



PS3™
PlayStation 3

PSP
PlayStation Portable

PS VITA
PlayStation Vita



DETONADO

FAR CRY 3

Todos os segredos da ilha: inclui mapa, guia de caça e de equipamentos

DETONADO

HITMAN: ABSOLUTION

Guia com todas as execuções, evidências e até o segredo do monstro do Lago Ness

EXCLUSIVO!
JOGAMOS ATÉ O FINAL

O novo Dante arrebenta em um dos jogos mais bonitos do Play 3. Conheça os personagens, as armas e as piadas

O SEGREDO DE KOJIMA

Phantom Pain é Metal Gear 5?
Analisamos as pistas de um trailer cheio de mistérios

DEVIL MAY CRY

E MAIS ASSASSIN'S CREED III: LIBERATION



X-COM: ENEMY UNKNOWN • REMEMBER ME

Revista Oficial - Brasil

Nº 170 • Ano 14 • Janeiro 2013 • R\$ 9,90

PlayStation



Loja Centro

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

Horário 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

Horário de Funcionamento:

Seg a Sab: 10h as 22h

Dom e Feriados: 14h as 20h



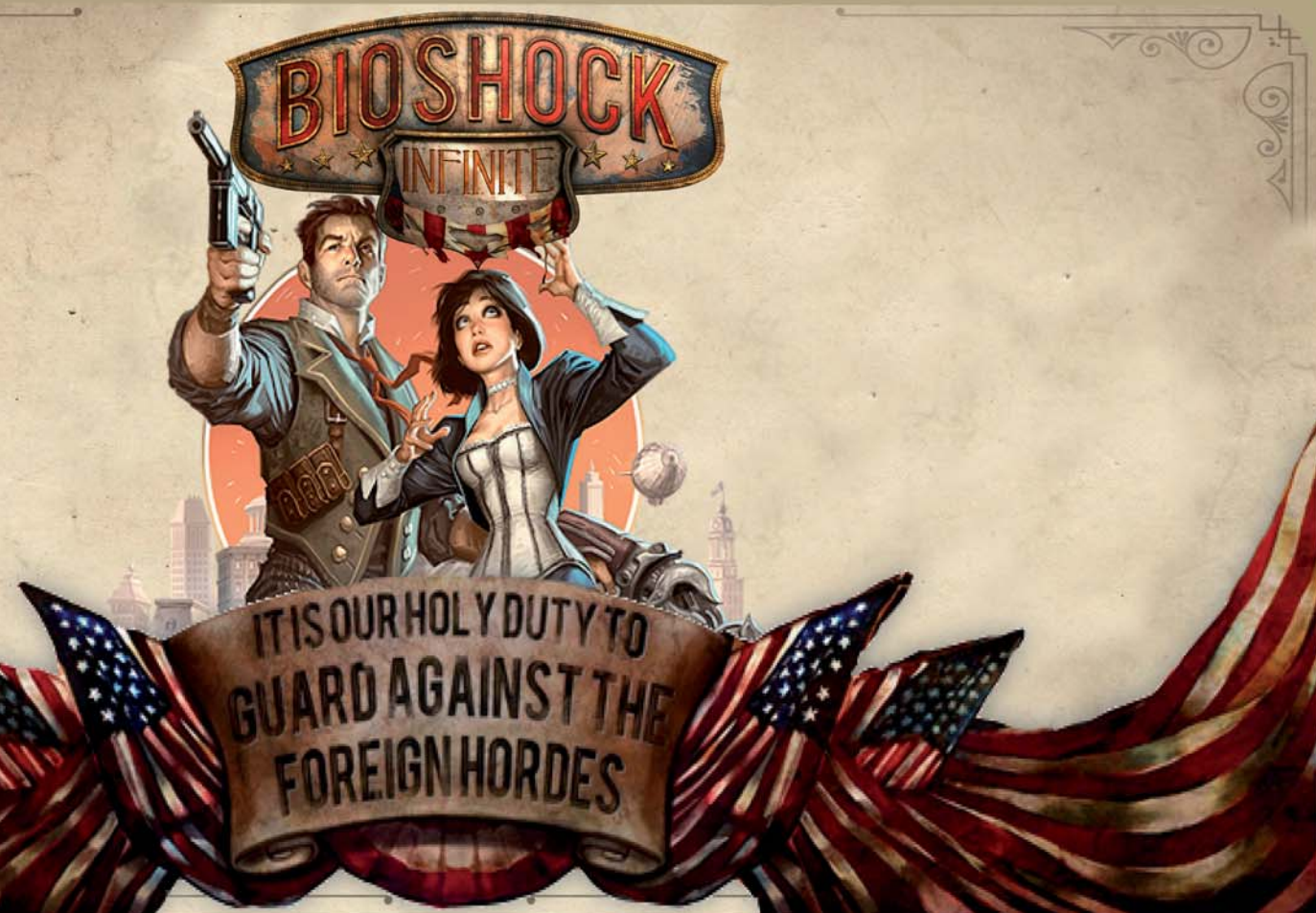
Enviamos Por Sedex para todo o Brasil

Aceitamos os Cartões:



Diners Club
International

Hipercard



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

Horario de Funcionamento:

Seg a Sab: 10h as 22h

Dom e Feriados: 14h as 20h

House
Games®
PRESS START



CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

12 Violência

Não recomendado para
menores de 12 ANOS

PC

MORDEKAISER

Mordekaiser é um ser de agonia pura e vivente em uma missão tenebrosa. Dizem que ele foi o primeiro dos mortos vivos, existindo antes mesmo que Ilha das Sombras fosse considerada uma ameaça.

Em sua caçada enigmática, ele prova que ninguém está a salvo, pois mesmo as almas mais corajosas renderam seus segredos sob seu punho.

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.

LEAGUE of
LEGENDS

RIOT
GAMES



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 Saccomani
Tráfego: Renan Pereira (11) 3038-5097
Criação Publicitária: Paulo Toledo (11) 3038-5103
Outros estados
Brasília: New Business – (61) 3323-0205
Nordeste: (Alagoas, Ceará, Pernambuco, Paraíba e Rio Grande do Norte): Espaço de Mídia – (81) 3222-2544
Paraná: GRP Mídia – (41) 3023-8238
Rio Grande do Sul: Semente Associados (51) 3232-3176
Santa Catarina: MC Representações – (48) 3223-3968
Publicidade – EUA e Canadá:
Global Media, +1 (650) 306-0880

INTERNET www.europanet.com.br

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

PRODUÇÃO E EVENTOS

Aida Lima (Gerente) e Beth Macedo

PROPAGANDA Robson Carvalho

CIRCULAÇÃO Ezio Vicente (Gerente) e Henrique Guerche

LOGÍSTICA Liliam Lemos (Coordenação Logística),

Marcio Policeno, Carlos Mellacci,

William Costa e Fabiano Veiga

ATENDIMENTO A LIVRARIAS E VENDAS DIRETAS

vendasdiretas@europanet.com.br

Gerente: Flávia Pinheiros

Assistente de vendas: Michele Pereira

Promotor de vendas: Leonardo Cruz

ASSINATURAS E ATENDIMENTO AO LEITOR

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

Coordenadora: Tamar Biffi

Atendentes: Carla Dias, Josiane Montanari,

Paula Hanne e Débora Veles

Rua MMDC, 121 – São Paulo, SP CEP 05510-900

Telefone São Paulo: (11) 3038-5050

Telefone outros Estados: 0800-8888-508 (ligação gratuita)

Pela Internet: www.europanet.com.br

E-mail: atendimento@europanet.com.br

ADMINISTRAÇÃO

Renata Naomi, Paula Orlandini,

Gustavo Barbosa e Evaldo Nascimento

DESENVOLVIMENTO DE PESSOAL

Tânia Roriz e Elisângela Harumi

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



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

Distribuidor Exclusivo para o Brasil:

FC Comercial Distribuidora S.A.

Impressão: Prol Editora Gráfica



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

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



Um mês dos bons

Aquele papo de "para curtir videogame, você tem que entrar no mundo dos jogos" ganhou um novo sentido para mim nesta edição. Calma, ainda não existe uma versão digital de Humberto Martinez para baixar na PSN (e quem ia querer?). Eu explico. Com o aumento da importância do Brasil para o mercado mundial de videogame, a nossa revista também tornou-se um veículo ainda mais importante para as produtoras falarem com você, leitor. Com isso, agora recebemos muito mais convites para testar os jogos em primeira mão, diretamente na sua fonte de origem: nas sedes das produtoras. Não tem jeito melhor do que testar um jogo com o produtor sentado ao seu lado, contando quais eram as intenções do seu projeto.

Não acho que daria para entender as dimensões de *Remember Me* sem bater um papo com *Stephane Beauverger*, o roteirista do game. Trata-se de um universo incrível e a paixão de seu criador ao contar os detalhes é muito contagiante. A sede da produtora Dontnod fica em Paris, na França, e conhecer a cidade influenciou minha visão do game. Uma coisa é ler sobre influências de arquitetura e cultura, outra totalmente diferente é ver e sentir pessoalmente.

Outra experiência incrível foi viajar para Los Angeles para testar um jogo bastante esperado da Konami (espere pela análise na próxima edição) e para participar do VGA 10, o Oscar dos videogames. Ver celebridades por todos os lados só não foi mais legal do que ser surpreendido como o anúncio de *Dark Souls II* e do enigmático *Phantom Pain*. Isso sem falar na festa que rolou depois do evento para comemorar os 25 anos de existência da série *Metal Gear*. Você já se imaginou em uma balada com Hideo Kojima? Pois é, eu também não. ^^

O crescimento do nosso mercado só trás vantagens para todos. Para as produtoras, jogadores e, é claro, para um editor muito sortudo como eu. :D

Humberto Martinez

Redator-chefe • humberto@europanet.com.br

Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!



Redação

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

E-mail: playstation@europanet.com.br



Correspondência

Rua MMDC, 121 CEP 05510-900

São Paulo – SP Fax: (11) 3819-0538

Site: www.europanet.com.br



Publicidade

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

E-mail: publicidade@europanet.com.br



Atendimento

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

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

Email: atendimento@europanet.com.br

Agora também
para iPad,
iPhone e iTunes



Em "Buscar"
digite o nome
da revista

Canais PRO-BR

Redes
Sociais e
Tecnologia

Acompanhe a **Revista PlayStation** nos canais online



NA INTERNET

www.playplus.com.br

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



PODCAST

www.playplus.com.br/podcast

O **PlayStation Cast BR** é a mais nova atração do PlayPlus. Trata-se do podcast oficial da equipe da revista **PlayStation**, onde a nossa galera discute os bastidores da produção da revista, fala sobre as novidades dos consoles da Sony e os grandes clássicos. Ouça o **PlayStation Cast BR** direto no site PlayPlus, baixe para ouvir no seu celular ou assine o nosso feed: basta procurar por PlayStation Cast no iTunes.

REVISTA DIGITAL



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

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



NAS REDES SOCIAIS



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



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

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



PlayStation
Revista Oficial Brasil

Janeiro de 2013

Começa um novo
ano de muita
jogatina e diversão

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



98

CAPA **DmC Devil May Cry**

Jogamos em primeira mão
a aventura do novo Dante
em um inferno cheio de estilo



16

AGENDA **VGA 10**

Fomos à Los Angeles ver
de perto (ou quase)
o Oscar dos videogames



32

ESPECIAL **Remember Me**

Manipulação de lembranças,
parkour e um futuro caótico
na nova aposta da Capcom



46

DETONADO Far Cry 3

Guia turístico para você não passar nem fome na ilha dos piratas assassinos



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 na redação vizinhas, adotamos o fone **Turtle Beach PX5**.



66

GAROTA PLAY Amanda Barral

Ah, se você pudesse levar essa gata e o nosso roteiro para a ilha de Far Cry 3...



76

DETONADO Hitman: Absolution

Aprenda o caminho das pedras para executar os alvos de todas as formas possíveis

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.

ÍNDICE GERAL

SEÇÕES

- Fala, Galera 10
- Garota Play 66
- Ranking 118
- Quem é... 120

ESPECIAIS

- VGA 10 16
- Remember Me 32

DETONADOS

- Far Cry 3 50
- Hitman: Absolution 76

ANÁLISES

- Far Cry 3 46
- Hitman: Absolution 70
- DmC Devil May Cry 98
- Persona 4 Golden 106
- Assassin's Creed III: Liberation 88
- Call of Duty: Black Ops 2 Declassified 113
- X-COM Enemy Unknown 114



Fala, galera

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

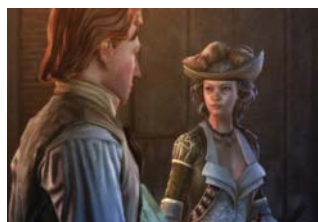
EM BUSCA DO GUIA

Olá, galera. Meu nome é Rodrigo, adoro o trabalho de vocês e tenho as seguintes dúvidas: 1. Em um e-mail que recebi da editora Europa que fala sobre o almanaque de *Resident Evil 6* com o detonado de todas as campanhas. Caras, onde tem essa revista? Já procurei em todo lugar e não achei! 2. Sabem algo sobre a série *Valkyrie Profile* ganhar uma versão HD ou, quem sabe, ter um terceiro jogo para dar sequência? Um grande abraço para todos da redação.

Rodrigo Quirino (via e-mail)

Fala, Rodrigo. Indo direto às suas respostas: 1. Sim, fizemos uma revista especial destrinchando totalmente *Resident Evil 6*, e caso não tenha achado nas bancas, dá uma olhada lá no site de vendas da Editora Europa para garantir o seu. Para facilitar sua vida, digite o link <http://bit.ly/TskygF> no seu navegador, para chegar direto na revista, ou

entre em contato por telefone (11) 3038-5050 2. Rodrigo, é pouco provável que o primeiro jogo, *Valkyrie Profile: Lenneth*, seja remasterizado em HD, até por ser da geração PSone / PSP (mas pode ser baixado e jogado bonitão no PS Vita), por outro lado o *Valkyrie Profile 2: Silmeria* poderia receber esse tratamento. Mas a *Square Enix* está bem devagar no resgate de franquias de sucesso e botar à venda na PSN (ainda estamos esperando o prometido *Final Fantasy X HD*). A verdade é que esse universo não vai ser revisitado em uma continuação, se bem que seria legal ter um *Valkyrie Profile 3: Hrist* para fechar uma trilogia.



O QUÊ? ▶ *Liberation* tem um final falso e um verdadeiro? Maldita Abstergo!

CORRUPÇÃO ATIVA

Olá, senhores da PRO-BR.

Após alguns dias investido na busca da platina de *Assassin's Creed III: Liberation*, minha jornada foi interrompida: meu save foi corrompido! Eu tinha ouvido relatos dessa possibilidade, mas nunca pensei que seria um "premiado". Será que a Ubisoft vai soltar alguma correção para o problema? Quero voltar a jogar, mas além do desânimo de refazer tudo, tenho receio de ser zicado novamente no processo.

Johnatan Gueiras (vis e-mail)

Acredite, John, entendemos você muito bem. Esse problema da corrupção de save anda fazendo vítimas. Enquanto a Ubisoft não corrige o problema, eis duas dicas para concluir a busca pela platina: termine todas as missões principais com 100% de sincronia e copie seu save. Depois invista nas missões extras. Assim, se der problema, pelo menos você não precisará fazer tudo de novo. Boa sorte, champs!

Abuchadomês

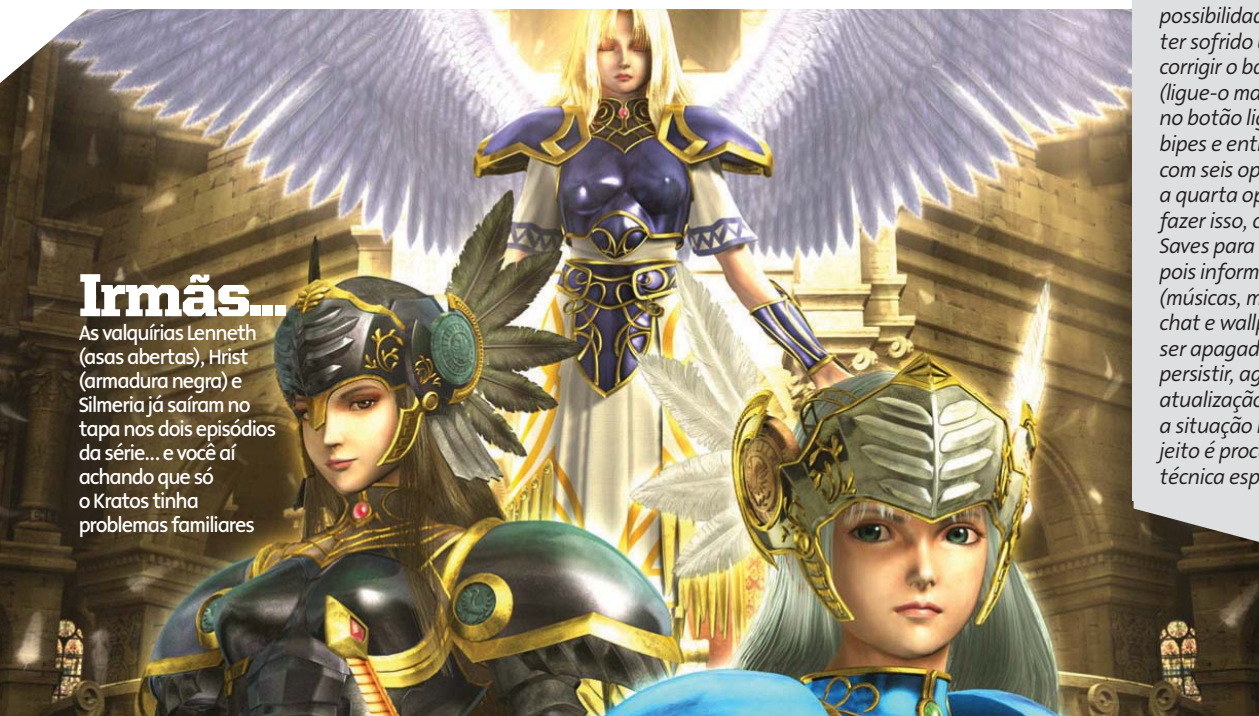
TÁ POSSUÍDO!

Olá. Eu preciso compartilhar uma experiência com vocês. Atualizei meu PS3 para a versão 4.30 e desde então ele tem se comportado de modo estranho: ao ser desconectado da internet e ligado novamente, a saída HDMI fica desabilitada, emitindo sinal de vídeo pela saída Multi. E então vem a necessidade de ligar o cabo HDMI e a saída Multi simultaneamente na TV, que está sem sinal e só então o videogame me apresenta as várias opções de reiniciação para identificar que existe um cabo HDMI ligado. Se que parece confuso, mas depois da atualização o videogame parece ter pego "vícios" de funcionamento. Vocês podem me ajudar com alguma dica? Fui o único a notificar isso? É resultado da atualização? O problema desaparecerá na próxima? Me ajudem! Luciano A. Reis (e-mail)

Que bizarro, Luciano. Existe a possibilidade do videogame ter sofrido uma pane. Tente corrigir o banco de dados (ligue-o mantendo o dedo no botão ligar até ouvir dois bipes e entrar numa tela com seis opções) e escolha a quarta opção. Antes de fazer isso, copie todos os seus Saves para um pen-drive, pois informações "extras" (músicas, mensagens de chat e wallpapers) podem ser apagadas. Se o problema persistir, aguarde a próxima atualização. Se mesmo assim a situação não mudar, o jeito é procurar a assistência técnica especializada.

Irmãos...

As valquírias Lenneth (asas abertas), Hrist (armadura negra) e Silmeria já saíram no tapa nos dois episódios da série... e você aí achando que só o Kratos tinha problemas familiares



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

FAST
SHOP

fnac

U2 GAMES.com

livraria cultura

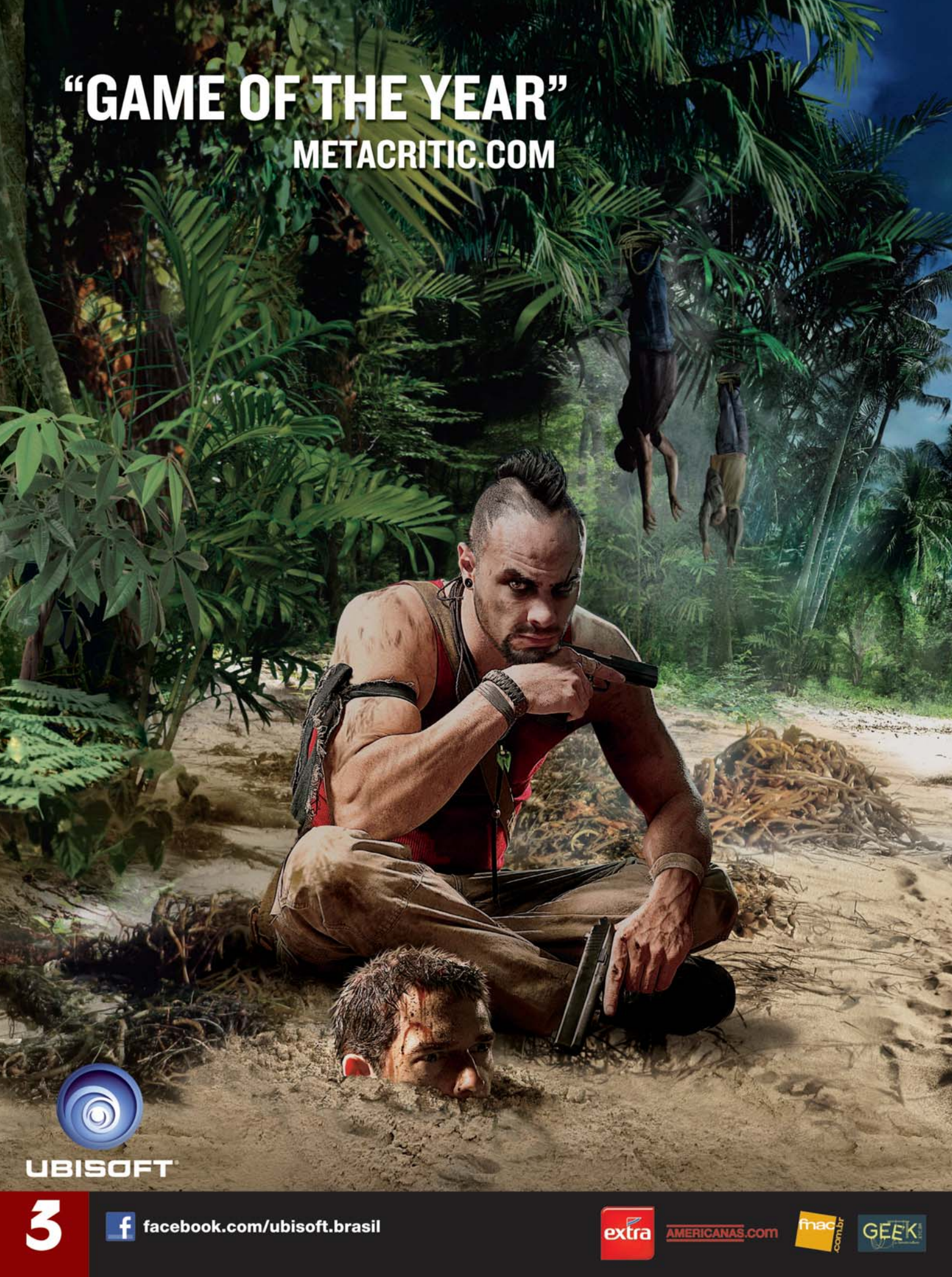
VIVA EM ESTADO **PLAY™**



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.



"GAME OF THE YEAR"
METACRITIC.COM



UBISOFT

3

 facebook.com/ubisoft.brasil



AMERICANAS.com



FARCRY 3

VAI ENCARAR?

UOL JOGOS: 10/10 "IMPERDÍVEL"

BAIXAKI JOGOS: 9,7/10 "UM DOS MELHORES JOGOS DO ANO"

IG: 5/5 "SURPREENDENTE"





**Ano Novo com
muita diversão!**



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



Acesse nosso
hotsite:
Explosão de
Ofertas e confira
promoções
diárias. Aproveite!

TELEVENDAS
(19) 3381.2777

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



TENACIOUS D ▶ Jack Black e Kyle Gass encerraram o show com a música *Rize of the Fenix*, do seu novo álbum



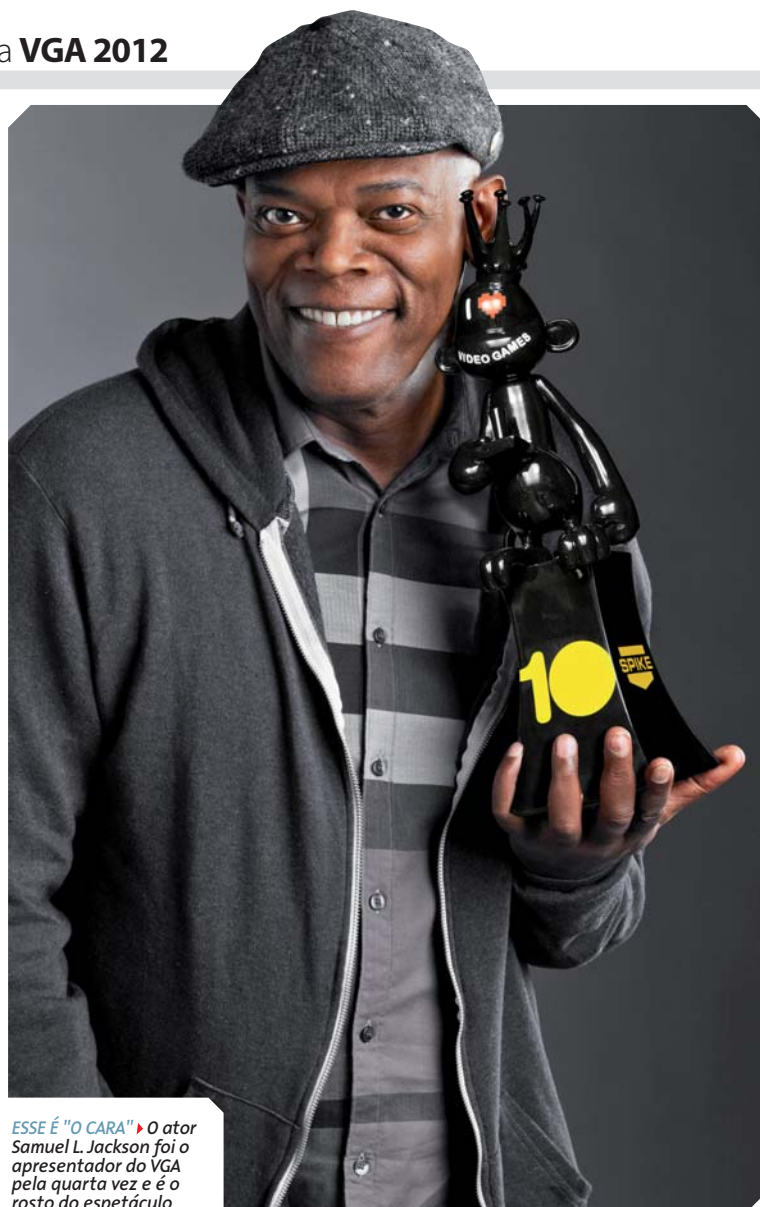
NO PALCO ▶ Norman Reedus, Danai Gurira e Steven Yeun, do seriado *The Walking Dead*, apresentando indicados



NOVO RG ▶ Snoop Dogg mudou seu nome artístico para Snoop Lion (estilo evolução Pokémon), mas ainda curte participar de eventos de games



THE WALKING DEAD ▶ A galera da tellTale encheu o palco para receber o prêmio de Melhor Jogo do Ano



ESSE É "O CARA" ▶ O ator Samuel L. Jackson foi o apresentador do VGA pela quarta vez e é o rosto do espetáculo



"SUA LINDA" ▶ A atriz Jessica Alba fez o tipo de tímida no palco

VGA 10

VIDEO GAME AWARDS

O "Oscar dos games" premiou Journey e The Walking Dead como os grandes sucessos do ano passado e revelou grandes surpresas para o futuro

POR Humberto Martinez, enviado a Los Angeles, EUA

A convite da Konami, fomos à Los Angeles, nos EUA, participar do VGA 10. Essa foi a décima edição do espetáculo e a primeira com participação da imprensa brasileira. Então você pode imaginar a nossa ansiedade e empolgação. Afinal, depois das grandes conferências da E3, o VGA é o maior espetáculo do mercado de videogames (saiba mais no quadro à direita).

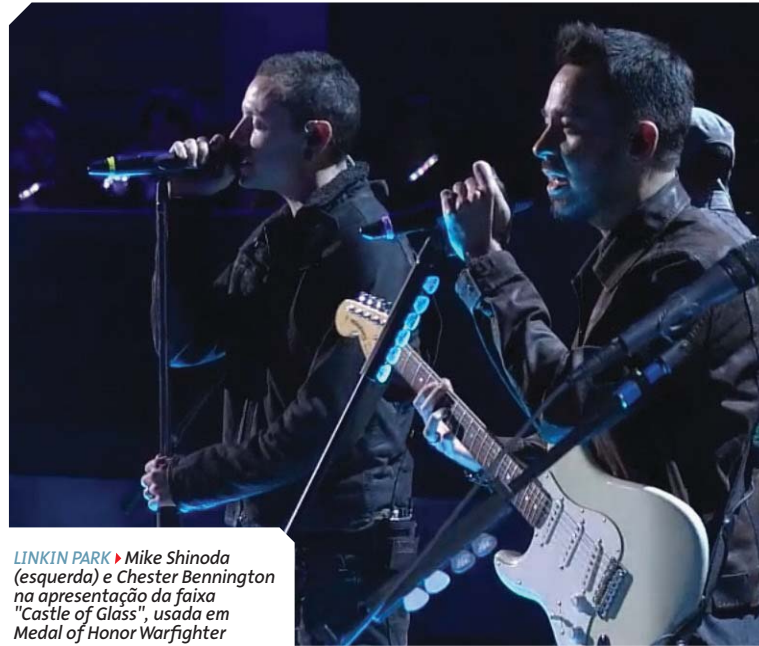
O evento aconteceu na noite de 7 de dezembro, nos estúdios da Sony Pictures em Culver City. Para a nossa sorte, esse era um evento ainda mais especial: o décimo aniversário do programa. Nas várias ruas entre os galpões gigantes do estúdio, celebridades de Hollywood e dos videogames trocavam sorrisos apressados, pois havia uma urgência em cumprir os cronogramas para o início da gravação. Você pode achar que jornalista de videogames é um tanto deslumbrado, mas analise se não há motivos: era um tal de Jessica Alba para cá, Hideo Kojima para lá, todos ao alcance de um agarrão de Tekken. Ficamos até com medo de atravessar o caminho de Samuel L. Jackson... O cara tem uma aura de Jedi para valer! Isso não é algo que acontece sempre.

Há quem questione a validade do VGA como o mais perto que temos de um "Oscar dos games". Afinal, selecionar os melhores jogos, personagens e produtoras do ano é uma pauta básica em 9 de cada 10 mídias especializadas em games. E muita gente torce o nariz para o fato de o VGA deixar os jogos lançados em dezembro para a premiação do ano seguinte, visando ter tempo hábil de fazer o show no fim do ano. Com isso, jogos que seriam fortes candidatos a ganhar prêmios, como *Far Cry 3* (nosso jogo favorito de 2012) e *Hitman: Absolution*, ficaram para o próximo ano.

Porém, participar do VGA 10 em solo norte-americano, onde há uma agitação em torno do evento, nos deu outra visão. A função do VGA é ser um show, um espetáculo que atraia os olhos do mundo para o mercado de videogames. E, nesse aspecto, o negócio é fantástico.

COMEÇA O SHOW

O VGA não seria tão incrível sem a apresentação conduzida pelo ator Samuel L. Jackson (é a sua quarta participação seguida). O cara entrou de corpo e alma nesse negócio e não passa, nem por um segundo, a imagem de ▶



LINKIN PARK ▶ Mike Shinoda (esquerda) e Chester Bennington na apresentação da faixa "Castle of Glass", usada em Medal of Honor Warfighter



VGA?

O Vídeo Game Awards, mais conhecido como VGA, é um programa anual da Spike, um canal de tv fechada dos EUA, parte do grupo MTV. O primeiro VGA foi ao ar em 2003 e concentra-se em escolher e premiar os melhores jogos, estúdios de maior destaque, grandes personagens e outros méritos para games de videogames e computador do ano corrente. O show conta com participações de artistas e celebridades dos segmentos da música, tv e dos cinemas. O Show de 2012 foi em Los Angeles, mas não tem sede fixa e já aconteceu em Las Vegas (Nevada) e Santa Monica (Califórnia). O VGA não é transmitido no Brasil.



DLC ▶ O novo DLC para *Assassin's Creed III* foi exibido na VGA e mostra uma realidade alternativa

"Estou aqui porque sou famoso e fui bem pago". Ele se diverte para caramba, como nós e como você. E certamente as produtoras se divertem com ele também, pois haviam diversos vídeos de jogos indicados a premiações em que o ator entrou no universo dos games. O público foi ao delírio com o vídeo de *Angry Birds Star Wars* em que Jackson, um pássaro-jedi, mostra a sua fúria contra os porcos do Império que roubaram seus ovos, e com o de *The Walking Dead*, no qual o ator usa os argumentos mais malandros para cortar fora a perna de um personagem que foi preso por uma armadilha de urso (é uma cena tensa do game que foi refeita para o show).

Esse clima de bagunça e de diversão é o que esse mercado precisa para popularizar ainda mais os jogos. E há seriedade por trás disso tudo, pois o VGA ajuda a mostrar para uma audiência de televisão que o mercado de jogos é poderoso economicamente e que é bastante parecido com os segmentos de cinema e música, que contam com shows similares.

E muitas outras celebridades participaram na apresentação de trailers e dos indicados para os prêmios da noite. Jessica Alba estava muito animada, mas não

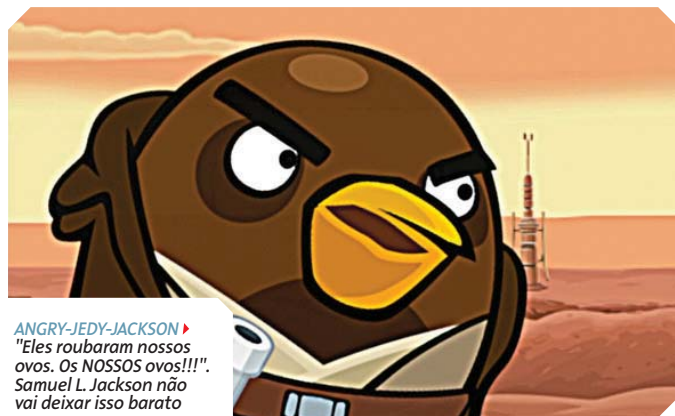
mais do que o sempre incrível ator e músico Jack Black, que encerrou o espetáculo com uma canção do seu novo álbum, *Rize of the Fenix*, de sua banda de rock Tenacious D. Jack arrebentou com seu parceiro, o guitarrista e vocalista Kyle Gass. Estamos aplaudindo até agora!

OS VENCEDORES

Você pode ver a lista completa dos ganhadores do VGA 10 na página ao lado. Mas temos que destacar os grandes vencedores: *Journey* e *The Walking Dead*.

O game de zumbis da tellTale é o que costuma-se chamar de produção modesta e, a princípio, foi lançado só por download na PSN, dividido em cinco episódios. Só no final do ano, depois de um sucesso enorme, *Walking Dead* ganhou uma versão em disco. Suas inovações, ótima mecânica, personagens grandiosos e um incrível sistema de "escolhas e consequências" fizeram dele uma escolha digna para o prêmio de Jogo do Ano, desbancando as superproduções *Mass Effect 3* e *Assassin's Creed III*.

É exatamente o mesmo caso de *Journey*, game que prova que precisamos de superproduções, mas precisamos ainda mais de experiências intensas, criativas e



ANGRY-JEDY-JACKSON ▶ "Eles roubaram nossos ovos. Os NOSSOS ovos!!!!". Samuel L. Jackson não vai deixar isso barato

inesquecíveis, independentes do orçamento. *Journey* foi lançado inicialmente por download só para PS3, é a terceira obra da Thatgamecompany (estúdio que surgiu com apoio da Sony) e faturou o prêmio de Melhor Jogo para PlayStation 3, além de concorrer em outras cinco categorias de peso.

Journey e *The Walking Dead* deram uma lição e tanto ao ganhar tantos prêmios e vão gerar bons exemplos, certamente.

O FUTURO PROMETE

O foco do VGA são as premiações, mas suas premieres certamente são responsáveis por atrair boa parte da atenção do público ao redor do mundo. Tratam-se de

O tirano

George Washington é conhecido como "Pai da Pátria" nos EUA. Mas, e se as coisas fossem diferentes? O primeiro DLC de *Assassin's Creed III*, *The Tyranny of King Washington*, mostra uma realidade alternativa. Com direito a coroa e tudo, o primeiro presidente dos Estados Unidos virou um rei tirano e poderoso. Connor, que batalhou ao seu lado durante a campanha principal de *AC III*, agora deve lutar contra o seu reinado. O DLC ainda não tem data certa para ser lançado, mas está previsto para o primeiro semestre de 2013.

anúncios exclusivos, feitos em primeira mão, entre os quadros do programa. E nesta edição tivemos trailers inéditos de *The Last of Us*, *Bioshock Infinite*, o hilário *South Park: The Stick of True*, *Tomb Raider* e do DLC *Assassin's Creed III: The Tyranny of King Washington*. Mas as duas grandes revelações foram as do inesperado *Dark Souls II* e *Phantom Pain*, game misterioso que, segundo muitas pistas, é um novo *Metal Gear* (veja tudo sobre isso na página 26).

O VGA 10 foi um grande show, valorizou os grandes lançamentos de 2012 e os seus responsáveis, e trouxe revelações bombásticas. Você já está ansioso pelo próximo evento em 2013? Nós estamos.

QUEM GANHOU O QUE NO VGA 10



JOGO DO ANO

- * **The Walking Dead: The Game**
- Assassin's Creed III
- Dishonored
- Journey
- Mass Effect 3

ESTÚDIO DO ANO

- * **Telltale Games**
- 343 Industries
- Arkane Studios
- Gearbox Software

JOGO DE PS3

- * **Journey**
- Assassin's Creed III
- Borderlands 2
- Dishonored

GAME PARA PC

- * **XCOM: Enemy Unknown**
- Diablo III
- Guild Wars 2
- Torchlight II

GAME PARA WII / WII U

- * **New Super Mario Bros. U**
- The Last Story
- Xenoblade Chronicles
- Zombi U

JOGO DE X360

- * **Halo 4**
- Assassin's Creed III
- Borderlands 2
- Dishonored

MELHOR RPG

- * **Mass Effect 3**
- Diablo III
- Torchlight II
- Xenoblade Chronicles

JOGO DE ESPORTE INDIVIDUAL

- * **SSX**
- Hot Shots Golf: World Invitational
- Tiger Woods PGA Tour 13
- WWE '13

JOGO DE ESPORTE COLETIVO

- * **NBA 2K13**
- FIFA Soccer 13
- Madden NFL 13
- NHL 13

JOGO DE TIRO

- * **Borderlands 2**
- Call of Duty: Black Ops II
- Halo 4
- Max Payne 3

JOGO DE CORRIDA

- * **Need for Speed Most Wanted**
- DiRT: Showdown
- F1 2012
- Forza Horizon

MELHOR CANÇÃO EM JOGO

- * **"Cities" por Beck / Sound Shapes**
- "Castle of Glass" - Linkin Park / Medal of Honor: Warfighter
- "I was Born for This" - Austin Wintory / Journey
- "Tears" por Health / Max Payne 3

JOGO DE AÇÃO OU AVENTURA

- * **Dishonored**
- Assassin's Creed III
- Darksiders II
- Sleeping Dogs

MULTIPLAYER

- * **Borderlands 2**
- Call of Duty: Black Ops II
- Guild Wars 2
- Halo 4

ADAPTAÇÃO EM GAME

- * **The Walking Dead: The Game**
- Epic Mickey 2: The Power of Two
- LEGO Batman 2: DC Super Heroes
- Transformers: Fall of Cybertron

JOGO DE PORTÁTIL OU MOBILE

- * **Sound Shapes**
- Gravity Rush
- LittleBigPlanet PS Vita
- New Super Mario Bros. 2

TRILHA SONORA

- * **Journey**
- Call of Duty: Black Ops II
- Halo 4
- Max Payne 3

JOGO DE LUTA

- * **Persona 4 Arena**
- Dead or Alive 5
- Street Fighter X Tekken
- Tekken Tag Tournament 2

MELHOR GRÁFICO

- * **Halo 4**
- Assassin's Creed III
- Dishonored
- Journey

MELHOR DLC

- * **Dawnguard / The Elder Scrolls V: Skyrim**
- Leviathan / Mass Effect 3
- Mechromancer Pack / Borderlands 2
- Perpetual Testing Initiative / Portal 2

MELHOR JOGO INDEPENDENTE

- * **Journey**
- Gust: An Elysian Tail
- Fez
- Mark of the Ninja

PERFORMANCE FEMININA

- * **Melissa Hutchison como Clementine - The Walking Dead**
- Emma Stone como Amanda Cartwright - Sleeping Dogs
- Jen Taylor como Cortana - Halo 4
- Jennifer Hale como Shepard - Mass Effect 3

PERFORMANCE MASCULINA

- * **Daemon Clarke como Handsome Jack - Borderlands 2**
- Dave Fenno como Lee Everret - The Walking Dead
- James McCaffrey como Max Payne - Max Payne 3
- Nolan North como Captain Martin Walker - Spec Ops: The Line

GAME PARA DOWNLOAD

- * **Journey**
- Fez
- Sound Shapes
- The Walking Dead: The Game

PERSONAGEM DO ANO

- * **Clap Trap - Borderlands 2**
- Connor Kenway - Assassin's Creed III
- Commander Shepard - Mass Effect 3
- Master Chief - Halo 4
- Raul Menendez - Call of Duty: Black Ops II

O JOGO MAIS ESPERADO PARA 2013

- * **Grand Theft Auto V**
- BioShock Infinite
- South Park: The Stick of Truth
- The Last of Us
- Tomb Raider

JOGO DA DÉCADA

- * **Half-Life 2**
- The Legend of Zelda: The Wind Waker
- World of Warcraft
- Shadow of the Colossus
- Wii Sports
- BioShock
- Portal
- Mass Effect 2
- Red Dead Redemption
- Batman: Arkham City

Tomara...

