

PS3™
PlayStation 3

PS4

PSVITA
PlayStation Vita

DETONADO 1

DEAD SPACE 3

Roteiro, fases co-op, tabela de armas, itens colecionáveis e armaduras secretas

DETONADO 2

METAL GEAR RISING REVENGEANCE

Todos os segredos: 30 mãos esquerdas, 20 chips, 20 PCs de VR e muito mais

A NOVIDADE DO ANO!

PS4™



A Sony confirmou: poder de processamento monstruoso e a capacidade de jogar games on-line antes mesmo de baixá-los, entre outros recursos revolucionários

OS PRIMEIROS JOGOS

- INFAMOUS SECOND SON • ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG
- DIABLO 3 • WITCHER 3 • DRIVER CLUB • DEEP DOWN
- WATCH DOGS • DESTINY • KILLZONE SHADOWFALL

E MAIS ALIENS COLONIAL MARINES



THE CAVE • ANARCHY REIGNS



ISSN 1516-6260

Revista Oficial – Brasil

PLAYSTATION®

Nº 172 • Ano 15 • Março 2013 • R\$ 10,90



Loja Centro

Rua do Seminario, 222 Centro - São Paulo

Tel: 3326-0045

Horario de Funcionamento:

Seg a Sex: 9h as 18:30h

Sab: 8:30h as 17h

Loja Shopping Tamboré

Av. Piracema, 669 loja - 462A Tamboré - Barueri

Tel: 3581-0394

Horario de Funcionamento:

Seg a Sab: 10h as 22h

Dom e Feriados: 14h as 20h



Enviamos Por Sedex para todo o Brasil

Aceitamos os Cartões:



ACADEMIADESIGN.COM.BR

**O SEU JOGO USADO VALE DINHEIRO NA TROCA
POR UM NOVO EM UMA DE NOSSAS LOJAS**



Televendas: (11) **3311-1260**

E-mail e msn: vendas@housegames.com.br

www.housegames.com.br

Loja Shopping Mooca

Av. Capitão Pacheco e Chaves, 313 - Loja 1.072

Mooca São Paulo - SP

Tel: 3548-4817

Horario de Funcionamento:

Seg a Sab: 10h as 22h

Dom e Feriados: 14h as 20h

**House[®]
Games**
PRESS START

Os 10 melhores destinos para você visitar depois da praia!



facebook.com/
ubisoft.brasil

LOJAS AMERICANAS
AMERICANAS.com



pontofrio.com

proximo



UBISOFT



Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Tânia Roriz
Vivi Carrara

Revista Oficial Brasil

PlayStation

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

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

PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade:

Maurício Dias (11) 3038-5093 - São Paulo
publicidade@europaplanet.com.br

Coordenador:

Alessandro Donadio
Equipe de Publicidade: Adriana Gomes,
Angela Taddeo, Elisângela Xavier,
Ligia Caetano, Renato Peron e Rodrigo Sacomani

Tráfego:

Renan Pereira (11) 3038-5097
Criação Publicitária: Paulo Toledo (11) 3038-5103

Outros estados

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

INTERNET www.europaplanet.com.br

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

PRODUÇÃO E EVENTOS

Aida Lima (Gerente) e Beth Macedo

PROPAGANDA

Robson Carvalho

CIRCULAÇÃO

Ezio Vicente (Gerente) e Henrique Guerche

LOGÍSTICA

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

ATENDIMENTO A LIVRARIAS E VENDAS DIRETAS

vendasdiretas@europaplanet.com.br

Gerente:

Flávia Pinheiros

Assistente de vendas:

Michele Pereira

Promotor de vendas:

Leonardo Cruz

ASSINATURAS E ATENDIMENTO AO LEITOR

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

Coordenadora:

Tamara Biffi

Atendentes: Carla Dias, Josiane Montanari,
Paula Hanne e Débora Veles

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

Telefone São Paulo: (11) 3038-5050

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

Pela Internet: www.europaplanet.com.br

E-mail: atendimento@europaplanet.com.br

ADMINISTRAÇÃO

Renata Naomi, Paula Orlandini,
Gustavo Barbosa e Evaldo Nascimento

DESENVOLVIMENTO DE PESSOAL

Tânia Roriz e Elisângela Harumi

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



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

Distribuidor Exclusivo para o Brasil:

FC Comercial Distribuidora S.A.

Impressão: Prol Editora Gráfica



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

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



O futuro vem aí

O meu momento favorito em trabalhar com revistas de videogames é quando chega a hora de anunciar uma nova geração. São tantas expectativas, ansiedade e aquela sensação de que tudo pode acontecer. Atualmente é ainda mais legal, porque graças a importância do Brasil no mercado mundial de games, podemos acompanhar toda essa transição de perto. No caso do PlayStation 4, pude ir à Nova York assistir, ao vivo, o evento PlayStation Meeting 2013. Cara, como foi legal ficar na fila de entrada do evento e sentir na pele a empolgação de todas aquelas pessoas que mal podiam esperar para descobrir as novidades.

Após assistir ao evento e conhecer o que o futuro promete com o Play 4, minha empolgação só aumentou. A nova geração será poderosa. Imagine o que um computador atual caríssimo é capaz de fazer, montado para games com investimento de cerca de R\$ 5 mil em componentes de ponta. O Play 4 será capaz de fazer ainda mais, só que com um custo muito menor (mesmo sem ainda ter anunciado o preço, é certo que será mais barato que um PC). E ainda oferece ideais revolucionárias, como a capacidade de jogar games online sem ao menos ter que esperar pelo download do produto, graças ao Gaikai, uma tecnologia de cloud gaming que a Sony comprou para levar a PSN a um novo degrau evolucionário. E o que é aquele Dual Shock 4? Nunca um controle de videogame pareceu tão luxuoso e completo! E o console ainda virá acompanhado da nova câmera PlayStation 4 Eye, uma belezinha que será capaz de analisar os movimentos do jogador com o novo Dual Shock, com o Move em mãos ou até sem nenhum controle em mãos. O PlayStation 4 promete ser uma estação de jogos como nunca vimos antes!

Agora minha ansiedade mudou de foco e está toda na vontade de ter esse novo console em casa. Ainda bem que o Play 3 tem jogos incríveis pela frente, pois vai ser difícil esperar até o final do ano para comprar o Play 4.

Humberto Martinez

Redator-chefe • humberto@europaplanet.com.br

LUGAR IDEAL
Nova York foi
o palco das
revelações
do Play 4

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



Redação

Fone: (11) 3038-5099 Fax: (11) 3819-0538
E-mail: playstation@europaplanet.com.br



Correspondência

Rua MMDC, 121 CEP 05510-900
São Paulo – SP Fax: (11) 3819-0538
Site: www.europaplanet.com.br



Publicidade

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



Atendimento

Fone: (11) 3038-5050 (São Paulo), 0800-8888-508
Fax: (11) 3038-5040 (8h às 20h; sábados 9h às 15h)
Email: atendimento@europaplanet.com.br

Agora também
para iPad,
iPhone e iTouch



Em "Buscar"
digite o nome
da revista

Redes
Sociais e
Tecnologia

Acompanhe a **Revista PlayStation** nos canais online



Canais
PRO-BR



NA INTERNET

www.playplus.com.br

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



PODCAST

www.playplus.com.br/podcast

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

REVISTA DIGITAL



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

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



NAS REDES SOCIAIS



[www.facebook.com/
PlayStationRevistaOficial](http://www.facebook.com/PlayStationRevistaOficial)
Participe de promoções,
enquetes e brincadeiras



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

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



PlayStation
Revista Oficial Brasil

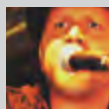
Março de 2013

A nova geração está chegando com o PlayStation 4

A REDAÇÃO DA PLAYSTATIONBR



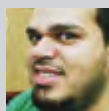
★ **Humberto Martinez**
Redator-chefe e colecionador de almas trabalhistas



★ **Alexandre (Nani)**
Editor de arte, músico, designer e essas coisas artísticas



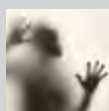
★ **Douglas Pereira**
O Dougão manja mais de PlayStation do que Kaz Hirai



★ **Gilsomar Livramento**
Redator, detonador, ilustrador, jogador de RPG e chorador



★ **Pedro Sciarotta**
Sangue novo, literalmente, na redação PlayStation



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

PS4



16

CAPA Especial PlayStation 4

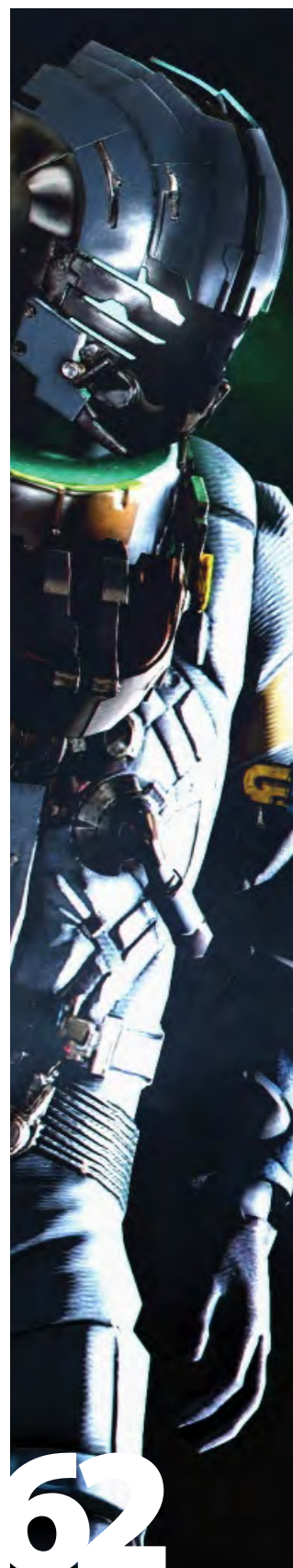
A Sony começa a mostrar suas apostas com o PS4, rumo à oitava geração de videogames



40

DETONADO Metal Gear Rising

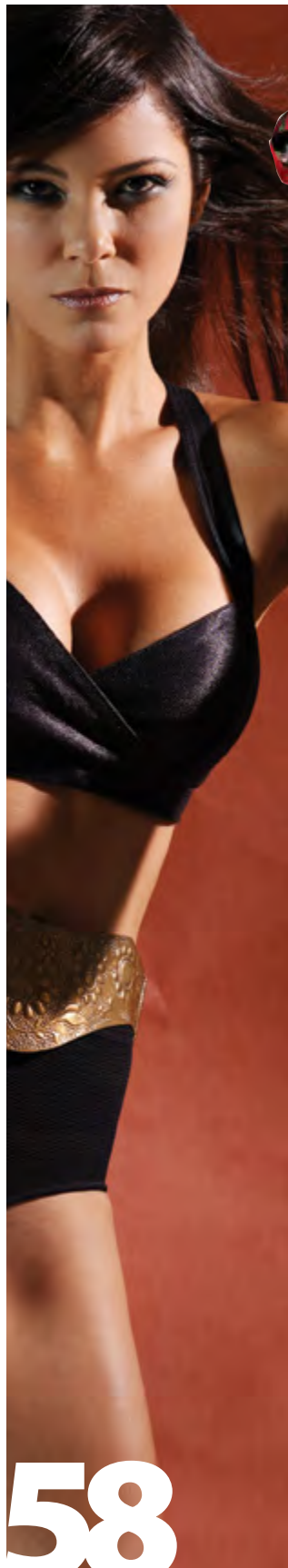
Faça seus inimigos em pedaços e encontre todos os segredos na aventura solo de Raiden



62

DETONADO Dead Space 3

Isaac Clark está de volta e não está sozinho para dar conta de hordas de necromorphs



GAROTA PLAY

Carol Gardin

Entre tantas páginas de informações, descanse seus olhos com a Carol



Equipamento de teste da redação

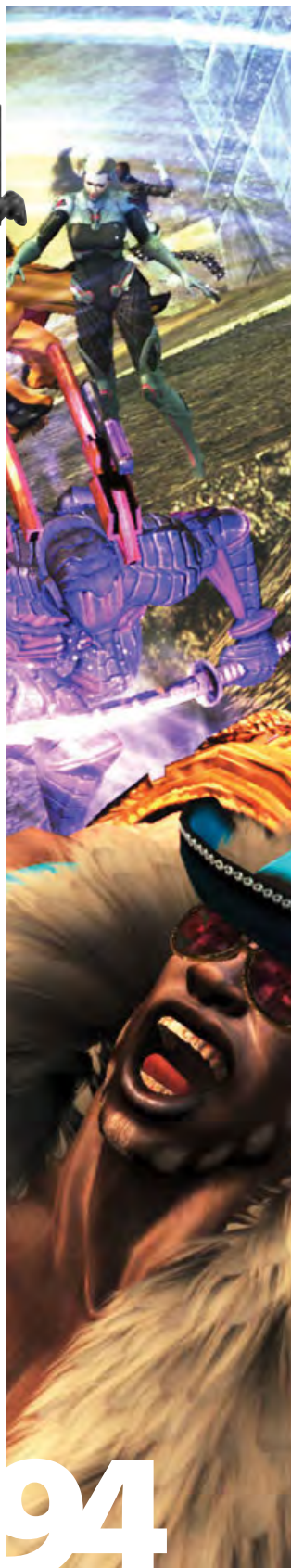
Jogador é um bicho cheio de manias e cada membro da redação tem a sua própria TV e equipamentos de teste. Porém, para jogar na redação da PlayStation, usamos uma **TV de 42" Full HD** e, para não enfurecer as redações vizinhas, adotamos o fone **Turtle Beach PX5**.



ANÁLISE

The Cave

Todo mundo tem um lado obscuro, e as respostas estão na caverna



ANÁLISE

Anarchy Reigns

Personagens extravagantes, ação, caos e diversão... é mais um título da Platinum Games

NOSSA PONTUAÇÃO

★ 10 Indispensável

Perfeito ou muito perto disso

★ 9 Excelente

Altamente recomendável

★ 8 Ótimo

Excelente em quase tudo

★ 7 Muito Bom

Alugue antes de comprar

★ 6 Bom

Uma experiência decente

★ 5 Normal

Divertido e frustrante

★ 4 Fraco

Muito problemático

★ 3 Muito Fraco

Total falta de atrativos

★ 2 Ruim

Uma desgraça completa

★ 1 Péssimo

Se você vir um jogo com esta nota na PRO-BR, os editores devem estar loucos



A medalha de ouro é dedicada para qualquer jogo que oferecer grandes inovações, jogabilidade perfeita (ou quase), gráficos impecáveis e uma experiência inesquecível.

ÍNDICE GERAL

SEÇÕES

- Fala, Galera 10
- Garota Play 58
- Quem é... 102

PREVIEWS ESPECIAIS

- PlayStation 4 16
- DualShock 4 16
- Killzone: Shadow Fall 24
- PlayStation 4 Eye 26
- Watch Dogs 32
- Destiny 34
- Knack 35
- The Witness 35
- Deep Down 35
- Diablo III 36
- inFAMOUS: Second Son 37
- DriveClub 37
- The Witcher 3 37

DETONADO

- Metal Gear Rising 40
- Dead Space 3 68

ANÁLISES

- The Cave 90
- Aliens: Colonial Marines 92
- Anarchy Reigns 94



Fala, galera

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



Sobre a PRO-BR 171

THIAGO DOMINGUES

■ Achei que a edição ficou muito boa! Mas confesso que não me empolguei tanto quando a capa foi divulgada, já que cansei de Resident Evil desde o 4, mas ao ler fiquei bastante surpreso.

As artes dessa edição estão super bacanas, gostei bastante dos cortes dos personagens, com destaque para a matéria sobre o BioShock Infinite. Também gostei das descrições de cada personagem (e bonecos) em uma espécie de ficha que vocês fizeram nos reviews do Skylanders Giants, Sonic All-Stars Racing Transformed e The Walking Dead. O "Fala, Galera" onde os leitores contam como conheceram a revista e a página mostrando curiosidades (as capas das edições de aniversário, quando cada um dos integrantes da revista começou, ranking das revistas de games com mais edições publicadas) também ficaram bem legais! Essa ranking de revistas poderia virar algo fixo, mesmo que pequeno, lembrando sempre um pouco como foi a edição de um ano antes.

ANDREI LONGEN

■ Como sempre, a seção mais bacana é a de previews. Sempre



Diversão Com a fase que o Play 3 vive, cheio de grandes jogos e promessas, é uma delícia produzir a revista



muito bem escritos, detalhados, tópicos interessantes e muito bem diagramados. As análises também são boas, principalmente porque é possível sentir a personalidade de quem escreve o texto. Reviews mais pessoais me atraem bastante.

Os detonados, como sempre, estão bem informativos e cheios de detalhes. Só sinto falta de mais notícias e interação com o leitor na seção "Fala, Galera". Ah, uma pergunta: por que não publicam um almanacão só com guias de troféus? Podia incluir fotos, links para vídeos (Qr-Code)

e detalhes em texto. Um abraço pra galera da PRO-BR! Sou fã de vocês.

JOÃO PAULO

■ Após folhear a revista, voltei para a capa e li "Edição de Aniversário - 14 Anos Detonando". Só espero que possamos chegar a pelos menos mais um ano detonando, para ver se vamos ter pelo menos um detonado do PS4. Essa edição teve só um detonado. Não precisamos olhar nem dois anos atrás para ver que cada edição tinha de três a quatro detonados de respeito, sem

contar as dicas para troféus de dois ou três jogos. Agora temos apenas um detonado! E nem as dicas de troféus vieram nas duas últimas edições. Não posso negar que os previews, reviews e matérias estão cada vez melhores, mas no fundo eu me sinto um pouco traído por aquela revista que eu comecei a acompanhar lá atrás, e que hoje já não é a mesma.

Isso é apenas um desabafo de um fã saudosista que lê a revista há bastante tempo e que não vai deixar de acompanhar, pois sou um aficionado pelo mundo PlayStation. Apenas reflitam a respeito. Abraço e sucesso!

PEDRO AUGUSTO

■ Edição de aniversário, com capa sobre Resident Evil e um pôster gigante dos 25 anos de Metal Gear. Minha revista favorita com duas das minhas franquias favoritas em uma mesma edição. É amor demais por parte de vocês hahaha xD.

CLARICE DANTAS

■ A edição ficou simplesmente show de bola. O detonado de DmC: Devil May Cry influenciou 100% na minha decisão de compra do game. Para quem já era fã da série na época do Dante antigo, este novo não deixou a desejar. Obrigada à equipe PlayStation por sempre ajudar a tomar minhas decisões de compra. Abraços!



92%

Leitores animados para colocar as mãos no PlayStation 4 e explorar a nova geração

8%

Estão tristes por terem mostrado só o controle invés do videogame

Mande seu e-mail:playstation@europacet.com.br.
Lembre-se de colocar no assunto do e-mail "Fala, Galera"**Ou mande sua correspondência****para:** PlayStation Revista Oficial
– Brasil, Rua MMDC, 121,
São Paulo – SP, CEP 05510-900**O e-mail pidão do mês foi...**

"Eu tenho um PS2 e um PS3 e vou comprar um PS4. Isso significa que eu sou um sonysta?"

Djalma Hunter

**Perguntamos aos leitores:**
O que você achou da
conferência do Play 4
transmitida na internet?**JONATAN LOTH**

■ Curti a função "compartilhar", a possibilidade de outro jogador ter acesso remoto ao seu personagem e a opção "inédita" das telas secundárias. Destaque do evento em relação aos jogos ficou por conta da Ubisoft e seu promissor Watch Dogs, e da Capcom com sua nova engine "Panta Rhei".

CAMILA BRASIL FRACA

■ Sinceramente não foi uma conferência à altura da Sony. De inovador mostrou apenas um controle. E a cara do console? Mídia? Decepcionou muito. Para mim, o que salvou foi Watch Dogs. E a Square? Nossa, vergonha alheia: "Estamos trabalhando, pessoal". Se fosse para falar apenas isso, o japa poderia ter ficado em casa...

RAPHAEL CAMPOS

■ Eu fiquei muito satisfeito com toda a cerimônia em si. Desde o começo eu já sabia que eles não iriam mostrar o PS4, até porque a E3 está chegando e provavelmente iremos ver o duelo que todos estão esperando entre o Xbox 720 e o PS4. Tudo que foi mencionado no evento me empolgou bastante. A ideia de deixá-lo ainda mais interativo e sociável é interessante, assim como toda a arquitetura programada para ele. Sobre os jogos, vimos algo totalmente transcendental – a qualidade que foi apresentada em alguns trailers e o gameplay de Killzone mostrou que o salto gráfico será fantástico em comparação a atual geração. Ou seja, serão jogos com aparências reais, interface intuitiva e a exploração de recursos que o PS3 tentou mostrar será



Beleza destrutiva ▶ Killzone: Shadow Fall será um contraste de visual colorido, bonito e vibrante tomado pelo caos da guerra entre Helghasts e Vektans



Promissor ▶ Watch Dogs foi mostrado um pouquinho mais e... todos querem jogar!



Moderno ▶ O controle do PS4 está mais charmoso e com uma tela de toque no lugar dos botões Select e Start

ainda mais aprimorada no PS4. A minha conclusão é fazer a comparação com a evolução do PS1 para o PS2, em que, na época, presenciamos um salto tecnológico gigantesco, coisa que se repetiu na troca do PS2 para o PS3, mas que infelizmente não houve tanto impacto, pois a geração do PS3 serviu como área de estudo para vermos realmente uma evolução no mundo dos games com o PS4!

LEONARDO MATTOS

■ Gráficos de outro mundo, novas funções do controle e polêmicas sobre a retrocompatibilidade à parte, faltou apenas um detalhe

fundamental: QUANTO essa belezinha vai nos custar!?

SAXI BUENOO

■ Eu só achei uma tremenda sacanagem o novo console não rodar os games do PS3, porque quem investiu pesado em games no PS3 vai ser muito prejudicado com isso.

ALVARO TORRES

■ Realmente a Sony surpreendeu com um controle novo e com várias novidades que aumentaram muito nossas expectativas! A polêmica da retrocompatibilidade não é um tiro no pé, pois, por que eles venderiam

um videogame que roda os jogos do anterior se o anterior ainda vende? Acho que eles estão mais que certos.

ISRAEL BRANDÃO

■ Perfeita e na medida certa. A Sony acertou em cheio em fazer uma conferência aberta ao mundo e nos principais idiomas pela web. Apresentou apenas o necessário, sim teremos o PlayStation 4 e aqui estão as novidades tecnológicas, focando na conectividade entre as pessoas. Não tinha necessidade de mostrar o console, falar em data ou de preço e nem levar as grandes produtoras. A E3 está aí para isso!



CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

12 Violência

Não recomendado para
menores de 12 ANOS

PC

VLADIMIR

O rastro de corpos o levou a um destruído templo de pedra. Dentro, ele encontrou um velho monge que o observou com olhos vermelhos. Vladimir surpreendeu o monge ao lhe lançar o mesmo olhar. Reconhecendo o desejo sinistro do garoto, o monge ensinou Vladimir como manipular e controlar o fluido da vida, sempre praticando em viajantes de passagem. Quando chegou a hora de Vladimir aprender sua última lição, o monge avisou que com a falha viria a morte.

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

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

© 2013 Riot Games Inc. Riot Games, PvP.NET e League of Legends são marcas comerciais e marcas registradas da Riot Games, Inc. dos Estados Unidos e outros países pelo mundo. Todas as outras marcas registradas, logos e direitos autorais são propriedades dos seus respectivos titulares. Todos os direitos reservados.



ELEITO JOGO DO ANO



ASSASSIN'S
CREED
III



FACEBOOK.COM/UBISOFT.BRASIL

LOJAS AMERICANAS
AMERICANAS.COM



pontofrio.com

proximo

PELOS LEITORES

Baixaki
Jogos

BRASIL | GAMER

omelete

OBRIGADO!

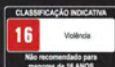
FOR RESULTS



UBISOFT®

Ricardo
eletrônica

Saraiva Walmart



PS3
PlayStation 3





ESPECIAL
PlayStation 4



Conectado

Com o botão Share, você poderá compartilhar fotos e até transmitir vídeos em tempo real dos jogos que estiverem rodando no seu Play 4

CONHEÇA O PODER DO PS4

O PlayStation 4 vai chegar este ano com um poder de processamento incrível e renovações online que podem transformar o mercado

Por Humberto Martínez,
enviado especial a Nova York, EUA

No dia 20 de fevereiro de 2013, fomos à Nova York, EUA, a convite da Sony, para ver o PlayStation Meeting 2013. O convite não antecipava o que seria exibido para a plateia de pouco mais de duas mil pessoas (jornalistas e profissionais do mercado) que compareceram ao edifício Manhattan Center. O convite apenas apontava que o evento revelaria “O Futuro do PlayStation”. Mesmo poucos minutos antes do início do evento, em uma fila que sofria com ventos de oito graus negativos, pertinho da Times Square, ninguém ainda sabia exatamente o que esperar. A provação climática foi compensada: finalmente conhecemos o futuro dos videogames, e entendemos o que será o PlayStation 4.

Não foi relevado o design do aparelho em si, pois o foco ficou nas atrações mais importantes: a sua

essência e tecnologia, as promessas para atender um novo mercado e uma forte lista de jogos que vão inaugurar o console. E até descobrimos que o PlayStation 4 não é um sonho tão distante, pois será lançado no final de 2013 no Japão e EUA. E o Brasil? “Queremos lançar o PlayStation 4 ao mesmo tempo [do que os Estados Unidos] em toda a América Latina, incluindo o Brasil”, disse Mark Stanley, gerente geral de PlayStation para a América Latina. “São necessárias algumas aprovações do governo – da Anatel, no caso do Brasil – mas já estamos trabalhando nisso para garantir o lançamento simultâneo”, diz Mark.



DUAL SHOCK 4 ▶
Este é o controle do PlayStation 4. O controle do PS3 não funcionará no próximo console



Rumores apontavam que o PS4 teria um processador de 4GB GDDR5. Na verdade, ele tem um de 8GB DDR5, muito mais poderoso

Muita gente ficou brava por não poder ver o console. É preciso entender que pouco importa o design do aparelho. No primeiro passo do anúncio, o importante é saber o que esse novo videogame vai oferecer para um mercado que está cada vez mais difícil de ser surpreendido. E a Sony trouxe grandes novidades para esse objetivo, que mereciam mais atenção do que mostrar se o Play 4 vai combinar com a sua estante e a parede branca da sua sala. Guardar essa atração para a E3, que acontece em junho e onde também será revelado o preço do console, foi uma boa estratégia comercial, como explicou Mark: “Se mostrássemos o console, as conversas seriam somente sobre o design e o formato dele. Para a Sony, isso não é importante agora. Queremos focar na experiência do console e isso é o principal para o jogador”, explica.

O PlayStation Meeting foi apresentado por Andrew House, o presidente da Sony Computer Entertainment (SCE). Ele dividiu o palco com o cara que coordenou a criação do PS4, Mark Cerny, muito mais conhecido e respeitado entre profissionais do mercado do que pelo público – sua carreira começou como designer de Atari *Marble Madness*, um clássico de Atari, e passou por grandes conquistas, como presidente da Universal e parceiro no desenvolvimento da série *Crash Bandicoot* junto a Naughty Dog.

Tanto pelas palavras de Andrew quanto pelas explicações de Cerny, uma mensagem ficou muito clara: “A Sony aprendeu com os seus erros.” O Play 3 é um videogame fantástico, mas não manteve o domínio do mercado criado pelo Play 1 e fortalecido incrivelmente pelo Play 2 por ter chegado no mercado depois do seu concorrente, o Xbox 360 (o console da Microsoft já havia vendido 10 milhões de unidades quando o PS3 foi lançado), por não ter uma estratégia online clara desde o início e pela arquitetura difícil de lidar na criação de jogos – demorou um bom tempo para as



IT'S TIME! ▶ O momento em que as dúvidas acabaram: o logotipo do PlayStation 4 anunciou a nova geração



MARK CERNY ▶ O arquiteto do PlayStation 4 disse que a criação do console começou em 2008



DAVID CAGE ▶ O criador de *Beyond* acredita que o PS4 irá revolucionar na modelagem de rostos

produtoras entenderem como trabalhar com o chip Cell. Além disso, o preço do PS3 era o maior do mercado, e a sua mídia, o Blu-ray, ainda era uma dúvida se vingaria ou não contra o HD DVD.

O primeiro passo para consertar erros do passado foi anunciar o Play 4 antes. Tudo indicava que a Microsoft anunciaria o seu novo videogame, codinome Durango, antes da E3. A Sony se antecipou e mostrou

um console mais poderoso que os rumores: os primeiros boatos sobre o PS4 diziam que ele teria um processador de 4GB GDDR5, enquanto os rumores apontavam para 8GB DDR3 do próximo Xbox. Eis que a Sony surpreendeu e anunciou 8GB GDDR5 para PlayStation 4. Agora a pressão está no lado da Microsoft. Essa briga, porém, pode ser um problema para todos: caso a Microsoft não apresente um console a altura, pode acontecer uma nivelção por baixo na qualidade dos jogos multiplataforma, para que possam rodar nos dois consoles. É o que acontece hoje em dia, com uma clara diferença de qualidade entre jogos lançados apenas para Play 3 (feitos para um processador superior e em Blu-ray) e aqueles lançados para os dois consoles. O Blu-ray já não é uma dúvida e é a mídia padrão. É a mídia do Play 4, com um leitor muito veloz (máximo de 27MB/s contra máximo de 9MB/s do PS3), e deverá ser a mídia usada pelo novo Xbox – tecnologia que, vale lembrar, pertence à Sony. Então parte da apresentação focou em mostrar que o monstro do Cell ficou no passado. O Play 4 tem uma arquitetura muito similar a de um computador de ponta para jogos, já elogiada por muitos estúdios como um sistema muito fácil de trabalhar. “O PS4 será a plataforma de jogos mais poderosa que já existiu”, garante Andrew House. E ainda há outros trunfos...



ELES VOLTARAM ▶
Chris Metzen foi ao palco anunciar que a Blizzard voltará ao Play 3 e Play 4 com *Diablo III*



BRAÇOS ESTRANHOS ▶
A Bungie, produtora de *Halo*, anunciou seu novo game, *Destiny*, para Play 4

Gaikai

Se fosse possível comparar o mercado de videogames com o de futebol, seria justo dizer que a Sony vai começar sua nova temporada com a contratação do craque que pode definir o campeonato: a Gaikai. É uma tecnologia capaz de derrubar qualquer trunfo da concorrência.

A Sony Computer Entertainment comprou o Gaikai por US\$ 380 milhões em julho de 2012. O Gaikai é um serviço de cloud gaming e streaming de jogos que começou a operar no início de 2011. Funciona de um jeito bem simples: o jogo é processado nos servidores da empresa e apenas a imagem é passada para seu computador ou videogame. Isso permite que os seus sistemas rodem jogos que não conseguiriam. Isso permitia até mesmo distribuir demos em banners em Flash no navegador de PCs. O Gaikai ficou famoso entre os jogadores por mostrar o MMORPG *World of Warcraft* rodando em um tablet na nuvem.

Para começar, o Gaikai vai reformular a PSN. Você sabe como funciona a loja virtual do PlayStation: o jogador escolhe um jogo, demo ou serviço e espera o arquivo ser baixado para fazer uso dele. Com o Gaikai isso vai deixar de existir e será possível fazer uso



O Gaikai vai reformular a PSN e permitirá jogar sem precisar esperar pelo download do game ou por atualizações



Uma saga de lançamentos

PLAYSTATION



Em 16 de novembro de 1993, a Sony anunciou a criação da divisão Sony Computer Entertainment e o projeto PlayStation-X. "O PlayStation é uma máquina multimídia feito para ser a plataforma de jogos definitiva," disse Steve Race, então presidente da SCE America, em entrevista.

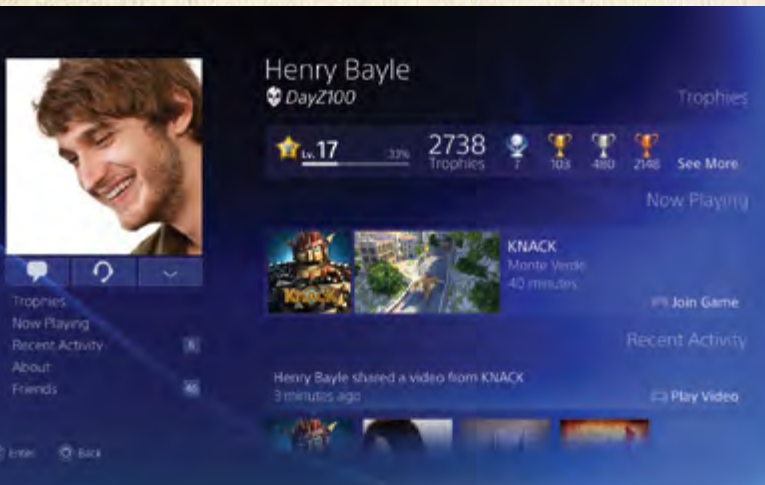
O PlayStation foi lançado no Japão em dezembro de 1994, mas ficou conhecido no Ocidente só após o anúncio na E3 de 1995 — o lançamento nos EUA e Europa seria em setembro desse mesmo ano.

Foi nessa E3 que rolou a famosa história do anúncio do preço do PS1. Ao fim da apresentação de Olaf Olafsson, VP de marketing da Sony, Steve Race subiu ao palco, disse "299" e foi embora. Isso foi um golpe forte contra o Saturn, que custava US\$399. O PlayStation era mais procurado, tinha mais potencial e seria mais barato. O Saturn não durou muito.

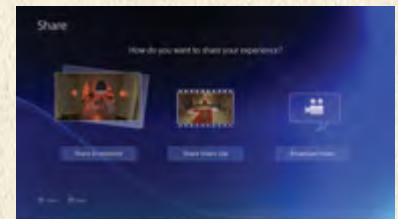
O Mercado na época

É o caso de produto certo que chegou na hora certa. O mercado precisava de um novo fabricante que tentasse evoluir os videogames além do que as conservadoras Nintendo e Sega pretendiam na época, sem as ideias bizarras de tantos outros (como 3DO e Jaguar). A Nintendo ainda demoraria a lançar seu Ultra 64 (o Nintendo 64), e a Sega havia lançado o seu Saturn há pouco tempo, depois de falhar ao tentar estender a vida do Mega Drive com Sega CD e afins.

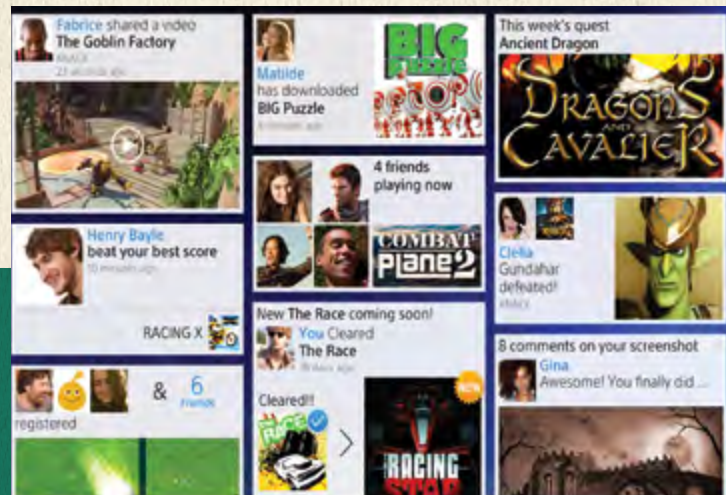
Mesmo na E3 de 1995, antes do lançamento do PlayStation nos EUA, a impressão geral era de que o novo console parecia absurdamente mais interessante do que o Saturn. Não demorou muito para o PS1 ser mais desejado que o console da Sega. O maior desafio era alcançar a enorme popularidade da Nintendo na época — tanto que foi apenas na época de *Final Fantasy VII* que os jogos "tops" do PlayStation começaram a vender mais que os tops do Nintendo 64.



