



PS3™
PlayStation 3

PS4™

PSVITA™
PlayStation Vita

Revista Oficial – Brasil

Nº 177 • Ano 15 • Junho 2013 B • R\$ 10,90

PlayStation®

PREVIEW

Gran Turismo 6

1.200 carros,
33 locais e mais
novidades
do novo
simulador

DETONADO

Remember Me

Guia de segredos
com 25 curativos
SAT, 40 memórias,
15 aumentos de
foco e 55 insetos

**The Last
of Us**

Testamos como
é combater
humanos e
infectados

JOGAMOS O NOVO

FIFA 14

Testamos e aprovamos essa novidade na E3

- Movimentação dos atletas
- Sistema inédito de proteção
- Nova física da bola

OUTROS LANÇAMENTOS DA E3

- Call of Duty: Ghosts • The Evil Within
- Wolfenstein: The New Order
- Castlevania: Lords of Shadow 2
- Skylanders Swap Force • Destiny

MAIS GRID 2 • DEFIANCE • SAINTS ROW IV



• BOOK OF SPELLS



ISSN 1516-6260

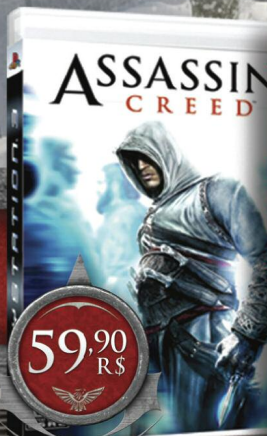


NOVOS PREÇOS
A PARTIR DE:

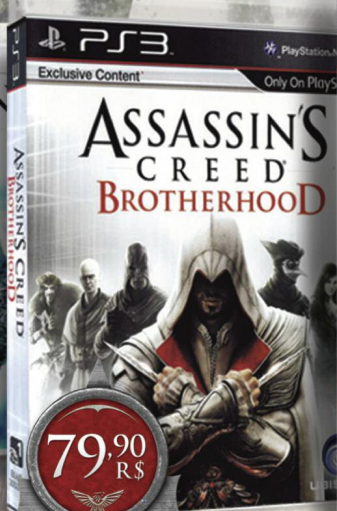
59,90
R\$



AGORA
A HISTÓRIA É



59,90
R\$



79,90
R\$



99,90
R\$



79,90
R\$



FACEBOOK.COM/UBISOFT.BRASIL

LOJAS AMERICANAS

AMERICANAS.COM



OUTRA



59,90
R\$

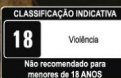
UBISOFT®

PS3

PlayStation 3



PlayStation Network



GEEK

pontofrio.com

proximo

Ricardo

Saraiva

shop time

Submarino

Walmart



Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Tânia Roriz
Vivi Carrara

Revista Oficial Brasil

PlayStation

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

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

PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade:
Maurício Dias (11) 3038-5093 - São Paulo
publicidade@europacet.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@europacet.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@europacet.com.br
Gerente: Flávia Pinheiros
Assistente de vendas: Michele Pereira
Promotor de vendas: Leonardo Cruz

ASSINATURAS E ATENDIMENTO AO LEITOR

Gerente: Fabiana Lopes (fabiana@europacet.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.europacet.com.br
E-mail: atendimento@europacet.com.br

ADMINISTRAÇÃO

Renata Naomi, Paula Orlandini,
Gustavo Barbosa e Evaldo Nascimento
DESENVOLVIMENTO DE PESSOAL
Tânia Roriz e Elisângela Harumi

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



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

Distribuidor Exclusivo para o Brasil:

FC Comercial Distribuidora S.A.
Impressão: 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.



Muitos testes

A surpresa dessa edição foi participar do evento Pré-E3. Se visitar a E3, o maior evento de videogames do planeta, já é uma honra, o que dizer de um evento secreto que antecipa boa parte do que será exibido na E3. Foi incrível! Nós fomos os primeiros brasileiros a participar desse evento sigiloso, que aconteceu em Santa Monica, nos EUA. Trouxemos de lá muitos segredos para revelar nesta edição... E talvez fosse possível garimpar mais revelações, mas ficamos entretidos demais nas partidas de FIFA 14. Tenho certeza que você não vai nos culpar por isso, afinal, um brasileiro não pode simplesmente sentar no sofá e jogar só uma ou duas partidas de futebol – ainda mais um game tão bom.

Outra oportunidade bacana foi poder testar mais algumas partes de *The Last of Us*. Alguns membros da equipe da Naughty Dog vieram até São Paulo para participar de um evento da Sony para a imprensa e trouxeram uma nova demo, focada em mostrar a diferença do combate contra inimigos humanos e contra infectados. O negócio é tenso!

Quando essa edição chegar nas suas mãos, *The Last of Us* terá acabado de chegar nas lojas. Siga o meu conselho: compre esse jogo sem pensar. É um dos títulos mais incríveis que já testamos no Play 3, com uma história de sobrevivência realmente opressora e alguns personagens que você vai sentir afinidade de cara. Só ficamos preocupados quando um dos membros do estúdio disse que o final será surpreendente... Não sei se estamos prontos para ver alguma tragédia ou coisa do tipo entre Joel e Ellie, os protagonistas que já adoramos. Tomara que não seja isso. Não mesmo! Credo!

E fique atento a próxima edição da PlayStation. Além da cobertura da E3, vamos estreiar um novo projeto gráfico para a revista. E você pode participar com sugestões, basta entrar no nosso Facebook e conversar com a galera da redação. O endereço é [facebook.com/playstationrevistaoficial](https://www.facebook.com/playstationrevistaoficial).

Humberto Martinez

Redator-chefe • humberto@europacet.com.br

PARCEIROS A relação
entre Joel e Ellie guia
o jogo por um roteiro
muito envolvente

Se for o caso, reclame.

Nosso objetivo é a Excelência!



Redação

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



Correspondência

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



Publicidade

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



Digital

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

Agora também
para iPad,
iPhone e iTouch



Em "Buscar"
digite o nome
da revista

SOBREVIVÊNCIA



PlayStation®3
agora fabricado
no Brasil.



POR APENAS:
R\$1.099,00



O BRASIL VIVE EM ESTADO **PLAY**

sony.com.br/games

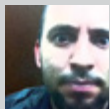


PlayStation

Revista Oficial Brasil

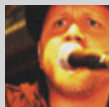
Aquecimento da E3 do jeito que o brasileiro gosta: com futebol!

A REDAÇÃO DA PLAYSTATIONBR



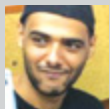
★ Humberto Martinez

Redator-chefe e colecionador de almas trabalhistas



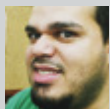
★ Alexandre (Nani)

Editor de arte, músico, designer e essas coisas artísticas



★ Douglas Pereira

O Dougão manja mais de PlayStation do que Kaz Hirai



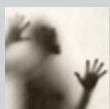
★ Gilsomar Livramento

Redator, detonador, ilustrador, jogador de RPG e chorador



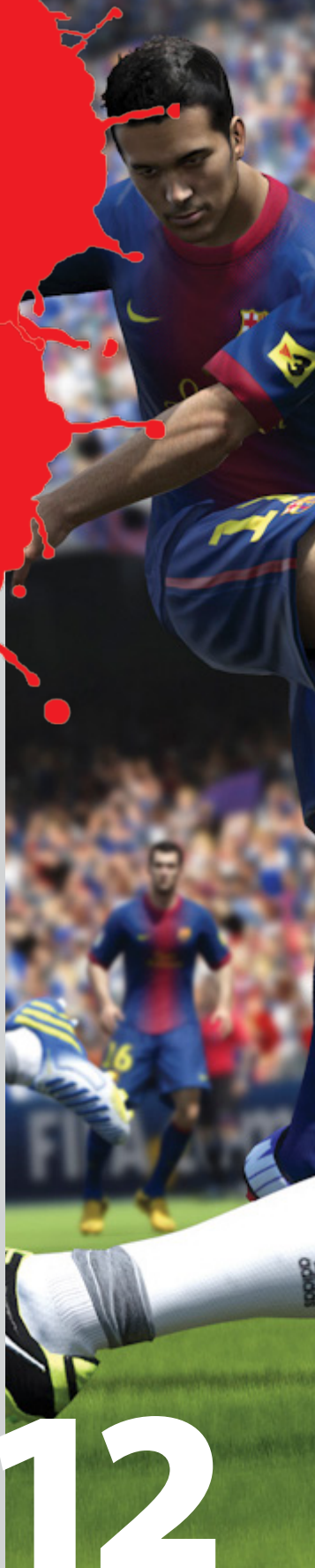
★ Pedro Sciarotta

Sangue novo, literalmente, na redação PlayStation



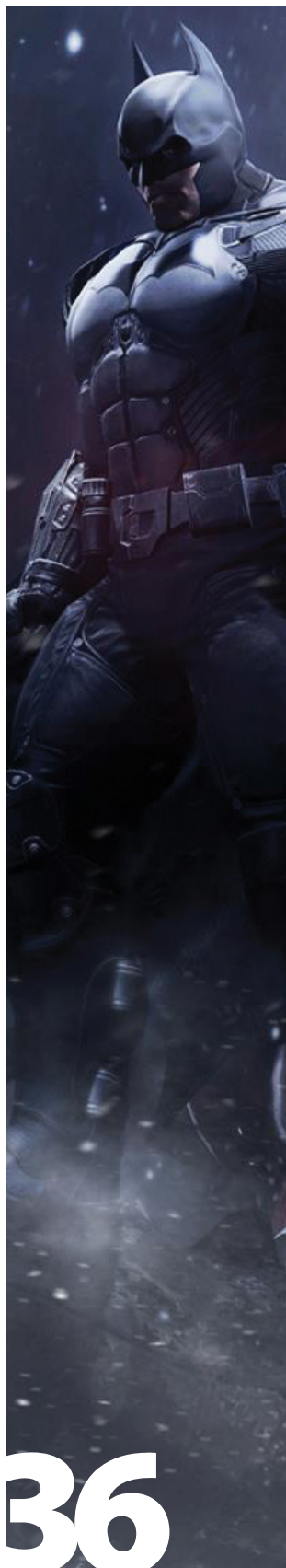
★ Alma Sebosa

O editor do podcast ganhou seu apelido seboso dos ouvintes



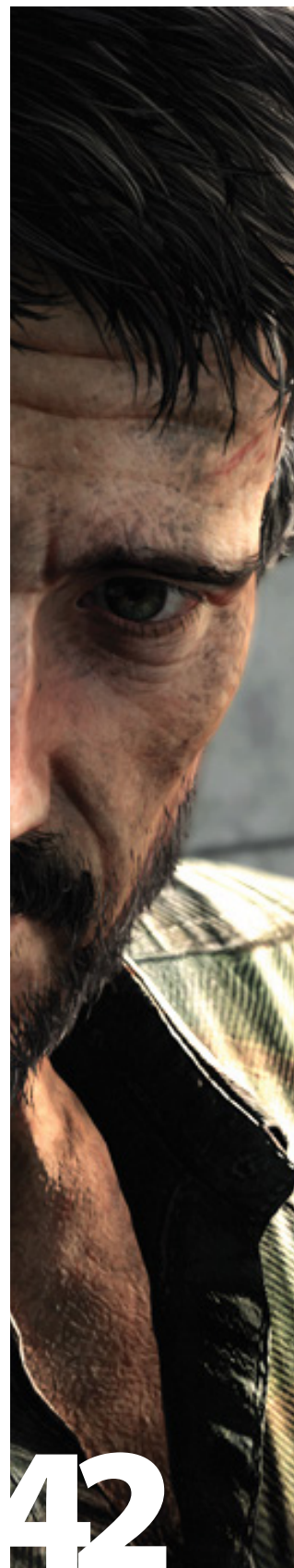
CAPA FIFA 14

Em evento da pré-E3, jogamos o novo simulador de futebol e outros grandes lançamentos



PRÉVIA Arkham Origins

A nova aventura de Batman vai mostrar o início da "carreira" do homem morcego



PRÉVIA The Last of Us

Sobrevivência e tensão em uma dos melhores jogos que já testamos esse ano



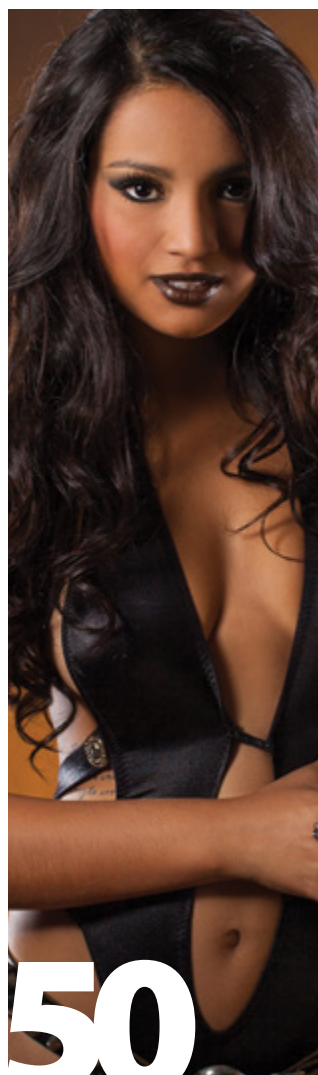
LED SMART TV 3D PHILIPS

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**.



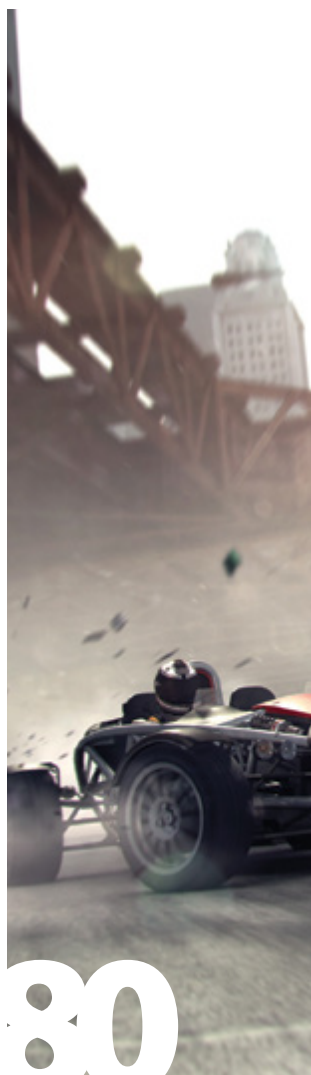
GAROTA PLAY Karine Guzman

Até o Esqueleto do He-Man gostaria de posar nas mãos da nossa Garota Play



DETONADO Remember Me

Não esquecemos de pegar todos os itens dessa aventura em Paris



ANÁLISE Grid 2

A qualidade continua em alta nos simuladores da Codemasters

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

ESPECIAIS

• Cobertura pré-E3 10

SEÇÕES

• Garota Play 50

PRÉVIAS

• Batman: Arkham Origins 36
• The Last of Us 42
• Saints Row IV 54
• Gran Turismo 6 56

DETONADO

• Remember Me 60

ANÁLISES

• Grid 2 80
• Livro de Feitiços 86
• Defiance 88
• A Tirania do Rei Washington 90



f LojaBigBoyGames
t LojaBigBoyGames

LANÇAMENTO

Em **The Last of Us**, jogo de ação da produtora Naughty Dog exclusivo para PS3, os protagonistas Joel e Ellie lutam para sobreviver no ambiente hostil de um mundo destruído por uma terrível praga. Um título que promete um visual de primeira, já que toda a qualidade gráfica vista em Uncharted 3 será empregada aqui, com melhorias. A movimentação dos

personagens será feita a partir da captura de movimentos dos atores, que também estão encarregados da dublagem.

THE LAST OF US



**FRETE
GRÁTIS**

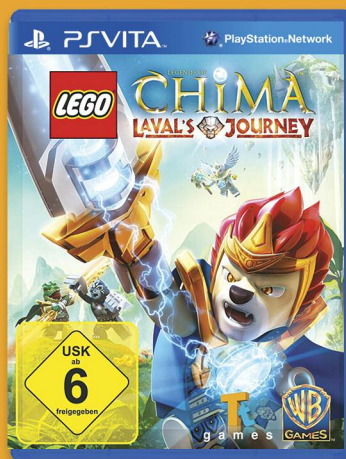
**TOTALMENTE
EM PORTUGUÊS**



CHEGANDO EM BREVE



DEADPOOL
JUNHO/2013
PLAYSTATION 3



**LEGO LEGENDS OF CHIMA:
LAVAL'S JOURNEY**
JUNHO/2013
PSVITA



REMEMBER ME
JUNHO/2013
PLAYSTATION 3



MURAMASA REBIRTH
JUNHO/2013
PLAYSTATION 3

CONFIRA MUITO MAIS EM NOSSO SITE!

www.bigboygames.com.br

Parcele suas compras em até **12x** no cartão de crédito.

Central de Atendimento
(19) 4062-8041

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



CALL OF DUTY: GHOSTS ▶ Uma engine totalmente nova para levar o FPS mais popular do mundo ao próximo nível



LORDS OF SHADOW 2 ▶ O novo episódio de Castlevania é difícil e vai fazê-lo suar com batalhas cascas-grossas e sequências rápidas de QTEs

Mascote

A Activision mostrou muitas evoluções técnicas para o seu novo *Call of Duty*, mas gerou brincadeiras por apontar com muita paixão que uma das maiores atrações inéditas é um cachorro aliado



EA SPORTS ▶ Madden 25 e FIFA 14 mostram como os esportes ficarão mais realistas e completos no PlayStation 4



Pré-E3 2013

As atrações do evento secreto que revela o que vai bombar na E3

Por Humberto Martinez, enviado secretamente a Santa Monica, EUA

Um troféu inédito pipocou na tela de conquistas da **Revista PlayStation**: participar da Pré-E3. Esse evento é tão secreto que talvez você não tenha ouvido falar. Raios, nós mesmos não sabíamos exatamente o que era até sermos convidados. Pensando bem, tudo que envolve a Pré-E3 é tão sigiloso que, talvez, nem deveríamos estar escrevendo sobre isso. Tarde demais!

A Pré-E3, como o nome já dá a pista, é um evento que antecede a E3. Enquanto a E3 foi agendada para o início de junho, a Pré-E3 foi no começo de maio. Em vez de ser um evento centralizado em um só local, como é a E3 no já tradicional Convention Center, em Los Angeles, cada participante da Pré-E3 (só as grandes produtoras) escolhe a sua base—geralmente hotéis com vista

para as praias de Santa Monica. Em salas fechadas, os poucos jornalistas tem acesso à parte dos segredos guardados para serem destaques na E3. Depois de assinarem muitos contratos de confidencialidade, é claro. Quebre esse sigilo e um agente secreto vai atravessar o vidro da sala da sua casa para puni-lo. Você só está lendo sobre isso agora porque porque o embargo acabou após a data do final da E3.

Nada que é visto na Pré-E3 pode ser revelado antes da E3, então qual é a função do evento? Muitas. A mais evidente é usar a seleta imprensa especializada como cobaia. É mais fácil mostrar versões de demonstração de um jogo ou medir a aceitação do seu discurso diante de um pequeno público do que diante de milhares



THE EVIL WITHIN ▶ Será que o criador de Resident Evil conseguirá criar uma nova fórmula para o terror?

A E3 é o maior evento de videogames do mundo. Já a Pré-E3 é como um treino para o grande show

de jornalistas na E3. Demos podem ser consertadas a tempo e discursos podem mudar de rumo de acordo com a recepção desse público.

Há lendas de que, em edições passadas da Pré-E3, aspectos de alguns jogos foram simplesmente excluídos dos projetos finais após serem muito criticados na Pré-E3. Um veterano do evento me jurou que já jogou um game de kart de *Uncharted*, mas ele deixou escapar um sorriso suspeito ao contar isso...

Não é à toa que a elite desses convidados é chamada de "Juizes da E3"—afinal, todo evento secreto que se preze precisa de eleitos com ainda mais privilégios. Nem todos os convidados da Pré-E3 são juizes. Fomos convidados pela EA Sports, então atuamos como juizes dos

games dessa produtora. Fomos a eventos de outras empresas, como Activision, Bethesda e Konami, mas não como juizes. Essa foi a primeira vez que um veículo brasileiro foi convidado para a Pré-E3, então já foi um ótimo começo. A diferença entre os juizes e os seres humanos normais é que eles são "obrigados" a jogar tudo que é exposto. Mesmo os games que não estarão jogáveis na E3. Eles estão ali para julgar os games que vão concorrer a prêmios como "O melhor FPS da E3", e para isso precisam botar a mão na massa.

Nas próximas páginas, você vai conhecer ao que tivemos acesso nessa nossa primeira Pré-E3... quer dizer, tudo que vimos por lá e que podemos contar sem ativar agentes destruidores de janelas. ▶



WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER ▶ Uma vilã nazista, idosa e um tanto pervertida é uma das atrações desse FPS rejuvenescido



USE O CORPO ▶ Um botão para ativar a "proteção de bola" trouxe mais estratégia e controle para as disputas



FIFA 14

O simulador está cada vez mais íntimo do esporte real



Diferente da correria ininterrupta da E3, o nosso teste de FIFA 14 na Pré-E3 foi tranquilo e divertido. Parecia até aquela tarde gostosa de partidas com a galera na sala de casa. Só que, em vez da companhia daquele amigo mala que só sabe bater penâltis no meio do gol, ali no sofá estavam os produtores de FIFA 14, como Aaron McHardy. Nem dava para saber direito quem era jornalista ou produtor no local: ali só havia jogadores de verdade, do tipo que não tira os olhos da tela enquanto bate papo para não perder um lance

ou tomar um gol de bobeira.

A conversa central era sobre FIFA 14, obviamente, mas também falamos sobre o futebol mundial, sobre a próxima Copa do Mundo e também sobre curiosidades do futebol brasileiro. Quando Aaron disse que as cobranças de pênaltis de FIFA 14 não teriam diferenças em relação à edição anterior, comentamos sobre a recente e hilária adiantada do goleiro do São Paulo, Rogério Ceni, na semifinal do Campeonato Paulista, contra o Corinthians. Mesmo contra as regras, seria divertido tentar enganar o juiz

em um lance desse tipo em FIFA 14. Mas os produtores nos explicaram que a série de futebol da EA respeita bastante as regras da FIFA e evita simular qualquer característica do futebol real que não seja leal ou mal vista pela federação – como a mania de fingir faltas do futebol brasileiro. O foco dos caras é recriar o futebol arte da

O jogador veterano terá de reaprender a jogar, pois há muitas coisas diferentes em FIFA 14

PARCERIA ATIVA ▶ Enquanto você controla um jogador, os demais vão buscar espaços livres na defesa adversária



TESTE DA VERSÃO PARA PS3
PlayStation
OficialBrasil



O VALOR DO ESPAÇO ▶ Note como o jogador precisou jogar o corpo para trás para conseguir espaço para dar um chute mais forte, de improviso

forma mais correta, por mais que eles tenham achado divertido a ideia de adicionar uma certa dose de "malandragem brasileira" no simulador esportivo.

MOVIMENTAÇÃO

O teste rolou com uma versão pré-alpha de FIFA 14, com 60% do projeto desenvolvido, então

Jogadas

Os atletas buscam sempre os melhores espaços e o toque de bola fica mais recorrente. Assim o jogo ganha força e foco no meio de campo, que é onde costumam ser criadas as jogadas no futebol real (nos games, os jogadores são viciados em usar as laterais)

FIFA 14



PS3/PS4/VITA

LANÇAMENTO

24 DE SETEMBRO (PS3) • N/D (PS4/VITA)

PRODUTORA EA CANADA

DISTRIBUIDORA EA SPORTS

muita coisa pode mudar até o lançamento. Mas já dava para sentir o peso das melhorias na física da bola e da movimentação dos atletas. O jogador veterano certamente terá de reaprender a jogar, pois muita coisa funciona diferente. Não tanto por conta de algumas mudanças nos controles, mas pela forma como os atletas respondem à interação com a bola, com o gramado e com os jogadores ao seu redor.

Quando palavras não serviam para explicar as novidades da

movimentação, Aaron não se importava em correr pela sala para mostrar como o joelho de um jogador precisa dobrar durante uma parada brusca e como isso deve influenciar na simulação da jogada. Essa energia do produtor não vem só da paixão de Aaron pelo futebol virtual, mas por sua afinidade com o esporte real: antes de ser escalado para a EA Sports, ele foi atacante da seleção jamaicana do técnico Renê Simões (atual diretor do Vasco da Gama).

Aaron abandonou os campos por problemas no joelho, mas a sua experiência como jogador é importante para saber o que é preciso para um game de futebol parecer um jogo de futebol. Para Aaron, está claro que a chave da simulação está na melhoria da animação dos atletas.