Uma das possibilidades de inovação em *Dark Souls II* é um sistema de clima dinâmico. Com isso, as fases poderiam escurecer ou clarear com a passagem do dia e uma chuva torrencial poderia dar um tom mais tenso para a exploração



Dark Souls II



Quando um trailer com dragões em mundo medieval começou no telão

VGA 10, nós pensamos que era *Dragon Age III*. O público só gritou alucinado quando, no final do vídeo, veio o título *Dark Souls II*.

Mas, já?! É uma sequência? Sim! O primeiro jogo, *Demon's Souls*, não tinha relação com o segundo, *Dark Souls*. Já esse novo episódio acontece no mesmo mundo do anterior, em uma nova região. Isso não quer dizer que a trama continua diretamente, mas que

elementos da mesma mitologia poderão ser usados. É o exemplo de *Darksign*, a praga de *Dark Souls* que transformava as pessoas em mortos-vivos sem consciência. No trailer de *DSII*, uma frase indica que esse mal retornará: "Você é um mortos-vivo, para sempre sem esperança, eternamente sem luz".

A decisão de uma sequência é a menos preocupante entre as novidades de *Dark Souls II*. A mais triste é que Hidetaka Miyazaki, o criador da série e maior defensor do elevado nível de dificuldade da série, não estará muito envolvido no projeto. Ele vai ser uma espécie de consultor, mas na verdade só vai dar uma olhada na base inicial do projeto e não vai mais interferir em nada. Essa foi uma decisão da Namco Bandai, a distribuidora da

série, que prefere ver o talento de Miyazaki focado na criação de um novo jogo, que talvez uma nova franquia. Em seu lugar, dois funcionários da FROM Software vão dividir o cargo de direção: Tomohiro Shibuya e Yui Tanimura. A decisão veio de uma intenção de renovar a série, fazer com que ela continue evoluindo e torne-se mais acessível para os jogadores... Opa! Pode para tudo! Essa série é boa por ser difícil e justamente por confiar na capacidade do jogador em vencer desafios muito acima da média dos jogos atuais. Isso quer dizer que a Namco-Bandai vai estragar a série deixando-a fácil para todos? Talvez...

A série *Souls* é para poucos (mesmo sabendo que *Dark Souls* vendeu mais de um milhão e meio).



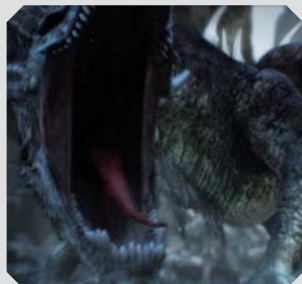
MORTO-VIVO ▶ O novo herói estará em busca de uma cura para a sua condição de morto-vivo, assim como no episódio anterior

Velho mundo

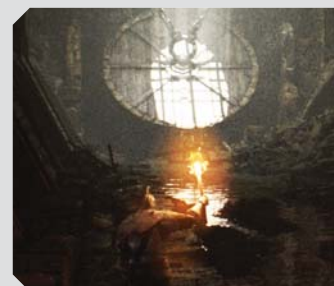
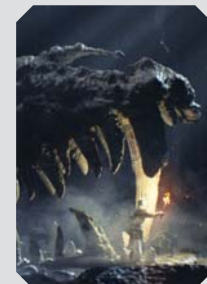
O mundo de *Dark Souls II* é o mesmo do game anterior, mas será uma região diferente, talvez outro continente. O importante é que a FROM Software quer criar apenas cenários totalmente diferenciados do que já vimos



CENÁRIOS MARAVILHOSOS ▶ Uma das maiores jóias da série são os cenários. Em *Dark Souls II* há mais investimento na criação deles



DRAGÕES ▶ Se você quer um símbolo de que nem tudo vai mudar, o trailer já exibe um dragão voando em seus domínios. Já é alguma coisa...



E, dentro desses poucos, apenas um grupo muito pequeno foi capaz de aproveitar todas as sutilezas. Os covenants não eram para todas, a trama era muito sublimar e nunca houve nenhuma obrigação de explicar como funcionam as mecânicas de controle e do universo do jogo. Segundo Shibuya, esses são alguns dos aspectos que terão que ficar acessíveis para atrair um público mais amplo. A história será mais presente e explicada por um maior volume de personagens, cenas e, talvez, arquivos de texto. O início do jogo terá um tutorial explicativo das habilidades e comandos. E o sistema de covenant, que permitia fazer parte de grupos que exigiam condições de comportamento no jogo offline e online, também será

menos complexo. Sou um fã conservador da série e também não quero um jogo simplificado, mas esses campos citados podem ser melhorados sem diminuir a famosa dificuldade do jogo. Quem não lembra do sofrimento que era entender o sistema de tendência branca e negra em *Demon's Souls*. Por falar em tendência, a ideia de avaliar suas ações em boas e ruins, como no primeiro game, vai voltar, mas ainda não sabemos como essa ideia vai funcionar. Apenas há uma pista de que más ações poderão colocar inimigos poderosos na sua cola – talvez como em *Demon's Souls*, quando surgiam inimigos extras na tendência negra.

Shibuya garantiu em uma entrevista à revista *Edge* inglesa

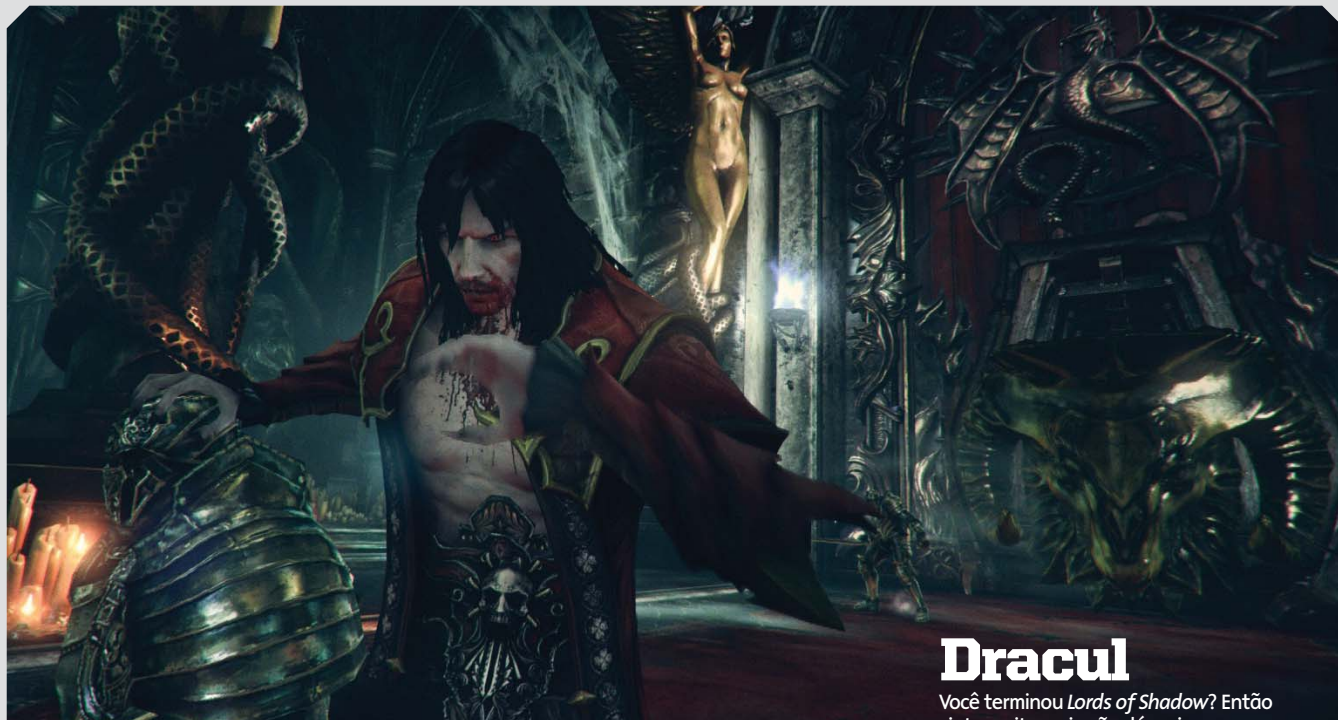
Dark Souls II tem como meta explicar mais a trama, oferecer tutoriais e facilitar os covenants

que não pretende mudar os controles do jogo, apesar de ter carta verde para isso. No momento, o melhor é manter a calma enquanto não temos acesso a mais informações.

Dark Souls II conta com uma equipe maior de produção. Apesar de não revelar números quanto a isso, a Namco-Bandai revelou que há o dobro de pessoas cuidando do mundo do jogo em relação ao episódio anterior. A intenção não é fazer um mundo maior, mas com muito mais volume e detalhes.

Apesar do medo de que a série mude muito para tentar alcançar um público ainda maior (e tentar virar rival de *Skyrim*, vai saber), é bom perceber que a série virou uma prioridade para a Namco-Bandai e haverá mais investimento. O CG do trailer da VGA, por exemplo, é muito mais bonito do que o da abertura de *Dark Souls*.

Dark Souls II ainda não tem data para chegar no seu PlayStation 3. Por enquanto, praise the Sun, meu amigo. ▶



Dracul

Você terminou *Lords of Shadow*? Então sinto muito, pois não dá mais para esconder a revelação do final do game: Gabriel, o caçador de vampiros e membro do clã Belmont, agora é Dracul, o renegado

Castlevania Lords of Shadow 2



À frente do reboot de *Castlevania*, o estúdio MercurySteam causou uma ótima

primeira impressão com *Lords of Shadow* (2010), reescrevendo o início da história do clã Belmont e a sua conexão com Dracula. E a sequência, *Lords of Shadow 2*, deve ousar um pouco mais.

Durante o VGA, um novo trailer trouxe detalhes relevantes, como a estátua de Satan, antagonista do primeiro jogo, e Gabriel (protagonista anterior) mais velho. Ele abdicou de seu nome e chama a si mesmo de Dracul (justificado no final do DLC *Reverie*). Gabriel caminha entre dois túmulos (um de Marie Belmont, sua esposa, e o outro da criança-vampiro Laura, do primeiro jogo).

Gabriel tornou-se um inimigo da Irmandade da Luz, a qual serviu anteriormente e que enviou uma tropa de cavaleiros para confrontá-lo. Com seus poderes, Gabriel promove um verdadeiro massacre usando um chicote de energia, até um titã mecanizado aparecer. Por fim, surge a figura de Alucard e o trailer termina.

Fora isso, Dave Cox (produtor do jogo) já adiantou que *LoS2* não será dividido em capítulos. Você vai jogar com Gabriel em épocas diferentes (será que jogaremos com Alucard?), tanto no passado quanto nos tempos modernos. Isso justificará o final extra que aparece depois do crédito do primeiro jogo e que já anunciava um grande acontecimento: a volta de Satan.



VILÃO ▶ Ainda não entendemos essa ideia de colocar o "Gabriel vilão" como protagonista

Gabriel vai usar outros tipos de arma, além do chicote de energia, que lembra o Combat Cross (arma destruída no final do DLC *Resurrection*). E um novo integrante da família Belmont vai

dar as caras. A trilha sonora será uma combinação de orquestra com música eletrônica, no melhor embalo de *Castlevania: Symphony of the Night*. *Lords of Shadow 2* será lançado em 2013. ▶

HITMAN™

ABSOLUTION



JÁ DISPONÍVEL

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

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

18

Violência Extrema

Não recomendado para
menores de 18 ANOS



/HITMANABSOLUTIONBR



XBOX 360.



©2012 Square Enix, Ltd. "PS", "Playstation", "PS3" and "X" 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.



Relação

Joel e Ellie podem ter se amado algum dia, mas a situação não é das melhores nesse mundo cheio de pessoas infectadas. No trailer, eles discutem feio e Joel diz que “já se importou com alguém”, com o verbo no passado.

The Last of Us



Anote na agenda: 7 de maio é o dia em que um dos jogos mais esperados de 2013 será lançado. A data oficial foi finalmente revelada no trailer do VGA 10. A Naughty Dog também anunciou quais serão os extras para quem obter o jogo durante a pré-venda nos EUA: a trilha

sonora oficial, um tema dinâmico para o PS3 e dois avatares da PSN.

A principal função do trailer foi apresentar Tess, a parceira de Joel, o que a encarrega de ser um dos personagens secundários centrais na trama. Mas o mundo está em um estado caótico: namorar como dois pombinhos em um parque de diversões não é tão fácil quando

as cidades estão destruídas e há zumbis nos seus calcanhares. Joel diz no trailer que houve um tempo em que ele se importava com alguém, mas com o mundo nessa situação apocalíptica, esse tipo de relação humana só serve para você ser morto.

Tess é durona e parece possuir uma personalidade parecida com

a de Joel. Ela está vivendo em uma das últimas áreas de quarentena, operando com contrabando no mercado negro. Ela é uma grande negociante e estrategista e, no caos em que vive, ser uma pessoa ética não parece estar no topo da lista de prioridades.

A mulher ainda se mantém leal e confia em Joel, mas não sabe se



COISA FEIA, MENINA ▶ Ellie é mostrada portando armas no novo trailer. Pelo visto a moda do arco e flecha chegou em *Last of Us*



RETOQUES? ▶ Pode ser uma diferença entre cinemática e gameplay, mas o rosto da personagem está diferente nas duas imagens



ele compartilha os mesmos sentimentos. O relacionamento não é nada fácil. No trailer, os dois aparecem discutindo, e Joel termina a discussão gritando “está acabado, Tess!”. A mulher teve a voz e a sua captura de movimentos do corpo feitas por Annie Wersching, atriz que participou do seriado 24 horas interpretando Renee Walker.

Deixada um pouco no segundo plano desse trailer, a jovem Ellie questiona Joel sobre o que ele

tem tanto medo e o que eles devem fazer a seguir. Mais importante do que isso, a garota é mostrada duas vezes segurando um revólver (e um arco e flecha na foto acima), provavelmente indicando que ela terá que ajudar Joel mais do que jogando tijolos na cabeça dos inimigos. Ellie parece ser uma garota cabeça-dura, que pode se esquecer do perigo que eles estão vivendo. “Eu preciso te lembrar do que está lá fora?”, diz Joel em certo momento.

Tess é durona e parece ter uma personalidade parecida com a de Joel. Ela é uma estrategista

Em outra cena bem bacana, os protagonistas aparecem andando a cavalo. Apenas uma cinemática ou uma indicação que o animal servirá como meio de transporte? Ainda restam muitas perguntas em *The Last of Us*, e algumas só

devem ser respondidas no dia 7 de maio. Até lá, só podemos nos lembrar do conselho que Joel dá para Ellie: “faça cada tiro valer” — principalmente se você estiver em um jogo com zumbis e muita gente desesperada. 



Especial
Metal Gear Solid

+ Texto
Douglas
Pereira

+ Arte
Alexandre
(Nani)

Um novo
Metal Gear
Solid?

Ou o outro
lado de Ground
Zeroes?

O mistério de Phantom PAIN

Lá estávamos nós, assistindo ao Video Game Awards, quando anunciaram o primeiro trailer de um jogo completamente novo. Era um trailer estranho, meio sem sentido e mais longo do que deveria, mostrando alguém que acabou de acordar de um coma e tentando fugir de um hospital que está sendo invadido por soldados. Ao final, o nome do jogo: *The Phantom Pain*. Só que havia algo mais estranho. Era meio difícil não achar o protagonista do vídeo parecido com o Snake (qualquer um deles), e o visual tinham uma iluminação muito distinta... parecia com a da FOX Engine, tecnologia da Kojima Productions. Além disso, o estúdio responsável pelo jogo, Moby Dick Studio, nunca tinha feito jogo algum, o seu site foi registrado um mês antes do VGA 10, e o único membro conhecido é um tal de Joakim Mogren, de origem sueca – tal qual o estúdio. Em pouco tempo ficou meio claro que “Joakim” é um anagrama para o nome “Kojima”. E aí “a internet*” entrou em ação. Ficou claro que o vídeo está lotado de referências a *Metal Gear Solid*. Vamos destrinchar este vídeo e te mostrar as pistas de *The Phantom Pain*.

*Pistas tiradas de nossas observações e de um tópico investigativo no fórum NeoGAF



00:11 - 00:14

SNAKE e mais alguém capotam um carro. Pílulas pra todo lado.

✓ Esse acidente certamente acontece depois dos outros eventos do trailer.



00:00 - 00:10

“Big Boss” (vamos chamá-lo assim) acordou de um longo coma. Um médico de sotaque russo confirma isso. Ao fundo, uma bandeira do Reino Unido e um mapa.

Um médico: ele parece com o Dr. Kio Marv, que descobriria o OILIX, substância que substitui o petróleo, em *Metal Gear 2* (o de MSX). O problema é que *MG2* se passa em 1999 e, na arte da época, Kio Marv não tinha cabelos brancos (ele se parecia mais com Sokolov, de *MGS3*). Se *Phantom Pain* e *Ground Zeroes* forem o mesmo jogo (que

se passa depois de *Peace Walker*) isso deve ser bem improvável.

✓ Outra especulação é que este é o Dr. Drago Petrovich Madnar, que também era careca no cima (e russo), mas igualzinho ao Einstein em *MG2*. Ele e Marv eram conhecidos, só que Madnar era o especialista em engenharia robótica e fisiologia. Além de ter construído os *Metal Gear* dos dois primeiros jogos, ele se manteve vivo até a época de *MGS4*, e é o cara que transformou Raiden em um ciborgue – já dá para ver que ele manja. O interessante é um diálogo via rádio na luta final contra Big Boss em *Metal Gear 2*, sobre um rumor: entre *Metal Gear 1* e 2, Madnar teria reconstruído Big Boss, quase como um ciborgue, substituindo suas duas mãos, pés, olho direito e orelha direita – partes perdidas na luta final contra Solid Snake em *MG1*, sob ordens de alguém. Foi assim que Big Boss voltou em *MG2*.

✓ Junte essa parte ao fato de que ela ainda está no Database oficial da série, porém toda a história de fundo de Madnar entre *MG1* e 2 não foi colocada lá. Isso fortaleceria a teoria de que o “médico” é Madnar.

✓ Isso faria sentido, mas esbarra no problema do tempo. O único jeito de essa possibilidade ser verdadeira seria se *The Phantom Pain* fosse um jogo separado e não *Ground Zeroes* – ou se *GZ* rolar em diferentes eras, indo desde *Peace Walker* até *MG2*.

Bandeira britânica e um mapa:

a bandeira é a coisa mais óbvia da primeira cena, porém, sozinha, não dá certeza de nada. O mapa ao lado é que faz o trabalho, e nos dá uma pista de onde o jogo se passa: na ilha de Chipre. Ao conseguir sua independência em 1964, Chipre aceitou ter duas bases de soberania inglesa em suas terras. Daí a bandeira. Há um terceiro item que indica o mesmo local, falaremos dele depois. ▶



derrota para Solid Snake. Porém, apenas seu braço está diferente, enquanto o diálogo em *MG2* dizia que ambas as mãos, pés e orelha foram mudados. Talvez esta seja apenas a primeira parte do processo – já que o doutor avisa que “temos muito tempo”.



Pétalas brancas: esse estava na cara, mas só faz sentido se você vê *Metal Gear* em tudo. As pétalas brancas são uma clara referência ao campo de flores da batalha entre Naked Snake (Big Boss) e The Boss em *MGS3*. Duas pétalas parecem pegar fogo, e isso liga essa cena a outra no final do vídeo.

00:20 – 00:32

Snake levanta seu braço esquerdo. Seu braço mecânico esquerdo. No que provavelmente é uma alucinação, ele vê pétalas de flores voando

pela sala. Após um breve corte, alguém diz para ele se levantar, porque o lugar vai ser “tomado”.

Braço mecânico: como dissemos na parte do doutor, é dito que Big Boss foi reconstruído após a explosão de Outer Heaven e a sua

O amigo: Big Boss é amparado por alguém que também quer escapar dali. Com o rosto todo coberto, não sabemos quem ele é, mas deve ser um personagem novo. Sua voz é de ninguém menos que Kiefer Sutherland, o Jack Bauer de *24 Horas* (vamos chamá-lo assim).



00:35 – 00:50

Big Boss rasteja para avançar. Em um corredor, eles se deparam com uma pequena figura em um elevador. O amigo faz sinal para Snake parar. A música torna-se ameaçadora e a silhueta causa essa impressão.

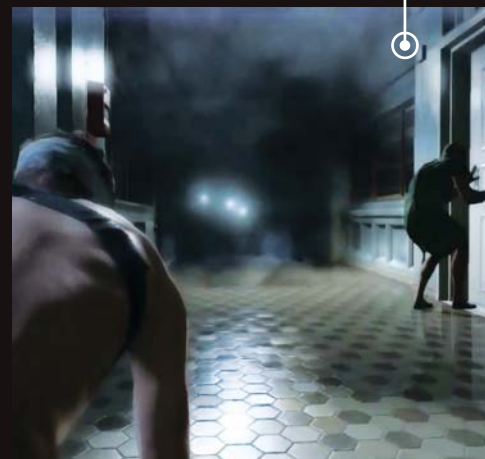
Rastejando: isso ajuda a reconstruir os eventos do vídeo. Está claro que Snake começa

rastejando, lutando para se equilibrar e, no final da escapada, ele já é capaz de se movimentar normalmente.

O local: um dos pontos que contribuiu para fazer a ligação com *Metal Gear* foi o piso cheio de hexágonos, forma geométrica que povoa os menus de vários jogos da série.

00:50 – 01:17

Em outra cena, os dois continuam avançando, enquanto Snake luta para manter seu equilíbrio. O braço mecânico sempre está lá, mostrando que provavelmente não seja uma alucinação, embora nunca deem ênfase ao membro postiço. Ao ver soldados se aproximando no corredor, a dupla entra em um quarto.





01:18 - 01:53

Soldados invadem o quarto (supondo que seja o mesmo) e matam todo mundo, menos a nossa dupla, que se escondeu debaixo de uma cama.

Enquanto os dois estão escondidos, assistindo ao massacre, podemos ver uma tomada de padrão britânico no quarto — o mesmo padrão usado na ilha de Chipre.



02:01 - 02:13

Snake está em um corredor com outras pessoas, e soldados começam a atirar indiscriminadamente. O amigo de Snake está escondido em uma brecha no corredor.

✓ Há algo estranho com seu amigo “Jack Bauer”. É como se ninguém o visse e ele sempre fizesse as coisas mais oportunas. Ele sempre sabe o caminho e nunca está atrás de Big Boss. Em duas oportunidades, é como se ele passasse na frente de soldados e eles não o vissem. E há um momento estranho...

✓ Aos 2:03, um cara com o rosto enfaixado é o primeiro a ser fuzilado no corredor e cai morto. E se esse cara for o sujeito que acompanha Big Boss...

✓ Aos 2:06, quando Snake vai olhar para o outro lado... o cara do rosto enfaixado está escondido ao lado no corredor! Como? Ele deu respawn?

✓ É só pensar num cenário ao estilo *Clube da Luta* e não fica tão impossível achar que esse amigo é apenas uma projeção da mente de Big Boss.



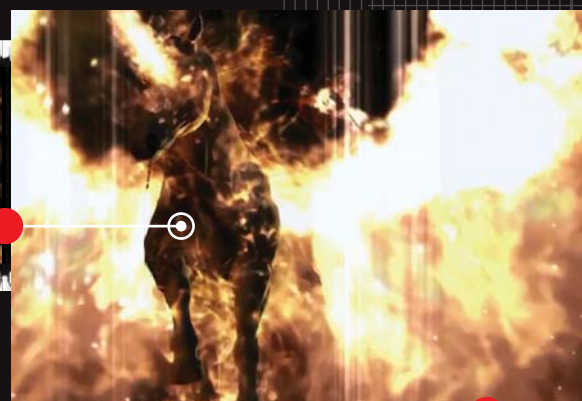
01:54 - 02:00

Chegando no primeiro corredor do elevador, ocorre uma grande explosão na frente da dupla de fugitivos. As ameaças não acabam.



02:14 - 02:21

Depois da explosão ou algo assim — o corredor está em chamas e há vários corpos de soldados no chão — Big Boss começa a fugir de alguém que está no meio do fogo.



02:24 - 02:30

Aí o vídeo começa a ficar louco. Três alucinações com fogo, envolvendo “personagens de MGS 3”, aparecem.

✓ A imagem da pessoa em meio as chamas vai ficando mais clara, e fica parecida com Volgin, o vilão de MGS3 (à esquerda). Depois, há uma mulher em chamas (ou será o Raidenovich?) e ela se parece com EVA. Enquanto ela se debate, é possível ver pétalas pelo lugar, algumas em chamas. A sala é a mesma do início, o que nos diz que esta cena não ocorre muito depois de Snake acordar.



✓ Na sequência há um cavalo/unicórnio alado em chamas. Pode ser um referência a *The Boss*, que sempre estava à cavalo em MGS3. E tem gente que vê a silhueta da Boss ali — certamente há alguém cavalcando o animal.



02:31 - 02:40

Bem... como dizer isso? Uma baleia gigante em chamas aparece nos céus e engole um helicóptero. Este é o ponto mais misterioso do trailer, por ser a alucinação (ou assim

esperamos) mais forte e com menos conexão com a história da série.

✓ OK, não há muita coisa sobre esses grandes mamíferos na saga, e sabemos que Big Boss não está indo para o bar mitzvah de um

moleque aí. Porém, há um diálogo em *Metal Gear 2*, em que Roy Campbell conversa com Solid Snake sobre George Kessler. Kessler (que no original era Kasler e teve seu nome corrigido na *Metal Gear Encyclopedia*) era um mercenário americano, cujo conhecimento sobre outros mercenários era imenso. No episódio de Zanzibar, serviu como consultor para Snake. É ele que conta a Snake sobre os implantes de Big Boss. Bom, mas sobre a baleia, há uma conversa com Roy Campbell em que ele diz a Snake para “não falar sobre pratos com carne de baleia com ele”. Isso, na época (assim como o Big Boss ciborgue), era apenas uma referência a *Snatcher*, outro jogo de Hideo Kojima. Mas... vai saber, né?

02:41 - 02:46

O logotipo... até ele esconde um segredo de explodir cabeças.

Phantom Pain: O nome traz de volta essa coisa de “Phantom”. No trailer de *Ground Zeroes* e em um pôster dele, é dito que, “From FOX, two phantoms were born” (da FOX, dois fantasmas nasceram). Além disso, como você pode ver no quadro “Vendo Fantasmas”, essa coisa

de fantasma também tem a ver com perder um olho.

O logo: aqui está a prova irrefutável de que estamos lidando com *Metal Gear Solid*. Vê as linhas e espaços estranhos na parte superior das letras? Se você pegar a mesma fonte e começar do primeiro traço, é possível escrever “Metal Gear Solid V” perfeitamente, preenchendo todos os espaços.

02:47 - 02:57

SNAKE está caído e um soldado aparece. Ao fundo, alguém descalço e com uma roupa estranha começa a levitar.

Rosto de Snake: há uma cicatriz na face do cara igualzinha a que Big Boss tem no pôster de *Ground Zeroes*.

Soldado: o armamento do soldado é igual ao de soldados vistos no trailer de *Ground Zeroes*.

Mantis?: é certo que tem alguém com poderes especiais nesse negócio. É a mesma pessoa do elevador. Ela está descalça e tem uma roupa que parece com um casaco de Mantis, com as mangas bem grandes – uma camisa de força, mesmo. Ouve-se o barulho característico de respiração pela máscara de gás. E pode ser ele mesmo: Mantis nasceu em 1970, segundo a biografia oficial da Konami. *Ground Zeroes* é depois de 1974, embora não saibamos a data com precisão. A estatura baixa do personagem dá a entender que é uma criança, e o fogo somado com as ilusões descrevem os dois poderes de Mantis – ele

THE PHANTOM PAIN

METAL GEAR SOLID V
THE PHANTOM PAIN



02:58 – 03:00

Bem no finalzinho, é possível ouvir uma voz de mulher, também com sotaque russo, que diz “V has come to”. Traduzindo, seria algo como: “V acordou” (de um coma). Não dá para saber se V é Big Boss ou outra pessoa que também estava em coma no local.

V: O nome no logo escondido é *Metal Gear Solid V* e não *Metal Gear Solid 5*. A série não usa algarismos romanos. Há quem diga que o V é um “vê”, e não um 5. Não sabemos quem exatamente tem o codinome “vê” que a moça fala no fim do trailer.



Extra:

De todas as imagens divulgadas, só uma não é retirada do trailer. Ela mostra Snake se apoiando em um banco, sobre aquele chão maneiro de hexágonos, e podemos ver um quadro na parede.



O quadro: a imagem não aparece no trailer e tem um quadro na parede. Convenhamos, deve ter alguma coisa ali. Pois bem: o quadro tem uma imagem de um complexo que lembra um hospital que existe em... Chipre. Pois é.



From “FOX,” two phantoms were born.

VENDO FANTASMAS

Para facilitar o trabalho do paranormal ali, veja isso: existe um tipo de Dor do Membro Fantasma (Phantom Pain) chamada Phantom Eye Syndrome (síndrome do olho fantasma). Ela pode se manifestar quando alguém tem seu olho removido. Além da dor e sensação em um lugar que não existe mais – algo relativamente comum em quem perde membros do corpo – a remoção de um olho pode causar alucinações de diversos tipos em um terço dos afetados. No caso dos pacientes que acabam desenvolvendo síndrome de Charles Bonnet pela perda de visão, estas alucinações são de imagens detalhadas, mesmo que não afetem os outros sentidos do paciente. Coloque um exagero comum para *Metal Gear* e isso não seria tão impossível. E, claro, Phantom Pain deve estar associada ao braço perdido.

OS DOIS SÃO UM?

É provável que *Phantom Pain* e *Ground Zeroes* sejam o mesmo jogo. Há muita coisa indicando que eles se passam na mesma época, incluindo os soldados com o mesmo equipamento. Porém, mesmo que não seja o caso de uma mesma missão, uma das teorias é de que o jogo seja dividido em partes distintas, como o Tanker e a Plant em *MGS2*. No caso dessa teoria, a parte de *The Phantom Pain* poderia se passar em 1972, quando Big Boss esteve em coma e o projeto Les Enfants Terribles começou. É claro que isso tiraria o crédito de outras coisas, como Psycho Mantis (que só teria 2 anos de idade). Mas isso aumentaria as chances do homem com o rosto coberto ser o de rosto queimado de *Ground Zeroes*. E lembre-se que “da FOX, nasceram dois fantasmas.” 🐉

queimou a vila onde nasceu com seus poderes, após matar seu pai, e todos nós conhecemos suas ilusões. E ele também levita. Ah, e em um livro que conta a história de Mantis – que não foi escrito por alguém da Kojipro e portanto não se sabe se é um fato oficial ou não – é dito que ele sofreu de dupla personalidade... E a pessoa que explodiu um corredor em chamas e a que olhou Snake com calma no fim do trailer parecem ter comportamentos bem distintos.



Remember

A EVOLUÇÃO DO VÍCIO
POR REDES SOCIAIS E O
FIM DA INDIVIDUALIDADE
MARCAM O DECLÍNIO DA
HUMANIDADE EM 2084

70% DE POTENCIAL
DE SUCESSO

PS3 (DISCO) **LANÇAMENTO** MAIO

PRODUTORA DONTNOD

DISTRIBUIDORA CAPCOM

Remember Me

+ Texto
**Humberto
Martinez, enviado a
Los Angeles, EUA**

+ Arte
**Alexandre
(Nani)**

A Capcom tem uma lista invejável de franquias que são garantias de sucesso em vendas, independente até da qualidade. *Resident Evil*, *Street Fighter*, *Monster Hunter*... só para citar alguns. Felizmente, a gigante japonesa conhece o valor de investir em novas marcas e nos convidou para visitar Paris, na França, para conhecer a base do seu estúdio parceiro, a Dontnod, e o seu primeiro projeto: *Remember Me*. O que vimos foi um mundo apaixonante, com questionamentos e reflexões de um futuro que já começou a se formar.

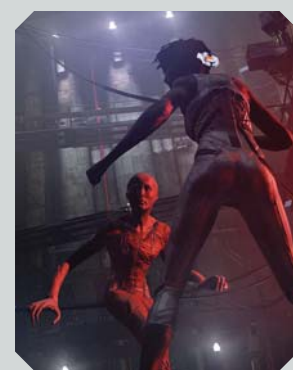


▲ Nihilin é jogada no esgoto, literalmente, sem memória. Os leapers não curtem a visita

“**C**ara, me dá uma memória? Eu só preciso de uma lembrança feliz! Só mais uma vez!”, implora um cara largado na sarjeta imunda. As ruas parisienses de 2084 não lembram em nada a beleza da França que conheci em minha visita à sede da Dontnod. Decadente, escura, mecânica e maculada por miseráveis, a chamada “Baixa Paris” é o refúgio de quem chegou no fundo do poço do vício. À primeira vista, o desespero alienado dos viciados que encontramos em *Remember Me* lembra o comportamento de vítimas do crack e de outras drogas pesadas. Porém, essa é uma época diferente da nossa, em que o poder, o prazer, a riqueza e a decadência estão ligados à nova moeda dominante: as lembranças,



▲ *Remember Me* começa na Baixa Paris, repleta de leapers, viciados e personagens misteriosos



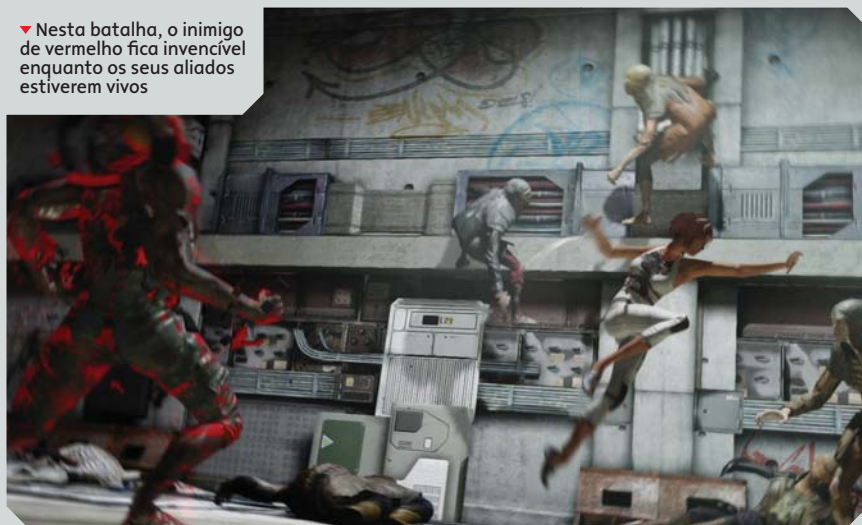
manipuladas como arquivos digitais.

Qualquer boa história de ficção científica baseia seus exageros em bases plausíveis. E foi aí que *Remember Me* me capturou,

ao levar sua experiência para além do jogo, para o campo do autoquestionamento e para uma análise dos nossos costumes. Hoje, vivemos o ápice da comunicação global, ao preço da diminuição dos limites da privacidade. Redes sociais, como Facebook e Instagram, são quase como entidades que validam a existência do indivíduo. É como se qualquer experiência, como uma viagem ou uma visita a um restaurante, só ganhasse valor se compartilhada. Sua rede de amigos atua como juízes da sua vida, “curtindo” e aprovando os seus melhores momentos.

E onde a evolução disso vai nos levar em 20 anos? Ou, no caso de *Remember Me*, o que vai acontecer em 71 anos? A resposta veio do centro de pesquisa e desenvolvimento da Memoreyes, corporação que desenvolveu a Sensation Engine, a SenSen, uma tecnologia capaz de transformar lembranças em arquivos digitais compartilháveis. A memória de uma pessoa é transformada em produto que pode ser comercializado, compartilhado, e já não é

▼ Nesta batalha, o inimigo de vermelho fica invencível enquanto os seus aliados estiverem vivos



Leapers

Quase como um refugio da sociedade, os leapers são, segundo o codiretor de arte Michel Koch, “personagens que tiveram overdose de memória, apagaram e usaram lembranças demais, por isso não possuem memória própria”. “Eles não são sempre amedrontadores. Algumas vezes agem como crianças e até choram. Nós queremos que o jogador sinta pena deles. Eles são assustadores, mas são tristes”, revela Michael.

algo abstrato e intransferível. Você certamente já se imaginou em grandes conquistas, como participar da seleção brasileira na Copa do Mundo, como seria estar no cockpit de Ayrton Senna na prova de Donington Park em 93 ou realizar o fetiche de ter um romance com uma diva do ▶

O DESESPERO
DOS VICIADOS
EM REMEMBER
ME LEMBRA O
COMPORTAMENTO DE
VICIADOS EM DROGAS



▲ Nilin está na lista de procurados pela Memoreyes e outros agentes virão na sua cola

▼ Enquanto a Baixa Paris é uma área suja, a visão da Alta Paris é limpa e muito austera



Memórias de alegria e de prazer são viciantes, enquanto traumas e tristezas podem ser deletados

cinema. Com o SenSen, é possível viver experiências como essa como se fossem suas. Como se fossem filmes no catálogo do atual Netflix, o consumidor pode comprar as lembranças cobijadas de outros pessoas e senti-las como se fossem suas. É engraçado pensar que essa ideia da Dontnod veio meses antes de o Instagram anunciar uma nova regra em que se permite vender as fotos pessoais compartilhadas por seus usuários. A diferença do resultado pode ser grande, mas SenSen e Instagram usam o mesmo conceito de comercializar as experiências alheias.

O problema da atração é o uso exagerado. Memórias de alegria e prazer são viciantes, enquanto traumas, decepções e lembranças tristes já não são aceitos. As pessoas querem adquirir lembranças boas e deletar as ruins, mesmo considerando que é o equilíbrio delas que nos definem. E, após absorver anos de memórias alheias, a mente de um indivíduo vira um mosaico de personalidades, que só piora com a opção de eliminar as lembranças indesejadas. Essa fragmentação pode levar a um novo tipo de esquizofrenia. Quem é você de verdade, quando fica impossível determinar quais memórias são suas?

E há outro problema: a lembrança fica lá na sua memória, mas as emoções de “vivê-la” só acontecem uma vez, na aquisição, como na vida real. Por isso há tantos viciados nas ruas da Baixa Paris, implorando para sentir uma “lembrança feliz” só mais uma vez. Assim como drogas, os ricos também são vítimas do vício.

E, na Alta Paris, com suas contruções imponentes, há consequências sinistras do uso do SenSen. Há um grupo, por exemplo, que oferece todo o luxo para os seus associados em troca de uma conexão compulsória em que todas as pessoas devem compartilhar suas memórias o tempo todo com todos os membros. É o início de um conceito de “mente coletiva” que vou adorar conhecer as consequências na trama do game.

Em Paris 2084, a memória é a moeda corrente. E, em *Remember Me*, essa ideia é a atração que define o projeto e é o que causa uma sensação de que esse jogo pode ser grande e único, apesar de não oferecer a qualidade técnica de superproduções. Meu único receio é que essa explicação genial para o mundo de *Remember Me* fique em segundo plano, apenas para justificar a ação. É um mundo quase tão promissor quanto aquele que nos arrebatou no primeiro ▶

Olga Sedova

Nilin pode ser uma caçadora ágil, mas não é a única talentosa do ramo. Olga é uma das agentes da Memoreyes dispostas a eliminar a errorista e tem muitos recursos ao seu dispor, como um jato prático capaz de pousar em pequenos espaços.



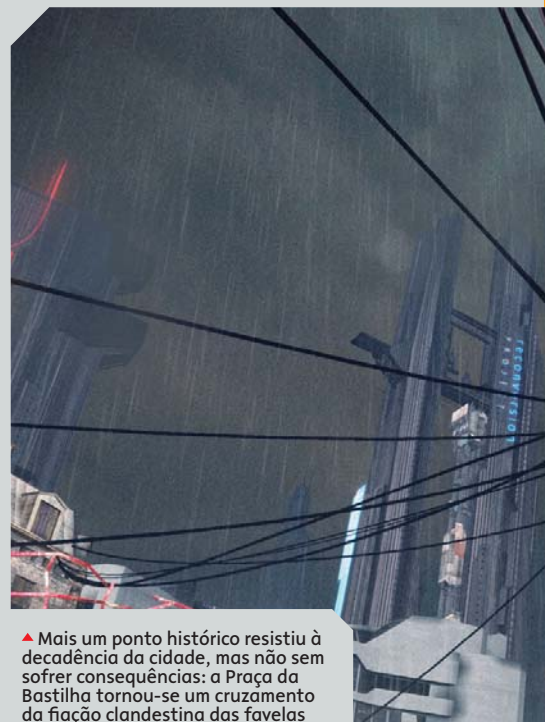
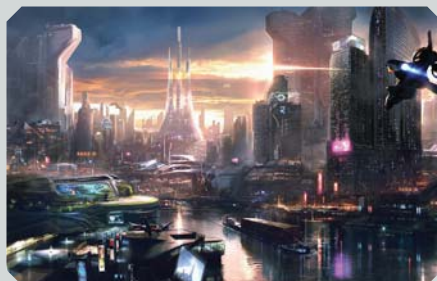
Especial

Nilin é uma agente renegada da Memoreyes, onde trabalhou como caçadora de memórias. O que a faz especial é o fato de que ela é a única caçadora capaz de alterar as lembranças alheias. Ela consegue invadir a SenSen e alterar detalhes da memória das pessoas, como se editasse os “vídeos de suas lembranças”





▲ A grandiosa catedral de Notre Damme é cercada por arranha-céus modernos na Paris futurista da Dontnod



▲ Mais um ponto histórico resistiu à decadência da cidade, mas não sem sofrer consequências: a Praça da Bastilha tornou-se um cruzamento da fiação clandestina das favelas



▲ Ao invadir a memória de Olga, Nilin faz com que a caçadora pense que seu marido morreu durante um tratamento

Bioshock e o ideal seria um aprofundamento semelhante, explorando as crises políticas e filosóficas desse mundo, com personagens marcantes, vítimas ou não dessa sociedade.

