios que ensinam os golpes e combos de todos os lutadores, e servem para mostrar mais dessa parte refinada do combate. Fora isso, há avatares e animações de vitória para destravar, além de roupas alternativas, e só. Não há nenhum extra que cultue o histórico de quase duas décadas do PlayStation ou algo do tipo.

Os menus parecem inacabados, extremamente simples e que não pareceriam bonitos nem na geração passada. O multiplayer caótico ajuda a aumentar a

diversão, já que ninguém vai ficar muito preocupado em acertar combos difíceis – até porque, quando você tentar fazer tal combo, é provável que alguém vá acertá-lo pelas costas durante o processo. Jogamos algumas lutas online com certo lag, o que nunca é bom. Porém, devido a essa falta de *finesse* quando quatro pessoas estão jogando, a falta de precisão fica mais fácil de perdoar. Você pode escolher diferentes modos de jogo, como decidir a luta por tempo ou por número de vidas, e as partidas funcionam bem entre jogadores de PS3 e Vita.

É louvável a façanha da SuperBot em fazer um jogo que se assemelhe muito a um título bem distinto de uma concorrente, mas que tenta trilhar outra rota para não virar uma mera cópia. O ruim foi se perder nesse caminho, e a ambição pretendida ficou longe

AVALIAÇÃO TÉCNICA

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

ASPECTOS CENTRAIS

PERSONAGENS	■ ■ ■ ■ ■
CENÁRIOS	■ ■ ■ ■ ■
REFERÊNCIAS	■ ■ ■ ■ ■
VERSÃO DE VITA	■ ■ ■ ■ ■



de ser alcançada. PlayStation All-Stars Battle Royale tem cara daqueles títulos que podem ter todos os problemas consertados em uma excelente sequência, mas não estamos aqui para falar do futuro. No presente, ele é um jogo meio chato, e só.

COMPRE, VENDA OU TROQUE

SEU SEMINOVO COM A ROCKLASER

**VOCÊ
ESCOLHE!**

O **MENOR PREÇO**

À VISTA DO MERCADO

+ FRETE GRÁTIS

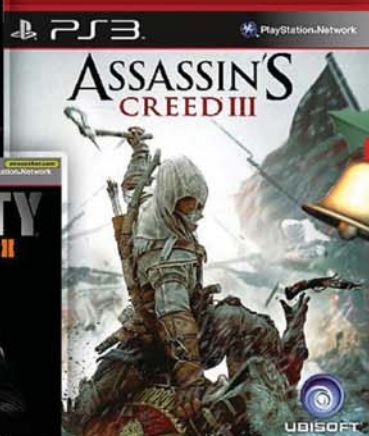
P/ SP CAPITAL

ACIMA DE R\$199,90

+

**TODO O SITE
EM ATÉ 10X**

S/ JUROS



**PS3 SLIM
250GB**

**MENOR PREÇO
À VISTA
DO MERCADO**

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



Medal of Honor Warfighter

Entre os jogos de tiro, ser bom já não é mais o suficiente

Existem jogos excelentes, bons, ruins e horríveis. Todos têm motivos que levam as suas qualidades positivas e negativas.

Só que às vezes aparecem aqueles jogos que são muito bem produzidos, competentes, mas simplesmente não têm muita graça — ou então não parecem ter um motivo claro para sua existência. Isso fica bem claro no gênero insanamente popular dos jogos de tiro. E *Medal of Honor: Warfighter* se encaixa nessa última descrição.

Não esperávamos uma campanha solo empolgante em *Warfighter*, dada a pouca inspiração do episódio anterior.

E ela não é empolgante, mas as fases são muito bem construídas e fazem os eventos que acontecem na tela parecerem importantes. Isso já é mais do que uns 80% dos jogos de tiro lançados por aí conseguem fazer. As missões são pé no chão até demais, mas quando mudam, trazem ótimas partes de sniper e algumas perseguições empolgantes em veículos, mesmo que sigam um roteiro específico. Cada cenário e cada arma parecem ter um peso, uma importância que chama sua atenção. Isso se deve em grande parte à tecnologia Frostbite2, a mesma de *Battlefield 3*, o que deixa *MoH* mais bonito do que quase qualquer outro jogo



TOMADA 2 ▶ O jogo roda na tecnologia de *Battlefield 3*, porém explosões como esta são menos espontâneas

militar dos últimos tempos — mais do que *Black Ops 2*, por exemplo. A iluminação e escala dos cenários são os dois pontos mais fortes da engine, mas toda a produção

gráfica é tão boa a ponto de você não se importar com as partes roteirizadas a todo instante.

É uma campanha muito melhor que a insossa sequência de fases



NA PONTA DAS RODAS

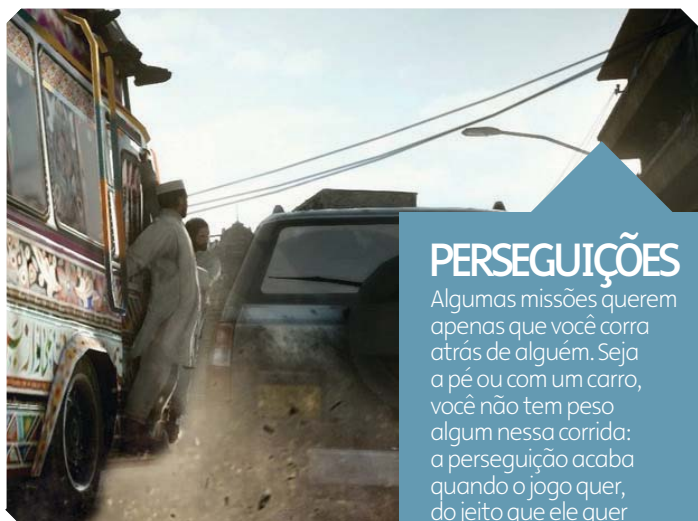
Talvez a parte mais curiosa do game seja a missão furtiva com um carro. Vários carros patrulham a área e você deve sair do bairro dirigindo o seu veículo, se escondendo e desligando o carro atrás de árvores e coisas assim. Ideia estranha, mas interessante

disparos simplesmente atravessam esses caras até eles terminarem sua missão.

Mesmo com o roteiro

Atrapalhado e excessivamente restrito (você não decide nem se pode passar uma fase furtivamente, a não ser que seus companheiros ordenem) a campanha é o melhor produto do jogo. As poucas tentativas de criar algo diferente, como perseguições de carro bem feitas – o que inclui uma criativa sessão furtiva de carro, em um jogo de tiro – e boas partes de sniper, além da escala maior que o normal para jogos do tipo, compensam os problemas.

A história não é boa. Mesmo. Tentaram passar mais do lado “humano” do soldado, apontando os problemas de suas vidas particulares, mas com cenas em CG meio mal feitas e falta de exposição dos personagens. Pela falta de um roteiro mais aprofundado e um trabalho mais cuidadoso no desenvolvimento dos personagens, essa ideia passa longe de tocar nossos corações gelados. Já a ▶



PERSEGUIÇÕES

Algumas missões querem apenas que você corra atrás de alguém. Seja a pé ou com um carro, você não tem peso algum nessa corrida: a perseguição acaba quando o jogo quer, do jeito que ele quer

de *Battlefield 3*, e também melhor que a do *MoH* anterior, que, se não era ruim, era chatinha. Porém, certas partes ruins do jogo de 2010 continuam aqui. Em especial, os erros de script. Erros que impedem seu avanço – como um companheiro simplesmente não abrir a porta que deveria para continuar a ação – ainda acontecem, mas em uma frequência bem menor.

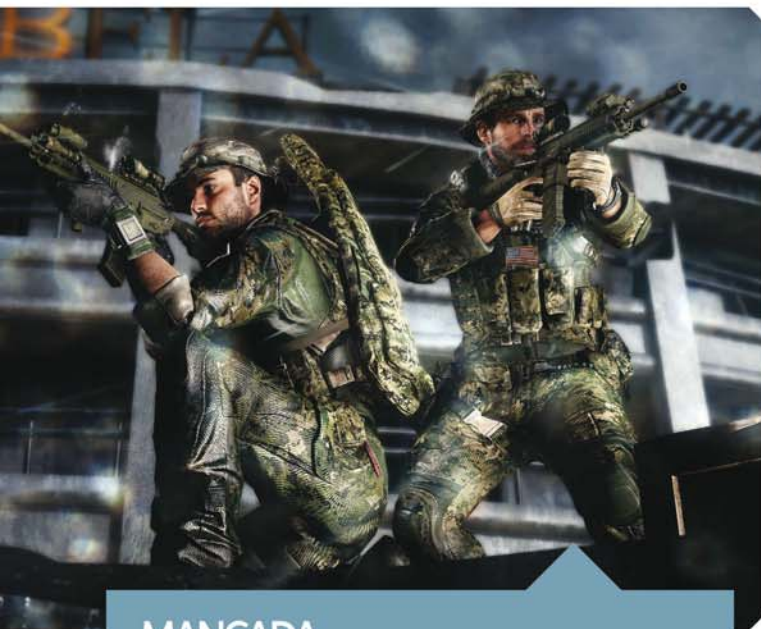
A falta de disfarce nos momentos roteirizados chega a ser irritante em certos momentos, quando você sabe que basta dar dois passos para ativar algum diálogo e dez inimigos brotarem de trás das paredes. Sem contar um ou outro inimigo que simplesmente não morre até chegar a hora em que deve morrer – nesses casos, seus

MISSÕES REAIS

Uma das sacadas de *Warfighter* para aumentar a autenticidade foi basear algumas fases em missões reais, mesmo que não saibamos quais foram todas elas – e que não sejam exatamente do jeito que aconteceram. Uma dessas missões é a Hat Trick, que consiste em apenas acertar um tiro de sniper em um cara que sequestrou o capitão de um navio. Você nem precisa esperar, mas na missão de verdade (e no tempo do jogo), a equipe ficou esperando por 18 horas até ter o ângulo perfeito para eliminar três inimigos na embarcação. Isso até pode contribuir com a veracidade, mas foram tão mal encaixadas no roteiro que parecerem desconexas e estranhas no contexto do jogo.



▶ Sequências com armas montadas causam caos completo nos cenários



MANCADA

Um cara faz parte da elite mundial de soldados e faz parte do SEAL Team Six, a força-tarefa que eliminou Osama Bin Laden. Aí a EA, cheia de vontade de tornar seu jogo mais realista, contrata esse cara como consultor militar. Ótimo! Após o lançamento, a marinha americana chega nesse cara e diz: "Velho, você deu informações confidenciais para esse game. Vamos cortar seu salário pela metade por dois meses, isso porque ainda não descobrimos tudo que você falou". Talvez não tenha sido com essas palavras, mas foi o que aconteceu de verdade, segundo o site da rede CBS. E o jogo ainda vendeu pouco. Aí está uma parceria que não deu certo pra ninguém.



BUGS ▶ Não repare no ônibus flutuante (à direita). Erros de roteiro acontecem com certa frequência



▶ Você está prestes a transformar uma vila em entulho, mas a paisagem é bonita

história entre as missões, aquelas que justificam os combates... São confusas demais! Até agora não sei dizer o que aconteceu e por que eu estava lutando.

O que importa mesmo em um FPS atual é o multiplayer, e a situação nessa área não é tão legal assim, como você pode conferir na nossa seção online (página 108). Com um multiplayer cheio de opções fora do tiroteio, mas com partidas que não colocam nenhum diferencial que o faça escolher *MoH* em vez dos estabelecidos *Battlefield 3* e *Call of Duty*, *Warfighter* não é capaz de prender a atenção por muito tempo. Em vez de dizer que o multiplayer é uma mistura de *BF3* com *CoD*, dá para dizer que ele ficou no meio do caminho entre os dois, com um sorriso sem graça, sem saber o que fazer. E aí voltamos para o argumento inicial: *Medal of Honor: Warfighter* tem qualidade, mas ele

fica ali, vagando entre títulos de mais peso (e, que fique bem claro, melhores) e não tem aquele tempero necessário para decidir como fator de compra em uma época de tantos lançamentos excelentes e caros.

AVALIAÇÃO TÉCNICA

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

ASPECTOS CENTRAIS

CAMPANHA	■ ■ ■ ■ ■
MULTIPLAYER	■ ■ ■ ■ ■
HISTÓRIA	■ ■ ■ ■ ■
EXTRAS	■ ■ ■ ■ ■

NOTA FINAL **7.5**

Miras duplas

Eficiência extra para atirar e buscar proteção no combate

Além das duas miras tradicionais na maioria dos rifles (a mira normal e uma mais precisa), há também dois jeitos de mirar. Há a de sempre, e outra que serve para quando estiver atrás de uma proteção. Com esta, segure um botão e aperte para um lado e o personagem fica na posição de tiro, enquanto os botões estiverem pressionados. Ao soltá-los, ele volta para trás da proteção. Boa para momentos de fogo pesado.



GP MEGASTORE

CM8

Diversão Garantida!

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

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

facebook

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

PS3 PSVITA

NÃO CORRA RISCOS

Nesse Natal produto a pronta entrega é na GP MegaStore!