ÁREA SOCIAL ▶ Esse é o visual da sua área de contato com os amigos e onde você poderá compartilhar conteúdo. Ah, vale lembrar que você não precisará criar uma PSN ID nova e a sua atual contagem de troféus do PS3 e Vita vai continuar no Play 4



Com o novo botão Share será possível gravar vídeos do que você estiver fazendo no PS4, editar, fazer upload do conteúdo e até transmitir em tempo real para que os seus amigos possam assistir



imediatamente de qualquer serviço da loja virtual. Assim que fizer sua escolha, o produto vai começar a funcionar. Você vai jogar o game enquanto o PS4 faz o download simultaneamente, graças ao Gaikai e a um processador que está no PS4 exclusivamente para cuidar de downloads e uploads – essa CPU também vai ser responsável por baixar updates de jogos e sistemas sem exigir que você pare de jogar para esperar a atualização.

Isso será muito importante para o novo modelo de negócio do PS4, que dita que todos os jogos do console terão de ter sua versão digital na PSN. Ainda não é hora de abandonar a mídia física, mas a

prateleira de jogos online será muito maior do que a de jogos físicos nessa nova geração.

A Gaikai e a PSN estarão unidas no PlayStation 4 no que foi batizado como PlayStation Cloud, que integra também a assinatura PlayStation Plus e outros serviços, como Netflix. No futuro, a PlayStation Cloud almeja oferecer um grande acervo de jogos de PS1, PS2 e PS3, tudo pela nuvem e sem necessidade de precisar baixar os jogos para o HD do seu novo console.

A questão é como ficará o Brasil em uma atração que depende tanto de uma boa conexão de internet para funcionar

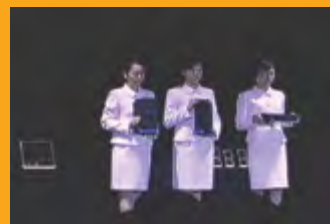
plenamente. Questionamos Mark Stanley, e a resposta é preocupante: “Não posso garantir que a América Latina terá acesso a todos os recursos do PlayStation 4 no dia do lançamento. Se tudo estivesse sob o nosso controle, os serviços estariam disponíveis. Nós dependemos de muitos fatores, como a estrutura do país. Uma boa banda larga é fundamental para fazer streaming, como o serviço Gaikai. Se você não tem uma estrutura online forte, vai existir latência (lag) e nós não queremos isso. Esperamos grandes coisas do governo brasileiro nos próximos dois anos, com todos os investimentos que estão sendo feitos em estrutura.

QUER JOGAR? ▶ Mark Stanley garantiu a presença do Play 4 para testes na feira BGS 2013, em outubro em São Paulo



Uma saga de lançamentos

PLAYSTATION 2



O anúncio oficial aconteceu em 3 de março de 1999, porém, como aconteceu com o PS4, o console não foi mostrado—apenas algumas demos técnicas foram exibidas. A revelação de verdade aconteceu em 13 de setembro, poucos dias antes da Tokyo Game Show Fall '99 (na época ainda existiam duas TGS por ano). O show foi comandado por Ken Kutaragi, o pai do PlayStation, com participações de Tadahiro Gotoh, que criou o design do console. Logo de cara foram confirmadas 89 empresas japonesas, 46 norte-americanas e 27 europeias produzindo jogos para o PS2.

O Mercado na época

Com o PlayStation 2, a batalha pelo mercado foi muito mais simples. Mais uma vez, a Sony escolheu o momento perfeito para anunciar e lançar seu produto. Na época da revelação, o Nintendo 64 ia bem e tinha lançado *Ocarina of Time* recentemente, mas o console da Nintendo já ocupava um distante segundo lugar em vendas.

O Saturn estava morto e deu lugar ao Dreamcast. O problema é que a Sega chegou cedo demais com o Dreamcast e ele, mesmo muito mais poderoso que o PS1 e o N64, inevitavelmente não conseguiria competir com o poder do PS2. Isso sem falar nas baixas vendas e na falta de suporte de produtoras, o que levou o Dreamcast a morrer após a chegada do PS2 no ocidente.

Na época do lançamento do PS2, a Nintendo mostrou o GameCube, e a Microsoft falava sobre a intenção de entrar no mercado com o Xbox. Ambos os consoles chegaram mais de um ano depois do PS2, bem na época em que os primeiros jogos de grande qualidade chegavam ao sistema da Sony, como *Devil May Cry* e *Final Fantasy X*. O resultado foi um domínio pleno do PlayStation 2 nessa geração, com o PS2 consagrando o console como o mais vendido de toda a história da indústria.

O aplicativo PlayStation App (iOS e Android) permitirá ativar o PS4 à distância por meio de tablets e celulares para fazer compras no console, assistir a transmissões de amigos ou para usar a tela dos gadgets como suporte ao jogo (acesso de mapas, menus ou outras funções)

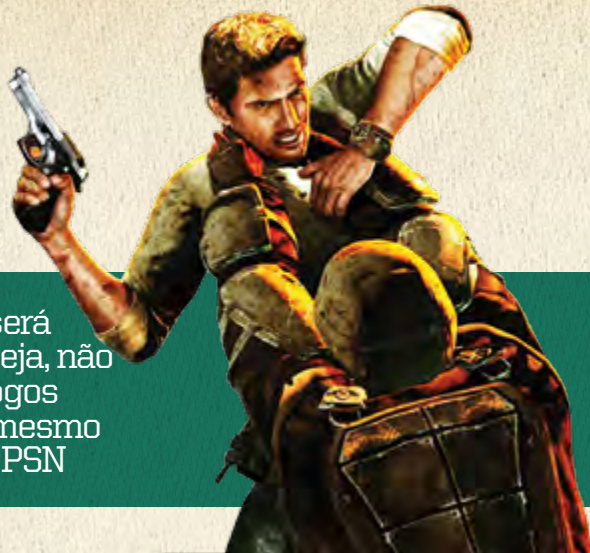
Esperamos que o bom momento econômico do país dê a oportunidade para investir pesado em infraestrutura de banda larga”, disse Mark.

Mais social

A prova de que a Sony investiu forte em sua estratégia online, além da compra do Gaikai e da existência de uma CPU dedicada a download e upload no próprio console, está no novo controle: o DualShock 4 vem com um novo botão, o Share. Com ele será possível gravar vídeos do que você estiver jogando naquele momento, editar e fazer upload, bem como fazer

livestreaming direto para transmitir a sua jogatina em tempo real na rede. Essas coisas podem ser facilmente compartilhadas, e há alguns indícios de como isso vai funcionar, por meio de imagens da interface preliminar do PS4. Os menus parecem uma evolução dos updates recentes da PlayStation Store, e as telas mostram áreas para cortar vídeos gravados, verificar perfis de amigos (com opções para ver o que está jogando agora, atividades recentes e dos amigos deles), e assistir ao que as outras pessoas estão transmitindo. Essas funções também estarão disponíveis em





O PlayStation 4 não será retrocompatível, ou seja, não será possível rodar jogos de PS3 em disco ou mesmo aqueles baixados na PSN

um aplicativo para iOS e Android, assim será possível ver e compartilhar coisas de seus amigos pelo celular ou tablet. Ainda não sabemos se será possível compartilhar o conteúdo livremente pela rede, comandar os vídeos para o Youtube, por exemplo, ou apenas dentro de uma rede social própria do Play 4.

Retrocompatível?

Este é um dos assuntos mais delicados do PS4 até agora. Pela primeira vez, um PlayStation será lançado sem nenhuma relação com os consoles anteriores. O PlayStation 2 tinha parte do PS1 em seu interior, permitindo que quase qualquer jogo antigo não tivesse problemas para funcionar. Na chegada do PS3, as coisas não eram tão fáceis. O modelo inicial de 60GB tinha total compatibilidade com jogos de PS1 e PS2, isso porque o Emotion Engine e o Graphics Synthesizer estavam, de fato, lá dentro do console. Era como se a Sony vendesse os dois consoles juntos. Isso rapidamente se tornou uma solução muito cara, e a introdução do modelo de 80GB trouxe algo diferente: a emulação era parcialmente feita por software — o Emotion Engine ainda estava lá, e a parte do GS era emulada. Mas isso não durou, e o último PS3 com retrocompatibilidade foi o bundle de 80GB de *Metal Gear Solid 4*.

Já o PlayStation 4 começa direto ao ponto: não haverá compatibilidade com nenhum console anterior. Isso vai contra um dos princípios de Ken Kutaragi, pai do PlayStation, que dizia que o legado era muito importante. Mas além da mudança de liderança do projeto, o principal empecilho é a nova arquitetura do console — na verdade, a culpa é do PS3. O processador Cell é muito diferente de tudo que há por aí, além de ser baseado na arquitetura PowerPC, o que complica mais na hora de emular algo em x86.



AMIGOS PARA SEMPRE ▶ A Sony pretende fazer com que todos os jogos de *Play 4* rodem na tela do Vita por meio do Remote Play, que usa a rede wi-fi para mandar o jogo do PS4 para o portátil

Portanto, já era esperado que jogos em disco de PS3 não rodassem no novo console. O mais problemático é o fato de que, apesar do jogador usar o mesmo perfil (PSN ID) atual no Play 4, nada que ele comprou no PS3 com essa conta poderá ser reativado no PS4. Há esperanças de que o Gaikai poderá ajudar, no futuro, a recuperar o acervo do Play 3.

Ainda tem mais

O PlayStation Meeting ainda foi palco de outras revelações, como um nova câmera, sem falar na lista de jogos para o PS4. Confira a seguir tudo que foi revelado sobre esses assuntos.



Uma saga de lançamentos

PLAYSTATION 3



A coletiva de anúncio do PlayStation 3 está na nossa memória. Aconteceu durante a E3 2005, com duas longas horas de termos técnicos e palavras grandiosas. Kaz Hirai, então presidente da SCE e o apresentador da noite, passou um bom tempo falando sobre o processador Cell, chamou nomes da indústria, como o presidente da Nvidia Jen-Hsun Huang (que não se cansou de falar sobre o chip gráfico do PS3), e, é claro, Ken Kutaragi — a clássica imagem do cara segurando o PS3 como um troféu veio daí. Nessa apresentação, o PS3 era um pouco diferente e tinha 6 portas USB, duas saídas HDMI e duas portas de rede (o console real ficou com 2 USB, 1 porta e 1 HDMI). As especificações foram revistas para diminuir o custo.

Na E3 2006, a coletiva final não foi tão bem quanto o esperado, pois o anúncio do preço assustou o público (500 dólares o console básico com HD de 20 giga, e 600 dólares o modelo com 60 giga). Ao menos haviam jogos de peso para exibir, com trailers de *Metal Gear Solid 4* e *Final Fantasy XIII*.

A situação do mercado na época

“A próxima geração só começa quando nós dissermos”, disse Kaz Hirai. Essa confiante afirmação ficou famosa na época e não dava para chamar de arrogante, pois o Play 2 dominava no mercado de games e a ordem natural das coisas apontava que o PS3 não teria problemas em dar continuidade ao império. Porém, o sucesso do PS2 fez com que a concorrência jogasse com mais competência.

Em 2005, a Nintendo deixava todos curiosos com o codinome Revolution, que ninguém sabia o que era — e que mais tarde chegou como o nome Wii, um sucesso de vendas. A Microsoft resolveu chamar a atenção chegando antes de todo mundo e anunciou que o Xbox 360 seria lançado no final do ano. A estratégia deu certo e o console da Microsoft tornou-se o maior rival da história do PlayStation.

SONY

PlayStation®

GOD OF WAR

ASCENSION™

LANÇAMENTO:
12 DE MARÇO!



Modalidade multiplayer
para 8 jogadores



Jogo com áudio
em português



Disponível nos
principais revendedores



18

© Sony é uma marca comercial registrada pela Sony Corporation ©2013 Sony Computer Entertainment America LLC. God of War Ascension e o logotipo do Santa Monica Studio são marcas comerciais da Sony Computer Entertainment America LLC. "PlayStation", "PS3" e o logotipo da linha "PS" são marcas registradas e o logotipo da PlayStation Network é uma marca comercial da Sony Computer Entertainment Inc.



PATROCINADOR OFICIAL

Dual Shock 4

Prepare-se para a maior mudança do Dual Shock em 15 anos. Mais do que confortável, esse é um controle social



SHOW DE CORES Essa barra de luz é quase um Move embutido. Com três LEDs, ela muda de cor à vontade para se comunicar com a câmera PlayStation 4 Eye



COMPARTILHADOR O Share é um botão extra para todo tipo de interações sociais, para capturar imagens, gravar e fazer uploads de vídeos do que você jogar

OPÇÕES Os botões Start e Select se fundiram para dar lugar ao Options, que servirá tanto para pausar o jogo quanto para acessar o seu menu

HEADSET Outra função estreada: uma entrada de microfone para conversar em partidas online. A Sony não confirmou, mas há chances de que um headset simples virá junto com o console

NÃO É TELA! Essa área é uma superfície de toque, como a parte de trás do Vita. Ela suporta dois pontos de toque e pode ser apertada como um botão. A Sony guardou segredo e preferiu não mostrar o uso do recurso

LUXUOSO Além de todas as funções inéditas, o novo controle esbanja elegância com o seu acabamento emborrachado. A textura do revestimento até parece aquela da armadura futurista de Crysis

O CONTROLE FALA Saída de som mono. A princípio, servirá para emitir efeitos de som auxiliares do jogo – como chiados, vozes e ruídos

HOME Botão de atalho que leva ao menu do sistema do console

GATILHOS O botões L2 e R2 não são mais convexas e se parecem mais com gatilhos. Isso trará eficiência extra para jogos de tiro e de corrida

MAIS FIRMES Os analógicos parecem mais altos e não têm aquela superfície convexa, o que permite que os dedos fiquem mais firmes e presos sobre o topo das alavancas

A EVOLUÇÃO DO DUAL SHOCK

PLAYSTATION CONTROLLER

O primeiro controle do PlayStation inovou ao oferecer mais dois botões L e R e uma área confortável abaixo para colocar as mãos.



DUAL ANALOG CONTROLLER

Estreou os analógicos e a área do "grip", de pegar o controle, era mais alongada. L2 e R2 ainda não eram maiores que os seus irmãos da frente. No Japão, o controle já tinha função de vibração (rumble), que foi retirado na versão ocidental.



DUALSHOCK Com os jogos 3D dominando o mercado, a Sony decidiu melhorar seu controle e criou um padrão para a indústria de videogames. Além das alavancas, o controle tinha função rumble embutida, que fazia o controle vibrar e que também virou padrão. O DualShock foi lançado no fim de 1997 no Japão e rapidamente tornou-se o único controle para o console, sendo vendido junto com o PSOne.



DUALSHOCK 2 A diferença do controle para o PS2 estava por dentro: os botões eram analógicos. Assim, pressionar o botão X levemente poderia fazer seu carro acelerar menos em Gran Turismo, por exemplo. Foi uma inovação não muito explorada, mas fez a diferença em alguns jogos.



DUALSHOCK 3 O primeiro controle para PS3 foi o Sixaxis: sem rumble e com um sensor de movimentos embutido. Na época, a Sony tirou o rumble porque ele interferiria com a tecnologia de movimentos e por conta de processos judiciais envolvendo a licença do rumble. Com tudo resolvido, o DualShock 3 chegou ao mercado em 2008 com o rumble. Comparado ao DS2, a diferença era o botão PS, que traz as funções básicas do console à tela, e claro, a ausência de fios, se comunicando com o PS3 via Bluetooth. Todo o resto do DS2 veio junto, incluindo os botões sensíveis à pressão.



PlayStation eye 4

Essa é a nova câmera do PlayStation 4. Ela tem duas lentes, quatro microfones e reconhecerá os seus movimentos com precisão e de diversas formas diferentes



MUITO MAIS PODER

A novíssima câmera dá uma surra na anterior. Na verdade são duas câmeras e cada uma pode gravar com resolução HD de 1.280 x 800 e nos formatos RAW e YUV

VISÃO ALÉM DO ALCANCE

A PlayStation 4 Eye move-se sozinha em um ângulo de visão de 85°. A câmera dupla permite que o acessório tenha uma melhor noção de profundidade e possa dividir tarefas. Enquanto uma lente concentra-se na captura da imagem, a outra cuida apenas de interpretar os movimentos dos jogadores



INCLUSO NO PACOTE

É a primeira vez que a câmera do PlayStation virá junto com o console. Pelo visto, a Sony tem planos ainda maiores para sua câmera na próxima geração



NOVIDADE MISTERIOSA Há quatro microfones embutidos no acessório. Ainda não foi revelado a sua verdadeira função, mas não seria nenhuma surpresa usá-los para ligar, desligar e interagir com o PlayStation 4 usando comandos de voz. Ou até para o videogame reconhecer o dono do perfil da PSN ID ao identificá-lo pela voz. De certo, apenas que é capaz de eliminar os ruídos do ambiente na gravação



ACESSÓRIOS AMIGOS

O DualShock 4 virá com o mesmo emissor de luz colorida do Move, fazendo com que a câmera identifique jogadores facilmente e permita interações mais simples sem maiores movimentos

VERSÁTIL Além do sensor para movimentos sem o uso de controles, a PlayStation 4 Eye vai reconhecer o acessório PS Move quando for necessário uma análise muito mais precisa da movimentação



A EVOLUÇÃO DAS CÂMERAS

EYETOY

Lançada em 2003
para o PlayStation 2

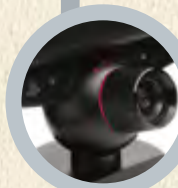


Resolução: 320 x 240

Na verdade, a EyeToy era fabricada pela empresa Logitech, e era USB 1.1. A ideia dessa espécie de webcam era colocar o jogador para interagir com variados objetos em jogos mais simples, em uma versão básica do que a PS Eye e o Kinect fizeram depois. Não foi tão bem sucedida nos Estados Unidos e Japão, mas fez sucesso considerável na Europa, onde os estúdios da Sony se dedicaram um pouco mais ao periférico. Além dos jogos feitos exclusivamente para a EyeToy, muitos outros tinham suporte à câmera para tarefas mais simples, como tirar uma foto do rosto do jogador e incorporá-la ao personagem. Mais de 10 milhões de unidades foram vendidas em cinco anos.

PLAYSTATION EYE

Lançada em 2007
para o PlayStation 3



Resolução: 640 x 480

A segunda câmera teve mais destaque e foi apresentada junto com o novo console nas demos técnicas e na demonstração de The Eye of Judgement, jogo de cartas que utilizava realidade aumentada para exibir os monstros na tela. A PS Eye foi muito mais importante para o PS3 do que um simples acessório, como a EyeToy. Mesmo que ainda tivesse vários jogos feitos especificamente para ela – como EyePet – a PS Eye foi muito mais aproveitada por jogos comuns, seja para a mesma ideia de capturar o rosto do jogador para colocar em um personagem criado (muito usado pelos jogos de esporte da EA) quanto para a criação de objetos e níveis em LittleBigPlanet 2, e até para head tracking em Gran Turismo 5, no qual era possível mexer a cabeça para virar a cabeça do piloto e enxergar melhor uma curva. Isso, claro, sem falar que a PS Eye é necessária para o funcionamento do PlayStation Move, o controle de movimentos do console. Cerca de 15 milhões de câmeras PS Eye já foram vendidas.

Especificações técnicas

Por dentro do PlayStation 4 e os seus antecessores

PLAYSTATION

- **CPU:** LSI R3000A com clock a 33.86 MHz
- **Placa de Vídeo:** GPU com 1MB de RAM
- **Memória RAM:** 3,5MB - 2 para o sistema, 1 para vídeo, 0,5 para som
- **Conexões:** AV Multi Out, Serial I/O (ausente no PSOne), Parallel I/O (ausente a partir do modelo 75xx)
- **Leitor óptico:** CD-ROM 2x (300KB/s)
- **Data de lançamento:** Japão: 3/12/1994, EUA: 19/09/1995, Europa: 29/09/1995
- **Unidades vendidas:** Japão: 21,6 milhões, EUA: 40,78 milhões, Europa: 40,12 milhões
- **Total:** 102,5 milhões
- **Jogo mais vendido:** Gran Turismo (10,85 milhões)

Curiosidade O PS1 tem um total de 3,5MB de RAM. O PS4 tem 2.340 vezes mais que isso.



PLAYSTATION 2

- **CPU:** Emotion Engine com clock a 294 MHz
- **Placa de Vídeo:** GPU Graphics Synthesizer com clock a 147 MHz, 6 GFLOPS
- **Memória RAM:** 36MB de memória RAM - 32 para o sistema, 4 para a GPU (10x mais memória que o PS1)
- **Conexões:** AV Multi Out, USB 1.1, S/PDIF Digital Out, Porta de expansão para disco rígido e modem (até modelos 500xx), Ethernet (modelos Slim), i.LINK (até modelos 300xx), Infravermelho para controle remoto (a partir do modelo 50001)
- **Leitor óptico:** DVD-ROM 4x
- **Data de lançamento:** Japão: 04/03/2000, EUA: 26/10/2000, Europa: 24/11/2000, Brasil: 15/10/2009
- **Unidades vendidas:** Japão: 21 milhões, EUA: 50 milhões, Europa: 48 milhões,
- **Total:** 153 milhões
- **Jogo mais vendido:** Grand Theft Auto: San Andreas (17,33 milhões)

Curiosidade Os PS2 slim tiveram um aumento de 5MHz no clock da CPU... Mas não faz diferença. O processador que controla conexões e o áudio do PS2 é, na verdade, a CPU principal do primeiro PlayStation, tendo até o mesmo clock do original, o que permitia que quase todos os jogos antigos pudessem funcionar.

PLAYSTATION 3

- **CPU:** CPU Cell com clock a 3.2 GHz
- **Placa de Vídeo:** GPU Reality Synthesizer (RSX) com clock a 550MHz, 400GFLOPS
- **Memória RAM:** 512MB - 256 para o sistema, 256 para a GPU. (14x mais que o PS2)
- **Conexões:** AV Multi Out, HDMI, S/PDIF Digital, USB 2.0, Ethernet Gigabit, Wi-Fi 802.11 b/g, Bluetooth 2.0
- **Leitor óptico:** Blu-ray 2x, DVD 8x
- **Data de lançamento:** Japão: 11/11/2006, EUA: 17/11/2006, Europa: 23/03/2007, Brasil: 11/08/2010

Curiosidade Primeira vez que a Sony não contou apenas com sua tecnologia. O Reality Synthesizer foi criado pela Nvidia, líder do mercado de placas de vídeo. Na época do anúncio do console, o RSX era o chip gráfico mais poderoso do mundo, contendo muito da ainda não lançada versão 7800 das placas GeForce – algo que não durou muito tempo, graças à velocidade de evolução dos PCs.



A EVOLUÇÃO DAS MÍDIAS

Praticamente um “supercomputador para jogos”, o PlayStation 4 promete um enorme poder de processamento ao mesmo tempo em que será uma plataforma em que os estúdios terão facilidade de trabalhar

XBOX 360

- **CPU:** tri-core Xenon com clock a 3.2 GHz
- **Placa de Vídeo:** GPU ATI Xenos com clock a 500MHz, 240 GFLOPS
- **Memória RAM:** 512 de memória RAM unificada (GDDR3) (8x mais que o Xbox)
- **Conexões:** AV Multi Out, HDMI, USB 2.0, Ethernet 100Mbit, Wi-Fi 802.11 b/g (slim)
- **Leitor óptico:** DVD 8x
- **Data de lançamento:** Japão: 10/12/2005, EUA: 16/11/2005, Europa: 16/11/2005, Brasil: 1/12/2006

WII U

- **CPU:** tri-core Espresso clock a 1.24GHz
- **Placa de Vídeo:** GPU AMD Lattle com clock a 550MHz
- **Memória RAM:** 2GB DDR3 - 1GB para sistema, 1GB para jogos (23x mais que o Wii)
- **Conexões:** USB 2.0, SD Cards, AV Multi Out, HDMI, Wi-fi 802.11 b/g/n
- **Leitor óptico:** Leitor de “discos próprios de alta densidade” com 25GB (lê DVDs de Wii)
- **Data de lançamento:** Japão: 08/12/2012, EUA: 18/11/2012, Europa: 30/11/2012



PLAYSTATION 4

- **CPU:** x86-64 AMD “Jaguar” de 8 núcleos (clock oficial não divulgado)
- **Placa de Vídeo:** GPU AMD Radeon de próxima geração, com 1.84 TFLOPS (18CU)
- **Memória RAM:** 8GB GDDR5 - 8GB unificados (16x mais memória que o PS3)
- **Conexões:** Ethernet Gigabit, Wi-Fi 802.11 b/g/n, Bluetooth 2.1 EDR, USB 3.0
- **Leitor óptico:** Blu-ray 6x, DVD 8x
- **Áudio:** HDMI, Anal., Som digital (óptico)



CD Criado em conjunto por Philips e Sony, e introduzido no mercado em 1982, 12 anos antes do PlayStation. O PS passa longe de ser o primeiro console a usar a mídia – na verdade, foi o último a usá-la como mídia principal. A capacidade é de 700MB.

DVD Criado por uma dezena de empresas (literalmente), introduzido em 1995, numa época em que tecnologias novas demoravam uma eternidade para se popularizar. O PlayStation 2 foi o primeiro console a adotar a mídia, quando leitores de DVD ainda eram meio caros. Muitos compraram o console apenas para assistir filmes em qualidade digital, como o sucesso da época de lançamento, Matrix. A capacidade de uma camada é 4.7GB, 8.4 para duas camadas. DVDs dual-sided de duas camadas podem chegar a 17GB, mas são bem raros.

BLU-RAY Criado num projeto encabeçado pela Sony, foi lançado aos consumidores em 2006, em meio a uma guerra contra a Toshiba e seu HD-DVD. Um ano e meio depois, o Blu-ray se tornou o padrão da indústria para conteúdo em alta definição, em boa parte graças ao PlayStation 3, que foi o melhor player de Blu-rays durante um bom tempo e popularizou o formato. Um Blu-ray tem 25GB em uma camada, 50 GB em duas, e um de tripla camada pode chegar a 100GB.

GLOSSÁRIO

APU Sistema de processamento que integra mais do que apenas uma CPU. Assim, temos o processador central (CPU) e o processador gráfico (GPU, a “placa de vídeo”) no mesmo chip.

Processador x86-64 x86 é a arquitetura padrão das CPU dos computadores pessoais, inventada pela Intel na década de 70. Na época, as instruções eram em 16-bits. Subiram para 32-bits em 1985, e em 2003 foi introduzida a extensão de 64-bits, conhecida como x86-64. É a primeira vez que uma geração terá consoles com a mesma arquitetura dos PCs, pois consoles usavam tecnologias próprias ou arquitetura baseada em PowerPC, padrão da IBM que era a base das CPU dos Macintosh até 2006 (quando a Apple mudou para o padrão da Intel). Por isso mesmo, era muito

mais complicado fazer adaptações entre jogos de console e PC.

Jaguar É a tecnologia mais recente da fabricante AMD em APUs. Os Jaguar programados para o mercado de computadores em 2013 terão 2 ou 4 núcleos, enquanto os encomendados pela Sony têm 8 núcleos, mas isso não significa um grande poder. Até mesmo um processador dual-core da linha Sandy Bridge da Intel pode ser mais poderoso. Então porque Sony quer um processador desses? Pela eficiência em energia. Este é um chip feito para consumir cerca de 30W no máximo, com CPU e GPU. Em um PC normal, um processador de alto nível consome cerca de 100W, e uma placa de vídeo poderosa pode usar mais de 200W. Um console jamais poderia usar isso,

não tanto pela energia, mas pelo calor gerado por ela. Ninguém quer problemas de superaquecimento nessa geração...

TFLOPS FLOPS são Floating-point Operations per Second, ou operações de pontos-flutuantes por Segundo, uma medida usada para desempenho computacional. 1.8 Teraflops equivalem a 1.8 trilhão de operações por segundo.

8GB GDDR5 É a parte que surpreendeu a todos. Rumores apontavam para 4GB de memória RAM GDDR5, o que já era fantástico... E, oficialmente, são 8GB! Esse número é mais do que suficiente para PCs atuais – permitindo que você jogue jogos pesados e ainda consiga alternar entre outros programas – mas o poder verdadeiro está no tipo de memória GDDR5. Esta é muito, muito

mais rápida que a RAM do seu PC, que a esta altura deve ser DDR3. GDDR5 são usadas apenas em placas de vídeo de médio e alto porte, e são bem mais caras que as DDR3. Para se ter uma ideia da diferença, as memórias do PS3 são pelo menos 3 ou 4 vezes mais rápidas que as que estão no seu computador agora. Vale lembrar que a memória do PS4 é unificada, servindo tanto para a CPU quanto para a GPU a critério dos desenvolvedores.

Blu-ray 6x O leitor de velocidade 2x era o responsável pelas instalações obrigatórias nos jogos do PS3. Sete anos depois, o PS4 virá com um leitor de 6x, que permitirá uma transferência de dados mais veloz e, quem sabe, menos instalações obrigatórias – ou, pelo menos, instalações mais rápidas.



ESPECIAL
PlayStation 4



TOMA ESSA! ▶
O protagonista se finge de morto e dá uma facada no inimigo. Bela tática

KILLZONE SHADOW FALL

O próximo episódio da série foi o escolhido para mostrar a capacidade inicial do poder do PlayStation 4

O lugar é Vekta City. O ano, 2381 – trinta anos após os eventos de *Killzone 3*. O trailer começa mostrando uma cidade futurista. Os prédios são feitos de vidro e tudo brilha imponentemente. As cores parecem mais vivas do que nunca – principalmente para um *Killzone*. Sabe as cenas em CG que você assistia e babava nos jogos no PS3? Parece que esse será o nível dos gráficos em tempo real no Play 4.

Após a guerra do jogo anterior, o planeta Helghan ficou arrasado. A ISA (Aliança Estratégia Interplanetária) permitiu aos helghast buscar refugio no planeta Vekta. O único problema é que os vektans moram lá. As duas fações vivem lado a lado, separadas por um enorme muro. Há uma clima de guerra que está prestes a criar um conflito de enormes escalas.

Hermen Hulst, co-fundador da Guerrilla Games,

subiu ao palco da conferência para apresentar *Killzone: Shadow Fall*. Segundo ele, apesar de, no futuro, a humanidade procurar planetas em buscas de recursos, esse conflito entre os helghast e os vektans vai muito além disso. “Os helghast lutam pelo seu direito de existir, enquanto os vektans querem proteger seu modo de vida”, disse Hulst. “Essa é uma história sobre a perda do lar, a procura de um novo lugar para viver e até onde as pessoas podem ir para defendê-lo”, adianta Hermen.

No meio disso tudo, cabe ao jogador – no papel

Os helghans foram exilados no planeta Vetka e agora lutam pelo direito de sobreviver diante das forças que já vivem no local



TEMPO REAL ▶ A qualidade gráfica de *Shadow Fall* está nos efeitos de iluminação e, principalmente, em uma cidade belíssima quando vista do alto



DETERMINADO ▶ *Shadow* não pensa duas vezes antes de saltar no abismo e pendurar-se na nave



de Shadow Marshal – controlar a situação. No trailer, Shadow começa caminhando pela cidade futurista, apreciando o que a nova capacidade gráfica pode oferecer. Os veículos aéreos voam frenéticos a todo instante, em todas as direções. Parece o mundo do filme *Minority Report*. Um soldado ajuda Shadow a passar pelo sistema de segurança, com muita cautela, pois o militar é de alta patente.

De repente, uma explosão transforma o cenário em um campo de batalha. A vidraça de uma construção é estilhaçada e há pessoas feridas gritando por todos os lados. Shadow Marshal fica caído e vê um Helghast disfarçado matar um civil e um soldado. Quando ele se aproxima de Marshal, o militar revida com uma faca no pescoço do terrorista. O personagem se levanta e a guerra começa para valer. Todo a beleza do futurismo acabou, agora só vemos destroços.

Fora os gráficos mais bonitos – incluindo

focos de fogo realista em diversos pontos – é difícil notar outras diferenças desse jogo de futura-geração. Tudo o que conhecemos em um FPS está lá: uso de cobertura para se proteger, sistema de mira, granadas, snipers e execuções. Também é possível entrar no modo de “foco”, onde a câmera fica mais lenta para permitir mirar melhor em um alvo – no melhor estilo *Bullet Time*, de *Max Payne*.

A batalha continua até o ponto em que Shadow Marshal pula em uma aeronave para evitar que os inimigos fujam. Segurando apenas em uma acorda, deve-se usar uma pistola para acertar os inimigos dentro do veículo – tudo isso com o veículo sacolejando freneticamente para tentar derrubá-lo. Shadow consegue entrar no veículo, planta um explosivo C4 e pula para uma construção próxima. O ponto alto do trailer é babar com a beleza do cenário nessa visão aérea da cidade de vidro.

O problema é que ele aterrissou bem no

meio da muralha gigante que divide as duas fações. Uma tropa helghast aparece com a mira apontada para o protagonista. E, nesse momento... o trailer acaba.

Killzone: Shadow Fall é um título de lançamento para o PlayStation 4 e deve estar disponível assim que o console aparecer nas lojas. Um jogo de tiro é quase que fundamental na chegada de uma nova geração, para mostrar as possibilidades para os futuros multiplayer mais queridos da galera. Assumindo esse papel de “divulgador”, ainda não sabemos se *Killzone* se aproveitará de outras novidades do console, como a tela touchpad no Dualshock 4. Já compartilhar momentos usando o botão Share parece algo obrigatório. Será que veremos esse muro gigantesco cair ao final da guerra? Só o lançamento de *Shadow Fall*, no fim de 2013, poderá nos contar o resto dessa história.





WATCH DOGS

Controle o mundo ao seu redor na nova franquia da Ubisoft, que será lançada para PlayStation 4 e também para PS3

A no passado eu perguntei a vocês: quem realmente controla as nossas cidades, as nossas informações e a nossa vidas?", começou Yves Guillemot, o CEO da Ubisoft, durante a apresentação da empresa. "Com o PlayStation 4 e *Watch Dogs*, nós temos a resposta. São vocês".

Você deve se lembrar de *Watch Dogs* (como poderia esquecer?), o jogo de mundo aberto onde o celular do protagonista comanda toda a cidade. Um "GTA tecnológico". Guillemot passou a vez para Jonathan Morin, diretor criativo da Ubisoft Montreal, apresentar um novo gameplay da aventura. "A hiper-conectividade nos mudou", diz Morin mostrando seu celular. "Tudo sobre mim – e aqueles que eu amo – estão nesse telefone. Qual é o próximo passo?", questiona o produtor. Ele mesmo responde:

"cidades-inteligentes. Um sistema que controla toda uma cidade para resolver problemas complexos. Trânsito, guerra contra o crime, gerenciamento de energia. Em *Watch Dogs*, você controla tudo isso".

