



PS3
PlayStation 3

PS4
PlayStation 4

PSVITA
PlayStation Vita

Revista Oficial – Brasil

Nº 174 • Ano 15 • Abril 2013 B • R\$ 10,90

PLAYSTATION



DETONADO 2

CRYSIS 3

Localização dos 64 intels
especiais e das 28 nanosuit
upgrades para fortalecer
sua armadura

EXCLUSIVO PARA PS3

THE LAST OF US

Conheça as atrações de um
dos jogos de ação e suspense
mais esperados do ano

DETONADO 1

GOD OF WAR: ASCENSION

Poder máximo para Kratos!

Guia para encontrar
20 olhos de ciclope,
15 penas de fênix e
10 artefatos secretos

MAIS DRAGON'S DOGMA: DARK ARISEN



NARUTO: ULTIMATE NINJA STORM 3



Os 10 melhores destinos para você visitar depois da praia!



facebook.com/
ubisoft.brasil

LOJAS AMERICANAS
AMERICANAS.com



CADA JOGO POR
79,90
R\$



UBISOFT



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.





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
Colaboraram nesta edição: Eduardo Trivella (traduções)

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, Renan Pereira,
Renato Peron, Rodrigo Sacomani e Roberta Barricelli
Tráfego: Rafael Galves (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
Bahia e Sergipe: Aura Bahia – (71) 3345-5600 / 9965-8133
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

EUROPA DIGITAL

Gerente: Marco Clivati (marco.clivati@europaplanet.com.br)
Equipe: Anderson Ribeiro, Anderson Cleiton,
Adriano Severo, Karine Ferreira e Carlos Eduardo Torres

PRODUÇÃO E EVENTOS

Aida Lima (Gerente) e Beth Macedo

CIRCULAÇÃO Ezio Vicente (Gerente) e Henrique Guerche
LOGÍSTICA Liliam Lemos (Coordenação Logística),
Marcio Policeno, Carlos Mellacci, William Costa

ATENDIMENTO A LIVRARIAS E VENDAS DIRETAS

vendasdiretas@europaplanet.com.br
Gerente: Flávia Pinheiro
Assistente de vendas: Michele Pereira
Promotor de vendas: Leonardo Cruz

ASSINATURAS E ATENDIMENTO AO LEITOR

Gerente: Fabiana Lopes (fabiana@europaplanet.com.br)
Coordenadora: Tamar Biffi
Atendentes: Carla Dias, Josiane Montanari e Paula Hanne
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
Oficial 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: Log&Print



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.



Ação divina

O novo episódio *God of War: Ascension* pode não ter uma história tão incrível quanto a da queda de Zeus e do Olimpo, mas tem o poder de fazer qualquer jogador de PS3 ficar com orgulho do seu videogame. É incrível como a galera do estúdio de Santa Monica da Sony consegue manipular ângulos de câmera de forma intensa e dramática para montar as melhores cenas de ação do mercado. E o que dizer das batalhas contra os chefões gigantes? Qualquer outro jogo do mesmo gênero das aventuras de Kratos está, pelo menos, três degraus abaixo das capacidades de um *God of War* no que diz respeito a design de inimigos e combates épicos. Fiquei sem fôlego ao enfrentar o Hecatônquiros no início de *Ascension*.

Jogar um novo *God of War* deixa claro que o PlayStation 3 ainda tem muito poder a ser usado e não vai ficar obsoleto rápido com a chegada do PS4. Principalmente quando o assunto são os jogos exclusivos da Sony. Ainda teremos grandes monstros como *The Last of Us* e *Beyond: Two Souls* para nos deixar ainda mais impressionados. E você se engana se pensa que, com a chegada do PS4 no final do ano, a Sony vai deixar de lado o PS3. Pode ficar tranquilo e esperar por uma safra forte de lançamentos até 2014. Aqui entre nós, eu arriscaria palpar que um novo *Gran Turismo* e um novo *Uncharted* virão para o PS3.

Você se lembra como foram incríveis os últimos anos do PlayStation 2? Títulos como *God of War II* e *Final Fantasy XII* nos fizeram sonhar com mais anos de vida para o console guerreiro. O PS3 está entrando nessa mesma era de ouro, e games inacreditáveis estão chegando. Além disso, muitos lançamentos importantes, como *Battlefield 4*, vão chegar no PS3 e PS4 simultaneamente, o que garante que a transição seja bem tranquila.

Humberto Martinez

Redator-chefe • humberto@europaplanet.com.br

PODER ▶ Não basta ser ágil: o combate tem de ter força e impacto

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.europadigital.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



Digital

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

Agora também
para iPad,
iPhone e iTouch



Em "Buscar"
digite o nome
da revista

Canais PRO-BR

Redes
Sociais e
Tecnologia

Acompanhe a **Revista PlayStation** nos canais online



NA INTERNET

www.playplus.com.br

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



PODCAST

www.playplus.com.br/podcast

O **PlayStation Cast** 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** 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 coleione a revista **PlayStation** também no seu iPhone, iPod ou iPad.

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



NAS REDES SOCIAIS



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



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

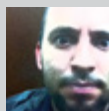
Fale com a redação: playstation@europenet.com.br Opine sobre o podcast: playstationcast@europenet.com.br



PlayStation
Revista Oficial Brasil

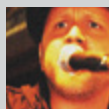
Kratos está de volta no capítulo que marca o início de sua saga

A REDAÇÃO DA PLAYSTATIONBR



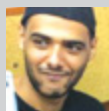
★ Humberto Martinez

Redator-chefe e colecionador de almas trabalhistas



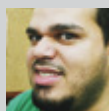
★ Alexandre (Nani)

Editor de arte, músico, designer e essas coisas artísticas



★ Douglas Pereira

O Dougão manja mais de PlayStation do que Kaz Hirai



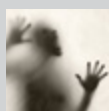
★ Gilsomar Livramento

Redator, detonador, ilustrador, jogador de RPG e chorador



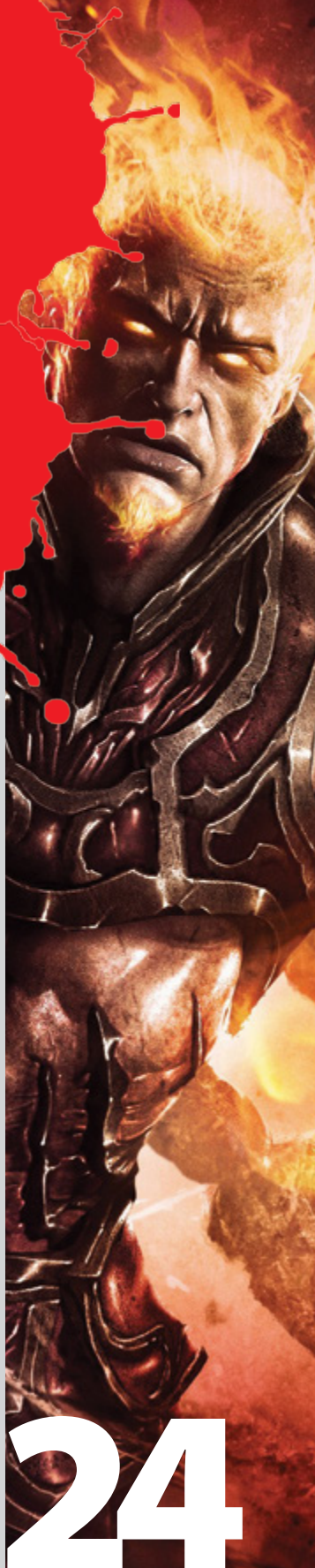
★ Pedro Sciarotta

Sangue novo, literalmente, na redação PlayStation



★ Alma Sebosa

O editor do podcast ganhou seu apelido seboso dos ouvidos



24

CAPA God of War: Ascension

Antes de matar o Deus da Guerra, Kratos teve que fugir da prisão e matar as Fúrias



16

ESPECIAL The Last of Us

Quer motivos para jogar? Saiba mais sobre este incrível jogo da Naughty Dog



58

DETONADO Crysis 3

Uma roupa nanotecnológica, um arco e flecha e o guia completo de coletáveis

LED SMART TV 3D PHILIPS

SONY PULSE ELITE EDITION

TURTLE BEACH PX5

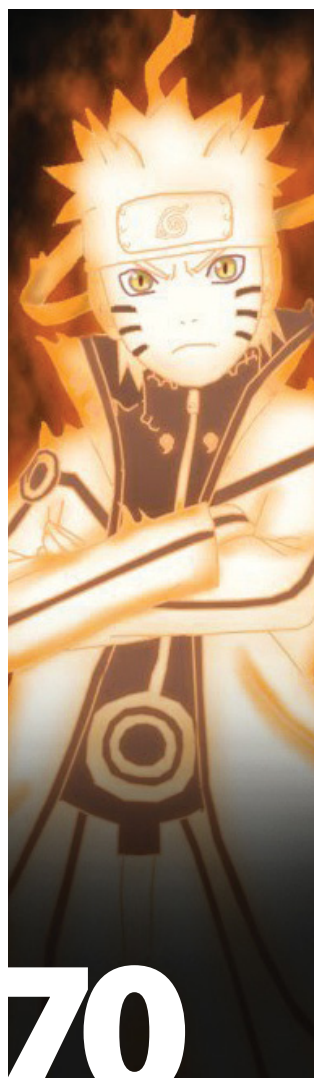
Equipamento de teste da redação

Os videogames exigem cada vez mais investimentos inteligentes em acessórios que aproveitem ao máximo os recursos que as produtoras desenvolvem ao criar um jogo. Para os testes, análises e detonações dessa edição, a redação da Revista Oficial PlayStation usou a **TV LED Smart 3D Philips 55PFL6007G/78**, com 55", Full HD e Dual Gaming (tecnologia 3D que permite, em uma partida para dois jogadores, que cada jogador enxergue apenas o seu jogo). Para aproveitar cada detalhe dos efeitos sonoros dos jogos e fazer uso das vantagens de efeitos surround, usamos os fones **Turtle Beach PX5** e **Sony Pulse Wireless 7.1 Headset - Elite Edition**.



GAROTA PLAY **Renata Urata**

Já deu aquele sorriso diante do perigo? Não? Então a Renata vai te ajudar



ANÁLISE **Ultimate Ninja Storm 3**

Chega com uma porrada de personagens e alguns monstros gigantes



ANÁLISE **D. Dogma: Dark Arisen**

A versão definitiva do RPG de ação da Capcom está cheio de novidades e desafios

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

Medalha de Ouro
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 50
- Quem é... 90

ESPECIAIS

- The Last of Us.....16

DETONADO

- God of War: Ascension 30
- Crisis 3 58

ANÁLISES

- God of War: Ascension 24
- Crisis 3 54
- Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3..... 70
- Dragon's Dogma: Dark Arisen ... 74
- The Walking Dead: Survival Instinct 78
- Darkstalkers Resurrection.....80
- Sniper: Ghost Warrior 2 82
- Guardians of the Middle-Earth 84



Fala, galera

Queremos saber...

A Dontnod, produtora de *Remember Me*, divulgou que várias distribuidoras recusaram o jogo pelo fato da protagonista Nilin ser mulher. O que você acha de jogos com as heroínas?

ELES RESPONDEM:

VINÍCIUS SILVA DOS SANTOS

■ Acho ridícula essa atitude das produtoras que recusaram o jogo por causa disso. Eu, sinceramente, prefiro jogos que tem mulheres protagonistas. Tanto que minha franquia favorita é Tomb Raider.

DJARY ALENCASTRO VEIGA

■ Com a inclusão de mais protagonistas femininas nos jogos, teremos uma atenção maior das mulheres jogadoras de videogame. Com isso, conseguimos uma integração maior entre os gamers. Ou seja, seria mais fácil ter uma namorada gamer e ela iria entender que não se pode pausar um jogo online.

JOÃO VITOR VELHOS

■ Sinceramente, o que importa é que o jogo seja bom. Alguns bons exemplos são Tomb Raider e Resident Evil III (mas neste as protagonistas vão para o lado "sex symbol"). Outro jogo famoso que tem uma mulher como protagonista é FFXIII. O jogo não me agradou muito, mas isso em nada teve a ver com o fato de a protagonista ser feminina.

LEANDRO TAVARES

■ Penso que cada empresa toma as atitudes que acreditar serem as corretas para o seu futuro. Mas que eu torço pelo sucesso



MALUQUICE ▶ Protagonistas femininas são bacanas, melhor ainda quando não são só rostinhos bonitos em ação

comercial e de crítica de *Remember Me* após esse caso, não tenho como negar. Lembrando que, além de Tomb Raider, há Metroid, série com protagonista mulher que está no mercado há mais de 20 anos com sucesso e grande jogos, e até definiu novas mecânicas ao longo da história dos videogames.

ALAN PAE

■ Acho que o sucesso de um jogo está muito além da sexualidade do protagonista e dos outros personagens. Um jogo bom se faz pelo seu enredo, por sua

jogabilidade, pela inovação e principalmente pela diversão que vai proporcionar.

WESLEY FERREIRA

■ O sexo do personagem não faz diferença nenhuma. Temos jogos excelentes com protagonistas femininas. Exemplos: Bayonetta, Tomb Raider e até o Resident Evil, que divide seus protagonistas entre homens e mulheres. O que vale é o resultado no final.

BERNARDO ALVAREZ BRAGA

■ É surpreendente ver que ainda existem preconceitos como esse. É

Enquete

90,5%

Indiferente, desde que o jogo seja bom

7,5%

Prefiro protagonistas mulheres.

2,0%

Não gosto mesmo de protagonistas femininas.

como se tivéssemos voltado no tempo, situações como essa não deveriam acontecer mais (aliás, nunca deveriam ter acontecido).

PROMOÇÕES

ESSES SÃO OS GANHADORES DA PROMOÇÃO "MALUÇO PELA PRO-BR", ANUNCIADA NA EDIÇÃO #171 DE ANIVERSÁRIO



COMBO 1

Ganhador: Rodrigo Mayta

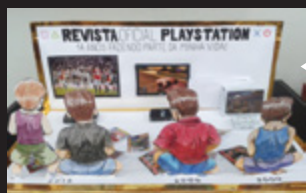
Saiu vestido de cosplay (com a Nina Zambardino) para fazer poses ilustrativas para a HQ com heróis dos jogos de luta e a PRO-BR



COMBO 2

Ganhador: Robson Menezes

Com criatividade, talento e caixas de papelão, Robson fez uma montagem que "retrata" sua vida com a revista PlayStation.



COMBO 3

Ganhador: Dante Vieira

Mandou a música "PlayStation Caboclo", paródia da Faroste Caboclo, da banda Legião Urbana.

Trecho

Conhecia todas as Locadoras da cidade
De tanto ler PRO-BR aos 12 era Redator
.....
Não entendia como o Tetris funcionava
Um joguinho velho da época de seu avô
Ficou cansado de jogar Raquet Sports
E comprou uma passagem pra E3 e Game Show
.....

Foi quando conheceu uma menina
E de todas as platinas ele se esqueceu
A Garota Play era uma menina linda
E o coração dele pra ela o garoto prometeu
Ele dizia que queria se casar
E redator ele voltou a ser
Garota Play eu pra sempre vou te amar
E um Third Player com você eu quero ter.

27 DE ABRIL



28 DE ABRIL



O 1º ESPETÁCULO DE COMPUTAÇÃO GRÁFICA DO BRASIL

Garanta já o seu ingresso
pelo valor de meia entrada!

*promoção por tempo limitado.

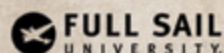
Local:

citibank
Rio de Janeiro / RJ hall

CGEXTREME.COM.BR



REALIZAÇÃO



APOIO



**RÁDIO
OFICIAL**

Uma
pausa para...

Plantas

Os dedos ficam verdes com a botânica irada do PlayStation

Os naturalistas podem até meter o graveto na vida delas, mas as plantas realmente merecem um pouco de privacidade. Isso vale ainda mais para o não tão bucólico jardim do PlayStation – temos florestas de plantas carnívoras, as sedutoras assassinas floridas e os bulbos alienígenas que, dificilmente, participariam de um evento como a Expoflora. Mas nem toda planta colorida tem o desejo de lhe empalar com espinhos – a quantidade de natureza presente nos games é suficiente para aquecer o coração até do mais gélido jardineiro digital. Então, erga um copo de fertilizante (só não... beba) e faça um brinde à plantação do PlayStation.

IVY PLANTS [Resident Evil 2]

Diferentemente da curvilínea (e sexy) inimiga do cavaleiro das trevas, esta espécie de hera prefere cuspir ácido venenoso na sua cara do que dar um beijo hipnotizante em seus lábios. Essas mutações hediondas são versões “melhoradas” das trepadeiras que crescem pela Mansão Spencer. Passe o agrotóxico, Leon.



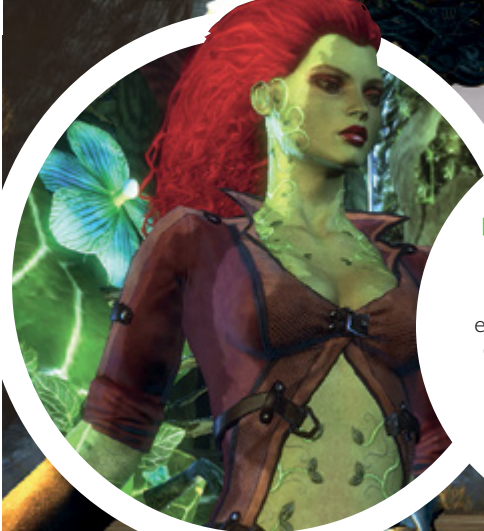
BURSTER PLANT [Killzone 3]

Ser um botânico no planeta Helghan deve ser tão difícil como cultivar girassóis no lado escuro da Lua. Levando em conta que a mata está cheia de Burster Plants espinhudas, não há nada de acolhedor na flora do planeta. Porém, é só usar uma delas para matar um dos seus inimigos e, mais tarde, você receberá um troféu por suas ações.



HERA VENENOSA [Batman: Arkham Asylum]

Todos nós já sonhamos com a Mata Atlântica, não? Ahh... Falando sério, nossas fantasias envolvem a voluptuosa adversária de Batman, e não a samambaia que está na recepção de nosso prédio. Depois que Hera foge de sua cela-estufa em Arkham, ela parte furiosa para cima do Homem Morcego.



HYPER-MUTATED FLYTRAP [Bulletstorm]

Aquela atrevida planta carnívora do filme *A Pequena Loja dos Horrores* é uma rosa delicada em comparação a esta daqui. Mas pode ter certeza de que o soldado desbocado Grayson Hunt também não é nenhuma “flor que se cheire”. Na fase *Maneaters Prefer Tight Spots*, algo como “comedores de homens preferem partes duras”, Grayson impede que seu amigo Ishi vire adubo.



TERRAMORPHOUS [Borderlands 2]

Quando um chefe aparece em uma missão chamada "Você Vai Morrer (É Sério)", é melhor se preparar para, no mínimo, tomar uma surra inesquecível. Terramorphous, uma gigante besta Thresher é, em poucas palavras, um enorme arbusto com tentáculos. Você precisa de quatro personagens com nível 50 para derrubar esta erva daninha.



THE THORIAN [Mass Effect]

E nós que pensávamos que as sequoias fossem os espécimes mais antigos do mundo das plantas. Perto das Species 37, que têm 50 mil anos de idade, a gigantesca árvore norte-americana é quase uma criança. Apto a usar poderes da mente graças à sua rede sensorial, o comandante Shepard consegue podar a velha 37 com força mortal.

AGORA É A SUA VEZ

Regamos a sua planta favorita do PlayStation? Plante sua opinião em playstation@europapet.com.br. Eis aquilo que podemos do nosso jardim. Aqui vão algumas delas.

- Camo, de *Skylander*, é fofa para uma planta. É uma pena que a pequena cuspidora de fogo é mais ardente que urtiga.
- As ervas de *Plants vs Zombies* são boas para acabar com os mortos-vivos, mas meio doces demais para nosso gosto.
- As flores de *Braid* são lindas, mas uma verdadeira chateação quando está entortando o espaço e o tempo com um cientista nuclear miniatura.

FLORES [Flower]

O game que finalmente fez dos controles Sixaxis algo vagamente aceitável. Enquanto os alvos chamuscados de *Lair* ainda ardem, *Flower* transforma o florescimento de campos em uma grande prazer. O excelente simulador de jardim da PSN encoraja a criação como poucos games e tem, provavelmente, as únicas plantas destas duas páginas que você não quer ver mortas.





**Prepare-se!
A grande
batalha vai
começar.**



Imagens meramente ilustrativas. Todas as logomarcas, imagens e títulos dos produtos são marcas registradas de seus respectivos proprietários. Consulte a disponibilidade dos produtos. Ofertas válidas no site para pagamento à vista, no boleto, no débito ou em dinheiro.



R\$ 99,98
à vista



R\$ 99,98
à vista



R\$ 92,98
à vista



R\$ 69,99
à vista



R\$ 89,98
à vista



R\$ 89,98
à vista



R\$ 72,98
à vista



R\$ 69,99
à vista

Confira nossos combos de 2 jogos à partir de R\$ 67,99

TELEVENDAS
(19) 4062-8041

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

0 terror em The Last of Us

Testamos o dramático jogo da Naughty Dog e descobrimos que é tão chocante quanto espetacular

Geralmente, quando temos de expressar como um jogo vai ser lindo, emocionante ou espetacular, iniciamos o texto com um momento que exemplifica o efeito que ele passou. Uma explosão deslumbrante. Um tiroteio impressionante. Uma linha de diálogo inteligente. Não foi possível neste caso. Ao olhar as anotações que fizemos durante o teste, vimos que o texto que abria este parágrafo estava faltando. Isso porque, depois de fazer observações detalhadas de tudo, do barulho da chuva no subúrbio de Boston aos desenhos infantis de um prédio de escritórios em ruínas, as anotações terminaram abruptamente no instante em que o combate rolou pela primeira vez. A palavra “difícil” estava escrita e sublinhada, e depois disso a página estava em branco.



Perto do fim

O mundo que conhecemos já não existe mais, a humanidade beira a extinção. Os sobreviventes serão destruídos por seus semelhantes ou infectados pelo fungo Cordyceps



Nova forma

Se aquela página em branco pudesse falar, ela deixaria claro que *The Last of Us* não é o jogo que você pensa que ele é. Tudo o que você ouviu falar a respeito dele até agora tem a ver com a emoção e os personagens, sobre como a Naughty Dog, estúdio de *Uncharted*, é objetiva na narrativa cinematográfica e no drama humano. Ciente de que entrou no espaço do gênero de horror, o estúdio rotulou em batizar o título como um “survival action”. A desvantagem é que esse termo pode descrever qualquer jogo no qual as coisas se movem e você tenta ficar vivo. Entretanto, não cita que *The Last of Us* é assustador.

E já é assim antes mesmo do primeiro passo. Joel, o contrabandista

controlado pelo jogador, está viajando com duas companhias: Ellie, que tem o foco emocional do jogo, e Tess, a parceira de negócios. É o começo da viagem em uma das poucas zonas de quarentena restantes, delimitadas em função da infecção que prostrou a civilização de joelhos, e eles devem levar Ellie a um local não revelado.

Esse lugar fica na periferia e não é bem patrulhado. É uma área morta, porém viva. Um cenário onde o verde luta contra o cinza e o concreto abre caminho para o ressurgimento da natureza. É onde cada passo dado causa a sensação de invasão. O design minimalista enfatiza a tensão. Não há música, apenas chuva pesada e alguns diálogos murmurados.

As comparações com *Uncharted*

SOBREVIVÊNCIA ▶

Joel, Ellie e Tess deixam a zona de quarentena protegida para explorar o desconhecido

OLHAR INOCENTE ▶

A recente mudança de visual de Ellie a deixou mais jovem e passa a impressão de que é mais vulnerável

continuam valendo. Ambos os jogos são parte de um único tecido tecnológico, usando a mesma engine, e o diretor Bruce Straley disse que o primeiro protótipo foi criado com elementos de *Uncharted*. Quando Joel fica de costas para o jogador, a câmera se posiciona atrás dele na familiar posição de meia altura. Mas aí ele se abaixa, vira, pega uma garrafa e, de repente, fica bem diferente do protagonista do outro jogo. Joel é mais firme e cauteloso, um sobrevivente, não um herói de ação. Ele se agacha enquanto Drake mergulha, arrasta-se enquanto Drake transita de forma acrobática.



▶ Tess aponta para o prédio torto, o cenário de nosso teste. Ele parece bonito... por fora



DOENÇA MORTAL

OS TRÊS ESTÁGIOS DA INFECÇÃO CORDYCEPS

O núcleo de *The Last of Us* é o fungo Cordyceps, uma infecção que existe de verdade e altera o comportamento dos insetos hospedeiros antes de matá-los e transformar seus corpos em fábricas de esporos para espalhar ainda mais a doença. O fictício ponto de partida para o fim do mundo do jogo é: o que aconteceria se o fungo atacasse os humanos? E aqui está a resposta:

▶ Estágio um

Vítimas que mostram os primeiros sintomas são chamados de "Runners". Agindo iguais a insetos desorientados, perdem o controle para o fungo.