Lançamentos do Mês

OFERTAS VÁLIDAS ENQUANTO DURAR O ESTOQUE

TODO O SITE EM ATÉ

10X S/ JUROS*

OU DESCONTO DE 10% À VISTA



VENDAS PARA TODO O BRASIL

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



PS3 (DISCO/DOWNLOAD)

GÊNERO LUTA

PRODUTORA TEAM NINJA

DISTRIBUIDORA TECMO KOEI

MULTIPLAYER 2 JOGADORES

Tradição

Dead or Alive ainda é um jogo sobre mulheres excêntricas com peitos grandes – e é isso o que seu público quer. Mas as moças estão mais realistas dessa vez

Dead or Alive 5

A melhor combinação de lutas e mulheres fantásticas da série

Dead or Alive 5 é o último dos jogos de luta do ano e é o de menor impacto. A franquia não é levada muito a sério pelo estilo de combate superficial e pelo foco nas lutadoras gostosas. O episódio anterior foi um fracasso e nem os fãs estavam felizes. Porém, assim como foi com *Tekken* e *Soul Calibur* este ano, *Dead or Alive 5* é uma surpresa que superou qualquer expectativa e é o melhor da série.

Simples e atraente

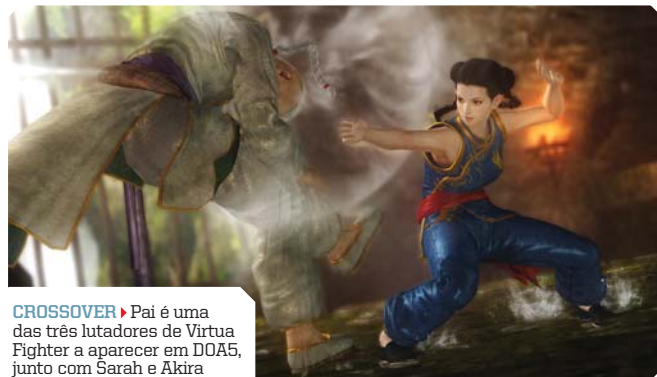
O sistema aqui usa quatro botões: soco, chute, throw e hold. Throw é o agarrão, que pode ser usado de muitas maneiras, e o Hold é a marca

registrada da série. A diferença de *Dead or Alive* para outros jogos de luta é que quase qualquer golpe pode ser contra-atacado, a quase qualquer instante. Os comandos para contra-atacar mudam pouco e resumem-se a saber se o próximo golpe será alto, médio ou baixo, com soco ou com chute – e também é possível livrar-se de agarrões. Essa ideia de que a qualquer momento é possível se livrar da pressão do adversário com um contra-ataque é, ao mesmo tempo, o ponto mais interessante e o mais estranho.

A parte boa é que é muito legal contra-atacar golpes adversários. É fácil ficar confiante conforme o jogo avança e não se importar em

tomar combos como punição por tentar parar o ataque inimigo. Com apenas socos e chutes, basta apertar para trás e Hold na hora certa para anulá-los.

E essa é justamente a parte estranha. A facilidade de executar os Holds é tão grande que, quando o jogo fica mais sério e começa a entrar em um ritmo mais elevado,



CROSSOVER ▶ Pai é uma das três lutadoras de *Virtua Fighter* a aparecer em *DOA5*, junto com Sarah e Akira



MINORIA ▶ É claro que existem homens no jogo (e são bons personagens), mas não são a atração aqui



▼ As diversas roupas alternativas são difíceis de conquistar, pois exigem terminar o jogo em dificuldades elevadas e coisas do tipo. Há desde essa bizarrice aí embaixo até biquínis minúsculos

▲ Contra-ataques ainda são o grande destaque das lutas dessa série



as opções de ataque ficam mais limitadas. Dá um certo medo de avançar sobre o oponente, por saber que ele vai tentar virar o jogo. Se ele conhecer os seus principais combos, também saberá a hora de contra-atacar. Isso parece incrivelmente inteligente, mas o que acontece é que qualquer combo que não deixe o oponente em juggle (no ar) é ignorado, e uma parte razoável das partidas se desenrola com jogadores dando dois ou três hits e fugindo.

É uma pena, porque, em um nível casual, as lutas são bonitas de se ver. Os golpes têm aquela estética de filmes de kung fu, sem muito impacto, mas que parecem caber

em uma dança de movimentos coreografados — até mesmo os Holds, que têm mais impacto, encaixam com tanta categoria que fazem parecer que o jogador pensou naquele golpe uns dez segundos antes de usar. Junte com gráficos impressionantes e a boa variedade de cenários, e temos um dos jogos de luta mais bonitos do mercado. Por falar em bonito...

Peitos

Não tem jeito: a alma da série são as garotas. E os peitos delas. Não é que os jogadores sejam pervertidos, é que a série sempre explorou isso descaradamente — desde o primeiro jogo, quando todas pareciam ter

potes de gelatina balançando por aí. As coisas foram ganhando novas proporções (literalmente). *DOA5* é menos pervertido que as versões *Xtreme Volleyball* de Xbox, focados em brincadeiras entre as gatas em cenários tropicais, e investiu mais no design das lutadoras, que estão mais bonitas do que nunca.

O Team Ninja sabe agradecer os fãs. As famosas roupas alternativas estão presentes, seja em DLCs ou habilitadas ao cumprir requisitos nos modos offline. Há roupas bem confortáveis, biquínis reveladores e fantasias, como orelhas de gatinha.

Quanto aos modos de jogo, há apenas os comuns: arcade, time attack e afins. A estrela da parte

offline é o modo história. É a coisa mais insana do mundo, e a trama é tão fraca que dá a volta e fica bem interessante. E, assim como o estilo do último *Mortal Kombat*, a história é contada em arcos para obrigar o jogador (de uma forma legal) a controlar um pouco todos os lutadores. O problema é que cada personagem vive um pedaço da história geral e tudo se cruza em uma linha do tempo confusa.

O mais bizarro da narrativa é ver que ninguém precisa de pretexto válido para lutar. “Ei, você é a filha daquele famoso lutador? Sou fã dele. Vamos lutar!”. “Você acha minha moto um lixo? Vamos resolver isso com chutes na cara”. E o jogo ▶

**As melhores**

Incentivos extras que nos fizeram jogar por tempo demais

**Tina**

Eis o patriotismo estampado em cada uma das paixões nacionais

**Christie**

Essa mulher-gato improvisada ficou ótima. Fantasia disponível via DLC

**Ayane**

Tsundere Ayane com orelhas de coelho, só via DLC. É esquisita, mas tem seus fãs

**Mila**

É a novata do jogo e uma das mais bonitas. Pacote das coelhas, via DLC

**Hitomi**

Faz o tipo "cute", demonstrado até no biquíni. Uma das preferidas dos fãs

**Kasumi**

A protagonista chatona do jogo está aí desde DOA1. Sorte que é gata...

**Helena**

Dona da DOATEch, de um sotaque meloso e de uma roupa de banho discreta

**Kororo**

A mais "kawaii" do jogo tem um biquíni um tanto comum

**Lisa**

Mulher forte, dona dos biquínis mais tensos e constrangedores



AQUI NÃO Esta é Leifang, que é tão recatada que sentimos vergonha em mostrá-la em trajes reveladores

Dead or Alive 5 sabe exatamente o que quer, e conhece seu público perfeitamente. Aqui há garotas incrivelmente gostosas lutando, um sistema de luta não muito complexo, mas divertido, gráficos fantásticos e um clima de não se levar tão a sério. Não descarte esse jogo rápido: ele vale sua atenção, se você curte garotas de anime ou uma luta um pouco mais light. É mais divertido que o esperado.

AValiação Técnica

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

ASPECTOS CENTRAIS

PERSONAGENS	■■■■■
CENÁRIOS	■■■■■
MODO ONLINE	■■■■■
DECOTES	■■■■■

ensina todo o bê-á-bá das técnicas em 71 lutas, na forma de desafios extras – se executar o comando ensinado naquela luta, ganha pontos extras como recompensa.

A tecnologia online não é tão boa quanto a de *Soul Calibur V* ou *Tekken Tag Tournament*, porém melhorou em uma atualização recente. E, embora ainda possa atrapalhar na hora de Holds mais

precisos, roda praticamente sem lag quando a partida é entre pessoas geograficamente próximas.

Ah, faltou falar sobre o aspecto visual mais comentado do jogo: os cenários. Eles ainda têm diferentes andares, como é marca da série, mas estão mais interessantes – antes você só costumava pular de uma janela ou cair de uma ponte. Agora as coisas explodem, animais

atacam os lutadores e as quedas são bem mais fortes. Isso não é só cosmético, pois o personagem vai perdendo energia, mas não é nada revolucionário. E os cenários não mudam apenas nas transições de níveis. Há um novo golpe especial para os personagens, que interage com o cenário de maneiras específicas, acrescentando uma camada de estratégia às lutas.

NOTA FINAL

84

BRAZUCA[®]

GAMES

www.gamesbrazuca.com.br



A Brazuca vai fazer do seu final de ano uma festa, confira nossas novidades e lançamentos!

Em até 12x no cartão de crédito*

* Sujeito a análise

Brazuca Games
Contato: 11 3337-4747



São poucas armas, mas elas são legais de usar. A nossa favorita é o míssil teleguiado que gira em volta do alvo para aterrorizá-lo antes da explosão

Há muitos conjuntos de roupas e modelos de karts diferentes. Mas não há liberdade de criação como em *ModNation*

Atire para trás quando surgir o ícone de um escudo para avisar sobre o perigo iminente. Não tem arma equipada? Então exploda em paz, saquinho.

LittleBigPlanet Karting

O primo gente boa e bobão de *ModNation Racers*

O primeiro passo para analisar um game é descobrir para quem ele foi feito. E por quê. *LittleBigPlanet Karting* parece ter sido criado como uma versão light de *ModNation Racers*, o game de kart definitivo lançado para PS3 e Vita. O objetivo parece ser atender a um público casual que não quer as estratégias de pilotagem de *ModNation*. Afinal, os dois títulos foram criados pela United Front Games (que também produziu *Sleeping Dogs*, veja só), então *LBP Karting* realmente não quer concorrer com o primo.

Na inevitável comparação com *ModNation*, a primeira função que foi deixada de lado em *LBPK* foi



APORTE LI ▶ O gancho das aventuras de LBP é usado nas corridas para pendurar nos terrenos acidentados das pistas

o uso do campo de força para se defender dos ataques inimigos. Na corrida com os saquinhos (termo adotado em português para os sackboys), um ícone aponta quando um foguete ou

qualquer arma inimiga está se aproximando da traseira do seu kart, então basta atirar para trás com qualquer arma que estiver em seu poder para anular o ataque. É simples e funciona bem, mas isso

não é a solução contra todos os ataques, e o seu corredor fica totalmente vulnerável até coletar a próxima arma. Também há um número pequeno de opções de armas, a maioria derivada de mísseis – aqui não dá para coletar ícones da mesma categoria para aumentar o poder da arma. Esse arsenal simples ajuda a entender melhor como funciona cada tipo de arma e é fácil dominar o uso intencional de cada uma delas, em vez de contar com a sorte. E olhe que isso acontece graças ao maior defeito do jogo: a física problemática de "pista de sabão".

Não existe qualquer sensação de que o kart está em contato com a pista. Atrito, modificações

OS JUNTADORES Na trama de *LBPk*, os inimigos da vez são os juntadores, uns carinhas com pinta de "karts do lixão" e que roubaram os itens criados na Imagisfera

(você não sabe, mas os seus sonhos, ideias e pensamentos viram tranqueiras na Imagisfera do planeta). O simpático herói de trapo, sackboy (ou saquinho, para os íntimos)

terá que pilotar seu kart até os limites do universo para encontrar o esconderijo dos juntadores e o seu terrível líder. Essa sinopse já basta, não era preciso tanto papo no jogo.

MINIGAMES Além das corridas ponto a ponto, de checkpoints e arenas, há minigames de rally e Fórmula 1 (com pit-stop)



LittleBigPlanet Karting é um game de "corrida bagunçada" meio... bagunçado. Ainda assim, há algumas atrações exclusivas bacanas para quem não leva corrida a sério demais. Essas são as três que mais curtimos nos contras com a galera da redação



▼ Contra humanos ou contra o computador, batalhas entre oito competidores em arenas fechadas é onde sua malícia ganha utilidade. Eita modo viciante!



▲ Uma pista espacial, colorida como um arco-íris e sem nenhuma proteção lateral... Não lembro onde já vi isso, mas adorei!

no controle em terrenos diferentes, nada disso. A impressão de planar sobre a pista torna difícil manter o veículo em uma linha firme de progressão e praticamente obriga a sambar pelo trajeto como um piloto bêbado, o que anula a boa sensação de estar no controle de um veículo veloz e com peso. Fora que o kart é tão leve que às vezes é arremessado de forma desengonçada após as colisões. Mas essa "leveza" ajuda com a pontaria ao usar o seu arsenal e é uma delícia acertar um raio no traseiro gordo do inimigo de forma calculada em uma curva. Como a facilidade no uso das armas parece estar acima da necessidade de uma boa pilotagem (usar os turbos de derrapagem é um pesadelo),

o game parece ter sido planejado com mais atenção no seu maior diferencial: as batalhas em arena.

