



PS3™
PlayStation 3

PS4™

PS VITA™
PlayStation Vita

Revista Oficial – Brasil

Nº 176 • Ano 15 • Junho 2013 A • R\$ 10,90

PlayStation®



DETONADO

Resident Evil: Revelations

Todos os segredos, dicas para vencer os chefões e guia de troféus

DETONADO

Injustice: Gods Among Us

Guia de combate e mais de 50 referências para os fãs dos heróis e vilões da DC

SPOILER

BioShock Infinite

Entenda o enredo, o final e as referências de uma das tramas mais ricas e complexas do PS3

Castlevania Lords of Shadow 2

Conheça a origem do novo Drácula, seus poderes e um sistema de controle reconstruído. Fomos ao estúdio MercurySteam, na Espanha, para descobrir tudo sobre esse lançamento



LINHA DO TEMPO

Saiba como o caçador de vampiros Gabriel Belmont tornou-se o próprio Drácula



MAIS COBERTURA COMPLETA FIFA IWC 2013



O PODER DO PS4 COM KILLZONE: SHADOW FALL

NOVOS PREÇOS
A PARTIR DE:
59,90
R\$



AGORA A HISTÓRIA É



OUTRA



UBISOFT

PS3
PlayStation 3



GEEK!

pontofrio.com

proximo

Ricardo

Saraiva

shop time

Amazon

Walmart



EXAGERADO ▶
A Mercury Engine 2 de
Castlevania: Lords of
Shadows 2, subiu um
nível na qualidade dos
efeitos de iluminação

Boas novas

Só temos a comemorar com as novidades desta edição. A mais importante é o início da produção do PlayStation 3 no Brasil. Talvez você, já com a cabeça no PlayStation 4 e com aquela deliciosa ansiedade por novidades, possa não dar o devido valor, mas trata-se de um avanço enorme. Pouquíssimos países possuem permissão para produzir o Play 3, e agora o Brasil está entre eles. Isso mostra que aquela antiga e terrível imagem de "O Brasil é só o país da pirataria" está saindo de moda e cada vez mais dá lugar ao cartaz "O Brasil é o país do futuro. Inclusive dos videogames". Todos os meses você vê aqui alguma notícia positiva para o nosso mercado, cada vez mais maduro e mais foco dos investimentos das produtoras.

Quer outra ótima notícia? O PlayStation 4 será lançado no Brasil no mesmo dia do lançamento norte-americano (ainda sem data oficial). Isso significa que você poderá participar daquela festa de ficar na fila do "Dia 1" para levar um dos primeiros consoles para casa. Isso também significa que nós não vamos precisar viajar para os EUA para fazer uma reportagem sobre o lançamento do novo console, como fizemos com o PS1, PS2 e PS3. É um ciclo que se rompe, mas para o bem. Dessa vez poderemos fazer esse mesmo tipo de reportagem, mas aqui, ao lado de tantos brasileiros entusiasmados. Vai ser o máximo!

Também ficamos sabendo de muito mais jogos em português, o que já está virando um padrão. A dublagem de *The Last of Us* parece incrível e certamente vai ser fundamental na popularização desse fantástico game por aqui. E quando redublar é inviável, legendas caem muito bem, obrigado. É o caso de *GTA V*, que oferece diálogos legendados MUITO bem feitos, que vão além da simples tradução e se preocupam em adaptar gírias e palavões norte-americanos para termos equivalentes no nosso rico português. Quem colaborou com a Rockstar nessa tarefa teve um trabalho monstruoso, mais vai valer a pena, afinal o jogador brasileiro ama *GTA* (e adora linguagem de "mono" nos jogos").

Boas novas são sempre bem-vindas. E já estamos ficando acostumados.

Humberto Martinez

Redator-chefe • humberto@europapet.com.br

Se for o caso, reclame.

Nosso objetivo é a Excelência!



Redação

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



Correspondência

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



Publicidade

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



Digital

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

Agora também
para iPad,
iPhone e iTouch



Em "Buscar"
digite o nome
da revista



Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Tânia Roriz
Vivi Carrara

PlayStation

Revista Oficial Brasil

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

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

PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade:

Mauricio Dias (11) 3038-5093 - São Paulo

publicidade@europapet.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@europapet.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 e William Costa

ATENDIMENTO A LIVRARIAS E VENDAS DIRETAS

vendasdiretas@europapet.com.br

Gerente: Flávia Pinheiros

Assistente de vendas: Michele Pereira

Promotor de vendas: Leonardo Cruz

ASSINATURAS E ATENDIMENTO AO LEITOR

Gerente: Fabiana Lopes (fabiana@europapet.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.europapet.com.br

E-mail: atendimento@europapet.com.br

ADMINISTRAÇÃO

Renata Naomi, Paula Orlandini,
Gustavo Barbosa e Evaldo Nascimento

DESENVOLVIMENTO DE PESSOAL

Tânia Roriz e Elisângela Harumi

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



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

Distribuidor Exclusivo para o Brasil:

FC Comercial Distribuidora S.A.

Impressão: Prol Editora Gráfica



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

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

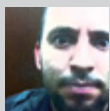


PlayStation

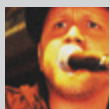
Revista Oficial Brasil

Conheça a origem de Drácula, o "novo" príncipe das trevas

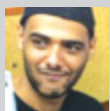
A REDAÇÃO DA PLAYSTATIONBR



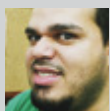
★ **Humberto Martinez**
Redator-chefe e colecionador de almas trabalhistas



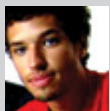
★ **Alexandre (Nani)**
Editor de arte, músico, designer e essas coisas artísticas



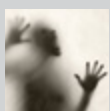
★ **Douglas Pereira**
O Dougão manja mais de PlayStation do que Kaz Hirai



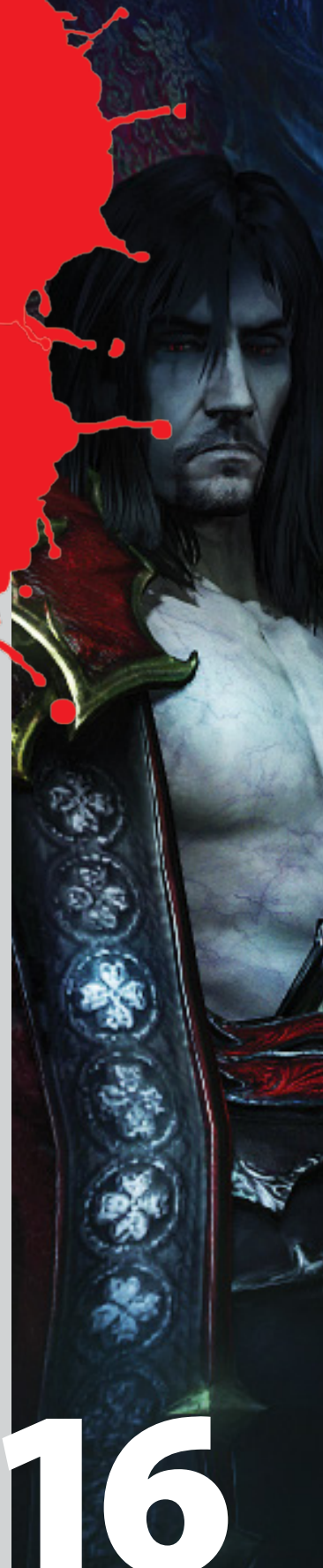
★ **Gilsomar Livramento**
Redator, detonador, ilustrador, jogador de RPG e chorador



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



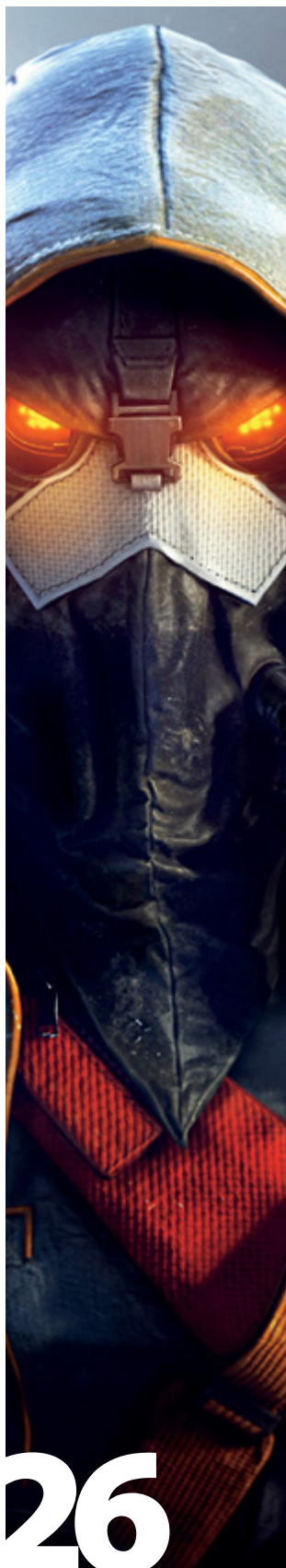
★ **Alma Sebosa**
O editor do podcast ganhou seu apelido seboso dos ouvintes



16

CAPA Lords of Shadow 2

Um novo mundo aberto, mais foco na história e uma engine gráfica novinha em folha



26

ESPECIAL Killzone: Shadow Fall

Conheça uma amostra do que o PlayStation 4 será capaz de fazer pelo gênero FPS



34

DETONADO Resident Evil: Revelations

Dicas para encontrar todas as marcas de mãos e para sobreviver aos novos zumbis



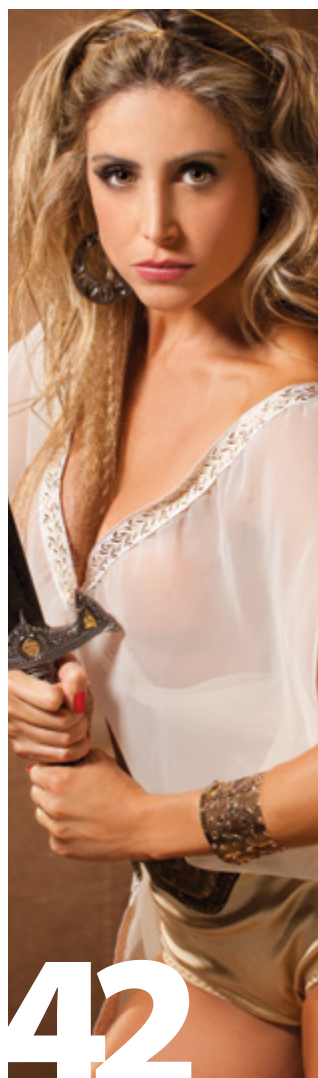
LED SMART TV 3D PHILIPS

SONY PULSE ELITE EDITION

TURTLE BEACH PX5

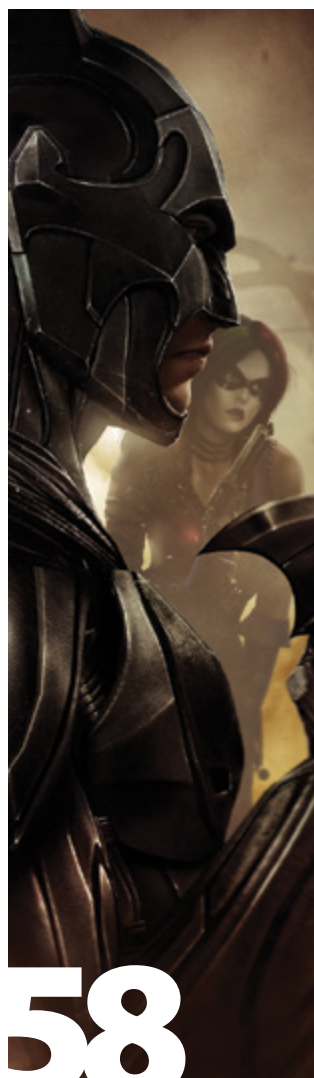
Equipamento de teste da redação

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 detonados 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**.



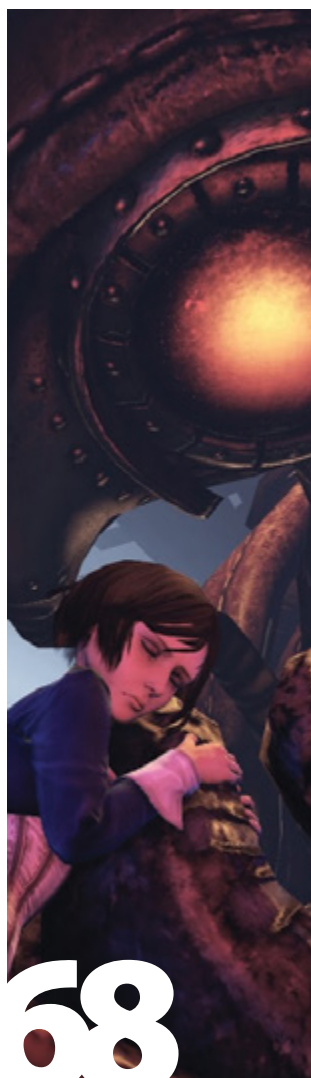
GAROTA PLAY
Sunessis Brito

Drácula não teria a menor chance contra uma guerreira com tanto... poder!



DETONADO
Injustice

Guia de combate e lista com dezenas de referências das HQs



SPOILER
BioShock Infinite

Não entendeu o final de *Infinite*? Prepare-se para trabalhar a sua mente

NOSSA PONTUAÇÃO

★ 10 Indispensável

Perfeito ou muito perto disso

★ 9 Excelente

Altamente recomendável

★ 8 Ótimo

Excelente em quase tudo

★ 7 Muito Bom

Alugue antes de comprar

★ 6 Bom

Uma experiência decente

★ 5 Normal

Divertido e frustrante

★ 4 Fraco

Muito problemático

★ 3 Muito Fraco

Total falta de atrativos

★ 2 Ruim

Uma desgraça completa

★ 1 Péssimo

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



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

ÍNDICE GERAL

SEÇÕES

- Pausa para 14
- Garota Play 42
- Quem é... 82

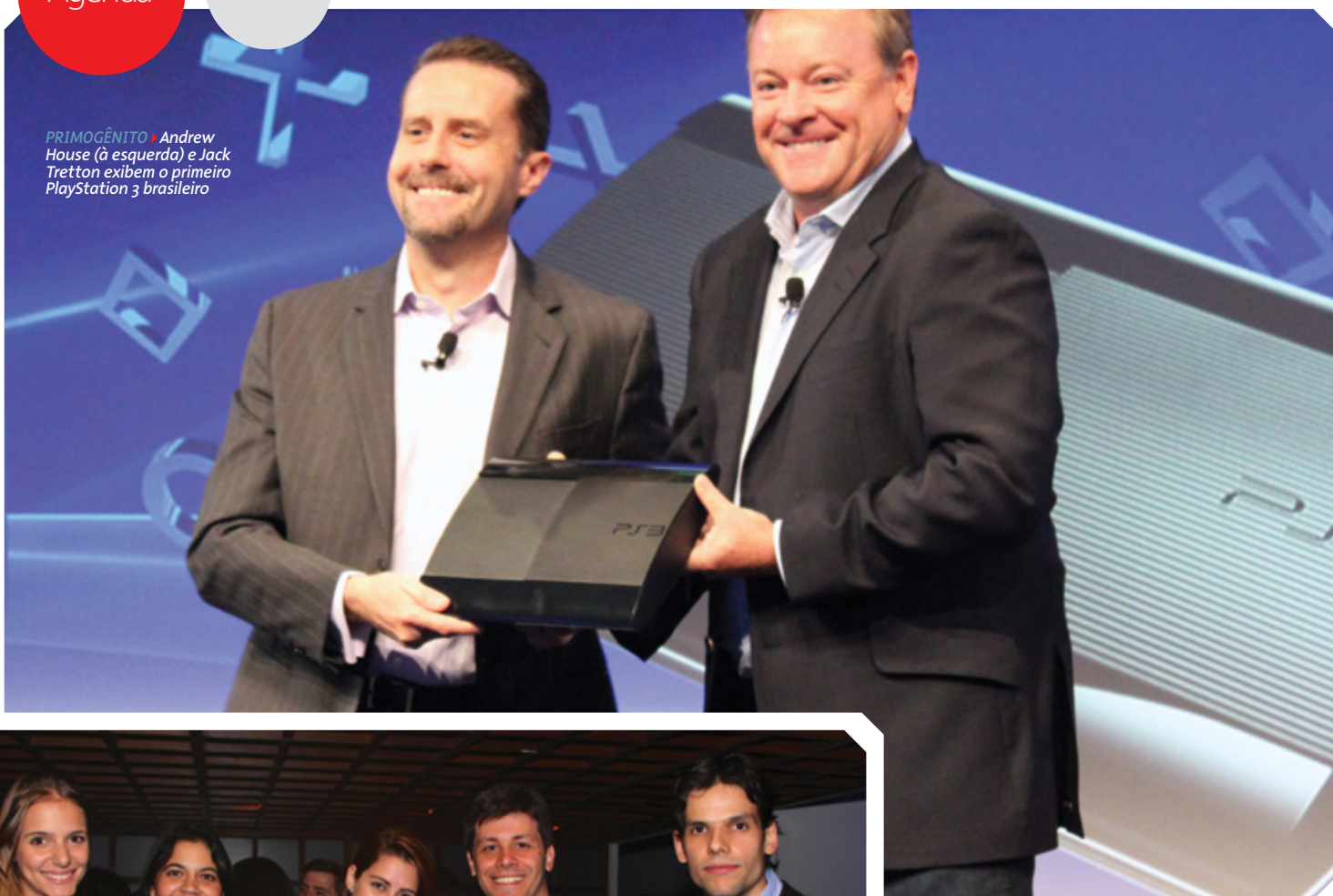
ESPECIAIS

- Castlevania:
 Lords os Shadow 2 16
- Killzone: Shadow Fall 26
- Spoiler - BioShock Infinite 68

DETONADO

- Resident Evil: Revelations 46
- Injustice: Gods Among Us 58

PRIMOGENITO ▶ Andrew House (à esquerda) e Jack Tretton exibem o primeiro PlayStation 3 brasileiro



EQUIPE PLAYSTATION BRASIL ▶ Da esquerda para direita: Alessandra Luizello (analista de marketing), Elen Silva (analista de vendas), Amanda Ferreira (analista de marketing - hardware), Leandro Venditti (gerente de marketing) e Pedro Caramuru (gerente de produto - software)

PT-BR

O evento também serviu para mostrar, pela primeira vez, a dublagem em português de *The Last of Us*. O nível de qualidade da localização subiu muito com o uso de dubladores profissionais locais



GTA V ▶ Além de *The Last of Us*, o evento também mostrou trailers com um incrível trabalho de legendas, com gírias pontuais e palavões, para o lançamento da RockStar



PS3 BRASIL

Manaus começou a produzir o PlayStation 3 brasileiro

Por Humberto Martinez Fotos Luiz Siqueira

No dia 7 de maio aconteceu, em São Paulo, o evento que trouxe uma notícia muito esperada: a Sony iniciou a fabricação de PlayStation 3 na Zona Franca de Manaus.

Até então, os consoles vendidos no Brasil eram modelos importados que iam para as lojas por R\$ 1.399 (modelo super slim de 250 giga). Os primeiros PS3 brasileiros foram para as lojas já no dia seguinte ao do evento pelo valor de R\$ 1.099. Esse preço vale para o super slim de 250 giga e também para o bundle que traz *God of War: Ascension* no pacote, sem acrescentar um real sequer no valor. Se for descontar o valor desse jogo lançamento no preço do bundle, o console estaria custando R\$ 950.

A produção local, mesmo focada na montagem usando só peças

importadas, resultou em uma queda de 30% no valor do console, apenas com os incentivos fiscais. Algumas lojas incluíram mais 10% de desconto e ofereceram o PS3 abaixo de R\$ 990 para compras com pagamento à vista.

A boa notícia veio em um palco de peso inédito no Brasil. Exceto por Mark Stanley, o gerente de PlayStation para a América Latina, foi a primeira visita ao País para Jack Tretton, CEO e presidente da SCEA, e Andrew House, CEO e presidente da SCE, executivos que só costumávamos ver nas conferências da Sony na E3.

Os executivos apresentaram um vídeo simpático gravado com funcionários da linha de montagem de PlayStation na nova fábrica da Sony em Manaus e falaram sobre a importância



MARK STANLEY ▶ O gerente geral de PlayStation para a América Latina liderou a apresentação no evento

da fábrica brasileira ser umas das raras habilidades no mundo a produzir PS3. Mais tarde, em uma entrevista com a revista **PlayStation**, Mark Stanley não negou a possibilidade de a fábrica de Manaus exportar consoles para outros países do Mercosul, mas enfatizou que, por enquanto, todos os esforços serão para abastecer o mercado brasileiro e trabalhar em meios de

deixando a Microsoft sem um par na concorrência do seu modelo mais barato, o X360 de 4 gigas, que sai por R\$ 799. Mark Stanley explica o motivo dessa estratégia: "Poderíamos ter lançado um modelo com menos gigabytes, mas achamos que o certo era lançar o PS3 com um HD poderoso, para as pessoas poderem baixar conteúdo. Poderíamos diminuir o preço com um modelo com menos capacidade, mas iríamos arruinar a experiência do jogador. Por isso, o nosso foco é no modelo de 250 GB."

Já para a futura geração, Mark adiantou uma excelente notícia: o PlayStation 4, ainda sem data certa de lançamento, vai chegar no Brasil no mesmo dia do lançamento nos EUA. Isso não significa que ele será fabricado de imediato no Brasil. A princípio, o início das vendas será com modelos importados. Mas, como Mark disse, "o fato de o PS3 ser produzido no Brasil ajuda, mesmo que 'psicologicamente', as chances do mesmo acontecer com o PS4 no futuro". ▶

Boas novas: o PlayStation 4, ainda sem uma data oficial, vai chegar no Brasil no mesmo dia do lançamento nos EUA



ESTADO PLAY ▶ O PlayStation no Brasil agora usa os botões clássicos com as cores da nossa bandeira nas campanhas de marketing

baratear ainda mais o console.

A chegada do PS3 de 250 giga por R\$ 1.099 cria uma vantagem sobre o concorrente equivalente, o Xbox 360 de 250 giga, que sai por R\$ 1.199 (sem o Kinect). A Sony preferiu focar no modelo de 250 giga e não trará uma versão com HD menor e mais barata, como o modelo europeu de 12 gigas,



PÔE NA CONTA ▶ O mineiro Guilherme Gonzaga, 17, ganhou 10 mil dólares e a vaga para participar da final da IWC em Madrid, Espanha



FIFA IWC 2013

Mineiro de 17 anos é o campeão de FIFA do Brasil

POR André Forte

Aconteceu em São Paulo, em abril, a etapa brasileira do FIFA Interactive World Cup 2013. Esse é o torneio oficial de FIFA 13, patrocinado pela EA Sports, e que acontece em vários países do mundo. A etapa brasileira garantiu uma vaga para a final em Madrid, na Espanha. O campeão que levou essa vaga foi o mineiro Guilherme Gonzaga, de 17 anos.

Quietinho a princípio, Guilherme chegou ao torneio como apenas mais um participante, sem nenhum treino especial. “Treinei pouco, cerca de duas horas por dia. Dias antes do torneio eu até deixei de jogar”, disse. “Preciso correr atrás de passaporte, nem esperava ganhar”, confessa.

Curiosamente, essa “falta de responsabilidade” fez bem ao mais novo campeão brasileiro de FIFA, que no final até brincou com os apresentadores do evento e

retribuiu o apoio da torcida com simpatia e bom-humor. Para isso, ele teve que vencer – sem dó – todos os seus adversários. Uma das façanhas do Guilherme foi o resultado da grande final: goleada de 5x1 contra o paulista Pedro Consentino, de 15 anos. O detalhe é que Pedro chegou à final como favorito, por ter vencido sua partida da semifinal pelo mesmo placar.

Antes disso, porém, Guilherme conseguiu uma enorme proeza:

venceu, nas quartas de final, o então bicampeão latino-americano (apontado pela maioria como imbatível), Gustavo Nascimento, que lutava pelo tricampeonato consecutivo e, meses antes, já havia faturado a Copa PlayStation, um torneio latino-americano realizado pela Sony. O resultado foi apertado; 4x2 nos pênaltis, mas o suficiente para mostrar que ele não estava ali tão por acaso quanto parecia.

“Quando fiquei sabendo que iria enfrentá-lo, pensei ‘vou vencer, ele não é de ferro’”, revelou Gonzaga minutos após a vitória.

Apassionados por FIFA e pela competição

Mais do que um torneio, a etapa brasileira do FIFA Interactive World Cup 2013 serviu também para unir 208 participantes que amam o jogo de futebol da EA. Desses, 16 já estavam classificados ao longo do campeonato, contando sete jogadores em etapas classificatórias, quatro finalistas da Copa PlayStation e mais cinco da etapa de abertura. Os demais 192 inscritos tiveram que acordar (bem) cedo para garantir a sua vaga. Apesar de parecer fácil, desde as 7h a fila já chegava à parte externa do Shopping Eldorado, palco do evento.

Foi nessa fila de ‘fifeiros’ que descobrimos algumas das figuras mais icônicas da



MOMENTO DE APREENSÃO ▶ Olhar a tabela sempre gera aquele frio na barriga. Quem será o próximo adversário?



MANHÃ CEDO ▶ Grande parte dos 208 jogadores teve que "madrugar" para garantir o seu lugar no torneio

Os pequenos jogadores foram bem no torneio. Bruno, 10, chegou até as oitavas de final e foi aplaudido

competição. Uma delas é o paranaense Allan Lacerda, que saiu de Paranaguá, no Paraná, às 14h30 do dia anterior para chegar a tempo de se inscrever. "Cheguei às 05h30 e o pessoal da organização ainda estava montando o palco. Como não tinha nada para fazer, fiquei olhando o trabalho deles. Ninguém reclamou, mas ficaram me chamando de 'louco'. Todo mundo me chamou de maluco", brincou.

Não são apenas adolescentes e adultos que se inscrevem no torneio. Os pequeninos também estavam presentes. Moisés Soares, de 8 anos, faziam tão bonito nas partidas que



▶ O futebol virtual também é uma caixinha de surpresas. Tanto a final quanto uma das semis teve o resultado largo de 5x1



▶ O evento foi animado e trouxe pessoas de todos os tipos. No entanto, só havia uma mulher como participante do torneio



MULTIDÃO ▶ O evento da EA ocupou uma boa parte do Shopping Eldorado, em São Paulo.

chegavam a ser temidos pelos participantes mais velhos. "Ele é gelado. Ninguém quer enfrentá-lo. Ele começou a jogar comigo desde

os quatro anos, mas há dois que ele evoluiu bastante", disse o pai do garoto, André Soares, de 35.

Outro 'dente de leite' foi Bruno

Caliman, de 10 anos. O garoto fez uma campanha surpreendente e chegou até as oitavas de final. Lá, impôs uma disputada partida com o papa-títulos Gustavo Nascimento, de 17 anos e, apesar de ter perdido por 1x0, arrancou aplausos da torcida ao defender um pênalti do atual campeão.

Outra atração do evento foi Rejane Peres, de 26 anos, a única mulher a participar. "Por eu ser menina, a torcida fica toda a meu favor, mas isso acaba me colocando pressão", disse a garota fã de *International SuperStar Soccer DeLuxe* e *Winning Eleven*, clássicos da Konami e antigos concorrentes de FIFA. ▶



▶ Para se cadastrar no Arte Virtual, acesse o site www.artevirtualfc.com.br e preencha um formulário com informações básicas



LIGA DE CAMPEÕES ▶ Aley Ferreira começou a juntar adversários para jogar FIFA e criou uma grande liga

Arte virtual FC

O maior grupo de fifeiros do Brasil

Você pode não acreditar, mas, dos 208 participantes do torneio FIFA IWC 2013, 130 praticamente já se conheciam. Eles fazem parte do Arte Virtual, um grupo independente de fãs que organiza torneios online de FIFA Soccer. Batemos um papo com Aley Ferreira, o criador do grupo que existe desde 2007, que contou um pouco do sucesso dessa comunidade de fifeiros.

PRO-BR Como nasceu o Arte Virtual? Foi meio por acaso. Eu sempre joguei online e comecei a enviar solicitações de amizade aos meus adversários. Aos poucos, esse grupo foi crescendo e começamos a criar campeonatos próprios. A coisa ficou cada vez maior e eu criei um site, até chegar no estágio que estamos hoje.