▶ Estágio dois

O fungo cresce no cérebro e emerge pelos olhos da vítima. Com palavras de conforto, Neil Druckmann, da Naughty Dog, diz que "ainda há um humano vivo lá dentro".



▶ Estágio três

Com a infecção totalmente alastrada, o crescimento fúngico projeta-se da cabeça dos "Clickers", que procuram comida usando ecolocalização e fazendo barulhos guturais.



▶ Wallflower

Aparentemente este é o estágio final dos infectados: ficar grudado na parede como cogumelos. São até mais assustadores do que os vivos.





Falsa calma

O grupo está parado do lado de fora de um prédio que foi atingido e que começou a cair sobre o edifício vizinho, resultado de um bombardeio descrito pelo diretor de criação Neil Druckmann como uma tentativa de erradicar a infecção. Lá dentro, o barulho da chuva diminui aos poucos, dando lugar ao silêncio. No silêncio, é fácil identificar detalhes como ratos correndo pelos cantos e fios de água escorrendo por vigas de ferro. O chão balança de forma preocupante, e isso pode ser notado em todo lugar. Um quadro de avisos desliza silenciosamente, comentando com sarcasmo sobre o destino da humanidade, enquanto uma mesa decorada com desenhos infantis causa nostalgia por um mundo perdido.

Existem características genéricas também, que, na verdade, são bem consoladoras em meio à intensidade bruta. Joel encontra um soldado morto, revista seu corpo e encontra um bilhete explicando como ele precisava urgentemente de apoio. Encontramos itens como lâminas, trapos e balas, que podem ser combinados para criar armas ou kits médicos. *The Last of Us* pode ser original, mas se isenta de antecedentes de horror como *Resident Evil* e *Silent Hill*.

Outro sinal de conexão com seus antepassados aterrorizantes é o caminho pela fase, uma rota linear

COMPANHEIRO ▶ Tess é uma aliada habilidosa, e nos salvou algumas vezes em tiroteios



bem dificultosa que parece maior do que realmente é. Trechos inexistentes de pavimento e escadas aos pedaços expõem seções previamente fechadas. Uma porta está bloqueada por um infectado – sua cabeça estourada e transformada numa monstruosidade fúngica o grudou na parede como uma mancha. Não sabíamos se estava vivo ou morto até que Joel o arrancou da frente da porta como se estivesse quebrando o galho de uma árvore.

Embora Druckmann e Straley sejam indiferentes a tramas explicando a causa da infestação (eles preferem se concentrar no drama que essa infestação cria), não faz mal nenhum

ter um novo e assustador inimigo. Os infectados se combinam na descrição, e o efeito é arrepiante, até mesmo quando eles estão mortos.

Prepare-se

É compreensível que, quando eles estão vivos, o efeito seja bem mais pronunciado. Nosso primeiro encontro com um inimigo foi um choque brusco, na mesma pegada do cão que pula pela janela no primeiro *Resident Evil*. A investida roteirizada se desenrola via Quick Time Event – um aperitivo para o primeiro trecho real de combate para o qual ainda não estávamos prontos.

Há uma sensação de desaceleração



SURPRESA ▶ Este foi nosso primeiro encontro com um infectado, susto que deixou os nervos à flor da pele



LASCOU! ▶ Enfrentar infectados diferentes – aqui temos os de nível um e três – deixa tudo mais complicada... ao menos taticamente



INSTINTO ▶ Ellie não é um peso morto que só te segue. Ela corre, se esconde e tem sua própria maneira de lidar com combates

do tempo no encontro com o primeiro grupo de infectados, quase como se não desse para acreditar que aquilo estivesse acontecendo.

Tudo o que tem a ver com o design (o som minimalista, o esforço do movimento, a preciosidade dos itens) faz você ter consciência de que está vivo e em perigo. Jogamos fora uma garrafa para sentir as mecânicas de furtividade, mas erramos o arremesso e, em segundos, fomos cercados pelos infectados. Tentamos afastá-los usando o botão , mas um dos que estavam mais próximo nos atacou no

pescoço com uma rapidez nauseante. Joel gritou na hora em que um nervo vermelho foi arrancado de sua garganta, e a tela ficou preta. Difícil.

Depois disso, paramos de tomar notas, pois o jogo exigia uma atenção extrema. Avançamos lentamente, utilizando a habilidade Listen, com a qual Joel se agacha e fica quieto para sentir a posição dos inimigos. Andamos de um lado para outro na mesma área até que finalmente um deles pareceu ficar exposto, de costas para nós.

Assim que o alcançamos, veio aquele pânico de querer vê-lo morto o mais

SPIN-OFF DA TELINHA

SÉRIE INDEPENDENTE EXPLORA A HISTÓRIA POR TRÁS DA INFECÇÃO

Normalmente, filmes associados não oficiais encontrados pela internet envolvem cosplays bizarros e poucas razões para se empolgar. Mas *What Remains*, uma web-série de seis partes produzida pela Manifest Films, parece ser diferente. Um trailer e imagens da produção em whatremainsfilm.com mostram maquiagem de nível profissional, com os infectados parecendo brilhantes e aterrorizantes ao mesmo tempo. Ou seja, esses caras não estão brincando e, tirando um anúncio surpresa de Hollywood e anos de espera, esta é a melhor versão live-action de *The Last of Us* que teremos. Parece que um piloto já foi filmado, logo é bom ficar de olho na ocasião do lançamento.





LUZ E ESCURIDÃO ▶ Sombras inconstantes nas paredes deixam a ação mais intensa



ESCOLHAS ▶ A complexidade moral do protagonista Joel fica cada vez mais profunda a cada nova informação

TEORIA DO APOCALIPSE

O DESIGNER RICKY CAMBIER FALA DE PERSONAGENS, RUÍDOS E COMBATE

PRO-BR Foi difícil criar uma jogabilidade que se adequasse à história centrada no personagem? **Ricky Cambier** Foi muito difícil, e isso é estimulante. Significa que estamos explorando novo território e que estamos tentando algo diferente, algo que temos interesse em jogar. Temos a criação, o novo combate, a habilidade Listen... temos todas essas coisas diferentes que vão se combinar para criar esse universo fundamentado muito letal e erigoso.



PRO-BR O uso do som é muito eficiente no jogo. Quando vocês perceberam o quanto ele seria importante para a atmosfera?

RC O som sempre foi muito importante nos jogos da Naughty Dog. Acho que as pessoas se surpreendem com a quantidade de informação que recebem por meio do som. Mas agora você tem um mundo em que os inimigos são realmente afetados pelo som, e você também é. Em um mundo no qual um único inimigo pode te matar, você fica assustado ao ouvir esse inimigo – tipo, você precisa ser rápido e se esconder. E como esses inimigos, chamados Clickers, usam a ecolocalização para se orientar, eles utilizam o som para te encontrar. O som é integrado de um jeito que a galera não está acostumada.

PRO-BR O combate parece muito perigoso e improvisado. Ele foi projetado para que os jogadores nunca se sintam bons o bastante? **RC** Queremos que os jogadores façam escolhas. Queremos que pense: em um mundo com recursos limitados, o que você faria se desse de cara com essas coisas e soubesse que era uma questão de fugir ou morrer, matar ou ser morto? Eles vão te matar, e você precisa proteger alguém de quem gosta. O que você vai fazer?



NO LIMITE ▶ Arma de fogo resolve rápido, mas sua munição é escassa. Use com sabedoria... e quando não tiver mais escolha

rápido possível para voltarmos a nos esconder, evitando atrair problemas. Seguramos ▲ para estrangulá-lo, tendo a certeza de que ele se viraria a qualquer instante para revidar, mas, uma fração de segundo depois, o breve conflito é vencido e estamos de novo atrás do muro – e respirando ofegantes na sala de testes.

O reduzido ruído ambiente deixa todo o resto em evidência e bem mais ameaçador. Móveis rangem ao serem arrastados pelo chão, armas ressoam como trovão e cada porrada faz um barulho surdo. O efeito não é apenas atmosférico – como os infectados vão ficando cada vez menos humanos e mais criaturas movidas por impulsos, eles dependem da ecolocalização para encontrar você.

Medo silencioso

Isso se transforma no pilar central do combate. Seus adversários não conseguem enxergar a luz de sua



ÚLTIMO RECURSO ▶ Em momentos como este é bom você deixar de lado todo o seu orgulho e fugir desesperadamente



lanterna, mas podem ouvi-lo se você se levantar. A costureira abordagem do combate em terceira pessoa é então eliminada e assim os jogadores podem passar batido por grupos de infectados, contanto que não façam barulho. Com três inimigos sobrando, jogamos uma garrafa para atrair um deles para um canto e selecionamos a pistola. Acertamos um tiro no ombro e provocamos um grito furioso, depois erramos o segundo disparo, entramos em pânico, então acertamos um tiro na cabeça e o colocamos no chão com mais outro disparo.

Em vista do desolamento e do perigo real e imediato que o mundo oferece, parece que jogamos fora uma fortuna em munição, e o pior é que o som dos disparos acaba por alertar os outros. Vencendo o pânico momentâneo, nos

À QUEIMA-ROUPA ▶ Esta foi o único momento que sentimos seguros ao longo do teste. Pegamos uma shotgun, pena que só haviam duas balas

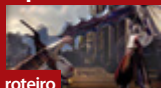


▶ Quando as coisas chegam a esse ponto, Joel está morto e prestes a ficar sem pescoço

escondemos, depois fugimos (sim, fugir é uma “tática legítima” dada as circunstâncias), selecionamos o coquetel molotov e vimos nossa vítima ser envolvida pelas chamas. E então, a dinâmica ficou muito diferente. Com apenas um inimigo restante, nossa vontade foi de aproveitar o momento antes que ele nos localizasse. Em um acesso de fúria, corremos com o porrete na mão e descemos a paulada até que o inimigo parou de se mexer.

Na calmaria que se seguiu, Joel perguntou a Ellie se estava tudo bem com ela. “Tirando o fato de ter borrado as calças, estou.” O

tom chulo funciona como um alívio cômico bem oportuno, e um lembrete de que, embora *The Last of Us* se mostre bem assustador, também pode oferecer bem mais do que apenas isso. O foco na história e na performance promete deixar o jogo dramático, e cruzar com inimigos humanos vai trazer algo além das frenéticas e tensas brigas com os infectados. E se nosso teste foi suficiente para medir a intensidade e a qualidade, seguramente podemos afirmar que este pode ser o título exclusivo de maior importância que o PlayStation 3 vai receber. E será lançado no mês de junho. 🎮



Kratos

Preso sob o poder das Fúrias, o jogo começa com o espartano se livrando de suas correntes. Aliás, boa porta da jornada é um flashback e mostra como Kratos chegou até ali.

GOD OF WAR

ASCENSION™

Mais bonito do que nunca e com um modo multiplayer como grande novidade, a nova aventura de Kratos continua incrível





Caçadores de troféus

Usar a violência para derrubar divindades e inimigos... a galera não perdeu tempo em guiar Kratos na busca pela platina.

GATTI, RAFAEL..... 7h 20m
Paulorfr..... 11h 29m
Marhorn..... 16h 14m

Luizchagas..... 1d 2h 2m
Arthurs..... 1d 3h 26m
Fonte: www.mypst.com.br



PlayStation 3 (disco)

Gênero Ação

Produtora Santa Monica

Distribuidora SCE

Legenda/Dublagem

português/português

Multiplayer 8 jogadores

O que seria um pontinho branco e vermelho perambulando em meio a templos enormes da mitologia grega? A resposta só poderia ser uma: Kratos! O guerreiro espartano está de volta em sua sexta aventura com *God of War: Ascension*, para cortar mais algumas cabeças. Após cinco jogos da série (ou seis, se você considerar *God of War: Betrayal* lançado para celulares em 2007), *Ascension* é uma prequela, ou seja, assume o posto de primeiro capítulo na cronologia da saga. Sim, Kratos já virou o “Fantasma de Esparta” — a maldição que tornou sua pele branca, pintada com as cinzas da mulher e da

filha que ele mesmo matou, memórias que o atormentam — mas ele ainda não se vingou de Ares. As coisas já começam com o espartano acorrentado, prisioneiro das Fúrias (que são três irmãs responsáveis pelo “juramento de sangue”), por ele tentar quebrar seu elo com o Deus da Guerra.

A história é interessante, mas não espere nada no mesmo nível de *GoW III*, até porque *Ascension* já vem com um futuro definido, principalmente pelo final estabelecido no último jogo da franquia, mostrando que já não há mais para onde ir. Se *Ascension* tivesse sido o primeiro jogo da série, tudo seria mais incrível: combates, chefes, as cenas épicas e ▶



HALL DA FAMA

**NÍVEL DE
DIFICULDADE**

4/10
(tranquilo)

PIONEIRO

O primeiro jogador a coletar todos os troféus do game
guanabara
(12/03/2013)

VELOCISTA

O mais rápido do ranking a coletar todos os troféus
DiegoPS_91
(6h 16m)



Um elo com os deuses

Durante sua jornada solo, Kratos conta com a ajuda de quatro deuses. Ares (na imagem), que fornece seu Fogo; Poseidon, que lhe dá o gelo; Zeus, que o presenteia com seu Raio; e Hades, que empresta as suas Almas. Já no modo multiplayer, o jogador deve escolher um desses quatro deuses para formar uma aliança. Cada um possui poderes e ataques diferentes, abrindo um leque de estratégias para aniquilar seus adversários.



▲ O General Sátiro não passa de um bode gigante. Ele é um dos minichefes do jogo e é encontrado algumas vezes ao longo da aventura



o potencial da série. O estúdio Santa Monica nos deixou muito mal acostumados e com uma dúvida: *Ascension* seria capaz de surpreender? A resposta é sim.

Colírio grego

A primeira coisa que salta aos olhos é a parte gráfica. Pelas barbas de Zeus, como esse jogo é bonito! É quase impossível não ficar impressionado com o nível de detalhes e qualidade visual, principalmente após ter visto algumas (poucas) prévias de alguns títulos da próxima geração – que é bom lembrar, vai começar no final deste ano.

Isso só ressalta a competência e o grande esforço do estúdio Santa Monica, que parece ter espremido o hardware do PS3 até a última gota (imagina o que os caras serão capazes de

fazer com o PlayStation 4).

O que ajuda muito a tornar o jogo “épico” é o senso de escala, algo em que a série *God of War* sempre foi soberana. O nível está tão absurdo que Kratos nada mais é que uma formiga perto de algumas construções colossais, como o Templo de Delfos – especialmente quando são usados aqueles ângulos de câmeras que conseguem deixar o espartano ainda menor e quase um detalhe irrelevante no cenário. Em outros momentos, é possível avistar belas paisagens distantes enquanto se escala uma estátua gigantesca de Apolo, por exemplo.

Aliás, o tamanho da estátua é tão absurda que alguns capítulos são divididos por partes do corpo do monumento: pé de Apolo, antebraço de Apolo e por aí vai.

Guerreiro dos elementos

Seguindo outra tradição da série, durante sua longa jornada, Kratos consegue certos objetos que o ajudam a resolver alguns quebra-cabeças ou eliminar inimigos.

Um destes objetos é o Amuleto de Ouruboros, que detém o poder de desconstruir ou de regenerar partes do cenário. Na verdade todas as ações relacionadas ao amuleto estão ligadas à história – seguindo o padrão linear do jogo –, como reconstruir a própria estátua de Apolo. Já em combate, o amuleto serve para deixar um inimigo vulnerável e sua reação

em câmera lenta. Outro item encontrado na aventura é a Pedra da Jura de Orkos. Este artefato basicamente cria uma “cópia” de Kratos. Nos quebra-cabeças, por exemplo, é possível deixar uma cópia do espartano segurando uma manivela para que o verdadeiro realize outra ação. Mais divertido ainda é usar este recurso em combate: a cópia vai atacar quaisquer inimigos que estejam próximos, por alguns segundos, antes de desaparecer.

Os dois itens podem ser usados de maneira ilimitada, entretanto exigem um tempo para “esfriar”. ▶



MANTICORA ▶ Na mitologia, tal criatura teria uma cabeça humana... mas isso ficaria bizarro demais no jogo

As cenas de brutalidade do jogo atingiram um novo patamar

Sobre o combate em si, usando as Lâminas do Caos (ei, está tudo em português!), ele continua o que sempre foi: incrível! A única mudança está nas magias. Desta vez, você tem quatro elementos diferentes, todos atrelados à arma principal de Kratos. São eles: o fogo de Ares, o gelo de Poseidon, o raio de Zeus e a alma de Hades. Desta forma, todos os ataques e poderes se diferenciam de acordo com cada elemento.

Sempre que são melhorados, habilitam o ataque de “raiva” (uma barra que vai se enchendo

conforme você acerta vários golpes seguidos) e desbloqueia ataques mais poderosos: magias. Cada um dos elementos possui uma característica especial, como criar orbs vermelhas ou azuis.

Outro padrão de qualidade na série é o design de inimigos e chefes. Haja criatividade para, após oito anos do lançamento do primeiro *God of War*, continuar criando mais monstros e criaturas diferentes como o elefantauro, que tem o cérebro exposto após levar alguns golpes de Lâminas do Caos. Mas alguns dos inimigos

só receberam “atualizações”, como as górgonas que ficaram mais parecidas com cobras e são (cruelmente) cortadas ao meio quando derrotadas.

Se por um lado não existem tantas cenas épicas como nos demais jogos da série, o nível de brutalidade das execuções sobe uns dois degraus na escada da violência. Pois, agora, você pode interagir com armas pelo cenário (em certas partes do jogo) e até roubá-las de alguns inimigos e usá-las contra eles.

Outro diferencial de destaque

são os minigame sem botões. A coisa funciona assim: logo que agarrar um inimigo, vez ou outra será necessário golpeá-lo (em um momento sem movimentação pelo cenário), ao mesmo tempo em que você se esquivava dos ataques dele tentando se soltar. Um recurso simples, mas que causa um belo efeito dramático.

Chamando os amigos

E como foi alardeado desde sua revelação, *God of War: Ascension* oferece um modo multiplayer, algo inédito na série. Muita gente teve aquele medo inicial de que isso poderia ser só mais um modo desnecessário para “mostrar” uma nova característica inútil, como vimos recentemente no novo

POLITICAMENTE CORRETO A Sony alterou o nome de um troféu devido o seu nome ser considerado machista. "Bros Before Hoes" (algo como "amigos antes das mulheres indignas") virou "Bros Before Foes" ("amigos antes dos inimigos"). Em português o troféu foi adaptado como "Amizade acima de tudo".



FAMÍLIA ▶ As Fúrias tentam enganar Kratos através de ilusões usando a imagem da esposa e da filha dele.



ORÁCULO ▶ Encontrar o oráculo dentro do Templo de Delfos não é uma tarefa fácil

Tomb Raider. Felizmente esse medo pode ser deixado de lado.

O multiplayer segue a linha de combate tradicional de *God of War*. Embora Kratos não esteja presente nessa modalidade, você controla um guerreiro quase tão agressivo quanto ele. É necessário formar uma aliança com um dos quatro deuses e obter diferentes ataques, magias defensivas e poderes elementais.

Conforme evolui seu guerreiro, é possível usar diferentes armas e armaduras, e até melhorar cada uma delas. Os níveis de combate são bem hardcore. Há uma boa quantidade de variações de golpes que leva tempo para conseguir se lembrar de tudo. O campo de batalha é um "caos

controlado". Às vezes fica bem difícil de reconhecer o seu personagem no meio da luta e é bem complicado de atacar dois inimigos que estejam lutando próximos um do outro, mas a oportunidade pode surgir caso sua arma tenha um bom alcance e consiga emendar um combo.

Em contrapartida, você não precisa ser o senhor da guerra para vencer partidas. Basta saber o momento de atacar, de fugir e, principalmente, de usar a esquiva (o analógico da direita). Também é possível ganhar pontos extras ao cumprir objetivos, seja abrindo os baús, ativando armadilhas, tendo controle de altares ou usando o "poder" especial do mapa, que inclui matar um

ciclope, controlar uma górgona e até fazer com que o chão desabe sob os pés de seus inimigos – mas será preciso sobreviver a algumas provações do cenário e assim coletar a relíquia que dá acesso a tais poderes.

Outro ponto interessante do multiplayer é que visualmente ele não deixa nada a desejar caso seja comparado aos ambientes da campanha principal. É bem bacana, mas pode enjoar rápido e ainda exige algumas melhorias na parte de matchmaking.

No fim das contas, *God of War: Ascension* consegue fechar a saga de modo bem satisfatório nessa geração. Mas mostra que (após o ocorrido em *GoW III*) já não tem muito para onde ir. O

multiplayer apresenta qualidade, mas não sustentará a série. Pois é, o próximo passo do estúdio Santa Monica será bem difícil. ▶

AValiação Técnica

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

ASPECTOS CENTRAIS

INIMIGOS	■ ■ ■ ■ ■
HISTÓRIA	■ ■ ■ ■ ■
MAGIAS	■ ■ ■ ■ ■
MULTIPLAYER	■ ■ ■ ■ ■

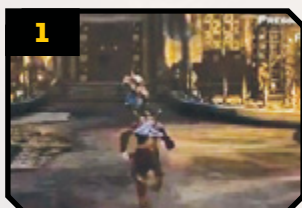
NOTA FINAL 85

Tamanho nunca foi problema diante da ira de Kratos. É sempre bom usar a arma do inimigo contra ele mesmo.

Espartano enfurecido

CAPÍTULO 1 PRISÃO DOS CONDENADOS

Ω Liberte-se das correntes e persiga a Fúria Megera. Ao descer pelas escadas, abra o baú de orbs à direita. Na sala adiante, um inseto infecta um humano. Você aprende a agarrar inimigos (**R1**). Antes disso, fique apenas matando o sujeito (mas sem usar o agarrão). Sua barra de raiva vai se encher e o inimigo continuará renascendo. Mantenha a barra no máximo (não sendo atingido) por



dois minutos, para obter o troféu “Chame um Médico”.

Ω Esse também é o melhor momento para conquistar o troféu “**Liberto**”: agarre um inimigo e bata nele, atire-o e então arremesse-o (**R1**+**X**, **▲** e **●**). Tudo precisa ser feito com o mesmo inimigo. Depois, aprenda a desarmar inimigos (**●**). Pegue a espada de um deles e ataque-os (**●** novamente).

Ω Contra a mão infectada do Hecatônqui, esquive das investidas (análogo direito) e ataque-o. Assim que a arena inclinar, repita o processo mas proteja-se nas áreas baixas quando o inimigo usar o ataque que varre o cenário. Ao derrotá-lo, deslize pelas plataformas até chegar no esgoto.

CAPÍTULO 2 OS ESGOTOS

Ω Escale as beiradas para chegar na parte externa. Abra os baús vermelhos em uma sala e puxe a alavanca. Mate os inimigos (aproveite para roubar a lança de um e usá-la). Próximo ao

portão, pegue a Pedra de Jura do Prisioneiro (**artefato #1**). Puxe a corrente e prossiga.

Ω No cubo com as prisões, mate os monstros que aparecem jogando-os para fora do cenário. Use **R1** para escapar antes de ser esmagado.



VALE TROFÉU Use o agarrão em um inimigo, então espanque, jogue-o para o ar e depois no chão

ORBES VERMELHAS EXTRAS

No cenário, sempre há objetos que podem ser quebrados. Eles geram poucas orbes vermelhas, mas, no fim das contas,

são essas orbes que farão a diferença para melhorar uma arma. Então fique atento para quebrar vasos, carroças, potes, etc.

Altere seus ataques com a esquiva para um combate mais efetivo e prazeroso.



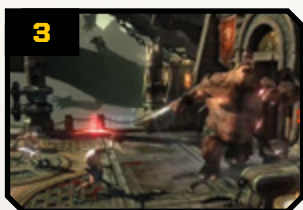
PEDRAS • O Hecatônquiros estava transformado em pedra, mas é "acordado" pela Fúria

Ω Na nova batalha contra o chefe, acerte a parte do meio dele (não as mãos). Nos ataques de varredura, pule para escapar. Faça os QTE (Quick Time Events) para acabar com essa parte do Hecatônquiros.

Ω Abra os baús com orbes vermelhas e avance pelo portão após puxar a alavanca. Escale pela esquerda para achar outro baú. Mate os cachorros monstruosos e retire as travas para a plataforma subir. Quando a Fúria travar a roda, escale rapidamente para não morrer.

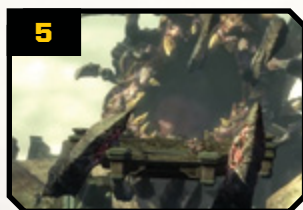
CAPÍTULO 3 CASA DA GUARDA

Ω Avance para a esquerda, puxe a alavanca e suba pela escada. Assim que voltar à área anterior, puxe a manivela. Acabe com o ciclope que vai aparecer, mas procure fazer isso ficando atrás do inimigo para conseguir atacar sem sofrer um contra-ataque direto. Puxe a manivela novamente, suba na parte alta do cenário e use a corrente para alcançar a plataforma do outro lado.



