

Nº 3 | R\$ 11,90

Revista Oficial – Brasil

PlayStation®

DETONADOS | DICAS | TROFÉUS



DARK SOULS II

Habilite as fases únicas de Scholar of the First Sin e mate seus três chefões

METAL GEAR SOLID V GROUND ZEROES

Descubra a localização de todos os emblemas para destravar a fase especial

DETONADO

THE WITCHER 3 WILD HUNT

- 🏆 DICAS PARA CONQUISTAR TROFÉUS
- 🏆 GUIA PASSO A PASSO DAS MISSÕES
- 🏆 ESTRATÉGIA PARA OS FINAIS SECRETOS E MUITO MAIS

GUIA DE TROFÉUS

MORTAL KOMBAT X

Tudo que você precisa para platinar e as coordenadas para completar os desafios da Kripta

SHOVEL KNIGHT

REVELAMOS O GRANDE TRUQUE PARA ENFRENTAR KRATOS E ENSINAMOS A PLATINAR

GUIA RÁPIDO

BLOOBORNE

Colete todas as armaduras e runas escondidas para fortalecer o seu caçador



THE ORDER

1886™

DESCUBRA
O SEGREDO MAIS SOMBRIO
DA HISTÓRIA



18

©2014 Sony Computer Entertainment America LLC. The Order: 1886 é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment America LLC. Criado e desenvolvido por Ready at Dawn Studios LLC. "Blu-ray Disc" e o logotipo "Blu-ray Disc" são marcas registradas de Blu-ray Disc Association. O logotipo da Sony Computer Entertainment é uma marca registrada de Sony Corporation. "PlayStation" e o logo da família "PS" são marcas registradas, e "PS4" é uma marca comercial da Sony Computer Entertainment Inc.



PlayStationBR



PlayStation_BR



@PlayStation_BR



PlayStationBR



blog.br.playstation.com

LANÇAMENTO
20 DE FEVEREIRO

R\$179,00



Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Tânia Roriz

PlayStation

Revista Oficial Brasil

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

Redação

Editor: Humberto Martinez
Repórteres: Douglas Pereira,
Gilsomar Livramento, Pedro Sciarotta
Editor de Arte: Alexandre Lima
Revisão de Texto: Felipe Azevedo
Design de capa: Alexandre Lima

Diretor de Publicidade: Mauricio Dias (11) 3038-5093

São Paulo

E-mail: publicidade@europanet.com.br
Coordenador: Alessandro Donadio
Executivos de negócios: Angela Taddeo,
Elisângela Xavier, Lígia Caetano, Renato Peron,
Roberta Barricelli e Rodrigo Sacomani
Criação publicitária: Daniel Bordini (11) 3038-5103
Tráfego: Gabrielle Saraiva

Outras Regiões

Bahia e Sergipe: Aura Bahia – (71) 3345-5600 / 9965-8133
Brasília: New Business – (61) 3323-0205
Paraná: GRP Mídia – (41) 3023-8238
Rio Grande do Sul: Semente Associados – (51) 8146-1010
Santa Catarina: MC Representações – (48) 9983-2515
Outros estados: Mauricio Dias – (11) 3038-5093
EUA e Canadá: Global Media – +1 (650) 306-0880

Circulação e Livrarias

Gerente: Ézio Vicente (ezio@europanet.com.br)
Equipe: Henrique Guerche, Paula Hanne e Pedro Nobre

Assinaturas e Atendimento ao Leitor

Gerente: Fabiana Lopes (fabiana@europanet.com.br)
Coordenação: Tamar Biffi (tamar@europanet.com.br)
Equipe: Carla Dias, Josi Montanari, Vanessa Araújo,
Maylla Costa, Camila Brogio, Bia Moreira,
Mila Arantes e Fabrine Macedo.

Europa Digital (www.europadigital.com.br)

Gerente: Marco Clivati (marco.clivati@europanet.com.br)
Equipe: Alan Brasilino, Anderson Ribeiro, Anderson Cleiton,
Adriano Severo e Karine Ferreira

Produção e Eventos

Gerente: Aida Lima (aida@europanet.com.br)
Equipe: Beth Macedo (produção) e Denise Sodré (propaganda)

Logística

Coordenação: Liliam Lemos (liliam@europanet.com.br)
Equipe: Paulo Lobato, Gabriel Oliveira e Gustavo Souza

Administração

Gerente: Renata Kurosaki
Equipe: Paula Orlandini, Vinicius Serpa e William Costa

Desenvolvimento de Pessoal

Tânia Roriz e Elisângela Harumi

Rua MMDC, 121 São Paulo, SP CEP 05510-900
Telefone: 0800-8888-508, (11) 3038-5050 (SP)
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

A Revista PlayStation: Detonados, Dicas e Troféus é uma publicação da Editora Europa Ltda. A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuído pela DINAP Ltda.
Distribuidora Nacional de Publicações
Rua Dr. Kenkichi Shimomoto, 1.678
CEP 06045-390 - Osasco, SP

Impressão: Prol Gráfica

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

AO LEITOR

Boa caçada

Achamos graça quando nos disseram que o mundo de *The Witcher 3* ia oferecer cerca de 200 horas de desafios. Parecia papo de vendedor, do tipo que adora nos conquistar com números impressionantes. Mas a CD Projekt cumpriu a promessa e esse é realmente um jogo que vai exigir algumas semanas de empenho da sua parte. Um conselho: jogue no nível mais alto de dificuldade. Desse modo você realmente vai investir as tais 200 horas, pois o jogo se adapta para que você realmente tenha que pensar e agir como um caçador de monstros. No nível mais alto, você sempre terá que ler informações sobre os monstros que vai caçar para descobrir seus pontos fracos e terá que preparar óleos especiais para suas armas e poções para cada situação; e ainda terá que ser cauteloso nas batalhas, analisando sempre quais sinais deve usar em determinadas oportunidades. O nível mais alto é o jeito certo de jogar *The Witcher 3*, e o nosso guia vai ajudá-lo a avançar nas missões principais e secundárias dessa dura campanha.

Por falar em jornadas difíceis, *Mortal Kombat X* é uma parada dura para os combatentes que desejam a platina. Separamos boas dicas para você não ser brutalizado por esses desafios e, de quebra, ainda montamos uma lista com as coordenadas de todos os segredos da krypta. Isso vai ajudá-lo a gastar seu rico dinheiro virtual com aquilo que realmente precisa, não com dezenas de artigos banais que você pode deixar para comprar mais tarde.

Humberto Martinez

EDITOR humberto@europanet.com.br



ÍNDICE GERAL

- 04** DETONA, GALERA
- 06** DETONADO:
THE WITCHER 3: WILD HUNT
- 30** DICAS PARA: DARK SOULS II
- 32** GUIA DE TROFÉUS:
MORTAL KOMBAT X
- 46** GUIA RÁPIDO: BLOODBORNE
- 56** AINDA ESTAMOS JOGANDO:
METAL GEAR SOLID V:
GROUND ZEROES
- 58** GUIA DE TROFÉUS:
SHOVEL KNIGHT
- 66** TROFÉUS IMPOSSÍVEIS:
CALL OF DUTY: BLACK OPS

SE FOR O CASO, RECLAME. NOSSO OBJETIVO É A EXCELÊNCIA!



REDACÃO

Fone: (11) 3038-5050 Fax: (11) 3819-0538
E-mail: playstation@europanet.com.br



CORRESPONDÊNCIA

Rua MMDC, 121 CEP 05510-900
São Paulo - SP
Site: www.europanet.com.br



PUBLICIDADE

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



ATENDIMENTO

Fone: 0800-8888-508 - São Paulo: (11) 3038-5050
Fax: (11) 3819-0538 (8h às 20h, segunda a sexta)
Email: atendimento@europanet.com.br



DIGITAL

Site: www.europadigital.com.br
E-mail: europadigital@europanet.com.br
Sistemas: Windows, iOS, Android, Mac e Linux



Disponível na
App Store



Baixe na
Windows Store



DISPONÍVEL NO
Google play

DETONA, GALERA

FACEBOOK facebook.com/PlayStationRevistaOficial

TWITTER @PlayOficialBR

EMAIL playstation@europnet.com.br

Participe da nossa seção de cartas. Tire as suas dúvidas e mande suas dicas.

TÁ DE ZUEIRA

Quero saber como resolver o 'bug' do troféu Veterano de Sobrevivência Exo no *CoD Advanced Warfare*. O objetivo é jogar 50 partidas no modo exo-cooperativo. Joguei mais de 300 e nada acontece.

Kaká Neris via Facebook

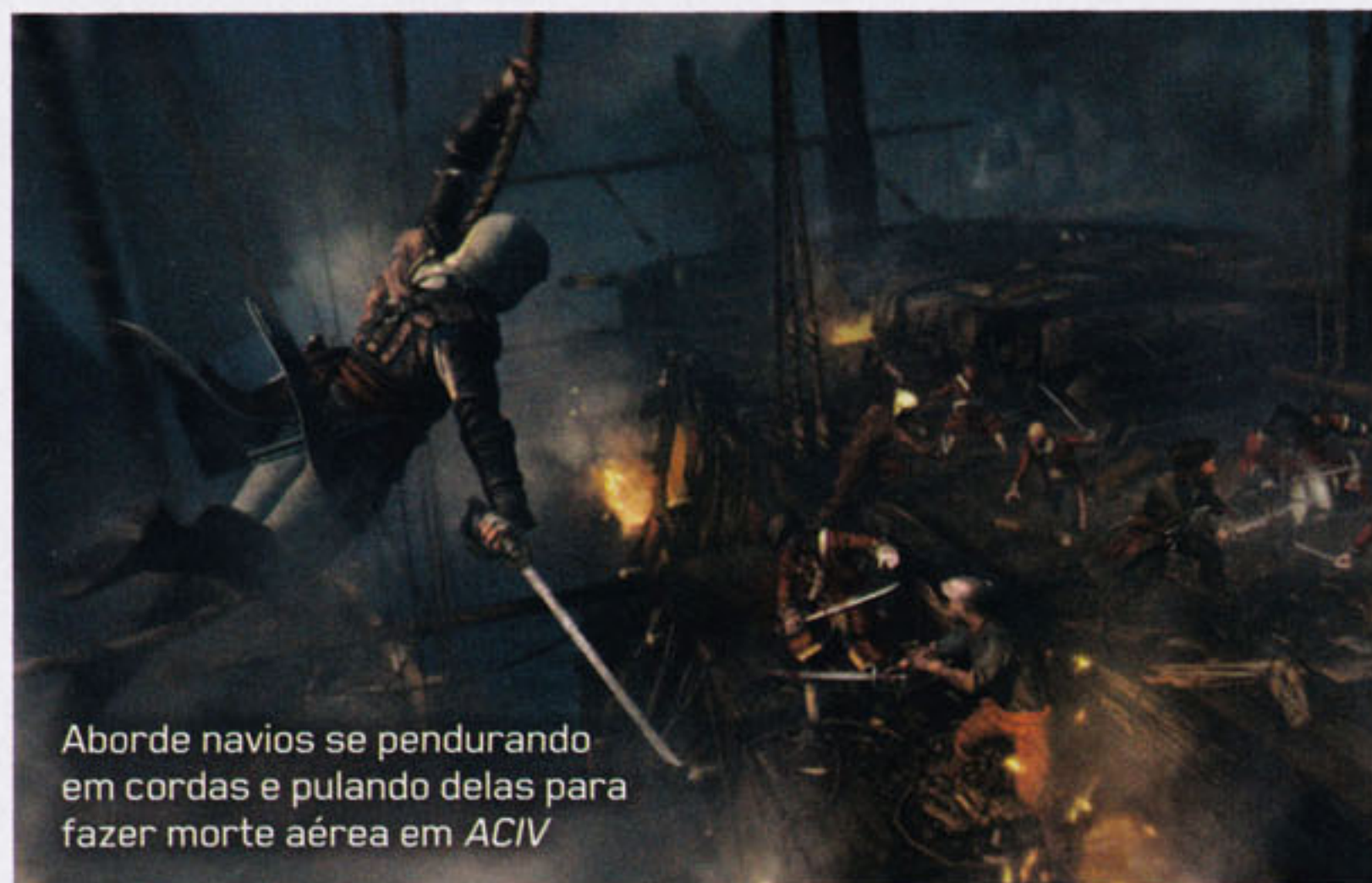
Pois é, Kaká, esse troféu deu problema para alguns jogadores. Primeiro, faça uma cópia de segurança do seu save (no pen drive ou online), então apague o save de *CoD* do PS4. Jogue as 50 partidas em modo local e offline. Mate-se ao começar a partida e faça isso até o troféu aparecer.

DÚVIDA...?!

No jogo *Project Diva*, como fazer para liberar músicas?

Dan Daniel via Facebook

É bem simples, basta completar uma música que já está aberta, Dan. Há uma música extra para cada música normal do jogo, e você pode fazer isso jogando na dificuldade Normal. Ao vencer todas as músicas nesta condição, ocorre um minigame durante os créditos finais. Para jogar esse minigame sempre que quiser, basta comprar a *Arcade Machine* na loja do jogo e depois ir à área *Gadgets da Diva Room*.



Aborde navios se pendurando em cordas e pulando delas para fazer morte aérea em *ACIV*

DESENROLANDO

Em *Assassin's Creed IV: Black Flag*, como consigo as mortes com a corda? Só encontro essas cordas em navios, mas os inimigos sempre sabem de onde estou vindo e contra-atacam. Algum lugar específico para conseguir esse troféu?

Shion Carlos via Facebook

Pelo que entendemos, Shion, seu problema é o troféu "Enrolado" (*Roped In*). Ataque um navio/barco que tenha boa resistência e faça uma abordagem. Quando a tripulação começar a puxar o barco para invadir, pendure-se em uma das cordas laterais do *Gralha* (seu navio) para se balançar em direção ao navio abordado e pule da corda sobre inimigos para fazer a execução aérea. É só repetir a abordagem e conseguir cinco assassinatos pulando da corda após balançar.

ESCOLA SECRETA

Em *Senran Kagura Shinovi Versus* do Vita, há um truque para habilitar a escola Homura Crimson Squad sem precisar abrir todo o modo história. Na tela de seleção das escolas, segure **L** e **R** e aperte no direcional digital: **↑←→↓↑** **→←↓↑→↓↑** **↑↑←↓↑↑**. É uma dica simples, mas abre outras personagens do jogo.

Will-BaR via Facebook

IMPACIENTE

Gente, tô amando jogar *Final Fantasy X-2 HD Remaster*, mas é meio chato "farmar" dinheiro para comprar equipamentos. Tem como ganhar dinheiro sem precisar ficar horas lutando? Tô jogando aos poucos e quero avançar, mas preciso comprar itens e acessórios de vez em quando. Alguma dica?

Thaissa Lemos via Facebook

Há uma maneira de resolver o seu problema financeiro, Thaissa, mas só funciona em um momento específico do jogo. E como você ainda está no começo, então vai servir. Ao encontrar o vendedor O'aka, ele ficará na sua aeronave até quitar uma dívida. Pague a dívida dele comprando itens (isso rende um troféu) e ele passará a vender itens com descontos. Compre 99 *Hi-Potions* dele e revenda para o *Barkeep* ao lado, lucrando três vezes mais por venda. Repita a compra e venda até ficar satisfeita.

FALTOU CAPRICHOS



SACANAGEM

A Capcom lançou mais uma versão definitiva de *Ultra Street Fighter IV* para PS4 e eu, de novo, comprei. Mas desta vez o jogo é um oceano de bugs e falhas bizarras. O que aconteceu? Será que essa mancada gigantesca não vai pegar mal na ideia do exclusivo *Street Fighter V* para PS4?

Pedro A. de Chagas, via facebook

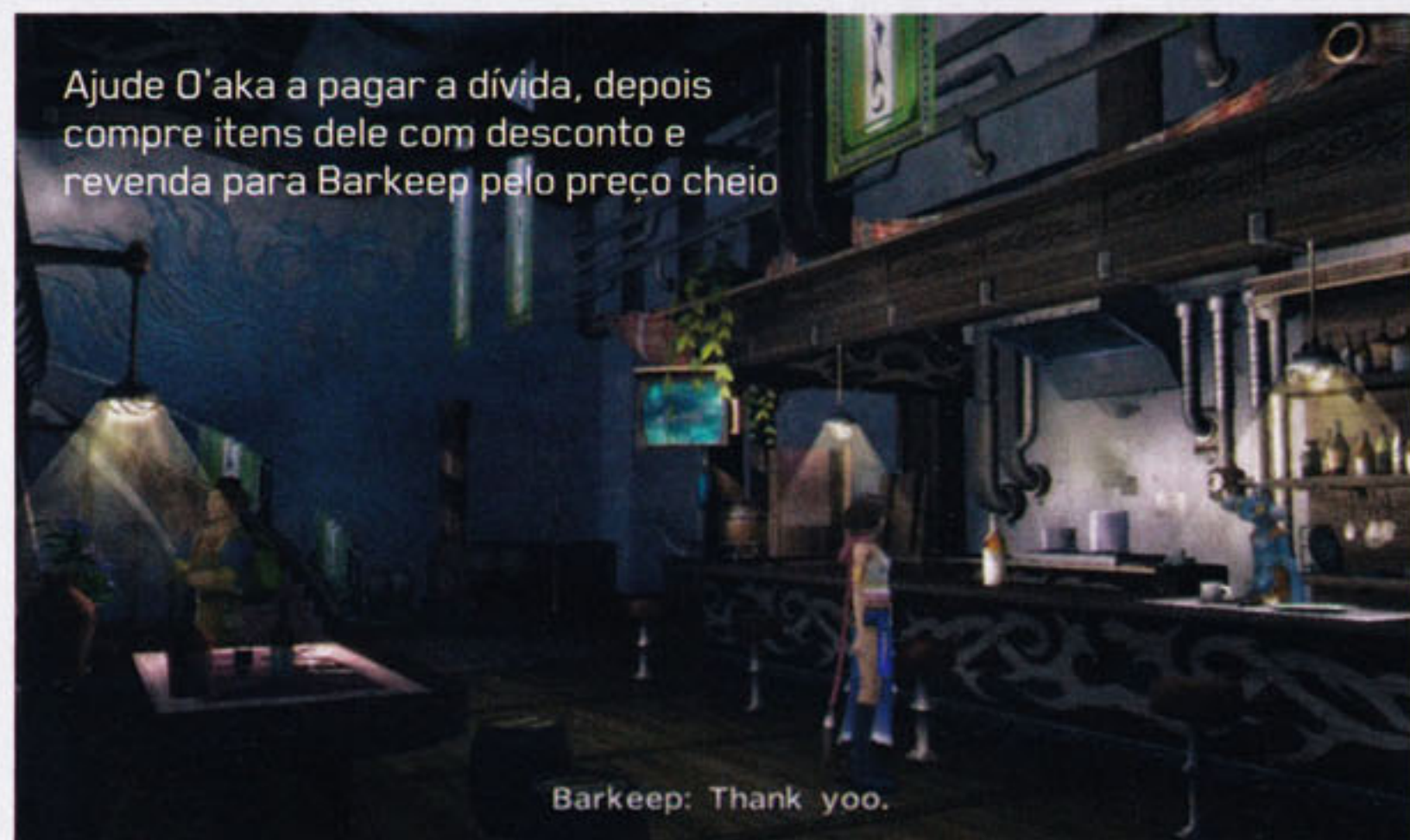
Entendemos sua frustração, Pedro, estamos no mesmo barco. Mas a bronca vai para estúdio *Other Ocean Interac.*, contratado da Sony, que ficou responsável pela adaptação do jogo. Alguns 'patches' de correção estão sendo feitos. Quanto ao *SFV*, esse sim está na mão da Capcom, e pelo que testamos, está incrível!

FIM DA MAMATA?

Estou jogando *The Witcher III* na dificuldade máxima, mas dessa forma tudo parece mais caro e a grana nunca parece suficiente. Estava fazendo o lance de compra e venda na cidade de Novigrad: comprar ostras de um vendedor, pedir para um ferreiro desmontar a ostra e obter pérola, vender as pérolas por um alto preço para um agiota. Até onde sei, isso não é 'glitch', já que não quebra nenhuma regra do jogo. Mas depois do patch 1.04, esse esquema parou de funcionar. Tem outras formas legítimas, mas não tão demoradas e menos sofridas, de conseguir dinheiro no jogo?

Benites de Souza via Facebook

Embora seja uma forma legítima, a CD Projekt Red viu que isso desequilibrava o ritmo de jogo e



Ajude O'aka a pagar a dívida, depois compre itens dele com desconto e revenda para *Barkeep* pelo preço cheio

Barkeep: Thank yoo.

"Vocês deveriam fazer guias de jogos antigos de PS3. E dar prioridade para jogos que tem coletáveis."

Ivo Andres via Facebook

"Uncharted: Nathan Drake Collection no PS4, três platinas remasterizadas que pegarei com muito gosto."

Felipe 4g0R4 via Facebook

A ESCOLHA DOS LEITORES

Os cinco jogos mais demorados para platinar

1

Ultra Street Fighter IV

Diferente da primeira versão, *Ultra Street Fighter IV* demanda um bom tempo para fazer todos os Trials dos personagens. E quando você consegue, vem o impenhimento do troféu From C to Shining C: obter Rank C com todos os personagens em partidas rankeadas. Nessa parte, você pode levar semanas ou meses de dedicação.

2

Ninja Gaiden Sigma II

Não é a dificuldade estúpida que abala o jogador, mas é preciso ter uma paciência sobrehumana para o troféu All Missions Successfully Completed. Ele é obtido ao concluir todas as missões do modo online. O problema é que a IA do jogo é horrível, a última missão exige um aliado habilidoso e dias estudando os inimigos.

3

Metal Gear Rising: Revengeance

Você termina o jogo com um sorriso no rosto, mas quando olha na lista de troféus e descobre que precisa matar todos os chefes sem sofrer dano e na dificuldade Hard, os olhos enchem d'água. Nem é tão difícil quanto parece, mas leva tempo decorar padrões de ataque e como reagir.

**FIQUE
LIGADO!**

Participe das nossas pesquisas em
facebook.com/PlayStationRevistaOficial

4

Burn Zombie Burn!

Sabemos que esse jogo não tem um troféu de platina, mas fazer 100% nele (o que é quase a mesma coisa) é para poucos. O motivo é conseguir as medalhas de platina que exigem uma pontuação gigantesca. Em outras palavras: muito tempo de dedicação.

5

Mortal Kombat

Estamos falando daquele de 2011, divertido de jogar e que tem o troféu My Kung Fu is Stronger, que demanda semanas para cumprir os objetivos dos 28 personagens. Ou você ama o jogo ou pega um segundo controle e tenta fazer tudo sozinho... Mesmo assim vai levar algumas semanas.

por isso, o corrigiu, Benites. Mas o jogo possui vários 'glitches' que podem ser explorados para ganhar um dinheiro. Um que funciona, mesmo após o patch 1.04 é o do ninho de monstros: destrua um ninho de monstros, fique perto dele para coletar os espólios, saia de perto e gire a câmera em 360°. Volta ao ninho destruído e os espólios reaparecerão. Além disso, o YouTube está cheio de outras falhas para explorar. Como você está jogando na dificuldade máxima, nosso guia será

extremamente útil para não sofrer em certas batalhas, não perder missões secundárias importantes e conhecer quais ações influenciam no final do jogo. Melhor ainda: há dicas para pegar todos os troféus e ostentar mais uma platina.

CONVENIENTE

Ei, amigos, vai ter um guia com dicas marotas para conquistar os troféus mais cabulosos de *Mortal Kombat X*?

Elson via Facebook



DETONADO

+100 HORAS

Além das missões principais e secundárias, há uma porrada de missões extras e coleta das cartas de Gwent.

TEXTO GILSOMAR LIVRAMENTO ARTE IVAN VOLPE E NANI DIAS

THE WITCHER WILD HUNT

A JORNADA DE UM BRUXO
POR UM MUNDO ABALADO
POR GUERRAS E A APARIÇÃO
DE MONSTROS E DEMÔNIOS

Definir o quão incrível é explorar a vastidão do mundo de *The Witcher III* é difícil. Uma trama fantástica, personagens marcantes, dezenas de missões de diferentes tipos, um jogo de cartas viciante e toda uma sorte de inimigos incríveis.

Para acompanhá-lo pelas longas horas de jogo, preparamos um guia com tudo o que você precisa para completar as missões principais e secundárias obrigatórias (aquelas que

são perdidas se não forem feitas até certo momento). Também mostramos as principais escolhas que afetam, de alguma forma, acontecimentos futuros e, principalmente, as escolhas que moldam qual será o final dentre as muitas possibilidades.

O jogo apresenta bugs críticos como missões inconclusivas. Para evitar dor de cabeça, sempre crie um save manual antes de começar uma missão. Assim, caso tenha algum problema, você pode recomeçar e fazer outra missão, para só então continuar.



★ Guia de missões



★ Dicas e segredos



★ Escolha o seu final



★ Troféus



CONSOLE PS4
GÊNERO
RPG DE AÇÃO
PRODUTORA
CD PROJEKT RED
DISTRIBUIDORA
WARNER BROS.



O Lynch é uma criatura elemental que vive em florestas e usa raízes de árvore para ataques a distância. Fogo e ataques pelas costas são seu ponto fraco.

DETONADO

O CAMINHO MAIS DINÂMICO PARA OS CRÉDITOS FINAIS OU PARA A PLATINA

THE
WITCHER
WILD HUNT

DICAS EXTRAS

VICIADO EM LEITURA Ao explorar cidades e vilarejos, use o sentido de bruxo para identificar objetos interativos (os de cor amarela indicam itens para coletar, os vermelhos são itens importantes em missões investigativas). Você vai encontrar

Geralt carrega duas espadas: a de aço serve para lutar contra humanos, ao passo que a de prata é usada em combates contra monstros e seres míticos.

8

PRÓLOGO

Ao começar o jogo, escolha a dificuldade – nosso guia foi feito no nível **Marcha da Morte**, o que garante os **troféus Passou no Teste, Superou o Desafio e Seguiu o Caminho** de uma vez, ao fim da partida. Também é preciso optar se o jogo deve usar informações sobre *The Witcher II*, o que vai exigir que você participe de um interrogatório na missão **Audiência Imperial** caso escolha **sim** – isso pode definir a aparição de um personagem extra no jogo.

KAER MORHEN

Use o sentido de bruxo (L2) e procure a chave na mesa perto da porta, depois fale com Vesemir e com Ciri. Aceite fazer o tutorial para aprender o básico dos comandos e ações que vão prepará-lo para os combates (1).



De agora em diante, alguns diálogos vão exigir escolhas que, no geral, ajudam a definir o perfil de Geralt e os rumos da história. As opções na cor branca exploram informações adicionais e as amarelas dão continuidade à trama. Há diálogos especiais em que a resposta deve ser dada antes de um curto limite de tempo acabar – se você demorar, o jogo vai escolher por você. Essas são as decisões mais importantes, por isso vamos apontá-las no roteiro.

LILÁS E GROSELHA

Mate os carniciais. Se ficar difícil, afaste-se do campo de batalha e os monstros não vão segui-lo. Use essa vantagem para lutar contra um inimigo por vez (2). Após a batalha, use o sentido de bruxo e ache a Caveira de Cristal perto de onde rolou a batalha.



Acompanhe Vesemir, ajude o homem na estrada e vá até a taverna buscar mais informações. Sempre que aparecer o símbolo do sinal Axii em um diálogo, você pode manipular a mente da pessoa – é indicado evoluir rápido o sinal, pois certas pessoas só serão manipuladas com nível 2 de Axii. Aproveite seu tempo na taverna e aprenda a jogar **Gwent** – compre algumas cartas com a taverneira.

Fale com Gaunter O'Dim e saia para ser abordado por brigões. Você pode surrá-los com

as mãos nuas, massacrá-los com sua espada ou fugir. Em seguida, examine o mural de serviços para ativar as missões secundárias; deixe-as para mais tarde e siga para a Guarnição Nilfgaardiana. Fale com o capitão Peter Saar sobre sua missão e sobre o grifo.

O MONSTRO DE POMAR BRANCO

Vá à casa do caçador Mislav (o objetivo da missão muda para a herbalista, aperte R3 para voltar ao objetivo de encontrar o caçador). Use o sentido de bruxo



Cuidado ao lutar em áreas fechadas ou com muitos elementos no cenário

encontrar livros, cartas, mensagens, mapas e até pode comprar alguns. Ao obter uma fonte de leitura, abra seu inventário e leia para atualizar suas informações e habilitar missões secundárias ou até objetivos de caça ao tesouro. Ler 30 arquivos de qualquer tipo vale o **troféu Rato de**

Biblioteca. Sempre que encontrar um vendedor, fale com ele e compre um exemplar de qualquer documento que ele possua. Alguns são novas fórmulas, poções e esquemas de equipamentos. De qualquer forma, obtenha 12 fórmulas de poções para levar o **troféu Vamos Cozinhar**.



para examinar pegadas e siga-as. Fale com Mislav (3), mate alguns cães selvagens e fale com ele para ser levado ao próximo ponto de investigação. Examine as marcas de sangue, garrafas e fogueira. Siga as pegadas na estrada até o ninho. Examine os corpos, o ninho e o corpo do grifo.

Vá à casa da herbalista Tomira. Converse e escolha "O Grifo fez isso?" e "Eu poderia ajudá-la" para habilitar a missão No Leito de Morte. De posse da informação, nade no fundo do rio indicado no mapa e colete a Cáscara – aproveite e fale com a velha na casa perto do rio para abrir a missão 'Uma Frigideira nos Trinquês' – cumpra essa missão de imediato, é só arrombar a porta com Aard.

Encontre Vesemir para continuar a caçada. Crie a poção Trovoada e, no inventário,



equipe-a no menu de atalho (L1). Visite o ferreiro para reparar suas armas se for preciso e examine a pedra de amolar ao lado dele para fortalecer sua arma temporariamente – faça essa rotina sempre antes de um combate difícil.

Encontre Vesemir no campo para enfrentar o Grifo Real. Equipe a Besta que ganhar. Em seu inventário, equipe o óleo Trovoada e um item para curar. Quando o Grifo Real voar (4), ele irá atacá-lo. Fique em movimento ou circule as pilhas de feno para usá-los como obstáculo. Quando a criatura vier de longe, em linha reta, mira e atire a Besta (segure R1) ou use o sinal Aard para derrubá-lo. Assim como em qualquer luta difícil, deixe o sinal Quen ativo para criar um escudo que vai anular um ataque inimigo. Use o óleo Trovoada para acertar a criatura com mais força.



Se a situação estiver muito difícil, você pode fugir para se curar, afiar a arma na vila e salvar seu progresso – isso só será preciso se estiver no nível mais alto de dificuldade. Quando o grifo fugir, siga-o e use a visão de bruxo para acompanhar o rastro de sangue. Repita as dicas de combate e só fique mais atento aos novos gritos paralisantes do grifo, que podem ser evitados com rolamento ou ficando longe (5).

Após a batalha, vá falar com Peter Saar e escolha entre pegar o dinheiro ou não. Agora é hora de encarar as missões secundárias a seguir, pois elas podem ser perdidas caso você continue a história principal.

DESAPARECIDO EM COMBATE

Em Vila Saqueada, ajude Dune a procurar pelo irmão. Com o sentido de bruxo, investigue os corpos no campo de batalha e encontre o escudo com símbolo azul. Siga o cachorro e use o sentido de bruxo para encontrar Bastien e um inimigo desertor. A primeira opção faz com que cada um siga caminhos opostos, a segunda aconselha o desertor a morar com Bastien.

INCENDIÁRIO INSANO

Ajude o ferreiro Willis (6) a encontrar o incendiário. Use o sentido de bruxo atrás da casa dele e siga o rastro. Investigue sob a ponte e, do outro lado, examine as novas



pegadas. Ao falar com Napp, você pode levá-lo até Willis ou aceitar suborno. Caso leve Napp, escolha usar a magia Axii na opção que aparece em seguida e fale com Willis.

NO LEITO DE MORTE

Encontre os seguintes ingredientes para fazer a poção Andorinha: cinco flores Quelidônia (há em abundância ao redor da vila e em áreas abertas), um Destilado Anão (compre na taverna ou com o cara na placa Ponte da Canção do Desalento) e um Cérebro de Afogador (basta matar alguns afogadores nas margens dos rios). Abra o inventário, vá a Alquimia e crie a poção Andorinha. Entregue a poção para a herbalista Tomira.

LILÁS E GROSELHA

Fale com Vesemir na taverna e mate os bandidos (troféu Lilás e Groselha).

AUDIÊNCIA IMPERIAL

No castelo, após o banho, você será questionado pelo general Morvron Voorhis a respeito de suas desventuras em *The Witcher II*. Na última pergunta, sobre o Bruxo Letho, responda "Letho está vivo" para garantir uma missão futura.

Em seguida, escolha uma das três roupas (7) e vista-se (equipe-as no inventário). Fale com o camareiro e aprenda a fazer reverência, então siga-o até a audiência. Após a conversa com o rei, siga o camareiro e fale com Yannefer e o embaixador. Ao recuperar os equipamentos, é possível jogar Gwent com um nobre no jardim, se quiser. Vá até o portão, dê zoom no mapa e siga para a região de Velen – Terra de Ninguém. »



Use a Besta ou a magia Aard para derrubar o monstro

DETONADO

O CAMINHO MAIS DINÂMICO PARA OS CRÉDITOS FINAIS OU PARA A PLATINA

THE
WITCHER
WILD HUNT

DICAS EXTRAS

CARTAS DE GWENT Da sua chegada em Pomar Branco até o fim da jornada, você pode jogar Gwent. Trata-se de um viciante jogo de cartas presente em *The Witcher III*. Você pode desafiar diversos tipos de pessoas para uma



ATO I

A CONEXÃO DE NILFGAARD

Ao chegar à Estalagem na Encruzilhada, examine o quadro de avisos. Fale com todos na taverna e soldados do barão vão causar confusão; você pode pagar uma bebida para obter informações e sair de boa ou comprar a briga – nesse caso, use o corredor da taverna para enfileirar os inimigos e encarar um de cada. Fale de novo com o taverneiro.