É aqui que os seus finais de semana vão ficar bem divertidos. Arenas fechadas e bem estreitas, repletas de armas, em que até oito pessoas pilotam freneticamente para descobrir quem explode mais adversários, coleta mais itens ou sobrevive mais tempo carregando um ovo na caçamba. Isso sim é diversão do melhor tipo.

Além de reduzir o número de recursos de pilotagem e ataques em comparação com *ModNation*, os karts de *LBPk* passam menos sensação de velocidade (o que é até bom, porque *MN* é frenético até demais) e difere em trazer os elementos do mundo de *LBP*.

Isso pode ser bom... e ruim.

Em primeiro lugar, um game de corrida não precisa de história. É uma chateação ouvir todos os personagens grunhindo boabeiras para justificar a sua evolução entre uma corrida e outra. E ter de voltar ao menu de cada fase após uma corrida só para escolher a próxima etapa e encarar telas de loading desnecessárias só torna o jogo casual mais burocrático. Um sistema de torneio, com uma prova seguida de outra, seria muito mais prático para um game de corrida. E por que não há personagens da série como pilotos, com diferentes características? Correr só contra os juntadores (os inimigos da vez) e com bots genéricos impede de aproveitar a galera da série *LBP*.

AVALIAÇÃO TÉCNICA

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

ASPECTOS CENTRAIS

MODO HISTÓRIA	■ ■ ■ ■ ■
MODO BATALHA	■ ■ ■ ■ ■
MINIGAMES EXTRAS	■ ■ ■ ■ ■
SISTEMA DE CRIAÇÃO	■ ■ ■ ■ ■

NOTA FINAL 7.0

Entre os bons usos da franquia *LBP* estão as bolhas de itens para coletar enquanto corre, o que vira um diferencial para a pontuação no final da corrida, e corridas com os chefões de fase (são raras).

Como não poderia faltar, há como criar pistas e compartilhar com a comunidade. O dilema é que os jogadores mais empenhados e determinados a criar geralmente são os que buscam uma corrida melhor simulada, e esses talvez não queiram largar *ModNation* por um *LBPk* mais simples, com menos intensidade nas pistas e que permite criar bons circuitos, mas que limita as opções de criação de karts e personagens. 



VITA (CARTÃO) ▶ GÊNERO RPG DE AÇÃO

PRODUTORA WAYFORWARD ▶ DISTRIBUIDORA KONAMI ▶ MULTIPLAYER ATÉ 4 JOGADORES

Hoje recebi um e-mail "interessante" de Ashley:

"Ei, P1. Como está a vida com Matthew? Você consegue dormir à noite, vadia? Aproveite enquanto pode, eu estou de olho em você. Melhor ficar de olhos abertos porque, na próxima vez que eu ver essa sua cara nojenta, vou acabar com ela. Você é uma vagabunda e não o merece."

Estou cansada disso e estou cansada de vê-la tentar tirar Matthew de mim. Você perdeu! Aceite isso.

Tradução

A história é contada por meio de arquivos e transmissões de TV escondidos nos labirintos. Tudo em (quase) bom português



Silent Hill Book of Memories



Um jogo diferente e planejado para fazer sentido em um portátil

O risco de mudar, inovar, é a insegurança que traz para quem já está acostumado com certas fórmulas. Os fãs de *Silent Hill* torceram o nariz para *Book of Memories*. Eu não acreditava que seria boa coisa tirar uma folga do estilo de terror em terceira pessoa e experimentar ação com personagens diminutos em labirintos, com câmera top view — você sabe, o estilo *Diablo* de ser. Apostei errado: *Book of Memories* é divertido, viciante e consegue ser organizado e prático, o que é importante para um portátil.

O game é organizado por áreas, labirintos de salas com caminhos que não podem ser decoradas, pois

são gerados aleatoriamente pelo sistema. Não basta achar a saída, há que derrotar grupos de monstros para conquistar itens para usar no enigma da porta de fuga. E já

FRACOS ▶ A cada três áreas, há um chefe. Eles até tem bons padrões de ataque, mas morrem fácil muito fácil

que os combates são divertidos, é difícil não querer caçar todos os inimigos para limpar o labirinto antes de seguir para a saída. É um desafio rápido, bom para portáteis.



A evolução do combate é o que mais atrai no game e funciona ao fazer o jogador passar pelos estágios do medo, da raiva e da doce vingança. Tudo começa pelo medo porque, no começo, há só armas mediocres e poucos recursos para contar contra os inimigos. É normal entrar em uma sala e, pelo medo, fugir pela próxima porta só para tomar um fôlego e planejar: "Como diabos eu vou enfrentar cinco cachorros, quatro enfermeiras e dois enormes purulentos que têm a mania de explodir ao morrer?". Seu personagem não conta sequer com uma boa mochila no começo e carrega poucas armas, munição, medicamentos e ferramentas.



▲ Howard, o carteiro de Downpour, abriu uma loja no mundo dos pesadelos



▼ "Está lá um Pyramid Head estendido no chão!". Momentos de orgulho...



A raiva vem após ganhar armas melhores, como rifles e espadas, evoluir a mochila para carregar mais coisas, e ainda assim morrer em situações inesperadas. Seja ao encontrar inimigos cada vez mais perigosos e em formações terríveis (pense em Pyramid Head e o Bicho Papão, lado a lado), ou ao pisar nas armadilhas invisíveis (a pior delas é a que paralisa seu personagem), a raiva é o que resta quando o seu personagem é morto antes de um checkpoint e é preciso recomeçar o labirinto. Mas esse sentimento de raiva é bom e está só temperando o prato da vingança.

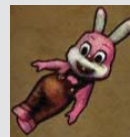
Além de dominar as técnicas de defesa, esquiva e de como preparar

uma machadada aprendendo os padrões de movimentos dos inimigos, há outras formas de evolução. Os artefatos melhoram as pontuações de força, defesa, inteligência e outros status. Há também como aumentar pontos quando o personagem sobe de nível, ao derrotar inimigos até encher a barra de experiência. As armas também sobem de nível conforme usadas e contam com um bloqueio para evitar que elas sejam cultivadas em excesso logo de cara: qualquer arma pode ser evoluída ao segundo nível desde o começo, mas é preciso alcançar o nível 20 do personagem para habilitar o nível 3 da arma, e assim ▶

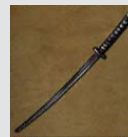
UM ARSENAL PARA FAZER CRIATURAS INFERNAIS CHORAREM COMO BEBÊS

As armas são encontradas nas fases, na loja do Howard, ao vencer os guardiões e ao cumprir as missões de Valtiel. Exceto pela Katana, que só aparece na loja após terminar o jogo, na Área 25; e Robbie, habilitado com o código da Konami: no menu do quarto, aperte ↑, ↓, ←, →, ←, →, □, ▲ e START. Um sorriso vai confirmar se o truque deu

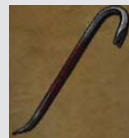
certo. Salve, saia do jogo e Robbie vai aparecer na loja do Howard, junto com um capacete de coelho.



Robbie



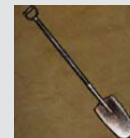
Katana



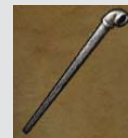
Pé-de-cabra



Faca



Pá



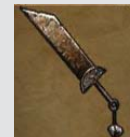
Cano de aço



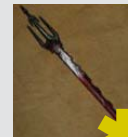
Garrafa de Vinho



Espada da Obediência



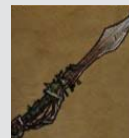
Espada da Terra



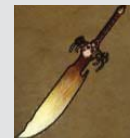
Espada de Aço



Espada de Água



Espada de Madeira



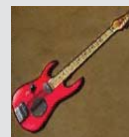
Espada Flamejante



Adaga de Melquior



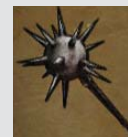
Cutelo



Guitarra



Taser



Maça



Machado de Bombeiro



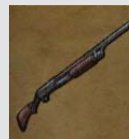
Bastão de Beisebol



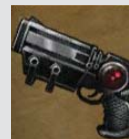
Pedaco de Madeira



Picareta



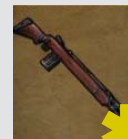
Espingarda



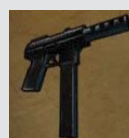
Pistola Laser



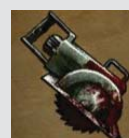
Pistola



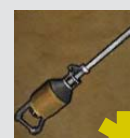
Rifle



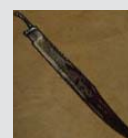
Sub metralhadora



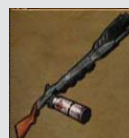
Serra Circular



Furadeira



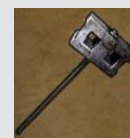
Grande Lâmina



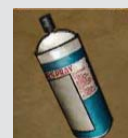
Lança-Chamas



Machete



Martelo do Bicho-Papão



Spray Tóxico



▲ Sorteie uma habilidade especial nas salas secretas e use-a no mesmo labirinto



por diante (nível 40 para o nível 4 e 50 para o nível máximo da arma).

Ainda há outros trunfos, como habilidades especiais encontradas em salas especiais e que só podem ser usadas uma vez no labirinto (vai de força extra a supervelocidade), há técnicas de combate à venda no mercadinho do Howard e as poderosas "armas coringa". Saber usar isso tudo é a chave para, enfim, chegar à vingança, que nada mais é do que sentir-se mais poderoso do que os adversários. O objetivo de um jogo desse estilo é fazer o jogador sentir que evoluiu com as provações, que não é mais aquele fracote do começo. E a sensação de evolução aqui é recompensadora.

Alinhamento

Ainda há um cuidado extra para se preocupar com o seu personagem: o alinhamento. Os inimigos mortos deixam uma poça de sangue branca ou vermelha no chão, escolha qual coletar para aumentar a sua barra de alinhamento de luz ou sangue. Isso influencia na interação com armadilhas (em alinhamento de

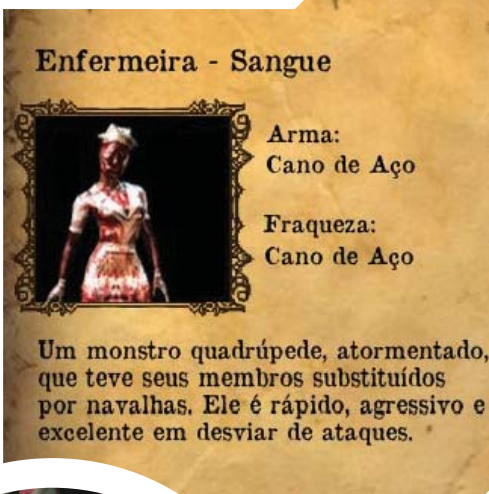
luz, as armadilhas de luz vão curar em vez de ferir) e no tipo de ataques especiais habilitados. Há três níveis de ataques, e o mais forte só vem após certo nível e com a barra cheia.

Fora das batalhas, há outro tipo de alinhamento. Há salas com eventos sinistros, como crianças chorando ou com transmissões de lembranças em televisões. As ações nesses lugares podem ser classificadas como boas, neutras ou ruins, e o conjunto de escolhas leva a um determinado final. O erro é que não há como saber ao certo como fazer as escolhas, e as ações necessárias mudam de evento para evento, empurrando o jogador para a tentativa e erro.

Quanto a história, não há muito o que falar. Seu personagem é um dos estereótipos genéricos jovens (gótico, nerd, mauricinho, roqueiro, atlético e a versão feminina deles). O seu escolhido recebe um livro suspeito pelo correio e vê que sua vida está descrita nele. Ao alterar as informações do livro, é possível reescrever a própria vida. Cada fase

TEM QUE VER ISSO AÍ...

Em um dos erros da localização, a clássica enfermeira ficou com a ficha de uma criatura quadrúpede



Enfermeira - Sangue

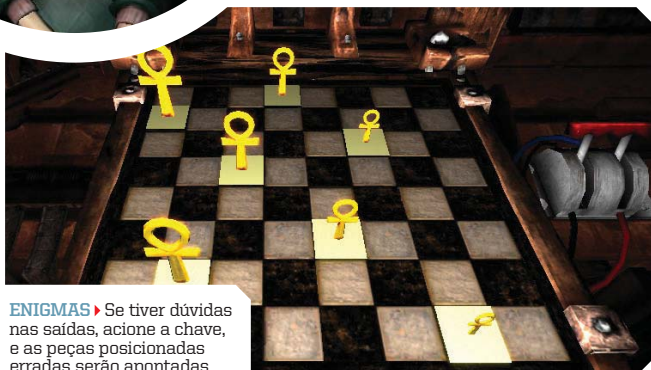
Arma:
Cano de Aço

Fraqueza:
Cano de Aço

Um monstro quadrúpede, atormentado, que teve seus membros substituídos por navalhas. Ele é rápido, agressivo e excelente em desviar de ataques.