Caçadores de Memória

Como já deu para perceber, na minha opinião a história é a verdadeira protagonista aqui. Mas o “veículo de navegação” por esse mundo também tem seu charme. Nilin é um rostinho bonito e atraente, mas vai além do estereótipo e oferece mistério. Ok, a sua introdução não é das melhores e envolve o pior dos clichês: a garota não lembra quem é e sofre do tipo mais conveniente de amnésia, no qual lembranças importantes voltam na hora em que é preciso para salvar a pele (muito bronzeada para os padrões de Paris) da garota acrobata.

Nilin é ex-caçadora de memórias e atuava a serviço da Memoreyes. Ela é como uma hacker especializada no SenSen, aparentemente a

única capaz de adulterar lembranças alheias. Por algum motivo (teremos que jogar para descobrir), a relação da garota com os seus empregadores acabou mal, sua memória foi apagada no processo de rescisão e agora sua cabeça está a prêmio na lista de outros caçadores. Talvez por ter assistido ao novo *Vingador do Futuro (Total Recall)* no avião de volta ao Brasil, fiquei com a impressão de que essa amnésia de Nilin pode ter sido causada por ela mesma, uma agente fiel da Memoreyes, para infiltrar-se entre os seus piores inimigos, os erroristas.

Remember Me começa com o símbolo da queda de um “anjo traidor”, com a garota jogada nos esgotos da Baixa Paris em um caixão fechado. Esse é o território dos leapers, pessoas que já não parecem humanas, com deficiências e comportamento débil (agem como o Gollum, de *O Senhor dos Anéis*). Não foi revelado quem são os leapers, mas está

claro que eles são um segredo sujo oculto pela Memoreyes. Os leapers libertam Nilin para acolher a nova “irmã”, mas percebem que ela é diferente e a atacam.

Logo é esclarecido que Nilin não é mais caçadora e já é uma errorista, um nome bacana para uma galera que quer combater os males da Memoreyes. Nilin recebe suporte via comunicador de Edge, seu contato com o grupo errorista.

Esse suspense sobre quem é Nilin de fato e sobre pessoas que dizem ser amigos e nem sempre parecem falar a verdade, pode nos levar a dois caminhos: uma revelação realmente surpreendente sobre a garota ou a mais clichês de heróis sem memória que já vimos em tantos filmes e jogos. Desde que ela não seja um clone, uma princesa de algum reino (ou de outro mundo) ou a filha do principal vilão, já vai evitar os clichês mais usados.



▲ Está curtindo seu passeio turístico em 2084? Então não deixe de visitar a Torre Eiffel... Se bem que já há muitos prédios maiores do que ela na região futurista



▲ A Paris de 2084 vive em um estado de vigilância completa e forte opressão policial. São tempos tiranos

O passado sob controle

Mesmo se o contexto do mundo de 2084 não for bem aproveitado na história, pelo menos é garantido que ele está totalmente inserido na mecânica do jogo. A segunda maior atração de *Remember Me* está na manipulação das lembranças. Nilin tem a capacidade de invadir a memória dos seus alvos ao tocar no conector do SenSen, aquele acessório maneiro que fica na nuca das pessoas. E ela pode alterar pequenos detalhes a seu favor.

Durante o teste, encarei uma cena inteira de manipulação de memória. O objetivo era fazer com que a caçadora Olga Sedova, que estava prestes a abrir um sorriso no pescoço de Nilin com um facão, esquecesse a sua motivação para matar a ex-caçadora. A memória é exibida como um trecho de vídeo, que pode ser avançado e rebobinado como um filme. Nele, Olga está em um centro de tratamento para pessoas com memórias

destruídas. O marido de Olga está com a mente ferrada e dominada só por lembranças ruins, e Olga precisa fazer uma transfusão de boas lembranças do casal (ideia fantástica, Dontnod). O problema é que o procedimento custa os olhos da cara e a caçadora vê na caça de Nilin a chance de conseguir a grana. Então, para se safar, Nilin precisa fazer Olga acreditar que o marido já morreu no tratamento e é aí que começa a brincadeira.

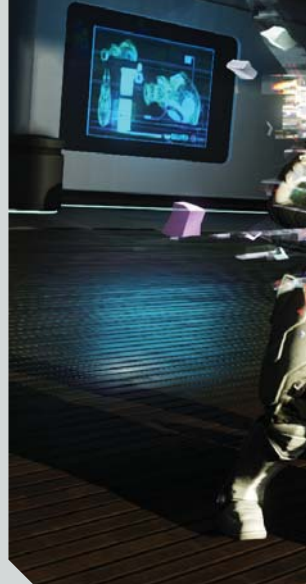
Além de avançar e retroceder o vídeo da lembrança à vontade, é preciso interagir com alguns objeto do cenário. Parte da graça está em encontrá-los, já que não há cursores chatos brilhando sobre eles. É preciso avançar a cena bem lentamente, como um detetive digital faria, para procurar por distorções breves que aparecem em alguns frames. Ao clicar no objeto no momento correto, algo vai acontecer. A primeira coisa que fiz foi abrir as algemas que prendiam o braço do paciente... E aí veio a

surpresa: a cena não é estática. Você pode mudá-la, e os personagens que estão nela podem reagir a isso. A reação, no caso, foi que o médico percebeu e recolocou a algema antes que um acidente acontecesse. Então ficou clara a grande sacada dessa mecânica: é preciso pensar em uma sequência de interações, na ordem certa, para conduzir a edição da memória sem que os agentes presentes consigam impedir.

Conseguí sabotar o tratamento de Olga de uma forma bem sacana, mas ainda assim não consegui concluir a missão. O caso é que eu reverti a transfusão de memórias e fiz com que as lembranças caóticas do marido fossem para a mente de Olga, o que a matou dentro da lembrança. Mas Olga está viva e não poderia lembrar da própria morte, com isso ela sacaria que foi manipulada assim que despertasse. Isso é um paradoxo e resulta em Game Over. Logo descobri a sequência adequada para ▶



▲ Essa luva é um equipamento que só Nitin pode usar e serve para manifestar seu poder e hackear a SenSen



▲ O efeito de vidro explodindo representa que Nitin destruiu as proteções físicas e mentais do inimigo



vencer esse desafio: mudei o frasco de tranquilizante para adrenalina, coloquei um carrinho de ferramentas no caminho do médico e tirei as algemas. O paciente ficou descontrolado e atacou o médico, que ativou o sistema de segurança para eliminar o paciente. Pronto: Olga pensa que o marido está morto, não teria porque iniciar uma caçada e, de quebra, vira aliada de Nitin na busca por vingança contra a empresa que “matou” seu marido. Essa é uma amizade que certamente não vai acabar bem.

Essas invasões certamente vão ser a parte mais legal do gameplay. Só acho uma pena a falta de ousadia (ou de tempo e orçamento, talvez) da Dontnod de expandir essa ideia. Seria incrível ter pelo menos dois modos de alterar as memórias (um bom e um ruim) e assistir à trama que alterada pelas decisões. Os produtores já garantiram que só haverá um modo de lidar com cada invasão, pois diferentes opções

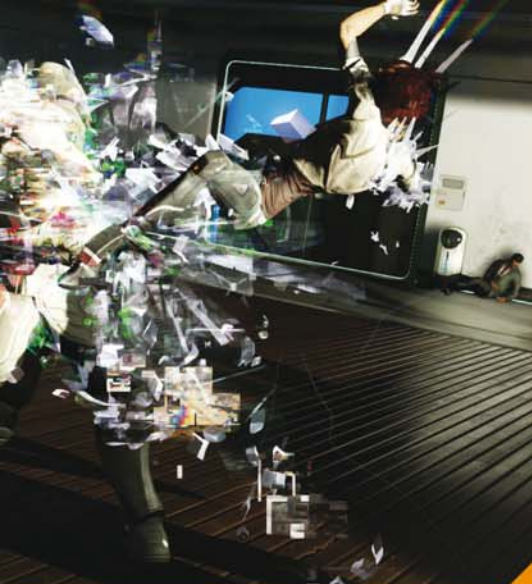
criariam uma rede muito complexa de possibilidades. Não acho que é uma boa desculpa, pois apenas criar uma contagem de decisões para levar a um final bom ou um ruim não seria nenhum bicho de sete cabeças. Outra opção seria seguir o estilo de *Hitman: Absolution*, onde há inúmeras formas de eliminar um inimigo sem precisar alterar o rumo da trama. Essa cena do tratamento do marido de Olga poderia acabar na morte do cara de diversas formas diferentes e isso aumentaria o replay do jogo, desafiando o jogador a testar sua criatividade em busca de opções e cenas extras. Quem sabe em uma continuação?

Parkour é pra Jacu

O que você leu até agora é o que tem de definir se você vai aguardar ansioso por *Remember Me* ou vai esquecer o jogo (há!). Isso porque o restante não é muito legal. O sistema de exploração é um parkour bem

ultrapassado, com movimentos duros da personagem em acrobacias por caminhos muito lineares. É bacana ter colecionáveis para caçar, mas não há empolgação em explorar cenários tão estreitos. O controle e o resultado na animação de Nitin é tão ultrapassado que lembra *Prince of Persia* e não o atual expoente da categoria, a franquia *Assassin's Creed*. O que promete quebrar o marasmo nas cenas de parkour são as mudanças dramáticas de câmera nas escaladas e cenas de ação que rolam quando a errorista está pendurada por aí, mas nada garante que esse tipo de recurso será frequente no jogo.

A comparação com *Prince of Persia*, do episódio *Sands of Time*, foi frequente na minha cabeça nos combates. Lembra -se daquela necessidade chata de ter que pular sobre os adversários para esquivar dos seus ataques e fugir de aglomerações?



▼ Conforme avança na história, a errorista lembra como usar os seus ataques especiais, como a bomba de lógica, que causa pane nos sistemas de defesa dos inimigos

▲ Durante os testes, o uso da esquiva com salto era fundamental. O movimento funcionava bem, mais irritava ter de usá-lo demais



entender como adquirir os novos slots após subir de nível com a caçadora e até como montar combos simples. E não dava para alternar esses combs em tempo real, o que obrigava a pausar a ação para entrar no menu sempre que era preciso trocar de estratégia. Outra coisa: os movimentos dos combos não são muito bonitos e não passam uma boa sensação de poder ou de impacto. Ainda há tempo de melhorar ao menos a superfície do visual da luta, já que há alguns efeitos que funcionam bem, como efeitos parecidos com vidros estilhaçando ao redor do alvo que apanha (para simbolizar que os ataques de Nilin são físicos e afetam também a SenSen).

Vale lembrar que o nosso teste não foi a fundo o suficiente para julgar o sistema de batalha, talvez ele possa evoluir junto com a errorista. Não pudemos, por exemplo, testar todas as habilidades especiais, as S-pressens, donas dos efeitos visuais mais bacanas do combate.

Pensando no futuro

Remember Me provou que há um enorme potencial nas atrações que povoam o campo das ideias, como sua trama e seu universo. Porém, ficou uma impressão de que, por ser o primeiro jogo dessa marca, a ordem é pegar leve e experimentar o terreno antes de investir mais pesado.

Os aspectos técnicos, como controle, movimentação, exploração e gráficos são um pouco ultrapassados. Não dá para evitar comentários do tipo: "Que boa ideia, mas podia ser aproveitada melhor. Quem sabe no próximo jogo?"

Remember Me certamente não é um jogo comum, e passa longe de ser banal. Vale a pena ficar de olhos nas novidades até seu lançamento em maio e torcer para que use bem o seus trunfos para conquistar o seu lugar ao sol e, quem sabe, ganhar forças para uma sequência mais ousada. ▶

Tive de usar isso frequentemente nas batalhas com os leapers. Se esse foi o caminho escolhido pela Dontnod, melhor seria copiar o estilo da série atual de *Batman* (afinal, todo mundo copiou esse jogo) e fazer um sistema de esquiva e de transição de ataques de um inimigo para outro mais natural, coreografado e com finalizações semiautomáticas mais estilosas.

As batalhas podem ficar mais legais com o Combo Lab. Não foi o que pareceu nos testes, mas não dá para ter certeza por que não foi possível aprofundar na evolução das habilidades de Nilin. No Combo Lab, a ideia é entrar em um menu e montar sequências pré-determinadas de socos e chutes. No início só dá para montar sequências de três ataques, mas é possível habilitar mais cinco slots para montar combos de oito Hits. Só que a sacada não é só montar

os ataques, mas sim o valor deles, pois há quatro tipos de habilidades (Pressens): Regen, Power, Chain e Cooldown. Regen são ataques que recuperam energia para Nilin; Power são golpes mais fortes e condutores para as finalizações; Chain imita o golpe anterior e dobra seu efeito e Cooldown alivia a barra de ataques especiais mais rápido.

Ou seja, se a sua intenção é recuperar energia após tomar uma surra, você pode montar um combo onde os socos e chutes tenham função de Regen. Vamos combinar que a intenção é ótima, pois o jogador vai ter de deixar combos prontos preparados para vários tipos de situações, como para luta com inimigos mais fortes, contra grupos ou para quando a intenção for socar sem medo de sofrer consequências. Citei que não pareceu legal no teste porque não foi muito intuitivo usar o Combo Lab. Pode até ser por jogar com pressa, mas foi um tanto difícil

ENGENHEIROS DA PARIS 2084



Visitamos a (luxuosa) sede da Dontnod em Paris para entrevistar os criadores de Remember Me

PRO-BR Como é o mundo de Remember Me? O que é exatamente a Memoreyes e a SENSEN?

Stephane A Memoreyes é uma enorme corporação que inventou a digitalização da memória por meio de uma descoberta científica. Ela provém a cada ser humano a possibilidade de mudar, deletar, vender, trocar e guardar qualquer parte da memória (e pegar mais tarde de volta, se quiser). É como se fosse um HD externo para o computador. Todo mundo ficou viciado nessa tecnologia. Os que não podem (porque são pobres) suplicam para fazer parte disso. Se você não faz parte do mundo da SENSEN, é como se você não fizesse parte da humanidade.

SENSEN é a tecnologia que a Memoreyes inventou. Nilin é uma caçadora de memórias fora da lei. Ela tem o poder de entrar no seu terminal SenSen e conseguir (ou mudar) informações. Essa é uma arma poderosa.

PRO-BR Quem são aquelas pessoas implorando por memórias nas ruas?

Stephane São pessoas que ficaram viciadas em memórias. Eles implantaram em si mesmos muitas memórias de outras pessoas. A personalidade deles começou a ficar fragmentada, esquizofrênica. Na demo, você viu os dois caras falando “Me dê uma memória, só quero mais uma”, “Olha só para você! Está acabado”, “Eu só quero lembrar de algo feliz, só mais uma vez!”.

Esse é o viciado em memórias, que mora nas ruas como um viciado em drogas. Mas quem é de uma classe mais alta também pode sofrer com o vício, o que é outra maneira de mostrar como as memórias podem destruir vidas. Todo mundo está usando as memórias, alguns de maneira segura e outros correndo riscos. Toda vez que se cria uma nova tecnologia, a pergunta é como ela será usada. Os videogames são uma coisa divertida e segura. Mas e se você gastar sua vida ali? Acabar com a sua carreira, perder amigos... Você também pode ficar viciado nisso, são escolhas pessoais. Tudo que é bom é viciante. E as memórias são muito viciantes.

PRO-BR Falando em classes sociais, o que é ser miserável nessa época?

Stephane Nós evitamos criar uma visão capitalista para esse mundo do jogo. Não existe classe baixa. As pessoas que vivem nessa situação eram da Paris central (Média) e ficaram assim por conta do vício em memórias. Também existem pessoas que não querem ser parte dessa sociedade e lutam contra isso, então se escondem nas favelas, onde a polícia não vai. Mas a sociedade não é baseada em dinheiro, e sim em memórias. Existe um prédio na Alta Paris que provém todo o conforto moderno, mas você deve compartilhar suas memórias o tempo todo com

todo mundo. Tudo no jogo é baseado em memórias.

PRO-BR Qual o papel dos robôs nessa sociedade? Eles possuem emoções?

Stephane Serventes, escravos... Eles não custam muito, e todo o trabalho duro é feito por eles. Quer dizer, não esses que você viu, que são meio burros. Mas

“Nilin é uma caçadora de memórias fora da lei. Ela tem o poder de invadir o seu terminal SenSen e conseguir informações” **Stephane Beauvenger, roteirista**

você também vai encontrar robôs que lutam, e esses são bem mais perigosos. Isso é outra parte da tecnologia, mas, por enquanto, eles são só máquinas. Talvez alguém no futuro seja louco o bastante para colocar memórias humanas em uma máquina [risos]. Mas esse não é o ponto aqui... Por enquanto.

PRO-BR Como surgiu essa ideia de manipulação das lembranças que é tão vital para a mecânica de Remember Me?

Morris Desde o início, a nossa intenção era a de fazer um jogo que pegasse uma tendência do mundo de hoje e levasse para o futuro. Um jogo que levantasse questões profundas sobre quem

somos no mundo atual. Olhamos ao nosso redor e decidimos que as redes sociais eram o grande acontecimento em 2008. E foi aí que pensamos: o que as redes sociais vão virar no futuro? Bom, hoje colocamos nas redes as nossas fotos, os nossos textos...

Um dia serão as nossas mentes e as nossas memórias que serão digitalizadas e distribuídas pelas pessoas. E, é claro, alguma coisa tinha que dar errado nesse plano. Da mesma forma que pensamos que as pessoas podem ser manipuladas nas redes sociais, tínhamos que trabalhar na ideia de poder mudar a memória das pessoas.

PRO-BR Sobre o remix de memória... É possível que objetos diferentes na cena levem a novas cenas ou só há uma solução?

Marc Só há uma solução, uma combinação de interações que levam ao objetivo. Mas cada objeto tem um efeito – há alguns que criam novos caminhos que



Stephane Beauverger, roteirista



Jean-Maxime Moris, diretor de criação



Marc Peska, designer



Philippe Moreau, designer

podem ser ruins e surpreendentes. É quase como explorar um quebra-cabeça emocional. Só há um resultado, e ele é necessário para seguir a história. É como fazer o jogo progredir por meio de um tipo de exploração. Não queremos que o jogador passe duas horas em um remix de memória. Ter só uma solução é a melhor maneira para que as pessoas não fiquem perdidas e esqueçam a linha da história. Só existe uma solução, mas ela não é tão fácil de encontrar.

PRO-BR É possível transformar os sentimentos das pessoas?

Morris Isso não funciona de um jeito binário e não dá para fazer alguém amá-lo, por exemplo. Não é sobre simplesmente mudar emoções (e poderia ter sido), mas sobre memórias que contarão histórias sobre as relações entre as pessoas.

A história que você no remix de Olga era sobre duas pessoas que se amam e se importam uma com a outra. A esposa está no hospital acompanhando a transfusão do marido e a questão é como você vai bagunçar isso tudo e ser ruim para essas pessoas – mas está tudo só na memória. Exploramos muitas as emoções entre as pessoas, mas não a transformação de sentimentos.

PRO-BR Em trailer, Nilin fica apavorada com a ideia de matar alguém...

Stephane Bem, pessoalmente eu não fiquei feliz por isso ter sido mostrado, porque é uma grande revelação. Em um ponto da história, Nilin descobre que suas alterações fizeram alguém cometer suicídio, então ela é realmente uma criminosa. No começo do jogo, ela está escapando da prisão, e isso é uma revelação focada no passado. Eu não posso dizer muito mais, mas isso é algo que eu queria que os jogadores entendessem do mundo de

gerenciamento de memórias. Você deve se lembrar de tudo, das coisas ruins e boas – é parte de um ser humano. Se você tenta esquecer tudo que machuca, está se tornando um vegetal. Talvez se Nilin aceitar o que ela fez, isso a tornará uma humana melhor e mais forte.

PRO-BR Nilin pode usar armas ou o jogo é focado no corpo a corpo?

Morris O foco é o combate corpo a corpo. Nilin possui uma arma de meia distância chamada Spammer, mas eu não chamaria de arma, é mais um elemento complementar aos outros elementos do combate.

PRO-BR Remember Me é um mundo aberto ou algo mais linear?

Philip É uma estrutura linear porque queríamos controlar o ritmo e a narrativa. Fizemos isso para dar ao jogador a melhor experiência que ele poderia ter em termos de emoção e gameplay. Não é um mundo aberto porque não se encaixa na proposta.

Marc Mas, apesar de ser direto, temos exploração também. Algumas fases iniciais são bem estreitas e diretas, mas depois os caminhos ficam mais largos e há mais passagens que você deve explorar para encontrar os coletáveis.

PRO-BR Quais são os colecionáveis?

Marc Há quatro tipos. Um é dedicado a sua energia, para adquirir mais barras de vida. Outro serve para aumentar o seu foco, necessário para usar os poderes especiais. Também um coletável ligado à história, para aprofundar a experiência, porque temos quase trezentas páginas de background resumidas nesses coletáveis. E, finalmente, temos outro coletável que gera pontos de experiência para elevar o nível de Nilin quando é destruído.



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

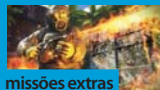
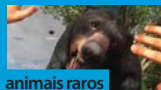
CLASSIFICAÇÃO RECATIVA
18
Violência
Não recomendado para
menores de 18 ANOS

XBOX 360

XBOX
LIVE

PS3
PlayStation 3

PlayStation
PlayStation-Net



FARCRY

Uma ilha paradisíaca, piratas, alucinações e perigos selvagens... prepare-se para as melhores férias virtuais da sua vida



PlayStation 3 (disco)

Gênero FPS

Produtora Ubisoft Montreal

Distribuidora Ubisoft

Legenda/Dublagem

Português/Inglês

Multiplayer 2 a 16 jogadores

Temos um jogo de mundo aberto, com torres escaláveis que abrem o mapa, territórios inimigos que destravam tarefas, um sistema de caça eficiente e produzido pela Ubisoft. Não, não é *Assassin's Creed III*, isso é *Far Cry 3*! E, incrivelmente, essas mecânicas funcionam perfeitamente aqui.

A aventura começa com Jason Brody e seus amigos curtindo as chamadas Rook Islands. Praia, sol, barco, paraquedismo, fotos... e de repente, os jovens estão aprisionados e amarrados. Jason vê seu irmão mais velho ser morto, antes de conseguir escapar do acampamento.

A ilha é povoada por piratas que tocam negócios ilegais, indo do tráfico de drogas à venda de escravos, e são liderados pelo sádico e insano Vaas Montenegro.

Após a fuga, Jason conhece a tribo Rakyat, liderada por Citra, que vive em guerra contra os piratas. Conforme as coisas vão acontecendo, Jason abandona seu lado medroso e se transforma em um guerreiro determinado, abraçando a lei da selva para resgatar seus amigos.

Embora o jogo trabalhe bastante com o imaginário – principalmente na mitologia do povo Rakyat –, todos os personagens

fazem sentido. A loucura de Vaas e as crenças de Citra são contrabalanceadas com Liza, namorada de Jason, e os amigos.

A evolução do herói é visualmente mostrada por tatuagens Rakyat (para cada habilidade destravada, o braço de Jason ganha um novo desenho).

O companheirismo dos aliados ou a esperteza e crueldade de Hoyt, que se revela o chefe de Vaas, contribuem para um clima mais envolvente, isentando o jogo de personagens genéricos ou de uma história fraca. Até porque o peso de suas ações é sentido em vários momentos, seja caçando animais ferozes na floresta ou apertando um botão para apostar sua vida em uma partida tensa de pôquer.



NÍVEL DE DIFICULDADE

5/10
(Normal)

HALL DA FAMA

PIONEIRO

O primeiro jogador a coletar todos os troféus do game
amr1976
(04/12/2012)

VELOCISTA

O mais rápido do ranking a coletar todos os troféus
Neto-xP
(3d 0h 42m)



Caçadores de troféus

Tirar férias na ilha de *Far Cry 3* pode ser dureza, mas essa turma saiu de lá inteiro e com uma platina de recordação.

Pepa_S..... 3 dias
dark_roland7..... 3 dias
WarriorShooter7..... 4 dias

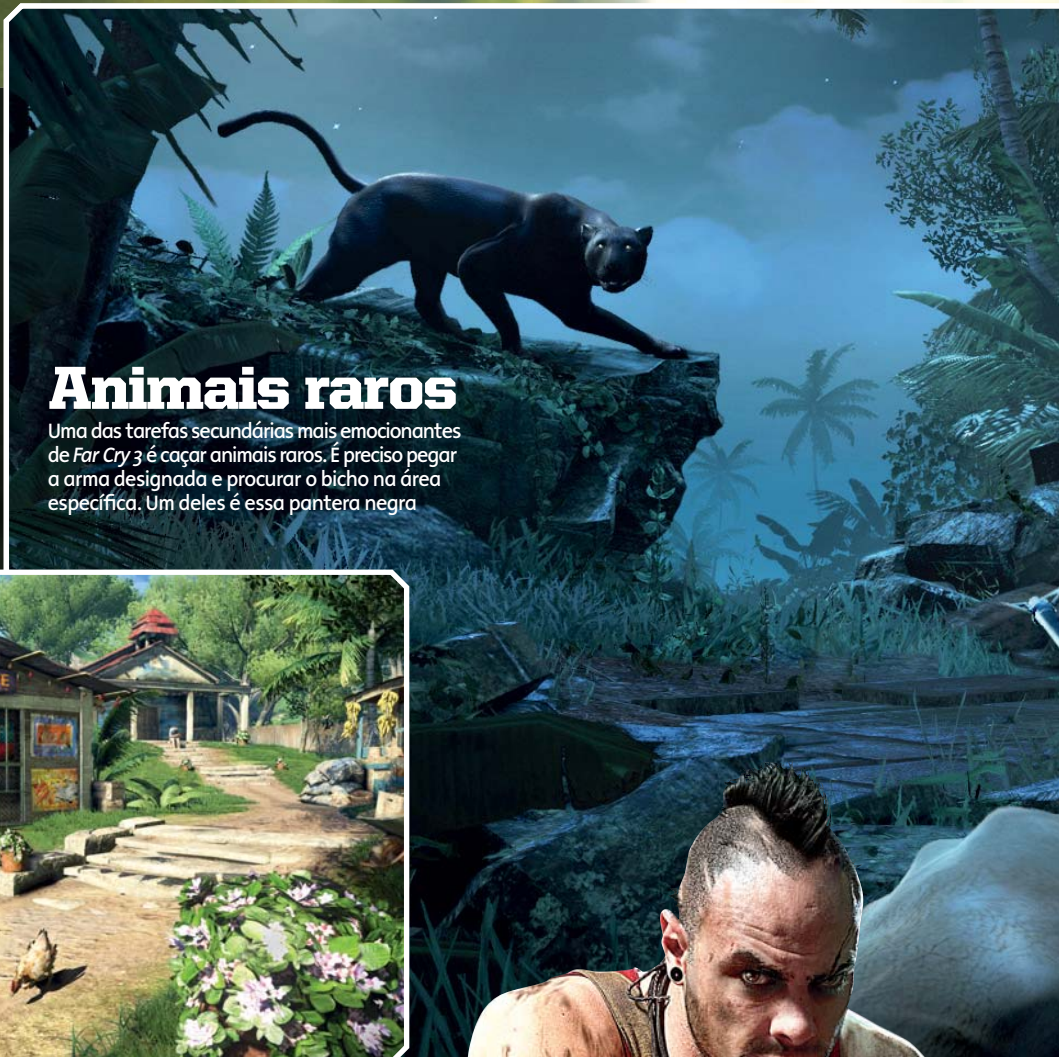
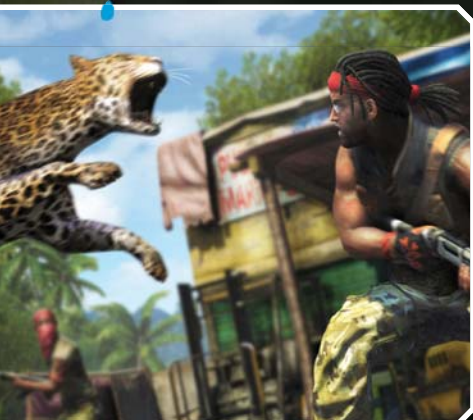
RaffaelOliveira..... 4 dias
LeonSPBR..... 4 dias
Fonte: www.mypst.com.br



3



CORINGA ▶ "Quer saber como eu consegui essas cicatrizes?" Ok, Vaas não fala isso, mas sua insanidade lembra a do Coringa, o arqui-inimigo problemático de Batman



Animais raros

Uma das tarefas secundárias mais emocionantes de *Far Cry 3* é caçar animais raros. É preciso pegar a arma designada e procurar o bicho na área específica. Um deles é essa pantera negra



ESPÓLIOS ▶ Nas lojas é possível vender os itens que encontrou na selva e comprar upgrades

O difícil sistema de caça do jogo torna a recompensa ainda mais gratificante

Bem-vindo à selva

O mundo de *Far Cry 3* é um lugar incrível. Há tantas espécies de animais que os piratas podem ser deixados de lado por um instante.

A fauna cria imprevisibilidade e chega ser emocionante nadar ao lado de uma tartaruga, passar por um grupo de águas-vivas ou ver um leopardo caçando na mata.

Você também pode caçar, o que é algo difícil. Às vezes é preciso coragem para arrancar a pele de um tubarão, ou ficar triste por ter de matar uma tartaruga de

galápagos só para pegar o casco.

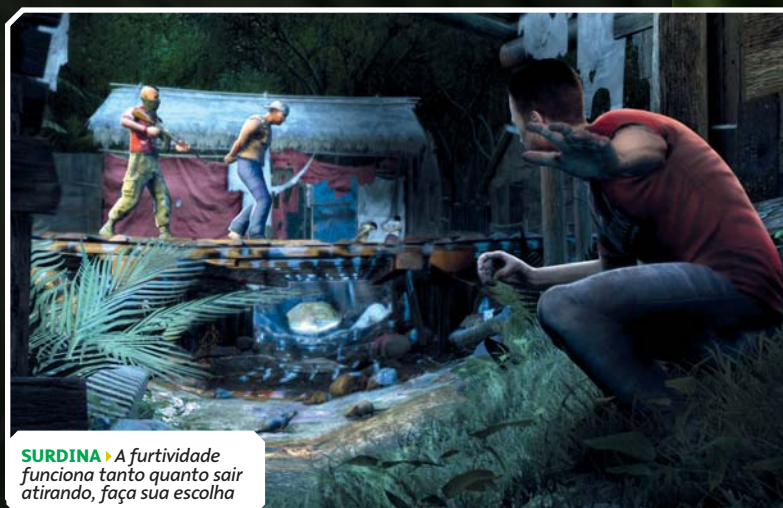
Herbívoros fogem ao menor sinal de aproximação, enquanto os predadores atacam sem piedade. Existe apenas um QTE para se soltar do animal, depois disso só mesmo usando uma arma e muita munição para lutar por sua vida. Ações e estratégias tornam a recompensa ainda mais gratificante. Multiplique isso por dois se estiver fazendo as tarefas secundárias em que se deve capturar animais raros, como um tigre dourado ou uma pantera



FAR CRY 2 FC3 não é uma revolução na série. *Far Cry 2*, também produzido pela Ubisoft Montreal (o primeiro foi feito pela Crytek), traz diversos aspectos idênticos. Mas existe uma grande diferença: enquanto o mapa de FC2 era gigante e com poucas coisas para fazer, seu sucessor possui uma ambientação muito mais concisa, com animais para caçar e cavernas para explorar.



CALOR ▶ Você pode distrair os inimigos com fogo e aproveitar o caos para mandar bala



SURDINA ▶ A furtividade funciona tanto quanto sair atirando, faça sua escolha

negra. Embora não tenha texturas ou os gráficos mais bonitos entre os lançamentos de 2012, FC3 é competente em criar momentos inesquecíveis. Voar de asa-delta durante um pôr do sol é de perder o fôlego. A trilha sonora ajuda a embalar o jogador na experiência quase a todo momento, tendo como ápice uma das últimas missões ao som de uma música clássica e com Jason fuzilando os inimigos direto de um helicóptero.

Sem medo de se feliz

Recomendado para maiores de 18 anos, FC3 é um jogo sem medo de ser adulto. Mostra cenas de sexo, referências a drogas e palavrões, mas sem ser vulgar ou infantil. As cenas de alucinações, quando

Jason ingere bebidas dos Rakyat, são um show à parte. Elas dão o tom lúdico com o *nonsense* típico dos sonhos, como jogar cartas embaixo d'água ou perseguir uma casa que se afasta conforme você se aproxima. Esse apelo é reforçado pelas citações de *Alice no País das Maravilhas*, logo no começo dos capítulos.

A Ubisoft Montreal só precisava mesmo ter usado o elemento surpresa na parte da exploração. Destrave torres de rádio, compre alguns mapas, e os coletáveis ficam visíveis. Isso corta o prazer da exploração pelos cenários e cavernas claustrofóbicas. Dar uma diversidade maior no uso de itens também seria bem-vindo. Você usa a pele de animais para carregar

mais equipamento, as plantas são usadas para criar seringas e dão melhoria temporária, enquanto o resto só serve para vender.

Todos os menus do jogo estão em português e são fáceis de usar. As legendas também estão em nosso idioma e, passado o choque inicial de ver cinco linhas com muitas palavras por diálogo, a localização se mostra bem feita.

Far Cry 3 é o *Assassin's Creed III* que tanto esperávamos. Mesmo com mais de 15 horas de jogo na história principal, ainda deixa uma vontade insaciável de repetir a dose. Têm o modo multiplayer, sem novidades, porém muito divertido e que adiciona fácil algumas horas extras de diversão.

Depois de dois episódios cheios

de altos e baixos, *Far Cry 3* criou equilíbrio perfeito para a franquia. E uma vez que você entra na ilha, dificilmente vai querer deixá-la.

AVALIAÇÃO TÉCNICA

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

ASPECTOS CENTRAIS

EXPLORAÇÃO	■■■■■
PERSONAGENS	■■■■■
SISTEMA DE CAÇA	■■■■■
AÇÃO E FURTIVIDADE	■■■■■

NOTA FINAL
95



Fique bem atento no território inimigo. Os piratas tentam atacar flanqueando e atirando de todos os lados após chamar reforços

Sistema de Criação

SERINGAS

As seringas usam as plantas da ilha tropical para serem criadas. Há cinco tipos: Folha Verde,

Folha Azul, Folha Carmesim (vermelho), Folha Âmbar (amarelo) e Folha Branca. Ao completar tarefas, receitas

mais elaboradas usando a seringas serão destravadas.

MEDICAMENTOS Esse tipo de seringa recupera traços de vida, enquanto o Potencializador de Endorfina gera traços extras (mas esses não são recuperados ao serem perdidos).

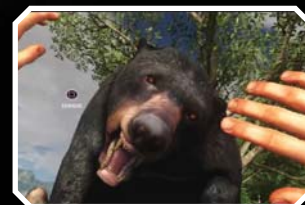
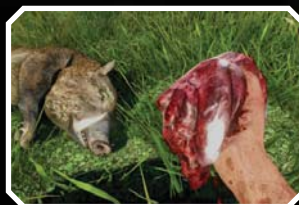
CAÇA As seringas desse tipo

servem para a caça – ou fugir dela. Além do repelente para animais, você pode encontrar os bichos de forma mais fácil ou mesmo causar dano extra ao atacar.

COMBATE Que tal uma força extra para destruir de boa aquele acampamento? As seringas de combate melhoram a percepção dos inimigos, a precisão do tiro ou



NA VEIA Use as seringas médicas para conseguir uma recuperação mais eficiente



CÂMERA FOTOGRÁFICA Aperte **↑** para pegar a câmera. Use **R2** e **L2** para aumentar/diminuir o zoom. Com a lente é possível marcar o tipo de pirata ou animal que está próximo. Com o inimigo marcado, você sabe a posição dele, tanto no mapa quanto se ele estiver escondido atrás de uma cobertura.

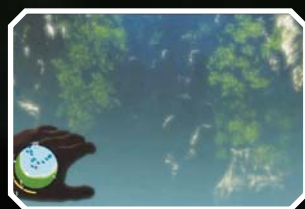


TAN TAN TAN ▶ Nadar nem sempre é uma boa opção. Se tiver tubarões então...

ESPECIAL Essas seringas são realmente poderosas. Suas receitas podem ser encontradas ao recuperar relíquias. Uma delas inclui ficar imortal por um curto período de tempo.

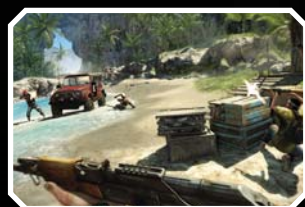
EQUIPAMENTO

Os equipamentos podem ser melhorados ao usar a pele de animais encontrados na selva. Para saber a região em que o bicho pode ser encontrado, basta procurar o desenho do alvo desejado no mapa. A melhoria final da maioria dos itens exige a pele de um animal raro — estes são encontrados durante as missões específicas do Caminho do Caçador.



deixam Brody imune ao fogo durante alguns segundos.

EXPLORAÇÃO As seringas de exploração melhoram as capacidades físicas, como ter mais fôlego embaixo d'água ou aumentar sua velocidade.



CARTEIRAS



GERÔNIMO ▶ Depois de um mergulho, uma seringa de exploração dá mais oxigênio

COLDRES DE ARMA

Aumenta a quantidade de armas que você consegue carregar.

- **Simples:** um pele de bode.
- **Robusta:** duas peles de veado.
- **Reforçada:** duas peles de tubarão (seja rápido na água).

CARTEIRAS

As carteiras servem apenas para carregar o dinheiro. Faça quatro melhorias para elevar as capacidades para \$2 mil, \$4 mil, \$6 mil e \$10 mil.

- **Simples:** uma pele de porco.
- **Robusta:** duas peles de casuar.
- **Reforçada:** duas peles de tubarão.
- **Estendida:** pele do Búfalo de um Chifre (Acampamento).

MOCHILA DE ESPÓLIOS

O tamanho da mochila define a quantidade de itens que você pode carregar. Melhore-a para aumentar a capacidade para 32, 48, 64 e 80 itens. ▶



- **Simples:** duas peles de javali.
- **Robusta:** duas peles de tapir.
- **Reforçada:** quatro peles de dingo.
- **Estendida:** pele do urso imortal (Combustível Origem).

KIT DE SERINGAS

Melhore esse kit e você poderá carregar 5, 7, 9 e 12 seringas de uma única vez.

- **Simples:** uma pele de porco.
- **Robusta:** três peles de cachorro.

O pirata

O antagonista de Far Cry 3 não bate muito bem da cabeça. Sádico e insano, Vaas se garante no posto de um dos personagens mais marcantes do ano de 2012.

- **Reforçada:** duas peles de leopardo.
- **Estendida:** pele da pantera negra (Ponto dos Órfãos).

MUNICÃO

Não basta ter o suficiente, é preciso ir além para sobreviver.

BOLSAS DE MUNICÃO

Aumenta a quantidade de munição para todas as armas.

- **Simples:** duas peles de javali.
- **Robusta:** duas peles de búfalo.
- **Reforçada:** duas peles de tigre.
- **Estendida:** pele do tigre dourado (Pátio dos Mosquitos).

PACOTES DE ATIRÁVEIS

Aumenta a quantidade de granadas e conquetéis molotov para 4, 6, 8 e 12.

- **Simples:** duas peles de bode.
- **Robusta:** duas peles de veado.
- **Reforçada:** três peles de dragão-de-komodo.
- **Estendida:** pele do Komodo Sanguineo (Vista da Origem).

BOLSAS DE EXPLOSIVOS

Aumentar a quantidade de C4 e minas terrestres para 3, 4, 5 e 6.

- **Simples:** duas peles de bode.
- **Robusta:** duas peles de leopardo.
- **Reforçada:** duas peles de urso.
- **Estendida:** pele do tapir de barriga branca (Ferro Velho).

APOIOS PARA LANÇA-CHAMAS

Aumenta o combustível que pode ser levado para o lança-chamas.

- **Simples:** duas peles de cachorro.
- **Robusta:** duas peles de javali.
- **Reforçada:** duas peles de dragão de komodo.
- **Estendida:** pele do casuar de pesçoço amarelo (AM 12).

PACOTE DE MÍSSEIS

Aumenta a quantidade de munição para os lança-mísseis.

- **Simples:** uma pele de veado.
- **Robusta:** quatro peles de dingo.
- **Reforçada:** três peles de tigre.

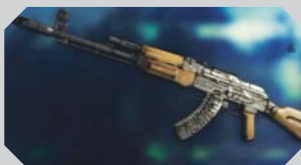
ALJAVAS DE FLECHAS

Aumenta a quantidade de flechas básicas que podem ser carregadas para 10, 15, 20 e 30.

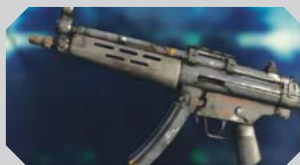
- **Simples:** uma pele de bode.
- **Robusta:** duas peles de tapir.
- **Reforçada:** duas peles de urso.
- **Estendida:** pele do tubarão devorador de Homens (Consertos de Barco do Kell).



7 armas essenciais Quais serão as suas escolhas?



AK 47 Além de ser uma das armas mais famosa do mundo, é a preferida dos piratas de Vaas. É o fuzil de assalto menos poderoso entre os disponíveis, mas não faz feio no combate se você tiver de pegar essa arma "do chão".