PRO-BR Qual é o número de inscritos no Arte Virtual?

Temos atualmente 800 jogadores ativos e 6.300 inscritos no site. Geralmente todos os finalistas dos torneios são nossos, como o Gustavo Nascimento.

PRO-BR Como é que funcionam os torneios?

A cada ano, quando acontece o lançamento de uma nova versão de FIFA, divulgamos nosso calendário de campeonatos nas três plataformas (PC, PS3 e X360). Os torneios são planejados para acontecerem durante toda a temporada, um na sequência do outro, seguindo a risca as datas planejadas para todo o ano, até a chegada do próximo FIFA. São sempre nove grandes campeonatos por ano e por plataforma, totalizando 27 torneios que abrangem vários formatos: Times brasileiros, Seleções, UEFA, Times de 3,5 estrelas, Times Livres, Ultimate Team e um torneio no fim do ano, a Copa dos Campeões, onde só participam os três melhores jogadores de cada campeonato.

PRO-BR Como funciona o ranking, premiação e patrocínio?

Temos jogadores de quase todos os estados e de muitas cidades do Brasil, com faixa etária entre 18 e 35 anos. O nível, em geral, é muito bom, pois temos jogadores iniciantes e casuais. Há aqueles que jogam para aprender e evoluir com os outros, mas também temos os que são hoje os melhores do Brasil, como Gustavo Nascimento, André Buffo, Sérgio Pires, Eduardo Ciucheti e Jonas Fernandes. Esses caras são as maiores referências de "Top Players" no Brasil e disputam junto com os demais, sem nenhum tipo de "regalia". Na hora que a bola virtual rola, o talento de cada um deve prevalecer para ganhar.

Sobre as premiações, sua distribuição é planejada desde o início da temporada, então temos como divulgar quais serão os prêmios com meses de antecedência. A compra dos prêmios vem do dinheiro que cada sócio contribui voluntariamente

por temporada, e variam entre troféus personalizados, PlayStation Vita, jogos e por aí vai. São sempre prêmios relacionados a tecnologia e futebol. Como não temos fins lucrativos, não temos patrocinador. Os nossos patrocinadores são os próprios jogadores.

PRO-BR Como é a relação com a EA? Temos total apoio da EA Sports, local e internacional. Já recebemos e-mails até do Peter Moore, presidente da EA Sports, parabenizando o nosso trabalho, e mantemos contato direto com a EA Sports Canadá. Desde 2009 firmamos uma parceria legal com a EA Sports e Warner. Essa parceria é essencial para o crescimento e divulgação do clube, que já participou de várias campanhas com a EA, como a Brasil Game Show, FIWC, torneios na Fnac, na Panasonic, além de notícias e testes antecipados das últimas versões do FIFA, antes da data de lançamento. 

Você vai se divertir pra valer com este livro



As aventuras de uma mulher bonita e independente, ao se sentir na obrigação de, inesperadamente, levar o papai na sua viagem de férias. O coroa é engraçado, expansivo e generoso. Mas também teimoso, intrometido e totalmente inconveniente. Um verdadeiro "mala sem alça".

61 semanas na lista de mais vendidos na Alemanha. Este romance até já virou filme!

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

Uma
pausa para...

Mascotes

Acariciando a barriga dos maiores companheiros do PlayStation

Adotar um amigo de quatro patas na vida real não é tão fácil. Se um bichinho não resolve fazer besteira bem em cima do sofá, de repente ele pode achar bem legal voar em cima da sua comida. Mas é claro que os companheiros de estimação dos videogames são diferentes. Em vez de recolher cocô pela casa, você brinca de pega-pega com um pequeno robô. Em vez de uma ida ao veterinário, é só ligar o PlayStation Eye para brincar com um macaco estranho. Convenhamos, é um negócio muito melhor.

CHOP (Grand Theft Auto V)

O Rotweiler da Rockstar já é uma estrela. O cão fiel de Franklin pode ser visto em vários momentos no segundo trailer do jogo. Não sabemos se será possível dar ordens para ele sair mordendo gente, mas sabemos que ele pode andar de carro com o dono. +10 pontos de melhor amigo do homem.



EYEPET (EyePet & Friends)

Mata! Mata isso! Ah, calma, é só um monstinho parecido com um gremlin... Taca fogo nele! Ao mesmo tempo um híbrido assustador e um poço de fofura, o EyePet deixa que você interaja com ele fisicamente, via realidade aumentada pela PlayStation Eye. Os pets são tão inteligentes que até pulam para desviar de objetos que você joga na sua televisão. Não que a gente tenha feito isso. Nunca!



PEIXE (Trilogia Mass Effect)

Os peixes de estimação de Shepard vivem no quarto dele, na Normandy, e já testemunharam mais interação entre espécies do que gostariam. Pelo menos, eles não vão morrer se você os esquecer lá enquanto vai salvar o universo—deve ter alguma tecnologia alienígena por trás disso. Ou apenas um alimentador automático, talvez.





AMIGOS PELUDOS E PENUDOS (THE SIMS 3: PETS)

Oh, só de pensar em todas as vezes em que deixamos nossos Sims presos no banheiro, quando podíamos estar orquestrando batalhas épicas entre um cachorro, um gato e um papagaio. Esse spin-off, além de deixar você adotar animais, permite até usá-los em missões de investigação.

TRICO (The Last Guardian)

Que esse bicho seja resgatado do canil dos jogos cancelados. Esse monstro adorável parece ser um companheiro ao estilo da Princesa Yorda (a garota de Ico) e um protótipo de colosso com uma cara meio triste. Agora, pense o que aconteceria se esse bicho comesse demais.

DOG (Half-Life 2)

Aqui, garoto! Quem é esse companheiro robô gigante? Quem é?! Quem quer brincar com a arma de gravidade? Er, desculpe. Dog é robô de estimação de Alyx Vance, criado pelo pai dela, Eli. O cientista da Black Mesa fez um bom trabalho e esse cara de metal é indispensável na ajuda de Gordon Freeman em certas batalhas contra os Combine.

AGORA É A SUA VEZ

Esquecemos de dar um bom lar para o seu pet? Reclame no playstation@europenet.com.br. Aqui estão alguns abandonados.

- O bichinho que acompanha Ibuki em *Super Street Fighter IV* é um tanuki... uma espécie de guaxinim-cachorro japonês. Isso deve ser uma falha na evolução das espécies.

- Shadow, o cachorro de *Dead to Rights: Retribution*, pode fazer "testkills", mordendo o saco alheio. Em duas palavras: não, obrigado.



Especial

Castlevania: Lords of Shadow 2

Castlevania

Lords of Shadow™

Gabriel Belmont, antes um grande guerreiro da luz, agora é Dracul, o príncipe das trevas, alvo das hordas demoníacas de Satã e dos exércitos sagrados da Irmandade da Luz

A caminho da Espanha, rumo a uma visita ao estúdio MercurySteam, em Madrid, eu tentava adivinhar o destino de Gabriel Belmont em *Lords of Shadow 2*. O cavaleiro silencioso e amargurado de *Lords of Shadow* (2010) não será o mesmo. Outrora caçador de monstros, um dos maiores cavaleiros sagrados da Irmandade da Luz tornou-se o alvo mais odiado pelas forças do bem e do mal. Agora, tampouco é humano. Para salvar o mundo, Gabriel sacrificou sua humanidade, bebeu sangue de vampiro e absorveu o poder maligno de um ser antigo (só quem comprou

dois DLCs de *LoS* conseguiu ver isso). Imortal, foi transformado pela fúria. Sem o direito a morte, nunca poderá trilhar o caminho do Paraíso para os braços da alma de sua falecida esposa, Marie. Uma eternidade de ressentimento transforma até os justos. Gabriel distanciou-se da humanidade e mudou. Até de nome.

Agora ele se chama Dracul (diabo, em romeno), o príncipe das trevas. Seus inimigos o chamam de Drácula (filho do diabo). Não é difícil adivinhar o destino de Dracul. A morte. E como consegui-la? Aquilo que não podemos evitar é tudo que Dracul não pode ter. E Satã está voltando para pegá-lo...

Por
Humberto
Martínez,
enviado
a Madrid,
Espanha



Especial



Castlevania: Lords of Shadow 2

Para salvar o mundo, Gabriel sacrificou sua humanidade, bebeu sangue de vampiro e absorveu o poder maligno de um ser antigo

80% DE POTENCIAL DE SUCESSO

PS3/PS4 **LANÇAMENTO** FINAL DE 2013
GÊNERO AÇÃO ▶ PRODUTORA MERCURY STEAM
DISTRIBUIDORA KONAMI



PALADINOS DA JUSTIÇA ▶ Drácula começa com um conjunto de poderes bastante apeloões, mas os exércitos da luz contam com gigantes e cavaleiros alados



Ao chegar no escritório da MercurySteam, um escritório até comum, sem aquele tradicional excesso de action figures que desenvolvedores tanto amam, fiquei surpreso com o quadro de funcionários. Cerca de 100 pessoas são responsáveis por *Lords of Shadow 2*. Isso é pouco para os padrões de um lançamento Triple A, as superproduções dos videogames. E os nossos guias, o diretor criativo Enric Álvarez e o produtor Dave Cox, líderes de *LoS2*, garantem que esse é um time grande, o dobro da equipe que criou o primeiro *Lords of Shadow*, episódio que recomeçou a série *Castlevania* do zero.

“Acho essencial trabalhar com equipes menores. Assim todos os setores podem se comunicar com maior liberdade, mais eficiência e menos burocracia. Cada setor está sempre ciente do que o vizinho está produzindo. Quando é preciso mudar algo, fazer ajustes, não é preciso passar por grandes cadeias de comando e tudo acontece mais rápido, com uma equipe mais concentrada”, explica Dave Cox.

Se a fórmula funcionou, não há porque mudá-la. Dave e Enric orgulham-se do fato que *Lords of Shadow* foi o episódio de maior sucesso em vendas nos 23 anos de *Castlevania*. *Symphony of the Night*, o episódio “sagrado” da série, demorou a emplacar no primeiro PlayStation e

não é um sucesso comercial como *Lords of Shadow* (vamos chamar de *LoS* a partir de agora). E, para a dona da marca, a japonesa Konami, mais impressionante foi *LoS* ficar atrás apenas de *Pro Evolution Soccer*, o carro-chefe da empresa, no ano fiscal de seu lançamento, em 2010. Um grande feito para um estúdio que só havia produzido apenas um jogo no PlayStation 3, *Clive Barker's Jericho*, um FPS de terror que não emplacou. É claro que há que lembrar que parte da atenção que *LoS* recebeu devia-se, além de tratar-se de um reboot de uma franquia famosa, a participação



TUDO AINDA MELHOR
Lords of Shadow 2
não é só uma simples
evolução: o game usa
uma engine gráfica
novinha em folha



Lords of Shadow
foi o episódio de
maior sucesso
de vendas nos
23 anos da série
Castlevania. Isso
deu ainda mais
liberdade para
criar a sequência





de Hideo Kojima, o popular criador de *Metal Gear*. Kojima colaborou com suporte na criação. Foi ele que pediu para Gabriel ser refeito com um rosto mais heróico, em vez do estilo mais bruto de bárbaro que a MercurySteam tinha escolhido. Temos sorte por Kojima não ser fã de *Crepúsculo* ou poderíamos ter um Drácula brilhando na luz.

A vantagem do sucesso é a carta livre para a criação de *LoS2*. Tanto que, mesmo sendo um jogo para Play 3, sem qualquer sinal de que haverá versão também para PS4, o estúdio investiu na criação de uma nova engine, a Mercury Engine 2, que evoluiu os gráficos e efeitos de luz.

A primeira mudança que a nova tecnologia trouxe é um sistema de câmera livre. No episódio anterior, só era possível ver o cenário por meio dos ângulos de câmera impostos pelo jogo. Isso era ruim porque não deixava apreciar os detalhes do cenário, mas era ainda pior quando interferia na mecânica da exploração. Saltar em abismos para pendurar na ponta de um rochedo era um problema quando a câmera mudava automaticamente de ângulo e confundia os valores direcionais. A nova câmera livre vai tornar a exploração de cenário mais prática, mudança vital em um game que pretende investir muito mais no mundo ao redor do combate.

IMPRESSIONANTE ▶
Os golpes causam belas distorções no ar. Há fumaça, poeira e outros efeitos no ar para compor o clima de "luta em um castelo"



Essa câmera livre é a ferramenta óbvia para aproveitar outra novidade maior: um enorme mundo aberto para explorar. Além do castelo de Drácula, o cenário base de qualquer *Castlevania*, há uma cidade e arredores selvagens cercado os domínios do príncipe das trevas. Para navegar rapidamente pelos pontos de interesse há um sistema de

PERIGO! CONTÉM SPOILERS DA HISTÓRIA DE LORDS OF SHADOW

Um novo conto de vampiros

Lords of Shadow foi um recomeço para a série *Castlevania*. Conheça um resumo dos principais eventos anteriores para ficar preparado para *Lords of Shadow 2*

Castlevania Lords of Shadow

PlayStation 3, 2010

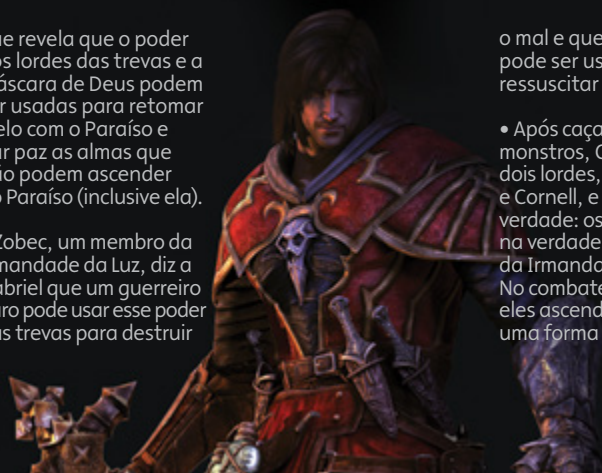
- Ano 1047. Gabriel Belmont, membro da Irmandade da Luz, é encubido por seus superiores de descobrir qual fator misterioso rompeu a comunicação entre os homens e o Céu. Gabriel contata a alma da esposa falecida, Marie,

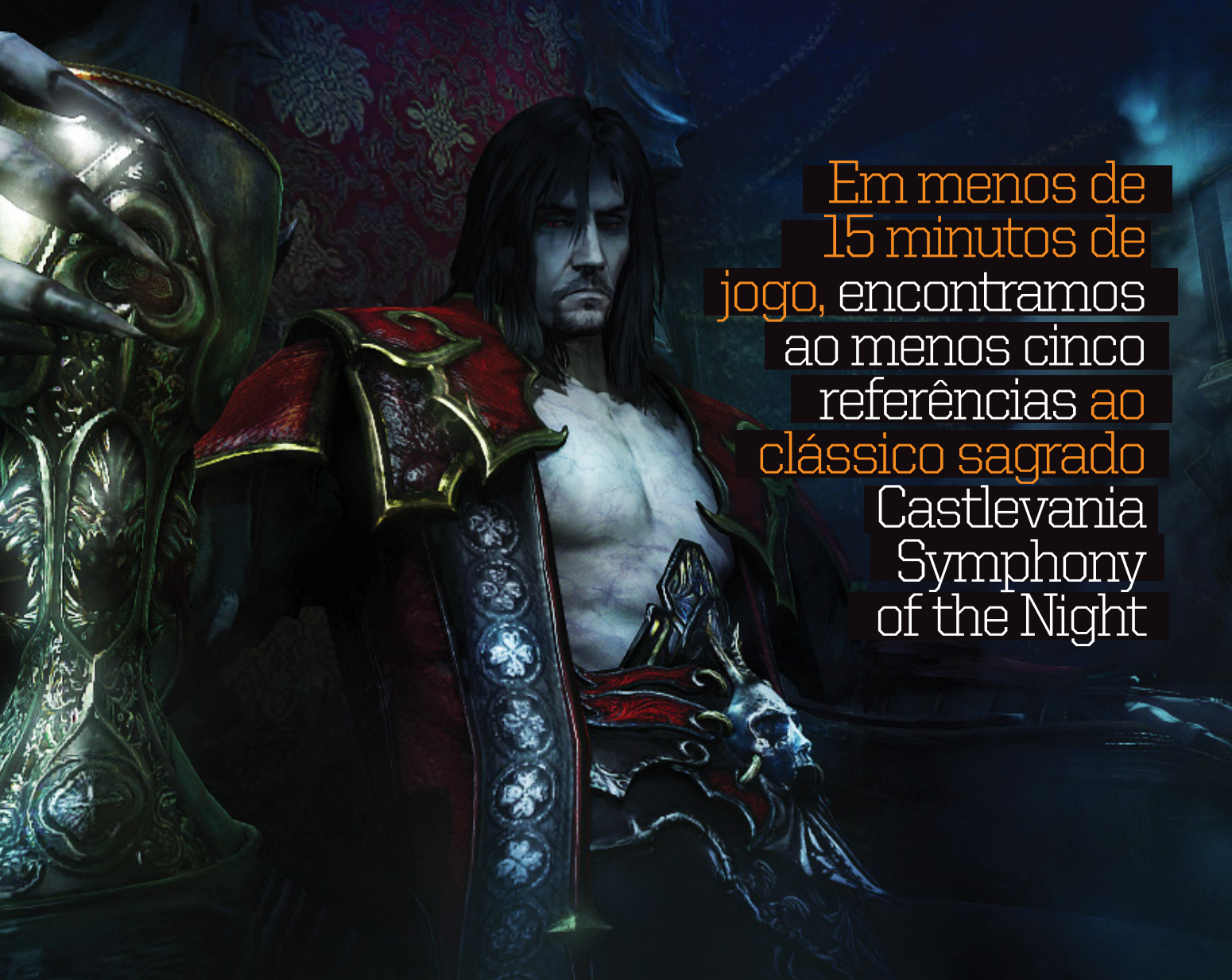
que revela que o poder dos lordes das trevas e a máscara de Deus podem ser usadas para retomar o elo com o Paraíso e dar paz as almas que não podem ascender ao Paraíso (inclusive ela).

- Zobec, um membro da Irmandade da Luz, diz a Gabriel que um guerreiro puro pode usar esse poder das trevas para destruir

o mal e que a máscara pode ser usada para ressuscitar Marie.

- Após caçar inúmeros monstros, Gabriel vence dois lordes, Carmilla e Cornell, e descobre a verdade: os lordes eram, na verdade, fundadores da Irmandade da Luz. No combate ao mal, eles ascenderam para uma forma pura e divina,





Em menos de
15 minutos de
jogo, encontramos
ao menos cinco
referências ao
clássico sagrado
Castlevania
Symphony
of the Night

teletransporte. Esse novo mundo também veio da correção de uma falha. O primeiro LoS era dividido em doze episódios, com 46 fases fechadas e organizadas em um menu estilo índice de livro. Isso era um sistema ultrapassado e truncado. Era preciso revisitar as fases diversas vezes após conseguir novos poderes

e o acesso era burocrático, cansativo e demorado. Não usar fases fechadas em prol de um único mundo gigante vai tornar a exploração mais veloz e fará o jogador sentir mais o peso e magnetidade do mundo que o cerca.

E foi no castelo que começou o teste. Um século após a batalha contra Satã, Drácula está afundado em um trono,

entediado (imagem acima), referência ao vilão de *Symphony of the Night*. E há outras referências a esse episódio do primeiro PlayStation. Assim que o vampiro resolve se manifestar contra a invasão da Irmandade da Luz em seus domínios, Drácula diz a frase que arrepiava dez entre dez fãs da série: "What is a man? A miserable pile of

UM NOVO VAMPIRO
Drácula não é mau, mas não é totalmente bom. O novo episódio foca muito nas camadas de sua nova personalidade

deixando para trás o seu lado mais obscuro. Essa parte sombria deu origem aos lordes das trevas.

- Ainda faltava um lorde, no mundo do necromance. Gabriel descobriu que o mestre desse plano era Zobec. Ele havia descido ao Inferno para estudar as artes sombrias e um grande mal entrou em seu corpo, permitindo a

ele absorver grandes poderes. Zobec revela que manipulou Gabriel usando a máscara do demônio para fazê-lo matar Maria sem saber. Ela não foi morta por monstros, afinal.

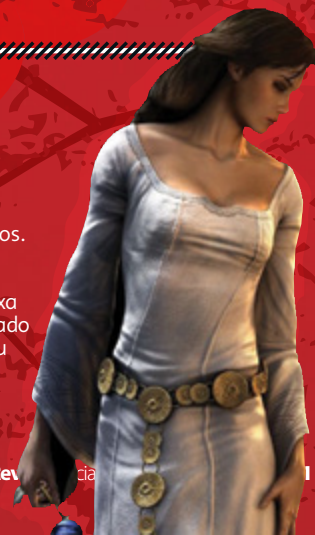
- Gabriel entra em um estado de fúria e, Satã, o anjo caído e deus do Inferno, aparece. Ele diz que entrou em Zobec e o

manipulou em um plano para conseguir vingança contra o Céu. Seu maior desejo era conseguir voltar para o Paraíso, seu antigo e proibido lar.

- Gabriel consegue vencer Satã e liberta as almas do Purgatório, inclusive Maria. Ele usa máscara de Deus, que estava com Zobec, mas não consegue ressuscitar a esposa (apenas pode ver

através dos olhos de Deus). Antes de partir para o Paraíso, Maria diz que Gabriel foi poupado para viver uma nova vida e se redimir de seus pecados.

- Marie parte com a máscara de Deus e deixa Gabriel para trás, desolado por ver destruído o seu sonho de retomar uma vida ao lado da amada.



No combate, há que usar todo tipo de combo várias vezes para evoluir a arma a qual eles estão diretamente relacionados



secrets?” (O que é um homem? Uma miserável pilha de segredos?).

Os inimigos colocam a porta abaixo, a luta começa e nota-se as primeiras mudanças no combate. Drácula não usa mais a cruz de combate. Agora há um uso mais interessante de diversas armas, com o sistema de Chaos e Void (no lugar das magias branca e negra). O Chaos era representado por garras de combo rápidos, capazes de destruir escudos. Já o Void está ligada a uma espada com ataques fortes, capazes de recuperar a energia. É necessário alternar entre Chaos e Void para explorar os pontos fracos dos inimigos.

O TODO PODEROSO
Armas mágicas, chicote de energia e uma sede insaciável... cavaleiros da luz ou seres das trevas não serão páreos para Gabriel.

Com o tempo e evolução do personagem surgirão mais funções, como uma mutação em lobo para o Chaos e domínio dos mortos para o Void.

O sistema de evolução ganhou mais sentido graças ao Mastery. Nele, as habilidades e combos estão ligadas as armas, cada qual com medidor próprio de experiência. Então, ao evoluir um combo ao usá-lo muitas vezes com sucesso, a arma a qual ele está ligado vai ficar mais forte e eficiente. Isso vai motivá-lo a usar todas os tipos de técnicas ligadas a uma arma, para

deixá-la cada vez mais incrível. Isso é parecido com o sistema de Foco de LoS, com a diferença que agora é aplicado em algo prático e duradouro e não em um bônus momentâneo para o jogador que ficava muito tempo sem sofrer dano, como no episódio anterior.

E ainda haverá um pacote de magias novas. Aliás, o teste foi em um episódio no auge do poder de Drácula, uma espécie de tutorial. Nele, os inimigos não tinham muita chance porque os poderes eram muito superiores aos dos humanos. Mutação em névoa, sumir no escuro,

PERIGO! CONTÉM SPOILERS DA HISTÓRIA DE LORDS OF SHADOW

DLCs - Reverie e Ressurrection

PlayStation 3, 2010

- Anos depois, Laura, vampira filha de Carmilla, com quem Gabriel fez amizade, alerta que um grande mal antigo despertou e quer destruir o mundo. Antes que ele saia do submundo e suba para o plano dos homens, Gabriel deve impedi-lo.

- O problema é que um ser humano não pode descer no submundo da Terra. Laura oferece seu sangue para transformar Gabriel em vampiro. Ele suga todo o sangue e Laura morre.

- No submundo, Gabriel consegue derrotar o ser antigo e absorve todo o seu poder maligno, que o corrompe definitivamente.

Castlevania Lords of Shadow Mirror of Fate

Nintendo 3DS, 2013

- Ano 1072. Trevor Belmont, membro da Irmandade da Luz, parte em busca de vingança pela morte da mãe. Ele sabe que o assassino chama-se Drácula e vive em um castelo. Pior: ele descobre que Drácula é o

pai que ele não conheceu, Gabriel, exilado e em guerra contra a irmandade.

- Trevor nunca soube nada sobre o pai. Graças a uma visão antes da guerra contra Satã, a irmandade previu que Gabriel poderia tornar-se um mal e não revelaram o nascimento de Trevor.

- Apesar de ser um grande guerreiro, Trevor não é páreo para Drácula e é morto pelo próprio pai.

- Muitos anos depois, Simon, filho de Trevor, desperta de um pesadelo. Ele lembra da morte de sua mãe, nas garras de monstros nos arredores do castelo de Drácula, quando ele era criança.

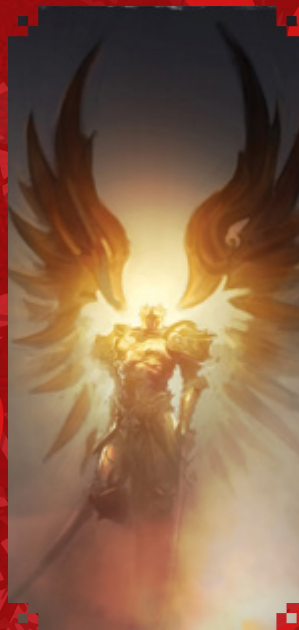
controlar o corpo dos inimigos e, quando algo der errado, sugar o sangue alheio para ficar mais forte. Drácula não teve dificuldades nem para lidar com chefes gigantes com esse leque de poderes. Porém isso será só no início, na época antiga. A maior parte do tempo do jogo será nos tempos modernos (no mundo do jogo, não no nosso), quando Drácula desperta sem a maioria dos poderes e sabendo que Satã já está de volta. Ao que parece, Alucard deu uma bela surra no pai e ele dormiu por séculos para se recuperar. Então o início é só uma amostra do poder que será preciso reconquistar.

Novos poderes criam inimigos preparados para testá-los. E como os novos adversários são difíceis. Os batedores não são complicados, desde que você descubra o ponto fraco e não vacile. Mas o paladino voador foi o terror da demo. Rápido, com ataques para longe e perto, com diferentes padrões de ataque, e a mania de voar para longe do alcance da sua espada. Matá-lo levou tempo, enquanto Drácula escalava um chefe (sim, eles são ainda enormes que os de LoS). Mas o encerramento da luta foi épico: o paladino sacou uma cruz como último recurso e começou a entoar passagens da Bíblia. Drácula avisou que aquilo não o afeta, pois ele é um "escolhido de Deus". Para provar, o vampiro segura a mesma cruz, que não o queima, e entoa as mesmas passagens em uma voz mais poderosa que a do paladino. Resultado: Drácula causa uma explosão sagrada que explode o exército da irmandade e não o afeta. O que Gabriel se tornou, afinal? Respostas só em novembro.



A arte de Lord of Shadows

Abaixo, o chefe golem, um ser de mecânica e magia, com cerca de trinta metros de altura. É uma fase ambulante



CIDADE-CASTELO Além do castelo, há uma cidade ao redor. Ela conta com muitas torres altas, que a faz parecer uma espécie de expansão da arquitetura do castelo



TUDO É NOVO Lords of Shadow 2 reaproveita muito pouco e oferece inimigos e cenários bastante próprios e únicos

- Simon sobreviveu por sorte e foi criado pelo povo da montanha, sem nunca saber da história da sua família. Ele treinou a vida inteira para, em sua maioridade, buscar vingança pela mãe.

- O dia chegou e Simon parte para o castelo de Drácula. Perto da entrada, ele encontra

uma alma, que revela que a arma de seu pai, a cruz de combate, está no castelo. Drácula também.

- Simon encontra Drácula e, prestes a enfrentá-lo, é surpreendido por Alucard, um guerreiro misterioso que já havia o ajudado antes. Simon e Alucard enfrentam Drácula e conseguem matá-lo.

- Simon indaga sobre quem é Alucard, mas ele evita revelar o seu grande segredo: Alucard é Trevor, o pai de Simon.