FATAL ERROR
Msg: Could not find video file: video\3oke_Ending_Portuguese.mp4
File: c:\wayforward\SilentHillSubmission\code\engine\psp2\psp2video.cpp
Line: 317
Time: Mon Nov 5 19:03:39 2012
Source: code revision: 2012/05/31 16:38:58 (272545)

▲ A versão brasileira veio com uma série de problemas causados pela localização. Textos cortados pela metade, nomes de itens trocados por códigos de programação, informações invertidas sobre monstros e, o mais grave: sem o vídeo do final especial. Entramos em contato com a Konami sobre o assunto e a produtora avisou que deve lançar um atualização de correção até o final do ano



ENIGMAS ▶ Se tiver dúvidas nas saídas, acione a chave, e as peças posicionadas erradas serão apontadas

conta as consequências na vida do personagem por alterar o destino dentro de um mundo de pesadelos. A história é contada por meio de arquivos de texto e áudio, 100% em português, com dublagem um tanto sem interpretação, porém mais capaz de ajudá-lo a curtir o jogo na sua própria língua do que de incomodar por suas falhas.

Após 20 horas de teste, afirmo que *Book of Memories* é o tipo de surpresa que o Vita precisa. Uma experiência pensada para o Vita, em vez de uma tentativa de imitar o que funciona melhor no PS3.

AValiação Técnica

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

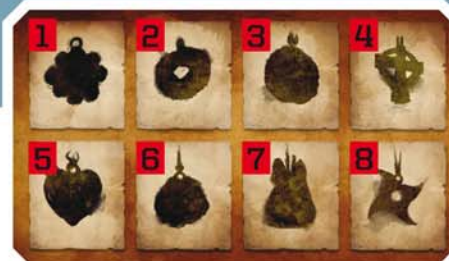
ASPECTOS CENTRAIS

SISTEMA DE COMBOS	■ ■ ■ ■ ■
ARSENAL	■ ■ ■ ■ ■
HISTÓRIA	■ ■ ■ ■ ■
COLECIONÁVEIS	■ ■ ■ ■ ■



SÍMBOLOS No início, você deve escolher um símbolo que, aparentemente, não tem nenhuma função. Mas tem! São eles: 1. Mais durabilidade para armas; 2. Mais dinheiro;

3. Revela as saídas, mercado e save points; 4. Aumenta a influência do alinhamento; 5. Mais energia; 6. Mais experiência; 7. Mais golpes críticos; 8. Mais velocidade.



AMULETOS MÁGICOS

Os artefatos são adquiridos das mesmas formas que as armas, com a diferença que também há salas secretas de artefatos nos labirintos. Quanto mais o personagem subir de nível, mais artefatos poderá equipar. É importante saber quais pontuações os artefatos interferem para usar só aqueles que fazem sentido ao seu estilo de jogo. Conheça a seguir a coleção completa e estude as melhores combinações.



Baralho Arcano
M+1, I+2



Bolsa de Sangue
V+3



Punhado de Gravetos
D+1, V+1



Boneco de Cera
D+1, A+1



Giz Ritualístico
F+1, A+3, M+2



Quartzo Rosa do Samuel
V+1



Pedra de Encantamento (nenhum)



Carvão
F+1, I+1



Pescoço de Crane
D+2, A+2



Bastão do Mercúrio
F+1, V+3, A+1



Placa de Identificação (nenhum)



Emblema do Hierofante
D+3



Colar de Presas
F+3



Apanhador de Sonhos
A+1, M+1



Cantil de Água Mineral
V+3



Ponta de Flecha
F+1, V+1, M+1



Pudim Estragado
F+1, V+3



Ankh Dourado
F+1, D+4, V+1



Auréola do Sol
A+1, M+2



Anel de Herança
D+3, A+1, i+2



Vela Sagrada
F+1, M+2, i+2



Chifre de Coral Vermelho
F+2, D+3, V+3



Seringa Hipodérmica
D+2, V+2, A+2



Osso Deformado
F+1, D+1, i+1



Ping. Coração de Sereia
D+2, V+2



Ferradura de Cavalo
D+1, F+3



Mão de Macaco
F+4, D+4, V+5



Mariposa Fossilizada
V+1, A+1, i+1



Buquê de Flores Murchas
V+3, A+3, D+1



Cálce Obsidiano
D+3, A+1, M+1



Perfume Estranho
D+1, V+2, i+2



Isqueiro
i+3



Armadilha Chinesa
F+5, D+2, i+5



Distintivo
F+1, A+3, i+1



Olho de Rubi do Corvo
F+1, A+2, i+2



Pacote de Semente
M+3



Brac. Prata de Serpente
F+3, D+3, A+3



Alma do Demônio
V+1, M+3



Talismã de Metatron
A+1, M+2, i+2



Tomo do Profeta
D+4, M+1, i+4



Cogumelo Exótico
F+3, V+2, M+3



Frasco de Crisma Branco
F+1, V+3, i+2



Pena Branca (nenhum)



Athame Alado de Hécate
F+1, V+1, M+3



Buquê de Flores Murchas
M+3



Efigie de Mad. Guardiã
D+3, A+2, M+2

nosso artefatos favoritos

Legenda

Força (F)
Destreza (D)
Vitalidade (V)
Agilidade (A)
Mente (M)
Inteligência (I)



VIVA 2013!
JOQUE ANTES DO MUNDO ACABAR!



Só R\$849,00



**DIVERSOS TÍTULOS
EM ESTOQUE.**

*Entregamos em
todo Brasil!
Curta!
Siga-nos!
E Concorra a prêmios*

(11) 5667.6195

@pelotaodosgames

/pelotaodosgames

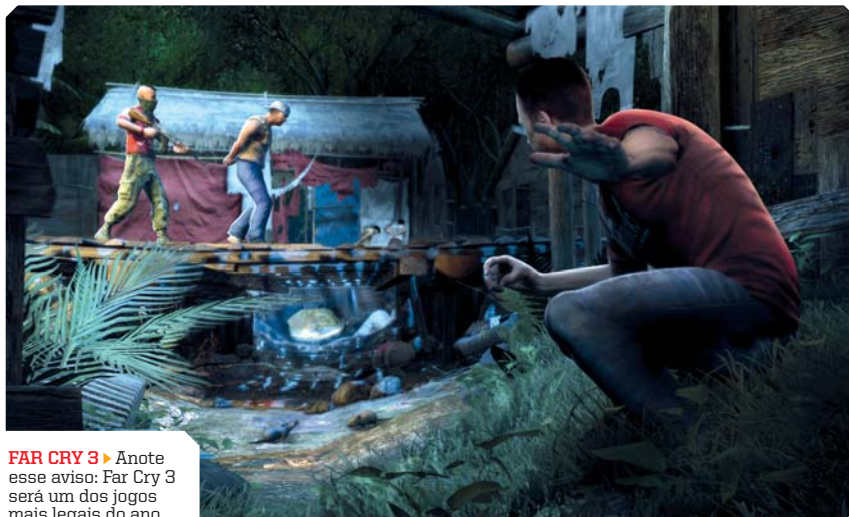
PELOTAODOSGAMES.com.br

Calendário

Agenda de Lançamentos

**Em breve, em um
Play perto de você**

	PRODUTORA	DATA	FORMATO
Far Cry 3	Ubisoft	4 Dez	PS3
Guardians of Middle-Earth	Warner	4 Dez	PS3
Mass Effect	Bioware	4 Dez	PS3
Mass Effect Trilogy	Bioware	4 Dez	PS3
Uncharted: Fight For Fortune	Naughty Dog	4 Dez	Vita
Resistance Collection	Insomniac Games	5 Dez	PS3
The Walking Dead	Telltale	11 Dez	PS3
Sonic & All-Stars Racing Transformed	Sega	12 Dez	Vita
Anarchy Reigns	Sega	8 Jan	PS3
Sniper: Ghost Warrior 2	City Interactive	15 Jan	PS3
DmC	Capcom	15 Jan	PS3
Ni No Kuni: Wrath Of The White Witch	Namco Bandai	22 Jan	PS3
Painkiller: Hell & Damnation	The Farm 51	22 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
Armt of Two: The Devil's Cartel	Visceral	Mar	PS3
The Walking Dead: Survival Instincts	Activision	2013	PS3



FAR CRY 3 ▶ Anote esse aviso: Far Cry 3 será um dos jogos mais legais do ano

Mochilas Killzone & Modnation você só encontra aqui

colorizi

www.yangzi.com.br



KILLZONE®

© 2012 Sony Computer Entertainment Europe. KILLZONE is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Guerilla.
"Playstation and the "PS" Family logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Licensed for manufacture by Sony Computer America LLC.

 PlayStation.



© 2012 Sony Computer Entertainment America LLC. ModNation is a trademark of Sony Computer Entertainment America LLC. Developed by United Front Games. "Playstation" and "PS" family logos are trademarks of Sony Computers Entertainment Inc.

 PlayStation.



Assassin's Creed III

Um dia é do alvo, outro do perseguidor. Se os sócias permitirem...

A ideia do multiplayer de *Assassin's Creed* — que já vem desde *Brotherhood* — é ótima. Nada daquilo é “real”, tudo não passa de um treinamento dos funcionários das Indústrias Abstergo, a vilã da série, usando o simulador Animus. Em *Assassin's Creed III*, o conceito foi aprimorado.

Dessa vez, a Abstergo usou o Animus com a premissa de criar uma forma de entretenimento para as pessoas comuns, mas a terrível verdade é que eles desejam roubar as memórias genéticas dos usuários. Ao passar de nível, são destravados vídeos que contam essa história.

O melhor é ter acesso aos vídeos

hackeados, adquiridos ao cumprir desafios específicos. Os Assassinos “rabiscam” as imagens e contam a verdade por trás de tudo que é mostrado. Isso é um capricho para justificar um multiplayer que, de tão divertido, nem precisaria de explicações para agradar.

O conceito do multiplayer, no geral, é caçar e ser caçado. Executar a ideia nem sempre é tão fácil, mas tutoriais úteis mostram como tudo funciona. Por conta dessa premissa, os modos individuais se destacam sobre os de equipe. O que move as partidas é o ritmo intenso (sem ser frenético) de procurar o seu alvo ao mesmo tempo em que tenta se esconder do seu perseguidor.

É o caso do modo Procurado, com alvo e perseguidor definidos, e do Assassinato, em que vale matar (ou ser morto) por qualquer jogador. A chave do sucesso do multiplayer

está nas punições por não jogar do “jeito certo”. Um assassinato discreto dá mais pontos, enquanto correr pelo cenário é a maneira mais fácil de ser identificado pelo seu



ESTILOS • Sem contar com as opções de personalização, os personagens já esbanjam os mais diferentes estilos



PS3 (DISCO/DOWNLOAD)

▶ GÊNERO AÇÃO

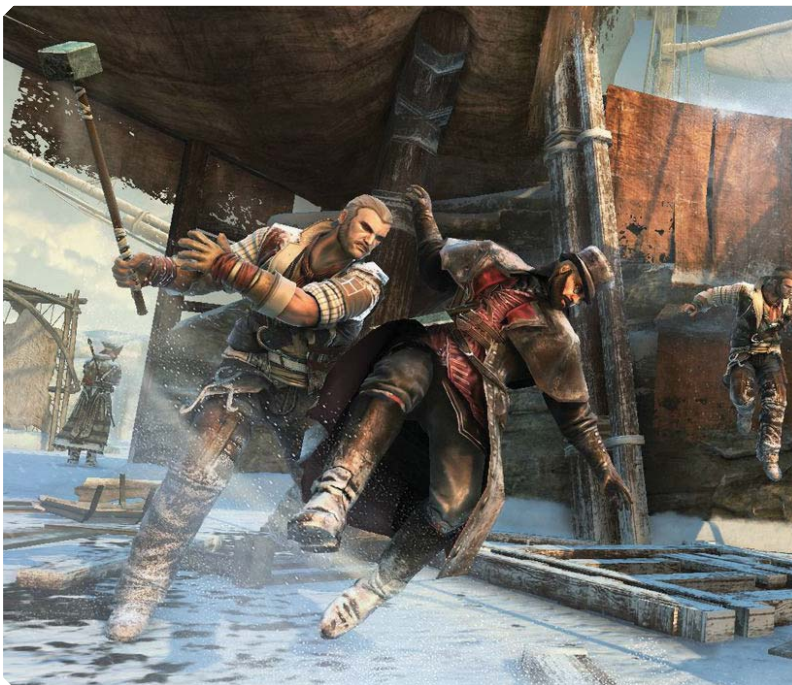
PRODUTORA UBISOFT

▶ DISTRIBUIDORA UBISOFT

▶ 1 A 8 JOGADORES



▼ Os modos Dominação e Assalto de Artefatos criam áreas diferentes no cenário. Dependendo de onde estiver, você pode ser alvo ou perseguidor



▲ O fato de caçar e ser caçado (e ter que se esconder) é o que gera a emoção das partidas multiplayer

perseguidor. Isso ajuda a manter a dinâmica da partida, evitando em grande parte as perseguições e correrias. Na mesma linha, também há o Todos Contra Todos, um modo mais hardcore. Não há bússola para indicar a direção do alvo, o mapa é menor e não há sócias dos personagens escolhidos pelos jogadores. Para ser ainda mais conservador, ainda há como jogar esse modo sem as habilidades que ajudam a se disfarçar na multidão ou a encontrar um adversário.