CAPÍTULO 4 O HECATÔNQUIRO

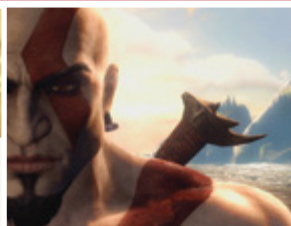
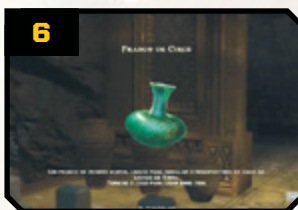
Ω Suba pela escada e entre na cabana. Kratos quase é enganado pela Fúria, mas ele consegue escapar da armadilha. Agora, Megera infecta a cabeça do Hecatônquiros. Na medida do possível, ignore os inimigos menores na arena e golpeie uma das patas feridas que seguram a plataforma.



CAPÍTULO 5 VILA DE KIRRA

Ω Kratos vai se lembrar de três semanas antes, quando quebrou seu pacto de sangue com Ares. Ao entrar na vila após as cenas, siga pelo caminho da direita para encontrar uma **Pena de Fênix #1** e um **Olho de Górgona #1**. Na região há três saletas com baús vermelhos (dois atrás de portas de madeira que podem ser quebradas).

Ω Pegue a clava que está presa no chão. Acerte um golpe com ela nos inimigos. Mate os dois elefantes gigantes, mas um deles deve ser morto através do minigame (quando ele estiver caído) para garantir o troféu **"Mente Aberta"**. Avance pelo caminho da direita e abra o baú no andar inferior da saleta. Suba na estrutura e pule para o andar de cima. Pegue o Frasco de Circe (**artefato #2**) e a **Pena de Fênix #2**. Empurre a estrutura ao longo do corredor, para abrir um novo baú de orbes vermelhas. ▶



ROUPAS

Ao terminar o jogo uma vez, roupas alternativas ficam acessíveis na opção Novo Jogo+.



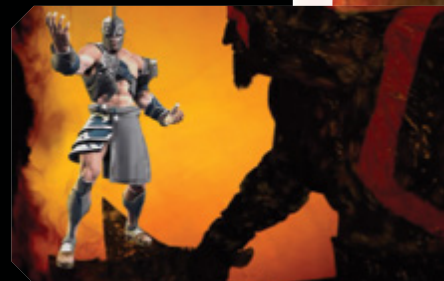
Kratos (padrão)



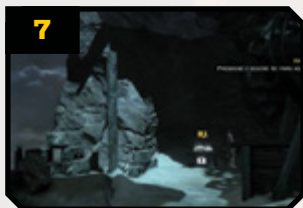
Kratos de pele bege



Armadura de batalha Ares



Armadura de batalha Zeus



Antes de girar a manivela, na área seguinte, pegue o **Olho de Górgona #2** dentro do baú escondido à esquerda do equipamento. Gire a manivela. Volte onde abriu o baú vermelho e passe pela corda. Escale as beiradas e abra outro baú na saleta. No portão de fogo, você obtém o elemento Fogo de Ares.

Siga para a área com o General Sático, o minichefe com cara de bode. Após a briga, escale os terrenos laterais para abrir três baús vermelhos e pegar o **Olho de Górgona #3**. Pegue o estilingue e use-o contra os inimigos voadores. Depois escale a montanha e derrote os inimigos que jogam lança. No caminho da direita, abra os baús vermelhos. Puxe a manivela e pule para a plataforma na roda d'água.

Assim que passar pelo caminho estreito, abra mais um baú. Logo depois que a ponte quebrar, derrote os inimigos. Siga para a direita e entre na primeira casa. Abra o baú vermelho e pegue o **Olho de Górgona #4**. Seguindo para direita, é possível ver um baú quebrado. Como ainda não é possível reconstruir esse objeto, ele ainda não possui utilidade para o troféu designado.



BAÚS ▶ Puxe as manivelas na ordem certa para não ser pego pela armadilha mortífera

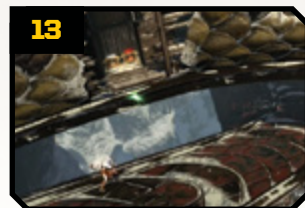
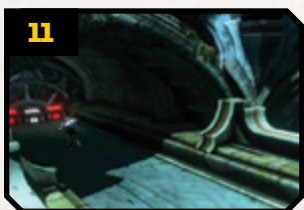
Entre na construção, quebre o portão e vá ao terreno central. Quando a roda passar abaixo da área dos baús, puxe as manivelas da esquerda. Logo depois, puxe a da direita e rapidamente escale pelas plataformas. Abra os baús para pegar o **Olho de Górgona #5** e a **Pena de Fênix #3**.



Agora saia por onde entrou. Destrua a pilastra marcada e vá no piso superior. Acabe com a medusa (cuidado para não virar pedra), abra o portão e entre no templo. Avance pelo corredor central até chegar na Cisterna.

CAPÍTULO 6 CISTERNA

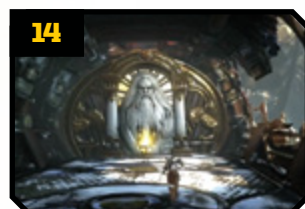
Mate os insetos e escale pela cabeça do touro. Siga



escudos usando **R1**. Use a arma contra eles e, se já tiver usado as cinco armas do mundo (espada, lança, clava, estilingue e escudo) vai ganhar o troféu "**Ossos do Ofício**". Destrua todos os ovos e saia pela parte de cima da cobra. Após se pendurar nos pontos verdes, pegue o **Olho de Górgona #9** no caminho à esquerda. Vá para o outro lado, ignore os baús inalcançáveis e entre na cobra.

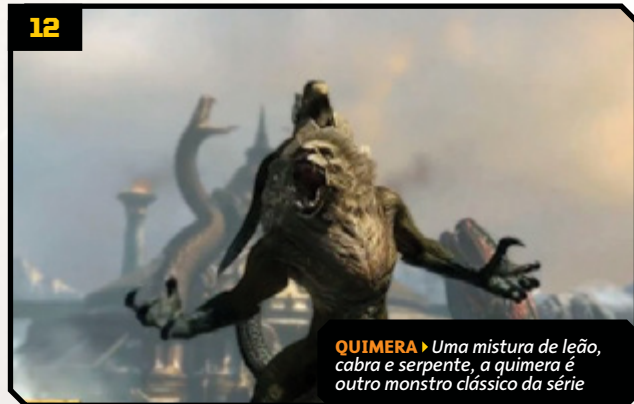
CAPÍTULO 8 A BARRIGA DA PÍTON

Pegue o Raio de Zeus e, após matar os inimigos, saia da Píton. Ande para trás e pegue a **Pena de Fênix #5**. Desça sobre a outra cobra e siga para trás novamente, para encontrar o **Olho de Górgona #10**.



CAPÍTULO 7 TORRE DE DELFOS

Destrua a quimera. Puxe a alavanca e deslize pela cobra. Contraste os sáticos, retire os



QUIMERA ▶ Uma mistura de leão, cabra e serpente, a quimera é outro monstro clássico da série

ROUPAS



Armadura de Escorpião



Armadura de Fúria

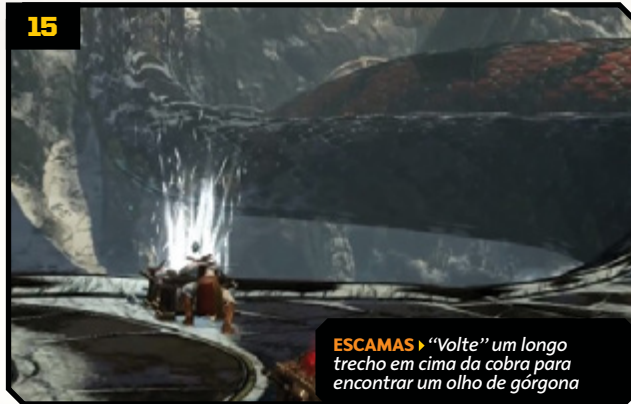


Armadura de guerra Hades



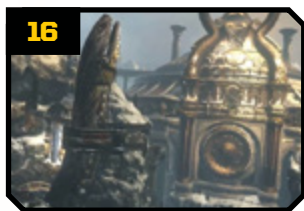
Armadura de Kraken

pegue a estátua e leve para a primeira sala. Coloque-a sobre o botão e transforme tudo em pedra. Tire a estátua de cima do botão e espere junto do portão. Quando a realidade voltar ao normal, passe rapidamente. Pegue o **Olho de Górgona #13** e a **Pena de Fênix #8**. Na sala ▶



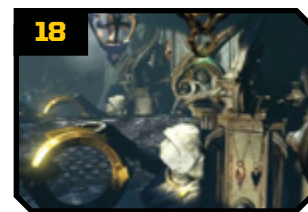
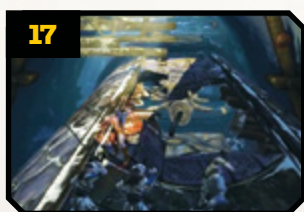
15
ESCAMAS ▶ "Volte" um longo trecho em cima da cobra para encontrar um olho de górgona

Ω Deslize pela cobra e escale toda a construção. Por fim, quebre a parede de madeira para entrar em outra serpente e escorregue novamente. Destrua os ovos e escale a Pítom. Na hora certa, pule para a outra cobra e destrua o monstro voador. Siga pelas cobras e escale paredes até libertar a terceira e serpente.

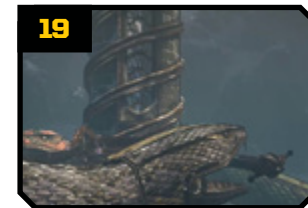


CAPÍTULO 9 CAVERNAS DE GELO

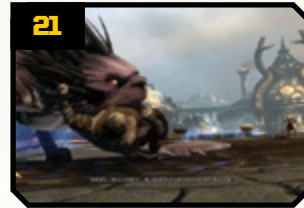
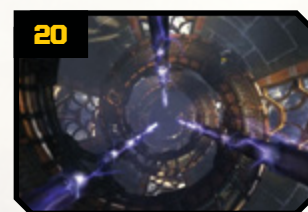
Ω Quebre as madeiras e lute com os inimigos enquanto a cobra se movimenta. Quando ela entrar em um túnel, use a corrente para se prender no ponto verde luminoso. Espere o gelo cair e outros pontos vão aparecer, levando-o de volta à parte de cima da serpente.



18
Ω Passe rapidamente pelas plataformas, antes que elas caiam, e deslize pela parede de gelo. No túnel seguinte, escale as beiradas para voltar à cobra. Mate os inimigos e se pendure pelos pontos verdes para deslizar pela chão congelado.



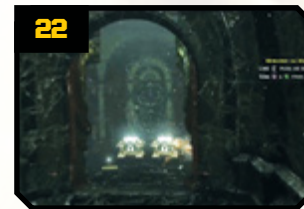
19
Ω Escale a parede até entrar na estrutura circular. Desça lá dentro para pegar a Oferta do Viajante em Busca do Oráculo (artefato #3). Suba rumo ao topo da estrutura para enfrentar a Manticora. Primeiro de tudo,



preocupe-se em desviar dos ataques de fogo para contra-atacar. Após ativar o minigame, o bicho perde uma asa. Continue atacando para derrubá-lo de vez. Quando Kratos prendê-lo usando as correntes, acerte-o e desvie do ataque com o rabo. Por fim, puxe a manivela e entre no templo.

CAPÍTULO 10 TEMPLO DE DELFOS

Ω Derrote o Cérbero, desvie dos ataques de fogo e esteja preparado para quando ele sair do chão. Abra o baú de cada lado e puxe as escadas. Use a fonte para transformar o local todo em pedra. Quebre a porta do lado oposto para pegar o **Olho de Górgona #11** e a **Pena de Fênix #6**. Use a fonte e quebre a porta com a figura de Apolo.



Ω Suba pelas escadas até o salão. Transforme tudo em pedra e siga à direita. Mate os inimigos e pegue a orbs ao fundo. Puxe a estátua até a outra sala, coloque-a à direita, abaixo da plataforma. Transforme o lugar em pedra e escale até os baús. Pegue o **Olho de Górgona #12** e a **Pena de Fênix #7**.

Ω Volte para a área principal e siga para esquerda. Mate a inimiga que solta raios elétricos,



NO PORTÃO ▶ Coloque a estátua no botão, espere a realidade voltar ao normal e então pegue os itens



UPGRADE ▶ Entre pelo portão que estava trancado e você vai encontrar a décima pena de fênix

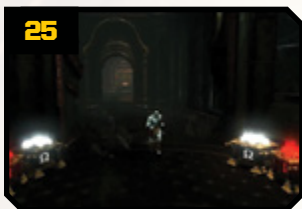
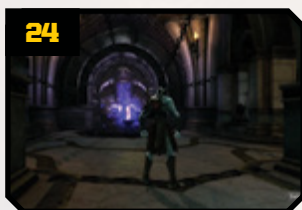
ao fundo do corredor, abra o baú. Transforme tudo em pedra para descer pelo chão quebrado.

CAPÍTULO 11 CATACUMBAS DE DELFOS

Ω Siga pelo corredor para pegar o elemento Alma de Hades. Mate os inimigos e vá à sala seguinte. Destrua os Talos de fogo e empurre o busto para subir a escada vertical. Abra o baú do lado esquerdo e puxe a alavanca do lado direito.

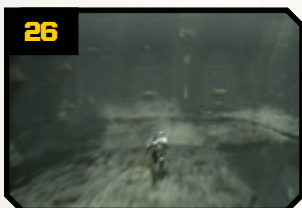
Ω Na sala com o chão de espinhos, arranque a cabeça das cobras e transforme tudo em pedra. Siga pelas ruínas e pule na plataforma seguinte assim que a realidade estiver voltando ao normal. Repita isso e quebre a porta com o QTE. Nos baús estão o **Olho de Górgona #14** e a **Pena de Fênix #9**.

Ω Transforme tudo em pedra na próxima sala e cruze o portão. Siga até o fim da outra



sala para abrir baús. Volte e repita o procedimento anterior: transforme tudo em pedra e pule os buracos até o fim do corredor.

Ω Derrote os inimigos para livrar a sala da ampulheta. Puxe a alavanca do lado direito e



transforme tudo em pedra. Quebre a coluna à esquerda da sala, suba e balance a plataforma. Use a ampulheta para alcançar o terreno. Pegue o Amuleto de Aletheia (**artefato #4**). Abra o baú à direita e puxe a alavanca do outro lado.

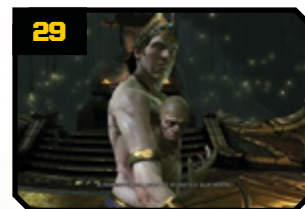
Ω Na sala circular, abra os baús, transforme tudo em pedra e quebre a porta. No piso inferior, mate os inimigos e deixe o busto próximo do fogo. Suba e transforme tudo em pedra. Desça, deixe o busto sobre a plataforma, suba-o e leve o busto até o botão diante da sala da ampulheta. Entre pelo portão à esquerda e pegue a **Pena de Fênix #10**.

Ω Coloque o busto próximo ao centro. Transforme tudo em pedra e suba na plataforma pelo

busto. Puxe as correntes das estátuas, destrua a ampulheta e desça pelo chão da sala.

CAPÍTULO 12 CÂMARA DO ORÁCULO

Ω Após a cena, corra pulando os vãos das plataformas. Use a corrente para chegar do outro lado do abismo. Jogue a pedra na área para começar a batalha. Após acertar alguns golpes, Pólux e Castor usam um ataque que faz os pedaços do chão começarem a cair. Pule nas partes que ainda estão intactas e volte para as que ressurgirem. Quando as pilastras caírem, pegue as pedras e atire no inimigo.



Ω Quando Castor subir nas pilastras, destrua-as. Logo que ele derrubar o chão, acerte o QTE e Pólux passará a controlar o corpo de Castor. Mais alguns golpes, faça os QTEs para matar Pólux e conseguir o Amuleto de Ouroboros. De posse deste item, você será capaz de desconstruir objetos ou reconstruir coisas que estão quebradas. ▶



UPGRADE DE RAIVA Melhorar as Lâminas do Caos custam muitas orbs vermelhas – só a última melhoria exige 25.000! Porém, ela traz um upgrade de Raiva significativo, dobrando o tamanho da barra dos ataques especiais (PS + R2).

Pedreiro espartano

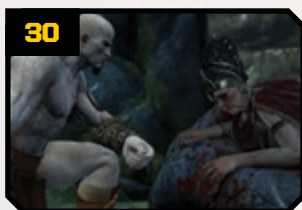
Com o Amuleto de Ouroboros em mãos, Kratos possui o poder de regenerar ou desconstruir partes do cenário. O item é obrigatório para avançar na história.

No capítulo 24, Kratos deve descer pela estátua de Apolo sem morrer. Isso garante o troféu "Lubrificado"

Ω Reconstrua a menor parte da ponte para chegar ao terreno superior. Abra o baú e reconstrua a ponte totalmente para chegar do outro lado.

CAPÍTULO 13 **PASSAGEM** **PARA DELFOS**

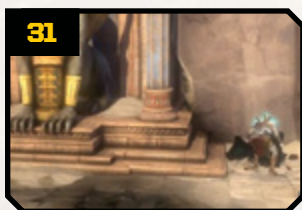
Ω Antes de abordar a oráculo, reconstrua o **baú quebrado #1** no fim da ponte. Após falar com o oráculo, siga a passagem da direita para pegar a **Pena de Fênix #11**. Suba a parede e pule



para a ponte. Aprenda a usar o ataque do amuleto e reconstrua o caminho até a cisterna.

CAPÍTULO 14 **CISTERNA**

Ω Ao fim do aqueduto, pegue o **Olho de Górgona #15**. Mate os inimigos e reconstrua o **baú quebrado #2**. Siga pelo corredor e, à direita, restaure o **baú quebrado #3**. Na área externa, mate o ciclope e os insetos. À direita, reconstrua o **baú quebrado #4**. Antes de



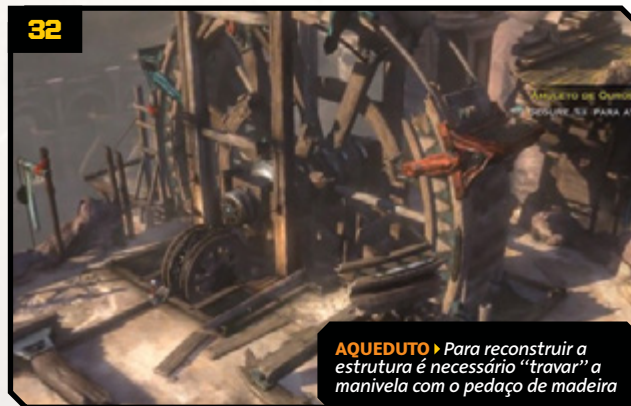
consertar a ponte, vá no terreno inferior e siga à direita para achar o **baú quebrado #5**.

Ω Suba e reconstrua a ponte. Volte até aquela roda d'água e suba (minimamente) o pedaço de madeira caído. Puxe a manivela ao máximo e desça a

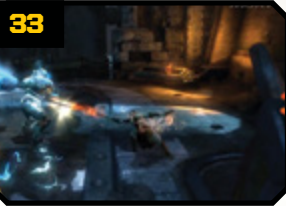
estaca. Suba na plataforma da roda d'água, reconstrua toda a estrutura e o aqueduto.

CAPÍTULO 15 **GRUTA**

Ω Assim que cair na gruta, mergulhe e siga para a



AQUEDUTO • Para reconstruir a estrutura é necessário "travar" a manivela com o pedaço de madeira

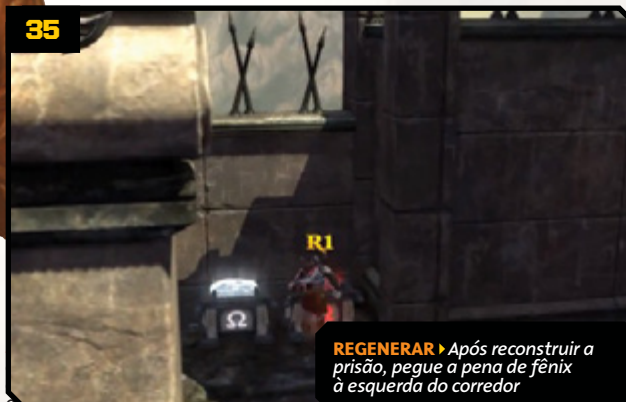
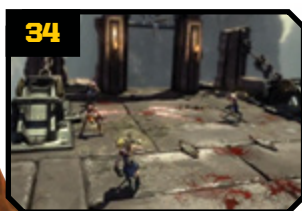


direita. Vá à superfície e pegue o **Olho de Górgona #16** e a **Pena de Fênix #12**. Nade até terra firme, mate os Talos e use o amuleto nas duas engrenagens para atravessar o portão.

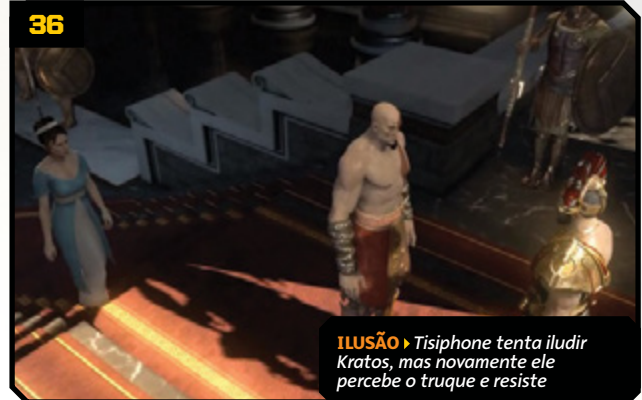
Quando a câmera ficar em progressão lateral, note a bifurcação e siga por baixo para encontrar a Estátua do Capitão do Navio (**artefato #5**). Avance até o Porto de Kirra, caminhe pelo pier da esquerda e pegue o **Olho de Górgona #17** e **Pena de Fênix #13**. Entre no navio de Orkos.

CAPÍTULO 16 PRISÃO DOS CONDENADOS

Após a cena, Kratos estará na Prisão dos Condenados,



REGENERAR ▶ Após reconstruir a prisão, pegue a pena de fênix à esquerda do corredor

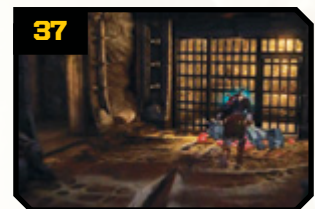


ILUSÃO ▶ Tisiphone tenta iludir Kratos, mas novamente ele percebe o truque e resiste

logo após matar Megera. Pegue a clava de algum sátiro e, usando a arma, jogue um dos inimigos para fora do cenário e ganhe o troféu “Empurrador”. Derrote os inimigos que aparecem e avance.

Reconstrua a prisão e vire à esquerda no corredor. Pegue a **Pena de Fênix #14** e entre pela porta dentro da cela. Kratos começa a ter uma ilusão sobre estar sendo honrado por ter sido um grande General de Esparta. Porém, ele percebe a armadilha da Fúria Tisiphone e volta à realidade.

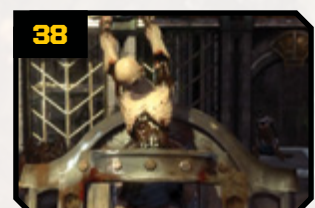
Perto dos baús de magia e energia, pegue a **Capa de Orkos (artefato #6)**. Cruze o portão para conhecer um novo inimigo, a Empusa. Derrote-a e passe pelo topo do prédio. Use o

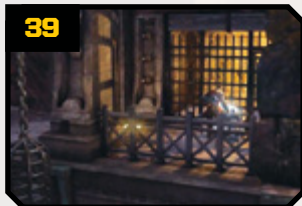


amuleto para reconstruir outra parte da prisão. Pule e use as correntes nos pontos verdes. Na construção, restaure o **baú quebrado #6** e use a escada.

CAPÍTULO 17 CÂMARA DO MÁRTIR

Abra a máquina de tortura para um corpo cair. Use o amuleto para destruir o outro aparelho e puxe o corpo até a máquina, então solte a corrente para prendê-lo. Vá ao segundo andar pela passagem por atrás das grades. Pule sobre a gaiola para arrancar os braços do cadáver e ganhar o troféu “Seus desgraçados!”. Restaure os braços do corpo e leve-o para o segundo andar. Jogue o corpo no botão para erguer a gaiola. ▶





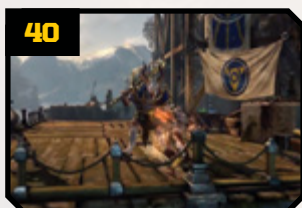
Ω No terreno seguinte, ande para a direita e pegue o **Olho de Górgona #18**. Depois, destrua a górgona e os sátiros. Puxe a plataforma e siga para a área externa. Ao reencontrar a Fúria, acontece um novo flashback, mostrando o que aconteceu duas semanas antes.

CAPÍTULO 18 POUSO EM DELOS

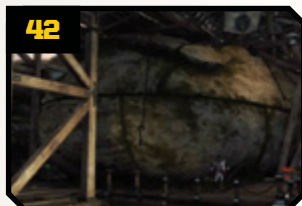
Ω Mate os sátiros e o general. Pegue a lança do cadáver para ver um monstro destruir um barco e avançar rumo ao píer. Use o amuleto para reconstruir parte da estrutura e escale, depois restaure o resto e vá de elevador. Mate mais sátiros e se deixe levar pelo monstro até a próxima área.