FIFA 14 estreia um sistema de animação e física de movimentos chamado Movimento de Precisão. Com ele, toda a movimentação dos jogadores é baseada em passos realistas capturados por

um atleta comum. Como exemplo, Aaron mostrou a diferença de como os jogadores paravam repentinamente, quase como uma estátua, quando o jogador largava a alavanca analógica em FIFA 13. Em FIFA 14, ao soltar o controle, o jogador passa por um processo mais natural de desaceleração, diminuindo os passos gradativamente, até para evitar uma contusão.

Falando em contusões, essas novas animações e físicas dos jogadores também modificam ▶



Variações

A inteligência mais refinada faz com que ações inusitadas, como deixar a bola passar para um colega em uma cobrança de lateral ou desviar de um lançamento para tentar surpreender o goleiro, façam parte da mecânica de forma mais ativa

a forma como os atletas se desgastam em campo. Aqueles que fazem muita firula, como o santista Neymar, por exemplo, vão ficar cansados mais rápido do que os outros atletas. Esse tipo de jogador costuma mudar o rumo da direção da bola com muita frequência nas fintas e isso exige mais movimentos com as pernas, fator que será medido pelo sistema como uma atividade física mais desgastante.

Ainda no que diz respeito à movimentação, a nova engine responsável por essa área fez com que *FIFA 14* deixasse para trás velhos problemas. Quem joga *FIFA* e *PES* sabe que, desde o saudoso Super Nintendo, é uma dureza fazer um movimento circular com um jogador em

campo ou interromper uma corrida em linha reta para voltar pela direção oposta. Agora isso rola com mais naturalidade, como explica Aaron. "Antes de criar a nova engine, quando o jogador corria para fazer uma volta, a animação seria com o atleta diminuindo a velocidade, fazendo a volta e só então você voltaria a controlá-lo. Há um longo tempo 'sem resposta'. Nós sentimos que isso não estava certo, por isso criamos a engine de locomoção. A ideia é melhorar a resposta do jogo para você poder fazer algo a qualquer momento. A corrida do jogador é construída passo a passo, então toda vez que ele coloca o pé no chão é possível mudar a rota. Em um drible, você vê claramente o jogador mudar

O jogo mede o esforço das pernas e determina a fadiga dos jogadores

a direção. Isso acaba com aquela má impressão robótica ao tentar fazer uma trajetória circular com a bola. É possível notar cada passo claramente e isso faz a diferença."

Além dos atletas de linha, os goleiros e os árbitros também têm novas movimentações baseadas no Movimento de Precisão. Ao correr para mostrar um cartão, o juiz vai diminuindo o passo para não trombar com o jogador ao mesmo tempo em que levanta o braço. Já os goleiros dão passos mais realistas antes de dar um pulo, como ao trotar

rapidamente para trás em bolas aéreas ou ao cercar um atacante para fechar seu ângulo de visão.

PROTEÇÃO

Uma das grandes apostas de *FIFA 14* é a proteção de bola, ativada ao segurar o botão **L2**. O atleta toma a frente da bola e usa as costas e os braços para impedir que o adversário tome sua frente e a bola. O jogador protege de forma mais realista e bruta o domínio da gorduchinha. Da mesma forma, quando está com a bola nos pés, os atacantes



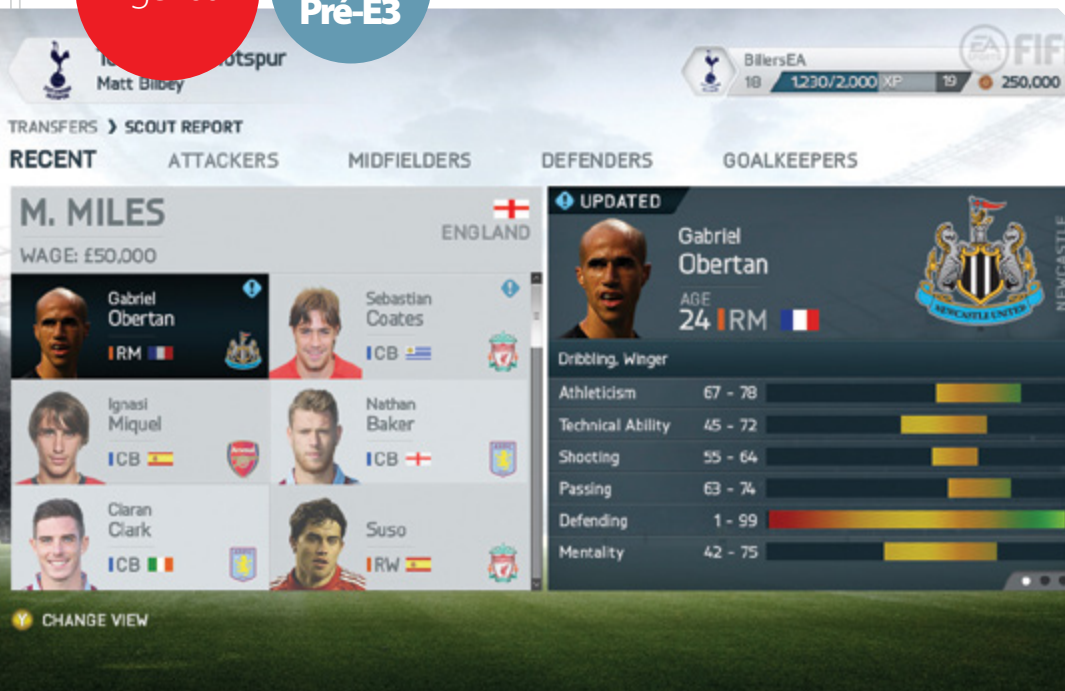
também conseguirão se livrar de forma mais realista de investidas violentas por trás ou até "chamar falta" perto da área. "Fizemos animações específicas para os movimentos de proteção. Você vai ficar frustrado quando ver que o atacante escapou de sua investida. Em *FIFA 13*, ficamos felizes de conseguir proteger a bola durante a corrida, mas a qualidade visual não era tão boa. Não parecia certa. Agora adicionamos essa nova leva de animações de proteção à bola para tornar tudo mais realista", promete Aaron.

CHUTES A GOL

O que importa mesmo é fazer gol, e em *FIFA 14* está uma beleza arriscar chutes de fora da área ▶



CHUTAR É PRECISO! ▶ Com uma maior variedade de tipos de chutes, você vai querer arriscar de fora da área o tempo todo



Olheiros

O Global Scouting Network permitirá acompanhar de perto o trabalho dos olheiros no mundo todo e eles oferecerão informações mais precisas, o que promete facilitar a busca por atletas mais jovens e por futuras estrelas do futebol mundial de uma forma mais fiel à realidade.

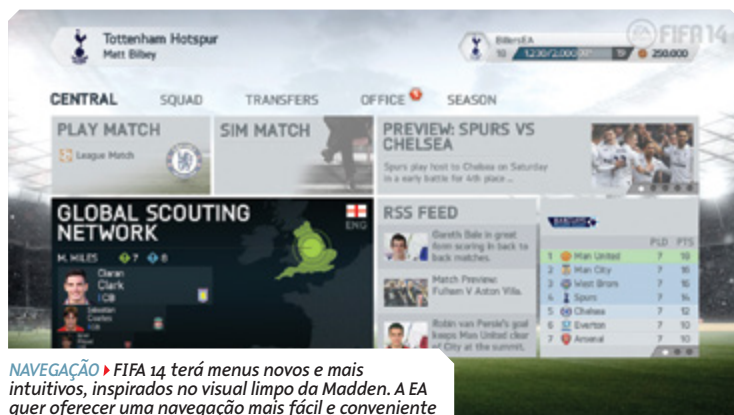


graças à nova engine. Há uma ótima sensação de impacto e de velocidade na bola. E há muito mais chances de que o chute saia parecido com o que você imaginou, ainda mais se você respeitar os passos do jogador antes de chegar com o pé na bola. Aperte o botão de chute quando estiver com a bola muito perto do pé do atleta e o chute sairá mais atrapalhado, torto e fraco. Aperte a uns dois passos de distância e a chance de assistir a um chute brilhante no ângulo vai aumentar. Essa análise da situação é chamada Pure Shot, explicada melhor por Aaron: "Quando você não tem tempo para ajustar a perna e a sua única chance de chute é com o pé 'errado', provavelmente o chute vai sair errado. É assim

que acontece no mundo real. Não queremos que seja possível marcar um gol toda vez, em cada situação. Devem existir erros. Criamos novas animações que mostram como a bola é chutada em situações que o jogador não está na posição correta de chute. Não significa que você não vai marcar. O chute pode ser esquisito e ainda entrar, mas a trajetória da bola será um pouco diferente. A velocidade será um pouco menor também, então há um impacto no gameplay".

Em FIFA 14 há animações para mais tipos de chutes: colocados, fracos, diretos, prensados... Tudo depende da sua combinação da força do chute com o cálculo da posição do jogador no Pure Shot.

Em uma das muitas vezes em



NAVEGAÇÃO ▶ FIFA 14 terá menus novos e mais intuitivos, inspirados no visual limpo da Madden. A EA quer oferecer uma navegação mais fácil e conveniente

que Aaron disse "Me empresta o controle que eu vou te mostrar uma coisa legal", nós vimos o Rising Shot. É aquele chute que começa despretenso, mas que ganha uma velocidade e força maior durante a trajetória

da bola. "Nesse caso, pode-se dizer que a bola pega na veia", brincou o produtor.

Para os chutes funcionarem tão bem, obviamente a bola teve de sofrer ajustes. Lógico que não no formato, Kiko. Na física.

Chute direito

As coisas mais óbvias costumam ser as que geram grandes mudanças. Respeitar o timing dos passos para determinar a eficiência de toques e chutes é a regra mais básica para quem joga futebol, mas só agora vai ter uma importância maior em FIFA. E, pelo que testamos, já faz toda a diferença do mundo.





Em vez de atuar em blocos, a nova zaga é muito mais individual

Em *FIFA 13* já haviam bons efeitos, como a curva no trajeto da bola em um chute a longa distância. Com a nova engine de *FIFA 14*, foi possível refinar essas alterações, mostrar melhor os efeitos de um chute de "três dedos" e as curvas de cobranças de escanteios.

ZAGA DINÂMICA

O pessoal da EA Sports pretende fazer do seu novo futebol uma "caixinha com mais surpresas" do que costuma ser. Há um vício do jogador comum em usar só investidas ofensivas pelas laterais do campo. Você sabe: correr pela lateral + lançamento na área = gol de cabeça e dancinha para a torcida. Futebol é muito mais do que só isso, ainda mais para os produtores da EA Sports, mais acostumados com o estilo de toque rápido pelo meio do campo do futebol europeu. Para

eles, essas jogadas viciadas pelas laterais são como jogar em trilho, correndo em linhas retas para frente e para trás.

A ideia para incentivar outras jogadas em *FIFA 14*, primeiro, é deixar a movimentação mais fluída, como já explicamos. Assim o atacante que está correndo em linha reta pela lateral pode mudar de direção com velocidade a qualquer momento. E, para dar suporte a isso, há mais dribles para aplicar durante a corrida. A segunda mudança está no posicionamento da marcação.

Com os zagueiros mais afastados e menos opressores, o jogador será incentivado a tentar mais tabelinhas e jogadas ousadas no "um contra um", o que deixou o jogo mais bonito e imprevisível. Isso é parte do que a EA chama de Pressão Defensiva Dinâmica, que faz com que os zagueiros

controlados pelo computador fiquem mais distantes daquele zagueiro que você assumiu o controle, criando espaços para o ataque evoluir. Mas isso não quer dizer que eles não estão fazendo parte do esforço para retomar a bola, mas que estão bloqueando outros atacantes que podem representar perigo de gol. Com a Pressão Defensiva Dinâmica, sua zaga "entende" que você está pressionando um atacante e que pode dar conta sozinho da situação, enquanto eles se ocupam em analisar outras possibilidades por conta própria. A nova Inteligência Artificial sabe que mesmo um atacante de costas para o gol pode receber a bola e virar para um chute rápido, então vai trabalhar para que isso não aconteça. Aquela marcação em blocos da série *FIFA* foi trocada pela individual de *FIFA 14*.

FIM DE JOGO

Entre tanta conversa com os produtores, jogatina e testes das novidades de *FIFA 14*, não

percebemos que essa etapa da Pré-E3 já tinha acabado. Quando olhamos para os lados, todos os jornalistas já tinham partido para a sala de comes e bebes. Enquanto nós e os produtores continuávamos na sala naquela velha história de "só mais uma partida". O pessoal do evento já havia começado a desmontar as estruturas. Só paramos quando um segurança chegou e disse: "Pessoal, vocês precisam mesmo parar de jogar e nos deixar fechar essa área". Poxa! Nem mais uma "melhor de três" de saideira!?

Ilustrei isso por um motivo: entre todas as dúvidas que você possa ter sobre a próxima temporada de *FIFA*, há uma certeza que você deve ter em mente: o game está nas mãos de pessoas que gostam de verdade de videogames e de futebol, assim como você e os seus amigos. Talvez até gostem mais do que você, afinal a sede da EA Canadá, em Burnaby, onde *FIFA 14* está em produção, tem um campo de futebol oficial!!! "Bora" marcar um contra?! ▶

CRAQUE ▶ Aaron deixou os gramados para unir a paixão pelo futebol e pelos games em uma só profissão



Papo de boleiro

Entrevistamos o produtor que foi jogador profissional de seleção

Entre uma revanche e outra nas partidas de FIFA 14 da Pré-E3, tentamos forçar o ataque para arrancar os segredos do novo game em um bate-papo com o produtor Aaron McHardy. Perdemos as partidas, mas conseguimos boas respostas ao menos. ^^

PRO-BR Com os novos dribles em velocidade, as partidas terão um ritmo mais acelerado? Será mais fácil passar por um zagueiro?

Acredito que o equilíbrio do jogo será bem diferente em relação ao ano passado. Isso não significa um jogo mais veloz, porém com mais controle e com ênfase na criação de jogadas. Para atingir esse equilíbrio contamos principalmente com duas características. A primeira é a precisão nos movimentos. Com a nova tecnologia, os jogadores correm de forma mais realista. Isso

serve tanto para as curvas quanto para aceleração/desaceleração e velocidade máxima. A segunda são os dribles em velocidade. Nos outros anos, você estaria preso a um ângulo de 22,5 graus quando estivesse correndo. A limitação existia para ajudar a manter a velocidade e preservar aquele "momentum". Com as novas animações, esse ângulo aumentou e tiramos os "trilhos" dos jogadores para driblar em velocidade. Não é necessariamente mais fácil passar por um zagueiro, mas é diferente. Você pode passar mais facilmente se estiver mais rápido, mas será mais fácil perder o controle em uma velocidade alta. É esse equilíbrio que torna FIFA 14 diferente.

PRO-BR Os Jogos de Habilidade foram uma inovação divertida. O que podemos esperar como novidade?

Os Jogos de Habilidade se tornaram muito populares. Na última vez que

eu olhei, eles haviam sido jogados 2,5 bilhões de vezes em FIFA 13. Para esse ano, estamos colocando novos jogos e características. Um deles é ter bolas múltiplas em um jogo. Não posso falar muito, mas acho que os fãs não ficarão decepcionados.

PRO-BR Que mudanças podemos esperar para o FIFA Ultimate Team?

Esse modo se tornou um dos mais populares em FIFA. Diariamente, mais de 3,4 milhões de pessoas jogam FIFA Ultimate Team. E mais de 17 milhões de jogadores são transferidos para que os elencos sejam reformulados com base nas performances reais dos jogadores de futebol. Estamos preparando novos planos bem legais para o FIFA Ultimate Team, mas só poderemos falar perto do lançamento.

PRO-BR Como é criar um jogo para duas gerações diferentes de videogames?

A filosofia de FIFA é refinar as características que temos no jogo para assegurar uma qualidade alta, estar atento ao feedback dos nossos fãs para que possamos priorizar o que importa mais para eles (e fazê-los felizes), e inovar com novas funções para que todo ano a gente possa criar algo inesperado, que mude a experiência e faça os jogadores falarem 'hossa, como eles pensaram nisso?'. No exato momento, temos uma lista enorme de coisas que poderíamos fazer melhor e coisas que queremos atingir. Nessa geração de consoles, conseguimos entregar todas as características que pensamos para o jogo. Assim, penso que o futuro possui uma promessa tremenda com os novos consoles, e nunca estivemos tão preparados para uma transição como agora.

PRO-BR O que o Sistema Global de Olheiros contribui para o modo Carreira? Ele se tornou

Aaron McHardy

Produtor de FIFA 14

Aaron McHardy é o único membro da equipe de FIFA que jogou futebol internacionalmente. Ele participou do sub-21 e do time olímpico da Jamaica. Aaron é o produtor que comanda a parte de gameplay de FIFA 14 e está nessa função há cinco anos, ajudando a moldar o estilo de jogo que levou FIFA ao topo.

Trabalhando com engenheiros e animadores, o time de McHardy foi responsável por introduzir os Skills Moves, Tactical Defending, dribles em 360º graus, táticas customizadas e a engine de impacto de jogadores. Um fato curioso é que McHardy apareceu na empresa em 2005 para fazer capturas de movimentos para FIFA Street e depois voltou como produtor em FIFA 08. McHardy é apaixonado pelo Arsenal, da Inglaterra.

um modo mais de gerenciamento?

Não acredito nisso, porque o objetivo final do Sistema Global de Olheiros é acrescentar profundidade ao jogo, que, por sua vez, continua focado na performance do jogador em campo. Se você estiver jogando o modo Carreira como treinador, a emoção das janelas de transferência ficarão espalhadas pelo ano inteiro. É possível mandar olheiros para diferentes países à procura de talentos escondidos e jogadores que o seu time precisa. Você pode ser específico e pedir um atacante alto e matador ou ser mais vago e pedir algo como um meio-campista experiente. Olheiros melhores

custam mais dinheiro, mas trazem uma informação mais apurada. A informação inicial é sempre uma pista sobre os pontos fortes do jogador. Caso haja interesse, é necessário pesquisar mais sobre ele para conhecer as habilidades detalhadamente. Gerenciar os olheiros e encontrar novos talentos é uma forma de aumentar as atividades para além das janelas de transferências, mas, como eu disse, são os resultados no campo que importam, no fim das contas.

PRO-BR Como vai funcionar o apelo social dos modos online?

Temos algumas inovações no EA Sports Football Club e no Dia de

Jogo, mas não posso falar sobre isso agora. O que eu posso dizer é que gostamos de pensar no EA SPORTS Football Club como uma rede social de futebol onde 14 milhões de fãs se conectam e competem ao redor do mundo. Tudo o que você faz em FIFA 14 é levado em consideração e você pode subir de nível ganhando pontos de experiência. É possível comparar o seu ranking com o de outros amigos e compartilhar grandes feitos para determinar 'quem é o melhor jogador de FIFA', e qual a comparação do seu nível em termos mundiais. Amarrado aos modos online, esses foram nossos focos em termos de competição social no passado e é o que planejamos continuar fazendo.

PRO-BR Há algo mais que os jogadores precisam saber?

Como sempre, colocamos nossa alma e coração no jogo desse ano (e continuaremos até finalizá-lo). Acredito que temos algumas funções revolucionárias, como o movimento de precisão e a proteção de bola, além das melhorias usuais. Em resumo, o nosso objetivo esse ano foi dar ênfase à construção de jogadas (com as características já citadas), melhorar a Inteligência Artificial, além de elevar a emoção do gol com a nova física da bola e o Pure Shot. O jogo está bem diferente, então prepare-se para jogar algumas partidas até se acostumar. ▶

VÍDEO
DA VERSÃO
PARA PS4
PlayStation.
Oficial Brasil

PS3/PS4

LANÇAMENTO

5 DE NOVEMBRO

PRODUTORA INFINITY WARD

DISTRIBUIDORA ACTIVISION

Call of Duty

GHOSTS

Uma nova engine, modelagem muito realista... e um cachorro!



A apresentação de *Ghosts* no evento da Activision não mostrou cenas convencionais de combate. Nada de guerrilha urbana intensa ou prédios desabando em cenas cinematográficas—o que não quer dizer que *Ghosts* não terá essas características-padrão da série. O foco ali era mostrar uma nova

engine. Isso mesmo: uma engine totalmente nova, enfim! Afinal, até *Black Ops 2*, a série usava evoluções da jurássica engine IDtech 3 de *Quake III*, de 1999.

Ghosts trará só novidades: mundo, personagens, narrativa, tecnologia e mecânicas—tudo novo. Quer dizer, a alma da trama não é "tããã" inovadora assim.

Os Estados Unidos sofreram ataques massivos, e as forças militares norte-americanas estão devastadas. Os "Ghosts" surgem como uma força especial de soldados unidos para lutar contra forças superiores inimigas. Combater "o mal" em solo americano não é novidade nem para a série *Call of Duty*.

O vídeo da apresentação mostrou muitas comparações entre os gráficos de *Modern Warfare 3* e *Ghosts*. A nova

engine transforma ambientes em um mundo fotorrealista. Com um clique nas opções do sistema de programação, era exibidas as diferenças de um cenário de *MW3* e *Ghosts*. Antes, um rochedo na selva era plano, com pedras que pareciam ter relevo só por conta de truques na textura. Agora, ao ativar o número de polígonos superior de *Ghosts*, cada pedra ganha volume e medida própria. Pode parecer perfumaria, mas o cenário visto como um todo



ILUMINAÇÃO ▶ A incursão na mata é marcada por focos de luz atravessando os galhos das árvores



K9 ▶ Entre as novidades, está a estreia de um cão aliado, criado com captura de movimentos do garotão da foto acima



RENOVAÇÃO ▶ Sol no rosto, mata rasteira volumosa... A nova engine pode ser a desculpa para recriar jogos da Segunda Guerra Mundial



ganhava mais vida quando o programador alternava, em tempo real, entre os efeitos de *MW3* e *Ghosts*. A cena percorreu por uma mata com muito volume de árvore e plantas, efeitos de luz e fumaça mais convincentes. Para o que vale de fato em um jogo de guerra, a nova engine criou as armas com modelagem mais realista que você já viu, com riscos, sinais de envelhecimento e até número de série visíveis. Para o braço que segura essas armas, a

nova engine criou uma melhor resolução de texturas, criando detalhes como machucados, cortes e sujeira nos dedos.

A demonstração encerrou com uma cena subaquática. O grupo *Ghosts* mergulha até um ponto onde inimigos estão procurando algo que afundou. Uma embarcação passa acima, na superfície, e o pulso do sonar é ensurdecedor, o que obriga os *Ghosts* a procurar abrigo nos destroços afundados. Nessa

A modelagem das armas e dos braços nunca foi tão realista na série quanto em *Ghosts*

cena, o orgulho da Activision é a riqueza da vida marinha: peixes agridem independentes e mudam o seu rumo com a aproximação dos soldados. É um ambiente tão bonito e tranquilo que não parece *Call of Duty*, até o grupo

inimigo perceber a presença dos *Ghosts* e começar um tiroteio debaixo d'água.

Não foi possível indentificar a "alma" desse novo jogo de guerra, devido à falta de cenas de ação, mas a parte técnica promete. ▶

PS3/PS4

LANÇAMENTO 2014

PRODUTORA TANGO GAMEWORKS

DISTRIBUIDORA BETHESDA

The Evil WITHIN

VÍDEO
DA VERSÃO
PARA PS4
PlayStation
Oficial Brasil

O criador de Resident Evil revela a sua nova visão do terror



Quando o detetive Sebastian chega na cena do crime, sente que há algo diferente. Diversas pessoas foram assassinadas nesse local (parece um hospital ou faculdade). A movimentação é sem pressa, e o clima é conduzido por um trilha sonora calma, com um toque de maldade. A sensação é a de que você pode respirar a tensão ao seu redor, fazendo pressentir que algo ruim pode acontecer repentinamente. Parece uma volta às origens de Shinji Mikami, o criador de *Resident Evil*, responsável por *Evil Within*. Então algo acontece...

Ao investigar as câmeras de segurança, Sebastian vê que ainda há alguém no local,

matando pessoas no subsolo. O assassino se move com uma velocidade absurda e empala suas vítimas, uma a uma, com uma espada. Então ele encara a câmera e aparece logo atrás de Sebastian.