Siga ao próximo ponto da missão e mate os cães. Após a conversa com o morador, use o sentido de bruxo para investigar a cabana e ache a chave no corpo. Investigue o tapete para abrir o porão e examine a vela. Leia as anotações no baú escondido na parede.

BARÃO SANGUINÁRIO

Derrube dois bandidos na cidadela e fale com os guardas no portão. Converse com um dos habitantes e pague para saber de uma entrada secreta. Dê a volta na cidadela para achar a entrada secreta no lago.

Dentro da caverna, mate a Bruxa Aquática (desvie para os lados quando ela jogar lama e ataque-a pelos flancos) e explore o fundo do rio antes de escalar o paredão e sair pelo poço. Ao falar com o Barão, você entra na missão 'A História de Ciri: O Rei dos Lobos'.

Ciri é forte e rápida. Use para se deslocar para longe e para usar esquivas curtas. Ataque os lobos – caso sofra dano, fique longe e a energia irá se regenerar sozinha. Siga Gretka até encontrar um lobisomem. A ação volta ao Barão e Geralt, consiga as informações para habilitar a próxima missão.

O QUARTO DE CIRI

Use sentido de bruxo no quarto usado por Ciri e analise cada evidência (abra o inventário e leia o livro deixado por ela). Na cozinha em frente ao quarto, fale com Gretka.

ASSUNTOS DE FAMÍLIA (PARTE 1)

Siga o Barão e examine o quarto da esposa. Use o sentido de bruxo para analisar

as evidências e colete os itens. Ao reunir as evidências, siga o cheiro (rastro vermelho no ar) até um altar. Fale com o Barão sobre suas descobertas antes de perguntar sobre o amuleto.

Vá ao curandeiro perto de Ramo Negro e um grupo vai provocá-lo. Se não tiver pontos de Axii suficientes, pague para evitar a briga ou enfrente-os – nesse caso, dê a volta na casa para separar os arqueiros dos demais e mate-os. Ao falar com o curandeiro, aceite ajudá-lo a encontrar sua cabra.

UMA PRINCESA EM APUROS

Na área marcada, ache as pegadas e siga-as até a cabra Princesa. Aperte para equipar o sino no lugar da Besta. Toque o sino (R1) e Princesa vai segui-lo. Detone o urso com ataques rápidos e os sinas Igni e Axii. Leve a cabra até a cabana.

ASSUNTOS DE FAMÍLIA (PARTE 2)

Abra o Bestiário para ler sobre o Fetulho e vá falar com o Barão. O estábulo local está



Toque o sino para guiar a cabra Princesa até a cabana do curandeiro

partida e o vencedor ganha uma carta. O próprio jogo explica as regras e da importância da variedade de cartas em seu deck para uma partida eficiente. Existem diversas cartas únicas a serem conquistadas (obtidas em disputas contra pessoas de certa importância na trama) e algumas dezenas de cartas

podem ser compradas com comerciantes. Consiga todas as cartas disponíveis no jogo para levar os **troféus Geralt e Cia., Apostar Tudo e Colecionador de Cartas**. Derrote Tybalt no torneio de Gwent, durante a missão secundária 'Jogo Grande', no bordel Passiflora, para ganhar o **troféu Mestre do Gwent**.



em chamas e você pode ajudar a cuidar disso antes de falar com o Barão. Suba a escada de madeira do estábulo (8) e seja rápido para pilhar o baú, descer até o homem cercado, libertar os cavalos e fugir.

Confronte o Barão. Acerte um ou dois socos, use a defesa quando o Barão atacar e emende um contra-ataque. Se a luta estiver difícil é só abusar das esquivas e emendar dois socos na sequência. Após a luta, questione-o e, no final do papo, não escolha a opção "Vamos", assim você tem um tempo extra para criar o Óleo Amaldiçoado. Use os ingredientes Sebo (obtido no corpo de lobos da mata ou perto da cabana do curandeiro) e a planta Acônito (em campo aberto ou com comerciantes). Ao encontrar o Fetulho, escolha entre matar a criatura ou transformá-la em Protergo.

Caso escolha matá-lo, use o Óleo Amaldiçoado e magia Axii para neutralizá-lo, acerte-o com ataques fortes e fique atento para esquivar para os lados a cada investida. Quando espectros aparecerem, livre-se rapidamente deles e use a poção Andorinha. Após a batalha, fale com o curandeiro para fazer um ritual, livre-se dos espectros enquanto acende o fogo em três colunas. No fim do ritual, siga para a cabana do pescador.

Caso escolha transformar a criatura em um protergo,



Transformar o Fetulho em Protergo é trabalhoso, mas compensador

o Barão vai carregar a criança e os espectros vão aparecer. Ao enfrentar os espectros você não pode se afastar demais do Barão ou o Fetulho vai se transformar em monstro. Use óleo Espectral e a magia Yrden para ter alguma vantagem sobre os espectros e abuse das esquivas, pois os inimigos atacam em conjunto. Ao se livrar dos espectros, aperte **R3** para mudar a opção de ação, depois **R2** para usar a magia Axii e acalmar o Fetulho (9) – outra situação parecida ocorre mais adiante. Ao completar o ritual, siga o protergo e investigue as evidências no caminho.

Independente do método, Geralt é levado até a casa do pescador (10). Descubra o que aconteceu e fale com o Barão para participar de 'A História de Ciri: A Corrida'. Vença a corrida de cavalo contra o Barão; use a



use o sentido de bruxo para investigar os objetos vermelhos e abrir um portal. Fale com a bruxa no topo do altar e siga-a.

VAGANDO NA ESCURIDÃO

Encontre Keira na entrada da caverna (11) e use o portal. Na caverna, mate os afogadores, nade pela passagem submersa, ignore os inimigos e vá ao encontro de Keira. Use a magia Aard para destruir os ninhos de ratos.

Ao explorar a caverna, cuidado ao usar Igni ou a tocha nas áreas de fumaça tóxica inflamável – use a Aard para dispersar a fumaça. Procure pela caverna com a marca da andorinha (à direita da área tóxica). Antes, porém, livre-se dos espectros e explore o fundo da caverna, depois nade pela área submersa, pegue os itens e volte ignorando os espectros.

Na câmara seguinte, após a mensagem, use o sentido de bruxo para achar o desenho de um cavalo (ignore os desenhos de cahorro; eles explodem). Pule no poço d'água, use o sentido de bruxo e ache o desenho do outro >>

velocidade máxima do cavalo e faça as curvas fechadas para ganhar um salvo conduto.

Vá a Oxenfurt e fale com Tamara. Após a conversa, investigue a sala onde rolou o papo para encontrar documentos e leia-os para ativar duas missões de caça a tesouros. Relate as suas descobertas.

CAÇANDO UMA BRUXA

Em Centrobosque, fale com o povo para saber mais sobre a bruxa local. Siga as indicações e mate alguns nekkers (fracos contra fogo). Na casa da bruxa,



Keira é uma velha conhecida de Geralt... e um de seus casos amorosos

DETONADO

O CAMINHO MAIS DINÂMICO PARA OS CRÉDITOS FINAIS OU PARA A PLATINA

THE
WITCHER
WILD HUNT

DICAS EXTRAS

VAI, CARPEADO! Ao longo do jogo você habilita as corridas de cavalos. Ganhar essas corridas rende equipamentos melhores para o seu cavalo, tornando-o mais resistente e amplia sua capacidade de levar itens. As corridas são relativamente fáceis

■ USE O AMBIENTE AO SEU REDOR PARA TIRAR VANTAGEM E FACILITAR A VITÓRIA NOS COMBATES



Use magia Aard para dissipar os gases ou Igni para criar uma explosão

12

lado. O caminho o leva ao golem. A criatura é resistente, porém lenta. Use golpes fortes e ataque pelas costas. Igni ajuda, use Keira como distração e as pilastras como proteção, juntamente com a poção Trovoadas. Acerte o golem uma vez com ataque forte e recue com duas esquivas. Caso o monstro corra em sua direção ou fique em modo de defesa, recue e espere ele atacar para usar a esquiva para um dos lados continuamente.

Na trilha adiante (12), caso ignore o primeiro corredor à esquerda, você enfrenta um Gárgula, cuja estratégia é similar à do Golem. Quando chegar ao salão principal, fique dentro da proteção de Keira e enfraqueça as criaturas com o sinal Igni. Ao enfrentar o cavaleiro Nithral, o tipo de batalha é o mesmo usado contra o Golem, porém atenção com a velocidade do inimigo. Use ataques rápidos e recue ou se esquive para os lados. Magia de fogo é eficiente, mas Axii é ótima para imobilizar o alvo e

acertá-lo com ataque forte pelas costas. Use Keira como distração. Ao causar dano suficiente, Nithral cria um campo de força e evoca criaturas. Mate-os rapidamente para impedir que o cavaleiro se cure totalmente. Acelere os seus ataques e abuse das esquivas para conseguir matá-lo.

Após o combate, colete o que quiser no laboratório do mago e ache as pistas e a porta falsa. Aproveite para fazer a missão 'Lâmpada Mágica' e as demais missões envolvendo Keira.

LÂMPADA MÁGICA

Siga Keira, use o sentido de bruxo e acione o fogo nas duas estátuas centrais para revelar um enigma na porta (13). Acione as outras duas estátuas laterais na ordem identificada por seu sentido e pegue os itens na câmara. Ao concluir a missão, fale com Keira e escolha a primeira opção para visitá-la e abrir a missão 'Um Convite de Keira Meltz'.

UMA TORRE REPLETA DE RATAZANAS

A missão 'Um Convite de Keira Meltz' permite comprar documentos com Keira. Aproveite para aceitar ajudá-la e habilitar a missão 'Uma Torre Repleta de Ratazanas'. Pegue o barco de Keira e navegue até a ilha Tarrafa.

Equipe a lanterna no lugar da Besta e use-a nas áreas com faíscas verdes. Há uma do lado de fora da torre e as demais dentro da torre – investigue do porão ao último andar. Fale com o fantasma de Anabelle e aceite ajudá-lo. Saia da ilha e vá falar com Graham. Ao sair da casa dele, entre de novo e use a lâmpada no fantasma. Fale com Keira para abrir a missão 'Um Favor Para Uma Amiga'. Ao sair da cabana, aceite ajudar o curandeiro para abrir a missão 'Cerimônia dos Antepassados'.

UM FAVOR PARA UMA AMIGA

No Beco do Enforcado, use o sentido de bruxo para rastrear marcas de carroça, investigue o veículo e colete os ingredientes. Continue ajudando a feiticeira (14) e Geralt vai com ela até a campina. Vai pintar um clima de romance. A primeira opção faz você ficar com Keira; as outras duas, não. Caso fique com Keira, use o sentido de bruxo para localizar as peças de roupa pelo caminho até o lago. Independentemente da escolha, você vai abrir a missão 'Pelo Avanço da Aprendizagem'.



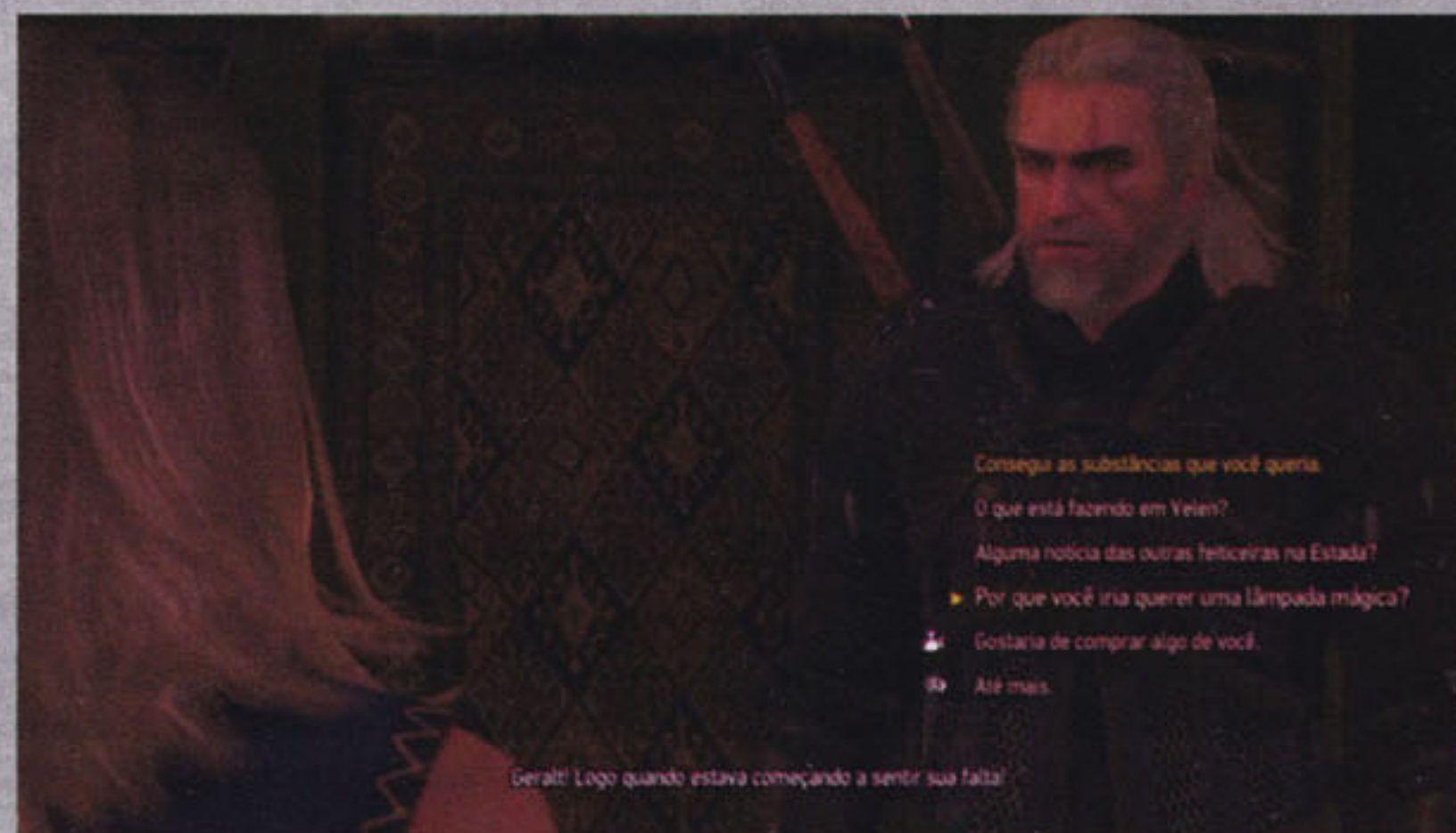
PELO AVANÇO DA APRENDIZAGEM

Na ilha Tarrafa, fale com Keira para saber de seus planos. Você pode negociar com a feiticeira e definir seu destino. A primeira opção encerra a participação dela no jogo; a segunda faz com que você tenha de resgatar os restos mortais dela durante uma missão futura; a terceira opção faz com que Keira seja recrutada para ajudá-lo na missão 'Irmãos de Armas' (troféu Amizade Colorida).

SENHORAS DA FLORESTA (PT. 1)

No ponto indicado do mapa, use o sentido de bruxo para localizar um corpo amarrado com doces. Siga a trilha de doces com sentido de bruxo até a vila das crianças (se você pegou o livro Senhoras da Floresta, leia-o). Fale com as crianças e com a velha na cabana. Brinque de esconder com as crianças e use o sentido de bruxo para seguir as pegadas e encontrá-las para obter uma informação.

Siga a pista e mate alguns afogadores e a bruxa aquática para encontrar a



Conclua todas as missões secundárias de Keira para ganhar um troféu





e você pode aumentar o valor da aposta para um lucro maior na vitória. Quando correr, mantenha-se na linha indicada em seu radar e corra a toda velocidade (aperte **X** duas vezes e segure), sempre faça as curvas fechadas para ganhar vantagem e feche o adversário. Vença todas as corridas de cavalo do jogo para ganhar o **troféu A Todo Gás**.



Johnny é uma criatura da raça Púreo que gosta de fazer travessuras

Estou procurando por uma mulher de cabelos acinzentados. Você a viu?

próxima pista, que o levará até Johnny. Ajude-o a chegar até a colina. Atraia o filhote de dragão e mate-o isoladamente (use a Besta para derrubá-lo). Use Axii para derrubar e executar as harpias (colete as penas nos corpos). Pegue a garrafa no ninho e entregue para Johnny. Siga o garoto para falar com as Senhoras da Floresta, depois fale com o magistrado na aldeia próxima.

 Na colina indicada (ela abre a missão 'Colina Sussurrante'), use o sentido de bruxo para encontrar corpos e siga a trilha no pé da colina para achar uma caverna – você pode matar o Lobisomem que ronda o local ou dar a volta e entrar na caverna. Dentro da caverna, fale com a criatura sob a árvore e escolha entre matá-la (ataque-a para enfrentar alguns insetos) ou ajudá-la a se libertar na missão 'Colina Sussurrante'. Qualquer uma das escolhas leva à conclusão da missão 'Senhoras da Floresta', porém muda drasticamente o desfecho da história do Barão Sanguinário e sua família.

A COLINA SUSSURRANTE

 Se escolher libertar a criatura, será preciso localizar seus restos mortais (no pântano próximo à aldeia das crianças, use o sentido de bruxo para encontrar o túmulo), conseguir penas (obtido no ninho onde recuperou a voz de Johnny) e capturar um cavalo selvagem (na área designada, aproxime-se do cavalo e use a magia Axii). Leve-o à criatura sob a colina.

 Ainda dá para voltar atrás na sua decisão. Inicie o ritual (primeira opção), engane o ser e mate-o (segunda opção) ou mude de ideia (a terceira opção deixa a missão inconclusiva). Caso escolha a primeira opção, a criatura ficará livre, a vila de Downwarren será massacrada e você salva a esposa do Barão. Caso escolha a segunda opção, a vila de Downwarren será salva, mas a esposa do Barão morrerá.

SENHORAS DA FLORESTA [PT.2]

 Ao final da missão 'A Colina Sussurrante', fale com o

magistrado para ver 'A História de Ciri: Fuga do Pântano' (ignore as criaturas e siga para o ponto indicado no radar). Em seguida, fale com as Senhoras da Floresta.

ASSUNTOS DE FAMÍLIA [PT.3]

 Fale com o Barão para saber 'A História de Ciri: Saída das Sombras'. Ciri é muito forte e não terá dificuldades para derrotar o Basilisco. Em seguida, ajude o Barão (primeira opção) para abrir a missão 'Retorno ao Pântano Retorcido' (**troféu Terapeuta da Família**). Antes, faça algumas missões secundárias.

CORAÇÃO SELVAGEM

 Ajude Niellen em Ramo Negro, mas só continue caso esteja com nível 8 ou superior. Fale com Glenna e o ferreiro, siga a pista pela floresta e elimine a matilha. Glenna tenta suborná-lo para parar de procurar por Hanna. Insista na busca.

 Use o sentido de bruxo para encontrar roupas e um lobo esfolado. Analise o tufo de pelo e siga o cheiro até a Cabana Isolada. Explore o interior, saia e derrube a porta (use o sinal Aard) sob a cabana para encontrar a toca do Lobisomem. Cuidado com os lobos.

 Mate os lobos. Saia da caverna, recupere seu HP, salve seu progresso e use o óleo Amaldiçoado. Quando enfrentar o Lobisomem, use a magia Axii para imobilizá-lo, ative a poção Trovoada, espere três segundos (para encher a barra de magia) e acerte-o com três golpes fortes pelas costas; recue e use o sinal novamente sem dar intervalo. Repita os padrões de ataque. Ao ficar com pouca energia, o Lobisomem ativa um poder de regeneração. Mantenha o ritmo de ataques e cure-se.

 Ao derrotar o Lobisomem, escolha entre deixá-lo matar >>

COMANDOS PARA MATAR



Geralt carrega duas espadas. Uma de aço, eficiente contra humanos; outra de prata, excelente contra monstros. Para saber qual espada usar, basta reparar na cor da barra de HP do inimigo: se ela for vermelha, saque a espada de aço (**←**); se for cinza, saque a espada de prata (**→**). Em combate você pode usar a esquiva curta (**○**) ou a longa (**✕**). Também pode usar a defesa (**L2**) ou a defesa Parry (aperte **L2** pouco antes de receber um ataque físico), além de ataques rápidos (**■**) ou fortes (**▲**). Você pode usar a arma secundária (**R1**), magia (**R2**) ou poções de consumo (**↑** e **↓**) – em ambos os casos, entre no menu de atalho (tela sensível de toque) e selecione a arma secundária ou



magia. Para chamar seu cavalo, aperte **L3** duas vezes.

Durante um combate, desvie e contra-ataque um inimigo dez vezes, sem ser atingido ou usar defesa, para ganhar o **troféu Treinado em Kaer Morhen**. A movimentação de Geralt com a espada, alternando entre ataques fracos e fortes e direções diferentes, gera tipos de ataques variados e poderosos. Mate cinco adversários sem sofrer nenhum dano (nem usar o sinal Quen) para ganhar o **troféu Elegância**. Quando ficar um pouco mais forte e encarar vários inimigos ao mesmo tempo, enfraqueça cada um deles e então mate cinco deles em menos de 10 segundos para o **troféu O Carniceiro de Blaviken**.

DETONADO

O CAMINHO MAIS DINÂMICO PARA OS CRÉDITOS FINAIS OU PARA A PLATINA

THE
WITCHER
WILD HUNT

NÃO SEJA UM ACUMULADOR

Você ganha ou coleta armas, equipamentos, ingredientes, livros e objetos de valor. Mas há um limite do que pode carregar e, caso o exceda, o personagem fica lento. Evite esse tipo de

» Glenna (primeira opção) ou salvá-la (segunda). De qualquer forma, termine a luta com o Lobisomem.

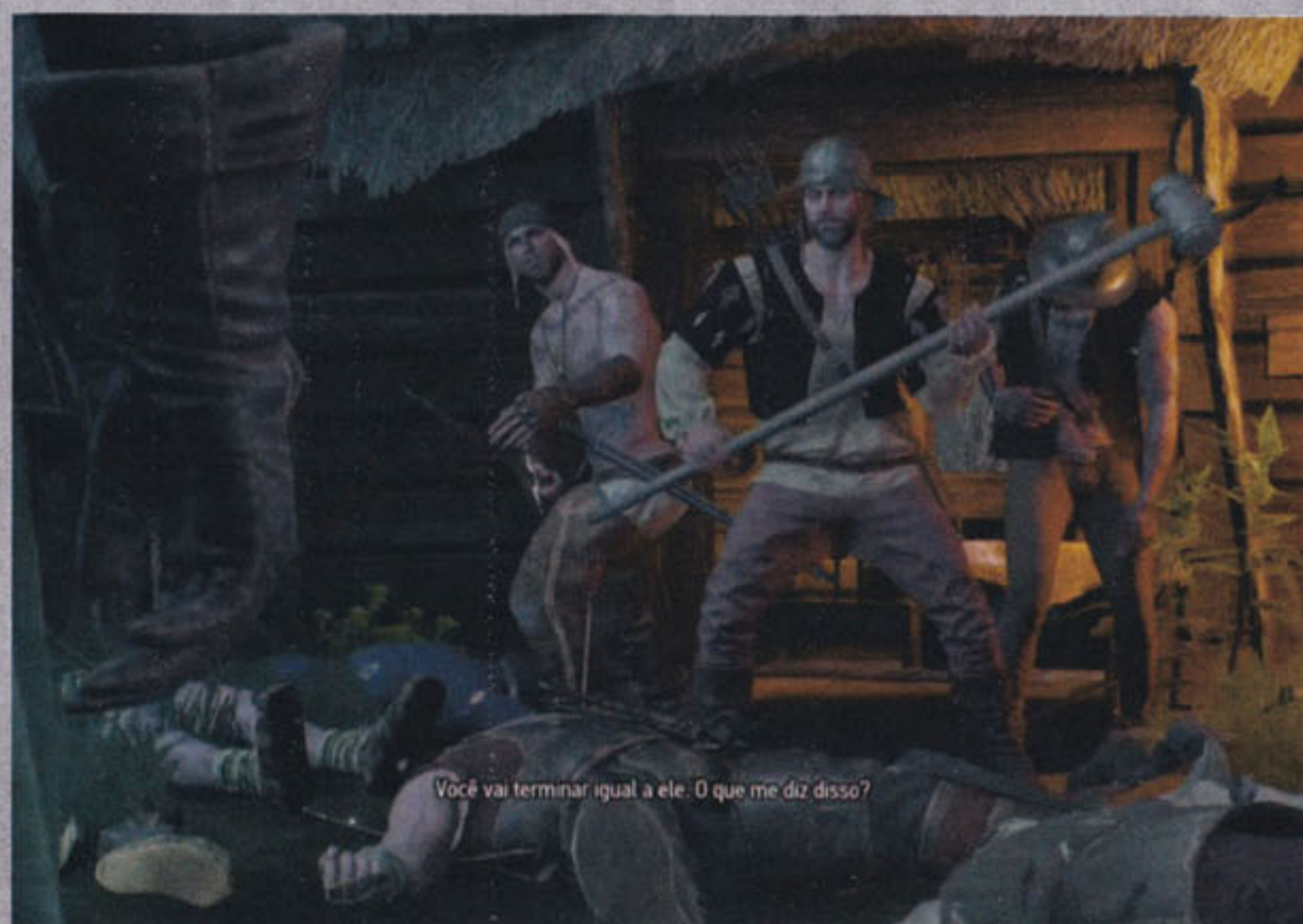
A QUEDA DA CASA DE REARDON

Fale com Dolores na vila de Lindenvale (essa missão é habilitada no quadro de avisos). Acabe com todos os espectros que assombram a propriedade e use o sentido de bruxo para encontrar evidências espalhadas. Feito isso, fale com Dolores e a missão 'Fantasmas do Passado' fica acessível – só se você disse que Letho está vivo durante a missão 'Audiência Imperial'.

FANTASMAS DO PASSADO

Investigue a propriedade Reardon para encontrar Letho – tenha cuidado com as armadilhas espalhadas. Ajude-o a resolver suas diferenças com alguns assassinos. Ao ajudar Letho, há um confronto no qual ele pede para você não interferir.

Logo que ele cair com uma flechada, há três escolhas: na primeira, Letho morre em combate; na segunda, ele finge morrer e Vester leva seu amuleto como prova; na terceira, você detona os bandidos e salva Letho. Se escolher a segunda ou terceira opção, Letho vai retribuir o favor (15) ajudando-o futuramente na missão 'Irmãos de Armas'.



Letho forja a própria morte e você pode surrar (ou não) os "assassinos"



CERIMÔNIA DOS ANTEPASSADOS

Fale com o curandeiro à meia-noite (use meditação) na ilha Tarrafa. Ao começar a cerimônia, mate os afogadores (use o óleo Trovoada e Igni). Contra a bruxa aquática, use Axii para imobilizá-la e ataque pelas costas. Alguns caçadores vão aparecer, mate dois deles (Axii ajuda bastante). Aceite continuar o ritual e livre-se dos espectros. Vá até o pântano marcado em seu mapa, livre-se dos necrosos e use o instinto de bruxo para achar um corpo; queime-o e fale com o curandeiro.

RETORNO AO PÂNTANO RETORCIDO

Acompanhe o Barão e seus homens até a aldeia das Senhoras da Floresta. Mate os afogadores pelo caminho. Na aldeia, ajude a matar os afogadores e um demônio vai aparecer. Deixe os soldados servirem de distração, use o óleo Trovoada e ataque a criatura pelas costas com ataques fortes continuamente. Use Igni.



Caso tenha matado o espírito da árvore na missão 'A Colina Surrante', a história do Barão termina agora (16) com um final relativamente feliz. Caso tenha libertado o espírito da árvore, a missão continua. Procure Johnny: será preciso matar afogadores e usar o sentido de bruxo para rastrear as pegadas e achar o esconderijo.

Ao falar com Johnny, vá ao porão da cabana, examine as bonecas e escolha uma que tenha alguma coisa relacionada a Anna: escolha a boneca com a flor. Anna volta ao normal e

morre – escolha qualquer outra boneca e Anna volta ao normal e morre queimada, o que deixa a família furiosa. Após a morte de Anna, volte ao Poleiro do Corvo para descobrir o destino do Barão e concluir sua história.

MESTRES ARMEIROS

Fale com o ferreiro no Poleiro do Corvo, perto da área da fortaleza do Barão (17), para abrir essa missão. Porém, deixe para concluí-la mais tarde.



SÁDICO



Mate três inimigos com um método diferente cada (sinal, bomba, besta, espadada etc) em uma mesma luta para levar o **troféu Ameaça Tripla**. Faça as bombas Estrela Dançante, Fungo Demoníaco e Sonho de Dragão – compre essas fórmulas e todas as demais que encontrar com herbalistas – para ganhar o **troféu Carga Explosiva**.

Compre o máximo que puder de Virote de Precisão com algum armeiro e equipe em sua besta. Entre em uma batalha e acerte um mesmo alvo com uma bomba Estrela Dançante e Fungo Demoníaco, seguido de tiro de Besta com Virote de Precisão. Esses três ataques devem fazer o inimigo queimar, ficar envenenado e sangrar, tudo ao mesmo tempo. Repita isso 10 vezes para ganhar o **troféu Exagero**.



Use o sinal Igni para queimar um inimigo e, com ele em chamas, jogue a bomba Sonho de Dragão para explodi-lo. Faça isso 10 vezes para o **troféu Maldade Pouca é Bobagem...**. Sempre que enfrentar inimigos humanos (anões e elfos), enfraqueça-os ao máximo e se afaste, então finalize-o com um tiro de Besta na cabeça (segure **R1** para usar a mira manual). Mate 50 inimigos (apenas humanoides, monstros não contam) dessa forma para levar o **troféu Atirador de Elite**.

Em uma mesma luta, acerte um ataque e um contra-ataque (ambos fracos por serem rápidos), seguido de um sinal e uma bomba. Emende essa sequência na ordem que desejar em menos de quatro segundos para levar o **troféu Pode Isso, Arnaldo?**.

problema. Sempre que tiver equipamentos fracos sobrando ou livros/documentos, você pode vendê-los para ganhar um dinheiro extra. Também é possível desmontar armas e objetos para obter ingredientes, ou apenas deixar no chão o que não interessa mais (aperte **▲** sobre o item selecionado).



Zoltan é amigo de longa data de Geralt. Apesar do tamanho, bate de frente com qualquer um

ATO II

AS PIRAS DE NOVIGRAD

Visite Triss Merigold em Novigrad. Dê uma surra nos ladrões ou converse com eles para obter informações. Após a cena, vasculhe a casa de Triss e leia os livros. Na praça principal há vários pontos marcados (mendigos) e círculos amarelos (ladrões) em seu radar. Fale com um mendigo (jamais mencione Bosque da Podridão) ou observe um dos pontos amarelos para seguir um ladrão a distância. De um jeito ou de outro, você será levado ao objetivo.

Na entrada do esconderijo, ao falar com o guarda você pode pagar para entrar, usar o sinal para persuadi-lo ou achar outro caminho para entrar no esconderijo e falar com o Rei dos



Mendigos (**18**). Independentemente do método, siga Triss pelo esgoto. Elimine o afogador e abra a passagem secreta. Investigue o fundo do rio com o sentido de bruxo para encontrar o pacote. Siga Triss, ajude-a a espalhar incenso nos pontos indicados, depois mate os soldados.

NOVIGRAD SONHADORA

Fale com o homem na entrada da casa e suba ao segundo andar para encontrar uma mulher dormindo. No sótão, use magia Aard para explodir a passagem, pegue a boneca e fale com o homem fora da casa.

Abra seu inventário e veja o desenho de um berço no papel. No quarto com a mulher há um berço; use a boneca no berço, então desça ao porão e examine a fornalha para achar Sarah. Você pode fazer um acordo com ela (primeira opção) ou expulsá-la à força (segunda) usando uma erva (obtida na área selvagem) e ligar a fornalha – essa opção faz Sarah aparecer na missão 'Cabeça de Balde' mais tarde.