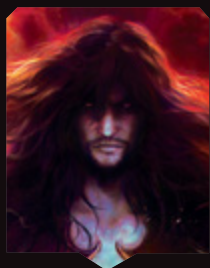
- Drácula não sabia que Trevor era seu filho (ele não sabia que tinha um filho) e, quando descobriu nos últimos suspiros de Trevor, tentou salvá-lo derramando seu sangue

vampiro na boca do filho. Porém, era tarde demais e Drácula o enterrou na região do castelo. Sem saber até o nome do filho, ele escreveu "Alucard" no túmulo (Drácula escrito ao contrário). Porém, Trevor não estava morto e precisou de um descanso de muitos anos até que o sangue de vampiro o curasse. Ele despertou

pouco antes de seu filho, Simon, invadir o castelo.

- Drácula está morto. Mas Alucard sabe que seu pai não é só um vampiro e que deve voltar um dia. Simon parte e vê o castelo desabar. Alucard escapa transformado em morcego. Essa história vai continuar séculos depois, em *Lords of Shadow 2*.





ENTREVISTA

Os líderes da MercurySteam revelam como anda a produção do próximo capítulo de Castlevania

pro-br Como foi esse negócio de fazer um reboot da série?

Enric Álvarez Decidimos mudar algumas coisas com *Lords of Shadow* e fazer coisas diferentes do que havia sido feito antes. A razão foi que o apelo da série estava em um pequeno grupo de jogadores hardcore e não atingia a grande parcela do mercado. Decidimos levar *Castlevania* para uma audiência maior. E sentimos que precisávamos fazer isso da nossa maneira. Ficamos ansiosos quando lançamos o primeiro *Lords of Shadow*, porque não sabíamos como as pessoas iam recebê-lo. Era algo diferente do que havia sido produzido na série até então, principalmente o gameplay em hack 'n' slash.

O apreço pelo jogo cresceu com o tempo. No começo as pessoas pensavam 'que diabos é isso?', mas depois viram que era um bom jogo. Isso ajuda muito. Em *Lords of Shadow II*, nosso foco é nas pessoas que curtiram o primeiro jogo. Quem gostou de LoS, vai adorar esse. Houve uma grande melhoria. Quando ouvimos as críticas e debatemos como LoS2 poderia ser melhor, decidimos mudar nosso motor gráfico, colocar o sistema de câmera livre e redesenhamos algumas coisas.

pro-br Um mundo aberto não pode ser repetitivo?

Dave Cox Não nós podemos deixar o jogador entendido, então fizemos uma mudança. *Lords of Shadow* foi uma introdução para a história de Drácula e queríamos apoiar isso



mostrando como ele estava crescendo para a escuridão. Mas, ainda na luz, quisemos mostrar esses lugares antes de Drácula existir. Claro que havia lycans e vampiros, mas era um mundo luminoso. Agora [em LoS2], o mundo será sombrio porque a história pede isso.

pro-br Antes a câmera era fixa, agora é livre. A mudança foi difícil?

Dave Cox Isso foi um dos desafios mais assustadores do projeto porque tivemos que manter o mesmo nível de qualidade. Com uma câmera em 360 graus, você não pode "esconder" nada no cenário.

O desafio é ainda maior no combate. A câmera de um hack 'n' slash em terceira pessoa é, provavelmente, uma das coisas mais difíceis que um produtor pode fazer. É um pesadelo! Ficamos orgulhosos da maneira como a câmera lida com a ação, porque ela é automática, é uma câmera inteligente. Também usamos a questão do foco. Às vezes a câmera fica distante porque queremos que o jogador tenha noção tática do combate.

Os inimigos o cercam e mostram como vão atacar. Quisemos que o jogador visse isso para poder tomar a decisão do que fazer, como desviar, atacar ou bloquear. Uma câmera ruim pode arruinar um jogo assim. Nesse caso, essa é uma câmera que vai permitir liberdade total da maneira como você quiser usar ou ela pode fazer o trabalho para você.

pro-br Havia alguns problemas no combate do primeiro jogo, com eventos roteirizados...

Dave Cox É claro que aprendemos com o primeiro jogo, principalmente no combate. Agora fizemos o combate de uma forma mais orgânica, com muita coisa acontecendo na sua frente e decisões a serem tomadas. Fazer combate com script é uma coisa boa se feita com cuidado. Eu não acredito que existam coisas boas ou ruins em si, depende da maneira como você usa. É uma coisa arbitrária que o jogo pede em determinado momento – e não há nada de errado nisso –, mas o jogo precisa fazer o trabalho de informá-lo direito.

Enric Durante nossos testes, algumas pessoas conseguiram avançar facilmente pelo jogo e outras tiveram dificuldades. Você precisa decidir o que funciona para o público em geral, não dá para agradar a todos o tempo inteiro. Uma das coisas que aprendemos do primeiro jogo é que as pessoas gostam daquelas batalhas de chefes. Isso é algo que levamos para *Lords of Shadow 2*. Mas existe muito mais liberdade, nada de 'você precisa fazer isso ou pegar aquilo' – e o combate nesse jogo foi criado assim.

pro-br Como está a dificuldade do jogo?

Dave Cox Nós trabalhamos em um modo hardcore que vai ser "o inferno na terra". Esse não terá nenhuma ajuda ou marcações de caminho. Se você jogar no modo normal, terá assistências, mas não nesse modo.

pro-br Lords of Shadow busca humanizar Drácula e mostrar suas origens e ascensão. Em LoS2, ele odeia a humanidade. Qual a motivação do jogador para ser o vilão?

Enric Porque é legal! [risos]

Dave Cox Eu concordo! Mas não considero Drácula mau, na essência da palavra. Ele não é completamente mau, há coisas no jogo que vão fazer você se questionar sobre isso.

Enric Para mim, em filmes ou jogos, os melhores vilões são aqueles com muitas camadas. Não estou dizendo que você

precisa concordar com o que eles fazem, mas ter um personagem complexo e humanizado assim ajuda a sentir uma empatia por ele. Eu não faria o que ele fez, mas passa a entender o motivo.

pro-br A trilha sonora e a atuação de vozes vão melhorar em LoS2?

Dave Para dar um exemplo: no teaser da E3 2012, quebramos um recorde do Guinness com a maior orquestra já reunida para um jogo. E era apenas um teaser.

Enric Oscar [Araujo, compositor de Lords of Shadow] está de volta para fazer a trilha sonora. Além da orquestra para dar um tom épico, teremos elementos eletrônicos para criar o contraste entre os tempos modernos e as áreas do castelo. Para as vozes, contamos com alguns atores

famosos e fizemos as técnicas de captura faciais e de movimento que produzimos em estúdio. Esperamos que LoS2 seja um dos grandes jogos do final dessa geração.

pro-br O jogo será lançado em português?

Enric Sim, com legendas em português-brasileiro. Fizemos isso porque temos uma base de fãs muito grande no Brasil.

pro-br Com direito a dublagem também?

Enric As vozes, não. Captura de movimentos é muito cara em termos de trabalho e de tecnologia. Fizemos isso em inglês. Seria preciso gastar milhões de dólares para capturar em outra língua, fora o tempo de produção. Decidimos incorporar outras línguas com as legendas.



pro-br Sobre o futuro...

Enric Bom, deixamos claro que esse é o último jogo que vamos fazer. Isso é importante porque queríamos pontuar o começo e a conclusão da história dessa trilogia do Drácula. O que as pessoas vão fazer com Castlevania depois disso é por conta delas. Como um estúdio de produção, há outras coisas que queremos fazer. Tínhamos a história do Drácula para contar e foi isso que fizemos.



Dave Cox



Enric Álvarez

Concurso Cultural **Luigi Games** SEU DESENHO VALE UM PRÊMIO

15 anos de tradição

Trabalhamos com todas as plataformas

INSCRIÇÕES até dia 01 de JUNHO. PARTICIPE!



Envie seu desenho para:
Rua: Santa Efigênia, 61 - Loja 207
CEP: 01207-000 - São Paulo - SP

Informações:
11 3227 - 1250
sacluigames@hotmail.com

PREMIAÇÃO

- 1º: 1 FONE 7.1 SONY
- 2º: 1 CONTROLE ORIGINAL PS3
- 3º: 1 JOGO ORIGINAL PS3

*consulte o regulamento em:
facebook.com/luigigames.videogames



Especial

Killzone: Shadow Fall



85%

DE POTENCIAL
DE SUCESSO

PS3 (DISCO) **LANÇAMENTO** FIM DE 2013

PRODUTORA GUERRILLA

DISTRIBUIDORA SONY

Uma visão do futuro

Descubra como **Killzone: Shadow Fall** vai mudar tudo o que você sabe sobre shooters de corredor

Assim que a Guerrilla Games descortinou seu novo shooter durante a revelação do PS4, em fevereiro, ficou claro que *Killzone: Shadow Fall* não era apenas um deslumbrante episódio de alta fidelidade da série, era também nosso primeiro vislumbre do futuro dos jogos FPS. Como toda aquela tecnologia por baixo da carcaça do PS4 será traduzida em novos visuais detalhados e cada vez mais impressionantes. O que ela significa para efeitos ambientais como fogo e fumaça, ambos elementos de destaque na explosiva estreia da série. Como o poder extra de processamento vai mudar o comportamento da IA. E o mais fascinante de tudo: nosso teste em Vekta, em meio a um ataque de Helghasts disfarçados usando táticas de guerrilha em uma área residencial, nos mostrou não apenas

quais são as capacidades do PS4, mas também como a primeira onda de desenvolvedores está usando todos aqueles gigawatts, nanohertz e unicórnios biônicos da próxima geração para criar aquilo que a produtora Angie Smets chama de “um drama mais humano... algo muito mais pessoal e emocional”.

Existem capacidades fundamentais do PlayStation 4 que te dão um tapa na cara logo que você inicia aquele seguro e despreocupado voo pela cidade de Vekta e passa por todos aqueles monumentos de vidro. Coisas que o bom e velho PS3 simplesmente não consegue fazer. “A primeira coisa que as pessoas notam é a fidelidade”, diz o diretor Steven Ter Heide em conversa exclusiva com a **PlayStation**. “Ele roda em 1080p, enquanto que o jogo anterior rodava em 720p –isso imediatamente faz a diferença. A resolução de partículas ▶



Especial

Killzone: Shadow Fall

tinha que ser bem baixa no PS3, mas como agora temos muito mais memória, podemos ter maiores resoluções de partículas. Mais iluminação HDR dá mais alcance no tipo de luz que temos nessa fase; tanto na quantidade de efeitos de pós-processamento como na qualidade desses efeitos. Esse é o tipo de coisa que as pessoas notam quando analisam as diferenças entre o PS3 e o PS4. Os games parecem muito mais bonitos.” Ter Heide é grato por trabalhar com esse conjunto extra de ferramentas, mas também parece incomodado em falar de *Killzone: Shadow Fall* só em termos numéricos. Afinal de contas, ninguém quer que seu game seja visto simplesmente como uma demo técnica mais bonita.

Smets enfatiza esse ponto: “Mais bonito, mas também mais vibrante. Acho que o mundo realmente está ganhando mais vida do que em nossos jogos anteriores”. Ela está certa: agora é muito mais fácil do que nos *Killzones* anteriores de imaginar o cidadão comum de Vekta vivendo sua vida, comprando um lanche e um bilhete de loteria na loja da esquina e ficando longe do gigante e assustador muro que o separa dos refugiados Helghasts que estão do outro lado. E... bem, nós sabemos exatamente como funciona essa vizinhança inquieta.

Gráficos Vekta

A aparência de Vekta, vibrante e cheia de vida, funciona porque as áreas mostradas antes do ataque são habitadas por um número verossímil de zé-ninguéns. No PS3, poucos shooters trazem uma multidão de verdade. Na maioria das vezes, você é apresentado

a uma cidade, estaleiro ou prédio público inexplicavelmente desertos e convidado a usar a imaginação para preencher as lacunas. Lojas de *Bioshock Infinite* na festa da independência e vilas de *Far Cry 3*: estamos falando de vocês. Disseram-nos que, além das texturas altamente detalhadas e das belas partículas, algo que o Play 4 pode proporcionar é uma contagem mais alta de cabeças. “Acho que temos cerca de 60 personagens na tela ao mesmo tempo, e isso ajuda a ter uma cidade

valer do recurso de fingir que a multidão está distante e não tem como fazer com que ela pareça real quando está perto, todo o esquema cai por terra.”

Naturalmente, ele também cai por terra se você estiver cercado por otários babões cuja rotina diária consiste em andar durante 24 horas em direção a um obstáculo da altura da cintura. IA verossímil é um atributo importante de qualquer um para quem você aponte uma arma, mas

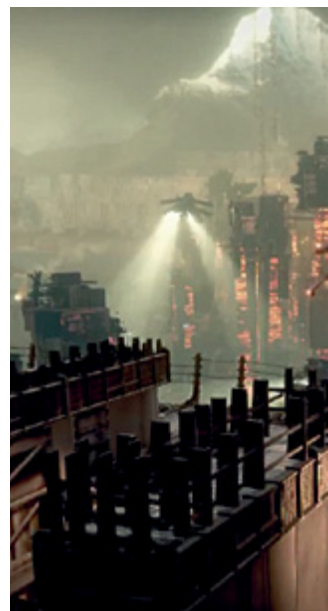
Além das texturas detalhadas, algo que o PS4 vai aumentar é o número de personagens na tela: cerca de 60 ao mesmo tempo

mais vibrante”, diz Ter Heide. “É claro que há muitos truques engenhosos acontecendo”, revela ele. “Para onde quer que você olhe, a área estará apropriadamente populada”. Com esse exemplo de como a Guerrilla está utilizando o poder extra do PS4 para criar um *Killzone* maior e melhor, dá para ver como o design do gênero FPS está mudando. Sempre houve um elemento de regulagem de cena, que joga multidões na direção do jogador enquanto outras áreas da cidade ficam vazias. Mas com hardware mais sofisticado “podemos criar a ilusão de um mundo muito mais vivo desta vez”, explica Ter Heide. “Se você tem de se

também é uma qualidade de igual importância em seus aliados NPCs. É a razão pela qual você ainda não se esqueceu do cara que encontrou em *Zelda II* e que disse “I AM ERROR”, antes de você sair correndo da casa hitchcockiana dele. “Você pode ver os personagens respondendo como se você fosse o jogador”, diz Smets. “Tudo isso aumenta a sensação de que esses são personagens de verdade, e de que a cidade é realmente povoada.” No PS3, há sempre uma negociação entre o número de NPCs e os seus comportamentos, conta Ter Heide. Mas, na próxima geração, você pode



TENDÊNCIA ▶ Trinta anos se passaram na linha de tempo de *Killzone*, o que explica essa nova moda paramilitar



INVEJA MATA ▶ A grama é sempre mais verde do lado que não está cheio de alienígenas assassinos

DUALSHOCK E ESPANTO

Como a Guerrilla ajudou a projetar o controle perfeito de PS4

NO CONTROLE

“Estávamos envolvidos no desenvolvimento do novo controle desde o começo”, diz Steven Ter Heide. “Vimos a chegada de vários protótipos interessantes.” Dado o histórico de usar a funcionalidade Sixaxis do DualShock 3 nos *Killzones 2* e *3*, não é surpresa que a Guerrilla tenha ajudado com o desenvolvimento do DualShock 4. Ela também está trabalhando duro em colaboração com seu estúdio de Cambridge em *Killzone: Mercenary* para Vita.

E o que a Guerrilla queria incluir no controle que a fez colaborar no design juntamente com Sony Santa Monica, Evolution Studios, Polyphony Digital e Media Molecule? “Acho que tem a ver com entender os fundamentos e fazer com que o controle seja uma extensão do jogador”, diz Ter Heide. “Coisas simples como os gatilhos curvados para fora ou as reentrâncias nas alavancas, lag reduzido, qualidade de produção.” Uma bela lista para qualquer periférico.





fazer o bolo e dizer à IA como comê-lo. “Em vez de falar ‘Não podemos ter 60 personagens, mas apenas oito com ótima animação’, agora podemos ter os 60 com ótima animação e ainda fazer outras coisas”, diz ele.

Novamente, há um evidente agente de mudança nos soldados ISA e nos preocupados cidadãos de Vekta. “Os elementos que acrescentamos estão

tornando os personagens mais ágeis em suas respostas. Eles sabem aonde está o perigo, ou aonde existem coisas interessantes com as quais interagir.” Isso alivia a carga do pessoal responsável pelas seqüências de animação, afirma ele, pois não é preciso posicionar cada NPC quadro a quadro. Teoricamente, cada cidadão vai agir com naturalidade para melhorar a cena.

CAOS TOTAL ▶ A Guerrilla brinca com a confusão causada pelo fogo e pela fumaça na batalha

Cidadão exemplar

Então, os habitantes locais estão ficando mais espertos na mesma razão em que estão ficando mais bonitos. E, lá ao longe, talvez você não veja centenas de NPCs explicando uns aos outros como funciona o sistema de partículas, mas verá mais do mundo de *Shadow Fall* do que viu em *Killzones* anteriores. “Estamos tentando criar ▶

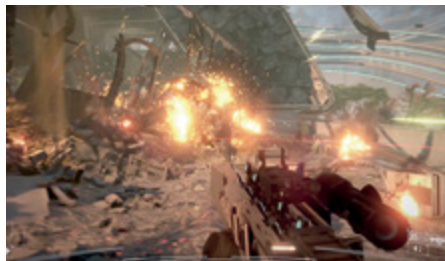


Especial

Killzone: Shadow Fall

uma dimensão mais épica”, diz Ter Heide. “Estamos criando um mundo mais vivo e muito vibrante a seu redor. Queremos dar um lugar que você queira proteger e conhecer mais, em vez de somente ficar confinado em corredores. Queremos que tenha paisagens maiores para compreender o mundo ao seu redor.”

A insana profundidade de campo nas sequências de voo e as batalhas de longo alcance não foram criadas apenas para impressionar as pessoas durante o desenvolvimento. “Não está apenas no pequeno trecho que mostramos a vocês”, assegura Smets. Toda essa profundidade de campo tem uma razão de ser. Mostrar mais da dividida cidade de Vekta dá a Guerrilla uma chance de contar mais sobre o universo sem ter que submeter o jogador a uma sequência de animação de cinco minutos. “A narrativa pode ser muito mais sutil em termos de ambientação urbana”, diz Smets. “Acho que a cidade que mostramos é um cenário bem interessante e que também dá dicas sobre a história... todas as decisões de design que tomamos devem também dizer algo sobre o mundo e sobre a história. Você sente a arquitetura futurista, o tamanho da cidade e percebe que ela é, obviamente, muito rica. Há muita tecnologia moderna, mas também há árvores florescendo.” Aí está a tecnologia do PS4 mais uma vez ajudando a trazer uma certa sutileza à narrativa – algo que David Cage, da Quantic Dream, mencionou enfaticamente quando revelou seu velho amigo para todos no palco. Algo tão relevante para os jogos de tiro quanto para o tipo de cinema interativo de Cage.



MAIS DESTRUIÇÃO Danos em tempo real rolam em escala bem maior do que em Killzones anteriores



Guerra de guerrilha

Obviamente, isso é mais complicado no gênero FPS. Sutileza e requinte são muito bons até que você é presenteado com outro objetivo do tipo “atire em todo mundo”, mas a Guerrilla está determinada a aperfeiçoar o gênero nesse aspecto. “Gostariamos muito de introduzir uma narrativa mais inteligente que se aprofunde mais no universo de *Killzone*, o que é algo que o pessoal realmente apontou”, diz Ter Heide. Qualquer um que queira

NÃO PERDE POR ESPERAR O sentinela acha que o dia está monótono e torce para que algo de espetacular aconteça

aprender mais sobre os Helghasts do que apenas saber como eles ficam com balas nos joelhos/peitos/cabeças, ou até que altura eles podem alcançar com o impulso gerado pela explosão de uma granada, terá um prato cheio com *Shadow Fall*. “Todo mundo conversa sobre como são os Helghasts, como é o mundo, os aspectos culturais e sociais”, diz ele. A maior fidelidade do jogo e o maior número de personagens é uma boa oportunidade de finalmente explorar isso em detalhes.

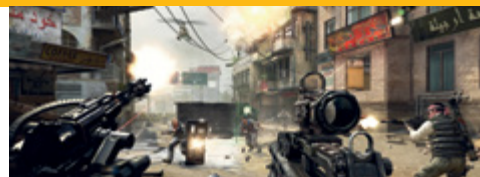
SOLDADOS DO FUTURO DO PS4

O que a tecnologia de nova geração da Sony significa para os grandes nomes dos jogos de tiro



BATTLEFIELD / EA

A DICE já nos deu uma prévia de *Battlefield 4*. Como *Killzone: Shadow Fall*, *Battlefield* está chegando ao PS4 com disposição para criar enormes áreas cheias de fogo, fumaça e destruição em larga escala, levando a profundidade de campo mais longe do que jamais vimos em um console. E também está preocupado em não parecer apenas bonito: a narrativa emocionante é parte central da campanha, graças aos rostos impressionantemente humanos... e à trilha sonora com Bonnie Tyler.



CALL OF DUTY / ACTIVISION

A Treyarch e a Infinity Ward são o tipo de estúdio treinado em comunicação que fala sobre “princípios centrais”, então, vamos examiná-los: tiroteio intenso, uma história movimentada que eles descreveriam como “visceral” e opções online prontas para suportar uma gigantesca comunidade. Pode esperar o uso indiscriminado de motion blur e outros truques, além de coop instantâneo e a melhor utilização do botão Share. Só não espere mais material antisoviético.



Smets e Ter Heide concordam que as virtudes do PlayStation 4 não são um passe livre para mais emoção e sutileza, mas certamente são um poderoso facilitador para os estúdios que querem forçar mais os limites. A performance completa de captura é outra ferramenta para os desenvolvedores com a força de vontade—e orçamento—para tirar seus personagens da estranheza e levá-los para o reino da credibilidade, com o objetivo de criar um elo significativo com

os jogadores. “Você capta o alcance de emoções de um ator em sua voz, em seu visual e na linguagem corporal que os acompanha”, explica Ter Heide. “Obviamente, rostos humanos sempre foram muito difíceis de capturar em termos de gráficos computadorizados. Um aumento na fidelidade logicamente ajudará nesse aspecto.” A performance completa de captura despertou o interesse de grandes estúdios de games e, com o iminente avanço visual que Ter Heide mencionou, é provável

ÓLEO NAS JUNTAS ▶
Esqueça os cenários enferrujados do passado. A resplandecente cidade de *Shadow Fall* dá vida nova à série no PS4

que se torne o novo padrão de animação e áudio.

Mas sempre há o risco de exagero. Deixando o framerate de lado, há poucas chances de enfeitar uma cena com texturas nomeadas “olhe_para_mim.bmp” e nuvens de fumaça antes que o sublime se transforme em ridículo. Por isso, perguntamos se a equipe forçou todos os efeitos ambientais até o ponto de ruptura no pós-processamento. “Nós deliberadamente quisemos brincar com ▶



BORDERLANDS / TAKE TWO

O mundo aberto estilo quadrinhos da Gearbox sempre foi lindo e único com seus visuais. O problema da Pitchford e companhia tem sido renderizar espaços tão gigantescos, e o resultado é a óbvia ausência de pequenos detalhes. A memória do PS4 vai permitir que o próximo *Borderlands* encha o mundo com prédios de mais polígonos e itens mais interessantes, além de mais pessoas andando pelos cenários. Será esse o fim dos inimigos que ressuscitam?



HALF-LIFE / VALVE

A série de jogos de tiro em primeira pessoa anda sumida desde 2007, quando nem mesmo a Valve dominava o desenvolvimento para PS3. Então, pode apostar seu pé-de-cabra que você vai sentir a diferença que uma geração faz. A magia tecnológica da Valve sempre foi centrada em físicas convincentes, e com 8GB de memória GDDR5, *Half-Life 3* vai atirar caixotes e corpos como se não houvesse amanhã.



DESTINY / ACTIVISION

Se um game precisa de tecnologia de ponta e fases estratosféricas, esse game é o híbrido de shooter e MMO da Bungie. *Destiny* não pode ser comparado a *Halo*, então não podemos dizer que a detonação terá alta-fidelidade extra. O que podemos dizer é que o conceito não existiria sem o poder da próxima geração. *Destiny* sairá para PS3 também, mas pode apostar que 100% da base de usuários vai querer jogar no PS4.



A história não será contada apenas por sequências de animação, mas pelos rostos dos NPCs e pelos cenários

essa confusão”, responde Ter Heide. “O momento logo após uma explosão é de máxima confusão. Você não sabe quem são os inimigos, pois, aparentemente, eles estão disfarçados e tudo está coberto com fumaça. Quando a poeira baixa no cenário, você pode começar a identificar aonde estão seus inimigos, aonde estão os limites e quais são as suas opções.” Uma bela indicação de como a intensidade será aumentada nos tiroteios da próxima geração.

A Guerrilla Games não está trabalhando apenas em software para o PlayStation 4 — o estúdio holandês deu consultoria durante o desenvolvimento do console e do novo design do controle DualShock 4. “Nossa equipe teve muitas reuniões com Mark Cerny (o mentor do PS4) e com diretores técnicos de diversos estúdios”, relembra Ter Heide. A meta da Guerrilla foi equilibrar o hardware dentro do PS4 e evitar qualquer obstrução “para que houvesse largura de banda suficiente na memória a fim de que fosse possível utilizar a memória em sua totalidade”. O que realmente instiga o diretor de *Shadow Fall* é o potencial de evolução do PS4. “Não apenas no aspecto do hardware, mas também em termos de serviços e naquilo que os usuários vão poder extrair de uma peça

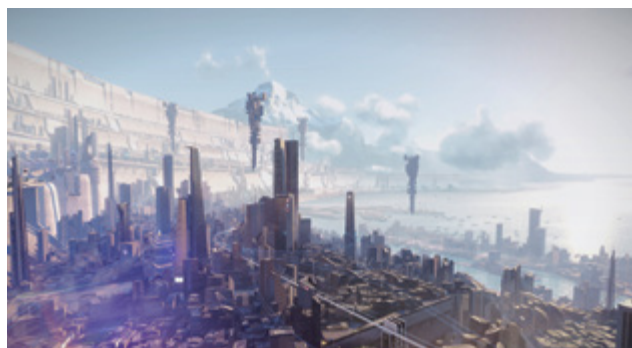
de hardware”, declara ele. “É legal poder trabalhar com mais polígonos... mas acho que é com o servidor que veremos as novidades.”

Sem limites

O que aprendemos com tudo isso? Bom... os detalhes do enredo de *Killzone: Shadow Fall* estão sendo mantidos dentro de um cofre vigiado por Helghasts armados com rifles, mas nós temos uma ideia de como essa história será contada. Não será apenas por meio de sequências de animação com um número maior de polígonos. Será contada com um nível suntuoso de detalhismo ambiental. Será contada pelos rostos dos NPCs, e pela maneira como eles se protegem das explosões de alta fidelidade que destroem sua outrora pacífica cidade. Será contada pelos acontecimentos fatais, resplandescentes em 1080p, e também pela visão no horizonte de partes de Vekta que talvez você nunca visite, mas que está convencido de que existem. Isso sim é que é abordagem.

Além disso, como já está envolvido com o PlayStation há três gerações (cinco, se você contar o PSP e o Vita), o estúdio está muito mais esperto do que na época de *Killzone 2* para apresentar

AGORA FERROU! Os inimigos estão mais fortes, mais avançados e, acima de tudo, protegidos por bolas ainda mais minúsculas



O MURO A divisão entre os setores da cidade ecoa conflitos reais

JOGO REMOTO NO PS VITA

Poderemos levar este capítulo de *Killzone* para viagem?



MERCENÁRIO MÓVEL

Grande parte da empolgação dos donos de Vita pelo PlayStation 4 se deve ao conhecimento de que eles terão todos os gráficos de nova geração em seus portáteis, graças à função Remote Play. Mas será que *Killzone: Shadow Fall* vai ser tão legal de jogar no portátil quanto em uma tela gigante? “Claro que sim”, responde Steven Ter Heide.

“O legal desse tipo de opção é que ela é sistemática”, declara ele, revelando que, já que a infraestrutura tecnológica está preparada para conectar o PS4 com o Vita, o processo exigiu pouca contribuição da Guerrilla. No entanto, a equipe teve de se concentrar em “mapear botões e controles, mas existem ferramentas muito boas para isso... e então nós ajustamos os controles básicos para que eles ficassem mais naturais. A tela é absolutamente linda, e a dupla de alavancas vai nos ajudar a traduzir a experiência do shooter.”