A Ubisoft deseja criar uma nova experiência de mundo aberto, mostrando que, além de tudo estar conectado, todos também estão conectados. O gameplay começa com o protagonista Aiden Pearce caminhando na versão fictícia de Chicago, onde se



AIDEN PEARCE ▶
O protagonista investiga a vida das pessoas e interfere quando necessário



NO CONTROLE ▶ É possível hackear câmeras, destruir caixas de força, manipular os sistemas dos semáforos



passa o jogo. Sem estar em uma missão ou seguindo objetivos, Pearce usa o “Profiler” no seu celular para descobrir mais sobre as pessoas a sua volta. É possível descobrir todo tipo de segredos. O morador de rua, por exemplo, é um veterano da guerra do Iraque. Ao lado dele há um lobysta: com apenas um toque no botão, Pearce hackeia a conta bancária do sujeito e saca o dinheiro em um caixa automático próximo.

Pearce identifica Sandy Higgins, uma mulher que possui 29% de chances de ser uma vítima. A porcentagem vai subindo à medida que ela se aproxima de Bobby Sawicki, cujas próprias probabilidades – de cometer um crime – também sobem. Após o assalto, Pearce corre atrás do bandido (após optar por não atirar). Na perseguição, os dois passam por dentro de uma farmácia, em um estilo de corrida parecido ao de *Assassin's Creed III*. Pearce consegue neutralizar o criminoso após explodir uma caixa de força ao lado dele. Há que ficar atento com todas as possibilidades de interação tecnológica ao seu redor para facilitar as missões.

De caçador, o protagonista passa a ser a caça, já que os policiais passam a ir atrás dele. Um carro da polícia vem em alta velocidade. Pearce ativa os bastões



de controle de tráfego automáticos na rua e o carro colide. Quando outro veículo aparece, a tela fica em câmera lenta e Pearce acerta o pneu. Depois, escala alguns muros – no estilo parkour de *Assassin's Creed* – e chega uma estação de trem em instantes.

“Quando as situações ficam fora de controle, você ficará impressionado com a quantidade de opções a disposição”, diz Morin. O personagem usa o celular e faz um trem parar a força. Ele escapa em cima do teto do veículo. Mas escapar não é tão fácil: uma câmera de segurança começa a identificá-lo, ao mesmo tempo em que Pearce tenta hackear o sistema. O protagonista não é o único a fazer uso da tecnologia, afinal.

Watch Dogs é outro título de lançamento para o PlayStation 4. Porém, a Ubisoft anunciou que o jogo também estará disponível para PlayStation 3. Essa parece ser uma boa maneira de fortalecer



INVESTIGADOR ▶ Pearce usa seu celular para descobrir informações sobre as pessoas ao redor

a sua nova propriedade intelectual, já que não haverá um público tão grande logo no lançamento do PS4. Ainda não sabemos quais serão as diferenças entre as duas versões, além das óbvias limitações gráficas da geração atual, já que o Play 4 vai oferecer mais recursos inéditos, como a tela de toque do Dual Shock 4 e a conectividade com tablets e aparelhos celular.



VEÍCULOS DE EXPLORAÇÃO ▶
Apesar de ser um artwork do jogo, o Spider Tank (o tanque esquisito na imagem) será um dos tipos de veículos a serem usados no jogo

DESTINY

Sete século após o fim da era de ouro da humanidade, você é a última esperança da Terra contra uma poderosa raça alienígena

Vamos admitir: é esquisito ver a Bungie na plataforma da Sony, afinal o estúdio foi responsável por *Halo*, uma das principais franquias do Xbox 360. Aliás, teve estátua do Master Chief no trailer de apresentação de *Destiny*, o novo projeto da Bungie que será lançado pela gigante Activision.

Trata-se de um FPS com tema futurista e universo fantástico, que terá como uma de suas bases um mundo online – sim, é

preciso se manter online para jogar –, no qual jogadores terão total liberdade para criar, evoluir e personalizar personagens e viajar através do Sistema Solar.

Ainda que seja um jogo de tiro, *Destiny* não será focado em típicas modalidades competitivas ou mata-mata tão comuns ao gênero, mas em ações colaborativas entre jogadores, com até três integrantes por equipe, sendo que sua equipe pode ajudar outras equipes a combater inimigos ou superar grandes desafios. Praticamente um Massive Multiplayer Online (MMO), só que sem taxa de inscrição. Ou seja, basta ficar online e começar a jogar.

Dentre as poucas coisas mostradas a respeito do jogo, sabemos que a Terra será um “ponto de encontro”, e que Marte e a Lua são alguns dos (vários) planetas que poderemos visitar e encarar vários tipos de inimigos, inclusive zumbis espaciais.

Foram reveladas três classes disponíveis de guerreiros: Hunter, Warlock e Titan. Cada



PLANETINHA ▶ Essa esfera sobre a Terra será a sua “base”, o ponto de partida da aventura

qual com suas habilidades únicas e outras particularidades que afetarão a equipe. Veículos de transporte e exploração devem aparecer no jogo, diversificando bastante sua jornada através da galáxia e planetas, buscando a salvação para o que (talvez) tenha restado da humanidade.

Teremos que esperar mais detalhes na E3, mas um último detalhe é que *Destiny* será um jogo multiplataforma, presente tanto no PS3 e PS4, quanto nos rivais.



SEJA ORIGINAL ▶ Todos na equipe são da mesma classe? Sem problema. Personalize seu visual!



CRIADOR E CRIATURA ▶ O Doutor não tem cara de maluco, mas não podemos dizer o mesmo do Knack

KNACK

De grão em grão você vai moldando a sua diversão

A Sony quer mostrar diversidade no PS4, além de do potencial de sua nova máquina, o que nos leva ao simpática *Knack*, outro um título exclusivo.

O projeto é liderado por Mark Cerny, que, como em outros jogos nos quais esteve envolvido (*Crash Bandicoot* e *Jack and Daxter*), a trama de *Knack* é simples e direta. Tudo tem começa quando um cientista, o qual todos chamam de Doutor, estudava relíquias de uma antiga civilização perdida. Após anos de pesquisa, ele descobriu uma forma de combinar as relíquias e dar consciência a elas. O resultado é Knack, uma criatura com poderes misteriosos, capaz de modificar seu corpo ao combinar novas relíquias a serem encontradas.

Essas modificações transformam seu



corpo em uma ferramenta para encarar qualquer situação: agir como uma única peça para atravessar lugares pequenos, ou combinar pedaços de sucata para se transformar em um gigante.

Kanck também descobre que possui outras habilidades, como absorver a propriedades de elementos como gelo, metal e outras substâncias, dando a ele uma alta capacidade evolutiva.

O jogo é uma mistura de plataforma com ação e uma boa dose de *Katamari Damacy*, mas Cerny diz que haverá uma pitada de *God of War*. Tantas habilidades e poderes serão usados para proteger a humanidade do exército Goblin.

Muito foi mostrado, pouco foi falado e o que se pode deduzir do trailer é o poder de processamento do PS4, permitindo a Kanck moldar sua forma humanoide conforme a necessidade. Taí uma boa nova IP e, potencial, “novo” mascote da nova geração da Sony.



TAMANHO NÃO É DOCUMENTO ▶ O que é um mero tanque de guerra diante de um gigante de sucata?

The Witness



Um jogo de mundo aberto que se passa em uma ilha desabitada e repleta de áreas distintas a serem exploradas sob uma única condição: solucionar quebra-cabeças. Pouco foi dito pelo game designer Jonathan Blow, criador do fantástico *Braid*, exceto que o foco em *The Witness* é a beleza em contraste com desafios e a exploração. Ainda que a ilha possa parecer compacta, Jonathan afirma que serão necessárias umas 25 horas para fazer tudo. *The Witness* será uma exclusividade temporária do PS4 e a Sony pretende trazer mais jogos do cenário indie à nova plataforma.

Deep Down



O outro título que teve pouca coisa revelada, mas que surpreendeu pelo belo trailer no qual um cavaleiro enfrenta uma batalha mortal contra um dragão. Opa, *Dragon's Dogma 2*? Apesar da temática pseudo-medieval com espadas e magias similares à citada franquia, o produtor Yoshinori Ono apresentou *Deep Down* (título provisório) como uma nova IP e vitrine de exibição do Panta Rhei, novo motor gráfico da Capcom – que mostra belos efeitos de partículas e uma excelente iluminação através da baforada de fogo do dragão – que será usado no desenvolvimento na nova geração.



VEM, COISA FEIA ▶
Enfim, jogadores de videogame terão a chance de chutar o traseiro do Diablo

DIABLO III

A Blizzard está voltando aos videogames e trará seu RPG de ação tanto para PS3 quanto para PS4

Depois de inúmeros rumores, a Blizzard finalmente vai retornar aos videogames após 15 anos dedicada aos PCs. Quando Chris Metzen, executivo da Blizzard, apareceu na conferência da Sony sobre o PS4, muita gente pensou que teríamos algum novo título a caminho. Mas tratava-se da versão (tardia) de *Diablo III* para PS3 e PS4.

Lançado em maio de 2012 para PC, o jogo foi sucesso de vendas. Um RPG de ação simplificado, mas que está longe de

ser um jogo fácil. Tanto no PS3 quanto no PS4, o jogo será uma adaptação da versão de PC com poucas modificações e ajustes.

Há quem diga que *Diablo III* é um point and click de ação – um botão direciona seu personagem contra os inimigos –, tendo pouca (ou nenhuma) intervenção durante as batalhas, ao mesmo tempo em que isso torna tudo extremamente viciante, além do jogo gerar mapas aleatórios.

“Estamos criando uma nova interface intuitiva para o jogo, além de uma nova perspectiva dinâmica de câmera para mostrar o poder do PlayStation”, disse Chris Metzen. Os controles serão adaptados em relação aos da versão PC, ou seja, nada de suporte a teclado e mouse nos videogames. Também não teremos cross play entre as versões de videogame com as de PC – parece que o único jogo que conseguiu tal façanha foi *Portal 2*.

Nada também foi dito se nas versões para PS3/PS4 teremos (ou não) a Real



AGORA VAI ▶ Aqui já temos uma imagem oficial da versão de PS3, mas ainda há muito a ser feito

Money Action House, casa onde são feitas microtransações dentro do jogo. De resto, teremos um cooperativo para até quatro jogadores, tanto online quanto local (com a tela dividida) – felizmente não teremos de ficar obrigatoriamente conectados online para jogar, como na versão de PC.

Se adequando aos videogames, *Diablo III* terá ajustes no sistema de inventário e personalização, e no controle direto sobre os personagens durante a ação.



ADAPTADO ▶ Esqueça o teclado e mouse, no PS3/PS4 a brincadeira será no controle padrão



FUMAÇA ▶ O poder de Delsin é virar fumaça, mas, igual a Cole, ele vai evoluir e incorporar novos ataques

INFAMOUS: SECOND SON

Sucker Punch traz um novo (anti)herói para a cidade

Sem Cole MacGrath em *inFAMOUS: Second Son*? É o que parece. O protagonista da vez é o jovem Delsin Rowe que, após um acidente de ônibus, acordou com poderes poderes.

A aventura se passa sete anos após os eventos de *inFAMOUS 2*, ou seja, o mundo mudou muito. O Departamento Unificado de Proteção (DUP) instaurou em Seattle, palco do jogo, um sistema de vigilância para evitar que os incidentes de Empire

City e New Marais se repitam.

Second Son deve trazer uma imensa cidade para explorar, resgatando velhos recursos e trazendo novidades. Mas uma coisa confirmada Brian Fleming, um dos produtores da Sucker Punch, é a volta do sistema de escolhas que vão determinar sua jornada entre o caminho do bem e o mal. Será este um dos jogos a chegar com o lançamento do PS4? Tudo indica que as respostas, e muito mais, estarão na E3.

ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG

À guerra entre assassinos, templários e... piratas!

Connor mal saiu de cena e a Ubisoft confirmou, para outubro no PS3 (fim de ano no PS4), *Assassin's Creed IV: Black Flag*. O jogo se passa antes de *ACIII*, sendo protagonizado por Edward Kenaway (avô de Connor) que se torna um

pirata e acaba se envolvendo na guerra entre Assassinos e Templários.

Situado no início do século XVIII, o jogo traz viagens pelas Índias Ocidentais durante a Era de Ouro da Pirataria. Sem Desmond, as memórias serão vividas por um funcionário da Abstergo. Além das batalhas em alto mar, o jogo terá florestas, templos e navios afundados a serem explorados. Em desenvolvimento desde 2011, *ACIV: BF* trará cerca de 60 minutos de conteúdo extra (através da PSN) para PlayStation.



DriverClub



Todos pensaram que seria o *Gran Turismo 6*, mas tratava-se do novo jogo do Evolution Studios. Exclusivo para PS4, *DriverClub* trará corridas com visão em primeira pessoa, tendo como um dos principais atrativos a riqueza de detalhes dos veículos, principalmente a parte interior. O jogo trará o conceito "social", na qual você e outros jogadores podem criar um clube e competir em equipe. *DriverClub* parece promissor e também conta com licença de veículos reais. Um jogo para os apaixonados por carro. Vale dizer que o trailer revelou, em primeira mão, o Mercedes-Benz CLA 45 AMG.

Witcher 3



Se você é adepto do RPG ocidental, saiba que a produtora CD Projekt RED confirmou *The Witcher 3: Wild Hunt* para PS4 no começo de 2014. Diferente dos dois capítulos anteriores (exclusivos de Xbox 360 e PC), *W3: WH* se passará em mundo aberto e sua história não será dividida em atos ou capítulos. Há vários meios de transporte (cavalos, carroças, barcos, viagens rápidas, entre outros) para explorar o vasto mundo, que promete ser 20% maior que o de *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda). Além de 100 horas de jogos, teremos dezenas de missões paralelas e uma penca de minigames e desafios.



Ele foi traído...



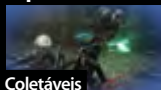
**...e agora
quer vingança!**

**Confira
também:**



TELEVENDAS
(19) 4062-8041

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



Coletáveis



Guia contra chefes



Trophéus

METAL GEAR RISING REVENGEANCE

Após a insurreição de Liquid Ocelot e a queda dos Patriotas, Raiden se torna um agente de segurança da PMSC Maverick... e tudo muda quando uma nova conspiração tem início



HALL DA FAMA

NÍVEL DE
DIFICULDADE

9/10
(Brutal)

PIONEIRO

O primeiro jogador a coletar todos os troféus do game
BRUNO MARTINS
(26/02/2013)

VELOCISTA

O mais rápido do ranking a coletar todos os troféus
BRUNO MARTINS
(6d 12h 20m)



Caçadores de troféus

Em *MG Rising*, não basta ter um corpo ciborgue e fatiar seus inimigos, é preciso platinar. E eles estão determinados:

wuemura.....	94%	StunerHiryu.....	58%
Sam_Nexuz.....	65%	GILL_OH.....	52%
kyoiceberg.....	62%	Fonte: www.mypst.com.br	



PlayStation 3 (disco)

GêneroAção

ProdutoraPlatinum

DistribuidoraKonami

Legenda/Dublagem

Português/Inglês

Um jogo curto, muito divertido, cheio de desafios e bem difícil. Viemos dar aquela ajuda para amenizar seu sofrimento, até porque *Metal Gear Rising: Revengeance* tem uma bela quantidade

de coletáveis: 30 mãos esquerdas de soldados (ID), 20 Armazenamentos de Dados (AD), 4 Cíveis a serem resgatados, 5 homens dentro de caixas, 20 PCs de VR

Missions e 5 Dwarf Gekkos Humanoides (secrets) a serem destruídos.

Como o jogo é extremamente linear, o foco do guia é apenas a localização dos segredos e guia de chefes na ordem em que são encontrados. De posse de todos os coletáveis, você ganha armas e itens secretos que facilitarão sua busca pela platina. O resto só depende de sua determinação. Boa sorte! ▶

MATADOR

Raiden poderia viver tranquilamente com a sua esposa e filho, mas o seu trabalho na Maverick traz à tona seu lado sombrio do passado... "Jack, o Estripador"

Metal Gear Rising: Revengeance

Mova o analógico esquerdo na direção do ataque físico do inimigo ao mesmo tempo em que aperta **■** antes de receber o golpe, para defender. Desta forma, você criará um contra-ataque imediato no modo Katana / Zandatsu, ou ativará um QTE letal

Durante o modo história, você coleta o item Nanopasta Rep., equipe-a e caso sua barra de vida fique vazia, Raiden recebe uma carga regenerativa de energia.

Quer jogar na dificuldade máxima? Na tela-título do jogo, fala o código da Konami: **↑↑↓↓←→, ●eX**. Se der certo, Raiden fala algo, e a dificuldade Revengeance ficará acessível

NINJA CIBORGUE

ARQUIVO R-00:

SERVIÇO DE GUARDA

CHEFE Metal Gear RAY - 1

→ Corra em direção a uma das pernas de RAY (mantenha **R1** pressionado) e ataque-os usando **■** enquanto corre. Fique atento quando o robô mexer a

1



perna que está sendo atacada. Caso surja uma mira vermelha, saia de baixo ou use a defesa.



Fique à média distância de RAY para ele atacar com a cauda. Defenda o ataque para entrar no modo Katana e picote o alvo para o troféu "Cauda de Aço".

→ Eventualmente o inimigo lançará foguetes que cravam no chão por alguns segundos, corra e corte-os ou afaste-se. Se RAY disparar um raio, fique distante e corra para um dos lados. Se o ataque for horizontal, fique distante, corra e deslize sob o raio

RAIDEN ▶
Ganhou um corpo artificial aprimorado e se tornou ainda mais letal



PAPO FURADO Para obter o troféu "Operador de Rádio Amador", é preciso escutar mais da metade de todas as conversas por rádio. Então faça o seguinte: no começo, no meio e antes do fim de cada missão, abra o rádio (L1) e converse com cada contato até eles repetirem falas. Faça isso também ao ver cenas e contatos com os chefes – ao resgatar um civil, corte as roupas dele e fale com seus contatos. Segure ▲ para acelerar todos os diálogos.

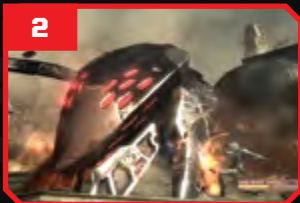


(segure R1 e aperte ▲). Para evitar a investida em que RAY morde, corra na direção dele e deslize. Ataque as pernas até quebrar a armadura e finalizar o com um QTE e o modo Katana.

ARMAZENAMENTO DE DADOS #01: durante a perseguição, destrua a grade onde Sundowner estava parado e deslize para entrar na passagem.

Chefe Metal Gear RAY - 2

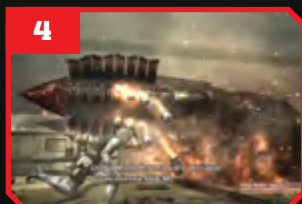
→ Assim que RAY concentrar energia na boca, fique do lado



esquerdo da tela e deslize sob o raio (ou pule). RAY usará investida e ficará preso no chão. Ataque-o!

→ Assim que o inimigo erguer o braço para bombardeá-lo, use o modo Katana e corte os mísseis. Desvie da investida seguinte e destrua a armadura da cabeça. Fique à esquerda da tela e use o modo Katana quando ele deixar o braço no chão e corte os mísseis. Se RAY se distanciar, fique em movimento e cortando todos os mísseis cravados no chão.

→ Causando dano suficiente, RAY lança uma chuva de mísseis. Corra por cima deles e use o modo Katana. Para finalizar o combate, desvie dos mísseis quando estiver correndo torre abaixo e pule logo que RAY abrir a boca.



AD #02: no trem, avance até avistar o inimigo. Desça pelo canto direito do vagão para obter o item.

Chefe Samuel

→ Use e abuse da defesa para anular os golpes de Sam e contra-ataque-o. Causando dano suficiente, ocorrerá uma cena. Depois tente atacá-lo de qualquer jeito e fim de missão.

ARQUIVO R-01: GOLPE DE ESTADO

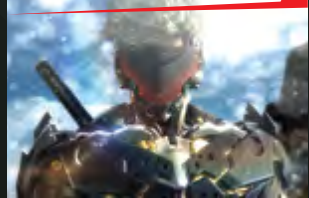
AD #03: dentro do casarão (início da missão), suba no lustre.

CIVIL #01: saindo do casarão, use a visão RA para identificar o civil. Livre-se do soldado no ponto alto à esquerda, retorne e dê a volta por trás dos dois guardas próximos ao civil, mate-os.

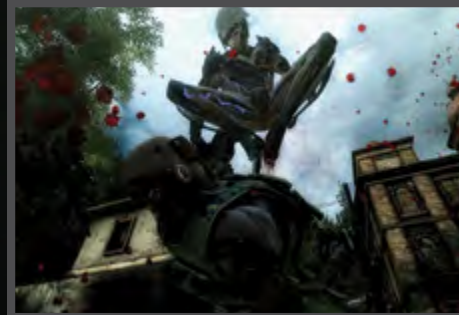
AD #04: ao destruir o primeiro Gekko, ignore a ponte adiante, suba pela passagem alta à esquerda e abra a caixa. ▶

ESTILO: Sempre que acaba com um inimigo, Raiden fica todo cheio de pose. Ninja ciborgue exibido!

NINJA ASSASSINO



Da missão R-01 em diante, você tem acesso ao Zandatsu, o corte de precisão seguido de roubo das células de energia do inimigo. O Zandatsu funciona da mesma forma que o modo Katana, mas exige causar certo dano ao inimigo para enfraquecer seu corpo. Ao fazer isso, segure L1 para ativar o modo Katana – neste modo, o analógico esquerdo serve escolher altura para cima ou para os lados, enquanto analógico direito serve para alinhar o ângulo do corte – e ver a reserva de energia do inimigo (que se destaca no corpo dele) e corte o local. Além de matar o alvo com um corte, roube a célula de energia (aperte ●) para completar o Zandatsu. No modo história, use o modo Katana para fatar 100 inimigos e garantir o troféu "Despedaçados", execute 50 Zandatus para o troféu "Datsu nosso de cada dia". Contra inimigos de grande porte, faça combos com ataques fortes (▲) para ativar a execução: massacar o inimigo com um QTE (Quick Time Event) que o leva automaticamente para o modo Katana / Zandatsu. Faça 50 execuções para garantir o troféu "Não se Escapa ao Acaso". Surpreenda os inimigos pelas costas ou por cima (sem ser notado) para a execução ninja. Faça 30 destas execuções para ganhar o troféu "Assassino Entre Quatro Paredes".



VR MISSION #01: dentro do edifício no fim da rua, acione o computador em seu caminho.

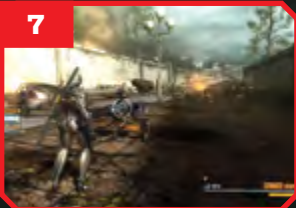
Chefe LQ-841

→ O robô canino é rápido e emenda três ataques seguidos usando a serra-elétrica, portanto vá para cima dele e use a defesa seguidamente até ele parar. Aproveite essa pausa para acertar um ataque deslizante (segure **R1** enquanto avança e aperte **▲**), seguido de combos com ataque fraco. Se o inimigo começar a ficar amarelo, cancele o ataque e defenda a investida.

→ Quando o inimigo se isolar, ele mandará alguns soldados para atacá-lo e, por fim, um

MONSOON ▶ Esse inimigo é perigoso por ter o corpo dividido em pedaços e poder usar energia magnética

7



Gekko. Livre-se deles, LQ-841 repetirá o padrão de ataques. Zerando a energia dele, finalize-o com o modo Katana.

AD #05: após a batalha contra LQ-841, recue e corte a porta de metal ao lado para entrar na sala do depósito.

Chefe Hammerhead

→ Após o bombardeio da ponte, procure o Lança-Foguete junto dos pilares na área e atire contra o helicóptero, acertando uma sequência de ataques fortes assim que ele voar baixo. Durante o combate, use a corrida ninja para desviar dos mísseis ou se esconda atrás das muretas. Assim que o helicóptero ficar piscando, suba em uma das passarelas e use os foguetes para alcançar e eliminar o alvo.

CIVIL #02: use a visão RA para ver o civil vigiado por alguns guardas. Jogue uma granada eletromagnética no meio deles para neutralizá-los por alguns segundos, aproveite e mate-os.

8



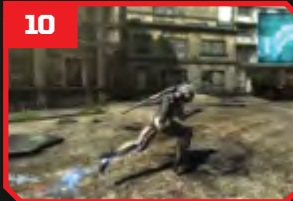
NA MIRA ▶ O Míssil Teleguiado deixa o helicóptero "tonto" e você pode despedaçá-lo rapidinho

9



MÃOZINHA ▶ Use o corte preciso para amputar o braço esquerdo do inimigo sem danificar a mão dele

10

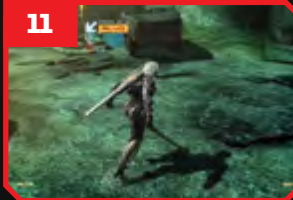


alguns soldados. Use a visão RA (↑) e volte à entrada da área, para localizar um soldado (a mão esquerda dele estará destacada), surpreenda-o pelas costas e use o modo Katana para amputá-lo – sempre que falhar na aquisição da mão, reinicie do checkpoint.

VR MISSION #02: do lado esquerdo de onde salvou o civil, escale a lateral do edifício e volte para a entrada da área pelo telhado, para encontrar o PC.

ID #01: para abrir o portão, é preciso pegar uma ID que se encontra na mão esquerda de

11



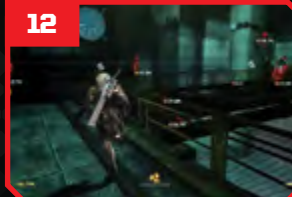
VR MISSION #03: no edifício do final da rua, use a visão RA e dê a volta, em sentido anti-horário, no andar térreo.

ID #02: ao sair do edifício, no caminho há dois soldados. Use a visão RA para identificar qual deles tem a mão de que você precisa.

ID #03: na área que há a roda-gigante, avance pelo lado esquerdo e use a visão RA para ver três inimigos juntos. Um deles tem a mão de que você precisa.

ID #04: dentro da refinaria, após cortar o ventilador gigante, há câmeras com metralhadoras facilmente localizadas (use a visão RA para evitar os sensores). Na área superior, identifique qual soldado tem a mão a ser arrancada.

12



EXPLORAÇÃO INICIAL Na primeira vez em que jogar, a partir da missão R-01 você pode usar a visão RA (Realidade Aumentada) ao apertar **↑**, para destacar inimigos e itens. Trate de coletar todos os itens que encontrar pelo caminho,

especialmente as caixas e barris que serão usadas como disfarces. A loja de compra de habilidades, melhoria de armas e personalização, fica disponível ao terminar cada missão (posteriormente acessível no menu principal).

AD #06: na sala das câmeras de segurança, no andar superior, procure o arquivo no final da plataforma, do lado oposto ao da saída da área.

 Ainda na área das câmeras de vigilância, destrua todas elas (use o Lança Foguete ou Missil Teleguiado para destruir as mais altas) e garantir o troféu "Sem Flashes, Por Favor!".

HOMEM NA CAIXA

#01: no andar superior da sala das câmeras, caia pelo buraco junto da coluna próxima da porta de saída, para encontrar uma caixa de papelão com um soldado escondido. Mate-o.

VR MISSION #04: ao sair da sala das câmeras, desça pelo lance de escada na torre adiante para encontrar o PC.

Chefe Mistral

→ Além da mulher, vários Dwarf Gekkos irão atacá-lo a todo momento. Ataque-os em movimento enquanto avança

13



14



O CORTE ▶ Causando um bom dano em Mistral, você entra no modo Katana e corta os braços dela

15



CHEGA JUNTO ▶ Ao lutar contra Mistral sobre o cano, fique perto dela para anular alguns ataques

16



contra Mistral. A prioridade contra ela é defender e emendar contra-ataques para quebrar a guarda dela, ativando o modo Katana para arrancar os braços artificiais. Quando ela se isolar, desvie das bolas de fogo e dos Dwarf Gekkos.



Use o modo Katana para corte três Dwarf Gekkos de uma vez garantir o troféu "Ataque com Arma Mortal".

→ Causando dano suficiente em Mistral, ela vai agarrá-lo e você deve usar o modo Katana para cortar a arma dela. Quando

a batalha continuar sobre o cano gigante, ataque-a enquanto corre. Causando dano suficiente, a batalha vai para o chão. Priorize a defesa contra Mistral, que usará ataques de longo alcance, e revide eventualmente até arrancar os braços dela. Logo que a energia de Mistral estiver baixa, fique atento para usar QTE e finalizar a luta com modo Katana. Após o combate, você ganhará a arma de Mistral, equipe-a para fazer ataques combinados com sua espada. Aproveite também para começar a comprar habilidades.

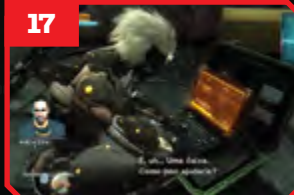
ARQUIVO R-02: CENTRO DE PESQUISA

VR MISSION #05: no esgoto, após derrotar os dois soldados gorilas que patrulham o caminho, destrua o portão lateral para ter acesso a um corredor paralelo onde se encontra a maleta com o PC.

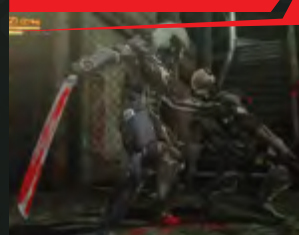
VR MISSION #06:

você encontra o PC no caminho. ▶

17



O RETALHADOR



Durante o modo história, você precisa matar uma quantidade de inimigos específicos para ganhar alguns troféus. A morte destes inimigos só é creditada no seu save se você terminar a missão. A maioria dos inimigos aparece em todas as missões, outros apenas em missões específicas. Eis os troféus e como obtê-los:



Seres Insignificantes

Destrua 5 Vodmjerka (robôs que deslizam sobre a água na missão R-02).



Herpetofobia

Destrua 10 Gekkos (tanques bipedes que chutam).



Rei dos Gorilas

Destrua 10 Mastiffs (os gorilas ciborgues).



Caçador de Lobos

Destrua 10 Fenris (os lobos robôs).



Risco de Extinção

Destrua 10 Raptors (robôs similares a dinossauros).



Strike de Sliders

Destrua 10 Sliders (asas mecânicas voadoras).



Em Queda

Destrua 10 Hammerheads (helicópteros autônomos).



Procurando os Baixinhos

Destrua 30 Dwarf Gekkos (robôs de três braços).



Sentimento Anticiborgue

Destrua 100 ciborgues.



Tamanho não é Documento

Destrua 100 ciborgues adaptados (que carregam armas).



Zona Desmilitarizada

Destrua 100 ciborgues de armadura (missões R-05 e R-07).



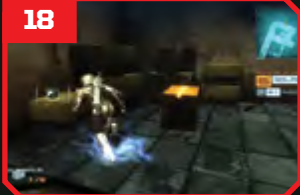
SAMUEL ▶ Luta como um samurai, mas adaptou vários movimentos com ataques acrobáticos

AD #07: saindo da sala do PC, derrote os gorilas e não destrua a plataforma superior. Siga por ela e use o cano para chegar a uma caixa isolada ao lado, abra-a.

HOMEM NA CAIXA

#02: onde você encontra o robô que parece uma aranha, deixe-o passar e corte a porta que dá acesso a uma sala no centro da área, para encontrar mais um soldado dentro da caixa.

18



ID #05: na sala mais adiante, obrigatoriamente você enfrenta soldados e dois robôs Raptors (que parecem com dinossauros). Derrote-os e, na próxima batalha, use a visão RA para identificar qual dos soldados tem a mão que você precisa arrancar.

AD #08: quando estiver no controle do Dwarf Gekko, logo no começo da área à esquerda, entre pelo buraco de ventilação (segure **L1** para o boneco se compactar) e encontre o arquivo.

AD #09: ainda controlando o Dwarf Gekko, saia pelo outro lado

20



INTERAGINDO ▶ Ao encontrar outros Dwarf Gekkos, você pode bater neles ou fazer gracinhas

no buraco da parede e siga para a quina da sala ao fundo. O arquivo se encontra sobre uma caixa abaixo da plataforma de metal.



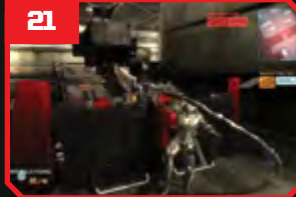
Usando o Dwarf Gekko, derrube todos os soldados da área (ataque-os pelas costas para eletrocutá-los) para ganhar o troféu "Raiden Dwarf". Encontre cinco Dwarf Gekkos na área, quatro deles são bem fáceis de localizar, mas o último está no ponto mais alto, acima da porta de entrada. Interaja com estes robôs (aperte **▲** ou **L2** perto deles) para ganhar o troféu "Amor à Primeira Vista".

ID #06: tendo o controle de Raiden na sala onde usou o Dwarf Gekko, arranque a mão esquerda do soldado que está caído sobre a plataforma ao fundo.

Chefe GRAD

→ Ao primeiro momento, o inimigo apenas atira e bloqueia a passagem. Mantenha **R1** pressionado e corra na direção dele para evitar os tiros normais, e emende sequência de ataques fortes para empurrá-lo. Caso o robô mova os escudos, use a defesa e contra-ataque. Faça isso até empurrá-lo à outra sala.

21



→ Quando o GRAD se erguer, continue correndo na direção dele para emendar ataques e quebrar a defesa, desencadeando o modo Katana. Ao mesmo tempo, o inimigo estará em movimento e lançando mísseis – caso ele mude a cor ou mova algum escudo, use a defesa para repelir o ataque. Assim que o GRAD estiver no fim da energia, use o modo Zandatsu para encerrar a batalha.

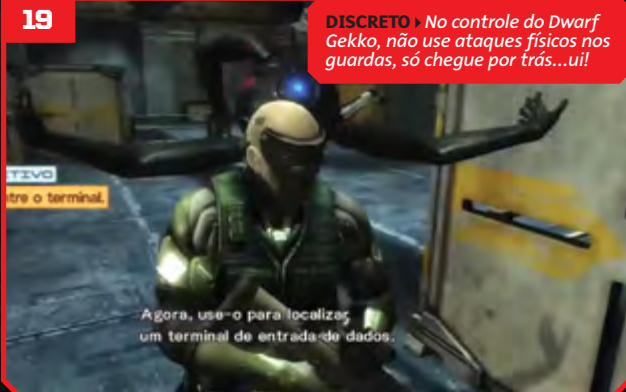
ID #07: no corredor após o GRAD, há dois soldados parados no caminho. Use a visão RA para identificar qual deles tem a mão a ser arrancada.

VR MISSION #07: na sala após os dois guardas que vigiam o corredor, examine o PC ao lado da porta.

ARQUIVO R-03: NAS ALTURAS

ID #08: ao começar a missão, use a visão RA para identificar qual dos guardas tem a mão que você precisa arrancar.

19



DISCRETO ▶ No controle do Dwarf Gekko, não use ataques físicos nos guardas, só chegue por trás...ui!

Agora, use-o para localizar um terminal de entrada de dados.

22

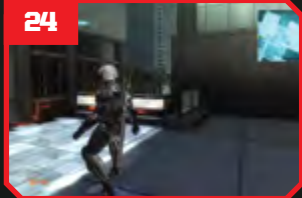


23



ID #09: após derrotar dois robôs GRAD, surgem soldados patrulhando a rua. Use a visão RA para identificar quem tem a mão a ser amputada.