Já as partidas de equipe são divididas em três: Dominação, Assalto de Artefatos e Caçada. Os dois primeiros parecem com os modos equivalentes nos jogos de tiro. Em Dominação, é preciso

capturar três pontos do mapa, enquanto a outra equipe tenta fazer a mesma coisa. Em Assalto de Artefatos, a missão é capturar a bandeira e levá-la para a base. A principal diferença desses modos é que são criadas áreas que definem sua função como alvo ou perseguidor. Só é possível assassinar um adversário quando estiver como "perseguidor". Caso seja o "alvo", é permitido atordoar o inimigo, mas se ele já o tiver identificado, você terá apenas uma morte honrosa, que vale pontos dependendo do modo de jogo. Como é necessário cumprir objetivos em locais específicos, não é complicado encontrar um alvo ou ser encontrado. As partidas perdem

Os sócias são controlados só pelo computador e imitam o modo de agir dos jogadores

com a falta da emoção de poder matar ou ser morto em qualquer lugar do mapa.

Já o modo Caçada é o que mais mantém as qualidades do multiplayer. Em uma rodada, o objetivo da equipe é acumular pontos apenas se escondendo. Na outra, é a vez de assassinar os ▶





COOP ▶ Em Matilha de Lobos, os jogadores devem se ajudar para matar os alvos



▼ Sol, chuva, neve...os mapas do multiplayer ganham diferentes versões graças a variação climática



▲ Os cenários são baseados na campanha, mas exclusivos do multiplayer



alvos para tentar fazer a maior pontuação. Só é estranho não ter um "team deathmatch", com duas equipes trocando porradas pura e simplesmente.

Uma ótima novidade é o modo cooperativo Matilha de Lobos. Ele funciona com o estilo "ondas de inimigos", mas o objetivo não é apenas derrotá-los. Quatro jogadores devem trabalhar para criar os assassinatos que resultem no maior número de pontos. Assim, conseguem avançar de Sequência e ganham mais tempo no relógio. Se o cronômetro zerar, o jogo acaba. Passar por 25 Sequências significa a vitória na partida. O maior problema do modo são os seus companheiros

de equipe. Se alguém não souber jogar, vai comprometer o progresso e a diversão. Correr para assassinar os alvos nunca é a melhor opção, já que gera poucos pontos. As mortes devem ser discretas e sincronizadas, para multiplicar os pontos. Por isso que o modo foi feito para jogar com amigos, já que apenas a dificuldade "Simples" é aberta para jogar com desconhecidos. Os níveis "Difícil" e "Radical" são para seus convidados.

O multiplayer de AC III garante uma ótima diversão após finalizar a campanha individual. É incrível a imprevisibilidade que os sócios, personagens controlados pela inteligência artificial, possuem para confundir os jogadores. Eles não

andam de maneira robótica, dão corridinhas e fazem movimentos "estranhos", levando o jogador a acreditar que é um adversário.

Faltou melhorar os menus de organização um pouco confusa, com tantos pontos e conquistas diferentes. Seria ideal também adicionar a possibilidade de "mutar" (desligar o microfone) de outros jogadores. Fora isso, será difícil se satisfazer jogando apenas uma partida de dez minutos pelos mapas inspirados em locais da campanha, mas desenhados especificamente para o multiplayer, incluindo variações de clima. Escolha seu modo preferido e aprenda a se camuflar: aqui é matar ou morrer.

AValiação Técnica

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

AValiação do Modo Online

RITMO DE JOGO	■■■■■
MATILHA DE LOBOS	■■■■■
MODOS INDIVIDUAIS	■■■■■
MODOS EM EQUIPE	■■■■■

NOTA FINAL

90

KRATOS CHEGOU!

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

LIVRO ILUSTRADO

GOD OF WAR™



Entertainment Inc.

ENORME
SUCESSO
NO
PlayStation

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



© 2012 SCEA/God of War™

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



NAS
BANCAS

WWW.ABRILJOVEM.COM.BR



Abril MÍDIA



ROKN UDT

Unidade de forças especiais da Coreia do Sul, que baseia boa parte do seu treinamento no dos SEAL norte-americanos. Seu armamento é metade nacional, metade estrangeiro. Além de mandarem muito bem na música pop e na fabricação de eletrônicos, a Coreia do Sul é o lar de alguns dos melhores snipers do mundo.

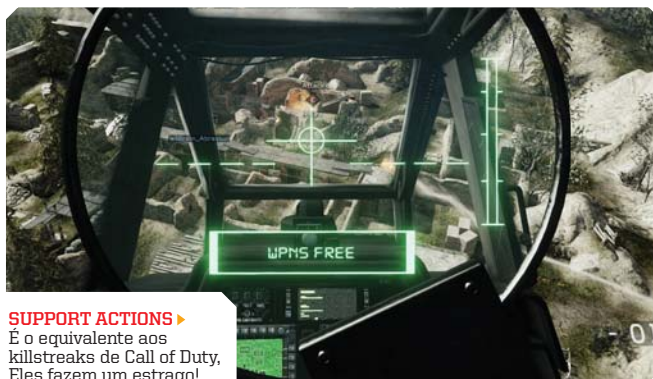


Medal of Honor Warfighter

Multiplayer comum e sem novidades que façam a diferença

A parte boa do multiplayer de MoH: Warfighter é o Battlelog, empregado em Battlefield 3. Isso facilita achar partidas específicas e mostrar suas estatísticas e afins para todos (e para você mesmo), embora o processo de encontrar partidas também possa ser feito diretamente dos menus comuns.

E os menus vêm aos montes no multiplayer. Há muitas opções, e felizmente tudo está organizado de forma correta e atraente. Mas o problema é que o jogo não faz muito esforço para mostrar como tudo funciona. Ao jogar, um monte de coisas é destravada e fica difícil entender direito o padrão, ou onde achar essas conquistas.



SUPPORT ACTIONS >
É o equivalente aos killstreaks de Call of Duty. Eles fazem um estrago!

Só dá para entender que a barra de experiência vai encher e que algo será habilitada em algum lugar.

“Ah, mas é igual a Call of Duty”!, você pensa. Mais ou menos. Há esquadrões de forças especiais de

diferentes lugares do mundo, cada um com suas classes individuais. Como exércitos de países diferentes usam armas diferentes, isso poderia ter algum impacto maior nas mecânicas de

jogo. A ideia dos grupos, na real, é uma frescura para diferenciar as armas. Em vez de um mesmo avatar ganhar armas novas, o jogador troca de “personagem”, que usa uma arma de seu país. O toque estético pode ser legal, mas na prática isso só causa um pouco de confusão no início.

Já a modificação das armas acrescenta variedade de um modo mais honesto. Cada arma destrava acessórios, como tipos de mira e camuflagem. Desde o carregador de munição à ponta da arma, tudo que é alterado influencia nas estatísticas do equipamento.

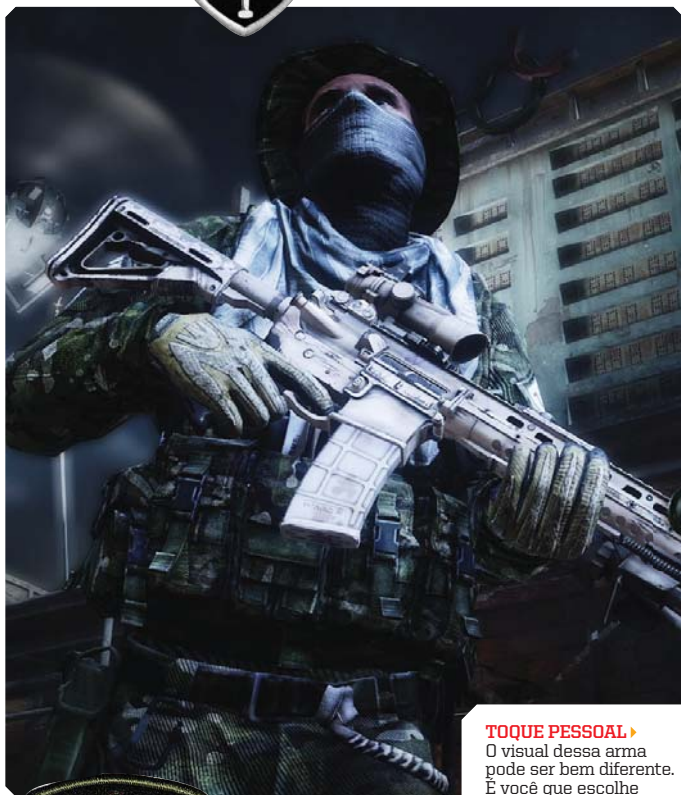
Durante os combates, falta graça e variedade. Há os modos de sempre, com nomes diferentes:



FSK Quando você pensa nas melhores forças especiais do mundo, provavelmente não teria em mente um time da Noruega. Mas é verdade. A FSK, composta por pouco

mais de 100 integrantes de campo, foi criada como um esquadrão antiterrorista para defender possíveis ataques às plataformas de petróleo de seu país. São mais ativos do

que você pensa e foram uma das equipes a participar da operação Anaconda, quando os EUA e os aliados começaram a caçada aos terroristas do Talibã em 2002.



TOQUE PESSOAL ▶ O visual dessa arma pode ser bem diferente. É você que escolhe



▲ **AK-103** Altíssimo poder de fogo com Heavy Hitters, mas dá um tranco danado. Arma para homens!



▲ **HK MG4** Boa para variadas distâncias e precisa, desde que a use abaixado para controlar o tranco



▲ **Tomahawk** Para finalizar sem delicadeza



▲ **RP6-7** O lança-foguetes mais popular dos games. Explode tudo e todos em um raio de três metros



▲ **Glock 18** A pistola mais rápida no gatilho



▲ **F88** Boa precisão para curtas distâncias, mas exige mais de uma rajada certeira para abater o alvo



▲ **Flashbang** Inimigos cegos em 3, 2, 1...



▲ **AA-12** Conhecida como "A Shotgun mais mortal do mundo", é o terror de quem gosta de correr descuidado



▲ **PDM 86** Mina ativada por contato com seus fios

ARSENAL DE ELITE

Embora haja diferença entre as armas, as várias opções de personalização acabam tirando um pouco da individualidade de

cada uma. Mas, independente disso, elas são muito, muito bem feitas. Conheça acima algumas amostras do arsenal do game.

Gruppa Alfa

Você pode chamá-los de Spetsnaz, como todo mundo faz com forças russas, mas esse termo é válido para qualquer esquadrão especial russo.

O Gruppa Alfa lida com antiterrorismo e resgate. Como você pode imaginar, vindo de uma das nações com maior tradição bélica, esse time é um dos mais bem treinados do mundo, mesmo que não tenha um nome muito famoso.

Team Deathmatch, Domination, modo de objetivos e por aí vai.

Aqui há um problema visto em *Battlefield 3*: o tranco das armas é forte e bem feito, o que influencia a pontaria do personagem; porém, esse realismo do disparo não está no impacto ao alvo, que recebe uma rajada de submetralhadora e disparos de um rifle de assalto como se fosse a mesma coisa.

O design de mapas desse novo jogo está bem melhor do que no *MoH* anterior, que beneficiava snipers mais do que deveria. O multiplayer de *Warfighter*

é melhor que a de 2010, mas não há aquele algo a mais que motive a jogá-lo por muito tempo. Falta inspiração e alguma ideia nova. Apesar de ser um game bacana e acima da média, não há espaço para muitos multiplayer nesse mercado, pois o jogador costuma escolher apenas um e concentrar seu esforço. Assim como outros, *Warfighter* não conseguirá atrair as duas grandes facções de jogadores, aquelas dedicadas a *Battlefield 3* e no atual *Call of Duty: Black Ops II*. Mas, se você não for extremista, dê uma chance para *Warfighter*.

AValiação Técnica

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

AValiação do Modo Online

MAPAS	■■■■■
ARMAS	■■■■■
MODOS DE JOGO	■■■■■
SÓ MAIS UM FPS	■■■■■

NOTA FINAL



AValiação Técnica

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

AValiação do Modo Online

AUTOLOG	■■■■■
MULTIPLAYER	■■■■■
EVENTOS ONLINE	■■■■■
RIVALIDADE	■■■■■

NOTA FINAL

85

Sabotagem

Em provas de pontuação, dá para travar os pontos do adversário. Exemplo: o cara acabou de fazer um salto e foi pontuado por isso, mas ele pode saltar de novo para tentar melhorar o desempenho. Para impedir isso, os adversários podem socar o carro do sujeito, assim a última pontuação do salto será considerada como definitiva (só o ponto daquele desafio será travado, não das provas seguintes).

Need for Speed Most Wanted

Porque jogar o cooperativo online é muito mais divertido

A Criterion criou o Autolog em 2010, em *Hot Pursuit*, e a ideia virou padrão. O sistema guarda os seus recordes, compara com os dos amigos e joga as diferenças na sua cara a todo instante. Essa foi a melhor inovação em corridas virtuais em muito tempo. As provas deixam de ser uma luta pelo primeiro lugar na corrida. É uma batalha pelo ego, com o jogador disputando contra todos os amigos, a todo momento. Em *Most Wanted*, o Autolog 2.0

espalhou a competição por todos os cantos da cidade. Os outdoors, em vez exibirem logotipos, mostram o avatar do amigo que conseguiu o maior salto ao atravessar aquela placa. Saia rasgando por uma via e, ao passar por um radar, aparece na tela quem levou a maior multa de velocidade no local. Na largada de uma corrida, o avatar de quem fez o tempo mais baixo desafia a quem quiser superá-lo. E há o Autolog Recommends no menu rápido, com indicações de recordes dos amigos

para desafiar. A competição não tem fim e, quanto mais amigos tiverem o jogo, mais intensa é a briga. É fácil levar muito a sério esses recordes e ficar preso em disputas que offline seriam desprezíveis.