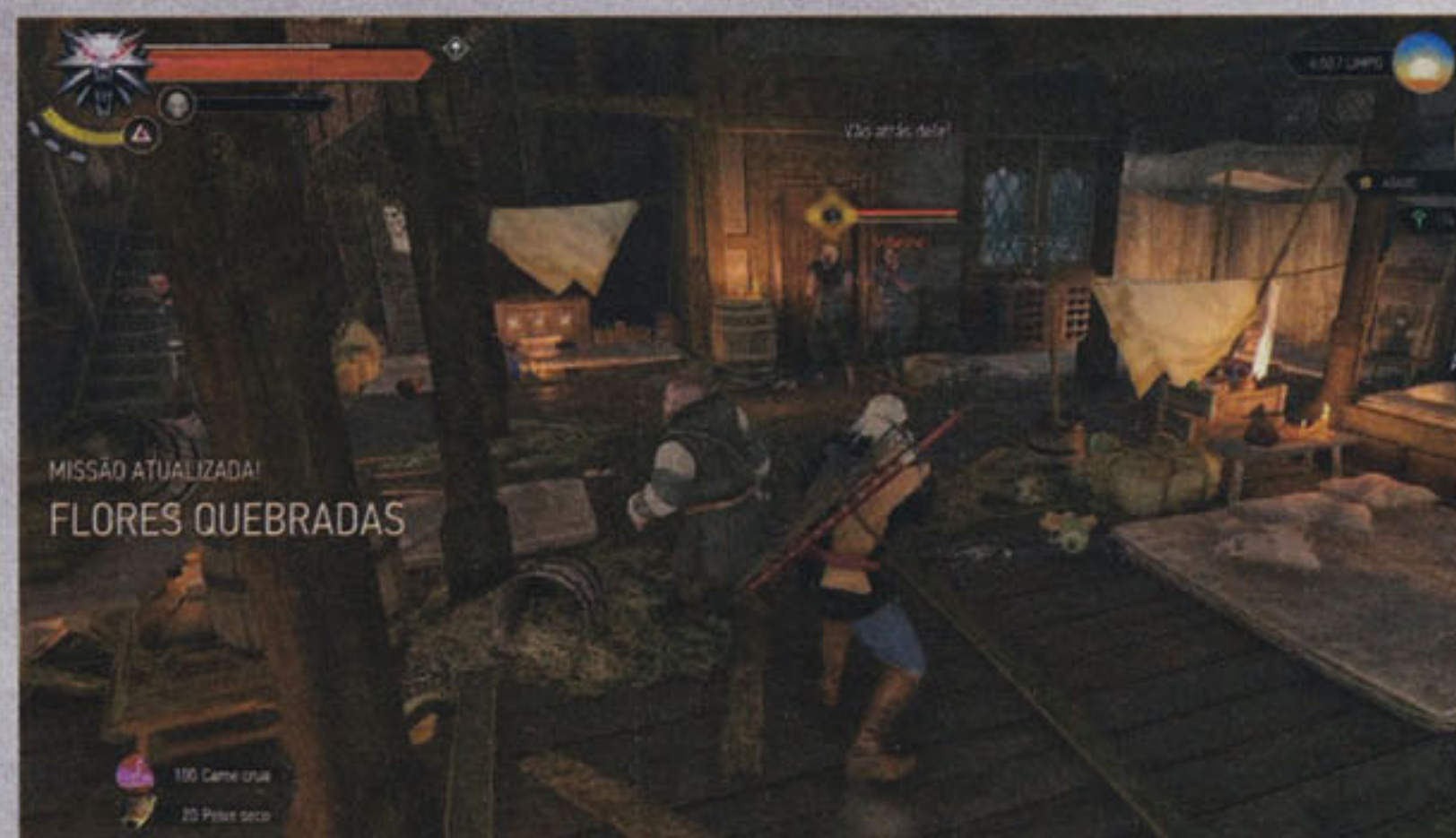
Independentemente do método, a mulher acorda. Caso tenha feito um acordo com Sarah, diga à mulher que a casa é assombrada (primeira opção) ou que tudo foi uma brincadeira (segunda opção) – essa opção afeta o humor de Sarah. Fale com Corinne na estalagem e conte tudo o que sabe sobre Ciri.

FLORES QUEBRADAS

Ajude Zoltan a surrar uns vagabundos e fale com o anão. Explore a casa, abra o inventário e leia a Agenda de

Dandelion. Interrogue Zoltan antes de procurar as demais pessoas marcadas em seu radar (você pode interrogá-las em qualquer ordem). Ao falar com a Baronesa La Valette, vença a corrida de cavalos contra o General Voorhis (vale uma cela para seu cavalo).

Na hora de invadir a propriedade, acompanhe o muro e suba pelo ponto perto da colina. Siga o guarda, pegue a espada de madeira e derrote Rosa var Attre duas vezes.



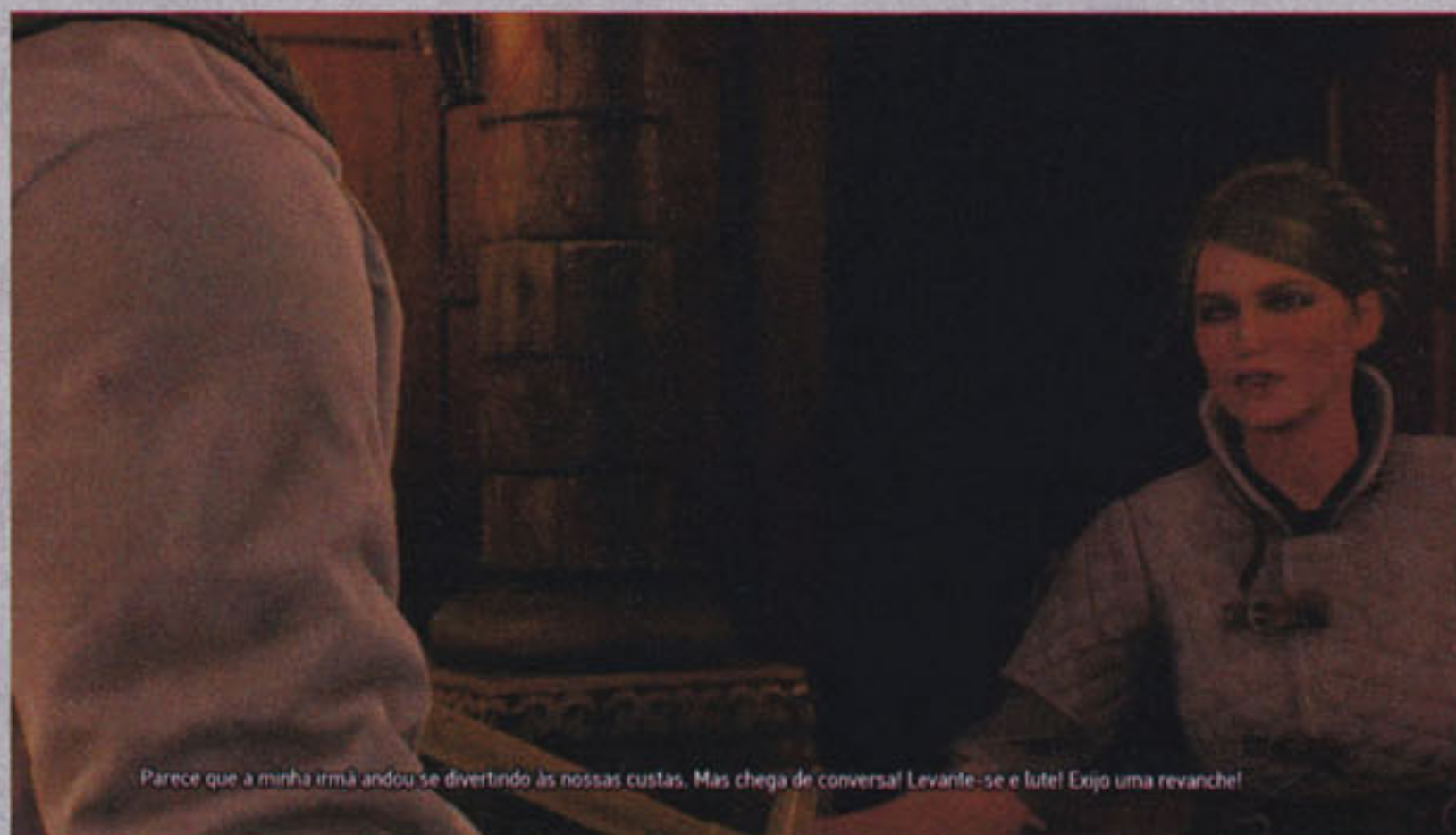
Pratique bastante a defesa Parry (aperte **L2** antes do impacto do golpe)

DETONADO

O CAMINHO MAIS DINÂMICO PARA OS CRÉDITOS FINAIS OU PARA A PLATINA

THE
WITCHER
WILD HUNT

MENU DE ATALHO Durante a batalha ou em suas andanças, você pode abrir o menu de atalho (**L1**). Nele é possível escolher entre diferentes magias disponíveis na parte superior. Na parte inferior, há dois espaços para equipar



Rosa é uma menina rica que almeja ser uma respeitada espadachim

Na segunda vez, aceite dar aulas para Rosa e abra a missão 'Aulas de Esgrima'. Fale com Zoltan após o anoitecer (use a meditação). Antes da missão 'Pegue o Júnior', complete a missão 'As Gangues de Novigrad' agora ou vai perdê-la.

AS GANGUES DE NOVIGRAD & HONRA DE LADRÃO

Fale com o anão Cutelo e ajude-o. Vá ao encontro dos anões para surrar os bandidos nos dois esconderijos do Júnior. No último andar do esconderijo, liberte o refém para habilitar a missão 'Honra de Ladrão' (ela se resume a falar com o rei dos ladrões e pegar a recompensa). Ao eliminar todos, fale com Cutelo.

PEGUE O JÚNIOR

Vá até a casa de banhos (19), tire a roupa e siga o servente para falar com Reuven. Um grupo de assassinos vai atacar, ajude a acabar com todos os invasores e obter informações. Três lugares se abrirão em seu radar, visite-os em qualquer ordem para procurar por Júnior. Você pode pagar para entrar, usar sinal para persuadir os guardas ou forçar a entrada na base da lâmina da espada.



Use a magia Aard para arrombar as portas e massacre todos os bandidos que encontrar pelo caminho (use a magia Axii em um alvo e acerte-o com dois ataques fortes seguidos de perto para fazer uma execução). Dê uma geral em cada esconderijo. Alguns têm passagens secretas, e em um deles você liberta o refém Rico, que ativa a missão 'Honra de Ladrão'.

Por fim, fale com Dijkstra na casa de banhos e conte o que descobriu. Pergunte o que ele queria mostrar para abrir a missão 'O Tesouro do Conde Reuven'. Para concluir a missão atual, encontre-se com Roche no acampamento e vá a Oxenfurt para falar com o rei e abrir a missão 'Olho por Olho'.

Vá ao esconderijo de Júnior. Você pode matar os guardas da entrada e pegar a chave no corpo para entrar no local ou encontrar a passagem secreta atrás da propriedade. Mate todos que cruzarem seu caminho e use o sentido de bruxo para investigar o casarão até o andar superior e encontre Júnior (20). A conversa



ANTES DE CLICLAR EM OPÇÕES DE COR AMARELA, INVESTIGUE AS DEMAIS POSSIBILIDADES



inicia 'A História de Ciri: Visitando Júnior' – suba no telhado da casa, desça pela sacada, salve o refém (21) e mate todos os capangas para fugir do esconderijo.

Ao final da conversa, escolha o destino de Júnior para abrir a missão 'A Peça é o Ideal'. Porém, ao sair da propriedade, você vai direto para a missão 'Um Favor para Radovid', que se resume a falar com o rei e fazer uma escolha.

OLHO POR OLHO

Vá ao acampamento falar com Roche para ajudá-lo a encontrar Ves. Após chegar ao local combinado, corra até a aldeia, mate todos os soldados (ataque primeiro os atiradores) e salve Ves, antes que ela morra em combate. Completar essa missão permitirá chamar Roche e Ves para ajudá-lo na missão 'Irmãos de Armas'.

A PEÇA É O IDEAL

Fale com Priscilla e opine sobre a criação de uma peça



teatral. Leia o roteiro, leve-o para Irina e compre uma entrada. Após a conversa, recrute os trovadores para promoverem a peça, mas antes livre-se da gangue do Gordão – puxe briga ou pague para eles irem embora da área.

A segunda parte da tarefa é recrutar uns brigões (22) nas docas para a segurança da peça – você pode pagar pelo serviço ou vencê-los em uma luta para que eles façam o trabalho de graça. Em seguida, fale com Irina para começar a peça na qual você deve fazer algumas escolhas e conduzir as cenas. A peça termina com pancadaria; mate os inimigos e fale com Dudu nos bastidores.

UM POETA SOB PRESSÃO

Fale com Zoltan para iniciar o plano de resgate. Após a emboscada, use o sentido de bruxo para rastrear pegadas de cavalo. Quando chegar a uma aldeia mais adiante, fale com os



Priscilla é uma artista que procura por seu querido "amigo" Dandelion



armas secundárias ou equipamentos, dois itens de consumo e dois tipos de bombas. Lembre-se de fazer manutenção do menu de atalho no Inventário (aperte o painel de toque do DualShock 4) para equipar o que deseja. Antes de batalhas contra inimigos poderosos, caso tenha criado óleos especiais, aplique-os à sua espada para causar maior dano em combate.



Não importa se a situação é crítica, sempre há tempo para jogar Gwent

habitantes para obter informações. O rastro termina em uma cabana. Fale com os anões para saber se há outra entrada e siga por ela para matar o soldado e resgatar Dandelion (**troféu Amigo é Para Essas Coisas**). Começa o momento 'A História de Ciri: Ritmo Acelerado': ignore os bandidos, monte em cavalos diferentes para cumprir um objetivo extra e fuja para a Ilha do Templo. Em seguida, a missão 'Cabaré' é habilitada.

O TESOURO DO CONDE REUVEN

Fale com o Dijkstra no subsolo da casa de banhos e ajude-o a investigar o roubo. Use o sentido de bruxo para achar evidências. Equipe o item Antídoto para Fungos do Esgoto e use-o para entrar na área contaminada – fique atento ao tempo restante dessa proteção para usar o item novamente. Investigue o esgoto, mate os afogadores, depois siga a linha de água em seu radar. Após a última pista, fale com Dijkstra e conte o que descobriu.

Investigue as banheiras (**23**) da casa de banhos. A pista o leva até a casa do suspeito; derrube a porta com Aard, siga



com Menge. Não use o sinal Axi para manipular o guarda (**24**), pois o outro vai perceber e soar o alarme. Siga o plano de Triss e deixe-a ser torturada até ela parar de falar. Evite usar a violência ou fazer intromissões bruscas para proteger Triss, assim você pode perguntar a Menge sobre o tesouro de Dijkstra – usando esse método, você terá a ajuda de Dijkstra na missão 'Irmãos de Armas'.

Independentemente do método, fale com Dijkstra e use o sentido de bruxo para achar a caixa atrás da pilastra



do altar de fogo. Acione o dispositivo e vá ao encontro do espião à meia-noite. Interrogue o espião (**25**) e escolha o destino dele (ser mortor ou ter a mente apagada). Seja qual for a sua escolha, a missão 'Uma Questão de Vida e Morte' é habilitada.

AULA DE ESGRIMA

Após a missão 'Flores Quebradas', visite a casa de Rosa e fale com o capitão da guarda na entrada para iniciar a missão. Vá ao encontro de Rosa fora da cidade e acompanhe-a. Lute com ela no caminho, depois use o sentido de bruxo para



Ciri não concluiu seu treinamento de Bruxo, mas ela detém um imenso poder e é uma guerreira incrível em combate

DETONADO

O CAMINHO MAIS DINÂMICO PARA OS CRÉDITOS FINAIS OU PARA A PLATINA

THE
WITCHER
WILD HUNT



ESCOLHA SUAS BATALHAS O jogo tem diferentes tipos de missões: principal, secundária, caçada de tesouros e contratos de bruxo. Algumas missões secundárias estão interligadas à trama principal, então é importante completá-las antes



Cansada de treinamento, Rosa desafia Geralt para uma luta de verdade

18 rastreá-la até um boteco. Você pode pagar para todos os bandidos irem embora, usar Axii para persuadi-los ou partir para a ignorância e matar a todos.

A MAIS PROCURADA DE REDÂNIA

Reuna-se com os soldados no ponto indicado em mapa para caçar Philippa. Crie a poção Gato para enxergar no escuro. No caminho, opte entre persuadir um guarda para pegar o cristal ou brigar com ele. Você terá de encontrar mais cristais e usá-los nas paredes indicadas, seguido do sinal Aard no cristal, para abrir portais.

No caminho, derrote Ifrit (26), um elemental do fogo. Ele causa dano ao chegar perto ou no rastro deixado, então não exagere em ataques contínuos: acerte um golpe forte e recue. Bombas de Dimerítio e Vento do Norte são eficientes, assim como Óleo Elemental e o sinal Aard. Investigue o esconderijo de Philippa para encontrar uma evidência. Fale com Triss sobre

o cristal (ignore as opções que falam de Radovid). Em seguida, encontre Radovid.

UMA QUESTÃO DE VIDA E MORTE

Ajude Triss, vá ao mercado e use o sentido de bruxo para localizar o homem com um molho de chaves na cintura; fale com ele. Siga-o e mate bandidos. A conversa seguinte será um plano para se disfarçar em uma festa. Compre roupas novas para você, uma máscara de raposa para Triss e uma qualquer para você. Vista a roupa nova, fale com Triss e coloque sua máscara.

Dentro da festa, evite brigar com um bêbado que fala com Triss. Depois, fale com Ingrid e procure Albert em três pontos marcados (fale com as pessoas). No momento a sós com Triss no jardim, opte entre beijá-la ou não (27) – isso afeta uma escolha na missão 'Agora ou Nunca'. Em seguida, vai rolar uma batalha. Separe os inimigos e lute contra um de cada vez; depois, vá ao encontro de Triss e Albert.

AGORA OU NUNCA

Fale com Triss. Você pode intervir ou não na conversa com os moradores da casa. Independentemente disso, concorde em ajudá-la a salvar Berthold e Anisse (a escolha afeta a conclusão da missão), mas prepare-se para enfrentar caçadores – algumas batalhas podem ser evitadas ao seguir as instruções de Triss.

No esconderijo, siga Triss pelo esgoto e livre-se dos afogadores pelo caminho; use a magia Aard para derrubar paredes e encontrar passagens. Ao encontrar corpos, adiante você enfrentará um vampiro Katakán. A criatura regenera o HP constantemente, então é importante ficar atacando e desviando, causando mais dano do que ele é capaz de recuperar. A magia Igni e o Óleo de Vampiro ajudam. Emende ataques fracos continuamente com o bicho junto a uma parede e isso o impedirá de reagir – fique atento ao seu HP.

Após a batalha no porto contra os caçadores, fale com Triss e escolha as opções "Fique comigo" e "Eu te amo" – caso a tenha beijado na missão 'Uma Questão de Vida e Morte', depois escute a história de amor de Dijkstra e Triss voltará para ficar com Geralt; escolha a opção "Obrigado" para ter um encontro e garantir que Triss apareça mais tarde na missão 'Irmãos de Armas'. Independentemente do encontro, rola uma conversa com Dijkstra; concorde em ajudá-lo para abrir a missão 'Um Plano Letal'.

UM PLANO LETAL

Fale com Dijkstra e ajude-o a encontrar o informante. Fale com o soldado na fronteira de Novigrad, depois siga até o ponto indicado no mapa e rastreie as pistas (uma trilha de sapatos) na área para encontrar um troll. Investigue a caverna para achar outros trolls e convença-os a libertar o sapateiro. Por fim, escolte o sujeito pela estrada para concluir a missão.



Dijkstra é um político esperto, cheio de informantes e só ajuda aqueles que podem ser úteis para ele



de prosseguir ou elas serão perdidas para. Além disso, acontecimentos serão anulados em missões futuras. Tais missões estão especificadas em nosso guia. As dezenas de outras missões não listadas no detonado podem ser realizadas após o término do jogo, o que facilita muito

a superar desafios e ganha muito XP. Toda as missões secundárias não citadas no detonado são relativamente fáceis e são habilitadas ao examinar quadros de avisos em cidades ou provenientes da leitura de documentos encontrados, comprados ou saqueados.



Dandelion abre um cabaré na cidade voltado para a arte e a dança

CABARÉ

Fale com Dandelion no cabaré em Novigrad e ajude-o com seu plano – do lado de fora do cabaré, fale com Zoltan para abrir a missão 'Um jogo Perigoso'. Pegue uma espada de mentira com Irina e encontre Dandelion para fazer uma encenação de ataque para conquistar uma mulher. Você pode ler as falas ou improvisar. Depois, vá ao cabaré de manhã e escolha o visual do cabaré.

Fale com Dandelion e ajude-o a procurar a chave da casa da Polly (use o sentido de bruxo). Ao entrar na casa, você pode pedir ao marido de Polly para ouvir Dandelion (aconselhável) ou partir para a porrada. Independentemente da resolução, pegue os cartazes na casa de Rautlec e surre os encrenqueiros. Em seguida, você pode apostar corrida ou pagar a dívida de Rautlec para conseguir os cartazes. Fale com Dandelion e responda escolhendo a mesma opção do que conversou com Priscilla, assim a missão 'Pecados Mortais' ficará disponível.

PECADOS CARNAIS

Fale com Dandelion na noite de estreia de seu cabaré, depois fale com Von Gratz e siga-o. No mortuário, use o sentido de bruxo para achar o corpo do anão, então analise todos os detalhes. Investigue o

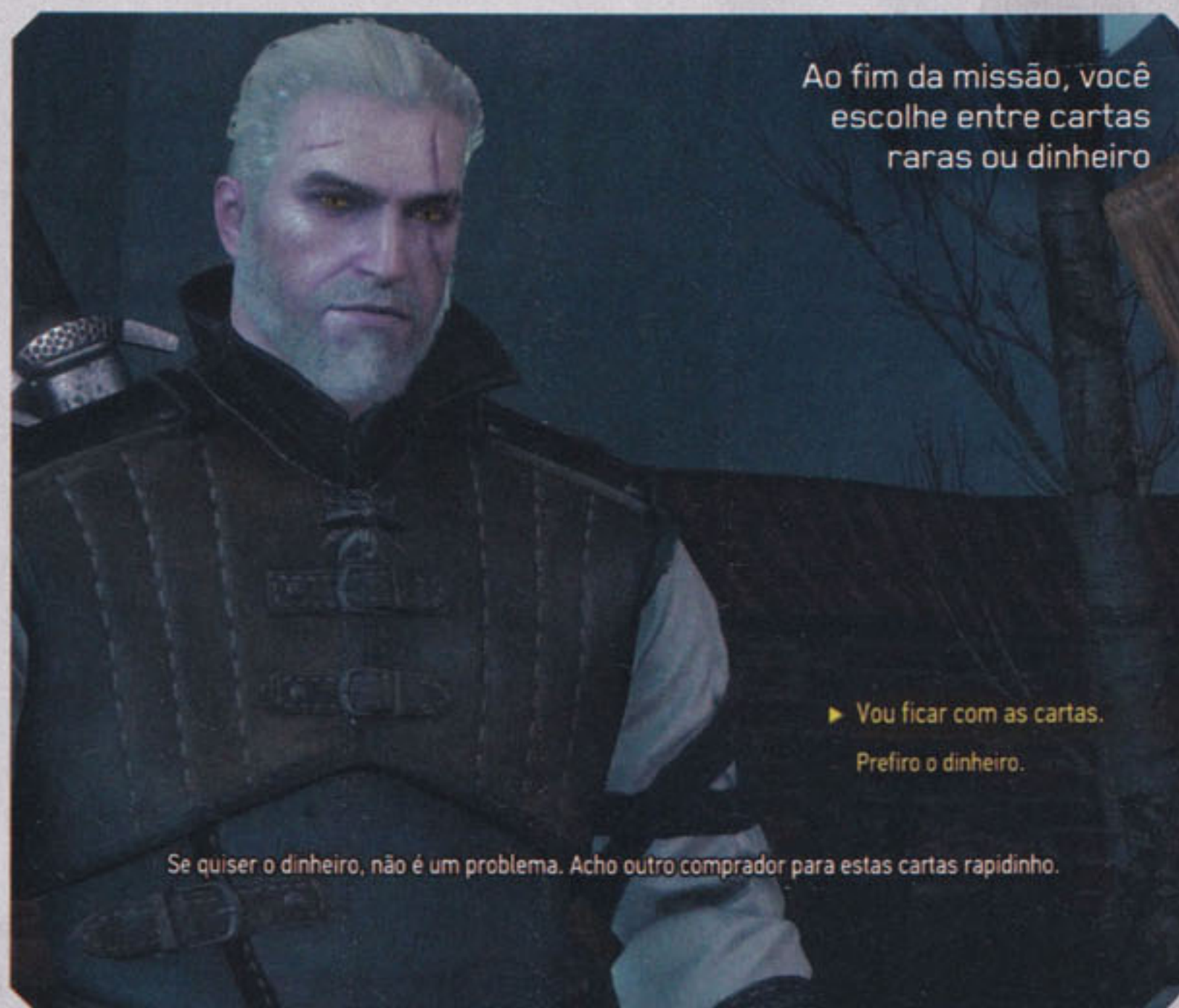
local onde o entalhador morreu com seus sentidos de bruxo e repita no beco onde Priscilla foi atacada. Em seguida, fale com o colecionador de corpos (consiga a informação com persuasão ou pagando) e, por fim, com o legista para fazer uma autópsia.

Na propriedade Vegelbud, persiga o assassino. Detone os cães e os guardas. Após o combate, investigue o corpo e siga até o próximo objetivo. Enfrente o torturador e salve a vítima. Vá ao encontro do assassino, um vampiro. Use óleo de Vampiro e o sinal Axii. Esse vampiro não regenera HP, então você pode imobilizá-lo e acertar três ataques fortes, recuar e usar a magia de novo. Ao matá-lo, examine o corpo e o local antes de falar com Dandelion.

UM JOGO PERIGOSO

Ao visitar a casa indicada, suba pela escada de madeira ao lado e invada a residência pelo telhado. Investigue o local, livre-se dos bandidos e use Aard para destruir o compartimento sob a escada dentro da casa. Pegue o Livro de Registros e fale com Zoltan.

Visite Ravvy na sala inferior do estabelecimento. Você pode jogar Gwent valendo a vida de Ravvy ou descartá-lo. Independentemente da escolha,



Ao fim da missão, você escolhe entre cartas raras ou dinheiro

Vou ficar com as cartas.
Prefiro o dinheiro.

Se quiser o dinheiro, não é um problema. Acho outro comprador para estas cartas rapidinho.

mate os bandidos para receber a carta que procura. Fale com Zoltan para procurar a última carta e pegar mais alguns itens interessantes, como a Estatueta de Jade. Após a conversa com o alvo, use o sentido de bruxo para achar a carta no andar de cima.

Após achar a carta, derrube os bandidos que invadem a casa e acompanhe Zoltan para surrar bandidos. Persiga o Duque para acertar as contas: você pode matá-lo ou aceitar o dinheiro. Fale com Zoltan e escolha entre ficar com dinheiro ou as cartas. >>

ANATOMIA DE UM BRUXO



O painel de toque do DualShock 4 abre um menu com as opções Glossário (identifica monstros, suas fraquezas e personagens), Alquimia (criar itens consumíveis), Inventário (onde ficam equipamentos, itens e ingredientes), Missões (selecione a missão que deseja realizar para ter instruções), Personagem (abre um leque de melhorias para Geralt) e Meditação (acelera o tempo e, se estiver jogando em dificuldade baixa, regenera o HP).

Na opção Personagem, você pode melhorar Geralt em cinco categorias: Combate (armas primárias e secundárias), Sinais (evoluir as

magias), Alquimia (criar mais itens), Habilidades (físicas e uso de equipamentos) e Mutagênicos (modificadores que são melhorados por Alquimia e servem para elevar a força e a eficiência de seus ataques). Todos esses atributos são evoluídos com pontos de habilidades que, por sua vez, são obtidos com o seu progresso também ao encontrar áreas de poder – existem várias espalhadas pelo mundo. Abra todos os diagramas da categoria Habilidades e preencha os quatro espaços de Mutagênico na árvore de habilidades para levar os **troféus Dendrólogo e Mutante**.

DETONADO

O CAMINHO MAIS DINÂMICO PARA OS CRÉDITOS FINAIS OU PARA A PLATINA

THE
WITCHER
WILD HUNT

PODER DE PERSUAÇÃO

Conforme subir de nível ou encontrar pedras de poder, você ganha pontos de habilidade para distribuir entre as várias

ATO III

DESTINO: SKELLIGE

Você pode escolher entre usar um barco ou pagar mil moedas pela viagem falando com o capitão na taverna. Na viagem, acabe com os piratas. Após a batalha, vá à cidade marcada para encontrar Yennefer.

O REI ESTÁ MORTO. VIDA LONGA AO REI!

Vá ao quarto de Yennefer, investigue-o e vista as roupas de corte preto e branco. Vá ao encontro da feiticeira na cerimônia. Ao conversar com algumas pessoas (28), você será desafiado para uma corrida até o topo da montanha. Você pode recusar ou não (se aceitar, não saia da rota). Depois disso, siga Yennefer e assista à tensão com Lugos – brigue com ele ou não.

28



A caminho do laboratório, investigue todos os animais empalhados e abra a porta ao lado para lutar com eles. No laboratório, investigue tudo e colete os documentos. Examine a estátua e use todos os itens que coletou para abrir uma passagem secreta.

Antes de avançar, use o óleo Elemental na arma, atualize seus equipamentos e vista seu traje de combate. Vai começar uma batalha contra o Elemental de Terra. Ele é lento, mas não arrisque muitos ataques pela frente; acerte um golpe forte e recue, ou ataque pelas costas para ter tempo de arriscar mais acertos. Não bata no monstro quando ele se defender e não fique perto quando ele bater no chão para evitar a onda de choque.

Após a batalha, você tem segundos para escolher entre a primeira opção (voltar à cerimônia) ou a segunda (voltar ao quarto de Yennefer para um momento... a sós). Após a cena, concorde em ajudar os filhos de Crach para abrir a missão

'O Senhor de Undvik' – visite o ferreiro próximo para abrir a missão 'Possessão'.

ECOS DO PASSADO & PESSOAS DESAPARECIDAS

Fale com Yennefer, depois ajude a combater inimigos e use a máscara de Uroboros equipada no menu de atalho. Use a máscara nos pontos com brilho verde para ver pistas. Na aldeia de Loften, fale com as mulheres para lidar com Morkvarg. Siga até a próxima

área para abrir a missão 'Disfarce de Lobo' e 'Sem Nome'.

SEM NOME & A CALMARIA ANTES DA TEMPESTADE

Parte dessa missão se mistura com a missão 'Disfarce de Lobo'. Em alguns pontos do jardim, use o seu sentido de bruxo para achar evidências e rastrear o Covarde até um poço. Pule lá e traga o corpo para Yennefer para viver mais uma memória com Ciri, 'A Calmaria Antes da Tempestade'.



Arminho é o druida da ilha Skellige e não gosta das atitudes de Yennefer

possibilidades de melhorar Geralt. Inicialmente, prefira evoluir o quanto antes o sinal Axii para usar opções adicionais em alguns diálogos.



Yennefer é toda misteriosa em suas ações e isso deixa Geralt receoso

faça com as mulheres na sauna, cumpra os objetivos opcionais, fale com Skjall, mate alguns inimigos e fuja a cavalo.

 Ao fim da missão, você abre algumas missões extras. Antes de seguir Yennefer, dê um tempo para resolver as coisas antes (**troféu Necromante**).

DISFARCE DE LOBO

 Parte das tarefas são feitas juntas com a missão 'Sem Nome'. Fale com Einar, volte ao Jardim e desça nele para rastrear Morkvarg (29) até uma casa. Escute a história dele antes de lutar e use sequência de três ataques fortes seguido de uma esquiva e volte a atacar, mesmo quando ele usar a habilidade de regeneração. Ao derrotá-lo, não importa se você o matá-lo, ele voltará enquanto a maldição continuar – matando-o você obtém ingredientes.

 Do lado de fora da caverna perto do rio existem duas alavancas: a da direita alterna entre três comportas, a da esquerda abre a comporta selecionada. Abra a que está sob a cachoeira para encontrar uma

chave. Volte até a grande árvore do jardim, entre na casa ao lado e vasculhe os dois quartos. Em um deles você encontra o Diário de Morkvarg; leia-o e fale com Einar para conseguir a presa Toradar. Volte ao jardim, entre na caverna e derrote Morkvarg.

 Entregue a presa para ele. Na forma humana você pode matá-lo ou cobrar a recompensa (uma espada forte e uma nova fórmula para ser criada por Alquimia).

O ÚLTIMO DESEJO

 Ajude Yennefer a procurar por uma pessoa. No porto, suba no barco e sente-se na dianteira. Quando mergulhar, investigue os destroços de navio para ter acesso à próxima pista. A investigação termina em um navio no alto da montanha, vasculhe tudo para enfrentar o Djinni (30).

 O inimigo é resistente e tem ataques poderosos, mas óleo Elemental funciona contra ele e a bomba Dimerítio anula seus poderes por um momento. Mas o melhor jeito de vencer é ficar onde Yennefer está, só que mais ao fundo. Espere Geralt guardar a

espada e você poderá usar Meditação para recarregar suas poções e bombas (a Colmeia é eficiente). Ao concluir a missão, fale com Yennefer novamente para devolver a Caveira de Cristal (obtida no começo do jogo).

O SENHOR DE UNDIK

 Na taverna, pergunte aos frequentadores sobre a ilha Undvik e o gigante de gelo. Vá ao porto, pegue um barco para navegar até a ilha e, de lá, cavalgar até a cidade. Sereias aparecerão em seu caminho, muito cuidado (derrube-as com a magia Aard ou Axii e acerte um golpe forte para finalizá-la no chão).

 Na ilha, no meio do caminho, entre no navio encalhado. Fale com o homem estranho que cita um poema e questione-o sobre o que aconteceu, além de investigar os rastros e corpos pelo caminho. Primeiro, siga até o acampamento próximo, depois siga o rastro do barco e examine o corpo perto do rio. Vá procurar o homem capturado pelo troll em uma caverna nas montanhas.

 Você vai encontrar alguns trolls de gelo resistentes e,

ao final da busca, pode iniciar uma disputa de charadas com outros trolls para soltar o homem, mas você deve acertar de primeira (a resposta é um troll) ou lutar contra as criaturas.

 Ao salvar Folan, pegue o item Corneta de Chifre junto ao corpo após a conversa (equipe-a e toque quando estiver perto de harpias para derrubá-las). Vá descobrir o que aconteceu com o grupo de Hjalmar pelo caminho e siga os rastros para encontrar. Ajude Hjalmar a matar as sereias e, na entrada da aldeia, use o sentido de bruxo para encontrar um corpo com mapa e chave, para habilitar uma missão de caça ao tesouro – ao encontrar pregos, leve-os para o homem que viu mais cedo no barco encalhado.