Ω Derrote os Talos elétricos. Suba no terreno e avance para a esquerda. Pegue a **Pena de Fênix #15** e para ganhar o troféu “**Leve como uma Pluma**”. Antes de entrar no corredor com os baús de magia e energia, siga para a direita e pegue o **Olho de Górgona #19**. No corredor, escale a parede e mate o Elefantauro.

Ω Escale o paredão e destrua a grade para ter acesso ao interior da estátua de Apolo. Gire a roldana e se segure na placa de

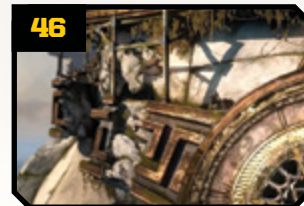
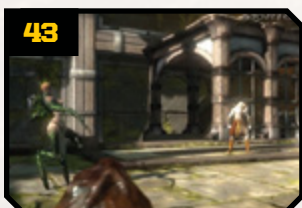


metal para chegar ao outro lado. Passe recostado a parede e desça por uma espécie de engrenagem. Mate a Empusa e destrua os ovos.



Ω Leve a plataforma para o lado direito, escale e destrua uma parte da corrente. Leve a plataforma para o local onde a corrente estava (diante da engrenagem). Empurre a alavanca para o lado esquerdo, restaure a corrente e leve a alavanca até o fim. Empurre a plataforma para obstruir a engrenagem. Escale pelo lado esquerdo e abra os baús. Pegue o **Olho de Górgona #20** para troféu “**Os Olhos Decidem**”.

Ω Remova a plataforma da engrenagem e leve a alavanca para o lado esquerdo, então trave-a novamente.



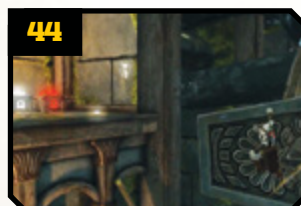
após ter evoluído pelo menos uma vez a magia). Agora é testar sua paciência e ataque a parede até conseguir o troféu.

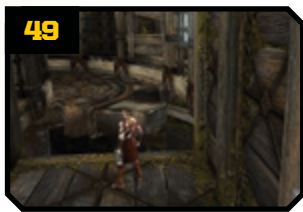
CAPÍTULO 19 PÉ DE APOLO

Ω Escale a parede à esquerda. No caminho, vá para direita e restaure o **baú quebrado #7**. Caso tenha restaurado os sete baús, vai ganhar o troféu “**Se não está quebrado...**”. Avance escalando pelo cenário e derrote os inimigos. Destrua a estrutura de madeira e escale até o ponto verde de ancoragem. Desça pela parede e pela corda adiante.



Ω Puxe a alavanca para a plataforma se mover. Ao ser atingido por um tentáculo do monstro marinho, escale as

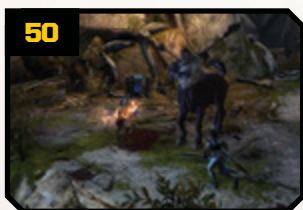




madeiras. Pule para os blocos de pedras e depois para a tirolesa. Mate os inimigos, puxe a corrente para acessar uma plataforma. Enquanto ela desce, rapidamente vá para o andar superior e abra o baú no canto direito.

Ω Gire a engrenagem e use a plataforma que aparece. Passando por mais algumas engrenagens, abra o baú e, no corredor com os insetos, pegue as orbs do lado esquerdo. Do lado de fora, abra outros baús.

Ω Use a tirolesa e enfrente os centauros. Após vencê-los, puxe a corrente para conseguir subir. Do lado direito (tanto em cima quanto embaixo), abra os baús. Na área circular, pise no botão que está ao fundo. Logo

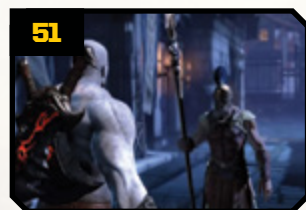


que Kratos se aproximar do fogo à esquerda, rapidamente corra e pise no outro botão. Do lado de fora, use a corrente nos pontos verdes em destaque.

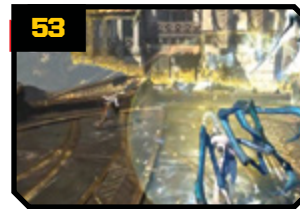
Ω Na área interna, escale até o corredor. Destrua os ovos e abra os baús no cantinho à esquerda. Quebre outra parede se agarrando à corrente e mate mais alguns insetos. Destrua o nascedouro e escale, então pule na área seguinte.

CAPÍTULO 20 MANOPLA DE APOLO

Ω Tisiphone vai criar outra ilusão para Kratos. Destrua os soldados espartanos e lute novamente contra Megera. Assim que a Fúria vagar pelos telhados, pegue as lanças dos soldados e atire contra ela. Logo depois, acerte o monstro alado. Contra Tisiphone, golpeie-a até Megera reaparecer. Quando esta estiver em um campo de luz, direcione seus ataques à Tisiphone para dar início à sequência de QTEs.

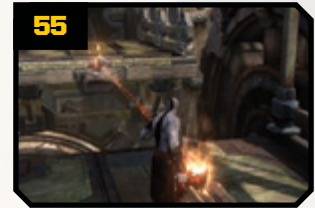


Ω Quando finalizar a batalha, Kratos é preso por Alecto, a líder das Fúrias. Orkos vai salvar Kratos e o entrega a Pedra da Jura de Orkos, que o permite "estar em dois lugares ao mesmo tempo". Gire a manivela e crie uma duplicata de Kratos. Suba na plataforma e desative a cópia.



CAPÍTULO 21 ANTEBRAÇO DE APOLO

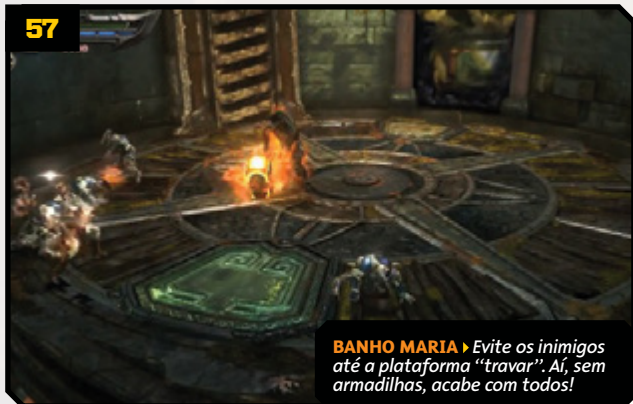
Ω Na plataforma, ande para a esquerda para pegar o Cinzel do Pedreiro (artefato #7). Crie uma cópia sobre o botão e pule para a arena. Contra os sátiros, aprenda a usar sua cópia em combate. Escale a parede (começando do lado esquerdo do cenário) e puxe a plataforma. Crie uma cópia, volte para a arena e abra alguns baús.



Ω Escale e puxe a plataforma novamente. Crie uma cópia, pule para a plataforma e desfaça a cópia. Na gangorra, fique do lado esquerdo e crie uma nova cópia. Pule pelo lado direito e avance pelos pontos escaláveis. Segure-se no ponto verde e quebre a placa de madeira.

Ω Logo que matar os inimigos, puxe a grande corrente e crie uma cópia para segurá-la. Use o amuleto para restaurar uma parte dela e suba para a plataforma. Abra os baús do lado direito e entre no espiral com as armadilhas de fogo.

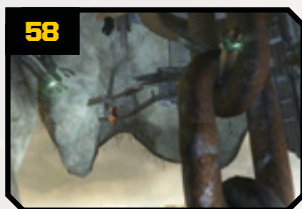




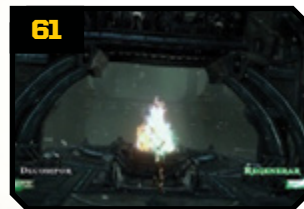
outra. Tente ignorar os inimigos por agora e evite as armadilhas. A plataforma "trava" no topo, onde é possível matar inimigos com calma. Se você não sofreu dano de fogo, vai garantir o troféu "À prova de fogo".

CAPÍTULO 22 COSTELAS DE APOLO

Ω Do lado de fora, abra o baú do lado direito e use os pontos de acorrentamento, então escale por uma boa parte da estátua de Apolo. Ao voltar

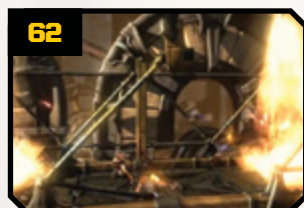


abrir o portão. Traga a estrutura com o carvão e coloque-a no compartimento ao lado da engrenagem. Rode-a mais uma vez para acender o carvão. Leve a estrutura para o seu local original e use o amuleto para decompor o carvão. Ele começa a pegar fogo e acende uma das fornalhas.



Ω Coloque o carvão ao lado da primeira engrenagem e rode-a. O óleo escorre e aumenta o poder de fogo. Leve-a para a fornalha e use o amuleto para acender o carvão.

Ω Na área inicial, derrote os inimigos para ter acesso a engrenagem. Use a plataforma para voltar na segunda área. Mate os inimigos e pule pelas portas que abrem e fecham para chegar ao topo da fornalha.



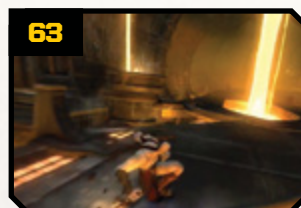
Ω Contra a armadilha de fogo, espere no início da plataforma (onde o fogo acaba) e corra para fugir até a área segura. Escale e siga a corrente para abrir baús. Depois, contra a corrente, gire a engrenagem.

Ω No meio da corrente, mate todos os sátiros antes das armadilhas de fogo aprisionarem Kratos. Pule pelas plataformas e pelos cilindros até sair da estátua.

CAPÍTULO 24 O OMBRO DE APOLO

Ω Prepare-se para encarar uma briga contra sátiros e elefantauros. Após todos serem mandados para Hades, use o amuleto para restaurar a estátua e trazer a Lanterna de Delfos para fora da água.

Ω Abra os baús e prepare-se para escorregar. Desça seguindo o caminho e pulando entre as plataformas. Caso não caia nenhuma vez, vai levar o troféu "Lubrificado" – se não ▶





ORBS INFINITAS Durante o capítulo 25, jogue o monstro canino no fogo. O próximo inimigo será um sátiro. Golpeie-o com o Fogo de Ares. Quando a barra de raiva estiver cheia, mude para o gelo de Poseidon e

congele-o (L3 + R3). Mate-o para ganhar 200 orbs vermelhas. O inimigo vai renascer e aí é só refazer o processo e ter paciência. Se você tiver feito o último upgrade das Lâminas do Caos, estará bem encaminhado.

O Senhor da Guerra

Sua barriga tá meio desprotegida, hein, amigão? No multiplayer é possível escolher quais armas vai usar e armaduras para equipar. Cada uma com design próprio e diferentes pontos de habilidade

64



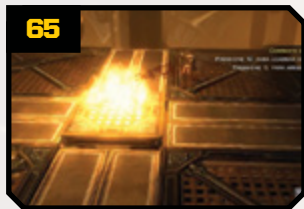
APOLO ▶ Reconstruir a gigantesca estátua de Apolo é um dos grandes momentos de Ascension

consiga, será necessário começar o capítulo de novo.

CAPÍTULO 25 A FORNALHA

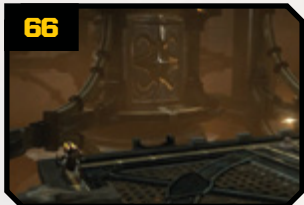
De volta à fornalha, gire a engrenagem e cruze o portão. Rode outra engrenagem para puxar a lanterna e fazer as plataformas subirem. Nesse momento você pode conseguir orbs infinitas (detalhe no topo da página 41). Agarre inimigos e jogue-os para alimentar o fogo. Próximo do topo, as plaquetas entre as plataformas se abrem.

65



Logo que a plataforma parar, caminhe para o canto esquerdo para encontrar o Ídolo do Construtor de Estátua (artefato #9). Puxe a manivela e use uma cópia para segurá-la.

66

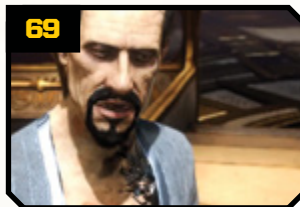


68



PUZZLE ▶ Para resolver o quebra-cabeça, crie uma cópia de Kratos na esteira e segure a corrente

69



alavanca para subir) e puxe a corrente. A cópia fará peso na estrutura e ela se encaixará na posição exata da luz. Os olhos de Apolo vão iluminar a lanterna. Suba pela escada que desceu ao lado e Kratos usará a mantícara para chegar na lanterna, depois mate-a para abrir o portão.

Orkos conta a história dos Olhos da Verdade. Ares e Aleto (a Fúria) buscavam destruir o Olimpo. Mas Orkos e Aletheia (a oráculo) tentaram contar a Zeus e foram descobertos.

CAPÍTULO 26 OLHOS DE APOLO

Tire a pedra de cima da estrutura para o gelo subir. Acabe com todos os inimigos e use a pedra para alcançar o lado esquerdo do cenário. Abra o baú e puxe a alavanca, depois leve a pedra para o lado direito. Abra mais um baú, suba pelas escadas e abra os baús brancos.

Com a pedra, deixe uma cópia em cima da esteira. Desça e volte para esquerda (use a plataforma que levantou com a

67



RESTAURADA ▶ Após completar a restauração da estátua, o negócio é cuidar da iluminação dos olhos!

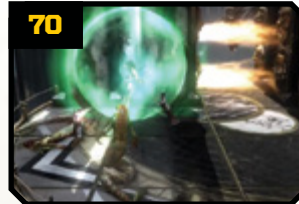
CAPÍTULO 27 A LANTERNA DE DELOS

Siga até o portal e abra os baús. Depois recue e abra uma fresta no portão. Agora gire a manivela para desbloquear a magia criada pelas Fúrias. Use uma cópia de Kratos para segurar a manivela e passe.

CAPÍTULO 28 DESAFIO DE ARQUIMEDES

Comece abrindo os baús com orbs vermelhas no fundo do cenário, depois abra o portão do lado direito para pegar o item Olhos da Verdade. Use o novo equipamento para remover (temporariamente) a barreira de magia das Fúrias. Use a corrente para subir a plataforma.

70



ROUND 1. Elimine todas as górgonas e sirens e abuse no uso da pedra e do amuleto para facilitar a batalha. Assim que possível, use a magia (R2) e elimine-as com o minigame para receber orbs azuis. Recarregando ▶

SONY

PlayStation®

POR ESTE CONFRONTO
VOCÊ NÃO ESPERAVA!

PLAYSTATION ALL-STARS BATTLE ROYALE™



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

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

SONY | STORE
a loja oficial

Saraiva

LOJAS AMERICANAS
Grandes marcas, preços baixos, todos os dias

Submarino

VIVA EM ESTADO **PLAY™**

FAST
SHOP

fnac

U2 GAMES

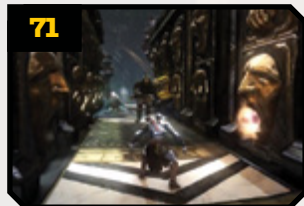
livraria cultura

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 logotipo Sony Computer Entertainment é marca registrada da Sony Corporation. "PlayStation", "PS3", o "PS" Family logo e "DUALSHOCK" são marcas registradas e o logotipo PlayStation Network é marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc.



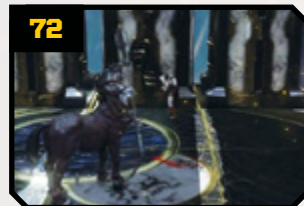
PATROCINADOR OFICIAL



71

a magia, basta repetir todo o processo até derrotá-las.

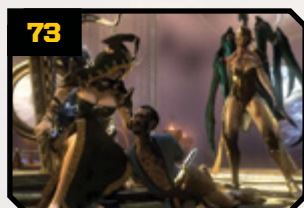
ROUND 2. Contra as inimigas que usam lança, concentre-se no uso da defesa, usando a pedra e o amuleto para ajudá-lo. Contra o Talos de eletricidade, não o ataque quando ele estiver invencível (elétrico) e desvie das armadilhas.



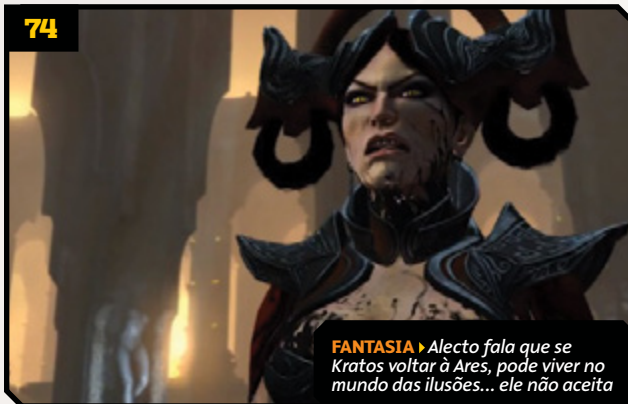
72

ROUND 3. Mantenha distância do centauro e acerte os QTE para arremessá-lo (novamente, use a pedra e o amuleto sempre que possível). Matar o primeiro centauro vai restaurar uma parte da sua energia. As criaturas do Hades vão liberar magia, então volte a usá-las quando a barra encher.

Feche o portão e use os Olhos da Verdade para remover a magia da manivela. Gire-a e crie uma cópia de Kratos, então use os Olhos da Verdade para abrir o portal e passe. Logo que a plataforma descer, avance pela direita e pegue a Máquina



73



74

FANTASIA ▶ Alecto fala que se Kratos voltar à Ares, pode viver no mundo das ilusões... ele não aceita

de Anticítera (artefato #10) e garante o troféu “Não, Drake. Esses não são seus”.

Agora abra o portão para iluminar de vez a Lanterna de Delfos e a cena mostra como Kratos e Orkos foram capturados.

CAPÍTULO 29 A CIDADELA DA FÚRIA

Puxe a manivela, crie uma cópia de Kratos, pule na gaiola e apague a cópia. Derrote as Empusas e restaure a escada. Entre na construção para ver a ilusão de Kratos terminar.

CAPÍTULO 30 CÂMARA DE ALECTO

Use os Olhos da Verdade para remover a barreira. Em

alto-mar, lute contra Tisiphone até os tentáculos de Alecto atacarem o barco. Novamente use os Olhos da Verdade para remover a barreira de proteção sobre o tentáculo. Quando for pego pela gosma preta, crie uma duplicata de Kratos para se livrar. Logo que conseguir golpear dois tentáculos, complete os QTEs até ficar cara a cara com Alecto, que se transforma em uma horrível criatura marinha.

Ataque a carranca de Alecto e acerte Tisiphone sempre que ela se manifestar. Continue usando a reprodução de Kratos para evitar a gosma. Assim que derrotar a versão monstro de Alecto, acabe com a raça de Tisiphone e, por fim mate Alecto. Fim de jogo. Agora é só coletar os troféus que faltam! 



75

O FIM ▶ Kratos queima seu lar e segue para uma jornada bem conhecida por nós

CHECKLIST

OBRIGATÓRIOS

- ☐ Libertação
- ☐ Quer uma mão?
- ☐ Cobras no trem
- ☐ Portal gasoso
- ☐ Conserta tudo
- ☐ Mordendo a mão que te alimenta
- ☐ Quaid!!!
- ☐ Amizade acima de tudo
- ☐ Justiça cega
- ☐ Da próxima vez, use a escada
- ☐ Elo quebrado

ESPECÍFICOS

- ☐ Chame um médico
- ☐ Liberto
- ☐ Mente aberta
- ☐ Almoço quente
- ☐ Em círculos
- ☐ Imbatível. Malvado!
- ☐ Empurrador
- ☐ Ossos do ofício
- ☐ Parado!
- ☐ Vai deixar uma marca
- ☐ Olá, amigo
- ☐ Luta em equipe
- ☐ Diga-me como se sente
- ☐ Consumidor
- ☐ Leve como uma pluma
- ☐ Os olhos decidem
- ☐ Armado até os dentes
- ☐ Não, Drake.
- ☐ Esses não são seus
- ☐ Se não está quebrado...
- ☐ Seus desgraçados!
- ☐ À prova de fogo
- ☐ Lubrificado
- ☐ Guerreiro lendário

MULTIPLAYER

- ☐ Jura de sangue



**A ALCATEIA
TRABALHA
COM OS
PRINCIPAIS
PRODUTOS
SONY PARA
REVENDA!**

*Confira nosso
portfólio e faça seu
pedido!*

games@alcateia.com.br



Na Alcateia você encontra o
jogo mais esperado do ano!

**GOD OF WAR
ASCENSION**



Editora Europa

A melhor biblioteca de cultura pop do Brasil

Revista Playstation

De: R\$ 9,⁹⁰ Por: R\$ 8,⁰⁰*



Edição 173



Edição 172



Edição 171



Edição 170



Edição 169



Edição 168



Edição 167



Edição 166

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 41



Edição 40



Edição 39



Edição 38

Detonados

Revista Oficial
Assassin's Creed III
R\$ 14,⁹⁰*



Almanaque dos Detonados
Pro Evolution Soccer 2013
R\$ 14,⁹⁰*



Guia Oficial
Diablo III
448 páginas
R\$ 59,⁹⁰*



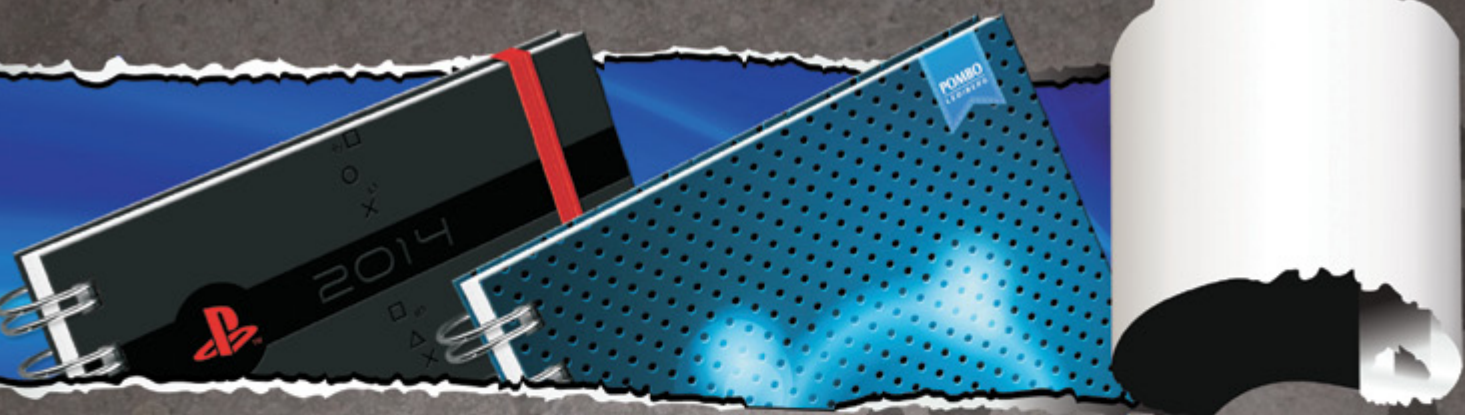
Em Português

Almanaque dos Detonados
Resident Evil 6
R\$ 14,⁹⁰*



(demais localidades) ou pelo site www.europagnet.com.br

JÁ PENSOU EM PRODUTOS EXCLUSIVOS,
COM SUA MARCA PREFERIDA?



VOLTA ÀS AULAS 2014



PlayStation™

E POMBO LEDIBERG



EM BREVE, NUMA PAPELARIA
PERTO DE VOCÊ!

LANÇAMENTO!
NOVEMBRO
DE 2013

*PlayStation, the "PS" Family logo, "PS3", logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Manufactured under license by Sony Computer Entertainment America.

www.pombolediberg.com.br

POMBO
LEDIBERG



Deuses

GOD OF WAR: ASCENSION

Após fazer um pacto de sangue com Ares, o Deus da Guerra, Kratos é manipulado e acaba matando sua própria família. Assombrado por dolorosas memórias, ele tenta romper o pacto, mas se torna prisioneiro das Fúrias, as entidades que vigiam e mantêm o elo entre humanos e deuses. Kratos não baixa a cabeça... e assim tem início sua busca por redenção.

Rita - Oficial Brasil

Revista Oficial Brasil
PlayStation

Abril/2013



ota





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

Revista Oficial Brasil
Playstation



SONY

PlayStation®

GOD OF WAR ASCENSION™

LANÇAMENTO



Modalidade multiplayer
para 8 jogadores



Jogo com áudio
em português



Disponível nos
principais revendedores

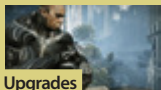


18

© 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



HALL DA FAMA

NÍVEL DE DIFICULDADE
5/10
(Normal)

PIONEIRO

O primeiro jogador a coletar todos os troféus do game
CalintsFG
(24/02/2013)

VELOCISTA

O mais rápido do ranking a coletar todos os troféus
xser1995
(4d 19h 21m)

CRYSIS 3

O FPS futurista, com destaque para nanotecnologia, continua tentando ser relevante... mas ainda não foi dessa vez

Fãs de *Crysis* que nos perdoem, mas a série é bem conhecida por uma única coisa: gráficos incríveis rodando no talo em computadores poderosos. E quando o jogo vai para os videogames, o que sobra? Bom, o que temos é um estilo meio diferente de se jogar um FPS, trocando o tiroteio exacerbado por uma incursão bem mais metódica, não muito interessante mas pelo menos com certas doses de empolgação. Olhando por esse ângulo, dá para dizer que o terceiro jogo consegue honrar a série.