MP5 Outra arma bastante conhecida dos jogadores de FPS, a MP5 é uma submetralhadora com alta cadência de tiro. Se você não for do tipo que se dá bem usando a mira precisa, pelo menos é bom ter uma arma que atire rápido.



RPG-7 Confesse, você gosta de explosões, principalmente de ser o causador delas. Esse lança-mísseis pode mandar vários inimigos pelos ares com um único disparo. Basta ter uma pontaria razoável. Contra aglomerações, uma RPG-7 resolve.

Troféus

PLATINA

Ganhe todos os troféus do jogo.

HISTÓRIA

Para ter os troféus obrigatórios, é só terminar as missões principais.



Sangrando o Primeiro (bronze)

Fuja dos piratas e sobreviva à natureza selvagem.



Cogumelo Mágico (bronze)

Leve cogumelos da caverna de volta ao doutor.



Pior Encontro de Todos (bronze)

Resgate Liza do prédio em chamas.



Um dos Nossos (bronze)

Conclua a iniciação dos Rakyat.



Tira a Mão Daí (bronze)

Resgate Oliver dos piratas.



Recapture Wallstreet (bronze)

Resgate Keith de Buck.



Ficou Sabendo? (prata)

É só sobreviver ao encontro com Vaas e fugir.



Como o Esperado (prata)

Mate Vaas.



Noite de Pôquer (prata)

Mate Hoyt.



Acima das Nuvens (bronze)

Basta usar a wingsuit (que é uma roupa especial que permite planar) para chegar na ilha do sul. ▶



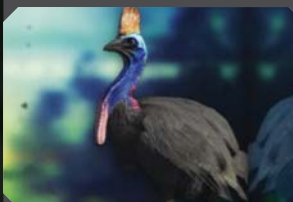
LUNÁTICO ▶ "Eu já lhe contei a definição de insanidade?" Já, Vaas. E pode ter certeza que eu vou sonhar com isso...



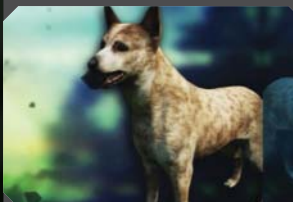
ANIMAIS INCOMUNS



Tapir asiático Animal bem parecido com a anta. Apesar de seu tamanho médio, ele é um herbívoro inofensivo que foge rapidinho ao perceber a presença humana.



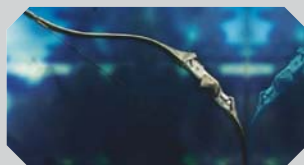
Casuar Não pense que esse pássaro fofinho, parecido com o peru, é dócil. O casuar, ave típica das ilhas orientais, é um predador e parte para o ataque sem piedade.



Dingo É basicamente um cão selvagem. Mas não tente fazer dele o seu melhor amigo. O dingo anda em bandos, faz ataques-surpresa, mas pode ser eliminado com facilidade.



Lança-chamas Basta um pouco de habilidade para usar essa belezinha e transformar vegetação e casebres de madeira em cinzas... mas lembre-se de não ficar no "centro da festa", para não virar churrasquinho no processo.



Arco Recurvo Pode não ser a mais potente das armas, mas sem dúvida é a mais estilosa de se usar, principalmente na hora da caça. As flechas especiais, com ponta de fogo ou as explosivas, dão um toque estratégico contra seus inimigos.



PKM Se quiser evitar recargas frequentes, a metralhadora PKM é perfeita para você. Essa belezinha tem capacidade para cem balas no carregador. Ela demora na troca dos carregadores, mas isso se resolve fácil com a habilidade Mãos Rápidas.



Z93 Para tiros precisos e letais a distância, conheça o rifle Z93. Um tiro certo é suficiente contra a maioria dos inimigos. Para agregar efetividade no equipamento, trate de aprender as habilidades Mira Firme e Controle de Respiração.



Bem protegido (bronze) Conclua o interrogatório de Riley.



Uma Viagem e tanto (ouro)

Compareça à cerimônia final.

HABILIDADES

No jogo existem três árvores de habilidades a serem evoluídas:



MITOLOGIA ▶ Jason luta contra o gigante mascarado após tomar uma bebida da tribo Rakyat. Que ressaca!

a garça, o tubarão e a aranha. Não é preciso focar apenas em um tipo de evolução. Fazendo as

missões paralelas, é possível chegar ao final da aventura com todas as 54 habilidades disponibilizadas. Todas elas são destravadas à medida em que você progredir e, para aprendê-las, é preciso gastar pontos de experiência (XP) que serão obtidos durante toda a jornada.



Cheio de Tinta (bronze) Consiga 5 tatuagens de habilidades.



O Senhor das Tintas (ouro) Todas as tatuagens (consiga todas as habilidades).

LOJAS

Procure investir seu dinheiro em acessórios e pinturas, pois as armas podem ser obtidas de graça conforme for liberando as torres de rádio.



Rasgando Dinheiro (bronze) Basta gastar \$5000 em compras na loja.



Doente por Liquidação (bronze) Não seja mão de vaca. Exercite seu consumismo comprando todos os acessórios e pinturas de uma única arma (só não vale com as pistolas).

O chefe

Se Vaas já é maluco desse jeito, imagina quando descobrimos que ele trabalha para alguém... o chefe das ilhas de Far Cry 3 é Hoyt, que, apesar da crueldade, é menos louco que o pirata de moicano.



Predadores Ferozes O perigo está sempre à espreita



Crocodilo Encontrado em mangues e rios, o crocodilo é o único predador que pode ser morto com apenas um QTE (Quick Time Event). Aproxime, deixe que ele o ataque e não erre o botão.



Búfalo À primeira vista, esse bicho parece bem dócil. Aparências enganam. Se aproximar do búfalo é o mesmo que pintar um alvo: sua chifrada pode ser fatal. Cuidado na abordagem direta.



Tubarão O rei dos mares exerce seu poder dentro d'água, e nadar até uma ilha próxima pode virar um pesadelo. Para caçá-lo, pegue um barco, encontre o animal e atire. Quando for pegar a pele, cuidado.



POSTOS AVANÇADOS

São os acampamentos dos piratas de Vaas. Existem 34 deles espalhados no mapa. Ao libertar um, matando todos os inimigos locais, são destravadas novas missões secundárias e tarefas,

além da viagem rápida. Sempre que chegar a um Posto Avançado, use a câmera fotográfica para marcar o maior número possível de inimigos. Seja sorrateiro para evitar o confronto contra vários piratas. Entre no acampamento



Vaas é um maluco que trabalha para alguém mais cruel do que ele

pelo lugar onde há menos vigias (buracos na grade são uma boa via de entrada). Jogue pedras para distrair os guardas, sempre use o nocaute para matar sem ser ouvido, e desative o alarme (caso seja visto, pelo menos não terá que lidar com reforços).

Não vacile, sempre vasculhe os arredores para evitar predadores, pois ser atacado por eles pode entregar sua posição. Caso esteja bem escondido, o animal pode partir para cima dos seus inimigos – se encontrar felinos

presos, destrua a jaula sem ser visto para o bichano "ajudá-lo".

Mate todos os inimigos sem ser visto para ganhar 1500 XP. Caso seja visto, leva apenas 500 XP (se o alarme não tocar, ganha um bônus de 50 XP).



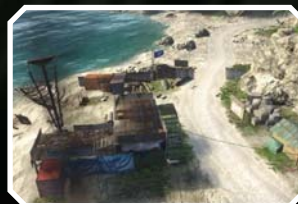
Rebelde com Causa (bronze)

Liberte três postos avançados.



Libertador da Ilha (prata)

Liberte todos os postos avançados. ▶



Dragão-de-Komodo Esse lagarto gigante é bem perigoso: ele agarra sua perna de surpresa para começar o ataque. Felizmente ele não é tão ágil, o que garante uma fuga rápida e desesperada.



Leopardo O animal mais rápido da selva de Far Cry 3, o leopardo é um bicho solitário. É incrível ver o felino solto na mata, correndo atrás de uma presa, melhor ainda se essa presa não for você.



Urso O animal que não sabe brincar: grande, pesado e capaz de arrancar sua vida com um simples tapa. A regra é evitar o contato... e caso, acidentalmente, esbarre em um, sebo nas canelas!



Tigre-de-Sumatra Pode ser um bom aliado. Caso encontre um deles enjaulado no acampamento, destrua a porta da cela e vá se esconder. Indiretamente o felino dará conta dos seus inimigos.



Inédito (bronze) Liberte um posto avançado sem o alarme ser acionado.

TORRES DE RÁDIO

As 18 torres de rádio espalhadas pelo mundo de *Far Cry 3* servem principalmente para habilitar o mapa. A estrutura das torres está sempre em mal estado. É preciso encontrar o caminho certo para subir e desativar o encriptador no topo. Fazendo isso, novas armas são destravadas de graça nas lojas.



SEM SINAL Procure cordas nas beiradas para conseguir subir nas torres de rádio. Lá em cima, desative o encriptador

Sinal Excelente (prata) Basta ativar metade das torres de rádio.

COLETÁVEIS

Eles dão acesso às "armas de assinatura" e novas receitas. Essas armas são compradas nas lojas, enquanto as receitas destravam novas seringas, que melhoram temporariamente as habilidades de Jason Brody.



O doutor

O Dr. Earnhardt é apaixonado por plantas e cogumelos. Ele tem uma participação bem discreta no jogo, mas é o responsável por fornecer um abrigo seguro para todos os amigos de Jason Brody.



Memória de Sobra (prata) Pegue 20 cartões de memória. Eles se encontram em pontos de viagem rápida (ao liberar postos avançados).

TAREFAS SECUNDÁRIAS

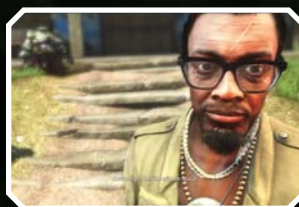
Os desafios extras da ilha que divertem e dão mais troféus.

Diário da Selva (prata) Destrave 50 verbetes no Guia de Sobrevivência. Você faz isso caçando animais, pegando plantas, encontrando pessoas e lugares, e use novas armas.

F'dido e Mal Pago (bronze) Complete uma tarefa de Caminho do Caçador. Basta matar os animais exigidos e usando as armas especificadas na condição da missão.

Arqueologia Básica (prata) Pegue 60 relíquias (das 120 disponíveis). Muitas são encontradas em templos ou cavernas. Algumas estão debaixo d'água, outras ficam acessíveis após explodir paredes de pedra.

Cartas Mortas (prata) No total existem 20 "Cartas dos Perdidos". Estas cartas são encontradas junto dos corpos de soldados da Segunda Guerra Mundial que estão espalhados pela ilha.



RELÍQUIAS O colecionável fica em cavernas escuras... alguns até debaixo d'água!

PIADA PRONTA Vá para o posto avançado "Consertos do Nat". Logo que derrotar os inimigos do acampamento, mergulhe no mar para encontrar um pirata na frente de um vaso sanitário. Pois é, dizem que o balanço do mar causa enjoos...



VAI DAR UMA VOLTA?

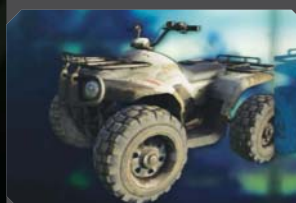
Se quiser explorar a selva e não usar as viagens rápidas, eis alguns transportes que você não pode perder:



Planador De longe, é o meio mais legal de ir de um ponto ao outro. Você encontra os planadores em lugares altos do jogo. No ar, dê rasante para ganhar velocidade.



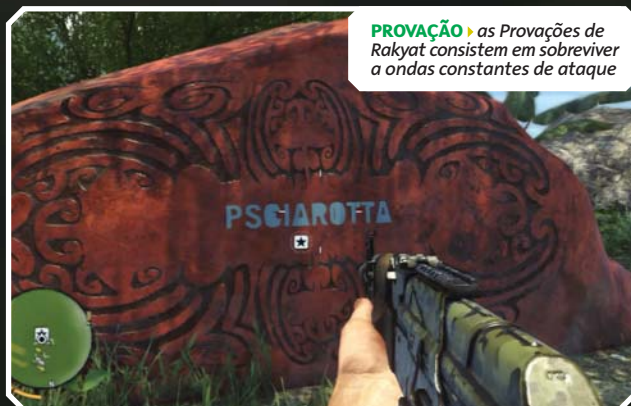
RHIB Esse bote não possui a rapidez do jet ski, mas é ótimo para vagar pelas águas. Se quiser caçar um tubarão, é só parar de pilotar e atirar no peixe. É eficiente e seguro.



Quadriciclo Não tem a segurança de outros veículos terrestres. Mas sua velocidade e tamanho permitem chegar em qualquer lugar rapidinho, só cuidado para não capotar.



Wingsuit Jason ganha essa roupa feita para voar. Basta se jogar de um ponto alto e ativar o equipamento, mas perto do chão, abra o paraquedas para não se esborrachar.



PROVAÇÃO as Provações de Rakyat consistem em sobreviver a ondas constantes de ataque

Cuidado com os animais selvagens. Alguns são extremamente mortais

Excursão (bronze) Faça uma tarefa de Entrega de Suprimentos. Entre no veículo e passe pelos pontos marcados antes do tempo acabar.

A Sangue Frio (bronze) Cumpra uma tarefa de PROCURADO: Morto, ou seja, mate o alvo marcado no mapa.

Que Comecem as Provações (bronze) Bata qualquer pontuação das Provações dos Rakyat. Não precisa ser o primeiro lugar a bater uma das pontuações. Elas exigem matar o maior número de inimigos antes do tempo acabar.

Caçador Caçado (bronze) Atraia e mate um predador. Deixe que o animal o morda e mate-o em seguida.

Caçador Furtivo (bronze) Cace e arranque a pele de um animal raro. Para isso, cumpra uma tarefa do Caminho do Caçador que exija matar qualquer um dos animais raro.

Artesão Habilidade (bronze) Crie cinco melhorias para seu equipamento.

Troca de Agulhas (bronze) Crie 25 seringas.

Da Boa (bronze) Crie uma seringa especial.

Colete 30 relíquias para conseguir a receita de uma seringa desse tipo e crie-a com as plantas.

COMBATE

Os troféus seguintes são obtidos na campanha single player e nos primeiros acampamentos. Existem quatro tipos de inimigos que são identificados pela câmera:

- O tipo "normal" são os inimigos padrão. Muitos possuem AK 47 e se protegem usando coberturas.
- O tipo "ofensor" é rápido e parte para cima. Além de munido de coquetéis molotov, tem forte tendência piromânica.
- A "sentinela" fica em torres ou pontos altos dos acampamentos, e sempre munidos de rifles de precisão ou de lança-míssil.
- O tipo "pesado" é muito bem protegido, exigindo vários tiros e explosões para ser morto. Por outro lado, ele é lento. Inimigos desse porte, na primeira ilha, possuem um ponto fraco: a parte de trás da cabeça é desprotegida e basta um tiro para eliminá-lo. Matar esses inimigos fica mais fácil ao conseguir a habilidade Surra Pesada, o que permite nocautear os grandalhões.

Piromaniaco sem Coração (bronze) Mate 50 inimigos com o lança-chamas.

QUER FOGO? É só pegar o lança-chamas e o churrasco pirata se torna irresistível





MÃO DIVINA ▶ A cada vitória no pôquer, salve seu progresso antes de jogar novamente



Adorador de explosões (bronze)

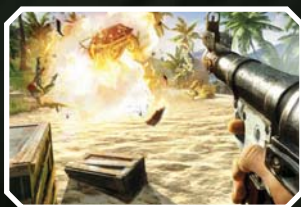
Mate quatro inimigos com uma única explosão. Pegue a arma RPG-7, vá ao acampamento que tenha inimigos juntos (ou tente atraí-los para algum local jogando pedras). Às vezes, na chegada de reforços, aparece um carro com quatro inimigos.

Pedra sempre vence (bronze)

Distraia 25 inimigos com pedras. Jogue pedra para os inimigos irem verificar e espere eles retomarem o posto.

Não Pode Prever Seus Movimentos (bronze)

Mate um inimigo com nocaute de cima do planador, tirolesa ou paraquedas. Há uma ótima oportunidade de pegar



esse troféu durante a missão 19, após conseguir os três pedaços da bússola. Desça pela tirolesa e se solte sobre um inimigo (é necessário ter a habilidade Nocaute por Cima).

Uso indevido (bronze)

Mate um inimigo com a Ferramenta de Reparo. Use-a para queimar um inimigo.

Toxofilo (bronze)

Mate um alvo a 70 metros de distância com o arco e flecha. Localize um inimigo que esteja parado. Coloque o marcador do mapa mais ou menos na posição em que o inimigo está. Recue um pouco mais de 70 metros e atire (um pouco cima do alvo, para a gravidade fazer o resto).

Paparazzo da ilha (bronze)

Marque 25 inimigos usando a câmera.

PÔQUER E EXTRAS

Se você ainda não sabe jogar pôquer, é hora de aprender. O objetivo é ter uma sequência

mais alta que a dos adversários, usando duas cartas da sua mão junto às cartas da mesa para formar jogadas. Lembre-se de que o "ás" (A) é a carta mais alta, o 2 é a mais baixa.

Eis as sequências de jogadas, da menor para a maior:

- **Carta mais alta:** A, Q, 7, 3, 8
- **Par:** J, J, 10, 5, 7
- **Dois pares:** 3, 3, 7, 7, K
- **Trinca:** 9, 9, 9, A, 2
- **Sequência:** 5, 6, 7, 8, 9
- **Flush:** todas as cartas do mesmo naipe.
- **Full House:** A, A, A, J, J (uma trinca e um par).
- **Quadra:** Q Q Q Q 6
- **Sequência de cor:** 5, 6, 7, 8, 9 (todas do mesmo naipe).

Valentão do pôquer (prata)

Ganhe \$1.500 jogando pôquer. Entre em partidas de \$250 e, vencendo, salve o seu progresso. Caso perca, basta carregar o save.

Queda livre (bronze)

Passes dos 100 m em queda livre... e sobreviva! É simples: pegue um planador em algum ponto alto (têm um disponível na coordenada X-704,0, Y-643,0), sobrevoe um ponto alto sobre o mar e pule.

Diga olá para a Internet (bronze)

Encontre a estrela de Hollywood.

Vá à praia (na coordenada X-620, Y-559) e próximo das pessoas enforcadas há um homem enterrado na areia, com a cabeça de fora. Basta interagir com ele.

Destemido ou Estúpido (bronze)

Mergulhe a mais de 60m de profundidade. Escolha um ponto azul escuro do mapa (no mar) e mergulhe até ganhar o troféu.

COOPERATIVO

Troféus do modo cooperativo.

Ai Vamos Nós (bronze)

Termine o mapa cooperativo "Preparado ou Não".

Devolver ao Remetente (bronze)

Termine o mapa cooperativo "Desvio de Caminho".

Arranjando Problema (bronze)

Termine o mapa cooperativo "Exagerando".

Esconde-Esconde (bronze)

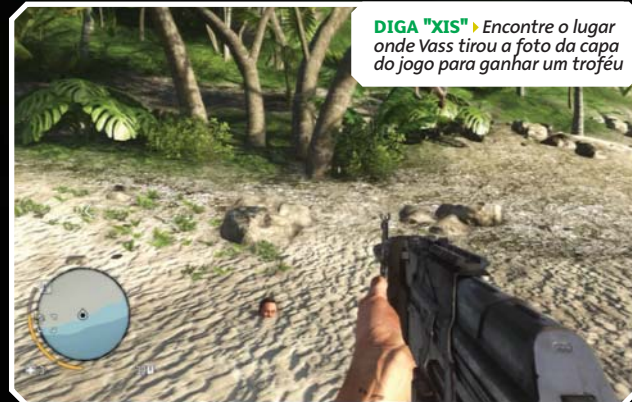
Termine o mapa cooperativo "No Escuro".

Carona Tarde da Noite (bronze)

Termine o mapa cooperativo "Horário de Pico".

Igualando as Coisas (bronze)

Termine o mapa cooperativo "Troco". ▶



DIGA "XIS" ▶ Encontre o lugar onde Vass tirou a foto da capa do jogo para ganhar um troféu

COMPRA, VENDA OU TROQUE
SEU SEMINOVO COM A ROCKLASER

VOCÊ
ESCOLHE!

PRÉ-VENDA E LANÇAMENTOS

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



www.rocklaser.com.br

Televendas: (11) 2954-4332

SAC: (11) 2631-5221



twitter.com/rocklaser_games

ROCK LASER
GAMES

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

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



Mapa FC3

Não precisa comprar os mapas das regiões de Far Cry 3: aqui está a localização de todos os coletáveis e postos avançados.

LEGENDA



Cartas



Posto avançado



Cartões de memória



Relíquias







PS3 PSP



Games evolution®

consoles

jogos

acessórios

**assistência
técnica**

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.



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.



Bluetooth



SONY
make.believe

games.evolution

lojagamevolution

games.evolution@hotmail.com

www.gameevolutionsp.com.br

São 7 lojas físicas - Agora em parceria com MDgames.com



TELEVENDAS

(11) 3361-2937

(11) 3331-9103



VISA



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

pagseguro

São centenas de ofertas.



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

PLAYSTATION ALL-STARS BATTLE ROYALE

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.



Para criadores e criaturas.



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





Revista Oficial Brasil

DMC

Garota
Play

Revista Oficial Brasil
PlayStation

Janeiro/2013





Modelo: Amanda Barral
Fotos: Tomaz Vello
Assist. Fotografia: Thico Oliveira
Produção: Beth Macedo
Cabelo e Maquiagem: Carmen Correa
Ela usa: Lingerie - À Dor Amores:
Loja Amores - Rua Augusta, 1371 - J111
Tel. (11) 3266-7964

Pôster
Play

Revista Oficial Brasil
PlayStation



Janeiro/2013

Infernal

Rebelde e poderoso, Dante levava uma vida sem preocupações até ser atacado por um caçador de demônios. A situação piorou ainda mais quando ele conheceu a organização secreta chamada "A Ordem", liderada por Virgil. E assim a verdade sobre o misterioso passado de Dante vem à tona, assim como a falsa realidade que envolve a pacata Limbo City. *DmC* é um reboot da franquia de ação *Devil May Cry*, agora produzido pela Ninja Theory.



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



roteiro



mortes



evidências



desafios

PlayStation
**MEDALHA
DE OURO**
Revista
Oficial Brasil



HALL DA FAMA

NÍVEL DE
DIFICULDADE

6/10
(Moderado)

PIONEIRO

O primeiro jogador
a coletar todos os
troféus do game
rodrigoos
(26/11/2012)

VELOCISTA

O mais rápido do
ranking a coletar
todos os troféus
RENANETO
(5d 9h 19m)



Caçadores de troféus

Platinar *Absolution* é dureza e essa galera nem precisou de tatuagem na nuca para vencer os desafios.

ChibaLeewin..... 3 dias
nlogan..... 4 dias
Luizchagas..... 5 dias

BrunoScat..... 7 dias
SAYADINS..... 8 dias
Fonte: www.mypst.com.br

Após seis anos sem caçar os seus alvos, o Agente 47 está de volta. Com um novo repertório cheio de execuções cruéis, o assassino vai levar a espionagem a um nível impiedoso

VAIDOSO O Agente 47 pode não ter sentimentos e aquela coisa toda, mas se preocupa com visual e tem uma paixão enorme por seu terno e armas

A

última vez que vimos o Agente 47 usar seu garrote para enforcar um inimigo incauto foi em 2006, no episódio *Blood Money*, para PS2.

Por conta dessa enorme pausa nas matanças é que *Absolution* tem um ar de reboot. Mas não é. A trama continua ligada aos episódios passados e mostra o assassino do código de barras em uma das situações mais emotivas de sua carreira, no encalço daquela que chegou mais perto de ser chamada de "amiga" por esse cara sem sentimentos. O ar de recomeço deve-se, na verdade, por *Hitman* ser uma das séries da Eidos que a Square-Enix deu uma bela renovada após comprar a empresa inglesa (assim como *Tomb Raider*, que será lançado em um reboot em 2013). O investimento valeu, e *Absolution* é um dos melhores jogos do ano. Mérito para a IO Interactive, estúdio que criou *Hitman* e que atua como subsidiária da Square-Enix.

Uns dos poucos problemas que você vai achar em *Absolution* é a falta de uma



PlayStation 3 (disco)

Gênero Ação
Produtora IO Interactive
Distribuidora Square-Enix
Légenda/Dublagem Inglês/Inglês

introdução mais abrangente. Se você começou agora na série, não vai saber pelo novo episódio que o Agente 47 é um clone criado em laboratório para ser o assassino perfeito, educado desde criança para não ter sentimentos que atrapalhem sua missão na vida: eliminar os alvos apontados pela Agência.

A falta de elos com o passado não diminui o valor da trama, só é uma perda da chance de torná-la ainda melhor. Os personagens são bem elaborados com personalidades e interesses distintos. A dublagem de voz não fica atrás, com áudio compatível com as personalidades de cada um, sejam os sotaques caipiras norte-americanos ou a voz firme de 47.

Sushi envenenado

Uma das marcas registradas da série é a liberdade de ação, com diversas formas de matar. *Absolution* cria possibilidades com precisão, como um tiro na nuca. Essa, aliás, é uma abordagem que você pode usar. Mas você não vai querer fazer isso. Além de não ter graça (apesar do tiroteio ▶

HITMAN

ABSOLUTION

Tiroteios

Apesar de não ser a maneira "certa" de jogar, você sempre pode optar por mandar fogo nos inimigos. As vezes isso não é uma opção: caso o Agente 47 seja identificado, prepare-se para a luta



SORRATEIRO ▶ Tenha sempre um objeto em mãos para jogar, como tijolos ou garrafas. Isso pode ser seu passaporte para avançar sem ser visto

ser bem feito), ninguém garante que você sairá vivo de um duelo contra inimigos realmente fortes, inteligentes e bem armados. Eles precisam ser, afinal o foco é agir como um assassino preciso e silencioso, não como o Rambo.

As fases funcionam como um relógio, com eventos acontecendo em diversos pontos, mesmo sem a sua interferência. Após a conversa entre dois guardas (com diálogos bem elaborados e sem repetições de falas), eles podem abrir caminho

para patrulhar outro área. Não quer esperar? Alarmes podem ser disparados para distraí-los, ou você pode jogar um objeto para fazer barulho fora da sua rota. Os alvos que devem ser mortos também seguem por caminhos pré-determinados, propícios para você estudar e imaginar como usar a rotina ao seu favor. O alvo fica sozinho no banheiro? Costuma experimentar petiscos na rua? Passa por baixo de uma pilha de toneladas de concreto suspenso

por um guindaste? São tantas as possibilidades para eliminar um mesmo alvo que o detonado de *Absolution* foi um dos maiores já feitos pela nossa equipe. Nossa cisma é o fato de que a fase com maior número de opções é a King of Chinatown, que muita gente cansou de ver pela internet em vídeos feitos na E3. Jogamos com a expectativa de ver fases mais criativas e constatamos que nenhuma a supera.

Disfarçar-se não é o mesmo que "se transformar" no alvo. É preciso manter a discrição



HORA EXTRA NA ESPIONAGEM Os Contratos adicionam um nível de replay ainda maior para *Absolution*. Usando as fases da campanha principal, novas missões podem ser criadas, cada uma com seus alvos e objetivos específicos.

O melhor de tudo é que qualquer pessoa pode criar uma fase do jeito que quiser e compartilhar para quem quiser encará-las. Os Contratos geram dinheiro que pode ser gastos para comprar e melhorar armas.

POINT SHOOTING ▶ Usar o instinto para acabar com vários inimigos de uma vez é uma boa saída para eliminar testemunhas e evitar que todos da fase comecem a caçá-lo



SAINTS ▶ As freiras assassinas são o grupo de elite da Agência de Contratos. Com elas não adianta nem rezar...



Ser detectado em uma fase pode acabar com essa rotina pré-determinada. Dependendo do estrago causado, os inimigos ficarão dedicados a caçar aquele sujeito que empilhou cadáveres no meio do corredor.

A inteligência artificial funciona bem na maioria das vezes. O campo de visão dos personagens é amplo e não é sinalizado por nenhum recurso, como um radar (como em *Metal Gear*). A ideia é passar insegurança sempre. "Será que aquele guarda vai me ver aqui?". Isso nunca é certo.

Por outro lado, há situações em

que não há essa cobrança toda e falta algum realismo. Os inimigos não vão notar se uma porta abre "sozinha" e a distração por causa de um objeto arremessado não enganaria uma criança.

O Agente 47 ADORA experimentar disfarces, recurso fundamental na espionagem de *Hitman*. Só que, em *Absolution*, disfarçar como alguém não é o mesmo que "se tornar" o copiado. Pessoas da mesma área ou profissão têm mais chances de reconhecer a fraude. Vista-se como um cientista, e os demais vão sacar que você não é um deles muito mais rápido do que um vigia, jardineiro ou quem quer que não seja desse meio. Isso adiciona um nível maior de dificuldade ao procurar usar o

disfarce certo na hora certa. Na prática, nem sempre é lógico. Como um agente da SWAT consegue flagrar 47, sendo que o uniforme deles inclui um capacete com visor preto? É uma falha bobinha na regra, e cismar com ela seria como bancar o chato que busca realismo no filme dos Vingadores.

Careca brilhante

Absolution impressiona também com gráficos incríveis. Olhe essa imagem à esquerda... Não ficou impressionado? As cinemáticas se destacam, com um trabalho de primeira em texturas e na modelagem de personagens.

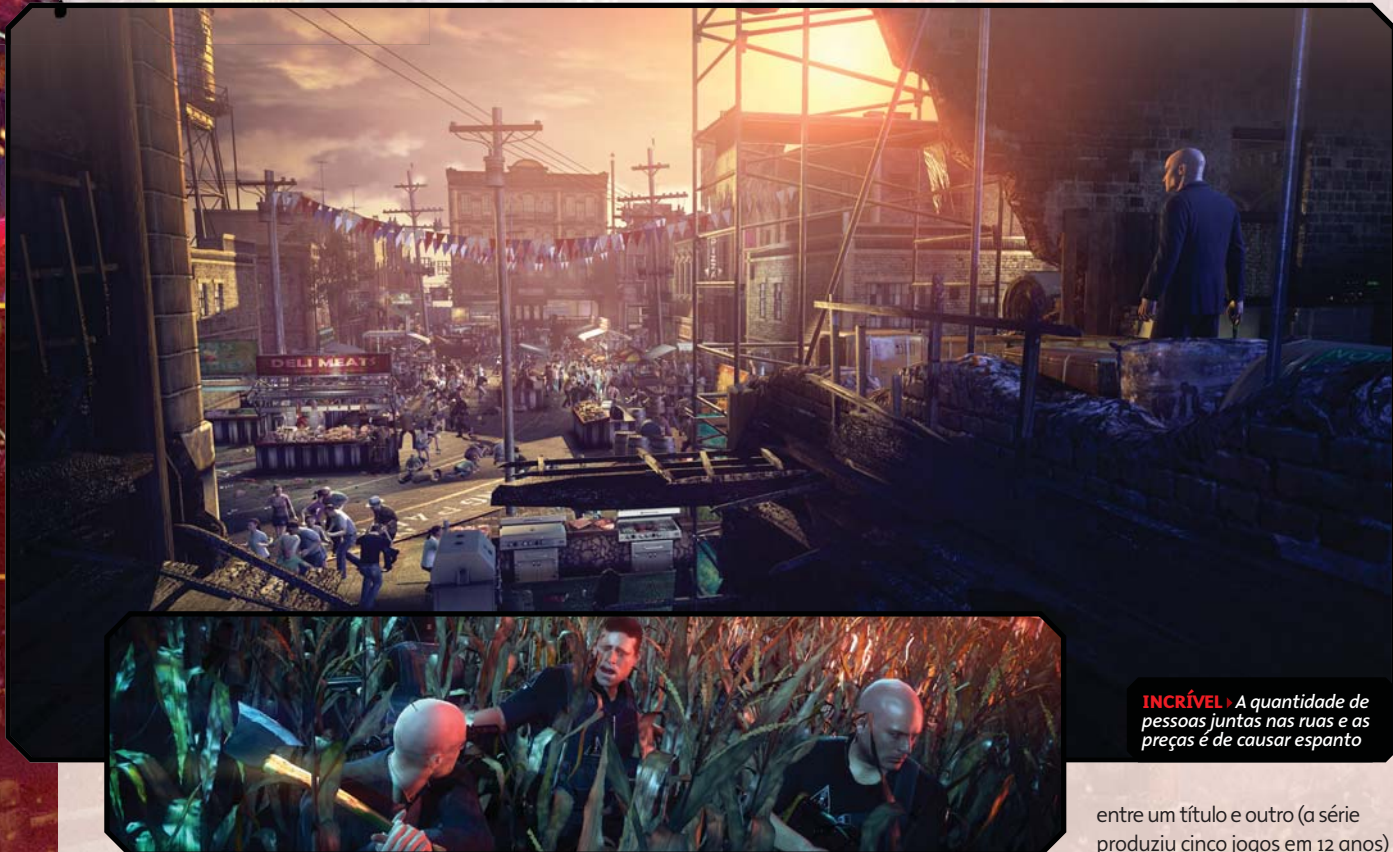
A iluminação, no geral, é um ponto extremamente positivo. A IO Interactive sabe que tem uma ótima engine para lidar com isso e abusa de cenas com pôr do sol. Mais pertinente para um jogo

de espionagem, o uso da claridade e da escuridão é feito de forma sensacional, seja com a luz de lanternas, sombras na cortina ou um vitral refletido na parede.

A iluminação ajuda a compor belos cenários cheios de detalhes, como bares temáticos, bairros em festa e mansões. Talvez você não seja do tipo que interrompe seu caminho para apreciar cada placa, cartaz ou item nas paredes. De qualquer jeito, só de passar por esses ambientes completos, a experiência fica mais cheia de vida — mesmo sem perceber.

Afinal, até os NPCs percebem! No apartamento de Blake Dexter, por exemplo, há um esqueleto de baleia. Fique de butuca e escute dois guardas conversando sobre como Dexter capturou o animal com um arpão. Olhe os arredores e vai achar um quadro com a foto

Hitman: Absolution



INCRÍVEL A quantidade de pessoas juntas nas ruas e as preços é de causar espanto

da pescaria. É o tipo de detalhe construído para ser envolvente: objeto, diálogo e imagem “conversam” entre si.

Mas...

Odiados quando, em uma análise de um jogo excelente, chega a hora de apontar os seus defeitos. *Absolution* não está livre de problemas técnicos. Falta certo polimento em animações, como na movimentação entre grupos de pessoas. O Agente 47 passa empurrando as pessoas como se elas fossem pinos de boliche estáticos. Além disso, quando o assassino arrasta algum corpo, o presunto parece um boneco com membros sem peso algum.

E há bugs que gritam por uma atualização que os corrija. Alguns desafios só são destravados de maneira específica, quando

poderiam ser de várias formas. E há aqueles que não são desbloqueados mesmo ao cumprir os requisitos. Outras vezes, fica a dúvida sobre o que se deve fazer exatamente, mesmo quando o desafio não é secreto. Muitas vezes já vai ser difícil descobrir como fazer. Descobrir exatamente o que fazer pode se tornar uma desagradável odisséia.

Outra falha pode acontecer ao recomençar o jogo do checkpoint. Isso faz o mecanismo da fase voltar Ao “começo” (apesar do Agente 47 estar em outro lugar). O resultado: complicações como não liberar o diálogo que faz o alvo começar a andar pela fase e garante o progresso da missão.

Contratos

Liberdade para escolher como avançar, modos de dificuldade

sem assistências e mortes diferentes. Isso já seria o bastante para que *Absolution* ocupasse grande parte do seu tempo (se for atrás de todos os desafios, espere gastar pelo menos 30 horas). No entanto, ainda existe o modo Contratos. Nele é possível rejogar os mapas, só que com diferentes alvos e objetivos. Existem contratos feitos pela própria produtora, mas o interessante é criar novos e jogar os de outras pessoas. Após vencer uma missão, você recebe um dinheiro proporcional ao tempo gasto e os requisitos cumpridos, que pode ser usado para destravar aprimoramentos para as armas e disfarces que você não habitou durante a campanha.

Absolution levou a série para um novo patamar. Provavelmente por isso os grandes intervalos

entre um título e outro (a série produziu cinco jogos em 12 anos) parecem estar prestes a mudar. A Square Enix anunciou que o próximo jogo da série já está em desenvolvimento. Porém, ele não será feito pela IO Interactive, mas por um novo estúdio da Square, talvez justamente para acelerar os lançamentos que dois estúdios trabalhando em duas frentes.

AValiação Técnica

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

ASPECTOS CENTRAIS

OPÇÕES DE AVANÇO	■■■■■
DISFARCES	■■■■■
HISTÓRIA	■■■■■
ACABAMENTO	■■■■■

NOTA FINAL
9.0

Sim, esta é a trilogia de que todo mundo está falando!



Aventura fantástica em que o leitor é conduzido por um mundo povoado por elfos, orcs, feiticeiros e outros seres mitológicos

DER SPIEGEL
BEST-SELLER

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



Você pode sair de uma missão sem que ninguém perceba a sua existência... ou pode usar um rifle no meio da multidão

SILENCIOSO E MORTAL

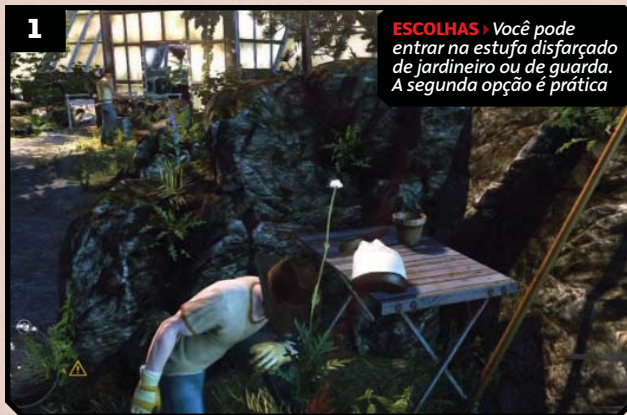
O Agent 47 confiava em Diana Burnwood, sua representante na ICA (Agência Internacional de Contratos). Mas Diana virou o novo alvo do assassino após desaparecer sem explicações e sabotar dados da ICA. Sob ordens de Benjamin Travis, um manda-chuva da agência, 47 deve matar Diana e recuperar Victoria, a jovem que ela tirou das garras da Agência.

A PERSONAL CONTRACT GARDENS

▣ Aprenda os movimentos. Aperte **R3** para abaixar e ● para encostar nas esconderijos. Segure **R1** para usar o instinto e

enxergar itens de interesse. Pegue a ferramenta ou o tijolo e jogue nas latas para distrair o vigia. Use o Fiber Wire para conseguir mortes “limpas” e despeje os corpos em

caçambas e armários. Cada ponto de despejo possui lugar para dois corpos e serve de esconderijo. Use instinto para o rastro do caminho que os vigias farão e vá à estufa.



1

ESCOLHAS ▸ Você pode entrar na estufa disfarçado de jardineiro ou de guarda. A segunda opção é prática

GREENHOUSE

▣ Há um disfarce de jardineiro na mesa, antes da entrada da estufa (1). Fique atento que pessoas com a mesma “profissão” suspeitarão se você se aproximar demais, enquanto os outros são mais fáceis de enganar. Você pode optar por pegar o disfarce de um guarda após matá-lo, o que dá acesso à área externa do jardim sem ser identificado (2).



2

MOVIMENTAÇÃO Está difícil de passar em um lugar? Os guardas estão protegendo uma passagem? A saída nem sempre é matá-los ou atirar um objeto para distraí-los. Às vezes, basta espera a conversa terminar e eles irão para outro lugar.

GARROTE Atacar um inimigo com o garrote é sempre a melhor opção, quando possível. Além de matar em silêncio, o agente pode, automaticamente, arrastar o corpo. Esconda-o para recuperar os pontos perdidos ao executar o inimigo.



MANSION GROUND FLOOR

Suba pela primeira escada à esquerda e entre no banheiro para pegar as pílulas soníferas. Volte para a cozinha (próximo do local por onde você entrou na área). Após a conversa, envenene a comida e espere para pegar o disfarce do cozinheiro (4). Siga para a sala e coloque as pílulas também no café do chefe de segurança no balcão (5).

Ele vai capotar em uma cadeira no canto, pegue o cartão de segurança. Antes de subir para o segundo andar, pegue o livro, que é a segunda evidência, em cima de uma mesinha na sala principal. Passe pela porta no segundo andar para entrar em uma nova área.

MANSION 2ND FLOOR

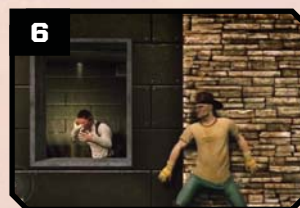
47 encontra Diana. Antes de morrer, a agente pede que ele proteja a jovem Victoria das garras de Travis. Prossiga e aprenda a usar o Point Shooting. O assassino encontra Victoria, e

Travis não fica nada feliz ao descobrir que 47 desapareceu com ela para investigar qual é o mistério dessa garota.

DESAFIOS

Cada fase conta com diversos desafios opcionais. Há metas conflitantes e que devem ser feitas em uma nova visita à mesma fase. Não é preciso fazer todas de uma só vez.

• **Mastery***: complete todos os desafios da fase.



- **Chameleon**: pegue todos os disfarces (vigia, jardineiro, vigia da mansão e cozinheiro).
- **Evidence Collector***: colete todos os itens de evidências.
- **Infiltrator***: não seja detectado por ninguém.
- **Suit Only***: não use disfarces até o final da fase.

GARDENS

- **Modern Art**: No jardim, antes de entrar na mansão, atire na estrutura da obra de arte para derrubá-la em um guarda.