VR MISSION #08: antes de abrir a porta de vidro, vá ao final da rua à esquerda para localizar o PC entre duas barreiras.



AD #10: antes de abrir a porta de vidro, suba na passarela ao lado para chegar ao teto de vidro, onde se encontra o arquivo.

VR MISSION #09: dentro do edifício, após o primeiro lance de escada, o computador na maleta se encontra atrás da parede de vidro.

HOMEM NA CAIXA #03: após a sala com os dois Gekkos e Dwarf Gekkos, ignore o corredor principal e siga para o lado oposto.

ID #10: no corredor principal, use a visão RA para identificar qual dos guardas tem a mão que você precisa arrancar.



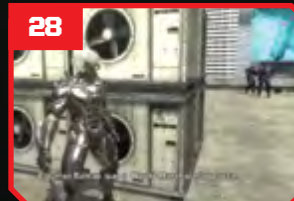
ID #11: no telhado do prédio, fique no alto do guindaste e use a visão RA para identificar que o guarda com asas é o dono da mão a ser arrancada. Primeiro elimine os guardas do telhado (faça isso do guindaste, usando arma de fogo), depois derrube o alvo e ampute a mão.



VR MISSION #10: ainda no telhado onde obteve a última mão esquerda, pule por cima dos canos entre os pontos mais altos (antes de pular para o prédio ao lado) para encontrar o PC escondido atrás do cano.

AD #11: no telhado onde os soldados ameaçam um civil, fique parado e espere a asa mecânica voar na sua direção. Pule parado no momento certo e use Zandatsu para cortá-la e pegar o arquivo (caso erre, reinicie do último checkpoint).

ID #12 E CIVIL #03: entre os guardas que ameaçam o civil se encontra aquele que tem a mão a ser arrancada. Para obter a mão e salvar o civil ao mesmo tempo, livre-se do guarda que se movimenta na sua direção (pule sobre ele para uma execução). Aproxime-se discretamente dos guardas e jogue uma Granada de Fósforo. Aproveite a desorientação e arranque a mão do guarda, em seguida elimine todos usando o modo Katana.



AD #12: no túnel do trem, o local estará um breu total. Use a visão RA para enxergar o caminho e, antes de subir na locomotiva estacionada no meio do caminho, abra a caixa no trilho à esquerda, atrás do vagão de carga, para conseguir o arquivo.

AQUELE CARINHA



Existem cinco Dwarf Gekkos humanoides no jogo, mate-os (e complete a missão) para ganhar o troféu "Rasgando o Disfarce". Eis onde encontrá-los:

- **Arquivo R-02:** ao destruir um grupo de Dwarf Gekkos no esgoto, faça o caminho inverso pelo túnel de onde você veio.
- **Arquivo R-03:** no túnel escuro, siga até o final dos trilhos.
- **Arquivo R-04:** antes de cruzar a passarela que leva à batalha contra Sundowner, olhe para a plataforma ao lado e use a arma Lança-Foguete ou Missil Teleguiado no inimigo isolado.
- **Arquivo R-05:** logo que matar o soldado com marreta na praça, use a caixa para passar despercebido por todos os Dwarf Gekkos no caminho. Chegue ao final do escadão sem ser notado.
- **Arquivo R-07:** no começo da missão, corra para o outro lado da rua na frente da base militar.

VR MISSION #11: do outro lado da locomotiva no caminho, siga para o trilho à esquerda e use a visão RA para avistar o PC no canto da parede.

Jogue esta missão outra vez e faça a travessia do túnel escuro sem usar a visão RA. Vale o troféu "Passeio no Escuro". ▶

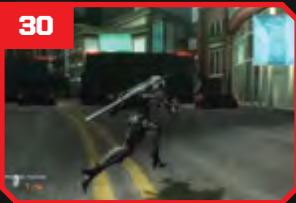


VR MISSION #12: ao sair do túnel escuro, na sala antes de chegar na rua, o PC está no canto.

ID #13: na rua, fora do túnel, fique sob a ponte e use a visão RA para identificar qual dos guardas tem a mão a ser arrancada.

ID #14: mais adiante na rua, atrás da barricada, há mais três guardas. Suba pela escada à direita e surpreenda o guarda de costas no ponto alto.

30



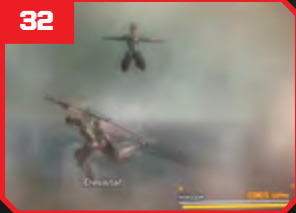
ID #15: na praça do escadão (não quebre objetos aqui), use a visão RA para identificar o guarda que tem a mão a ser arrancada.

AD #13: ainda na praça, fique de frente para o escadão e suba na barraca de lanches à esquerda. Pule de cima dela para a placa Thunderbolt Cafe e desta para o parapeito ao lado no prédio, para encontrar o arquivo.

Chefe Monsoon

→ Os primeiros ataques do inimigo são rápidos. Use a corrida com ataque forte (▲), seguido de

32



defesas múltiplas. Monsoon usará o ataque de névoa, deixando você com pouca visibilidade e apenas um segundo para usar a defesa na direção certa.



Contra Monsoon, faça dez defesas consecutivas em menos de um minuto para ganhar o troféu "O Que Não Mata...".

→ Após a investida da névoa, Monsoon uma série de seguidos, defenda-se (se tiver comprado a habilidade de defesa+ataque, melhor). Quando o inimigo se isolar, ele lançará objetos. Use o modo Katana para cortar todos os objetos, evitando explosões.

33



→ Assim que Monsoon estiver envolvido por uma aura, ele vai se despedaçar para evitar os seus golpes. Rápidamente jogue uma

34



É BOMBA Assim que puder, use a granada eletromagnética para paralisar Monsoon por um instante

granada eletromagnética contra ele para atordoá-lo. Use o modo Katana para acertar a cabeça e continue atacando-a.

→ Caso Monsoon o agarre, balance o analógico esquerdo repetidamente para se soltar. Causando dano suficiente, o inimigo usará uma de entulho. Desvie dela correndo para os lados ou use a defesa para evitar o impacto. Se Monsoon dividir o corpo em dois, ele o atacará à distância. Abuse da defesa ou seja rápido para jogar uma granada eletromagnética.

→ A etapa final da batalha acontece quando Monsoon jogar o obelisco em cima de você. Na primeira parte deste ataque, corra pelo objeto. Na segunda, use o modo Katana para cortar o segundo objeto lançado contra você e imediatamente aperte os botões indicados na tela para finalizar a batalha entrando no modo Katana. Após a luta, você ganha o Sai Tático – arma que quebra a defesa de inimigos e pode atordoá-los.

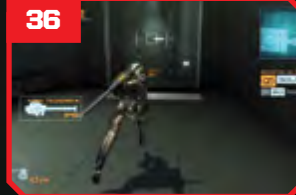
ARQUIVO R-04: INVASÃO

ID #16: na primeira batalha, use a visão RA para identificar qual dos guardas tem a mão que precisa ser arrancada.

VR MISSION #13:

no andar superior, logo no começo da missão, destrua a parede de vidro ao fundo para acessar o PC.

36



AD #14: no andar superior, na sala inicial, pule na plataforma que adorna uma das colunas e pule desta para a tela de TV na parede. Vá para a plataforma da coluna seguinte.

ID #17: na batalha que ocorre antes de entrar no elevador, alguns inimigos aparecem. Dois deles usam escudo, use a visão RA

31



ESTRIPADOR Na batalha contra Monsoon, Raiden desperta seu lado sanguinário e fica mais forte

35



37



PONTUAÇÃO DE BATALHA Seu desempenho em combate é avaliado e, quanto melhor, maior os Pontos de Batalha. Eles servem para comprar melhorias de armas e habilidades para Raiden. Para ganhar pontos extras, use o

ataque Zandatsu, além de fatar ao máximo os inimigos. É preciso juntar uma grande quantia de PB para comprar todos os upgrades de todas as armas e habilidades de Raiden, e garantir o troféu "Ich Liebe Kapitalismus!".

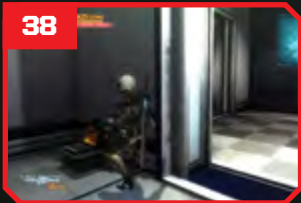
para identificar qual deles precisa ter a mão esquerda arrancada.

VR MISSION #14: ao sair do elevador, destrua a primeira porta de vidro no corredor e entre na saleta à direita.

ID #18: siga o corredor, quebre outra porta de vidro e use a visão RA para identificar qual dentre os inimigos do local tem a mão esquerda a ser arrancada.

VR MISSION #15: na sala atrás de onde você obteve a última ID, encontra-se uma saleta com o computador no canto.

38



ID #19: no mesmo andar, tem um soldado com marreta (ele tem a mão de que você precisa) que só aparece se você matar todos os inimigos locais sem ser detectado.

ID #20: chegando ao jardim japonês, na frente da pagoda (o prédio vermelho), usa a visão RA para identificar seu alvo.



No jardim japonês, passe por dentro da pagoda,

39



VÂNDALO NINJA ▶ Suba no muro e use as lanternas para chegar ao telhado da pagoda facilmente

40



LARGA ISSO ▶ Quando os Dwarf Gekkos aparecerem, destrua-os para os elevadores emparelharem

suba no muro ao lado e use as lanternas gigantes para alcançar o topo da estrutura e corte o mastro para conseguir o troféu "Ameaça à Sociedade".

ID #21: do outro lado da pagoda, use a visão RA para identificar qual dos guardas no chão tem a mão a ser arrancada.

AD #15: no telhado abaixo da plataforma de metal, na parede à esquerda, que leva até a saída do jardim japonês, há uma caixa. Abra-a.

ID #22: ao sair do jardim japonês, você chega no elevador de carga com vários soldados. Use a visão RA para identificar o dono da mão a ser arrancada.

AD #16: durante a subida do elevador de carga, quando os

Dwarf Gekkos tentam pará-lo, mate todos os soldados que aparecerem. Faça isso antes de pular para o outro elevador, o último soldado deixará o arquivo.

ID #23: no segundo elevador, surge um inimigo com marreta. Arranque a mão esquerda dele.

HOMEM NA CAIXA

#04: quando o elevador de carga parar, suba nas caixas de metal ao lado e escorregue pela abertura na parede acima.

VR MISSION #16:

na extremidade do corredor ao lado do elevador de carga, há alguns caixotes destrutíveis. Corte-os para encontrar o PC sob os destroços.

41

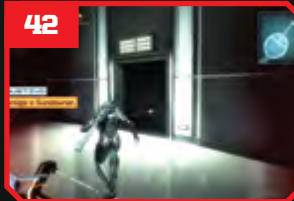


Chefe Dub. Mistral / Dub. Monsoon

Você enfrentará robôs com IA imitando Mistral e Monsoon. Os padrões de ataques dele são os mesmos dos chefes originais, só que bem limitados e mais fáceis de serem derrotados. E você enfrenta um deles por vez.

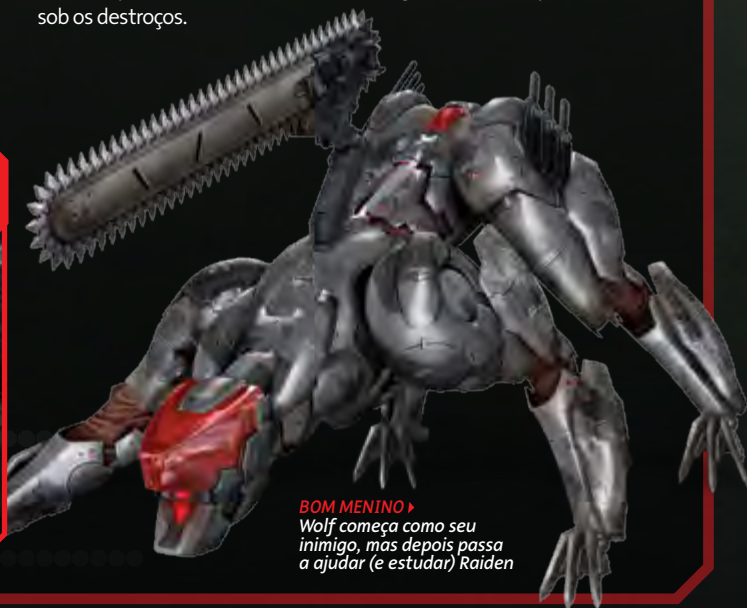
AD #17: no salão onde ocorre a conversa com Sundowner, suba onde ele estava e siga em sentido anti-horário na sala. Use os canos para chegar na caixa e abra-a.

42



VR MISSION #17:

no corredor de saída do salão, atrás das máquinas usada para chegar ao andar superior. ▶



BOM MENINO ▶ Wolf começa como seu inimigo, mas depois passa a ajudar (e estudar) Raiden

43



AFIADO Destrua o helicóptero para não sofrer dano colateral enquanto enfrentar Sundowner

Chefe Sundowner

Equipe o Sai Tático (a arma de Monsoon) e sempre que atacar Sundowner, fique atento quando ele usar os escudos. Nessa hora, ataque-o com o Sai Tático para anular a defesa dele – atacar os escudos com a espada faz você sofrer dano – e fique atento, especialmente quando ativar o modo Katana: o corte no escudo tem de ser preciso mas através das linhas pontilhadas. Ative o modo Estripador (aperte **L3** + **R3** com a barra de energia cheia).

44



→ Use o Míssil Teleguiado e derrube o helicóptero, então ataque o inimigo. Assim que Sundowner brilhar em amarelo, desvie da investida ou use a defesa. Os demais ataques dele podem ser bloqueados. Caso o ataque pelas costas, atenção para defender o contra-ataque de escudos (ou recue antes do impacto). Se você ficar a uma média distância, o inimigo usará investidas com o escudo (que são defensáveis) e caso seja atingido, Raiden sofrerá alto dano e ficará tonto após alguns segundos.

→ Causando dano suficiente ao inimigo, você será derrubado do telhado e terá de voar com uma das asas mecânicas por dentro do prédio. Desvie dos destroços (e destrua-os usando **■** para soltar mísseis) e use o modo Katana para abrir o teto. Por fim, use a sequência de QTE para finalizar o combate.

ARQUIVO R-05:

FUGA DE DENVER

ID #24: na batalha inicial, um dos soldados tem a mão que precisa ser arrancada.

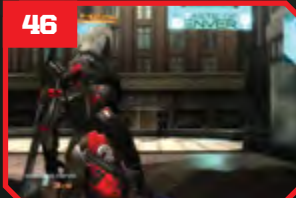
AD #18: ainda na área inicial, três Gekkos aparecem. Ao lado do vagão do bonde por onde um Gekko anda isolado dos outros (entre o vagão e os prédios), há uma lixeira verde. Corte a lixeira para encontrar o arquivo.

ID #25: na praça adiante surge um inimigo com marreta. Arranque a mão esquerda dele.

45



46



ID #26 E CIVIL #04: ao final do escadão, há um guarda de costas. Mate-o e volte pelo beco de onde veio. Use a visão RA para localizar o civil, dois guardas e um GRAD de campana. Do canto do beco, sem ser visto pelo GRAD, jogue a granada eletromagnética nos dois soldados, corra até lá, mate-os rapidamente (arranque a mão esquerda de um deles) e saia de perto do civil para destruir o GRAD – salvar os civis garante o troféu "Assistência Humanitária".

VR MISSION #18: no final da rua, antes de sair, note que em seu radar há um soldado isolado dentro do prédio à esquerda. Aproxime-se dele para fazê-lo sair, mate-o e entre na sala de onde ele veio, para encontrar o computador e alguns gorilas.

47



49



Troféu Jogue esta missão outra vez e termine-a em menos de sete minutos para obter o troféu "Great Escape". Faça o seguinte: assim que matar os soldados no início, corra para a passagem antes dos Gekkos aparecerem. Logo que a barreira se desfizer e os Gekkos surgirem, corra por trás do Gekko próximo do caminho para chegar na praça e evitar o combate. Na praça, use o modo Estripador e livre-se dos soldados. No resto do caminho, equipe a Caixa e passe por todos os Gekkos até avistar o soldado de costas. Ignore-o e corra para o final da rua pelo lado esquerdo, evitando o gorila e a chegada do veículo com soldados. É sussa!

ARQUIVO R-06:

CONFRONTO NO DESERTO

Chefe Sam

Esta missão se resume a uma única batalha, onde o segredo está na combinação de defesa e ataque. Sam costuma usar

48



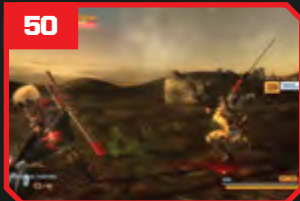
DUELO Sam é um cara bem legal, tem ataques devastadores e uma reação extremamente rápida

REALIDADE VIRTUAL Durante o modo história, acesse os computadores (são 20 ao todo) para abrir as VR Missions no menu principal. Estas missões consistem em chegar ao objetivo sem ser notado e dentro do menor tempo. Não há segredo, basta saber usar a

visão RA e decorar a rotina de inimigos para uma transição rápida. Completar todas as VR Missions garante o troféu "Mestre em VR", se conseguir primeiro lugar em todas (seja rápido, não seja atingido e mate inimigos), vai levar também o troféu "Virtualmente um Deus".

ataques diretos de espada, então defenda no momento exato e ataque-o em seguida. Ao fazer isso, atenção aos movimentos do inimigo: caso ele se esquive, direcione a câmera rapidamente para ele e priorize a defesa (Sam faz ataques nos pontos cegos).

50



→ Durante alguns ataques, Sam faz poses e baixa a guarda totalmente. É uma armadilha! Só ataque-o quando ele parar e ficar de joelhos. Se ele ficar um pouco distante, ele vai realizar ataques violentos de investida. Assim que ele embainhar a espada e atacar, use a defesa para conter o golpe.

51

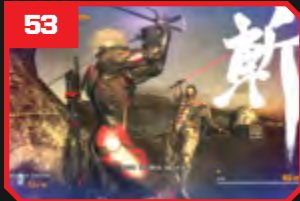


→ Quando estiver com menos de 70% da energia, Sam usará um poderoso ataque de investida (quando ele sacar a espada, a arma emitirá um brilho intenso). Se o golpe acertá-lo, causará um

belo estrago, portanto defenda-se para entrar no modo Katana e arranque a arma da mão de Sam.

→ Desarmado, Sam fica mais rápido e abusará de esquivas. Aproxime-se dele e defenda os socos ou chutes, emendando um contra-ataque na sequência. Caso ele se esquive duas vezes seguidas, recue e espere ele atacar e revide. Quando Sam estiver com menos de 45% de energia, ocorre um QTE de apertar rapidamente o botão.

53



→ Ao recuperar a arma, Sam estará ainda mais agressivo. Suas investidas de longo alcance serão executadas três vezes seguidas, defenda-se e só o ataque quando ele parar. Ao surpreendê-lo com um combo, fique atento: Sam pode pular por cima de você e atacá-lo pelo ar. Use a defesa! Caso fique muito distante, ele jogará algumas pedras: use o modo Katana. Assim que Sam estiver sem energia, emende um combo para quebrar a defesa dele e finalizar arrancando a espada da mão dele.

52



FERRENHO ▶ Se você errar o QTE e não arrancar a espada da mão de Sam, terá uma punição severa

DESAFIO FINAL



- Termine o jogo na dificuldade Revengeance tirando Rank S em todas as missões. Loucura? Nem tanto. É preciso ter alguns itens para facilitar tal proeza: Peruca A (munição infinita), Peruca B (modo Katana / Estripador infinito), espada Muramasa com todos os upgrades comprados e Raiden evoluído ao máximo – as perucas são obtidas terminando o jogo na dificuldade Normal com todas IDs.

- Na dificuldade Revengeance, surgem inimigos extras e todos causam dano elevado (ou mortal), obrigando-o a usar a defesa e ataques letais do modo Katana / Zandatsu. Tenha equipado apenas a Muramasa para controle eficiente.

- Vença cada batalha de maneira rápida usando Zandatsu sempre que puder, e sem sofrer danos, para tirar Rank S (mate todos os Dwarf

Gekkos humanoides) ao longo das missões. Após cada batalha, o jogo cria um checkpoint, ou seja, se na batalha seguinte você sofrer dano ou demorar demais, abra o menu (START) e reinicie do checkpoint. O que interessa é o desempenho dos combates ao longo da missão. Lute apenas as batalhas obrigatórias (algumas são evitadas passando despercebido, outras são vencidas à distância usando armas de fogo).

- Obtendo Rank S em todas as missões na dificuldade máxima garante o troféu "Nasce o Deus do Relâmpago". Por tabela também obtém os troféus "Assassino Pródigo", "Destroyer Genius", "Verdadeiramente Humano", "Escolhido pela História" e "A Política de Inimigos Silenciados" (derrotando Mistral, Monsoon, Sundowner, Sam e Armstrong sem sofrer danos nas batalhas).

ARQUIVO R-07: ATENTADO

VR MISSION #19: no começo da missão, vire-se para trás e suba pelas pedras baixas para encontrar o computador.

ID #27: na entrada da base há três guardas. Use a visão RA para identificar qual de qual tem é preciso arrancar a mão.

ID #28: dentro da base militar, use a visão RA para identificar mais um soldado a ter a mão amputada, e muita atenção com as câmeras de vigilância.

54



AD #19: na base militar, do lado esquerdo, acima de dois veículos parados há um toldo. Use a pilha de caixas ao fundo junto da grade para subir nesse toldo.

VR MISSION #20: ao entrar no galpão, siga pelo lado direito, abaixo da plataforma de metal para achar o PC – o troféu "Análise Concluída" é conquistado ao completar este capítulo. ▶

55



DISCRETO ▶ Dentro do galpão, não tenha pressa. Estude a rotina dos inimigos para surpreendê-los

AD #20: dentro do galpão, use a plataforma central para subir no segundo avião e pegar o item sobre a hélice da asa direita – o troféu "Mineração de Dados" é ganho assim que completar este capítulo.

ID #29: dentro do galpão, use a visão RA para localizar o soldado a ter a mão arrancada.

56



ID #30: do outro lado do galpão, há três guardas. O que está no alto da plataforma é o da mão a ser arrancada – o troféu "Um Fã de Canhotos" é ganho ao completar o capítulo.

HOMEM NA CAIXA

#05: do outro lado do galpão, depois dos três guardas, siga a parede à esquerda e suba por trás da pilha de caixas próximas

57



do veículo, para encontrar o soldado escondido – o troféu "Achou!" é ganho assim que completar este capítulo.



Para ganhar o troféu "Ataque-Surpresa!", atravesse a base sem ser visto.

Para isso, faça o seguinte: na entrada da base, fique a uma distância dos guardas para atrair a atenção de dois deles. Afaste-se e mate-os pelas costas, e mate o guarda restante com um tiro de Lança-Foguete à distância.

Ao entrar na base, fique do lado esquerdo, espere o guarda no meio da rua passar e mate-o – faça o mesmo com o guarda ao lado. Ignore a câmera e, dentro do galpão, espere o guarda que faz a ronda passar e mate-o. Ande junto da parede no outro lado, espere os soldados se afastarem e evite a

câmera adiante. Fora do galpão, destrua a câmera à esquerda com ataques de espada. Em seguida, rapidamente suba na plataforma vigiada pelo soldado e use a caixa para se disfarçar. Discretamente passe por trás do soldado e complete a missão.

Chefe MG Excelsus

→ Uma batalha fácil, basta ter atenção. Comece usando a defesa nas lâminas que cairão sobre você – ative o modo Estripador (L3 + R3) e ataque continuamente – e emende um combo. Use a defesa (ou esquiva) contra as lâminas, quando elas vierem pelas laterais.

59



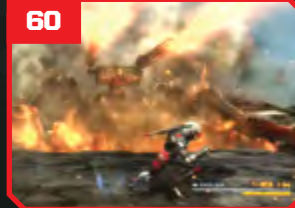
→ Quando o robô virar de lado, ataque a perna dele e cuidado com os pisões (defesa!). Ao causar dano suficiente, você entrará no modo Katana. Após o corte, corra pela perna do robô para ativar o segundo modo Katana. Depois disso, Excelsus baixará sua parte frontal. Ative o modo Estripador e emende uma sequência contínua só de ataques fortes.

58



SÓ TEM TAMANHO ▶ Excelsus é gigante e ineficiente comparado ao poder ciborgue de Raiden

60



→ Logo em seguida alguns Gekkos serão jogados na batalha. Ignore-os e mantenha distância, prestando atenção na rajada de raios de Excelsus: você pode evitar o ataque passando entre os raios ou escapando por um dos lados. Quando o robô usar o raio em ataques horizontais, mantenha os Gekkos entre você e Excelsus, além de ficar o mais distante do robô. Depois disso, o inimigo repetirá os ataques com as lâminas e as pisadas. Arranque mais uma perna no robô e finalize a batalha no modo Katana, completando a QTE.

61



Chefe Senador Armstrong

→ O primeiro confronto é fácil, mas o inimigo quase não sofre dano ou se abala. Ataque-o com golpes fracos e contínuos, mas sempre atento para usar a defesa no momento certo, tanto para ataques próximos ou longos. Muita atenção quando Armstrong emitir uma aura dourada: fique o mais distante dele para evitar a explosão. Caso Armstrong se curve e apoie as mãos no chão

62



quando estiver brilhando, ele fará uma investida e tentará agarrá-lo. Fique longe, pule antes dele chegar e vire Raiden no ar, para evitar o golpe. Nem pense em tentar defender o agarrão.

→ Causando dano suficiente, a batalha continua com Raiden sem a espada. Armstrong usará algumas sequências de socos e chutes, todos defensáveis, além da explosão ou do agarrão. Acertando golpes suficientes, ocorrerá uma QTE.

→ Quando a batalha for para o chão, fique atento aos ataques de fogo de Armstrong: quando a mão direita dele brilhar, afaste-se e esquive das duas ondas de fogo que percorrem o chão em linha reta. Se ele erguer as duas mãos quando brilhar, a explosão criará linhas aleatórias no chão. Fique entre elas e pronto para defender o ataque de investida que virá.

→ Causando dano suficiente, o inimigo ficará isolado e jogará objetos contra você. Desta vez, o

65



POLÍTICO ► Armstrong possui uma resistência tão grande, que os socos de Raiden fazem cócegas

66



modo Katana exige precisão para cortes exatos e velocidade, pois será preciso posicionar a linha de corte nas marcações indicadas nos objetos. Se errar, o impacto pode causar um dano monstruoso ou mesmo matá-lo! Cortando todos os objetos, acerte um corte na cabeça de Armstrong.

→ Se o inimigo emanar uma energia verde, ele vai recarregar a própria energia. Seja rápido para ficar atrás dele e utilizar o modo Katana para acertar o ponto exato em suas costas. Além de cancelar a recuperação, ele ficará

atordoado por alguns segundos – se errar o corte ou atacá-lo de frente, você será punido com um poderoso contragolpe. Com o brutamontes atordoado, use o modo Estripador castigue-o só com combos de ataque forte! De resto, os padrões de ataque se repetirão. Entretanto, se ele conseguir pegá-lo no agarrão, Raiden soltará a espada. Seja rápido, aproxime-se dela e aperte ● para recuperá-la.

→ Quando Armstrong estiver com 0,1% de energia, ele jogará uma última sequência de objetos. Corte-os e acerte sua cabeça mais uma vez. Em seguida tem início a sequência do golpe final: ele dará socos diretos, use o modo Katana e acerte as mãos dele para, em seguida, completar o QTE. Por fim, use o modo Katana novamente e acerte vários cortes no ponto central do peito do brucutu. É isso, fim de jogo!

→ Mas se o seu objetivo é a platina, agora é a hora de testar sua determinação. Leia o tópico "Desafio Final" e boa sorte! 🎮

CHECKLIST

OBRIGATORIOS

- ☐ Arquivo R-00: Status - Encerrado
- ☐ Arquivo R-01: Status - Encerrado
- ☐ Arquivo R-02: Status - Encerrado
- ☐ Arquivo R-03: Status - Encerrado
- ☐ Arquivo R-04: Status - Encerrado
- ☐ Arquivo R-05: Status - Encerrado
- ☐ Arquivo R-06: Status - Encerrado
- ☐ Arquivo R-07: Status - Encerrado

ESPECÍFICOS

- ☐ Cauda de Aço
- ☐ Sem Flashes, por favor!
- ☐ Raiden Dwarf
- ☐ Passeio no Escuro
- ☐ Ameaças à Sociedade
- ☐ A Grande Escapada
- ☐ Ataque-Surpresa!
- ☐ Sentimento Anticiborgue
- ☐ Tamanho não é Documento
- ☐ Zona Desmilitarizada
- ☐ Herpetofobia
- ☐ Rei dos Gorilas
- ☐ Risco de Extinção
- ☐ Seres Insignificantes
- ☐ Caçador de Lobos
- ☐ Strike de Sliders
- ☐ Em Queda
- ☐ Procurando os Baixinhos
- ☐ Rasgando o Disfarce
- ☐ Datsu Nosso de Cada Dia
- ☐ O Que Não Mata...
- ☐ Assassino Entre Quatro Paredes
- ☐ Não se escapa do acaso
- ☐ Amor ao Próximo
- ☐ Ataque com Arma Mortal
- ☐ Despedaçados
- ☐ Amor à Primeira vista
- ☐ Ich Liebe Kapitalismus!
- ☐ Um fã de Canhotos
- ☐ Operador de Rádio Amador
- ☐ Achou!
- ☐ Mineração de Dados
- ☐ Assistência Humanitária
- ☐ Análise Conduída

DETERMINAÇÃO

- ☐ Mestre em RV
- ☐ Virtualmente um Deus
- ☐ Assassino Pródigo
- ☐ Destroyer Genius
- ☐ Verdadeiramente Humano
- ☐ Escolhido pela História
- ☐ A Política de Inimigos Silenciados
- ☐ Nasce o Deus do Relâmpago

63

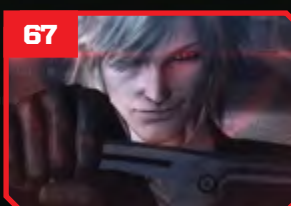


64

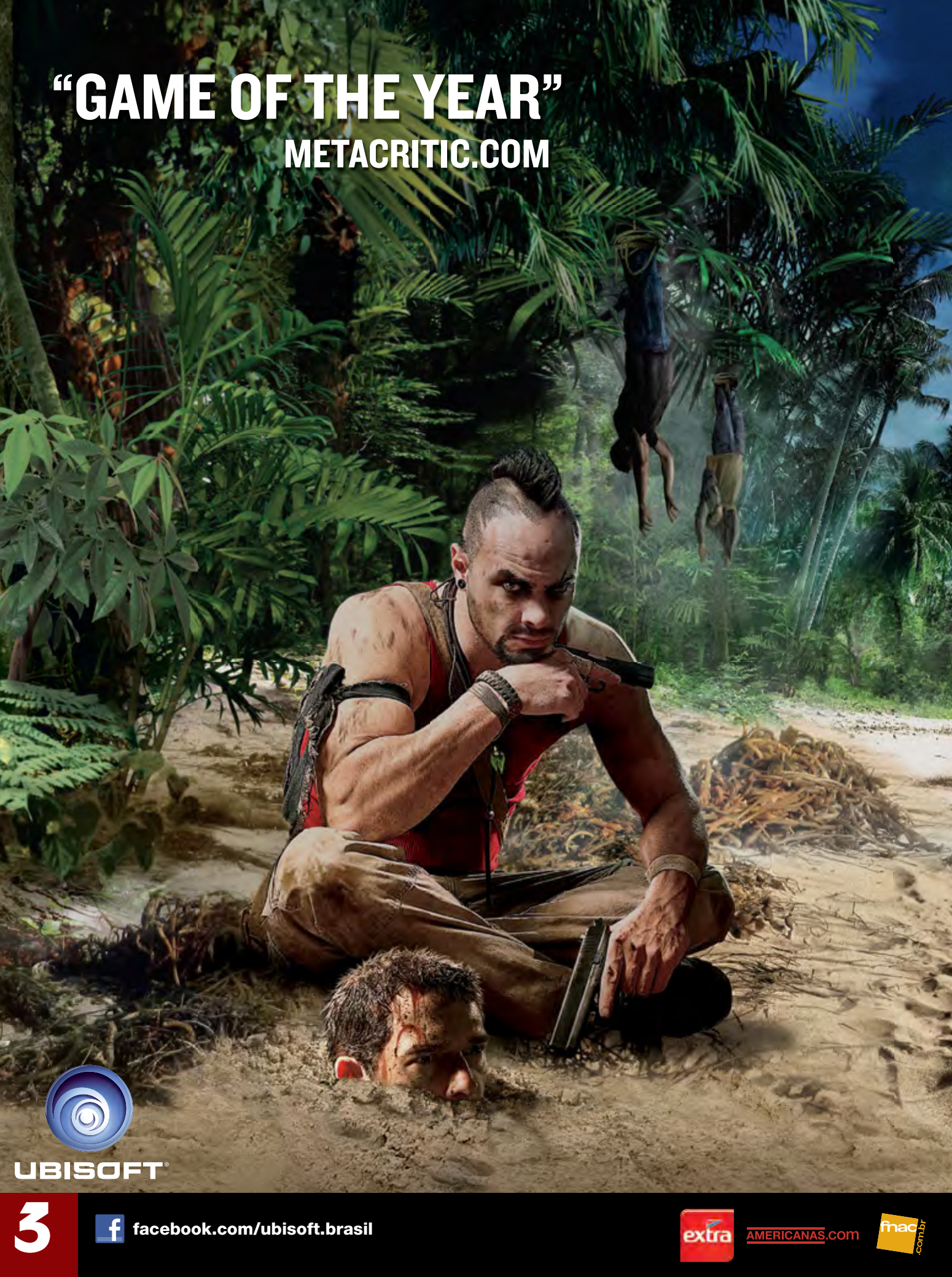


EXIBIDO ► Se não acertar o ponto certo nas costas de Armstrong, ele detém o ataque com dois dedos

67



“GAME OF THE YEAR”
METACRITIC.COM



UBISOFT®

3

 facebook.com/ubisoft.brasil



AMERICANAS.com



FARCRY3

VAI ENCARAR?

UOL JOGOS: 10/10 "IMPERDÍVEL"

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

IG: 5/5 "SURPREENDENTE"



NÃO SEJA PÉ ATRÁS
NEM SEI NÃO NA HORA
DE COMPRAR NA INTERNET.
USE PAGSEGURO.

SEI
NÃO

PÉ
ATRÁS

MAIS DE 23 MILHÕES DE
BRASILEIROS JÁ USARAM
PAGSEGURO EM SUAS COMPRAS
ON-LINE. PAGSEGURO PROTEGE
SEUS DADOS E, SE O PRODUTO
QUE VOCÊ COMPROU NÃO CHEGAR,
DEVOLVE O SEU DINHEIRO.



CONSULTE CONDIÇÕES DE PARCELAMENTO E TAXAS NO SITE DO PAGSEGURO. O PAGSEGURO GARANTE A DEVOLUÇÃO DO VALOR DESDE QUE ABERTA DISPUTA EM ATÉ 14 DIAS APÓS A APROVAÇÃO DA TRANSAÇÃO. ACESSE WWW.PAGSEGURO.COM.BR PARA MAIS INFORMAÇÕES.