Shadow Fall eleva para dois o número de futuros *Killzones* para Vita: *Mercenary* sai em 18 de setembro, exclusivamente para o portátil. Ai então, não haverá mais desculpa para não passar o dia inteiro atirando.



suas imagens iniciais em demos jogáveis. Foram eles que falaram, não a gente: “Tivemos um princípio conturbado com um certo trailer que foi lançado para mostrar nossas ambições”, diz Ter Heide. “Acho que, do ponto de vista tecnológico, nosso estúdio amadureceu.” Ele completa dizendo que o fato de o demo de *Shadow Fall* rodar “no hardware de verdade” faz muita diferença para o design do PS4, que é centrado nos desenvolvedores. É também um pequeno milagre não ter acontecido nenhum desastre na produção de um game não anunciado de uma plataforma não anunciada que tem um botão Share. “Isso me deixou muito nervosa”, revela Smets.

Como primeiro jogo de tiro da próxima geração a ser apresentado, *Killzone: Shadow Fall* representa o esboço do gênero no PS4. Se você está se perguntando o que o novo hardware significa para *Call of Duty*, dê uma olhada na fumaça, no fogo e nos efeitos de destruição de *Shadow Fall* e imagine o que a Treyarch e a Infinity Ward fariam com eles. Como *Destiny*, o shooter de



UM CORPO QUE CAI ▶
Trabalhar nos
gigantescos prédios de
Vektan não é para
quem sofre de vertigem

mundo aberto da Bungie, poderá transmitir a enormidade de todo um sistema solar? Bem, é só conferir essa profundidade de campo. Outros estúdios irão forçar o hardware ainda mais no devido tempo, e em diferentes direções, mas como o primeiro tiro

a ser disparado pelo PS4 (espere um lançamento simultâneo ao console em novembro), *Shadow Fall* também será o mais barulhento. E quem não ficaria empolgado com um conflito brutal com todo esse peso nos ombros? Nós já estamos contando os dias!



Resident Evil Revelations

Um Survival Horror clássico, Revelations é como voltar à mansão de Raccoon City

Se por um lado é natural ver jogos de videogames ou de PC adaptados para portáteis e smartphones, é incomum ver o contrário. *Resident Evil: Revelations* fez esse caminho inverso e veio reconstruído do Nintendo 3DS. *Revelations* é o ponto de equilíbrio da série principal. Ele tem o clima de suspense e toques de tensão dos clássicos, jogabilidade e mecânicas que consagraram *Resident Evil 4*, e oferece doses de ação e desafio com um enredo redondo.

Perigo em alto mar

A trama de *Revelations* mostra o início da agência BSAA (Bioterrorism Security

Assessment Alliance), que investiga o desaparecimento dos agentes Chris e Jessica, e descobre uma conspiração envolvendo o grupo terroristas Veltro em um incidente que destruiu a cidade de Terragrigia e o navio Queen Zenobia.

São doze capítulos e você controla personagens diferentes em eventos e momentos específicos. A exploração no Queen Zenobia, palco principal da aventura, tem o clima de mistério da mansão Spencer (*Resident Evil*), mas com uma jogabilidade eficiente e cenário totalmente em 3D.

Você pode andar e atirar, virar 180 graus para uma fuga rápida ou usar a esquiva. Mire em pontos específicos do inimigo, seja para matar mais rápido ▶

Intrigas

Você controla Jill na maior parte do tempo, mas também controla Chris, Parker e Quint em outros momentos para acompanhar os acontecimentos sob diferentes pontos de vista. Isso é útil para montar uma ordem cronológica dos acontecimentos



PlayStation 3 (disco)
Gênero Ação
Produtora Capcom
Distribuidora Capcom
Legenda/Dublagem
Português/Inglês
Multiplayer 2 jogadores



**HALL
DA
FAMA**

**Nível de
dificuldade**

8/10
(Difícil)

NÃO FOI DESTA VEZ...

Ninguém platinou este jogo até o fechamento desta edição. Quer encarar esse desafio? Prove que é um bom agente de campo e, quem sabe, você aparece na seção Ranking da próxima edição.

Segredos

Evolua um personagem até o nível 50, compre todas as armas super-raras, tire Rank S em todos os cenários e complete 100 missões para habilitar todas as roupas e personagens extras. Se você encontrar todas as Marcas de Mão, terá acesso a duas armas adicionais: fuzil PSG1 e pistola G18



SEM VACILO ▶ Esse bicho possui um ataque fatal, então ataque-o de longe ou não erre a esportiva



A Capcom fez um belo trabalho de remasterização, recriando cenas e aplicando algumas novas texturas

ou atordoá-lo por um momento, para ter chance de usar ataques físicos. O seu personagem pode ficar lento ao virar e andar ao mesmo tempo, tornando o uso da esportiva uma prioridade. Mas nem sempre ela funciona direito.

A Capcom fez um belo trabalho de remasterização, recriando as cenas e texturas. As pequenas "falhas" que causam estranheza são os braços meio quadrados de certos monstros e o visual do

personagem Morgan Lansdale, que destoa dos demais.

Revelations possui uma trilha sonora excelente, rebuscada e que adiciona uma bela carga dramática. Ela passa um clima melancólico que deixa você mais tenso e propenso a sustos, logo jogue com som alto ou com um bom headset. Vale a pena!

Outra ponto bacana é que o jogo vem com legendas no nosso idioma, coisa de qualidade.

Perigo à espreita

Junto ao perigo e ação, você tem alguns quebra-cabeças simples, porém interessantes, de mexer em circuitos elétricos.

Para tornar sua aventura mais atrativa, existem marcas de mão escondidas, invisíveis a olho nu. Graças a isso, o Gênesis, um escaner viral, será usado a todo instante na exploração.

O equipamento também serve para analisar monstros e para

localizar itens escondidos pelo ambiente. Esse será seu principal meio de abastecimento, pois há pouca munição e ervas de cura.

Os baús de armazenamento servem apenas para guardar as suas armas e aplicar upgrades a elas. O arsenal é bem variado e generoso, mas você só pode carregar três armas.

Cada arma tem espaços para anexar certas melhorias (peças personalizadas), encontradas facilmente pelo jogo. Cada peça tem diferentes atributos. Além delas, também existem maletas de munição que aumentam a capacidade de tiro.

A campanha principal dura umas sete horas, mas o modo

NADA É FÁCIL! Comece a campanha na dificuldade Normal. Desta forma, você ganhará os troféus "A Floresta Negra" e "As Margens do Purgatório" ao terminar a campanha – termine o jogo na dificuldade Normal sem morrer nenhuma vez (antes de morrer,

pause o jogo e recomece do último checkpoint para não creditar a morte) para o troféu "Sobrevivendo à Escuridão Profunda". Termine a campanha uma segunda vez, jogando um Novo Jogo+, na dificuldade Inferno para o troféu "O Atrio do Inferno".



ELENCO ▶ No modo Raide, você joga com todos os personagens que apareceram na campanha



FANTÁSTICO ▶ As cenas em CG são sensacionais... e Jill está ainda mais gata e perigosa

Raide vai mantê-lo ocupado por alguns dias. Todos os cenários do jogo são separados em vinte áreas (vinte e uma com o cenário extra) e o único objeto é matar os inimigos e chegar na saída.

As áreas possuem dificuldade crescente, monstros em grande quantidade, além de tamanho, força e resistência variada. Cada bicho tem uma barra de energia. Matá-los rende PB (Pontos de Batalha) e o personagem que usar ganha XP (experiência).

Armas e melhorias precisam ser compradas, mas algumas delas são usadas quando seu personagem atingir um certo nível. O seu desempenho em ação é avaliado e contribuirá

para que outros personagens, roupas extras e armas raras fiquem acessíveis.

Você pode jogar sozinho ou fazer dupla com um amigo online. O modo online usa o ResidentEvil.net (serviço online com desafios, estatísticas e premiações virtuais), o mesmo canal de *Resident Evil 6*.

Como estamos falando de um jogo remasterizado, *Revelations* mantém as limitações. A única que merecia ser melhorada é a inteligência artificial. Parker, por exemplo, fica atirando no chão, tentando acertar um bicho no andar de baixo, enquanto uma horda passa por ele indo direto em você. É frustrante e patético.

Os tiros do seu aliado servem só para "atrasar" os inimigos, ou seja, é você que precisa finalizar. Basicamente, seu parceiro serve mais como enfeite de cenário do que ter alguma utilidade. É triste ver Chris parado, atirando com uma pistolinha no chefe final, em vez de usar a metralhadora ou escopeta que carregava um segundo atrás.

Se ignorar isso e não fizer um comparativo com *RE5* ou *RE6*, que estabeleceram um padrão visual elevado, *Revelations* é um bom *Resident Evil*. E caso tenha feito o comparativo, lembre-se que o jogo veio de um portátil.

Independente de ter jogado ou não a versão original, pode

acreditar que a experiência será nova quando jogar em uma TV de alta definição. ▶

AVALIAÇÃO TÉCNICA

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

ASPECTOS CENTRAIS

ENREDO	■ ■ ■ ■
TENSÃO	■ ■ ■ ■
MODO COOPERATIVO	■ ■ ■ ■
INIMIGOS	■ ■ ■ ■

NOTA FINAL

75



A MAIOR FEIRA DE GAMES DA AMÉRICA LATINA

INGRESSOS ESGOTADOS EM 2011 E 2012

**VENDA DE INGRESSOS
EM JULHO
SOMENTE NO SITE**

25 A 29 DE OUTUBRO EXPO CENTER NORTE - SP

www.brasilgameshow.com.br
facebook.com/BrasilGameShow



Vá até o final



Almanaque dos Detonados Pro Evolution Soccer 2013

43 comandos fundamentais
para ser um grande craque.
Neymar, estádios brasileiros
e narração em português

Almanaque dos Detonados Resident Evil 6

Estratégias para as quatro
campanhas, tabela de
habilidades, modos extras
e todos os segredos



Compre pelos telefones (11) 3038-5050 (SP), 0800 8888 808 (demais localidades),
ou pelo site www.europagnet.com.br



Alucard

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2

No reboot da série *Castlevania*, Alucard era um membro do clã Belmont que foi transformado em vampiro pelo próprio pai, Drácula, que tentou trazê-lo de volta à vida com o seu sangue amaldiçoado. O momento mais esperado em *Lords of Shadow 2* é o encontro de pai e filho, que vai resultar em uma das batalhas mais simbólicas da série.

arota
lay

Revista **PlayStation**

Revista - Oficial Brasil



Junho/2013





Fotos: Tomaz Vello

Assist. Fotografia: Bruno T. Tomaz

Produção: Beth Macedo

Cabelo e Maquiagem: Carmen Correa

Modelo: Sunessis Brito - BRM Models

Ela usa: Minha Avó Tinha (11) 3865-1759/
3801-4124, www.minhavotinha.com.br

Espada: Profighters Artigos de Artes Marciais,

(11) 3209-2969, www.profighters.com.br

Revista Oficial Brasil
PlayStation



Editora Europa

A melhor biblioteca gamer do Brasil.



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



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



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



Confira também a
Revista Old!Gamer

Compre as últimas edições da Revista PlayStation por R\$ 8,00 cada:



Edição 175



Edição 174



Edição 173



Edição 172



Edição 171



Edição 170



Edição 169



Edição 168



Compre pelo (11) 3038-5050 (SP), 0800 8888 508 (demais localidades)
ou pelo site www.europagnet.com.br

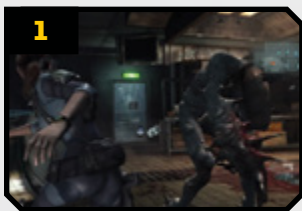
Fugir de zumbis nunca fica mais fácil quando você tem uma mecha que adora cobrir 90% da sua visão

Descubra toda a verdade

PARA AS PROFUNDEZAS CAPÍTULO 1-1

 Atire ou dê uma facada (segure **L1** e aperte **R1**, ou só aperte **R1**) no cadeado. O caminho leva até a cozinha, onde Parker aponta a grade no chão para investigar – no caminho, examine armários para coletar itens (munição e ervas verdes).

 Após a cena, mate o mutante Ooze com tiros na cabeça (sua fraqueza). Para atordoar o bicho, acerte os braços e na cabeça. Quando o bicho ficar tonto, aproxime-se e aplique um ataque especial (**X**). Quanto mais tempo segurar o botão, mais forte será o ataque (**#1**) – aplique dez ataques carregados ao máximo para levar o troféu “Punho Duro”.



 Desde o início é importante se acostumar ao uso da esquiva. Sempre que estiver perto de um inimigo, seja de passagem ou encurralado, segure **X** e fique se movimentando, frente e trás, continuamente – esquive vinte vezes e ganhe o troféu “Mestre do Reflexo”.

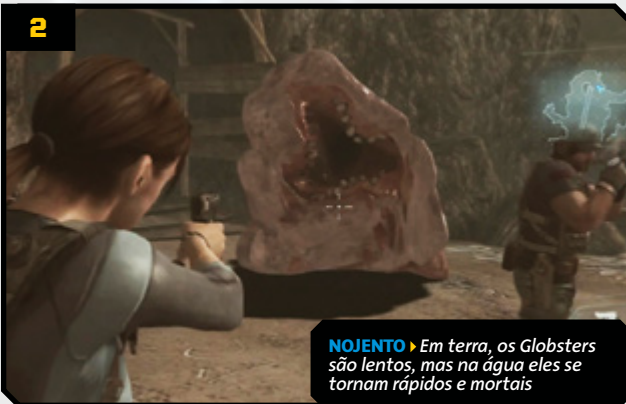
 Para virar 180°, aperte **↓ + X**. Para trocar de armas, aperte **←** ou **→** no direcional digital, e para alternar entre as granadas, aperte **↑** ou **↓** (aperte **R2** para jogar a granada).

CAPÍTULO 1-2

 Jill passa a usar o Bioscanner Gênesis (segure **L2** e aperte **R1** para escanear alvos e locais), que permite analisar o vírus nos inimigos e expor segredos (itens escondidos no cenário. Sempre que ver um inimigo ou pedaços

deles, use o Gênesis. Você pode matar os inimigos e escaneá-los antes de eles sumirem (**#2**). Sempre que completar 100% da análise, você será premiado com um item de cura.

 Use o Gênesis nas carcaças espalhadas pela praia



NOJENTO ▶ Em terra, os Globsters são lentos, mas na água eles se tornam rápidos e mortais

(algumas delas estão em pontos isolados, fique atento). Em uma delas há um frasco. Globsters, os rastejantes, vão aparecer: o ponto fraco deles é a boca. Ao explorar o outro lado da praia, escaneie o baú da FBC para achar a **Marca de Mão #1 (#3)** – vale o troféu "Primeira Vítima". Conseguindo análise 100%, fale com O'Brian.

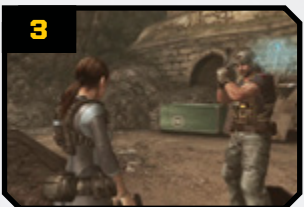
CAPÍTULO 1-3

Use bastante o Gênesis para achar itens nas áreas. Volte à cozinha e use o Gênesis em uma das máquinas de vendas para achar a **Marca de Mão #2**. Volte até o primeiro corredor pelo qual passou ao entrar no navio (aquele com marcas de sangue) e use o Gênesis nas paredes para encontrar a **Marca de Mão #3**.

Passe pela cozinha, examine a porta trancada no final do corredor para ver Chris. A rota leva até uma mulher, que será morta. Mate dois Ooze e examine o corpo para pegar a Chave Área da Tripulação. Antes de sair, use o Gênesis no painel de radiografia, sob a TV (**Marca de Mão #4**). Volte até a porta onde viu Chris – no caminho, abra a lavanderia, no corredor acima da sala onde achou a chave, para pegar itens.

MISTÉRIO DUPLO CAPÍTULO 2-1

Vá aos destroços do avião. Na cabine, examine a porta e escaneie o cadáver. Escaneie o painel da cabine do piloto (**Marca da Mão #5**).



PENSATIVO ▶ O quebra-cabeça exige desenrolar os fios e ligar os pontos. É aleatório e moleza!

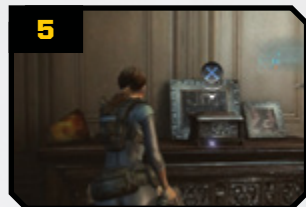
Dentro da caverna, fique encostado na parede ou atrás de Jessica (usando-a como escudo) enquanto acaba com os lobos Fenrir (o ponto fraco é a cabeça). Priorize a morte dos lobos maiores para evitar que chamem reforços. Cuidado redobrado na ponte quebrada adiante.

Na caverna mais estreita, quando Jessica fala sobre Jill, há uma alcova à esquerda, com algumas estalagmites. Use o Gênesis nelas para encontrar a **Marca de Mão #6**. Adiante, detone as caixas e pegue itens.

Após a queda, Chris fica sentado. Abata os lobos ao redor. Use a granada BOW se surgirem muitos ao mesmo tempo. Engodo atrai todos para o ponto de impacto. Mate todos os lobos até Jessica alcançar Chris.

CAPÍTULO 2-2

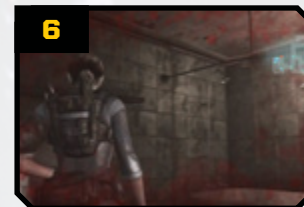
Tire o móvel (empurre-o) de frente da porta, olhe a banheira e o vaso sanitário para



pegar a Chave de Fenda (útil para abrir painéis de portas eletrônicas). Ao voltar ao quarto, um inimigo vai atacá-lo. Desvie perto da TV para ganhar tempo. Examine o painel ao lado da porta e conecte os encaixes do circuito (#4) nos pontos amarelos, de forma que os fios não fiquem entrelaçados.

Saia do quarto e use a esquiva para passar pelos inimigos (Chris está desarmado). O caminho é linear, então vá ao andar inferior para encontrar Parker na sala de jantar. Avance pelas salas seguintes, de onde Parker veio (use as granadas que ganhou dele) para chegar até a sala com os equipamentos.

No móvel ao lado, antes de entrar na sala, está a **maleta de peças personalizadas, (#5)** com acesso ao baú da Veltro, onde você pode trocar de armas ou pode modificá-las, aplicando as peças personalizadas que encontrou pelo caminho (veja mais detalhes no quadro à direita, "Turbinando Armas").



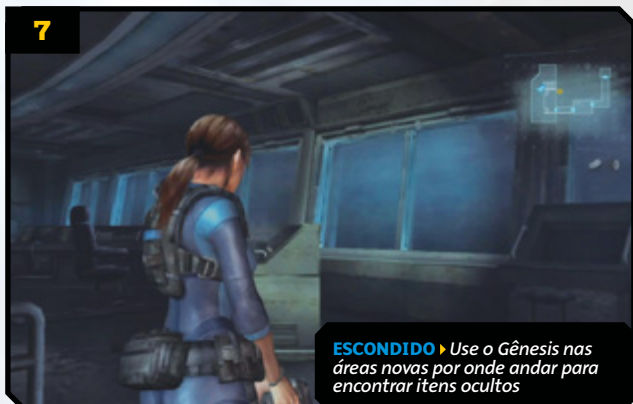
TURBINANDO ARMAS

Ao longo da campanha você encontrará **maletas de peças personalizadas**. Elas acrescentam algum tipo de melhoria, como causar mais dano, atordoar, e disparos mais rápidos, em armas específicas. Quase todas as maletas estão no caminho, mas há algumas que exigem uso do Gênesis para achar itens escondidos no cenário.

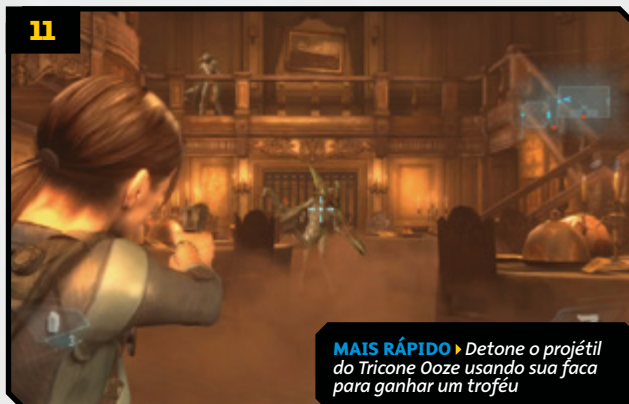


Para modificar uma arma, acesse o baú da Veltro, selecione a arma e aperte **■** para entrar no menu de modificação. Quanto mais usar uma arma modificada, as peças equipadas ganham melhorias automáticas, potencializando ainda mais seu efeito. Além delas, você encontrará facilmente as maletas de munição, que aumentam a capacidade de munição de certas armas.

Após recuperar o equipamento, volte ao andar superior. Mas antes, na sala de jantar, escaneie o peru na mesa próxima da porta com grade (**Marca de Mão #7**). Explore os andares superiores e atenção com o Pincer Ooze (ele tem espinhos na cabeça e braços). Volte ao quarto em que Jill esteve presa e escaneie a parede (#6) do banheiro (sob o chuveiro) para encontrar a **Marca de Mão #8**. ▶



ESCONDIDO ▶ Use o Gênesis nas áreas novas por onde andar para encontrar itens ocultos



MAIS RÁPIDO ▶ Detone o projétil do Tricône Ooze usando sua faca para ganhar um troféu

Arrebente o cadeado da porta no final do corredor ao lado do quarto e use o elevador para ir na Ponte de Comando. No local, antes de examinar o painel, vá na lateral direita e escaneie o vidro (**Marca de Mão #9**) (#7). Pegue a primeira maleta de munição e examine o painel.

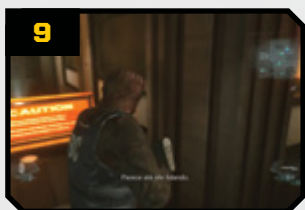
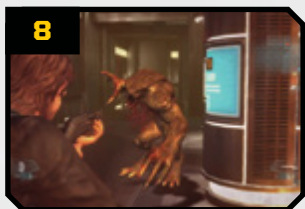
OS FANTASMAS DE VELTRO CAPÍTULO 3-1

É um capítulo de memória passada, protagonizado por Parker – não dá para usar o Gênesis. O caminho é linear e há vários Hunters. O ponto fraco deles é a cabeça (#8). Acerte-os durante uma investida (ou as pernas) para deixá-los incapacitados por alguns instantes, use ataque físico nesse

momento. Via de regra, fique atento para usar a esquiva ou poderá perder a cabeça.

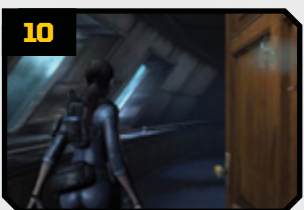
Vasculhe cada sala e armário por onde passar para pegar munição, granadas e itens de cura. Ao sair do elevador quebrado, no corredor, pegue a escopeta M3. Ao ver muretas com os dizeres "Caution" no corredor, interaja com elas para pular (#9). Chegando ao segundo elevador, vários Hunters aparecerão.

Tente matar dois ou três por vez, causando dano múltiplo quando eles ficarem juntos para economizar munição até o elevador chegar. Use as granadas para facilitar o serviço. Ao entrar no elevador, acione a porta antes que os inimigos entrem.



CAPÍTULO 3-2

Desça pela escada lateral e examine a sala da direita para achar a Chave do Tímão (#10). Abra a sala do lado oposto, pegue o Brasão na estante, examine o



corpo na cadeira e use o Gênesis nele. Não deixe de pegar o mapa na parede próxima a Parker. Volte ao elevador anterior e vá para o andar Cabines Inferiores.

Siga para a sala de jantar, para abrir o portão com grades, mas tenha cuidado com os Tricône Ooze (um dos braços é grande e joga projéteis). Use sua faca (R1) para destruir o projétil lançado para ganhar o troféu "Vivendo no Limite" (#11). Antes de prosseguir pelo portão com grades, visite o quarto onde Parker estava aprisionado, no andar anterior, e use o Brasão para pegar a escopeta Windham.

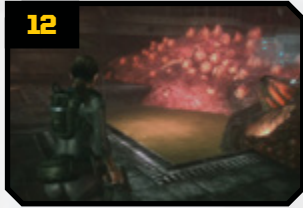
Chegando ao grande saguão, acompanhe a parede à esquerda até a parte atrás do grande relógio e escaneie a parede de madeira **Marca de Mão #10**. Ainda neste andar, use uma das portas laterais para chegar ao andar superior e ir ao Solarium. Examine o painel adiante, resolva o

quebra-cabeça do circuito de energia e, na saleta seguinte, escaneie a caixa de força para encontrar a **Marca de Mão #11**.

Ao lado da caixa de força, pegue o fuzil M40A1 e ative o painel para purificar a água da piscina – importante para o próximo capítulo (#12). Volte ao saguão e, no andar

EVOLUÍDA ▶ Diferente da jovem assustada de Raccoon City, a atual Jill é uma bela (e boa) bela nisso) agente da BSAA implacável na caça de mutações





12

terreo, escaneie a caixa de vidro quebrado em um dos lados da porta do Casino, atrás da escada (**Marca de Mão #12**).

Do outro lado do saguão, examine a porta dupla para chegar ao Deck de Lazer. Examine toda a área inferior, de ambos os lados. Na cozinha, abaixo de onde a porta está sendo espancada, escaneie o armário de metal, acima da pia para a **Marca de Mão #13**.

Destrua o cadeado da porta que está sendo espancada e fique longe do monstro Scagdead (#13). Ele é extremamente resistente e seu ponto fraco é o pedaço quase humano em seu ombro – esquive uma vez do ataque físico mortal do Scagdead para levar o troféu “Morte Adiada”. Há pontos na área em que você pular para o andar inferior, e há duas escadas de acesso. Vários outros Ooze vão aparecer, ignore-os, pois se você matá-los, outros aparecerão – e munição não dá em árvore.



Chame a atenção dos inimigos e do Scagdead para junto de um dos cilindros vermelhos e exploda-o com tiros – repita o processo. Se o Scagdead ficar de joelhos, use ataques físicos carregados ao máximo (#14). Evite ficar próximo do monstro para não ser agarrado e cuidado com o arco de dentes que ele cospe no chão (pode prendê-lo por instantes). Ande em círculos pela área e, sempre que possível, acerte dois disparos de M40A1 à longa distância e alterne com disparos de Windham à média alcance.

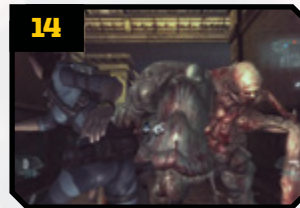


Vença o monstro e pegue a Chave da Bóia. Na sala de onde Scagdead saiu, escaneie as caixas (**Marca de Mão #14**). Use a nova chave para abrir a porta dupla abaixo, ative o elevador (conserte o circuito) e use-o para chegar no Convés. Escaneie a mesa com o vinho derramado (**Marca de Mão #15**) – troféu “Trilha da Tragédia”. Volte ao Deck de Lazer, vá ao saguão e abra a porta atrás do relógio (troféu “Vamos achar você, Jill”).

O MESMO PESADELO CAPÍTULO 4-1



Após a cena, pegue a Chave da Âncora de Ferro com Raymond fora da sala. Vá ao



14

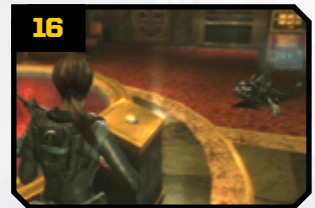
Solarium e a criatura Wall Blaster (se ele o agarrar, é morte certa) se desprende do teto; use a arma Windham contra o monstro (#15).



Mergulhe na piscina (troféu “A Piscina está Aberta”) e nade em direção à primeira escada à direita para chegar ao trampolim. Escaneie a ponte para encontrar a **Marca de Mão #16**. Vá para o outro lado da piscina para pegar vários itens, então retorne ao saguão e abra a porta do Casino, no andar inferior atrás da escada.



Dentro do Casino, suba o lance de escada próximo e acione a alavanca para ativar a energia. Escaneie a lateral de um dos caça-níqueis (**Marca de Mão #17**). Acione o botão da fonte e mate os Ghiozzo, os peixes mutantes, para pegar a Moeda (#16). Use-a em uma máquina mais clara até ganhar a Pilha de Moedas. Suba o lance de escada e examine o display da mulher junto da porta, use a quantidade de moedas (4 de bronze, 5 de



16

prata e 2 de ouro) para conseguir o peso de 107 gramas (se estiver jogando na dificuldade Inferno, examine o arquivo “Relatório da Equipe do Cassino”, na lateral da fonte) para abrir a porta.