O detetive não foi morto, mas acordou horas depois, preparado para um destino pior. Pendurado de cabeça para baixo em ganchos de uma espécie de açougue, ele vê corpos pendurados ao seu redor. A trilha sonora agora vem de um gramofone. A música é antiga e gentil, um contraponto para golpes secos e pesados de um cutelo que corta carne na sala ao lado. O homem enorme retalha um cadáver tranquilamente. Não há sinais da presença do misterioso



ACOUQUE DO MAL ▶ Cadáveres pendurados e um assassino preparando a sua reserva de bifes do mês. Ah, o horror!

espadachim que o atacou.

Sebastian consegue se soltar, mas não pode fugir pela porta ao lado. Está trancada. A chave está no balcão perto do açougueiro assassino. Enfraquecido e ferido, Sebastian espera o açougueiro se afastar e segue abaixado, em silêncio, até a chave. Ele consegue pegá-la, mas é visto. Começa uma

situação que lembra o game *Clock Tower 3*. O criminoso liga uma serra-elétrica e dá início à perseguição. Sebastian sabe que não tem chances em um confronto sem arma, então usa armários, balcões e outras áreas do cenário como esconderijo. Em muitos momentos, o assassino fica a alguns passos do policial,



MONSTRUÁRIO ▶ Há muitos inimigos realmente nojentos e apavorantes, flagelos de carne e maldade

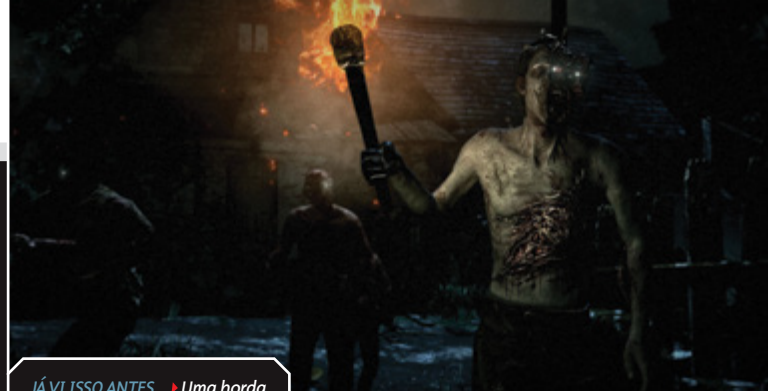


que não pode nem respirar para não ser descoberto. Não há mais trilha sonora e o silêncio é opressor. Qualquer ruído pode resultar em uma morte violenta.

Cada vez mais adaptado à situação, Sebastian começa a pensar melhor e sabe que pode aproveitar a aparente burrice do seu perseguidor. Ele arremessa

garrafas e tijolos para atrair a atenção do maníaco para outros pontos e assim consegue fugir, após passar por uma sala com enormes serras circulares nas laterais (que lembra o clima dos filmes *Jogos Mortais*).

Ao escapar e chegar na superfície, Sebastian não pode crer no que vê: a cidade inteira,



JÁ VI ISSO ANTES... ▶ Uma horda de "zumbis" com tochas cerca o personagem em uma vila. *Resident 4* manda lembranças



The Evil Within tem o clima de survival horror, com cenas de combates e momentos de exploração

exceto pelo edifício onde estava preso, está destruída. Não parece ser o efeito de uma bomba, pois a civilização foi praticamente engolida por uma cratera, talvez causada por um terremoto.

Sem apresentar qualquer explicação para a catástrofe, a apresentação pula para um estágio futuro do jogo. Sebastian está em uma cabana na floresta (ou montanha), cercada por seres que lembram zumbis. Rápidos e com um brilho sinistro nos olhos, eles querem invadir a casa. A cena lembra o início de *Resident Evil 4*, com aquele clamor histérico de uma turba assassina. Sebastian, mais acostumado com situações desse tipo, prepara armadilhas com bombas de proximidade nas portas e janelas. Aparentemente há um sistema de criação de armas.

O estilo de combate também lembra *Resident Evil 4* e 5, com movimentação mais lenta para andar e mirar simultaneamente, com opção de atirar nas pernas

dos alvos para atrasá-los, ou na cabeça para destruí-los sem gastar muita munição. Feridos caídos podem ser incendiados com seu isqueiro.

Quando o clima começa a ficar cada vez mais perigoso, com os inimigos cercando o detetive em um corredor e o vento uivando forte pelas frestas, outra surpresa bizarra: uma enchente de sangue atravessa o corredor e Sebastian é transportado para um cenário totalmente diferente (talvez um laboratório industrial). Afinal, o que está acontecendo? Seriam alucinações? Antes de conseguir analisar o que está acontecendo, Sebastian vê um cadáver tornar-se um monstro aracnídeo aterrador e a apresentação termina.

The Evil Within tem o clima de um bom survival horror, pesado e tenso, com cenas de ação que dividem espaço com momentos de "tranquilidade" para investigar territórios sombrios. Parece uma obra digna de Shinji Mikami. ▶

PS3

LANÇAMENTO 2013

PRODUTORA VICARIOUS VISIONS

DISTRIBUIDORA ACTIVISION



MODELAGEM ▶ Os skylanders virtuais também foram melhorados e parecem bonecos feitos de massinha



MELHOR VERSÃO ▶ Além de ser o episódio mais bonito da série, *Swap Forces* explora bem as habilidades dos monstros



Skylanders

SWAP FORCE

A coleção de bonecos skylanders ficou ainda mais atraente e útil



A galinha dos ovos de ouro da Activision ficou mais atraente na versão *Swap Force*. A série, que se tornou a número um em vendas de brinquedos nos EUA, investiu em uma ideia para tornar os bonecos ainda mais atraentes: agora eles podem ser combinados para trocar novas habilidades.

São 16 novos personagens que podem ser divididos ao meio. Isso porque a parte inferior do boneco ativa uma habilidade especial. Os

bonecos com o símbolo de uma escada na base, por exemplo, podem escalar certos elementos do cenário. Se você quiser emprestar essa habilidade para outro boneco, basta tirar a base do personagem e encaixar no

outro. A Activision garante que serão mais de 250 combinações possíveis entre as habilidades das bases com as partes de cima dos personagens, responsáveis pelos poderes de ataque dos guerreiros skylanders. Se você

Além dos 16 novos bonecos, Swap Force aceita todos os antigos de Spyro's Adventures e Giants

pegar a parte superior do Wash Buckler e combinar com a base do Magna Charge, por exemplo, criará a habilidade Wash Charge, que adiciona o tipo elemental da primeira técnica com a funcionalidade da segunda, criando algo diferente.

Além da citada habilidade de escalada, as bases podem adicionar técnicas de Dash para deslizar rapidamente pelo cenário ou até transformação em névoa. Há outras bases ainda não reveladas pela Activision.

Todos os bonecos lançados nos dois games anteriores, *Skylanders: Spyro's Adventures*



e *Giants*, são compatíveis com *Swap Force* – mas é claro que as combinações só podem ser feitas entre os 16 novos, produzidos com os encaixes necessários.

Suspeita mesmo foi ver como a série evoluiu graficamente com *Swap Force*. O visual era muito mais simples nos dois games anteriores, e o game vai ganhar mais detalhes e elementos na tela. Até as cores parecem mais vivas, mas isso é a impressão causada pelo maior número de elementos na tela.

E há uma novidade muito importante, apesar de ser extremamente básica: os personagens podem pular. Pois é, isso era impossível até o momento e boa parte dos desafios de exploração era baseada na falta dessa habilidade essencial em um jogo de aventura. Antes, em vez de pular uma simples mureta, era preciso descobrir outra rota ou montar uma rampa para prosseguir. Isso significa que o estilo de desafios vai sofrer modificações em *Swap Force*. No teste, já encontramos muitos minigames inéditos, sempre bastante divertidos e premiados com itens colecionáveis que vão incentivar a permanência por mais tempo no mundo dos monstros *skylanders*. ▶

COMBINAÇÕES ▶ A base dos novos bonecos podem ser retiradas e encaixadas em outros personagens



LIDER EM PRÉ-VENDAS,
CONFIRA FOTOS EM NOSSO SITE



Jogo em português



PS3 Super Slim



PELOTAO
DELIVERY



Acessórios



Aceitamos seu jogo usado como pagamento

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

Rua: Quinze de Novembro, 240
Loja 3 - Centro

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

@pelotaodosgames /pelotaodosgames

(11) 3104.7446

PELOTAODOSGAMES.com.br



AKIMBO ▶ As armas do game são variações futuristas de arsenais comuns. E você pode empunhar duas de cada!

TESTE
EM PC COM
CONFIGURAÇÃO
DE PS4
PlayStation
Oficial Brasil

PS3/PS4

LANÇAMENTO 2013

PRODUTORA MACHINE GAMES

DISTRIBUIDORA BETHESDA



Wolfenstein THE NEW ORDER

Dificuldade elevada e bom-humor são os elementos de renovação da série



Eu confesso: quando a Bethesda anunciou *The New Order*, logo pensei: "Quem precisa de mais um *Wolfenstein*?". Afinal, games de tiro na Segunda Guerra Mundial estão saturados há anos e não há muito espaço para genéricos na competição contra títulos

"Triple A", como *Call of Duty*, *Battlefield* e *BioShock*. Mas eu joguei *The New Order* e não me arrependi disso.

Baseado no que vi em cerca de 30 minutos de boa jogatina, *The New Order* pode até tomar a vaga do falido *Duke Nuken* na categoria "jogos de ação que são

cafonas, porém engraçados". William Joseph "B.J." Blazkowicz, a versão moderna do sujeito que só mostrava o rosto no canto da tela nos jogos da série é um piadista (ou tenta ser). Ele tem uma frase de efeito para cada inimigo derrotado. No começo, ele soava meio bobo, mas me acostumei e

até gostei do cara. E há outros personagens promissores, como uma velha nazista muito tarada e maluca, que sempre assedia o seu soldado bonitão de estimação.

No mundo de *The New Order*, os nazistas venceram a Segunda Guerra Mundial e dominaram toda a Europa. B.J. é um agente infiltrado no exército alemão, encubido de missões de sabotagem.

A fase para os testes situava-se em Londres. A capital inglesa está praticamente destruída e é vigiada



Só offline

Pode parecer estranho para o mercado atual, mas *The New Order* não terá um modo multiplayer. Nem local, nem online, tampouco coop. A jogatina será focada apenas no modo Single Player offline, com o tradicional Modo Campanha, em diversos países da Europa



FACA NA CAVEIRA ▶ Inimigos de costas podem ser eliminados com um golpe. Sem novidades aqui

por exércitos, armaduras robóticas de combate e cães robôs. É um jogo de tiro clássico, de progressão por corredores, focado em adquirir novas armas, sobreviver a ondas de ataques, coletar outras armas mais poderosas e assim segue.

O que me chamou a atenção,

além do bom humor, é a dificuldade. Assim como nos jogos de tiro mais antigos, aqui a sua energia não se recupera quando B.J busca abrigo em um tiroteio. É preciso encontrar medicamentos, e eles não são nada abundantes. Isso obriga a pensar antes de pular de frente para uma tropa inimiga e a repetição de "tentativa e erro" torna-se a sua estratégia para aprender a avançar. Os inimigos no teste

eram bastante burros e não simulavam estratégias em grupo, mas eram muitos abundantes e o nível de dano das armas é alto. Não ver um inimigo nas suas costas pode levar a morte em segundo.

Para compensar a desvantagem numérica, é preciso procurar certas vantagens no cenário. É possível arrancar uma metralhadora fixa do chão para usá-la contra uma máquina de combate em outra

área. E há uma arma laser que é indicada para cortar grades que bloqueiam sua rotas, mas servem também para cortar pedaços de metal dos "murinhos" de proteção, para poder mirar pelo buraco sem precisar levantar a cabeça e se expor ao perigo. Essa arma também serve para cortar contêineres para procurar itens e munições, então pode ser uma atração criativa se surgirem mais usos para ela no restante do jogo.

The New Order parece genérico e não se leva muito a sério, mas parece ser um FPS simpático e seu desafio pode ser um diferencial contra os games fáceis atuais. ▶

A arma laser corta grades que bloqueiam os caminhos e serve também para abrir furos oportunos nos muros de proteção

PS3/PS4

LANÇAMENTO 2014

PRODUTORA BUNGIE

DISTRIBUIDORA ACTIVISION

DESTINY

Os criadores de Halo mostram como inventar um novo mundo de ficção científica



A Bungie foi a produtora dos três primeiros episódios de *Halo*, série que, praticamente sozinha, popularizou o Xbox 360. Agora o estúdio pretende atingir um público maior, e a sua nova marca, *Destiny*, será lançada também para PS3 e PS4.

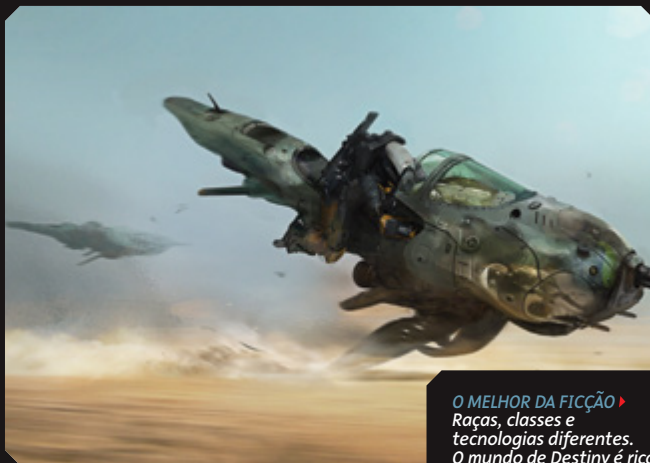
Destiny parece *Halo*. Um FPS de ficção científica, que acontece 700 anos no futuro, em um mundo pós-apocalíptico. O evento que ficou conhecido como "O Colapso" marcou o final do período de paz e de evolução tecnológica, quando os humanos colonizaram outros planetas do sistema solar. Os sobreviventes foram salvos pelo "Viajante", um corpo celestial esférico que deu poderes aos Guardiões da Cidade. O herói do game é um guardião que deve proteger a última cidade da raça humana contra a invasão das raças Fallen e Cabal, que já dominaram todas as colônias.

Os guardiões são divididos em três raças: humanos, awokens e exos. Os awokens são inspirados em elfos, vampiros, fantasmas e anjos, então são os mais belos e misteriosos. Os exos são seres de combate, baseados em zumbis, no Exterminador do Futuro e, por que não, em Master Chief (o protagonista da série *Halo*).

Além da raça, o jogador pode optar pela classe que vai adotar: hunter, warlock ou titan. Hunters são exploradores baseados nos caçadores de recompensa de *Star Wars* (como Han Solo) e no Pistoleiro Sem Nome, interpretado por Clint Eastwood. Já os warlocks são como feiticeiros e usam os poderes do Viajante para criar

armas especiais, inspirados nos jedis de *Star Wars* e em Gandalf, de *O Senhor dos Anéis*. Se você quiser jogar com alguém mais no estilo de *Halo*, sua classe será a titan, de soldados futuristas peritos em ataques corporais e em uso de armas pesadas. Além de Master Chief, os titãs são inspirados nos stormtroopers, os soldados de *Star Wars*.

Destiny não parece ser um "reboot disfarçado de *Halo*". Tudo indica que se trata de um universo tão rico quanto, com eventos dinâmicos que podem ser diferentes para cada jogador. *Destiny* vai exigir que a conexão com a internet esteja sempre ativa, pois o mundo do game será compartilhado entre os jogadores. Haverá partidas cooperativas e competitivas, mas estamos mesmo curiosos para conhecer melhor a história por trás desse universo apresentado no evento da Activision, na Pré-E3. ▶



O MELHOR DA FICÇÃO ▶
Raças, classes e tecnologias diferentes. O mundo de *Destiny* é rico

JOGUE OS MELHORES GAMES E GANHE PRÊMIOS



CONCURSO de FÉRIAS

Se você curte games como Age of Wushu, Ikariam, World of Tanks, Drift City e outros 1000 jogos do catálogo Rixty, então você não pode perder essa chance.

Compre créditos Rixty, curta a página e compartilhe uma frase no seu Facebook citando a promoção para atrair seus amigos. As melhores frases levam prêmios incríveis.



Super PC



iPad 16Gb



Headset

rixty
SEUS CRÉDITOS ONLINE

"Rixty é a mais nova forma de pagamento em dinheiro ou online."

www.Rixty.com.br



facebook.com/RixtyBrasilOficial



* As imagens presentes no anúncio são meramente ilustrativas e não representam os prêmios finais da promoção.
Válido para compras e compartilhamentos entre 01 de Junho e 15 de Agosto.



PS3

LANÇAMENTO

FINAL DE 2013

PRODUTORA

MERCURY STEAM

DISTRIBUIDORA

KONAMI

Castlevania LORDS OF SHADOW 2

A ascensão e queda do Drácula vai exigir talento e dedicação dos jogadores



Depois da nossa visita ao estúdio da Mercury Steam na Espanha, foi a vez de testar *Lords of Shadow 2* pra valer na Pré-E3. Cara... que jogo difícil! Mais do que o primeiro.

A cena do teste foi a mesma que descrevemos no preview da edição passada de **PlayStation**. Provavelmente o início do jogo, Drácula revela os seus poderes

em um tutorial durante o cerco da Irmandade da Luz ao seu castelo vampiresco.

O combate é simples, daquele jeito que dá gosto de jogar. É fácil emendar combos, o timing para o parry é tolerante (basta apertar defesa na hora certa) e a troca de armas durante a luta não exige nenhuma peripécia, basta apertar os botões do ombro do

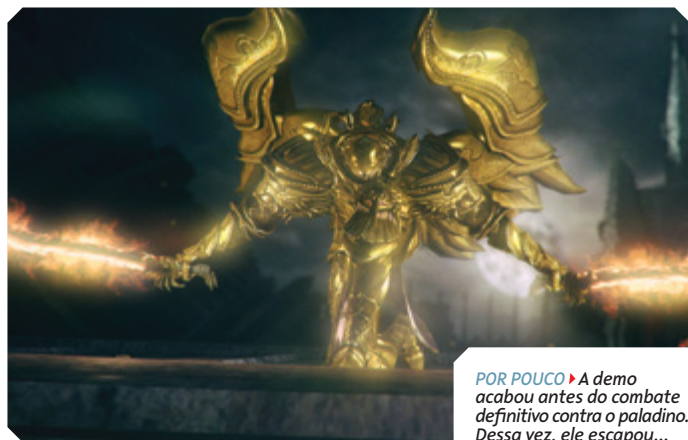
controle. Difícil é resistir ao assédio dos inimigos, cada vez mais ágeis e donos de habilidades perigosas. O paladino voador pode ser um pesadelo se você não deixar parte da sua atenção dedicada a saber quando usar o dash para fugir de seus ataques ou defender quando não der para fugir. O problema é que é tão viciante atacar, que costuma ficar difícil desistir de um combo para evitar um ataque.

A parte em que mais sofremos foi relacionada a exploração e aos Quick Time Events. Quando o inimigo gigante começa a esmurrar o castelo (com Drácula no meio do caminho), é preciso apertar botões no tempo certo para escapar em uma cena pré-roteirizada. Era um pouco difícil apertar o botões na hora certa, porque o medidor demorava um pouco para chegar no ponto certo e a pressa de escapar do punho gigante que se aproxima

fazia apertar o botão na hora errada. Com Drácula morto, a cena volta instantes antes para uma nova tentativa.

Ao escalar o corpo do gigante, havia três tipos de desafio: 1. achar o caminho certo, indicado por parafusos minúsculos na textura (isso é bom, dá uma adrenalina ter de procurar o seu caminho enquanto o gigante não para de se mover); 2. escapar das lâminas e engrenagens mortais no seu caminho (era preciso calcular o tempo do salto e da rotação das armadilhas); 3. atrair os disparos do paladino voador para destruir as trancas das passagens.

Com isso, *Lords of Shadow 2* mostrou que será um jogo difícil também na exploração de cenários, que não está ali para ser só uma distração entre um combate e outro. E a promessa dos produtores é que essa demo é uma amostra gentil do nível de dificuldade que nos espera. Cruzes! ▶



POR POUCO ▶ A demo acabou antes do combate definitivo contra o paladino. Dessa vez, ele escapou...

 PlayStation®

THE LAST OF US

- ELEITO MELHOR JOGO DA E3 2012
- ÁUDIO EM PORTUGUÊS



LANÇAMENTO!



O BRASIL
VIVE EM
ESTADO
PLAY

NAUGHTY DOG

SOBREVIVER NÃO É TUDO



www.sony.com.br/thelastofus

©Sony é uma marca comercial registrada pela Sony Corporation. ©Sony Computer Entertainment America LLC. The Last of Us é uma marca comercial da Sony Computer Entertainment America LLC. Criado e desenvolvido por Naughty Dog, Inc. O logotipo Sony Computer Entertainment é uma marca registrada da Sony Corporation. "PlayStation", "PS3" e os logotipos da família "PS" são marcas registradas Sony Computer Entertainment Inc. Imagens meramente ilustrativas.

SONY

TESTE
DA VERSÃO
PARA PS3
PlayStation.
Oficial Brasil

PS3/PS4

LANÇAMENTO

AGOSTO (PS3) • N/D (PS4)

PRODUTORA EA SPORTS

DISTRIBUIDORA EA

Madden NFL 25

**Comemorando 25 anos de
carreira com muito estilo**



O novo *Madden* comemora 25 anos de existência (o game estreou em 1989), por isso adotou o "25" no título, em vez de "14". Para o PS3, o game vai usar a Infinity Engine 2, uma versão modificada da Impact Engine de *FIFA*. Para o Play 4, o game vai usar uma engine de nova geração, a Ignite, criada com o eterno propósito de aproximar o esporte virtual da realidade.

A presença de um jogo de futebol americano em uma revista brasileira é o sinal da mudança dos tempos. Esse esporte tem conquistado certa popularidade entre os brasileiros, tanto que *Madden 13* foi lançado oficialmente aqui pela EA.

A primeira mudança visível de *Madden 25* é a nova interface gráfica, agora mais dinâmica por usar o estilo Metro, a mesma do Windows 8. Mais importante do que menus é o sistema Run Free,

com 30 novas animações para quando um dos seus jogadores estiver correndo com a bola. Agora será possível usar combos de movimentos (ou tentar) para se livrar de mais de um jogador e continuar no progresso com a posse da bola oval.

Outra nova adição é uma barra de stamina (fôlego), que é gasta conforme o uso de movimentos para escapar dos defensores. O jogador fica mais lento conforme fica cansado. Com isso, abuse das corridas, e o Running Back pode ficar cansado durante o jogo, então é preciso gerenciar o ataque e balancear corridas e passes.

Outro incentivo para os fãs é a estreia do Owner Mode, um modo de gerenciamento no qual você banca o dono do time. Será possível mudar a sede oficial do time para outra cidade, construir um estádio novinho e tomar inúmeras decisões, desde



DEFESA MAIS AGRESSIVA
▶ A nova mecânica para os defensores inclui mergulhos para o tackle... E há esquivas também

o preço do cachorro-quente em dias de jogos importantes até decidir contratações e investir em ações de marketing. Será possível mudar o time de lugar para 17 outras cidades, incluindo "reviver" times que fecharam no passado. Algumas cidades, como Chicago ou Houston, até podem receber um segundo time. O mais bacana é que esse Owner Mode

pode ser jogado a distância do console, por meio de tablets ou smartphones.

Serão 32 times no total, com a possibilidade de expandir o leque de jogadores com os destaques que estão despontando na liga colegial dos EUA, a NCAA. E será possível procurar por jogadores com o sistema de Scout e fazer ofertas para contratá-los. ▶



Novo site rickygames.com encha o carrinho sem sair de casa.

Siga e curta
a RickyGames



Novo site RickyGames, mais moderno, atualizado com os jogos e acessórios de última geração. Acesse nossa página e aproveite nossas promoções. Com a RickyGames é assim: Clicou, comprou, chegou.



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



www.rickygames.com.br

PS3

LANÇAMENTO

SETEMBRO

PRODUTORA EA

DISTRIBUIDORA EA

NHL 14

Saia na porrada e dê entrevistas na nova temporada



Patinadas à parte, a atração do nosso teste de *NHL 14* foi o novo sistema de pancadaria na pista: caso você não saiba, o "direito" de sair na mão com o adversário está nas regras da NHL. A luta usa a Enforcer Engine, baseada no mesmo motor de combate responsável pelos jabs e ganchos da franquia *Fight Night*. Para quem não conhece, o jogo de boxe da EA é conhecido pelo uso constante das duas alavancas analógicas para golpear, sendo uma para cada braço.