CLIFFSIDE

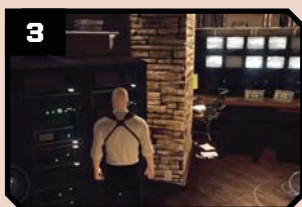
- **Geronimo**: Puxe o guarda pela janela quando estiver no parapeito da mansão (6).

MANSION GROUND FLOOR

- **Extra Spice**: use as pílulas soníferas para envenenar a comida do cozinheiro.
- **Damn Good Coffee**: coloque as pílulas no café do chefe de segurança que está no balcão.
- **Play it Again**: quando estiver subindo para o segundo andar, um guarda começa a verificar o piano (7). Mexa no suporte para matá-lo com a tampa.
- **The Price of Treason***: complete a missão.
- **Well Played**: complete a missão sem ser visto, sem matar e sem tocar em ninguém. Jogue objetos para distrair inimigos

CLIFFSIDE

Percorra o prédio pela beira e puxe o guarda na janela (ou espere ele sair). Mate o outro guarda e roube o novo disfarce. Entre na mansão e siga para a direita. Pegue no painel a primeira evidência (3) e desligue as câmeras de segurança. Abra a porta para a missão começar de verdade, o que ativa a barra de pontuação que vai registrar todas as suas ações. Qualquer personagem morto que não seja o alvo principal conta como pontuação negativa.



* Esses tipos de desafios são iguais em todas as fases, por isso não vamos repeti-los nas próximas etapas

e avance pelo jardim sem ser detectado. Use um disfarce para passar pela estufa. No parapeito, espere o guarda acabar o papo e o outro se mover para invadir a mansão. Pegue as pílulas no segundo andar e coloque-as no café do chefe de segurança. Vá à porta no segundo andar.

THE KING OF CHINATOWN

Agent 47 deixa Victoria em segurança em um convento. O agente liga para Birdie, um sujeito misterioso que pode ajudá-lo com informações. Como pagamento, ele quer a morte do Rei de Chinatown.

CHINATOWN SQUARE

Antes de tudo, identifique as áreas da fase para se familiarizar com o ambiente. O alvo está no coreto, no centro do mapa, esperando pelo traficante. Antes de encontrar com ele, o Rei dá uma volta pela área ao fundo. O apartamento do traficante fica à direita, assim como uma escada que desce para a área onde estão as drogas. Na parte esquerda da fase está o carrão do Rei. No fundo da fase existem mais opções de como eliminar o alvo: você pode empurrá-lo em um buraco, atirar no cabo que sustenta o material de construção ou envenená-lo. Conheça as maneiras de matar.



1 Localize o alvo. Espere-o andar pela fase até ficar de frente para o bueiro aberto. Dê um empurrãozinho.

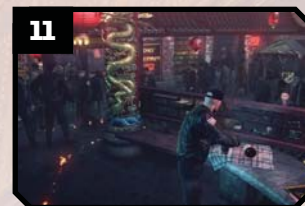
2 Espere o alvo ir até o fundo da fase. Busque cobertura atrás de uma caçamba na área com sacos de lixo. Quando o alvo estiver bem embaixo da plataforma suspensa, atire na corrente para derrubá-la em cima dele e esmagá-lo (**8**).

3 Assim que o traficante sair do apartamento, sabote a caixa de força para atrair o guarda e passar por trás dele. Pegue o rifle, posicione-se na janela da direita e espere o Rei voltar para o centro. Quando o traficante ficar na frente do alvo na sua linha de tiro, mate os dois com apenas um disparo (**9**).

4 Após localizar o alvo, siga para a parte esquerda da fase, onde está o carro. Elimine o guarda e esconda o corpo. Suba pelas escadas para achar explosivos, aplique-os ao lado do carro e dispare o alarme do carro (bata no porta-malas). Misture-se com as pessoas e, quando o Rei for desligar seu alarme, dispare os explosivos.

5 Em uma das barracas de comida (entre o coreto e o fundo da fase), há uma mulher de avental vermelho (**10**). Quando ela começar a trabalhar, pegue o fugu fish (baiacu) ao lado, que possui um veneno mortal. Envenene a comida no balcão da barraca ao fundo da fase e espere o alvo experimentar.

6 Munido com o baiacu, roube o disfarce de policial com o guarda que protege o carro e esconda o corpo. Vá até o coreto central e envenene o café (aproveite e pegue a evidência) (**11**). Espere até o Rei tomar a bebida e morrer.



7 Pegue o baiacu. Espere o traficante sair de casa e entre no apartamento. Envenene as drogas na mesa (**12**) e entre no armário. Espere até os dois aparecerem. Depois que o Rei morrer, mate o traficante e vista a roupa dele. Antes de sair da fase, você pode pegar a evidência no coreto (caso não tenha pego no Passo 6).

8 Roube um disfarce de policial (pode ser aquele que protege o carro) e espere o traficante sair do apê. Ele vai até o local onde estão as drogas (descendo pelas escadas perto da casa dele). Mate-o e roube o disfarce. Encontre com o alvo e leve-o até o apartamento. Quando ele estiver consumindo a droga, elimine-o (**12**).

Após acabar com o alvo, deixe Chinatown pela porta nos fundos da fase. O agente vai atrás de Birdie e pede para que ele espione a Agência.

DESAFIOS

• **Chameleon:** use os disfarces de policial, feirante, traficante e SWAT. O de feirante está na barraca ao fundo da fase, e os oficiais da SWAT só aparecem após tiroteios com a polícia.



Lançamento

O GRANDE SUCESSO DO
MUNDO DOS GAMES AGORA
NA TILIBRA



CADERNO
UNIVERSITÁRIO
CAPA DURA

- 1, 10 E 16 MATÉRIAS
- RESERVA DE VERNIZ
- BOLSA PLÁSTICA E
- FOLHA DE ADESIVOS.

VOLTA ÀS AULAS 2013
KILLZONE™



www.tilibra.com.br

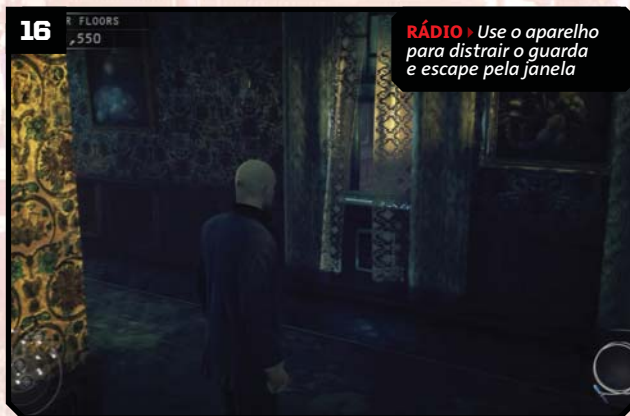
Hitman: Absolution



13

CHIN TOWN SQUARE
1,000

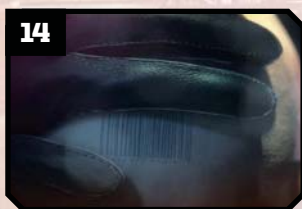
OPS ▶ Jogue um objeto longe para afastar o guarda e empurre o Rei no bueiro



16

16 FLOORS
550

RÁDIO ▶ Use o aparelho para distrair o guarda e escape pela janela



14

• **Veiled Death - Part 2:** disfarçado de traficante, mate o Rei de Chinatown (passo 8).

TERMINUS

Birdie conseguiu a dica de que um fabricante de armas chamado Blake Dexter tem um interesse especial em Victoria. O alvo está no hotel Terminus, próximo destino do Agente 47. O assassino retira o código de barras da nuca para não ser detectado (14).

TERMINUS HOTEL

Há três maneiras de entrar no hotel: porta da frente, esgoto (descendo pela escada à esquerda) ou pela entrada dos fundos (passe pelos capangas à direita). Uma das opções mais rápidas de chegar aos andares superiores (usando o elevador) é

disparar o alarme do carro e usar o disfarce de capanga. Entre pela porta da frente e use o instinto para chamar o elevador.



Outra forma é se infiltrar pela parte à direita, após a conversa entre os homens e as reclamações da mulher. Dentro do hotel, vá para a direita e sabote a caixa de força. O electricista vai consertar, chame o elevador e entre. Nessa parte da fase você pode pegar disfarces de zelador, electricista ou capangas.



A evidência está na recepção (15) — o mais fácil é entrar pela porta da frente.

UPPER FLOORS



Chegando aos andares superiores, o objetivo é alcançar o oitavo andar para

procurar o quarto 899. O modo mais fácil de subir é ligar o rádio e esperar o guarda sair da janela. Passe por ali e escale a beirada do prédio (16). Ou você pode passar pelo quarto e ativar o alarme de incêndio. Assim, os guardas que protegem a outra escada saem de posição. Você também pode sabotar as caixas de som e passar pela janela.



No oitavo andar, encontre o piano na sala de jantar. O quarto 899 está do lado, no fim de um corredor. Se você for pelo caminho da beirada do prédio, já sai no lugar certo. A segunda evidência está na área da sala de jantar, logo depois do local onde há um piano. Entre no quarto pelo duto de ventilação encontrado no local.

CHINATOWN SQUARE

- **A Killing View:** mate o alvo no apartamento com o rifle ou leve-o ao apê (passo 3 ou 8).
- **Kaboom:** mate o alvo com um explosivo (passo 4).
- **Man Down:** empurre o Rei no bueiro (passo 1) (13).
- **Controlled Demolition:** use os explosivos para destruir o carro e o Rei (passo 4).
- **Drop Dead:** atire e derrube a plataforma no alvo (passo 2).
- **Two for the Price of One:** com o rifle, mate o traficante e o Rei com um disparo (passo 3).
- **Clean Sweep:** pegue a evidência no coreto sem ser visto e deixe a fase (passo 7).
- **Don't Do Drugs:** envenene as drogas do alvo (passo 7).
- **Hot Coffee:** envenene o café do alvo (passo 6).
- **Let's Do Lunch:** envenene a comida (passo 5).
- **Master Poisoner:** complete os desafios Don't Do Drugs, Hot Coffee e Let's Do Lunch.
- **Veiled Death - Part 1:** disfarçado de policial, mate o traficante (passo 8).



15

15 FLOORS
600

ZELADOR ▶ Com esse disfarce, 47 tem acesso a praticamente todos os lugares da fase



17



18

DISTRAÇÕES Tijolos, garrafas, facas, alarmes de carro, extintores de incêndio, estátua de uma garota dançando ula-ula... Existem diversos objetos no mundo de *Absolution* que podem ser jogados para atrair ou despistar um guarda.

Ao ouvir o barulho, o personagem mais próximo vai caminhar para investigar o que aconteceu na fonte do ruído. Esse é um recurso útil até demais, já que os inimigos são muito ingênuos por abandonarem seus postos tão facilmente.

19



DESAFIOS

- **Chameleon:** vista os disfarces de zelador, eletricista e capanga.
- **Don't Disturb:** não mate ninguém nessa fase.

TERMINUS HOTEL

- **Hall Pass:** é preciso passar por todas as áreas de uma vez. Comece pelo banheiro, passe pelo túnel de ventilação (17) e pegue o disfarce de zelador para ter acesso aos lugares.

UPPER FLOORS

- **House Keeping:** elimine onze inimigos.
- **An Evening in Paradise:** colete o filme na sala de jantar (no oitavo andar, com as mesas retangulares) e coloque-o no projetor na sala adjacente (18).
- **Inside Job:** ache os caminhos pela beira do prédio. O primeiro está no sétimo andar, passando pela janela ao lado da porta que pede um cartão de acesso (19). No andar de cima, ative o rádio e passe pela janela que o vigia

20



21



22



DISTRAÍDOS Jogue objetos para enganar os guardas e pegue rápido a evidência

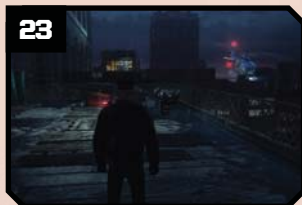
protegia (esses dois caminhos devem ser feitos em uma mesma rodada). Há outros caminhos, como o quarto com as luzes até a sala do piano.

- **The Electrician - Part 1:** use uma ferramenta para atrair o primeiro eletricista (na direita da fase) e roube o disfarce dele. Siga pela entrada lateral (20), caminhe pela esquerda até a sala do checkpoint e pegue a chave de fenda. Atire-a na cabeça de algum capanga para cumprir o desafio.
- **The Electrician - Part 2:** recomece a fase e repita o desafio anterior. Porém, agora é preciso matar cinco capangas com a chave de fenda e sem ser visto. Procure em lugares isolados, como ao ativar o alarme do carro (21) ou espere no banheiro.

RUN FOR YOUR LIFE

A invasão ao quarto de Dexter acabou mal, e 47 foi deixado desmaiado no local... em um quarto em chamas!

23



BURNING HOTEL

- Escape pela janela. Use a beirada do prédio e suba até o telhado. Passe pelos vigias (se quiser, pegue um disfarce).

THE LIBRARY

- Na biblioteca, pegue o cordão em cima de uma mesa para usar como arma. Se quiser, pegue um disfarce com um dos guardas, mas mesmo assim você precisa ser sorrateiro para passar. A evidência está na escrivaninha no caminho para o segundo andar (22). Atravesse a porta e escale o prédio para encontrar a saída.

PIGEON COOP

- Quando o helicóptero atirar, seja rápido e proteja-se na construção (23). Use as coberturas pelo caminho que vai se abrindo.

No fim da área, passe pelo túnel de vento à esquerda. O Agente 47 sairá atrás de uma cobertura, na parte de fora. Siga pela esquerda e espere para trocar de cobertura quando os inimigos e o helicóptero não estiverem na mira.

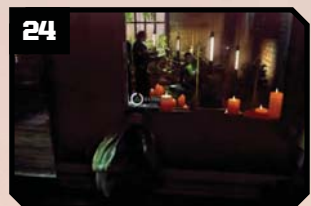
SHANGRI-LA

- Dentro do prédio, siga pelo caminho à direita e ache a plantação de maconha. Sem alertar os guardas, atravesse até a sala à direita. Aproveite para fazer os desafios Bong Hits e Business is Booming. Prossiga até voltar ao corredor. Vá pela esquerda, passe pelo quarto escuro e escute o papo policial. Pegue a evidência no corredor à esquerda (24) e entre no quarto onde o policial estava. Ative o som e fique em cobertura do lado de fora da pista – os policiais que estavam guardando a saída vão dançar (25). Chame o elevador para completar a área.

TRAIN STATION

- Siga pela porta lateral, onde há só um guarda.

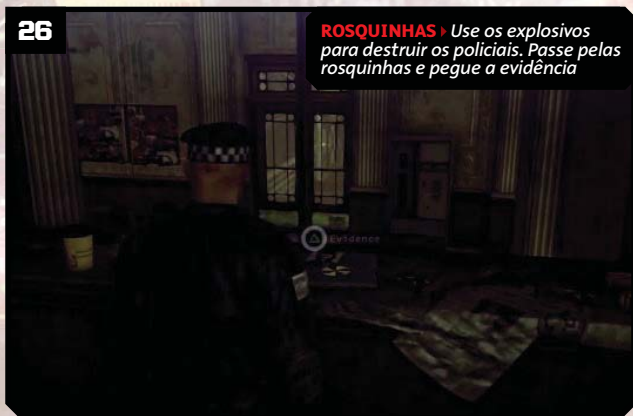
24



25



MOLEJO Ligar a pista de dança é a melhor maneira de fazer os policiais relaxarem



Na sala seguinte, veja a SWAT avançar até o elevador. Jogue uma ferramenta para atrair só um deles e roubar o uniforme (há um cano de metal no canto). Para pegar a **evidência**, espere os guardas da SWAT passarem e vire à direita; na área da escrivaninha, pegue a pasta (26). Ao sair na estação de trem, esconda-se entre as pessoas. Entre pela janela pela borda lateral na direita. Suba pelas escadas e ative o trem. Desça na plataforma B e embarque.

DESAFIOS

- **Chameleon:** vista os disfarces de policial e de oficial da SWAT.

THE LIBRARY

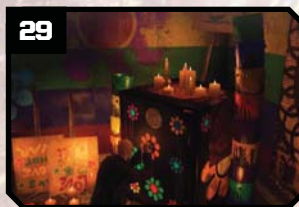
- **Picking on the New Guy:** use um policial iniciante (o de boné) como escudo humano.

Um deles está investigando a caixa de luz na biblioteca (falsa rendição não conta).

- **Death From Above:** use as alavancas para derrubar um lustre e matar um policial (27).
- **Silence Please - Part 1:** na biblioteca, estrangule o policial e despeje-o em algum armário. Faça isso sem ser visto.
- **Silence Please - Part 2:** o mesmo do desafio anterior, mas estrangule sete guardas.

SHANGRI-LA

- **Fields of Joy:** passe pela plantação de maconha (28).
- **Bong Hits:** elimine quatro policiais usando um bong (o tubo de vidro). Há um desse no quarto com checkpoint (passando pela plantação em Shangri-la). Não precisa ser feito em uma só partida.



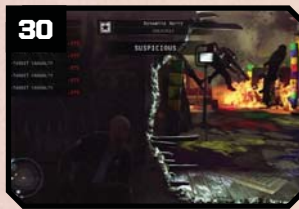
- **Business is Booming:** do quarto com o checkpoint (do desafio anterior), siga para a direita. Espere os policiais caminharem e siga para a sala seguinte. Passe pelo túnel de vento e pegue o caderno com a senha do cofre. Na sala ao lado, abra o cofre (29) e pegue os explosivos. Plante-os ali mesmo e ligue o rádio. O guarda virá investigar o cofre aberto. Quando os inimigos chegarem, mande-os pelos ares (30).
- **In Stereo:** ative a pista de dança e assista a dança (31).

HUNTER AND HUNTED

Birdie alerta que Blake Dexter não está sozinho. O sócio dele, Dom Osmond, dono do Vixen Club, é tão perigoso quanto e também está atrás de Victoria.

COURTYARD

- Siga pelos corredores até encontrar a área aberta. Para pegar o disfarce, encontre



um policial sozinho. Pegue a **evidência** na viatura, no pátio (32). Desça as escadas.

THE VIXEN CLUB

Suba a escada e escale a beirada próxima da placa "girls girls girls" (33). Entre pela janela e pegue a **evidência**, o keycard e a arma com silenciador. Desça as escadas e entre no Vixen. Dom, o alvo, está no bar.

1 Siga Dom para as salas privativas. Use o keycard na última e entre sem ser visto. Quanto a stripper acabar a dança, Dom vai fazer uma ligação. Através do espelho, mate-o com a arma silenciosa e esconda o corpo. Entre na porta no final do corredor e suba pelas escadas sem ser visto (espere o vigia se mover). Abra a porta para sair.

2 Siga para a sala atrás do bar, onde há uma sala de caça-níqueis e um banheiro masculino (34). Mate o funcionário da boate, pegue o

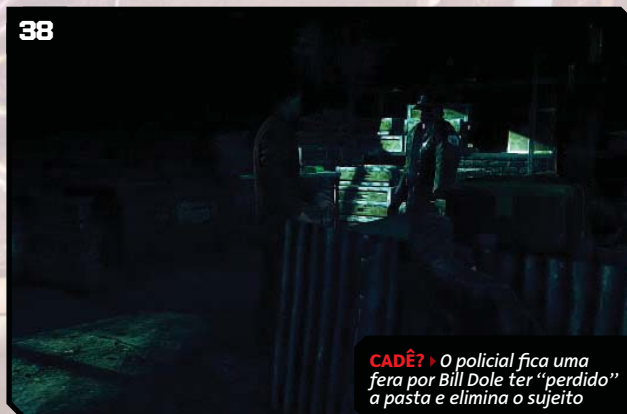


PLAYSTYLE 1 Os Play Styles são destravados ao eliminar inimigos de uma maneira específica. Veja o que precisa fazer para liberar cada um: Needle Pumper (mate inimigos usando a seringa e sem ser detectado); Undertaker (esconda corpos);

Piano Man (mate com o fio de fibra); Reaper Man (mate usando o point-shooting); Sandman (sufoque os inimigos para deixá-los inconscientes); Dynasty Warrior (mate com a espada katana); Dynamite Harry (cause mortes com explosivos de uso remoto).



AIIVOS FÁCEIS: O banheiro é sempre um lugar onde as pessoas ficam desprotegidas



CADÊ? O policial fica uma fera por Bill Dole ter "perdido" a pasta e elimina o sujeito



disfarce e esconda-o no armário. Espere no banheiro. Quando o alvo estiver urinando, mate-o e esconda o corpo. Mude o disfarce novamente para facilitar a fuga.

3 Siga pelo corredor com as salas privativas e entre no backstage. Elimine o vigia que está patrulhando, pegue o disfarce e esconda o corpo. Fique do lado da alavanca que derruba a globo brilhante. Quando o alvo entrar na pista de dança, acione a alavanca para matá-lo. Volte pelo corredor e suba as escadas.

DRESSING ROOMS

Use o sistema de cobertura para passar pelos homens jogando sinuca e pelas strippers nos camarins. Suba pela escada e entre no escritório. Ouça

a mensagem na secretária eletrônica. Wade, outro companheiro de Dexter, está atrás de Victoria...e de Birdie.

DERELICT BUILDING

Ignore os policiais e faça o caminho pela direita. Ative o checkpoint e suba pela beirada. Jogue o corpo da stripper (35) para baixo e espere um pouco para os guarda se moverem. Desça pela parede, pegue a evidência e siga pela rota aberta. Subas as escadas, passe pelo guarda e use a beirada para deixar o prédio.

CONVENIENCE STORE

Siga pela tábua e ande pela beirada do prédio. Entre pela janela e elimine o vendedor para usar o disfarce. No telhado, encontre a escada e desça na sala do checkpoint. Siga reto para encontrar a sala com a válvula. Abra a porta e encontre os fogos de artifício à direita (desafio Fire Sale). Na mesma sala, encontre a evidência ao lado da caixa

registradora. Siga pela saída ao lado do caixa.

LOADING AREA

Sabote a caixa de força para mover o guarda. Pegue a evidência em cima da mesa e saia pela porta.

CHINESE NEW YEAR

O objetivo é matar os três seguranças de Wade.

1 Siga Larry Clay. Ele vai falar com um vendedor. Pegue o caminho à direita e entre no beco. Passe pela estrutura e entre na caçamba (36). O alvo vai aparecer ali com o vendedor. Quando o alvo sacar a arma para matar o sujeito, saia da caçamba, fique atrás de Clay e empurre-o buraco abaixo (37).

Agora encontre Frank Owens em uma área cercada. Passe pelo buraco na parede para despistar o guarda (para facilitar, jogue um item para chamar a atenção para o outro lado). Sabote a bomba de gasolina e espere-o terminar a conversa no celular.

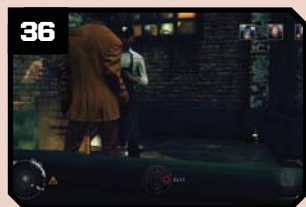
Fogos de artifício e gasolina não são uma boa combinação e Owens vira churrasquinho.

Encontre Bill Dole no centro do mapa. Siga-o descendo pelas escadas até a escola de dança. Quando ele estiver checando o armamento com o policial, pegue a pasta sobre Birdie em cima da mesa (38). Espere para vê-lo ser assassinado.

2 Siga Larry Clay e pegue o caminho da direita em relação ao ponto em que ele fica conversando (área com o checkpoint). Em vez de seguir para a estrutura, fique atrás do caminhão e conecte o cabo. Espere até o alvo aparecer para urinar. Quando isso rolar, puxe a alavanca (39).

3 Siga Larry Clay e suba na estrutura. Quando ele entrar no beco, atire na plataforma com os sacos (40).

4 No primeiro ponto em que Larry Clay conversa com o vendedor, pegue a espada





41 Katana em cima da mesa. Siga à esquerda e entre na escola de dança (onde 47 mata Bill Dole). Em vez de descer pela escada, pegue o disfarce de mascote na área com o guarda (espere o alvo passar para ele se mover). Mate Bole com a Katana na área das caçambas, fora da área de dança. Mate Clay e Owens nos mesmos lugares do Passo 1.

Deixe Chinatown pela porta lateral. Wade achou Birdie, que denunciou a localização de Victoria.

DESAFIOS

• **Chameleon:** vista os disfarces de policial, segurança da boate, vendedor e de esquilo-mascote.

THE VIXEN CLUB

- **Private Dance:** mate o alvo como no Passo 1. Mate-o, esconda o corpo e deixe a área sem ser visto.
- **Dominated:** mate o alvo como no Passo 2. Esconda o corpo e deixe a área sem ser visto.
- **Schadenfreude:** mate o alvo como no Passo 3.

CONVENIENCE STORE

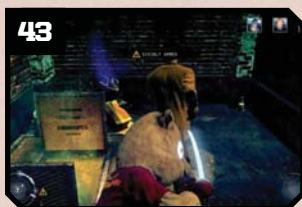
- **Fire Sale:** feche a válvula na loja e acenda os fogos de artifício (41).
- **Two Rights Make a Right:** mate Larry Clay no Passo 1.
- **Fire Him:** mate Frank Owens como no Passo 1 (42).
- **Lieutenant Bad:** mate Bill Dole como no Passo 1.
- **Moment of Bliss:** elimine Larry Clay como no Passo 2.



- **X Marks the Spot:** mate Larry Clay como no Passo 3.
- **Cleaning Up in Chinatown:** complete Lieutenant Bad, Fire Him, X Marks the Spot e Moment of Bliss.
- **Damage Control:** complete a missão.
- **Swordplay - 1:** mate um alvo com a Katana (Passo 4).
- **Swordplay - 2:** elimine três alvos com a Katana (Passo 4).
- **Swordplay - 3:** disfarçado de esquilo (43), mate os três alvos com a Katana (não pode ser feito ao mesmo tempo em que o desafio anterior).

ROSEWOOD

47 volta ao orfanato para salvar Victoria. Os capangas de Wade querem sequestrá-la, e Hitman precisa impedi-los.



FUMAR FAZ MAL 47 sabotou a bomba de gasolina. Frank Owens joga seu cigarro e BUM!!

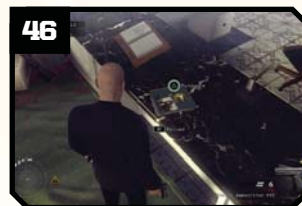
VICTORIA'S WARD

Carregue Victoria pelos corredores. Quando os homens surgirem do elevador, esconda-se na cortina (44).

ORPHANAGE HALLS

O elevador parou por falta de energia. Suba pelo fosso. Vá até o fundo do corredor. Mate os capangas—pegue o que está sozinho primeiro, use o piano para separar os outros dois (45) e ouça as últimas palavras do vigia. Já pegue os dois tipos de disfarce (segurança e capanga de Wade).

Na sala ao lado, pegue o primeiro fusível. Desça pela escada mais próxima. Passe pela porta esquerda da igreja para pegar o segundo fusível. Seguindo pela esquerda está a recepção, onde está a **evidência** em cima da bancada (46) (é muito difícil não ser visto aqui, então deixe para coletar em outra partida). Volte à igreja e faça o caminho pela esquerda. Passe pelos capangas usando o sistema de cobertura.



Pegue o terceiro fusível na sala à esquerda. Você pode aproveitar para fazer o desafio **Playing With Balls** na sala em frente. Espere a conversa dos dois capangas acabar, mate-os silenciosamente e despeje os corpos na piscina de bolinhas (47). Faça isso com outros três para cumprir a meta exigida. Siga pelo corredor e pegue o último fusível no laboratório. Volte para a área próxima do segundo fusível, coloque os itens no elevador e restaure a energia (48).

CENTRAL HEATING

Victoria foi capturada. Lenny, filho de Blake Dexter, matou acidentalmente a freira. Siga pelos corredores. Na segunda dupla de inimigos, pegue a **evidência** em cima da estrutura (49). Siga até abrir a porta e localizar Wade. Você pode matá-lo com **Point Shooting**. Ou, para cumprir o desafio **Face Off**, vá pela direita e feche a válvula. Vá pelo túnel de ventilação que abriu. Gire a



PLAYSTYLE 2 Gunslinger (mate com revólver; Silverballers não contam); Bartender (com garrafas de bebida); Champion (com as mãos); Berserker (com o machado de incêndio); Brutus (sem ser detectado, com a faca); Viking (com tacos); Tank (apanhe

de inimigos); Pitcher (com objetos pontiagudos); Spook (mate inimigos por trás, com arma que use silenciador); Jynx (mortes que pareceram acidentais); Maestro (com sniper); Glass Cannon (com shotgun); e Bank Robber (deixe seu escudo-humano morrer).



válvula do outro lado e elimine Wade com vapor (50). Lenny escapou com Victoria.

DESAFIOS

- **Chameleon:** vista os disfarces de segurança e de capanga.

ORPHANAGE HALLS

- **Good Samatiran:** mate os torturadores do segurança.
- **Out of Fuse:** pegue os quatro fusíveis e restaure a energia sem ser visto nenhuma vez.
- **Playing With Balls:** esconda cinco inimigos na piscina de bolinhas.
- **Subtle Injection - 1:** na sala do primeiro fusível, pegue a seringa. Mate três inimigos atirando na cabeça deles.
- **Subtle Injection - 2:** sem ser visto, mate quatro inimigos com a seringa (atirá-la não conta).
- **Subtle Injection - 3:** elimine cinco capangas com a seringa e não seja detectado. Há um tempo-limite pré-determinado (não mostrado). Jogue objetos e atraia os inimigos sozinhos.



CENTRAL HEATING

- **Face Off:** mate Wade com vapor.

WELCOME TO HOPE

Com o carro de Wade, 47 parte para Hope, em South Dakota, para encontrar Lenny.

GREAT BALLS OF FIRE

Entre no banheiro à direita. Você pode golpear o policial e pegar o uniforme. A alavanca serve para sabotar a jukebox e começar uma briga. Passe pelo túnel de ventilação no banheiro e pegue a **evidência (51)**. Atravesse o bar e vença as brigas. Aproveite e pegue os outros dois disfarces: funcionário do bar e caminhoneiro. Fale com o garçom.

Para alguns objetivos é necessário evitar brigas. Sabote a jukebox, passe pelo túnel de ventilação e use o instinto para identificar os locais sem briga. O garçom diz que Lenny está barbearia, mas 47 recebe uma ligação de Birdie dizendo para ir à loja de armas.



SENHA Entre na sala de segurança e procure pela combinação do cofre

DESAFIOS

- **Chameleon:** viste os disfarces de policial, caminhoneiro e funcionário do bar.

GREAT BALLS OF FIRE

- **Chew Fat:** pegue o uniforme do policial no primeiro banheiro. Atravesse o bar e fale com o garçom (não comece a briga).
- **Clear the Air:** sabote a jukebox e chegue no garçom sem brigar.
- **Ali:** derrote todos os funcionários do bar nas brigas.
- **Duck and Cover:** atravesse o bar sem brigar.

BIRDIE'S GIFT

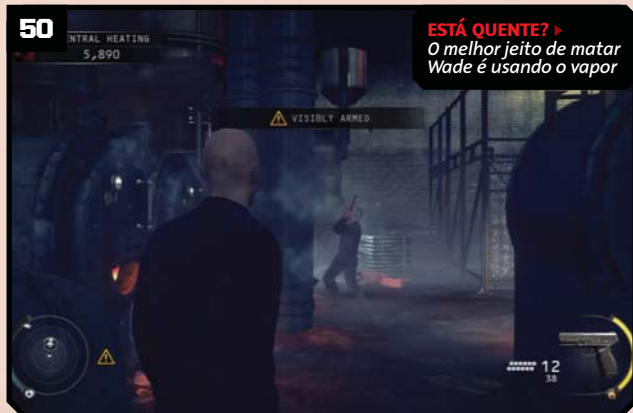
Hitman encontra as suas armas Silverballers, mas o comerciante só vai vendê-las se o agente derrotar Lilly em um torneio.

GUN SHOP

A missão é recuperar as armas. Você pode vencer a garota no desafio de tiro. Para cumprir os desafios, no entanto, é preciso mais esforço.

Vá até o fundo da loja e sabote a luz sem ninguém ver. Aproveite a distração, passe pelo balcão e pegue o keycard. Passe pelas portas de saloon e suba pelas escadas. Desça pela varanda. Atire no pavio do canhão e desça na área próxima. Entre na sala de segurança e pegue a **evidência**, a senha do cofre (52) e a arma Ultramax.

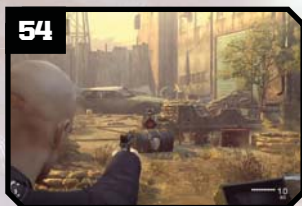
Em vez de voltar, siga sorrateiro pela trincheira. Espere o guarda olhar para o lado e mude a cobertura (53). Entre na sala pela janela. Abra o cofre



ESTÁ QUENTE? O melhor jeito de matar Wade é usando o vapor



AGILIDADE Assim que o guarda desviar o olhar, mude de cobertura



e pegue a chave. Volte à loja pelo sistema de ventilação. Apague a luz e pegue os revólveres de 47. Deixe a loja. O único disfarce é o de policial – um deles está na loja e outros estão nos alvos de pato.

DESAFIOS

- **Chameleon:** disfarce de policial.

GUN SHOP

- **Depends on the Girl:** aceite o desafio da garota e participe do campeonato de tiro (54).
- **Bullseye:** vença a garota.
- **Assassin's Signature:** consiga 650 pontos no torneio.
- **Ultramax:** vença o torneio usando a Ultramax.
- **It Wouldn't Be Stealing:** recupere os revólveres pegando a chave no cofre. Não dispute o torneio e não mate ninguém.
- **Shiver Me Timbers:** dispare o canhão (55).
- **Duck Hunting:** na área com os alvos de pato (56), acerte dez seguidos.
- **Up Your Arsenal - 1:** vença o torneio com qualquer arma.



- **Up Your Arsenal - 2:** vença o campeonato com a Ultramax.
- **Up Your Arsenal - 3:** vença o campeonato com a shotgun M590 12ga. Pegue o cano de metal e passe pelo túnel de vento. Espere o velho chegar à sala e mate-o. Jogue o metal para atrair o segurança e acabe com ele. Jogue o metal de novo para atrair o cliente que tem a shotgun. Pegue-a e vença.

SHAVING LENNY

Com a ajuda de Birdie, Benjamin Travis e a Agência estão atrás de 47. Travis diz que é hora de envolver as "Santas" (Saints).

STREETS OF HOPE

O objetivo é eliminar os três Cougars.

1 Siga para a direita. Entre na casinha pela janela e ligue o rádio (ou dispare o alarme do carro próximo). Mate o guarda de vigia. Após Landon Metcalf e Gavin LeBlond falarem, Gavin virá nessa direção. Empurre-o



quando ele estiver na beirada do tanque de óleo (57). Volte pela rota que veio e entre na loja de conveniências. Ligue o rádio para conseguir passar pela funcionária. Suba no segundo andar e ligue o gás do fogão. Esconda-se atrás da porta. Quando Tyler Colvin ficar na frente do fogão, dê um tiro no eletrodoméstico para mandá-lo pelos ares. Asconda o corpo no armário (58) rapidamente.

Vá para a área em frente à loja de conveniências. Siga pelo corredor à direita. Use o alarme do carro para despistar o policial e o mecânico ou entre pela porta à esquerda e suba as escadas. No segundo andar, pegue a **evidência** em cima da mesa. O disfarce de encanador pode ser pego com o personagem que vai arrumar o banheiro. É possível matar Landon quando ele estiver de bobeira na varanda ou assim que ele passar na frente do fogão. O melhor mesmo é pegá-lo de surpresa em uma salinha que fica entre o segundo andar e o primeiro.



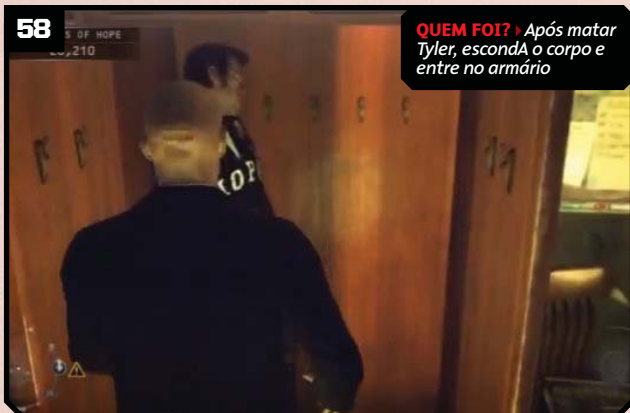
2 Siga pelo corredor ao lado da oficina. Ative o alarme de um carro para chamar a atenção do policial e acabe com ele. Repita com o mecânico e use o disfarce. Pegue o martelo na oficina, espere Gavin chegar e atire a ferramenta de modo que faça o alvo passar embaixo do carro. Puxe a alavanca para fazer um suflê de Gavin.

Vá ao segundo andar da loja de conveniências e pegue um explosivo. Use a bomba de gasolina (59) na área aberta com os mecânicos e policiais. Coloque o explosivo no local onde o líquido se espalhou. Tome distância da área. Quando Tyler parar por ali, detone os explosivos e prepare-se para uma grande explosão. Mate Landon da mesma maneira.

3 Siga pela direita e livre-se do primeiro guarda. Passe pelo pátio e conecte a energia ao portão. Quando Gavin passar, puxe a alavanca para dar cabo dele com muita crueldade.



POR UM FIO No caminho para a sala secreta, atire no pavio do canhão E conquiste um desafio



QUEM FOI? Após matar Tyler, esconda o corpo e entre no armário

TROFÉUS 1 Segue uma lista de troféus para o modo Contratos: Thumbs Up (curta um contrato. Após jogá-lo, aperte **▲** para votar); Set For Life (acumule um milhão de dólares); Self-improvement (compre um upgrade de arma); First Contract (complete o tutorial

para criar contratos); Blood Money (termine o tutorial para jogar contratos); Partners in Crime (jogue um contrato feito por um amigo); Competitive Spirit (crie uma competição); Contender (entre em uma competição de contratos).

4 No começo da fase, entre na loja de donuts à direita. Espere o guarda se mover e vá ao segundo andar. Pegue o rifle e vá para o segundo andar da garagem. Tome cuidado para não ser visto por um dos alvos, mire na janela no segundo andar da loja de conveniências e mate Tyler. Vá até o lugar onde Tyler morreu e mate Landon quando ele estiver parado na varanda. De volta ao lugar onde pegou o rifle, espere Gavin ficar de frente ao tanque de óleo e use a sniper.

 Com os alvos mortos, entre na barbearia.

BARBERSHOP

 Na barbearia, mate outros dois alvos e capture Lenny.

1 Siga pela esquerda. Pegue a ferramenta e desespere o fio. Puxe a alavanca e espere Mason ir "se aliviar".

Suba pela beira do prédio, entre pela janela e pegue as pílulas soníferas. Vá pela porta em frente e siga pelo caminho à direita. Na barbearia, pegue o disfarce em cima da cômoda para facilitar o progresso. Para matar Luke Wheeley, espere-o passar sozinho por um pequeno depósito ou ative o gás do fogão – quando ele estiver perto, atire.

Lenny pode ser morto ao por as pílulas para dormir na pizza. A melhor maneira é encontrar com ele enquanto estiver usando o disfarce de barbeiro. Ele vai para a barbearia, onde você poderá "pacificá-lo" (60).

60



FIGARO Com o disfarce de barbeiro, atraia Lenny para a cadeira da barbearia

2 Desça pela escada e escale a beirada do prédio. Entre pela janela e faça a rota até a barbearia. Use o disfarce. Vá para a sala de TV, passe pela cozinha e pegue o combustível (Lighter Fuel) no depósito. Volte

para a sala e desça as escadas ao lado da TV. Troque as latas para o churrasqueiro McCready ter uma surpresinha. Na mesma sala, sabote a caixa de luz para desligar a TV e pegar a **evidência** no aparelho.

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
Caraguatatuba - SP

Fone: (12) 3885-9750

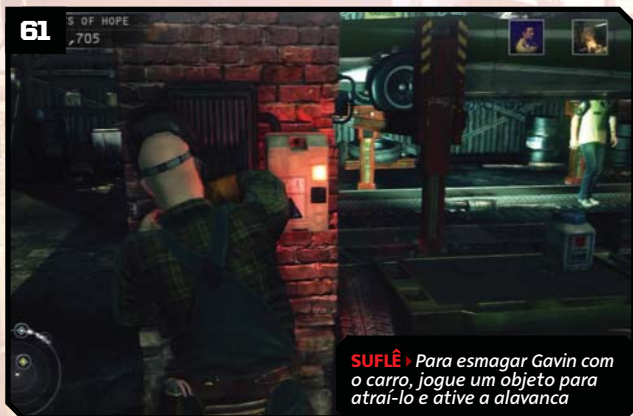
Compre também pelo site:
www.progamesvale.com.br

 Progamesvalesjc

FARCRY3



**COMPRE
AGORA**



DESAFIOS

- **Chameleon:** vista os disfarces de policial, mecânico, encanador e de barbeiro.

STREETS OF HOPE

- **Oil is Thicker Than Blood:** Mate Gavin jogando-o no óleo por três vezes (Passo 1).
- **Get the Mechanic:** elimine Gavin esmagando-o com o carro (Passo 2) (61).
- **Kill Me, I'm the Cook:** mate um alvo usando o gás do fogão (Passo 1).
- **Pump It Up:** exploda a bomba de gasolina para eliminar Tyler (Passo 2).
- **Shocking:** elimine Gavin eletrocutando o portão (P3).
- **Safety Distance - 1:** elimine Tyler com a sniper (Passo 4).
- **Safety Distance - 2:** elimine Landon com sniper (Passo 4).
- **Safety Distance - 3:** elimine Gavin com a sniper (Passo 4).

BARBERSHOP

- **Gotta Go:** eletrocute Mason (Passo 1).



- **Well Done:** mate Mason na churrasqueira (Passo 2).
- **Shave and a Haircut:** vista-se de barbeiro e pacifique Lenny (Passo 1).
- **Accidents Happen:** Complete Get the Mechanic, Kill Me, I'm the Cook, Pump It Up, Shocking, Gotta Go e Well Done.