PAGSEGURO.COM.BR

Frio

DEAD SPACE 3

Pela primeira vez na série, Isaac Clark deixa o interior das naves espaciais para combater necromorphs em um mundo aberto, na superfície de um planeta congelado. Além de monstros que aparecem do nada em nevascas ferozes, o engenheiro ainda vai encarar algumas das maiores criaturas que já viu em sua vida. Pelo menos, dessa vez ele conta com a ajuda de Carver.

Foto: Oficial Brasil

Março/2013



Garota
Play

Revista Oficial Brasil
PlayStation

Março/2013





Fotos: Rodrigo Bari
Assist. Fotografia: Gustavo Velho
Produção: Beth Macedo
Cabelo e Maquiagem: Carmen Correa
Modelo: Carol Gardin [BRM Models]
Ela usa: Minha Avó Tinha
Rua Itacoluna, 760/766
Tel. (11) 3865-1759

Revista Oficial Brasil

PlayStation



SONY

PlayStation®

POR ESTE CONFRONTO
VOCÊ NÃO ESPERAVA!

PLAYSTATION ALL-STARS BATTLE ROYALE™



CROSS-BUY & CROSS-PLAY COM **PSVITA!**

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

SONY | STORE
a loja oficial

Saraiva

LOJAS AMERICANAS
lojas americanas, sempre melhores, todos os dias

Submarino

VIVA EM ESTADO **PLAY™**

FAST
SHOW

mac

GAMES.com

livraria cultura

12

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



PATROCINADOR OFICIAL



roteiro



artefatos

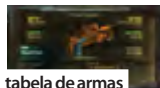


tabela de armas



armaduras

Origens

Como em muitas outras histórias que envolvem ameaças alienígenas, em *Dead Space 3* chegou a hora de conhecer o planeta de onde vieram as ameaças monstruosas. Tau Volantis é um planeta congelado que esconde o segredo dos markers

DEAD SPACE 3

O clima tenso de suspense deu lugar a enxurradas de inimigos e ação frenética. *Dead Space* é mais uma série que não acredita mais no medo

A nova jornada do engenheiro Isaac Clark em *Dead Space 3* foca na ação, não no terror. E isso é um baita problema, pelo menos para quem joga a série desde o primeiro episódio. Quer fazer um teste? Seja rápido e pense no seu momento favorito da série. Eu posso apostar que você pensou em: 1. Isaac sendo arrastado para a morte por um tentáculo, subitamente (*DS1*); 2. A fuga de Isaac, preso em uma camisa de força, em meio a um massacre (*DS2*); 3. Isaac em um interrogatório, vendo a alucinação de sua esposa subir beem devagar na mesa, com luz vazando dos olhos e boca, pronta para pegá-lo (*DS2*); ou 4. A cena

famosa em que é preciso controlar uma broca e enfiá-la no olho do engenheiro (*DS2*). Há muitas outras cenas marcantes na série, mas o que eu quero dizer é que dificilmente um fã da série vai escolher uma momento de combate como o seu favorito. E foram justamente esses elementos de suspense, tensão e medo que nos foram tirados em *DS3*. É claro que ação é legal, mas já há tantos jogos desse tipo por aí... e era ouvir um som seco a distância, ritmado, para descobrir poucos segundos depois que tratava-se de um homem que perdeu a sanidade e batia a própria cabeça na parede, que nos fazia pensar: "*Dead Space* é diferente". Agora só ouço comentários

do tipo: "Parece com *Gears of War*". "Tem um jeitão de *Lost Planet*". Eu só queria que parecesse com *Dead Space*.

Mas a ação é boa?

Ok. Vamos trabalhar com a tese de que jogos de ação vendem mais e, por isso, significa que há um público maior em busca desse estilo. Mas jogo bom é jogo bom, então se *Dead Space 3* fosse um ótimo título de ação, eu estaria aqui elogiando uma "mudança corajosa" e as vantagens de respirar novos ares. Só que *DS3* escorrega em muitos pilares importantes para a ação.

Tudo já começa estranho, com um início de jogo dedicado a ensinar os

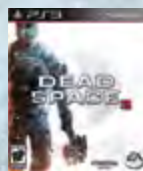


Caçadores de troféus

Esses platinadores detonaram toneladas de inimigos e contaram com a ajuda de parceiros para vencer no co-op.

Ghost_RN91 6 dias
RiqBR 7 dias
dark_roland7 8 dias

RAZIEL-SP 9 dias
guanabara 10 dias
Fonte: www.mypst.com.br



PlayStation 3 (disco)

GêneroAção

ProdutoraVisceral Games

DistribuidoraElectronic Arts

Legenda/Dublagem

inglês/Inglês

Multiplayer2 jogadores



HALL DA FAMA

NÍVEL DE DIFICULDADE

6/10
(Moderado)

PIONEIRO

O primeiro jogador a coletar todos os troféus do game
Wil_Matsuda
(11/02/2013)

VELOCISTA

O mais rápido do ranking a coletar todos os troféus
Wil_Matsuda
(5d 7h 32m)

Dead Space 3



Isaac Clark

O caçador de markers

Em 2414, o engenheiro Isaac participou de uma missão de reconhecimento e descobriu que o marker, artefato alienígena usado como fonte de energia, transformava humanos em monstros (*Dead Space*). Desde então, ele criou um laço com essa energia alien e tornou-se uma peça central em um conflito entre unitologistas (fanáticos que veem o marker como uma entidade divina e que acreditam que a humanidade deve ser extinta) e o que sobrou do governo humano. Em *Dead Space 3*, Isaac vai a um planeta congelado em busca de respostas sobre a origem do poder misterioso alienígena.

"comandos de ação". Agora Isaac usa o famoso sistema de cover (ou murinho) para se esconder atrás de elementos do cenário. Tipo *Gears of War*. Seria normal, se a mecânica não fosse desengonçada, pouco natural. E nem se dê ao trabalho de tentar se acostumar, pois isso é usado nesse tutorial inicial e NUNCA mais. Durante 90% do jogo você vai enfrentar necromorphs que se movem mais rápido do que aqueles atendentes de mercado que calçam patins... e eles não vão ficar parados de um lado do cenário enquanto você fica no outro, protegido e fazendo pontaria. E eles vem de TODOS os lados, o que anula qualquer vontade de ficar parado.

A cambalhota (ou sistema de rolamento) vai pelo mesmo caminho. A armadura de Isaac deve pesar uns 50 quilos e rolar para desviar de investidas não é nada prático. Ou seja, menos dois comandos para ajudá-lo em um ritmo mais frenético de ação.

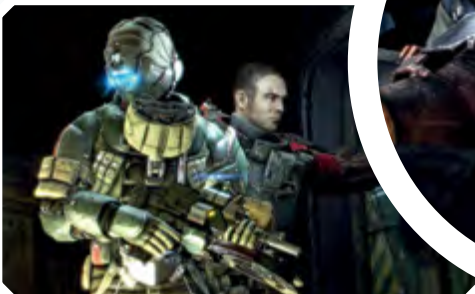
Dead Space 3 é dominado

por sequências de ondas de ataques. Solucionou um enigma? Dutos de ar vão explodir e inimigos aos quilos avançarão no seu pescoço. Terminou uma conversa importante? Melhor empunhar sua arma. Isso não é problema para um jogo de ação, ainda mais agora que a ideia de sobrevivência ficou para trás. Nos outros episódios havia uma certa necessidade de poupar medicamentos e munição, ainda mais que cada arma usava um tipo específico de munição. Isso acabou. Agora existe apenas um tipo de munição, que serve para todas as armas. Você vai poder desperdiçar como o Rambo.

O problema agora não é ficar sem "balas", mas o poder do seu arsenal, que é meio... fraquinho. Armas conhecidas, como a Line Gun, já não parecem mais tão destruidoras. Você dispara e os inimigos continuam avançando. Não há tanto aquela sensação de impacto, que dava um baita tranco no inimigo (ou que cortava o monstro ao meio com gosto).



▲ *Dead Space 3* é muito bonito e tem excelente efeitos de iluminação. Até os inimigos foram beneficiados com efeitos de luz que saem de seus olhos e boas texturas



É possível criar armas, mas elas pecam por não serem poderosas

Essa falta de capricho na física compromete o novo sistema de evolução de armas. Antes, você coletava uma nova arma e usava o item Power Node para ganhar pontos de poder, velocidade de recarga e quantidade de munição. Era simples, prático e não exigia qualquer raciocínio para entender o funcionamento. Agora, você precisa montar a arma desde sua base, combinar ferramentas e torcer para dar um bom resultado. A vantagem é que você pode montar uma arma que seja exatamente própria para o seu estilo de jogar. Como é possível colocar duas armas em uma mesma base, você pode colocar um disparador de lasers cortantes como arma primária e pulso magnético



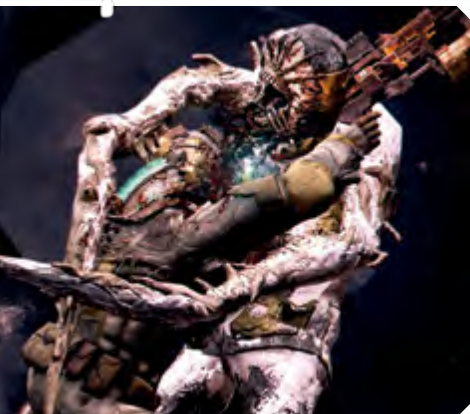
repulsor como secundária, por exemplo. Com isso, você pode empurrar inimigos para longe com o pulso e fatiá-los em segurança. É uma ótima variação do sistema de armas com dois tipos de disparo dos outros episódios e dá liberdade ao jogador, mas acaba não sendo tão legal porque nenhuma arma fica realmente destruidora. E olhe que o sistema de criação permite mais ousadias, como adicionar funções ao estilo de disparo (como efeitos de fogo, eletricidade ou Stasis) e vários

outros complementos, mas sempre esbarra no problema da falta de sensação de poder do seu equipamento.

Mesmo ignorando o rancor de *DS3* não ser um jogo de terror, os alicerces de um título de ação também estão falhando até agora: movimentação pouco solta para contrapor a inimigos ágeis, sistema de evolução de armas trabalhoso para pouco resultado e falta sensação de poder ao avançar na jornada.

O que mais um jogo de ação digno de nota precisa e que não em *Dead Space 3*... Emoção! Essa série sempre foi muito boa ▶

Dead Space 3



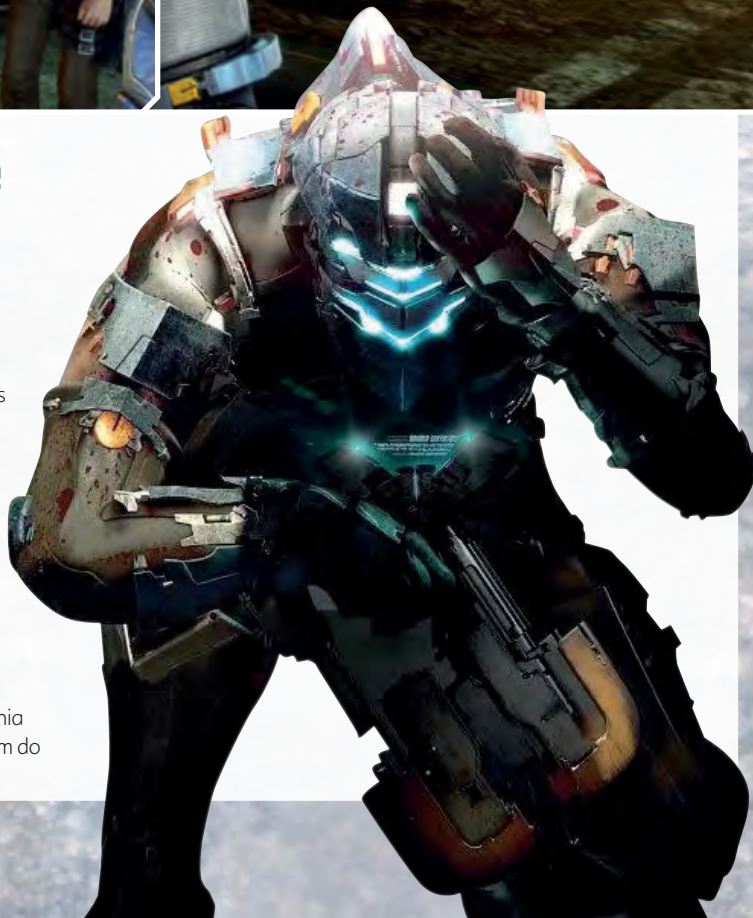
EQUIPE ▶ Essa é a equipe de apoio de Isaac em sua missão. Será que alguém sobreviverá?

Os efeitos de luz são de arrancar aplausos, e a trilha sonora arrebenta

em oferecer cenas com ângulos dramáticos, opressores, capazes de fazer o jogador sentir-se mais perto da tela e dentro da ação. No início do game há uma cena bem legal com um personagem fugindo de um deslizamento na montanha gelada. E quase não há mais momentos como esse, fazendo o jogo segue em um ritmo que depende apenas dos ataques dos monstros para dar um boost na adrenalina. Jogue uns 20 minutos de *Tomb Raider* ou *Uncharted 3* para sentir como

uma condução mais cinematográfica deixa tudo mais empolgante. Ainda mais em um ambiente tão cheio de possibilidade como o de *DS3*, com o espaço, naves gigantes e, pela primeira vez na série, a chance de explorar a superfície de um planeta.

E chefes. Faltam chefes em *DS3*. Enfrentar hordas de necromorphs fica consativo (ainda mais pela maldita mania de fazer alguns deles surgirem do



DLC Platinou *Dead Space 3* e só contabilizou 84%? Isso é porque o primeiro pacote de conteúdo adicional para o game já está disponível. Ele se chama *Awakened*, e, segundo a EA, "os Necromorphs estão mais horríveis e amedrontadores do que nunca". O episódio extra traz oito troféus adicionais, quatro deles secretos, todos necessários para fazer 100%.



CARVER ▶ "Você tem problemas com mulheres em todos os episódios, Isaac! Você é moleque! Sai da minha nave!"



DESEMPREGO ▶ "Aqui não é mais jogo de terror, vocês tem que abandonar esse cenário"

nada nas suas costas). Seria bem bacana ter alguns chefes para pontuar sua evolução no jogo. Prepare-se para passar mais da metade da jornada sem enfrentar um monstro realmente grande ou surpreendente.

Aposte no co-op

É uma pena que o melhor recurso do jogo não será aproveitado pela maioria dos jogadores. O co-op para duas pessoas online (não dá para jogar local, com tela dividida) é bem mais empolgante e até carismático por conta de Carver, um soldado linha dura que dá apoio para Isaac nesse modo. Parece que lidar com as enormes ondas de ataques dos necromorphs faz

mais sentido para dois jogadores, pois torna-se possível atravessar uma etapa sem tomar danos — o que compensa um pouco aquela falta da sensação de poder.

Além de poder atravessar o jogo de ponta a ponta no co-op, há missões extras exclusivas para dois jogadores, colecionáveis extras para caçar e até algumas cenas impagáveis, como quando seu parceiro começa a atirar como um louco e você não entende porque (as vezes rolam alucinações para um dos personagens e a tela dela fica cheio de monstros, enquanto nada consta na tela do aliado).

Precisa melhorar

Dead Space 3 é bem bonito, tem

efeitos de luz de arrancar aplausos e uma trilha sonora de respeito, com excelentes efeitos sonoros. Certamente é um jogo acima da média, mas pecou por abandonar a sua maior especialidade (o medo) e por não conseguir ser um jogo de ação de primeira. As armas e sua física de impacto precisam ser revisadas. O sistema de criação de arsenal/itens não é dinâmico e torna o jogador um escravo da busca por recursos, sendo que o melhor seria deixar nossa atenção focada apenas no combate e não em usar um radar para saber onde deixar seu robô minerador. Faltam cenas mais legais, monstros imponentes e a história já está chegando

naquele ponto em que é melhor terminar para não ficar arrastada demais. *Dead Space 4* tem muita lição de casa para fazer. ▶

AValiação Técnica

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

ASPECTOS CENTRAIS

HISTÓRIA	■ ■ ■ ■ ■
COLECIONÁVEIS	■ ■ ■ ■ ■
criação de ARMAS	■ ■ ■ ■ ■
CO-OP	■ ■ ■ ■ ■

NOTA FINAL 740



Antes de pensar em armas mais incrementadas, procure focar em melhorar a sua armadura e aumentar os pontos de energia

FRIO E LOUCURA

PRÓLOGO - BEGININGS

1 Artefato

Na nevasca, segure **R3** e veja a linha que indica o caminho. Antes, à esquerda, procure e colete o **Artefato (1)**. Aprenda a correr (**L2**), destruir caixas/corpos (**R2**), pegar itens (**X**) e recarregar a arma (**L1**). Atire na trava da porta para abri-la e

1



mate os primeiros necromorphs. Suba e pegue o Codex na cabine. Pendurado no penhasco, desvie dos destroços e pule os buracos.

CAPÍTULO 1 RUDE AWAKENING

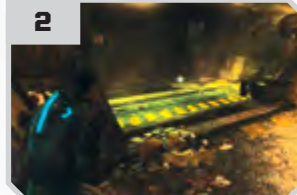
2 Artefatos 2 Logs

Com Isaac Clarke, ouça o audiolog e pegue o textlog na sala inicial. Passe pelo portão e encontre inimigos unitologistas. Após a explosão, vá pelo esgoto e use as barreiras como proteção nos tiroteios; não fique na linha das miras a laser e tenha cuidado com granadas. O ponto fraco desses alvos é a cabeça.



Na beira da estrada, use o Stasis (**Δ**) contra os carros para causar um acidente. Vá para a esquerda e colete o **Artefato (2)**. Suba pelas escadas e entre no prédio. Atravesse a sala cheia de corpos e suba pelo elevador. Após a cena em que Isaac quase é morto, elimine os inimigos e vá pela porta destrancada. Atravesse o escritório até outro elevador.

2





Os necromorphs estão muito rápidos e ganharam uma paixão por carregar machados afiados. O Stasis nunca foi tão necessário

CAPÍTULO 2 ON YOUR OWN

1 Artefato 1 Log

 Ouça o log na sala inicial e siga pelo único caminho possível. Após passar por uma porta, siga até o fim do corredor à direita para achar o **Artefato**. Vá à cabine de comando. Após a explosão das minas, corra pelo corredor e encontre o traje EVA. Já no espaço, use o Kinesis para remover as travas do contêiner. Na cena em alta velocidade, atire nas minas para não ser acertado e desvie dos destroços (4). Quando as coisas acalmarem, pouse na passarela da nave.

CAPÍTULO 3 THE LOST FLOTILLA

1 Artefato 2 Logs
2 Partes 2 Circuitos

 Use o Kinesis para abrir as portas. Pegue a parte **Heavy Standard Frame** e siga até puxar a alavanca. Após falar com o seu companheiro, abra a grande porta pegue a parte **Tesla Core**. Depois do corredor, vire à direita na sala para achar o **Circuito** no compartimento.

 Coloque a bateria no lugar com Kinesis e crie uma arma com as partes que achou (confira dicas sobre criação na página 80).

 Ao deixar o transporte, pegue o **Artefato** (3) na bancada. Vá até a estação. Puxe o vagão 1 com o Kinesis (**L1** + **○**, puxe com o analógico) e coloque-o em posição. Repita com o nº 2 e entre no último vagão. Avance pelo trem em movimento e pule na nave.

3



OLHO ABERTO Muitos coletáveis estão no caminho "padrão", mas é preciso checar também os cantos

4



INVERTIDO Se estiver com problemas com os controles, mude o padrão de voo para "normal"

5



Após aprender a mexer no Bench (5), saia pela porta destrancada.

 No auditório, pegue o **Artefato** na escada (6). No próximo corredor, pegue o **Circuito** no compartimento e o **textlog** no chão. Livre-se dos necromorphs e desça pela escada. Atravesse a área sem gravidade. Abra a porta e pegue o **textlog** na prateleira. Use Kinesis para conectar os geradores e ligue-os (mire no ponto brilhante e aperte **○** freneticamente). Mate os inimigos e ative o painel. Pegue o elevador.

CAPÍTULO 4 HISTORY'S EMBER

2 Missões Opcionais (1 co-op)
6 Artefatos 8 Logs
12 Partes 1 Blueprint
7 Circuitos

 No início, pegue o **textlog** e a parte **Plasma Core**.

Há um **Circuito** perto do colchão – use o Kinesis para pegá-lo. Use o elevador. Ative os geradores para tirar os tentáculos do caminho e atire no pontos vermelhos deles. Ative o painel e use os analógicos (7) para abrir o elevador que leva ▶

7

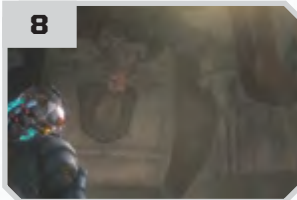


6



LÓGICA É bom matar todos os inimigos de um local antes de procurar por itens escondidos

8



ao escritório. Aqui há uma brincadeira: atire na cabeça de alce (8) na parede para conseguir o troféu Under a Buck.



Após a cena, pegue o **Artefato** e dois **logs**.

Volte pelo elevador e passe pelo auditório. Na sala com duas portas abertas, vá pela da direita e pegue o **Circuito** e o **Blueprint** (shotgun). Siga pela outra e encontre Ellie.



Avance pela Repair Bay, onde é possível melhorar o uniforme com itens coletados. Ao sair da nave, abre a opção para a missão secundária C.M.S. Greely. Voe até a parte inferior da nave estacionada e pegue o **Artefato**. Marque a nave no radar e voe até a plataforma distante.

C.M.S. GREELY [MISSÃO SECUNDÁRIA]



Use a nave para chegar até C.M.S. Greely. Pegue a parte **Compact Standand Frame** na primeira sala. Desça as escadas que vão para a direita e vá até o

9



INTERRUPTORES ▶ É preciso usar a lógica para acertar quais botões devem ser mudados de lugar

10



TROVÕES ▶ Retire a tampa do gerador para que a eletricidade seja dissipada

gerador. Ative-o e use o elevador para chegar à sala de rádio. Na caixa de força, empurre os dois números "60" para a direita (9). Ouça o **audiolog** dessa sala.



De volta ao salão principal, vá pela porta em frente à escada que leva ao gerador. Pegue o **Circuito** no banheiro. Desça pela outra escada do salão. Perto de uma das luzes roxas, pegue o **Artefato**. Desça pela plataforma móvel e siga até o gerador que solta descargas elétricas (10). Tire a porta e pegue o semicondutor. Quando as descargas pararem, atravesse a sala e pegue a parte **Electric Charge**. Ao lado, use Kinesis para ouvir o **log** e pegue a chave do escritório de Engstrom.



Derrote os necromorphs e volte ao salão principal.

Uma das portas só abre com uma válvula (torque bar). É possível construí-la no Bench, mas nesse momento da campanha ainda não há tungsten suficientes para isso. Mais tarde, quando tiver criado uma torque bar, lembre-se de voltar a esse local para coletar a parte **Telemetry Spike** e um **Circuito**. Por enquanto, siga pela porta que ainda não foi usada e baixe os arquivos do computador.



Saia de Greely. Antes de voltar à nave, voe para a plataforma verde na parte inferior (11). Entre e ache o **Artefato** e a parte **Compact Standard Frame**.

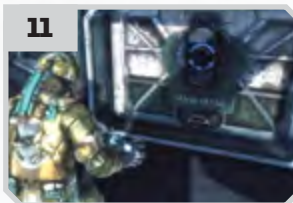
C.M.S. BRUSILOV

[MISSÃO SECUNDÁRIA CO-OP]



Viaje para Brusilov. Perto da nave principal, ache a plataforma com o número "6". Atire nos compartimentos ao lado e estoure as caixas para achar a parte **Precision Tip**. Na mesma plataforma, mas do outro lado, procure a porta oculta – pegue o **Artefato** e o **Circuito**.

11



12



Voe para entrar na nave CMS Brusilov. Desça pela escada e siga pela única porta aberta. Pegue o **textlog** no chão e reponha seu oxigênio. Entre no elevador e desça as escadas para encontrar um **textlog** e a parte **Explosive Module**.



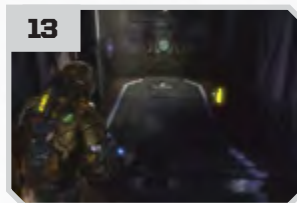
Hackee a máquina para trazer oxigênio (12). Volte pelo elevador e passe pela nova porta destrancada. Elimine os monstros no corredor. Entre na sala ao lado (13) e encontre um **Artefato**. Na área seguinte, antes de hackear a porta, pegue um **Circuito** e um **textlog** após a porta aberta. Na sala final, pegue as três partes de arma: **Plasma Core**, **Ammo Support** e **Compact Conic Dispeasal**.

C.M.S. ROANOKE

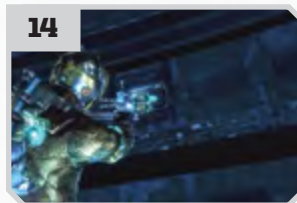


Deixe a nave e voe para frente até a plataforma UD-24 (14); investigue o local e colete a parte **Diffraction Torus** antes de prosseguir na jornada.

13

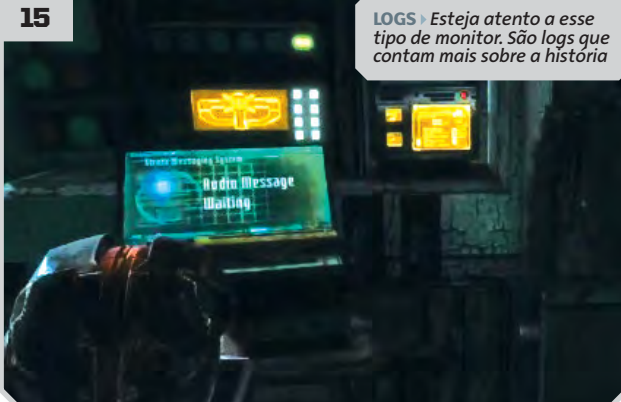


14





15



LOGS Esteja atento a esse tipo de monitor. São logs que contam mais sobre a história

C.M.S. TERRA NOVA

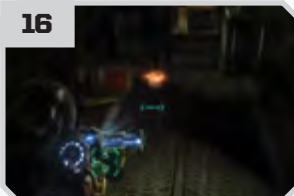
Volte para a nave e viaje para Terra Nova. Antes de passar pela porta, ative o modo de voo e saia da nave. Viaje até a plataforma distante (que forma uma espécie de arco) e encontre o **Artefato** (conta para o capítulo 6) voando – cuidado com as minas. Nessa plataforma, do outro lado, abra o compartimento e pegue o **Circuito** e a parte **Military Engine**. Seja rápido para não tomar dano dos inimigos. Volte à Terra Nova.

CAPÍTULO 5 EXPECT DELAYS

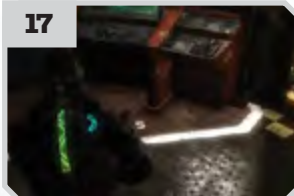
- 1 Missão Opcional
- 3 Artefatos 9 Logs
- 6 Partes 6 Circuitos

Pegue a parte Heavy Standard Frame. No elevador, siga para o 2º andar. Passe por uma porta e, antes de subir toda a escada, ouça o **log** (15) e pegue o **Artefato** no banco. Suba o resto das escadas para achar um **Circuito** no compartimento e um **textlog** ao lado de um corpo.

16



17



18

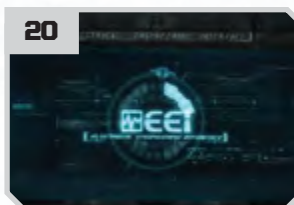


ENCAIXE Encaixe as peças para tirá-las do caminho. É o conceito de Tetris em *Dead Space 3*

19



20



Compact Directed Ejection Field. No painel, encaixe os materiais (18) para eliminá-los:

- 1 Deixe a peça esquerda com a parte amarela para cima e a peça direita com a parte amarela para baixo.
- 2 Amarelo para direita / amarelo baixo.
- 3 Amarelo para cima / amarelo para cima.
- 4 Amarelo para baixo / amarelo para baixo.
- 5 Amarelo para esquerda / amarelo para baixo.
- 6 Amarelo para cima / amarelo para esquerda.

Após liberar os trilhos, mate todos os inimigos e volte ao elevador. Depois do acidente com o elevador, ouça o **log** na sala.

Aprenda a usar o **Kinesis** para arremessar partes de corpos nos inimigos para poupar munição – basta usar o **Kinesis** para arrancar as garras de um alvo abatido e disparar contra outros.

Suba a escada e pegue o **Artefato** no canto direito. Ao encontrar o **necromorph** que se regenera e é praticamente imortal, use o **Kinesis** para deixá-lo lento e escape. Elimine só os monstros de outros tipos. Mais inimigos que se regeneram vão aparecer, então tente ser ágil para passar pelas portas e deixá-los do outro lado.

Com os trilhos liberados, chame o bonde elétrico. Resista aos inimigos. Atire nas pernas dos **necromorphs** que se regeneram para ganhar tempo até conseguir embarcar. Ative o bonde e vá à **Mid Station** (19).

CONNING TOWER (MISSÃO OPCIONAL)

Em **Mid Station**, resolva o **puzzle** (20) com os **análogos** para abrir a porta. Pegue a chave da torre, a parte **Conic Dispersal** e ouça o **log** (conta para o capítulo 6). Passe pela outra porta e suba pelo elevador. Tente abrir a porta, mas ela não vai funcionar. Sobreviva aos ataques e hackeie o painel (aperte **X** nos pontos azuis). ▶



Atire na caixa de força para cortar a eletricidade (21) – repita nas duas fontes seguintes. Na próxima porta, vire à direita e encontre um **Circuito**. Desça pela plataforma de carga. Edwards vai incendiar uma área, então avance pela escada lateral. Após outra fonte de eletricidade, encontre a porta que só abre com a torque bar. Se você já tiver o item, entre para pegar um **Circuito** e a parte **Adaptator Cuff Module**.



Estoure mais uma caixa de força para chegar à sala de acesso dos engenheiros. Desça as escadas para encontrar um **Artefato** em uma das cadeiras. Tente abrir a porta para enfrentar uma onda de inimigos. Depois, use Kinesis no painel para conectar os cinco pontos de energia (22).



Pegue o **textlog** na nova área. Use o Stasis para diminuir a velocidade do gerador e, com o Kinesis, retire as baterias; isso desativa a armadilha de fogo. Faça o caminho de volta, entre no novo elevador e pare no segundo andar para coletar um **textlog** e a chave de acesso de Edwards. No terceiro andar, ouça o último **log** no centro da sala.



Antes de subir pela plataforma de carga, destrua os explosivos que achar.

22



LIGAÇÃO ▶ Junte os conectores compatíveis para prosseguir na aventura

Na parte de cima, abra o quarto e colete três **Spare Parts Box**, dois **Circuitos** e a parte **Medic Support**. Destrua os necromorphs e faça o caminho para fora da torre. Entre no bonde e siga para Aft Station.

CAPÍTULO 6 REPAIR TO RIDE

1 Artefato 1 Log
1 Parte 2 Circuitos



Em Aft Station, entre pela porta à esquerda e colete recursos. Há uma porta que abre com a torque bar – ela esconde só recursos, não colecionáveis. Volte e chame o elevador. Tome cuidado com os necromorphs e escape entrando no transporte.



Na nova sala, desça a plataforma de carga, pegue o Remote Circuit Board e

volte. Livre-se dos necromorphs e chame a plataforma central. Siga para o outro lado da sala. Vá até o fim do caminho para encontrar a parte **Stasis Support**.



Desça o elevador de carga para achar o Remote Radio Controller. Vá para a esquerda e pegue o Remote RAS Locator. Com os três itens em mãos, use a Bench para construir o dispositivo. Leve a plataforma central para Crozier. Use Kinesis para abrir o tampão e instale o dispositivo (23).

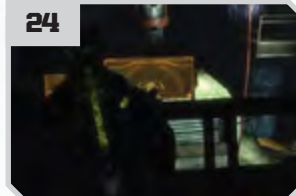


Maaas... A nave está sem combustível. Volte para a plataforma do Bench, desça pelo elevador e passe pela porta (agora destravada). Suba a plataforma de carga. Ative o painel para mexer na bomba de combustível e pegue um **Circuito** na sala. Siga a rota e use Kinesis para atar a bomba de combustível.



Necromorphs armados com machados dão as caras. Atire no braço para derrubar a arma, pegue-a usando o Kinesis

24



e jogue-a contra 30 inimigos para ganhar o troféu **Axes High** (reinicie o capítulo e volte até esse local para conseguir o número desejado, só não vale voltar pelo checkpoint).

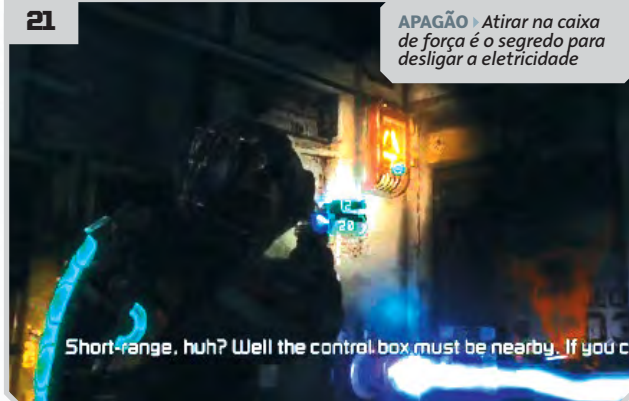


Depois que o combustível for colocado, use o painel para tirar a bomba (24). Saia do local pela plataforma de carga. Tome cuidado com as chamas que saem da nave (25). Desça as escadas verticais e pegue o **Circuito**. Chame o elevador de carga e suba. Use a plataforma central para voltar à nave e descobrir que as engrenagens não estão funcionando.



Volte para a área da Bench e desça a plataforma. Dessa vez siga para a outra porta e entre no elevador. Monte na arma (26) para destruir os monstros e os explosivos que empernam as engrenagens. Após as explosões, viaje pelo espaço até a nave em Terra Nova. Lembre-se de que desse capítulo já foram pegos o artefato (no capítulo 4) e o log (capítulo 5).

21



APAGÃO ▶ Atirar na caixa de força é o segredo para desligar a eletricidade

Short-range, huh? Well the control box must be nearby. If you c

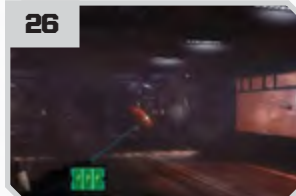
25



23



26



CAPÍTULO 7 MAYHEM

 Em CMS Greely, voe até a plataforma com o motor (aperte **R3** se estiver perdido).

Com o Kinesis, abra as escotilhas para puxar o motor para fora (27). Depois, volte para a nave e viaje para CMS Roanoke. Encontre os três satélites (28) com plaquetas solares (aqueles com luz acesa) e evite as minas espaciais. Com todos os itens, entre na grande estrutura (a porta está perto de uma nave estacionada) e use o Bench para juntar as partes.

 Saia do local. Na aeronave estacionada, abra a escotilha e instale o aparelho. Entre no transporte pela porta lateral e coloque os tubos de oxigênio no lugar usando Kinesis. Ative o lançamento do Crozier. Mantenha a nave no curso (29) (marcado por quadrados) e atire nas minas que aparecem. Acerte 70 alvos para conseguir o troféu Space Ace. Quando os tanques pegarem fogo, lacre-os. Já na atmosfera do planeta, continue controlando a nave e atire para destruir partes das montanhas e evitar colisões mais graves.