No nosso primeiro contato com *NHL 14*, entretanto, isso não ficou tão legal quanto esperávamos. As lutas são insossas, com pouca ação e pontuadas por uma troca de socos tão lenta que mais parece uma disputa de sapatos por turnos. Além disso, a física não colabora em nada, com um sistema de colisão ineficiente e

pouca variedade de movimentos. Mas... talvez isso seja mais legal para a galera norte-americana, pois os jornalistas locais que participaram do teste gritavam em êxtase quando começa uma pancadaria na tela.

E há outras novidades de impacto. *NHL Collision* é a aposta da EA para estreitar o sistema de

colisão importado do FIFA, o Impact Engine. Com isso, o jogo ganhou muito mais realismo e diversão nas trombadas e empurrões dos patinadores. Como tudo é baseado em física, o jogador pode contar com resultados mais realistas nessas disputas, como, por exemplo, um jogador menor e mais leve nunca

levará vantagem sobre um brutamonte pesadão naquelas jogadas expremidas pela lateral.

O modo carreira *Live the Life* permitirá, além de jogar, que você dê entrevistas e interaja com os companheiros de clube, sendo que cada escolha afeta no relacionamento com os fãs e com os companheiros de time. 



DESAFIO ONLINE • O modo Temporadas, similar ao de FIFA, vai aparecer pela primeira vez em NHL

Diversão Garantida!

facebook

CURTA NOSSA PÁGINA NO FACEBOOK

GP
MEGASTORE

Rua Clóvis Bevilacqua, 185 - Jd. Brasil **Campinas/SP**

GAME DELIVERY (19) 3212-2656

THE LAST OF US

TODO O SITE EM ATÉ
10X S/ JUROS
OU DESCONTO DE 10% À VISTA

JOGOS NOVOS DE PS3
R\$ 45
A PARTIR DE
PREÇOS ABAIXO DO MERCADO

LANÇAMENTOS

PS3



VENDAS PARA TODO O BRASIL

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



Previews

As maiores promessas,
surpresas que podem
dar certo e os grandes
lançamentos **para os
consoles PlayStation**



Batman Arkham Origins

Na véspera de Natal, os supervilões querem a cabeça de Batman

A pós dois excelentes episódios de *Batman: Arkham* (*Asylum* e *City*) da Rocksteady, era só questão de tempo para que uma nova aventura do homem-morcego chegar.

O anúncio trouxe novidades que não estávamos esperando. *Batman: Arkham Origins* não será produzido pela Rocksteady, é uma “prequel” (acontece antes dos outros jogos) e virá na mesma época de um game diferente e exclusiva para Vita, *Batman: Arkham Origins Blackgate*. Santa surpresa portátil, Batman!

De volta às origens

Embora a produção de *Arkham Origins* esteja nas mãos da Warner Bros. Games Montreal, parece não haver motivo para preocupações. O estúdio vai manter a estrutura de mundo aberto e o estilo de controle intuitivo dos jogos anteriores, ao mesmo tempo em que traz uma expansão do universo criado pela Rocksteady. O que pode não ser tão legal é a ideia de levar a história de volta ao passado, já que os eventos de *Origins* ocorrem anos antes de *Arkham Asylum*, o primeiro jogo da série.

Esse negócio de “origens”, “prequel” e “mostrar o princípio de tudo” já virou um clichê bem chato nos videogames, mas até que tem chances de dar certo com Batman. Isso porque o herói já era um guerreiro imbatível no segundo episódio e seria difícil evoluir-lo além do que já vimos. A proposta então será levá-lo de volta a um ponto da sua vida onde havia margem para falhas, pois o homem-morcego estava no seu “início de carreira” (Pois é! Também achávamos que Batman era um ninja imbatível desde que vestiu o traje pela primeira vez).

Velhos amigos

O palco da aventura é Gotham, aquela cidade sombria e repleta de plaquinhas de metal perto dos portões dizendo “Protegida pelo Homem-Morcego”. O problema da vez é o Máscara Negra, o chefe da máfia local (aquele sujeito com cabeça de caveira). Cheio de rancores com Batman, o vilão mandou divulgar no submundo (será que superbandidos usam Twitter?) que pagará uma fortuna para quem trouxer a cabeça do herói em uma bandeja.

Além de instigar os criminosos pés de chinelo locais, assassinos



NEGÓCIOS SUOS ▶ São oito os vilões que aceitaram a oferta do Máscara Negra para matar Batman



Máscara Negra

Antes de ser chefe do crime na cidade de Gotham, Máscara Negra chamava-se Roman Simons, um dos amigos de infância de Bruce Wayne. Após um escândalo, Roman se sentiu traído e humilhado quando Bruce, para ajudá-lo, comprou as empresas da família Simons. Fanático por máscaras, Roman criou uma para si usando madeira do mausoléu de seus pais e adotou a alcunha de Máscara Negra para buscar vingança contra Bruce. Mas os seus planos têm um empecilho: Batman.



COMBATE ▶ "Se não está quebrado, não conserte", disse o produtor Ben Mattes sobre o combate



experientes, mercenários e supervilões vão caçar o herói. Batman será o alvo de todos os tipos de caras maus.

Entre os vilões que já foram confirmados para a aventura, destaque para o sempre incrível Exterminador, também conhecido como Slade, e o mafioso Oswald Cobblepot – bem antes de ser conhecido como Pinguim.

A vantagem de ser uma prequel será a volta de alguns personagens famosos que já foram enfrentados nos outros episódios, como Coringa, Bane, Espantalho e Crocodilo. A Warner não confirmou se a participação deles será na trama principal, com aparições especiais ou se serão chefes de missões paralelas.

Embora *Arkham Origins* mostre

um Batman em ascensão de carreira, ele é uma figura temida no submundo do crime, mas longe de ser o herói infalível. Aqui ele vai cometer erros e isso vai deixá-lo em situações críticas. Além de sobreviver a atentados, Batman terá de lidar com o lado podre da polícia de Gotham. Alguns policiais corruptos podem se tornar inimigos sem aviso prévio.

No meio disso tudo, o Morcego tenta descobrir a verdade por trás dos planos do Máscara Negra e quer conquistar a confiança dos bons policiais de Gotham. Detalhe: todo esse clima de tensão acontece em uma única noite fria, na véspera de Natal.

O roteiro está sob os cuidados de Eric Holmes (diretor criativo) e Dooma Wendschuch (diretor de ▶



RECONHECE? ▶ Antes de se tornar o Pinguim, o vilão era conhecido como Oswald Cobblepot



narrativa e escritor), dupla que busca inspiração no quadrinho *Batman: Ano Um* – famoso arco de histórias escritas por Frank Miller que redefiniu a origem do herói e adicionou um clima mais sombrio a esse universo.

Bat-bugigangas

A mecânica de combate e exploração que foi sucesso em *Arkham City* vai voltar com leves ajustes e novidades. Uma delas é um tipo inédito de garra remota que funciona de forma parecida

A cidade de Origins é dividida em "velha" e "nova" Gotham. Isso dobra o tamanho do mundo de *Arkham City*

com o gancho do protagonista de *Just Cause 2*. A bugiganga permite acertar dois objetos e puxá-los para arremessá-los. Isso permite nocautear dois inimigos ao mesmo tempo, ou prender um alvo a um objeto pesado ou móvel. Não sei o que você fará com essa nova ferramenta, mas nós vamos

prender um inimigo na traseira de um ônibus em alta velocidade e assistir ao resultado comendo bat-pipoca. Também é possível criar armadilhas criativas, como pendurar objetos (explosivos ou itens pesados), atrair inimigos para o local e cortar a corda com uma batarangue para derrubar

o objeto sobre os pobres alvos.

Exercer a criatividade será um dos pontos bacanas, ampliando mais as possibilidades do modo predador (técnica de esconder-se em locais altos de áreas fechadas para realizar ataques furtivos ou assustar os bandidos), da tática de capturar e amarrar inimigos de ponta-cabeça, e da visão detetive (usada para coletar evidências nas cenas de crime).

Esse crescimento também se reflete na cidade de Gotham, que se divide em dois distritos: Velha Gotham, área pobre e familiar (a região localizada em *Arkham City*, porém menos degradada e sem muros de isolamento) e Nova Gotham, área nobre marcada por grandes arranha-céus. Em comum, os distritos transmitem uma atmosfera sinistra contrastada por enfeites natalinos, estátuas de gárgulas, ruas esquisitas e tempestades de neve.

Segunda a produtora, podemos esperar um território duas vezes maior que o do último jogo. Mas não se preocupe com a viagem. Vagar pela cidade é legal, mas ▶

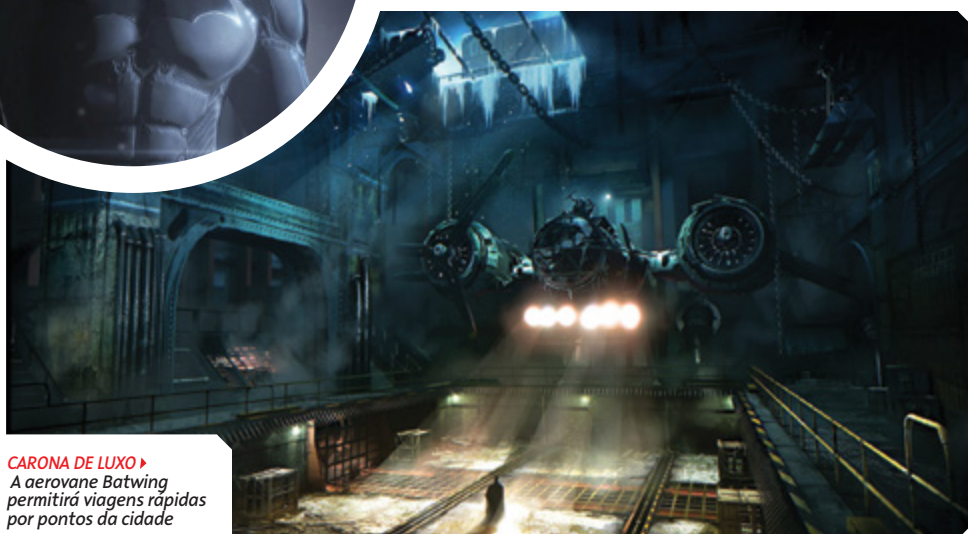


CLIMA ENVOLVENTE ▶ Com tempestades de neve e espírito natalino, Gotham promete um clima imersivo



Novas dublagens

Como *Arkham Origins* é uma prequel, os produtores decidiram mudar as vozes de personagens-chave, como Batman e Coringa. Segundo o diretor criativo Eric Holmes, a ideia era escolher pessoas que conseguissem criar versões mais jovens das vozes que já foram estabelecidas para os personagens. Os novos dubladores são bem conhecidos do público. Roger Craig Smith, a voz de Ezio Auditore de *Assassin's Creed*, será o Batman. Já Troy Baker, o Booker de *BioShock Infinite*, ficou com o papel de Coringa. Enquanto isso, Kevin Conroy (o Batman dos outros jogos) anunciou que já está trabalhando no próximo *Arkham*.



CARONA DE LUXO ▶
A aerovane Batwing permitirá viagens rápidas por pontos da cidade





MÃOS RÁPIDAS ▶ Entre todos os vilões de Gotham, a rixa contra o Exterminador promete ser a mais incrível



RECOMPENSA ▶ Ao colocar um preço por Batman, o Máscara Negra atraiu a atenção de muitos vilões

Missões aleatórias surgem **no meio da história e geram experiência e respeito**

para não tornar isso uma rotina maçante, foi apresentada a aeronave Batwing. Não, você não controla o veículo, mas ela serve como um recurso de “viagem rápida” pela cidade. Mas não dá para usar essa facilidade sem merecer: é preciso dismantlar ou hackear torres que emitem sinais de interferência para usar a nave, no mesmo estilo de *Far Cry 3*. Algumas intervenções serão fáceis, enquanto outras devem exigir upgrades de equipamentos, solução de quebra-cabeças, combates e o uso combinado das habilidades do Batman.

Para mantê-lo em plena atividade, missões aleatórias vão surgir durante as investigações de crimes em andamento. Algumas consistem em salvar policiais do ataque de gangues. Esse tipo de ação, além de dar experiência para evoluir o personagem, rende pontos de respeito com o Departamento de Polícia, para

provar que Batman está do lado da lei e que pode ser chamado para ajudar em situações de crise. Sobre missões extras, assim como em *Arkham City*, alguns vilões que não aparecem na trama principal poderão ser encontrados nessas tarefas paralelas.

Do último jogo também teremos a lista de desafios específicos, que vão exigir uso de habilidades e ajudar os jogadores a melhorarem no combate e na ação furtiva. Para manter um equilíbrio nos desafios, o nível de dificuldade vai aumentar gradualmente conforme sua progressão na aventura, seja concluindo as missões principais ou secundárias.

Ainda há muita coisa a ser revelada sobre *Origins*, apesar da data de lançamento não estar muito distante (25 de outubro). O que não precisa ser revelado é que não vamos querer ficar de fora de um confronto entre Batman e o Exterminador.

Santo Batman! Conheça alguns personagens



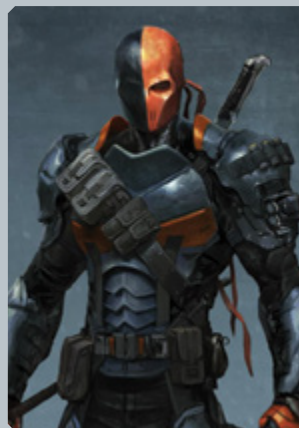
BATMAN

Munido de alguns novos itens, Batman está sendo caçado por (quase) todos os vilões de Gotham.



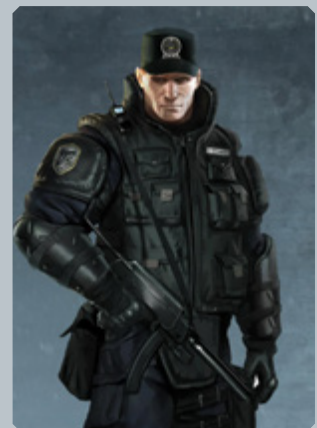
MÁSCARA NEGRA

"Senhor do crime", colocou um prêmio na cabeça de Batman. Será que ele sabe a identidade do Morcego?



EXTERMINADOR

Em um dos trailers divulgados, ficou claro que o combate entre o vilão e Batman será um dos pontos fortes



POLÍCIA DE GOTHAM

A GCPD também promete encerrar com o Morcego, que precisa provar que está do lado deles.



Batman: Arkham Origins Blackgate

Ação em plataforma e exploração de cenários são bem-vindos no Vita

A versão de Vita de *Arkham Origins* é um jogo totalmente diferente. *Blackgate* acontece logo após os eventos de *Origins* e funciona como um complemento para a história. O que foi revelado até então é que Batman precisa conter uma rebelião dentro da penitenciária de Blackgate, em Gotham.

Apesar de usar muitos recursos comuns dos jogos dessa franquia, *Blackgate* será único, mais no estilo plataforma, com progressão lateral (provavelmente no estilo apelidado de “metroidvania”, oferecendo um extenso mapa para percorrer e com exploração ligada ao uso de ferramentas). A produção é do estúdio Armature, formado por ex-desenvolvedores da trilogia *Metroid Prime*, da Nintendo.

O estilo de exploração em *Blackgate* não se limita apenas em ir para os lados, para cima ou para baixo, mas também usará interação com o plano de fundo do cenário. A reprodução de

movimentos será fluida e vai replicar o sistema de combate, com direito a combos e contra-ataques enfrentando vários inimigos por todos os lados.

Um ponto interessante é a não linearidade do jogo, que permitirá liberdade para explorá-lo e até pode enfrentar os chefes em diferentes ordens. A prisão é dividida em áreas interligadas repletas de checkpoints e permite salvar seu progresso a qualquer momento.

Todas as principais ferramentas do herói (batarangue, lançador de cabo e gel explosivo) estarão presentes, além da visão detetive, que serve para ver a direção e o alcance do campo de visão do inimigo, o que vai facilitar sua incursão sem a necessidade de entrar sempre em combate. A visão de detetive também deve indicar objetos interativos, que



VISÃO DE RAIOS X ▶ Entre outras coisas, a visão de detetive permite conhecer a linha de visão dos inimigos

servem para atacar inimigos ou encontrar áreas secretas. A melhoria de equipamentos e habilidades vêm pela coleta de itens, sendo que a maioria estará escondida pelo cenário. Nada foi dito sobre uso de funções

exclusivas do portátil para dar uma diversificada na progressão.

Arkham Origins Blackgate tem potencial para agradar, afinal o portátil sofre com a falta de jogos de plataforma no estilo metroidvania. 

Blackgate acontece logo após Origins e servirá para complementar sua trama

E a dublagem?

The Last of Us parece ter melhorado a dublagem que desagradou em *Uncharted 3*. Mas Jacob Minkoff, da Naughty Dog, diz que a reclamação não é com eles. "Nós não temos nada a ver com isso, infelizmente. Temos uma equipe que verifica se as falas estão no tempo certo, mas não lidamos com nenhuma decisão de elenco."



The Last of Us

Um último teste antes de um grande lançamento

E difícil convencer alguém disso sem ter o jogo ao vivo para provar, mas, demo após demo, fica bem claro que *The Last of Us*, apesar de ser um jogo grande da Naughty Dog, não tem nada de *Uncharted*. É um jogo difícil e tenso. Morrer em demos não é algo muito comum, mas nesse jogo aconteceu bastante.

Joel, o cara durão, e Ellie, a garota, conhecem-se há pouco tempo, mas já são um time. Ellie ajuda quando é preciso e aprecia a paisagem que Joel (no caso, você)

nem repararia enquanto tenta arrumar jeitos de avançar por um país que não existe mais. Não sabemos quanto tempo se passou desde o início da contaminação, mas o cenário é bastante desolado. Carros já enferrujados, corpos decompostos, mato crescido por todos os cantos e meios. Não sobrou muita coisa em lugar nenhum – muitas casas estão totalmente abertas porque não há mais nada lá, a não ser sofás velhos e escrivaninhas meio destruídas, entre outros móveis.

Obviamente, nem tudo é

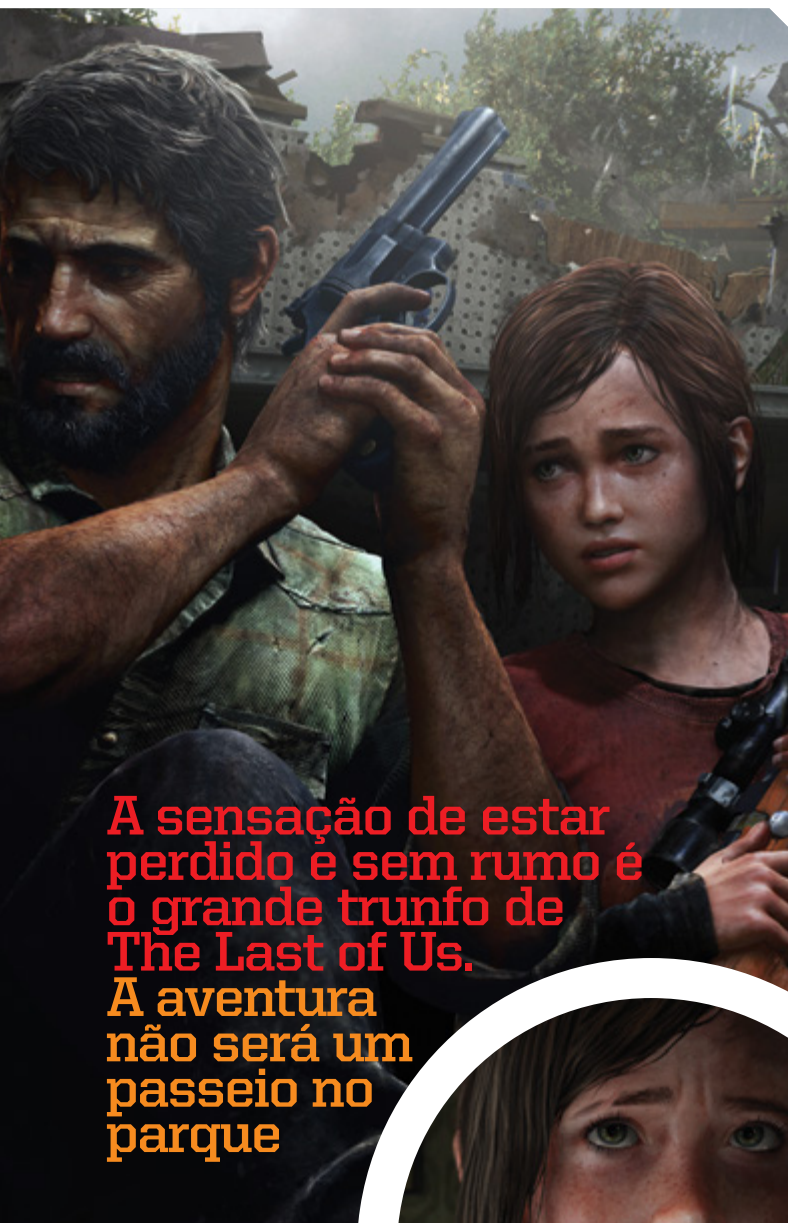
inanimado neste mundo. Nessa área parece haver apenas infectados – as pessoas que contraíram sabe-se lá qual doença que provocou esse fim do mundo – em dois níveis diferentes: uns mais normais, que são muito rápidos e irritantes; e outros com a face tomada por coisas horríveis pulando para fora. Esse segundo tipo de inimigo é muito safado e perigoso, pois basta um único ataque para matar qualquer pessoa. Porém, como eles não conseguem enxergar (já que a cara está coberta pela coisa

nojenta), é possível passar cuidadosamente próximo a ele, mesmo de frente, e fugir. Ou então usar uma arma específica para matá-lo de surpresa, no estilo execução de tantos jogos por aí.

Os caras “normais” são mais bobos, mas se aproximam bem rápido e acabam deixando apenas a opção de combate corporal – e o único jeito de fugir deles é correr muito e se esconder.

Sobrevivente

A sensação de estar perdido e sem rumo em um lugar desconhecido é



A sensação de estar perdido e sem rumo é o grande trunfo de The Last of Us. A aventura não será um passeio no parque

o grande trunfo da demo que jogamos. Isso porque *The Last of Us* não será um passeio no parque, como a grande maioria dos jogos em terceira pessoa por aí.

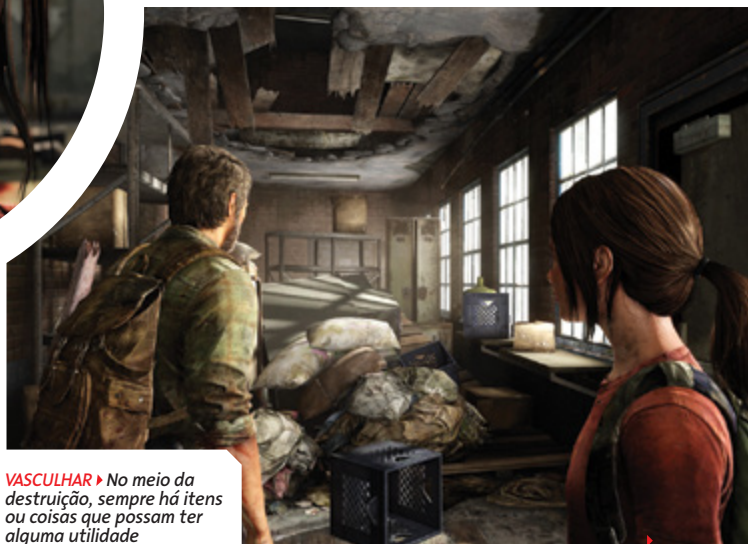
Não apenas os inimigos são letais e podem cortar o pescoço de Joel instantaneamente, mas a navegação e exploração não facilitam as coisas. Não há uma bússola indicando o próximo objetivo. Os ambientes não são grandes corredores disfarçados — os caminhos para a saída são um pouco mais escondidos que o normal do gênero. E os pequenos quebra-cabeças utilizam coisas do

cenário que você pode nem perceber à primeira vista, como usar uma tábua (que só é suspeita porque a câmera a deixa em foco) para criar uma ponte, pouco confiável, entre dois telhados.

"Nós fazemos testes o tempo todo, mas mantivemos nossa ▶



SELVAGEM ▶ Quanto tempo se passou desde o princípio da contaminação? Cenários como este podem dar pistas



VASCULHAR ▶ No meio da destruição, sempre há itens ou coisas que possam ter alguma utilidade



FACE DO MEDO ▶ Enfrentar um infectado diretamente nunca é uma boa ideia... na verdade é quase suicídio!



visão inicial," diz Jacob Minkoff, designer-chefe de *The Last of Us*. "Chegamos a deixar o jogo mais fácil, mas percebemos que Joel tinha se tornado um cara meio escroto. Ele parecia matar só por ser mais forte e esperto, sem um motivo real. A dificuldade dá uma razão para ele agir daquela maneira mais brutal. É matar ou morrer."