A competição no multiplayer é viciante. Ao marcar uma competição em um ponto da cidade, chegar ao local é uma disputa por si só. Quem chegar primeiro ao ponto de encontro ganha pontos. E o jogo não organiza um grid de largada para as corridas. Então, na contagem regressiva para o início, é possível disparar na frente, antes do início oficial. O ambiente é de má conduta, em que a meta é ser folgado o tempo inteiro, ainda que em um espírito competitivo. Quando alguns jogadores chegam ao ponto de encontro da prova, os outros ganham um limite de 30 segundos para chegarem lá por conta própria, antes de serem rebocados. A ideia é evitar o tipo ruim de jogador, que, em vez de só atrapalhar os outros, quer atrasar a diversão alheia.

A progressão do multiplayer é diferente do modo para um jogador.

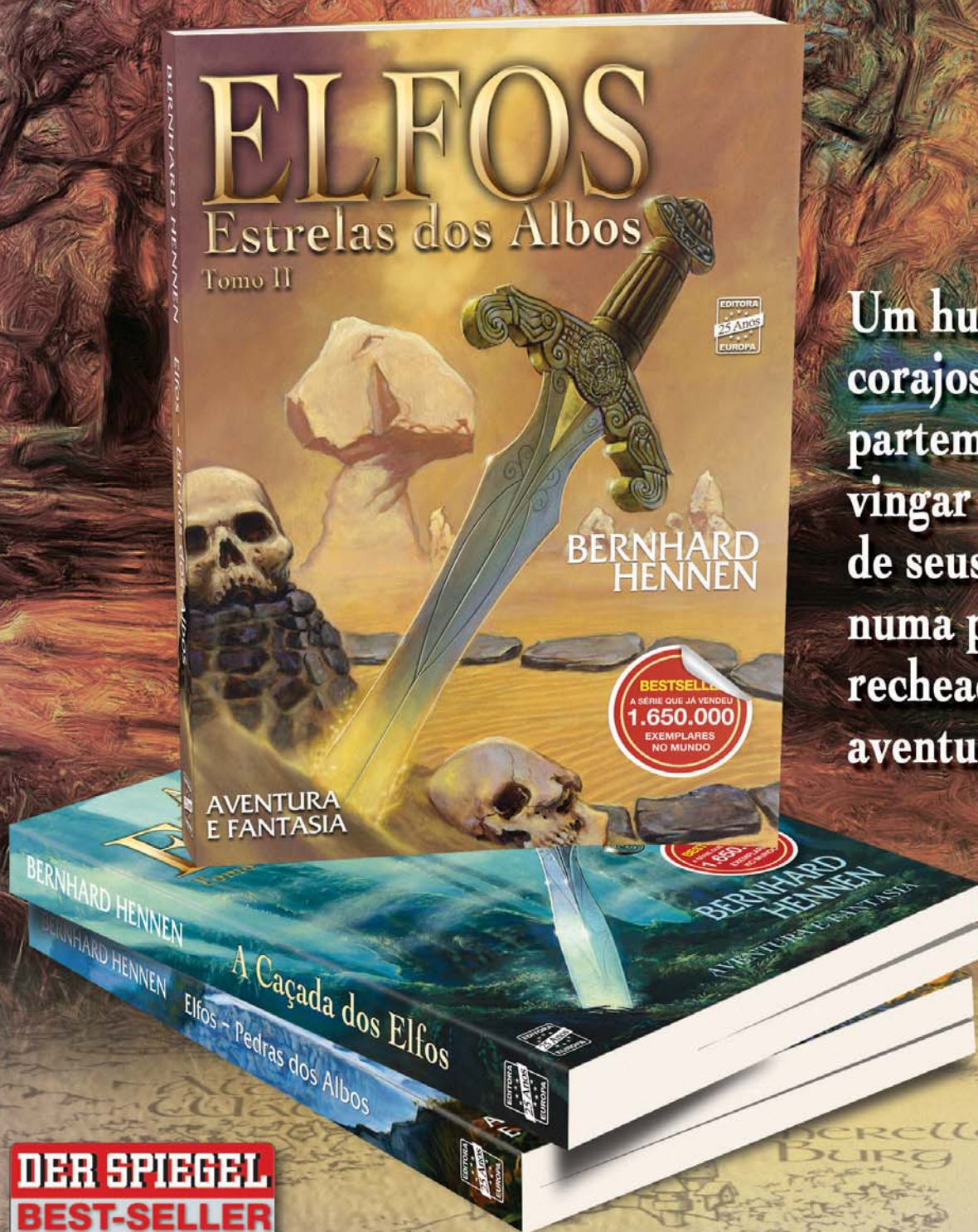
Novos carros e afins são habilitados ao subir de nível, no estilo padrão de *Call of Duty*, com pontos para todo tipo de ação. Há outras influências de *CoD*, como personalizar a placa do carro e alcançar o "Prestige", que é chegar ao nível máximo, resetar e recomeçar do zero, porém com uma condecoração que prova que o jogador está acima dos demais. Ela chama-se Concours, acessado ao chegar ao nível 70 e destravar tudo que é possível. A placa fica com um contorno dourado e vale novos Milestones e placas novas, mas todo o progresso multiplayer vai pelo ralo.

A verdade é que o multiplayer é a alma de *Most Wanted*, e é onde está a verdadeira diversão. Porém, mesmo quem não gosta muito de jogar em grupo (e não há desculpa de não ter muitos amigos, já que é igualmente interessante jogar com estranhos) tem o Autolog para manter acesa a vontade de vencer. Pouquíssimos jogos integram tão bem elementos online até na parte para um jogador.



MALANDRO > Ao mesmo tempo em que luta para cumprir desafios, há que atrapalhar os adversários

A jornada continua. É hora da vingança!



Um humano e corajosos elfos partem para vingar a morte de seus amigos, numa perseguição recheada de aventuras

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

Games evolution

consoles

jogos

acessórios

assistência
técnica

Natal com Games é aqui!



games.evolution



lojagamesevolution



games.evolution@hotmail.com



www.gamesevolutionsp.com.br



SONY
make.believe

PlayStation 3 Superslim

Reprodutor de Blu-ray interno.
Adesão gratuita à
PlayStation Network.
Reprodutor de CDs e DVDs.
Wi-fi interno e saída
HDMI para resolução 1080p.
Uma central multimídia
completa.



TELEVENDAS

(11) 3361-2937

(11) 3331-9103



VISA



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



São centenas de ofertas.



Personagem Eve por: Marcelo Marques - celindia.blogspot.com

Headset 7.1 Pulse Elite Edition Sony

Falantes mais potentes.
Som mais dinâmico.
Equalização pré-definida para diversos jogos.
Fone escondido com cancelamento de ruídos.
Exclusivo "BassImpact", sistema com motores criados para "pulsar" durante o uso.
Entre no jogo.



SONY
make.believe

PsVita, o PS3 portátil da Sony

ARM® Cortex™ A9 core (4 núcleos).
Tela OLED 5 polegadas (16:9).
Painel de toque traseiro.
Câmeras frontal e traseira.
Alto-falantes estéreo embutidos.
Microfone embutido.
Reconhecimento de movimentos em seis eixos.
Bússola eletrônica.
Localização GPS embutido.
Suporte a serviço de localização Wi-Fi

SONY
make.believe



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.



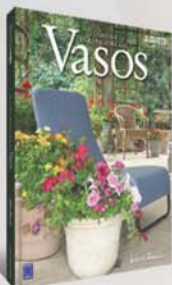
Comemore
o Aniversário
da Editora Europa!

No EuroDay seu Compre R\$100,00 e gan

Natureza



Paisagismo para Pequenos Espaços
por: R\$ 29,90



Flores e Folhagens em Vasos
por: R\$ 169,90



O Poder do Jardim
por: R\$ 29,90



Cozinha Gourmet
por: R\$ 15,00



Coleção Manuais Natureza (7 Volumes)
por: R\$ 114,50

Fotografia



Curso de Fotografia de Retrato
por: R\$ 69,90



Guia do Fotógrafo RAW em Photoshop
por: R\$ 29,90



Fotografia Digital Passo a Passo
por: R\$ 99,90



O Fotógrafo Completo
por: R\$ 99,90



Fotografia de Retrato Sem Segredos
por: R\$ 69,90

Games



Especial Os Detonados Mais Pedidos do Ano
por: R\$14,90



Almanaque dos Detonados Resident Evil 6
por: R\$14,90



Guias Oficiais World of Warcraft: Cataclysm e Mists of Pandaria
por: R\$ 59,90



Guia Oficial Diablo III
por: R\$ 59,90

Compre pelos telefones (11) 3038-5050 (SP) e 0800 8888

*Promoção válida do dia 10 ao dia 12 de dezembro de 2012 ou enquanto durarem os estoques. O frete será cobrado de

dinheiro vale o dobro he mais **R\$100,00** em compras*

Turismo



**Guia Orlando
2012 / 2013**
por: **R\$ 24,90**



**Guia de
Resorts 2013**
por: **R\$ 19,90**



**Guia de Compras
em Orlando**
por: **R\$ 29,90**



**Especial Viaje Mais
Estados Unidos**
por: **R\$ 14,90**



**Guia Buenos Aires
2012**
por: **R\$ 69,90**

Informática e Design



**Como Criar
Personagens**
por: **R\$ 49,90**



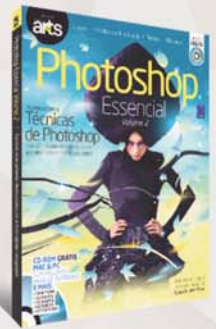
**Guia Completo
Microsoft Office**
por: **R\$ 29,90**



**O Guia Completo
do Facebook**
por: **R\$ 19,90**



**O Grande Livro da
Inspiração Volume 2**
por: **R\$ 59,90**



**Photoshop Essencial
Volume 2**
por: **R\$ 59,90**

Literatura



**Meu Irmão
O Papa**
por: **R\$ 39,90**



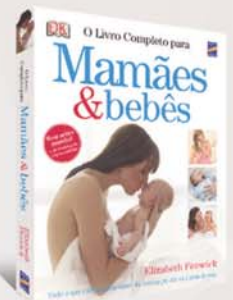
Trilogia Elfos
por: **R\$ 134,70**



Marés da Vida
por: **R\$ 34,90**



**Valentina na
Câmara Escura**
por: **R\$44,90**



**Mamães
& Bebês**
por: **R\$ 99,90**

508 (demais localidades), ou pelo site www.europamet.com.br

acordo com CEP e peso. Exceto: Assinaturas, Enciclopédias de Plantas e Clube dos Amantes da Natureza



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

930

2768

8188

223

OS MELHORES DO BRASIL

	NOME	LV	%	BR	PR	OR	PL	TOTAL
1	DarkRaisen	46	17	8188	2768	930	223	12109
2	Leon_melo	44	41	8593	2522	820	188	12123
3	renee_roots	42	78	7254	2513	837	202	10806
4	GuaxaGaspar	39	83	6355	2216	770	196	9537
5	SkynOver	39	60	6353	2183	767	190	9493
6	Black_Thor	38	24	6538	2043	664	174	9419
7	chris-claire-jil	37	95	6445	2048	662	166	9321
8	RavenXBR	37	54	6235	1949	678	169	9031
9	celoseco	36	91	5958	1953	660	159	8730
10	Dropeti	36	79	6664	1876	586	150	9276
11	Chanceler	36	17	5617	1932	655	159	8363
12	Shin_Fire	35	11	5375	1983	586	146	8090
13	HaagenDazz	33	73	4752	1755	641	132	7280
14	michelestat	33	68	4966	1643	605	148	7362
15	guanabara	33	65	5676	1618	499	144	7937
16	coraxbio	33	58	5116	1755	565	131	7567
17	misagol	33	1	4888	1647	604	117	7256
18	P3reiraA	32	43	4668	1646	593	109	7016
19	met-reload	32	34	5027	1587	506	127	7247
20	lebeau	32	29	4628	1584	574	124	6910
21	JJACQUES	32	19	4410	1632	585	123	6750
22	rickyt74	32	6	4459	1642	560	123	6784
23	KillUiu	31	62	4584	1526	552	111	6773
24	SoniMail	31	12	4206	1515	552	117	6390
25	bmvtyea	30	89	4359	1476	512	118	6465
26	WhBlaze	30	91	5669	1454	407	66	7596
27	fattorei8	30	40	4211	1486	493	111	6301
28	gujabs	30	45	3770	1477	539	129	5915
29	jacobgxavier	30	38	4483	1421	489	100	6493
30	GoD_Br83	30	32	4683	1327	434	116	6560
31	andrezh	30	18	3804	1359	560	113	5836
32	doukz3	29	75	4804	1261	430	94	6589
33	Cantuario	29	72	3812	1367	499	123	5801
34	THRASHsp	29	64	4627	1351	432	87	6497
35	DarkDux_BRA	29	64	3920	1468	458	113	5959
36	RigBR	29	56	4395	1314	424	112	6245
37	mihimarcelo	29	38	4295	1373	425	100	6193
38	louzada_pv	29	16	3730	1398	462	112	5702
39	DON_MAZZALI	28	87	3850	1324	457	101	5732
40	diderid	28	63	4055	1245	412	106	5818
41	fdmcgames	28	46	3871	1271	423	102	5667
42	ReVoLTS_BR	28	44	3841	1265	438	97	5641
43	LutzPS	28	39	3939	1341	393	96	5769
44	GUTSAHZ	28	38	3989	1167	415	109	5680
45	hectorx67	28	21	4040	1231	403	91	5765
46	AQUARONI	28	20	3821	1179	423	107	5530
47	Misanthropus	28	10	4105	1197	399	87	5788
48	Horllando	28	5	4250	1207	394	73	5924
49	NUMERO_PI	27	97	3565	1197	433	108	5303
50	panserod	27	95	3675	1251	416	97	5439
51	Lucas_FR	27	91	3626	1254	427	93	5400
52	rfvayanos	27	80	3463	1228	448	94	5233
53	Pheonix13	27	72	3573	1237	402	102	5314
54	JamesBR27	27	62	3779	1160	424	81	5444
55	Sakai_HB	27	57	3913	1208	388	77	5586
56	PINTOZINHO	27	42	3435	1151	420	100	5106
57	leanflu	27	37	3576	1141	395	95	5207
58	daniilo_penin	27	10	3547	1170	374	95	5186
59	marcoslaguna	27	5	3422	1151	387	99	5059
60	jaopa21	26	84	4345	1091	312	58	5806