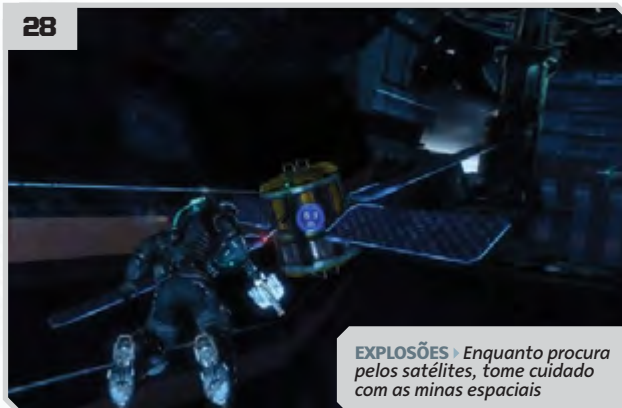
CAPÍTULO 8 OFF THE GRID

1 Artefato **4** Logs
3 Partes **1** Blueprint
2 Circuitos

 Após a queda da nave, siga em frente para encontrar a parte **Survey Charge**. Não fique muito tempo afastado dos focos

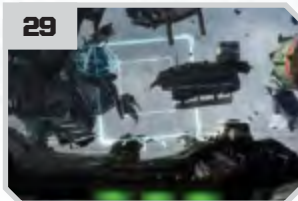


28



EXPLOSÕES Enquanto procura pelos satélites, tome cuidado com as minas espaciais

29



de chamas para manter uma boa temperatura do corpo. Depois da cena em que uma parte da nave se move, pegue um **Circuito** na neve, próxima ao fogo (30).

 Ao chegar ao novo trecho com destroços, ouça uma mensagem de Ellie após encontrar um corpo. Siga os sinalizadores. Na área baixa, ande pela direita para encontrar uma porta atrás da proteção de metal. Pegue o **textlog** e ligue o gerador para ouvir outro **log**. Siga em frente e suba a escada vertical para entrar na construção.

 Ligue mais um gerador e pegue o **Blueprint** (**Bolas Gun**) em cima da mesa. Desça na plataforma de carga e pegue um **Circuito** dentro da

30



carcaça de metal. Na neve, após os necromorphs aparecerem, suba pela escada vertical e colete um **Artefato**. Desça e explore a área perto da carcaça de metal para encontrar uma porta protegida por placas (31). Ligue o gerador e pegue a parte **Compressor**.

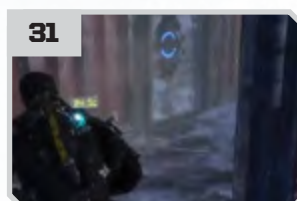
 Encontre outra porta do mesmo tipo para continuar. Ligue o gerador para ouvir um **log** e pegue o **textlog** no chão. Pegue um novo **Scavenger Bot** e saia pela outra porta. Siga na neve pela direita até achar a entrada para uma caverna. Recolha os itens e pegue a parte **Stasis Coating**. Volte e abra a porta perto de um sinalizador para encontrar Buckell.

CAPÍTULO 9 ONWARD

1 Missão Opcional
3 Artefatos **11** Logs
8 Partes **3** Blueprint
5 Circuitos

 Após a cena, siga para a sala ao lado. Pegue a parte **Canister Recovery Module** e ligue ▶

31



Um robô minerador



Precisa de recursos para criar novas armas? Ponha o robô para trabalhar

Assim que colocar as suas mãos em um **Scavenger Bot** (no capítulo 5), você poderá usá-lo para caçar recursos. Aperte **↑** para equipar o radar do robô e fique atento às ondas, que mostram a direção das fontes de recursos. Ao chegar no local certo, a tela do radar enlouquece e é hora de soltar o robô (**L1** + **R1**). Na verdade, você pode soltá-lo em qualquer lugar, mas só nas fontes ele trará uma boa quantidade de itens.

O robô fica indisponível por nove minutos quando sai para caçar itens e volta sozinho ao Bench (é possível ver o tempo restante no menu dos **Scavenger Bots**). Quando acessar a Bench após esse tempo, a lista de itens adquiridos pipoca na tela e você poderá usar o robô outra vez.

Caso queira ter mais vantagens com o robô, há conteúdos à venda (por dinheiro real) na loja do jogo. Um deles dobra a capacidade de recursos que podem ser achados, outro diminui em 50% o tempo de exploração e o mais curioso deles é uma "atualização de personalidade" que dá voz aos **Scavenger Bots**, que passam a reclamar da vida com um divertido sotaque britânico.

32



33



o gerador. Use a engrenagem da parede (32) para abrir a porta ao encaixá-la no mecanismo (33). Após subir no elevador, pegue a parte **Compact Standard Frame** em cima de uma bancada.

Ouça o **log** após passar pelos primeiros inimigos em formato de esqueleto (os feeders). Na sala seguinte, pegue o **Circuito** no chão. Depois de passar por uma porta, entre na salinha cheia de sangue à esquerda e procure pelo **Artefato**. Se passar por todas as salas sem ser visto pelos feeders, ganha o troféu de bronze Hungry.

Siga até encontrar um quebra-cabeça com os conectores. Ligue os três pontos de energia para passar (34). Use o Stasis nos espinhos para conseguir passar pela entrada ao fundo. Antes de outro quebra-cabeça, puxe a parte **Explosion Amplifier** da estrutura usando o Kinesis (35). Ligue os seis pontos de energia e use o Stasis nos espinhos.

Pegue a chave **Supply Depot Key** para ativar o **log** de uma missão opcional. Em outra mesa, pegue a **Blueprint (Medic Support Handgun)**. Passe pela porta para pegar um novo uniforme (**Artict Survival**) e ouvir um **log**. Volte à superfície.

34



LIGUE OS PONTOS › Junte os conectores iguais mais uma vez para conseguir progredir

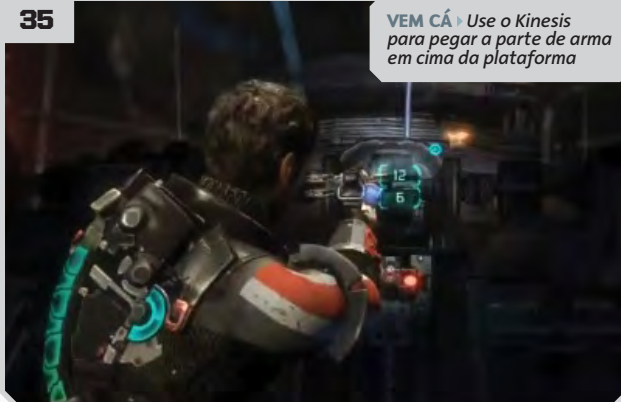
SUPPLY DEPOT (MISSÃO OPCIONAL)

Com a chave, volte ao local do artefato do capítulo 8 para iniciar a missão (36). Ouça o **log** e entre na sala Records. Pegue o **textlog** no chão. Hackeie a máquina e siga até encontrar uma sala com lampiões no chão. Ouça o **log**.

Derrote os inimigos após o problema com a porta. Na sala seguinte, pegue a bateria e coloque no conector próximo. Entre para pegar a parte **Repeater**. Pegue a bateria, coloque no ponto seguinte e prossiga.

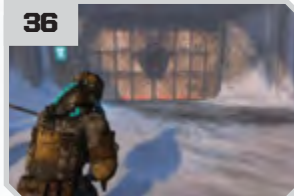
Hackeie a máquina e suba no elevador de carga. Pegue o **textlog** e crie uma torque bar no Bench. Passe pela ponte usando Kinesis e use a barra na porta.

35

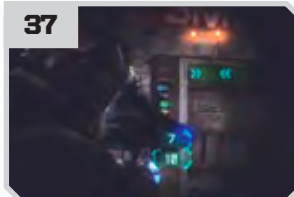


VEM CÁ › Use o Kinesis para pegar a parte de arma em cima da plataforma

36



37



Pegue o **Blueprint (Heavy Metal Thunder)**. Após mais algumas salas, e depois de usar o elevador, ouça o **log**. Ao entrar na Explosive Storage, ande pela direita para achar um **Artefato**. Chame o elevador de carga e uma onda de necromorphs aparecerá. Após vencê-los, colete dois **Circuitos** e a parte **Scope**.

Na sala com diversos monitores, ouça um **log**. Após usar o elevador, mate os inimigos e pegue o **Circuito** perto dos armários. Antes de deixar o Supply Depot, use o elevador na sala inicial. Ainda não há outras localizações para ir nesse trem, mas já é possível pegar a parte **Electrocution Module** em cima de uma máquina de vendas (entre o Bench e Suit Kiosk) (37). Volte à missão principal.

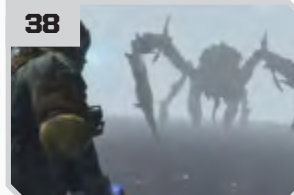
PROCURANDO ELLIE

Use o traçado de objetivo para se localizar. Ache a porta próxima a um portão com arame farpado. Pegue a parte **Tesla Core**. Ao sair do outro lado do portão, suba a escada vertical. Use a sequência de QTEs para se salvar da queda.

Após achar a tripulação, ligue o gerador e suba no elevador de carga. Contra o grande Necromorph (38), atire nos pontos laranja dos tentáculos para liberar o ponto fraco: a boca. Repita até vencer o monstro. Economize na munição, pois há poucas na área. Depois que o monstro fugir, suba a estrutura e entre no Outpost.

Na segunda sala, pegue a parte **Heavy Standard Frame** em cima da mesa. Suba a escada vertical para encontrar o **Blueprint (Pulse Rifle)**, um **textlog** e um **Artefato**. Use o elevador de carga para sair no meio da fortaleza. Siga pela direita.

38



 Hackeie a porta e pegue o último **textlog**. Na sala seguinte, mate os necromorphs e pegue o **Circuito** escondido no compartimento. Volte para a área central. Entre na porta que leva ao quartel general e ache a tripulação.

CAPÍTULO 10 NOW WE KNOW

2 Artefatos **1** Log
4 Partes **1** Circuito

 Ouça o log na sala inicial. Com uma torque bar, abra a porta ao lado e pegue a parte **Pneumatic Torch**. Ache a tripulação do lado de fora. Após a explosão, derrote duas ondas de ataques dos homens da Danik e entre no depósito para encontrar a parte **Directed Suspension Field**. Use Kinesis para tirar o caixote do caminho. Atravesse o túnel. Antes de entrar no Excavation Site, pegue o **Artefato** alienígena.

 Depois que o necromorph cair sobre a sua cabeça, desça pela escada vertical. Veja um item em um local inacessível (39), use Kinesis para alcançar a parte **Hammond's Heavy Frame**. Passe pelo novo inimigo e resolva o quebra-cabeça para chegar à Coring Platform. Logo à direita, pegue o **Circuito**. Desça e pegue a parte **Telemetry Spike**. Ligue o gerador para achar a escavadeira.



 Use Stasis para deixar a máquina em câmera lenta (40) e abra o portão (use Kinesis nas válvulas). Alterne entre atacar os inimigos e a escavadeira. Use Stasis e atire no ponto amarelo no centro. São necessários só três disparos. Na superfície, procure atrás do pilar à direita para achar um **Artefato**.

CAPÍTULO 11 SIGNAL HUNTING

2 Missões Opcionais (1 co-op)
4 Artefatos **10** Logs
9 Partes **2** Blueprints
10 Circuitos

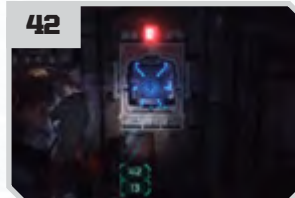
 Entre no NX-03 Site e vá à Furnace Room. Ouça o log e pegue um **Circuito** na sala seguinte. Pegue o uniforme e use-o para se proteger melhor nessa área. Use o elevador de carga e pegue a bateria à direita. Mate os necromorphs e

passo o equipamento pela porta. Dê a volta e entre na construção pela plataforma. Pegue o **Circuito** e encaixe a bateria. Ative o gerador.

 Volte e use o painel. Gire as válvulas da fornalha de acordo com o número que surge no painel (41). Quando completar 100%, ative-a usando o monitor. Volte mais um pouco e entre na porta ao lado do Bench. Fale com Santos para pegar o **Blueprint (Probe Gun)**. Volte para a área externa antes da escavadeira.

ARCHAEOLOGY (MISSÃO SECUNDÁRIA CO-OP)

 Após uma cena, a missão estará disponível. Siga o radar para encontrar o elevador e comece-a. Mate os necromorphs nos corredores e pegue o **textlog**



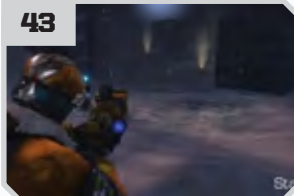
em cima de uma plataforma. Suba a escada e mate mais inimigos. Na área com o bench, ouça o log. Desça pelo elevador de carga. Pegue a bateria e coloque-a na porta de cima (42). Pegue o **Circuito**. Siga pela porta de baixo até encontrar um log no chão. Passe mais uma porta e pegue a parte **Directed Ejection Field**. Avance para o elevador.

 Ouça o log na sala e suba pela escada. Pegue a parte **Rip Core** perto da porta inativa. Na área da ponte, use as escadas para passar até o elevador. Use uma torque bar na porta e pegue o **Blueprint (Flamethrower)**. Siga pela Explosive Storage. Chame o elevador de carga e resista à onda de inimigos. No compartimento, pegue dois **Circuitos** e duas partes: **Weller's Compact Frame** e **Flame Gaze**.

 Na sala seguinte, pegue o **Artefato** na estante. Em seguida, passe os monitores e pegue o **Circuito**. Suba o elevador e mate mais inimigos no salão. ▶



43



Pegue o **Circuito** na mesa, atrás do caminhão. Suba a escada vertical e entre no elevador.

PARTES DA PROBE



Continuando a missão principal, vá ao depósito.

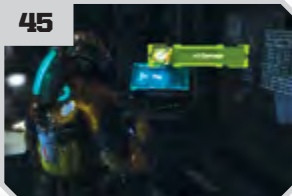
Pegue o **textlog** em frente ao elevador. Do lado de fora, mate os necromorphs até encontrar a Delta Barracks. Antes de entrar, siga pela esquerda e pegue o artefato unitologista. Do lado de dentro, pegue dois **textlog**. Use uma torque bar na porta e pegue um **Circuito** e a parte **Repeater**. Avance pela outra porta da construção para chegar ao Staging Yard (43).



Mate os necromorphs.

Resolva o quebra-cabeça para entrar no NX-02 Site (44). Na grande área, pegue o **Circuito** no compartimento. Antes de descer a escada vertical, use Kinesis nas engrenagens para puxar uma plataforma. Desça e pegue as três partes da Probe. Quando voltar à área externa, o necro-gigante

45



aparece de novo. Use a estratégia de destruir os tentáculos e depois acertar a boca. Ele vai fugir, e a missão opcional será habilitada.

ARMORY

(MISSÃO OPCIONAL)



Entre no depósito de armas. Aproveite para

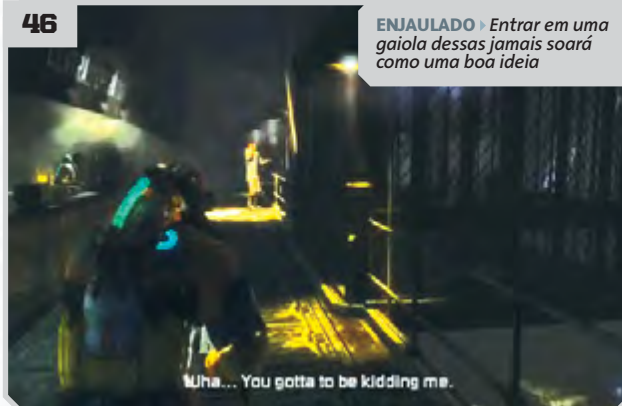
construir o Probe no Bench e instale-o em uma arma. Pegue o **Artefato** sob a escrivaninha. Após passar por dois elevadores, abra os portões com Kinesis e puxe um **Circuito**. Na próxima sala, pegue a parte **Stasis Amplifier**. Use mais um elevador. No lugar com corpos embrulhados, pegue o **Blueprint (Contact Beam)** na área à esquerda. Vá para Raised Hall.



Mate os esqueletos e abra a porta resolvendo o puzzle.

Depois de sofrer uma emboscada, encontre um **Circuito** e um **log** em cima da mesa (45). Após usar o elevador, mate os soldados e os inimigos que aparecem. Desça pelo elevador de carga e pegue a parte **Plasma Core**. Na parte mais

46



ENJAULADO - Entrar em uma gaiola dessas jamais soará como uma boa ideia

abaixo, ouça o **log** e pegue a chave do arsenal. Volte pelo elevador e abra a porta.



Mate os inimigos. No final do túnel (atrás das caixas), pegue o **Artefato**. Vá pela porta e tente seguir em frente, mas uma nova emboscada começa. Mate os inimigos e siga o rastro do objetivo. Abra uma nova passagem com a chave até voltar à área do bonde elétrico. Agora um compartimento estará disponível: pegue as partes **Acid Bath** e o **Stasis Support**.

USANDO O PROBE



Retornando à missão principal, volte à área em que você conversou com Santos.

Ative os arpões dos dois lados da sala e puxe as manivelas. Entre na gaiola (46) para invadir o corpo do gigantesco necromorph. Atire nas partes amarelas para grudar um probe (sonda). Acerte um dos nódulos na parte direita (47) e mate a onda de inimigos. Depois, acerte um dos que está na parte esquerda e outro no centro. Após

atingir os três certos, acabe com a onda de necromorphs e volte para a gaiola. Use a alavanca (Kinesis) para escapar. Passe pelo Furnace Room e siga para o exterior da construção para encarar um problema bem... grande!

CAPÍTULO 12 AUTOPSY



Encare um necromorph monstruoso. Destrua os

pontos laranja para evitar que inimigos surjam. Após matá-los, gaste sua munição no ponto amarelo no peito do bicho (48). Quando ele começar a sugá-lo, acerte os quatro pontos. Feito isso, o necromorph vai engolir Clarke. Dentro dele, destrua as estruturas que soltam projéteis para sair do intestino do bicho.

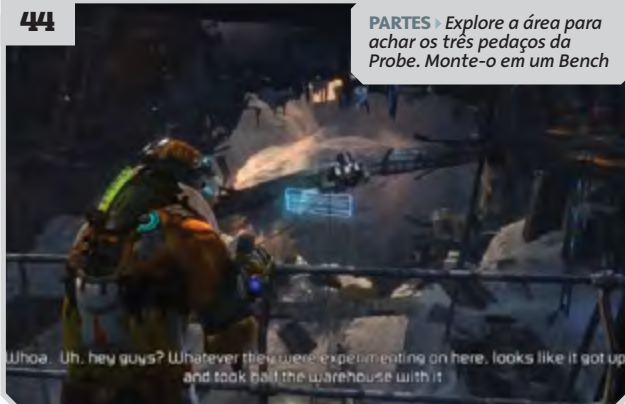
CAPÍTULO 13 REACH FOR THE SKY

1 Artefato 4 Partes
1 Blueprint 1 Circuito



Entre na construção para pegar um Circuito. Do lado

44



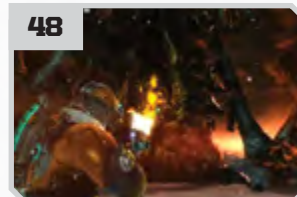
PARTES - Explore a área para achar os três pedaços da Probe. Monte-o em um Bench

Whoa... Uh, hey guys? Whatever they were experimenting on here, looks like it got up and took half the warehouse with it

47



48



49



50



de fora, pegue a **Blueprint** (HUN-E1 Badger). Após achar os outros membros da tripulação (49), ative o mecanismo da corda para fazer rapel montanha acima. Ao encontrar uma caverna, pegue a parte **Compact Standard Frame** virando à esquerda. Após ser atacado, siga pelo caminho da direita para pegar a parte **Weller's Compact Frame**.

Do lado de fora, use Kinesis na engrenagem e libere a gaiola. Prossiga para procurar os controles do elevador. Na caverna, pegue a parte **Ammo Support** antes de escalar outra vez (50). Derrote os inimigos. Na bifurcação, siga para a esquerda para pegar um **Artefato** e um **Scavenger Bot**.

Do lado de fora, siga para a direita. Próximo ao Bench, pegue a parte **Rip Core**. Siga para escalar mais uma montanha. Use Stasis para impedir que os blocos de gelo caiam rapidamente (51). Use o poder na gaiola também (quando ela estiver na esquerda, para poder passar para a direita).

51



52



ENERGIA Passe o "50" para a esquerda e o "70" para a direita para ativar o gerador

53



Ligue o gerador. Resolva o quebra-cabeça na caixa de força (passe o número 50 para a esquerda e o 70 para a direita) (52). Puxe a alavanca para reencontrar seus companheiros. Snowbeast, o necromorph que o atazana há vários capítulos, captura Santos. Clarke cai do penhasco (53).

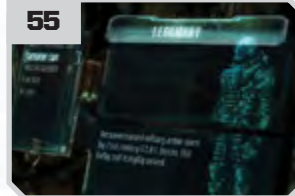
Contra o monstro, dessa vez esqueça os pontos fracos laranja. Primeiro, mate os necromorphs que aparecem. Depois, ligue o gerador e atraia Snowbeast para as duas áreas

54



MUNIÇÃO Não desperdice balas no Snow Beast. Ele só morre de vez usando os arpões

55



encontrar Ellie, pegue o pedaço congelado do corpo de Rosetta e coloque na máquina do outro lado da sala (56).

Após pegar a Research Facility Key com Ellie, volte para o andar de baixo. Entre na primeira sala à esquerda (que leva à sala de Geologia) e pegue a parte **Rip Core** (conta para o capítulo 15). Siga pelo caminho à direita para encontrar a parte **Full Zoom Scope**. Volte e faça o outro caminho.

Perto da porta trancada, pegue o **Artefato**. Suba o elevador de carga. Antes de entrar, de fato, no setor de geologia, pegue o **Artefato** na parte direita da área aberta (atrás de uma caixa). Entre no prédio e pegue o **Circuito** na primeira sala. Na sala seguinte, pegue a chave do Disposal Services e abra a porta que necessita de uma torque bar. Pegue a **Blueprint** (**Hot Death**) e a parte **Earth Gov Frame**.

Na outra porta, use Kinesis no bloco de pedra para passar pelos lasers e pegar mais um pedaço de Rosetta. Enfrente os soldados de Danik na saída e abra a porta do Disposal Services. Use o outro elevador disponível para começar a missão opcional. ▶

56

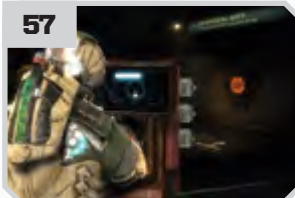


CAPÍTULO 14 EVERYTHING HAS ITS PLACE

3 Missões Opcionais (1 co-op)
7 Artefatos 11 Logs
14 Partes 3 Blueprints
13 Circuitos

Antes de subir a escada, pegue o **Circuito**. Siga o caminho principal até passar por uma placa. Pegue a **Blueprint** (**Seeker Rifle**) no veículo. Destrua a porta do laboratório de biologia e pegue a parte **Heavy Standard Frame**. Há um novo uniforme (**legionário**) no Suit Kiosk (55). Siga para o elevador no fim do corredor à esquerda. Após

57

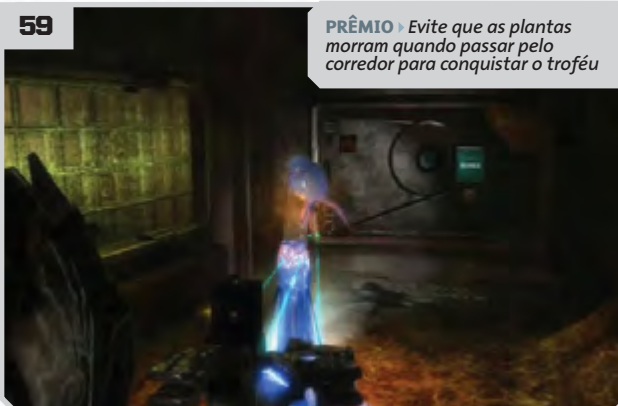


DISPOSAL SERVICES (MISSÃO OPCIONAL)

 Essa missão traz inimigos mais fortes, então esteja preparado. Na primeira sala, mate os necros e pegue o **textlog**. Vá ao elevador que leva ao Refuse Disposal Hall. Suba pela escada e passe pela sala de controle (hackeie a porta) (57). Na ponte, resolva o puzzle ligando as conexões (as duas primeiras energias ficam como estão; a partir daí, arrume as outras) (58). Pegue o circuito no compartimento e passe pela ponte.

 Siga o caminho indicado até encontrar uma nova ponte. Use Kinesis para passar. Derrote os inimigos após a porta falhar. Passe pelo Bench e desça o elevador de carga até encontrar uma sala com três portas. Pegue o **textlog** na escrivaninha. Primeiro, vá na porta que necessita de uma torque bar e instale-a. Pegue a parte Full Zoom Scope e o **Circuito**. Siga pelo elevador (não há nada na outra sala). Após passar a sala com os monitores, pegue o **textlog**

59



PRÊMIO > Evite que as plantas morram quando passar pelo corredor para conquistar o troféu

em cima da mesa e entre no Explosive Storage. Siga pelo caminho de cima para pegar o **Artefato**. Chame o elevador e encare uma onda de necros. Abra o compartimento para pegar as partes Ammo Sweeper, Compressor, Precision Tip e Conic Dispersal. Volte ao prédio principal.

MARKER COINTAINMENT (MISSÃO SECUNDÁRIA CO-OP)

 Em frente à porta que leva à sala de geologia, desça pelo elevador e comece a missão co-op. Gire a plataforma e ouça o **log** na sala seguinte. Após passar por uma sala grande, com vários inimigos, vire à direita para achar um **Circuito**. Entre no elevador. Na nova sala, mate os inimigos. Depois, suba no elevador de carga

e pegue o **Artefato**. Na sala seguinte, encontre o **Circuito** no compartimento. Passe por outras duas plataformas que precisam ser giradas. No corredor escuro da sala, pegue a parte Rail Accelerator. No compartimento final, pegue a parte Ammo Box e dois **Circuitos**.

BIOLOGIA E PALEONTOLOGIA

 Entre na porta ao final do corredor – a área de biologia. Use Stasis nas “plantas” que ficam grudadas no chão e nas paredes e funcionam como minas terrestres. Com o Kinesis, pegue o projétil explosivo que elas soltam e jogue-os longe para evitar que elas morram (59) (isso vale o troféu Weedkiller quando o gás for ligado). Siga pelo corredor até o fim e entre no

Pump Room. Pegue o **textlog** e o **Circuito**. Use o elevador de carga e mexa na caixa de força. Puxe os dois botões de “50” para o lado direito para ativar a bomba sem desativar o elevador.

 Volte pelo elevador e ative o gás na cabine para eliminar os resíduos de necromorphs. Entre na porta destravada para ter acesso ao departamento de Neurologia. Ouça o **log** e pegue o **Artefato** no fundo da sala. Coloque o pedaço de Rosetta na máquina e use o elevador de carga no corredor central para ir à Paleontologia.

 Atravesse a ponte. Na porta com problema, use Kinesis para retirar uma tampa e abri-la. Pegue a Reaper Barracks Key em cima de uma mesa. Pegue um **Circuito** no compartimento em frente. Use uma torque bar para abrir a porta próxima e pegue a parte Explosive Module.

 Use o elevador e enfrente um grupo de esqueletos. Se for pressionado demais, entre no elevador para ter uma trégua. Desça para o andar inferior e ouça o **audiolog**. Ajuste as válvulas com o Kinesis para deixar os ângulos em 0 graus (60). Use a sequência: direita, esquerda, direita, três vezes esquerda, duas vezes direita,

58

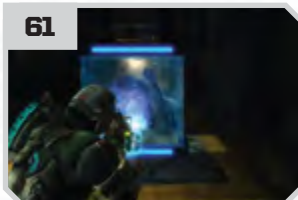


PENSE > Mantenha as duas primeiras rodas de energia paradas. Aí é só configurar o resto

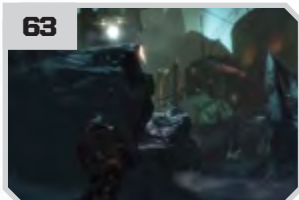
60



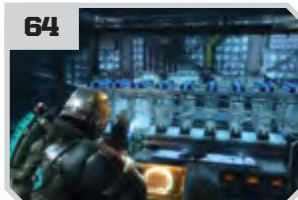
ÂNGULOS > É preciso acertar os painéis para conseguir retirar o pedaço de Rosetta



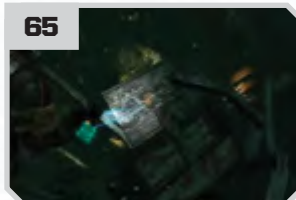
61



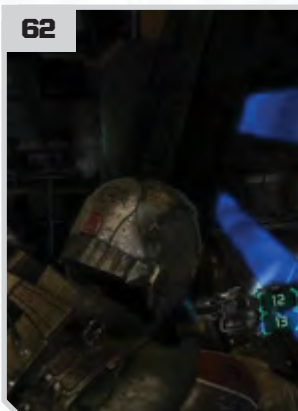
63



64



65



62

PENG Olhe atrás do mecanismo de espinhos para encontrar a estatueta Peng

esquerda e direita. Coloque o pedaço de Rosetta na máquina (61) e passe pela porta. Entre no elevador escrito Barracks para começar outra missão secundária.

BARRACKS (MISSÃO OPCIONAL)

Após usar o elevador, logo no primeiro portão, pegue o textlog. Adiante, na mesma sala, pegue outro textlog. Abra a porta e pegue o textlog. Desça pela escada e use o Stasis quando os espinhos estiverem distantes para conseguir passar. Pegue a parte **Damage Support** na mesa. Sabe o espinho que você acabou de passar? Use Stasis novamente (quando ele estiver perto de onde você entrou) e olhe para o fundo para ver a pequena estátua Peng (62). Mire e pegue esse segredo clássico da série com Kinesis (vale o troféu There's Always a Peng).

No outro espinho (desativado), entre no corredor lateral e pegue o **Circuito**. Suba pela escada e passe por

algumas salas. Derrote os inimigos e pegue um **Artefato** na salinha próxima ao Bench. Destrua as armadilhas e, na sala do projetor, pegue as partes **Heavy Elite Frame** e **Rail Accelerator** e a **Blueprint** (Show Stopper). Pegue a **Reaper Officer's Key** no chão e abra a porta. Hackeie o frigorífico para pegar o **Circuito**. Mate os últimos necromorphs e deixe o lugar.

PEDAÇOS DE ROSETTA

Vá pela porta ainda não utilizada. Isaac sairá no corredor parecido com o primeiro. Pegue um **Circuito** atrás da cabine. Vá até o fim do corredor e gire a válvula. Corra para a cabine e ative o gás. Passe pela porta aberta para entrar no "zoológico". Após matar a onda de inimigos, pegue um **Artefato** à direita da sala e ouça o **log**. Carregue a parte do corpo (que está à esquerda, em cima do armário) para a máquina. Já do lado de fora, não seja visto pela nave (63). Siga o caminho indicado pela esquerda. Volte ao laboratório de biologia.

CAPÍTULO 15 A CHANGE OF FORTUNE

2 Partes

Coloque os nove pedaços em ordem (64). Pegue a oitava (da direita para a esquerda) e coloque no lugar da segunda. Agora coloque a quarta no lugar da terceira. Troque a quarta pela oitava. Mude a sexta com a quinta, e a quinta com a quarta. Pegue a sexta e troque com a quinta. Mude a sétima com a terceira para terminar. Ative o painel.

Saia sem encostar no gás. Feche a porta e deixe Ellie para trás. Siga Carver no corredor. Deixe o prédio pela primeira porta (que leva ao departamento de geologia). Ali há uma parte de arma, mas você já a pegou no capítulo 14 se estiver seguindo o nosso guia. Entre no outro prédio (após passar por uma área queimando). Pegue a parte **Flame Gaze** em cima da mesa. Na área seguinte, elimine os inimigos e destrave a porta.

CAPÍTULO 16 WHAT LIES BELOW

1 Log 4 Partes

1 Blueprint

1 Circuito

Atire no soldado na plataforma para que ele não cause problemas. Desça de rapel e mate os necros. Pegue a parte **SCAF Frame** e desça pela parede novamente. Durante a descida, use Kinesis para pegar a parte **Rail Accelerator** (65). Na sala seguinte, pegue a parte

Safety Guard na estante. Após hackear a porta, ouça o **log** e pegue o **uniforme de elite** no **Suit Kiosk**. Antes de sair, pegue o **Circuito**. Desça de rapel mais uma vez. Derrote o novo tipo de Necromorph acertando seu ponto fraco, a barriga. Quando descer, pegue a **Blueprint** (**Javelin Gun**) no chão, perto da parte **Heavy Standard Frame**. Desça de rapel mais uma vez. Ignore os inimigos pulando rapidamente. Use **Stasis** na hélice para passar.

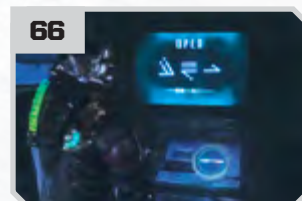
CAPÍTULO 17 A STRANGE CITY

1 Missão Opcional

4 Artefatos 7 Logs

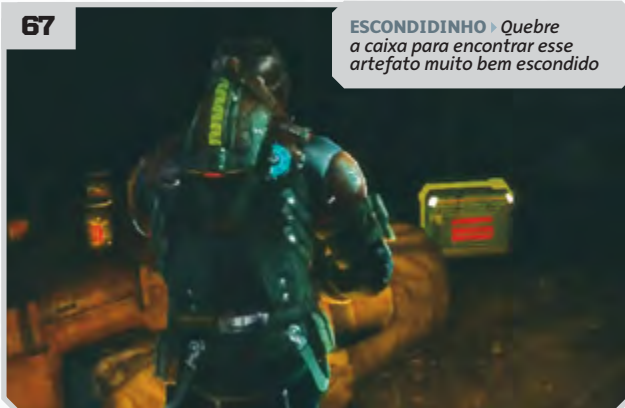
2 Partes 10 Circuitos

Na sala inicial, pegue o **Artefato** próximo aos cubos de gelo (ao lado do Bench). Ligue o gerador e abra a porta. Pegue o textlog na lousa. Após assistir ao vídeo no projetor, abra a porta usando os símbolos indicados no monitor (66). Após a cena com a máquina, desça pelas plataformas. Use Kinesis no aparelho e pegue a bateria. Em uma plataforma próxima, puxe o circuito. Leve a bateria até o outro conector para explodir as pedras que impedem a passagem. Antes de explodir a segunda leva de explosivos, ▶



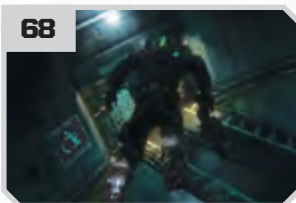
66

67



ESCONDIDINHO ▶ Quebre a caixa para encontrar esse artefato muito bem escondido

68



pegue um **Artefato** ao lado da caixa quebrável (67). Com o Codex em mãos, mate os inimigos que aparecem. Na bifurcação, siga para a esquerda e abra a porta. Um **log** será destravado. Entre no elevador e vá à missão opcional.