A dificuldade se estende aos combates. Recuperar energia não é uma ação instantânea. É preciso segurar um botão até que Joel termine de aplicar o curativo, ficando exposto neste meio tempo. Munição é coisa rara. Não é errado usar armas de fogo, é que você precisa ter a consciência de que cada tiro conta.

Um tiro na cabeça mata um infectado comum na hora, mas eles gostam de se mexer como loucos bêbados, tornando o trabalho bem mais difícil. Esta parte da demo nos deu uma pistola, um revólver, um rifle com pouquíssimos tiros (uns três) e um arco-e-flecha. Várias armas, pouca munição. O que restava era sempre estar com alguma arma branca na mão, seja ela um pedaço de pau ou uma arma sensacional feita com uma tesoura aberta na ponta de um cano de ferro. Qualquer inimigo morre com um único golpe, mas é claro que há um preço a pagar:

EQUIPE ▶ Ellie se interessa pelo que está ao seu redor, enquanto Joel só se importa em sobreviver mais um dia





ARSENAL ▶ Além de armas de fogo, Ellie pode usar um arco e flecha ou armas brancas criadas com peças

O próximo nível

A Naughty Dog ficou conhecida por seu excelente processo de captura de movimentos e pela atuação em *Uncharted*, espremendo a capacidade de um console com mais de seis anos de vida. E agora, com a nova geração chegando, podemos esperar uma evolução ou revolução nessa técnica? "É claro que há várias coisas que queremos fazer nesta próxima geração e já estamos experimentando algumas delas. Estamos bastante satisfeitos com o que temos agora, mas achamos que há formas de extrair mais das performances dos atores com a melhora das tecnologias," diz Jacob.

essa arma só dura por um ou dois golpes. Achá-las por aí é bem complicado, então o jeito é criar mais algumas.

A criação de armas é bem simples. Apertar **SELECT** mostra o menu, com o item que você deseja fazer e os materiais necessários descritos ao lado. No mundo de *The Last of Us*, o jeito é improvisar, e boa parte das armas é feita de gambiarras. As minas terrestres são feitas com materiais pontiagudos, que também são usados para armas brancas, diferentes do coquetel molotov, que precisa de álcool e um pedaço de pano, os mesmos

ingredientes para um curativo. Os itens têm várias utilidades, e a escolha é totalmente sua.

Além desses itens, há uns parafusos e alicates que servem como "dinheiro" para melhorar armas – não se compra nada, são apenas as ferramentas que Joel precisa para modificar – mas nada disso é obrigatório. "Queríamos fazer um jogo que recompensasse o jogador por explorar o cenário, para cada um ter uma experiência levemente diferente. É claramente possível terminar o jogo sem encontrar todas as armas", conta Jacob, o que nos confirma que este não é um jogo de sair correndo pelo cenário.

Aprendemos muito disso enquanto explorávamos a área

e passávamos por armadilhas criadas por Bill, o cara que estamos procurando. Chegando aonde ele deveria estar, uma última armadilha pega Joel. Segue-se então uma sequência em que Ellie tenta cortar uma corda para livrar Joel, que por sua vez tem de proteger Ellie, atirando de cabeça para baixo.

Nesta parte, pelo menos, a munição é infinita, mas nem por isso menos tensa: é um revólver com seis balas, Joel não para de se mexer, atrapalhando a mira, os inimigos são rápidos e começam a chegar os infectados mais fortes, que o matam com um golpe.

Vencendo esta parte, Bill chega, e aí começa uma sequência de fuga tão tensa quanto a anterior. Olhando o que acontece na tela,

não há exatamente algo grandioso acontecendo – nada de explosões ou ângulos dramáticos, como estávamos acostumados em *Uncharted* – mas o impacto em quem joga é inevitável. As menores coisas em *The Last of Us* parecem importar. Cada bala, cada inimigo, cada item. Só precisamos saber se isso será verdade durante as 12~15 horas estimadas para completar o jogo. Para uma sequência de cerca de trinta minutos, funcionou de modo perfeito.

Depois de uma conversinha com Bill, em que pudemos ver mais do temperamento "falo o que eu quiser" de Ellie, fica decidido que eles vão procurar peças para consertar um carro, e a tela de final da demo nos desaponta.



PERIGO ▶ Fala sério, que visual incrível!! Mas essa chuva e a escuridão só faz com que o clima fique ainda mais tenso

Uma parte humana

A segunda parte da demo era muito mais curta. Na verdade, consistia apenas em um grande combate contra inimigos humanos, que fizeram uma emboscada para nossa dupla (que estava andando no carro que consertaram). Depois de ter demorado um tempo para se acostumar com os inimigos infectados e suas reações, foi curioso ver que os humanos são mais perigosos ainda. Eles usam o cenário inteiro para se aproximar, são bons de mira e não têm medo de começar um combate corporal se virem que o inimigo está muito tempo escondido.

Aí as balas acabaram, e o jeito foi fugir e se esconder. Nessa hora, a ferramenta mais útil foi o botão **R2**, que aciona uma visão ao estilo Detective Mode de *Batman: Arkham Asylum*, ou o Eagle Eye de *Assassin's Creed*. Joel consegue ouvir os passos e falas dos inimigos pelas paredes e determinar suas posições, porém sua movimentação fica bem mais lenta, impedindo que isso torne o jogo mais fácil.

Ser furtivo só traz benefícios e tem um bom equilíbrio—é fácil se esconder ao se distanciar dos inimigos em um combate e difícil de permanecer escondido próximo a eles. As duas demos acabam, e não

sabemos direito o que acontece na história, mas já temos um parecer da relação entre os dois protagonistas. Joel é um cara que já passou por muita coisa e sabe o que deve ser feito para sobreviver, além de insinuar em uma conversa que já esteve “do outro lado”, referindo-se aos humanos que os emboscaram. Ellie parece meio folgada e muito esperta. A ligação entre eles deve crescer bastante durante o jogo, e Jacob diz que esta é a melhor e mais emocionante história que a Naughty Dog já criou. Com toda a preocupação aos detalhes do cenário e às mecânicas de jogo, não duvidamos que a história tenha algo especial, embora ultimamente a categoria de jogos com boas histórias tenha ganhado vários representantes.

Novos rumos?

E para onde a Naughty Dog vai, depois desta despedida do PlayStation 3 (que está muito bonita, inclusive)? Como equilibrar a vontade de experimentar coisas novas com a demanda popular, que certamente quer ver um novo *Uncharted* no PlayStation 4?

Jacob diz que “é preciso primeiro analisar o hardware e ver o que podemos fazer com ele, e a partir





PIOR INIMIGO ▶ Além de lidar com os infectados, nada é mais assustador em uma era apocalíptica do que enfrentar outros seres humanos



SEM RUMO ▶ Além de ficar deslumbrado com a beleza dos cenários desolados, não há objetivos, basta explorar

daí é que nós decidimos o que vamos criar em seguida. É claro que já estamos mexendo e fazendo testes, mas a minha equipe está concentrada em *The Last of Us*, que nós nem sequer pensamos no que gostaríamos de fazer na próxima geração. Há outra equipe que já está com kits de desenvolvimento há algum tempo e passando nossas ferramentas para lá. É legal olhar para a outra mesa e dizer 'oh, nossa, o que tá rolando aí?', mas eu não tive tempo de ver muita coisa."

Deixando a próxima geração para lá, este último teste deixou uma impressão excelente. É bem possível que a espera até o final do ano seja muito mais agradável com *The Last of Us* em junho. 

CLICKERS ▶ Este é o tipo de infectado em estágio avançado, totalmente cego, mas nem por isso menos perigoso



**SE O UOL JÁ FAZIA
BARULHO NA INTERNET,
IMAGINA AGORA
COM TODO O CONTEÚDO
DA ROLLING STONE.**



UOL
o melhor conteúdo

Rolling Stone

O conteúdo da Rolling Stone só poderia estar no portal com o melhor conteúdo da internet. Fique por dentro de tudo sobre música, política, cultura e ainda veja entrevistas com as personalidades mais influentes do momento.

uol.com.br/rollingstone





Sozinhos

THE LAST OF US

Imagine estar sozinho no mundo. A ideia é bem aterrorizante! Em *The Last of Us*, você está quase sozinho. Joel e Ellie são sobreviventes de uma praga de fungos que destruiu o planeta. Os humanos vivem em áreas isoladas, e a dupla deve se proteger dos infectados e de outros sobreviventes, enquanto procuram um lugar seguro para viver.

Garota
Play

Revista **PlayStation**

Revista - Oficial Brasil

Junho/2013 B





Fotos: Tomaz Vello
Assistente de Fotografia: Luiz Franco
Produção: Beth Macedo
Cabelo e Maquiagem: Carmen Correa
Modelo: Karine Guzman
Ela usa: Minha Avó Tinha (11) 3865-1759/
3801-4124, www.minhavotinha.com.br

Revista Oficial Brasil
PlayStation

THE LAST OF US™





God of War Ascension

Bioshock Infinite



Injustice: God Among Us

Tomb Raider

GAMER TOP

Os melhores jogos do ano estão na GamerTop.net

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

*Imagens meramente ilustrativas



Gamertop

Curta e concorra a prêmios!



Teleendas: (11) 3862-3319



VISA

MasterCard

Amex

HiperCard

elo



ESTÁTUA! ▶ O presidente pode congelar pessoas! É também adora usar a arma dubstep, que força as pessoas a dançarem até explodir



Saints Row IV

Um presidente com poderes e os exageros malucos de sempre

Um brinde às duplas esquisitas dos games. Onde estaríamos sem a parceria competitiva de Ratchet e Clank ou sem o grosseiro Mr. DeWitt salvando a doce Elizabeth de um pássaro de metal do tamanho de um pequeno prédio? Seguindo essa tradição, a Volition nos traz agora “O Político Superpoderoso Encontra o Mecha Gigante”. Os veículos de *Saints Row IV* são tão malucos quanto a demente premissa do game.

Mas isso não é uma reclamação. Quando você pode pisotear as

ruas de Washington em seu próprio Transformer, em um minigame chamado Mech Suit Mayhem (um desafio cronometrado de destruição), não há nada de errado em um pequeno flerte com a estupidez extrema. Ao controlar o paranormal presidente americano, que voa pelos céus mais rápido do que o Superman tentando escapar de um avião feito de criptonita, ninguém pensaria que veículos exagerados seriam necessários. Porém, tudo em *Saints Row IV* tem a ver com o

exagero. Seja esmagando alienígenas sob os pneus de um caminhão-monstro, ou fazendo o presidente pular por cima de uma montanha, a Volition é incapaz de sutilezas.

Ver o game em tão boa forma depois que a THQ, a produtora original, foi à falência é uma grande surpresa. “Para ser franco, antes da transação, nunca tínhamos ouvido falar em Deep Silver ou Koch Media”, admite o designer Scott Phillips quando perguntamos sobre o fato da empresa alemã ter assumido o

controle da Volition. “Assim que ficamos sabendo, pesquisamos no Google na mesma hora.” Embora a mudança inicialmente tenha sido um pouco tumultuante, Phillips garante que a transição foi predominantemente tranquila, com a nova produtora feliz em dar ao estúdio norte-americano de Illinois a liberdade para trabalhar em sua visão de *Saints Row*. “Eles não chegaram exigindo mudanças”, diz Phillips.

Lembrar, até que lembra...
Previsto para sair em agosto, o

5 Perguntas Este é o jogo mais idiota de todos os tempos?

1 O presidente? Isso é sério?
Bela mudança de profissão, não? Você trocou os tiroteios de Steelport pelo governo dos EUA. Não peça explicações para isso.

2 Quem são os bandidos?
Pode chamá-los de Zen. Embora haja inimigos humanos, é esse tipo de alienígena miserável que representa a maior ameaça de *SR IV*.

3 Posso jogar com amigos?
Claro que pode. Com um amigo, pelo menos. O game tem coop para dois jogadores, para que vocês destruam Washington em dupla.

4 As armas são personalizáveis?
Sim, mas ainda não vimos como é o sistema. O que sabemos é que é possível alterar o visual delas de formas absurdas, só para variar.

5 Brinquedos eróticos? Eu quero!
Ainda não se sabe nada sobre bastões de beisebol com formatos fálcos ou coisas do tipo. Mas há uma arma que incha as cabeças alheias.

AO INFINITO... E MUITO ALÉM! ▶ O seu personagem é capaz de planar. Simples assim. O que mais falta?



INVASÃO ALIENÍGENA ▶ Mesmo com temas clichês, a Volition sempre eleva a temática ao nível absurdo

presidente assassino de aliens está ficando bonito, mas o lançamento um mês antes de GTA V suscita inevitáveis comparações. Claro que Michael, Trevor e Franklin não vão congelar agentes do FBI com ataques gelados como o líder dos Saints. Mesmo assim, o tão desejado título de mundo aberto da Rockstar provavelmente vai estabelecer novos pontos de referência para o gênero, independentemente do quão demente seja a concorrência. Phillips, no entanto, permanece confiante e parece contente que *Saints Row IV* tenha um tom completamente diferente da

aventura que se passa em Los Santos. “É muito bom que estejamos distanciados dele. Estamos apenas fazendo o game que queremos fazer, e o fato de que ele difere da abordagem de GTA é ótimo para nós.”

Separar-se do gigante da Rockstar, que inevitavelmente vai conquistar recordes de venda, é realmente uma excelente jogada que amplia a experiência de uma maneira que não seria possível caso a Volition tentasse criar um clone derivativo. Graças aos poderes oferecidos, *Saints Row IV* nos acertou com uma sensação inicial arrebatadora, raramente

É assim...

A coisa tá preta na Casa Branca:

o mundo mais aberto do PS3 está de volta, com alienígenas e um presidente cheio de estilo e de superpoderes.

Oh, o terror: os inimigos mais perigosos são chamados de Wardens, e eles parecem com os de *O Enigma de Outro Mundo*.

A céu aberto: a habilidade de planar lembra a de *Batman: Arkham City*, mas você poderá ficar no ar por muito mais tempo.

Já estamos trabalhando em algumas coisas para a próxima geração, mas não temos certeza de como avançar com *Saints Row*. É legal ter novos consoles, mas também é meio assustador, pois ninguém sabe se eles venderão bem ou não.”

Scott Phillips, designer da Volition

vista desde que balançamos com as teias do Homem-Aranha na Manhattan de *Spider Man 2* para PS2. Quando você quebrar a barreira do som correndo pelas ruas de *SR IV*, vai ligar menos ainda para as semelhanças com GTA.

Ainda há trabalho a ser feito, lógico – não vimos nenhuma das missões de verdade, por exemplo (aspecto que, há muito tempo, é um ponto baixo da série), mas, se a Volition bolar objetivos bacanas para extrair o máximo do seu Superman da Casa Branca, esse santo pode operar um milagre. 



PRETINHO BÁSICO ▶
Os modelos "Standard" de GT4 estão de volta, mas com novas opções e sem restrições no Photo Mode.



Gran Turismo 6

Uma última volta no PlayStation 3 antes da bandeirada final

A Sony tem vários personagens e jogos famosos, mas Kratos e Nathan Drake estão longe de ser a maior série exclusiva do PlayStation. *Gran Turismo* já conta com 70 milhões de unidades vendidas ao longo de cinco jogos principais e alguns experimentos. O quinto jogo pode não ter sido o melhor da série, mas mesmo assim vendeu 10 milhões de unidades em pouco mais de dois anos. Com toda essa força e a enorme base de PS3 espalhada pelo mundo, fica fácil entender por que *Gran Turismo 6* chegará ao atual console, e não ao estreante PlayStation 4 (pelo menos por enquanto). Além disso, foram quatro anos para criar todo o conteúdo de GT5. Jogar tudo fora e recomençar no PS4 teria requintes de crueldade. Mas vamos aos fatos. *Gran Turismo 6* foi revelado em um evento de comemoração aos 15 anos da série, no circuito de Silverstone, Inglaterra. Inclusive, essa é uma das sete novas pistas

do jogo, somando 33 locais e 71 pistas diferentes. Todos os carros anteriores também estão de volta, e o número agora chega a 1200.

Isso significa que os carros Standard, modelos vindos de GT4 apenas com uma resolução maior, estão de volta, mas é claro que o número de carros Premium - os modelos bem mais detalhados feitos para o PS3 - é maior. Alguns veículos foram até "promovidos" a Premium. Kazunori Yamauchi, líder da Polyphony Digital, diz que os carros mais simples (ele prefere

não chamar de Standard agora) ganharam um trato visual melhor e têm todas as opções dos carros Premium, como poder equipar novas partes interiores e não ter restrições para serem usados no Photo Mode.

Personalização é uma palavra bem importante em GT6, ao que parece. O jogo terá "milhares" de rodas diferentes e vários outros "tipos de personalização" que não foram divulgados. Quando perguntado se seria possível trocar completamente o motor de um

carro, ou aplicar desenhos na lataria, Kazunori apenas respondeu que "isso é possível tecnicamente, e talvez nós estejamos preparando algo assim", dando uma risadinha no final. Entenda como quiser.

A parte visual em geral foi modificada além dos carros. A iluminação, possivelmente o aspecto mais impressionante de *Gran Turismo*, sofreu grandes mudanças, tornando-se mais precisa e realista - mas a única coisa que queremos de verdade é que as sombras não sejam mais tão feias quanto em GT5. E não se engane pelo trailer. A Polyphony sempre deixa claro que usa imagens do Photo Mode (com carros muito mais detalhados) e de replays (que usam mais efeitos que as corridas). Inclusive, um dos dois trailers divulgados é um "concept video", que mostra carros do Photo Mode correndo. Isso não vai acontecer no PS3, mas, quem sabe... numa possível versão para PlayStation 4? Kaz sabe que faria sentido ter uma versão turbinada para o próximo



AUTOMÁTICO ▶ "AH MEU DEUS, CADÊ O PILOTO DESSE CARRO, ELE TÁ ANDANDO SOZINHO!!" ...ah, tá. Achei.

NÚMEROS ▶ *Gran Turismo 6* acumula 33 locais com 71 traçados diferentes e 1.200 carros. Haja combustível!



SE NÃO ESTÁ RUIM... ▶ *Novos carros, pistas e tudo o que havia antes. GT6 segue o modelo de GT2 e GT4*



PINTURA NOVA ▶ *As imagens são de replay e Photo Mode, mas sabemos que os jogos saem bonitos.*

console, porém ressaltou que há uma ordem das coisas. "Primeiro, vamos lançar a versão para PS3, pois o console já tem um público enorme, e vamos trabalhar em conteúdo via DLC e lançá-lo todo mês. Quando os jogadores já tiverem aproveitado bastante o PS3, talvez a versão de PS4 aconteça naturalmente. Então se concentre em aproveitar o PS3."

Segundo a Polyphony, houve uma mudança muito significativa quanto à física e direção dos carros. O sistema de suspensão foi refeito do zero, graças a uma parceria com a empresa de suspensões KW Automotive. Há

também um gasto de pneus mais detalhado e relevante, devido à outra parceria bem alardeada com a Yokohama Rubber. O sistema de aerodinâmica também foi refeito, e os privilegiados que foram ao evento saíram com ótimas impressões, dizendo que já é possível sentir uma direção mais natural nas curvas.

Essa ideia de reformulação parece estar em todos os cantos do jogo. Os menus não parecem muito diferentes à primeira vista, mas são muito mais rápidos e colocam opções relevantes com menos seções. A criação de pistas foi expandida consideravelmente

e usa um novo algoritmo de geração e novos cenários. Fora isso, há uma misteriosa ligação com GPS (Sistema de Posição Global). Rumores (e, por enquanto, só rumores) dizem que você poderá usar dados de GPS para criar pistas, abrindo insanas possibilidades, como criar um trajeto parecido com o que você faz para ir ao trabalho todo dia.

Outras grandes novidades que sabemos até agora são a criação de clubes e comunidades e a possibilidade de criar eventos próprios. Isso sem falar no modo online, que será revisto. Por fim, a ideia de acessar GT em qualquer

lugar será expandida. Já foi confirmado um aplicativo para smartphones e tablets, além de tudo poder ser acessado por um PC, claro. Isso será principalmente usado para a parte social dos modos online.

O mais impressionante é que GT6 chega já no fim de 2013 (sem dia anunciado ainda). O projeto parece estar tão bem encaminhado que uma demo estará disponível na PSN em julho. Parece que, assim como GT2 e GT4, o próximo *Gran Turismo* chega para fechar o ciclo de corridas em um console da Sony da melhor maneira possível. 



A MAIOR FEIRA DE GAMES DA AMÉRICA LATINA

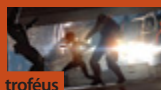
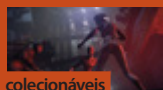
INGRESSOS ESGOTADOS EM 2011 E 2012

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

25 A 29 DE OUTUBRO EXPO CENTER NORTE - SP

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





REMEMBER ME™

Um mundo que pode ser brilhante, mas não agora... Talvez em um segundo episódio melhor desenvolvido

É difícil analisar *Remember Me*, porque há uma combinação de qualidades e defeitos tão grandes que disputam, na mesma proporção, a lembrança do jogador. Eu, pessoalmente, vou só me lembrar do que esse jogo poderia ser. Não do que ele realmente é. *Remember Me* tinha tudo para ser um jogo nota 9, desses que gravam seu nome no Hall da Fama como um exemplo da necessidade que temos por novos ares. Mas não chegou lá. Realmente, há uma proposta inteligente e capaz de nos fazer pensar. Há ideias para o gameplay que

deixam claro um esforço para sair da mesmice dos jogos de ação em terceira pessoa. E há uma personagem forte, Nilin, dessas que o público gosta antes mesmo de conhecer, por ser fruto de um design inspirado. Tudo isso está ali, em algum lugar de *Remember Me*, mas mal executado e escondido.

Um mundo sem lembranças

Na edição 170 de *PlayStation*, publicamos a nossa primeira impressão de *Remember Me*, baseado em uma visita ao estúdio e em diversas conversas com os produtores. O que

mais chamou a atenção no momento foi o mundo do game, um futuro metáfora para a banalização exagerada das relações humanas em redes sociais. O comércio de lembranças como produto aprofundou a sociedade, criando castas de drogados dependentes de memórias que não são suas, mutantes e almas perdidas. Há os ricos. Há caçadores de memórias. Uma corporação que quer dominar a sociedade, dividida entre bons e maus motivos. Há um universo rico, mas você vê isso ao seu redor.

As ruas até impressionam pelo estilo artístico da tecnologia digital pulsando por



PlayStation 3
(disco/download)
Gênero Ação
Produtora Dontnod
Distribuidora Capcom
Legenda/Dublagem
Português/Inglês

Lembranças

Nilin não lembra de seu passado mas com a ajuda de Edge, ela descobre que é uma "Errorista" que luta ferrenhamente contra a MEMORIZE, megacorporação responsável pela troca, armazenamento e manipulação de memórias de 99% da população de Neo-Paris.



REBOOT MENTAL ▶ Nessa Paris, se você é uma ameaça, a sua memória é apagada

todos os lados, capazes de fazê-lo crer se isso é o futuro. Mas acaba aí. As pessoas não falam nem compartilham com você a visão de um cidadão comum desse mundo. E elas só aparecem no começo, porque depois os cenários ficam de um vazio desolador, habitados por robôs faxineiros genéricos que repetem tarefas básicas. Nos vídeos de divulgação, havia dois robôs, um pianista e outro atrapalhado ao fazer compras, os únicos que saem do padrão e nada adicionam à trama nos 20 segundos em que aparecem.

A decisão errada foi deixar todo o pano de fundo dessa Paris futurista em arquivos que você deve encontrar (são colecionáveis) e ler no menu. Leitura desse tipo

Neo-Paris vive um futuro onde robôs trabalham e a realidade aumentada tornou-se algo banalizado

deve ser complemento, não a principal fonte de conhecimento. Para um mundo tão complexo, animações em CG seriam muito bem-vindas para explorar mais os personagens e essa sociedade. No mínimo, como em *BioShock Infinite*, narradores anônimos ajudariam em arquivos de áudio ativados sem interromper a ação.