END OF THE ROAD

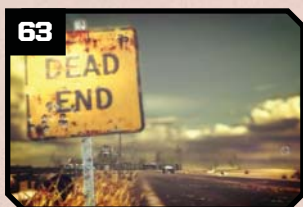
Dexter fez experiências em Victoria e descobriu que o colar dela tem o poder de rejuvenescê-la e deixá-la mais forte ou rápida do que qualquer um. Enquanto isso, 47 tortura Lenny para saber o paradeiro da garota.

THE DESERT

- Decida o destino de Lenny (62). Mate-o ou deixe-o (não matar vale troféu).

DEXTER INDUSTRIES

47 segue rumo às indústrias Dexter em busca de Vic (63).



DEAD END

- Espere o guarda se mover e entre pela janela lateral da construção. Desabilite o primeiro sistema de segurança. Do outro lado da rua principal, entre no chalé (64) e pegue o keycard. Cruze a rua principal, use o cartão para entrar na sala. Vá à direita.

- Pegue a ferramenta no caminho. Espere os guardas conversarem no segundo posto de segurança, entre pela janela e desative o sistema. Arremesse a ferramenta para despistar o vigia e deixe o lugar. É mais fácil deixar a evidência, que está na sala à esquerda da saída, para coletar em outra partida.

OLD MILL

- Na primeira sala, sabote a televisão para passar. Ou, pelos desafios, atire na garrafa de gasolina escondida atrás das caixas de papelão (65). Isso vai matar os dois guardas. Depois, atire na TV. Não deixe de pegar a evidência na TV e o keycard em uma mesa.



DESCENT

- Desça as plataformas de madeira e siga pela beirada. Puxe o guarda pela janela. Se quiser, pegue a mina de proximidade e acabe com os inimigos. Se não tiver coletado o keycard, passe pela porta trancada usando a beirada do chão de madeira. Há uma evidência na mesa (66) onde dois personagens conversam olhando um mapa.

- Desça pela direita e ative o checkpoint. Vire à direita e empurre o guarda encostado na varanda. Se não tiver o passe que abre a porta, desça a escada nas plataformas de madeira para entrar no lugar. Esconda-se e olhe para o monitor enquanto espera os guardas conversarem. Use o instinto ou jogue uma ferramenta para conseguir passar. Passe pelos outros personagens e restaure a energia puxando a alavanca (quando dois homens deixarem o lugar). Desça pelas escadas e ligue o gerador. Entre no elevador para prosseguir.

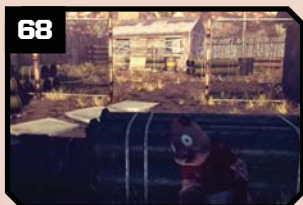




FACTORY COMPOUND

Atravesse a ponte sem ser visto, escalando beiradas. Antes de atravessar, você pode usar o sniper para matar alguns inimigos (desafio Under the Bridge) (67). Do outro lado da ponte, vá à direita e ative um checkpoint. Escale a beira e entre no banheiro. Atraia o caminhaire e pegue a roupa dele. Passe pela sala e volte à área externa. Siga à esquerda e encontre um homem de terno – o negociante de armas. Use o alarme dos carros e a caixa de força para deixá-lo sem a vigia de guardas. Mate-o e coloque o disfarce rapidamente.

Entre no galpão e pegue o keycard. Vá ao outro lado da fase. Entre pela janela à esquerda na área proibida. Use o rádio para despistar os guardas. Abra a sala com o keycard e pegue o último disfarce: o esquilo mascote (68). Se estiver passando pela fase sem disfarces, venha até essa área e suba nas beiradas para chegar ao telhado do prédio.



Desça as escadas para entrar. Como negociante de armas, você pode entrar pela porta da frente. Pegue a **evidência** na recepção (69) e vá ao elevador.

DESAFIOS

• **Chameleon:** vista os disfarces de policial, mecânico, encanador e de barbeiro.

OLD MILL

• **Sore Loser:** mate os guardas e destrua a TV. O jeito mais fácil é atirar na garrafa de gasolina atrás das caixas de papelão.

DESCENT

• **Cliffhanger:** jogue dois inimigos pelos ares. Puxe o primeiro pela janela e empurre o segundo da varanda (70).
• **New Toys:** elimine 5 inimigos



com explosões. Use as minas de proximidade ou garrafas de gasolina (usada no desafio Sore Loser, por exemplo).

FACTORY COMPOUND

- **Seal the Deal:** entre no prédio sem ser notado com o disfarce de negociante de armas.
- **Packing Heat:** entre nas duas salinhas que exigem keycard: uma está em Dead End e outra em Factory Compound.
- **Under the Bridge – Part 1:** pegue a sniper na saída das minas e suba na plataforma à direita. Atire em um dos guardas da ponte (71).
- **Under the Bridge – Part 2:** o mesmo do desafio anterior, mas elimine os três guardas. Para não ser notado, espere a conversa de dois deles terminar. Depois, acerte o que está mais próximo. Após a movimentação, acerte o que está mais longe. Por fim, elimine o que sobrou.
- **Under the Bridge – Part 3:** mate os três guardas da ponte no tempo de dez segundos – é só treinar um pouco.



DEATH FACTORY

As Saints receberam a ligação de Travis para matar 47 e se mostraram animadas para a missão: “Não é todo dia que se mata uma lenda”.

TEST FACILITY

Pegue o keycard na sala e passe pela porta travada. Acione o alarme de incêndio para atrair um dos guardas e pegue o disfarce. Livre-se do outro guarda (mate-o ou chame a atenção correndo pela área) e pegue o disfarce do cientista. Adquirar os arquivos roubados e abra as portas pelo computador (72).

1 Na nova área, caminhe para a esquerda. Suba a escada (73) e atravesse a plataforma sempre andando pela esquerda. Desça a escada, ative o checkpoint e entre na sala no andar de baixo. Pela janela, passe pela sala do lado e espere os guardas saírem. Desative o sistema de segurança e pegue o detector



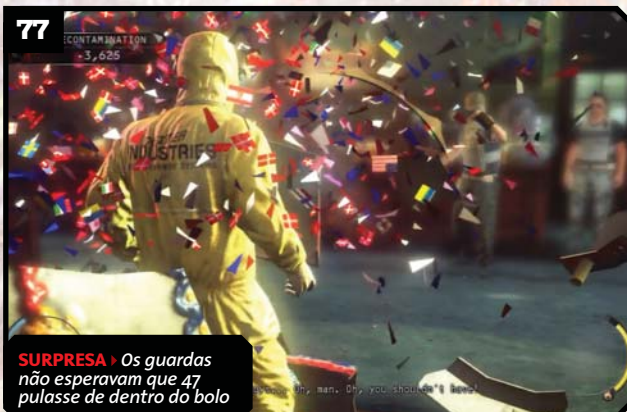
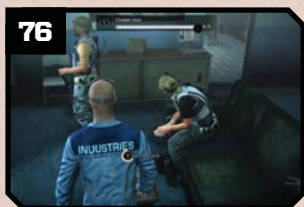
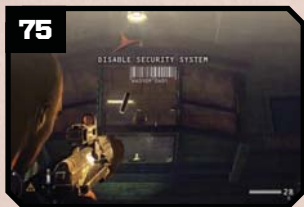


de proximidade (Proximity Detector) na estante. Quando ninguém estiver vendo, coloque o objeto na mina de proximidade da sala ao lado. O Dr. Green vai examinar o explosivo e... tudo irá pelos ares.

2 Faça o mesmo caminho do Passo 1 até desativar o sistema de segurança. Suba pelas escadas e espere o Dr. Green descer para a área de testes e falar com os cientistas. Depois, ande em cima de uma das áreas com minas terrestres. Aproveite para apertar o botão que faz tudo explodir **(74)**.

3 Após desativar o sistema de segurança, suba as escadas e espere Green vir apertar o botão. Quando ele estiver falando no comunicador, atire no vidro para fazer ele cair e morrer **(75)**.

Após matar o alvo, volte para o começo da área, onde a saída está localizada.



SURPRESA Os guardas não esperavam que 47 pulasse de dentro do bolo

DECONTAMINATION

1 Siga o corredor até o fim e atravesse a área dos chuveiros. Na sala onde os guardas assistem à televisão, pegue a **evidência** na mesa **(76)** e desabilite a segurança. Passe pelo guarda no corredor ao lado e deixe o local.

2 Passe pela primeira sala com os guardas (o ideal é usar o disfarce de cientista) ou dê a volta pelos vestiários. Ao chegar na cantina, abaixe-se e siga pela direita. Sem ser visto, golpeie a garota e entre no bolo. Quando os convidados chegarem, use o Point Shooting para matar todos, menos Carl. Isso significa livrar-se dos guardas e salvar o cientista **(77)**. Aproveite a confusão para encontrar um cientista e pegar o disfarce dele.

R&D

O Agent 47 precisa matar mais dois médicos para impedir que eles trabalhem no procedimento de Victoria.



1 Siga para a segunda porta descendo o silo. Se precisar, há um disfarce de pesquisador após a primeira porta. Jogue um objeto para tirar o personagem do botão. Quando o Dr. Raymond Valentine entrar na câmara de testes **(78)**, acione o botão para explodi-lo.

Vá ao andar mais baixo do silo, onde poderá ver o Dr. Ashford. Entre na pequena sala com um pesquisador e uma cadeira de dentista. Livre-se do pesquisador na sala para não ser identificado. Espere o alvo deitar na cadeira e ative o robô pelo computador **(79)**.

2 Vá para a terceira porta. Há uma poção verde para queda de cabelo **(80)**. Vire à direita para achar o laboratório vazio e pegue a lata de Fire Paste. Adicione o item na mistura. Espere



TRATAMENTO O medo de dentistas foi elevado a um novo nível aqui

o Dr. Valentine aparecer e veja a situação...hm, esquentar. Vá para o andar mais baixo do silo. Passe pelos pesquisadores e gire a válvula do vapor. Mate o Dr. Ashford e despeje o corpo antes que a fumaça seja ventilada.

3 Desça para a sexta porta, onde há uma máquina atirando em bonecos. Na sala de baixo, pegue o código no caderno perto dos computadores. Quando o Dr. Valentine estiver entre os objetos, ative a máquina. Mate o Dr. Ashford com alguma das maneiras anteriores. Feito isso, ative a ponte no andar mais baixo do silo e veja a gravação do Dr. Ashford. Sabote as caixas de força e deixe o local.

DESAFIOS

• **Chameleon:** vista os disfarces de guarda, pesquisador e cientista.

TEST FACILITY

• **Good Test Results:** mate o Dr. Green com uma mina (P2).



TROFÉUS 3 One With the Shadows (escape da atenção de inimigos); Silent Assassin (atinja o ranking Silent Assassin em qualquer missão); Inconspicuous (não seja visto durante uma seção de fase); Whoops (cause uma morte "acidental"); One of the

Guys (misture-se com os outros personagens. Ler o cardápio em Chinatown é um exemplo); Rocksteady (faça um point shooting com três mortes); Under Wraps (esconda um corpo); Sandman (faça um inimigo desmaiar).



- **The Abyss Gazes Back:** mate Dr. Green quebrando o vidro e derrubando-o (P 3).
- **The Common Good:** mate o Dr. Green com a mina de proximidade (Passo 1) (81).
- **Scientific Thoroughness:** complete Good Test Results, The Abyss Gazes Back e The Common Good.
- **Reap What You Sow - 1:** despeje o corpo de cientista no lugar em que as carnes de porco são jogadas (82).
- **Reap What You Sow - 2:** repita o desafio anterior, só que com cinco cientistas.

DECONTAMINATION

- **Happy Birthday:** mate os guardas e deixe Carl vivo (P2).

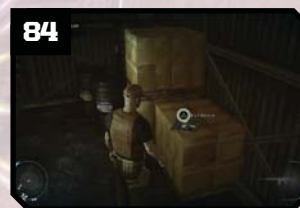
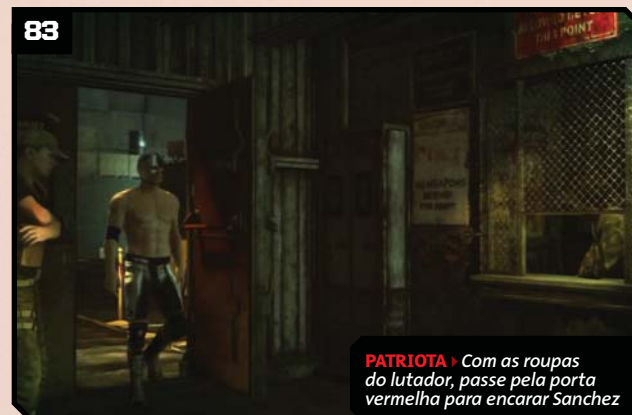
R&D

- **In the Right Space:** mate Valentine na sala de testes (P1).
- **The Shock Doctrine:** mate Dr. Valentine usando a arma elétrica (Passo 3).
- **Eureka!** mate o Dr. Valentine usando a solução contra queda de cabelo (maneira 2).

- **Doctor in the House:** complete In the Right Space, The Shock Doctrine e Eureka!.
- **Strap Him In:** elimine o Dr. Ashford com o robô (Passo 1).
- **Unseen:** mate o Dr. Ashford sem ser visto e despeje o corpo. O vapor ajuda (Passo 2).
- **Experimenting:** complete Strap Him In e Unseen.
- **Research And Hiding:** esconda ou despeje o corpo de 15 corpos de pesquisadores sem ser detectado. Vá em uma sala de cada vez e use itens para chamar a atenção dos guardas e tirá-los do caminho.

FIGHT NIGHT

Uma grande batalha está para acontecer e envolve Sanchez, guarda-costas de Dexter. Ele foi o responsável por retirar Victoria da fábrica.

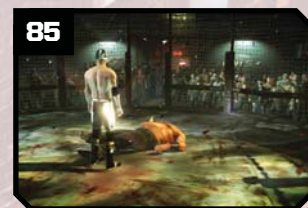


PATRIOT'S HANGAR

Vá pela esquerda, oculto atrás das caixas. Passe pelo furgão, ache o guarda só, domine-o e use o disfarce. Não deixe de pegar a **evidência** na caixa. No corredor atrás do furgão está o keycard (83). Desligue o gerador atrás do furgão. Espere o sujeito religá-lo para matá-lo e pegar o disfarce de Patriot. Só falta o disfarce do lutador: o jeito seguro é eliminar todos os outros personagens. Mate os guardas que caminham para o fundo da fase e os três que procuram o cartão no começo do mapa. Para se livrar dos membros da equipe, repita o procedimento de desligar o gerador ou use os explosivos e a lata de gasolina no fundo do cenário. Feito tudo isso, bata na porta vermelha para entrar na arena (84). Ou, se tiver o cartão, use a porta no início da fase.

THE ARENA

Dá para matar Sanchez entrando na arena com a roupa de Patriot (Passo 1) e de outros jeitos com o keycard.



1 Entre no ringue para encarar Sanchez. Os QTEs seguem um padrão: desvie com ●, ataque com ■ e aplique o golpe final com ▲. Após a vitória (85), pegue as suas Silverballers e deixe a arena.

2 Entre no bar à direita (pegue o keycard por ali, caso não tenha pego antes). Suba as escadas e puxe a alavanca para derrubar a sustentação das luzes sobre Sanchez. Volte pelo caminho que veio e saia da arena.

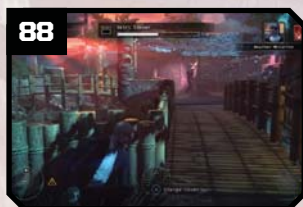
3 Vá para a parte de cima pelo bar à esquerda. Vire duas direitas para achar a sala com a **evidência**. Saia da sala por onde entrou e siga para a esquerda. Passe o cartão para entrar na área com a grade. Mate os guardas e pegue a sniper Ilyon R700 na parede. Saia da área e siga pela esquerda. Mate os dois guardas. Passe o cartão para entrar na sala ao fundo, um lugar perfeito para atirar. Mate o alvo com o rifle.

4 Volte para o lugar em que há o rifle. Mate o guarda que analisa as bombas e pegue um tijolo de C4. Volte e jogue o explosivo na arena (86). Depois que ele explodir e matar Sanchez, deixe o local.





CLÁSSICO ▶ Pegue o veneno de rato para colocar no café da Saint



DESAFIOS

- **Chameleon:** vista os disfarces de guarda, Patriot e de lutador.

PATRIOT'S HANGAR

- **Lost and Found:** encontre o keycard.
- **A Real Patriot:** pegue o disfarce do Patriot e esconda o corpo do alvo sem ser visto.

THE ARENA

- **Blood Sport:** lute na arena.
- **Untouchable:** durante a luta, não erre nenhum comando.
- **Light Rig:** mate Sanchez ao derrubar a estrutura da luz (P2).
- **Wing Man:** elimine Sanchez usando o sniper (Passo 3).
- **My Enemy:** mate Sanchez com um explosivo (Passo 4).
- **Technical Knock Out:** complete Untouchable, Light Rig, Wing Man e My Enemy.

ATTACK OF THE SAINTS

Sanchez revela que Victoria está com o xerife e as assassinas de Travis acham 47 em um motel barato



PELOS ARES ▶ Sabote as bombas de gasolina e exploda as duas inimigas

PARKING

47 recebe um roupão de disfarce. A meta é eliminar Heather e Jennifer, das Saints. Siga pelos destroços, ache o terno e vá à varanda. Entre no baú e espere os vigias e a assassina passarem. Siga-os e mate os três em silêncio com o garrote.

Desça ao primeiro andar. Pegue um tijolo e vá ao fim do corredor para pegar o veneno de rato (87). Espere um guarda ficar de costas e tome o disfarce dele. Para pegar a evidência, é preciso arriscar mais, pois está no centro da área, perto do carro azul claro. Se não, siga pela direita. Atire o tijolo para enganar o guarda e evite a morte do civil.

Heather e três guardas estão na área final. Antes de matá-la, livre-se dos guardas com a Silverballer; primeiro o da esquerda e depois os outros dois. Vá pela direita. Quando o alvo for para o outro lado, envenene o café na bancada (88). Passe pela porta rumo à recepção.

RECEPTION

É a vez das irmãs Radonic, Dijana e Agnija (89). Ouça o papo, e um dos alvos começa a andar. Vá para a direita e toque o alarme do carro para conseguir um disfarce de soldado. Vá para a área esquerda e salve a vida do gordinho. Mate silenciosamente o guarda próximo do posto. Com o disfarce, use as três bombas de gasolina e derrame o combustível. Quando as duas irmãs estiverem uma ao lado da outra, atire na gasolina (90). Antes de sair, pegue a evidência (89) atrás do carro vermelho.

CORNFIELD

Restam as últimas Saints: Louisa, Jaqueline e a líder Lasandra. Pegue o disfarce de espantalho à esquerda, que o deixa quase invisível quando parado nos campos de milho. Na casinha de Louisa, conecte a energia na água do casebre. Quando ela entrar, puxe a alavanca (91) para eletrocutá-la. Caminhe escondido pelo milharal para encontrar Jaqueline.

De tempos em tempos, ela dá uma volta pelo milharal. É a oportunidade para matá-la silenciosamente. Antes, você pode eliminar os guardas que fazem a ronda. Entre os trailers da área, pegue a evidência.

Só resta Lasandra. Um meio de fazer parecer acidente é esperar ela passar sob o suporte com sacos. Atire na corrente para a carga cair nela (92). Feito isso, 47 deve atender Travis no celular. Elimine os guardas ao redor da área e atenda ao telefone.

DESAFIOS

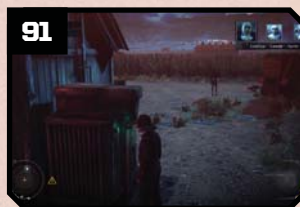
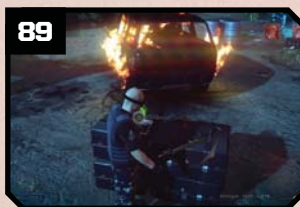
- **Chameleon:** use os disfarces de soldado, espantalho e o terno.

PARKING

- **Intervene:** salve dois civis (um na primeira área e um na segunda).
- **Black Widower:** elimine Heather envenenando o café.

RECEPTION

- **Angel of Death - 1:** elimine as duas irmãs explodindo o posto de gasolina.



EASTER EGG 1 Em Personal Contract, ative o botão (2º andar) que levanta a persiana. Atire nas duas conchas de decoração (uma no segundo andar e outra ao lado do piano) e olhe pela janela para ver o monstro do Lago Ness.



93



MALUCO ▶ Sabote o PC para o juiz fazer uma pausa. Siga o maluco até o banheiro e roube-o

CORNFIELD

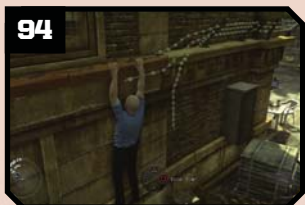
- **Electro Cute:** eletrocute Louisa.
- **Skirt Chaser:** complete Black Widower e Electro Cute.
- **Scarecrow:** disfarce-se de espantalho e mate 11 inimigos sem chamar atenção.
- **Angel of Death - 2:** recomece a fase. Mate todos nas três áreas e sem ser visto. Abuse dos itens para distraí-los.
- **Angel of Death - 3:** elimine todas as Saints com garrote.

SKURKY'S LAW

Hitman acredita que o xerife Skurky esconde Victoria no tribunal. Enquanto isso, Travis viaja para Hope em busca do agente 47.

COURTHOUSE

⌄ Saia do salão principal e vá ao corredor. Do lado esquerdo, há uma sala com os seguranças do tribunal e uma evidência. É possível pegar o disfarce de um deles ali. Funcionários do tribunal usam colete marrom e você pode pegar o disfarce no andar de cima.



94

1 Suba pelas escadas até a área superior do salão principal. Quando a evidência em vídeo for apresentada, mexa no computador (93). A sessão sofrerá uma pausa. Siga o maluco com chapéu de alumínio até o banheiro e pegue o disfarce (apenas o faça desmaiar). Volte ao tribunal e ouça a sentença. Espere o guarda abrir a porta e siga para as celas.

2 Pegue o disfarce de um policial. Vá pela esquerda e entre na sala em que há um deles sozinho (use o rádio). Vá ao fim do corredor para deixar o prédio. Passe pela casa e entre em uma área proibida. Se livre dos guardas ou vá sorrateiro até a área ao fundo. Escale a beira do prédio (94) e entre no



95

MALUCO ▶ Com o disfarce do maluco, volte ao tribunal para receber a sentença

96



quarto do juiz. Jogue um objeto ali dentro para ele vir investigar. Pegue o disfarce e volte para dar a sentença (95). Depois, siga para as celas.

HOLDING CELLS

⌄ Passe pelos guardas. Antes de abrir a próxima porta, pegue a evidência em cima da mesa (96).

PRISONS

⌄ Com o disfarce de maluco, não seja visto nessa área. Elimine os três policiais na primeira cela para salvar o preso, que conta a senha do cofre e tem uma arma. Aproveite para pegar um disfarce. Elimine os guardas da área. Na sala de segurança, abra o portão da prisão. Desça as escadas. Em uma salinha escura, com um policial, à direita, pegue a evidência. Na área com os prisioneiros lutando, suba a escada e passe pela estrutura de cima. Do outro lado, atire no cadeado que tranca o portão. O Agente 47 encontra a garota, mas o xerife levou a melhor (97).

97



DESAFIOS

• **Chameleon:** vista os disfarces de segurança e funcionário do tribunal, maluco com chapéu de alumínio, júri e policial.

COURTHOUSE

- **Obstruction:** desligue a televisão durante o júri.
- **No Collateral Damage:** não mate ninguém.
- **Take the Fall:** vista-se como o lunático e ouça a sentença.
- **Take Office:** pegue o disfarce do juiz e dê a sentença final.
- **One Man Riot:** como juiz, vá na sala ao lado da entrada das celas. Pegue a faca Glass Shiv e mate onze inimigos sem ser detectado.
- **Judgement Day - 1:** como juiz, no segundo andar, nocauteie o funcionário do escritório (98) e esconda o corpo no armário.
- **Judgement Day - 2:** repita o desafio anterior, mas esconda o corpo de três funcionários. Um está na biblioteca, outro pode ser atraído para a salinha com os dois policiais e o último caminha para a sala do juiz.
- **Judgement Day - 3:** sabote a evidência quando estiver na sala do juiz. Pegue o disfarce dele e o martelo (gavel). Entre no banheiro feminino e passe pelo duto. Golpeie o lunático com o martelo e esconda-o.



98

SLEDGEHAMMER

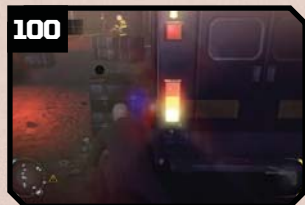
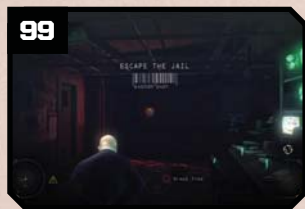
Dexter quer acertar as contas com 47 por ele ter matado seu filho, mas o xerife Skurky afirma que tem o controle da situação. Hitman precisa escapar da prisão, encontrar o xerife e, por fim, descobrir a localização de Blake Dexter.

COUNTY JAIL

Liberte-se (99) e dispare o alarme de incêndio. Golpeie o policial, pegue o disfarce e vá ao fim do corredor. Pegue o fio para usar como arma (só não use nessa parte se quiser cumprir o desafio Vigilante) e elimine outro guarda. Ative o checkpoint e atravesse o duto. Elimine o policial da sala e espere o papo do que está na recepção terminar. Elimine os dois e pegue suas armas. Em uma escrivaninha em frente à saída pelas portinhas laterais, pegue a evidência. Saia.

OUTGUNNED

A Agência está na cidade. Saia no estacionamento pela parte direita. Um caminho mais fácil é subir por uma beirada na esquerda, mas você perderá a evidência. Para pegá-la, espere o guarda se mover para passar e pegue a pasta em cima da caixa, atrás dos soldados que estão conversando (100). Espere o



101



FUMAÇA Com o prédio em chamas, aproveite a falta de visibilidade para pegar um disfarce

outro guarda sair para entrar na outra parte do estacionamento. Se quiser, ative o checkpoint na parte esquerda (subindo uma beirada). Siga pela esquerda e, quando der, atravesse a rua. Fique próximo dos guardas em linha para eles se movimentarem e deixarem a saída livre.

BURN

Passes pelos dois primeiros guardas na primeira área enfumaçada. Pegue um disfarce e complete o desafio Chameleon (101). Na sala seguinte, dê a volta na área pela parte direita. Passe pela estrutura para chegar perto da saída. Antes, pegue a evidência em uma caixa perto da porta (102).

HOPE FAIR

Desça no primeiro andar do bar e saia. Vá pela esquerda, atravessando o palco. Esconda-se nas barracas e passe pelos vigias. Espere dois deles conversarem para abrir caminho. Nessa parte, elimine os guardas, pegue a evidência em uma caixa e saia.



Entre na igreja para encarar Skurky. Quando ele pegar um escudo humano, acertar um disparo nele rapidamente (103).

DESAFIOS

• **Chameleon:** vista os disfarces de policial, soldado da Agência e soldado de elite da Agência.

COUNTY JAIL

• **Vigilante:** mate todos os policiais da delegacia usando apenas as mãos.

OUTGUNNED

• **Surgical Precision - 1:** acerte três headshots (Point-Shooting).
• **Surgical Precision - 2:** o mesmo de antes, mas com cinco headshots seguidos.
• **Surgical Precision - 3:** o mesmo de antes, mas com sete headshots seguidos.

BURN

• **Misty Eyes:** mate 11 soldados de elite sem ser detectado.
• **Heavy Armor:** pegue um soldado de elite como escudo humano e mate 4 inimigos.



ONE OF A KIND

O terno do agente 47 está bem destruído, e ele precisa de um novo. O que foi? Um assassino precisa de estilo!

TAILOR SHOP

Após trocar de terno, passe por uma porta e desça as escadas. Pegue itens, uma evidência, novos disfarces... incluindo o de um canário (?!).

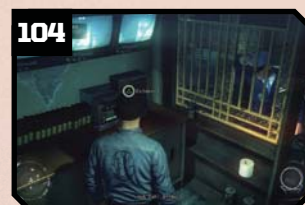
BLACKWATER PARK

Dexter e Travis vão fazer uma troca: Victoria por 10 milhões de dólares. Mas só quem está garantido na situação é Dexter, que levou o dinheiro e não entregou a garota.

BLACKWATER PARK

O prédio de Blackwater é de alta segurança. A meta é chegar na cobertura de Dexter. Siga à direita e passe pelo jardim para evitar os guardas. Você já pode pegar dois disfarces: de guarda da área exterior e de zelador (custodian).

Siga pela direita e entre na construção. Na primeira à esquerda, a evidência está a sua espera (104). Atraia o vigia segurança e destrave o disfarce de guarda da área interior. Volte ao estacionamento e pegue o uniforme do encanador. Entre no hotel pela porta de funcionários e ative o checkpoint. Atravesse a recepção até a lavanderia. Aqui, há duas maneiras de seguir, de acordo com quais desafios vai cumprir.



EASTER EGG 2 Na fase do deserto (Desert), mate todos os abutres da área e espere por uma surpresa bizarra: um caminhão de sorvete enlouquecido surge do nada e atropela Lenny com todas as suas forças.



105

ATER PARK
655

SEM SEGURANÇA ▶ Desative o scanner de retina do elevador no computador

1 Pegue o disfarce de recepcionista que está na lavanderia. Na sala do projetor, livre-se do guarda e esconda o corpo (jogue-o no túnel na lavanderia). Quando o gerente aparecer (de roupa vermelha), faça o mesmo com ele e use o novo disfarce. Vá ao salão de conferência, espere a mulher de terno aparecer, siga-a ao elevador e ela vai liberar a entrada para você.

2 Mantenha o disfarce de encanador. No corredor após a sala do projetor, pegue o filme e coloque-o no aparelho. Volte ao corredor e entre na área reservada para os policiais. Ligue o rádio para eliminar alguns dos inimigos. Se necessário, ligue o projetor para atraí-los. Quando a área

policial estiver livre, desative o scanner do elevador no PC (105). Vá à cobertura.

THE PENTHOUSE

Dexter descobre que 47 está chegando. Layla, o braço direito de Dexter, fica para resolver a situação. Há maneiras diferentes de lidar com ela. Os disfarces de time tático (com colete) e segurança (de terno) podem ser pegos com os inimigos. O disfarce secreto, de samurai, fica em estátuas (106).

1 Siga pela beirada do elevador até o salão. Vire à esquerda e veja Layla. Suba pelas escadas e ouça a conversa dos guardas. Quando eles saírem da posição, entre na primeira porta à esquerda. Use o Instinto para desviar dos



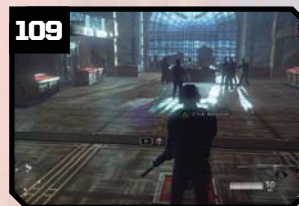
107

lasers. Se errar, vigias virão verificar o local. Pegue o veneno e saia. No quarto ao lado, pegue o keycard. Volte ao salão em que você começou a fase. Envenene o sushi que está em cima da mesa e espere o alvo comer (107). Após matá-lo, vá ao quarto de segurança (use o keycard para abrir a porta ou entre pelo salão do esqueleto de baleia). A sala está atrás de uma passagem secreta.

2 Faça o passo anterior, mas entre direto no quarto de Lenny. Pegue a sniper e elimine Layla quando ela for fumar na varanda (108).

3 Vá ao quarto de Lenny e pegue o keycard. Faça o caminho de volta pela beirada do elevador. Desça pelo elevador. Vire à direita e passe pela porta que exige o keycard. Suba a primeira escada à direita. Quando Layla passar pelo salão, puxe a alavanca para soltar o esqueleto da baleia.

4 O ideal aqui é o disfarce do time tático. Passe rápido pela beirada e chame a atenção (correndo) de um dos inimigos que caminham com Layla. O disfarce permitirá que



109

você caminhe entre os vigias. Vá ao salão de exposição de armas. Lá há também uma maquete da fábrica, sob o esqueleto de baleia. Aproveite e pegue a evidência em um dos sofás. Quando o alvo estiver próximo, ligue a maquete. Layla se aproxima para ver, então acione o arpão – que está na mira da maquete (109). Deixe o local.

5 Com o disfarce do time tático, pegue a gasolina embaixo da churrasqueira (na varanda). Espere na sala com a lareira (ao lado do salão com o esqueleto de baleia). Quando Layla parar de frente ao fogo, jogue a garrafa de combustível na lareira (110).

6 Pegue o disfarce do time tático e siga Layla para o quarto de segurança. Não deixe que ela engane-o e fique pronto para atirar.

DESAFIOS

• **Chameleon:** vista os disfarces de guarda externo, zelador, guarda interno, encanador, recepcionista, gerente, time tático, segurança e samurai.

BLACKWATER PARK

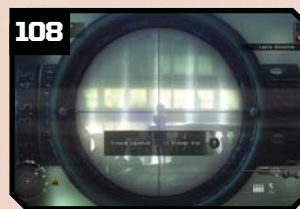
• **Crash Course:** ligue o projetor.



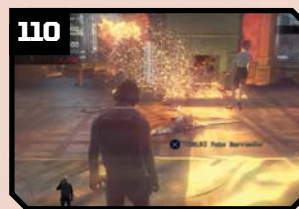
106

ENTHOUSE
230

COMPLETO ▶ Pegue a roupa de samurai nas estátuas e equipe a Katana



108



110



- **Laundry Day:** jogue três corpos no túnel da lavanderia.
- **You Can Manage:** coloque o disfarce de gerente e deixe a mulher abrir o elevador.
- **I Got My Eyes on You:** abra o elevador usando a retina da mulher, seja com ela abrindo a passagem ou arrastando o corpo dela até o scanner.
- **Hack 'n' Backslash:** desative o sistema de scanner de retina do elevador e vá à cobertura.
- **Mile High Club:** complete You Can Manage, I Got My Eyes on You e Hack 'n' Backslash.

PENTHOUSE

- **Savage Sushi:** mate Layla envenenando o sushi (Passo 1).
- **Mockingbird:** mate Layla usando o rifle sniper (Passo 2).
- **Bones:** elimine Layla com o esqueleto de baleia (Passo 3).
- **Straight to the Heart:** mate Layla com o arpão (Passo 4).
- **Fired Up:** mate Layla na explosão de combustível (Passo 5).
- **Skin Trade:** mate Layla no quarto de segurança (Passo 6).
- **Horn of Plenty:** complete Savage Sushi, Mockingbird, Bones, Straight to the Heart, Fired Up e Skin Trade.
- **Whaling:** acerte três inimigos com o arpão.
- **Cetacea:** acerte cinco inimigos derrubando o esqueleto da baleia (111).

- **Hallelujah:** jogue 5 inimigos pela beirada do prédio. Mortes como envenenamento e sniper fazem Layla cair e contam.
- **Blue Collar:** pegue o disfarce de encanador na primeira parte da fase. Termine o mapa com o mesmo disfarce e sem ser visto.
- **Ronin - 1:** vista o disfarce de samurai e pegue uma Katana. Mate um inimigo em silêncio.
- **Ronin - 2:** com o traje e a espada, mate sete inimigos silenciosamente. Não precisam ser seguidos e na mesma partida.
- **Ronin - Part 3:** Com o traje e a espada, mate Layla.

COUNTDOWN

Chegou a hora de matar Dexter. Ele está em um helicóptero e vai levar Victoria. Agente 47 precisa matá-lo antes que a contagem regressiva acabe.



BLACKWATER ROOF

Pegue o disfarce com o primeiro alvo. Esconda-se para gerar instinto e use-o para subir as escadas sem ser visto. Ative o checkpoint. Há maneiras diferentes de chegar até Dexter. Pegue a **evidência (112)** no quarto que precisa de um keycard. O cartão está na outro prédio.

1 Siga pelo campo das minas terrestres (113). Use o Instinto para seguir o caminho correto. Suba as escadas e pule sobre as caixas. Escale a beirada para passar pelas minas. Suba no heliponto e mate Dexter com o fio de fibra.

2 Após o checkpoint, siga pela direita e entre na porta (use um disfarce). Passe o túnel de ventilação e repita o resto igual ao Passo 1.

3 Entre pela mesma porta do passo anterior, vá para direita e destrua o cadeado. Suba a escada e seja mais rápido no gatilho que Dexter.



DESAFIOS

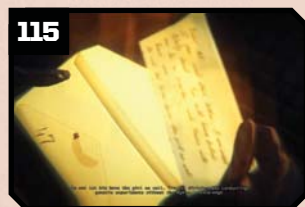
- **Chameleon:** vista o disfarce do guarda de Dexter.

BLACKWATER ROOF

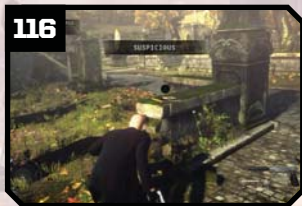
- **All Roads Lead to Dexter:** encontre Dexter pelos três caminhos possíveis.
- **Stay on Target:** complete a missão em três minutos.
- **Hazardous:** na primeira área, espere dois guardas ficarem sob a estrutura. Atire na corrente para derrubá-la nos dois (114).
- **Axed:** pegue o machado de incêndio na sala que precisa de keycard e mate seis inimigos.
- **It's Personal:** mate Dexter usando o fio de fibra.
- **Take 'em Down - 1:** mate três inimigos seguidos com tiros na cabeça.
- **Take 'em Down - 2:** mate seis inimigos e jogue-os nas beiradas. É mais fácil derrotando os inimigos da primeira área.
- **Take 'em Down - 3:** mate dez inimigos sem ser visto.

ABSOLUTION

Victoria é fruto de um experimento genético que Travis fez sem conhecimento da Agência. Agente 47 errou ao matar Diana (115) e agora deve acabar com o causador de tudo. Antes, vai enfrentar a companheira dele, Jade.



EASTER EGG 3 Faça 666 pontos no desafio de tiro em Birdie's Gift. A mensagem "Allan, please add more detail!" vai aparecer – é referência a uma gafe em *Blood Money*, quando um recado de trabalho de um dos produtores vazou na versão final.



116

CEMETERY ENTRANCE

✚ No início, elimine alguns alvos próximos às valas para abrir caminho. Elimine o vigia que entra na igreja e prossiga pela esquerda. Mate os guardas, esconda os corpos nas valas e vá pelas escadas. Pegue a **evidência (116)** na encruzilhada de ruas.

BURNWOOD FAMILY TOMB

✚ Siga pela segunda via à esquerda e vá pela porta à direita. Mate o soldado e pegue o disfarce. Volte e mate dois Heavy Troopers que fazem patrulha por ali (e troque o disfarce). Siga para a direita e suba a escada. Acabe com o guarda que faz ronda. Sem ser visto, pegue o disfarce de técnico no saco branco. Pegue a **evidência** ao lado do monitor **(117)** e ache Jade (perto do guindaste). Ela vai andar.

1 Volte ao lugar onde matou o primeiro guarda. Espere o alvo e o cientista aparecerem ali. Mate Jade sem ser visto e esconda o corpo **(118)**.



117

2 Como técnico, espere Jade ficar sob da placa do guindaste e aperte o botão.

3 Mate os três primeiros guardas. Em vez de pegar o disfarce de técnico, volte à primeira via. Mate o guarda e vá pelas coberturas para pegar um explosivo. Volte à área dos guardas e coloque o explosivo no primeiro túnel. Quando Jade passar... bom, adivinhe.

THE CREMATORIUM

✚ No crematório, antes de encontrar Travis, elimine a equipe pessoal dele: Jack Aegis, John Hoplon e Carey Scutum.

1 Siga pela esquerda e evite os lasers (use o Instinto para identificá-los). Suba na beirada mais à esquerda e espere até Jack passar. Quando isso acontecer, suba e mate-o com o fio de fibra – repita essa morte três vezes para cumprir o objetivo Predator. Siga a rota, suba uma escada e desça pela outra. Pegue a **evidência** na



119

PACIÊNCIA Espere os alvos ficarem alinhados para fazer um só disparo

caixa e elimine Carey, que para um instante por ali. John caminha até próximo da caixa: pule a cobertura e surpreenda-o.

2 Você pode usar explosivos, os dos lasers e os que estão em cima das caixas. Atire nas bombas quando os alvos passarem perto.

✚ Coloque o explosivo **(119)** vermelho na porta e veja o final de Absolution **(120)**.

DESAFIOS

• **Chameleon:** vista disfarces de soldado, Heavy Trooper e técnico.

CEMETERY ENTRANCE

• **The Higher Ground - 1:** no início, use a sniper para matar três inimigos com tiros na cabeça.

• **The Higher Ground - 2:**

mate cinco inimigos com a sniper em dez segundos.

• **The Higher Ground - 3:** mate sete inimigos com headshots e sem levantar suspeitas.

BURNWOOD FAMILY TOMB

• **Wolf in Sheep's Clothing:** mate Jade com a disfarce do técnico e esconda-a (Passo 1).

• **Heart of Stone:** mate Jade com a placa do guindaste (Passo 2).

• **Crossed Out:** mate Jade explodindo o túnel (Passo 3).

• **Numb:** complete Heart of Stone e Crossed Out.

THE CREMATORIUM

• **Predator:** mate um alvo com o fio de fibra (repita três vezes).

• **Arm's Lenght Principle:** mate um alvo com explosivo.