Siga pela passagem dentro da saleta e, ao final do tubo de ventilação, vá até o final do corredor e ative o elevador (conserte o painel do circuito ao lado) para voltar ao ponto inicial do jogo. Visite a sala onde encontrou o boneco do Chris e escaneie a bandeira da Veltro (**Marca de Mão #18**). Vá à sala onde a mulher (Rachel) foi morta, mas no corredor antes do objetivo, abra a porta diante da janela quebrada para achar a metralhadora MP5. Leve as três melhores armas que tiver, devidamente melhoradas.



Examine o arquivo no sangue onde estava o corpo da mulher, Rachel, e ela aparecerá, na forma de infectada, para atacá-lo. Você pode correr de volta até ▶



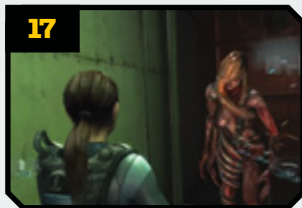
13

VIVER OU MORRER ▶ Além do Scagdead, há outros monstros que usam um agarrão fatal



15

TORÇÃO ▶ Não deixe o Wall Blaster se aproximar, ele pode esticar os braços e espremer você

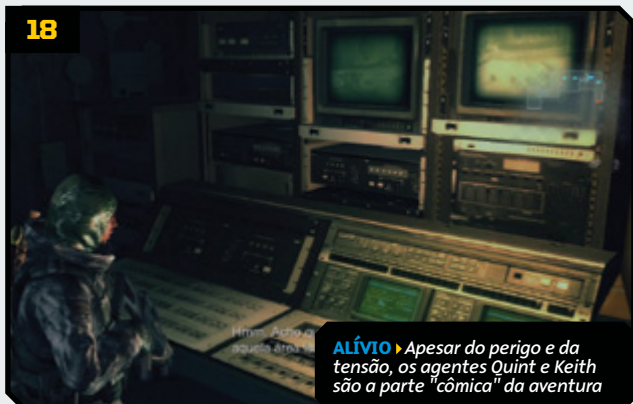


o elevador, desviando dos ataques de inimigos e da Rachel. Mas se quiser o troféu “**Bem na Mira**”, derrote Rachel (#17) uma vez, antes de se encontrar com Parker. Acerte disparos na cabeça do alvo e fique atento para usar a esQUIVA.

 Ao encontrar Parker, fique atrás dele (use-o como escudo) e jogue uma granada B.O.W. Engodo e fuzile Rachel e os mutantes, além de jogar granadas explosivas para derrotá-la (use o Gênesis no corpo dela) e pegar a Chave do Elevador. Vá ao elevador e use a chave no elevador da plataforma de carga.

SEGREDOS REVELADOS CAPÍTULO 5-1

 Avance até achar a porta trancada. Volte e escaneie no caminho para pegar a Chave de Fenda. Volte à porta trancada e conserte o circuito do painel ao lado para entrar. Assista ao vídeo de segurança (#18). Vá até a sala indicada pelo vídeo, escaneie a ponta da tela de projeção para



ALÍVIO ▶ Apesar do perigo e da tensão, os agentes Quint e Keith são a parte “cômica” da aventura



LIGEIRO ▶ Sea Creepers nadam muito rápido, use o Gênesis para achá-los na água

achar a **Marca de Mão #19**. Use o Gênesis para achar itens escondidos no chão e para encontrar o Token de Segurança.

CAPÍTULO 5-2

 Logo no começo, antes de abrir a porta, escaneie os livros sobre o gabinete ao lado (**Marca de Mão #20**). Na sala de controle do porão, examine o computador para conter a inundação. Saia pela porta ao lado, cruze outro corredor submerso e encontre a criatura Sea Creeper (use o Gênesis para rastreá-lo sob a água) e acerte sua cabeça (#19).

 Você vai passar por uma sala com um jato de vapor bloqueando a porta da saleta. Lembre-se desse local. O corredor

seguinte tem duas passagens laterais (e Sea Creepers); entre na passagem com escada para chegar no painel de controle. Acione a alavanca no painel ao lado para anular o jato de vapor do andar inferior. Volte ao corredor inundado e entre por aquela outra passagem ignorada para cruzar a sala do vapor desativado.

 Pegue o mapa na parede adiante. A área seguinte dá acesso a um conjunto de engrenagens na parede. Na área inundada abaixo, cuidado com Sea Creepers e Ghiozzos. Entre pela porta no corredor diante da escada e pegue a metralhadora AUG, volte e siga pela outra porta para chegar do outro lado da área onde Parker se encontra. Acione a alavanca próxima para anular o jato de vapor mais perto. Vá acionar, de novo, a primeira alavanca (ao lado de Parker) para deter o vapor diante da saleta.

 Saia pela porta ao lado, faça o caminho de volta até a saleta e gire a válvula para

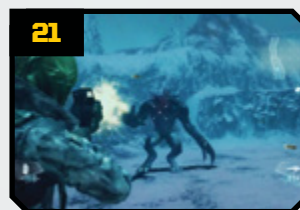
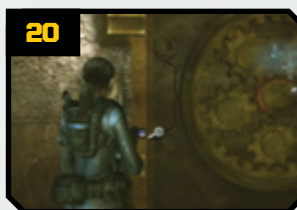
acabar com os jatos de vapor completamente. Investigue a saleta para pegar a engrenagem e agora vá para aquele conjunto de engrenagens parede (alguns inimigos aparecem no caminho). Use a peça (#20) e acione o botão ao lado para pegar a Chave de Inicialização. Volte até onde está Parker e use a chave no segundo painel.

CAPÍTULO 5-3

 A missão com Quint e Keith é rápida e perigosa. Mate alguns lobos e, nos destroços do avião, elimine os Farfarello, uma variante dos Hunters que ficam invisíveis (#21). Escaneie os inimigos ou repare nas pegadas da neve, então abra fogo. Fique perto de seu parceiro enquanto ataca, usando-o como escudo ou chamariz. Se dois ou mais monstros estiverem juntos, use a granada B.O.W. Engodo ou dê disparos de escopeta à queima-roupa. Após vencer a batalha, examine o painel junto da cabine do piloto.

GATO E RATO CAPÍTULO 6-1

 Chris e Jessica precisam chegar até Jill e Parker rapidamente. Por este motivo o caminho é extremamente linear, ou seja, só as portas que levam ao porão do navio estão acessíveis. O diferencial está no Casino, onde uma nova passagem se abre com dois Scagdeads – não economize granadas e tiros na parte humana, além de usar a fonte como barreira defensiva. ▶



EXTERMINADOR Durante a campanha, mate dez inimigos Ooze com tiros na cabeça para levar o troféu **"Ooze a Cabeça"**. Mate três inimigos (acerte dois tiros de pistola na cabeça de cada um e finalize) com uma Granada de Choque para ganhar o troféu **"Choque Triplo"**. Matando 150 inimigos garante o troféu **"B.O.W. Caçador"**.

Que moda é essa?

Não sabemos como Rachel enxerga com esse cabelo nos olhos... se bem que nossa atenção vai para outro lugar. Mas fica a dúvida: por que Jessica usa uma roupa que cobre o corpo inteiro, exceto a perna direita? Síndrome de piriquete?



Jill malhou bastante, pois está com tudo em cima (e a câmera mostra uns ângulos generosos)

 Eliminando os monstros, pegue a Chave de Tridente deixada por um deles e avance por onde os monstros vieram. No caminho, cuidado com os Chunk Ooze, uma versão disforme sem braços (#22), que explodem após receber algum dano – ou seja, mate-os à distância e junto de outros inimigos para aproveitar essa explosão. O resto do caminho o levará ao porão, até a sala do motor, mas há muitos inimigos no caminho: acerte apenas disparos na cabeça ou esquive-se.

CAPÍTULO 6-2

 Mergulhe com Jill e examine a grade central do teto. Vá ao fundo da sala e pegue o Cano para usar na grade. Mergulhe e pegue um segundo Cano nas laterais da sala para abrir a grade.

 Volte à sala de controle do motor (ao lado da caixa da Veltro) e examine o computador para puxar a alavanca (#23). Faça o caminho inverso usando o elevador de carga para voltar ao saguão. Lá, melhore suas armas (se possível) antes de entrar no elevador que estará funcionando.

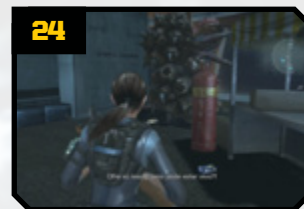
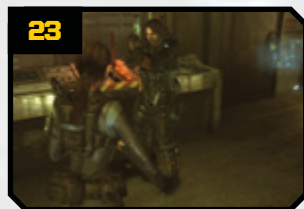
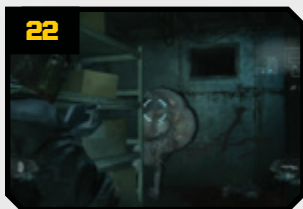
 Dentro do elevador de vidro, uma criatura vai atacá-lo pelos cantos. Use a escopeta com tiros certos na área central da pata do monstro, fazendo-o recuar. Sobrevivendo

ao elevador, equipe as armas mais potentes no baú próximo e explore a área central para encarar Draghignazzo (#24).

 Fique de frente para o bicho de forma que um dos cilindros da área fique entre vocês. Dessa forma, o monstro vai explodi-lo ao atacar, ficando atordoado por alguns instantes. Ataque com disparos de escopeta à queima-roupa nos pontos frágeis do corpo do bicho. Repita o ataque com o segundo cilindro para causar bastante dano.

 Depois, esconda-se atrás da quina da parede do elevador por onde veio (faça o mesmo se estiver do outro lado da sala), evitando as investidas diretas, ao mesmo tempo em que atira com o fuzil nos pontos fracos do monstro. Só mude de lugar quando o bicho chegar perto.

 Após detoná-lo, escaneie a criatura e suba pela escada ao centro para pegar o Cartão de Acesso Veltro. Vá para a antena do navio e, antes de mexer na caixa de força,



PONTOS NO RAIDE Jogando no modo RAIDE, atenda as seguintes condições para ganhar BP extra, conseguir Rank S em todos os cenários e conseguir os seguintes bônus: não sofra dano (vale

o troféu **"Ileso por Enquanto"**), não erre ao atirar nos inimigos, mate todos os inimigos, destrua os três emblemas da BSAA em cada cenário (vale o troféu **"Três é o Número Mágico"**).

MODO RAIDE

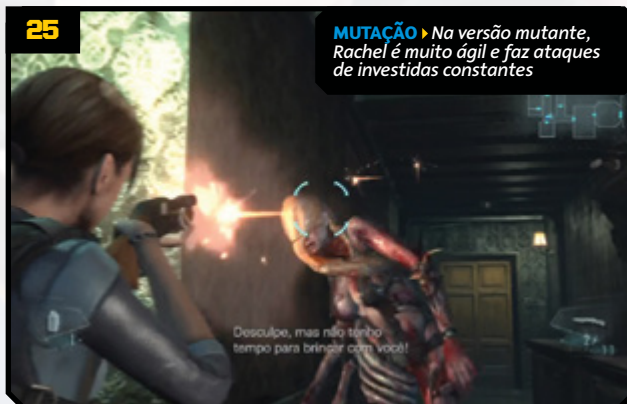
Ao terminar a campanha, os 21 cenários (o último é um bônus) ficam acessíveis no modo RAIDE. Os vinte cenários se dividem em três categorias: Precipício, Trincheira e Abismo. Dentro dessas categorias, cada cenário oferece um nível de dificuldade crescente (monstros mais resistentes e em maior quantidade). O objetivo é simples: mate todos os inimigos de cada área para ganhar a chave para abrir a porta seguinte.

Cada inimigo tem uma barra de energia e cada parte do corpo oferece um valor em PB (acerte os pontos fracos, geralmente a cabeça). Além dos inimigos, cada cenário esconde três emblemas da BSAA (atire neles), que rendem pontos bônus. Os pontos são usados para comprar armas e upgrades na loja do modo RAIDE. Só nesse modo seu personagem ganha experiência (XP) para se tornar mais eficiente, resistente e apto a usar certas armas – algumas exigem um nível mínimo para serem manuseadas.

O modo RAIDE pode ser jogado solo ou em dupla com um amigo online. A maioria dos troféus aqui vai exigir tempo e dedicação, especialmente para evoluir um personagem qualquer até o nível 50 (vale os troféus **"Quase Lá"**, **"Mais Perto do Topo"**, **"Cada Vez Melhor"**, **"Ascensão Meteorica"** e **"Eu Sou o Máximo"**), tornando possível terminar todos os vinte cenários com Rank S nas categorias Precipício (troféus **"Peregrino do Primeiro Círculo"** e **"Mestre do Primeiro Círculo"**), Trincheira (troféu **"Peregrino das Terras Médias"** e **"Mestre das Terras Médias"**) e Abismo (troféu **"Peregrino do Sétimo Círculo"** e **"Mestre do Sétimo Círculo"**). Complete o cenário bônus, Navio Fantasma para levar o troféu **"Além das Brumas"**. Por fim, mate mais de 10 mil inimigos (acumulativo) para merecer o troféu **"Se eu Pudessem, Matava 10.000"**.

25

MUTACÃO Na versão mutante, Rachel é muito ágil e faz ataques de investidas constantes



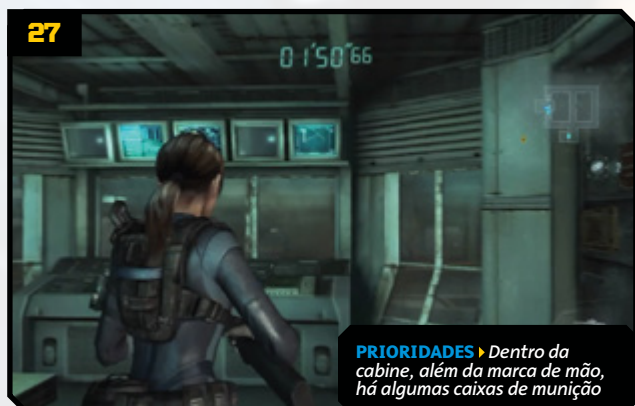
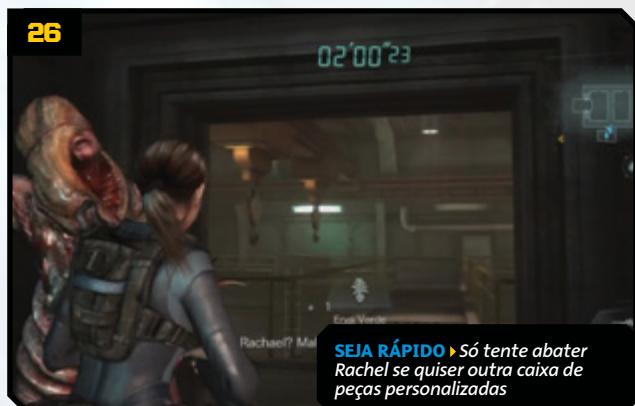
escaneie-a (**Marca de Mão #21**). Conserte o circuito e ganhe o troféu **"Nos tire daqui!"**.

O REGIA SOLIS CAPÍTULO 7-1

Volte à área de batalha contra Draghignazzo e acione o elevador do outro lado para voltar ao saguão. No andar térreo, entre pela porta de frente para a escada, e cruze o Deck de Lazer para entrar no elevador.

O objetivo no elevador é escolher o andar Convés, mas, se quiser algumas regalias, faça o seguinte: visite primeiro o andar Ponte e abra o cofre em uma das salas; visite a área Cabines Superiores e derrote Rachel (**#25**) para pegar Peças Personalizadas extras; abra mais duas portas (uma delas dá acesso ao revólver Python) usando o cartão da Veltro; por fim, abra o cofre e saia por uma das portas para seguir a missão. ▶

NO BRAÇO Chris já treina seus golpes para, em RÊs, quebrar uma pedra vulcânica no soco. É sério!



Fique junto da caixa da Veltro enquanto elimina uma horda de Hunters. Elimine outra horda no heliporto adiante e, antes de abrir a caixa de metal, escaneie a grade da plataforma estreita na ponta do navio para encontrar a **Marca de Mão #22**.

CAPÍTULO 7-2

É hora de correr. Você tem menos de cinco minutos para chegar ao seu destino após a cena. No corredor lateral do navio, Farfarelos e mutantes vão aparecer. Elimine-os rapidamente explodindo os barris no caminho. O elevador adiante leva a uma área de carga, onde a Rachel versão monstro aparece mais uma vez (#26) – se derrotá-la rápido, vai ganhar uma Peça Personalizada extra.

Ao sair do elevador, siga para a cabine de controle à esquerda e escaneie o vidro acima do painel (**Marca de Mão #23**) (#27). Volte e pule no andar inferior, ignore os inimigos e dê a volta. Pegue o Lança-Foguetes no caminho, ignore o Scagdead e avance pela porta próxima.

TUDO EM JOGO CAPÍTULO 8-1

O navio terá vários pontos e corredores inundados. Nesses trechos, fique atento

para coletar itens que antes eram inacessíveis em pontos altos e, principalmente, quando estiver ficando sem fôlego (a tela ficará cinza) – ache áreas para respirar. Você não pode usar armas para se defender na água, portanto evite os Sea Creepers.

Faça o caminho de volta à área de carga onde Rachel apareceu e suba pela escada de metal. Dê a volta e caia na água junto à outra escada, abra a porta ao lado. Ao final do corredor, nade até o fundo do fosso da escadaria e cruze outro corredor submerso. Nade de volta à sala do motor (da qual escapou da inundação) e suba pela grade aberta no teto. Deste ponto em diante, faça o caminho reverso até o poço do elevador de carga. Volte ao Casino.

CAPÍTULO 8-2

Chris e Jessica estão em um barco em alto mar. O objetivo é atirar nas Malacodas, os vermes aquáticos gigantes, com a metralhadora fixa (**R1**) enquanto se aproxima no navio (#28). Evite superaquecer a arma (se isso ocorrer, segure **X** para acelerar o resfriamento). Você também tem acesso a mísseis (**R2**). Não tem segredo, basta mirar e atirar. Atenção especial quando os monstros jogarem projéteis: destrua-os rápido.

CAPÍTULO 8-3

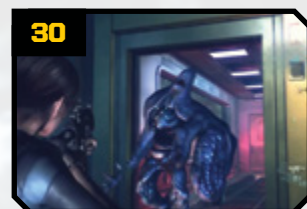
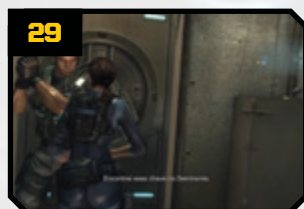
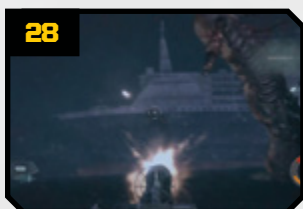
Chris dá granadas para detonar dentro da água (sua defesa contra Sea Creepers).

Entre na saleta do Casino e desça pela ventilação inundada. Volte ao elevador de carga e abra a porta submersa usando o cartão da Veltro. O corredor seguinte o leva de volta à área de cargas, use a porta (do outro lado) para voltar ao fosso da escadaria e nade até a superfície para abrir uma nova porta com a Chave do Tridente entregue por Chris (#29).

Entre na sala pela janela quebrada e examine o computador para criar uma ID de acesso, ao lado da caixa da Veltro. Examine o painel digital do elevador próximo para chegar na sala de descontaminação. Escaneie a porta dos armários de vidro (**Marca de Mão #24**).

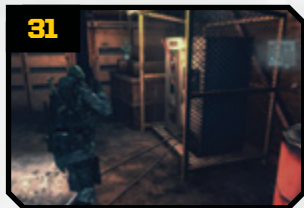
Entre no corredor de esterilização e detone o Scarmiglione, o monstro com um tipo de lâmina na mão direita e um escudo na esquerda (#30). Atire na cabeça e, se ele defender, concentre o ataque em uma das pernas (granadas ajudam) antes dele usar a investida. Atenção ao destruir uma das partes (de cima ou de baixo) do monstro, pois a outra pode atacá-lo – elimine o Scarmiglione com disparos na cabeça, impedindo que ele se divida, vale o troféu “É Grande, mas é Só Um”.

Na sala seguinte, escaneie a lateral esquerda do tanque central (com peixes) para encontrar a **Marca de Mão #25**. O elevador seguinte o leva a um corredor circular. Escaneie a base



MASSACRE Jogando no modo RAIDE, complete um cenário cinco níveis de dificuldade acima do nível do seu personagem para o troféu **"Bolas de Aço"**. Compre upgrades para evoluir sua melhor arma ao máximo e acerte um tiro na

cabeça de um monstro (de nível 50) para causar 100 mil pontos de dano e levar o troféu **"Doeu?"**. Jogue com um amigo e, juntos, acerte um ataque físico carregado ao máximo no mesmo inimigo para o troféu **"Dupla Dinâmica"**.



do primeiro arco de sustentação, à esquerda (**Marca de Mão #26**) e examine a porta adiante.

SEM SAÍDA CAPÍTULO 9-1

Com Quint e Keith, avance até a sala de projeção e entre no elevador próximo para chegar a um depósito. Colete munição e granadas pelo local (há dois lança-foguetes), então acione dois geradores de energia, um em cada lado da sala (**#31**). Enquanto Quint examina o computador, você deve eliminar a horda de Hunters, Farfarellos e lobos que aparecem.

Exploda os barris junto dos Farfarellos para matá-los rapidamente e fique no alto de uma das plataformas, reduzindo a zona de ataque dos inimigos. Quando um dos geradores for desligado, vá acioná-lo de novo e livre-se dos inimigos restantes usando granadas explosivas ou B.O.W. Engodo.

CAPÍTULO 9-2

Use a Gênesis para enxergar os raios infravermelhos que bloqueiam o caminho e acione os painéis próximos para desativá-los. Examine o painel de identificação da porta adiante para ter acesso à sala do necrotério (uma das gavetas liberta um Ooze). Nessa sala, use o Gênesis para scanear a parede atrás do computador, em um dos cantos, para achar a **Marca de Mão #27** antes de prosseguir sua jornada.



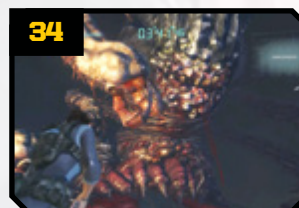
SEGREDO ▶ No Novo Jogo+, na dificuldade **Infernal**, escaneie essa sala para encontrar itens especiais

O elevador adiante leva para outra sala com raios infravermelhos; use o Gênesis para enxergar o caminho até o painel na parede. Ignore o corpo e vá para a sala atrás dele, seja breve para matar alguns Scarmigliones. Na sala seguinte, pegue o mapa na parede e acione o painel ao lado da porta. Volte àquela sala com o corpo e pegue o Protótipo de Vacina. Use-a na máquina do laboratório e pegue o Código de Autenticação ao lado (**#32**).

O laboratório será inundado: nade rápido, passando por cima da área com raios infravermelhos e saia pela janela destruída. Na superfície, nade em sentido anti-horário, submerso, para achar a caixa de Peças Personalizadas. Encontre Chris. Examine o computador central e livre-se dos inimigos que aparecerão – disparos na cabeça com fuzil resolvem rápido (troféu **"O Queen Zenobia"**).

TEIAS ENTRELAÇADAS CAPÍTULO 10-1

Controlando Parker, saia do Saguão rumo ao Deck de Lazer e tenha cuidado com os Hunters. Use o elevador dessa área para chegar à Ponte, no andar superior, para assistir a uma cena.



escada de metal e avance pelo corredor lateral externo do navio. A embarcação está afundando e a inclinação derrubará botes e barris (vá pelos cantos para desviar).

REVELAÇÕES CAPÍTULO 11-1

Na ponta do navio, a versão gigantesca de Malacoda aparece (**#34**). Antes de atacar os tentáculos, escaneie o cano da parede de destroços (**Marca de Mão #28**). Escaneie o monstro também.

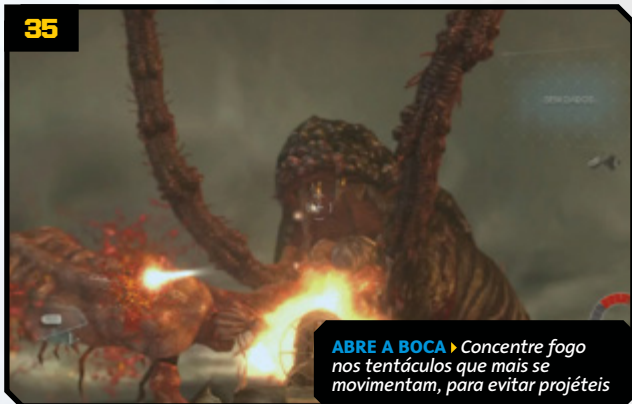
O objetivo é sobreviver até a contagem regressiva chegar a zero, porém é preciso derrubar alguns dos tentáculos. O piloto do helicóptero vai jogar alguns lança-foguetes e munição para ajudar. Porém, se você quiser ganhar o troféu **"Foguete é para os Fracos"**, nem pense em usar o lança-foguetes no combate. Evite as investidas dos tentáculos e destrua ou desvie dos projéteis que o bicho vai lançar. ▶



LEVANTA! ▶ Ao carregar Parker, você fica mais lento e com pouca defesa. Use Chris como escudo

Resident Evil: Revelations

35



ABRE A BOCA ▶ Concentre fogo nos tentáculos que mais se movimentam, para evitar projéteis

Dentro do helicóptero, use a metralhadora fixa para detonar mais tentáculos e projéteis até Jill ter recebido o lança-foguetes especial. Mire (R1) na boca do bicho até travar a mira e dispare (X) (#35).

CAPÍTULO 11-2

Aqui rola outra memória com Parker. Livre-se dos Hunters, examine armários e use Jessica como escudo em corredores para evitar ataques. No caminho, encontre Raymond ferido e leve-o até o outro lado do andar.

Volte ao elevador e siga Jessica até as escadarias. Livre-se dos Hunters, pegue o Tornequete ao fundo e volte até Raymond. Entre pela porta onde ele estava caído para chegar a outro elevador. No andar térreo, mate mais Hunters e entre pela porta no alto da escada central.

A RAINHA ESTÁ MORTA CAPÍTULO 12-1

Gire a válvula para entrar no navio submerso. Mais adiante, ao longo dos corredores, é preciso reativar um gerador de energia. Jill segue sozinha. Nesse trecho, atenção aos Globsters nadadores (se for pego, é morte certa). Observe o movimento dos inimigos e avance com cuidado

para entrar nas laterais. Ative o gerador e faça o caminho de volta até Chris. Abra a tampa da escotilha na passagem no teto.

Na área seca, avance até a sala de jantar com alguns corpos sobre a mesa. Use o Gênesis na parede com sangue borrado (Marca de Mão #29). Após a cena, dê uma turbinada e aumente o poder de dano das armas AUG, M4oA1 e Windham. O final do caminho leva até a sala com Jack Norman. Antes dele se transformar, escaneie a base da plataforma (Marca de Mão #30) – troféu “Última Vítima”. Pegue o PDA de Norman e tente sair.

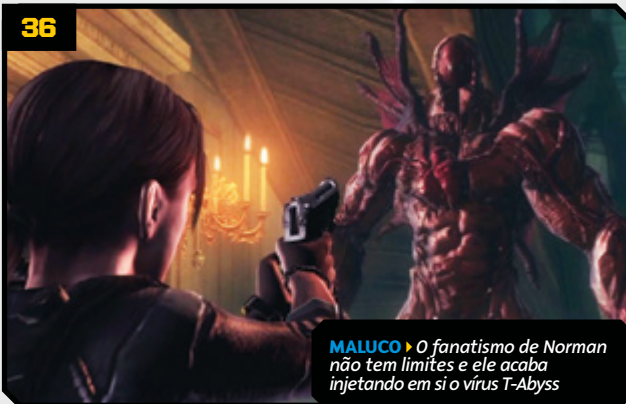
Norman se transforma no Ultimate Abyss (#36). Equipe a AUG e mantenha-se em movimento pelo centro da sala.

O monstro desaparece e aparece na sua frente. Antes que ele bata o braço no chão, seu coração ficará exposto, seu único ponto fraco. Portanto não gaste munição atirando nele sem ser no ponto fraco. Acerte o coração do monstro até fazer com que ele anule o ataque.