Sem tempero

Quem jogou *Crysis 1* ou *2* em um PC com as configurações no máximo, sabe que esta é uma qualidade que, por si só, te faz querer avançar no jogo. Bastam só algumas cenas de cair o queixo para que um estranho sentimento de que “pode aparecer outra dessas” o domine.

Mas quanto mais o jogo avança, mais difícil fica de aceitar tudo o que é preciso passar para ver o próximo jogo de luz espetacular ou as melhores partículas de fogo que já apareceram em sua tela.



PlayStation 3 (disco)

Gênero FPS

Produtora Crytek

Distribuidora Electronic Arts

Legenda/Dublagem

Inglês/Inglês

Multiplayer 12 jogadores

Crysis 3 segue exatamente o mesmo caminho – pelo menos no PC. O primeiro jogo da série, de 2007, era mais bonito que qualquer título lançado até hoje nos consoles, agora imagine o terceiro e sua diferença entre PC e PS3.

A culpa não é de ninguém (o PS3 é uma máquina de 2006, afinal) e o jogo até que é bem bonito no console, embora seja meio esticado para alcançar a resolução e não tenha um framerate tão estável. Só que aí já não há nada desviando sua atenção e você percebe que jogar *Crysis 3* é algo bem chato. ▶



Caçadores de troféus

A guerra contra os alienígenas continua, e estes soldados vestiram a armadura Nanosuit e foram caçar a platina.

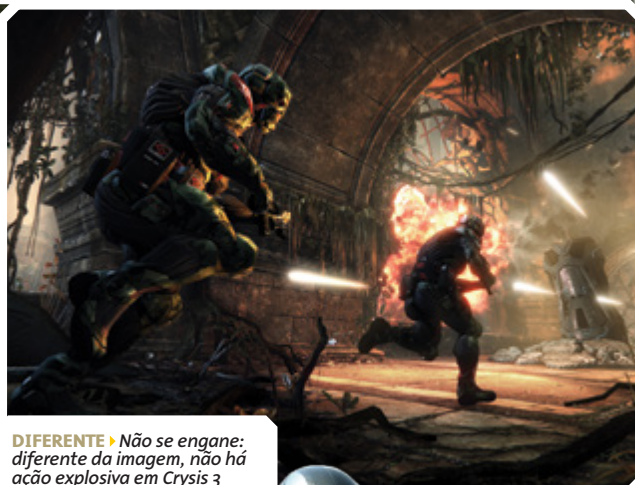
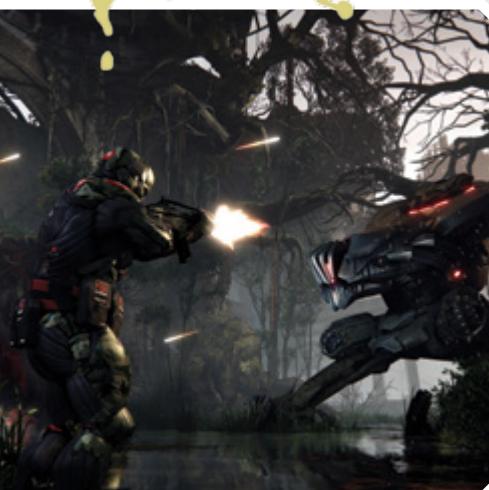
IDuNkLeRl.....4d 19h
jerson_BR.....14 d 1h
Andre-009.....19d 13h

MAicOn_21.....20d 23h
rocam315.....23d 3h
Fonte: www.mypst.com.br

Ele voltou

Você volta a controlar Prophet, protagonista do primeiro jogo, que se tornou um só com a Nanosuit

Crysis 3



DIFERENTE ▶ Não se engane: diferente da imagem, não há ação explosiva em Crysis 3



Ele tenta pegar *Crysis 2* e acrescentar um pouco do primeiro jogo, e umas áreas grandes e abertas em alguns pontos das fases. Porém, exceto pela penúltima fase, isso não acrescenta nada à qualidade do jogo: só há

um ponto de saída de cada missão e as áreas grandes servem como playground para matar inimigos. *Crysis 3* é chato porque o processo de eliminar os caras maus não empolga.

Prophet, o protagonista, é forte demais para esse conflito, tirando a graça do negócio. Isso leva sempre à mesmice: há uma área com uma dúzia de inimigos espalhados. Primeiro você usa o visor para marcar todo mundo, sabendo onde eles estão a todo momento e se estão em alerta.

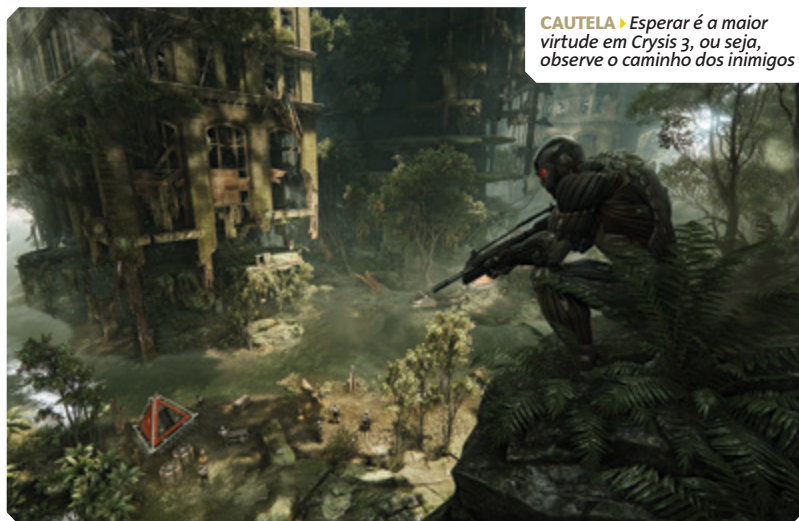
Então você escolhe entre ignorar tudo, sacando sua arma e ir para cima de todo mundo, ou usar a invisibilidade temporária e sair matando cada um na surdina. A segunda opção é claramente a mais incentivada, especialmente por causa do arco e flecha, que te mantém invisível enquanto atira e elimina qualquer inimigo com apenas uma flechada.

Uma vez que se entra nessa história de ser "stealth", o jogo se torna metódico e enfadonho. Os inimigos são burros, portanto

Prophet, o protagonista, é **forte demais** e o jogo perde parte do desafio



ETERNOS ▶ Helicópteros são os inimigos número um nos FPS e bem irritantes aqui também



CAUTELA ▶ Esperar é a maior virtude em Crysis 3, ou seja, observe o caminho dos inimigos

a sensação de caçar, de ser um predador invisível, vai embora. Com isso, tudo vira uma questão de esperar alguém passar por perto ou encontrar um ângulo para um tiro na cabeça antes do tempo de invisibilidade acabar.

Logo após matar um inimigo, todos os outros virão ver o que aconteceu, um por um, apenas para terem o mesmo fim. E caso queira optar pelo estilo Rambo, não melhora muito: fica óbvio que o jogo não oferece desafio, as sete fases ficam mais curtas e as armas não têm peso – atirar não é tão bom quanto em muitos outros jogos, mesmo quando os alienígenas precisam levar muito tiro para morrer. Ou seja, jogar furtivamente se torna um

trabalho que não vale a pena, e jogar da mesma forma que em qualquer outro FPS não vai ser tão bom como nos outros FPS.

O sistema de upgrade é o mais básico da série, deixando apenas que você escolha quatro perks de uma vez, permitindo correr por mais tempo, recuperar energia mais rápido e coisas desse tipo.

É claro que há um multiplayer, mas é aquela coisa de sempre: tem uma galera jogando pelo primeiro mês e, eventualmente, não demora muito para que o ambiente vire um terreno morto. O esquema continua nos moldes de qualquer jogo de tiro pós *Call of Duty 4*, ou seja, com alguns mapas não muito interessantes e outros que parecem de *Crysis 2*.

Um estilo próprio

É neste capítulo sem graça que termina a história dos soldados com as armaduras Nanosuits e, de modo geral, não dá para dizer que a série conseguiu se provar relevante fora do campo da tecnologia – lembrando sempre que ele é outro nível em PCs que custam 5 vezes mais que o seu PS3.

Talvez a Crytek devesse se concentrar de uma vez no PC e tirar o máximo da plataforma. Afinal se limitando aos consoles, simplesmente não há qualidades que saltam aos olhos. O jogo é muito competente na parte de produção, mas convenhamos que em uma época onde temos que escolher dentre tantos lançamentos bons, fica meio

difícil considerar *Crysis 3* como uma das primeiras opções na lista de prioridades. ▶

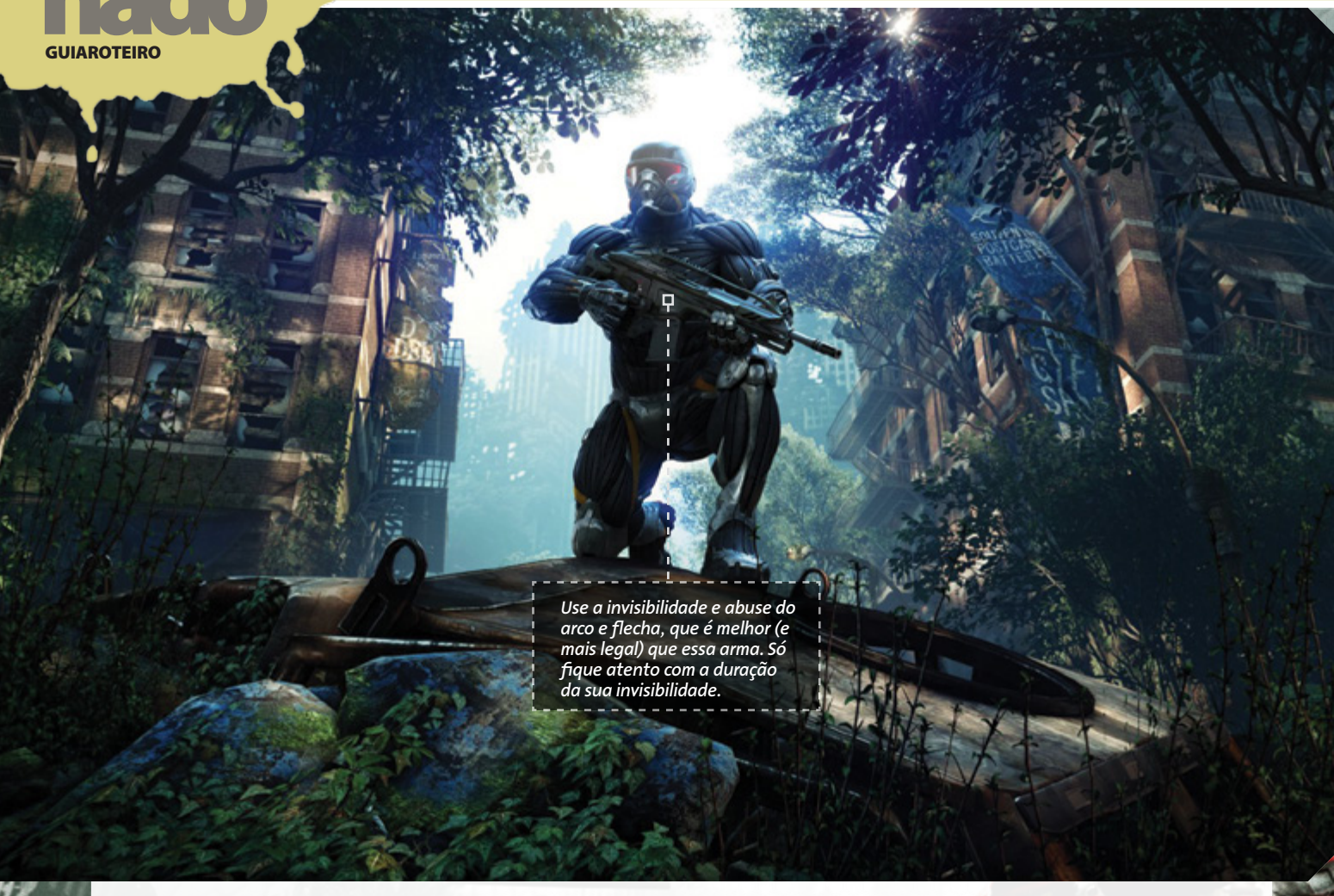
AValiação Técnica

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

ASPECTOS CENTRAIS

HISTÓRIA	■ ■ ■ ■ ■
VARIEDADES	■ ■ ■ ■ ■
ARMAS	■ ■ ■ ■ ■
MULTIPLAYER	■ ■ ■ ■ ■

NOTA FINAL **610**



Use a invisibilidade e abuse do arco e flecha, que é melhor (e mais legal) que essa arma. Só fique atento com a duração da sua invisibilidade.

TEMPOS DE CRISE

O terceiro Crysis chega para encerrar toda a história dos soldados usuários de Nanosuit e da guerra contra os alienígenas. E para terminar com estilo, resolveram colocar 92 itens coletáveis entre as 7 fases: são 64 Intel (explicando a história) e 28 Nanosuit Upgrades, usados para destravar novas habilidades em sua roupa extraterrestre.

A coleta de 64 itens durante 7 fases renda um mísero troféu de bronze. Já o troféu prata Suiited-up exige não só a coleta, mas a evolução máxima de todas as 28 Nanosuit Upgrades, cumprindo requisitos mostrados à esquerda na tela ao equipar cada uma.

Crysis 3 tem um problema: o jogo é um pouco bugado. Alguns bugs são chatinhos, como armas e inimigos que somem na sua frente, mas o problemão mesmo (tanto para você quanto para nós ao escrevermos esse guia) é perder alguns Nanosuit Upgrades coletados. Não acontece 100% das vezes, mas o negócio é que, se você fizer um upgrade e morrer antes do próximo checkpoint, é possível que seus pontos tenham sido gastos quando você voltar e a habilidade esteja, novamente, travada. Se isso acontecer, o jeito de resolver é apagar seu save e recomeçar tudo. O único jeito de evitar o glitch é: NÃO MORRA após



REFORMA ▶ Sim, é você quem vai botar essa represa no chão, desse jeito aí

pegar um Nanosuit Upgrade até chegar ao próximo checkpoint — felizmente os itens de Intel não sofrem deste problema. Outro bug em relação a isso: às vezes, uma habilidade pode não evoluir

mesmo cumprindo sua exigência. Em nosso caso o desafio de ficar 100 segundos invisível próximo a inimigos não saía do zero. Solução: mude a habilidade por um tempo e volte para ela.

DETERMINAÇÃO Se estiver atrás do troféu de platina, tente mudar suas habilidades com frequência para completar os requisitos que as elevam ao máximo. Algumas fases são melhores para algumas habilidades, como as áreas com bastante água para nadar, com inimigos para absorver dano e etc.



MISSÃO 1 POST-HUMAN



INTEL 1 Logo no começo da fase, ao descer por uma pequena rampa, o Intel se encontra em um corpo do lado esquerdo.



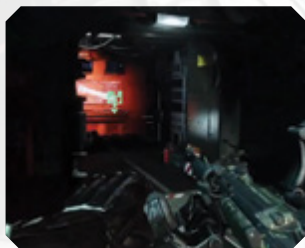
INTEL 2 No galpão, em uma pequena sala com uns terminais e um inimigo. O item se encontra sobre o computador da direita.



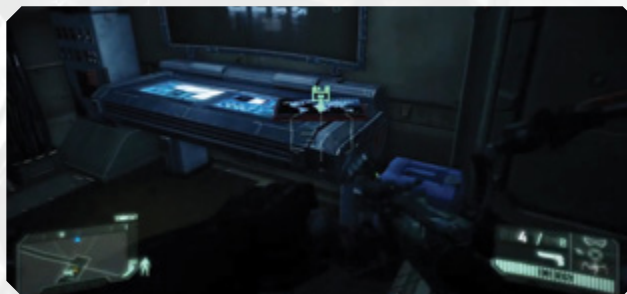
INTEL 3 Assim que ganhar o arco e flecha de Psycho, você vai encontrar o Intel caído bem ao fundo da sala.



INTEL 4 Ao sair da área com muitos inimigos e o helicóptero, há uma porta aberta por Psycho. No corredor, o item está à direita.



INTEL 5 Pouco depois, logo que você hackear uma porta, o Intel estará numa mesa à esquerda na sala.



INTEL 6 Continue seguindo Psycho até ele parar para mexer em um computador. O item se encontra em um computador à direita.



INTEL 7 Quando chegar na sala com uma máquina grande e vermelha girando do outro lado do vidro, avance até o final do corredor do lado direito. Há uma saleta à direita com a Intel.

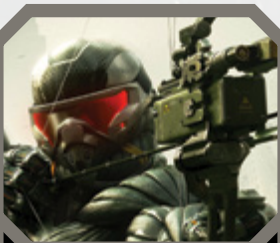


INTEL 8 Cruze o galpão até o próximo checkpoint, numa sala com umas coisas que se movem e um computador central, onde se encontra a Intel.

SEMPRE ALERTA Use e abuse do visor para achar os itens com facilidade



INTEL 9 Pouco antes de escapar da fase (depois do corredor onde você hackeia a arma), Psycho abre uma porta e diz "Let's Go". Você encontra o corpo de um soldado no chão, com a Intel.



MISSÃO 2 WELCOME TO THE JUNGLE

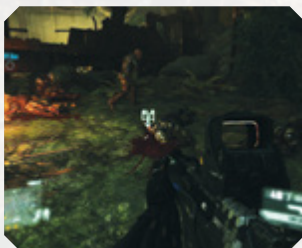


NANOSUIT UPGRADE X4 1 É obrigatório pegar estes itens antes de deixar a nave. Você encontra 4 Upgrades no mesmo lugar!

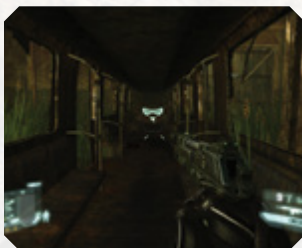
TECNOLOGIA ▶ Atirar em inimigos com essa arma aí até que é legal



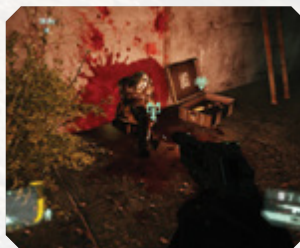
INTEL 3 Quando usar o rifle Sniper alienígena e destruir a torre, siga para o lado oposto da torre (em relação a onde estava a arma) para encontrar o item bem no cantinho, sobre uma caixa.



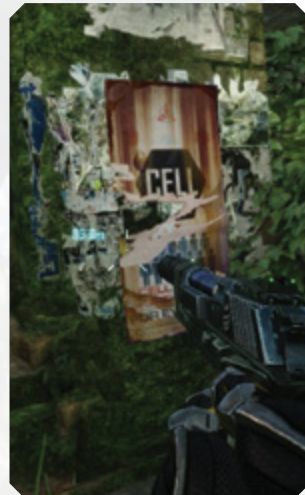
INTEL 5 Passando os inimigos no esgoto, é preciso dar um pulo grande até uma plataforma. Na próxima porta, o Intel estará ao lado de um corpo caído no chão.



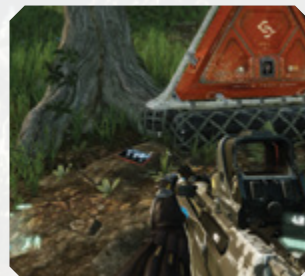
NANOSUIT UPGRADE 6 Passando por uma passarela, use a tirolesa. Antes de entrar pela porta, desça ao lado e pegue o Nanosuit Upgrade no vagão.



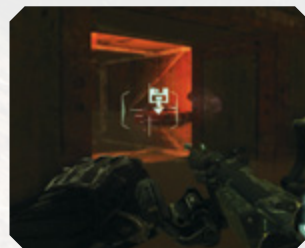
INTEL 7 Subindo por escadas que levam ao que parece uma velha estação de trem, caia do lado direito até o andar inferior e examine o corpo na parede.



INTEL (PÔSTER) 2 Siga pela rua inicial até o final e dê uma olhada no prédio à direita. Use o visor para ler o pôster da Cell na parede.



INTEL & NANOSUIT UPGRADE 4 Em certo ponto, você encontra um galpão azul, onde Psycho está. Próximo deste lugar, há uma passarela destruída e um objetivo secundário. Siga o objetivo sob a ponte até o fim e hackeie a caixa triangular para o Nanosuit; o Intel está ao lado.



INTEL 8 Nessa mesma área, após a grande árvore, vá para debaixo da parte central do cenário. Use o visor para localizar o Intel numa pequena passagem.

PENDÊNCIAS Se após terminar o jogo ainda houver muitas habilidades a serem evoluídas, a terceira fase, The Root of All Evil, é sua melhor opção para ganhar qualquer habilidade. A fase tem um pouco de tudo, e repeti-la algumas vezes com objetivos certos em mente é o jeito mais rápido de evoluir.



Acorda!

Boa parte dos inimigos de *Crysis 3* é de humanos comuns, não alienígenas. E eles não são lá muito espertos. Nem um pouco, na verdade.



MISSÃO 3 THE ROOT OF ALL EVIL



NANOSUIT UPGRADE 1

Vá pelo caminho da esquerda e entre pela porta de lá. Há uma caixa a ser hackeada e ela guarda o Nanosuit Upgrade.

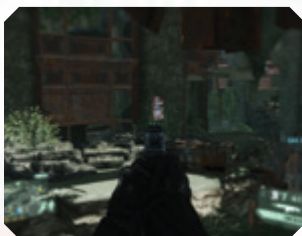


INTEL 2 No topo da represa, no grande corredor, entre na primeira torre (se o caminho for curvado para a direita. Caso tenha entrado pela direita, é a segunda torre). O intel está sobre a caixa de munição.



NANOSUIT UPGRADE 3

Ainda na mesma torre, desça pelas escadas (faz parte do objetivo, de qualquer forma) e o Nanosuit Upgrade se encontra ao lado dos computadores.



INTEL (PÔSTER) 4

Depois que a represa estourar, cole na parede da direita e siga sem cair no rio. Acima da pequena queda, olhe para esquerda do rio e veja o pôster (use o visor para lê-lo).

MOLHADO ▶ Seu pen drive cai na água e funciona de boa... esse é o futuro!



INTEL 5 Logo após encontrar o último pôster, caia no rio e avance com cuidado, sempre observando os arredores. Desta forma você encontrará o Intel mais rápido, próximo de um corpo caído à esquerda.



INTEL 7 A quase 200 metros do objetivo, o rio faz uma curva – há uma boia amarela. Em vez de acompanhar o rio, siga à direita até uma caverna, e pegue a Intel.



NANOSUIT UPGRADE 8

Nesta mesma caverna da Intel anterior, há um túnel vermelho à direita. Lá dentro se encontra o próximo Upgrade.

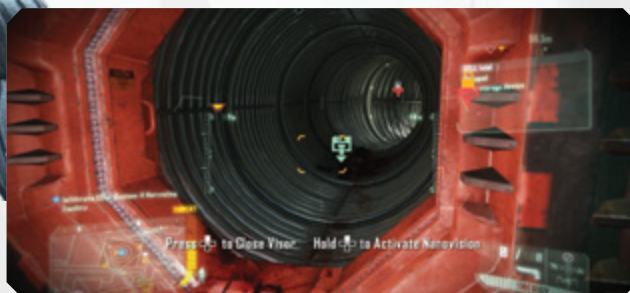


CAÇADOR ▶ Arco e flecha é a arma mais bacana e estilosa do jogo

NANOSUIT UPGRADE 6

Há um objetivo secundário para encontrar um Cell Locator Beacon. Andando pelo rio, o caminho fica mais largo e há uma passagem à esquerda, que leva a esse objetivo secundário e um helicóptero caído. O Upgrade está dentro dele.

SOLUÇÃO DE TUDO Fugir de tiros é bem simples. Apenas vá para trás de alguma parede, ative o Cloak e siga para trás de alguma outra coisa. Pronto, use seu arco ou qualquer outra coisa para matar quem estiver te procurando. Isso em todas as fases. Aliens são um pouco mais espertos, mas não muito.



INTEL 9 Volte e desça naquele rio até a grande construção, e siga para esquerda. Caia no buraco, que tem canos vermelhos, e você vai encontrar uma entrada com a Intel. Para sair, faça o caminho inverso.



NANOSUIT UPGRADE 10

Siga à direita da construção e dê a volta no prédio. Você vai passar por um buraco, mas não caia nele. Avance até avistar um segundo buraco (são iguais aos do Intel anterior) e caia nele. Avance pelo cano, desarme as minas lá dentro e, quando estiver submerso na água, nade até o fundo para encontrar o Upgrade.