A responsabilidade de dar uma motivação à ação poderia ficar na mão dos personagens... Outro

aspecto muito mal explorado. Dá para entender a relação que Nilin cria com Edge, o cara que a salva de ter suas memórias apagadas e a recruta para derrubar a corporação do mal. Ela estava confusa, sem memória e se agarrou ao primeiro que estendeu a mão para ajudá-la. Mas como acreditar na relação com Bad Request? Esse caçador aparece por poucos minutos na história e, fases mais tarde, Nilin

fala dele como se fosse um irmão, com desespero injustificado. Não aconteceu nada para moldar essa relação. E o que dizer de Olga? A caçadora que promete unir-se a Nilin na missão e só dá as caras no final, para dar uma carona. E Edge ainda diz: "Uau, que agente eficiente! Deveria tê-la recrutado antes!". Como assim, cara pálida? Ela nem fez parte da história e foi tão útil quanto um ônibus público.

Fica uma impressão de que houve cortes de cenas ou de fases que explorariam mais esses personagens. Do jeito que está não faz sentido e, sem isso, não é possível arrancar qualquer sentimento do jogador.

O mesmo vale para os eventos importantes. Você vai ralar para

MENTES PERIGOSAS Sempre que interagir com as memórias, reveja-as inteiras em câmera lenta e interaja com todas as falhas que elas apresentam. Ao fazer isso em todas as memórias, vai garantir o troféu

Deus é um DJ. Interagindo com todas as falhas de uma memória, você causa "bugs" que causam um paradoxo no dono da memória. Faça um "bug" em cada memória para o troféu Verdade Inacreditável.



EXCLUSÃO SOCIAL O lixo e os viciados em memórias são mantidos nas favelas de Neo-Paris, fora da visão da alta sociedade



BELEZA ILUSÓRIA A área nobre da cidade é vigiada por policiais da elite SABRE a serviço da Memorize

cumprir missões que Edge diz que serão grandiosas e, quando as concluir, não sentirá que fez algo grandioso. Novamente por falta de cenas complementares.

O combate

Para quem não liga para a "historinha", a pancadaria é a alma do negócio. Infelizmente, também é uma área com boas inovações mal aplicadas.

Em primeiro lugar, a câmera vai deixá-lo louco. Ela é manual, solta e maluca. Não há um botão para travar a mira em um alvo — exceto para atirar com um ataque especial, o que não ajuda nada no mano a mano. *God of War* não há trava de mira também, mas a câmera é afastada e dá

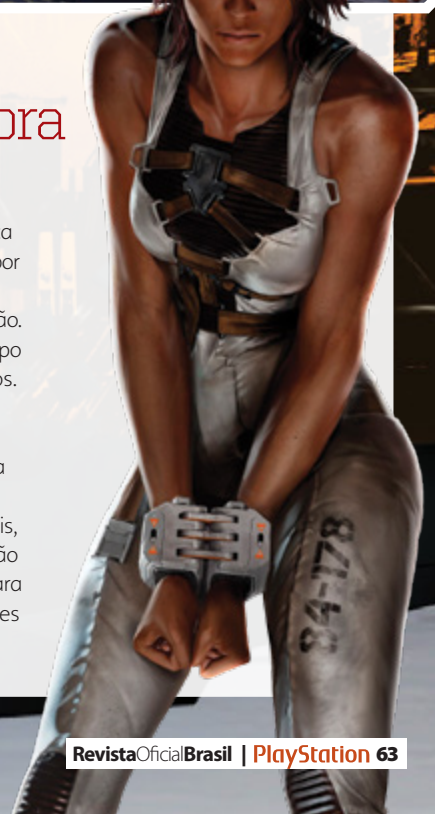
Mesmo sem memória, Nilin é uma ótima lutadora e praticante de Parkour

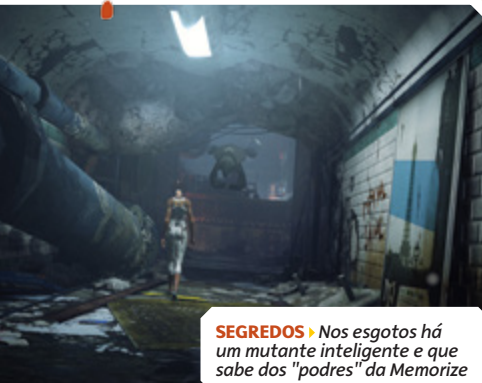
para ver os inimigos ao redor. Em *Remember Me* a câmera é mais perto e não deixa ver quem está ao redor, então uma trava seria boa para andar ao redor do grupo, em um movimento de compasso. Isso obriga o jogador a ficar como um gato assustado a qualquer sinal de perigo que venha da zona que você não enxerga, simbolizado por um ícone de exclamação.

E não há defesa, só esquiva. Em jogos de ação com combos, defesa é vida! Ainda mais porque, geralmente, defesa bem aplicada

serve para ativar o parry, técnica que deixa o inimigo vulnerável por alguns segundos. Isso ajudaria tanto em *Remember Me*. Mas não. Você é obrigado a saltitar o tempo todo para esquivar dos inimigos. Mesmo que isso não quebre o combo, quebra o clímax de ser obrigado a parar de bater para pular para os lados.

Quanto aos poderes especiais, todos são muito legais. E eles são o motivo de uma ótima ideia para o combate: combos com funções diferentes. Você não habilita o





SEGREDOS ▶ Nos esgotos há um mutante inteligente e que sabe dos "podres" da Memorize

combo, mas o molde dele. Fica por sua conta escolher os botões para colocar no molde e há tipos diferentes de botões. Os mais importantes são os de ataque, resfriamento e cura. Se você colocar apenas botões de cura em um combo, todos os seus ataques com esse combo vão recuperar energia. Muitos inimigos só têm pontos fracos contra ataques especiais, então você deve usar combos de resfriamento para diminuir o tempo necessário para usar o poder novamente. Você pode criar tanto combos focados para um uso específico quanto misturar funções em um único combo. Essa ideia foi muito boa e deu um tom estratégico incomum para jogos de ação. Só que aplicar combos não é para qualquer jogador, como em *God of War*. Aplicar um combo de 6 hits em *Remember Me* exige bastante timing para não apertar mais botões do que é necessário ou no tempo errado; e qualquer erro cancela o combo.

Também seria legal poder criar os moldes com as sequências que fossem mais fáceis para cada jogador, ou pelo menos oferecer mais moldes diferentes. São só quatro moldes e, se você tiver dificuldade em conduzir os combos de 6 ou 8 hits, vai acabar preso no molde de três hits até o fim do jogo.



MEMORIZE ▶ Uma vida feliz, sem memórias ruins ou traumas psicológicos. Até onde (ou por que) você mudaria suas lembranças?

Usar Pressens diferentes tornam seus combos mais táticos e eficientes

Outras atrações (ou não)

A exploração dos cenários é básica e pouco desafiante no que diz respeito à atividade física em si. Os cenários são pequenos, muito lineares e não oferecem grandes surpresas para os fãs de parkour. A graça está em curtir a caça aos colecionáveis, alguns muito bem escondidos.

Um dos fatores que mais atraiu a atenção dos jogadores é a habilidade de Nilin de entrar na memória das pessoas e modificá-la. Isso é uma ideia muito legal! Assistir às lembranças de uma pessoa, interagir e modificar dá aquela sensação de poder que falta em outros aspectos do jogo. Pena que isso só pode ser feito quatro vezes durante todo o jogo. Você deve cumprir uma sequência correta de interações

para conduzir a lembrança do jeito que a história pede, ou pode conduzir de um jeito para ganhar troféus, mas a remixagem certa é uma só.

Essa linha de manipulação de memória poderia ter sido mais bem explorada. Já pensou se você pudesse entrar na mente de um guarda para fazê-lo pensar que esqueceu algo na base para tirá-lo do seu caminho? Ok, é um exemplo besta, mas o conceito criado pela Dontnod é muito incrível para ser usado tão poucas vezes no jogo.

Acredite no futuro

Essa foi uma análise dura, mas acredite que *Remember Me* não é um jogo que você deveria deixar de lado. As qualidades que estão nele devem ser experimentadas.

Temos a impressão de que, assim como o primeiro *Assassin's Creed* e *Uncharted*, a sequência pode ser MUITO melhor do que a estreia. E vale lembrar de que esse é só o primeiro jogo da Dontnod. Eles podem ter entregado algo que pareça mais um carvão, mas temos certeza de que há um diamante ali dentro. Só precisa de tempo e lapidação (investimento ajuda também). ▶

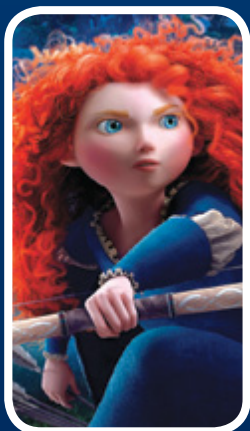
AValiação Técnica

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

ASPECTOS CENTRAIS

HISTÓRIA (ARQUIVOS)	■■■
HISTÓRIA (GAMEPLAY)	■■■
COLECIONÁVEIS	■■■
SISTEMA DE COMBOS	■■■

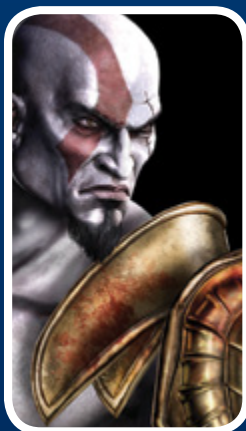
NOTA FINAL 70

**MERIDA**

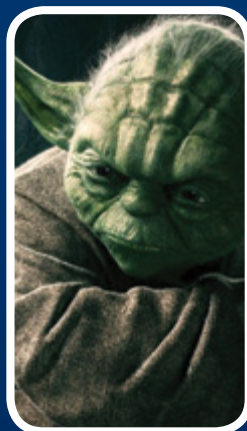
Maquete
1 à 5 de Julho
10:00h às 17:00h

**HULK**

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

**KRATOS**

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

**YODA**

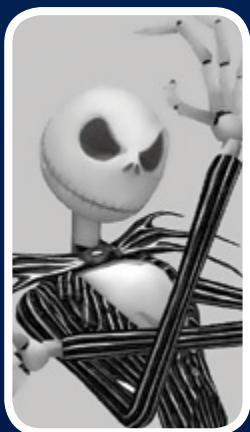
Maquete
22 à 26 de Julho
10:00h às 17:00h

**NARUTO**

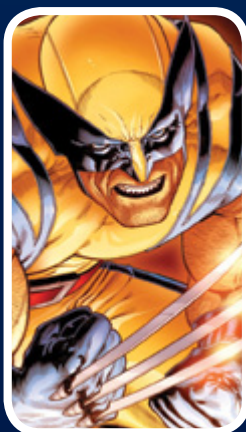
Maquete
29/07 à 02/08
10:00h às 17:00h

WORKSHOPS DE ESCULTURA

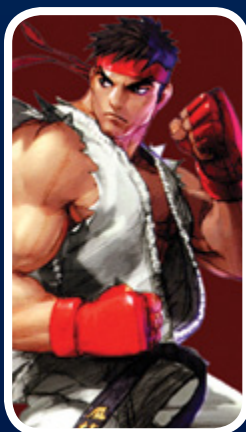
Aproveite as férias para modelar seu personagem favorito!

**JACK**

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

**WOLVERINE**

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

**RYU**

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

**DARTH VADER**

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

**GOKU**

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

Imagens: Divulgação

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

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

Conheça o nosso trabalho através do site ou facebook.

www.rfstudiofx.com.br

Rick
FERNANDES
STUDIO



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

Sem memória, Nilin não é apenas um rostinho bonito: ela também é uma incrível lutadora. A versão brasileira do jogo Remember Me vem com um pacote de Pressens com golpes de Street Fighter!

Prepare-se para encontrar o caminho para a verdade

CAÇADA DE MEMÓRIAS

EPISÓDIO 0 RENASCE R / REINICIAR

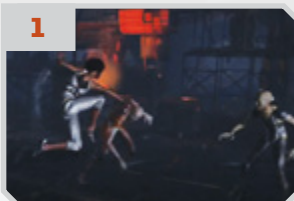
 Olhe para a máquina que usa o scanner em você e siga a linha indicada no chão. Quando Edge causar a distração, vá para a porta à esquerda. Corra até o final do corredor e entre na máquina. Troféu **Baú do homem morto**.

EPISÓDIO 1 REBAIXADA / RENASCIDA

 O começo é um tutorial e a todo momento você terá instruções (e imposições) a realizar para continuar. O jogo é linear, com caminhos de escalada sinalizados, então vamos nos ater aos detalhes

necessários, localização dos coletáveis e combate de chefes.

 Ao equipar o Pressen (#1), saiba usá-lo: espere Nilin completar o acerto do golpe para emendar o golpe seguinte. Sempre que tiver dois ou mais inimigos por perto, anule o combo pulando por cima de um alvo próximo ou para longe (aperte **X** e mova a alavanca



PESQUISA Os arquivos Mnesistas contam a história de Neo-Paris e do universo de Remember Me

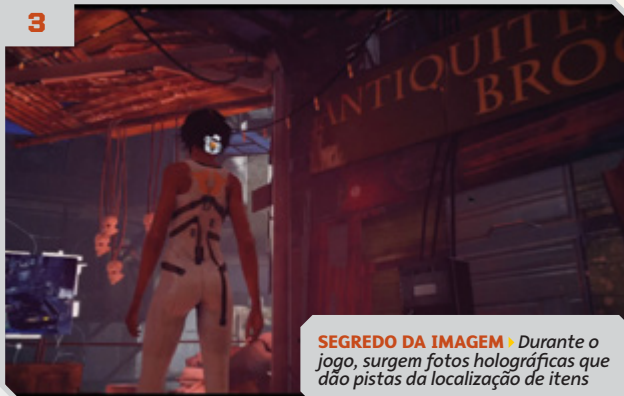
esquerda). Após a batalha inicial, em uma das paredes escaláveis, está o **Mnesista #1 (#2)**. Ao começar o objetivo "Vá ao Leaking

Bran", terá de passar por dentro de um trem destruído. Dentro deste, vá ao ponto mais baixo e pegue o **Curativo SAT #1**.

ACONTECE Ao lutar em plataformas sem mureta de proteção, empurre os inimigos (usando combos) para fora da plataforma, matando quinze inimigos desta forma

garante o troféu **Senhor do Ringue**. Destrua vinte inimigos robôs para o troféu **Sirva ao servo** e mate um total de 400 inimigos para faturar o troféu 400.

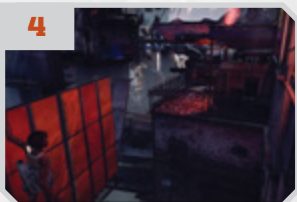
3



SEGREDO DA IMAGEM Durante o jogo, surgem fotos holográficas que dão pistas da localização de itens

Em seu caminho, perto da "Antiquities Brocante", há uma foto holográfica (#3) na passarela de metal (estas imagens dão dicas da localização dos itens). Do outro lado da passarela, pegue o **Curativo SAT #2** à direita, antes de escalar a parede. Na arena adiante, use o Pressen de regeneração no combo (#4). Passando a arena, você se pendura em uma parede para chegar na plataforma seguinte. Nesta plataforma, antes de pular para a próxima, entre no corredor lateral à direita para encontrar o **Mnesista #2**.

4



Dois mutantes aparecerão em uma plataforma no caminho. Derrote-os, pule na plataforma adiante e pegue o **Curativo SAT #3** (#5) à esquerda junto ao braço mecânico antes de escalar o cano.

No final do cano vermelho, você encara o inimigo **Esfolador** (mutante fortão), use combos com Pressen de força para quebrar a defesa dele. Na presença de outros mutantes, o **Esfolador** fica forte. Derrote os inimigos e então acabe com o fortão. Ao restar o **Esfolador**, garanta o troféu **Me erre**: fique distante do inimigo até ele usar a investida, esquive-se. Evite este ataque cinco vezes seguidas.

No mercado, avance até a passarela onde há uma pessoa encostada na parede ao lado de um barco virado. No final desta

5



CHEIO DE TRUQUES Apesar de linear o jogo esconde muito bem alguns dos itens coletáveis

6



plataforma, atrás do barco, pegue o **Mnesista #3**. Do outro lado da passarela, explore o lado esquerdo junto da barraca de "proteínas a baixo custo" e pegue o **Curativo SAT #4**. Antes de subir pela escada de metal, vá até o final do caminho ao lado e pegue o **Mnesista #4**.

Subindo pela escada de metal, pegue o **Curativo SAT #5** ao lado do robô, antes de cruzar a passarela. Mais a frente, há uma plataforma eletrificada. Espere a descarga parar e passe rápido. Depois da plataforma que cai, você terá de avançar pendurado. Junto da placa holográfica vermelha, pendure-se na mureta abaixo e vá pegar o **Mnesista #5** no canto.

Antes de se aproximar de Tommy Enxaqueca, seu objetivo, procure a barraca "o melhor da favela" e pegue o **Mnesista #6** ao lado. Após a cena do ataque de Olga Sedova, ocorre sua primeira remixagem nas memórias. Logo que assistir, retroceda a cena (gire a alavanca esquerda em sentido anti-horário, segure **R1** para ir mais rápido) e repasse a memória em câmera lenta (gire a alavanca esquerda, devagar, em sentido horário) para encontrar falhas e ativar pontos de interação. É importante que você interaja (#6) com todos os pontos de interação de todas as memórias – confira o box "Mentes Perigosas".

Remixando a memória, primeiro consiga o troféu **Está falando comigo?** interagindo apenas com a máscara anestésica. Retroceda a memória e interaja



LABORATÓRIO DO COMBO



Conforme matar inimigos, ganha-se pontos para habilitar Pressens, que são eles que adicionam ataques extras. Pressens se dividem em quatro tipos: força (causa mais dano), regeneração (recupera energia) refrigeração (reduz o tempo de recarga de ataques especiais) e sequência (conecta golpes extras e aumenta o multiplicador). Até o final do jogo são habilitados três cadeias de combos. Conforme o seu progresso, o jogo indica quando você pode comprar e equipar Pressens.

Ao lutar contra vários inimigos é crucial usar a esquiva (aperte **X** e mexa na alavanca esquerda) para evitar tomar dano. Se você usar combos com um ritmo preciso, poderá esquivar sem anular o combo, ou seja, não fique apertando botões alucinadamente.

Equipe dezessete Pressens para levar o troféu **Eu luto kung fu**. Faça dez combos combinando os quatro tipos de Pressens para o troféu **Remixe a todos**. Execute um combo de oito golpes quarenta vezes, para o troféu **Artista de 8 Sucessos**.

com as seguintes falhas: cápsulas, máscara anestésica e faixas. Isso garante os troféus **Erro Médico**, por remixar a memória, e também **Aliança forjada**. ▶

EPISÓDIO 2 MACRO-ONDA

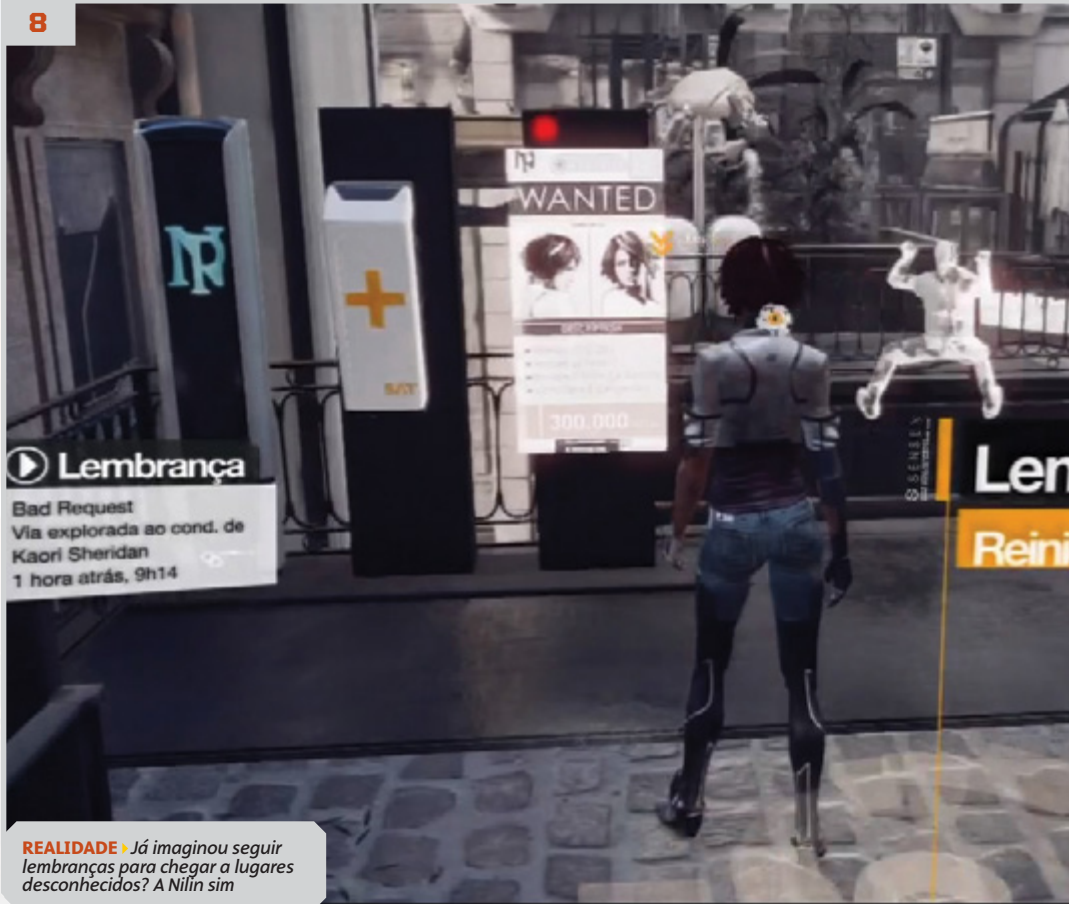
 Logo no começo, ao chegar na praça com a fonte com um holograma ao centro, desça pelo lance de escada à direita e pegue o **Mnesista #1** na lateral da escadaria.

 Ao enfrentar os soldados Enforcers, cuidado com os ataques de agarrão. Para acabar com eles rapidamente, use ataques com Pressens de força. Deixando-os atordoados, elimine-os com uma sobrecarga, elimine-os com uma sobrecarga (aperte **●** perto do alvo). Após o combate, escale a parede do prédio ao lado, passe pendurado por cima do muro e caia para encontrar o **Curativo SAT #1**. Pule o muro e volte a escalar a parede.

 No telhado, Nilin vai lembrar do golpe especial Fúria Sensen, que causa dano elevado e anula a defesa do inimigo. Para usá-la, é preciso carregar a barra de Foco (acertando o inimigo). Detonando os guardas no telhado, use o cano e passe pendurado pelo outdoor assim que as placas de rotação girarem. Seja rápido.

 Na parte em que você deve passar pendurado por uma parede com trechos eletrificados (**#7**), atenção ao ritmo das descargas elétricas. No fim do

8



REALIDADE ▶ Já imaginou seguir lembranças para chegar a lugares desconhecidos? A Nilin sim

trajeto, antes de descer usando o cano, pule para a varanda ao lado e pegue o **Mnesista #2**.

 Na área comercial, quando a câmera mostra a estátua de um anjo, à frente há uma imagem

holográfica. Antes de avançar, faça o caminho contrário até o portão trancado e pegue o **Curativo SAT #2**. Ao final do caminho, você encontra o contato Bad Request. Troféu **Mente aberta**.

 Siga as memórias (**#8**) de Bad Request e faça o que ele faz para abrir portas e passar pelos pontos de vigilância. Na área superior, é preciso passar sem ser detectado pelas Sondas (robôs de vigilância)—se deixe ser detectado

pelos Sonda cinco vezes para levar o troféu **Robotizando números**. Passando a primeira Sonda, suba na plataforma de grade e desça na plataforma ao lado para pegar o **Curativo SAT #3**, antes de pular no teto de vidro (**#9**).

 Ao quebrar o teto de vidro, ande em direção à estátua sem braços assim que sair da sala de musculação e suba a escada para pegar o **Aumento de Foco #1**. Antes de sair pela varanda, vasculhe a cozinha para pegar o **Mnesista #3**.