Caso o ataque não seja anulado, use o giro de 180° antes do impacto para evitar dano. Se ficar a uma média distância, o impacto vai derrubá-lo e causar dano mínimo. Se ficar longe, não sofrerá nada, mas não consegue atacar, então arrisque

Evite encostar no monstro ou será agarrado. Se isso acontecer, liberte-se antes dele concluir o ataque. Se o monstro aparecer atrás de você, atenção para usar o giro de 180°, mirar ou atirar. Se não der tempo, use o movimento para esquivar. Quando o monstro rugir, ele muda o padrão de ataque. Duas figuras aparecem juntas, mas apenas uma é verdadeira: fique atento para escolher e atirar apenas no que expõe o coração (o verdadeiro é o que solta uma fumaça antes do ataque). Nesse momento, a arma Windham é excelente, já que seu disparo espalha e acerta facilmente o coração sem uma mira precisa.

36



MALUCO ▶ O fanatismo de Norman não tem limites e ele acaba injetando em si o vírus T-Abyss

CHECKLIST

OBRIGATÓRIOS

- ☐ Vamos achar você, Jill (B)
- ☐ Nos tire daqui! (B)
- ☐ O Queen Zenobia (B)
- ☐ A Tempestade Acabou (B)
- ☐ Floresta Negra (B)
- ☐ As Margens do Purgatório (P)
- ☐ O Átrio do Inferno (O)
- ☐ Sobrevivendo à Escuridão Profunda (P)

EXPLORAÇÃO

- ☐ Pesquisador (B)
- ☐ Pesquisa Concluída (B)
- ☐ Primeira Vítima (B)
- ☐ Trilha da Tragédia (B)
- ☐ Última Vítima (B)
- ☐ Bem na Mira (B)
- ☐ Vivendo no Limite (B)
- ☐ Punho Duro (B)
- ☐ Ooze a Cabeça (B)
- ☐ B.O.W. Caçador (B)
- ☐ Mestre do Reflexo (B)
- ☐ Morte Adiada (B)
- ☐ Choque Triplo (B)
- ☐ A Piscina Está Aberta (B)
- ☐ Foguete é para os Fracos (B)
- ☐ É Grande, mas é Só Um (B)

MODO RAIDE

- ☐ Iluso Por Enquanto (B)
- ☐ Quase Lá (B)
- ☐ Mais Perto do Topo (B)
- ☐ Cada Vez Mais Alto (B)
- ☐ Cada Vez Melhor (B)
- ☐ Ascensão Meteórica (B)
- ☐ Eu sou o Máximo (P)
- ☐ Peregrino do Primeiro Círculo (B)
- ☐ Peregrino das Terras Médias (B)
- ☐ Peregrino do Sétimo Círculo (B)
- ☐ Mestre do Primeiro Círculo (B)
- ☐ Mestre das Terras Médias (B)
- ☐ Mestre do Sétimo Círculo (P)
- ☐ Além das Brumas (O)
- ☐ Se eu Pudessem, Matava 10.000 (B)
- ☐ Dupla Dinâmica (B)
- ☐ Doe? (B)
- ☐ Descoberta Lendária (B)
- ☐ Eu sou a Lenda (B)
- ☐ Gastar Até Cair (B)
- ☐ Bolas de Aço (B)
- ☐ Três é o Número Mágico (B)
- ☐ Entusiasmado em Bônus (B)
- ☐ Às de Bônus (B)
- ☐ Lenda do Bônus (P)
- ☐ Deus do Bônus (O)

PLATINA

- ☐ De Olho nos Troféus

CONQUISTADOR No modo RAÍDE, acumule 150 bônus para ganhar os troféus "Entusiasmado em Bônus", "As do Bônus", "Lenda do Bônus" e "Deus do Bônus". Gaste mais de um milhão em BPs para levar o troféu "Gastar Até Cair". Compre as armas super-raras (Pale Rider, High Roller, Drake e Muramasa) para ganhar os troféus "Descoberta Lendária" e "Eu sou a Lenda".

37



Veja ou outra, o monstro altera o segundo padrão de ataque, mantendo você entre o verdadeiro e a ilusão, ou a ilusão aparece primeiro e o verdadeiro só aparece depois (lembre-se que o verdadeiro solta uma fumaça). Um terceiro padrão de ataque surge quando o monstro cria várias ilusões seguidas, que atacam com investidas e ganchos de esquerda (#37). Fique sempre em movimento e passe pelo lado direito dele para não ser atingido.



Nesta etapa da batalha, o monstro fica com o coração exposto e seus ataques são fáceis de evitar. Entre um ataque e outro, ele fica alguns segundos parados. Use a arma M40A1 para causar alto dano. Toda vez que o bicho cair de joelhos, use o ataque físico carregado ao máximo (#38). Acerte alguns poucos disparos de fuzil para encerrar a batalha e conquistar o troféu "A Tempestade Acabou".



Após curtir o final, a opção Novo Jogo+ será habilitado. Encare esse novo desafio na dificuldade Inferno para levar todas as armas e upgrades. Ao jogar na dificuldade máxima, inimigos aparecem aos montes

38



FIM DA LINHA Ultimate Abyss é chato no começo, mas depois fica fácil acabar com ele à distância



em algumas áreas, munições e itens de cura também aparecem com mais frequência. Jogando na dificuldade Inferno você vai encontrar novas maletas de munição (algumas ao derrotar Rachel) para novas armas.

A dica para se dar bem no Novo Jogo+ é: turbine o fuzil com potência máxima e elimine inimigos com disparos na cabeça dos inimigo (quase todos morrerão com um único tiro). De resto é raça e determinação. 

www.mangekyouanimes.com.br

Shopping Paulista Center: Av. Paulista 1217, Lojas 205/206
Bela Vista - São Paulo - SP - Fone: 11-3663-6769

venha nos visitar!



Games x Animes x Mangás
Canecas Personalizadas x Cards x Colecionáveis
Pelúcias x Acessórios em Geral



Canecas de seus Games e Personagens Favoritos
Trabalhamos também com venda para atacado, consulte-nos!



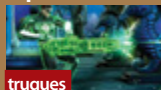
curta nossa página no facebook e fique por dentro de nossas promoções exclusivas!

Trabalhamos com recarga para jogos:

LEVEL UP!

E-PRE PAG





INJUSTICE

GODS AMONG

Dicas heróicas, roupas especiais e muitos segredos para alegrar os fãs de quadrinhos da DC

É fato que *Injustice* não é um dos jogos de lutas mais complexos do mercado e oferece um ótimo tutorial (em português), que apresenta as mecânicas básicas do combate. Por isso, não precisamos ensinar o bê-á-bá sobre os aspectos gerais. Invista vinte minutos no tutorial e você vai aprender rapidinho. Em vez de repetir o tutorial do game, o nosso guia vá ajudá-lo a escolher logo de cara os personagens que tenham mais a ver com o seu estilo de luta. Vamos revelar como destravar as roupas especiais para todos os lutadores e, para alegrar os corações saudosos dos fãs de quadrinhos, apontamos todas as curiosidades dos cenários e afins. E, para os jogadores mais dedicados ao mundo da luta, vale

aprender como funciona o sistema de contagem de frames, técnica avançada que vale para quase todos os jogos de luta.

COM QUEM COMEÇAR?

Essa pergunta é comum ao começar um jogo que conta com mais de vinte personagens disponíveis, cada qual pertencente a diferentes grupos de prós e contras. A resposta padrão (e a mais correta) é testar todos os lutadores e ver qual você gosta mais – afinal, jogar com um personagem chato não vai trazer muita diversão. Mesmo assim, dá para dizer que alguns lutadores são mais simples de entender e dão mais recompensas com um pouco menos de esforço. Vamos lá:



Quem é o “Ryu” de *Injustice*?

Você sabe: o Ryu, o cara padrão e mais equilibrado do jogo – porque nenhum herói ou vilão de *Injustice* usa qualquer estilo parecido aos dos lutadores de *Street Fighter*. O mais próximo disso talvez seja o Lanterna Verde. Ele tem golpes para atacar de longe, média distância e de perto, e também conta com combos simples, um truque simples e útil, além de boas chances de evoluir para um personagem de alto nível.



Caçadores de troféus

Platinar *Injustice* é difícil como fugir de Apokolips. Esses são os jogadores que estão na batalha pela fama.

TheKingHunter.....	88%	luizcarlossr.....	72%
S4BIONi_BR.....	87%	surf360.....	70%
markbh19.....	75%	Fonte: www.mypst.com.br	

Roupas

Uma das possibilidades para vermos mais heróis da DC talvez seja a velha solução de dar roupas novas aos personagens. Ed Boon disse recentemente que a equipe da NetherRealm poderia estudar o caso, mas não confirmou. Assim, poderíamos ter outros personagens e roupas diferentes dos que já existem, mas com os mesmos golpes deles e tudo.



HALL DA FAMA

NÍVEL DE DIFICULDADE

7/10
(Árduo)

PIONEIRO

O primeiro jogador a coletar todos os troféus do game
Luizchagas
(3/5/2013)

VELOCISTA

O mais rápido do ranking a coletar todos os troféus
Luizchagas
(15d 18h 24m)

ICE

US

Para impressionar quem não entende de luta

O Asa Noturna é uma ótima opção para ganhar partidas entre amigos que não entendem nada de jogos de luta. Basta ir para cima do oponente e sair apertando botões como um maluco. Você jamais será um bom jogador assim, mas funciona. Além disso, o ex-aprendiz do Batman é rápido e tem combos bonitos de ver. É o melhor personagem para se acostumar a aplicar os juggles (aquele malabarismo de bater no inimigo enquanto ele está no ar).

Próximo passo

Se você já tem um certo conhecimento de jogos de luta e quer um personagem para ganhar, ou se já está se sentindo preparado para "subir de nível" em *Injustice*, comece com o Aquaman. Ele atualmente é um dos melhores personagens do jogo, tem combos simples que tiram 1/3 da energia do inimigo com apenas 1/4 da barra de super, e ainda usa golpes absurdamente efetivos a média distância. É uma máquina de combate! ▶



PlayStation 3 (disco)

Gênero Luta

Produtora

NetherRealm Studios

Distribuidora Warner Games

Legenda/Dublagem

Português/Português

CONTANDO FRAMES

Um dos conhecimentos mais avançados em jogos de luta é a contagem de frames (ou Frame Data). Isso ajuda muito mais na teoria do que na prática, mas já que *Injustice* deve ser o primeiro do gênero a mostrar esses valores na tela de golpes, vamos explicar como funciona.

Frame é a menor unidade em um jogo de luta. Em jogos desse gênero, não contamos segundos para saber a duração de um golpe, contamos frames (quadros de animação). A sequência de frames de um chute, por exemplo, começa com o pé saindo do chão, executando seu golpe e voltado ao ponto de origem. Jogos de luta mostram as imagens na tela a 60 frames por segundo (60 quadros de animação a cada segundo). Então, um golpe que leva 1,5 segundo, na verdade, é visto como um golpe de 90 frames. Esta é a parte básica.

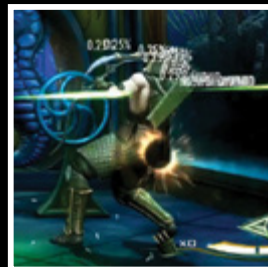
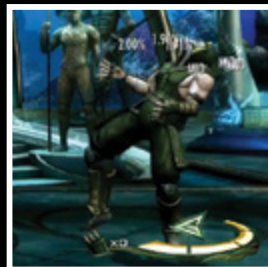
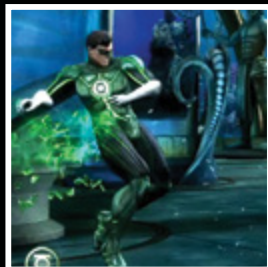
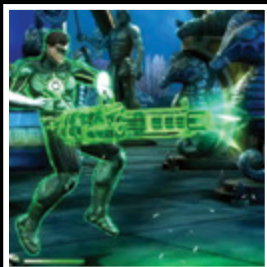
Mas para quê essa informação é útil? Bem, é assim que você pode dizer se um golpe vai conectar com outro para formar um combo, ou se dá para contra-atacar após defender um golpe. Um ataque tem cinco informações de frames, que funcionam quase como uma linha do tempo: Startup, Active, Recovery, On hit e On block. Esses são o início, meio e fim do golpe, divididos pelos frames.



COMBOS ▶ Entender como funciona contagem de frames é o caminho para evoluir o uso de combos



NO EVO ▶ Injustice entrou para o quadro de jogos do EVO, o torneio de games de luta mais famoso do mundo



• **Startup:** é o início do golpe. São os frames em que o personagem começa a animação, mas o golpe ainda não saiu. Com o startup ainda não dá pra acertar o inimigo.

• **Active frames:** representam o tempo em que o golpe está ativo. Durante esse tempo, o golpe pode acertar o inimigo e causar dano (ou seja lá o que o golpe faça).

• **Recovery:** é o fim do golpe, quanto demora para o personagem finalizar a animação e poder fazer sua próxima ação (contanto que não possa ser cancelado em alguma outra coisa).

• **On hit:** é a vantagem que o golpe dá. Mostra quantos frames você tem (ou não) de vantagem ao acertar um golpe no alvo.

• **On Block:** é a vantagem na defesa. Mostra quantos frames você tem (ou não) de vantagem sobre o inimigo quando ele defende este golpe.

***INJUSTICE NO IOS** Em um computador com sistema operacional iOS ou em um tablet iPad, visite a Apple Store e baixe gratuitamente o aplicativo de *Injustice*. Trata-se de um jogo de luta bastante simples, no qual os lutadores são representados

por cartas. Boa parte das cartas está à venda e outras são habilitadas vencendo combates e subindo de nível. Como você pode ver no quadro abaixo, alguns cartas habilitadas nesse jogo habilitam roupas para o seu game *Injustice* no PS3.



NADA É POR ACASO ▶ Cada imagem do game é alguma referência a elementos clássicos dos HQs da DC

MUDANÇAS

Em *Injustice* há uma modificação: frames ativos estão combinados com os de recuperação, portanto só há quatro valores descritos. Com esses cinco tópicos é possível chegar o mais fundo possível na teoria das lutas e saber por que um golpe acerta alguém e outro não. Vejamos como isso funciona.

Como um golpe combina com outro para fazer um combo? Depende do On hit do primeiro golpe e o startup do próximo golpe. Digamos que você acerta um golpe que tenha 25 frames de vantagem On Hit. Se você puder cancelar este golpe em um que tenha um startup de 15 frames, o oponente ainda não vai poder defender, e o golpe vai conectar, fazendo uma sequência. É a mesma coisa que todo mundo consegue ver e dizer “não dá tempo de encaixar este golpe”, mas com números exatos por cima. É claro que há várias condições e variações de todo tipo entre jogos de luta. Por exemplo: para evitar combos infinitos, muitos jogos vão diminuindo o hitstun (impacto sofrido pelo adversário, que o impossibilita de contra-atacar) após um certo número de hits, até que você não consiga conectar mais nada. As condições específicas de batalha também pode alterar isso.

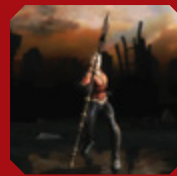
Já o On Block é o mais usado e definitivo, e impede qualquer comentário do tipo “Mentira! Era para ter acertado!” nos torneios. O princípio é parecido com o do combo, mas com o oponente defendendo. Se o golpe tem qualquer número acima de zero no On Block, ele é considerado “seguro”. É simples: você tem, digamos, três frames de vantagem sobre a defesa do inimigo, ou seja, até ele poder se mover depois da defesa, há três frames para defender o contra-ataque dele.

Caso os frames on block sejam negativos, seu golpe não é seguro, e o oponente pode revidar sem que você possa fazer nada, a não ser apanhar. É claro que não dá para revidar com qualquer golpe. Deve-se diminuir os frames de startup do golpe dele com o seu on block. Se seu golpe é -7 on block e o inimigo defende, ele vai poder revidar com um golpe que tenha até seis de startup até o primeiro frame ativo, para poder te acertar.

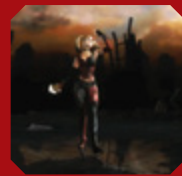
Injustice é talvez o primeiro jogo a mostrar estes quatro valores no menu de pausa. Quase sempre é preciso esperar que o estúdio do jogo libere essa informação muito tempo depois, ou mesmo nunca libere, e a comunidade acaba tendo que se virar para entender como as coisas funcionam. ▶

ROUPAS EXTRAS

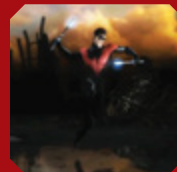
Os personagens têm uma roupa extra para destravar nos Arquivos. Basta ter uma carta vermelha para pegar uma roupa nova (é só ir subindo de nível). Porém, há outras roupas que precisam de ações especiais. Veja aqui o que você deve fazer e atenção: existem roupas que não foram citadas aqui porque elas só estão disponíveis para quem encomendou o jogo antes em algumas lojas dos Estados Unidos.



AQUAMAN
“FLASHPOINT”
Compre o Season Pass de *Injustice*



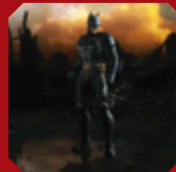
ARLEQUINA
“ARKHAM CITY”
Pegue a carta Coringa no app de *Injustice* para iOS



ASA NOTURNA
“OS NOVOS 52”
Alcance o nível 30 em *Injustice*



BANE
“KNIGHT FALL”
Baixe e avalie o app de *Injustice* para iOS



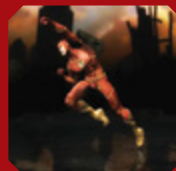
BATMAN
“OS NOVOS 52”
Venha na edição especial do jogo



BATMAN
“BEYOND”
Consiga a carta do Batman no app para iOS.



EXTERMINADOR
“FLASHPOINT”
Compre o Season Pass na PSN



FLASH
“OS NOVOS 52”
Faça o login (PS3) para se conectar com o app do iOS



LANTERNA VERDE
“OS NOVOS 52”
Vença uma luta bônus no app para iOS



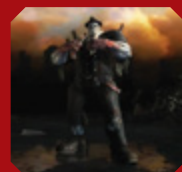
M. MARAVILHA
“OS NOVOS 52”
Venha na edição especial do jogo



M. MARAVILHA
“FLASHPOINT”
Compre o Season Pass de *Injustice*



SHAZAM
“OS NOVOS 52”
Complete as missões do laboratório S.T.A.R.



SOLOMON GRUNDY
“BOSS”
Termine a categoria Clássico (modo Batalha)



SUPERMAN
“GODFALL”
Termine o modo História



SUPERMAN
“OS NOVOS 52”
Venha na edição especial do jogo



SUPERMAN
“LOCKDOWN”
Vença todas as lutas do app de *Injustice* para iOS

Referências

Injustice está lotado de referências ao universo dos quadrinhos. Há algumas obscuras, outras famosas. Conheça todas elas

NO MODO HISTÓRIA

1 Terminar o modo História habilita o traje usado pelo Homem de Aço na HQ *Superman: Godfall*, de 2004.

2 Ao derrotar o Asa Noturna no modo História, o Coringa Diz: “Vou ter de contar ao Batman que houve uma morte na família”. Uma referência ao arco *Morte em Família*, original de 1988 e em que o Palhaço mata o Robin.

3 A esteira cósmica usada por Flash para chegar ao universo paralelo em que seus amigos estão presos existe nos gibis. O aparelho estreou em *The Flash* 125 e permite que o herói use sua supervelocidade para visitar outras dimensões e até viajar no tempo. O velocista do jogo é Barry Allen, o segundo a assumir a identidade do herói (morto na minissérie *Crise nas Infinitas Terras*, de 1986).

4 No satélite da Liga da Justiça, o Arqueiro Verde olha com saudade para uma foto de sua amada, a heroína Canário Negro.

5 O especial de Bane é o que o vilão usou em *Batman* 497 (1993) para quebrar a coluna do Homem-Morcego.

6 O pai de Ravena, o demônio Trigon, inimigo da equipe adolescente Novos Titãs nas HQs. No game, ele aparece quando a feiticeira usa o golpe especial.

7 O uniforme do Arqueiro Verde é semelhante ao da série mensal *Os Caçadores* (Ed. Abril, 1989 a 1991), quando adotou um capuz que tornou seu visual bastante sombrio.

8 Nas HQs do Aquaman, o regente de Atlântida sempre conta com o auxílio do fiel Vulko. No game, ele explica como o Superman tornou-se o tirano da Terra.

9 No mundo dominado pelo Superman, o Asa Noturna é Damian Wayne. Nas HQs, ele é fruto do relacionamento de Batman com Tália, filha de seu grande inimigo Ra's Al Ghul. O garoto estreou em 1987 em *Batman: Son of the Demon*, e chegou a tornar-se Robin.

10 Quando um dos aparelhos usados pelo Superman tirano aparece em close, nota-se que o dispositivo está escrito na língua nativa de Krypton, o mundo de origem do Homem de Aço.

11 O Traje da Mulher Maravilha é parecido com o de *Wonder Woman* 600 (2010), quando ela abandonou a sunga de estrela e passou a usar calças.

12 Lex Luthor enfrenta a Mulher-Gavião para roubar o cinto de metal enésimo dela. Nas HQs, o mineral é natural do planeta Thanagar e concede vários poderes ao seu usuário. Esse também é o material da maça usada pela Mulher-Gavião.

13 A fisionomia do Aquaman é bastante parecida com a criada pelo artista Alex Ross na minissérie *Justice* (2005 a 2007).

14 Quando o Superman tirano anuncia a execução do Batman, ele encomenda a alma do Homem-Morcego a Rao, uma divindade kryptoniana.

15 Ao final do modo História, o Superman tirano é derrotado e aprisionado em uma cela cercada por luzes vermelhas. Nas HQs, a radiação do sol vermelho anula os poderes do kryptoniano.

16 No arco *O Rastro do Tornado*, publicado no Brasil em *Liga da Justiça* 59 a 64 (Panini, 2007 a 2008), o zumbi Solomon Grundy volta à vida dotado de inteligência e torna-se um chefe do crime. Seu traje de chefe é desbloqueado ao final do modo Combate do Aquaman.

DE NOVO • Solomon Grundy nasceu na segunda... E desde então não aprendeu a falar outra coisa

17 Para comemorar suas vitórias, o Lanterna Verde voa até o espaço e une-se a vários membros da Tropa dos Lanternas Verdes, como Ch'p, Katma Tui, Kilowog, Hammeroon, Stel, Salakk e Tomar-Re. Os Guardiões do Universo, os aliens que criaram a tropa, aparecem no final do modo História, quando o Lanterna leva sua contraparte maligna e o vilão Sinestro para o Planeta Oa.

18 O golpe especial do Flash é baseado no episódio *Divididos Caimos*, de 2005, da série animada *Liga da Justiça Sem Limites*. Na animação, o herói corre a redor do planeta para tomar impulso para o seu golpe.

19 O Capitão Marvel entra na luta na forma do garoto Billy Batson, que se transforma no super-herói após gritar a palavra mágica: Shazam! Aliás, o uniforme do capitão está bem atualizado com os gibis e é o que estreou nos quadrinhos em 2012.

20 Um dos objetos que podem ser arremessados na base da Insurgência é o vilão Cérebro, que estreou em 1964, no gibi *Doom Patrol* 86.



PARA QUEM LÊ Há uma história em quadrinhos que serve como prólogo da história de *Injustice*. Ela acontece depois dos eventos que levaram Superman a matar o Coringa, expondo

melhor os motivos que o fizeram perder a cabeça. Inicialmente, a história era publicada online, mas agora será lançada no bom e velho papel.



Injustice: Gods Among Us

NOS CENÁRIOS

SALA DA JUSTIÇA

1 Do lado de fora, no centro há estátuas do Senhor Milagre e da sua esposa, a Grande Barda. Eles (e Órion) fazem parte dos Novos Deuses, uma raça alienígena criada pelo quadrinista Jack Kirby em 1971.

2 À direita, há uma estátua do herói Gavião Negro.

3 À esquerda, há um busto de Órion que pode ser jogado.

4 No canto esquerdo há uma estátua da Supergirl.

5 Ao fundo está o Jato (não muito) Invisível da Mulher-Maravilha.

6 Há dois gigantes lutando no fundo do cenário. Eles são a vilã Giganta e o herói Esmaga-Átomo, membro da Sociedade da Justiça.

7 Na outra parte do cenário, há uma sala à direita com quatro manequins com uniformes ao fundo. Eles são, da esquerda para a direita: Pantera, Doutor Meia-Noite, Sandman e Senhor Destino (da Sociedade da Justiça).

8 Ao fazer a transição de cenário, o adversário passa por um portal para a dimensão de Darkseid, o tirano do planeta Apokolips, com direito a tomar uma surra desse inimigo do Superman.

ASILO ARKHAM

9 Hugo Strange, inimigo de Batman, aparece primeiro.

10 Na primeira transição de cenário, o inimigo é jogado na cela do Espantalho.

11 Na segunda transição, há uma sala com vários vilões do Batman: Crocodilo, Pinguim, Espantalho, Hugo Strange, Duas Caras e o Charada – todos com os visuais usados nos games *Arkham Asylum* e *Arkham City*, da Rocksteady.

GOTHAM

12 No museu, no canto direito, há um uniforme rasgado do Robin, e uma máscara do Batman quebrada.

METRÓPOLIS

13 Há dois personagens voando e lutando pelo cenário. Eles são o Lanterna Verde Kilowog e o vilão Atrocitus.

ILHA STRYKER

14 Metallo, inimigo de Superman, está bem no meio do cenário.

15 O Parasita, tradicional inimigo do Superman, está preso em uma cela de eletricidade no canto à direita.

16 O Pistoleiro, ex-integrante do Esquadrão Suicida, está no canto da esquerda.

17 Gorilla Grodd, inimigo clássico de Flash, aparece na transição de cenário.

TORRE DE VIGILÂNCIA

18 O Caçador de Marte/Ajax/J'onn J'onzz, membro da Liga da Justiça, observa a luta.

19 Na outra parte do cenário, o Senhor Incrível está trabalhando ao fundo.

LABORATÓRIO

20 O herói Átomo está mexendo no computador.

21 No andar de cima, no canto direito, está o Cérebro.

22 Uma das máquinas está trabalhando no braço do Antimonitor, vilão de *Crise nas Infinitas Terras*.

FORTALEZA DA SOLIDÃO

23 O monstro Apocalypse está parado ao fundo. Um fato curioso é que, caso dois Apocalypses estejam lutando com roupas diferentes, o Apocalypse do cenário muda para o visual usado na HQ *A Morte do Superman*.

DE VOLTA O Pistoleiro só faz uma ponta em *Injustice*, mas terá um papel especial no próximo jogo do Batman

24 À esquerda está a cidade engarrafada de Kandor, em uma esfera. Trata-se de uma metrópole de Krypton que foi miniaturizada pelo vilão Brainiac e resgatada pelo Superman. Kandor estreou em *Action Comics* 242, de 1958, e o herói a mantém segura em sua base até achar uma forma de restaurá-la ao tamanho normal.

25 À direita está um portal para a Zona Fantasma, a dimensão para onde eram enviados criminosos de Krypton.

26 Faça a transição de cenário e veja o vilão Starro em um dos recipientes. O conquistador de mentes é um dos inimigos da Liga da Justiça.

27 Quando Superman perde a batalha final e vai para a Zona Fantasma, é possível ver o vilão kryptoniano Zod.

28 A nave que trouxe Superman ainda bebê para a Terra é destruída durante o combate.

NOS DLCs

29 Com o DLC Red Son, Superman, Mulher Maravilha e Solomon Grundy ganham visuais baseados na minissérie *Superman: Entre a Foice e o Martelo*, publicado pela editora Panini, em 2006.

30 Há um DLC baseado na minissérie *Flashpoint*. Aquaman, Exterminador e Mulher Maravilha ganham os visuais dessa HQ.

31 O mercenário Lobo virá um dos personagens mais cascos-grossos dos gibis.

32 O pacote com os trajes da minissérie *A Noite Mais Densa* trará heróis zumbis.



OS PRÓXIMOS Até agora, dois personagens extras foram lançados: Lobo e Batgirl (essa com o uniforme da *HQ Piada Mortal*). Os outros dois ainda não foram confirmados, mas fortes rumores indicam que sejam Zod e Scorpion. O inimigo

do Superman faz todo sentido, já que o novo filme do homem de aço chega em breve aos cinemas. Scorpion não faz o menor sentido no jogo, mas já que é um jogo da NetherRealm, não seria uma surpresa tão grande.