	NOME	LV	%	BR	PR	OR	PL	TOTAL
61	patedecarne	26	81	3360	1002	419	100	4881
62	FINALJOGADOR2012	26	69	3987	1053	340	72	5452
63	Daniel4Ever	26	62	4003	1003	344	73	5423
64	DuziN_BR	26	61	3150	1117	403	95	4765
65	rgroma2010	26	60	3180	1169	386	92	4827
66	Insane_akuma	26	52	4557	1038	275	50	5920
67	Hadib_BR	26	56	3584	1128	333	83	5128
68	TheTreeble	26	41	3372	1176	352	81	4981
69	r4lf_holland	26	37	4032	1084	317	57	5490
70	fabiohaifa	26	36	3034	1168	364	102	4668
71	Alex_Vivas	26	19	3667	1076	338	68	5149
72	Heishirooo	26	17	3935	1054	316	59	5364
73	brocaivd	26	39	2964	1100	405	87	4556
74	danilobr2	26	12	3274	1045	368	87	4774
75	D4rk-JC	26	11	3459	1033	336	89	4917
76	crisdeath73	26	9	3584	992	357	74	5007
77	Oreidapraia	26	31	3339	1040	336	96	4811
78	peixe02	26	11	3435	1090	361	62	4948
79	nlogan	25	96	3804	1001	333	59	5197
80	Elisson357	25	94	3777	1019	308	70	5174
81	RuxR7	25	92	3282	1039	376	73	4770
82	KILLERBRasi	25	87	3392	1040	365	67	4864
83	MoonHawk-	25	87	2800	1173	403	75	4451
84	Diogo_Martini	25	79	4003	951	288	66	5308
85	Maru-kun-BR	25	76	3450	1040	342	69	4901
86	Yelladion	25	75	4009	1027	280	55	5371
87	Jhones	25	75	3216	1063	338	86	4703
88	Fogoli	25	75	3506	1005	317	82	4910
89	lBarbArOl	25	86	3182	981	369	85	4617
90	FernandoGordo	25	68	3270	978	347	88	4683
91	rtakeow	25	66	3134	1075	330	91	4630
92	wagnerlima	25	49	3857	940	311	55	5163
93	Machine_God	25	45	3753	984	290	65	5092
94	Raphael_Gnomo	25	36	3054	1021	352	82	4509
95	Foc4666	25	28	3630	969	289	71	4959
96	m_winston	25	18	3146	1100	329	65	4640
97	Mantovann	25	17	3255	1000	323	75	4653
98	brenobl	25	14	3146	1031	348	65	4590
99	fabriciols	25	1	3315	1008	301	72	4696
100	MorganaM	24	94	2502	1134	385	74	4095
101	edsonleetro	24	91	3268	992	296	77	4633
102	silvertongueBR	24	85	2822	1026	372	68	4288
103	ARAGORN_SP	24	76	3230	989	324	60	4603
104	fenris-lima	24	87	3104	1024	308	70	4506
105	Big_Borba	24	86	2859	955	341	85	4240
106	enasorodraude	24	63	3097	1004	286	82	4469
107	SAMGAMES	24	56	3688	923	270	51	4932
108	Th467BR	24	56	3467	896	288	65	4716
109	Makevinho	24	51	3158	920	305	76	4459
110	PREDADOR_SP	24	50	3589	955	265	54	4863
111	dclima	24	50	3482	944	264	65	4755
112	mrlira	24	48	3561	979	292	38	4870
113	mc2500	24	43	3331	879	297	69	4576
114	lobitojbs	24	42	3050	909	293	89	4341
115	EdmarJapao	24	31	3476	819	296	62	4653
116	Armstrong	24	29	4221	846	227	29	5323
117	leandro_17	24	28	2791	934	349	72	4146
118	S4BiONI_BR	24	23	2716	975	342	73	4106
119	os-gavioes	24	24	2995	980	312	64	4351
120	versing_roes	24	19	2679	1015	343	67	4104

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	EVANDROBRAZIL	24	19	2706	898	337	87	4028
122	Wall_Kinho	24	11	2879	848	330	81	4138
123	CalintsFG	24	10	2578	1012	343	72	4005
124	BattousaiBR	24	8	3078	893	285	78	4334
125	diego_braga	24	5	2671	913	332	84	4000
126	Elysium	24	4	2963	909	314	69	4255
127	pelanca_ops	24	5	2947	1005	295	64	4311
128	ntfrost	24	1	3921	837	221	46	5025
129	TheAnimalJavi	23	95	2961	847	303	81	4192
130	BrazilianSniper	23	95	3072	897	295	67	4331
131	fndarruda	23	86	2717	948	312	76	4053
132	koedb	23	83	2531	1003	336	69	3939
133	regisc3o	23	66	2320	919	378	72	3689
134	Aprilia_trucadoa	23	57	2572	934	309	79	3894
135	alineli	23	56	2949	874	291	66	4180
136	Astra_	23	53	3566	852	233	46	4697
137	THIAGODREYS	23	55	2660	911	308	75	3954
138	maceulinho	23	52	2685	936	317	63	4001
139	marcoafcma	23	46	3043	959	286	42	4330
140	soulzonik	23	40	3123	928	260	51	4362
141	css_pgm-	23	39	2952	829	306	58	4145
142	negocameron	23	36	3043	876	275	57	4251
143	Rodrigo138	23	34	3147	843	281	50	4321
144	M4x1M14No	23	34	3070	902	286	44	4302
145	S_Spiros	23	28	2401	888	345	70	3704
146	wfcruz	23	27	3340	835	223	61	4459
147	IsaacClarke	23	27	2766	884	272	76	3998
148	mil_25	23	25	2549	913	373	58	3853
149	egrinaldi	23	22	2895	849	258	76	4078
150	MARLON_VASCO	23	26	4188	781	209	6	5184

OS MELHORES DO MÊS DE OUTUBRO

	NOME	LV	%	BR	PR	OR	PL	TOTAL
1	seifmedeiros	18	71	947	430	175	34	1586
2	feilstrecker	17	17	405	190	92	14	701
3	bassfurious	22	67	407	212	77	13	709
4	THIAGODREYS	23	55	331	106	46	10	493
5	maxcentergames	14	74	298	135	48	6	487
6	Shin_Fire	35	11	362	101	36	11	510
7	GuaxaGaspar	39	83	268	117	44	9	438
8	henriquez	19	1	190	87	50	12	339
9	rughes25	14	56	251	98	41	7	397
10	SoniMail	31	12	148	105	48	8	309
11	panserod	27	95	253	112	30	7	402
12	wilsonrighetti	17	54	226	78	38	9	351
13	maxijodi	43	53	367	72	22	6	467
14	borgesphm	19	47	278	107	28	4	417
15	rikmg	13	63	223	72	46	5	346
16	felipe_takemoto	22	73	195	71	46	7	319
17	AJPostali	17	13	194	90	39	7	330
18	Kabanas22	18	57	200	93	37	7	337
19	MAYKCON	14	12	197	79	36	10	322
20	FernandoGordo	25	68	217	64	41	8	330
21	EdmarJapao	24	31	296	87	22	7	412
22	S4BIONi_BR	24	23	266	74	26	8	374
23	DarkRaisen	46	17	172	90	39	5	306
24	Horlando	28	5	274	79	24	5	382
25	rbpires	20	13	198	45	37	10	290



OS MELHORES DO RIO DE JANEIRO

	NOME	LV	%	BR	PR	OR	PL	TOTAL
1	coraxbio	33	58	5116	1755	565	131	7567
2	bmvtyea	30	89	4359	1476	512	118	6465
3	douk23	29	75	4804	1261	430	94	6589
4	louzada_pv	29	16	3730	1398	462	112	5702
5	JamesBR27	27	62	3779	1160	424	81	5444
6	leanflu	27	37	3576	1141	395	95	5207
7	Daniel4Ever	26	62	4003	1003	344	73	5423
8	Hadib_BR	26	56	3584	1128	333	83	5128
9	Alex_Vivas	26	19	3667	1076	338	68	5149
10	nlogan	25	96	3804	1001	333	59	5197
11	Elisson357	25	94	3777	1019	308	70	5174
12	MoonHawk-	25	87	2800	1173	403	75	4541
13	m_winston	25	18	3146	1100	329	65	4640
14	edsonleito	24	91	3268	992	296	77	4633
15	fenris-lima	24	87	3104	1024	308	70	4506

MELHORES DO CEARÁ

	NOME	LV	%	BR	PR	OR	PL	TOTAL
1	DON_MAZZALI	28	87	3850	1324	457	101	5732
2	Raphael_Gnomo	25	36	3054	1021	352	82	4509
3	regisc3o	23	66	2320	919	378	72	3689
4	RanzaLee	22	36	2797	823	247	56	3923
5	Stephencr	22	35	3015	740	239	55	4049
6	SALCF	22	17	3168	864	202	32	4266
7	zippogta	22	15	3309	786	221	23	4339
8	Irmaos-Costa_BR	21	25	3056	773	179	27	4035
9	LeoSuperstar	20	29	2536	709	176	40	3461
10	ACHILLESSX3	20	8	2195	677	195	55	3122
11	CrAsH-WLA	18	99	1955	599	188	43	2785
12	Andrey-C	18	43	1882	542	183	36	2643
13	VforValentim	18	33	2013	539	166	30	2748
14	vituman	18	17	1878	499	177	35	2589
15	ZILLIONWING-BR	17	78	1517	540	191	34	2282

AS MELHORES MENINAS

	NOME	LV	%	BR	PR	OR	PL	TOTAL
1	MorganaM	24	94	2502	1134	385	74	4095
2	Ururu15	22	76	3139	905	226	42	4312
3	laddyvalentine	20	23	2071	704	244	43	3062
4	Renata-BR	18	84	2009	560	173	46	2788
5	seifmedeiros	18	71	1422	640	238	43	2343
6	paulacancian	18	55	1985	577	159	39	2760
7	cfvpoet	18	43	1794	636	177	31	2638
8	angelicaplatina	17	77	2063	454	150	23	2690
9	htlbo	17	59	1930	503	128	29	2590
10	Montatah	16	67	1664	491	106	23	2284
11	Tanana-BR	16	27	1268	404	138	37	1847
12	Bayonetta_Dark	16	21	1634	408	114	15	2171
13	robertaristher	16	12	1163	426	145	32	1766
14	ppriz3	16	5	1369	449	106	27	1951
15	X-ZONE_GAMES	15	95	1947	350	76	6	2379
16	adrianajoe1	15	93	1317	423	111	28	1879
17	Alessandra160379	15	47	1345	359	101	21	1826
18	Guaxinimig	15	41	1342	351	97	22	1812
19	Daniele	15	38	1378	313	115	15	1821
20	Ana_CITH	15	36	1108	342	118	30	1598

MyPst - O site MyPst mudou de nome e agora chama-se MyPst. Isso aconteceu para atender a diversidade da caça de troféus no universo PlayStation, que agora vai além do PS3 e acontece também no portátil PlayStation Vita

*Os rankings da LNT são criados pela parceria entre o site MyPst e a revista PlayStation

LEGENDA RANKINGS

LV: Level **%:** Porcentagem

BR: Bronze **PR:** Prata

OR: Ouro **PL:** Platina

quemé...