118

QUE DÓ! Elimine Jade sem ser visto e esconda o corpo



120

ESTÁ ACABADO! Depois de muitas horas (e mortes), curta o final



Reviews

POR Douglas Pereira





PS3 (DISCO) ▶ GÊNERO AÇÃO

PRODUTORA NINJA THEORY ▶ DISTRIBUIDORA CAPCOM

DmC

Devil May Cry

Dante volta renovado e merecendo uma nova chance

O estúdio inglês Ninja Theory tinha uma missão bem ingrata pela frente. *Devil May Cry* precisava de mudanças, e as pessoas não costumam gostar disso. Ainda mais quando o seu estúdio é conhecido por fazer jogos com visuais incríveis e sistemas de jogo bem medianos – basicamente o oposto do que *Devil May Cry* representa. E aí, sendo uma equipe conhecida por seus visuais estilizados e modernos, só restou receber o ódio de todos os fãs ao começar tal mudança remodelando todo o visual icônico do protagonista da série, Dante.

Era impossível não se sentir incomodado com a mudança radical do novo *Devil May Cry*. Todo esse papo de recomeço da

série era resumido na imagem totalmente nova de Dante. Mas qual era a grande identidade visual de *Devil May Cry*, afinal de contas? Era um protagonista muito forte e exibido, exalando estilo com suas ações, explorando cenários góticos. Conforme a série foi avançando, mais personagens insanos tentavam superar Dante no quesito “sou bonzão”, e toda e qualquer estrutura ou ideia gótica foi usada à exaustão.

Era um estilo bem japonês, cada vez mais puxado para o anime, mas que, embora funcionasse direito, já dava claros sinais de cansaço. Um reboot para a série teria que, antes de tudo, mudar a ideia de como a série enxergava a si mesma. E foi o que aconteceu. Sai o estilo anime, entra um estilo ▶

APRECIACÃO ▶ Os cenários são interessantes e facilmente roubam sua atenção, até mesmo durante os combates



bem mais ocidental, com uma ambientação mais moderna – algo que não parece ter sido pensado no ano 2000, como era o "antigo" *Devil May Cry*. Os personagens, a cidade e o mundo deste novo jogo receberam o devido tratamento que deveriam.

Anjos e demônios

Dante é um garoto rebelde que não se importa com muita coisa nem com ninguém. Vive sozinho desde pequeno e sempre fez o que bem entende. Até que um dia, uma garota bate na porta e avisa para ele tomar cuidado, pois demônios estão chegando naquele instante. Mas ele não estranha tanto o fato – está acostumado com isso, pelo menos até perceber que está lidando com um demônio bem grande e que a moça, Kat, está falando com ele através do mundo dos humanos – enquanto Dante está

no Limbo, o mundo dominado pelos demônios. Encarando o problema de uma forma bem... digamos, natural, Dante parte direto para a ação.

O mundo dos humanos é governado por baixo dos panos pelo rei dos demônios, chamado Mundus. Aos olhos normais, ele se passa como um grande banqueiro que detém total controle sobre o entretenimento, alimentação, imprensa e tudo que as pessoas precisam usar. Existe, porém, uma organização lutando contra isso, chamada A Ordem. Kat faz parte desse grupo e quer recrutar Dante. Ao terminar a primeira fase, você descobre que o líder da Ordem é ninguém menos que Vergil, irmão de Dante – que ele sequer sabia da existência. Aí a missão vira, é claro, lutar contra Mundus e libertar a humanidade.

O desenrolar da história é bem simples, talvez até ruim, e com



O ELENCO



Dante É um cara meio afobado e que gosta de resolver tudo do jeito mais simples e rápido possível, ou seja, na base da agressão. Ele não é de falar muito, mas sempre tem uma piadinha besta na ponta da língua. Não liga para o que é certo ou errado, só se preocupa com o que tem que fazer.



Kat Ela tinha problemas em casa quando era mais nova, acabou encontrando Vergil e desde então tem aprendido a usar magia, algo até que fácil para uma médium. Deseja mais do que ninguém que os humanos fiquem livres da influência e do controle direto dos demônios.



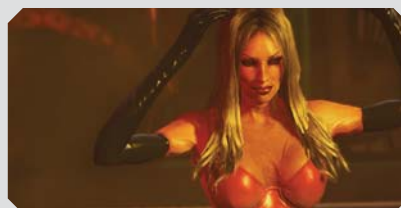
Vergil O irmão de Dante também está de visual novo, embora lembre um pouco mais sua forma anterior – exceto pelo chapeuzinho. Descobriu seu passado há bastante tempo e fundou A Ordem, organização dedicada à destruição dos demônios, que é tratada como terrorista no mundo normal.



Mundus Deus dos demônios e o cara que praticamente manda no mundo, assumindo um visual no melhor estilo banqueiro de Wall Street. Ele sempre está de olho em tudo o que acontece ao seu redor, enquanto busca o poder absoluto.



Bob Barbas É uma daquelas figuras que fala "verdades" na TV e manipula grande parte do público. Ele defende os demônios camuflados entre os humanos e é o responsável por espalhar boatos sobre A Ordem ser um grupo terrorista.



Lilith É a esposa de Mundus, por mais estranho que possa soar. Não que isso importe tanto para ele – fica claro que Lilith é a única pessoa que se importa com alguém nessa relação. Por outro lado, ela tem algo que Mundus deseja muito...

TÁ ESQUISITO *DmC* é um jogo muito bonito, mas parece que só as TVs da Ninja Theory eram as mais bem calibradas do mundo. A paleta de cores diferente pode deixar tudo meio estranho na sua

TV / monitor, portanto dê uma mexida nas configurações de cor, brilho e afins (a Ninja Theory deveria ter pensado nisso) antes desair por aí xingando no Twitter.



▲ De repente o som fica alto, um envolvente jogo de luz piscante e linhas vibrando no chão ao simular o ritmo da música pelo ambiente... é a balada do capeta!



▲ *Você deve ter visto muito noticiário sensacionalista na TV, mas todas são amadoras se comparadas às de DmC*

todos os clichês que uma trama de ação costuma ter. Se há uma coisa que a narrativa faz direito é ser bem direta, levando uma fase a outra sem frescuras e com objetivos muito claros—Dante sempre está no lugar certo para fazer o que precisa, em vez de aparecer no caminho que levaria ao tal lugar.

A meia dúzia de personagens tem potencial, mas acaba não correspondendo às expectativas. Ninguém é explorado de verdade durante a aventura, algo que fica mais aparente com um elenco tão

reduzido. O mundo também tem um enorme potencial e parece que havia talvez uma mensagem maior sobre como é a sociedade em geral e algo do tipo, que acabou não sendo aproveitada mas deixou vestígios. O que é uma pena, pois gasta-se um tempo considerável apresentando o mundo fantástico no início, para depois deixar tudo de lado.

“Mas e o Dante? Ele é tão zoadado quanto parece?” Não, não é.

Na verdade, ele é o personagem mais fácil de gostar em *DmC*. Não é mais o cara experiente e sabe-tudo de antes, é só um cara não muito inteligente—deixe essa qualidade para Vergil—que age por instinto, e exibido por ser realmente forte para caramba. Calhou de escolherem seus piores momentos para trailers de divulgação e coisas do tipo, mas é sério, esse Dante não é tão ruim quanto você acha.

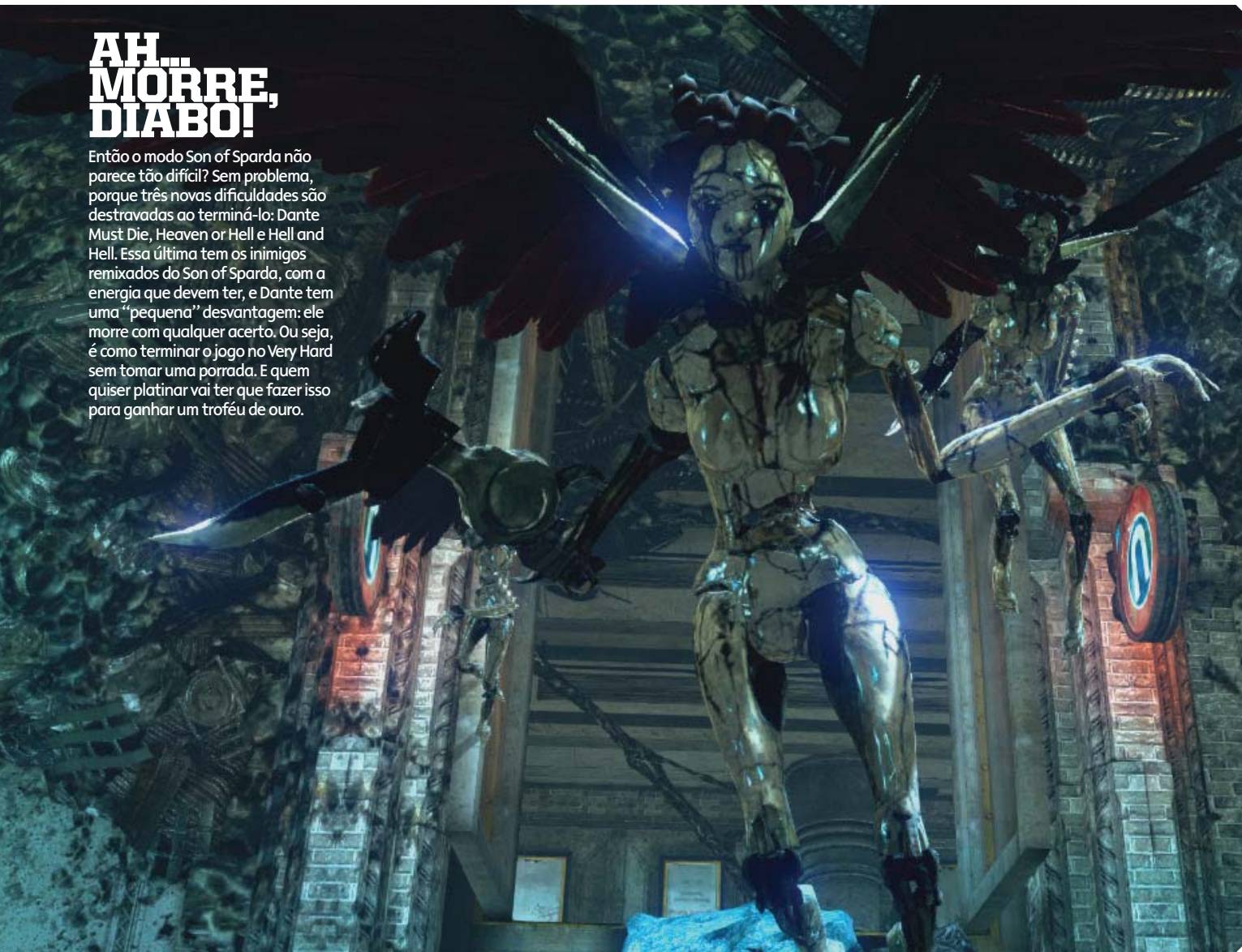
Lindo de olhar...

As grandes estrelas do jogo são o estilo, nos visuais e na arte que a Ninja Theory sabe fazer bem. Não decepcionaram. *DmC* é um jogo simplesmente lindo de se olhar, parado ou em movimento. Todas as fases sempre se passam no Limbo, e a ideia de fazer algumas partes do cenário se despedaçarem, se encaixarem ou flutuarem o tempo todo nunca

As cores e o visual caprichado tornam DmC um jogo simplesmente lindo de assistir, seja parado ou em movimento

AH... MORRE, DIABO!

Então o modo Son of Sparda não parece tão difícil? Sem problema, porque três novas dificuldades são destravadas ao terminá-lo: Dante Must Die, Heaven or Hell e Hell and Hell. Essa última tem os inimigos remixados do Son of Sparda, com a energia que devem ter, e Dante tem uma “pequena” desvantagem: ele morre com qualquer acerto. Ou seja, é como terminar o jogo no Very Hard sem tomar uma porrada. E quem quiser platinar vai ter que fazer isso para ganhar um troféu de ouro.



BIZARRO ▶ O universo da série se mantém gótico e traz inimigos bem esquisitos e interessantes

fica velha ou cansativo. Há sempre algo mudando ao seu redor ou alguma coisa pronta para ser puxada num efeito bem fluido e diferente. A cada três níveis, mais ou menos, o jogo muda de ideia e apresenta outras ousadias para os ambientes. Algumas fases são memoráveis e de encher os olhos de alegria, como a fase da boate, que joga um show de cores e luzes na sua cara o tempo todo em uma longa sequência de arenas de batalha. Uma outra fase às vezes acrescenta rabiscos ao visual padrão, como se o esquema de um plano fosse sobreposto à imagem.



▶ Dante, sem roupa de baixo, voando (em câmera lenta) dentro da própria casa... felizmente objetos cobrem sua intimidade

Até mesmo as lutas contra chefes, que na verdade são bem simples do ponto de vista mecânico, ficam muito mais atraentes pelo tratamento recebido. Uma em particular coloca Dante dentro de um

noticiário popular enquanto várias “verdades” são ditas sobre ele, com a câmera no estilo “é com você, comandante Amilton” dando a visão de uma parte da batalha. A variação dos visuais é impressionante, linda, e é o que

mantém vivo o exagero que *Devil May Cry* tinha, justamente na área em que os jogos anteriores estavam se preocupando menos. Além disso, o visual dos inimigos contrasta bastante com essa ideia, oferecendo monstros mais



CADÊ O VERGIL? Não dá para jogar com Vergil por enquanto, mas um modo de jogo só dele será lançado via download pago, disponível pouco tempo depois do

lançamento do jogo. Pelo que sabemos, Vergil luta de um jeito bem parecido com o de seus tempos de *DMC3*: movimentos curtos e se teleportando a todo instante.

AS FERRAMENTAS



Rebellion A famosa espada de Dante foi deixada por seu pai. Certamente é a arma mais multi-uso na hora das batalhas e é a que deve concentrar suas melhorias no início.



Ebony & Ivory As pistolas estão aí desde sempre, mas parecem bem fracas neste jogo, mesmo no nível máximo. Mas elas vão ajudar bastante até algo melhor aparecer.



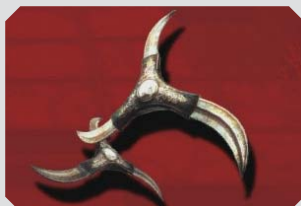
Arbiter A primeira arma do lado demoníaco, também é mais forte e, obviamente, a mais lenta. Excelente para finalizar combos e aumentar ainda mais seu contador de estilo.



Osiris A primeira arma do lado anjo é um pouco mais fraca do que deveria, mas ajuda muito na adição de hits extras, além de deixar os inimigos bastante ocupados.



Eryx Outra arma do lado demônio, com velocidade e poder na medida certa. São basicamente luvas que permitem socos carregados efetivos contra quase qualquer inimigo.



Aquila A segunda arma do lado anjo é mais útil que a Osiris. São duas shurikens que paralizam os inimigos enquanto causa dano nos mesmos, e deixa você livre para atacar outros.



Revenant Essa shotgun é a melhor arma de fogo, principalmente no nível 2 e com o golpe de três tiros. Tem menos estilo que Ebony & Ivory, mas você não vai querer trocá-la.



Kablooeey Disparo explosivos que grudam no oponente e devem ser estourados manualmente. Quanto mais tiros grudados, melhor. Bem útil contra inimigos mais lentos.



QUEBRANDO TUDO ▶ Combos são bacanas viciantes na busca da melhor classificação no contador de estilo



parecidos com o que a série tinha anteriormente. É quase como se Dante estivesse lutando contra o visual dos jogos anteriores – caso isso tenha sido, de fato, uma mensagem escondida, foi uma bela sacada da Ninja Theory.

...BOM DE JOGAR

Mas e o sistema de combate, que a série (quase) sempre fez tão bem? Aparentemente essa é a parte em que a Ninja Theory menos tentou mexer. De forma geral, *DmC* é muito similar aos *Devil May Cry* anteriores. As pistolas, a espada Rebellion, segurar o botão **○** para mandar o inimigo para o alto. É tudo muito familiar e um tanto remanescente de *DMC4*, porém um pouco mais ▶



► Demônios asquerosos não faltam. O que sentimos saudades mesmo foi de chefes cheio de estilo e com padrões agressivos de ataques dos outros DMCs



HERDEIRO SOFRE

O modo Son of Sparda, habilitado após completar o jogo em qualquer nível de dificuldade, é bem mais complicado do que um simples modo "very hard". Além dos inimigos com mais energia e novos ataques, toda a disposição deles nos mapas muda. E como Dante já começa com todas as armas, logo no começo aparecem inimigos que, anteriormente, seriam impossíveis de derrotar. É muito mais difícil que o hard, e morrer logo no primeiro capítulo não é nada raro. Essa mudança é tão súbita e apropriada que te dá vontade de jogar de novo e tentar se superar.

rápido que este. Dante tem acesso a oito armas ao longo da aventura, e pode usar qualquer uma a qualquer hora do combo. Isso permite fazer sequências longuíssimas de ataque, e logo você verá seu medidor de estilo subir de maneira alucinada. Esse medidor, aliás (que dá notas para seu combo e vai aumentando conforme você não repete golpes e não é atingido), é mais simples de encher do que nos títulos passados, onde manter algo acima de Rank A era irritante.

O avanço mesmo é mudar as armas a qualquer instante e de um jeito bem prático. Elas são até usadas para navegar pelos cenários, que escondem várias salas secretas e não são focados em quebra-cabeças, mas sim em obstáculos envolvendo seus dois ganchos. É um jeito bem elegante de manter o ritmo de jogo fluente e com pouquíssimos momentos de tranquilidade. Você só precisa se concentrar nas lutas, mas isso não conta muito a favor de *DmC*. Dá para dizer que o jogo é uma grande sequência de arenas de combate: chegue em uma área e surgem inimigos na sala. Puxe umas plataformas, pule outras, e você chega em outra sala e mais batalhas.

Analisando friamente, é um tanto repetitivo, ainda mais com a baixa variedade de inimigos, que é até amenizada por certos tipos de oponentes precisarem de armas específicas para sofrerem dano. O que se sente falta é de uma variedade maior para as armas – não falamos de ter mais armas, mas de diversificar as coisas para se fazer com elas.

Cada uma tem no máximo meia dúzia de ataques, sendo duas sequências no chão, duas no ar e uns golpes carregados. Você pode dizer que é possível variar as armas no meio do combo ou mesmo que a série sempre foi assim, mas a verdade é que em *DmC*, quanto mais o jogo avança, maior fica a vontade de apenas

fazer os combos mais eficientes e parar um pouco de experimentar, especialmente no último terço da história. Até mesmo os chefes seguem padrões muito, muito básicos, e deixam a desejar em relação a muitas das batalhas empolgantes e complicadas já vistas nos outros jogos.

Quase lá

Então *DmC: Devil May Cry* é um jogo bem competente, com um sistema de combate familiar e que faz jus à série, embora um pouco repetitivo, sem variação além de pular por aí e eliminar todos os inimigos de uma arena para seguir em frente. Isso acaba sendo mascarado pela insana e excelente direção de arte, tão boas que conseguem capturar sua curiosidade e mantê-lo com grande interesse do início ao fim do jogo sem reclamar muito.

Da próxima vez, seria ótimo ver o estilo dos cenários, de alguma forma, agregado ao sistema de batalha, tendo pelo menos uma interação maior que vá além de artifícios visuais. É sempre dito que a Ninja Theory sabe fazer jogos lindos, mas com controles e sistemas ruins. *DmC* mostra que eles ainda não superaram esse estigma, mas estão aprendendo. Bom para eles, bom para Dante e para o reboot do universo de *DmC*, que completou metade de sua renovação com sucesso. 

AVALIAÇÃO TÉCNICA

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

ASPECTOS CENTRAIS

NÍVEL HELL AND HELL	■ ■ ■ ■ ■
ARMAS	■ ■ ■ ■ ■
ESTILO!!!	■ ■ ■ ■ ■
VARIEDADE	■ ■ ■ ■ ■

NOTA FINAL 

EXTRAS

O que há para colecionar em *DmC*? Almas Perdidas, que servem só para um troféu. Chaves de quatro níveis diferentes, para abrir portas que levam aos desafios, e os desafios também contam. Mas nem tudo pode ser conseguido jogando do começo ao fim na primeira vez, pois será necessário jogar novamente alguns capítulos quando tiver mais habilidades disponíveis.



DmC é bem competente, com um sistema de combate familiar e que faz jus à série, embora um pouco repetitivo



PERSONA 4 GOLDEN

Um dos melhores RPGs da década ficou ainda melhor

Fãs de RPGs japoneses andam cada vez mais abandonados nos consoles. Aquele tipo de jogo enorme, em que é possível gastar centenas de horas para fazer tudo, com uma história grande e um mundo trabalhado em que os personagens não precisam ter voz em cada fala e os gráficos não precisam de tantos detalhes. Portáteis se tornaram a área ideal para isso, como o PSP nos provou. E por mais que a gente entenda quando você diz que seria ótimo jogar coisas como *Persona 4 Golden* pela PSN em seu PS3, não tem jeito: o único jeito é ter um Vita. E quer saber? Vale a pena ter um Vita para isso.

Golden é a versão melhorada, expandida e bem mais coerente

de *Persona 4*, que foi lançado para PlayStation 2 em 2008 (pois é) e tornou-se um dos maiores clássicos entre os RPGs do sistema, mesmo numa época em que o PS2 já tinha “morrido”. Melhorando muito dos conceitos introduzidos em *Persona 3*, o jogo é metade

RPG tradicional, com lutas por turnos e afins, e a outra metade pende mais para o lado de visual novel. O conjunto traz como ideia gastar seu tempo criando novos laços e amizades durante o ano letivo da pequena cidade japonesa de Inaba.



VELVET ROOM 2.0 ▶
Agora existe a opção Vox Populi, que permite espiar o progresso de outros jogadores online

Alcance a verdade

A grande diferença de *Persona*, assim como das outras séries do universo de *Shin Megami Tensei*, é que tudo tem um clima moderno, atual. Nada de mundos cheios de fantasia e reinos da era medieval. No caso, *Persona* sempre se passa com estudantes do ensino médio envolvidos com o sobrenatural.

Em *Persona 4*, a história gira em torno de uma série de assassinatos em uma cidadezinha do interior. Parece que eles têm algo a ver com o Midnight Channel, uma estranha transmissão na TV que mostra a próxima vítima à meia-noite em dias de chuva. Seu personagem descobre que tem o poder de entrar na TV e lá deve enfrentar monstros e descobrir quem está por trás disso.

ORIENTE POP Persona 4, assim como seu antecessor, chama atenção pela trilha sonora totalmente diferente dos RPGs tradicionais. Com músicas pop cantadas e o tema de batalha mais grudento de todos os tempos (agora

acompanhado por outro tema em P4G), o jogo demonstra o talento do compositor Shoji Meguro da melhor forma possível. As novas faixas de *Golden* seguem o padrão de qualidade e se integram perfeitamente às que já existiam.



▲ Aqui temos Chie e Yukiko usando a novidade Tag Team Attack "Twin Dragons"

O começo e o final são um pouco mais arrastados do que deveriam, porém, além de ser genuinamente uma história interessante, em que você quer descobrir quem é o assassino, o que vale são os personagens memoráveis. Todos os integrantes do seu time de investigação serão lembrados por muito tempo. Sua priminha de 8 anos, Nanako, ainda é uma das crianças mais simpáticas e bem trabalhadas dos RPGs. As histórias e problemas dos NPCs, tal qual o jogo, são modernas e bem comuns: a nova esposa que não consegue a aprovação do enteado, um atleta aspirante dando o máximo de si, uma garota tentando se declarar. Tudo isso com aquela pegada de história jovem japonesa, com os trejeitos e tradições do país.

É uma história sobre aceitar quem você é e enfrentar a vida enquanto curte as coisas boas que ela tem a oferecer. É uma mensagem simples, mas passada de um jeito bem descontraído, e com certa profundidade que vai muito além do comum "vamos salvar o mundo".

Trabalho duro

As batalhas em *Persona 4* ocorrem em dungeons que são criadas aleatoriamente e ocorrem por turnos. O personagem principal é o único que pode trocar de Persona, fazendo com que o jogo tenha um certo toque de *Pokémon*. Personas diferentes oferecem poderes únicos e possuem fraquezas distintas. Boa parte das batalhas, inclusive, gira em torno de saber

os pontos fracos dos inimigos e da sua equipe, e acredite, as coisas podem mudar de rumo muito, muito rápido. *Persona 4* é considerado um dos jogos mais fáceis da série, mas as marcas registradas de *Shin Megami Tensei* estão aí: qualquer batalha pode ficar difícil, e as lutas contra chefes tendem a ser difíceis e demoradas, na qual basta um turno em uma batalha de meia hora para tudo ir por água abaixo.

Isso só deixa o jogo ainda mais envolvente. Não são tantos os RPGs que acertam a fórmula das batalhas, e o "grinding" necessário para seus personagens chegarem a um nível adequado costuma ser exagerado e irritante. Aqui, você é recompensado mais rápido e com maior frequência – sempre alguém do grupo ou uma Persona está subindo de nível – mas as batalhas exigem mais atenção. É uma troca interessante e faz com que toda sua equipe e Personas tenham um propósito ainda maior ao explorar as dungeons.

Ideias de ouro

Mas *P4 Golden* não é só uma simples versão portátil. Há muitas melhorias. Dois novos Social Links, o que inclui uma personagem totalmente nova (embora o outro S. Link seja mais interessante para quem já terminou *P4* alguma vez), além de novos eventos, como Halloween e a viagem de inverno, mudam um pouco a parte social do jogo – quem gosta de deixar tudo no máximo sem fazer New Game + terá que se adaptar.

A fusão de Personas ganhou

MOTORIZADO ▶ Melhor do que explorar novas áreas da cidade é fazer isso de moto na companhia dos amigos



muitas melhorias. Agora é possível escolher quais habilidades vão passar para a nova Persona, em vez de recorrer ao sorteio. Há um menu que mostra todas as entidades que podem resultar das suas Personas atuais, e Marie, a nova personagem, vende cartas de habilidades na Velvet Room. Alguns novos monstros também marcam presença.

Foram adicionadas mecânicas online muito interessantes. A mais presente é a Vox Populi, que mostra as cinco ações mais populares em cada dia de jogo, para dar uma ideia do que fazer. A mais diferente permite que você peça ajuda e vá ajudar outros jogadores que estejam com dificuldade. Se a dungeon estiver mais difícil que o esperado, um chamado de socorro pode resultar na ajuda de um

O QUE É MEGATEN

Persona não é uma série própria, ao pé da letra. É uma das várias séries do universo de *Shin Megami Tensei*, que começou no Super Nintendo há umas duas décadas – sendo esta uma evolução da série *Megami Tensei*, ou *MegaTen*, do NES. Elas dividem as mesmas criaturas (seja como inimigos ou aliados) e os temas modernos, na maioria das vezes. Além disso, os jogos de *MegaTen* são considerados alguns dos mais difíceis do gênero. No PlayStation 2, a série *Digital Devil Saga* ficou conhecida pela dificuldade bem elevada e ganhou muitos fãs. Atualmente, além de *Persona 5*, para PS3, a Atlus prepara *Shin Megami Tensei IV* para o portátil 3DS.



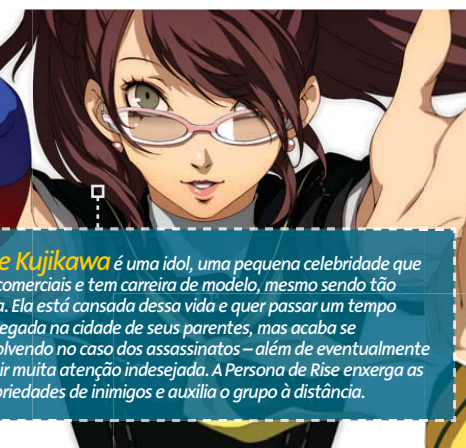
▶ **COMÉRCIO DUPLO**
Durante o dia, essa tiazinha vende itens, mas durante a noite a loja dela vira um bar

QUERO MAIS Algo que *Persona 4 Arena* fez de bom foi juntar de forma mais clara as histórias de *Persona 3* e 4, mesmo que já soubéssemos que se passavam no mesmo mundo. É sempre bom lembrar que *Persona 3: FES*, a melhor versão do

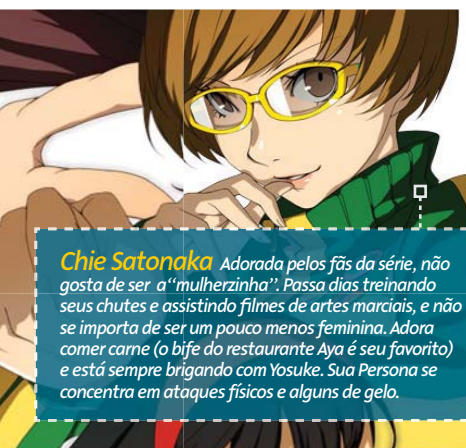
jogo, está disponível para PS3 na PSN, via PS2 Classics, por US\$10. Se quiser continuar no Vita, há o *P3 Portable*, uma versão um pouco inferior – porém com suas próprias vantagens. A estrutura é parecida com a de *Persona 4* e a história é mais sombria.



Teddie é uma criatura que vive no mundo dos Shadows e sabe como as coisas funcionam por lá. É de grande assistência ao grupo, mas não sabe nada sobre si mesmo, nem mesmo o que ele é. Acaba fazendo passeios ao mundo normal para se divertir. Começa como consultor nas batalhas, até ter sua Persona, que se especializa em ataques de gelo.



Rise Kujikawa é uma idol, uma pequena celebridade que faz comerciais e tem carreira de modelo, mesmo sendo tão nova. Ela está cansada dessa vida e quer passar um tempo sossegada na cidade de seus parentes, mas acaba se envolvendo no caso dos assassinatos – além de eventualmente atrair muita atenção indesejada. A Persona de Rise enxerga as propriedades de inimigos e auxilia o grupo à distância.



Chie Satonaka Adorada pelos fãs da série, não gosta de ser a "mulherzinha". Passa dias treinando seus chutes e assistindo filmes de artes marciais, e não se importa de ser um pouco menos feminina. Adora comer carne (o bife do restaurante Aya é seu favorito) e está sempre brigando com Yosuke. Sua Persona se concentra em ataques físicos e alguns de gelo.

PERSONAGENS



Kanji Tatsumi Um encrenqueiro que adora sentar a porrada nos outros, sem nenhuma classe – sua arma é uma cadeira dobrável, daquelas de luta livre – porém tem um coração muito nobre. Está passando por um momento... estranho, e não sabe direito como lidar com isso, se fechando para as pessoas à sua volta. Sua Persona solta ataques elétricos.



Yukiko Amagi Ela é filha dos donos da famosa pousada da cidade, conhecida por suas fontes termais, e futura gerente do lugar – não que ela goste muito dessa ideia. Yukiko é bem recatada e um pouco envergonhada, exceto quando entra numa crise de riso (pelos motivos mais bobos do mundo) e não para de gargalhar por um bom tempo. Sua Persona usa ataques de fogo.



Protagonista / Yu Narukami

Agora ele tem um nome oficial, mas para nós sempre será o cara sem nome e mudo. Ele é o elo entre todos os personagens e um cara de poucas palavras, porém é um líder nato. Não demora muito para Yosuke e os outros perceberem que ele deveria liderar o time de investigação.



Naoto Shirogane faz parte de uma família de investigadores cuja reputação é enorme há gerações. Apesar de demonstrar interesse próprio pelo caso dos assassinatos, Naoto acaba se envolvendo formalmente, por um convite da polícia. Age de um jeito muito sério e tem uma excelente capacidade de dedução. Sua Persona se concentra em ataques fatais.



Yosuke Hanamura Filho do gerente do Junes, uma grande loja que chegou à cidade e está interferindo no pequeno comércio local. Yosuke é do tipo amigo e costuma estar sempre de bom humor. Gosta de falar de mulheres e é mestre na arte de encher o saco dos outros membros do time. Sua Persona tem ataques de vento.



▲ Várias cenas extras de animação foram adicionadas em P4G, tornando a imersão mais agradável e esteticamente impactante



▲ Não é um só um meio de transporte, a moto pode ser uma arma nos combates

grupo alheio de outro jogador online. E você pode averiguar pedidos de ajuda.

Há também a TV, feita para quem já é fã de longa data. Nela, você pode assistir a trechos dos shows *Persona Music Live* em que as cantoras e banda tocam as músicas mais famosas da trilha sonora de *P3* e *P4* (é fantástico). Inclusive você pode rever as cenas do jogo e até assistir a alguns programas diferenciados.

Claro, também existem outros pequenos detalhes – como poder sair à noite quando Dojima não está em casa, usar a moto para se locomover e poder trocar de roupa em dungeons – e todos só parecem melhorar a experiência. Talvez a única mudança que possa desagradar é que a dubladora da personagem Chie foi trocada. Como o jogo tem muitos diálogos novos e a moça da voz original não estava disponível, o jeito foi regravar tudo – a voz de Teddy também mudou, mas é bem difícil perceber a diferença.

Amor eterno

É um clima bem leve, pra cima, sem dúvida o mais light de toda a série *Shin Megami Tensei*. Das cores vivas às músicas pop, *Persona 4* só quer que você passe um tempo legal jogando – especialmente se já conhecer o jogo –, e esse é um sentimento que fica claro desde o momento da abertura.

Quem já conhece e é fã da série vai se sentir especialmente bem tratado. É impressionante o que esse jogo faz para lhe dar a ideia de “ei, olha só, seus amigos estão de volta”. A nova abertura com clima de nostalgia, os pequenos detalhes da cidade à noite, o jeito com que as novidades acontecem em momentos oportunos para quem já conhece... Sem dúvida a Atlus pensou direito em como agradar a sempre crescente base de fãs, e conseguiu criar algo relevante depois de um jogo, mangá, anime, peça de teatro e filme que contam a mesma história.

Inclusive, o visual deste remake é excelente. Impressiona como a

tela do Vita dá vida a um jogo com cores tão vibrantes e uma direção artística tão singular quanto este. O visual recebeu um upgrade leve, foi adequada perfeitamente ao formato widescreen e ficou lindo.

É difícil dizer se só *Persona 4 Golden* vale a compra de um Vita. Se você já estava com vontade de adquirir um, este talvez seja o incentivo final. Até mesmo quem já jogou vai apreciar a jornada e suas 80 horas de dedicação. A certeza é que este não é apenas um dos jogos essenciais para o sistema, mas ele se mostra o melhor dos títulos que existe para o Vita até então.

O QUE É PERSONA

Personas são manifestações da personalidade de um indivíduo. Normalmente, as pessoas só têm uma Persona. Na série, todos os protagonistas são os “wild cards”, são “como zero”, e podem ter várias Personas em sua mente ao mesmo tempo.



AValiação Técnica

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

ASPECTOS CENTRAIS

HISTÓRIA	■■■■■
SIDE QUESTS	■■■■■
NOVAS OPÇÕES	■■■■■
ONLINE	■■■■■





A DANÇA

Ao ficar cercado por vários inimigos, ataque os que estão armados com mosquetes e fique atento para usar contra-ataque nos demais que investirem em seu momento de distração. É tudo questão de ritmo!

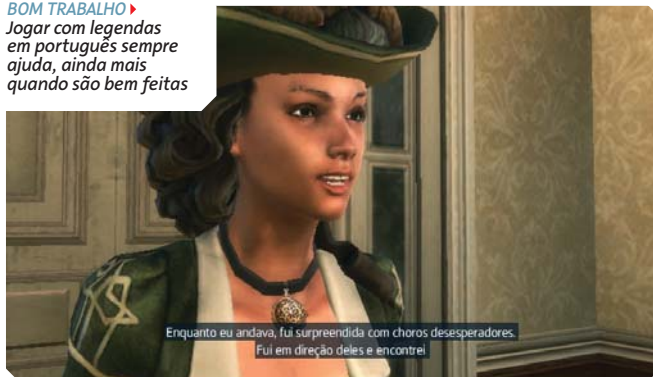
ASSASSIN'S CREED III LIBERATION

Uma assassina, pequenas novas ideias e horas de diversão

Sabe aquela sensação boa de fazer algo que gosta e, quando se dá conta, horas se passaram e você sequer percebeu, tamanho seu empenho? É bem esse o efeito causado ao jogar *Assassin's Creed III: Liberation*, um casamento quase perfeito.

Por ser um spin-off, *Liberation* brinca com o universo da franquia e cria uma metalinguagem: este jogo é um produto criado pela Abstergo, que usa o Animus para contar, do seu jeito, uma história entre Assassinos e Templários. E surpresa: você vira um cliente da Abstergo assim que liga o jogo no seu Vita, e passa a viver a história da assassina Aveline de Grandpé (1765 a 1780) entre o período da guerra Franco-Indígena e meados da Revolução Americana. Tudo legendado em português!

BOM TRABALHO ▶
Jogar com legendas em português sempre ajuda, ainda mais quando são bem feitas



Enquanto eu andava, fui surpreendida com choros desesperadores. Fui em direção deles e encontrei.

Ponto de vista inimigo

Não é apenas a mesma engine que *Liberation* compartilha com *Assassin's Creed III*, muitos de seus recursos, elementos — um mundo aberto incrível e cheio de vida, compra de propriedades, lojas de armas e equipamentos, roupas, vários tipos de missões paralelas, baús, dezenas de colecionáveis,

entre outras perfumarias típicas da série — e mecânicas de jogo estão presentes. A jogabilidade ficou bem adaptada e flui com naturalidade, e o mesmo pode ser dito do esquema de combate como dança mortal, com movimentos e execuções próprias dependendo das armas que estiver em mãos (machadinha, chicote, espada,

lâminas ou armas adjacentes) ao enfrentar vários inimigos e usar os contra-ataques nos momentos certos. Mas a grandiosidade cobra um pequeno preço: uma certa queda no quadro de animação, que incomoda, mas não abala a imersão na aventura.

Felizmente não há o chato do Desmond Miles ou os tutoriais arrastados de *ACIII*. A regra do jogo é o mais puro dinamismo: informação básica do que deve ser feito e o resto é por sua conta. Excelente por um lado, mas ruim por outro. Essa pressa acaba por refletir em certos detalhes, como QTEs de um só botão ao enfrentar os jacarés no pântano e na trama de Aveline: começa com uma jovem indefesa e, rápido como um espirito, pula para uma extraordinária assassina — nada sobre a infância, o encontro com o mestre assassino

CONEXÃO BENÉFICA

Caso você tenha *Assassin's Creed III* e *AC III: Liberation* e use a mesma PSN ID no PS3 e no Vita, é possível "linkar" a informação dos dois

jogos. Por meio da opção Extras, em *Liberation*, você pode fomentar uma troca de conteúdos e perfumarias entre os jogos (machadinha do Connor, skin exclusiva, um

personagem extra para o Multiplayer e upgrade máximo para todas as bolsas de munição), dando um toque extra na campanha de Aveline.

OS DISFARCES DE AVELINE



Assassina Matadora eficiente e impiedosa. Carrega uma pistola, usa chicote e qualquer tipo de arma. Ainda consegue correr e derrubar seus alvos (em movimento) usando as lâminas.



Dama Fraca em combate direto, mas eficiente para matar discretamente em público, dispara dardos venenosos com o guarda-chuva e pode seduzir e subornar alguns homens.



Escrava Mediana nos combates, mas pode ficar incógnita ao se misturar aos trabalhadores ou ao carregar caixas. Também pode instigar motins e consegue escalar qualquer lugar.



▲ Veneno mortal ou droga alucinógena? Qual é a solução mais divertida para lidar com inimigos sem precisar se expor?

Agatê ou seu treinamento – só migalhas de informação nos textos do banco de dados.

Além de ser a primeira vez que temos uma mulher protagonista em um episódio da série, Aveline é dona de uma personalidade forte e muito interessante. Tal detalhe nos leva diretamente ao sistema de personalidades. Aos olhos da sociedade, Aveline é a bela e educada filha do respeitado comerciante Philippe Olivier de Grandpé. Por trás dessa fachada, ela é uma assassina que luta por justiça e a liberdade dos escravos.

Ao entrar nas câmaras de vestuários, Aveline pode alternar entre um elegante figurino da alta sociedade, um vestuário típico dos escravos ou o uniforme da ordem dos assassinos. Cada roupa serve como disfarce e traz vantagens e desvantagens. Cada qual detém

uma barra de suspeita, o que exige atenção para não entrar em confusão desnecessária – arranque cartazes, mate com cautela alvos-chave ou suborne as pessoas certas para diminuir a barra de suspeita sobre cada disfarce. É uma ideia interessante.

Online diferente

Outra herança de *AC III* são as rotas de navegação, compra e venda de navios e mercadorias, mas sem participação de batalhas de navios. Tudo é feito por meio de menus usando a tela de toque do portátil. Aliás, as duas telas e a câmera são usadas de maneira simples, mas criativa. Ao encontrar cartas, por exemplo, você deve pinçar a tela da frente e de trás do Vita, para abrir o envelope e direcionar a câmera contra a luz e movimentar o aparelho para

encontrar mapas ocultos. O jogo possui um modo multiplayer, mas que não tem nada a ver com as pelejas virtuais. Você só tem um mapa do mundo e sua localização geográfica para escolher um ponto de partida e um lado (Assassino ou Templário) para despachar seu ataque / defesa ao longo dos demais pontos e esperar. De tempos em tempos, dependendo da evolução do seu personagem, você ganha pontos de evolução e melhoria de status, ficando apto a dominar ou defender outros territórios. Sim, é meio entediante, mas pelo menos não exige sua atenção constante. Outra forma de interagir com as pessoas são os presentes enviados para amigos via NEAR.

ACIII: Liberation também tem seus problemas... O jogo possui alguns bugs bizarros, como ficar

tela preta ao comprar imóveis e, o pior: ter seu save corrompido (entrar numa tela de loading eterno). Pode acontecer, então mantenha um Save do jogo na reserva até a Ubisoft resolver o problema definitivamente. ▶

Caçador de colecionáveis

Em suas andanças pela cidade de Nova Orleans, pântanos e templos, há uma grande quantidade de colecionáveis a serem encontrados.