ARTIFACT STORAGE (MISSÃO OPCIONAL)

Após sair do elevador, ouça o **log** e pegue um **textlog** no chão. No cilindro sem gravidade, plane e desça. Após derrotar o primeiro necromorph,

pegue o **textlog** na passarela. Mate mais um monstro e aterrisse na última passarela (68). Antes de entrar pela porta, use o Kinesis para puxar a parte **Stasis Coating**.

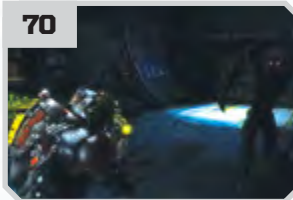


Passe por um corredor e entre em outra sala sem gravidade. Voe para a esquerda e pegue um **Circuito**. Passe pelos lasers (69) e pegue o **textlog** na ponte. Mate os necromorphs até encontrar outra sala sem gravidade. Voe passando pelos lasers e pare na passarela. Pegue o **Artefato** no cubículo escuro com um laser próximo. Hackeie a porta para sair.



Pegue o **Circuito** ao lado do Bench. Na sala seguinte, pegue o artefato específico. Abra o compartimento grande e pegue o restante dos coletáveis, entre os

70



quais estão três **Circuitos**. Quando estiver escapando, tome cuidado para não perder outro **Circuito**.



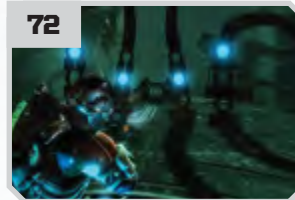
Na sala onde há dois necromorphs imortais, desça pela escadinha e pegue o item no compartimento. Mate os outros inimigos e leve os dois para a sala anterior. Use **Stasis** para prendê-los e ganhar tempo. Hackeie a porta e passe. Suba para a plataforma e escape rapidamente para o elevador, evitando os monstros (70).

CODEX E A MÁQUINA



Libere a porta usando o código no chão (71). Ative o gerador para anular a gravidade. Comece a subir e procure por um **Circuito** na intersecção dos pilares. Siga o caminho levando os marcadores azuis e os inimigos como indicação. Use mais um código para deixar a área. Fique em cima da marcação para aumentar o poder do Kinesis. Tire as pedras do caminho e puxe o **Circuito** de cima do andaime.

72



Na área seguinte, ative o gerador e pegue a parte **Compact Standard Frame**. Suba o elevador de carga e fique em cima da marcação em forma de disco para ativar o último **log**. Com **Kinesis**, leve as bolas de energia das pontas para o topo e as duas do centro para o meio (72). Ative o painel que aparece. Desça, mate os necromorphs e pise na marcação.



Após o voo, abra mais uma porta alienígena. Siga pela esquerda até não poder mais para encontrar um **Artefato**. No centro da sala, mate os esqueletos e pegue o **Circuito**. Pise na marcação do lado de trás da estátua e vença os necros invencíveis arrancando os membros dos bichos. Depois, passe por mais uma porta.

CAPÍTULO 18 KILL OR BE KILLED

2 Artefatos 3 Logs
1 Circuito



Assim que o capítulo começar, vire à direita

69



TOSTADO ▶ Desvie dos lasers para conseguir chegar até a próxima plataforma

71



FÁCIL DEMAIS ▶ Os códigos sempre estão disponíveis em algum lugar próximo

MISTÉRIO No primeiro *Dead Space*, as letras iniciais dos nomes dos capítulos revelavam o grande mistério do jogo: NICOLE IS DEAD. Em *DS3* há uma mensagem escondida da mesma forma: BROTHER MOONS ARE AWAKE. Isso pode ser uma dica de que haverá uma continuação ou pode ser uma mensagem com relação ao primeiro DLC do game, chamado "Awakened".

para encontrar as partes Acid Bath e o Electrocution Module. Siga pela passarela (para a direita) e mate os necros. Pegue o **textlog** e ligue o gerador. Volte até o fundo do lugar para encontrar a porta.

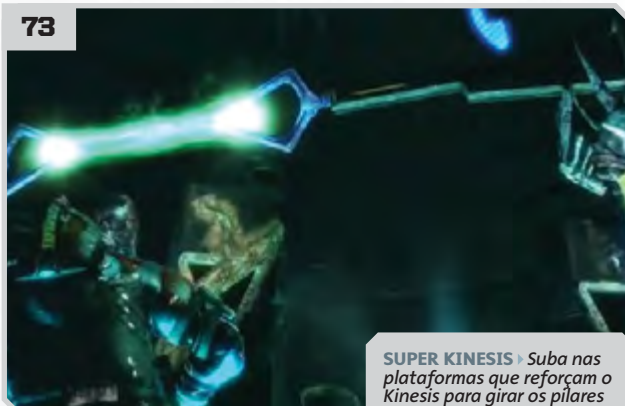
 Na área circular, prepare-se para uma batalha longa.

Antes de sair pela porta, siga para a esquerda até o fim e pegue um Artefato. Voe para a nova área e derrote os inimigos. Ative o gerador para destravar o log. Suba pelo elevador de carga.

 Pegue o **Circuito** no chão. Acerte os tentáculos e use as marcações para arrancar pedaços dos necros mais fortes. Quando tudo estiver calmo, pegue o caminho da esquerda até o fim (de modo que o elevador de carga fique à direita) e colete o **Artefato**. Gire os pilares de energia para que as três conexões sejam feitas. O primeiro à direita usa o bastão, o da esquerda usa a garra e o último usa o garfo de dois dentes (73). Ative o painel da máquina.

 Desça pelo elevador de carga e faça o caminho de volta até as bolas de energia. Coloque as duas bolas do centro no topo e as duas dos cantos no meio. Ative o painel e volte para a máquina. Retire a placa do caminho e mate os soldados.

73



SUPER KINESIS ▶ Suba nas plataformas que reforçam o Kinesis para girar os pilares

Pegue as baterias com os símbolos e encaixe-as da forma correta (como indica a inscrição na parede). Passe pela passagem que se abriu e ouça o **log** ao lado do corpo. Suba pela parede desviando das armadilhas e use Stasis nas rodas.

CAPÍTULO 19 ENDINGS

1 Artefato

 Siga o caminho de pedra até encontrar os primeiros necromorphs. Acerte os dois tentáculos para abrir caminho.

Antes de seguir, desça a rampa e pegue o último artefato. Quando estiver voando, desvie dos obstáculos. Na nova área, seja rápido para não ser morto pelos destroços do cenário. Acerte o tentáculo mais uma vez e avance até a caverna para chegar em Blood Moon.

 Desvie dos obstáculos enquanto estiver voando. Na batalha final, pegue os Markers com o Kinesis potencializado e atire nos olhos do monstro. Quando ele tentar sugar Isaac, atire nos tentáculos. Após acertar os três olhos, use Kinesis para puxar a bola de energia e dilacerar o inimigo. Chegue à plataforma para ver a última cena de *Dead Space 3*.

Desafios extras para quem já terminou DS3



Após terminar *DS3*, você pode começar uma nova partida no New Game+, com a vantagem de começar com o inventário e recursos coletados na primeira partida. Além disso, terminar pela primeira vez garante mais três modos de jogo.

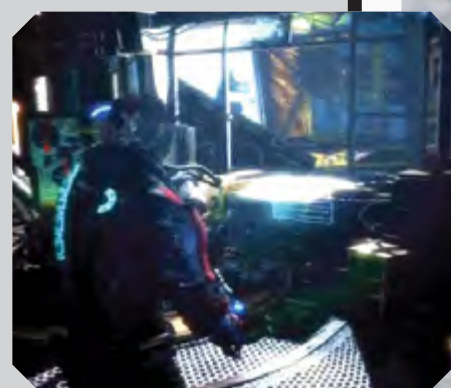
- **Classic:** traz o espírito do *Dead Space* original. Apenas algumas armas podem ser feitas, não há co-op e o estilo de mira é diferente. A dificuldade da campanha é "difícil". Termine a história mais uma vez para habilitar o Devil Horns, uma mão de espuma altamente poderosa (e esportiva).



- **Pure Survival:** nesse modo, o principal é o gerenciamento de recursos. Os inimigos não derrubam kits médicos ou munição, então tudo deve ser construído no Bench. O nível da campanha é "difícil". Ao ser completada, destrava a arma MK-II Overclocked e muitos recursos.



- **Hardcore:** o nome já diz tudo. Esse modo é para quem não tem medo de desafios extremos, como ser obrigado a terminar a história sem morrer! É possível salvar para continuar depois, mas morrer faz o jogador voltar para o começo do jogo. Termine o Hardcore para habilitar o modo Retrô, que coloca um filtro de imagem na tela para fazer o jogo parecer antigo.





ARSENAL

Entenda o processo de criação de armas e monte o arsenal completo com a nossa tabela

WEAPON CRAFTING

Construir armas em *Dead Space 3* é muito mais complexo do que o estilo de evolução de arsenal dos episódios anteriores. Dessa vez é possível montar uma arma do zero e combinar características para chegar a um resultado que seja adequado ao seu estilo de combate. Você vai precisar juntar recursos para sustentar essa brincadeira nas BENCHS do jogo. Aprenda a seguir o que é preciso para montar suas armas.

Frame

A base da arma é o Frame. Boa parte dos frames tem dois níveis e permite acoplar dois tipos de armas em sua estrutura (alguns frames só permitem acoplar uma arma). O maior diferencial entre os frames é o número de circuitos que eles permitem de fábrica (sem precisar gastar recursos para habilitá-los) e bônus de poder no equipamento.

Upper Tool

A ferramenta de cima é a arma primária (E1) e é a que define o estilo de combate. Há oito tipos de tools, e elas podem resultar em armas diferentes de acordo com o frame escolhido. Se você colocar a tool Pneumatic Torch no frame Compact, por exemplo, terá a arma Blowtorch. Se usar essa tool em um frame Heavy, terá uma Flamethrower. Veja a nossa tabela para conhecer todas as possibilidades.

Lower Tool

É a arma inferior, de suporte (dispare com E2). O ideal é



criar um equilíbrio. Se a sua ferramenta principal é rápida, escolha uma secundária com alto poder de dano. A ideia é fazer com que a segunda seja um apoio ou complemento para a primeira arma.

Modules

Encaixam na área da Lower Tool, mas não são armas e, sim, complementos para a arma principal. O mais comum é Rotator Cuff, que permite girar a mira em 90 graus – como nos games anteriores. E há dois módulos que dão efeitos de fogo e eletricidade para os disparos da primária.

Tips

As tips modificam o estilo de disparo da arma. Dependendo

da ferramenta e da estrutura usada, há diferentes tipos de equipamentos para usar. Se você optou pela Military Engine, são as tips que definirão se a arma será um rifle, shotgun ou sniper. As tips basicamente definem a precisão da arma e para qual distância ela será ideal.

Attachments

Cada arma tem espaço para dois attachments, que melhoram a arma (ou o usuário) de modo geral, sem estarem ligados a uma ferramenta. Uma boa opção são os attachments de Stasis: os tiros paralisam os inimigos por alguns segundos, dando tempo de recarregar a arma e se preparar. Também há equipamentos focados no

parceiro co-op, ajudando com munição ou kits médicos.

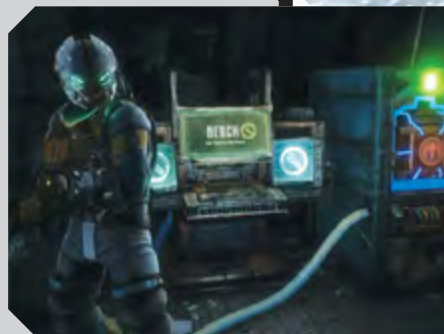
Circuitos

Os circuitos estão espalhados pelo jogo e dão bônus nas ferramentas das armas. Eles podem aumentar em até três pontos o poder de recarga, taxa de tiros, poder de dano ou clipe de munição. É possível ter até quatro circuitos para Upper Tool e quatro para Lower. Os primeiros circuitos oferecem apenas um tipo de bônus, mas não demora para aparecer os circuitos que combinam mais tipos de bônus. Quando for criar uma nova arma, não se esqueça de tirar os circuitos equipadas na antiga para aproveitá-los no seu novo equipamento.

TABELA DEFINITIVA PARA CRIAÇÃO DE ARMAS

WEAPON	FRAME	TOOL	TIP
Submachine Gun	Compact	Military Engine	Default
Revolver	Compact	Military Engine	Compact Direc. Ejection Field
Plasma Cutter	Compact	Plasma Core	Default
Plasma Disperser	Compact	Plasma Core	Compact Conic Dispersal
Plasma Repeater	Compact	Plasma Core	Compact Direc. Ejection Field
Blowtorch	Compact	Pneumatic Torch	Default
Compact Susp. Ripper	Compact	Rip Core	Default
Ripper	Compact	Rip Core	Compact Direc. Ejection Field
Rivet Gun	Compact	Telemetry Spike	Default
Arc Welder	Compact	Tesla Core	Default
Carbine	Heavy	Military Engine	Default
Pulse Rifle	Heavy	Military Engine	Repeater
Seeker Rifle	Heavy	Military Engine	Precision Tip
Shotgun	Heavy	Military Engine	Conic Dispersal
Assault Rifle	Heavy	Military Engine	Compressor
Galvanizer	Heavy	Military Engine	Directed Suspension Field
Force Gun	Heavy	Plasma Core	Default
Kinetic Projector	Heavy	Plasma Core	Compressor
Contact Beam	Heavy	Plasma Core	Precision Tip
Flamethrower	Heavy	Pneumatic Torch	Default
Magnesium Afterburner	Heavy	Pneumatic Torch	Compressor
Cryogenic Torch	Heavy	Pneumatic Torch	Precision Tip
Heavy Suspended Ripper	Heavy	Rip Core	Default
Heavy Ripper	Heavy	Rip Core	Directed Ejection Field
Grenade Launcher	Heavy	Survey Charge	Default
Detonator Mine	Heavy	Survey Charge	Directed Ejection Field
Line Gun Mine	Heavy	Survey Charge	Compressor
Knockback Detonator	Heavy	Survey Charge	Rail Accelerator
Incendiary Grenade	Heavy	Survey Charge	Diffraction Torus
Rocket Launcher	Heavy	Survey Charge	Directed Suspension Field
Javelin Gun	Heavy	Telemetry Spike	Default
Javelin Repeater	Heavy	Telemetry Spike	Repeater
Rivet Shotgun	Heavy	Telemetry Spike	Conic Dispersal
Chain Gun	Heavy	Telemetry Spike	Diffraction Torus
Line Gun	Heavy	Tesla Core	Default
Tesla Beam	Heavy	Tesla Core	Precision Tip
Bouncing Bolas	Heavy	Tesla Core	Compressor
Anchored Bolas	Heavy	Tesla Core	Directed Suspension Field
Bolas Cutter	Heavy	Tesla Core	Repeater
Chain Lightning Gun	Heavy	Tesla Core	Diffraction Torus
Hydraulic Eviscerator	Heavy/Lower Slot	Hydraulic Engine	Default
Hydraulic Hammer	Heavy/Lower Slot	Hydraulic Engine	Conic Dispersal
Ground Diffractor	Heavy/Lower Slot	Plasma Core	Diffraction Torus
Hydraulic Knife	Comp./Lower Slot	Hydraulic Engine	Default

Mesa de trabalho



Conheça as opções da Bench, local de criação de armas e armazenamento

- **Blueprint:** criou uma arma digna de orgulho? Crie uma Blueprint para salvá-la no Bench, assim poderá batizá-la e até compartilhá-la no co-op. As blueprints também podem ser encontradas no jogo com projetos de armas prontas criadas pelos produtores.
- **Weapon Upgrades:** esse menu do Bench serve para colocar os circuitos. Serve como um atalho se você quiser apenas melhorar a arma que já tem, sem ter de entrar no menu de construção.
- **Craft Items:** além de armas, é possível construir itens, como munição e kits médicos (o kit médico grande, por exemplo, só pode ser criado e não é encontrado na aventura). Também é sempre bom ter algumas torque bars disponíveis para abrir portas com coletáveis.
- **Safe:** no cofre, é possível guardar armas que foram construídas (já que apenas duas podem ser carregadas ao mesmo tempo) e alocar outros itens, como kits médicos e munição, caso seu inventário esteja cheio.

ARMADURAS

Isaac não é mulher, mas adora variar o guarda-roupas enquanto esmaga necromorphs

**EVA Suit**

Traje básico de sobrevivência no vácuo espacial. É a primeira armadura de Isaac em Dead Space 3.

**Arctic Survival Suit**

disponível a partir do capítulo 8, essa roupa possui fibras sintéticas que isola o corpo de frio extremo e impede condições de hipotermia.

**Archeologist Suit**

Adquirida no capítulo 11, o traje de arqueólogo garante maior proteção física e retenção do calor corporal.

**Legionary Suit**

É a armadura usada por Tim Kaufman no prólogo. Habilitada no capítulo 14.

**Elite Suit**

uniforme da linha de frente de combate da divisão 401 da SCAF. Habilitada do capítulo 16.

**Marauder Suit**

essa armadura, disponível nos DLCs Marauder Pack e Tau Volantis Survival Kit, foi criada para ser usada pelos Marauders durante as Guerras Separatistas.

**Sharpshooter Suit**

Disponível nos DLCs Sharpshooter Pack e Tau Volantis Survival Kit, essa roupa possui uma armadura de alto-impacto para máxima proteção.

**Flight Suit**

esse é o traje usado por pilotos da SCAF, destravada após coletar todos os artefatos.

**Deep Dig Suit**

Uma roupa espacial muito pesada e durável. Disponível ao pegar todas as partes de arma.

**Hostile Environment Suit**

desenvolvida para proteger os cientistas da radiação de Tau Volantis, esta armadura é destravada ao completar as missões opcionais (incluindo co-op).

**Engineering Suit**

A roupa de engenheiro, exclusiva de Isaac, é obtida ao completar DS3 em qualquer nível de dificuldade.

**Tundra Recon Suit**

Bônus dos pacotes Tundra Recon Pack e Tau Volantis Survival Kit, possui fibras de nanotecnologia para manter a temperatura do corpo em qualquer condição climática.

**Witness Suit**

Disponível apenas na edição limitada do jogo, essa roupa foi concebida para desenterrar os segredos mais escuros de Tau Volantis.

**First Contact Suit**

Exclusiva da edição limitada, possui uma proteção dourada que garante proteção por maior tempo de exposição no espaço.

**N7 Suit**

Inspirada no Commander Shepard, de Mass Effect, essa armadura é um presente para quem possuir um save de Mass Effect 3 no Play 3.



FRIO E TROFÉUS

No menu “trophies”, após apertar Start no jogo, é possível rastrear o seu progresso

Stranger In a Strange Land Complete o prólogo.

Space Odyssey Primeira caminhada no espaço.

Critical Mass Recupere a nave.

Snow Crash Chegue a Tau Volantis.

Intestinal Fortitude Vença o Hive Mind.

Hydra Mate o Snowbeast.

Together as One Junte as peças de Rosetta.

Infernal Machine Entre na máquina alienígena.

Shoot for the Moon Derrote Moon.

FINALIZAR O JOGO

Get On My Level Termine o jogo em qualquer nível.

The Explorer Complete as missões secundárias.

Aren't You Thankful? Termine no modo Hardcore.

Epic Tier 4 Engineer Complete o jogo no modo Clássico.

Survivalist Complete o jogo no modo Pure Survival.

COLETÁVEIS

Gun Collector Pegue todas as partes de arma.

The Professor Pegue todos os artefatos.

The Librarian Colete todos os logs.

The Armorer Consiga todos os circuitos.

There's Always a Peng! Encontre a estatuetta Peng no capítulo 14.

Aliens Pegue todos os artefatos alienígenas.

BENCH/SUIT KIOSK

My Buddy Obtenha recursos de um Scavenger Bot. O primeiro é no capítulo 5.

Metal Detector Envie os Scavenger Bots para 15 áreas com recursos.

Strapped Crie uma arma.

Circuit's Edge Adicione um circuito em uma arma.

EMT Crie um kit médico grande.

Full House Crie uma arma “completa”, com parte de cima e de baixo, tips, attachments e todos os circuitos equipados.

RIG Master Aprimore seu uniforme (RIG) ao máximo.

Master Plan Crie uma blueprint em que as partes das armas somem 2.000 em recursos. Pegue uma arma avançada de alguma blueprint que

você tenha encontrado, adicione circuitos e crie a nova blueprint.

CO-OP

From the Jaws Salve seu parceiro co-op de um ataque corpo a corpo.

Share and Share Alike Entre no inventário e dê um item para seu parceiro.

Medic! Reviva seu parceiro 10 vezes.

Ghosts of the Past Complete as missões co-op.

Architect Entre no Bench e compartilhe uma blueprint (pode ser uma já criada).

COMBATE

Axes High Mate 30 inimigos com machados.

Payback Mate um soldado atirando uma granada ou disparando um foguete de volta (use Kinesis para pegar o projétil).

Go for the Limbs! Desmembre 500 partes de inimigos vivos.

And Then We Doubled It! Desmembre 1.000 partes de inimigos vivos.

Slow Mo Mate 50 inimigos sob efeito do Stasis.

Blast Corps Mate 30 inimigos com explosões.

Shootbang Mate 30 soldados com headshots.

Empty Chamber Mate 30 inimigos usando ataques corporais.

Dropping Acid Dissolva 50 inimigos em ácido.

Electric Lawnmower Mate 30 inimigos usando uma serra eletrificada. Crie no Bench uma arma com Rip Core na parte de cima e Electrocution Module na de baixo. Dispare a serra (ferramenta primária) e use a arma secundária para colocar a eletricidade.

Overpowered Healing Use um kit médico 20 vezes.

Close Encounter Mate dez Necromorphs alienígenas (disponíveis nos capítulos finais).

SECRETOS

Under a Buck Atire na cabeça de alce no quarto do Admiral (capítulo 4).

Space Ace Acerte pelo menos 70 alvos quando pilotar a nave (capítulo 7).

Hungry No início do capítulo 9, atravesse as salas sem ser visto.

Drill Sergeant No fim do capítulo 10, destrua a escavadeira sem levar danos.

Weedkiller Na área de biologia do capítulo 14, evite que as plantas explosivas morram quando você passar.

Brave New World Colete todos os troféus.

ALIENS™

COLONIAL MARINES



Versão para Wii U™ em breve

DISPONÍVEL EM
FEV. 2013

EXTERMINE O MEDO



facebook.com/aliensgames

XBOX 360

XBOX LIVE



PS3



Wii U

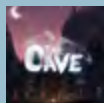


gearbox



SEGA

Aliens: Colonial Marines, Alien, Aliens, Alien 3™ & © 2012 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Twentieth Century Fox, Alien, Aliens, Alien 3 and their associated logos are registered trademarks or trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation. Aliens: Colonial Marines game software, excluding Twentieth Century Fox elements. © SEGA. SEGA and the SEGA logo are registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved. © 2012 Gearbox Software, LLC. Gearbox and the Gearbox Software logos are registered trademarks of Gearbox Software, LLC in the U.S. and/or other countries and used here under license. "2", "PlayStation", "PS3" and "A" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "A" is a trademark of the same company. All Rights Reserved. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Trademarks are property of their respective owners. Wii U is a trademark of Nintendo. © 2012 Nintendo.



Na marra

O jogo não traz nenhum tutorial sobre como jogar, mas logo nos primeiros passos já é possível descobrir os mecanismos. Além do analógico, apenas mais três botões cobrem todas as funções: pular, ação e uso de poder especial. De resto, temos as trocas de personagens e uso do raciocínio.

The Cave

Humor e quebra-cabeças que fazem valer uma visita na caverna

Sabe quando você tem um projeto em mente, mas não consegue executá-lo naquele momento? Aí os anos vão passando e, de repente, surge a oportunidade de realizá-lo. *The Cave* foi assim. O diretor Ron Gilbert teve a ideia para o jogo quando estava na LucasArts, da qual saiu em 1992, e usava conceitos do jogo *Maniac Mansion*, de 1987. Mas o projeto só entrou em prática em 2010, quando Gilbert foi contratado pela Double Fine, estúdio criado por Tim Schafer, ex-companheiro dos tempos de LucasArts, então diretor criativo de *The Cave*.

Baseado em uma ideia de mais de 20 anos, *The Cave* é um título de aventura / plataforma que lembra bastante os jogos antigos

desse gênero. É preciso pensar um pouco para descobrir como deve progredir. Pegue um martelo e conserte a tábua que está solta no sótão e isso abre caminho para pegar uma caixa, e alcançar um andar mais alto... e por aí vai.

A aventura começa escolhendo

três personagens de um total de sete. Os tipos são bem diferentes: gêmeos macabros, viajante do tempo, caipira, cavaleiro, monge, cientista e aventureira. Mas todos possuem uma coisa em comum: são "tortos". Os personagens possuem sentimentos sombrios,

simbolizados por um objeto de desejo. O objetivo na caverna é recuperar esse objeto e conhecer mais sobre si mesmo. No fim da jornada, há duas opções de finais para cada: o "bom", deixando a caverna sem o objeto desejado, ou o "ruim", levando-o para fora.

A história dos personagens passa a ser conhecida através de pinturas na caverna, que vão se organizando por uma série de quadros autoexplicativos que mostram como o sujeito ficou do jeito que é. O final bom ou ruim define os dois últimos quadros, em que cada um tem êxito nos seus terríveis atos ou confessam seus erros e não prejudicam ninguém. Outro meio de saber mais sobre eles é prestando atenção ao narrador, que é... a caverna.



REI ARTHUR ▶ O cavaleiro precisa ganhar o medalhão da princesa para ter uma chance de puxar a espada

CAVERNA E CAVERNINHA

Para conhecer todos os cenários de cada personagem é preciso jogar *The Cave* pelo menos três vezes. As cavernas específicas

são bem interessantes e empolgam, chegam até a compensar as repetições das fases "essenciais" pelo caminho.



► O caipira precisa juntar tíquetes suficientes para conseguir o ursinho de pelúcia.



MEDITANDO ► O monge busca o posto máximo de sua congregação, mas digamos que ele não leva muito jeito



A aventura na caverna possui muitas variações e depende bastante de qual personagem foi escolhido

Com uma voz engraçada (sério, se cavernas falassem, a voz dela seria igual a do jogo), o narrador é parte importante para dar o clima espirituoso e bem-humorado. Não há medo em quebrar a quarta parede e interagir diretamente com o jogador (como ler uma placa indicando um site com a solução de um quebra-cabeça) ou brincar com clichês. As aventuras pela caverna apresetam variações dependendo dos personagens escolhidos. Além das áreas fixas, existem seções particulares para cada um, que geralmente fazem uso das habilidades únicas deles. Outras vezes, é preciso combinar a ação dos três que estão sendo usados para poder prosseguir.

Para usar todos os personagens, será necessário jogar a campanha pelo menos três vezes. O que não faz sentido é jogar novamente as áreas fixas: o desafio perde parte da graça, uma vez que a solução dos quebra-cabeças serão iguais. Por outro lado, vale muito a pena conhecer a história de todos.

A seção de cada personagem é bem diferente uma da outra, tanto nos desafios quanto na ambientação. Uma das mais impressionantes é a da Viajante do Tempo, que usa a máquina do tempo para vagar através de três realidades (pré-história, presente e futuro), alterando o espaço-tempo. Mater um dinossauro, e isso resultará na

aquisição de petróleo milhões de anos depois.

Em *The Cave*, é preciso ter a paciência preparada, já que terá de ir e voltar diversas vezes nas seções de cenário, principalmente se ainda não descobriu o que exatamente deve fazer por ali, já que certas áreas são enormes e complexas, como o parque de atrações do caipira Hillbilly.

Cada personagem é capaz de carregar um item por vez, e isso exige pensar nas possibilidades. Imagine a alegria ao descobrir que é preciso usar um objeto que foi deixado do outro lado da fase? Pois é, não pensar pode ser uma frustrante punição.

The Cave é uma prova de que

nem sempre é preciso uma ideia que revolucione o gênero, basta ter algo diferente e que funcione bem. A experiência pode ser rasa e dificilmente vai marcar o jogador, mas é um excelente jogo casual e ótimo passatempo para aquele domingo chuvoso – custa só R\$31 na PSN brasileira.

AValiação Técnica

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

ASPECTOS CENTRAIS

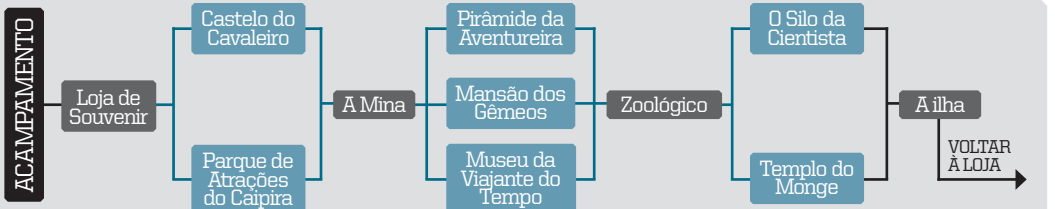
QUEBRA-CABEÇAS	■ ■ ■ ■ ■
EXPLORAÇÃO	■ ■ ■ ■ ■
HISTÓRIA	■ ■ ■ ■ ■
HUMOR	■ ■ ■ ■ ■

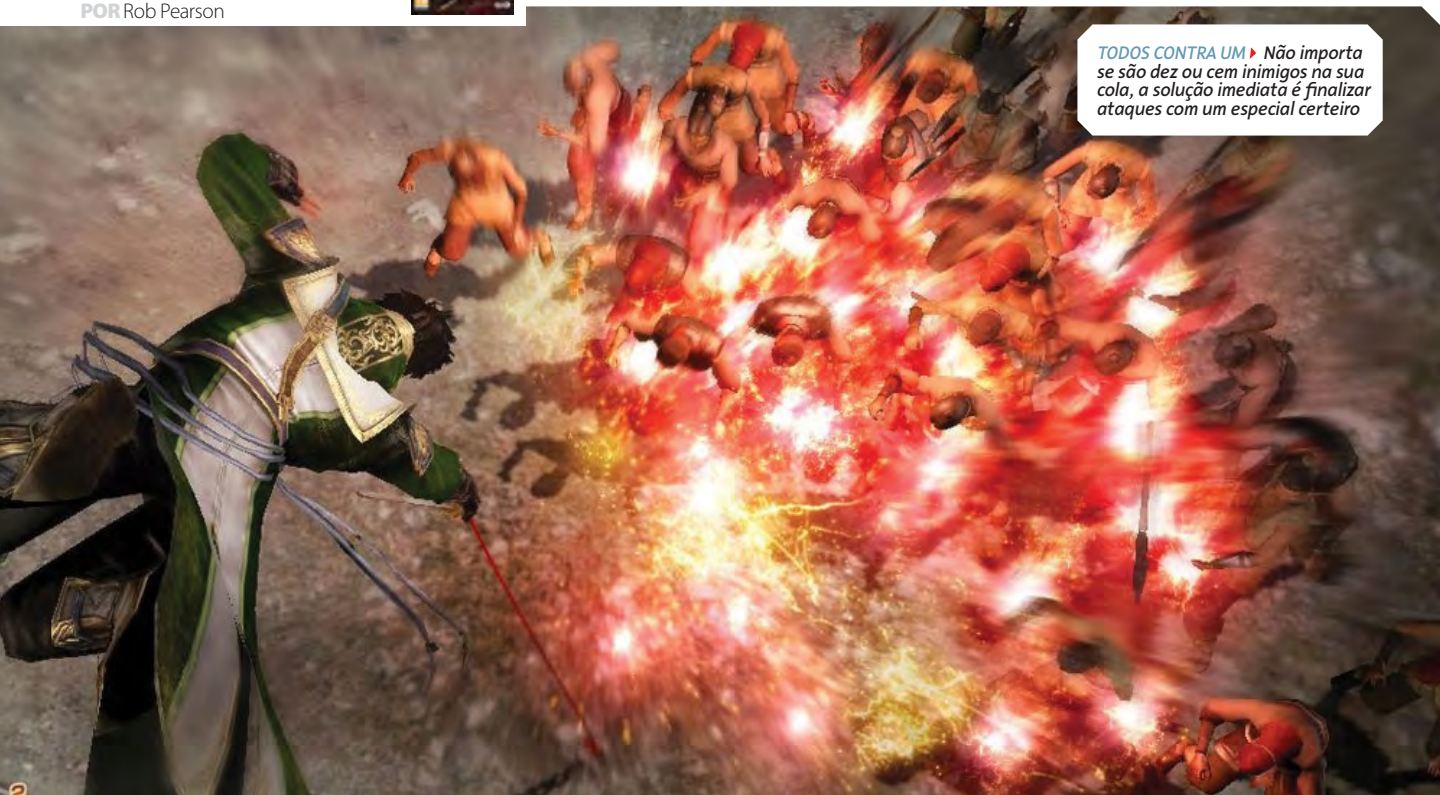
NOTA FINAL **8,0**

Alternativas na Caverna

Que caminhos seguir para se dar bem

A aventura muda de acordo com quem você escolheu para jogar. Nos quadros cinza há as cavernas fixas e, nos azuis, as opcionais de cada um dos personagens.





TODOS CONTRA UM ▶ Não importa se são dez ou cem inimigos na sua cola, a solução imediata é finalizar ataques com um especial certo

Dynasty Warriors 7: Empires

Encare a guerra de frente, com um pouco de estratégia

Como unir um país assolado por séculos de guerra sob uma bandeira? “Usando uma lança do tamanho de um poste de luz, em chamas,” diz *Dynasty Warriors 7: Empires*, antes de girar a arma umas 20 vezes para destruir um pelotão inimigo. Ser um guerreiro invencível e matar um exército sozinho sempre foi a graça de *Dynasty Warriors*. O ruim é o sistema de jogo: profundo como o twitter da Geizy Arruda.

Mas *Empires* revestiu o esqueleto de ação com uma boa camada de estratégia. Jogue no modo Empire e a preocupação será os suprimentos, treinar suas tropas ou criar alianças duvidosas, invés de ficar cortando inimigos. O incrível é que toda essa política baseada em menus não é mal feita e injeta um pouco de contexto ao combate simplista.

Há muitas escolhas a fazer, como levantar sua própria bandeira e criar um reino, ou ser um mercenário e lutar por fama e dinheiro. De um jeito ou de outro, você passa todos

os meses do jogo olhando suas estatísticas para decidir se será um nobre herói ou um tirano impiedoso.

Se isso torna pensante demais um jogo de pura ação, relaxe. É um sistema bem básico, do tipo “cobrar impostos do povo? Maldade +10. Dar comida aos soldados? Bondade +10”. Ou seja, só está ali para te dar algo para fazer até a inevitável hora do combate.

A guerra de sempre

No campo de batalha, *DW7: Empires* funciona como o esperado: para alcançar a vitória é preciso capturar a base do inimigo, mas o problema são os mais de 3 mil soldados idiotas, parados como enfeites no caminho. “Parados” porque, bem, é só isso que eles fazem, e “idiotas” porque, mesmo equipados com as armas lendárias, conhecidas por todos os jogadores como ■ e ▲, você pode retalhar praticamente qualquer coisa que esteja na sua frente.

É extremamente repetitivo e bem feio também, mas o segredo para



MUSOU ▶ Ataques Musou são mortais, eliminam centenas de inimigos, e geralmente pegam fogo

vencer as batalhas está mais em cortar as rotas de suprimentos dos inimigos e diminuir suas defesas, do que apenas andar pelo cenário.