REGALIA ▶ Poderoso e com acesso a várias armas... é uma guerra fácil de vencer

NANOSUIT UPGRADE 11 Saia da água e suba pelas escadas, para chegar a uma rede de passarelas. Bem ao centro se encontra uma cabine azul e nela o Upgrade.



INTEL 12 Depois de descer pelo elevador e chegar na parte laranja, é só pegar o Intel no corredor à esquerda.



BELEZA ▶ O jogo é bonito, mas perde um pouco da beleza no multiplayer

INTEL 13 Logo depois da Intel anterior, avance mais um pouco e você encontrará outro Intel bem cima de um computador.



PROBLEMAS ▶ Dica extra para evitar bugs do jogo: faça uma cópia do save

INTEL 14 Assim que sair do elevador que sobe, você encontrará o Intel sobre o computador à esquerda.



MISSÃO 4 SAFETIES OFF



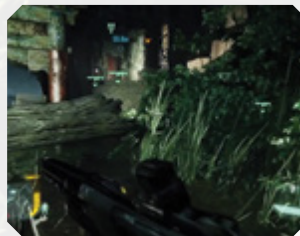
INTEL X3 1 Avance até que o objetivo secundário apareça. Chegando nele, você encontrará três arquivos dentro de um helicóptero caído.



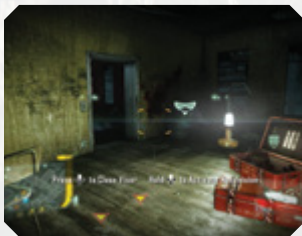
INTEL X3 2 Ainda na área com o helicóptero caído, use o visor para localizar mais três Intels espalhados pela região próxima.



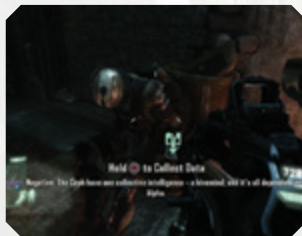
NANOSUIT UPGRADE 3 Também na mesma área do helicóptero, se encontra uma casa (próximo de onde estavam as últimas Intels) com o Upgrade.



INTEL (PÔSTER) 4 Assim que passar por uma estrutura em forma de arco rumo ao objetivo, à direita dele se encontra um prédio com o pôster caído no chão.



INTEL 8 NANOSUIT UPGRADE 5 Chegando ao objetivo, há uma tirolesa. Antes de pular nela, entre na sala ao lado para encontrar os dois itens.



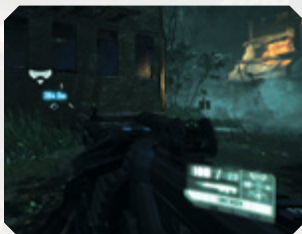
INTEL 6 Logo depois de usar a tirolesa, passe pela mesa de bilhar e assista a cena. Depois pegue o Intel no corpo caído sobre a privada, antes de descer.



NANOSUIT UPGRADE 7 Ao começar a se aproximar do Mindcarrier, o Upgrade está a uns 110 metros do objetivo, na parede junto a uma fogueira.



INTEL 8 Assim que chegar ao Mindcarrier, você encontrará o Intel dentro da saleta ali perto. Via de regra, use o visor para localizá-la facilmente.



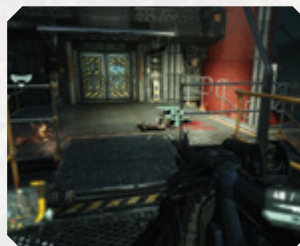
INTEL 8 NANOSUIT UPGRADE 9 Após a barreira de fogo, há um prédio destruído à esquerda, contendo o Upgrade e a Intel (no andar abaixo).



INTEL 10 Saindo do prédio, olhe em direção ao objetivo. Bem próximo a outro prédio em ruínas se encontra um corpo no chão, examine-o para obter a Intel.



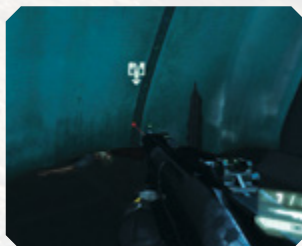
NANOSUIT UPGRADE 11 Dentro da base vá ao elevador onde Psycho está, mas não entre. Siga à esquerda até a cabine azul e pegue o Upgrade dentro dela.



INTEL 12 Bem em frente ao elevador, onde se encontra Psycho, você vai encontrar um corpo caído. Examine-o para encontrar a Intel.



INTEL 13 Assim que descer pelo elevador, use o visor para encontrar, facilmente, a Intel sobre uma mesa atrás da cortina.



INTEL 14 Um pouco antes de descer pelas escadas, repare que há uma cortina do lado esquerdo. E atrás dela você encontra mais uma Intel.



INTEL 8 NANOSUIT UPGRADE 15 Antes de entrar pela porta do objetivo, visite a saleta diante dela, para encontrar a Intel e o Upgrade.



MISSÃO 5 RED STAR RISING



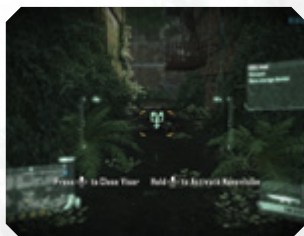
INTEL 1 Assim que passar pela segunda "ponte", você encontrará a Intel sobre algumas caixas vermelhas (é praticamente impossível não avistá-las).



NANOSUIT UPGRADE 2
Do lugar onde você pegou a última Intel, suba na casa e caia dentro dela para encontrar o Nanosuit Upgrade.



NANOSUIT UPGRADE 3
Há uma casa bem próxima ao objetivo, perto do Intel que você pegou. No andar superior da casa se encontra mais um upgrade.



INTEL 4 Ao ganhar o poder do Mindcarrier e matar os aliens, vá pelo caminho estreito à direita. Em um ponto do caminho estreito há um Intel junto ao corpo.



INTEL 5 Continue por aí e entre no prédio do outro lado do cenário (com umas máquinas de lavar no térreo). Suba as escadas e encontre o Intel sobre a caixa.



INTEL (PÔSTER) 6
Você encontra este pôster praticamente ao lado da Intel anterior. Dê uma boa olhada atrás da parede.



NANOSUIT UPGRADE 7
Logo depois, saia pela janela para os fundos e vá até o final da gruta. Há um Upgrade depois da torreta automática.



ABERTO As áreas abertas são um playground para matar alienígenas no jogo

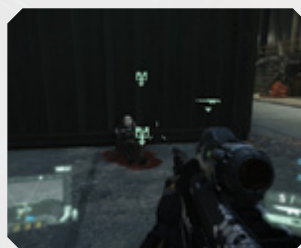
INTEL & NANOSUIT UPGRADE 8 Quando chegar na área com o carro, você encontra a Intel sobre as caixas ao lado do veículo, enquanto o Upgrade se encontra atrás de um dos blindados.



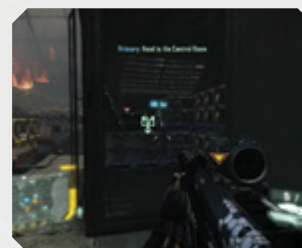
INTEL 9 Assim que descer por uma longa escadaria e passar por algumas rochas, use o visor para localizar a Intel atrás do carro lá embaixo.



NANOSUIT UPGRADE 10
Na área grande, avance até surgir o objetivo Destroy the Tower Air Defense System. Siga o segundo caminho e pegue o Upgrade.



INTEL X2 11 À esquerda do grande portão da base, há uma Intel sobre as caixas de munição e outra mais afastada, facilmente encontrada usando seu visor.



INTEL 12 Quando invadir a base final, você encontrará a Intel à esquerda, ao fundo, subindo por algumas escadas, dentro de um container.



MISSÃO 6 ONLY HUMAN



INTEL (PÔSTER) 1

Assim que chegar na primeira torre, você encontra um pôster a uns 40 metros do objetivo, numa parede lá no alto.



NANOSUIT UPGRADE 2

Procure junto das caixas de munição, ao lado do objetivo da primeira torre, logo depois de destruí-lo.



INTEL 3 Essa parte é muito aberta e difícil de se localizar (e cheia de itens). Avance entre os dois objetivos até chegar no helicóptero, a Intel está ao lado.



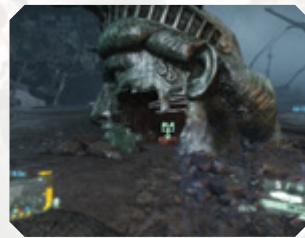
INTEL 4

Do helicóptero, siga em direção ao objetivo Charlie. Há duas naves caídas, a segunda, a uns 200 metros de Charlie, se encontra a Intel.



NANOSUIT UPGRADE 5

Vá a um lugar específico: uns 520m de Charlie e 730m de Bravo. Há uma nave com gente pedindo ajuda, entre lá e pegue o Upgrade.



INTEL 6 A 720m de Charlie e 440m de Bravo se encontra a cabeça da estátua da liberdade. A Intel se encontra dentro dela. Agora complete o objetivo Charlie.



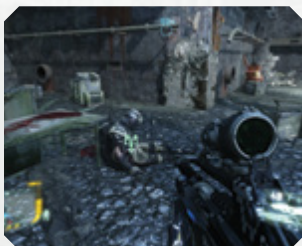
INTEL 8

Há um outro objetivo secundário: ajudar o Mortar Team. Vá para lá. Na parte mais alta de onde eles estão, há umas caixas de munição e a Intel.



NANOSUIT UPGRADE 9

Siga para Bravo. A uns 100 metros do objetivo, um pouco antes de uma pequena ponte com minas, há um corpo com um Upgrade.



INTEL 10

Cerca de 15 metros do objetivo, na parte que é um pouco mais baixa do terreno, você vai encontrar a Intel sobre um corpo.

CLASSE ▶ Falta desafio no jogo, por outro lado as armaduras são incríveis



INTEL 11

No final da missão, depois de derrotar o Ceph que usa as coisas flutuantes, o Intel se encontra no canto esquerdo da saída, junto das caixas.

CAÇA E CAÇADOR Os Ceph podem demorar a morrer com tiros no corpo, mas geralmente caem com um único tiro na cabeça. Os que não usam armas são agressivos e gostam de atacar pelas costas. Use a Nanovision, se preciso, para enxergar a posição deles pela área.



Melhor roupa

As armaduras Nanosuits foram perdendo a eficiência, na parte de mecânicas de jogo, ao longo da série. Mas elas ainda têm um visual excelente, pelo menos.



MISSÃO 7 GODS AND MONSTERS



INTEL 1 Assim que começar a missão, a Intel se encontra bem na sua frente (devido a escuridão, ande com o visor ligado).



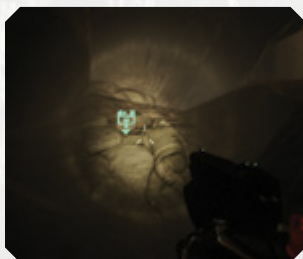
INTEL 2 Mais adiante, com o visor ligado, leia a placa caída no chão, meio escondida sob pequenas pedras.



INTEL 3 Dê mais alguns passos adiante e então olhe para cima, para encontrar a Intel.



INTEL 4 Avançando um pouco mais, pegue a Intel sobre o corpo caído dentro do pequeno vagão.



INTEL 5 Ainda dentro das cavernas, adivinhe só, você encontra outra Intel mais adiante de sua última posição.

PERSISTENTE ▶ Aliens são determinados no ataque, mas burrinhos na defesa



MELHORIAS ▶ A parte mais demorada do jogo é evoluir sua armadura ao máximo



INTEL 6 Quando chegar lá fora, continue rumo ao objetivo até passar por várias caixas de munição com JAWs e armas pesadas. Ao lado delas há um intel.



INTEL 8 Após o primeiro Mindcarrier, você vai deslizar até um lugar com uma pequena cachoeira. Bem no começo, à esquerda, se encontra a Intel.



INTEL 9 Da Intel anterior, siga pelo caminho baixo, atrás da cachoeira, até o fim e vire à direita. Use o visor para encontrar a Intel bem ao lado de uma caixa. 

NANOSUIT UPGRADE 7 Bem ao lado de onde você encontrou a Intel anterior, suba por uma pequena plataforma próxima, para encontrar a última peça de Nanosuit Upgrade.

Diversão Garantida!

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

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

JOGOS NOVOS DE PS3

A PARTIR DE **R\$ 45**

PREÇOS ABAIXO DO MERCADO

TODO O SITE EM ATÉ

10X S/ JUROS

OU DESCONTO DE 10% À VISTA



QUER GANHAR UM PS3 ULTRA SLIM?

facebook

PARA CONCORRER É FÁCIL, BASTA CURTIR

NOSSA PÁGINA NO FACEBOOK

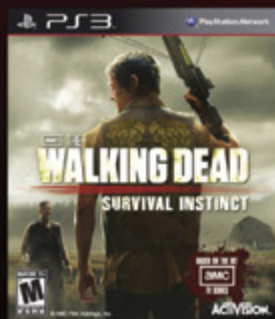
E COMPARTILHAR A IMAGEM DA PROMOÇÃO!



PARTICIPE!

LANÇAMENTOS

PS3



VENDAS PARA TODO O BRASIL

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



Reviews

POR Douglas Pereira

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

Tradução?

Ultimate Ninja Storm 3 foi traduzido para o nosso idioma. Mas... algo deu errado. Fazia muito tempo que não víamos um trabalho de localização tão mal feito. Alguns dos piores exemplos incluem a palavra "vc" em várias mensagens da tela de loading, e algumas traduções sem pé nem cabeça, como "seu barco é único", quando Madara diz para Kabuto "your vessel is unique". Sendo que vessel seria corpo, receptáculo – embarcação marítima estaria lá em décimo lugar na lista de traduções para essa frase.

Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3

Transformando seu PS3 no palco da quarta grande guerra ninja

Contra tudo e contra todos, Naruto continua firme e forte como sempre em todas as mídias. Há o que contestar em termos de conteúdo e qualidade da história, porém a obra de Masashi Kishimoto ainda é o mangá e anime mais famoso do mundo há, pelo menos, meia década. Com tanta exposição, os jogos da série ganham uma produção considerável, e o estúdio CyberConnect2, responsável pelo jogo, sabe muito bem o que fazer.

Este é o quarto título da série para PS3. Depois do jogo do ano passado – *Generations* – que faz uma recapitulação dos caminhos percorridos por vários personagens em sessões resumidas da série, *Ultimate Ninja Storm 3* continua a saga pouco depois de onde *UNS2*

parou. Após a luta de Naruto com Pain, Sasuke entra para a Akatsuki e ataca o portador da Oito Caudas, Killer Bee. O Raikage, líder da Vila da Nuvem, convoca um encontro entre os cinco Kage para definir o futuro de Sasuke como traidor.

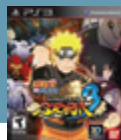
A história vai do encontro dos Kage até bem longe na Quarta Guerra Ninja, basicamente até onde o anime está agora – um pouco na frente, talvez. Pode não parecer muito, mas com tantas lutas acontecendo na guerra, há material de sobra para explorar. O problema é que, como o jogo segue à risca a trama original, há momentos bem complicados. Você entende facilmente a história de Naruto, caso não a conheça, mas alguns detalhes têm de ser deixados de fora. Do outro lado,

temos a história da primeira parte do jogo, que tem ação, mas não muitas lutas de verdade. E isso obrigou os produtores a colocar batalhas bobas para preencher

espaço entre uma cena e outra. Isso acontece nos outros jogos também, e é menos irritante que em *UNS2*, simplesmente porque os eventos evitam que você



PASSATEMPO ▶ Entre uma luta e outra, você pode "brincar" pela Vila da Folha e cumprir algumas pequenas missões



PS3 (DISCO) ▶ GÊNERO LUTA

PRODUTORA CYBERCONNECT2 ▶ DISTRIBUIDORA NAMCO BANDAI



▶ **Tudo o drama entre Naruto e Sasuke continua, seguindo os diálogos do mangá**



▶ **Os Jutsus importantes de cada um estão aí, com cenas curtas, mas muito bem animadas**



BONITO! ▶ As lutas ficaram mais bonitas e rápidas. Na história, algumas lutas da guerra ninja são intensas

tenha de ficar fazendo favores estúpidos a todo momento na Vila da Folha – a história toda se passa em transições e campos de batalha, embora a vila ainda exista e apareça às vezes.

O caminho ninja

O que mais importa, claro, são as lutas. A série *Ultimate Ninja Storm* funciona daquele jeito mais livre, com movimentos fluidos e os mesmos golpes do mangá, em arenas grandes que permitem movimentação livre. O sistema de *UNS2* foi refinado em *Generations*, mudando o sistema de Jutsus de substituição e incentivando a partidas rápidas. *UNS3* mantém tudo de *Generations*, exceto por mais uma revisão no sistema de itens. E isso não é ruim, pois as lutas são mais simples contra a CPU e mais dinâmicas contra amigos e oponentes online.

Os Ninjutsus saem mais rápido e os Ultimate Jutsu (o golpe mais poderoso de um personagem) ainda mantêm aquele impacto necessário. É um jogo bem justo, embora você possa imaginar que alguns personagens sejam mais fortes que outros, e que não tenha a profundidade de um jogo de luta de verdade.

O negócio é que, bem, se este for o seu quarto jogo de *Naruto* no PS3, talvez a fórmula já tenha cansado um pouco. É tudo meio simples demais – o botão ● é o

As cenas maiores continuam com a qualidade CyberConnect2. Não é Asura's Wrath, mas é ótimo



ELENÇO ▶ Vários personagens da série estão presentes e são controláveis, menos os Kages do passado

único que ataca “de verdade”, e os combos são feitos com alguns toques do mesmo botão enquanto aperta para algum dos lados. Na hora da luta, dificilmente alguém vai pensar em quantas vezes está apertando o botão, o que nos leva a algumas lutas bem deprimentes, dependendo de quem joga. Mas este é um problema comum dos jogos de anime: quem sabe jogar, torna tudo bem semelhante ao

material original, e o resto apenas tenta fazer qualquer coisa.

Fiel até demais

Falando em ser igual ao anime, há o grande chamariz de *Ultimate Ninja Storm*: a recriação das cenas originais jogando no modo história. Há momentos incríveis, como a luta no reencontro de Naruto e Sasuke na ponte, onde, também ocorre um trecho coreografado cheio de

Quick Time Events incríveis. Já era assim no segundo jogo – as lutas de Naruto e Jiraiya contra Pain eram extremamente bem feitas –, porém a intervenção da história acaba deixando o jogo num ritmo menos constante. Como dissemos há pouco, a primeira parte da trama é bem... burocrática, sem muitas lutas grandiosas. As coisas melhoram só depois que Naruto domina o poder da Kyuubi e aí é ▶



QTE ▶ Na hora dos Quick Time Events, fique concentrado. Acertar tudo vai mostrar uma cena extra no final



Seus itens

O sistema mudou de novo. Agora, os itens são consumidos toda vez que são usados. Antes, ao comprar um item, você ganhava o direito de usá-lo algumas vezes durante toda luta. Em *UNS3*, é preciso ficar comprando o mesmo item sempre, como se fosse um Potion de um RPG. Isso só deixa os itens ainda mais sem graça do que antes. Pelo menos, os que recuperam o HP agora preenchem a energia toda.

luta atrás de luta. De qualquer forma, há menos QTEs do que gostaríamos, e existem lutas que poderiam ter este tratamento, mas não têm apenas por não serem uma luta contra chefe.

Este sentimento de “poderiam ter ido além” também está em todas as pequenas novidades de *UNS3*. Em algumas partes você pode escolher se quer o lado Hero ou Legend. Na teoria, isso influencia o caminho a ser seguido, a dificuldade ou o tipo de luta. Mas, na prática, não muda quase nada. Os Special Actions pedem para que você faça uma ação igual ao que aconteceu no mangá, para encerrar a luta de um jeito diferente. Uma ideia muito interessante, se não fosse usada apenas três vezes no jogo

tudo. Às vezes há uma mudança no sistema, e você pode enfrentar grupos de inimigos fracos como se fosse um jogo de ação. Isso até parece funcionar bem, porém, de novo, não é explorado o bastante.

Olhando assim, *Ultimate Ninja Storm 3* segue a série tão bem, que acaba apresentando até os mesmos problemas de sempre. Tal qual o arco da guerra ninja, há um potencial claro para melhorar a qualidade, mas os responsáveis não souberam aproveitar a deixa da maneira certa. Mesmo assim, quem não tem nenhum jogo do Naruto pode ficar tranquilo e aproveitar bem este aqui – tem o maior número de personagens até agora, incluindo todos os Jinchuuriki, ótimo para jogar com amigos. É o jogo mais bem feito

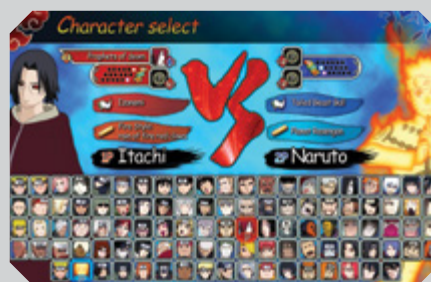


OLHOS ▶ *UNS3* é o jogo mais refinado da franquia até agora, mas a série precisa de mudanças mais profundas

da franquia até agora, mas uma coisa é fato: *Ultimate Ninja Storm* vai precisar de mudanças mais profundas se quiser continuar mantendo as coisas interessantes para o próximo capítulo.

Time quase completo

Pensamos em dizer que o elenco de personagens é perfeito. Na verdade é quase isso – seus saves de *UNS2* e *Generations* já habilitam os lutadores, e tem todo mundo que você possa imaginar, dos cinco Hokages aos Jinchuurikis. Entretanto não é possível controlar os Edo Kages! Eles aparecem e até são seus inimigos, mas não ficam disponíveis na tela de seleção de personagens. A CyberConnect2 tem de guardar alguma coisa para o próximo, pelo jeito.



AValiação Técnica

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

ASPECTOS CENTRAIS

FIDELIDADE À SÉRIE	■ ■ ■ ■ ■
NOVIDADES	■ ■ ■ ■ ■
PERSONAGENS	■ ■ ■ ■ ■
LOCALIZAÇÃO	■ ■ ■ ■ ■

NOTA FINAL
75

DÊ VIDA AOS SKYLANDERS!™



COMECE SUA AVENTURA GIGANTE



ESCOLHA UM PACOTE
BÁSICO PARA SUA
PLATAFORMA DE JOGO



FAÇA SUA COLEÇÃO



DÊ VIDA AOS
SKYLANDERS!™



PS3



XBOX 360

XBOX
LIVE

Wii

NINTENDO 3DS

ACTIVISION

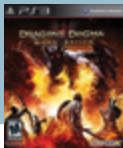
Alguns bonecos e consoles são vendidos separadamente. Os bonecos não falam. © 2012 Activision Publishing, Inc. SKYLANDERS GIANTS™ é uma marca comercial e Activision é uma marca registrada da Activision Publishing, Inc. Todas as outras marcas e nomes são propriedade dos seus respectivos donos.

Disponível nas melhores lojas



Desenho Oficial





Os mestres

Evolua o máximo possível seus personagens, armas e armaduras e as vocações Assassin, Magick Archer e Mystick Knight para encarar Bitterblack Isle e sair inteiro de lá para contar a história



Dragon's Dogma: Dark Arisen

Mais conteúdo, novos desafios e uma ilha amaldiçoada

Sabe aquele jogo que o envolve de tal modo que, mesmo após fazer tudo que é possível nele, você não consegue deixar de lado a vontade de explorar seu mundo, mesmo conhecendo cada milímetro dele? *Dragon's Dogma* causa esse efeito.

Ele reúne ideias tão comuns nos contos de herói de capa e espada e as condensa bem como um RPG de ação. Se faz grandioso sem ter um enredo mirabolante. Solta-o em um mundo de aventura sem dar muitas pistas, deixando-o à mercê da sua curiosidade para seguir na direção que achar interessante, mas sempre na incerteza dos perigos que pode encontrar pelo caminho – seja de dia ou noite.

Que tal enfrentar criaturas mitológicas e inimigos sorrateiros quando tudo parece calmo? Ao travar uma batalha intensa, e a música atingir seu clímax, vem aquela sensação de "preciso derrotar esse monstro, custe o que custar". Momentos épicos!

A jornada pelo reino de Gransys consegue fazer isso (e muito mais) sem obrigá-lo a seguir caminhos determinados ou impondo o que deve ser feito, na verdade as possibilidades ficam em aberto para você escolher entre quando ou o que quer fazer primeiro. E

consequentemente seus feitos levam a novas possibilidades e aventuras. No seu ritmo, mas sempre transmitindo a ideia de que você precisa ficar cada vez mais forte, rumo ao fim da jornada que parece se repetir através dos séculos. E tudo isso começa com a aparição de um dragão na sua cidade, validando a lenda do Arisen (o escolhido), aquele que será condenado à imortalidade e testemunhará o fim da vida daqueles que ama caso ignore o chamado, ou partirá atrás do dragão e lutará contra ele para recuperar sua mortalidade. Esse clima heroico e detalhes soltos é o que tornaram *Dragon's Dogma* tão interessante, apesar de ter alguns problemas técnicos.