- **Febre do Pântano:** no Pântano, use as mãos para nocautear nove pessoas e medicá-las com os cogumelos
- **Cogumelos:** acessíveis no Pântano ao ajudar as pessoas com a Febre do Pântano (Quantidade: 10).
- **Pedra Preciosa:** em Nova Orleans, use a personalidade Dama, seduza dez homens que possuem o ícone e roube-os
- **Estatuetas Maia:** objetos de arte perdidos na região de Chichen Itza (Quantidade: 10).
- **Bonecos de Vodu:** em Nova Orleans e no Pântano, encontre dez pessoas com ícones correspondentes e roube-os.
- **Moedas:** encontre dez pessoas com o ícone correspondente, nocauteie-os e reviste seu corpo.
- **Ninhos de Jacaré:** no Pântano, mate os jacarés e pegue o ovo no ninho próximo (Quantidade: 12).
- **Páginas do diário de Jeanne:** cartas da mãe biológica de Aveline. Estão espalhadas por Nova Orleans, Pântano e Chichen Itza (Quantidade: 30).

AVALIAÇÃO TÉCNICA

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

ASPECTOS CENTRAIS

MUNDO ABERTO	■ ■ ■ ■ ■
COLECIONÁVEIS	■ ■ ■ ■ ■
SISTEMA DE BATALHA	■ ■ ■ ■ ■
MULTIPLAYER	■ ■ ■ ■ ■



Os mapas de ACIII Liberation



SEGREDOS Facilitamos sua vida na busca dos coletáveis, mas lembre-se: a primeira e última página do Diário de Jeanne são obtidas automaticamente, enquanto as duas últimas Estatueta Maias são encontradas facilmente (na água) nas Sequências 4 e 6.





VITA (CARTÃO/DOWNLOAD) ▶ GÊNERO FPS ▶ PRODUTORA NIHILISTIC SOFTWARE
DISTRIBUIDORA ACTIVISION ▶ MULTIPLAYER ONLINE, ATÉ 8 JOGADORES



TÁ ERRADO

Além de problemas com uma IA zoada, há também bugs específicos de missão, como atirar com um rifle de precisão na cabeça do inimigo... e ele não morrer!



AValiação Técnica

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

ASPECTOS CENTRAIS

AMBIENTAÇÃO	■ ■ ■ ■ ■
EVOLUÇÃO	■ ■ ■ ■ ■
SISTEMA DE BATALHA	■ ■ ■ ■ ■
MULTIPLAYER	■ ■ ■ ■ ■

NOTA FINAL

50

CALL OF DUTY BLACK OPS: DECLASSIFIED

Um FPS bacaninha, mas bem abaixo dos padrões da franquia

E incrível como a Nihilistic conseguiu produzir um *Call of Duty* para o PS Vita em poucos meses (o jogo foi revelado na E3 2012 e, definitivamente, não estava em produção antes disso), e ainda mais surpreendente foi a Activision lançá-lo no mesmo dia de *Call of Duty: Black Ops II*, sem nenhum alarde ou legenda em português.

Tiro pela culatra

Foi válido transformar *Black Ops: Declassified* em uma ponte entre os dois *Blops* principais, com novas missões clandestinas envolvendo os agentes Jason Hudson, Alex Mason e Frank Woods, permitindo acompanhar a narrativa típica da franquia na tela do Vita. Pena que isso seja mostrado de forma muito errada, a ponto de uma ideia anular a outra.

Há três modos de jogos. O central é a Campanha, dividido em dez missões (Operations) com Mason e Woods. É gostoso jogar,

embora certas funções sejam automáticas e facilitem demais, como correr e o auxílio na pontaria. Por outro lado, tocar na tela da frente para arremessar granadas ou para usar a faca costuma ser mal interpretado pelo jogo, que inverte os comandos e atrapalha a sua estratégia.

As missões, infelizmente, são extremamente curtas, e o design dos cenários é simplório, embora o jogo tenha seu toque de beleza. Por não haver checkpoints, morra e terá que recomeçar a missão. Isso não seria problema se a IA dos inimigos não fosse zoada. É comum ver inimigos travados no cenário e que acertam o seu personagem através de paredes. Isso contribui para mortes bobas ao jogar na dificuldade máxima.

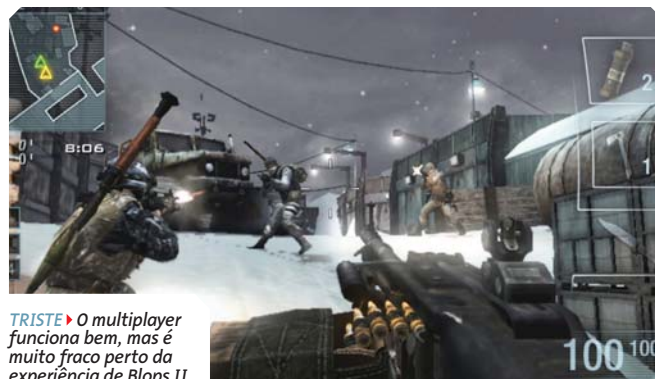
As cenas antes de cada missão são excelentes, e a dublagem é interessante, mas o enredo e seu desenrolar é tão "qualquer coisa" que só nos instantes finais temos a tal conexão com *Black Ops II*.

Os outros modos presentes são o Time Trial, com cinco desafios de tempo, e o Hostile, que traz mais cinco missões de sobrevivência – ambos os modos são oriundos dos dois últimos *Modern Warfare*.

O multiplayer está presente e funciona bem, mas tudo em escala reduzida: capacidade para oito jogadores e cinco modalidades – Team Deathmatch, Kill Confirmed, Drop Zone, Team Tactical (alterna entre os três primeiros estilos), Free-for-All e criação de classe.

São seis cenários quase como labirintos fechados onde impera o desequilíbrio do armamento: saia correndo com uma Shotgun e será praticamente invencível.

Apesar dos pesares, *Black Ops: Declassified* tem sua cota de diversão, mas com prazo limitado. O problema foi a Nihilistic tentar replicar a experiência do Play 3 de modo simplificado, em vez de explorar os recursos do portátil e criar algo que fizesse mais sentido para o PlayStation Vita.



TRISTE ▶ O multiplayer funciona bem, mas é muito fraco perto da experiência de *Blops II*



SUPPORT Pode entregar munição e itens aos demais integrantes, e atua como médico de campo.

HEAVY Dono dos ataques mais poderosos da equipe. Única classe que carrega arma de grosso calibre e uma Rocket Launcher sobressalente.

SNIPER Fraco em combates de perto. Mantenha-o recuado, em lugares altos, para disparos de precisão letal.

ASSAULT Única classe que carrega Shotguns, tem alta resistência e esquiva com frequência de ataques. Dois Assaults na linha de frente resolverão seus problemas.

XCOM ENEMY UNKNOWN

Comande as defesas da Terra para chutar traseiros alienígenas

O nosso planeta está sob ataque de alienígenas, e a humanidade está apanhando feio diante da ferocidade inimiga.

Diplomacia não é opção com os extraterrestres, então sua missão é liderar a XCOM, um força militar mundial, e restaurar a ordem.

XCOM: Enemy Unknown é uma releitura do clássico X-COM: UFO Unknown, lançado para PC em 1994. Se você sente falta de RPGs de estratégia por turno e procura novos ares diferentes do universo Disgaea (o grande representante do gênero atualmente), XCOM vai surpreendê-lo. É um jogo pensado para estimular a sua percepção estratégica a todo instante, já que os seus atos têm consequências.

XCOM divide-se em duas etapas de progressão oferecidas de forma alternada. Em primeiro lugar, há o

BEM-VINDO À TERRA ▶
Posicione um atirador em pontos altos para "recepcionar" os aliens com 100% de dano



combate, no qual o desafio é controlar até seis personagens no campo de batalha contra os invasores, ao longo de missões que envolvem resgate, extermínio e, vez ou outra, captura de aliens para estudo. E há o gerenciamento dos recursos para desenvolver sua base, dividida em cinco partes pelo mundo, e manutenção da equipe.

De olho no mundo

Algo que XCOM faz bem é manter a imersão por meio da tensão. Mesmo com a parte burocrática sendo o lado "chato", ela testa a sua percepção e estratégia frequentemente. As escolhas aqui são feitas por meio de navegação nos menus e é tudo bem visual. Com o tempo, evoluir a sua base se torna

uma obsessão, pois exige tempo e dinheiro para criar novas armas e equipamentos, expandir setores e desenvolver novas tecnologias, recrutar e treinar soldados — você pode personalizar o visual, alterar nome e aplicar habilidades conforme evoluir — e monitorar o planeta. Além de afetar o lado financeiro, cada escolha determina um passo no futuro da sua equipe de campo.

É preciso dar atenção especial à vigilância global e à maldita barra de pânico. Cada país tem a sua e ela indica o nível de ameaça local. Despache a equipe para resolver a situação em pontos críticos ou perderá o apoio financeiro local — se nove nações retirarem seu apoio é Game Over. O ideal é investir em satélites e aeronaves para evitar momentos críticos, pois o jogo sabe impor escolhas cruéis.

ENTRE HUMANOS E ALIENS

O modo multiplayer é limitado a combates de jogador contra jogador em partidas por rank, partidas rápidas ou personalizadas. Pode não

ter o mesmo nível de envolvimento que a campanha normal, mas exige tanta atenção quanto na hora de montar a equipe e pensar em como superar o oponente. A parte legal

está justamente em enfrentar alguém tão (ou mais) esperto que você. E é possível montar sua equipe com humanos e aliens e combinar o uso de suas habilidades.

FORÇA EM ALERTA ▶ Procure despachar sua equipe para salvar países de invasões e garantir o apoio financeiro



▲ Para subir ou descer de estruturas altas, use ↑ ou ↓ e mude a altura do movimento do personagem

Tensão da batalha

Burocracias à parte, há o campo de batalha para aliviar o estresse. Viciante e bonito, o combate reúne artifícios típicos do gênero – ângulo de visão isométrica, porcentagem de acerto no ataque e organização da ação por turnos (cada unidade tem seu momento de agir).

A Firaxis Games mostrou que manja do assunto ao aplicar uma série de regras e condições que tornam tudo mais atraente. Todos os elementos no cenário podem ser usados para se proteger ou para interagir de alguma forma. O deslocamento das unidades esbanja qualidade de animação, com direito a ângulos de câmera dramáticos para valorizar a luta.

O jogo oferece quatro classes: Assault, Heavy, Support e Sniper.

Cada uma alcança sete patentes (níveis de evolução), sendo que quase todas elas oferecem duas habilidades distintas das quais apenas uma pode ser escolhida. Assim, mesmo com dois personagens da mesma classe, eles serão diferentes, o que abre diversas novas possibilidades.

Com a personalização de cada unidade, é fácil se apegar a elas e suar frio durante as missões. Se alguém for ferido, fica fora de ação por algum tempo. Porém, a morte é permanente e obriga o jogador a recrutar um novato e evoluir-lo. Por isso é vital ter sempre recrutas treinando na base, pois, se a equipe de campo for dizimada e não tiver ninguém na reserva, o game over estampa a tela de um mundo sem esperanças.

O medo está presente em cada batalha, que ficam cada vez mais difíceis e trazem inimigos astutos, com padrões de ataques únicos e que podem ser combinados

– alguns deles podem controlar mentalmente seus aliados para sincronizar ataques de lugares distintos, por exemplo. O estilo de controle agrada, mas é um pouco complexo de início por acumular funções e exigir certas condições de interação com várias estruturas altas (subir ou descer só é possível usando as escadas).

XCOM não apresenta problemas técnicos que sejam graves ao ponto de comprometer sua experiência, só alguns cenários repetidos, bugs de colisão e falas repetidas à exaustão. É uma pena que, na reta final, ele não tenha um ápice que leve a um final bacana. Parece que tudo fica calmo, segue um ritmo morno e simplesmente acaba. Mesmo com conteúdo para mantê-lo ocupado por dezenas de horas, são poucas missões principais (felizmente existem missões extras), e o ritmo da campanha acaba subitamente. O bom é que sempre vale a pena começar uma nova partida, de um dos cinco lugares do mundo, e encarar tarefas que não fez antes.

Há também o multiplayer, que é bacana, mas restrito ao modo competitivo contra um segundo jogador. Ele cansa rápido, mas não ofusca o brilho de XCOM: Enemy Unknown. É uma bela injeção de qualidade para um gênero pouco explorado nos videogames. 

AValiação Técnica

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

ASPECTOS CENTRAIS

AMBIENTAÇÃO	■■■■■
EVOLUÇÃO	■■■■■
SISTEMA DE BATALHA	■■■■■
MULTIPLAYER	■■■■■



NO NO NONO ▶ Há vários tipos de aliens, desde o básico homenzinho verde até criaturas imponentes ou com um toque monstruoso.



VIVA 2013!
JOGUE 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
Earth Defense Force 2017 Portable	Sandlot	8 Jan	Vita
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
Hitman HD Trilogy	IO Interactive	29 Jan	PS3
Ratchet & Clank: Full Frontal Assault	Insomniac Games	29 Jan	Vita
Fist of the North Star: Ken's Rage 2	Koei Tecmo Games	5 Fev	PS3
Dead Space 3	EA	5 Fev	PS3
Sly Cooper: Thieves in Time	Sony	5 Fev	PS3/Vita
MUD - FIM Motocross World Championship	Milestone	12 Fev	PS3
Alien: Colonial Marines	Sega	12 Fev	PS3
Crysis 3	Crytek	19 Fev	PS3
Metal Gear Rising: Revengeance	Konami	19 Fev	PS3
Dynasty Warriors 7 Empires	Omega Force	26 Fev	PS3
Tomb Raider	Square-Enix	Mar	PS3
God of War: Ascension	Sony	Mar	PS3
Soul Sacrifice	Sony	Mar	Vita
Armt of Two: The Devil's Cartel	Visceral	Mar	PS3
Bioshock Infinite	2K	Mar	PS3
Hyperdimension Neptunia Victory	Idea Factory	Mar	PS3
MLB 13: The Show	EA Sports	Mar	PS3/Vita
The Walking Dead: Survival Instincts	Activision	2013	PS3

DEAD SPACE 3 ▶ O terror
está chegando. Prepare-se
para encarar um mundo
gelado em fevereiro



GOD OF WAR™

CHEGARAM OS NOVOS CADERNOS
DESTE GRANDE SUCESSO



COLEÇÃO TILIBRA
GOD OF WAR



www.tilibra.com.br

Ran King

Os melhores e
mais habilidosos
gamers do Brasil

Os maiores caçadores de troféus do Brasil estão aqui.

Para participar, cadastre-se
no site **mypst.com.br**
e comece a platinar como
se não houvesse amanhã

DarkRaisen

947

2812

8386

228

RANKING BRASIL

Os leitores mais
dedicados à caça de
troféus estão aqui.
Faça o seu cadastro
em **mypst.com.br**
e entre na disputa

OS MELHORES DO BRASIL

	NOME	LV	%	BR	PR	OR	PL	TOTAL
1	DarkRaisen	46	84	8386	2812	947	228	12373
2	Leon_melo	44	41	8593	2522	820	188	12123
3	renee_roots	43	26	7374	2547	852	205	10978
4	GuaxaGaspar	40	49	6505	2270	790	201	9766
5	SkynOver	40	21	6503	2229	787	194	9713
6	Black_Thor	39	4	6747	2111	681	181	9720
7	chris-claire-jil	38	52	6542	2072	689	172	9475
8	RavenXBR	37	77	6314	1959	685	170	9128
9	celoseco	37	18	6013	1981	672	159	8825
10	Dropeti	36	98	6719	1885	593	151	9348
11	Chanceler	36	59	5718	1961	671	161	8511
12	Shin_Fire	35	24	5373	1978	591	146	8088
13	michelestat	34	56	5203	1696	631	155	7685
14	guanabara	34	8	5808	1650	507	148	8113
15	HaagenDazz	33	74	4756	1755	641	132	7284
16	coraxbio	33	70	5147	1764	570	131	7612
17	misagol	33	5	4902	1651	605	117	7275
18	ricky74	32	58	4580	1712	570	125	6987
19	JJACQUES	32	57	4504	1669	594	126	6893
20	lebeau	32	56	4685	1604	582	127	6998
21	P3reiraA	32	47	4675	1650	595	109	7029
22	met-reload	32	44	5051	1596	508	128	7283
23	SoniMail	31	78	4337	1594	569	121	6621
24	KillUiu	31	76	4617	1533	556	113	6819
25	WhBlaze	31	61	5850	1500	429	71	7850
26	bmvtyea	31	44	4530	1505	528	121	6684
27	jacobgxavier	30	97	4611	1463	513	103	6690
28	fattorei8	30	88	4299	1524	510	115	6448
29	gujabs	30	82	3849	1513	549	132	6043
30	GoD_Br83	30	79	4761	1363	452	121	6697
31	andrezh	30	62	3919	1390	570	118	5997
32	RiqUR	30	10	4539	1351	438	117	6445
33	Cantuario	30	10	3854	1391	520	126	5891
34	THRASHsp	29	97	4770	1374	437	87	6668
35	mihimarclo	29	94	4425	1416	445	103	6389
36	douk23	29	87	4861	1274	430	94	6659
37	DarkDux_BRA	29	85	3946	1489	466	115	6016
38	louzada_pv	29	69	3840	1438	481	116	5875
39	Misanthropus	29	14	4386	1285	424	94	6189
40	LutzPS	29	11	4074	1421	418	99	6012
41	dideriv	29	6	4132	1285	426	110	5953
42	DON_MAZZALI	28	95	3886	1331	457	101	5775
43	hectorx67	28	79	4234	1270	414	95	6013
44	fdmcgames	28	66	3909	1279	430	105	5723
45	GUTSAHZ	28	62	4065	1180	421	111	5777
46	Horlindo	28	54	4385	1253	403	77	6118
47	ReVoITS_BR	28	53	3878	1269	441	97	5685
48	NUMERO_PI	28	45	3682	1234	448	111	5475
49	AQUARONI	28	45	3910	1192	430	108	5640
50	Lucas_FR	28	31	3703	1292	438	97	5530
51	Phoonix13	28	25	3705	1277	418	106	5506
52	rftayanos	28	18	3548	1280	455	96	5379
53	panserod	28	11	3738	1256	419	98	5511
54	r4lf_holland	28	1	4331	1254	369	68	6022
55	Sakai_HB	27	59	3922	1210	388	77	5597
56	PINTOZINHO	27	51	3465	1155	421	101	5142
57	danilo_penin	27	39	3620	1192	381	98	5291
58	leanflu	27	37	3578	1141	395	95	5209
59	marcoslaguna	27	23	3480	1162	392	100	5134
60	rgromazio	27	16	3309	1202	409	95	5015

	NOME	LV	%	BR	PR	OR	PL	TOTAL
61	Insane_akuma	27	10	4771	1073	282	55	6181
62	CrisDeath73	27	9	3882	1073	381	79	5415
63	FINALJOGADOR2012	27	1	4081	1073	349	74	5577
64	jaapaz1	26	92	4392	1095	312	58	5857
65	patedecarne	26	91	3412	1005	420	100	4937
66	TheTreeble	26	82	3506	1223	356	83	5168
67	Hadib_BR	26	88	3681	1145	342	85	5253
68	DuziN_BR	26	73	3188	1121	407	96	4812
69	fabiohaifa	26	70	3138	1200	370	104	4812
70	Daniel4Ever	26	66	4026	1004	344	73	5447
71	danilobr2	26	62	3347	1150	371	90	4958
72	RuxR7	26	48	3425	1083	392	76	4976
73	MoonHawk-	26	42	2911	1244	418	76	4649
74	Alex_Vivas	26	41	3732	1093	342	70	5237
75	nlogan	26	41	3912	1033	346	63	5354
76	Heishirooo	26	37	4013	1071	320	59	5463
77	Jhones	26	34	3358	1104	353	90	4905
78	Oreidapraia	26	54	3388	1052	344	99	4883
79	KILLERBRasi	26	24	3479	1067	378	68	4992
80	D4rk-JC	26	20	3485	1046	337	89	4957
81	Maru-kun-BR	26	17	3532	1078	352	71	5033
82	Elisson357	26	16	3849	1038	311	71	5269
83	peixeo2	26	27	3478	1102	364	64	5008
84	FernandoGordo	26	14	3368	1005	360	91	4824
85	Yelladion	26	2	4072	1049	287	55	5463
86	Fogoli	26	2	3617	1012	319	83	5031
87	rakeow	25	94	3220	1083	334	93	4730
88	wagnerlima	25	93	3926	978	322	57	5283
89	brenobl	25	85	3259	1093	364	69	4785
90	Machine_God	25	81	3774	1023	300	68	5165
91	Diogo_Martini	25	81	4008	953	288	66	5315
92	lBarbArOl	25	86	3182	981	369	85	4617
93	regislc3o	25	59	2711	1065	419	80	4275
94	Raphael_Gnomo	25	54	3085	1029	359	83	4556
95	silvertongueBR	25	46	2943	1092	384	68	4487
96	fabricials	25	32	3380	1028	308	74	4790
97	Foc4666	25	30	3637	969	289	71	4966
98	MorganaM	25	28	2529	1180	392	76	4177
99	Mantovann	25	24	3265	1001	325	76	4667
100	m_winston	25	23	3170	1100	329	65	4664
101	Big_Borba	25	39	2977	994	347	89	4407
102	ARAGORN_SP	25	12	3312	1016	330	62	4720
103	Th467BR	25	11	3583	934	297	69	4883
104	edsoneleetro	25	10	3315	997	300	79	4691
105	EdmarJapao	25	7	3624	878	313	65	4880
106	mrlira	24	97	3709	999	302	39	5049
107	versing_roes	24	92	2737	1087	368	70	4262
108	Makevinho	24	88	3231	950	312	78	4571
109	S4BIONI_BR	24	83	2852	1002	355	77	4286
110	fenris-lima	24	94	3127	1026	309	70	4532
111	pelanca_ops	24	71	3056	1064	308	68	4496
112	SAMGAMES	24	71	3739	929	273	51	4992
113	enasorodraude	24	70	3123	1008	287	82	4500
114	BrazilianSniper	24	66	3189	960	308	72	4529
115	dclima	24	64	3516	955	267	65	4803
116	lobitojbs	24	63	3092	928	296	90	4406
117	Aprilia_trucadoa	24	57	2770	989	334	85	4178
118	os-gavioes	24	57	3062	1002	319	66	4449
119	diego_braga	24	51	2746	944	344	87	4121
120	leandro_17	24	51	2840	944	354	74	4212

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	Armstrong	24	48	4292	853	230	29	5404
122	mc2500	24	48	3349	882	297	69	4597
123	Elysium	24	32	2991	948	317	71	4327
124	TheAnimalJavi	24	30	3021	871	314	82	4288
125	CalintsFG	24	25	2627	1022	345	72	4066
126	BattousaiBR	24	25	3133	897	288	79	4397
127	koedb	24	22	2557	1053	343	72	4025
128	Wall_Kinho	24	19	2915	853	330	81	4179
129	EVANDROBRAZIL	24	19	2706	898	337	87	4028
130	ntfrost	24	11	3948	847	222	46	5063
131	css_pgm-	24	1	3119	855	319	61	4354
132	THIAGODREYS	23	98	2755	937	318	77	4087
133	Astra_	23	97	3659	874	243	49	4825
134	alineli	23	89	3062	884	296	67	4309
135	fndarruda	23	86	2717	948	312	76	4053
136	maceulinho	23	75	2732	952	320	65	4069
137	Leandrinh	23	69	2839	928	303	66	4136
138	marcoafema	23	68	3094	970	291	43	4398
139	DaniloBonfim	23	67	3291	850	290	47	4478
140	goldskarr	23	61	4217	817	181	27	5242
141	mil_25	23	60	2632	931	340	60	3963
142	Senate4242	23	57	3334	873	266	47	4520
143	Rodrigo138	23	57	3206	861	285	50	4402
144	S_Spiros	23	56	2420	914	354	72	3760
145	IsaacClarke	23	55	2820	899	277	79	4075
146	telverneck15	23	50	3239	901	244	58	4442
147	ChiquinhoBR	23	49	2535	1005	352	45	3937
148	MARLON_VASCO	23	49	4261	796	212	6	5275
149	Icoelho007	23	47	2958	948	255	67	4228
150	M4x1M114No	23	43	3081	908	288	45	4322

OS MELHORES DO MÊS DE NOVEMBRO

	NOME	LV	%	BR	PR	OR	PL	TOTAL
1	GamerPB-2012	16	5	537	285	92	21	935
2	JERAYDEN	15	57	402	160	77	17	656
3	jackie_997_TJ	14	45	255	136	60	11	462
4	regislco30	25	59	390	128	47	7	572
5	danilo_penin	27	39	280	121	51	15	467
6	Gimmilly	20	64	378	109	35	7	529
7	Black_Thor	39	4	274	105	34	10	423
8	dark_roland7	19	56	301	76	39	9	425
9	michelestat	34	56	258	83	41	10	392
10	Fefe_fefe3	17	83	167	121	45	8	341
11	chris-claire-jil	38	52	286	105	31	6	428
12	afca007_py	17	97	265	87	38	6	396
13	rlf_holland	28	1	307	106	21	7	441
14	Guaxinim19	16	35	376	89	18	3	486
15	J-Umbrella	14	83	122	123	36	9	290
16	rikmg	14	37	133	116	40	7	296
17	odigusa	13	21	257	91	31	5	384
18	WhBlaze	31	61	286	70	35	4	395
19	renee_roots	43	26	203	63	45	7	318
20	RichIgor	14	67	146	59	25	21	251
21	cmello_br	11	96	325	85	20	4	434
22	RiqBR	30	10	277	66	27	7	377
23	RonyeryIsDead	14	22	174	103	34	5	316
24	LutzPS	29	11	217	88	27	6	338
25	Felipe_Paim	9	58	256	62	28	6	352



OS MELHORES DO DISTRITO FEDERAL

	NOME	LV	%	BR	PR	OR	PL	TOTAL
1	lebeau	32	56	4685	1604	582	127	6998
2	silvertongueBR	25	46	2943	1092	384	68	4487
3	Aprilia_trucadoa	24	57	2770	989	334	85	4178
4	egrinaldi	23	39	2942	852	260	78	4132
5	rodrigomzago	22	86	2619	879	272	71	3841
6	civic4557fvh	22	31	2819	762	237	67	3885
7	Junior_BSK	22	17	2529	840	259	61	3689
8	Trofeo-Man	21	85	2645	784	232	60	3721
9	ApolloSS6	21	5	2495	705	220	56	3476
10	igor_street	20	93	2345	670	216	71	3302
11	LOUNJAH	20	29	2506	635	198	44	3383
12	Lengler	20	1	2654	653	180	25	3512
13	NevitoSamurai	19	34	2043	586	201	47	2877
14	Vitooooor	18	73	1909	532	195	43	2679
15	viniciusagpc	18	57	2019	584	141	45	2789

MELHORES DO CEARÁ

	NOME	LV	%	BR	PR	OR	PL	TOTAL
1	DON_MAZZALI	28	95	3886	1331	457	101	5775
2	regislco30	25	59	2711	1065	419	80	4275
3	Raphael_Gnomo	25	54	3085	1029	359	83	4556
4	zippogta	22	75	3523	828	225	23	4599
5	SALCF	22	75	3273	894	216	37	4420
6	Stephencr	22	47	3045	748	240	56	4089
7	Ranzalee	22	37	2798	823	247	56	3924
8	Irmãos-Costa_BR	21	60	3151	795	183	29	4158
9	LeoSuperstar	20	85	2681	738	186	43	3648
10	ACHILLESSX3	20	74	2375	716	203	59	3353
11	CrAsH-WLA	19	14	1984	618	190	43	2835
12	vituman	18	77	1960	531	200	38	2729
13	VforValentim	18	51	2069	547	168	31	2815
14	Andrey-C	18	47	1899	546	183	36	2664
15	ZILLIONWING-BR	17	78	1517	540	191	34	2282

AS MELHORES MENINAS

	NOME	LV	%	BR	PR	OR	PL	TOTAL
1	MorganaM	25	28	2529	1180	392	76	4177
2	Ururu15	22	96	3157	911	237	43	4348
3	laddyvalentine	20	57	2114	728	257	44	3143
4	Renata-BR	18	98	2038	570	173	48	2829
5	seifmedeiros	18	80	1435	646	242	43	2366
6	cfvpoet	18	76	1866	658	183	33	2740
7	paulacancian	18	64	2021	583	159	39	2802
8	angelicaplatina	18	12	2142	475	159	24	2800
9	htlbo	17	77	2013	510	128	29	2680
10	Montatah	16	72	1692	492	106	23	2313
11	umimizuno	16	47	1304	426	166	25	1921
12	Guaxinim19	16	35	1549	407	123	24	2103
13	Tanana-BR	16	27	1268	404	138	37	1847
14	Bayonetta_Dark	16	21	1634	408	114	15	2171
15	robertaristher	16	12	1163	426	145	32	1766
16	ppriz3	16	5	1373	449	106	27	1955
17	adrianajoe1	16	4	1358	433	111	28	1930
18	X-ZONE_GAMES	15	99	1966	352	76	6	2400
19	Alessandra160379	15	62	1385	366	105	21	1877
20	AnaMaura	15	57	1374	343	102	25	1844

MyPst - O site MyPst mudou de nome e agora chama-se MyPS3t. 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...

Sonic The hedgehog

O icônico velocista da Sega

Mais rápido do que o Flash, mais “espinhudo” que uma clava medieval e mais famoso do que o Papa. O mascote da Sega é um cara importante. Muito provavelmente, a nossa pergunta “quem é”, que dá nome à seção, nem precisaria ser respondida. Desde a marcante Green Hill Zone até as derrotas do Robotnik, Sonic alcançou o patamar mais alto da fama que personagens de videogame podem almejar. Vamos apenas ignorar a vez em que ele se transformou em um lobisomem, afinal todos nós já fizemos alguma besteira no passado...

Os pontos altos no PS3

Sonic The Hedgehog

A carreira do ouriço é mais manchada do que um leopardo de vestido de bolinhas. Ainda assim, houve preciosidades, incluindo o relançamento para PS3 de *Sega Mega Drive Ultimate Collection*.



Sonic & Sega All-Stars Racing

A família de Sonic não está acostumada a dirigir carros esportes. Ainda assim, nosso herói pega o volante para mostrar que também sabe acelerar em máquinas.



Sonic Generations

Para celebrar os 20 anos do ouriço azul, *Sonic Generations* trouxe fases baseadas nos melhores momentos do personagem e os jogadores podiam escolher entre o Sonic “clássico” ou o “moderno”.



Sonic 4: Episode 1

Dezenove anos depois da sua primeira corrida pelo mundo, esse jogo de plataforma da PSN recapturou o espírito do auge 16 bits de Sonic. Rápido como nunca, o game abandonou a dispensável exploração 3D.



#16
PERSONAGENS
LENDÁRIOS
PlayStation
Revista Oficial Brasil

Perseguições de Sonic



Baleia

Ser perseguido por uma baleia não deve ser uma ideia que agrade ninguém, mas o ouriço consegue escapar de uma orca em *Sonic Adventure*.



Perseguição lunar

No ano de 1993, CGs de dinossauros dominavam o planeta e o ouriço azul corria para o “fundo” da tela em *Sonic CD*. Era tipo 3D... Bem, era impressionante na época.



Bombeiro

Quando Sonic não banca o lobisomem em *Sonic Unleashed*, ele encontra tempo para passear nas costas de um dragão na estratosfera! Haja fôlego.



Parceiros de corrida

Sonic é mais rápido que o Usain Bolt em uma Ferrari e não costuma encontrar rivais, mas encarou Silver, Knuckles, Shadow e Metal em *Sonic Rivals*.

RAPOSAS E AMIGOS

Tails

Uma raposa de dois rabos que responde pelo nome de Miles Prower. Ele pode ser irritante como derrubar vinagrete pela mesa, mas pelo menos Tails é uma carta na manga bastante útil.



Knuckles

Na vida real, os ouriços são bem pequenos. Em *Sonic*, eles são mais velozes que guepardos e populares como estrelas de rock. A primeira aparição de Knuckles foi em *Sonic 3*.



Amy Rose

A fã do ouriço luta pela afeição dele desde *Sonic CD*. Esteve jogável pela primeira vez em *Sonic Adventure*, em que esmagava inimigos com um martelo gigante. Plau!



Eggman

Se você o chama por esse nome, merece um anel dourado em cima da sua cabeça. Qualquer fã respeitável da Sega conhece o homem-ovo como Dr. Robotnik, o cientista maluco rival de Sonic.



VOCÊ PODE PEDIR UM CARRO,
UM AMOR, UMA CASA.
A GENTE PEDE SÓ A SUA MOEDINHA.

Doe um real para o GRAACC. Um real sozinho pode parecer muito pouco.
Não muda a história de ninguém. Mas um real mais um real mais um real
mais um real, de todos, ajudam nas pesquisas, constroem um hospital
e dão uma lição no câncer infantil. Vamos lá! Jogue essa moedinha aqui.
Você vai ajudar a realizar muitos desejos.

GRAACC, CADA REAL VALE MUITO.

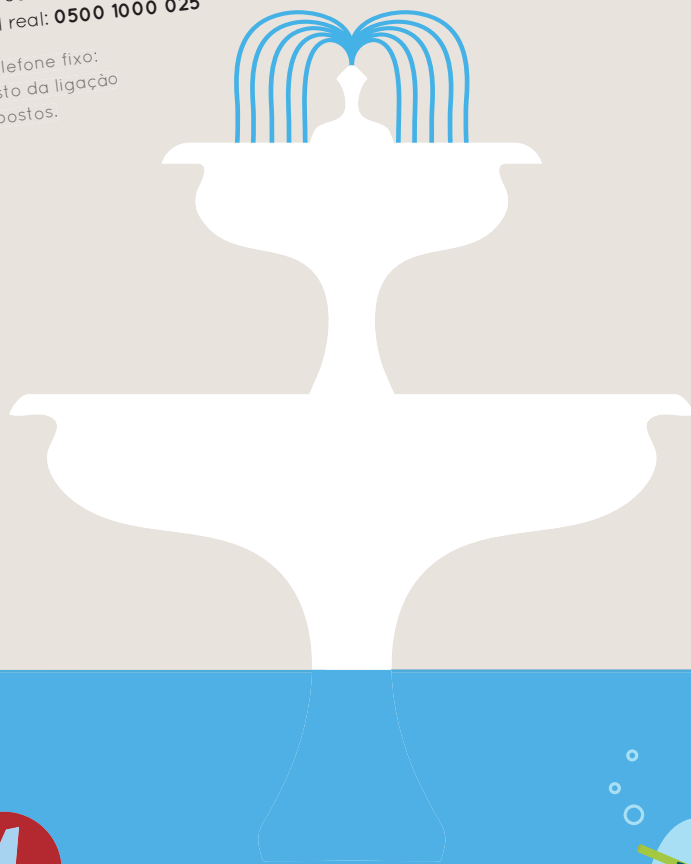
LIGUE PARA DOAR 1 REAL

0500 1000 001

Ligue para doar 5 x 1 real: **0500 1000 005**

Ligue para doar 25 x 1 real: **0500 1000 025**

* Custo da ligação de telefone fixo:
R\$ 0,31 + impostos. Custo da ligação
de celular: R\$ 0,71 + impostos.



É muito bom viajar nesta máquina do tempo.



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





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@galaxiagames.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 FÉRIAS
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
à partir de **R\$ 79,90**



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



Jogos Originais
para PS2
à partir de **R\$ 29,90**



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



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

Loja com
Estacionamento
próprio

Rua da Liberdade, 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 • CONVERTS • 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*



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

Games evolution

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

AQUI
VOCÊ TEM
ASSISTÊNCIA!

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

R. Vitória 235, 4º andar - Centro - São Paulo - SP
E-mail: assistencia@gamesevolutionsp.com.br
www.gamesevolutionsp.com.br/pages/assistencia-tecnica

Segunda a sexta das 9:00 às 18:00 hs. Aos sábados das 8:30 às 15:00hs. (11) 3222-6880



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

Visite nossas lojas:

Loja Centro:

Rua do Seminário, 222 - Centro - SP
A 200M do Metrô São Banto
Horário de Funcionamento:
2º a 6º das 9h às 18:30h / Sab das 8:30h às 17h

Loja Shopping Tamboré:

Av. Piracema, 699 - Loja 462A - Tamboré - Barueri - SP
Telefone: (11) 3581-0393 / 3581-0394
Horário de Funcionamento:
2º a sab. das 10h às 22h / Dom e feriados das 14h às 20h

Loja Mooca Plaza Shopping:

Av Capitão Pacheco e Chaves, 313
Loja 1.072 - Mooca - São Paulo - SP
Telefone: (11) 3548-4717 / 3548-4817
Horário de Funcionamento:
2º a sab. das 10h às 22h / Dom e feriados das 14h às 20h.

PS3 PSP PlayStation 2

House Games®

PRESS START

Acesse: www.housegames.com.br

Televentas: (11) 3311-1260



PRESS GAMES
(011) 4181-6050 / (011) 99850-5005

BIO SHOCK
INFINITE

ACEITAMOS ENCOMENDAS
OS MELHORES PREÇOS. ENTREGA RAPIDA

VISITE NOSSO SITE? WWW.PRESSGAMES.COM.BR



MANGEKYOU ANIMES & GAMES

Cards, Canecas Personalizadas,
Pelúcias e muito mais....,

curta
nossa pagina

e concorra
a prêmios...

WWW.mangekyouanimes.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

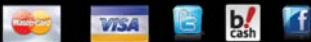
**CALL OF DUTY
 BLACK OPS II**



**Garanta
 já o seu!**



www.gamertop.com.br



**Você pediu e a
 PlayStation fez!**
 Uma edição especial só com
DETONADOS

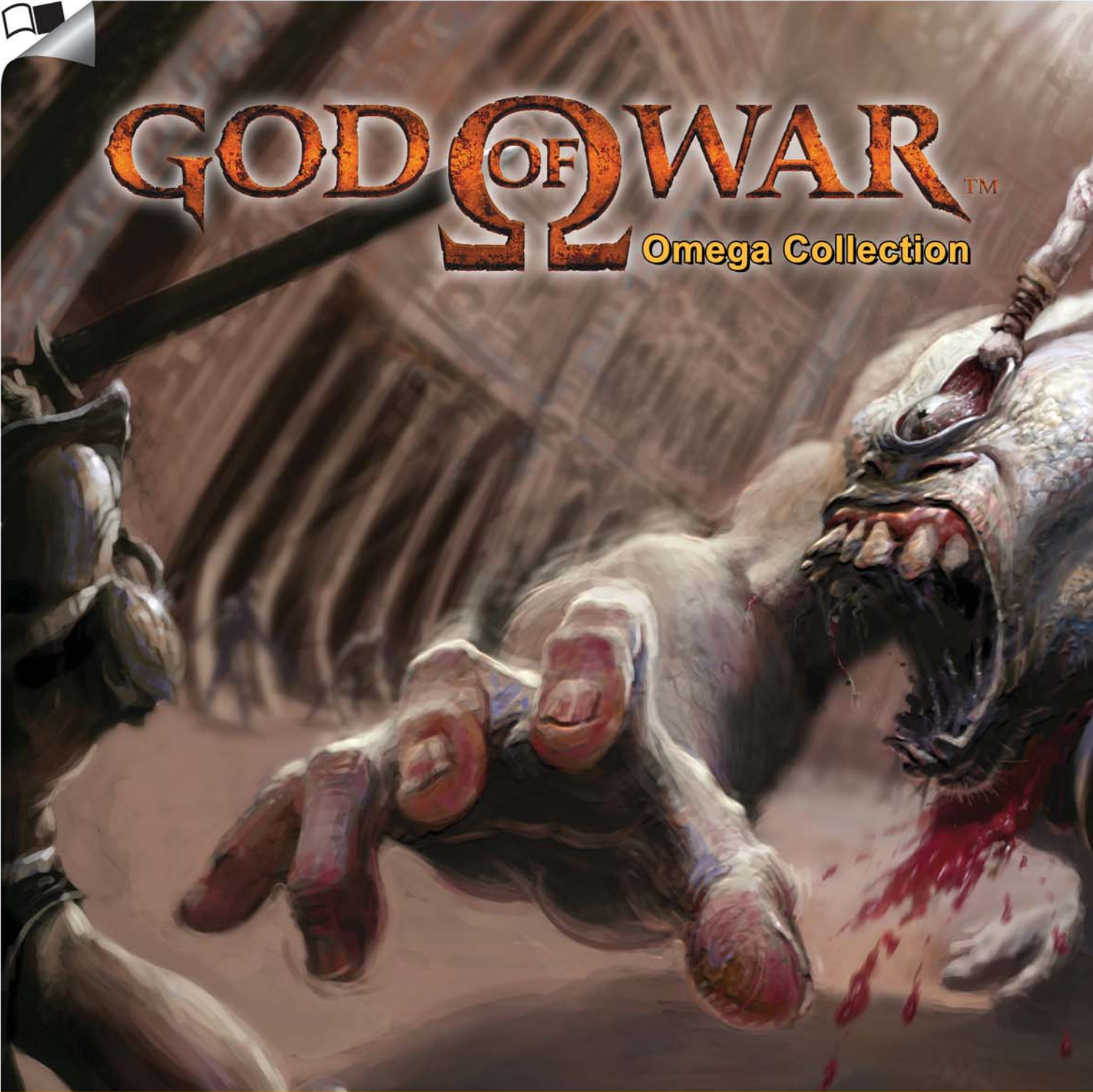


- Mortal Kombat
- Assassin's Creed Brotherhood
- Gran Turismo 5
- Castlevania: Lord of Shadow
- Killzone 3

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**



GOD OF WAR™

Omega Collection

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



CARTÃO DE CRÉDITO SARAIVA

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



SARAIVA PLUS

Com ele, seus pontos valem mais compras.³



Proteja seu produto
por mais 12 ou 24 meses.

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

*“Coleção ao nível que
o Deus da Guerra merece”*

R\$ 399,90



ACESSÓRIOS E MUITO MAIS VOCÊ ENCONTRA NA SARAIVA.

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

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

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