1



5



6



7



10



8

5 ACERTOS



11



12



16



21



15



18



23



24



27



Sim, temos truques

Ainda está em dúvida sobre qual personagem escolher? Talvez os seus ataques especiais, os “Truques”, influenciem a sua decisão. Cada personagem tem uma habilidade específica, que leva um tempo para recarregar e poder ser usado novamente. Conheça a seguir as características de cada ataque especial.



ADÃO NEGRO Chama esferas que causam dano e podem ser ativadas a qualquer hora.



APOCALYPSE Reforça o corpo

de Apocalypse, o que o impede de ser derrubado ou mandado para o alto por um certo tempo.



AQUAMAN Sua recuperação fica mais rápida. Isso permite começar a defender mesmo quando estiver levando um combo no chão, no meio da surra. Portanto, se estiver lutando contra ele, mande-o para o ar o mais rápido possível.



ARLEQUINA Usa um de três poderes: energia extra, tira energia ou dá um breve aumento de força.



ARES Usa uma espada e um machado por um tempo, para aumentar a variedade de ataques.



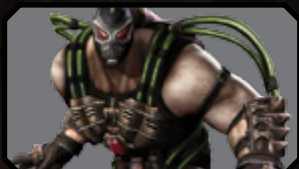
ARQUEIRO VERDE Quatro tipos de flechas diferentes podem ser disparadas: comum, de gelo, de fogo e elétricas.

SEM SINAL Da nossa análise para cá, pudemos testar melhor o modo online e as coisas não andam tão boas assim. O lag entre os jogadores está mais frequente, e como o sistema não tem um filtro manual de região para as partidas, o modo Ranked fica

um pouco inviável para os jogadores brasileiros. Jogar com amigos da mesma cidade ainda é muito bom, porém a falta de oponentes mais variados pode atrapalhar a evolução das suas técnicas em *Injustice*.



ASA NOTURNA Muda o estilo de luta tradicional.



BANE O veneno aumenta sua força aumenta em até três níveis, além de deixar os golpes especiais com armor, ignorando o ataque inimigo. Porém, quando o efeito acaba, enquanto o poder está em recuperação, Bane fica mais fraco que o normal e também toma mais dano. Quanto mais poder foi usado, mais forte é o enfraquecimento.



BATMAN Bruce chama de um a três morcegos mecânicos, que podem ser jogados para estender combos.



CIBORGUE Recupera energia lentamente, parado. É possível cancelar esse movimento com um dash para frente ou para trás, ou usando um especial.



CORINGA É um truque bem diferente. O Coringa pode aparar ataques defendendo na hora certa. A cada parry, ele ganha um "Ha!". Cada um aumenta sua velocidade (até três "Ha!"s).



EXTERMINADOR Faz os seus disparos passarem pela defesa adversária. Porém, durante o período de recuperação, nenhum tiro vai acertar o oponente.



FLASH Teoricamente, ele passa a se mexer tão rápido que tudo a sua volta parece estar em câmera lenta. Ótimo para pressionar.



LANTERNA VERDE Fica mais forte e aumenta o alcance e a força dos poderes em 10%.



MULHER GAVIÃO Ela voa. É simples assim.



MULHER-GATO A cada golpe, a gata tem a chance de ganhar um arranhão. Quanto mais hits tem o combo, maior a chance. Dá para acumular até cinco arranhões. Ao usar o truque, ela fará um combo de até cinco hits.



LEX LUTHOR Absorve um ataque. No nível 2, também recebe metade do dano deste ataque. No nível 3, não recebe nenhum dano e o efeito dura mais (mas só vale para um ataque).



MULHER MARAVILHA Muda o estilo de luta entre o chicote e espada e escudo.



NEVASCA Ao conseguir carregar todo o seu truque, seus golpes congelam brevemente o inimigo, o que aumenta o tempo para recuperação e permite aplicar combos diferentes.



RAVENA Muda o estilo de luta para habilitar novos ataques.



SHAZAM Socos mais fortes.



SINESTRO Ao encher o seu medidor, uma esfera vai segui-lo e pode atirar até três vezes a qualquer momento, o que pode salvá-lo de combos ou estender ataques.



SOLOMON GRUNDY Inicia uma sequência de agarrões. Dependendo dos comandos, ele melhora o ataque, a defesa ou a energia.



SUPERMAN Os ataques ficam mais fortes, além de ignorar o armor de alguns personagens. 



“Traga-nos a garota”

Booker quer resgatar Elizabeth para quitar uma dívida. Mas essa frase esconde mais do que ele (e nós) sabíamos a princípio

A HISTÓRIA DE TODOS OS UNIVERSOS

Por Pedro Sciarotta

Entenda os mistérios da trama complexa de BioShock Infinite (ou exploda a mente tentando)

Leia aqui, AGORA!

A intenção desse Spoiler Especial é revelar os segredos da história de BioShock Infinite. Ou seja: se você ainda não terminou o game, deixe essas páginas para aproveitar depois. Nós vamos discutir o final do game, revelar tudo que aconteceu de importante na trama e apontar os maiores segredos do enredo. E, para entender o que vamos discutir, é preciso que você já tenha vivenciado os eventos de Infinite para se situar. Então, considere-se avisado, viajante. Só pegue esse bote para o farol se você já tiver a chave que abre o caminho para o céu. Leia se você for um falso pastor.

O enredo de *BioShock Infinite* pode abalar suas estruturas mentais. É uma avalanche de referências de filosofia, política e história, combinadas a metafísica e outras loucuras que só a mente de Ken Levine, o criador de *BioShock*, conseguiu misturar em um jogo. Quer dizer, Hideo Kojima também adora criar tramas complexas com a série *Metal Gear*, que nos deixa pensativos e entretidos já há 25 anos.

Terminar *Infinite* não garante que você vá entender a história de Booker e Elizabeth. Mesmo ouvindo os arquivos de áudio e prestando atenção aos eventos. Há que refletir muito sobre as pistas surpreendentes e fazer ligações com diversos elementos que não são óbvios, muitas vezes apenas subentendidos. *BioShock Infinite* é o assunto do ano para conversar entre amigos e deixar o papo rolar por horas a fio.

Para ajudá-lo com argumentos fortes para você debater com os seus amigos, fizemos um guia completo sobre tudo o que aconteceu em *Infinite* e adicionamos as nossas teorias. E se você ainda ficar com alguma grande dúvida existencial, entre na nossa página no Facebook (facebook.com/playstationrevistaoficial) e quebre a cabeça com outros fãs desse jogo indiscutivelmente nota 10. ▶

OS PERSONAGENS



BOOKER DEWITT

Booker é o homem que não aceitou o batismo e vive em amargura por conta de seu passado no Massacre de Wounded Knee. Ele adquiriu dívidas em apostas de corridas de cavalo e vendeu a filha, Anna, para Comstock. Booker ganha a chance de resgatá-la quando os Lutece aparecem, vindos de outro universo, e o levam para o mundo de Comstock – ele perdeu parte das memórias ao mudar de universo e não se lembra dessa viagem no início do jogo.



ELIZABETH

Garota que possui o poder de criar fendas no espaço-tempo. Adquiriu essa capacidade ao perder parte do dedinho da mão direita quando foi levada por Comstock (o portal fechou no dedo do bebê). A garota cresceu trancafiada em uma torre e foi doutrinação por Comstock para herdar seu posto de liderança em Columbia. Elizabeth cresceu com os seus poderes limitados por um mecanismo que permite que ela apenas abra fendas já existentes, sem poder criar fendas novas.

ZACHARY HALE COMSTOCK

Comstock é a nova identidade de Booker, no universo em que ele aceitou o “renascimento” do batismo. Comstock administrou a criação da cidade flutuante de Columbia e tornou-se um profeta, prevendo o futuro por meio do acesso a fendas temporais criadas pelos Lutece. Ele sofre de velhice precoce e ficou estéril devido aos efeitos da máquina. Para manter sua linhagem, Comstock comprou Anna DeWitt, sua filha de outro universo, e a rebatizou como Elizabeth.



LUTECE

Os físicos Robert Lutece e Rosalind Lutece são, na verdade, a mesma pessoa, de universos diferentes. Os dois conseguiram se comunicar quando estavam manipulando o mesmo átomo em uma pesquisa. Além de descobrir a tecnologia para fazer Columbia flutuar, Rosalind criou a máquina capaz de abrir fendas para universos alternativos, o que permitiu aos dois “irmãos” se encontrarem. A máquina foi sabotada e esses dois Lutece foram espalhados por todas as possibilidades do multiverso, anomalia que os transformou em seres imortais e extremamente poderosos.

Universos Infinitos

Aqui abaixo começa o nosso guia de teorias e explicações sobre o final de BioShock Infinite. E a parte fundamental para entender essa história é aceitar a teoria de que existem diversos mundos. Ou, para usar o nome do jogo, universos infinitos, lugares onde tudo é diferente, mas similar de diversas formas. Em cada universo há constantes (fatos que se repetem em todos os mundos) e variáveis (alterações que podem provocar mudanças grandes ou insignificantes). Ficou confuso? Conheça mais sobre os personagens e os eventos do jogo.



DAISY FITZROY

Trabalhava como governanta de Lady Comstock. Ao ser acusada pelo assassinato da mulher, Fitzroy escapou e criou a Vox Populi, grupo rebelde que luta contra os ideais de Comstock e os seus seguidores, "Os Fundadores". O grupo ganhou rapidamente o apoio da maioria dos trabalhadores explorados por Jeremiah Fink e dos rejeitados pela sociedade racista de Columbia.

LADY COMSTOCK

A mulher de Comstock já estava morta quando Booker entrou no universo de Columbia. Ela acreditava que seu marido tinha um caso com Rosalind Lutece e via essa possibilidade de traição como a única explicação para o surgimento de Elizabeth. Lutece então revelou a verdade sobre a origem da garota. Com a ameaça de sua mulher divulgar a verdade (inclusive da origem das profecias), Comstock a matou a esposa e colocou a culpa em Daisy.



SONGBIRD

É um pássaro gigante, meio orgânico e meio mecânico, criado nas Indústrias Fink para vigiar Elizabeth na torre. Fink o construiu usando como base uma tecnologia que ele viu através de uma fenda — a teoria mais aceita é que Fink copiou parte do projeto do Big Daddy de Rapture, ser do primeiro BioShock.

JEREMIAH FINK

É o industrial responsável por criar os vigores e fabricar aerotrilhos. Ele trata os seus empregados como escravos e visa sempre o maior lucro nos negócios. A pedido de Comstock, sabotou a máquina dos Lutece para assassiná-los. Usa as fendas para copiar a tecnologia de outros universos.



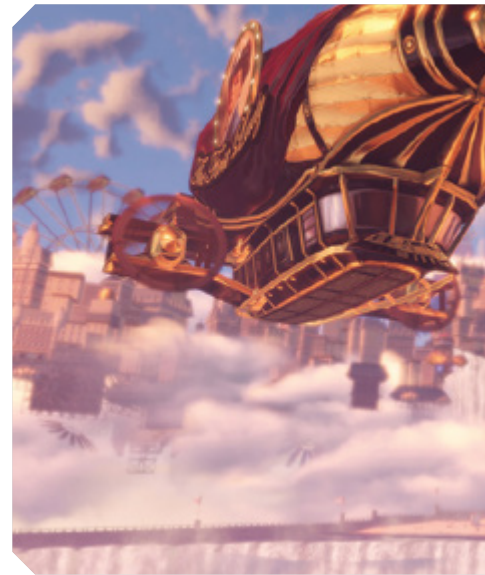
CORNELIUS SLATE

Assim como Booker, o capitão Cornelius Slate esteve presente na Batalha de Wounded Knee. Mais tarde, mudou-se para Columbia e participou da Rebelião Boxer, um conflito histórico na China, em que Columbia interviu para salvar reféns americanos (e provar a superioridade dos EUA). Slate perdeu sua crença em Comstock porque o líder se dizia herói de guerra de Wounded Knee e da Rebelião Boxer, o que não é totalmente verdade. Comstock confrontou Slate, tirou sua patente e o fez ser considerado um mentiroso.





HISTÓRIA COMPLETA



A primeira cena de *Infinite* é em 1912, com Booker em um bote, perto do farol. O jogo não mostra isso, mas Booker acabou de entrar no universo de Comstock por uma fenda aberta pelos Lutece. Na verdade, nem Booker percebeu que atravessou um portal através dos mundos. Suas memórias estão um tanto confusas. Porém, muita coisa aconteceu antes disso.

O BATISMO

Em 29 de dezembro de 1890, Booker participou do Massacre de Wounded Knee (uma batalha real na história dos EUA). Pouco tempo depois, o sentimento de culpa o fez atender ao batismo do Padre Witting para redimir seus pecados.

Em um infinito de universos, Booker desiste do batismo por não acreditar que um simples banho no lago possa perdoo-lo de seus atos. Ele continua sendo Booker e afunda no álcool e em apostas.

Em pouco tempo ele se casa e tem uma filha, Anna. A mãe morre no parto e Booker afunda cada vez em dívidas.

Em outros universos, Booker aceitou o batismo e tornou-se Comstock. Tendo sido perdoado por seus atos (e sem a tentativa de se tornar uma pessoa melhor), Comstock torna-se preconceituoso e a favor da pureza racial sob uma justificativa de propósito divino.

Até 1893, enquanto Booker vive na amargura com a filha, Comstock lidera a criação da cidade aérea de Columbia, projetada por meio de uma descoberta da física Rosalind Lutece e financiada pelo governo dos EUA. A ideia de Comstock é usar a cidade voadora para mostrar ao mundo a superioridade do país.

Rosalind havia criado a máquina de fendas no espaço-tempo para outros universos. Foi assim que ela achou Robert, sua versão masculina de outra realidade. Comstock usava a máquina ver eventos de realidades

► Assim como no primeiro *BioShock*, o farol é o início da aventura, mas dessa vez com um significado maior

► Robert Lutece realizou a compra de Anna para Comstock. Porém, se arrependeu de ter interferido no multiverso e quis consertar as coisas

futuras e bancar o profeta para adquirir seguidores fiéis. Só que a máquina o fez envelhecer de forma acelerada e o deixou estéril.

Comstock precisa de alguém que continue o reinado de Columbia. Usando as fendas, ele conheceu a situação lamentável de Booker. Com a ajuda de Robert Lutece, Comstock viajou até esse universo e ofereceu dinheiro por Anna, filha de Booker. Arrependido, Booker tenta desfazer a venda, mas Comstock foge com a garota pela fenda que separa os universos. Uma parte do dedo mindinho da mão direita de



Constantes e Variáveis

Robert e Rosalind Lutece parecem ter opiniões diferentes em muitas coisas. A discussão sobre constantes e variáveis é uma delas. No começo do jogo, os dois discutem sobre o motivo de Booker não remar o barco. Robert acredita que Booker não rema porque isso é uma constante (ele nunca remou nas outras tentativas de ida a Columbia, em outros universos), enquanto Rosalind acredita na variável, a possibilidade dele vir a remar. Outro exemplo é o cara ou coroa tirado no festival em Columbia. Apesar da moeda sempre ter caído em cara (constante), Rosalind aposta em coroa (variável).



Anna é cortada quando a fenda fecha e o pedaço do dedo ficou em seu universo de origem. Por “existir” em dois universos diferentes, Anna ganhou o poder de criar fendas.

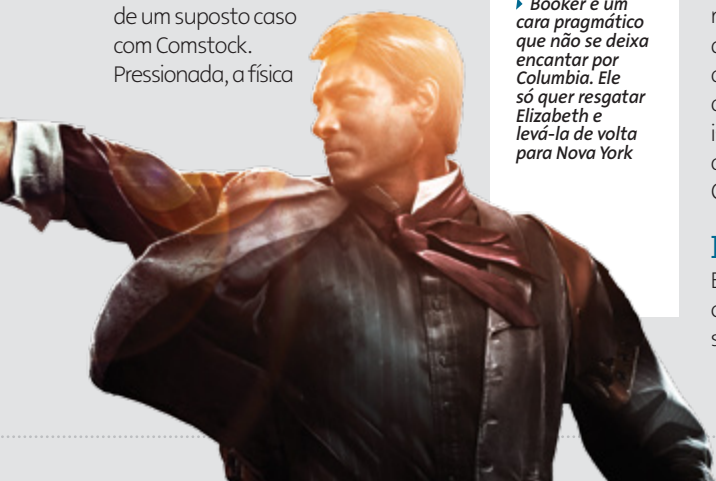
INDEPENDÊNCIA DE COLUMBIA

Comstock renomeia Anna para Elizabeth, a “Cordeira de Columbia”. Para justificar a aparição repentina da garota, Comstock diz que ela foi gerada em apenas uma semana por sua esposa, Lady Comstock. Era um milagre anunciado ao povo.

Lady Comstock, não sabendo da origem da criança, acusa Rosalind de ser a verdadeira mãe de Anna, origem de um suposto caso com Comstock. Pressionada, a física

► A Exposição de Chicago (evento real) de 1893 para celebrar os 400 anos da chegada de Colombo ao Novo Mundo inspirou a criação de Columbia

► Booker é um cara pragmático que não se deixa encantar por Columbia. Ele só quer resgatar Elizabeth e levá-la de volta para Nova York



conta a verdade sobre a garota. Lady Comstock exige que Anna seja retirada da casa deles e avisa que a população deveria saber a verdade. Temendo ter seu segredo revelado, Comstock mata a mulher (em 1895) e coloca a culpa na governanta Daisy Fitzroy, que encontra o corpo.

Daisy se refugia em Finkton e, junto com trabalhadores explorados por Jeremiah Fink, cria e lidera a Vox Populi, um grupo contra os ideais dos Fundadores, os fiéis de Comstock.

Comstock ordena a criação de uma gigantesca estátua de um anjo em Monument Island, a casa-prisão de Elizabeth. Um sifão é construído no lugar para limitar os poderes da jovem. Comstock ordena a criação de Songbird, um guardião meio orgânico, meio metal. Sua função é proteger Elizabeth e impedir que ela saia da torre. Comstock continua usando as fendas para observar outras realidades. Em uma delas, vê Booker resgatar Elizabeth de Columbia e avisa a população sobre a vinda de um “Falso Pastor”, que viria sequestrar a jovem escolhida.

Em 1901, ocorre a Rebelião dos Boxers (evento real), um movimento popular na China. Comstock descobre que existem reféns americanos, leva Columbia até lá e abre fogo contra a população chinesa. Isso revelou que Columbia, uma cidade que deveria só viajar pelo mundo mostrando o modo de vida dos Estados Unidos, é uma nova máquina de guerra. O governo dos EUA nega responsabilidade pelo ataque e ordena que Columbia aterrisse e renda-se. Comstock acha isso uma traição e corta relações com os Estados Unidos. Depois disso, Columbia desaparece nos céus.

ESPAÇO-TEMPO

Enquanto a briga entre Vox Populi e os Fundadores continua, os Lutece seguem fazendo experiências com

O enredo usa eventos reais, como a batalha de Wounded Knee e a Exposição de Chicago, em 1893

as fendas no espaço-tempo. Isso originou uma realidade em que Elizabeth lidera Columbia em um ataque que devasta Nova York. Ao ver isso, Robert sente-se culpado por ter mexido no destino de Anna e decide corrigir seu erro. Rosalind discorda e diz que não há motivos para mudar o que acontece, aconteceu e acontecerá. Ela acredita que existam infinitos universos onde Booker vive com Anna sem nunca ter o conhecimento de Comstock.

Porém, Robert está decidido e dá um ultimato a Rosalind: se ela não ajudar, os dois devem parar de se ver. Antes que possam agir, Comstock descobre o plano de retornar Anna/Elizabeth para seu universo original e ordena que Jeremiah Fink sabote a máquina para matá-los e faça parecer um acidente. No dia 31 de outubro de 1909, os Lutece “morrem” para a sociedade de Columbia. Na verdade, eles se espalham por todas as possibilidades de universo, uma existência imortal e poderosa no espaço-tempo. Isso faz com que os Lutece sempre estejam juntos. Robert ainda quer seguir o plano.

Assim, os dois reencontram Booker, o mesmo de quem tiraram Anna quase 20 anos antes. Em 1912, criam uma fenda na casa de Booker, levando-o para o farol na nosta do estado do Maine. ►



HISTÓRIA COMPLETA

E ASSIM COMEÇA BIOSHOCK INFINITE

Ao mudar de realidade, as memórias de Booker entram em conflito com as de Comstock. Quando duas pessoas iguais ocupam o mesmo universo, suas memórias criam um elo em que a mente do “invasor” apaga algumas memórias que não poderiam existir naquele universo e tenta preencher as lacunas com novas memórias. Com isso, Booker, sem perceber, fica desorientado.

A frase que ele ouve de Robert (“traga-nos a garota e quite sua dívida”) quando entrega Anna para Comstock ganha um novo significado. Ele pensa que deve buscar Elizabeth para saldar suas dívidas, mas nessa realidade ele não está devendo a ninguém. Isso é apoiado pela frase de abertura do jogo: “a mente de uma pessoa irá lutar desesperadamente para criar memórias onde antes não existia nenhuma” — R. Lutece, 1889.

O jogo começa com Booker sendo levado de bote, por Robert e Rosalind Lutece para o farol que serve como portal de entrada para Columbia, no dia 6 de julho de 1912. A princípio o diálogo dos Lutece não parece fazer muito sentido. Rosalind já viu que esse acontecimento deu errado outras vezes, mas Robert discorda e os dois discutem sobre constantes e variáveis. No farol, Booker encontra um homem morto. Esse seria o faroleiro, responsável por cuidar do lugar. Ele havia sido avisado por Comstock sobre a vinda de Booker e foi instruído a impedi-lo. Os Lutece mataram o sujeito, para que nada pudesse impedir Booker de chegar em Columbia.

EM COLUMBIA

No “Centro de Boas-Vindas”, Booker tem o primeiro contato com a sociedade que Comstock criou. Para entrar na cidade, ele deve passar por um batismo com o Padre Witting, o mesmo do batismo pós-Wounded Knee, vinte anos antes. Os olhos sem



movimento do padre indicam que ele é cego, por isso ele não reconhece Booker (e Booker não o identifica por conta das memórias que perdeu). Ao quase ser afogado no batismo, Booker sonha (ou se lembra de outra realidade) com Nova York em chamas.

Columbia está em festa devido ao dia 6 de julho, comemoração de sua independência dos Estados Unidos. Booker vê uma placa de aviso sobre o Falso Pastor (que raptaria Elizabeth), que, segundo sua profecia, possui a marca “AD” na mão — iniciais de Anna DeWitt, que Booker havia marcado em si como penitência.

Em uma rifa nas festividades, Booker pega a bola sorteada #77, mesmo tendo sido avisado por um mensageiro para não pegar. Assim, ele ganha o grande prêmio: a chance de acertar uma bola em um casal que foi contra os “bons costumes” de Columbia. Antes de qualquer ação, a polícia vê a marca na mão de Booker e ele passa a ser alvo da

► O faroleiro era visto pelos Lutece como o “único obstáculo” para Booker chegar em Columbia. Eles deram um jeito de anular o problema



► Jeremiah Fink lidera a rifa de 6 de julho, aniversário de independência de Columbia. O prêmio? Atirar uma bola em um casal





Para entrar em Columbia, Booker deve passar por um batismo com o Padre Witting, o mesmo de Wounded Knee

polícia de Columbia. Em sua fuga, Booker encontra os irmãos Lutece no jogo de cara ou coroa. O que eles dizem dá a entender que as 122 marcas na lousa na coluna do “cara” indicam que 122 Bookers já passaram por ali antes. Coincidência ou não, o cartão com o número de batidas nos sinos para entrar em Columbia trazia esse número (1x 2x 2x). Booker pode escolher cara ou coroa, mostrando que sua escolha é variável. Robert acredita que a moeda irá cair em “cara” mais uma vez (constante), enquanto Rosalind aposta em “coroa” (variável).

Booker abre caminho até a torre de Elizabeth em Monument Island e consegue escapar com a garota, mesmo perseguidos por Songbird, o guardião da torre. Booker diz que usará o dirigível The First Lady para levar Elizabeth a Paris, cidade que a garota é apaixonada, mas isso é um truque: ele quer voltar para Nova York e quitar sua dívida.

Em dado momento, a garota pergunta se há uma mulher na vida de Booker. Ele responde que sua esposa morreu dando a luz. Ela conclui que ele possui uma criança. Ele nega sem falar mais nada (dando a entender que a criança também morreu), possivelmente confuso com suas memórias.

Para fugir com o dirigível, Booker precisa do vigor Shock Jockey, bebida que desperta poderes de emissão de eletricidade. Os dois seguem para o Hall dos Heróis e encontram o capitão Cornelius Slate, que lutou ao lado de Booker em Wounded Knee e a favor de Columbia na Revolução dos Boxers. O militar ficou furioso com as mentiras que Comstock conta, alegando que é um herói de guerra. Para ele, Booker

é que era um verdadeiro soldado. Slate tomou posse do Hall dos Heróis ao perder sua patente e ser acusado, por Comstock, por calúnia. Slate envia vários soldados atacar Booker para que eles “morram como um soldado deve morrer”. Booker encontra Slate com uma garrafa de Shock Jockey e decide se Slate deve viver ou morrer (a decisão fica a cargo do jogador).

Quando conseguem subir a bordo da The First Lady, Booker revela seu plano de levar Elizabeth para Nova York. A garota, enfurecida, nocauteia Booker e foge. A Vox Populi dá as caras e toma controle do dirigível. Daisy Fitzroy oferece um acordo: Booker deve seguir para Finkton e procurar armas para a revolução da Vox em troca de ter o veículo de volta.

RECONCILIAÇÃO

Booker encontra Elizabeth nas docas das Indústrias Fink e os dois fazem as pazes. Eles encontram o cadáver de Chen Li, o armeiro que poderia produzir as armas para a revolução, morto por Jemeriah Fink. Os Lutece aparecem para mostrar que tudo é uma questão de perspectiva. Booker e Elizabeth passam por uma fenda para uma realidade alternativa, para um universo onde Chen Li não morreu.

Nessa realidade, o armeiro teve suas ferramentas confiscadas pela polícia e levadas para a favela local. Pelos voxofones (arquivos de áudio), a dupla descobre que a Elizabeth desse universo foi levada para a casa de Comstock para evitar que Booker a resgatasse da torre. Nesse mundo, Booker se aliou a Slate e apoia a revolução da Vox para buscar a garota na casa de Comstock.

Quando Booker e Elizabeth (da realidade “normal”) encontram o ▶

HISTÓRIA COMPLETA

O segredo para Booker salvar Elizabeth é controlar Songbird, o incansável e fiel guardião da garota

equipamento de Chen Li, percebem que é muita coisa para carregar de volta. Uma nova fenda leva a uma realidade em que as máquinas não estão ali e eles concluem que elas já estão de volta à loja do armeiro.

Na nova realidade, a Vox Populi já conseguiu as armas e está fazendo a revolução. E mais: Booker morreu como mártir (possivelmente foi ele que conseguiu as armas para a Vox antes de Chen Li ser assassinado). Booker e Elizabeth não percebem que isso muda toda a história e o trato com Fitzroy já não faz sentido.

Os dois encontram Daisy quando ela mata Fink. Acusando Booker de ser um impostor (afinal, ele morreu nessa realidade), Fitzroy ameaça matar uma criança (provavelmente o filho de Fink) para afastar Booker. Elizabeth segue escondida por um túnel de ventilação e mata a líder com uma tesourada nas costas.

LADY COMSTOCK

A dupla finalmente voltam a First Lady. Elizabeth, aterrorizada pelo que fez, muda de vestido (veste um de Lady Comstock) e corta o cabelo, um ato simbólico para mostrar que ela já não é a mesma pessoa. Ela pergunta como Booker se esquece das pessoas que matou na fuga de Columbia, e ele responde que aprendeu a viver com isso – uma amostra de que esse Booker, que recusou o batismo, aprendeu a lidar com seus atos, enquanto os Bookers que aceitaram o batismo se transformaram em Comstock.

Os dois chegam ao momento da escolha: Paris ou Nova York. Antes da decisão ser tomada, a música do Songbird é tocada e o bicho aparece para abater o dirigível. No local da

queda, os irmãos Lutece tentam tocar a mesma música no piano. Elizabeth pede para eles pararem, ou Songbird voltará. Eles respondem que as notas estão corretas, mas o instrumento não. Robert entrega a Booker um cartão com uma espécie de flauta, o instrumento certo.