 O caminho seguinte o leva até a toca do gigante. Ao encontrar um prisioneiro, Vigi, você pode libertá-lo – antes disso, recarregue o seu HP e use a meditação, além de óleo Ogroide. Caso não tenha esse óleo, use Trovoada. O sinal Quen é crucial para proteção extra. Ao optar salvar Vigi, pegue a chave no baú perto do gigante – caminhe sem >>



Salve o arqueiro Folan e o guerreiro Sigi, e eles o ajudarão futuramente



CAÇADOR DE PRAGAS Sempre que puder, vasculhe cada canto dos mapas, especialmente os com "?" e "!". Além de identificar localidades para cumprir missões e objetivos paralelos que dão algum XP, dinheiro, equipamentos ou encontrar

MISSÕES SECUNDÁRIAS RENDEM MUITO XP E RECOMPENSAS E CAUSAM MUDANÇAS EM DETALHES DA TRAMA

» pisar na neve nem usar magias – para não acordar o gigante – e liberte Vigi. Isso inicia a batalha.

Atenção para os movimentos do gigante e seus ataques de médio alcance. Se salvou Vigi e Folan, você terá uma ajuda extra. Use-os como distração para executar seus ataques pelas costas. Quando o gigante perder uma parte do HP, ele usará uma âncora como arma. A estratégia é a mesma, mas atenção dobrada ao ataque de longo alcance.

Após a batalha, fale com Hjalmar para concluir a missão. Caso tenha salvado Vigi e Folan, eles acompanharão Hjalmar em uma missão futura.

POSSESSÃO

Fale com Udalyrk para obter informações e encontre Cerys no fundo do casarão. Após a conversa, pegue a chave em um dos quartos, abra a adega e pegue a espada mágica. Fale com Udalyrk para saber da história, mergulhe perto da ilhota indicada e use o sentido de bruxo para achar os restos mortais sob a água e depositar a espada.

Ao continuar a missão, você terá de enganar a criatura que persegue Udalyrk no casarão abandonado. Investigue as pistas e fale com Cerys para executar o plano. Você terá de fazer uma escolha: a primeira Geralt resolve o problema do jeito dele, a segunda Cerys resolve do jeito dela.

Se escolher o método de Geralt, faça os preparativos para enfrentar o Hym. Ao lutar, acerte a criatura com quatro golpes fortes seguidos para neutralizar seus ataques. Quando Udalyrk ficar em pânico, escolha a opção (aperte R3) e use Axii (R2). Caso escolha o método de Cerys, após a cena você terá de lutar contra os soldados de Udalyrk. Ao derrotá-los, ocorre uma cena. Independentemente do método, Cerys automaticamente o ajudará em uma missão futura.

APOSTA DO REI

A missão fica ativa após ajudar Cerys e Hjalmar. Vá ao castelo de Skellige e fale com Crach. Mate os ursos que invadem o banquete e, em seguida, você terá de escolher entre ajudar Hjalmar e Cerys na solução de



Eskel é um cara legal, mas seu humor muda frente a rivalidade com Geralt

um mistério. Sua escolha define o novo rei/rainha de Skellige e isso afeta a próxima missão (você pode escolher não ajudar nenhum deles, mas isso encerra as missões extras em Skellige).

Caso ajude Cerys, use o sentido de bruxo e siga as pistas. Algumas evidências vão levá-lo a interrogar pessoas. Nas perseguições, seja rápido para derrubar o suspeito ou perderá seu rastro e informações que facilitam a solução do caso.

Se você optar por ajudar Hjalmar, as investigações serão mais voltadas para o combate e exploração e um conflito contra um druida. Ao ajudar um dos irmãos (31), a missão 'Coroação' fica cessível.

COROAÇÃO

Aquele que você ajudou (Cerys ou Hjalmar) na missão anterior será coroado rei ou rainha de Skellige (troféu **Realeza**). Caso não tenha

ajudado ninguém, Svanrige Bran será coroado. Se você escolheu um dos dois irmãos, não importa qual, fale com ambos durante a missão 'Irmãos de Armas'.

BEBÊ FEIO

Fale com o Sargento sobre Uma e vá buscar a criatura no celeiro. Após a cena, você terá algumas missões diferentes para concluir a missão. Primeiro, ajude Yennefer e use o dispositivo para rastrear a interferência com o experimento dela (examine as caixas perto de Vesemir), depois ajude Lambert acompanhando-o, matando monstros e investigando a voz do garoto na ilha (32) – você pode matar o Ciclope ou passar sem acordá-lo dentro da caverna.

Ao completar a tarefa de Lambert, você pode pedir para ficar na ilha e explorá-la (ativar uma placa de viagem rápida e enfrentar um Lynch). Depois, ajude Eskel a caçar o tordo seguindo as pistas até o local do combate. Por fim, vença a corrida contra Eskel e cobre o prêmio.



Certas escolhas parecem extremamente cruéis em algumas ocasiões





locais de poder (que dão 1 ponto de habilidade). Abra todos os locais de poder para o **troféu Poder Para dar e Vender**. A exploração ativa placas de sinalização. Estas permitem viajar de um ponto ao outro de maneira rápida. Encontre 100 placas para o **troféu Andarilho**. Ainda em suas andanças

mundo afora, você encontra, com frequência, ninhos de monstros. Mate os monstros e destrua seus ninhos. Na verdade, você só precisa destruir dez ninhos usando bombas para faturar os **troféus Dedetização e Bomba, Bomba, Bomba!**.



Se você ajudou Roche a resgatar Ves, ele irá ajudá-lo em Kaer Morhen



Encontre Yennefer e Vesemir sugere uma alternativa para ajudar Uma (33). Aceite e você pode ter um momento com Yennefer (de novo), além de gandaia e beber a noite toda com os demais bruxos.

IRMÃOS DE GUERRA

Hora de reunir aliados nos quatro cantos do mundo para a batalha que está por vir. Em Velen, você recruta Keira Meltz (basta ter cumprido a missão secundária 'Pelo Avanço da Aprendizagem' e escolhido a terceira opção para mandá-la para Kaer Morhen). Caso tenha completado a missão secundária 'A Queda da Casa de Reardon', Letho vai ajudá-lo.

Em Nilfgaard, fale com o imperador Emhyr. Em Novigrad, fale com Dijkstra (caso tenha cumprido a missão 'O Tesouro do Conde Reuven' sem usar a violência contra Menge e obtido informações sobre o tesouro, Dijkstra vai ajudá-lo), fale com Zoltan (ele vai ajudá-lo) e Roche (caso tenha cumprido a missão 'Olho por Olho' e tenha salvo Ves, Roche vai ajudá-lo).

Em Skellige, fale com Crach e aceite a Lâmina Invernal (uma

espada forte). Se concluiu a missão 'Coroação' escolhendo um dos irmãos (Cerys ou Hjalmar), fale com eles para retribuírem o favor ajudando-o - caso tenha cumprido a missão 'O Senhor de Undvik' e salvo Folan e Vigi, eles automaticamente se juntarão a você na batalha de Kaer Morhen.

Fale com Arminho e ele o ajudará - isso conclui todas as missões 'Irmãos de Armas' (**troféu Rapaziada**). Antes de seguir até a Ilha da Neblina, é importante estar evoluído (um nível 21 no mínimo), bem equipado e com um bom estoque de itens de recuperação e poções.

ILHA DA NEBLINA

Pegue um barco no porto e navegue até o ponto marcado no mapa. Em certo momento, siga a luz e não pare, mesmo que as sereias grudem no barco. Em terra, ao falar com o naufrago na cabana, encontre Igor, Gaspard (sempre que dormir, fale com ele) e Ferenc na ilha, mas cuidado com os monstros e ao enfrentar o Demônio. Ao encontrar os três anões, volte à cabana (**troféu Algo Mais**).

A BATALHA DE KAER MORHEN

Fale com todos os aliados que reuniu, especialmente com Keira, para comprar alguns itens e novas fórmulas de alquimia. Dentro da fortaleza, defina as prioridades de cada aliado. Antes

da batalha, porém, vasculhe, vasculhe Kaer Morhen para renovar seus ingredientes.

Na floresta, ajude Lambert (e Letho, caso o tenha recrutado) a fechar os portais usando magia Yrden ou bombas de Dimerítio, mas primeiro mate todos os inimigos que vigiam os portais antes de fechá-los. Ao controlar Ciri, antes de encontrar Triss, vá ajudar todos os demais guerreiros na muralha e na área próxima - com Ciri, aperte **R1** para marcar um alvo no chão e saia de perto, pois uma bola de fogo vai atingir o local.

Logo que a ação voltar para Geral, cavalgue com cuidado para não ser atingido pela chuva de fogo. Na fortaleza, ajude seus aliados para não morrerem em combate, mas priorize subir a muralha onde Vesemir está e acionar a alavanca para fechar o portão. Imediatamente, recue para dentro da fortaleza - o escudo de Yennefer vai diminuir e você sofre dano se ficar fora dele.

Conforme recua, ajude seus aliados pelo caminho. Quando precisar fechar dois portais, faça isso antes de batalhar contra os inimigos. Caso precise de bombas de Dimerítio, examine os baús espalhados pelo terreno (os pontos marcados em seu radar).



Eredin, o rei da Caçada Selvagem, é capaz de tudo para capturar Ciri



SANGUE NO CAMPO DE BATALHA

Despeça-se de Vesemir, fale com os demais (34) ao redor e os outros adiante. Alguns dias se passarão e agora você terá de fazer algumas escolhas com Ciri que soam positivas e negativas. Tais escolhas causam impacto diretamente no tipo de final do jogo. Assim que encontrar Ciri, você terá duas escolhas: a primeira opção faz com que Ciri afogue as mágoas na bebida (negativa); a segunda opção dá início a uma guerra de bola de neve (positiva) - nesse caso, desvie dos ataques de Ciri e acerte-a algumas vezes.

Ao acordar, a primeira opção o faz visitar o imperador de Vizima (positiva) e abre a missão secundária 'Dia dos Pais'; já a segunda opção (negativa) leva direto à missão 'Montanha Careca' dando continuidade na história.

DIA DOS PAIS

Ao falar com o imperador, ele oferecerá o pagamento por >>>

DETONADO

O CAMINHO MAIS DINÂMICO PARA OS CRÉDITOS FINAIS OU PARA A PLATINA

THE
WITCHER
WILD HUNT

SINAIS Geralt possui cinco magias que são Yrden (cria armadilha que desacelera os inimigos dentro do campo de ação), Quen (cria barreira protetora em torno do personagem), Igni (dispara onda de fogo), Axii (influencia inimigos tanto em conversas



Fazer Ciri sorrir com guerra de neve é um momento bem divertido

» Geralt ter trazido Ciri. A primeira opção (negativa) faz Ciri ficar com raiva; a segunda opção (positiva) faz Ciri ficar feliz. Há uma conversa com o General Voohirs, mas não afeta em nada.

MONTANHA CARECA

A trilha o leva até a aldeia. Aceite ficar para o banquete e interrogue o aldeão. Adiante, você encontra Johnny (caso tenha expulsado Sarah da casa na missão 'Novigrad Sonhadora', ela aparece também). Após o desafio da moeda, fale com a velha para ser levado à caverna. Derrote o demônio Fugas (ele é lento, mas forte, então abuse de ataques pelas costas e recue ou esquive-se para os lados).

Com Ciri, você enfrentará as Moiras (Tescelã, Alquimista e Sibilante). Com os poderes de Ciri, concentre-se em atacar apenas uma e matenha-se sempre em movimento. (35). Não é uma batalha tão difícil quanto aparenta, e caso fique com pouco HP, fuja – basta desviar dos golpes até se regenerar.



Com Geralt, no topo da colina, é hora de encarar o cavaleiro Imlerith. O inimigo é grande e lento, mas ele usa teletransporte para trás de você caso fique longe demais, então use a esquiva curta (●). O cavaleiro tem uma defesa pesada e é extremamente resistente. Para ele abrir a guarda, aproxime-se e use a esquiva curta para o lado assim que Imlerith usar o ataque, então emende outra esquiva para as costas dele e acerte um ataque forte seguido de um rápido, então se afaste. O óleo Trovoada ajuda, mas atenção com seu HP.

Ao causar dano suficiente, Imlerith vai soltar o escudo e abusar do teletransporte com ataques consecutivos. Use o controle de câmera para virá-la sempre na direção do inimigo, ao mesmo tempo use a esquiva longa (✕) para se afastar, indo na direção oposta de onde ele aparece. Esquive até ele bater a arma no chão e parar por um instante, aproveite para dar um ataque forte em suas costas (dano crítico!) e repita o processo de esquiva.

PREPARATIVOS FINAIS (PT. II)

Esta missão é ligada com as demais que vão aparecer. Fale com Triss no andar de cima para ativar a missão Cegamente Óbvio. Antes de acompanhá-la vá

ao andar superior e fale com Avallac'h para abrir outra missão. Aproveite o momento para fazer outras missões paralelas que tenha deixado de lado.

CEGAMENTE ÓBVIO

Encontre Triss na fonte e vá para a casa de banhos. Livre-se dos homens enfeitados e, no subterrâneo, fale com o troll Bart. A primeira opção o leva para um combate contra Bart, a segunda faz ele deixar você passar. Ao fim do caminho derrote o Elemental do Fogo (antes do combate, use óleo Elemental). Você já sabe como lidar com a criatura: evite ficar perto dela por muito tempo e não passe no rastro de fogo. Fique atento para não passar nos pontos de magia de Philippa.

Ao derrotar a criatura, vá até Philippa sem correr nem fazer barulho. Na conversa com Dijkstra, caso tenha feito a missão 'A Mais Procurada de Redânia', escolha a primeira opção para negociar a liberdade da feiticeira e abrir a missão 'Motivo de Estado' – se você não fizer essa missão antes da batalha final, a presença de Radovid afetará o final do jogo.

MOTIVO DE ESTADO

Fale com Dijkstra e seus comparsas e ajude-o a seguir com o plano. Fora do esconderijo,

Phillipa o ajuda. Vá ao encontro de Radovid, mas antes disso recarregue suas poções HP, pois durante a missão você não poderá fazer isso. Quando as coisas saírem do controle, ajude Roche a matar todos os soldados e o rei (troféu Regicida).

Logo depois Dijkstra vai tentar impor sua vontade. Você pode lutar contra ele e seus homens (primeira opção) ou ficar do lado de Dijkstra e sacrificar Roche e os demais (segunda opção). As duas opções impactam no final do jogo.

ATRAVÉS DO TEMPO E DO ESPAÇO

Siga Avallac'h, mas dentro da casa suba ao andar superior para ver Corine e Sarah (caso não a tenha expulsado na missão 'Novigrad Sonhadora'). No porão, use Aard para quebrar a parede e entre pelo portal. Antes de cruzar o portal seguinte, derrote algumas criaturas. No próximo mundo, corra pelo campo de gás até o lugar mais alto. Há um local de poder próximo, ao lado dele há uma ladeira que o leva na direção do próximo portal.

Ao mudar de mundo, dentro da água, nade até o portal próximo. No mundo seguinte, o frio é seu inimigo. Avance rapidamente e abrigue-se em



O rei Radovid é extremamente arrogante, cruel e inescrupuloso

quanto em batalhas) e Aard (explosão telecinética). Você pode alternar entre elas a qualquer momento dando um toque no **L1** para abrir o menu de atalho e selecionar a desejada; para usá-la em combate, pressione **R2**. Conforme você avança pela trama ou encontra áreas de poder espalhadas pelo mundo, você ganha pontos de habilidade que são usados para melhorar as magias e

ativar formas variantes de ataques mágicos. Complete o sinal Axii no nível 2 e você pode fazer com que um inimigo mate outro. Faça com que isso aconteça 20 vezes para levar o **troféu O Inimigo do Meu Inimigo**. Evolua o sinal Aard e, ao lutar contra inimigos (preferencialmente humanos) em lugares altos, use o sinal para derrubá-los. Dez mortes desse tipo valem o **troféu Sai de Baixo**.

■ TENTE CUMPRIR TODOS OS OBJETIVOS OPCIONAIS DE UMA MISSÃO PARA GANHAR MAIS XP

áreas sem a neve. Sempre que achar uma fogueira, acenda-a para recuperar seu HP e avance até o ponto seguinte. Siga por dentro da cidade coberta de neve, há lugares para se abrigar (**troféu Marionete**).

A GRANDE FUGA

Fale com Yennefer para encontrar o fugitivo. Quando o homem correr, vá atrás dele e acerte um soco ou a magia Aard para derrubá-lo. Depois, peça ajuda a Zoltan (se você ajudou as feiticeiras a fugirem na missão 'Agora ou Nunca', ele não entra na área da prisão), vá a Oxenfurt encontrar Yennefer e caia no poço. Use o sentido de bruxo para achar pistas e uma alavanca para abrir a passagem vigiada pela Bruxa Sepulcral.

Dentro da prisão, mate os guardas, fale com Margarita e depois vá atrás da chave da cela no andar superior. Mate os guardas (se Zoltan ajudá-lo, haverá poucos guardas no pátio).

O TROCO

Fale com Ciri no mercado e siga-a para encontrar Júnior.

Se tiver com nível 3 da magia Axii, pode convencer os guardas a entrar na casa; do contrário, mate-os. Se você matou Júnior na missão 'Pegue o Júnior', Dudu vai assumir a identidade. Se deixou Júnior viver, vai encontrá-lo em um beco jogado na sarjeta.

A outra parte da missão consiste em visitar Bea, amiga de Ciri, na taverna (dentro da taverna, fale com os brigões ao fundo para abrir a missão 'Punhos da Fúria: Novigrad'). Depois, vá ao acampamento de não-humanos. Logo após a corrida, ajude Valdo e Aegar.

Caso concorde em roubar cavalos, a missão continua. Caso se recuse, ocorre um desafio de combate mano a mano no acampamento. Vencer ou perder faz você ser banido e a missão termina. Caso continue a missão, invada o estábulo e pegue a chave na mesa ao lado da porta. Se fizer muito barulho (pular, correr ou usar bomba), os cavalos ficam agitados e o guarda acorda. Se isso acontecer, surre o guarda, equipe a magia Axii e use-a para acalmar os cavalos.



Ao roubar cavalos, Ciri fica feliz e surpresa por Geralt fazer algo errado

Hjalmar é um guerreiro e acha que pode resolver tudo com força, ao contrário de sua irmã Cerys, que é uma grande estrategista



PREPARATIVOS FINAIS [PT.2]

Fale com Ciri no cabaré de Dandelion para iniciar mais uma escolha que afetará o final do jogo. Margarita e Philippa querem falar com Ciri; você ir com ela (negativo) ou deixá-la entrar sozinha (positivo). De um jeito ou de outro, a conversa é um convite para Ciri tomar parte da Estada das Feiticeiras.

Caso tenha entrado com Ciri, você pode argumentar. Caso tenha ficado de fora, Yennefer vai espiar e você pode tomar parte disso ou não. As respostas aqui não afetam em nada, apenas deixam Ciri com dúvidas.

Se você, ao final das missões 'Agora ou Nunca' e 'Último Desejo', ficou com Triss e com Yennefer, automaticamente vai abrir a missão extra 'Um Caso a Três' (**36**). Vá encontrá-las no ponto marcado para uma

"festa" particular. Do contrário, vá falar com Avallac'h no porto para abrir novas missões.

VINI VIDI VIGO

Espere o cair da noite (use meditação), pegue um barco e aproxime-se da frota do rei. Mergulhe em seguida e nade submerso até o navio marcado em seu radar (não nade na superfície ou será alvejado). Ao subir no navio, fale com o rei.

PEDRA SOLAR

Fale com Crach e a missão terá uma leve variação. Se Cerys for a rainha de Skellige, vá ao encontro de Arminho. Independentemente da conversa que tiver com Lugos vai ocorrer uma luta. Mate todos e desça até o porto. Se Hjalmar for o rei, você será atacado por soldados de Lady Birna. Mate todos e fale com Arminho.

Independentemente disso, fale com Arminho (**37**) para



DETONADO

O CAMINHO MAIS DINÂMICO PARA OS CRÉDITOS FINAIS OU PARA A PLATINA

THE
WITCHER
WILD HUNT



38



ter acesso a dois objetivos: um é encontrar o bardo (38) na montanha (você terá algumas escolhas por tempo, mas elas não são importantes para a história); o outro é libertar o pescador de um grupo de bandidos ou investigar o que precisa dentro da água você mesmo.

Cumprindo os objetivos, fale com as feiticeiras no porto para abrir uma nova missão. Vá ao encontro de Philippa (vá de barco) e siga-a por dentro das ruínas. No caminho surgem uns afogadores, um golem e alguns cavaleiros negros fantasmas. No final, organize os espelhos para direcionar a luz para o altar ao fundo e fale com Philippa.

CRIANÇA DO SANGUE ANCESTRAL

Ajude Ciri a matar o Elemental, depois Yennefer a investigar o laboratório. Use o sentido de bruxo para identificar as pistas e encontrar a elfa companheira de Avalac'h. Com as revelações, Ciri fica brava e você tem uma escolha que afetará o final: a primeira opção é acalmar Ciri (negativa), a segunda é deixa-la extravasar a raiva (positiva).

Fora do laboratório, ao saber da morte de Skjall, Ciri ficará triste e surge mais uma escolha influente: você pode confortá-la com a primeira opção (positiva) ou manter o foco na missão (negativa). Caso opte confortar Ciri, você terá a rápida missão 'Tumba de Skjall'. Nela ocorre uma escolha por tempo (a primeira opção Ciri fica brava, a segunda opção Ciri extravasa a raiva) que afeta apenas no humor da jovem. Independentemente da sua escolha, fale com Avalac'h para continuar na missão.



Eredin é um apelão, mas é possível forçá-lo a seguir padrões de ataque

SOBRE GELO FINO

Após a reunião e algumas escolhas comuns, acompanhe Avalac'h. No início da missão você controla Ciri; mate o que aparecer e avance até lutar com o guerreiro Caranthir antes de Geral.

Quando Geral entrar em ação use a esquiva longa (X) para evitar os projéteis de gelo ao mesmo tempo em que avança contra o guerreiro. Caranthir usará teletransporte para se deslocar para uma área próxima, além de chamar trolls. Quando ele invoca criaturas, fica totalmente indefeso. Ataque-o pelas costas se puder. Ignore as criaturas (use bomba Dimeritio para atrasá-las), mantendo-as entre você e o guerreiro – os projéteis de gelo causam danos nas criaturas!

Sempre que Caranthir jogar vários projéteis simultâneos, corra na direção dele e use a esquiva longa seguida de ataque forte. Se ele jogar projéteis individuais, corra para os lados ou use a esquiva curta (O) para desviar. Antes de morrer, Caranthir leva Geral para o fundo do mar. Nade imediatamente até a superfície. Depois disso, siga pelo campo de batalha e ignore todos até chegar a Eredin.

Na primeira parte da batalha Eredin usa teletransporte

(sempre que faz isso, a camada de gelo na armadura aumenta a defesa dele, então use magia de fogo). para aparecer atrás de você. Quando ele aparecer, use a esquiva longa para se afastar ou desviar para um dos lados. Seja rápido para flanqueá-lo durante seu movimento para acertar um ataque forte seguido de fraco até ele defender (39). Recue e repita isso até ele levá-lo para outro campo de batalha.

Na segunda parte, caso ele fique distante, usará pontos de luz no chão para arremessar magias. Corra em direção a ele para acertar um ataque antes que ele se recomponha. Caso

39



Eredin erga a espada a uma média distância, esquive para os lados e não toque no corte de energia. De resto, ele usa o truque do teletransporte para tentar surpreendê-lo. Ao final da batalha, corra até o portal e acabe com Eredin (troféu O Rei Está Morto).

TEDD DEIREADH, A ERA FINAL

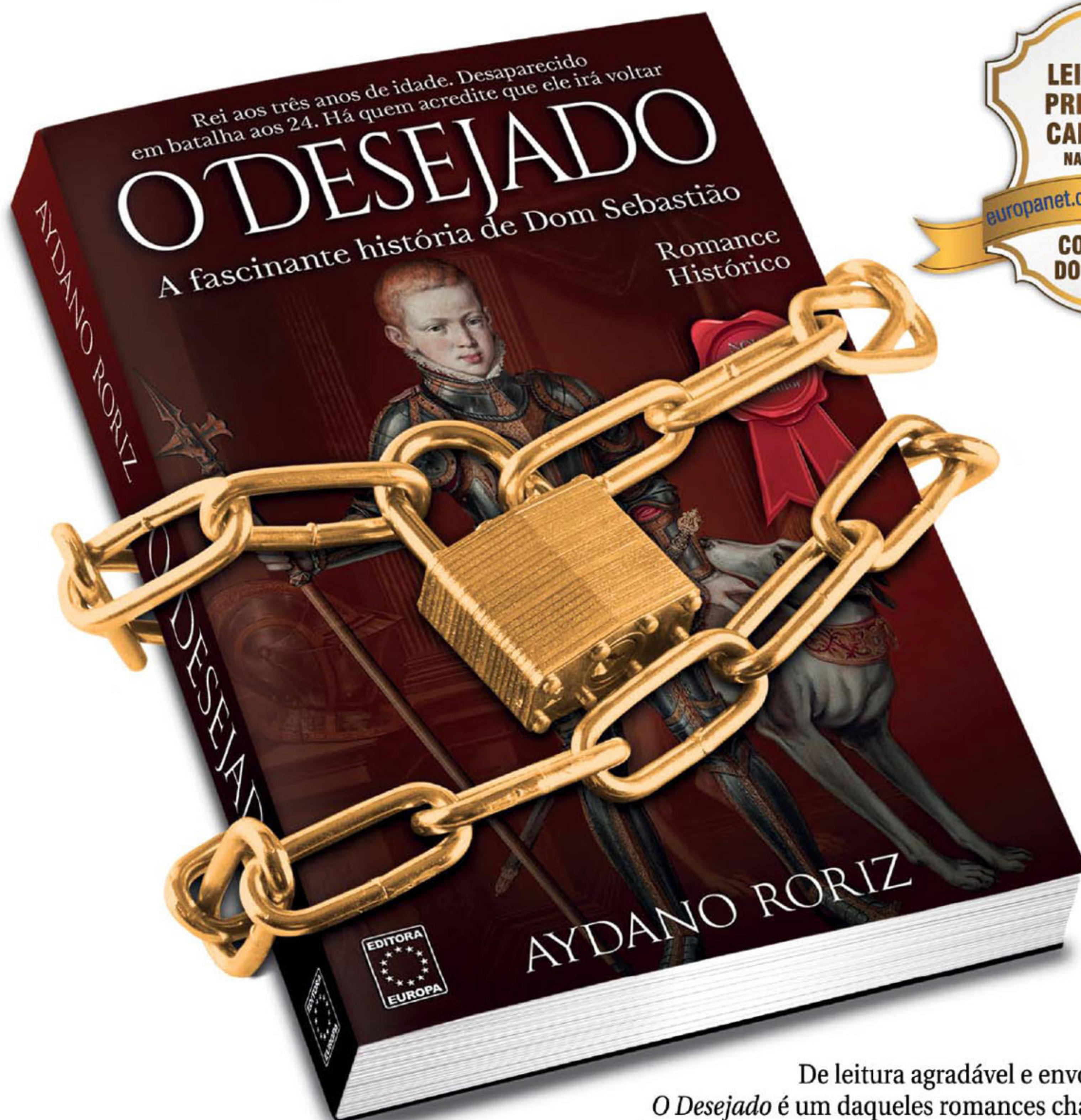
Recarregue suas poções, acompanhe Yennefer e ignore os monstros pelo caminho. Ao chegar à montanha, fique sob o escudo e livre-se das criaturas que ataquem. Ao se aproximar de Avalac'h, ocorrem algumas escolhas por tempo que não são tão importantes – o resultado será o mesmo e o final já foi definido através das escolhas positivas e negativas que você fez antes.

Independentemente do Epílogo, continue explorando o mundo e cumpra missões extras que estão pendentes. Além disso, você deve evoluir até o nível 35, o que rende o troféu Que Gracinha! >>



Ciri luta com força total e causa um ferimento grave no mago Caranthir

Descubra segredos reais, escondidos por quase 500 anos, que mudaram a História



De leitura agradável e envolvente,
O Desejado é um daqueles romances chamados
no jargão internacional de *page turner*. Um livro tão
excitante, que não se consegue parar de ler.

Compre nas livrarias, pelos telefones
0800 8888 508 ou (11) 3038-5050 (SP),
e pelo site www.europanet.com.br/odesejado

Disponível também em versão digital

amazonkindle

Saraiva
reader

Disponível na
iBookstore

kobo

Google play

DETONADO

O CAMINHO MAIS DINÂMICO PARA OS CRÉDITOS FINAIS OU PARA A PLATINA

THE
WITCHER
WILD HUNT



PERIGOS NATURAIS O ambiente ao seu redor pode ser usado como arma para eliminar inimigos. Se o chão for tomado por gás tóxico, use a magia Axii para causar uma explosão. Se avistar uma toca de insetos, atire com a Besta para instigar um ataque

EPÍLOGO

Dependendo de certas escolhas e a conclusão de algumas missões, você terá uma das três grandes variações de epílogo, além de cenas que mostram o que aconteceu com alguns personagens. Fora isso, outras condições do mundo (como a guerra entre Nilfgaard e os Reinos do Norte) variam de acordo com as decisões feitas ao longo do jogo.

QUANDO ALGO TERMINA, ALGO COMEÇA I

Ciri morre. Caso tenha feito escolhas negativas referentes a Ciri (decisões

"contra" Ciri) nas missões 'Sangue no Campo de Batalha' e 'Preparativos Finais', você começa a missão no Pântano Retorcido. Você pode ter a ajuda de um lobisomem (ou não) para rastrear a Tecelã, a Moira que fugiu com o medalhão de Ciri. Matá-la é o último ato de Geralt.

QUANDO ALGO TERMINA, ALGO COMEÇA II

Ciri decide viver como o bruxo. Esse final é obtido caso tenha feito escolhas positivas (a guerra de bola de neve, deixar Ciri conversar sozinha com Margarita e Philippa, deixar Ciri quebrar o

PUNHOS DA FÚRIA



As missões 'Punhos da Fúria' são lutas mano a mano nas quais você aposta dinheiro em si próprio. As lutas consistem em derrotar três lutadores locais para enfrentar o campeão regional. Há uma missão desse tipo em Nilfgaard, Velen, Novigrad e Skellige.

Para vencer as lutas independentemente do seu nível, há uma tática simples: comece a luta com socos rápidos (■), forçando o adversário a defender, então recue para trás (e aperte ●). Quando o adversário der o primeiro passo em sua direção, avance com um soco forte (▲) para uma disputa na qual você sempre vence.

Feito no tempo certo, Geralt acerta o golpe e ainda cancela a ação do adversário - acerte um ou dos socos fracos antes de recuar e repetir a investida. Derrotar um adversário sem sofrer nenhum dano vale o **troféu Na Raça**.

De todas as batalhas,



a mais difícil será contra o urso Olaf, em Skellige. Use as colunas da arena como defesa e aproxime-se do urso, recuando em seguida para ele atacar o vazio. Imediatamente, avance com um soco forte e recue. Repita. Desvie de sua investida e acerte-o pelas costas para causar dano crítico (**troféu Encrenqueiro**).

Vença os campeões regionais para abrir a missão o 'Campeão dos Campeões'. Primeiro, livre-se do fantasma da arena (fale com os moradores no muro coberto da arena e aceite ajudá-los), entre na arena e deixe o fantasma vencê-lo.

Derrote o troll na porrada (você pode usar Trovoada e recuperar seu HP), repetindo a tática da investida seguida de uma sequência de socos. Quando o troll ficar na defensiva, recue e repita (**troféu Encrenqueiro de Primeira**).



Geralt mente para Emhyr sobre a morte de Ciri e é expulso do castelo

contra alvos próximos ou use a magia Aard para jogar/derrubar objetos. Não importa o método, apenas mate 50 inimigos usando o ambiente e o **troféu Complô contra a Natureza** é seu.



VESTIDO A CARÁTER Durante as missões trate de ler e investigar tudo. Eventualmente, você encontra diagramas de armas e armaduras, informações que permitem que ferreiros/armeiros produzam equipamentos específicos de uma mesma série. Dessa forma, você obrigatoriamente vai reunir um conjunto completo, como a série Grifo (composto por seis diagramas). Reúna o material necessário, fale com ferreiros/armeiros para criar o conjunto completo e equipe-o faturar o **troféu Armado e Perigoso**.

40



laboratório de Avalac'h e visitar o túmulo de Skjall) e não tenha ido à Vizima apresentar Ciri ao imperador Emhyr. Geralt mente para Emhyr dizendo que Ciri está morta. Ele entrega uma espada (40) para a garota e a encontra em uma taverna em Pomar Branco. Ciri passa a viver como com Geralt.

QUANDO ALGO TERMINA, ALGO COMEÇA III

Ciri se torna Imperatriz de Nilfgaard. Caso tenha feito escolhas positivas em relação a Ciri e tenha apresentado ela ao Imperador durante a missão 'Sangue no Campo de Batalha'

(além das quatro ações citadas anteriormente, outra decisão positiva é não aceitar o dinheiro por levar Ciri). Outra condição especial é Nilfgaard vencer a guerra. Para, isso cumpra as missões 'Olho por Olho', 'A Mais Procurada de Redânia', 'Um Plano Letal' e 'Motivo de Estado'. Ao fim desta última, mate Radovid e apoie Roche contra Djikstra.

Esse final começa em uma taverna de Pomar Branco, no inverno, com Geralt, Zoltan e Dandelion. Caso tenha ficado com Triss ou Yennefer ao longo da trama, uma delas vai aparecer na taverna – se não teve afinidade com nenhuma delas (ou tentou algo mais com as duas), a cadeira estará vazia.