Mas em *Dark Arisen*, além da



PELE DURA ▶ Trolls são muito resistentes contra ataques físicos, porém muito fracos a ataques e magias de fogo



Em Dark Arisen qualquer batalha fica muito tensa no subterrâneo de Bitterblack Isle

BALROG TEM ASA? ▶ Não, esse não é o Gandalf e aquilo não é um Balrog... é só um inimigo comum da ilha amaldiçoada



sua busca pelo dragão, você tem acesso ao "outro lado da história", o capítulo daquele que optou por ignorar o chamado. Agora é a hora de conhecer alguns segredos que foram esquecidos.

Versão definitiva

Primeiro, vamos ao que pode soar como má notícia: *Dark Arisen* não é um DLC à parte. A Capcom optou por fazer a versão definitiva da aventura. E para isso, ela pegou todos os DLCs que foram lançados antes e os aplicou no jogo original. E assim temos *Dragon's Dogma: Dark Arisen*. Acontece que, além do catadão, esta versão também traz uma ilha inédita, a Bitterblack Isle (daqui a pouco falaremos dela), a qual abriga vários novos desafios.

Caso você tenha o jogo original e queira se aventurar na nova ilha, terá que comprar esta nova versão.

Mas não fique chateado, primeiro porque o jogo está sendo vendido abaixo do preço normal, ou seja, 39 dólares (caso similar ao de *Super Street Fighter IV*). E segundo, esta versão vale muito a pena se você gosta da aventura. Quer mais um motivo? Use o save do jogo original em *Dark Arisen* para ganhar 100 mil Rift Crystals, Ferrystones ilimitadas e o Gransys Armour Pack (contendo seis roupas inéditas).

A Capcom também fez algumas melhorias e modificações, trazendo novas texturas (para cenários e criaturas), adicionou novas Skills para cada profissão, 100 novos

equipamentos e expandiu o nível de evolução de armas e armaduras. A única lamentação fica por não terem melhorado a estranha mecânica de escalar monstros.

O leque de opções para criação de personagens e pawns ganhou novas expressões, tipos de cabelo, cicatrizes e maquiagens, e agora é possível deixar o áudio em japonês com legendas em inglês. A tela do menu principal do jogo foi alterada e com isso a música (empolgante) "Into Free - Dangan", da banda japonesa B'z, ficou de fora.

Vagar pelo reino de Gransys em *Dark Arisen* reserva pequenas

novidades, como novos cidadãos para interagir. O comércio do jogo, aliás, permite a avaliação de novos itens para ganhar dinheiro extra.

Pense na gama de conteúdo do jogo original, nessas novidades e adicione por cima uma centena (extra!) de sidequests junto das já existentes e terá conteúdo que não acaba tão cedo. Para ter uma noção de tempo, sem os DLCs, era preciso umas 40 horas para fazer TUDO no jogo. Mas em *Dark Arisen*, você pode adicionar mais umas 25 horas. Esse tempo pode aumentar ainda mais caso a sua meta seja completar a Bitterblack Isle.



▲ Está abaixo do nível 80? Nem tente enfrentar Death ou vai cair facilmente com uma passada certeira de sua foice... a maldita tem umas sete barras de energia!



Deixar sua equipe no máximo será um dos quesitos básicos para enfrentar o bicho da foto

A ilha amaldiçoada

Uma coisa é certa: Bitterblack Isle não é lugar para qualquer um. Ela fica acessível logo no começo, exigindo apenas a companhia do pawn que você criou (vá direto ao acampamento e mate o ciclope), então volte à Cassardis e visite o píer durante a noite. Cumprindo esta condição, fale com Olra.

Mas só vá para Bitterblack Isle quando estiver acima do nível 70. A maioria dos inimigos de lá têm uma resistência absurda e causam altíssimo dano. E não se deixe enganar pelo lado de fora, a ilha

pode parecer pequena mas sua aventura o leva ao subterrâneo, onde calabouços e gigantescos salões são palcos de combates intensos. Fora todas as criaturas já conhecidas, a Capcom criou mais vinte e cinco inimigos inéditos, e alguns deles fazem o Ur-Dragon, outrora o desafio máximo do jogo original, parecer um bicho banal.

Acha que acabou? Nada disso. Durante suas andanças, além de monstros perigosos aparecerem do nada, tome cuidado extremo ao cruzar o caminho de dois inimigos em especial: Death e de um cachorro

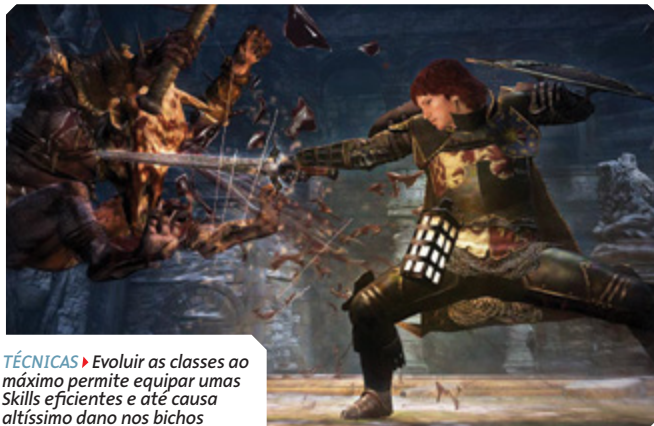
gigante com cara de morcego – um toque no focinho do bicho e lá se vai 90% da sua vida. Só é possível causar algum dano relevante a esses inimigos caso você esteja acima do nível 100 e devidamente bem equipado. Sério mesmo.

O perigo também se encontra nos ambientes, portanto mande seus companheiros abrirem baús pelo caminho – de alguns desses pode sair um verme gigante capaz de engoli-lo em segundos! Calma, nem tudo nesta ilha é desgraça... bem, na verdade é, mas também existem itens e equipamentos novos. Eles estão amaldiçoados, mas Olra é capaz de purificá-los cobrando um alto valor em Rift Crystals. Aliás o gasto na ilha será grande, pois existem Rift Stones (usadas para contratar os pawns) quebradas no local, e o conserto delas custa muito RC.

Também existem várias missões, mais personagens inéditos para encontrar e uma história sobre a ilha. Não basta ser poderoso, é preciso criar estratégias e levar companheiros com habilidades que realmente sejam úteis em combate. Faça o que tiver de fazer

em Gransys e, só então, explore Bitterblack Isle. Quanto mais se aprofundar, maior será o perigo e mais próximo estará da batalha final contra "aquele" que habita as profundezas.

Dragon's Dogma: Dark Arisen ficou ainda mais desafiador, tem novos detalhes sobre a lenda do escolhido (e seu oposto), abriga uma ilha com novos monstros e chefões... enfim, um prato cheio de novas aventuras. Se antes ele era bom, agora ficou melhor.



TÉCNICAS ▶ Evoluir as classes ao máximo permite equipar umas Skills eficientes e até causa altíssimo dano nos bichos

AValiação Técnica

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

ASPECTOS CENTRAIS

NOVOS CHEFÕES	■ ■ ■ ■ ■
PERSONALIZAÇÃO	■ ■ ■ ■ ■
MAGIAS E PODERES	■ ■ ■ ■ ■
VARIAÇÃO DE MISSÕES	■ ■ ■ ■ ■

NOTA FINAL 910



Siga e curta
a Rickygames



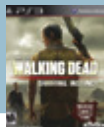
A loja preferida dos melhores games também vai ser a sua.

Na RICKYGAMES você encontra a maior variedade de jogos, consoles e acessórios. Aproveite e conheça as vantagens da troca de jogos seminovos e o serviço de assistência técnica própria preparada para cuidar do seu vídeo game. Visite nossas lojas onde todos os gamers se sentem em casa.

Lojas: Boa Vista Shopping - Shopping SP Market - Shopping Plaza Sul - Shopping Center Penha - Shopping Fiesta - Shopping Campo Limpo



www.rickygames.com.br



PS3 (DISCO/DOWNLOAD) ▶ GÊNERO FPS

PRODUTORA TERMINAL REALITY ▶ DISTRIBUIDORA ACTIVISION



Andarilhos

Olhar para trás e ver aquela dezena de zumbis caminhando em sua direção é, visualmente, algo bem bacana. Mas o clima de tensão desaparece quando você sai correndo. O melhor mesmo é agir como Daryl e sair derrubando zumbis com sua crossbow e depois ir no corpo pegar as flechas.

The Walking Dead: Survival Instinct

'Transtornando a licença da série de T'V em uma experiência vazia

Existem duas coisas que nos fazem gostar de um jogo: a diversão que ele oferece e a emoção que consegue passar. E sabe qual é problema de *The Walking Dead: Survival Instinct*? Ele não tem nenhum dos dois. O jogo tenta se aproximar da série de TV com Daryl Dixon como protagonista e seu irmão, Merle, de personagem secundário. Ambos dublados por seus respectivos atores do seriado, Norman Reedus e Michael Booker. Mas isso se torna um atrativo inútil devido à baixa qualidade do jogo.

Produzido pela Terminal Reality e distribuído pela Activision, *TWD: Survival Instinct* é um jogo de tiro que "tenta" mostrar o começo do apocalipse zumbi pela visão de Daryl. Na verdade, não tenta coisa

nenhuma, pois NADA acontece na história ou sequer acrescenta algo ao universo de *The Walking Dead*. Seu único objetivo no jogo é viajar pelos EUA fugindo dos zumbis. Dito isso, há opções de gerenciamento bacanas como escolher por onde dirigir. Seguir por estradas grandes

consome menos gasolina, mas impossibilita cruzar vilarejos ou encontrar suprimentos. Ir pelas estradas menores tem o efeito contrário, enquanto ruas normais deixa tudo no meio-termo.

Caso fique sem gasolina, Daryl desce em uma área e rapidamente

se abastece com o combustível necessário para continuar. Esse tipo de cenário secundário é bem genérico e pode se repetir se você parar novamente na estrada — e o visual do jogo é bem feio, além de sofrer com paredes invisíveis e animações repetitivas.



BARULHO ▶ O jogo favorece agir de forma furtiva. Atirar com arma de fogo pode atrair novos zumbis

POTENCIAL DESPERDIÇADO

A Telltale Games, que também usou a licença de *The Walking Dead* para criar episódios cheios de emoção, mostrou que

é possível criar um bom jogo licenciado. Já *Survival Instinct* desperdiçou seu potencial ao criar algo genérico que traz apenas dois personagens da série como atrativo.



► Merle (foto acima) é o mesmo canalha da série, e Daryl o encontra atirando em pessoas



NA CARA! ► Para eliminar um zumbi rapidinho, é só atirar (ou golpear) na cabeça

Seu objetivo é viajar pelos EUA fugindo dos zumbis, mas a história fica repetitiva e não acrescenta nada

Nas paradas principais, Daryl pode encontrar sobreviventes e levá-los consigo. Mas isso depende do tamanho do veículo, já que novos carros são encontrados no decorrer da trama. E eles variam em número de assentos, consumo de gasolina e capacidade para levar itens.

De acordo com os sobreviventes levados, alguns destinos diferentes podem ser escolhidos para seguir viagem. Enquanto Daryl realiza a missão, os sobreviventes podem ser equipados e mandados para procurar recursos — e com chances de serem pegos por zumbis.

Se você pensou “até que parece legal” a questão é que as ideias de gerenciamento são boas, só que mal executadas. Escolher o tipo de estrada não faz diferença. Acabou a gasolina? É só pegar mais lá no cenário genérico. Até os outros suprimentos (comida e munição) nem são tão necessários, só servem para facilitar a vida durante as missões. A escolha de destinos diferentes não muda quase nada na progressão do jogo. E o que

dizer dos sobreviventes? Eles são totalmente descartáveis! Caso o veículo esteja cheio, é preciso deixar alguém para trás. Um toque no botão e tudo se resolve. Mandar sobreviventes procurar recursos também não gera problemas, mesmo se eles estiverem quase sem vida e não carregar armas.

Mas é sério, não importa quais sejam suas escolhas. Não existem reações dos personagens ou peso sobre suas ações. Rapidamente o jogo se torna uma repetição, cheio de zumbis e loadings demorados. Na maior parte do tempo, é viável agir furtivamente, nocauteando os inimigos, já que atirar faz barulho e pode atrair uma multidão. Mas, se essa for sua condição, nem se preocupe: suba em um lugar alto, um carro por exemplo, e você está protegido. Simples assim. Com isso o jogo anula a proposta básica de estar no meio do apocalipse zumbi: não há tensão nem emoção.

É muito triste ver uma horda de mortos-vivos marchando em sua direção e isso não oferecer perigo.

Mais errado ainda é o jogo ser vendido pelo preço cheio (R\$170, até na versão digital da PSN), usando a ideia do “se colar, colou”. Tem de ser muito fã, desavisado ou um gastador compulsivo para investir em *The Walking Dead: Survival Instinct*. O jogo consegue fazer você detestar os zumbis, mas do jeito errado. 

AValiação Técnica

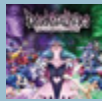
GRÁFICOS	■ ■ ■ ■ ■
CONTROLE	■ ■ ■ ■ ■
DIFICULDADE	■ ■ ■ ■ ■
ÁUDIO	■ ■ ■ ■ ■
REPLAY	■ ■ ■ ■ ■

ASPECTOS CENTRAIS

HISTÓRIA	■ ■ ■ ■ ■
GERENCIAMENTO...	■ ■ ■ ■ ■
...E SUA EXECUÇÃO	■ ■ ■ ■ ■
REPETIÇÃO	■ ■ ■ ■ ■

NOTA FINAL
410





PS3 (DOWNLOAD) ▶ GÊNERO LUTA

PRODUTORA IRON GALAXY STUDIOS ▶ DISTRIBUIDORA CAPCOM

Atemporal

Darkstalkers foi uma das séries de luta da Capcom de maior sucesso no Japão nos idos de 1990. Até hoje o terceiro jogo da série tem uma pequena comunidade competitiva e dedicada

AValiação Técnica

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

ASPECTOS CENTRAIS

ONLINE	■ ■ ■ ■ ■
MATERIAL EXTRA	■ ■ ■ ■ ■
FILTROS, ETC.	■ ■ ■ ■ ■
VERSÕES INCLuíDAS	■ ■ ■ ■ ■

NOTA FINAL **810**

Darkstalkers Resurrection

Um jogo de luta para os amantes dos tempos antigos

Darkstalkers é daquelas séries que todo mundo diz que era legal e queria que voltasse, mas pouca gente realmente jogou de verdade na época. Por aqui, todo mundo estava ocupado com *Street Fighter Alpha* e *The King of Fighters* nos arcades, ninguém queria se especializar naquele jogo legal de vampiros e criaturas estranhas. Mas agora, a Capcom lança a compilação *Resurrection* que traz *Darkstalkers 2* e 3.

O tratamento dado aos jogos é o mesmo de *Street Fighter 3: Third Strike Online Edition* e *Marvel vs Capcom Origins*. Isso significa que *Resurrection* faz quase tudo o que devia e deixa que o jogo brilhe por conta própria, apresentando suas qualidades e defeitos. As duas versões inclusas são perfeitas em relação ao arcade, mantendo velocidade e frames intactos, algo bem comum hoje, mas ainda vale

o elogio. Os desafios constantes fora do jogo para fazer pequenas coisas, como vencer 25 rounds ou encerrar 10 lutas com algum golpe continuam presentes, dando um incentivo extra para quem curte completar coisas — completá-las e subir de nível rende pontos para destravar artes dos personagens.

Fora esses desafios e alguns tipos de tela que a Capcom coloca em todos os seus relançamentos — com filtros para deixar os pixels menos aparentes, modo esticado widescreen e até uma visão estilo arcade, com direito à gabinete — e um tutorial de cada personagem, há os modos arcade e versus. E aqui entra o principal recado: se você não está afim de jogar online ou offline com seus amigos, este *Darkstalkers* não vale a pena. Ele praticamente não tem conteúdo para um jogador além das sete lutas contra a CPU.

Mas os guerreiros online serão recompensados: o netcode de

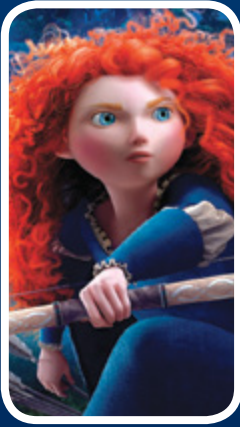
Resurrection é um dos melhores que já vimos, usando a tecnologia GGPO e oferecendo partidas sem lentidão entre jogadores próximos, e permite partidas bem razoáveis contra oponentes internacionais. Para um jogo rápido e que exige precisão como este, esta é uma excelente notícia.

Darkstalkers em si vai passar a impressão de ser um jogo velho, isso porque... bem, é um jogo

velho. Mas há um charme e um ritmo que não existe em outros. Ele é rápido, instiga os jogadores a atacar e tem mecânicas simples que influenciaram muitos outros jogos da Capcom. É bem divertido e ensina a ser ofensivo e atacar com golpes normais. Portanto, não se deixe levar pela cara de jogo velho. Ele também é um dos melhores daquela época. 



VELHA GUARDA ▶ Personagens e cenários são absurdos, mas a animação dos sprites continua muito boa



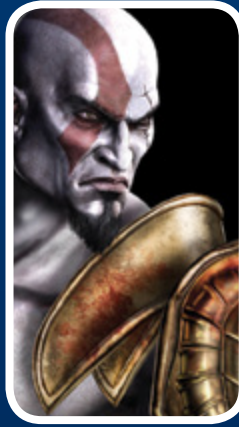
MERIDA

Maquete
1 à 5 de Julho
10:00h às 17:00h



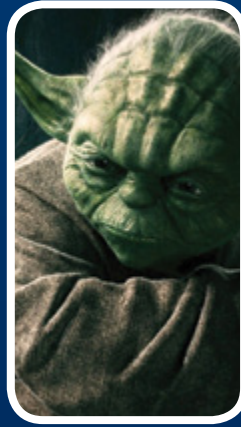
HULK

Maquete
8 à 12 de Julho
10:00h às 17:00h



KRATOS

Maquete
15 à 19 de Julho
10:00h às 17:00h



YODA

Maquete
22 à 26 de Julho
10:00h às 17:00h

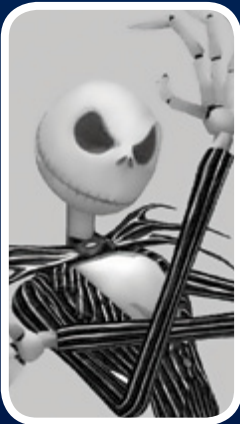


NARUTO

Maquete
29/07 à 02/08
10:00h às 17:00h

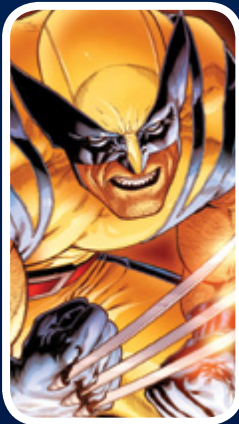
WORKSHOPS DE ESCULTURA

Aproveite as férias para modelar seu personagem favorito!



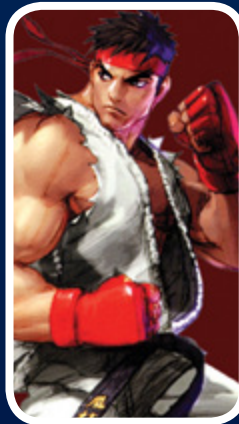
JACK

Maquete
1 à 5 de Julho
19:00h às 22:00h



WOLVERINE

Busto
8 à 12 de Julho
19:00h às 22:00h



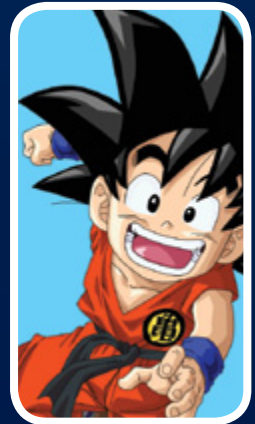
RYU

Maquete
15 à 19 de Julho
19:00h às 22:00h



DARTH VADER

Busto
22 à 26 de Julho
19:00h às 22:00h



GOKU

Maquete
29/07 à 02/08
19:00h às 22:00h

Imagens: Divulgação

O mês de Julho será repleto de workshops especiais no Rick Fernandes Studio, com estudos de personagens temas de jogos, filmes, quadrinhos e mangás!

Os workshops terão duração de uma semana e o aluno utilizará plastilina (massa de modelar) para esculpir seu personagem. Todo o material está incluso no valor e, o melhor, você leva sua escultura para casa! Matrículas Abertas. Vagas limitadas!

Conheça o nosso trabalho através do site ou facebook.

www.rfstudiofx.com.br

**rick
fernandes**
STUDIO



Rick Fernandes Studio | (11) 3596.6456/3596.6457 | cursos@rfstudiofx.com.br



PS3 (DISCO) ▶ GÊNERO FPS

PRODUTORA CITY INTERACTIVE ▶ DISTRIBUIDORA CITY INTERACTIVE

Na mira, capitão

Uma coisa prazerosa é testar seus limites buscando o tiro perfeito, considerando o trajeto da bala e, principalmente, a força do vento. Estando a uma média distância, dá para fazer Quick Scope (a "arte" de mirar e atirar rapidamente)

Sniper: Ghost Warrior 2

Testando suas habilidades como atirador de elite virtual

Quando você é um sniper, seu objetivo é eliminar o alvo de maneira discreta, onde cada bala vale uma vida (ou mais). Em *Sniper: Ghost Warrior 2* você encarna o capitão Cole Anderson, um cara com um rifle de precisão e uma missão: matar um contrabandista de armas biológicas. Essa caçada se estende por dez missões ao longo de três atos, recheado de belos cenários, algumas quedas de framerate, ideias limitadas e uma mecânica defasada.

Tecnicamente superior a seu predecessor, *GW2* traz uma série de melhorias e ajustes finos. Das principais mudanças sentidas está a Inteligência Artificial: os inimigos reagem de modo natural (buscam abrigo antes de revidar tiros) e trazem algum desafio, que fica ainda melhor na dificuldade máxima – não tendo o suporte ou instruções do seu parceiro.

Outra coisa que, desta vez, faz jus à proposta do jogo (que sofria de bugs bizarros no primeiro) é a física da bala e sua trajetória, que

pode ser afetada caso o disparo seja feito com o vento soprando forte. Quanto mais distante o alvo, maior o ajuste da "mosca" (ponto central da mira telescópica) acima do local que deseja acertar, sem esquecer de deslocar para o lado oposto ao trajeto do vento.

A busca pelo tiro perfeito vem com o uso de recursos, que vão do zoom à visão térmica, e antes de puxar o gatilho há a necessidade de prender a respiração – evite correr e mirar logo em seguida, um coração acelerado prejudica muito a pontaria. Nas primeiras missões você se preocupa demais com esses detalhes, até porque o jogo se esforça para mantê-lo na tensão do momento e imerso em seu universo. O reforço vem com a jogabilidade bacana, que torna o ato de atirar algo prazeroso.

Mas não demora para tudo ficar metódico e chato demais. Nem mesmo quando você está sem o seu rifle, o ritmo meio que não muda. Você deve usar a faca para mortes furtivas e, em último

AValiação Técnica

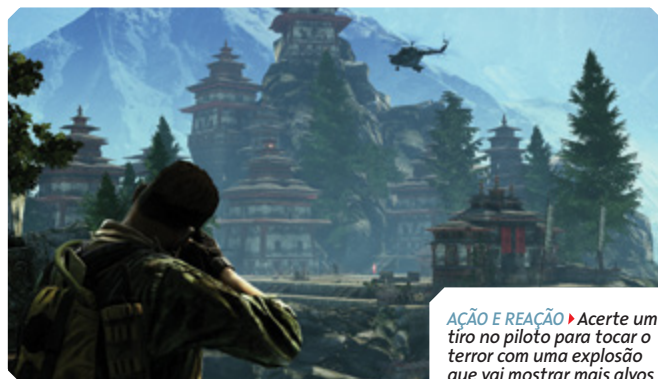
GRÁFICOS	■ ■ ■ ■ ■
CONTROLE	■ ■ ■ ■ ■
DIFICULDADE	■ ■ ■ ■ ■
ÁUDIO	■ ■ ■ ■ ■
REPLAY	■ ■ ■ ■ ■

ASPECTOS CENTRAIS

FÍSICA EM AÇÃO	■ ■ ■ ■ ■
HISTÓRIA	■ ■ ■ ■ ■
INTELIGÊNCIA ART.	■ ■ ■ ■ ■
MULTIPLAYER	■ ■ ■ ■ ■

NOTA FINAL

55



AÇÃO E REAÇÃO ▶ Acerte um tiro no piloto para tocar o terror com uma explosão que vai mostrar mais alvos

caso, usar a pistola. O chato é que o jogo se limita em não te deixar improvisar usando as armas do inimigo. Mas o mesmo não pode ser dito do modo multiplayer, que é chato do começo ao fim. São dois mapas apenas, onde uma equipe de cinco jogadores caça uma outra. Nessa "guerra sniper", praticamente todo mundo fica parado, vigiando movimentos ou aguardando o vacilo alheio.