Booker e Elizabeth seguem para a casa de Comstock, enquanto o povo de Columbia estão deixando a cidade com medo da revolução. A entrada da casa do profeta exige identificação por digitais e as de Elizabeth não são aceitas. Eles vão aos Jardins Memorias, onde Lady Comstock foi sepultada (e preservada), afinal as digitais dela deveriam servir.

Mas Comstock havia criado uma armadilha: usando um sifão, ele pegou e transferiu parte do poder de Elizabeth para o cadáver da ex-esposa. Com a mistura desse poder e de ódio, Lady Comstock vira uma fantasma super agressiva.

Os Lutece aparecem para avisar que o único jeito de levar Lady C. a cooperar é encontrar três fendas que revelem os grandes segredos que Comstock escondeu: os uso das fendas para “prever o futuro”, o rapto da Elizabeth de um outro universo para continuar a linhagem, o assassinato da própria esposa e a sabotagem da máquina dos Lutece – que, inesperadamente, se tornaram entidades imortais no espaço-tempo.

Elizabeth esquece os seus sentimentos ruins e se reconcilia com Lady Comstock, dizendo que as duas são vítimas de Comstock. O fantasma parece entender e a perdoar os acontecimentos, já que destrói o portão de entrada para a casa do profeta.



► Os Lutece mostram qual é o instrumento necessário para controlar o Songbird

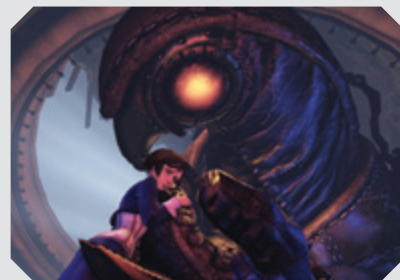
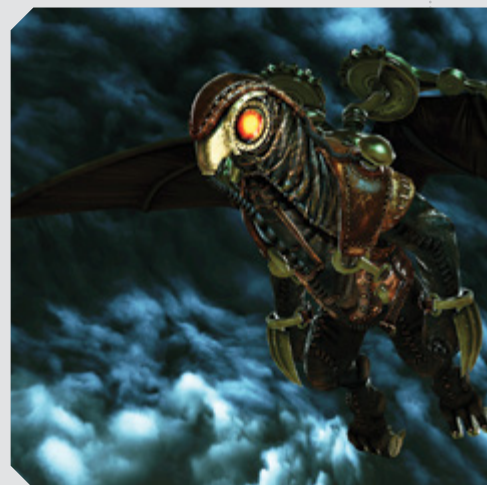
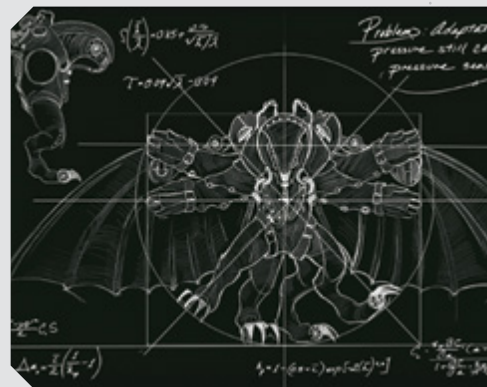
UM FUTURO SOMBRIO

Antes que possam entrar, os dois são atacados por Songbird. A criatura quase mata Booker, mas é parado a pedido de Elizabeth, que é levada embora pelo guardião. Booker segue sozinho, em busca de Elizabeth.

Na ponte que leva a mansão de Comstock, ele atravessa uma mistura de nuvens, vento e raios, indicando que ele passou por uma fenda. Ele ouve através de várias fendas que Elizabeth esperou pelo menos seis meses por ele, enquanto foi torturada, usada em experimentos e treinada para não usar seus poderes. Booker não entende como tanto tempo

► “Elizabeth... por que a sua mãe é um fantasma?”, pergunta Booker. No fim, as duas se entendem como vítimas de Comstock





pode ter passado, se Songbird tinha levado a garota instantes atrás.

O condicionamento não funcionou e os médicos implantaram um tipo de dispositivo para condicionar Elizabeth, fazendo-a sentir dor sempre que tentasse usar seus poderes.

Os Lutece aparecem com uma mensagem misteriosa: “Porque você pergunta ‘o quê?’, quando a pergunta é ‘Quando?’ Vive, viveu, viverá. Morre, morreu, morrerá”. Isso indica que os universos não seguem a mesma linha do tempo. Eventos que vão acontecer no universo A podem já ter acontecido há muito tempo na realidade B.

Logo depois, Booker encontra Elizabeth, já com 92 anos de idade. Uma placa indica que o dia é 31 de dezembro de 1983. A velha Elizabeth diz que fez tudo o que podia para trazer Booker até ali. Ao fundo, é possível ver Nova York em chamas (como nos sonhos de Booker), destruída por Columbia. Elizabeth guiou a cidade segundo a profecia de Comstock. Ela diz que não foi a tortura ou o condicionamento que a fizeram ceder, mas o fato de Booker não ter aparecido. Sem esperanças

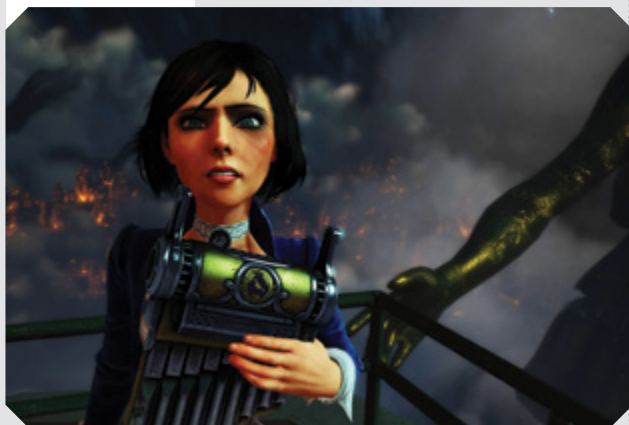
de ser resgatada, Elizabeth aceitou o papel que Comstock criou para ela.

Booker diz que estava vindo e tentou salvá-la, mas Elizabeth avisa que o Songbird sempre evita que ele cumpra seu objetivo. Ela diz que é muito tarde para salvá-la, mas fez isso para ajudar Booker e a jovem Elizabeth. A senhora entrega um cartão com o símbolo de uma gaiola, dizendo que a garota saberá ler. É um conselho para Elizabeth não se tornar aquela velha que desistiu. A senhora manda Booker de volta para 1912, antes do dispositivo que causa dor ao abrir fendas ser aplicado em Elizabeth.

Booker consegue desligar os sifões e salvar a jovem dos cientistas. Ele entrega o misterioso cartão da velha Elizabeth. A garota lê, mas não entende o que o símbolo da gaiola quer dizer. Booker quer fugir para Paris com Elizabeth, mas a garota tem novos planos. Sabendo no que foi transformada por Comstock em outras realidades, ela quer matar o profeta. Booker concorda e os dois seguem para o dirigível de Comstock, conhecido como “A Mão do Profeta”. O fim se aproxima. ▶

▶ A velha Elizabeth diz que Songbird sempre impede Booker. O único jeito é controlá-lo, ao usar as notas e o instrumento

▶ No fim do jogo, Elizabeth decifra o símbolo da gaiola e controla Songbird. O sifão é destruído e ela recupera o total dos seus poderes





CRONOLOGIA DE EVENTOS

O PROFETA E O FALSO PASTOR

A dupla encontra Comstock, que agarra Elizabeth e confronta Booker. O profeta diz a verdade sobre a garota, como o motivo dela não ter o dedinho da mão direita. Booker se revolta e mata Comstock na pia de batismo – assim como todos os Comstock seriam mortos.

As últimas palavras de Comstock são “Está consumado”, uma referência as atribuídas pelo cristianismo a Jesus Cristo. Booker diz não saber do que ele estava falando, mas Elizabeth acredita que ele só não se lembra. Na confusão de memórias entre realidades, o nariz de Booker sangra, um sinal de que a mente de Booker está tentando preencher os buracos em sua memória.

Para provar que não sabe nada, Booker propõe que eles destruam o sifão da torre. Quando estão na sala de comando do dirigível, a Vox Populi aparece para completar sua revolução e destruir a aeronave de Comstock. Nesse momento, Elizabeth entende a mensagem do cartão. A gaiola (“cage”, em inglês) indica a sequência de acordes C A G E (dó, lá, sol e mi) para controlar o Songbird por



meio do instrumento que estava no cartão dos Lutece, uma ferramenta disponível nos autômatos da cidade.

Na batalha final contra as forças da Vox Populi, Booker e Elizabeth conseguem controlar Songbird por meio das notas e ele aniquila os dirigíveis e os soldados da Vox. Eles também usam Songbird para destruir o sifão da torre que serviu de prisão para Elizabeth, o que dá plenitude de poderes a garota.

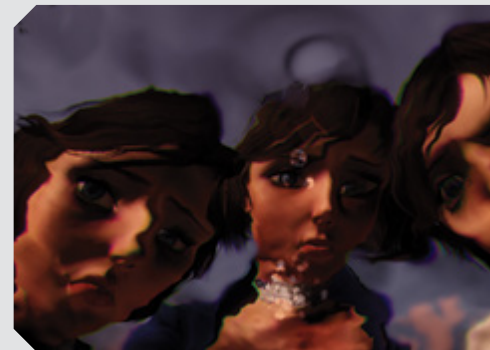
Booker deixa o instrumento cair e perde o controle de Songbird, que vem atacá-los. Elizabeth, com seus poderes no auge, os transporta para Rapture (cidade suboceânica onde ocorre o primeiro BioShock – o spoiler com a história desse jogo foi publicado na edição #125 da

► Cada farol representa um universo entre possibilidades infinitas, com constantes e variáveis, sendo tudo similar, mas diferente

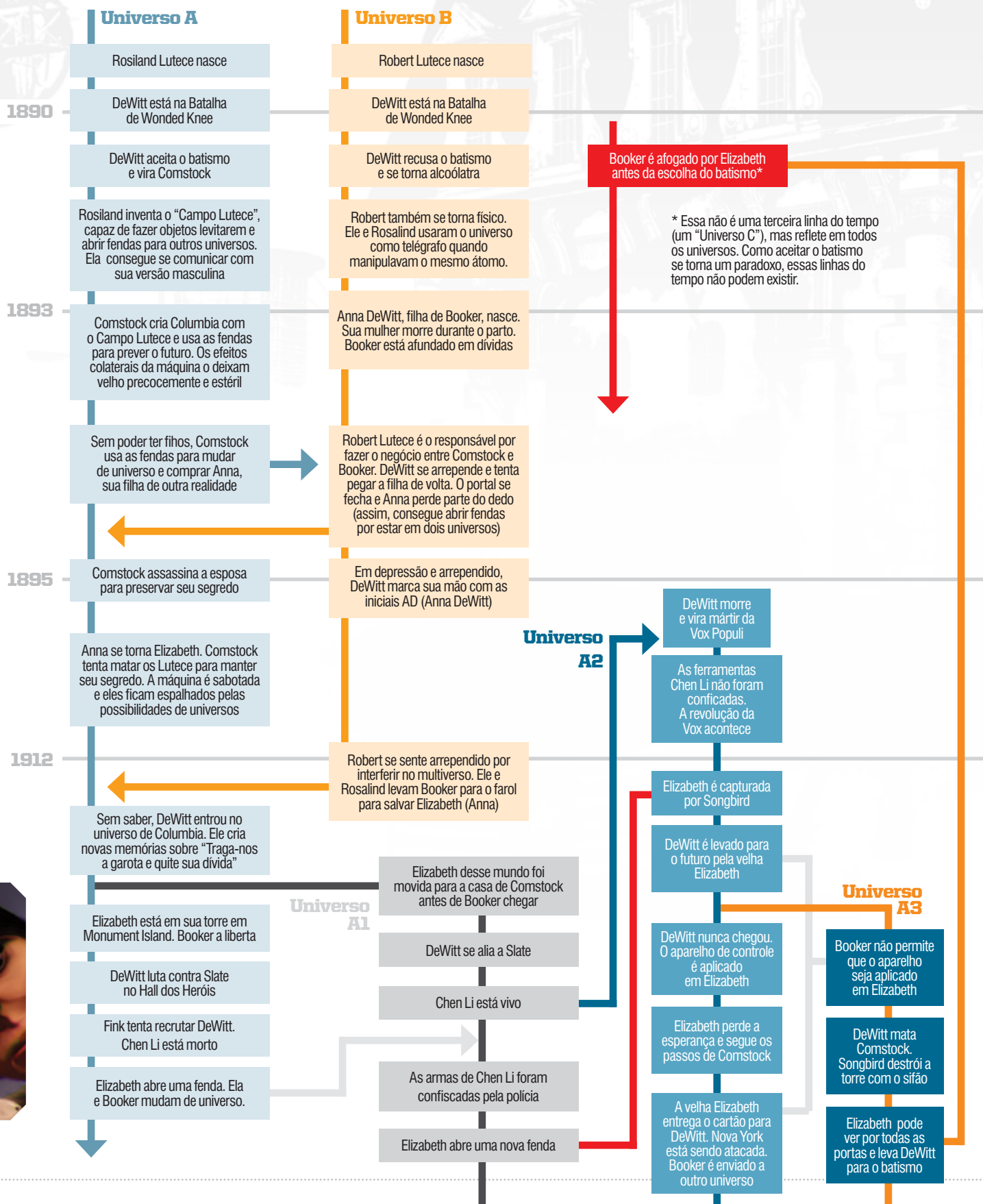
► Elizabeth mata Booker antes da escolha do batismo e gera um paradoxo. Se ele morreu, ela não poderia ter nascido e não poderia afogá-lo

PlayStation). Songbird morre com a pressão do fundo do mar, enquanto Booker e Elizabeth assistem de dentro da cidade.

Elizabeth explica que existem milhões de faróis e cada um é uma porta para uma realidade diferente. Comstock morreu naquela Columbia, mas está vivo em outros infinitos universos. Para acabar com o problema de vez, é preciso matá-lo em sua origem. Seu berço é o batismo pós-Wounded Knee, onde Booker descobre que ele e Comstock são a mesma pessoa. Elizabeth, junto com outras Elizabeths de outras realidades, afoga Booker antes da escolha do batismo ser tomada, anulando a possibilidade de Comstock, e dela mesma, existir. ►



A LINHA DO TEMPO DE BIOSHOCK INFINITE



Nariz sangrando

Em alguns momentos, Booker (e outros personagens) são vistos com o nariz sangrando. É um efeito colateral do cérebro tentando lembrar memórias que estão em conflito com as da sua versão de outro universo. Ao mudar de realidade, a maioria das informações é apagada e o cérebro tenta preencher o vazio com o que consegue lembrar. Isso acontece com Booker ao entrar em um novo universo e descobrir que, nesse, ele morreu como mártir da revolução da Vox Populi.



UM FINAL INFINITO

O BATISMO (ENTENDENDO O FINAL)

Quando o sifão da torre é destruído por Songbird, Elizabeth adquire a capacidade de olhar e entrar por todas as “portas” do multiverso e leva Booker para o ponto de origem, o momento em que uma escolha definiu todas as possibilidades de existência dele: o batismo depois do Massacre de Wounded Knee, guerra onde ele matou muitos nativo-americanos.

O batismo é uma espécie de perdão concebida por um padre, que incentivava os soldados traumatizados a retomar suas vidas como se fosse uma nova pessoa. Todos os “Bookers” de todos os universos que interessam para a história passaram por esse momento (outros, que não interessam, podem ter morrido em Wounded Knee, por exemplo). Nesse ponto há duas variáveis: aceitar ou rejeitar o batismo.

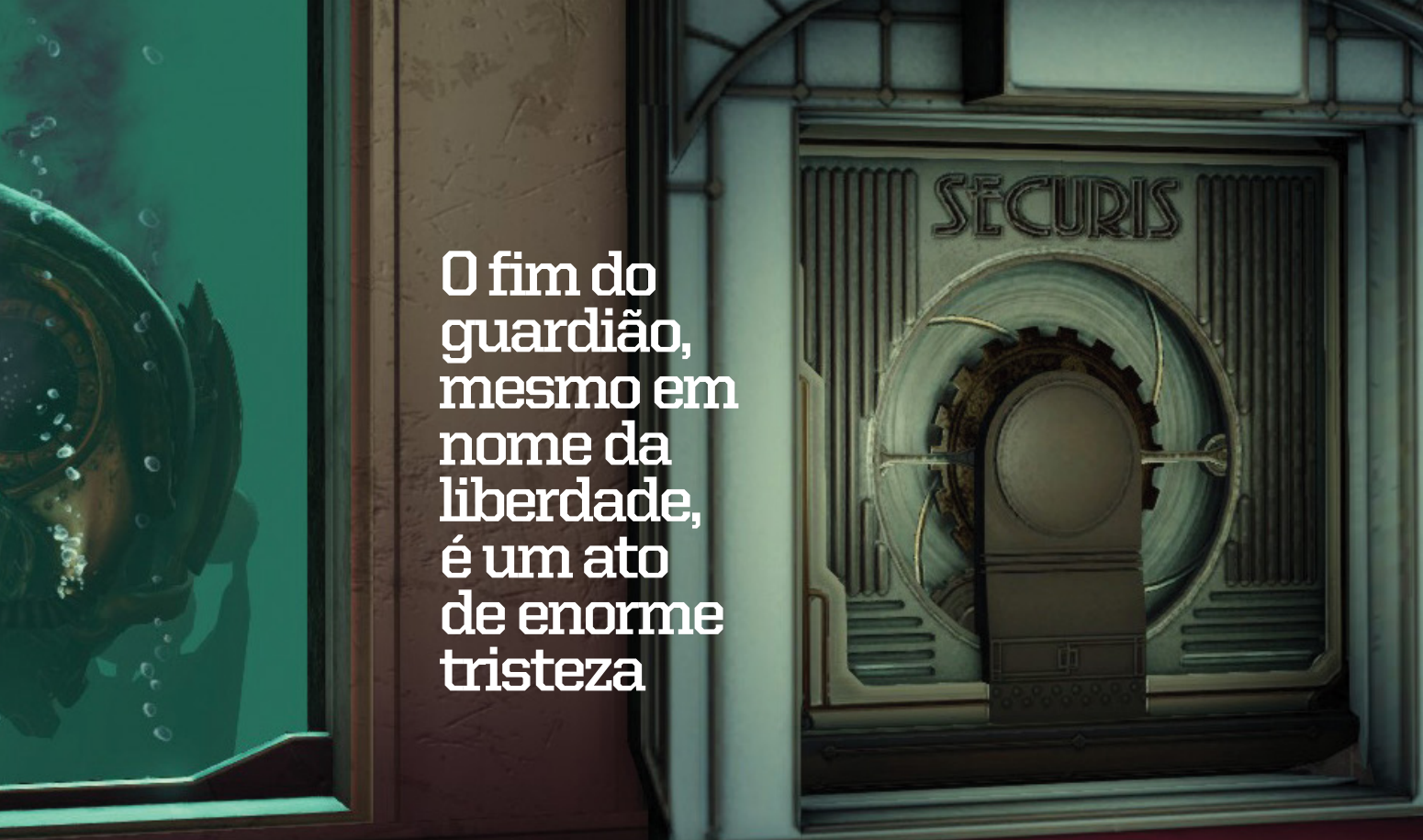


SIM! Aceitando o batismo, Booker começa uma nova vida com o nome de Zachary Hale Comstock. Ele cria Columbia e torna-se um profeta. Ao descobrir que não pode ter filhos, ele usa as fendas criadas pelos Lutece para comprar Anna, filha de um Booker de outra realidade.

► Devido aos seus poderes, Elizabeth era mantida presa e isolada na torre de Monument Island. Sem que ela soubesse, os Fundadores a observavam. O sifão construído no local limitava os seus poderes para que ela não criasse fendas.

NÃO! Negando o batismo, Booker vive em amargura por seus atos em tempos de guerra. Ele se casa e tem uma filha, Anna, mas sua esposa morre ao dar a luz ao bebê. Booker afunda em dívidas de apostas e para quitá-las, vende Anna para Comstock.

Elizabeth revela para Booker que Comstock é ele (de um universo alternativo) e a única forma de matar o tirano de vez é evitar o momento da escolha, ou seja, matar Booker antes do batismo. Durante o ritual, Booker é afogado por um grupo de Elizabeths, vindas de outros universos. Sem Booker, Anna / Elizabeth nunca teria nascido e as garotas vão sumindo uma por uma na cena final. Porém, sem Elizabeth, o Booker (de outra realidade antes do batismo) não poderia ser afogado pela garota, o



O fim do
guardião,
mesmo em
nome da
liberdade,
é um ato
de enorme
tristeza

Múltiplas camadas A teoria do multiverso explica até as mortes do jogador durante o combate. Booker sempre “renasce” após abrir a porta do seu escritório. Isso simboliza que estamos controlando um novo Booker (de outro universo) que fez tudo igual ao anterior, mas que não morreu naquele ponto.



► Os Handymen são uma das “aberrações” de Columbia

que transformaria o jogo em um paradoxo que gira eternamente na mesma situação.

A cena pós-créditos mostra Booker chamando Anna no dia em que ela foi vendida, só que em outro universo. Ele vê o berço no quarto, mas a cena acaba antes do bebê aparecer (nenhum som infantil é emitido). É possível criar diferentes teorias a respeito: a cena poderia ser um prólogo do jogo, por exemplo. A mais plausível, no entanto, é que o universo se acertou apagando as linhas do tempo paradoxais. Assim, só o universo em que Booker recusou o batismo poderia existir e, sem a existência de Comstock para comprar a menina, Anna estaria dormindo em seu berço e poderia crescer ao lado daquele que é seu “verdadeiro” pai.

Para o paradoxo realmente deixar de existir, todo Booker que atende/atendeu/atenderá o batismo deve rejeitá-lo. Um único

Booker que aceite o batismo cria Comstock e o paradoxo onde todo Booker é morto por Elizabeth antes da escolha ser feita deixa de existir. Após os eventos do jogo, aceitar o batismo torna-se uma impossibilidade (que leva ao paradoxo). Então a variável de negar o batismo deve ser aceita em todo universo, passando de uma variável para uma constante. Assim, a cena pós-créditos seria o universo onde Booker rejeitou o batismo e vive normalmente com Anna (a única lógica possível).

E com isso vem a dúvida: se os acontecimentos em *Infinite* geram um paradoxo em looping, o que nós jogamos realmente aconteceu? Nunca teremos essa resposta, e isso é uma das coisas que fazem *BioShock Infinite* ser brilhante, digno de instigar nossas mentes. Podemos não saber o que aconteceu com certeza, mas sabemos que sempre existe um homem, uma cidade e um farol. 

quemé...

Sweet Tooth

O palhaço de Twisted Metal

Homens que usam flores falsas para borrifar água na sua cara não são confiáveis. Embora o homem do picadeiro comum nos deixe com medo, nunca vimos um palhaço de verdade fazer balões de girafas para festas homicidas. Marcus Kane (como ele é conhecido pelas pessoas que já matou) era apenas um vendedor de sorvetes. Cansado dessa vida entediante, ele desenvolveu uma personalidade alternativa chamada Needles e assassinou sua mulher e filho. Quando não está matando, o palhaço gosta de atropelar pessoas usando um furgão de sorvetes blindado. Pois é...

#22
PERSONAGENS
LENDÁRIOS

PlayStation
Revista Oficial Brasil

Momentos cruéis

Anotem a placa

Perto do final da campanha, Sweet é forçado a enfrentar dois monster trucks chamados "Os Irmãos Grimm". Eles podem ser gigantes, mas não conseguem vencer um bom furgão de sorvete.



Enterrado vivo

O palhaço acaba a sete palmos da terra depois de ser traído pelo vilão Calypso (não, não é o grupo de forró). Ele promete levar Sweet até sua filha, apenas para depois dizer que ela está morta e mandá-lo para o caixão dela.



Parque de carnificina

Depois do palhaço ser dado como morto por seus seguidores, eles erguem o Sweet Tooth's Carnival of Carnage em sua memória, que funciona como o chefe final para os outros personagens. Um mausoléu seria bem mais bonito.



Louco da vida

Em *Twisted Metal: Head On*, para PlayStation 2, há um modo chamado Sweet Tour, em que a atração é andar no manicômio com o Tooth. Pena que não é no Asilo Arkham... seria bom fazer novas amizades saudáveis.



Fusca de palhaço



Sweet Tooth

Talvez você não se importe de ser obliterado por esse estoque ambulante de Cornettos e destruição, que deu origem ao nome do sociopata em questão.



Sweet Bot

Claramente, ser um palhaço de dois metros não é tão assustador, porque Tooth ainda gosta de pilotar um robô gigante para destruir veículos mais fortes.



Reaper

O dentinho assassino não dirige apenas o furgão. Ele pode assumir o controle dos veículos adversários, como a moto de Mr. Grimm, com motosserra e tudo mais.



Axel

Um par de rodas enormes e ligadas por metralhadoras. Deixe todo mundo irritado ao usar isso para disparar uma chuva de projéteis a mais de 200 km/h.

INIMIGOS PSICÓTICOS

Dollface

E aí, gata... oh, você me jogou do outro lado de um prédio. Dollface era uma supermodelo e começou a matar colegas depois de ver uma pequena cicatriz na sua boca. Ela é meio exagerada.



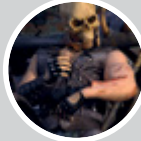
Calypso

Esse é o cara que criou o torneio Twisted Metal. Ele tem poderes especiais e vai realizar um desejo do vencedor... O que geralmente significa um punhal nas costas.



Mr. Grimm

Apresentado como a própria morte nos jogos antigos, Grimm é só um motoqueiro cuja morte do pai o deixou marcado para sempre. Será que ninguém recomendou um psicólogo?



Preacher

Um fanático religioso que prefere liderar assaltos em vez de ir à missa de domingo. Ele tem o apoio da facção dos Homens Santos. Acho que ir à igreja não é uma boa em *Twisted Metal*.



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 Guerrilla.
*Playstation and the "PS" Family logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Licensed for manufacture by Sony Computer America LLC.

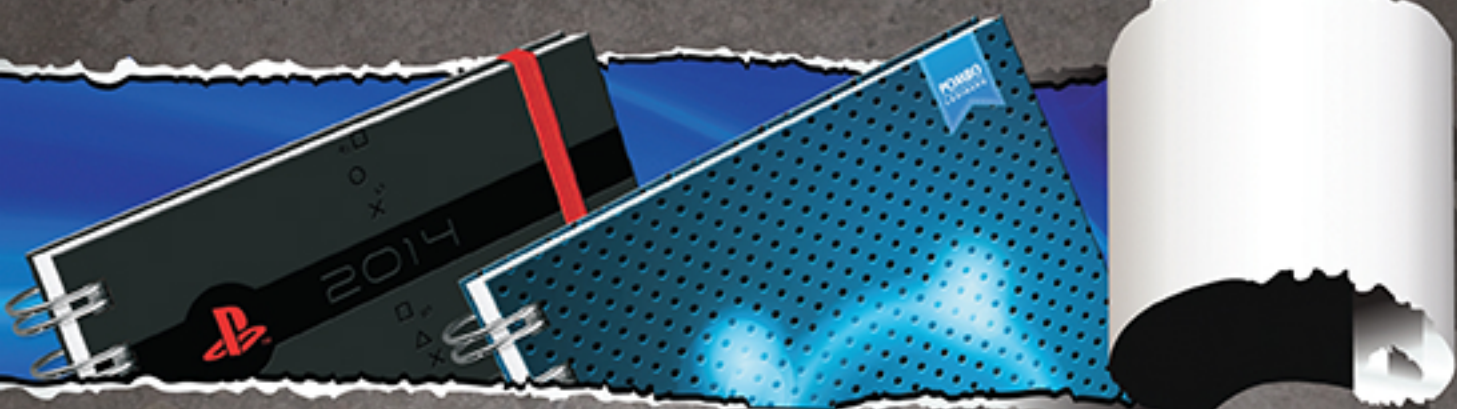
PlayStation.



© 2012 Sony Computer Entertainment America LLC. ModNation is a trademark of Sony Computer Entertainment America LLC. Developed by United Front Games. *Playstation and "PS" family logos are trademarks of Sony Computers Entertainment Inc.

PlayStation.

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, "PS2", logo are trademarks of
Sony Computer Entertainment Inc. Manufactured under license by Sony
Computer Entertainment America.

www.pombolediberg.com.br


POMBO
LEDIBERG