Geralt sai para viver seus últimos momentos com Ciri: matar um tordo e pescar ao estilo dos bruxos, antes dela se tornar Imperatriz de Nilfgaard.

O PROFISSIONAL



Conforme desbrava as regiões de cada mapa, localize cada aldeia e cidadela do jogo para ter acesso aos quadros de avisos. Neles você encontra as missões 'Contrato de Bruxo', que consistem em investigar, caçar monstros ou dar fim a aparições. Os contratos podem ser negociados com as pessoas que os fixou no quadro – nesse caso, é importante prestar atenção ao visual do contratante e na importância que ele dá ao falar do caso. Você pode aumentar o preço, mas se o contratante discordar três vezes, o valor será o normal.

Ao todo existem 27 Contratos de Bruxo para cumprir, mas fique atento ao nível que cada contrato



exige. Se o seu personagem não estiver evoluído o suficiente, você pode cumprir tais contratos futuramente quando estiver mais forte. Complete duas missões de contrato sem usar sinais (magia), poções e óleos, mutagênicos (desabilite caso os tenha equipado) ou bombas para faturar o **troféu O que é Justo é Justo**. Dentre os vários contratos há alguns que liberam os **troféus A Plenos Pulmões, O Caça-Vampiros, Espírito do Bosque, Do Pó ao Pó e Dois é Demais**, que exigem um personagem relativamente forte para dar conta do recado. Além disso, ao cumprir todos os contratos você ainda leva o **troféu Geralt: Bruxo Profissional**.



Ciri carrega o sangue ancestral, herança genética que a permite viajar entre mundos e dimensões



1



4



6



7



2

dicas
para

...

3

DARK SOULS II

SCHOLAR OF THE FIRST SIN

Descubra como acessar as áreas extras de Drangleic

5

1 CADÊ O CONTEÚDO?

Se você já jogou *Dark Souls II* e seus DLCs, deve saber onde as áreas extras apareceram, mas em *Scholar of the First Sin* seu personagem não começa com os itens necessários para abrir esses lugares. É preciso alcançar certos pontos da aventura para poder acessar o conteúdo e fazer o final alternativo.

2 DRAGON TALON

Esse item fica na porta que há no meio da descida do buraco em Majula. Para abri-la é preciso descer em uma plataforma que fica na beirada do precipício em Black Gulch, perto da segunda fogueira. Mate os dois gigantes na caverna e encontre a chave. Com ela, abra a porta no buraco de Majula e pegue o item que abre o caminho para Shulva, disponível atrás da sala do chefe The Rotten.

3 ELANA E SIHN

Shulva tem dois chefes chatos, especialmente o primeiro. Elana pode invocar esqueletos para ajudá-la ou então uma cópia de Velstadt, que vai dificultar muito a sua vida. Tente se concentrar nela caso Velstadt apareça e mate os esqueletos. Se estiver muito difícil, pedir ajuda é a melhor saída. Já Sinh, o dragão, costuma ser mais difícil para armas de curto alcance, pois ele possui bastante HP e ataques fortes que o protegem de quem está próximo. Tenha itens contra veneno e cuidado com a baforada de fogo e o golpe com o rabo.

4 HEAVY IRON KEY

Na Floresta do Gigantes há uma área em chamas com monstros que cospem fogo. A chave fica nesse lugar, acessado pulando pelo caminho depois do bonfire ou pela porta que fica ao lado da sala do chefe. A entrada de Brume Tower, área acessível com a chave, fica ao lado do bonfire após matar o Rei de Ferro.

5 SIR ALONNE

Depois de matar o Fume Knight, há mais dois lugares opcionais nessa parte, acessados com a chave da Brume Tower: Iron Passage e Memory of Old King, onde há uma das lutas mais legais do jogo, contra Sir Alonne. Ele é forte contra dano de corte, por isso uma espada bem grande ou armas do tipo martelo são recomendadas. Ao mesmo tempo, é bom não estar com o peso de equipamento acima de 50%, já que a parte principal dessa luta é conseguir desviar dos ataques de Alonne e rolar na hora certa. Mesmo se usar um escudo grande, não fique com um rolamento muito pesado.

6 FROZEN FLOWER

Fica em Drangleic Castle, depois do primeiro bonfire. Na sala com várias portas e Sentinelas, o item estará atrás de uma das portas. A entrada para a área extra fica no altar do Shrine of Winter. Um conselho: evite a parte opcional do deserto de neve interminável a não ser que esteja jogando em modo cooperativo. As recompensas pelo esforço simplesmente não valem a pena.

7 IVORY KING

Quando chegar no Ivory King... bem, é provável que você morra. Vários soldados acompanham ele e é muita coisa para lidar. Quando voltar à vida, procure quatro estátuas de cavaleiros sentados em pequenos tronos. Eles vão levantar e seguir até a arena do chefe. Esses amigos cuidam dos soldados enquanto você se concentra no chefe, e podem até ajudar nessa luta se sobreviverem.

8 SCHOLAR OF THE FIRST SIN

O personagem que dá nome ao DLC é um novo NPC que traz um sentido maior para a história. Ele aparece pela primeira vez na sala do último Primal Bonfire que você alcançar – ele é um bicho bem grande, você vai notar. Depois de falar com ele até sumir, ele aparecerá de novo na entrada de Undead Crypt. Por fim, ele surgirá no bonfire do Dragon Shrine. Se você matar Vendrick antes de enfrentar Nashandra e conseguir as três coroas, Aldia vai aparecer como o verdadeiro chefe final. Ao matar o inimigo (não fique perto dele por muito tempo e a maioria dos ataques não te alcançarão), você pode escolher se vai aceitar sua posição de próximo monarca ou recusar o trono e sair da sala para trilhar seu próprio caminho.

TROFÉUS

DETONAR O JOGO É SÓ O COMEÇO. A BUSCA PELA PLATINA É O DESTINO DOS MELHORES JOGADORES

TEXTO GILSOMAR LIVRAMENTO



MORTAL KOMBAT X

Uma platina de honra conquistada com muito sangue, habilidade e brutalidade

Diferente do jogo de 2011, MKX é bem mais rápido de platinar, já que o ritmo depende das suas habilidades. O ideal é jogar com alguns amigos, pois todo mundo se diverte e se ajuda. Mas se você não é tão habilidoso e não é do tipo que joga com amigos online, este guia é perfeito para você. A condição é ter um segundo controle, um pouco de paciência e aprender certas regras de combate. Mãos à obra!

TROFÉUS DA HISTÓRIA

Termine o modo História para ganhar dois troféus, habilitar itens e liberar o lutador Shinnok.

R UM NOVO COMEÇO

R HÁ UM GOVERNANTE

TROFÉUS CORRIQUEIROS

Os troféus a seguir podem ser conquistados durante as partidas. Se quiser acelerar

o processo, use um segundo controle para jogar sozinho no modo Jogador vs Jogador e cumpra as condições sem precisar se preocupar com um adversário chatão no seu pé.

R SUBINDO NA VIDA

Evolua seu perfil de jogador até o nível 10. Todos os seus feitos, independentemente do personagem usado, rendem pontos de XP que evoluem o seu perfil de jogador.

P DEUS ANCESTRAL

Evolua seu perfil de jogador até o nível 65.

R VÁ PARA O DOJO

No menu principal, entre no modo para um jogador e escolha Treinamento e Praticar. Pegue um lutador qualquer, defina o oponente e pronto.

R É ASSIM QUE SE FAZ

No menu principal, entre no modo para um jogador e escolha

Treinamento e Tutorial. Complete o treinamento ou simplesmente pule todas as etapas (▲) para ganhar o troféu.

R TEMPO ESGOTADO

Entre no modo para dois jogadores e ajuste a luta para um round de 30 segundos. Com o controle um, acerte uns golpes e espere o tempo acabar.

R FEIJÃO SALTITANTE

Pule 30 vezes em uma luta.

R VANTAGEM BLANCHE

No cenário Mercado do Mundo Exterior, aperte **R1** perto da velhinha para usá-la como arma.

R ESTÁ JORRANDO

Derrame mil litros de sangue. Esse troféu virá com o tempo, então não se esforce jogando contra adversários inertes.

R SOMENTE UM VERDADEIRO MESTRE

Com dois controles, use o

segundo para causar dano e deixar o lutador do controle um com menos de 10% (quase no limite); então, use o jogador um para vencer o round de virada.

R DISCOTECA

No controle de Kotal Kahn, faça o golpe ↓ → + ● para criar uma coluna de luz do sol. Entre na luz e troque de posicionamento (aperte **L2**) cinco vezes.

R HARA KIRI

Com Kotal Kahn, jogue uma partida de dois rounds. No primeiro, apanhe até ficar com 5% de HP e cometa suicídio (→ ↓ ← + ●) para perder o round. Vença os dois rounds seguintes.

R FINISH HIM

Execute um Fatality.

R TROLLANDO

Durante a mensagem FINISH HIM!, aperte ↓ 30 vezes antes de executar um Fatality.

+90 HORAS

Explorar a Kripta para habilitar Brutalities e cumprir condições online leva um tempo.

61 TROFÉUS

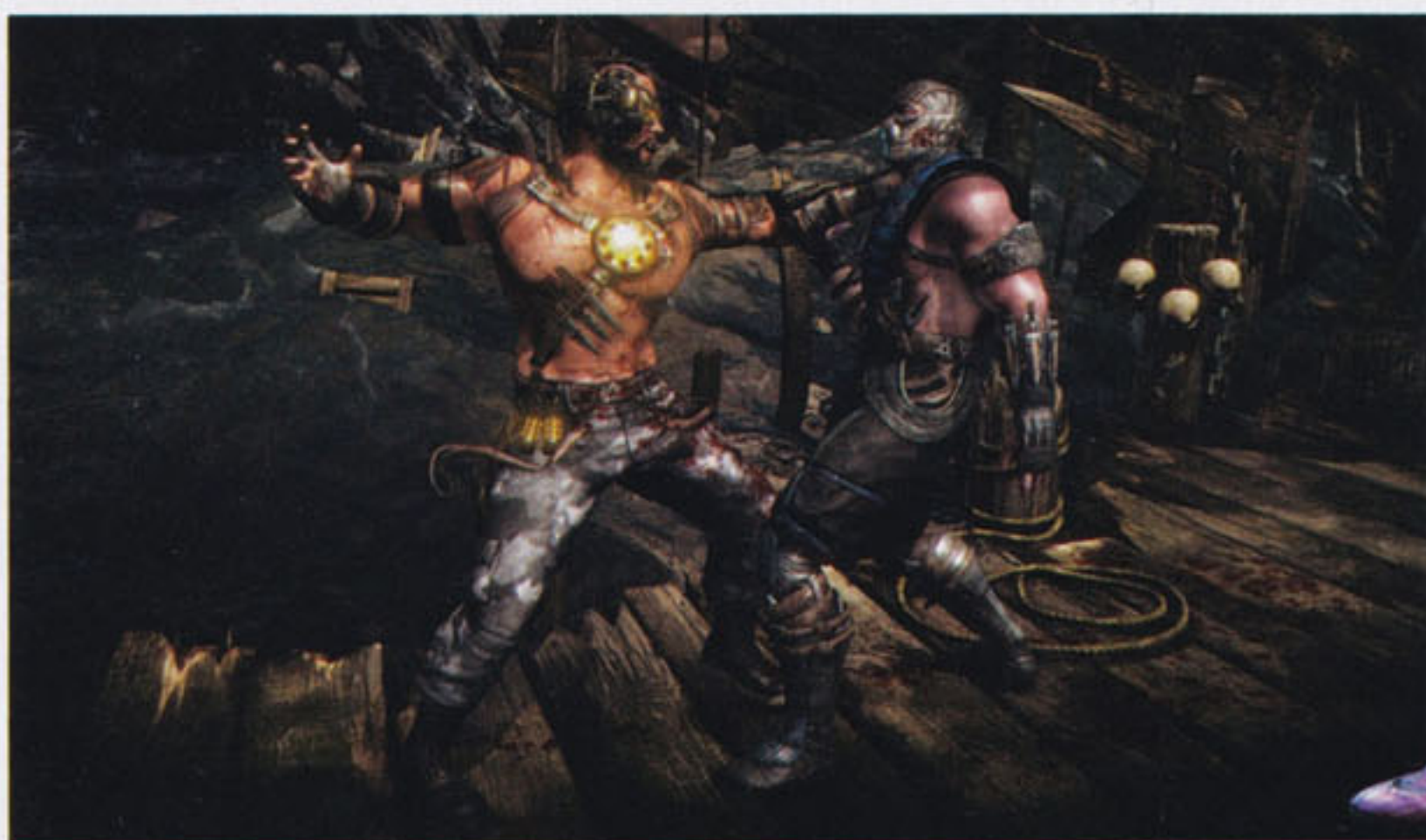
★54 bronze ★5 prata
★1 ouro ★1 platina

21 TROFÉUS ONLINE

Dá para conseguir quase todos jogando online com amigos em partidas privadas.



CADA PERSONAGEM É ÚNICO NA FORMA DE CONTROLAR. INVISTA EM UM COMO SEU LUTADOR PRINCIPAL



1 CHAMEM UM MÉDICO

Execute o ataque Raio-X de todos os personagens. Entre no modo Treinamento para começar sempre com a barra de Super cheia e aplique o Raio-X (**L2** + **R2**). Exceto pelos golpes especiais de Sonya Blade (ele é um contragolpe, ou seja, o comando deve interromper o ataque do adversário) e de Takeda (execute os comandos no ar), os demais lutadores executam o Raio-X no chão e sem condições especiais.

2 A DIVERSÃO ESTÁ NO SANGUE

Execute um Fatality com cada um dos personagens – ou seja, 24 Fatalities no total, contando com Shinnok. Crie uma partida

de Jogador vs Jogador personalizada com pouca energia para acelerar o objetivo – não é possível ganhar esse troféu no modo Treinamento.

3 PODER CANALIZADO

Execute 100 Fatalities. O troféu vem conforme você jogar, seja contra a IA, contra outros jogadores ou usando o modo para dois jogadores – só não vale no modo Treinamento.

4 FIM BRUTAL

Execute um Brutality. O mais fácil é o do lutador Shinnok.

5 FUTURO SOMBRIO

Execute 50 Brutalities – acelere as coisas usando o método descrito no troféu Sem Lealdade.

6 MESTRE

Cada personagem possui três variações. Vença uma partida com cada variação de todos os lutadores – veja mais no troféu Sem Lealdade.

7 NÃO MORREU AINDA

No menu principal, entre em Um Jogador, Torres e Teste Seu Poder. Falhe continuamente (apenas aperte **L2** ou **R2**) até ser vítima de 13 tipos de mortes distintas, ou seja, até o troféu pipocar na tela.

8 ONIPOTENTE

Ainda no Teste Seu Poder, vença todas as etapas. Aperte os botões frontais o mais rápido que puder e, assim que o círculo na tela ficar verde, aperte **L2** ou **R2**.

9 QUE A SORTE ESTE JA AO MEU FAVOR

Ganhe sete partidas no Teste Sua Sorte. Cada partida tem efeitos modificadores de batalha, o que pode ajudar ou atrapalhar. Se quiser facilitar, jogue no nível de dificuldade Muito Fácil, defina as partidas em um só round de 30 segundos e escolha apenas um modificador.

10 ENCONTRO ATERRORIZANTE

Durante suas andanças pelo modo Kripta, eventualmente uma criatura vai atacá-lo. Seja rápido e aperte o botão que aparece na tela no momento do ataque para ganhar o troféu e dinheiro extra.

11 PULOU A BARCA

Ao jogar pela primeira vez é preciso escolher uma entre cinco facções para se associar. Entre no modo Facções e troque de grupo para participar de todas as facções – confira o troféu Sem Lealdade antes.

12 CAMPEÃO DA FACÇÃO

Atinja o nível 50 de uma facção. Maiores detalhes no troféu Sem Lealdade.

13 SEM LEALDADE

O jogo possui cinco facções: Lin Kuei, Black Dragon, Brotherhood of Shadow, Special Forces e White Lotus. Para faturar esse troféu, e os demais atrelados a ele, evolua cada uma das facções até o nível 50. Ao representar uma facção, jogue em qualquer modalidade para ganhar XP de facção e evolui-la ao máximo. Só depois troque por outra, pois a cada troca o XP é zerado.

Para transformar semanas de dedicação em menos de cinco horas, basta ter um segundo controle e ter terminado o modo história. Vá ao Perfil de Membro no Modo Facção e personalize os três ícones, equipando ícones que dão PF (pontos de facção) por vitória e por Brutality.

Agora, entre no modo Dois Jogadores, faça uma partida personalizada com um round e com o modificador de batalha Perigo (que deixa o HP com 1% »

Mileena continua sexy e mortal, mas sua boca passou por uma mudança radical em relação ao jogo anterior

de saúde) para afetar ambos os jogadores – segundo jogador não precisa equipar nada. Use Shinnok como seu personagem principal. Assim que o jogo começar, faça o Brutality (←→+■ e mantenha ■ pressionado) de Shinnok para vencer a luta imediatamente. Os ícones do seu perfil darão muito XP extra, junto com o XP normal da vitória. Repita a luta até evoluir a facção ao máximo, mude e faça o mesmo com as outras.

31 KOMPETIDOR DA TORRE

No modo Torres, conclua as batalhas de uma única torre de qualquer categoria.

31 GUERREIRO DA TORRE

No modo Torres, conclua uma torre (de qualquer categoria) com todos os personagens (inclusive Shinnok).

31 MESTRE DA TORRE

No modo Torres, conclua 10 Torres Vivas.

31 DEUS DA TORRE

No modo Torres, conclua 50 Torres Vivas.

31 VANTAGEM ESTATÍSTICA

No menu principal, entre em Extras e escolha Histórico de Kombat Offline.

31 O KOLECIONADOR

Habilite 50 dos 105 modificadores de batalha. Apenas 15 estão disponíveis desde o início e há duas formas de conseguir mais: no modo Kripta (em baús aleatórios e apostando 5.100 moedas na loteria da estátua) ou jogando o modo Torres Vivas (todos os modificadores que aparecerem serão habilitados ao concluí-la).

31 ARRUME A RETAGUARDA

No menu principal, entre em Extras, Histórico de Kombat Offline e aperte ▲ para editar seu perfil. Mude o plano de fundo por outro qualquer que tenha habilitado, aperte ● e salve as modificações.

31 FIGURA ICÔNICA

Ao editar seu perfil, equipe

Golpes aprimorados são versões fortes de golpes especiais e são ativados ao apertar R2 junto com o comando (exemplo: ↓→ + ■ golpe especial e ↓→ + ■ + R2 aprimorado). Exige uso da barra de Super.



Com as variações, Scorpion ainda é um dos mais apelões

OS LUTADORES ADQUIRIDOS POR MEIO DE DLCS JÁ VÊM COM TODOS OS GOLPES HABILITADOS



Goro possui combos fáceis e que causam um dano absurdo!

um novo ícone, aperte ● e salve as modificações.

31 ESTOU CERCADO

Ao editar seu perfil, mude a borda do seu perfil de jogador, aperte ● e salve as modificações.

31 TODAS AS PEÇAS

Ao editar seu perfil, escolha um ícone e aperte ■ para ver suas especificações. Passe o marcador de seleção sobre os ícones até um exibir a mensagem 'Equipar Conjunto' no lado direito da tela, então aperte ▲ para confirmar e ● duas vezes para sair sem salvar.

31 NOCAUTE

Execute um combo de 10 acertos com todos os personagens. Faça isso no modo Treinamento para tirar vantagem da barra de Raio-X infinita. Veja a seguir os combos de cada lutador:

- **Kung Lao:** use o raio-x (L2 + R2)
- **Jax:** com inimigo no canto da tela, pule com ▲, então ■, ■, ↓← + ▲ + R2, ■, ■, ↓← + ▲
- **Sonya Blade:** use o raio-x (L2 + R2) quando o inimigo atacar, depois →→, ■, ■, ■.

BRUTALIDADE

São golpes ou combos que matam o adversário. Só funcionam quando o oponente estiver com 10% ou 5% da barra de HP, e apenas no round decisivo. Cada Brutality possui uma série de condições para funcionarem.



Raiden é o personagem das antigas que mais recebeu truques novos de jogabilidade dependendo da variação



- **Kenshi:** ■, ■, ●, L2 + R2
- **Kitana:** use o raio-x (L2 + R2)
- **Scorpion:** ■, ■, L2 + R2
- **Sub-Zero:** com a variação Criomante, faça → + ■, ▲, ▲, → + ✕, ●, ■ + ●
- **Mileena:** → + ■, ▲, L2 + R2
- **Takeda:** ■, ■, ← + ▲
- **Cassie Cage:** use o raio-x (L2 + R2)
- **Jacqui Briggs:** no canto da tela, faça ■, ■, ↓ ← ■ + R2, ■, ■, ↓ ← ■
- **Kung Jin:** use o raio-x (L2 + R2)
- **Shinnok:** ■, ■, ▲, L2 + R2
- **Kano:** no canto da tela, pule parado e acerte ▲, então ■, ■, ■, ■, L2 + R2

- **Johnny Cage:** ■, ■, ✕, L2 + R2
- **Erron Black:** no canto da tela, pule parado e acerte ▲, então ■, ■, ■, ■, L1
- **Liu Kang:** use raio-x (L2 + R2)
- **Ermac:** com a variação Mestre das Almas, faça ■, ■, L2 + R2
- **Kotal Kahn:** ← + ■, ▲, ▲, L2 + R2
- **Reptile:** no canto da tela, pule parado com ▲, então aperte ■, ■, ■, ■, L1
- **Ferra/Torr:** ← ■, ▲, ■, L2 + R2
- **D'Vorah:** raio-x (L2 + R2)
- Raiden:** raio-x (L2 + R2)
- Quan Chi:** → + ▲, ■, ▲, L2 + R2

TROFÉUS ONLINE

Quase todos os troféus online podem ser obtidos facilmente jogando em partidas privadas apenas com um ou mais amigos.

1 UM KANDIDATO

Complete uma partida no modo Batalha da Torre. Esse modo é online, com partidas contra jogadores aleatórios. Todos os jogadores enfrentam as mesmas batalhas, que podem estar ou não com modificadores. O vencedor surge de um conjunto de fatores: fazer mais pontos por cumprir objetivos, realizar mais Fatalities ou Brutalities e terminar a torre o mais rápido

possível. Você pode criar uma partida particular e convidar amigos para obter o troféu (monte um Chat Party no PS4 com eles para se organizar).

2 EU SOU O NÚMERO 1

Vença uma partida no modo Batalha da Torre.

3 JAMANTA

Vença cinco partidas no modo Batalha da Torre.

4 MANTENHA EM SEGREDO

No modo Torres Vivas, jogue na torre Mortal Kombat 1, vença a sexta batalha em um round sem sofrer nenhum dano (tente fazer

TROFÉUS

Ao escolher uma das cinco facções, você ganha Fatalities extras, os Faction Kills. Três deles devem ser liberados ao atingir o nível 50 da facção, o último é liberado se sua facção vencer a Guerra de Facções.

✕ isso no primeiro round) e finalize a batalha com um Fatality. Dessa forma você enfrenta a batalha secreta contra uma versão poderosa de Reptile.

R AMIGÃO!!!

No modo Torre dos Desafios, vença uma torre e mande um desafio para um amigo da sua lista.

R DESAFIO ACEITO

No modo Torre dos Desafios, vença um desafio enviado por um amigo, ou seja, conclua a torre fazendo mais pontos do que ele. Se a pontuação for um problema, use um segundo perfil no seu PS4 e tenha o seu perfil principal como amigo. Jogue a Torre dos Desafios no seu perfil secundário, faça uma pontuação baixa e mande o desafio para o seu perfil principal.

R SAI FORA

Jogue uma partida contra um Chefe de Invasão. Detalhes no troféu MORRER VOCÊ IRÁ.

R MORRER VOCÊ IRÁ

Acumule mil acertos no modo Chefe de Invasão. Esse é um evento aleatório que dura um período ao jogar online. Entre no modo Facção para ver se há alguma invasão em andamento. Caso esteja acontecendo, entre no modo Chefe de Invasão para enfrentar um personagem superpoderoso. Felizmente, seu objetivo é causar o máximo de dano possível ao mesmo tempo em que tenta sobreviver por 30 segundos. Os primeiros acertos que você causar no inimigo farão ele brilhar na cor amarela. Só quando a barreira amarela sumir seus ataques passarão a contar. Uma maneira rápida de ganhar esse troféu é jogar com Liu Kang e encaixar o golpe ↓← + ✕ ou a versão aprimorada do mesmo (↓← + ✕ + R2).

Caso tenha comprado o personagem Goro, abuse do ataque ←→ + ● (a versão aprimorada pode ser conectada com um especial normal). Seja paciente e batalhe contra o

Chefe de Invasão até o troféu pipocar na tela.

R INVASÃO

Conclua uma Torre de Invasão. Quando ocorre o evento de invasão, automaticamente surgem as Torres de Invasão, com sete lutas e um desafio de Teste Seu Poder – o nível de dificuldade é um pouco maior do que nas demais Torres do jogo.

R NÃO HÁ COMO PARAR

Vença uma partida de Invasão 1 x 1. Essa batalha especial ocorre ao jogar no modo Torres Vivas, mas apenas enquanto o evento de Invasão estiver ativo. Nesse caso, escolha uma das torres e vença uma das batalhas iniciais sem sofrer muito ou nenhum dano, então derrote o oponente. Eventualmente, um assassino (um personagem aleatório associado à facção que ativou o evento de invasão) vai interferir na batalha. Derrote-o para conquistar o troféu.



Kano é um dos lutadores mais difíceis para fazer sequência de combos

QUICK-TIME EVENTS

O modo História possui alguns QTEs (Quick-Time Events) relativamente fáceis antes de alguns combates. Deixar de completá-los não interfere tanto na história, mas fazer 100% acerto rende Koins extras.



37

■ DEPENDENDO DA VARIAÇÃO DO PERSONAGEM, ALGUNS GOLPES FICAM DISPONÍVEIS E OUTROS SÃO INUTILIZADOS. TESTE CADA UM PARA SABER QUAL VERSÃO SE ADEQUADA AO SEU ESTILO DE JOGO

Seja tático e faça bom uso da barra de Super para quebrar a defesa do adversário



Após a atualização, elementos do cenário foram transformados em Stage Brutalities. No Mercado do Mundo Exterior, jogue a velhinha (**R1**) no adversário com pouco HP no round decisivo para matá-lo.

■ NO MODO KRIPTA É POSSÍVEL HABILITAR NOVAS ROUPAS PARA TODOS OS PERSONAGENS DO JOGO

38

» **R FORÇA INTERIOR**

Vença uma partida online.

R KLIENTE QUE SEMPRE VOLTA

Jogue 100 partidas online.

R IMPARÁVEL

Jogue 200 partidas online. Você não precisa vencer as partidas, portanto o troféu vem naturalmente. Mas se quiser acelerar as coisas, crie uma sala privada e jogue com seus amigos.

R DECLARAÇÃO DE BENS

Vença uma partida de Sobrevivência no modo Rei da Colina. Você pode ganhar o troféu rapidamente se jogar com um amigo dentro de uma partida privada. Cada um pode ganhar uma partida, dessa

forma ambos os jogadores ganham o troféu.

R É BOM SER REI

Vença uma partida de Klássico no modo Rei da Colina. Detalhes no troféu Realeza.

R REALEZA

Vença cinco partidas de Klássico no modo Rei da Colina. Crie uma sala, mas deixe-a aberta (o troféu não funciona em sala privada) e convide um amigo para jogar. Combinem um rodízio de cinco vitórias consecutivas para ambos levarem o troféu.

R MANTENDO O RESPEITO

Dê pontos de respeito no modo Rei da Colina. Ao jogar esse modo online com outros três ou mais jogadores, dois vão

lutar e os demais ficam de espectadores, aguardando a vez. Os espectadores, ao final de cada luta, podem dar pontos de respeito ao vitorioso. Entre em qualquer sala aleatória desse modo para assistir a uma luta e dar pontos de respeito ao vencedor.

R LUTADOR RESPEITADO

Ganhe mil pontos de respeito. O processo é o mesmo do troféu Mantendo o Respeito, mas dessa vez você precisa ficar na condição de ganhador da partida. Nesse caso, o vitorioso continuará lutando até perder. Para ganhar o troféu é preciso jogar em partidas abertas (não funciona em salas privadas). É possível combinar com amigos para conseguir esse troféu. Primeiro, crie uma Party Chat

no PS4 e convide os amigos que participarão. Seja o host da partida, entre no modo Rei da Colina, crie uma sala normal e peça para seus amigos entrarem com você (por ser o host, todos vão segui-lo).

Ao fazer isso, você deve escolher um jogador para desafiar no modo Rei da Colina ou no modo Sobrevivência. Na tela de seleção de desafiante, você pode adicionar ou remover espaços para acomodar os participantes. Crie espaços para comportar os amigos do Party Chat, envie o desafio e combinem de apenas um ganhar continuamente (os demais devem deixar ganhar para agilizar o processo) e os outros devem dar 10 pontos de respeito sempre. Se um

Cada lutador possui três variações, cada uma com vantagens (golpes inéditos, novos ataques ou ganho de velocidade) e desvantagens (restrição de combos e limitações para certos ataques especiais).

Ferra/Torr é um dos personagens mais diferentes em combate



desafiante for derrubado da sala, enquanto você for o host, aquele que caiu pode voltar para a partida enquanto houver espaço livre na sala.

❏ EFEITO DOMINÓ

Consiga 10 vitórias seguidas em partidas rankeadas de 1 x 1. Esse é o troféu mais chato, pois você depende de suas habilidades como lutador e precisa torcer para não enfrentar jogadores que abusem de combos e de personagens apelões. Mas se você não é um excelente jogador, há uma maneira de conseguir as 10 vitórias.

Parte 1. Entre em partidas rankeadas online. Ganhou a partida? Volte ao menu principal

do jogo. Aperte o botão PS e vá em 'Configurações' e 'Gerenciamento de dados salvos do aplicativo' – isso fará você sair do jogo. Escolha a opção 'Dados salvos no armazenamento do sistema', 'Copiar para dispositivo de armazenamento USB' e copie o save do jogo.

Parte 2. Volte a jogar partidas rankeadas. Caso ganhe novamente, saia e faça uma cópia atualizada do seu save para o pendrive. Caso perca, copie o save do pendrive para o PS4 e grave por cima do save original. É um processo chato, mas que facilita ganhar o troféu sem prejudicar outros jogadores. Use esse processo até conseguir o troféu. ➤



Cada cenário possui pontos de interação. Sempre que passar por algum, o botão **R1** piscará na tela. Nas extremidades normalmente há barreiras (que permitem pular o adversário) ou objetos quebráveis.

KRIPTA

PREPARE-SE PARA APRENDER
A CONQUISTAR CADA UM DOS
SEGREDOS DA KRIPTA NA RAÇA

É uma aventura com visão em primeira pessoa na qual você precisa solucionar alguns enigmas, abrir túmulos e baús para ativar o segundo Fatality, Brutalities, artes conceituais e roupas extras para todos os

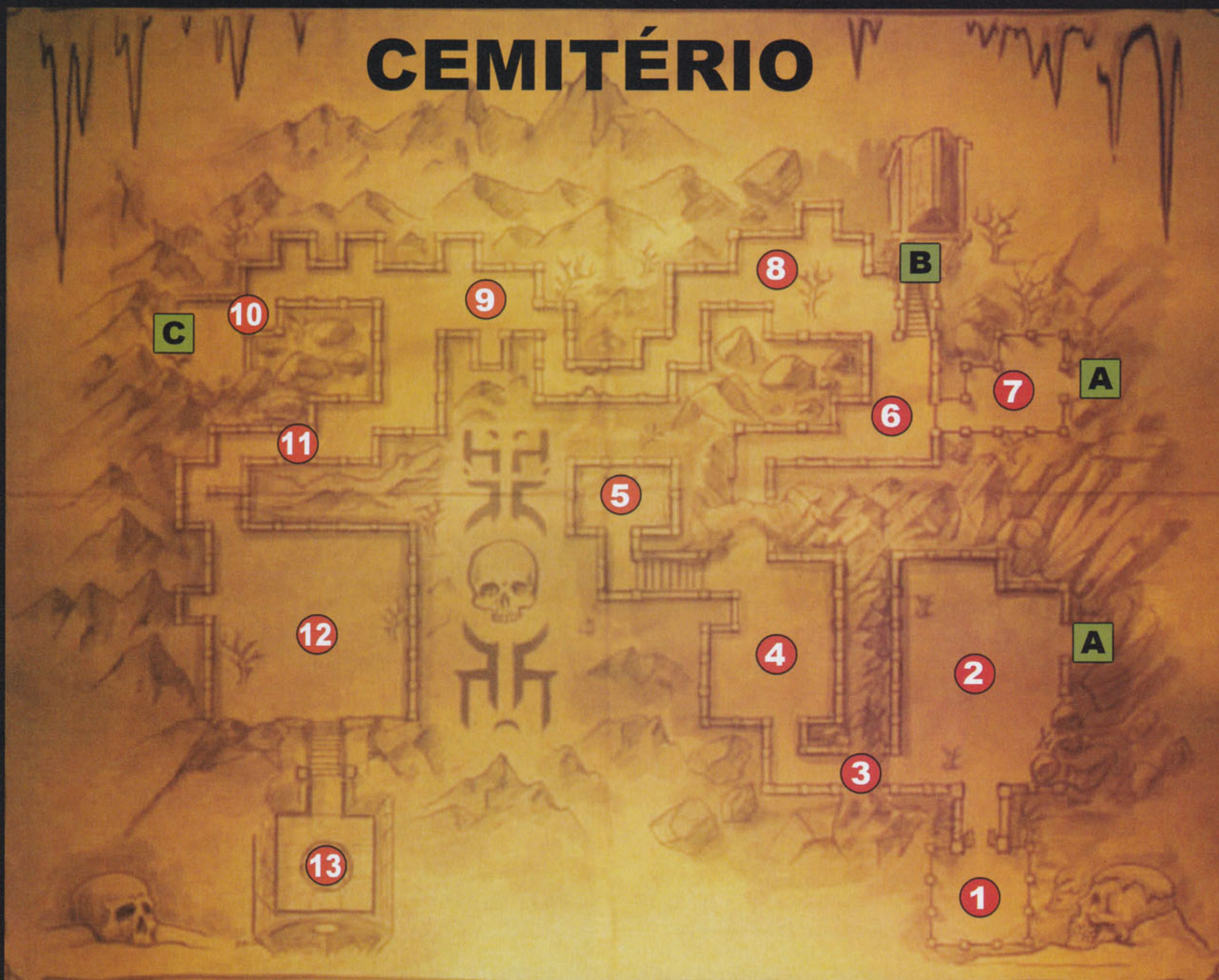
personagens. Abrir os túmulos exige gastar Koins, a moeda do jogo. O dinheiro é obtido ao vencer lutas em qualquer modalidade, terminar o modo história, cumprir desafios ao participar das batalhas do modo Torres ou cumprir eventos da

facção que você representa.