A verdadeira batalha é travada no mapa territorial, onde você luta para que os pontos azuis afastem os pontos vermelhos, e lançar seus Stratagem (golpes extravagantes e de uso único que causam efeito em todo o campo de batalha, como uma chuva de flechas ou confundir as tropas inimigas) na hora certa. É

quase um *Football Manager* dos simuladores de guerra, só que não tão bom quanto *Football Manager*.

Também há um modo bem mais profundo de criar personagens, o que, ironicamente, acaba tornando *Dynasty Warriors 7: Empires* mais divertido. Personalizar o visual do seu personagem, do seu reino e mesmo dos planos de batalha acaba sendo mais interessante do que apenas só partir para a ação acerebrado e comum do jogo. **Nota Final: 6.**

COMPRE, VENDA OU TROQUE
SEU SEMINOVO COM A ROCKLASER



VOCÊ
ESCOLHE!



PRÉ-VENDA E LANÇAMENTOS

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



www.rocklaser.com.br

Televendas: (11) 2954-4332

SAC: (11) 2631-5221



twitter.com/rocklaser_games

ROCK LASER
GAMES

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

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



AValiação Técnica

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

ASPECTOS CENTRAIS

INTEL. ARTIFICIAL	■ ■ ■ ■ ■
ANIMAÇÕES	■ ■ ■ ■ ■
HISTÓRIA	■ ■ ■ ■ ■
CARA DE PAU	■ ■ ■ ■ ■

NOTA FINAL

25

Não se mova!

Esse Xenomorph pode te trazer lembranças, mas é porque a imagem está parada. A animação desses caras deixa qualquer um triste, não apenas os fãs da série

Aliens: Colonial Marines

Falsas promessas e um jogo simplesmente terrível

Assim que você ganha o controle sobre Christopher Winters, protagonista do jogo, tudo parece certo.

As estranhas animações na cena de abertura ficam em segundo plano na sua mente, até porque o visual é fraco. Mas essa tolerância inicial ocorre graças à música, que é ótima, e também por não haver nada para enfrentar.

Ao entrar na nave Sulaco, o ambiente é totalmente dominado por uma atmosfera de tensão, reforçada pelo aspecto nojento das melecas alienígenas. Ali perto há um soldado preso e o primeiro Xenomorph aparece. O bicho é morto e os dois soldados abrem a porta. É a partir daí que *Aliens: Colonial Marines* se revela o pior jogo de tiro dos últimos tempos.

Não há outro jeito de dizer. É um péssimo jogo de tiro, porque atirar é horrível. Não é divertido tentar mirar nos inimigos, não

há precisão, não é bonito e não tem nada a ver com as demos. Não estamos só falando que é o pior jogo da série, ele também destrói a cronologia. Vergonha!

Atirar nos aliens é um processo chato demais. Eles não são nem um pouco espertos, mas acabam sendo letais de qualquer jeito, se jogando em cima dos soldados sem dar tempo de reação.

A mira tem aquele aspecto meio “flutuante” e há pouco retorno sobre quantos tiros estão saindo da sua arma, ou mesmo se estão acertando as criaturas.

Por que tentar transformar esse jogo em um *Call of Duty*? Por que alguém colocaria uma mira Red Dot em um jogo desses? Talvez porque, durante uma boa parte de *Colonial Marines*, nós temos humanos contra humanos em tiroteios genéricos. Atirar nos humanos é bem mais deprimente porque, no mínimo, eles deveriam

ser inteligentes (afinal estamos falando de fuzileiros espaciais!), mas são tão espertos quanto os aliens. Não dá para não falar da (falta de) inteligência de todos os inimigos. Mas as criaturas, por exemplo, não enxergam você a um palmo de distância, mas vez ou outra conseguem notar sua presença à quilômetros. E caso se aproximem, eles apenas passam sem reagir ou voltam aos postos

iniciais. O jogo tem uma grande quantidade de bugs banais, como inimigos mortos flutuando sobre o vazio e vários lugares malandros que te deixam preso no cenário.

Nem vale entrar no mérito de que toda a parte promocional do jogo, no fim das contas, foi uma farsa. *Aliens: Colonial Marines* é um jogo terrível, curto e sem qualidades. Não considere a compra de algo tão mal feito. 



VEJA BEM ▶ Ele parece mau, mas um cara que usa tiros em forma de florzinhas deve ser bem sensível

Mochilas Killzone & Modnation você só encontra aqui

colorizi

www.yangzi.com.br



© 2012 Sony Computer Entertainment Europe. KILLZONE is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Guerilla.
"Playstation and the "PS" Family logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Licensed for manufacture by Sony Computer America LLC.

PlayStation



© 2012 Sony Computer Entertainment America LLC. ModNation is a trademark of Sony Computer Entertainment America LLC. Developed by United Front Games. "Playstation" and "PS" family logos are trademarks of Sony Computers Entertainment Inc.

PlayStation



Sem perdão

Não tente entender o que está acontecendo na imagem inteira, o importante é aquele cara ali tomando um golpe bem feio no estômago. Os golpes podem não ser muito variados, mas certamente parecem causar muita dor

AValiação Técnica

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

ASPECTOS CENTRAIS

CENÁRIOS	■ ■ ■ ■ ■
HISTÓRIA	■ ■ ■ ■ ■
ONLINE	■ ■ ■ ■ ■
MISSÕES	■ ■ ■ ■ ■

NOTA FINAL

70

Anarchy Reigns

Extragavante, caótico e totalmente focado na diversão

É difícil não aplaudir o que a Platinum Games tenta fazer em todos os seus jogos. *Anarchy Reigns* tem aquela pegada do estúdio: é cheio de estilo, tem ação absurda e personagens nada convencionais.

Essas coisas casam da melhor maneira possível, mas sempre de maneiras diferentes. *Anarchy Reigns* gira em torno de grandes arenas. Parece que o jogo foi feito priorizando o modo multiplayer, e chega a lembrar um *Power Stone*

mais exagerado e com muita interação nos cenários. O ruim é que não há muito mais a dizer, porque não parece haver muita gente jogando, e a qualidade da conexão não é das melhores. Isso tira parte do brilho do jogo, pois o modo tem potencial e claramente seria a atração principal.

Então o jeito é ficar no modo solo, que tem uma ideia um pouco diferente. As fases estão recheadas de inimigos e missões. As missões Free, que são básicas, podem ser repetidas diversas vezes para

ganhar XP, e elas consistem em matar hordas de inimigos antes do tempo acabar ou escoltar um pobre robô. Também existem as missões principais, que fazem a história se desenrolar e oferecem luta contra chefes. São nelas que podemos ver a profundidade dos combates estilizados da Platinum.

Sair apertando os botões como um louco pode funcionar contra os inimigos comuns. Mas com os chefes e inimigos maiores, há uma pitada tática já que muitos dos golpes destes infelizes tiram uma grande quantia de energia.

É preciso ter consciência da duração de combos, aprender a usar defesa e esquiva e ter uma ideia do que está ao seu redor no cenário para interagir ou evitar.

São dezesseis personagens (dezessete se considerar a bruxa Bayonetta, disponível apenas para quem comprou o jogo na pré-venda, mas que deve chegar na PSN algum dia) com uma pequena variedade de golpes que servem para situações distintas.

Mas isso não muda o fato de que muitas das batalhas mais difíceis podem ser frustrantes. Tomar um golpe que nem é tão especial, perder mais da metade da energia e morrer na reta final da missão, sendo obrigando a jogá-la do início... não é legal.

Mas que fique claro que vale a pena jogar *Anarchy Reigns*. É muito divertido, já que beleza não é seu forte: dá a impressão de que é um jogo de PS2 maquiado em HD. A trilha sonora tem músicas bem empolgantes e a dublagem em inglês não ficou ruim.

O jogo foi lançado no ocidente por 30 dólares, ou seja, metade do preço normal de jogos do PS3. Isso o torna atraente, mas não se deixe enganar: apesar do baixo orçamento visto em várias partes do jogo, o DNA da Platinum Games está presente como em qualquer outro trabalho deles.

Apesar de um pouco repetitivo e às vezes frustrante, nada disso vai impedi-lo de se divertir na maior parte do tempo.



SEM LEI ▶ Anarquia é um termo meio apropriado para descrever as batalhas mais intensas do jogo



www.gamesbrazuca.com.br



2013



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

Em até 12x no cartão de crédito*

* Sujeito a análise

Brazuca Games
Contato: 11 3337-4747

Agenda de Lançamentos

Em breve, em um
Play perto de você

	PRODUTORA	DATA	FORMATO
Atelier Ayesha: The Alchemist of Dusk	Gust	5 Mar	PS3
MLB 13: The Show	SCEA	5 Mar	PS3/Vita
MLB 2K13	2k Games	5 Mar	PS3
Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3	Namco Bandai	5 Mar	PS3
Tomb Raider	Square-Enix	5 Mar	PS3
God of War: Ascension	Sony	12 Mar	PS3
Darkstalkers Resurrection	Capcom	12 Mar	PS3
Sniper: Ghost Warrior 2	City Interactive	12 Mar	PS3
Soul Sacrifice	Sony	13 Mar	Vita
The Walking Dead: Survival Instincts	Activision	19 Mar	PS3
Dead or Alive 5 Plus	Koei Tecmo Games	19 Mar	Vita
Hyperdimension Neptunia Victory	Idea Factory	21 Mar	PS3
Arms of Two: The Devil's Cartel	Visceral	26 Mar	PS3
Bioshock Infinite	2K	26 Mar	PS3
Ninja Gaiden Sigma 2 Plus	Koei Tecmo Games	26 Mar	Vita
Injustice: Gods Among Us	Warner Games	16 Abr	PS3
Dragon's Dogma: Dark Arisen	Capcom	23 Abr	PS3
Star Trek The Video Game	Namco Bandai	23 Abr	PS3
Deadly Premonition: The Director's Cut	Acess Games	30 Abr	PS3
Metro: Last Light	4A Games	Maio	PS3
Resident Evil: Revelations	Capcom	Maio	PS3
GRID 2	Codeemasters	Maio	PS3
Remember Me	Capcom	Maio	PS3

DE CAIR O QUEIXO ▶ As cenas mais incríveis dos universos de Naruto estão em Ninja Storm 3. Muito melhor do que o animê!



O MELHOR MARÇO
DE TODOS OS TEMPOS!



Em português do Brasil com DLC



PS3 Super Slim - R\$769,90



ACESSÓRIOS

Rua: Quinze de Novembro, 240
Loja 3 - Centro

A 5 minutos da estação Sé
e a 6 minutos da estação São Bento

(11) 3104.7446

@pelotaodosgames

/pelotaodosgames

PELOTAODOSGAMES.com.br

OS MELHORES GAMES
POR PREÇOS IMPERDÍVEIS
VOCÊ ENCONTRA NO

magazineluiza.com
vem ser feliz

Os melhores destinos
para você visitar
depois da praia!



UBISOFT



facebook.com/ubisoft.brasil

magazineluiza.com
vem ser feliz

DISTRIBUIDORA
NC Games
& entertainment

Ran King

Os melhores e
mais habilidosos
gamers do Brasil

Os maiores caçadores de troféus do Brasil estão aqui.

Para participar, cadastre-se
no site **mypst.com.br**
e comece a platinar como
se não houvesse amanhã

DarkRaisen

981

2952

8773

237

RANKING BRASIL

Os leitores mais
dedicados à caça de
troféus estão aqui.
Faça o seu cadastro
em **mypst.com.br**
e entre na disputa

OS MELHORES DO BRASIL

	NOME	LV	%	BR	PR	OR	PL	TOTAL
1	DarkRaisen	48	31	8773	2952	981	237	12943
2	SkyOver	45	15	7682	2646	930	229	11487
3	renee_roots	44	75	7780	2642	901	214	11537
4	Leon_melo	44	43	8601	2522	820	188	12131
5	GuaxaGaspar	42	49	7019	2460	837	214	10530
6	Black_Thor	41	17	7225	2327	735	197	10484
7	celoseco	39	9	6418	2199	718	172	9507
8	RavenXBR	38	52	6515	2025	703	175	9418
9	Chanceler	37	49	5973	2029	692	168	8862
10	P3reiraA	37	44	5490	2096	766	157	8509
11	michelestat	37	42	5897	1930	712	177	8716
12	Dropeti	37	1	6734	1887	593	151	9365
13	guanabara	35	87	6200	1769	570	163	8702
14	Shin_Fire	35	24	5374	1978	591	146	8089
15	coraxbio	34	95	5448	1887	602	139	8076
16	lebeau	34	54	5041	1847	634	141	7676
17	SoniMail	33	77	4840	1753	623	136	7352
18	HaagenDazz	33	76	4771	1756	641	132	7300
19	ricky174	33	76	4839	1806	610	133	7388
20	misagol	33	9	4930	1651	605	117	7303
21	met-reload	32	91	5182	1642	518	131	7473
22	bmvtyea	32	91	4886	1635	569	131	7221
23	JJACQUES	32	86	4599	1689	599	128	7015
24	andrez	32	80	4471	1542	642	132	6787
25	WhBlaze	32	65	6202	1593	449	74	8318
26	mihimarclo	32	30	4955	1617	514	122	7208
27	jacobgxavier	32	26	4919	1627	538	109	7193
28	fattorei8	32	14	4627	1612	546	125	6910
29	KillUiu	32	1	4670	1558	565	114	6907
30	gujabs	32	1	4190	1591	577	142	6500
31	RiqBR	31	77	5002	1465	482	130	7079
32	DarkDux_BRA	31	68	4368	1626	526	129	6649
33	Cantuario	31	65	4156	1498	582	138	6374
34	GoD_Br83	31	47	4917	1417	469	128	6931
35	LutzPS	31	25	4594	1607	485	110	6796
36	hectorx67	30	94	4815	1460	461	111	6847
37	THRASHsp	30	88	5090	1424	456	93	7063
38	louzada_pv	30	90	4122	1526	515	128	6291
39	Lucas_FR	30	90	4071	1594	531	113	6309
40	douk23	30	60	5084	1331	445	99	6959
41	Misanthropus	30	42	4747	1392	455	102	6696
42	r4lf_holland	30	2	4873	1402	432	79	6786
43	dideriv	29	89	4335	1343	453	116	6247
44	fdmcgames	29	88	4122	1455	460	111	6148
45	Pheonix13	29	63	4094	1385	450	116	6045
46	Horlando	29	52	4711	1350	417	81	6559
47	GUTSAHZ	29	42	4333	1237	434	117	6121
48	NUMERO_PI	29	30	3951	1293	466	117	5827
49	rgromaz2010	29	26	3717	1413	477	109	5716
50	DON_MAZZALI	29	25	3980	1353	463	103	5899
51	rfvayanos	29	13	3768	1351	486	103	5708
52	leanflu	29	24	3885	1314	468	108	5775
53	ludomoken	28	95	4438	1170	415	103	6126
54	AQUARONI	28	94	4040	1235	440	112	5827
55	panserod	28	79	3960	1321	428	102	5811
56	ReVOLT5_BR	28	69	3920	1286	444	98	5748
57	marcoslaguna	28	61	3860	1284	419	111	5674
58	danilo_penin	28	37	3823	1276	414	105	5618
59	CrisDeath73	28	22	4124	1160	425	85	5794
60	Insane_akuma	28	8	5147	1129	304	58	6638

	NOME	LV	%	BR	PR	OR	PL	TOTAL
61	regislc30	27	96	3233	1280	487	94	5094
62	TheTreeble	27	86	3763	1309	388	89	5549
63	danilobr2	27	85	3562	1247	421	99	5329
64	MoonHawk-	27	84	3229	1365	468	83	5145
65	FernandoGordo	27	67	3811	1113	396	103	5423
66	patedecarne	27	64	3639	1065	434	105	5243
67	Sakai_HB	27	64	3950	1213	388	77	5628
68	PINTOZINHO	27	67	3518	1169	424	102	5213
69	rtakeow	27	63	3624	1225	378	107	5334
70	Hadib_BR	27	76	3978	1213	358	90	5639
71	nlogan	27	58	4249	1129	376	69	5823
72	Oreidapraia	27	80	3718	1138	380	109	5345
73	jaapaz1	27	57	4647	1138	321	61	6167
74	S4BiONI_BR	27	55	3430	1232	429	92	5183
75	Jhones	27	49	3617	1198	388	99	5302
76	KILLERBRasi	27	46	3783	1226	402	72	5483
77	fabiohaifa	27	45	3346	1259	387	110	5102
78	RuxR7	27	42	3671	1147	414	86	5318
79	Duzin_BR	27	41	3383	1176	422	101	5082
80	vitali995	27	32	4389	1083	315	81	5868
81	Big_Borba	27	47	3463	1183	389	105	5140
82	Heishirooo	27	28	4261	1150	337	67	5815
83	FINALJOGADOR2012	27	22	4172	1085	353	74	5684
84	EdmarJapao	27	11	4169	1070	341	77	5657
85	brenobl	26	98	3509	1186	402	75	5172
86	Maru-kun-BR	26	95	3773	1140	368	76	5357
87	Alex_Vivas	26	95	3889	1142	358	71	5460
88	Elisson357	26	95	4126	1098	327	74	5625
89	D4rk-JC	26	90	3619	1081	367	96	5163
90	Fogoli	26	83	3856	1075	336	89	5356
91	Yelladion	26	78	4291	1110	306	59	5766
92	Daniel4Ever	26	74	4078	1005	344	73	5500
93	versing_roes	26	66	3096	1225	414	79	4814
94	pelanca_ops	26	53	3499	1189	344	79	5111
95	BattousaiBR	26	53	3700	1043	329	94	5166
96	MorganaM	26	54	2721	1255	439	86	4501
97	Keybladerdcl_94	26	48	3514	1033	362	92	5001
98	Raphael_Gnomo	26	47	3238	1089	396	88	4811
99	fabriciols	26	36	3636	1089	334	80	5139
100	Machine_God	26	35	3974	1066	306	69	5415
101	CalintsFG	26	37	2972	1215	398	83	4668
102	wagnerlima	26	34	4078	999	330	59	5466
103	Th467BR	26	32	3942	1012	314	75	5343
104	peixeo2	26	38	3520	1114	365	64	5063
105	TheAnimalJavi	26	20	3395	986	365	93	4839
106	css_pgm-	26	13	3572	1022	359	71	5024
107	silvertongueBR	26	9	3058	1132	398	74	4662
108	jeanmarques	25	96	3171	1149	378	65	4763
109	mrlira	26	3	3929	1079	328	42	5378
110	os-gavioes	25	94	3376	1111	342	71	4900
111	goldskarr	25	91	4857	948	219	35	6059
112	BrazilianSniper	25	89	3355	1033	351	79	4818
113	ARAGORN_SP	25	88	3495	1076	341	65	4977
114	Diogo_Martini	25	87	4028	959	288	66	5341
115	fenris-lima	26	2	3377	1073	339	75	4864



Para se desenvolver na internet, acesse essas páginas.

A Revista Locaweb é sua fonte de informação sobre tecnologia, novidades e tendências do mercado. Se você não quer perder oportunidades na web, não perca nenhuma edição.

Assine já!
 São Paulo: **11 3038-5050**
 Demais localidades: **0800 888 5088**
europenet.com.br/Locaweb

LOCAWEB

Grandes Suces



Neste thriller eletrizante, Andreas Gruber conduz com maestria assassinatos em série, com um final surpreendente



Tomo I. Começa a aventura definitiva dos seres mitológicos que tantas vezes inspiraram a literatura de fantasia



Tomo II. A jornada continua. O leitor é conduzido por um mundo fantástico, povoado por elfos, orcs, feiticeiros e outros seres



Linda Carlino lança um olhar feminino sobre os bastidores do poder na Europa dos séculos 15 e 16



Este livro do Dr. Walter Weber pode mudar a sua vida ou a vida de alguém querido



Nina meteu na cabeça que precisa se casar. Mas como encontrar o homem certo? Suzanne Leinemann conta

À venda nas livrarias. Se preferir, compre pelos telefones (11) 3038-5050 (SP),

sos Internacionais



No Tomo III, aventuras emocionantes, perigos e romance desfecham esta trilogia apaixonante



Rose Hardt conta a tocante história de uma mulher de meia-idade ao descobrir um segredo que mudará toda sua vida



A história do papa Bento XVI e da família Ratzinger, inclusive nos tempos do nazismo, contadas pelo irmão do próprio papa



Última obra de Billy Graham, o livro é repleto de bons conselhos para que estejamos preparados para o dia em que cessar a nossa função vital



Uma mulher e dois homens. Kerstin Gier explora de forma divertida as diferenças entre amor e paixão



Andrew Marr faz um retrato fiel e sem precedentes de Elizabeth II e também do seu reinado ao longo dos últimos 60 anos

quemé...

Revolver Ocelot

O pistoleiro lunático de MGS

Meus cumprimentos, sr. Shal...Shashala...Shalashaska? É melhor chamar o primeiro vilão de *Metal Gear Solid* pelo apelido, já que o seu nome russo é impronunciável. Ocelot é um atirador mortífero do mais alto calibre, capaz de distorcer as leis físicas da munição (sério, a arma do sujeito nunca engasga) e é praticamente um campeão mundial de roleta-russa. Muito mais do que um simples “chefe de fase”, Ocelot está envolvido em quase todos os eventos importantes da série e trabalhou para mais organizações políticas do que o Tony Ramos fez novelas.

#18
PERSONAGENS
LENDÁRIOS

PlayStation
Revista Oficial Brasil

Momentos incríveis de Ocelot

Dança da motinha

Quando Ocelot e Big Boss se encontraram durante a Guerra Fria, nasceu aquele “romance entre amigos”... e tentaram matar um ao outro, claro. A perseguição de moto com intenções mortais foi o ápice dessa “amizade”.



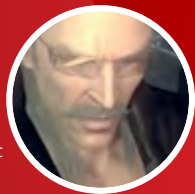
Telefone sem fio

Um sistema global para controlar soldados a distância não pode ser uma boa ideia. Ocelot provou isso em *MGS4*, quando hackeou o sistema SOP dos Patriots e detonou dezenas de tropas com uma única ligação.



Memórias de batalha

Hideo Kojima realmente possui uma alma sentimental. Durante a batalha final entre Ocelot e Snake em cima de um navio gigante, a luta lembra os jogos passados, mudando o estilo de luta de Ocelot para imitar chefões clássicos.



Duelo de destinos

Solid Snake briga contra muitos camaradas estranhos em Shadow Moses: um xamã com fetiche por corvos, robôs, um cara que move coisas com a mente e Ocelot atirando em uma sala lotada de C4.



Habilidades de pistoleiro



Clube da luta

Você não é o bastante para encarar esse velhote. Ninguém sabe quando Ocelot aprendeu kung fu, mas ele sabe aplicar bons golpes, como bem mostra em *MSG4*.



Braço forte

Enxertar o membro de um cadáver é um acessório de luxo para pistoleiros com um parafuso a menos. Após a morte de Liquid Snake (*MGS1*), Ocelot pega o braço dele... ok.



Mira apurada

Guns of the Patriots? Pffff. Inteligências artificiais controlando o mundo não são páreo para um cara que pode atirar em uma formiga a metros de distância.



Mostre o caminho

Ocelot é um líder nato. Ele pode ser convencido, mas, na época de *MGS4*, ele controlou um grupo de exércitos PMCs que poderiam ter explodido o mundo.

Amigos e inimigos

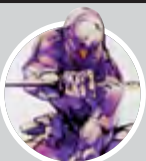
Big Boss

O soldado lendário e o pistoleiro russo começam como inimigos nos anos 60, mas o respeito mútuo faz ambos se unirem para encontrar e destruir o controle dos Patriots e Major Zero.



Cyborg Ninja

Tão mortífero que faz a versão ciborgue de Raiden ser tão intimidador quanto um gatinho vestido com orelhas de coelho. Ele cortou a mão de Ocelot em *MGS1*.



Solidus Snake

O clone “perfeito” de Big Boss lida com a facção Dead Cell em *MGS2*. Ele passa a usar um tapa-olho após perder a visão do olho esquerdo durante uma batalha ferrenha.



The Sorrow

Um membro depressivo da unidade Cobra (*MGS3*) que se envolveu com The Boss e se tornou pai do pequeno Shalashaska... então The Boss o matou com um tiro no olho. Oh, o amor!





**3 PARQUES INCRÍVEIS COM ATRAÇÕES
PARA TODA A FAMÍLIA**

AQUATICA
SeaWorld's
WATERPARK


SeaWorld
Orlando

**Busch
Gardens**
TAMPA, FL



Baixe gratuitamente
o app SeaWorld
Parks no tablet ou
no smartphone

Basta procurar
na Apple App Store
ou na Google Play
por **SeaWorld Parks**



Acesse também
a versão web de
qualquer navegador
bit.ly/guiaseaworld

O Guia SeaWorld Parks é compatível com Android e iOS. Aplicativo em português.



Editora Europa

A melhor biblioteca de cultura pop do Brasil

Revista Playstation

De: R\$ 9,⁹⁰ Por: R\$ 8,⁰⁰*



Edição 171



Edição 170



Edição 169



Edição 168



Edição 167



Edição 166



Edição 165



Edição 164

Revista OLD!GAMER

De: R\$ 14,⁹⁰ Por: R\$ 12,⁰⁰*



Edição 13



Edição 12



Edição 11



Edição 10

Compre pelo (11) 3038-5050 (SP), 0800 8888 508

Revista Mundo dos Super-Heróis

De: R\$ 14,⁹⁰ Por: R\$ 12,⁰⁰*



Edição 40



Edição 39



Edição 38



Edição 37

Detonados

Revista Oficial
Assassin's Creed III
R\$ 14,⁹⁰*



Almanaque dos Detonados
Pro Evolution Soccer 2013
R\$ 14,⁹⁰*



Guias Oficiais

Guias Oficial
Diablo III
448 páginas
R\$ 59,⁹⁰*



Em Português

Almanaque dos Detonados
Resident Evil 6
R\$ 14,⁹⁰*



(demais localidades) ou pelo site www.europenet.com.br

Grandes Suces



Neste thriller eletrizante, Andreas Gruber conduz com maestria assassinatos em série, com um final surpreendente



Tomo I. Começa a aventura definitiva dos seres mitológicos que tantas vezes inspiraram a literatura de fantasia



Tomo II. A jornada continua. O leitor é conduzido por um mundo fantástico, povoado por elfos, orcs, feiticeiros e outros seres



Linda Carlini lança um olhar feminino sobre os bastidores do poder na Europa dos séculos 15 e 16



Este livro do Dr. Walter Weber pode mudar a sua vida ou a vida de alguém querido



Nina meteu na cabeça que precisa se casar. Mas como encontrar o homem certo? Suzanne Leinemann conta

À venda nas livrarias. Se preferir, compre pelos telefones (11) 3038-5050 (SP),

As publicações da Editora Europa agora estão disponíveis também em versão digital

sos Internacionais



No Tomo III, aventuras emocionantes, perigos e romance desfecham esta trilogia apaixonante



Rose Hardt conta a tocante história de uma mulher de meia-idade ao descobrir um segredo que mudará toda sua vida



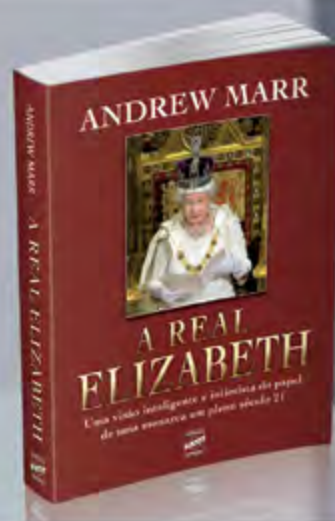
A história do papa Bento XVI e da família Ratzinger, inclusive nos tempos do nazismo, contadas pelo irmão do próprio papa



Última obra de Billy Graham, o livro é repleto de bons conselhos para que estejamos preparados para o dia em que cessar a nossa função vital



Uma mulher e dois homens. Kerstin Gier explora de forma divertida as diferenças entre amor e paixão



Andrew Marr faz um retrato fiel e sem precedentes de Elizabeth II e também do seu reinado ao longo dos últimos 60 anos

0800 8888 508 (demais localidades), ou pela internet em www.europamet.com.br

amazon.com

Available on the
iBookstore

kindle

kobo

Lançamento

O GRANDE SUCESSO DO
MUNDO DOS GAMES AGORA
NA TILIBRA



CADERNO
UNIVERSITÁRIO
CAPA DURA

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

VOLTA ÀS AULAS 2013
KILLZONE™

tilibra

www.tilibra.com.br



Playshop

PARA ANUNCIAR ENTRE EM CONTATO COM A PUBLICIDADE
(11) 3038-5093
publicidade@europenet.com.br

GAMES MIX

Ofertas
Incríveis



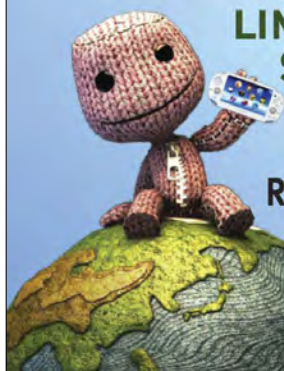
TODOS OS CONSOLES
LINHA DE ACESSÓRIOS PARA GAMES
SUPORTE TÉCNICO ESPECIALIZADO

www.gamesmix.com.br

Rua Santa Ifigênia, 383 - Loja 30 - Centro - São Paulo - SP

Ligue já! (11) 3223 6862

Parcele
suas compras
em
até **12x**
nos cartões



new point
ACESSÓRIOS E GAMES EM GERAL

FAMA-TEC
MANUTENÇÃO DE GAMES EM GERAL
ATUALIZAÇÕES • CONSERTOS • DESBLOQUEIO

www.newpointgames.com.br

VENDAS E ASSISTÊNCIA TÉCNICA



LOJAS

R Vitória, 316 loja 12
R Santa Efigênia, 480 loja 28
tel 11 3361-5820 / 3224-9414

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

R Vitória, 304 loja 131
tel 11 3337-6217

PARCELE EM ATÉ 12x*



PAGUE MUITO BARATO

www.XPSgames.com.br

em até
24x

Enviamos para todo o Brasil
Parcelamento em até 24x
Variedade de console e jogos
Manutenção especializada



R. STA EFIGÊNIA, 358 - LJ 14 - CENTRO/SP
EMAIL RENAN_XPGAMES@HOTMAIL.COM

TEL.: (11) 3361-8126



SUPERGAMES

Novos, semi-novos, antigos e acessórios

TV • SOM • DVD's • Videokê e Cartuchos

Serviço — Compra — Venda — Troca

FINANCIAMENTO EM ATÉ 24X



FONE: (11) 2094-3222 - (Próximo ao metrô Carrão)
Rua Antonio de Barros, 1334 – Tatuapé – SP



CALL OF DUTY
BLACK OPS II

O melhor preço!
Pague em até 15x,
Vendas para atacado
e varejo.

VEJA NOSSAS PROMOÇÕES
Pré venda dos melhores jogos

Acesse já: www.iguanamall.com.br

Tel: (11) 3313-4416 • Cel: (11) 98764-7812 • email: sac@iguanamall.com.br

**Variedade de Jogos, Rapidez
e Preços excelentes só
na House Games tem.**

Visite nossas lojas:

Loja Centro:

Rua do Seminário, 222 - Centro - SP

A 200M do Metrô São Banto

Horário de Funcionamento:

2º a 6º das 9h às 18:30h / Sab das 8:30h às 17h

Loja Shopping Tamboré:

Av. Piracema, 699 - Loja 462A - Tamboré - Barueri - SP

Telefone: (11) 3581-0393 / 3581-0394

Horário de Funcionamento:

2º a sab. das 10h às 22h / Dom e feriados das 14h às 20h

Loja Mooca Plaza Shopping:

Av Capitão Pacheco e Chaves, 313

Loja 1.072 - Mooca - São Paulo - SP

Telefone: (11) 3548-4717 / 3548-4817

Horário de Funcionamento:

2º a sab. das 10h às 22h / Dom e feriados das 14h às 20h.

PS3 PSP PlayStation.2

**House
Games**
PRESS START

Acesse: www.housegames.com.br

Televendas: (11) **3311-1260**

PSVITA
PlayStation.Vita

PS3 E OUTROS...

- CONSOLES
- ACESSÓRIOS
- JOGOS
- PRÉ VENDA
- JOGOS SEMINOVOS

TODOSITE EM ATÉ **18X**



/CDGGAMES

WWW.CDGGAMES.COM.BR

TEL.19

3395-8030

RUA: OLIVEIRA CARDOSO, 163 • CASTELO • GALERIA • LOJA 02 • CAMPINAS.SP • CEP 13070-143

* CONFIRA OS CARTÕES DISPONÍVEIS COM SEUS RESPECTIVOS NÚMEROS DE PARCELAS E JUROS NO SITE. FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVAS.

ágade

Compre sem sair de casa,
com toda a comodidade e
segurança!

Visite e conheça a
Bebeto Games On-line



www.bebetogames.com.br



Feira dos Importados, Conjunto D, Box 231/232 - Brasília-DF

Tel.: (061) 3037-4805

MANGEKYOU
ANIMES & GAMES

Cards, Canecas Personalizadas,
Pelucias e muito mais....,

curta
nossa pagina

e concorra
a prêmios...

www.mangekyouanimes.com.br

**NEED FOR
SPEED GAMES**

www.needforspeedgames.com.br

**OS MELHORES JOGOS DE PLAYSTATION E XBOX
ENTREGA MAIS RÁPIDA E SEGURA
TELEFONE: 19 2121.2617**

Compra, venda e troca
de jogos de videogames

**15 Anos
de tradição**

sacluigigames@hotmail.com • siga-nos no Facebook

Telefone: (11) **3227-1250**

Rua Santa Ifigênia, 61 • Loja 207 • Cep: 01207-000 • São Paulo - SP

X GAMES

COMPRA • VENDA • TROCA
ASS. TÉCNICA • ACESSÓRIOS EM GERAL

www.mukigames.com.br

R. Sta Ifigênia, 64 Lj. B-5 Fone: (11) 3313.7820

PlayShop

PARA ANUNCIAR ENTRE
EM CONTATO COM
A PUBLICIDADE

(11) 3038-5093
publicidade@
europanet.com.br



ANTES DE SER UM DEUS, GOD OF WAR ASCENSION



149,00



saraivaonline



@saraivaonline



@saraivaonline



vendas 4003-3390



CARTÃO DE CRÉDITO SARAIVA
Parcele em até 12x sem juros!
Anuidade grátis?

ELE FOI UM HOMEM!

OF WAR

ENSION™



Saraiva plus
Com ele, seus pontos valem mais compras³.



Baixe o leitor de
QR Code no seu celular
e fotografe o código.



saraiva.com.br

e loja virtual. Consulte antes de comprar. 1. O parcelamento em até 12 (doze) vezes sem juros é válido somente para alguns produtos pagos com o Cartão de Crédito Saraiva. Consulte parcela

CRYSIS[®] 3



PS3
PlayStation 3



PlayStation Network

XBOX 360

XBOX
LIVE

PC
DVD-ROM
SOFTWARE

16



facebook.com/
wargamesdr



twitter.com/
wargamesdr

© 2012 Crytek GmbH. All Rights Reserved. Crysis, Crytek and CryENGINE are trademarks of Crytek GmbH. EA and the EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

CRYTEK[®]