Nemesis

O exterminador de Resident Evil

Pense rápido: qual é o primeiro nome que vem à sua cabeça quando alguém sussurra "STARS", com uma voz rouca? Não temos dúvidas que você vai gritar NEMESIS, enquanto, instintivamente, olha para trás desconfiado de que alguém está na sua cola. Esse Tyrant revestido em couro ficou famoso pelo empenho maniaco em atravessar paredes para perseguir e matar agentes da STARS. Incansável no encalço de Jill Valentine em *Resident Evil 3*, Nemesis não é alguém com quem se possa negociar. Ele não sente pena ou remorso, e não vai parar até você cair morto... ou desligar o seu PlayStation.

Momentos mortíferos do grandão

Primeira impressão

O primeiro encontro com a monstruosidade da Umbrella acontece fora do Departamento de Polícia de Raccoon City. No entanto, em vez de destruir tudo, ele se contenta em transformar a cara de Brad Vickers em paçoca.



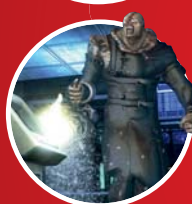
Indigesto

Nemesis faz a maior guerra de comida ao encurralar Jill e Carlos no restaurante. Você pode deixar o grandalhão mal passado ou ao ponto ao explodir a cozinha.



De volta à Raccoon City

Reimaginado em *Operation Raccoon City*, o vilão volta em uma história paralela de *Resident 2* com mercenários da Umbrella. Nemesis encara o grupo e gasta munição suficiente para explodir a Guatemala.



Force Magnum

Após horas de perseguição, Jill se depara com Nemesis para a batalha final – depois dele ter sido reduzido a uma pilha de órgãos. Valentine detona o monstro com um revólver que mais parecia um canhão.



Armas bio-orgânicas poderosas



A fúria do foguete

Além de abater helicópteros, o lança-foguetes é usado para mandar o chato do Homem-Aranha para a teia divina do céu em *Ultimate Marvel vs Capcom 3*.



Minigun?

A favorita de Nemesis não tem um nome maneiro como "Obliterador de Átomos", mas isso não impede que ela seja eficiente em cozinhar os polígonos dos heróis de RE.



Por que você não morre?

O funcionário do mês da Umbrella tem mais vidas do que um cesto de gatos. Em RE3, ele sobrevive a pelo menos quatro situações impossíveis.



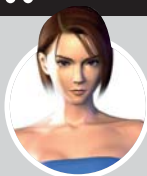
Tentáculos

E o vilão ainda possui tentáculos! E eles lançam ácido que podem derreter a sua cabeça. Cara, você é muito apêlo!

STARS!!!

Jill Valentine

Muito tempo antes dela ser manipulada por Albert Wesker, a primeira dama da STARS costumava vestir saias reveladoras enquanto fugia de Nemesis e de populações inteiras de zumbis. Bons tempos...



Nicholai Ginovaef

A lógica diz que você deve confiar no cara russo que desaparece do nada, como se fosse o Batman. É claro... Nemesis não caiu no papo do traidor e acabou com o sacana.



Carlos Oliveira

Mercenário enviado para livrar Raccoon City daquele "probleminha" com zumbis. Jill é envenenada por Nemesis e Carlos teve de ampliar a lista de salvamentos.



Barry Burton

O gênio que deu a Jill o apelido de "Mestra do destravamento", Burton é sempre eficiente em gerar risadas com culpa. Ele para com as brincadeiras por um tempo para salvar Jill em Raccoon City.





Associação Comercial, Industrial e Cultural de Games

A ACIGAMES é uma associação criada com a finalidade de representar e regulamentar a indústria e comércio dos jogos eletrônicos e incentivar culturalmente a área dos games no Brasil.

Já temos mais de 100 associados.

***ASSOCIE-SE JÁ**

www.acigames.com.br

secretaria@acigames.com.br

*** TEMPORARIAMENTE PERMITIDO APENAS PARA PESSOAS JURÍDICAS**

A 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. The background is a chaotic battle scene from the American Revolutionary War, with soldiers, cannons, and smoke. The Assassin's Creed logo is faintly visible behind the title.

ASSASSIN'S CREED

III

INICIE A REVOLUÇÃO

*CONTEÚDO EXTRA: MAPA SINGLE PLAYER MAYAN RUINS
E ARMA DESBLOQUEADA SAWTOOTH SWORD.



FACEBOOK.COM/UBISOFT.BRASIL

AMERICANAS.COM



PONTOFRIO.COM

FOR RESUME

CONTEÚDO
EXCLUSIVO* NA
PRÉ-VENDA



VALIDO ATÉ 29/10



UBISOFT

Saraiva

U2 GAMES
com

Walmart

CLASSIFICAÇÃO REICATRA
18
Violência
Não recomendado para
menores de 18 ANOS

XBOX 360

XBOX
LIVE

PS3
PlayStation 3

PlayStation
PlayStation-Net



Playshop

PARA ANUNCIAR ENTRE EM CONTATO COM A PUBLICIDADE

(11) 3038-5093

publicidade@europenet.com.br

PSVITA
PlayStation.Vita

PS3

E OUTROS...

- CONSOLES
- ACESSÓRIOS
- JOGOS
- PRÉ VENDA
- JOGOS SEMINOVOS

TODO O SITE EM ATÉ **18X**



/CDGGAMES

CDG
GAMES

Sua diversão é nosso dever!

WWW.CDGGAMES.COM.BR TEL.19 **3395-8030**

RUA: OLIVEIRA CARDOSO, 163 • CASTELO • GALERIA • LOJA 02 • CAMPINAS.SP • CEP 13070-143

* CONFIRA OS CARTÕES DISPONÍVEIS COM SEUS RESPECTIVOS NÚMEROS DE PARCELAS E JUROS NO SITE. FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVAS.

ágade

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.

PROMOÇÃO
ESPECIAL DE NATAL
Confira em nosso site!

Acesse já: www.iguanamall.com.br

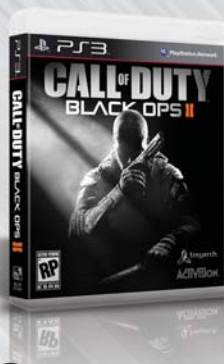
Tel: (11) 3313-4416 • Cel: (11) 7848-4008 • email: sac@iguanamall.com.br



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
a partir de **R\$ 79,90**



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



Jogos Originais
para PS2
a partir de **R\$ 29,90**



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



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

Loja com
Estacionamento
próprio

Rua da Liberdade, n° 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

Losango



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, Acessórios, 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



PAGUE MUITO BARATO

www.XPSgames.com.br

em até
24x

Enviamos para todo o Brasil
Parcelamento em até 24x
Variedade de console e jogos
Manutenção especializada



R. STA EFIGÊNIA, 358 - LJ 14 - CENTRO/SP
EMAIL RENAN_XPGAMES@HOTMAIL.COM

TEL.: (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**



LOJA
REALGAMES.COM

ASSASSIN'S
CREED III

Todos os lançamentos com
os melhores preços!

em até 18x | 10% de desconto
no cartão | no boleto bancário



confira as outras plataformas

www.lojarealgames.com - Tel.: (15) 3302-3778 - sac@lojarealgames.com
Confira o endereço da loja em Sorocaba/SP

MANGEKYOU
ANIMES & GAMES

Cards, Canecas Personalizadas,
Pelúcias e muito mais....,

curta
nossa pagina

e concorra
a prêmios...

www.mangekyouanimes.com.br

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

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

PRESS GAMES
O MUNDO DOS GAMES



Melhores Preços entrega rápida.
Aceitamos Encomendas

Televendas:

VISITE NOSSO SITE: www.pressgames.com.br 4181-6056 / 9850-5003

Você pediu e a
PlayStation fez!
Uma edição especial só com
DETONADOS



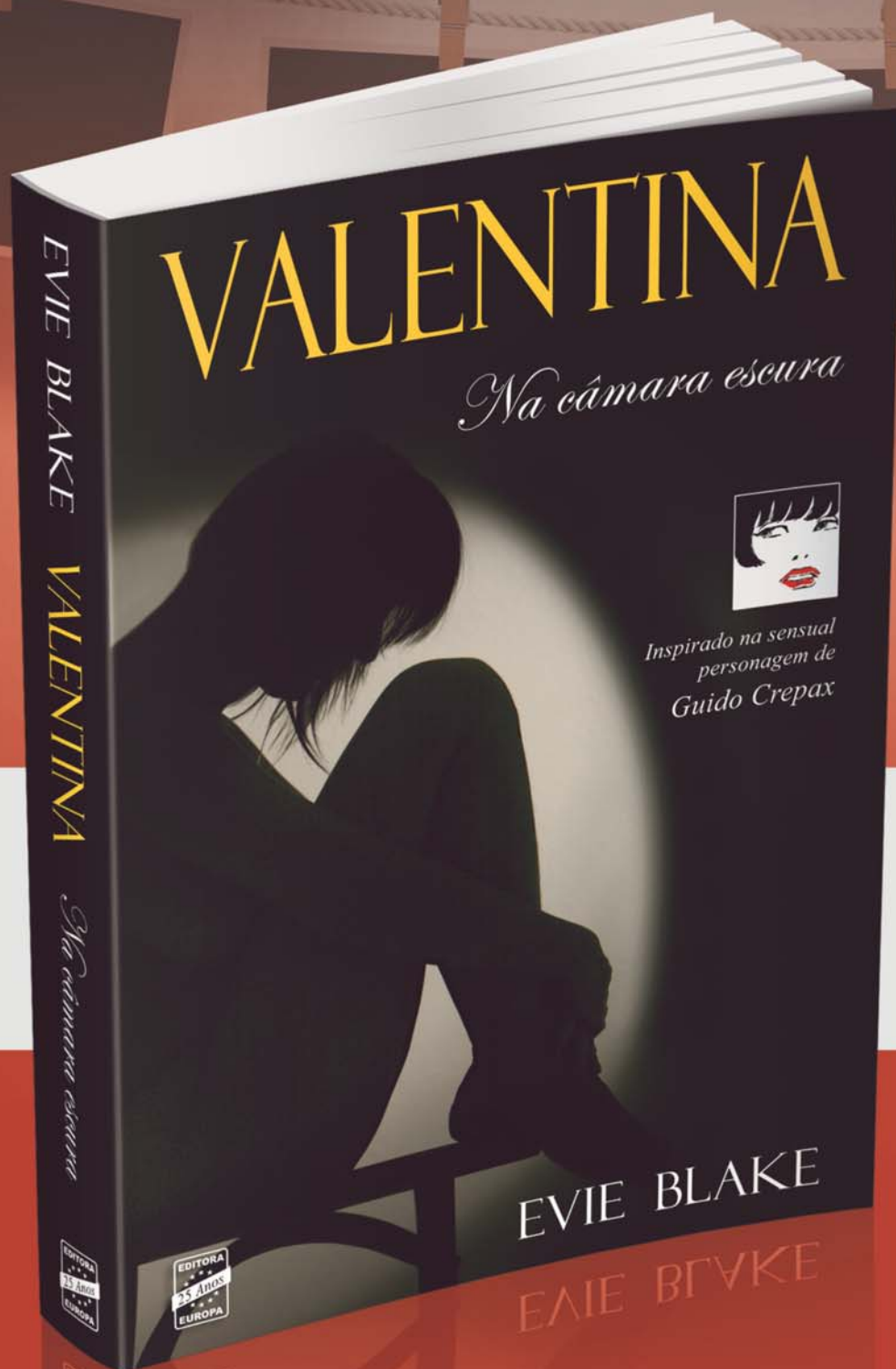
- Mortal Kombat
- Assassin's Creed Brotherhood
- Gran Turismo 5
- Castlevania: Lord of Shadow
- Killzone 3

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

Envolva-se em um Mundo de Sensações e Prazeres Secretos



*Romance baseado
na personagem
Valentina Rosselli,
ícone sexy dos
quadrinhos eróticos
do italiano
Guido Crepax*

LANÇAMENTO SIMULTÂNEO EM 15 PAÍSES

Italia • Brasil • Inglaterra
Alemanha • Suécia • Holanda
Espanha • Portugal e outros

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

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!



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

AMERICANAS.com



GEEK!

pentofrio.com

Saraiva



Walmart

UBISOFT

JUST
DANCE
4



facebook.com/ubisoft.brasil



KINECT for XBOX 360 XBOX LIVE

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER™

EDIÇÃO LIMITADA



PS3
PlayStation 3



XBOX 360

XBOX LIVE



Origin
Powered by EA



NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 ANOS
Categoria: Ação
Contem: Violência

EXCETO QUANDO RECONHECIDO EXPLICITAMENTE, NENHUMA FORÇA ARMADA NACIONAL, UNIDADE MILITAR OU FABRICANTE DE ARMAS OU VEÍCULOS ESTÁ AFILIADA, PATROCINOU OU APOIOU ESTE JOGO.

© 2012 Electronic Arts Inc. EA, o logotipo EA, Danger Close e Medal of Honor são denominações comerciais de Electronic Arts Inc. Frostbite é uma denominação comercial de EA Digital Illusions CE AB. "Xbox", "PlayStation", "PS3" e "XBOX LIVE" são designações comerciais ou marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE e os logotipos Xbox são marcas comerciais do grupo de empresas Microsoft e são usados sob licença da Microsoft. Todas as outras marcas registradas são propriedades de seus respectivos titulares.



facebook.com/
wbgamesbr



twitter.com/
wbgamesbr