No canto inferior esquerdo da tela há um minimapa e as coordenadas da área na qual você se encontra, além de um relógio que dá uma noção de tempo dentro da Kripta e ajuda a apontar quando baús aparecem

em certos lugares. Preparamos um guia rápido para abrir todos os caminhos e uma lista completa de todos os segredos para comprar. Recomendamos que você invista seu dinheiro primeiro na compra dos Fatalities e Brutalities.

CEMITÉRIO



A Túneis das Aranhas

B Tumba

C Galeria de Sombras

Dependendo da variação do personagem e do tipo de combo, a posição é importante para a conexão dos golpes. A oposição do personagem – de frente ou de costas para a tela – é trocada ao apertar **L2**.



1. ENTRADA DA KRIPTA

ITEM	COORDENADA	VALOR
Dinheiro	(0, 1)	-
Fatality 2: Kotal Kahn	(-1, 2)	1.280
Moeda (Pular Luta)	(1, 2)	1.400

2. TÚMULOS CONGELADOS

ITEM	COORD.	VALOR
Moeda (Pular Luta)	(0, 11)	1.600
Concept Art	(1, 5)	-
Dinheiro	(1, 6)	980
Brutality 4: Kitana	(1, 7)	5.200
Concept Art	(1, 8)	1.320
Brutality 2: Johnny Cage	(1, 9)	6.120
Fatality 2: Ermac	(1, 10)	1.240
Modificador de Batalha	(2, 10)	1.260
Concept Art	(-1, 5)	-
Brutality 4: Ermac	(-1, 6)	1.980
Roupa: Kitana	(-1, 6)	980
Ícone	(-1, 7)	1.180
Dinheiro	(-1, 8)	1.260
Brutality 5: Reptile	(-1, 9)	5.040
Roupa: Cassie Cage	(-1, 10)	2.100
Dinheiro	(-1, 11)	350
Dinheiro	(-2, 7)	1.200
Fatality 2: Ferra/Torr	(-2, 8)	2.350
Dinheiro	(-2, 9)	1.220
Brutality 5: Mileena	(-2, 10)	4.980
Fatality 2: Shinnok	(-2, 11)	2.000

3. PASSAGEM CONGELADA

ITEM	COORD.	VALOR
Dinheiro	(1, 17)	150

4. JARDIM DO DESESPERO

ITEM	COORD.	VALOR
Brutality 4: Cassie Cage	(-5, 7)	5.500
Modificador de Batalha	(-5, 8)	1.200
Brutality 4: Ferra/Torr	(-5, 9)	6.000
Dinheiro	(-5, 10)	1.300
Brutality 3: Kenshi	(-7, 7)	7.000
Ícone	(-7, 9)	1.520
Brutality 6: Kotal Kahn	(-7, 10)	5.500
Brutality 4: Shinnok	(-8, 7)	5.600
Dinheiro	(-8, 8)	1.900
Brutality 4: Raiden	(-8, 9)	5.560

5. SANTUÁRIO DOS MORTOS

É preciso ter o Lança Foguete de Jax (obtido na Tumba, área 8) para abrir o portão. Nessa área há uma estátua para apostar moedas em troca de prêmios. Aposte 10 mil moedas para ganhar o item Kamidogu. Fazendo apostas você pode habilitar mais 88 destraváveis – entre os mais importantes estão Brutalities (Ferra/Torr, Kotal Kahn, Kano e Kung Jin) e Modificadores de Batalha. A maioria dos itens você ganha apostando com os valores 2.100 e 2.300.

6. PASSAGEM DO CEIFADOR

ITEM	COORD.	VALOR
Concept Art	(-4, 15)	1.400
Música	(-4, 16)	1.300
Fatality 2: Kenshi	(-2, 16)	1.520
Fatality 2: Mileena	(-3, 17)	820
Moeda (Fatality Fácil)	(-3, 18)	590

7. TOCAS GÉLIDAS

ITEM	COORD.	VALOR
Roupa: Shinnok	(0, 17)	1.100
Brutality 2: Kung Lao	(0, 16)	3.200
Brutality 2: Takeda	(1, 17)	2.950
Brutality 3: Jax	(2, 17)	2.320
Ícone	(2, 17)	1.970

8. TERRAS VAZIAS

ITEM	COORD.	VALOR
Roupa: Kung Lao	(-3, 19)	2.600

Modificador de Batalha	(-4, 19)	1.600
Fatality 2: Reptile	(-5, 19)	2.700
Música	(-6, 19)	1.990
Brutality 3: Scorpion	(-6, 20)	6.800
Concept Art	(-4, 20)	1.200
Dinheiro	(-5, 21)-4hs	20
Brutality 3: Shinnok	(-6, 21)	2.300
Brutality 2: Sonya Blade	(-7, 20)	9.780
Modificador de Batalha	(-7, 21)	1.960

9. PASSARELA DAS ALMAS

ITEM	COORD.	VALOR
Lança de Scorpion	(-13, 19)	-
Concept Art	(-14, 19)	1.470
Fatality 2: Kung Jin	(-15, 19)	2.600
Dinheiro	(-15, 18)	2.300
Ícone	(-18, 16)	2.400
Brutality 5: Sub-Zero	(-16, 20)-7hs	55
Dinheiro	(-17, 19)	2.350
Concept Art	(-17, 18)	1.350

10. CAMINHO CONGELADO

ITEM	COORD.	VALOR
Bola de Gelo do Sub-Zero	(-21, 20)	-
Brutality 3: Kitana	(-19, 20)-4hs	6.800

11. PASSAGEM DO LOBO

ITEM	COORD.	VALOR
Modificador de Batalha	(-19, 16)	2.200

12. TERRENO DO CEMITÉRIO

ITEM	COORD.	VALOR
Música	(-18, 10)	2.980
Brutality 3: Sonya Blade	(-18, 11)-12hs	6.870
Brutality 2: Kitana	(-18, 12)	6.140
Brutality 3: Jacqui Briggs	(-18, 8)	6.570
Dinheiro	(-18, 9)	1.120
Concept Art	(-18, 7)	1.880
Dinheiro	(-19, 7)	2.400
Dinheiro	(-21, 8)	1.980
Concept Art	(-21, 6)	1.380
Modificador de Batalha	(-22, 8)	1.840
Concept Art	(-22, 20)	1.650
Moeda (Pular Luta)	(-21, 10)	1.120
Moeda (Fatality Fácil)	(-23, 10)-2hs	540
Brutality 5: Scorpion	(-19, 8)	6.870
Brutality 4: Liu Kang	(-19, 9)	8.740
Fatality 2: Johnny Cage	(-19, 10)	2.540
Concept Art	(-19, 11)	1.640
Fatality 2: Sub-Zero	(-19, 12)	2.120
Brutality 3: Erron Black	(-21, 9)	9.870
Fan Art	(-21, 11)	2.010
Brutality 3: Johnny Cage	(-21, 12)	8.710
Brutality 4: Quan Chi	(-22, 12)	7.500
Brutality 3: D'Vorah	(-22, 7)	9.870
Brutality 6: Kung Jin	(-22, 10)	7.540
Fatality 2: Cassie Cage	(-22, 11)	2.170

13. TEMPLO DA LOTUS BRANCA

Para abrir o templo é preciso a Bola de Fogo de Liu Kang (obtida na Tumba, área 1).

ITEM	COORD.	VALOR
Modificador de Batalha	(-19, 2)	120
Brutality 4: Kung Lao	(-20, 1)	3.210
Brutality 2: Raiden	(-19, 3)	3.240
Concept Art	(-19, 3)	780
Modificador de Batalha	(-19, 2)-12hs	120
Fatality 2: Liu Kang	(21, 3)	2.640
Ícone	(-21, 3)	1.240
Fatality 2: Jacqui Briggs	(-21, 2)	440
Brutality 5: Ermac	(-21, 1)	2.640
Dinheiro	(-21, 1)	350
Fatality 2: D'Vorah	(-19, 1)	900
Brutality 4: Takeda	(-19, 1)	2.140

Quando o adversário iniciar um combo, aperte → + **R2** após o primeiro acerto. Se o adversário forçar um combo enquanto você estiver defendendo, aperte → + **L2** sem soltar o botão de defesa. Em ambos

TÚNEIS DAS ARANHAS



os casos, a ação joga o oponente para longe e consome dois espaços da barra de Super + barra de Energia, portanto só use esses recursos em caso de emergência para mudar o ritmo do adversário.



GALERIA DAS SOMBRAS

Para abrir essa área, use o Kamidogu no ponto C.

ITEM	COORD.	VALOR
Fatality 2: Takeda	(0, 5)	170
Brutality 2: Shinnok	(1, 1)	6.780
Brutality 2: Cassie Cage	(1, 1)	5.410
Brutality 5: Kano	(1, 4)	2.980
Modificador de Batalha	(1, 4)	980
Roupa: Kung Jin	(-1, 4)	1.490
Brutality 5: Jax	(-1, 4)	3.020
Concept Art	(-1, 1)	1.470
Brutality 3: Reptile	(-1, 1)	2.750

TÚNEIS DAS ARANHAS

1. KAVERNA DA ARANHA SOMBRA

ITEM	COORD.	VALOR
Cajado de Raiden	(5, 11)	-
Concept Art	(5, 2)-9:30hs	385
Brutality 5: Raiden	(5, 6)	6.520
Brutality 2: Sub-Zero	(4, 4)	7.740
Concept Art	(6, 6)	1.240
Roupa: Ferra/Torr	(6, 8)-10hs	1.320
Fatality 2: Scorpion	(3, 10)	1.550
Dinheiro	(7, 10)	754
Brutality 5: Cassie Cage	(3, 12)	6.450
Concept Art	(7, 12)	1.650

2. KAVERNA DA MORTE

No ponto B, use o Cajado de Raiden para atravessar.

ITEM	COORD.	VALOR
Música	(11, 15)	1.500
Brutality 5: Takeda	(12, 9)	6.960
Roupa: Reptile	(15, 16)-1hs	200

3. BURACO DA ESCURIDÃO

No ponto A, use a Lança de Scorpion para atravessar.

ITEM	COORD.	VALOR
Dinheiro	(9, 2)	650
Modificador de Batalha	(12, 5)-4hs	180
Ícone	(13, 4)	1.340
Brutality 2: Ferra/Torr	(18, 2)	2.140
Joia da Aranha	(18, 10)	-
Moeda (Fatality Fácil)	(19, 10)	50

4. ARAKNIA

ITEM	COORD.	VALOR
Moeda (Pular Luta)	(13, 21)	1.120
Fatality 2: Quan Chi	(18, 30)	1.350
Brutality 2: Erron Black	(13, 30)-10hs	570
Brutality 2: Kung Jin	(14, 26)	6.250

5. ALCOVA DA GEMA

Use a Joia da Aranha para abrir a porta. No ponto C, use o Cajado de Raiden as 7hs para entrar na sala secreta.

ITEM	COORD.	VALOR
Roupa: Scorpion	(5, 28)-10hs	210
Brutality 3: Liu Kang	(4, 25)	7.980

6. SALA SECRETA

ITEM	COORD.	VALOR
Brutality 2: Quan Chi	(6, 21)	8.880
Dinheiro	(5, 21)	680
Brutality 5: Sonya Blade	(7, 21)	3.980

7. SALA DO SACRIFÍCIO

ITEM	COORD.	VALOR
Ícone	(0, 25)	1.320
Brutality 5: Johnny Cage	(0, 27)	6.320

8. PASSAGEM DA VIÚVA

ITEM	COORD.	VALOR
Garra do Reptile	(6, 30)	-
Brutality 5: Shinnok	(7, 32)	5.140
Música	(5, 32)	1.520

9. PASSAGEM ALTERNADA

Na entrada do corredor há os números de 1 a 4 escritos com sangue, mas alinhados de forma aleatória. Cada número corresponde a uma alavanca adiante. Acione as alavancas na ordem ilustrada pelo número para abrir a porta.

ITEM	COORD.	VALOR
Concept Art	(6, 34)-9hs	10

10. KAVERNA DE KOTAL

ITEM	COORD.	VALOR
Espada de Kotal Kahn	(22, 34)	-
Brutality 2: Jacqui Briggs	(21, 33)	2.120
Dinheiro	(21, 35)	250

11. NINHO DA ARANHA DAS SOMBRAS

No ponto D, use a Espada de Kotal Kahn para abrir a passagem.

ITEM	COORD.	VALOR
Espada de Kenshi	(5, 40)	-
Ícone	(4, 40)	2.100
Brutality 5: Kung Lao	(4, 41)	2.100
Brutality 4: Kenshi	(5, 42)	1.850
Concept Art	(6, 42)	1.450
Concept Art	(7, 42)	1.150
Concept Art	(8, 39)	300
Concept Art	(8, 40)	2.310
Moeda (Fatality Fácil)	(8, 41)	500
Fatality 2: Sonya Blade	(6, 42)-8hs	550
Brutality 2: D'Vorah	(4, 39)	5.420
Brutality 2: Kano	(5, 2)-10hs	385

12. TÚNEL DE TEIAS

É apenas um caminho de acesso.

13. CÂMARA DE OVOS

ITEM	COORD.	VALOR
Chapéu de Kung Lao	(-7, 12)	-
Brutality 2: Mileena	(-5, 14)	5.540
Brutality 5: Kitana	(-6, 13)	7.650
Roupa: D'Vorah	(-8, 13)	1.240
Brutality 5: Kotal Kahn	(-8, 13)-2hs	280
Fatality 2: Jax	(-9, 14)	2.650

14. PONTE SUSPENSA

ITEM	COORD.	VALOR
Brutality 2: Scorpion	(-7, 26)	2.260
Concept Art	(-7, 26)	700
Fatality 2: Erron Black	(-8, 27)	220
Moeda (Pular Luta)	(-8, 28)	600
Concept Art	(-6, 27)	470
Brutality 4: Jax	(-5, 27)	2.400
Brutality 2: Ermac	(-7, 29)-7hs	111

15. LADEIRA DE PEDRA

No ponto E, use o Chapéu de Kung Lao para criar a ponte. >>

Scorpion é dono de um dos Fatalities dos mais chocantes da franquia... Cortar fora o rosto do oponente não é algo bonito de se ver



TROFÉUS

Ela se divide em três partes e é preenchida conforme seu lutador apanha ou quando o adversário defende seus golpes. O uso de golpes especiais aprimorados ou empurrar o inimigo (← ou → + **L1**, **R2**) gasta

■ CONQUISTAR TODOS OS ITENS DA KRIPTA EXIGE BASTANTE TEMPO, ESPECIALMENTE PARA ABRIR OS BAÚS QUE APARECEM EM LUGARES ESPECÍFICOS EM HORÁRIOS PREDEFINIDOS

TUMBA



um terço da barra. Com a barra totalmente cheia, é possível executar os ataques especiais Raio-X (ativados pelo comando **L2** + **R2**), que causam danos altíssimo, especialmente no começo do round.



TUMBA

Use a Espada de Kenshi (obtida nos Túneis das Aranhas, ponto 11) para abrir a porta da tumba.

1. TUMBA DE SHAO KAHN

ITEM	COORD.	VALOR
Bola de Fogo de Liu Kang	(0, 6)	-
Brutality 3: Kano	(-1, 6)	6.450
Brutality 3: Mileena	(-1, 6)	5.150
Roupa: Johnny Cage	(1, 6)	1.470
Brutality 3: Sub-Zero	(1, 6)	7.140
Dinheiro	(2, 8)	980
Concept Art	(4, 8)	1.240
Brutality 4: Kotal Kahn	(-3, 8)	5.650
Dinheiro	(-4, 8)	100

2. CORREDOR DE SANGUE

ITEM	COORD.	VALOR
Brutality 5: D'Vorah	(4, 10)	6.250
Brutality 5: Quan Chi	(4, 10)	8.740
Modificador de Batalha	(7, 10)	2.220
Brutality 5: Erron Black	(7, 9)	6.970
Moeda (Fatality Fácil)	(8, 9)	1.100

3. OS POÇOS DE ESPINHOS

No ponto D, use o Amuleto de Ermac para atravessar os espinhos e acione a alavanca 3.

ITEM	COORD.	VALOR
Fatality 2: Kano	(11, 13)	1.650
Brutality 4: Kung Jin	(11, 15)-4hs	418

4. ABERTURA SOMBRIA

ITEM	COORD.	VALOR
Amuleto de Ermac	(-5, 18)	-
Brutality 3: Ferra/Torr	(8, 17)	9.630
Música	(7, 17)	2.300
Roupa: Kenshi	(6, 17)	1.870
Concept Art	(-6, 17)	780
Fatality 2: Kung Lao	(-7, 17)	2.650
Brutality 4: Reptile	(-8, 17)	5.870

5. GRUTA DOS PEDAÇOS

ITEM	COORD.	VALOR
Fatality 2: Raiden	(-4, 10)	2.780
Brutality 4: Johnny Cage	(-4, 10)	8.780
Brutality 4: Scorpion	(-5, 11)	6.650
Brutality 3: Takeda	(-6, 8)	9.630
Roupa: Kotal Kan	(-8, 8)	2.100

6. KATACUMBA DO LIN KUEI

No ponto A, use a Bola de Gelo de Sub-Zero e acione a alavanca 1.

7. CAMINHO REPTILIANO

No ponto C, use o Cajado de Raiden para chegar ao Mausoléu Perdido.

ITEM	COORD.	VALOR
Brutality 3: Raiden	(4, 19)	7.720
Concept Art	(2, 19)	1.400
Ícone	(-2, 19)	1.650
Brutality 5: Kenshi	(-4, 19)	9.960

8. CATARATAS ÁCIDAS

No ponto B, use a Garra o Reptile e acione a alavanca 2.

ITEM	COORD.	VALOR
Música	(-3, 23)	1.340
Concept Art	(-7, 23)	1.870
Roupa: Sonya Blade	(-7, 25)-9hs	92
Brutality 5: Jacqui Briggs	(-3, 25)-8hs	7.990
Brutality 3: Cassie Cage	(-3, 27)	8.780
Brutality 4: Sonya Blade	(-7, 27)	6.140

9. FORTALEZA DE KAHN

Acione as três alavancas da tumba para ter acesso a essa sala.

ITEM	COORD.	VALOR
Bola de Fogo de Liu Kang	(0, 6)	-
Lança Foguete de Jax	(0, 12)	-
Roupa: Liu Kang	(1, 11)	1.100
Brutality 3: Quan Chi	(1, 12)	2.840
Ícone	(1, 13)	1.240
Dinheiro	(1, 14)	1.100
Brutality 3: Ermac	(1, 14)	2.890
Moeda (Fatality Fácil)	(-1, 11)	500
Brutality 2: Liu Kang	(-1, 12)	2.980
Modificador de Batalha	(-1, 13)	780
Concept Art	(-1, 14)	750
Roupa: Raiden	(-1, 14)	100

10. MAUSOLÉU PERDIDO

ITEM	COORD.	VALOR
Brutality 2: Kenshi	(0, 3)-12hs	40
Brutality 2: Reptile	(0, 1)	5.630
Concept Art	(0, 2)	2.280
Música	(0, 3)	1.680
Brutality 3: Kung Lao	(1, 3)	8.450
Brutality 4: Mileena	(2, 3)	9.570
Roupa: Sub-Zero	(3, 3)	2.350
Brutality 4: D'Vorah	(4, 3)	6.420
Fan Art	(3, 3)	1.140
Brutality 5: Ferra/Torr	(5, 3)	9.780
Brutality 4: Jacqui Briggs	(5, 1)	8.650
Dinheiro	(5, -1)	860
Brutality 4: Kano	(5, -1)	6.320
Modificador de Batalha	(5, -3)	6.320
Modificador de Batalha	(5, -3)	2.310
Brutality 5: Kung Jin	(4, -3)	5.580
Brutality 4: Sub-Zero	(3, -3)	6.770
Brutality 4: Erron Black	(2, -3)	7.850
Fatality 2: Kitana	(0, -3)	1.980
Concept Art	(0, -3)	1.520
Ícone	(0, -1)	1.420
Brutality 5: Liu Kang	(2, 0)	6.650
Brutality 2: Jax	(3, -1)	6.250
Moeda (Pular Luta)	(4, 0)	1.100
Brutality 2: Kotal Kahn	(3, 1)	7.100



GUIA RÁPIDO

Tenha todas as roupas e runas do jogo e fique preparado para os desafios acima e abaixo da cidade de Yharnam.

TEXTO DOUGLAS PEREIRA ARTE IVAN VOLPE E NANI DIAS

Bloodborne

UM GUIA PRÁTICO E RÁPIDO
PARA COLETAR TODAS AS
ROUPAS E RUNAS DESTA
JOGO VISCERAL

Os jogadores que levam a série 'Soulsborne' a sério extraem dos jogos muito mais do que um mero troféu de platina. Ter todas as roupas e itens se torna quase necessário, seja para encarar as partes mais complicadas do mundo ou encarar o PvP contra adversários reais habilidosos.

Em *Bloodborne* não é diferente. Não há troféus por pegar todas as roupas ou runas, mas o arsenal completo ajuda muito nas dungeons de ritual, no New Game+ e no PvP.

Este guia trata justamente disso: uma lista com descrições simples dos lugares onde é possível encontrar tudo o que pode ser vestido e todas as runas que podem ser equipadas – ideal para você nunca mais morrer imediatamente com um ataque de Frenesi ou com um envenenamento rápido. Além disso, falamos sobre como usar e encontrar algumas armas. É sempre bom dar uma variada no arsenal e ter outras opções disponíveis para as lutas.

Ah, e não esqueça: as runas bem poderosas das dungeons de raiz nível 5 são obtidas na base da sorte – como se o jogo já não fosse difícil o suficiente...

AQUI TEM



★ Roupas



★ Runas



★ Armas

FICHA



CONSOLE PS4
GÊNERO RPG DE AÇÃO
PRODUTORA
FROM SOFTWARE
DISTRIBUIDORA
SONY

ome™

GUIA RÁPIDO

SOMENTE O NECESSÁRIO PARA DOMINAR
O QUE INTERESSA NO SEU JOGO

BLOODBORNE

ARMAS

CHIKAGE Pode ser adquirida na loja após jurar lealdade à rainha Annalise em Cainhurst. Seu modo transformado causa muito dano extra, mas tira vida a cada ataque – ou seja, é inútil se você não possuir uma boa build de Matiz de Sangue.

ROUPAS

As roupas fazem diferença na defesa do seu personagem, mas o efeito é muito menor do que na série *Souls*. A parte positiva é que isso dá liberdade para você usar o que achar mais bonito. Note que alguns conjuntos têm a parte da cabeça separada, obtida em outra área do jogo, portanto verifique se o conjunto está realmente completo.



ROUPA DE CAÇADOR 1

Chapéu, Veste, Luvas, Calças:

Do outro lado da ponte que leva à Besta Clerical, desça as escadas até o esgoto e encontre as roupas ao final do caminho de ratos, guardadas por um inimigo.



ROUPA DE CAÇADOR 2

Chapéu, Veste, Luvas, Calças:

A roupa (levemente diferente da anterior) fica no caminho à esquerda da lanterna do Distrito da Catedral.



ROUPA DE CAÇADOR DE YHARNAM

Chapéu, Veste, Luvas, Calças:

Compre na loja do Sonho do Caçador.



ROUPA DE CAÇADOR QUEIMADA

Veste, Luvas, Calças:

Na Antiga Yharnam, no lugar onde fica o primeiro caçador, caia por um canto à direita onde não há cerca e entre na área escura.



ROUPA NEGRA DA IGREJA

Chapéu, Veste, Luvas Cirúrgicas Longas, Vestido/Calças:

Na praça principal do Distrito da Catedral (usando o item de 10 mil da loja), siga pela passagem da esquerda até chegar a algumas ruas. A roupa fica em um corpo.



ROUPA BRANCA DA IGREJA

Capuz, Veste, Luvas Cirúrgicas Longas, Vestido/Calças:

Na Floresta Proibida, no telhado de uma casa próxima às jaulas dos cachorros.



A velha oficina guarda bons itens e a roupa de boneca



ROUPA DE EXPLORADOR DE TUMBA

Capuz, Veste, Luvas, Calças:

Compre no Sonho do Caçador após conseguir o Símbolo de Caçador Reluzente.



ROUPA DE SENTINELA DE TÚMULO

Máscara, Manto, Punho e Kilt:

A partir do primeiro elevador da Floresta Proibida, siga o caminho até a primeira grande bola de cobras aparecer no caminho e vá para a esquerda um pouco antes. É possível pular em um pequeno buraco – a máscara fica aí. As roupas estão logo abaixo, basta pular até lá para alcançá-las.



ROUPA DE YAHAR'GUL

Elmo de Ferro com Capuz Negro, Elmo de Ferro, Veste Negra, Luvas Negras, Calças Negras: Em Yahar'gul, desça a escada que leva ao chefe, e encontre-as em uma carroça à direita. Já o Elmo de Ferro fica no início de sua segunda ida a Yahar'gul, depois de matar Rom, no caminho pela direita rumo ao elevador.



ROUPA DE ALGOZ

Ardeo de Ouro, Veste, Manoplas, Calças: Todas as roupas ficam em um corpo no Castelo de Cainhurst. O Ardeo de Ouro pode ser comprado no Sonho do Caçador após Alfred matar a rainha Annalise em sua quest.

AS ROUPAS FAZEM DIFERENÇA NAS ESTATÍSTICAS DE DEFESA DO SEU PERSONAGEM CONTRA GOLPES FÍSICOS, VENENOS, FOGO E ATÉ O TEMIDO FRENESI

CANHÃO É encontrado na parte mais alta da torre da Floresta Proibida. É preciso ter 30 pontos de força para usá-lo. Use a Cinza de Medula Óssea para dobrar o estrago e abuse das balas extras (aperte ↑ no D-pad).

Atirar com o canhão custa 10 balas, mas é possível atirar três vezes usando as balas de sangue. Se tiver uma runa de +5 balas, há ainda um quarto tiro! Claro que é preciso ter frascos de sangue para compensar a perda de HP.



ROUPA DO CORO

Venda, Vestes, Luvas, Calças:

As roupas ficam no Distrito da Catedral Superior.



ROUPA DE CAINHURST

Elmo, Armadura, Manoplas,

Perneira: Compre no Sonho do Caçador após ganhar o Símbolo de Cainhurst de Annalise.



ROUPA DE CAÇADOR PÁLIDA

Chapéu de Lobo Cinza, Vestes,

Luvas, Calças: Derrote ou vire amigo de Djura, o caçador na torre da Antiga Yharnam, e compre a roupa na loja de Discernimento.

ROUPA DE CAVALEIRO

Chinó, Vestes, Luvas, Calça:

Ficam na sala secreta acessada por uma janela. O chinó fica no telhado próximo ao chefe.



ROUPAS DE HENRYK

Chapéu, Vestes, Luvas, Calças:

Compre na loja de Discernimento depois de vencer Henryk na missão de Eileen.



ROUPAS DE GASCOIGNE

Chapéu, Vestes, Luvas, Calças:

Compre na loja de Discernimento depois de vencer Gascoigne.



ROUPA DE PENA DE CORVO

Máscara de Bico, Vestes,

Punhos, Calças: Compre na loja após ganhar o Símbolo do Caçador Corvo, ao terminar a missão de Eileen ou matá-la.



ROUPAS DE GEHRMAN

Chapéu, Vestes, Calças:

Compre na loja depois de derrotar Gehrman.



ROUPA DE CINZA DE OSSO

Máscara, Armadura, Manopla,

Perneiras: Compre na loja após vencer o segundo chefe da Masmorra de Pthumeru Central.



ROUPA DE LOUCO

Capuz, Vestes, Punhos,

Perneiras: Compre-a na loja de Discernimento após vencer o segundo chefe da Masmorra de Tumba Posterior Inferior.



ROUPA DE ESTUDANTE

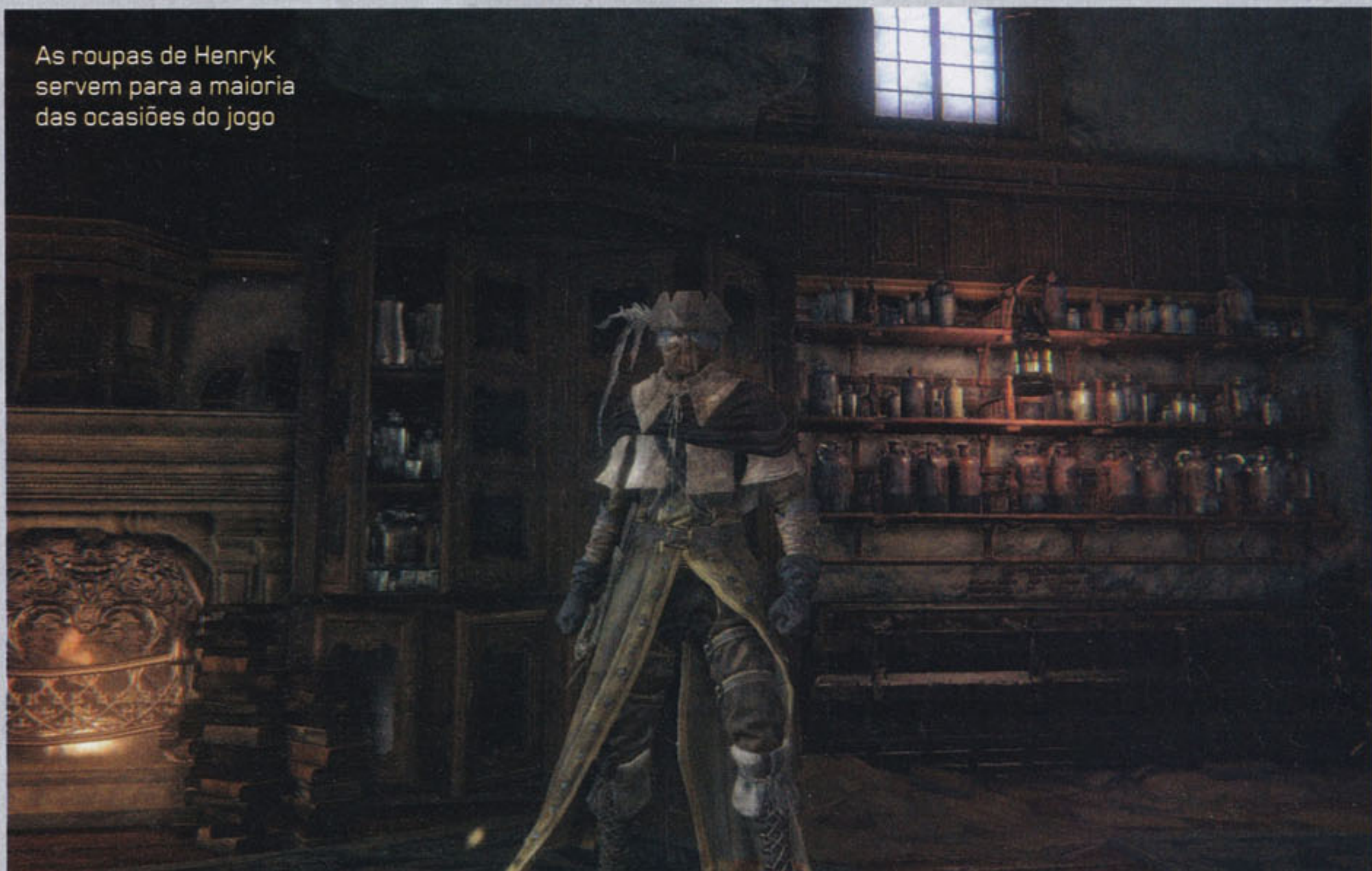
Uniforme 1, Uniforme 2,

Calças: Um uniforme fica em Byrgenwerth e o outro no Prédio de Conferências, no anfiteatro.

Na área dos Emissários na Floresta há uma runa fácil de conseguir



As roupas de Henryk servem para a maioria das ocasiões do jogo



GUIA RÁPIDO

SOMENTE O NECESSÁRIO PARA DOMINAR
O QUE INTERESSA NO SEU JOGO

BLOODBORNE

ARMAS

ESCUDO DE MADEIRA O escudo ajuda a sofrer menos dano de magias. Não é grande coisa, mas pode ser o bastante para evitar uma morte. É especialmente útil contra o Augúrio de Ebrietas (a magia que faz tentáculos saírem do braço).

AS RUNAS DE CARYLL TRAZEM BENEFÍCIOS SEM NENHUMA DESVANTAGEM PARA O PERSONAGEM



ROUPA DE BONECA

Chapéu, Roupas, Luvas, Saia: Encontre na Velha Oficina Abandonada.