 Ao invadir o apartamento e fechar a persiana para isolar a Sonda, desça pela escadaria ao lado e pegue o **Curativo SAT #4**. Ainda dentro do apartamento, siga

7



CHOCANTE ▶ A eletricidade pode derrubá-lo para a morte certa. Fique atento e use o controle de câmera

9



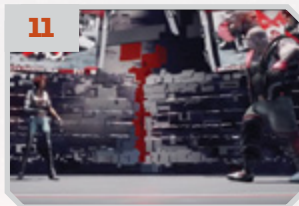
O "SPAMEADOR"

De posse da arma Spammer, use-a para derrubar 50 mutantes (acumulativo) que se penduram nas paredes para ganhar o troféu **A queda** – o melhor lugar para isso é no Episódio 3, nas plataformas

repletas de mutantes. Mate 15 estranguladores (que são aqueles mutantes que ficam invisíveis no escuro) usando apenas socos e chutes para levar o troféu **Fiat Lux!**



pelo corredor atrás do balcão para pegar o **Mnesista #4** no quarto. Ao começar o objetivo "Roube a memória de Kaori Sheridan", você chega a uma área aberta do telhado com alguns bancos. Em um deles, pegue o **Mnesista**



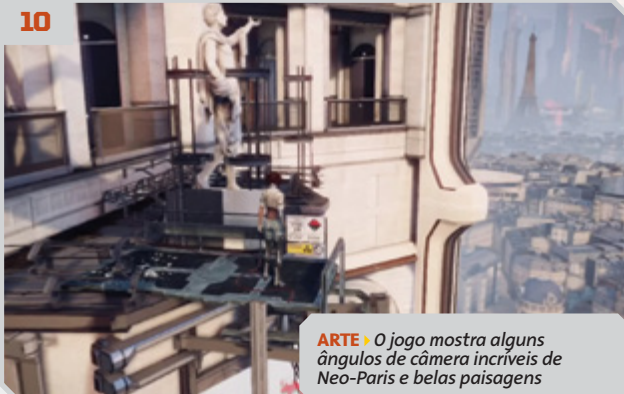
#5 antes de se pendurar e roubar a memória do seu alvo.

➡ No fim da escalada seguinte, você chega até uma estátua (**#10**) em reforma. Pule a mureta de vidro e dê a volta por trás da estátua para pegar a **Mnesista #6**. Ao chegar no telhado, não avance para a área aberta. Antes pegue o **Aumento de Foco #2** ao lado da porta.

CHEFE KID X-MAS

➡ A batalha se divide em três etapas. Primeiro de tudo equipe Pressen de resfriamento em seu combo, depois use o ataque Fúria Sensen e detone Kid (**#11**). Logo que acabar o efeito do seu ataque, Kid usará uma defesa forte. Use combos com o Pressen de resfriamento para diminuir o tempo de recarga do ataque Fúria Sensen e use-o novamente. Caso insista em combos normais contra Kid, fique esperto para desviar assim que ele revidar com alguns ataques. Desvie destes e surpreenda-o pelas costas.

10



ARTE ➡ O jogo mostra alguns ângulos de câmera incríveis de Neo-Paris e belas paisagens

12



NO BECO ➡ Mutágenos surgem em regiões pobres e nos esgotos da cidade e são considerados a escória

➡ Na segunda etapa, a tática é a mesma, porém, Kid usará a arma Spammer (que dispara projéteis). Desvie dos ataques, use combos e emende Fúria Sensen. Na terceira etapa, Kid usará, também, bombas no chão. Se pisar nelas, saia rápido (se Kid estiver no alcance, ele sofre dano).

➡ A batalha é finalizada com um QTE (Quick Time Event). Troféu **O Natal acabou** – ao terminar o jogo uma vez, jogue esta missão novamente e detone Kid em menos de cinco minutos e sem morrer para levar o troféu **Flutue como uma borboleta**.

➡ Use o Spammer para anular as travas do campo de força e abra a porta adiante.

EPISÓDIO 3 ALTA TENSÃO / SAÍDA PROFUNDA

➡ Antes de abrir o portão, examine o beco à direita deste e pegue o **Curativo SAT #1**. Abrindo o portão, você encontra o **Scaremech #1** (inseto digital), use o Spammer para destruí-lo. Ao final da escadaria, examine a loja "Lataria e Pintura" ao lado para pegar o **Mnesista #1**.

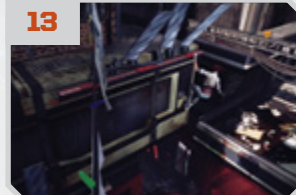
➡ No fim do segundo lance de escada, com um pequeno foco

de incêndio (**#12**), examine a lateral da escada sob a estrutura para pegar o **Curativo SAT #2**.

➡ Acima da escadaria adiante, use o Spammer na trava virtual da janela para expor o **Scaremech #2**. Derrote os mutantes próximos e, após subir por janelas fechadas, você terá de se pendurar em um travessão de metal acima de uma casa com luz vermelha (**#13**). Não se solte, siga pendurado à esquerda no travessão e abra a tranca para ver o **Scaremech #3** e pegue o **Curativo SAT #3** mais ao fundo.

➡ Passando por cima da placa gigante do urso panda, pegue o **Mnesista #2** ao lado da parede escalável. Livrando-se dos mutantes na plataforma adiante, suba pela escada da parede e, na plataforma com uma imagem holográfica, pendure na lateral da plataforma e pegue o **Aumento de Foco #1**. Abrindo a porta mais à frente, destrua o **Scaremech #4** na parede adiante. ➤

13



14



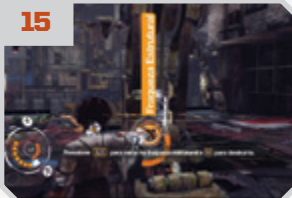
INSETOS! Alguns dos Scaramechs são difíceis de serem encontrados, portanto olhe em todas as direções

Passando a plataforma incendiada, na lateral da escada adiante pegue o **Mnesista #3**. Ao ativar o guindaste que move caixas do seu caminho, abra a passagem adiante e destrua o **Scaramech #5** em uma das vigas da porta que se abriu. O caminho o leva até a câmara escura onde enfrentará Estranguladores. Ligue a luz para expor os inimigos e castigue-os com Fúria Sensen para uma vitória rápida.

No caminho, você avista uma barraca com a mensagem "Precisa dormir? Alugue uma caixa!", examine-a para pegar o **Mnesista #4**. Ao enfrentar outro grupo de Estranguladores, você aprende a habilidade DOS Sensen, que atordoa e expõe todos os inimigos por alguns segundos. Após a batalha, examine o painel próximo e escale a plataforma. Do alto dela, use o Spammer para modificar as barras de trava, de forma que as linhas se conectem para escalar até a passagem. Dentro desta, antes de desligar a hélice gigante, vire-se para o lado de onde você veio e destrua o **Scaramech #6 (#14)**.

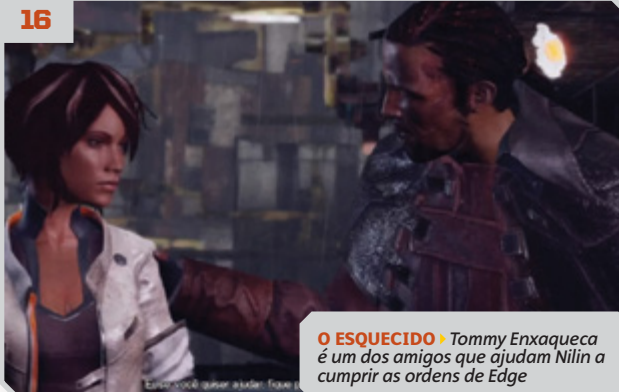
Passando pela hélice, no fim da escadaria há uma imagem holográfica. Acompanhe a parede em frente da imagem para achar a parte escalável do trecho

15



escura e suba para pegar o **Curativo SAT #4**. Assim que chegar ao bar do Tommy, ajude-o para ganhar o ataque especial Dardo de Lixo, que destrói objetos (mas precisa da barra de especial cheia). No combate desta parte, use combos com Pressens de resfriamento e use o Dardo de Lixo para destruir a estrutura central e depois os suportes para fechar o túnel antes de acabar o tempo. Para se livrar dos inimigos rapidamente, derrube-os da plataforma—jogue este episódio uma segunda vez e ajude Tommy

16



O ESQUECIDO Tommy Enxaqueca é um dos amigos que ajudam Nilin a cumprir as ordens de Edge

17



(#16) a se livrar dos mutantes sem usar Pressens de força ou regeneração (use ataques com resfriamento apenas) para o troféu **Rainha do pedaço**.

Dentro do esgoto, assim

que passar sob os bonecos pendurados, entre no cano que tem grade (#17) à esquerda e use o Spammer para mover um guindaste para perto de você. Retorne pelo cano e entre na primeira passagem com grade, antes dos bonecos pendurados, para encontrar o **Scaramech #7** na estrutura do guindaste.

Mais adiante no túnel, siga para o trecho com bonecos cercado de luz para pegar o

18

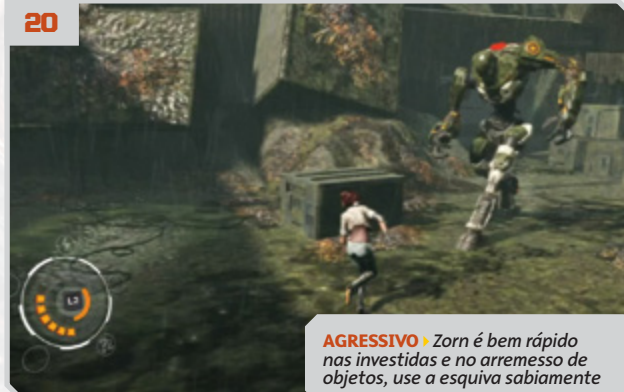


QUEBRANDO REGRAS Use o Dardo de Lixo para destruir o escudo de 20 enforcers Pesados para levar o troféu **O escudo está abaixado!**. Derrote 15 soldados enforcers usando o Spammer (enfraqueça-os com algumas pancadas antes) para ganhar o troféu

Eu gosto de spam!. Derrote cinco enforcers elite usando Camuflagem Sennen para o troféu **Não é pro seu bico**. Use DOS Sennen para atordoar cinco inimigos e, em seguida, detone uma Bomba Lógica que acerte todos e ganhe o troféu **Lógica inédita**.

ESGOTO ▶ Aproxime-se da grade para acessar a trava virtual e trazer o guindaste para próximo

20



AGRESSIVO ▶ Zorn é bem rápido nas investidas e no arremesso de objetos, use a esquivas sabiamente

CHEFE ZORN

O único meio de causar dano ao robô (#20) é usando o Spammer para destruir seus braços. Quando ele travar o braço no chão, acerte-o para arrancar. Arrancando os dois braços, Zorn usa ataques sísmicos e algumas explosões de energia. Desvie da explosão de energia e aproveite a paralisia do robô para usar o Dardo de Lixo e finalizá-lo com um QTE – destrua o robô em menos de 120 segundos para o troféu "Fora Zorn". Por fim, abra a tampa do bueiro. Troféu "Invasão da prisão".

EPISÓDIO 4 ÍCONE PANÓPTICO

No corredor com a Sonda, deixe-a se afastar e corra para a passagem à direita para ver o **Scaremech #1**. Espere a Sonda passar novamente e corra para a entrada ao lado para pegar o **Aumento de Foco #1**. Ao se livrar dos mutantes na arena em seu caminho, escale a parede no fundo (junto da grade e longe do botão da turbina) para pegar o **Mnesista #1** no corredor.

No corredor com a Sonda, siga-a até encostar na parede da esquina. Espere a Sonda voltar. Na área seguinte, há duas sondas fazendo ronda circulando a área, siga uma delas e explore os

cantos do lado direito da área para encontrar o **Curativo SAT #1** atrás do cilindro gigante.

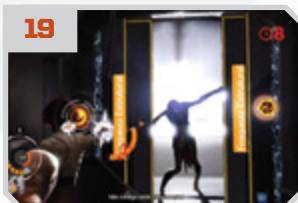
Ao chegar na prisão, ande até a Sonda parada à esquerda e destrua o **Scaremech #2** na parede. Acompanhe as demais Sondas em movimento e use as celas vazias para se esconder, deixando-as passar para você continuar. Antes de abrir a porta para La Bastille, vá até o final do corredor para pegar o **Mnesista #2** na última cela.

Em La Bastille, destrua o **Scaremech #3** no teto acima do robô de limpeza. Adiante neste mesmo corredor, ignore a Sala de Tecnologia e acompanhe a Sonda ao lado. Destrua o **Scaremech #4** na parede. Passe a Sonda e se encoste na parede à esquerda, depois da esquina, e repita o mesmo com a Sonda próxima, para pegar o **Aumento de Foco #2** no fim do corredor. Volte e desça pela escada ao lado.

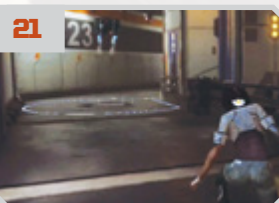
No vestiário, acabe com ▶

Aumento de Foco #2. Quando chegar no trem, livre-se dos mutantes e destrua as duas estruturas com Dardos de Lixo para prender Johnny Greenteeth (#19) na porta e roube sua memória. Após o descarrilamento, destrua o **Scaremech #8** próximo da porta de saída.

Durante seu caminho pelo túnel do metrô, dentro de um dos vagões destruídos, você encontra o **Scaremech #9**.



Do outro lado do portão próximo, pegue o **Mnesista #5** junto das grades. Saindo do metrô, após acabar com alguns mutantes, ative as memórias e siga Johnny para atravessar o terreno com minas terrestres. Passando o primeiro trecho de minas, pegue o **Mnesista #6** no caminho e suba pela escada. Pendure-se na beirada da parede ao lado e, em vez de seguir pelo caminho escalável, pule para a plataforma atrás de você para chegar ao **Curativo SAT #5**. Escalando o caminho obrigatório, você avista o **Scaremech #10** no telhado bem na sua frente. Siga as memórias de Johnny até conseguir desativar todas as bombas espalhadas pelo terreno ao seu redor.



todos os soldados Enforcers e roube a memória do Sargento Vaughan. Ao confrontar o Enforcer Pesado, use o Dardo de Lixo para quebrar seu escudo. Entre no vestiário ao lado para pegar o **Mnesista #3**. No ginásio, você ganha o ataque Bomba Lógica. Saiendo do ginásio, destrua o **Scaramech #5** junto da porta. No salão com a máquina gigante sugadora de memórias (**#22**), esconda-se atrás das colunas para evitar a luz. Preste atenção na parte alta e baixa da estrutura da máquina sugadora de memória para destruir os **Scaramech #6** e **#7** fixos nela.

➡ Saiendo da cela, passe pela Sonda próxima para pegar o **Aumento de Foco #3** no canto da parede, atrás da peça de metal. Ao derrotar os robôs Seraphim (voadores), suba o lance de escada e destrua o **Scaramech #8** na viga de metal encostada na parede. Abrindo a porta adiante, pegue o **Aumento de Foco #4** atrás da máquina, próximo do robô faxineiro.

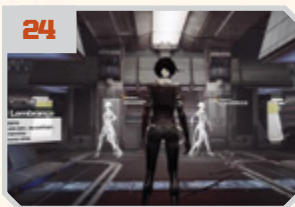
➡ Após roubar as memórias de Madame, entre na sala de depósito para pegar o **Mnesista #4**. No pátio principal, surgem os robôs Nephlim (que criam escudos e emitem uma explosão). Para derrotá-los, fique longe e assim



LEMBRE-SE ➡ Fuja da luz e destrua os dois Scaramechs fixos na estrutura da máquina, seja rápido



MÁQUINA ➡ Ao lembrar do Enferruje em Paz, use-o nos robôs inimigos para derrotar os soldados



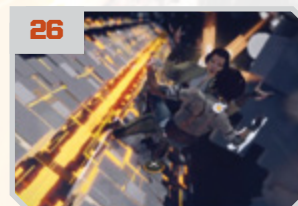
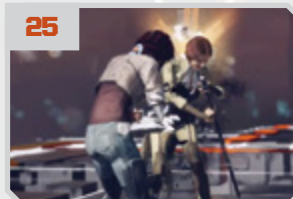
que baixarem o escudo, use o Spammer. Neste momento, você ganha o ataque Enferruje em Paz (inimigos robôs atacam soldados) (**#23**) – faça com que os robôs matem vinte Enforcers para levar o troféu **As máquinas fazem melhor**. Saiendo do pátio, antes de ativar a lembrança, visite o corredor do lado oposto para pegar o **Mnesista #5**.

➡ Quando a holografia de Madame se dividir em duas, visite as duas salas para destruir os **Scaramech #9** e **#10**.

CHEFE MADAME

Derrote os soldados para carregar sua barra de foco (tenha equipado Pressens de regeneração). Ataque a projeção de Madame (**#25**) com Spammer para quebrar o escudo e torná-la vulnerável, castigue-a com seus combos de força. Quando ela virar uma sombra que muda de lugar, use DOS Sensen para derrubá-la e ataque. Atenção quando o chão ficar marcado, saia do ponto de impacto dos projéteis que cairão.

➡ Zerando a primeira barra de energia de Madame, sempre que ela ficar vulnerável criará cópias exatas. Se quiser ganhar o troféu **“O trigo do joio”**, terá que derrotar madame sem acertar as cópias. Para isso, use DOS Sensen para revelar a verdadeira ou use Enferruje em Paz no Seraphim para ele atacar o alvo verdadeiro – recarregue as habilidades especiais quando os soldados aparecerem. Quando desferir combos em Madame, afaste-se dela quando ela se



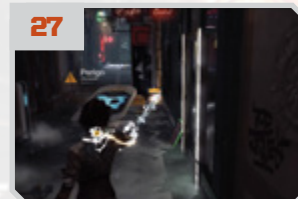
recompor. Por fim, finalize o combate com um QTE (**#26**) e roube a memória de Madame.

➡ Ao obter o Spammer de Força (mover objetos com o Spammer), antes de tudo examine a lateral de uma das máquinas que cercam a área para encontrar o **Mnesista #6**.

➡ Mova o servidor de memória para os encaixes de backup, ativando a remixagem de memória de Forlan. Primeiro interaja com todas as falhas de memória (exceto a Garrafa), depois retroceda e interaja com os pontos Garrafa e Mesa para levar o troféu **Infelicidade Disparada**. Retroceda a memória e interaja com a Garrafa, Trava da arma e Mesa (troféus **Crime Passional** e **Assassinato & Cia**).

EPISÓDIO 5 TIRO NA CABEÇA

Logo no começo, volte no corredor e abra a porta ao lado para achar o **Scaramech #1** (na máquina na esquina do corredor) e **Scaramech #2**. No corredor inicial, use o Spammer de Força para erguer a placa (**#27**) enquanto passa pela água. Onde você encara um Esfolador, suba na caixa no fim do corredor e pegue o **Aumento de Foco #1**.



COLECCIONISTA Colete todos os arquivos de Aumento de Foco, Mnesistas, Curativo SAT e destrua todos os Scamech para ganhar os troféus **Tenha Foco, É preciso curar a todos!, Estudo dos**

detalhes e Controle de Pestes. Para levar o troféu **Amante da Fúria**, use o ataque Fúria Sensen e faça um combo de 14 hits. Um bom lugar para fazer isso é durante a batalha final.

➤ No corredor dentro da loja vermelha, entre na passagem lateral e destrua o **Scamech #3** atrás da hélice. Na praça principal, use o Spammer de Força para erguer o elevador e use-o para subir na plataforma de vidro. Do outro lado da área, vasculhe o corredor à direita para pegar o **Mnesista #1**.

➤ Chegando ao telhado, passe pelas duas Sondas. No final do caminho, há uma terceira, abra a porta atrás dela e tranque-a para passar. Ao entrar na sala ao lado, liberte a Sonda. Entre onde ela estava e pegue o **Aumento de Foco #2** e fique em um dos cantos.

➤ Mais adiante, ao avistar a enchente na cidade, não pule na

placa luminosa. Pendure-se na borda do telhado e no cano ao lado para chegar ao **Curativo SAT #1**. Em seu caminho, atrás da placa do urso Jax, na qual você se pendura, destrua o **Scamech #4**. E passando pela imagem holográfica no caminho, adiante há uma parede escalável com um desenho escuro. Suba nela e vá para o lado direito, para chegar na varanda com o **Aumento de Foco #3**.

➤ Após a batalha no telhado, você chega a uma porta e uma imagem holográfica ao lado. Ignore a porta e escale o cano vermelho em frente a ela, para chegar no **Curativo SAT #2**. No caminho você encontrará o Enforcer de Elite (soldado com



INTERAÇÃO Há trechos interativos do cenário que dão acesso a áreas que parecem isoladas

corpo elétrico), o único jeito de causar dano a ele é usando a DOS Sensen para desarmar sua defesa, usar Bomba Lógica ou insistir em um combo que vai lhe causar dano conjunto. Livre-se do soldado, abra a porta na lateral

da parede de vidro (**#28**) para pegar o **Mnesista #2**.

➤ No corredor com duas Sondas, passe direto pela primeira e baixe a persiana através da janela e entre. Visite a saleta ao ▶



NO ALVO GAMES HÁ 15 ANOS
SUA MELHOR OPÇÃO DE COMPRAS
www.noalvogames.com.br

Traga seus jogos para troca e aceitamos seu console como parte do pagamento



**Jogos a
partir de
R\$ 39,99**

Possuímos assistência técnica especializada em games, orçamentos sem compromisso

/noalvogames

@noalvogames

em até 10 X

em até 10 X

em até 10 X

em até 10 X

em até 10 X

Rua Conselheiro Moreira de Barros, 2780 • Loja 1041/A - Piso térreo
Shopping Santana Parque - Santana - SP • Tel: (11) 3329-9446 - 22386237

29



DISCRETO ▶ Ao lado do outdoor, procure pelo Scaramech escondido sob a luz e destrua-o!

lado e abra a persiana dela, faça o caminho de volta e prenda a primeira Sonda dentro da saleta. Passe pela segunda assim que ela entrar na outra saleta aberta.

▶ Na área externa, ative o guindaste e mova a plataforma para poder escalar. Na parte de cima do guindaste, ao acionar o botão (#29), destrua o **Scaramech #5** que está na parede junto do outdoor.

▶ No terraço da Memorize, fuja da aeronave até a construção. Antes da construção (#30), quando a plataforma onde você passa for destruída, vire-se para trás para encontrar o **Mnesista #3**. Dentro da construção, escale a parede com cuidado para não ser alvejado. Assim que sair da construção, antes de abrir a porta dupla na ponte vire-se para o local de onde veio e destrua o **Scaramech #6**.

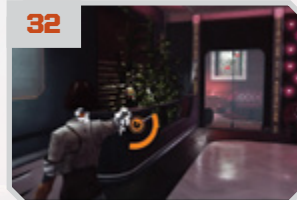
▶ No primeiro corredor do hotel, a primeira porta do lado direito estará entreaberta. Olhe através dela para encontrar o **Scaramech #7**. Chegando ao heliporto do hotel, espere a aeronave mover a luz em outra direção e se esconda atrás da mureta. Use o Spammer para ligar o ventilador, suba pela escada de metal ao lado e roube a memória de Trace (#31). Livre da

aeronave, procure o **Scaramech #8** atrás de uma das muretas onde você se escondeu.

▶ Ainda nesta área, suba pela escada da estrutura e use o cano vermelho para chegar no telhado próximo e pegar o **Curativo SAT #3**. Depois suba pela estrutura na lateral da parede até a janela e destrua o **Scaramech #9** na parede atrás das plantas (#32). No corredor dos robôs, pegue o **Mnesista #4** na passagem ao lado.

▶ Após a escalada na parede para entrar no prédio seguinte, pegue o **Mnesista #5** entre dois robôs. Chegando ao terraço do prédio da Memorize, derrote a horda de inimigos – use os

32



normais para carregar seus ataques especiais. Após o combate, ative a memória e use a senha 2058 na porta eletrônica.

▶ Dentro da Memorize, na sala inicial com placas brancas, um dos bastões de luz esconde o **Scaramech #10**. Passando as pelas Sondas no caminho, antes de entrar na passagem central, tem uma saleta fechada diante dela. Entre nela para pegar o **Mnesista #6**.

30



31



BOMBA "ERRORISTA" Para o troféu **Soltando as Bombas-L** é preciso ter o combo de oito golpes equipado com todos os Pressens de resfriamento, duas barras de foco cheia e alguns soldados ou mutantes. Separe um inimigo do bando,

use a Bomba Lógica nele e imediatamente inicie um combo com Pressen de resfriamento em outro inimigo e use outra Bomba Lógica, em menos de quinze segundos em relação à primeira bomba, e o troféu será seu.

33



MAMÃE ▶ Nilin foi a responsável pelo desgosto de sua mãe pela vida alheia e agora tenta consertar

Remixando as memórias de Scylla (#33), mexa em todas as falhas. Depois interaja apenas com Bolsa e Jax para o troféu **Feliz aniversário!**. Retroceda e interaja com as falhas Porta-copos, Bolsa, Jax e Para-brisas.

PENSA RÁPIDO ▶ Ao pular na aeronave, roube a memória de Trace antes que ele o derrube

Gabriel Trace
memória

Troféus **Acidente de aniversário** e **É você, mamãe?**.