Ainda que seja interessante, *Sniper: Ghost Warrior 2* é quase uma "atualização" do primeiro jogo, ou seja, ele não consegue ir além daquilo que já foi mostrado. Você pode dizer que outros jogos fazem o mesmo, mas a diferença é que eles seguem um ritmo de ação frenética que compensa.

Se não tem o primeiro jogo, e estiver querendo se testar com um ritmo mais "realista", então ele é indicado. Porém, se quiser algo tão bom quanto, mas com um toque de ação frenética e cenas de tiro agressivas, corra atrás de *Sniper Elite V2*.



GOD OF WAR ASCENSION

DISPONÍVEL PARA ENVIO IMEDIATO
COM UM BRINDE EXCLUSIVO

DESTAQUES DA LOJA



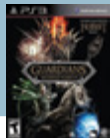
Quer ver mais jogos?
Visite nosso site
www.gamertop.net

*Imagens meramente ilustrativas

 Gamertop
Curta e concorra a prêmios!

 Teleendas: (11) 3862-3319



No limite

Ao juntar vários soldados na tela, a situação fica caótica e você mal consegue se distinguir na confusão. Com isso, fique atento a sua barra de energia: se estiver morrendo, recue para sua torre principal, ou procure uma planta no seu território, para se regenerar rapidamente.

AValiação Técnica

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

ASPECTOS CENTRAIS

MICROGERENCIAMENTO	■ ■ ■ ■ ■
HERÓIS E VILÕES	■ ■ ■ ■ ■
COMPETITIVIDADE	■ ■ ■ ■ ■
MATCHMAKING	■ ■ ■ ■ ■

NOTA FINAL **70**

Guardians of the Middle-earth

A batalha entre o bem e o mal no MOBA do universo de O Senhor dos Anéis

O MOBA (ou Multiplayer Online Battle Arena) é um gênero relativamente novo que, atualmente, está bem representado (e dominado) por DOTA 2 e League of Legends nos PCs. Mas se, por algum motivo, você desconhece os jogos citados, imagine Guardians of the Middle-earth como um RPG com visão isométrica e combates em tempo real, só que com um ritmo bem agressivo. O foco é a

pura competitividade, e a Warner Bros. quer dominar o gênero nos videogames, usando como palco do jogo o universo fantástico de O Senhor dos Anéis.

A batalha é travada entre duas equipes, e cada uma é formada por cinco guardiões – representados por personagens icônicos como Gandalf, Galadriel, alguns dos treze anões (do filme O Hobbit), O Rei-Bruxo, Gollum, Legolas, Sauron, Bilbo, Trolls e outros – e

você controla um deles (os outros ficam por conta de IA ou outros jogadores). Pode escolher entre as classes Enchanter (usuário de magia), Defender (habilidades defensivas e de suporte), Warrior (forte em ataque físico), Striker (baixa resistência, mas rápidos e com alto poder de ataque básico) e Tactician (criar armadilhas), todos auxiliados por pequenos grupos de guerreiros e uma meta: destruir as torres inimigas e fazer o máximo de pontos.

Se você nunca jogou um MOBA, vai descobrir que GotME pode ser um jogo difícil e demanda MUITA paciência e dedicação. Leva um tempo para absorver os detalhes e aprender a ser estratégico no meio do caos. Além disso, sempre que morrer é preciso aguardar alguns segundos para voltar ao campo de batalha – quanto mais morrer, maior a espera. É preciso distribuir habilidades e ataques especiais nos botões frontais e ficar atento aos vários outros

microgerenciamentos.

Por ser um jogo online, todos os combates terão uma dificuldade maior, até porque o seu adversário pode ser um jogador evoluído. Mas o que é muito chato são os matchmaking: pode levar alguns minutos para iniciar uma partida, pois o jogo busca outras pessoas e na maioria das vezes você acaba enfrentando a IA. As peijas se dividem nas seguintes categorias: Battlegrounds (quem tiver mais pontos dentro de 20 minutos sai vitorioso), Elite Battlegrounds (os guardiões podem ser controlados por jogadores), Skirmish (até cinco jogadores contra a IA), Custom Match (monte sua partida) e o Survival (derrote hordas inimigas).

Guardians of the Middle-earth é bonito, possui uma trilha sonora interessante e uma dublagem boa. Se você tem espírito competitivo e paciência (é bom repetir), é uma boa opção. Mas ela pode criar um laço de amor e ódio... e em alguns momentos o ódio pode prevalecer.



BEM DIRETO ▶ Esqueça os ataques à distância, aqui a coisa se resolve quase no mano a mano, mesmo usando as magias



VOCÊ ENCONTRA STREET FIGHTER X TEKKEN NAS SEGUINTE LOJAS:



12



DISTRIBUIDOR

NC Games
& entertainment

CAPCOM®

©CAPCOM U.S.A., INC. 2012 ALL RIGHTS RESERVED. © 2012 NAMCO BANDAI GAMES INC.
Promoção válida enquanto durarem os estoques nas vendas acima.



LIDER EM PRÉ-VENDAS,
CONFIRA FOTOS EM NOSSO SITE



Jogo dublado + Filme + DLC



PS3 Super Slim - R\$759,90



pelotão
delivery

Acessórios



Aceitamos seu jogo usado como pagamento

Use o vale presentes "promoplay" e ganhe
5% de desconto em qualquer produto do site,
ou apresente este anúncio na loja física.

Rua: Quinze de Novembro, 240
Loja 3 - Centro

A 5 minutos da estação Sé,
e a 6 minutos da estação São Bento

@pelotaodosgames /pelotaodosgames

(11) 3104.7446

PELOTAODOSGAMES.com.br

Calendário

Agenda de Lançamentos

Em breve, em um
Play perto de você

Em breve, em um
Play perto de você

	PRODUTORA	DATA	FORMATO
Painkiller Hell & Domination	The Farm 51	15 Abr	PS3
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
Dead Island: Riptide	Techland	23 Abr	PS3
Deadly Premonition: The Director's Cut	Acess Games	30 Abr	PS3
Soul Sacrifice	SCE Japan	30 Abr	Vita
Metro: Last Night	4A Games	14 Maio	PS3
Resident Evil: Revelations	Capcom	21 Maio	PS3
GRiD 2	Codeemasters	28 Maio	PS3
FUSE	Insomniac Games	28 Maio	PS3
Remember Me	Capcom	4 Jun	PS3
The Last of Us	Naughty Dog	14 Jun	PS3
Lost Planet 3	Spark Unlimited	25 Jun	PS3
Muramasa Rebirth	Vanillaware	25 Jun	Vita
Dragon's Crown	Vanillaware	6 Ago	PS3 / Vita
Saints Row IV	Volition Inc.	20 Ago	PS3
Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist	Ubisoft Toronto	20 Ago	PS3
Killer is Dead	Crasshopper	27 Ago	PS3
Valhalla Knights 3	K2	3 Set	Vita
Killzone: Mercenary	Guerrilla	17 Set	Vita
Grand Theft Auto V	Rockstar North	17 Set	PS3
Beyond: Two Souls	Quantic Dream	8 Out	PS3
Assassin's Creed IV: Black Flag	Ubisoft	29 Out	PS3

FANTASIA ESTILIZADA ▶ Um dos apelos de Dragon's Crown é sua arte única e de cores vibrantes, com guerreiros fortões e mulheres de "destaque"



INAUGURAÇÃO 24 DE MAIO DE 2013

SEAWORLD'S

ANTARCTICA™

EMPIRE OF THE PENGUIN



**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.

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

1013

3007

8957

242

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	49	12	8957	3007	1013	242	359295
2	SkyNOver	45	91	7854	2720	949	235	327120
3	renee_roots	45	31	7894	2688	919	219	321180
4	Leon_melo	44	48	8618	2524	822	188	312810
5	GuaxaGaspar	43	51	7264	2552	867	220	303150
6	Black_Thor	41	78	7362	2385	752	201	285840
7	celoseco	39	87	6654	2276	729	177	265560
8	RavenXBR	39	16	6695	2075	722	178	259695
9	michelestat	39	3	6215	2116	751	189	258315
10	Chanceler	37	76	6044	2048	701	169	245610
11	P3reiraA	37	59	5528	2108	770	158	243900
12	Droptei	37	15	6782	1899	596	151	239520
13	guanabara	36	34	6333	1805	581	167	231495
14	coraxbio	35	39	5562	1916	614	143	221910
15	Shin_Fire	35	24	5374	1978	591	146	219420
16	lebeau	34	87	5101	1877	647	143	216795
17	ricky174	34	40	4990	1860	628	138	212010
18	SoniMail	33	85	4855	1768	624	136	206505
19	HaagenDazz	33	77	4772	1756	641	132	205710
20	bmvtyea	33	49	5006	1702	581	136	202920
21	misagol	33	15	4945	1660	606	117	199575
22	met-reload	33	10	5239	1660	521	132	199035
23	andrezh	33	38	4602	1574	665	136	200580
24	JUACQUES	33	9	4674	1710	603	129	198900
25	WhBlaze	32	95	6275	1624	458	75	197565
26	Jacobgxavier	32	76	5050	1671	551	112	195630
27	gubjabs	32	52	4352	1634	587	145	193230
28	mihimarcelo	32	33	4958	1621	515	122	191310
29	fattorei8	32	37	4701	1631	551	126	191715
30	DarkDux_BRA	32	23	4417	1703	545	133	190335
31	hectorx67	32	59	5109	1642	510	123	193935
32	KillUiu	32	7	4695	1562	566	114	188745
33	RiqBR	32	1	5058	1487	488	132	188160
34	Cantuario	31	98	4220	1545	589	140	187860
35	Lucas_FR	32	45	4400	1735	582	123	192570
36	GoD_Br83	31	77	5030	1429	475	130	184470
37	LutzPS	31	41	4624	1631	489	110	182100
38	louzada_pv	31	33	4289	1570	519	129	181365
39	THRASHsp	30	98	5143	1429	457	93	177885
40	douk23	30	93	5169	1358	454	101	177315
41	Misanthropus	30	77	4841	1421	462	105	175725
42	fdmcgames	30	34	4242	1491	473	114	171450
43	dideriv	30	33	4454	1377	467	118	171390
44	r4lf_holland	30	28	4987	1412	439	79	170895
45	Pheonix13	30	11	4218	1433	459	120	169170
46	Horlindo	29	81	4814	1375	421	82	166110
47	rgroma2010	29	84	3848	1478	493	111	166410
48	GUTSAHZ	29	56	4369	1250	438	118	163695
49	NUMERO_PI	29	53	4006	1317	472	118	163320
50	DON_MAZZALI	29	32	4020	1358	463	103	161250
51	rfvayanos	29	31	3798	1377	493	103	161190
52	leanflu	29	38	3934	1322	470	109	160590
53	panserod	29	25	4080	1364	437	106	160530
54	AQUARONI	29	27	4136	1268	448	113	160740
55	ludomoken	29	8	4485	1179	417	104	158895
56	marcoslaguna	29	16	3996	1328	435	115	159630
57	ReVoLTS_BR	28	73	3940	1289	444	98	155370
58	regislco	28	63	3379	1339	506	100	154395
59	danilo_penin	28	51	3874	1289	416	105	153120
60	MoonHawk-	28	49	3370	1415	490	88	152940

	NOME	LV	%	BR	PR	OR	PL	TOTAL
61	Insane_akuma	28	42	5257	1155	313	59	152295
62	TheTreeble	28	30	3889	1346	398	92	151095
63	nlogan	28	49	4369	1270	398	75	152955
64	CrisDeath73	28	34	4163	1173	426	86	151455
65	Jhones	28	42	3820	1299	410	106	152250
66	FernandoGordo	28	35	3957	1167	419	108	151515
67	rtakeow	28	8	3755	1259	386	111	148815
68	EdmarJapao	28	5	4468	1138	362	82	148500
69	danilobr2	27	99	3595	1257	426	100	147975
70	jaapaz1	27	94	4720	1167	335	64	147480
71	PINTOZINHO	27	90	3587	1199	425	103	146565
72	Hadib_BR	28	6	4074	1237	365	91	147455
73	Big_Borba	27	92	3579	1215	403	108	145845
74	S4BiONI_BR	27	94	3529	1266	440	94	147435
75	fabiohaifa	27	91	3444	1303	399	114	147180
76	Oreidapraia	27	94	3769	1145	383	110	145155
77	KILLERBRasi	27	80	3837	1248	417	75	146025
78	patedecarne	27	67	3650	1069	434	105	144780
79	Sakai_HB	27	64	3950	1213	388	77	144420
80	DuziN_BR	27	62	3464	1187	426	102	144270
81	jeanmarques	28	57	3744	1376	450	81	152520
82	RuxR7	27	45	3688	1150	414	86	142560
83	Heishirooo	27	46	4316	1159	343	68	142620
84	FINALJOGADOR2012	27	54	4283	1108	359	76	143475
85	brenobl	27	38	3579	1226	417	77	141855
86	Elisson357	27	32	4266	1130	332	75	141270
87	MorganaM	27	32	2920	1334	456	91	141240
88	rodrigomzago	28	9	3574	1312	408	107	148950
89	Maru-kun-BR	27	17	3846	1153	373	77	139710
90	Yelladion	27	17	4424	1132	316	61	139740
91	Fogoli	27	13	3957	1095	344	90	139365
92	D4rk-JC	27	12	3675	1099	374	97	139215
93	Alex_Vivas	26	95	3889	1142	358	71	137595
94	CalintsFG	27	8	3197	1273	412	87	138885
95	Rodrigo_PGDC	27	7	2845	1248	457	97	138705
96	Daniel4Ever	26	87	4107	1016	348	74	136725
97	pelanca_ops	27	2	3611	1220	360	84	138285
98	Th467BR	26	74	4076	1038	324	78	135480
99	versing_roes	26	95	3197	1250	419	80	137565
100	BattousaiBR	26	80	3763	1067	337	96	136065
101	Keybladerdcl_94	26	64	3568	1043	365	93	134400
102	fabriciols	26	64	3731	1106	339	82	134415
103	wagnerlima	26	58	4163	1016	335	60	133875
104	Raphael_Gnomo	26	60	3297	1094	399	87	134025
105	TheAnimalJavi	26	51	3460	1004	374	97	133140
106	Machine_God	26	57	4028	1088	312	74	133740
107	Gimmilly	27	11	3704	1044	397	84	136650
108	css_pgm-	26	47	3728	1039	363	78	132720
109	os-gavioes	26	46	3500	1148	358	88	132660
110	Aprilia_trucadoa	26	65	3292	1125	373	97	134520
111	peixeoz	26	38	3520	1114	365	70	130590
112	BrazilianSniper	26	43	3488	1074	365	78	132330
113	PREDADOR_SP	26	31	4095	1078	283	72	130575
114	silvertongueBR	26	17	3082	1141	400	75	129780
115	edsoneleetro	26	28	3577	1070	327	99	130845

Mochilas Killzone & Modnation você só encontra aqui

colorizi

www.yangzi.com.br



KILLZONE®

© 2012 Sony Computer Entertainment Europe. KILLZONE is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Guerilla.
"Playstation and the "PS" Family logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Licensed for manufacture by Sony Computer America LLC.

 PlayStation.



ModNation RACERS

© 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.

quemé...

Bane

O cara que quebrou o Batman

Dizem que o Cavaleiro das Trevas tem medo de apenas três coisas na vida: roedores alados, os flanelinhas de olho no batmôvel e ter sua coluna vertebral pressionada contra o joelho de um grandalhão mascarado. Bane não é apenas o homem que conseguiu quebrar, literalmente, o Batman, ele também é um dos melhores chefões que apareceu no incrível *Batman: Arkham Asylum* e teve uma presença de respeito na sequência *Arkham City* – obras da Rocksteady. Chegado nos holofotes, Bane também aparece para “desmontar” o homem-morcego em *LEGO Batman*.

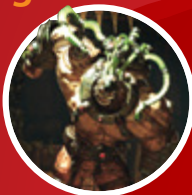
#20
PERSONAGENS
LENDÁRIOS

PlayStation
Revista Oficial Brasil

Momentos esmagadores

Bat-atropelamento

Colocar o Batman contra um cara que faz o Arnold Schwarzenegger parecer uma pessoa franzina não é legal. Batman guardou rancor da briga que teve com Bane em *Arkham Asylum* e o atropela com o batmôvel. Tenso!



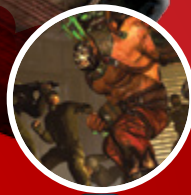
Meteoro com rodas

Bane é deixado como “assistente” na sua primeira aparição em *LEGO Batman* para ajudar o Pinguim em um esquema nefasto. O grandão é “destruído” por um carro de polícia caindo do céu... que ele mesmo jogou. D'oh!



Equipe do mal

Mágoas passadas não devem prejudicar alianças. Assim que Batman e Bane se reencontram em *Arkham City*, eles deixam as diferenças de lado para salvar Gotham de um gás mortal... até que o Bane decide se vingar.



Fugindo de Arkham

Bane deixa de lado a pinta de gigante mal e se torna um fujão em *LEGO Batman 2*. Depois de sair de Arkham, ele tenta fugir em uma furadeira gigante. Podemos dizer que ele volta para a jaula antes da hora do chá.



Ferramenta de músculos



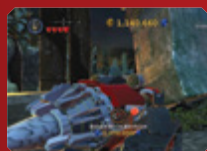
Vilão venenoso

Bane não ficou sarado assim com uma dieta balanceada e fazendo 1400 flexões por dia. Seu volume e força vêm de uma super droga chamada anaboliz... er... “Venom”.



Wrestlemaníaco

O segredo da máscara do Bane é seu amor pela luta livre. Ele gosta tanto disso que batizou de “quebra-morcego” aquele golpe de levantar o adversário acima da cabeça.



Furadeira sobre rodas

Nenhum personagem da DC gosta de dirigir charrete. Bane, por exemplo, anda por aí com a Mole Machine (uma furadeira gigante!) nas ruas de *LEGO Batman 2*.



Ciência estranha

Se um cara consegue fazer supino com duas toneladas, ele também pode ser muito inteligente. Bane é prova disso, basta ver suas pesquisas sobre o vírus Titan em *Arkham City*.

Heróis e vilões

Batman

O cavaleiro de Gotham e Bane possuem uma relação de pesos-pesados. Batman quase ficou paralisado depois que lutou com Bane... mas sabemos que é o morcego quem sorri por último.



Pinguim

Na primeira aventura de *LEGO Batman*, Pinguim recruta Bane e conta a maior historinha para boi dormir. Quanto tudo dá errado, ele escapa em um submarino. Bem espertinho.



Dra. Young

Coagida a criar o vírus Titan para o Coringa, a Dra. Young transfere Bane para o asilo Arkham e o transforma no “Paciente X”, o qual é submetido a uma série de testes terríveis.



Hera Venenosa

Bane tem uma quedinha por mulheres que gostam de cultivar crisântemos. Não contente em ser o locaio de Hera nos filmes, o brutamontes também a ajuda no começo de *LEGO Batman 2*.



Inovação tecnológica está em nosso DNA.

Para sair na frente leia a Revista Locaweb.



Assine já!

São Paulo: 11 3038-5050 | Demais regiões: 0800-888-5088

www.europenet.com.br/locaweb

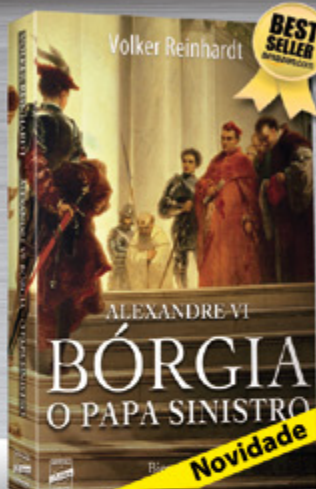




Grandes Suces



Emocionante saga familiar sobre a colonização da Nova Zelândia e a cultura dos Maoris escrita pela bestselling Sarah Lark



Volker Reinhardt traz à luz fatos inéditos da trajetória de Alexandre VI, o papa mais sinistro da história



Envolve-se num mundo de sensações e prazeres secretos, cuja volta é quase impossível



Neste thriller eletrizante, Andreas Gruber conduz com maestria assassinatos em série, com um final surpreendente



Rose Hardt conta a história de uma mulher de meia-idade ao descobrir um segredo que mudará toda sua vida



Nina meteu na cabeça que precisa se casar. Mas como encontrar o homem certo? Susanne Leinemann conta



Uma mulher e dois homens. Kerstin Gier explora de forma divertida as diferenças entre amor e paixão



Este livro do Dr. Walter Weber pode mudar a sua vida ou a vida de alguém querido

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

os Internacionais



Linda Carlini lança um olhar feminino sobre os bastidores do poder na Europa dos séculos 15 e 16



Livro repleto de bons conselhos para que estejamos preparados para o dia em que cessar a nossa função vital



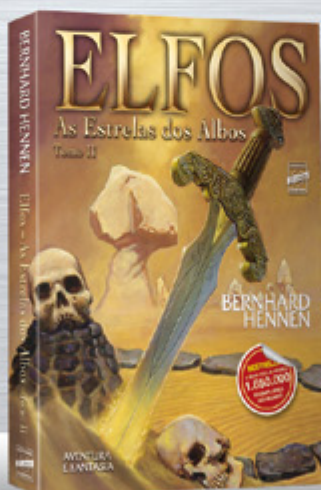
Um retrato fiel e sem precedentes de Elizabeth II e do seu reinado ao longo dos últimos 60 anos



A história do papa emérito Bento XVI e sua família, inclusive nos tempos do nazismo, contadas pelo seu próprio irmão



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



No Tomo III, aventuras emocionantes, perigos e romance desfecham esta trilogia apaixonante

0800 8888 508 (demais localidades), ou pela internet em www.europamet.com.br

amazon.com **kindle**

Available on the
iBookstore

kobo

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*



GAMES MIX

**Ofertas
Incríveis**



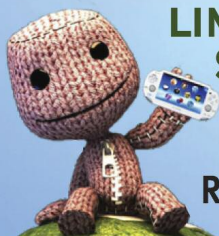
TODOS OS CONSOLES
LINHA DE ACESSÓRIOS PARA GAMES
SUPPORTO TÉCNICO ESPECIALIZADO

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



CONHEÇA A MAIS NOVA LOJA DE GAMES NO RIO DE JANEIRO.



VENDA E TROCA DE JOGOS USADOS

JOGOS CONSOLES PORTÁTEIS ACESSÓRIOS

TRAGA SEU JOGO PARA AVALIAÇÃO



AV. RIO BRANCO, 156 LOJA 238
CENTRO-RJ-TELEFONE 2220-0114

Ganhe 5% de desconto
em jogos com este anúncio.

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

THE LAST OF US

GRID 2

GOD OF WAR ASCENSION

INJUSTICE GODS AMONG US

RESIDENT EVIL REVELATIONS

NAUGHTY DOG

CAPCOM

SONY PS VITA

O melhor preço!
Pague em até 15x,
JOGOS A PARTIR DE:

R\$ 39,99
CONFIRA EM NOSSO SITE!

VEJA NOSSAS PROMOÇÕES
Pré venda dos melhores jogos por:

R\$ 139,99

Acesse já: www.iguanamall.com.br

Tel: (11) 3313-4416 • Cel: (11) 98764-7812 • email: sac@iguanamall.com.br

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,
Pelúcias 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**

15 Anos de Tradição

Luigi Games



**Compra
Venda
Troca**

Video Games e assistência técnica...

Ligue: 011 **3227-1250** Siga-nos 

Enviamos sedex para todo o Brasil
sacluigigames@hotmail.com

Rua Santa Efigênia, 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



TOMB RAIDER

NASCE UMA SOBREVIVENTE

Já disponível



179,90

16



PS3
PlayStation 3



XBOX 360

XBOX
LIVE

PC DVD
ROM



saraivaonline



@saraivaonline



@saraivaonline



vendas 4003-3390



CARTÃO DE CRÉDITO SARAIVA
Parcele em até 12x sem juros!
Anuidade grátis?



Tomb Raider © Square Enix Ltd. Enix and the Square Enix logo are registered trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. Lara Croft, Tomb Raider, Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, Eidos, and the Eidos logo are trademarks of Square Enix Ltd. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

SQUARE ENIX®

**CRYSTAL
DYNAMICS**

Saraiva^{plus}
Com ele, seus pontos valem mais compras³

 **Saraiva**

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

IMPERDÍVEL! NOVOS PREÇOS!

TOTALMENTE EM PORTUGUÊS*

EA
SPORTS™

FIFA 13

FIFA
OFFICIAL LICENSED
PRODUCT



AGORA POR
R\$99,90



AGORA POR
R\$59,90



AGORA POR
R\$29,90



Saraiva
saraiva.com.br



livraria cultura

© 2012 Electronic Arts Inc. Todos os Direitos Reservados. Todas as denominações comerciais são propriedades de seus respectivos titulares. Produto oficial licenciado pela FIFA. "O logotipo EA e a Marca FIFA são copyright e denominações comerciais da FIFA. Todos os direitos reservados". Produzido sob licença pela Electronic Arts Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PS3", "PS2", "PS", and "EA" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. Trademarks are property of their respective owners.

* Plataformas PS3 e XBOX 360 (no Disco), PC (arquivo para download)



PlayStation 2



facebook.com/
esportsfifabrazil



twitter.com/
esportsfifabrazil