ROUPA SUADA

Chapéu Amarrado de Yharnam e Roupas Suadas:

Em um beco próxima ao fundo do buraco da Oficina da Igreja, quando voltar à rua.



ROUPA NOBRE

Vestido Nobre e Sapatos de Arianna: o vestido fica no Castelo de Cainhurst. Os sapatos são obtidos quando Ariana morre.



ROUPAS ESTRANGEIRAS

Capuz Negro, Veste, Bandagem Manchada e Calças: É a roupa do início do jogo.



CELA DE MENSIS

Derrote Micolash, Anfitrião do Pesadelo, no Pesadelo de Mensis.



COROA DAS ILUSÕES

Derrote Logarius, o Mártir, no Castelo de Cainhurst.



Nas lojas dos mensageiros você consegue várias roupas depois de matar certos chefes



Pode matar Willen tranquilamente, já que isso não influencia em nada no jogo

RUNAS DE CARYLL

As runas são como os anéis de *Dark Souls*. Elas provêm certas vantagens para o seu personagem sem custar nada em troca. É possível ter quatro equipadas de uma vez, sendo três espaços para runas comuns e um guardado para as três runas especiais (que colocam você em um dos três grupos de PvP: Caçadores, Sanguevis ou Algozes). As runas se somam – então, se você equipar uma que dá dois frascos extras, pode equipar outra que dá mais três, por exemplo, totalizando cinco frascos extras.



METAMORFOSE HORÁRIA

Aumenta o HP total. Uma das melhores runas, é sempre recomendável ter uma dessas.

HP +5%: Floresta Proibida, no portão do lado oposto à entrada da sala do chefe.

HP +10%: Fronteira do Pesadelo, na ponte próxima ao atalho que cai. Passe pela ponte, entre na caverna e dê meia volta quando o caminho permitir.

HP +15%: Masmorra Raiz de Pthumeru, profundidade 5.



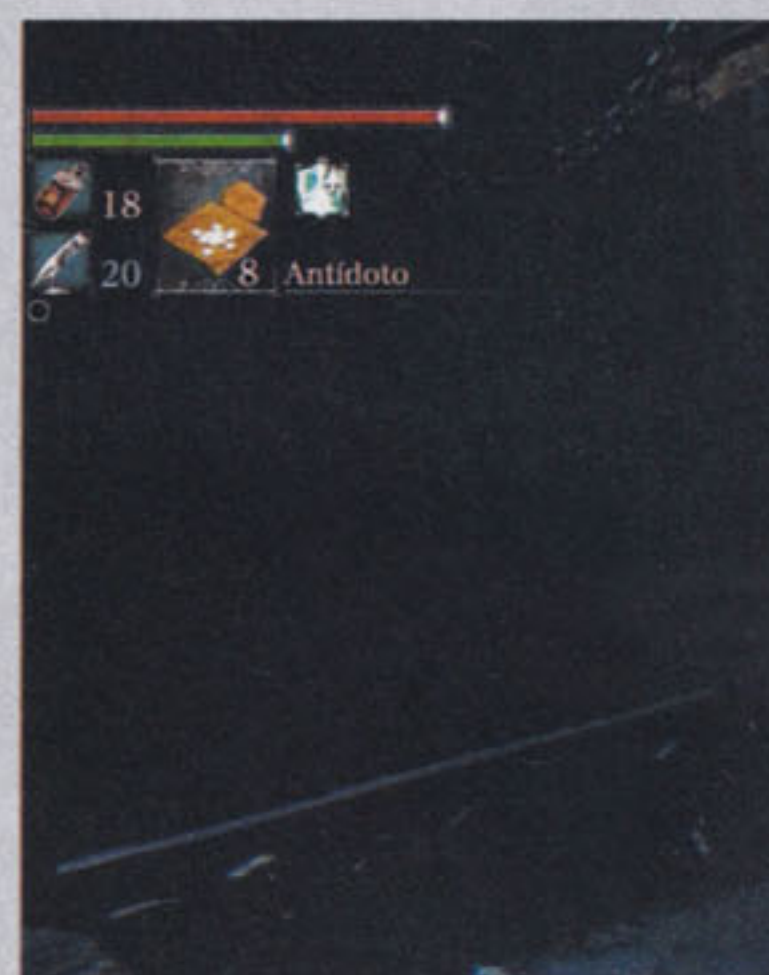
METAMORFOSE ANTI-HORÁRIA

Aumenta o vigor total. Outra runa excelente e recomendável.

Vigor +5: Floresta Proibida, no fim do caminho com Emissários Celestiais (os 'ETs azuis') perto do riacho.

Vigor +10: Fale com Patches no Prédio de Conferências depois de matar Amygdala na Fronteira do Pesadelo.

Vigor +15: Masmorra Raiz de Loran, profundidade 5.





GARRA DE FERA A transformação dessa arma cria um estado de Fera: você bate mais forte, mas perde mais vida. Use-a para encher a barra de fera e mude para outra arma. A Garra é encontrada na segunda camada do Cálice da Doente Loran.



RODA DE LOGARIUS É muito forte, mas difícil usar de forma eficiente. É ótima para subir a barra de ferocidade ao usar uma Pílula de Sangue de Fera. Também tira HP quando transformada: aperte **L2** até quatro vezes para deixá-la mais forte.



COMUNHÃO

Aumenta o número máximo de Frascos de Sangue equipados.

+1 Frasco: Oficina da Igreja, logo antes da ponte.

+2 Frascos: Prédio de Conferências, segundo andar.

+3 Frascos: Clínica de Iosefka.

+4 Frascos: Derrote o chefe Emissário Celestial.

+5 Frascos: Masmorra Raiz de Pthumeru, profundidade 5.



OEDON SEM FORMA

Aumenta o número máximo de Balas de Mercúrio equipadas.

+1 Bala: Mande a filha de Gascoigne para a clínica de Iosefka. Mais tarde, ao entrar na clínica, um dos inimigos deixará essa runa.

+2 Balas: Masmorra Raiz de Pthumeru, profundidade 3.

+3 Balas: Mate o samaritano da Capela de Oedon.

+4 Balas: Pule do elevador da Capela no meio da subida para a oficina.

+5 Balas: Masmorra Raiz de Pthumeru, profundidade 5.



MARCA DE GARRA

Aumenta o dano dos ataques viscerais.

+10% de força: Derrote o Caçador que usa a Garra da Besta em Yahar'gul.

+20% de força: Termine a missão de Gilbert em Central Yharnam.

+30% de força: Masmorra Raiz de Loran, profundidade 5.



ÊXTASE DE SANGUE

Ataques viscerais recuperam HP.

Recuperação de 200 HP: Vença as Sombras de Yharnam.

Recuperação de 250 HP: Masmorra Raiz de Pthumeru, profundidade 4.

Recuperação de 300 HP: Mate o caçador na catedral ao final da missão da Eileen.



CONVULSÃO DE OEDON

Ataques viscerais recuperam Balas de Mercúrio.

+1 Bala: Mate Adella, a freira.

+2 Balas: Mate a falsa Iosefka na clínica, antes da Lua de Sangue.

+3 Balas: Masmorra Raiz de Pthumeru, profundidade 5.

HERDEIRO

Ataques Viscerais dão mais Ecos de Sangue que o normal.

Nível 1: Vença o primeiro caçador da missão da Eileen.

Nível 2: Yahar'gul, em uma sala que inicialmente é acessada por um buraco na parede.

Nível 3: Masmorra Raiz de Pthumeru, profundidade 5.



LAGO

Reduz dano físico.

+5% de redução: Hemwick, na ponta de uma ponte quebrada sobre o lago.

+7% de redução: Masmorra Raiz de Pthumeru, profundidade 4.

+10% de redução: Masmorra Raiz de Pthumeru, profundidade 5.



LAGO ARCANO

Reduz dano arcano.

+5% de redução: Yahar'gul, próximo à mulher do sino na passarela perto do chefe.

+7% de redução: Byrgenwerth, atrás do sugador de cérebros.

+10% de redução: Masmorra Raiz de Isz, profundidade 5.



LAGO EFÊMERO

Reduz dano de fogo.

+5% de redução: Fronteira do Pesadelo, em uma plataforma próxima ao primeiro caçador da área.

+7% de redução: Masmorra Raiz de Loran, profundidade 4.

+10% de redução: Masmorra Raiz de Loran, profundidade 5.



LAGO DISSIPANTE

Reduz dano elétrico.

+5% de redução: Floresta Proibida, de baixo dos galhos no riacho, onde há corpos rastejando.

+7% de redução: Masmorra Raiz de Loran, profundidade 4.

+10% de redução: Masmorra Raiz de Loran, profundidade 5.



A runa do Herdeiro provém mais Ecos de Sangue com os fortes ataques viscerais



Após derrotar a bruxa, você consegue o item que permite equipar as runas na oficina

GUIA RÁPIDO

SOMENTE O NECESSÁRIO PARA DOMINAR
O QUE INTERESSA NO SEU JOGO

BLOODBORNE

ARMAS

A MÃO ESQUERDA Sobre as armas parecidas: o Bacamarte é mais fraco que a Pistola de Ludwig se sua Matiz de Sangue for abaixo de 28 ou mais forte acima de 32. A Pistola de Caçador é mais forte que a Evelyn se sua Matiz de Sangue estiver abaixo de 20 ou mais fraca acima de 22 pontos.

GRANDE LAGO

Reduz todo tipo de dano.

+3% de redução:

Masmorra Raiz da Tumba Posterior, profundidade 3.

+4% de redução: Distrito da Catedral Superior, à direita após a lanterna, depois dos vários bichos pequenos.

+5% de redução: Masmorra Raiz de Isz, profundidade 5.



MAR PROFUNDO

Aumenta a resistência contra Frenesi.

+100 de resistência:

Masmorra Raiz da Tumba Posterior, profundidade 3.

+200 de resistência:

Floresta Proibida, atrás de duas bolas de cobras gigantes.

+300 de resistência: Masmorra Raiz de Isz, profundidade 5.



MAR PROFUNDO TRANSPARENTE

Aumenta resistência contra envenenamento lento.

+100 de resistência:

Floresta Proibida, atrás de uma lápide enorme.

+200 de resistência: Fronteira do Pesadelo, atrás de um gigante que joga pedras no topo de um morro.

+300 de resistência: Masmorra Raiz de Loran, profundidade 5.



MAR PROFUNDO IMPRESSIONANTE

Aumenta resistência contra envenenamento rápido.

+100 de resistência:

Masmorra Raiz da Tumba Posterior, profundidade 3.

+200 de resistência:

Fronteira do Pesadelo, na saída de uma caverna próxima ao pântano.

+300 de resistência: Masmorra Raiz de Loran, profundidade 5.



GRANDE MAR PROFUNDO

Aumenta resistência contra todos os status negativos.

+50 de resistência:

Masmorra Raiz da Tumba Posterior, profundidade 3.

+100 de resistência:

Fronteira do Pesadelo, em uma pequena caverna próxima à área do chefe, perto de um cérebro ambulante (há outro cérebro na caverna).

+150 de resistência: Masmorra Raiz de Isz, profundidade 5.



LUA

Aumenta os Ecos de Sangue de todos os inimigos.

+10% de Ecos de Sangue:

Yahar'gul, no grande salão com dois homens do saco (ou caçadores, se voltar mais tarde) e a lanterna.

+20% de Ecos de Sangue:

Pesadelo de Mensis, na parte mais baixa da escada em espiral que fica entre as duas áreas da luta com Micolash.

+30% de Ecos de Sangue:

Pesadelo de Mensis, mate o Cérebro de Mensis.



FERA

Aumenta o status de fera.

Não é muito útil.

+20 de status de fera: Mate a fera na profundidade da Oficina da Igreja.

+50 de status de fera: Mate o mendigo que você encontra na Floresta Proibida.

+100 de status de fera: Masmorra Raiz de Loran, profundidade 5.



OLHO

Aumenta a descoberta de itens (maior chance de inimigos deixarem itens melhores ou em maior quantidade).

Nível 1: Pesadelo de Mensis, em um corpo próximo à lanterna da Base.

Nível 2: Mate o Mestre Willem em Byrgenwerth.

Nível 3: Masmorra Raiz de Isz, profundidade 5.



CORRUPÇÃO

Aumenta o HP lentamente quando estiver muito baixo.

Derrote Logarius no Castelo de Cainhurst e jure lealdade à rainha Annalise.



RESPLENDOR

Aumenta o HP recuperado pelos Frascos de Sangue.

Termine a missão de Alfred.

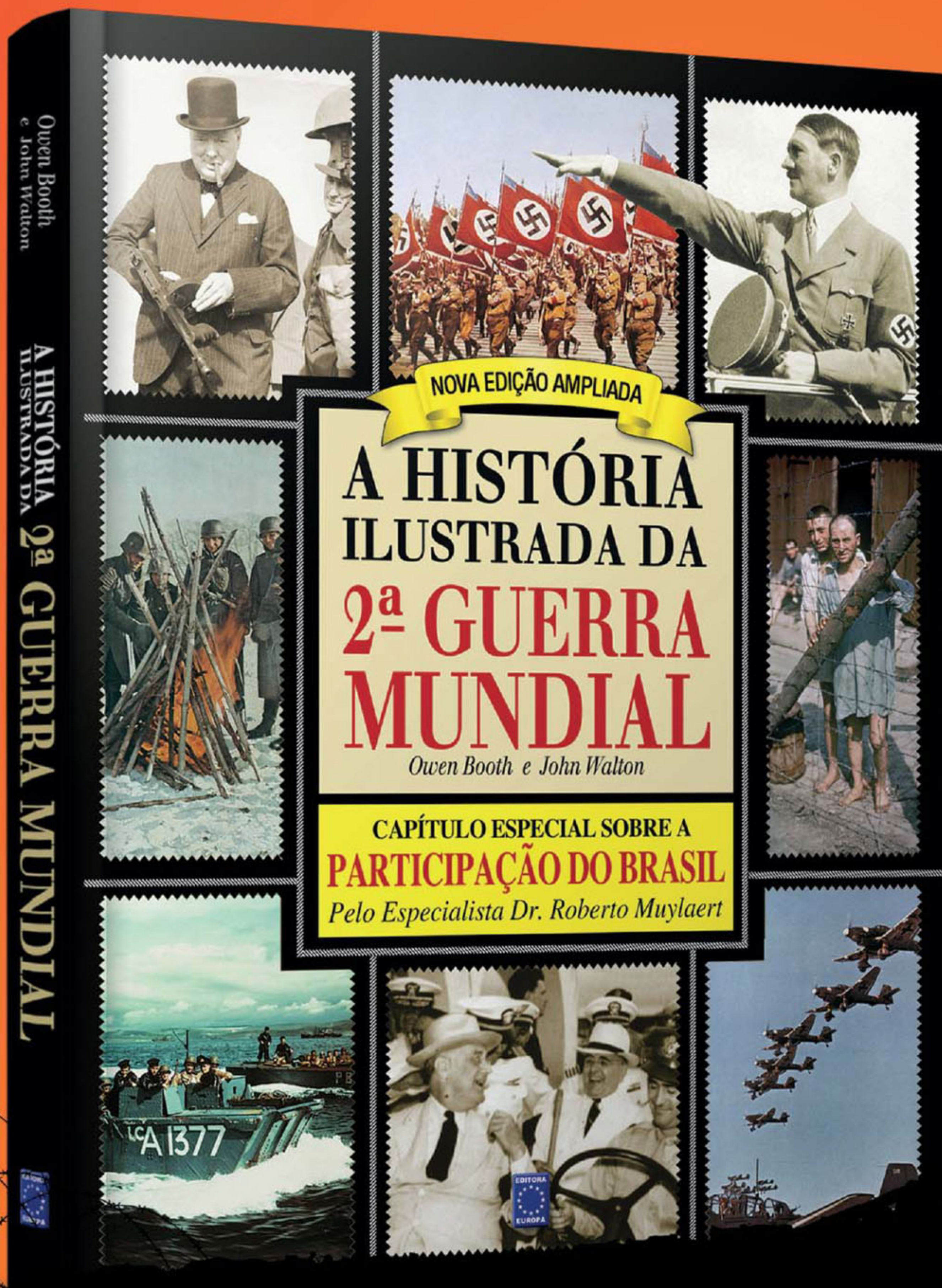


CAÇADA

Aumenta a recuperação de vigor.

Termine a missão de Eileen.

AQUI A GUERRA É REAL



**Você precisa
conhecer
essa história**



À venda nas livrarias, pelos telefones 0800 8888 508 e (11) 3038-5050 (SP)
ou pelo site www.europamet.com.br/guerramundial

Kit Europop: a melhor

Revista Oficial - Brasil
PlayStation®

(6 últimas edições)

+

OLD!GAMER
JOGOS CLASSICOS DIVERSÃO ETERNA

(6 últimas edições)

+

3

Pôsteres
de Luxo

+ **2**

Livros
Ilustrados

+

2

Detonados,
Dicas e Troféus

+

1 ano

de assinatura
Revista PlayStation
(12 exemplares)

+

1 ano

de assinatura
Revista Old!Gamer
(6 exemplares)

Tudo isso

De: R\$ 689,50

Por: **R\$ 359,00**

Ou 12x de R\$ 29,92*

*Parcelado no cartão de crédito

Revista PlayStation



Edições 206



Edições 205



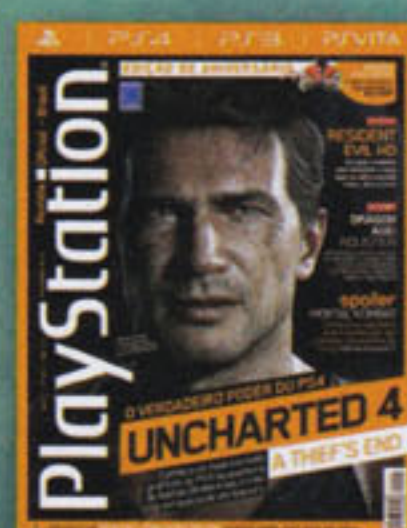
Edições 204



Edições 203

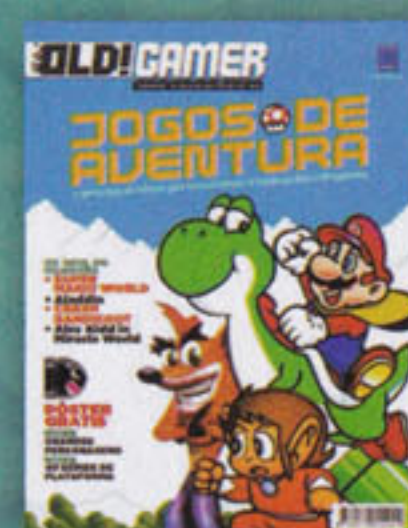


Edições 202



Edições 201

Revista OLD!Gamer



Edições 26



Edições 25



Edições 24



Edições 23



Edições 22



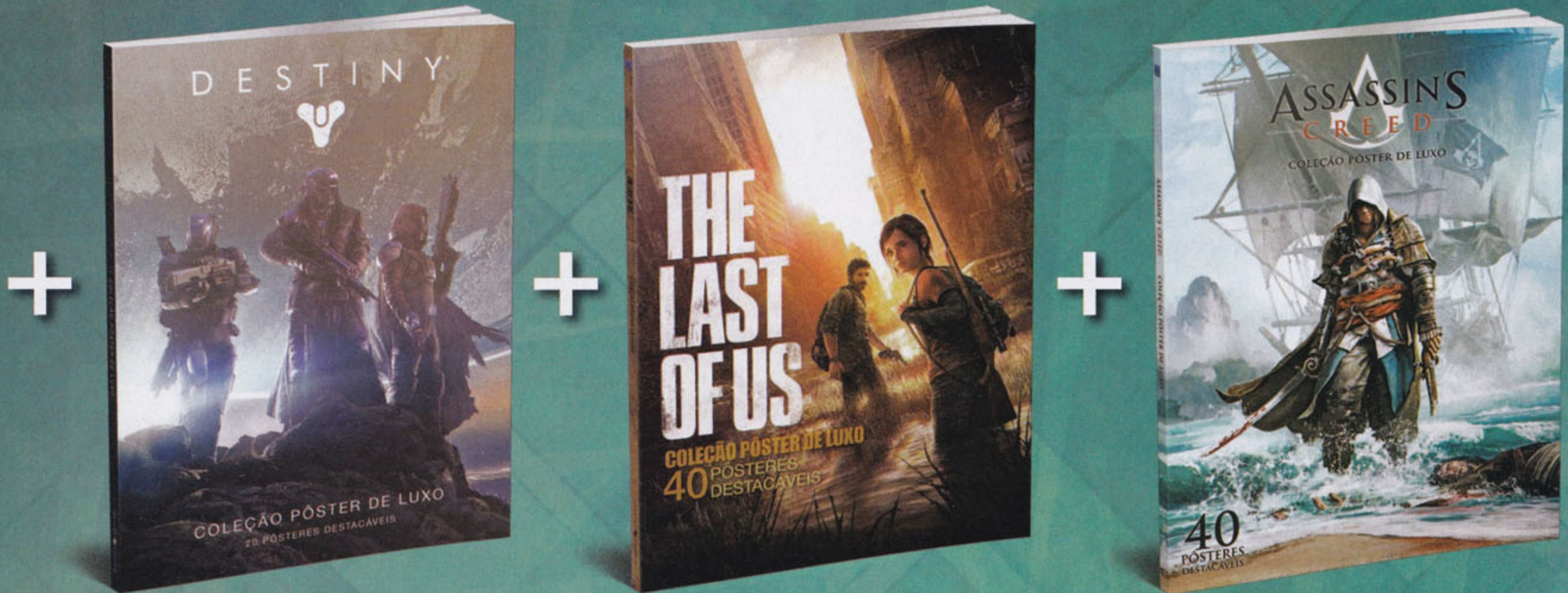
Edições 21

Compre pelo telefone ou **0800 8888 508** e **(11) 3038**

biblioteca Gamer do Brasil.

Pôsteres de Luxo Papel especial, tipo cartão. Formato gigante 41 x 30 cm

Pôsteres espetaculares, com cenas marcantes de cada tema, que você pode manter como livro ou destacar e enquadrar.



Destiny

The Last of Us

Assassin's Creed

Livros Ilustrados

Detonados, Dicas e Troféus



PlayStation Arte - Volumes 1 e 2

Ilustrações oficiais de jogos
incríveis e exclusivos.



Detonados, Dicas e Troféus PlayStation
Edições 1 e 2



*Promoção válida até 15/08/2015. Sujeita à disponibilidade de estoque. Fretes não inclusos. Reservamos o direito de corrigir eventuais erros de divulgação nesta edição.

5050 (SP) (ou pelo site www.europamet.com.br)

ainda
estamos
jogando

56

Você até pode terminar
Ground Zeroes rapidamente,
mas vai perder muitos
segredos se jogar com pressa

MGSV: GROUND ZEROES

COLETE TODOS OS EMBLEMAS XOF E HABILITE ÁREAS COM CENAS DO FUTURO

Os emblemas estão na missão Ground Zeroes e, felizmente, não é obrigatório pegar todos eles em uma única partida. Encontre-os para abrir as missões Dejá-vu e Jamais-vu.

- ★ Logo no começo, vire para trás, para a borda do precipício, e dê uma olhada no matinho ali perto.



- ★ Deixe Big Boss deitado no chão, segure para um lado no analógico e aperte L3. Ele vai rolar. Faça isso umas 15 vezes sem parar e o item vai cair dele mesmo. Lembre-se de pegar o item no chão, como qualquer outro.



- ★ Próximo ao início, depois de sair pelo portão, vá pela esquerda na rua para encontrar um lugar de terra com várias barracas. Nesse lugar há um monte de entulho. O emblema está aí – use a visão noturna para enxergar.

- ★ Assim que você entrar pelo portão que leva à cela do Chico, o emblema está bem ao lado da entrada.



- ★ De onde Chico está, siga reto pelo portão para chegar a uma guarita. O item fica em cima dela. Mas tenha muito cuidado com os guardas que estão patrulhando a área.



- ★ Fica em um bueiro próximo da entrada leste do prédio de administração.

- ★ Está entre os dois helipontos da área, perto do indicador de direção do vento (aquele saco sem fundo que balança tipo uma bandeira) e de uma pequena luz no chão. Use sua visão noturna porque é um pouco difícil enxergar o item.



- ★ Entre pela porta leste e haverá um corredor reto com uma câmera no final e um guarda patrulhando entre dois geradores na metade do caminho. Elimine o guarda, suba em um dos geradores e pule para alcançar a plataforma à esquerda, onde fica o XOF.

- ★ Saindo da área dos heliportos pelo sul, por um buraco na grade, você logo vê uma cerca com três geradores de energia. O item fica em cima de uma deles.



CENAS DO FUTURO

EXTRA OP: DÉJÀ-VU

Agora que você conhece todo o mapa e destravou a Extra Op Déjà-vu, encontre os sete lugares que lembram a ilha de Shadow Moses nesta missão. Isso vale um troféu, também contribui para conseguir Rank S e ainda o leva para um quiz especial. Eis os lugares a serem visitados:

1. Esse é o único lugar não fica na área do prédio de administração. Há um veículo

grande na parte de terra onde há entulho e barracas. Jogue uma granada dentro do veículo.

2. Na área dos heliportos e do prédio principal, pegue a caixa de granadas no meio do heliporto e não seja visto pelas luzes de vigilância.

3. Fique escondido e olhe em direção ao helicóptero com os dois guardas na frente (fique no lado da parede para ter uma visão melhor).

4. Pegue algum jipe e dirija por baixo da ponte que leva à base.

5. Fique escondido próximo à câmera da porta leste do prédio administrativo (fique atrás de uma das caixas grandes e espie). Você não pode ser visto.

6. Na parte inferior do prédio, na área adjacente ao lugar onde a Paz fica, há uma estátua de Moai.

7. Desative o gerador de energia do prédio.



TROFÉUS

DETONAR O JOGO É SÓ O COMEÇO. A BUSCA PELA PLATINA É O DESTINO DOS MELHORES JOGADORES

TEXTO PEDRO SCiarotta

Shovel Knight

Prepare a sua pá para grandes desafios: essa platina exige toda a habilidade que você tiver disponível

Apenas os verdadeiros cavaleiros conseguem platinar *Shovel Knight*. É preciso ter muita habilidade para pegar alguns troféus e é necessário jogar a campanha (no mínimo) três vezes, embora o número possa ser bem maior.

Jogue a primeira vez de forma tranquila, sem se preocupar com o tempo. Use essa campanha para pegar todos os itens (**Decked Out**), coletáveis (**Music Lover**) e a maioria dos troféus, já que é possível retornar em todas as fases principais.

Após terminar o jogo, não comece o New Game Plus de imediato. Em vez disso, copie o save para outro slot. Assim, é possível usar um dos slots para vencer o New Game Plus (troféu **Again!**) e deixar o outro com as fases abertas.

Já a terceira campanha deve ser um speedrun: terminar o jogo em menos de uma hora e meia

(**Hurry Up!**). Para platinar nessa terceira campanha, também será necessário não morrer nenhuma vez e não usar nenhum item exceto a pá. É desnecessário dizer que a tarefa é bem difícil e você talvez prefira jogar mais campanhas.

Sempre que possível, agrupe o maior número de troféus que puder. Alguns combinam bem, como o **Perfect Platformer** (não morrer em abismos) com o **Impossible!** (não morrer) e o **Checkpointless** (destruir checkpoints). Ou como o **Penny Pincher** (não gastar dinheiro) com o **True Shovelry** (não comprar relíquias). De toda forma, a jornada é longa. Pegue sua pá e vamos à luta.

CAMPANHA

HALFWAY

Mate quatro (dos oito) chefes principais. O Black Night, chefe da primeira fase, não conta.

WELL MET

Mate todos os viajantes que

aparecem pelo cenário.

Após vencer algumas fases, personagens aparecem pelo mapa. Vá ao encontro deles para enfrentá-los. São três principais: Reize, Baz e Phantom Striker.

VICTORY!

Termine o jogo.

IMPOSSIBLE!

Termine o jogo sem morrer. Caso morra na fase, aperte Options e escolha "Return to Map Screen". Todo o progresso na fase, incluindo a sua morte, será perdido. Evite encontros com outros viajantes pelo mapa. Se você morrer em um deles, o jogo salva a morte de forma automática.

PERFECT PLATFORMER

Termine o jogo sem cair (e morrer) em nenhum buraco pelo cenário. Caso caia, use a dica do troféu **Impossible!** para repetir a fase.

PENNY PINCHER

Termine o jogo sem gastar nada de dinheiro. Não compre itens, equipamentos ou melhorias.

TRUE SHOVELRY

Termine o jogo sem pegar nenhuma relíquia. Não compre nenhum dos itens e vença usando apenas a pá do herói.

CHECKPOINTLESS

Destrua todos os checkpoints possíveis. Exceto a primeira fase (Plains), é possível destruir os checkpoints para ganhar dinheiro. Destrua todos para receber o troféu. Caso morra após destruir os checkpoints, você volta ao começo da fase. Combine esse com o troféu **Impossible!** – se você pretende não morrer, os checkpoints não terão serventia.

HURRY UP!

Termine o jogo em menos de 1 hora e 30 minutos. Comece uma

+18 HORAS

O tempo final para a platina vai depender da sua habilidade para terminar campanhas sem morrer e em menos de 1h30m.

38 TROFÉUS

★28 bronze ★3 prata
★6 ouro ★1 platina



1º JOGO

YACHT CLUB GAMES

Shovel Knight nasceu no Kickstarter e se tornou um clássico instantâneo em 8-bit.

GOLPES



Além do ataque normal com a pá, Shovel Knight possui outra habilidade: pular e segurar a pá para baixo. Além de ferir inimigos, esse ataque serve para destruir blocos de terra abaixo do personagem ou quicar em objetos para chegar a lugares mais altos. No entanto, fique atento: o personagem mantém essa posição se você cair para uma tela abaixo. Em alguns pontos do jogo, é preciso executar um ataque normal quando estiver caindo com a pá para baixo para voltar à posição comum e evitar uma morte.

nova campanha e vença no tempo determinado (não tente fazer no New Game Plus). Como regra geral, ignore salas secretas, fases secundárias e inimigos que podem ser evitados. Não morra muitas vezes ou o tempo se esgotará.

Após a primeira fase, compre o Meal Ticket na vila para ter um ponto de vida a mais. Na fase Pridemoor Keep, gaste tempo para obter a Flare Wand. Após vencer as duas primeiras fases, use o outro Meal Ticket na vila (de preferência se não houver um viajante no caminho). Em Iron Whale, compre a Throwing Anchor (útil contra o chefe da fase Flying Machine). Após abrir mais o mapa, use a catapulta (Shortcut) para voltar à vila, entregue mais um Meal Ticket e gaste o seu dinheiro em melhoria de mana (ou em mais tíquetes de vida). Repita o processo quando desbloquear as fases finais.



■ ANTES DO NEW GAME PLUS, COPIE O SAVE PARA OUTRO SLOT PARA NÃO PERDER O PROGRESSO



■ AGAIN!

Termine o jogo no New Game Plus. Antes entrar nesse modo, copie o seu save para manter o progresso do jogo normal e ter outro save com o New Game Plus, no qual os inimigos causam mais dano e menos checkpoints estão disponíveis, apesar do personagem manter melhorias e equipamentos.

COLETÁVEIS

■ MUSIC LOVER

Há 46 partituras musicais (music sheets) espalhadas pelas fases de *Shovel Knight*. Ao encontrar uma, entregue-a para o bardo que está na vila (Village), ao lado da fonte. Ele oferece 500 moedas por cada partitura e é possível alterar a trilha sonora do jogo para aquela música. Fique atento

que algumas músicas de número mais alto aparecem antes no cenário do que outras de número mais baixo nas fases finais.

#01 Main Theme:

Disponível ao falar com o bardo pela primeira vez.

#02 Steel Thy Shovel:

Disponível ao falar com o bardo pela primeira vez.

#03 One Fateful Knight:

Disponível ao falar com o bardo pela primeira vez.

#04 A Decisive Blow:

Disponível ao falar com o bardo pela primeira vez.

#05 No Weapons Here:

Disponível ao falar com o bardo pela primeira vez.

#06 Pastoreale: Na vila (Village), espere a mulher carregando dois baldes ficar próxima a um telhado

à direita. Pule em cima dela para subir até o telhado mais alto.

#07 The Local Happen Stance:

Na vila, desça para a taberna. Na sala à direita, quebre a parede próxima ao sapo.

#08 Courage Under Fire: No

Armor Post, suba a escada para a aeronave. Desça pelo buraco à esquerda e escale os telhados para pegar a partitura.

#09 Bucklers and Bonnets:

No Armor Post, após derrotar o Treasure Knight, o Plague Knight e o Mole Knight. Suba pela nova escada disponível na aeronave.

#10 Waltz of the Troupple King:

No local da música #7, compre um cálice (1500 moedas) e a vara de pescar (1250 moedas). Vá ao Troupple Pond. Escolha um líquido para o cálice e use a vara de pescar no lago. Quando duas exclamações aparecerem sobre o personagem, aperte X para puxar a linha e pegar a música.

#11 Watch Me Dancel: Após derrotar o Specter Knight, vá até a vila e converse com a mulher de cabelo verde na taberna.

#12 Spin Ye Bottle: Faça 150 pontos no minigame de Mona (ver Juggler).

#13 Fighting With All of Our Might: Vença o viajante Reize no duelo (ver Well Met).

#14 The Donor's Despair: Hall of Champions (ver o troféu de mesmo nome). Suba duas escadas e siga para a esquerda até encontrar uma parede para quebrar. Pule nas plataformas entre as estátuas para pegar a folha.

#15 Backed Into a Corner:

Hall of Champions. Após subir a escada principal, siga pela direita até encontrar uma parede que pode ser quebrada.

#16 The Starlit Wilds: Após obter as Dust Knuckles, vá para Knuckler's Quarry e vença a fase.

#17 The Requiem of Shield Knight: Após obter a Propeller Dagger, vença a fase Frozen Flight usando os dashes aéreos do item.

#18 The Adventure Awaits:

Na fase Forest of Phasing, use o Phase Locket para ter segundos de invencibilidade e andar sobre os espinhos. Ao final do cenário, abra o baú com a música.

TROFÉUS

➤ **#19 End of Days:** Tower of Fate: Entrance. Na sala do primeiro checkpoint, com as paredes que se movem. Na seção após a bolha, quebre uma parede secreta na parte de baixo (onde há espinhos) para encontrar o item.

#20 Strike the Earth! Na fase Plains, após aprender a destruir partes explosivas do cenário. Desça algumas telas até a área com uma caveira e uma barata. Destrua a parede à esquerda e pule pelas plataformas para encontrar a partitura.

#21 The Rival: Plains. Na área com duas plataformas e um pequeno dragão verde. Use as plataformas para quebrar a parede à esquerda. Pule pelas bolhas para pegar a partitura.

#22 The Defender: Tower of Fate: Ascent. Na área com a plataforma que pode ser movida (e forma um arco-íris), vá para cima após derrotar os magos e escale o cenário à direita. Siga por cima usando a Propeller Dagger. Na última parede, use o ataque (para destruí-la enquanto cai).

#23 In the Halls of Usurper: Primedoor Keep. Logo na área inicial, siga para a esquerda. Passe pelas plataformas para encontrar o item.

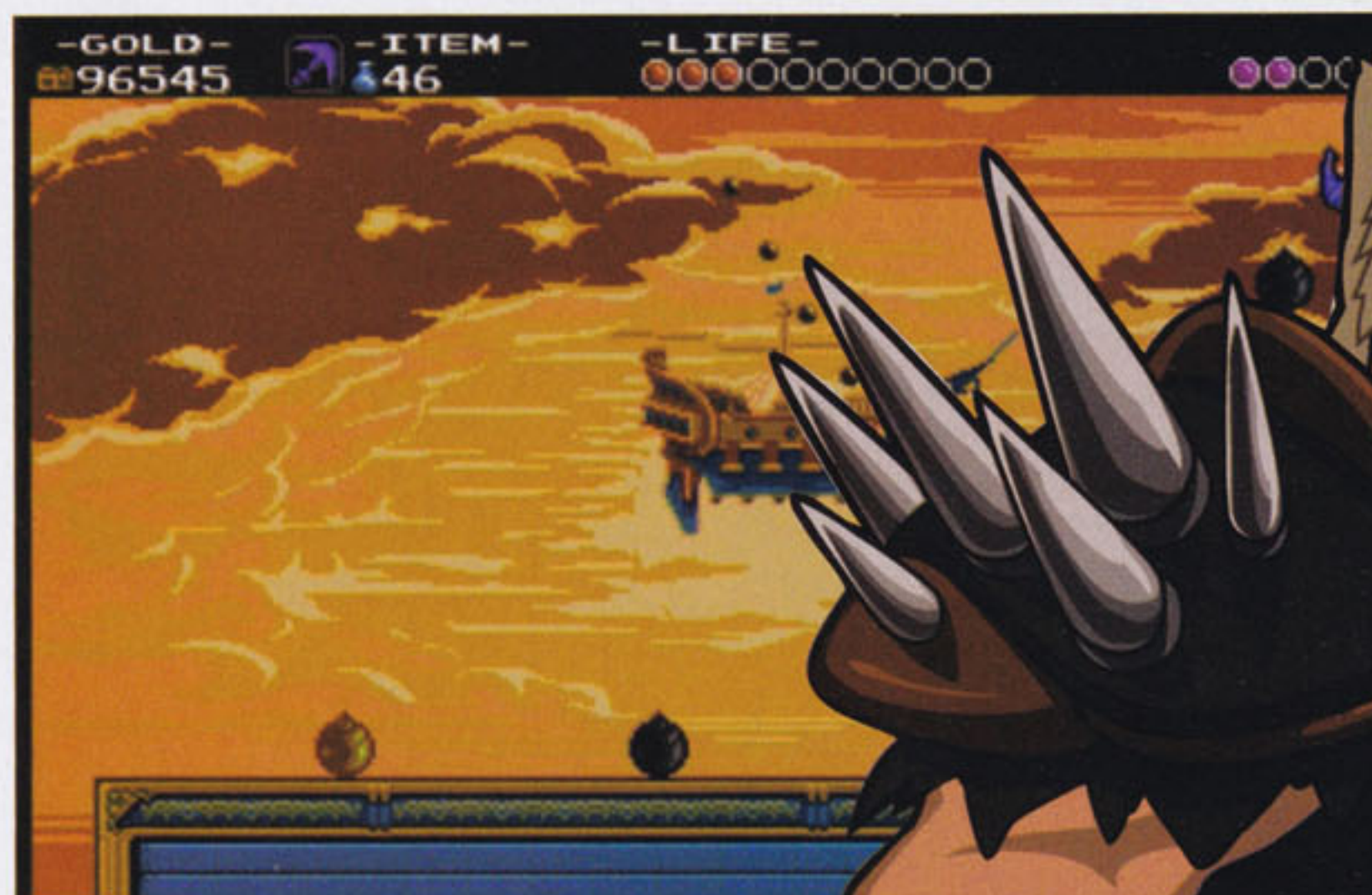
#24 The Decadent Dandy: Em Pridemoor Keep, na área com um checkpoint e o primeiro livro, quebre a parede à esquerda e use as plataformas móveis para pegar a partitura.

#25 La Danse Macabre: The Lich Yard. Após o segundo checkpoint, você chega a uma área com duas plantas verdes. Bata na da direita uma vez e duas vezes na da esquerda. Use-as para escalar (com o golpe para baixo) até a plataforma no alto. A partitura está na área seguinte.

#26 The Apparition: The Lich Yard. Na sala do 3º checkpoint. Avance até uma plataforma alta e jogue a cabeça de caveira para trás. Coloque-a na plataforma que desce. Dê pequenos pulos para a plataforma não entrar na água e avance até o baú com o item.

#27 A Thousand Leagues Below: Iron Whale. Na sala onde os tentáculos aparecem pela primeira vez, destrua a parede à direita para encontrar um novo caminho.

TROCANDO BOTÕES Deixar o uso das relíquias para o botão de ataque (mais analógico) pode criar uma confusão. Vá em Options > Controls e mude a relíquia para outro botão. Funciona bem melhor.



KRATOS

As versões de *Shovel Knight* para PlayStation possuem uma luta secreta com ninguém menos do que Kratos. Para encontrá-lo, vá até o Hall of Champions e pague 5,000 moedas para entrar. Suba as escadas e quebre a parede na extrema direita para encontrar a sala com uma folha de música. Quebre o chão na parte direita dessa sala para encontrar outro caminho secreto, que leva até um pergaminho.

Pegue-o e saia da área para Kratos aparecer no mapa. Enfrente-o (com as poderosas Blade of Chaos) e vença-o para receber uma pá especial. Fale com o ferreiro das armaduras para transformá-la na Armor of Chaos. Com ela vestida, o Shovel Knight possui ataques poderosos e os inimigos soltam orbs que recuperam magia ou deixam o personagem piscando, o que permite disparar uma grande bola do fogo.

Após pegar o baú e voltar matando os tentáculos, use a vara de pesca no local que está brilhando (onde estava o primeiro tentáculo). Aperte o X quando os pontos de exclamação aparecerem.

#28 The Bounty Hunter: Em Iron Whale, após matar o sub-chefe, suba uma escada e destrua a parede à direita. Siga pelas bolhas até o baú no fim da sala, onde fica a partitura musical.

#29 Flowers of Antimony: Explodatorium. Na sala do primeiro checkpoint, destrua as paredes no alto à direita para encontrar uma escada. Pule nas plataformas móveis e abra o baú.

#30 The Vital Vitriol: Explodatorium. Após o segundo checkpoint, há várias partes destrutíveis do cenário. Na última plataforma, evite que ela seja destruída por completo e use o pássaro roxo para alcançar a parte de cima do cenário. Destrua a terra e caia pelo buraco.

REFERÊNCIAS Enquanto *Shovel Knight* traz Kratos como supresa no PlayStation, outra série de sucesso apareceu no Xbox One: os sapos de *Battletoads*, franquia que agora pertence à Microsoft.



SHOVEL KNIGHT ESTÁ PROCURANDO SEU AMOR: SHIELD KNIGHT

61

#31 An Underlying Problem:

Lost City, no segundo checkpoint. Faça a primeira barreira explodir e escale a segunda para chegar ao topo do cenário. Pule nas plataformas usando os peixes voadores para quicar.

#32 The Claws of Fate: Lost City. Após passar o 3º checkpoint, faça o fogo virar uma cama elástica verde na última tela da área. Pule para o topo do cenário para encontrar a sala do item. Use novamente a gosma verde para alcançá-lo.

#33 Of Devious Machinations:

Clockwork Tower. Na sala do segundo checkpoint, pule sobre os tubos giratórios para alcançar

a escada. Use uma Mobile Gear para chegar até a plataforma central e outra para pegar o item.

#34 The Schemer: Clockwork Tower. Após o checkpoint inicial, vá para a direita na sala com os inimigos que atiram engrenagens. Use as plataformas móveis para pegar a partitura.

#35 The Destroyer: Clockwork Tower. Após o 3º checkpoint, suba uma escada. Desça pelos tubos giratórios e destrua os blocos de terra para pegar o diamante rosa. Siga pela esquerda. Pule pelas plataformas até subir outra escada e encontrar a partitura.

#36 A Cool Reception: Stranded Ship, a fase de gelo. Na mesma

sala que o item seguinte (com o mago branco). Mais adiante, use o pássaro para quicar e pegar a folha na plataforma alta. Os blocos intermediários podem facilitar, mas é possível pular direto para lá.

#37 The Stalwart: Stranded Ship. Após o quarto checkpoint, suba as escadas até uma sala com dois lobos e um mago branco. Mate o mago e avance para a esquerda. Use as plataformas de gelo para alcançar o item.

#38 High Above the Land:

Flying Machine. Após o segundo checkpoint, suba e passe pelas águas-vivas. Na área seguinte, derrote o mago e quebre a parede onde ele estava. Suba a escada e

use o dash aéreo da Propeller Dagger para alcançar o item.

#39 The Spin Controller: Flying Machine. Após pegar a Propeller Dagger (ver **Decked Out**), saia pela direita e 'pesque' a partitura no ponto brilhante do cenário.

#40 The Fateful Return:

Tower of Fate: Entrance. Quando estiver na área escura e chuvosa, observe uma área brilhante no cenário logo nas primeiras plataformas. Pesque para pegar a partitura musical.

#41 The Inner Struggle: Tower of Fate: Ascent, após o terceiro checkpoint. Na sala em que o cenário se move, a folha está em uma área à esquerda. Use a

TROFÉUS

JUGGLER O local com o minigame de Mona pode passar batido se você estiver distraído. Na Village, desça para a parte subterrânea e quebre a parede à esquerda. Faça 150 pontos para obter o troféu.



62

► Propeller Dagger para obtê-la de forma rápida, sem morrer.

#42 The Forlorn Sanctum:

Tower of Fate. Após sobreviver ao ataque dos blocos, caia pelas telas escuras e siga para a esquerda. As últimas cinco partituras estão ali.

#43 The Possessor: No mesmo lugar da partitura #42.

#44 The Betrayer: No mesmo lugar da partitura #42.

#45 A Return to Order: No mesmo lugar da partitura #42.

#46 Reprise: No mesmo lugar da partitura #42.

RI DECKET OUT

Obtenha todas as relíquias, equipamentos e melhorias.

RELÍQUIAS

Flare Wand: Pridemoor Keep. Após descer uma escada, procure por uma parede com o formato do Shovel Knight. Fique parado ali para encontrar o baú

com Chester, o vendedor. Ele oferecerá a Flare Wand, objeto que dispara bolas de fogo, por 1000 moedas.

Phase Locket: The Lich Yard.

Após cair por um longo buraco, use as caveiras com armaduras amarelas para alcançar a plataforma à direita. Abra o baú para Chester oferecer (por 1000 moedas) o Phase Locket, que concede invencibilidade por alguns segundos.

Dust Knuckles: Lost City. Terceiro checkpoint, na área com a 'cama elástica' verde (sem ser o bicho), quebre a parede à esquerda. Abra o baú para obter a Dust Knuckles por 3000 moedas.

Throwing Anchor: Iron Whale. Vença o sub-chefe (o peixe com um tesouro na antena). Dentro do baú, fale com o vendedor para comprar as âncoras atiráveis por 3000 moedas.

Alchemy Coin: Explodatorium. No final da área com os caldeirões

cuas tampas levantam. Quique em um coelho voador para chegar ao topo da plataforma e quebre a parede à direita. Chester está no fundo da sala e vende a Alchemy Coin - que mata inimigos apenas ao tocá-los - por 3000 moedas.

Mobile Gear: Clockwork Tower. Na sala com um guerreiro vermelho, entre o primeiro e o segundo checkpoint, siga para a esquerda. No baú, Chester vende a Mobile Gear por 3000 moedas. Ela serve como transporte em áreas perigosas.

War Horn: Stranded Ship. Suba após o terceiro checkpoint e quebre a parede à esquerda. Use as 'almofadas' nos espinhos para chegar ao baú. Por 4000 moedas, compre a War Horn, corneta que mata os inimigos ao seu redor.

Propeller Dagger: Flying Machine. Após o segundo checkpoint, use a bola de canhão para chegar até uma escada. Ao

lado dos dois ventiladores há uma passagem para a direita. Use uma Mobile Gear (ou caia da área acima) para conseguir atravessar. Obtenha a Propeller Dagger por 4000 moedas. Ela concede um dash aéreo.

Fishing Rod: Chester vende a vara de pescar por 1.250 moedas na vila (Village). Desça as escadas para a taberna e entre à direita. Pesque em pontos brilhantes do cenário para conseguir bons itens.

Chaos Sphere: Chester vende a Chaos Sphere na vila, por 2500 moedas. O item mata os inimigos que encostam nele.

Troupple Chalice: Na vila, converse com o homem ao lado de Chester na taberna. Ele vende dois cálices por 1500 moedas cada. Vá ao Troupple Pond para enchê-los com poções.

EQUIPAMENTOS

Além da armadura normal do Shovel Knight (Stalwart Plate),

OSTENTAÇÃO Existem cinco armaduras que podem ser compradas com o armeiro em Amor Post. A mais cara, que custa 8 mil moedas, não possui vantagens... mas é dourada!



■ **OBTER 50.000 DE OURO E COMPRAR TODOS OS EQUIPAMENTOS SÃO TROFÉUS CONFLITANTES. PEGUE-OS EM CAMPANHAS DIFERENTES**



há outras cinco que podem ser compradas no Armor Post. Final Guard (3000 moedas) diminui a quantidade de ouro perdido nas mortes. Conjurer's Coat (4000 moedas) diminui a defesa para aumentar a quantidade de mana em 50 pontos. Dynamo Mail (6000 moedas) permite dois ataques consecutivos. Mail of Momentum (6000 moedas) é mais lenta, mas evita o 'empurrão' ao ser acertado. Ornate Plate (8000 moedas) é dourada e sem benefícios.

MELHORIAS

Vida e Mana: Na vila, converse com o bode para comprar Meal Tickets. Fale com o cozinheiro e coma a refeição para ganhar um ponto de vida. Dois tíquetes são obtidos após terminar fases, em baús ao lado da lareira – há seis no total. Após obter a primeira relíquia, converse com a moça que faz poções e pague para aumentar a quantidade de mana (até 100).

Pá: Há três melhorias para a pá, obtidas em Armor Post. Charge Handle (4000 moedas) permite 'carregar' um ataque e torná-lo mais forte. Trench Blade (3000 moedas) faz com que os montes de terra sejam escavados de uma vez só. Drop Spark (6000 moedas) cria uma ataque elétrico que segue pelo chão quando o herói está com a vida completa.

ORDER OF HOARDERS

Tenha 50,000 de ouro nas mãos. Procure combinar esse troféu com o **Penny Pincher** (terminar o jogo sem gastar). Ao não comprar nada, basta não morrer muitas vezes (ou recuperar as sacolas de dinheiro) para pegar o troféu.

FASES

NO DAMAGE!

Termine uma fase sem levar dano. Após terminar o jogo (ou estiver com grande parte das melhorias já equipadas), volte à primeira fase (Plains). Use as relíquias para evitar o contato próximo com outros inimigos ou ficar invencível. Pule sobre os dragões e evite lutas quando puder. No segundo dragão, use o Phase Locket para garantir

TROFÉUS

» que não seja atingido pelas bolhas. Contra o Black Knight, use a Flare Wand para atacá-lo a distância. Pode ser combinado com os troféus **I'm Alive**, **On a Diet** e **Sparker**.

I'M ALIVE!

Termine uma fase sem morrer. Siga a mesma dica do troféu **No Damage!**.

ON A DIET

Termine uma fase sem consumir comida. Pode ser feito na primeira fase. Evite abrir pratos de comida ou escavar montes de terra (que podem ter cenouras).

YOU'RE FIRED

Mate o Black Knight com um tiro refletido. Na primeira fase, deixe o Black Knight com meia bola de vida. Espere ele lançar a energia rosa e rebata com a pá para vencê-lo.

SPARKER

Mate qualquer chefe com a técnica Ground Spark. Compre a melhoria Drop Spark no Armor Post por 6000 moedas. Ela faz com que o personagem solte uma fagulha no chão quando está com a vida completa. Na primeira fase, acerte o chefe Black Knight com a Flare Wand até ele ficar com meia bola de vida. Como golpe final, aperte o botão de ataque para a fagulha ser lançada.

SHOVEL ECONOMY

Termine uma fase golpeando com a pá menos de vinte vezes. Na primeira fase, use a pá apenas para remover os blocos de terra essenciais. Utilize apenas relíquias e o ataque com a pá para baixo para derrotar inimigos. No chefe, use a Flare Wand.

JUGGLER

Na vila, desça as escadas na área de melhoria de vida e mana. Quebre a parede à esquerda e fale com Mona para jogar o minigame. Pule e use a pá para acertar os tubos de ensaio nos alvos. Os alvos mais baixos valem um ponto, os médios valem três e os superiores valem dez. Os tubos de ensaio brilhantes se

REPETECO Nos momentos finais de *Shovel Knight* você terá que provar o seu valor como cavaleiro e enfrentar novamente todos os chefes do jogo. Só que dessa vez é um seguido do outro!

HÁ TROFÉUS POR NÃO MORRER OU SOFRER DANO EM UMA MESMA FASE



fragmentam em vários pedaços, o que aumenta a chance de ganhar muitos pontos. Faça pelo menos 150 pontos para impressionar Mona e conseguir o troféu.

HOOPER

Na vila há uma criança brincando com uma argola. Quique em cima do objeto durante cinco segundos seguidos para levar o troféu. Quique sempre na borda de um mesmo lado para manter a argola indo para o lado oposto.

GET THE POINT

Destrua todos os checkpoints e termine uma fase. Exceto a primeira fase (Plains), é possível destruir checkpoints para ganhar moedas. Caso morra após destruir os checkpoints, o personagem volta para o começo da fase. Pode ser feito em Pridemoor Keep.

DIRT POOR

Não colete nada de dinheiro em uma fase do Order of No Quarter. Pode ser feito em qualquer fase com um chefe final, com exceção da primeira (Plains). É possível conseguir o troféu em Pridemoor Keep, por exemplo. Evite matar inimigos desnecessários para que eles não soltem dinheiro e prefira ataques à distância com a Flare Wand. Se houver moedas no meio do caminho, espere um tempo até elas desaparecerem. Não passe ou pule atrás das flâmulas – sempre há uma moeda escondida.

UNTOUCHED

Vença uma batalha contra um Knight da Order of No Quarter sem perder vida. Pode ser feito na fase Pridemoor Keep. Com o poder de mana elevado ao máximo (100), use o Phase

PESCARIA



Após obter a vara de pescar na vila, fique atento para encontrar pontos brilhantes nos cenários. Se você pescar no local, deverá encontrar um peixe dourado que vale 350 moedas. Em alguns pontos também é possível encontrar partituras musicais – o coletável do jogo – ou o peixe Troupple, que concede uma poção com benefícios.

VIDA E MANA Há dois recursos que podem ser aprimorados em *Shovel Knight*: vida e mana (para usar o poder das relíquias). Na vila, fale com o bode e com a mulher das poções para melhorá-los.

Locket constantemente para ficar invencível e abuse do ataque com a pá para baixo.

NICE HAT...

No Armor Post, vá para a esquerda e entre na loja de chapéus. Ajude os golpistas dando 1000 moedas para cada um dos três.

HALL OF CHAMPION

Vença a fase Hall of Champions. É necessário matar todos os fantasmas usando as bolas de luz. Fique atento para as paredes secretas nos cantos dos cenários: há fantasmas e bolas de luz escondidos. Ao derrotar todos os fantasmas de uma área, a luz da sala acende.

RELÍQUIAS

RELIC ROUNDTABLE

Mate um inimigo usando cada uma das relíquias (veja como pegá-las em **Decked Out**). Os cálices não contam, mas a vara de pescar sim.

REFLECTED RICHES

Rebata a mesma Alchemical Coin cinco vezes seguidas. No começo da fase The Lich Yard, jogue a Alchemical Coin no chão e ela será rebatida pelas plantas verdes. Rebata-a novamente com a pá cinco vezes seguidas para ganhar o troféu.

ANOTHER DIMENSION

Usando a invencibilidade Phase Locket, obtenha 2000 moedas que estão em cima de espinhos. Pode ser obtido facilmente na fase Forest of Phasing.

REFLECTED LORD

Acerte inimigos 30 vezes rebatendo um projétil. Quando um inimigo lançar um projétil, use a pá para rebater e acertá-lo. Pridemoor Keep é um bom lugar para obter esse troféu, já que há vários magos de fogo.

BOOM!

Mate cinco inimigos ao mesmo tempo usando a War Horn. Em Pridemoor Keep, na área com os ratos voadores, pule em cima deles e saia da tela pela parte de cima do cenário. Volte para eles

renascerem. Desça, espere os cinco ratos ficarem próximos e use a War Horn.

ARC OF IRON

Mate três inimigos com uma Throwing Anchor. Faça o mesmo esquema do troféu **Boom!**. Não é preciso recomeçar a fase: basta voltar para a sala anterior para os ratos reaparecerem.

SUPER SPHERE

Mate cinco inimigos em cinco segundos usando a Chaos Sphere (pode ser mais de uma). Faça o mesmo esquema do troféu **Boom!**. Volte para a sala anterior para os ratos reaparecerem.

FLYING FEAT

Mate três inimigos usando a Propeller Dagger sem encostar no chão. Faça o esquema do troféu **Boom!**. Espere três ratos ficarem próximos no ar e use a relíquia de forma consecutiva.

FLARE WANDER

Mate um inimigo com a Flare

Wand a mais de 25 blocos de distância. Isso significa estar separado pela tela inteira. No mesmo lugar dos troféus anteriores, atraia um rato para ficar na torre verde (cenário de fundo) e corra para a extrema direita. Quebre os blocos de terra, se necessário, e dispare a bola de fogo quando o rato estiver na posição certa.

CLEARING A PATH

Passe por cima de cinco inimigos usando a uma Mobile Gear. No mesmo local dos troféus anteriores, espere os

ratos ficarem próximos ao chão. Suba em cima da relíquia e deixe-a fazer o serviço. Mesmo se o personagem cair caso seja atingido, o item segue avançando e contando para o troféu.

KNUCKLE DOWN

Fique no ar por mais de quatro segundos usando a Dust Knuckles. Logo após comprar a relíquia em Lost City, use-a de forma ininterrupta na sequência de blocos de terra.

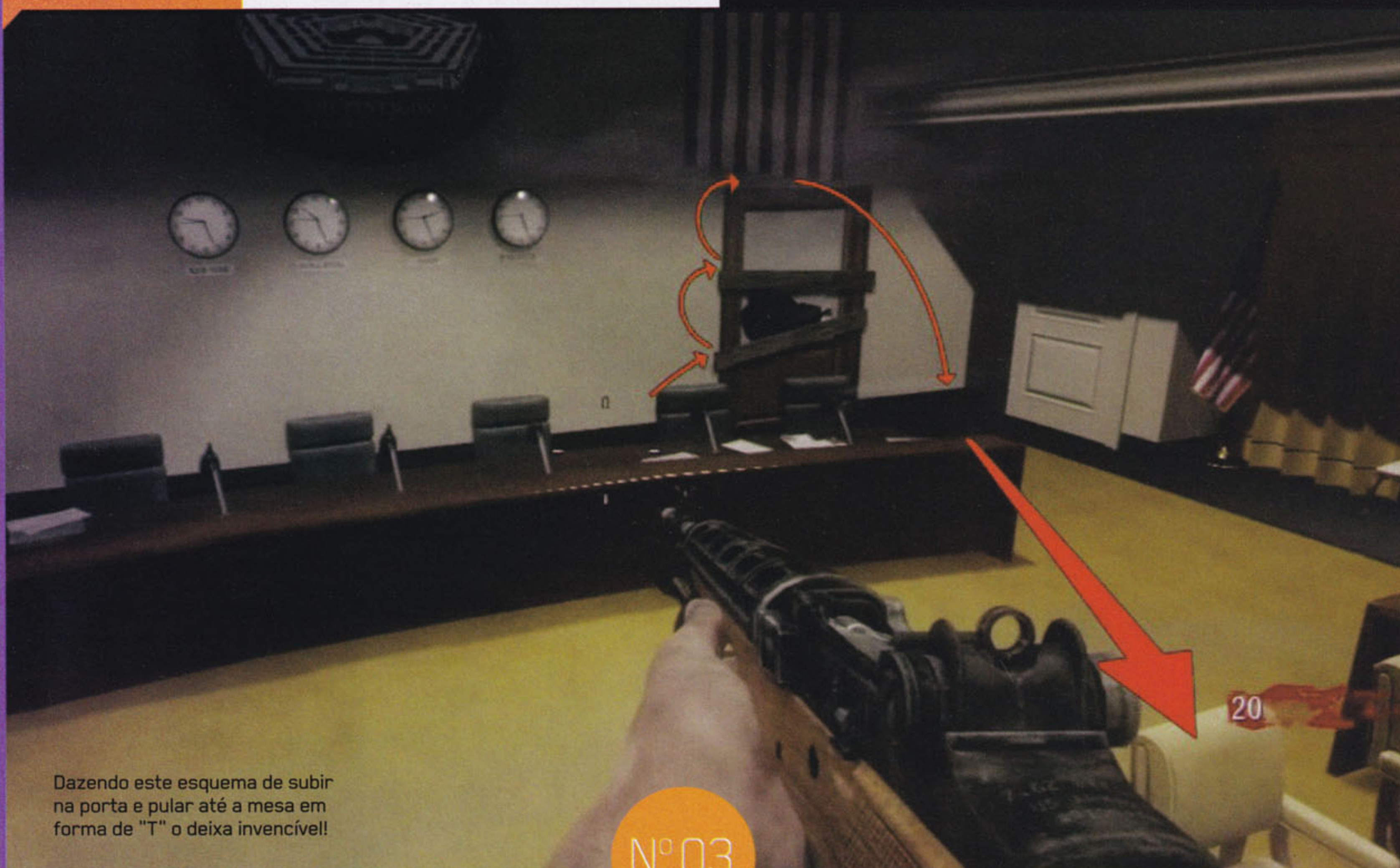
SHOVEL JUSTICE

Pegue todos os troféus.



BLACK KNIGHT: YOU! HAVEN'T YOU THIS CHARADE? STAY OUT OF THIS





Dazendo este esquema de subir na porta e pular até a mesa em forma de "T" o deixa invencível!

Nº 03

Call of Duty: Black Ops

Conseguir sozinho os quatro troféus do modo zumbi? É para já!

CONSOLE PS3 PRODUTORA TREYARCH / TROFÉU SEE ME, STAB ME, HEAL ME / NÍVEL DE DIFICULDADE 7/10

Call of Duty: Black Ops figura como um dos melhores da franquia, mas obter o troféu platina é tenso por causa do modo zumbi. Felizmente há uma forma de contornar o problema.

Primeiro: tenha dois controles, abra o mapa FIVE e jogue offline. Segundo: delete o arquivo de atualização do jogo (ele pode ser baixado depois). Jogue o modo zumbi no mapa FIVE em modo cooperativo local.

Na sala principal, compre uma arma e vá na parede com vários relógios. Fique de frente para ela, ande para a direita e quebre dois pontos baixos do vidro da porta. Isole o vidro quebrado com duas tábuas apenas. Pule na ponta das tábuas, na lateral da porta, e suba até o ponto mais alto. Vire para a mesa, corra ao mesmo tempo em

que salta. Repita o mesmo salto correndo para a mesa em forma de "T" e deixe o personagem no meio dela. Faça o mesmo com o segundo jogador. O acesso à mesa só funciona se nenhum zumbi arrancar as tábuas da porta, do contrário recomece a partida e repita o procedimento.

Mantenha o segundo jogador parado sobre a mesa e use o outro para matar os zumbis e acumular pontos. Pegue os bônus de munição (deixado por zumbis) ou use a granada para aleijar os inimigos. Deixe vivo apenas um zumbi aleijado para atrasar o fim da rodada. Use este método para abrir os caminhos do mapa e comprar munição/todas as armas (troféu The Collector). Ao ligar o teletransporte, a cada cinco rodadas o viajante do tempo aparece. Suba na mesa

e mate-o (troféu Hands off the Merchandise).

Abra a caixa "?" que aparece de forma aleatória pelo mapa. Você depende da sorte para pegar as armas Crossbow e Ballistic Knife. De posse delas, ative o código DEFCO 5 no andar inferior (acione as alavancas das paredes ao redor) e abra um portal que leva à máquina Pack-a-Punch. Use a Crossbow e a Ballistic Knife na máquina para turbiná-las.

Volte à mesa e exploda seis zumbis com um tiro de Crossbow (troféu Sacrificial Lamb). Sem descer da mesa, faça o segundo jogador ser atingido pelos zumbis. Use a Ballistic Knife melhorada para acertar seu aliado e fazê-lo reviver (troféu See Me, Stab Me, Heal Me). Pronto, você pegou os quatro troféus mais difíceis do jogo.



Naturalmente conectados

Não existe lugar melhor para se sentir conectado com a natureza do que nos nossos parques da Flórida. Sinta a emoção de se encontrar bem de perto com animais incríveis e de experimentar as atrações mundialmente famosas do SeaWorld®, Busch Gardens® e Aquatica™.

Conheça nossas Ofertas Especiais de Ingressos válidas até 31/12/2015. Compre seus ingressos no Brasil com seu agente de viagens ou pelo www.seaworldparks.com.br

AQUATICA
SeaWorld's
WATERPARK
ORLANDO

SeaWorld
ORLANDO

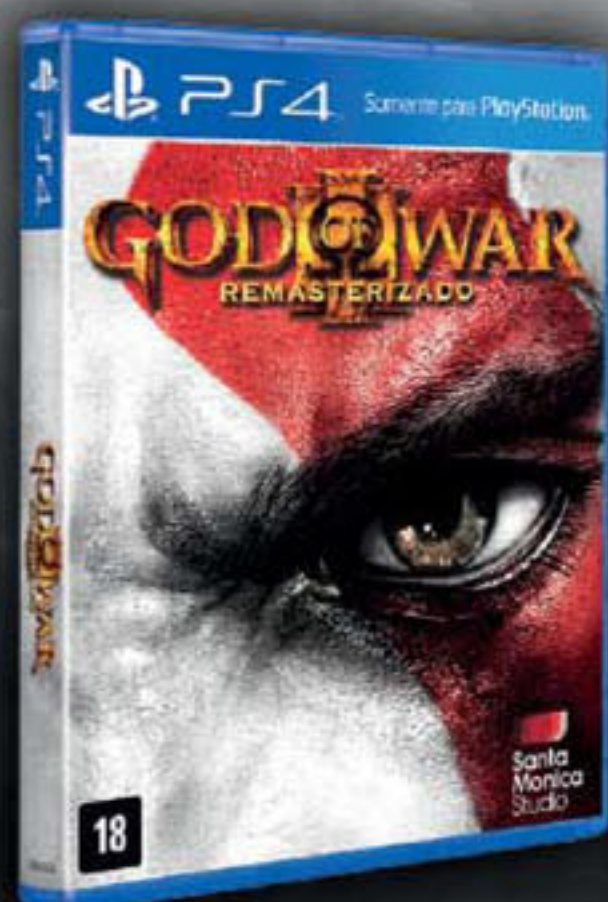
Busch Gardens
TAMPA, FL

GOD OF WAR

REMASTERIZADO



NO FIM,
RESTARÁ SOMENTE O CAOS



PRÉ-VENDA
22.05
LANÇAMENTO
14.07

R\$149

**TEMA DINÂMICO
EXCLUSIVO PARA PRÉ-VENDA**

18

PlayStationBR PlayStation_BR @PlayStation_BR PlayStationBR blog.br.playstation.com

© 2015 Sony Computer Entertainment America LLC. God of War é uma marca registrada de Sony Computer Entertainment America LLC. O logotipo da Sony Computer Entertainment é uma marca registrada da Sony Corporation. "PlayStation" e o logo da família "PS" são marcas registradas, e "PS4" é uma marca comercial da Sony Computer Entertainment Inc.



Em prol da cultura gamer

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!

Para manter esse trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores.
Contamos com vocês!

Digitalizada por: evil_arthas

Editada por: Rugal Bernstein

Revista: evil_arthas

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com



retroavengers.com.br