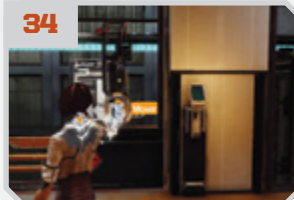
EPISÓDIO 6 NÚCLEO PÚTRIDO

No começo, assim que acabar a conversa com Edge, há uma passagem na estrutura à esquerda, antes do portão. Ao fundo da passagem, você encontra o **Scaramech #1**.

Saindo do elevador, baixe o painel de metal adiante e use-o para chegar na sala de controle. Empurre todas as placas (#34) até chegar na de Nilin e examine-a para pegar o **Aumento de Foco #1**. Depois examine a placa de pertences de Bad Request para pegar o upgrade soquete de arrombamento (você poderá drenar a energia de uma porta e usar em outra). Entre na sala ao lado, pegue a energia da porta, olhe pela parede de vidro e use a energia na trava dentro da outra sala. Não deixe de destruir o **Scaramech #2**. Na nova sala, visite o corredor lateral para pegar o **Mnesista #1**.

Voltando à escadaria, desça e leve a energia para abrir a porta no andar inferior e pegar o **Curativo SAT #1**. Ao subir pela escada de metal para falar com Bad Request, vire-se e destrua o **Scaramech #3** no alto da coluna

34



no outro extremo da sala. Após o combate, use a energia para abrir a porta do andar inferior e ter acesso ao **Mnesista #2**.

Leve a energia para dentro do elevador. Saia pelo lado direito e leve a energia para abrir uma cela para encontrar o **Scaramech #4**. Leve a energia para o elevador, saia pelo lado esquerdo e entre na cela vazia. Na parede em frente encontra-se o **Mnesista #3**.

Ao derrubar a cela (#35), dê uma olhada ao redor para localizar o **Scaramech #5**. Suba na estrutura, vire-se na direção de onde veio e destrua a tranca da porta na parede. Nesta sala, você acha o **Scaramech #6**. Pule para o outro lado da estrutura e destrua o **Scaramech #7** no alto de uma das colunas de metal.

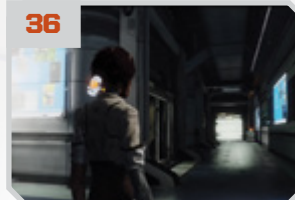
Use as lembranças para pegar a energia da porta e o **Curativo SAT #2**. Leve a energia e abra a cela ao lado da qual você veio e destrua o **Scaramech #8**.

35



PROCURE ▶ Não saia dessa área sem coletar mais um inseto para a sua coleção

36



Nos flashbacks de sua fuga (#36), vá até a cela de Nilin e pegue o **Mnesista #4** antes de pegar a energia na porta. Ao entrar na sala de experimento e avistar o Dr. Quaid e alguns guardas, não avance. Abra a porta à direita e pegue o **Curativo SAT #3** e localize o **Scaramech #9**.

Logo após a batalha, destrua o **Scaramech #10** na máquina ao lado. Ao passar por um corredor de testes com um Zorn preso, use o Dardo de Lixo nele (troféu **Enferruje em Paz**) e destrua o **Scaramech #11** no corpo dele. Na ala seguinte, na parede à direita (junto do robô azul), destrua o **Scaramech #12**. Com a morte do Dr. Quaid (#37), você encontra Bad Request caído. Antes de falar com ele, ▶

37



Em Neo-Paris, a revolução tecnológica chegou a um ponto em que andróides fazem a maioria dos trabalhos de humanos, seja fazendo manutenção ou trabalhando como carregadora de bolas de compras do shopping

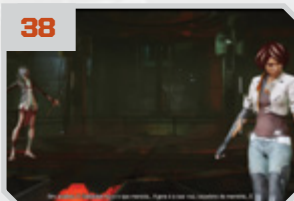


destrua a tranca da mureta próxima e pegue o **Mnesista #5**.

CHEFE JOHNNY GREENTEETH

Johnny usa teletransporte para ataques rápidos (#38), além de manter cinco mutantes em cima de você o tempo todo. Faça combos nestes para carregar sua barra de foco e use DOS Sensen para neutralizar Johnny. Em seguida, use Fúria Sensen e castigue-o com seus ataques. Repita isso até finalizar com QTE,

38



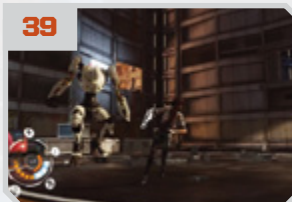
depois entre no caixão para fugir. Troféu **Molda Mente**.

EPISÓDIO 7 PARAÍSO PERDIDO

Eliminando os soldados iniciais e destruindo o robô Zorn (#39), olhe para o alto das paredes. Em uma das aberturas, você avista o **Scaramech #1** preso no braço mecânico. Ao descer pela escada próxima, pegue o **Curativo SAT #1**.

Na área de transporte, suba na plataforma e aperte para ativá-la ou pará-la antes da parede de energia (#40). Antes de subir na outra plataforma de transporte, destrua o **Scaramech #2** atrás das caixas no final do caminho. No andar onde você aciona o painel de controle que

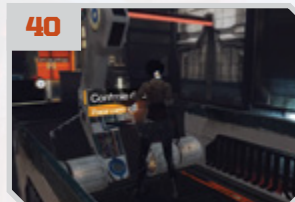
39



muda o trajeto das plataformas, pegue o **Curativo SAT #2** atrás da caixa azul sob a parede "5". No corredor que leva para O'osmoze, antes de abrir a porta no final dele, entre no corredor lateral para pegar o **Aumento de Foco #1**.

Ao derrotar dois soldados com escudo em um corredor, destrua o **Scaramech #3** no fim dele, ao lado do sofá. Abra a porta lateral deste corredor e vasculhe o quarto para pegar o **Mnesista #1** ao lado do robô. Pegue a energia

40



da porta do quarto e saia antes dele fechar. Use a energia no elevador no outro lado do corredor.

Saindo do elevador, destrua o **Scaramech #4** perto da escada no caminho. Matando os mutantes no andar inferior, no final do lance de escada seguinte, destrua o **Scaramech #5**. No corredor com a Sonda, passe por esta para pegar o **Curativo SAT #3** em uma sala. Do lado oposto, você avista Trace fugindo pelo bar, ignore-o e vá para a sala de festa à esquerda, ▶



Games a pronta entrega
com preços imbatíveis para você!

Acesse já! www.zigstore.com.br



Batman: Arkham City
LEGENDAS EM PORTUGUÊS
PS3

Por **R\$ 72,99**
ou 12X de R\$ 6,90 no cartão



Resident Evil 6
PS3

Por **R\$ 75,99**
ou 12X de R\$ 7,18 no cartão

RESIDENT EVIL™

CONFIRA MAIS SUPER OFERTAS DA ZIGSTORE!

Pro Evolution Soccer 2013 - PS3

R\$ 73,99

Max Payne 3 - PS3

R\$ 67,99

Spec Ops: The Line - PS3

R\$ 69,99

Lumines: Electronic Symphony - PSV

R\$ 59,98

The Elder Scrolls V: Skyrim - PS3

R\$ 98,99

Skate 3 - PS3

R\$ 77,99

Red Dead Redemption GOTY - PS3

R\$ 93,99

Dragon's Dogma - PS3

R\$ 88,99

PRODUTOS 100%
NACIONAIS A PRONTA ENTREGA

PARCELE SUAS
COMPRAS EM ATÉ 12X NO CARTÃO

SITE 100% SEGURO
MAIS DE 50 MIL CLIENTES

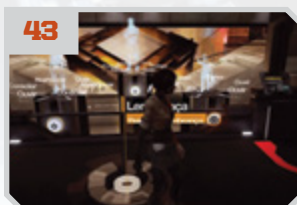
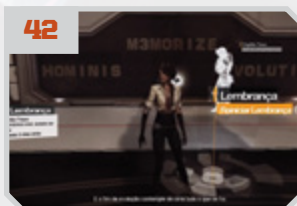
Imagens meramente ilustrativas.
Títulos, logotipos e imagens dos produtos são marcas registradas de seus respectivos proprietários. Ofertas válidas enquanto durar nosso estoque.
Verifique disponibilidade dos produtos. Dúvidas entre em contato pelo e-mail contato@zigstore.com.br ou pelo telefone (11) 3522-3213.

vigiada por duas Sondas, e destrua o **Scaramech #6** na lateral do piano. Nesta sala, na danceteria ao lado, pegue o **Mnesista #2**.

➤ Siga Trace e, do outro lado da sala após a luta com guardas, destrua o **Scaramech #7** atrás do portão vermelho semiaberto ao lado. Passe a Sonda próxima para encontrar o **Scaramech #8** atrás dos escombros no corredor. Cruzando a porta seguinte, vire e destrua o quadro ao lado para achar o **Scaramech #9**.

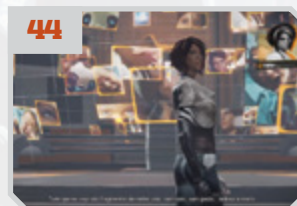
➤ Antes de examinar o corpo do Trace, suba nas máquinas à esquerda para pegar o **Mnesista #3**. Após abrir a porta no corredor (obrigatório) você encontra o **Scaramech #10** sobre a pilha de escombros. Chegando ao Shopping Hamonie, você lutará contra dois Lamentadores (**#41**) – mate um Lamentador sem acertar seus subalternos para levar o troféu **Líder da Matilha**.

➤ Voltando à sala de espera, antes de usar a energia na escada, use-a para erguer a porta de vidro ao fundo e pegar o **Aumento de Foco #2**. Em seu caminho, ao avistar um soldado sofrendo uma pane mental, pegue o **Mnesista #4** na mesa da secretária robô. Na sala seguinte, acompanhe a sonda



que anda em círculo pela área e abra a porta da sala da Administração para pegar o **Curativo SAT #4** no banheiro.

➤ Dentro do Posto de Segurança, pegue o **Mnesista #5** sob um das escadas. Ative as lembranças e na hora de solucionar o enigma (**#42**), pegue uma letra de cada palavra para formar a sigla "H3O". No andar superior, destrua o **Scaramech #11** na lateral de uma das colunas. A solução do enigma das figuras holográficas de família é deixar a figura da mão olhando para a parede à esquerda da sala e a figura do pai e da filha olhando para as costas da mãe (**#43**). No corredor final, derrote os inimigos e vá em direção à luz. Troféu **Inferno na torre**.



EPISÓDIO 8 PECADOS DOS NOSSOS PAIS

➤ Bem no começo do capítulo, dê meia volta e destrua o **Scaramech #54** no braço esticado da estátua de robô. O corredor termina em uma descida, onde você se pendura e desce até o pai (**#44**) de Nilin. Aproxime-se dele para remixar sua memória. Retroceda a memória e encontre a falha no protótipo de Luva Hack quando Charles a usar em Nilin criança, para entrar na memória do acidente de carro.

➤ Veja todos os pontos de interação da memória, retroceda e garanta o troféu **Desligar** interagindo com o Porta-copos, tela de LCD e para-brisa. Depois retroceda a memória e interaja com estes pontos: porta-copos, cinto de segurança, para-brisa, Jax e tomada elétrica (troféu **A parte mais amarga**).

➤ Dentro do labirinto de memórias, siga a lembrança de Nilin até o escritório do pai. Assim que avistar uma cadeira sob uma torre de processamento em uma área aberta, pare. Faça o caminho inverso no labirinto para acessar uma passagem secreta e achar o **Scaramech #55**, só então vá para a cadeira.

CHEFE H3O

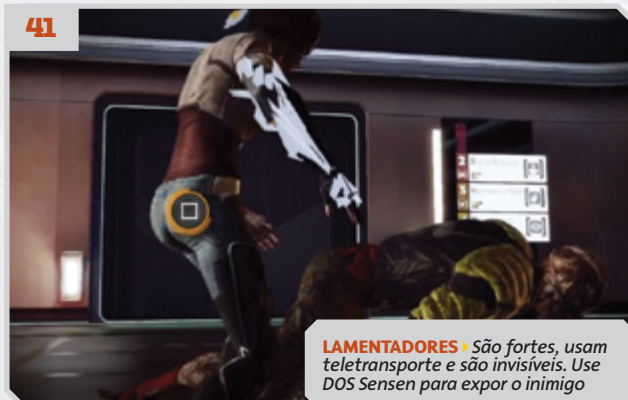
➤ Equipe o início do seu maior combo com Pressens de resfriamento e um combo básico com regeneração. Bata nos inimigos ao mesmo tempo em que desvia dos ataques de

H3O até carregar o Fúria Sensen. Use este ataque (ou a Bomba Lógica em algum inimigo perto) para destruir o cubo de memória, que não deve ser atacado com golpes normais. Repita o processo de destruição com um segundo cubo e então destrua a memória usando o Spammer ou Dardo de Lixo. Destruindo a memória, Nilin atacará H3O diretamente.

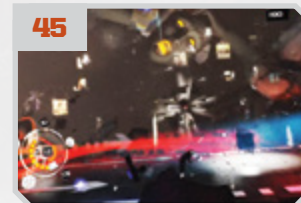
➤ Na segunda etapa da batalha, os ataques de H3O serão mais frequentes e um inimigo flutuante, o Seraphim, aparece ao fundo. Evite seus projéteis e use o ataque Enferruje em Paz nele para fazê-lo atacar o cubo de memória que surge fora do seu alcance. Repita o processo até destruir o segundo cubo, então descarregue o Spammer na memória. H3O (**#45**) soltará projéteis em pontos marcados no chão ou ondas de choque.

➤ Na terceira parte do combate, use DOS Sensen para revelar o cubo, depois destrua-o com Fúria Sensen. Repita isso para destruir outro cubo e então use o Spammer para apagar a memória e finalizar o combate (troféu **Sobrecarga Final**).

➤ Caso tenha terminado o jogo na dificuldade Agente Errorista, vai ganhar os troféus **Agente Errorista e Hacker Novata**. Agora que habilitou tudo, você tem acesso à seleção de episódios e pode caçar troféus que faltaram. Termine o jogo na dificuldade máxima e leve o troféu **Caçadora de Memória de Elite**.



LAMENTADORES São fortes, usam teletransporte e são invisíveis. Use DOS Sensen para expor o inimigo



BRAZUKAS

www.x-brazukas.com

Oferecemos a Melhor Assistência Técnica Especializada em manutenção de vídeo games em geral.

Enviamos para todo o Brasil via  **CORREIOS**

Preços especiais para lojistas consulte-nos



Trabalhamos apenas com componentes Originais para reposição, todos os serviços prestados com garantia. Conte com uma equipe técnica formada por profissionais qualificados para oferecer o melhor em Assistência Técnica.

Segurança e Garantia na prestação de serviços, Consulte-nos, será um prazer em atendê-los. Serviços Troca de Canhão, Troca de CI de HDMI, Troca de CI de Rede, Troca de Cooler, Troca de Fonte, Troca de Chave On-Off, Troca de HD.

Reprogramação das nans corrompidas dos seguintes modelos PS3 Fat (Alpha series). PS3 Slim (2000 series), PS3 Slim (3000 series), PS3 SuperSlim (4000 series)

facebook

X-Brazukas-Assistência-Técnica

You Tube

teamxbrazukas

nextel

55*142*330

skype

xgamehouse@gmail.com



Para garantir um melhor atendimento estamos instalados no Shopping Mundo Oriental
Rua Barão de Duprat, 323 - 4º andar - loja 404 - centro - SP CEP 01023-001 - Tel: (11) 3311 8016
E-mail: xgamehouse@gmail.com



Cockpit

Grid 2 realmente não tem visão do cockpit nos carros, motivo de raiva para muitos fãs de corrida. A Codemasters diz que pouca gente usa, mas, com essa adrenalina toda das corridas, certamente acrescentaria muito à diversão dos jogadores mais hardcore.

GRID 2

Um jogo ótimo na parte que importa de verdade

Quando a Codemasters lançou o primeiro *Grid*, em 2008, a intenção era “trazer a diversão de volta às corridas” ao mercado que pendia ou para a simulação total ou para jogos arcade demais. E foi um excelente jogo de corrida. *Grid 2* segue a mesma linha e, na verdade, leva o que o primeiro criou ao próximo nível.

As corridas são mais do que a parte mais importante, elas são tudo o que o jogo tem. Há uma desculpa para o jogo acontecer: um cara rico chamado Patrick Callahan quer criar uma nova categoria de automobilismo, unindo os melhores das Américas, Europa e Ásia em vários tipos de competição. Para isso, ele precisa de um garoto-propaganda, um cara que vá desafiar clubes e provar

que o nível da competição da WSR (World Series Racing) será alto.

Esta ideia inicial é boa, mas o que fomos levados a crer é que *Grid 2* colocaria o jogador em um mundo que começa a conhecer o esporte e o trata como ídolo, enquanto seu nome aparece em redes sociais e tal. Isso é... uma

meia verdade.

Essas coisas estão lá, mas são bem rasas. Aparece apenas uma ou outra frase na tela de seleção de eventos, uns 30 segundos de vídeo por temporada na internet falando do torneio e, ao final da temporada, vídeo de um minuto com um apresentador da ESPN



ELIMINACIÓN ▶ Esse é um dos vários clubes que vão correr contra você, em várias modalidades diferentes

(oficial, com logo do Sports Center e tudo) citando a WSR. É bacana quando acontece, porém são 90 segundos a cada quatro ou cinco horas. No fim das contas, não faz a menor diferença. É uma grande ideia desperdiçada.

Há eventos promocionais para aumentar sua visibilidade em uma área, as provas valem fãs (pontos para abrir campeonatos) e levam tempo. Isso torna *Grid 2* um pouco cansativo, porque é corrida atrás de corrida. No máximo, dá para mudar a cor do carro, as rodas e colocar pinturas pré-determinadas. Até os patrocinadores funcionam de um jeito mais simples que no jogo anterior: não há dinheiro para administrar, você só precisa manter os patrocinadores felizes e para isso é só cumprir quatro objetivos por temporada. Sem graça.

NO RONCO DO MOTOR *Grid 2* não tem música durante as corridas, só o som dos carros e eventualmente algumas faixas próprias quando a corrida chega na última volta. Você estará tão concentrado em não bater na próxima curva que nem vai reparar muito nisso.



As corridas vão desde Drift até uma prova que não tem traçado definido

Especial

No Reino Unido, há uma versão especial chamada *GRiD 2 Mono Edition*. Só existe uma cópia no mundo e ela custa cerca de 380 mil reais. A capa é outra, há algumas artes, vem uma roupa completa de piloto profissional e um carro. A Codemasters fez parceria com a BAC para fazer um de seus carros com pintura e logo de *GRiD 2* e elementos personalizados. Só é preciso esperar seis meses para receber o veículo.

É para conquistar

É fácil falar de tudo isso antes, porque o que sobra é toda a parte boa de *Grid 2*. É incrível como as corridas são divertidas e, muitas vezes, emocionantes.

Desde o primeiro *Grid*, não havia um jogo que mescla tão

bem um estilo de corrida mais arcade com a precisão e cuidado de simulador. Não é preciso frear tão antes das curvas, nem seguir um traçado muito tradicional, mas os inimigos correm muito e podem se distanciar facilmente se você cometer erros.

A maioria das pistas fica nas ruas de cidades famosas e bonitas, com alguns circuitos aqui e ali, mas há penalização por cortar caminho acintosamente.

Está de volta o famoso Rewind, que permite voltar a corrida antes de uma batida e consertar erros. Mas existe todo um cuidado de não cometer muitos erros, pois os Rewinds são limitados. Cutucar carros alheios é até encorajado em algumas modalidades, mas uma batida forte pode ser fim de corrida.

Essa mistura torna o jogo um “arcade mais sério”, na falta de um termo melhor. Os carros são

visivelmente diferentes na hora de controlar, muito além da descrição Grip ou Drift na tela de seleção.

Dominar os carros a cada curva em alta velocidade é o charme do jogo. É interessante, instigante e nunca deixa de ser divertido. *Grid 2* o obriga a dirigir ofensivamente, atacando cada curva na maior velocidade possível enquanto os adversários não saem do seu pé — e não há dificuldade “elástica”, eles podem ser deixados para trás ou sumir pelo resto da corrida.

As corridas são variadas. Há as normais, por voltas, há as de ponto a ponto, competições de drift, e outras diferentes como uma em que não há traçado definido e a pista vai abrindo curvas pela cidade durante a prova. As provas promocionais incluem ultrapassagem e até endurances, mas aqui está o segredo do jogo: um endurance

dura apenas uns seis minutos, as provas mais longas.

Grid 2 concentra a emoção das corridas em provas de três minutos em média e elas exigem toda a sua atenção e destreza. Esses minutos parecem maiores e desgastam você, mas são muito satisfatórios. Se a intenção era concentrar nas corridas em favor de todo o resto, até questionamos a decisão, mas não o resultado.

Grid Online

Na modo online, o jogo é mais encorpado fora das corridas. Tudo o que acontece aqui independe do modo offline. Você ganha dinheiro e experiência participando de corridas e eventos com outras pessoas. Conforme sobe de nível, destrava novos carros e peças para melhorá-los, e isso deve ser comprado usando o dinheiro acumulado. É algo tradicional e ▶

O DIA TODO ▶ Boa parte das pistas tem versões de dia, ao entardecer, e à noite



combina muito mais com o online, para incentivá-lo a voltar a jogar.

Além das corridas simultâneas, há os Global Challenges, que são desafios que mudam a cada semana, mas só ganha aquele da sua lista de amigos que estiver em primeiro lugar no evento no fim do sétimo dia. São provas individuais que podem ser jogadas a qualquer momento e dão aquele incentivo à competição de forma diferente, como o Autolog de *Need for Speed*

Grid 2 obriga o jogador a dirigir ofensivamente, atacando cada curva na maior velocidade possível

consegue fazer. Por fim, *Grid 2* também pode lhe indicar rivais, dependendo das suas preferências e estatísticas. Não sacamos direito a utilidade disso, mas parece um jeito decente de conhecer novos

jogadores do mesmo nível que o seu. Então *Grid 2* é um excelente jogo de corrida, por causa das corridas – mas é o que interessa de verdade, não? A produção fora da pista deixa a desejar, só que fica

difícil descontar pontos quando as doses de poucos minutos no volante são tão satisfatórias. Os belos gráficos e efeitos sonoros também só ajudam.

Pode não ser nem o melhor simulador, nem o melhor no estilo arcade, mas *Grid 2* é facilmente um dos melhores jogos de corrida dos últimos tempos.

AValiação Técnica

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

ASPECTOS CENTRAIS

NÚMERO DE VEÍCULOS	■ ■ ■ ■ ■
VARIEDADE DE PISTAS	■ ■ ■ ■ ■
PERSONALIZAÇÃO	■ ■ ■ ■ ■
ONLINE	■ ■ ■ ■ ■



MUDANÇAS ▶ Seu carro pode ganhar um visual novo, mas não há muitas opções nessa parte

NOTA FINAL
810

Máquinas

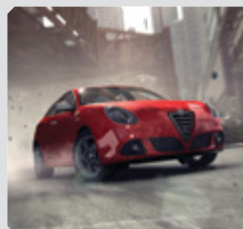
Todos os carros de *Grid 2* são veículos que podem andar na rua, ou carros de corrida baseados neles. A variedade é grande, mas ainda faltam marcas famosas. Conheça parte da lista de G2:



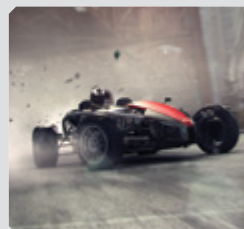
Alfa Romeo 4C
Fabricação: 2013



Alfa Romeo 8C
Fabricação: 2007



Alfa Romeo Giulietta Quadrifoglio Verde
Fabricação: 2010



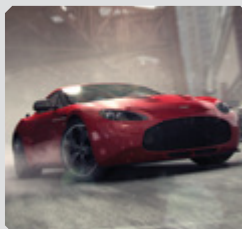
Ariel Atom 3
Fabricação: 2009



Aston Martin One-77
Fabricação: 2011



Aston Martin V12 Zagato
Fabricação: 2011



Aston Martin Vanquish
Fabricação: 2001



Audi R8 LMS Ultra
Fabricação: 2012



Audi RS5
Fabricação: 2010



Audi TT RS Roadster
Fabricação: 2009



Bac Mono
Fabricação: 2011



BMW 1M Coupe
Fabricação: 2011



BMW E30 M3 Sport Evolution
Fabricação: 1990



BMW M3 E92
Fabricação: 2009



BMW Motorsport 320 TC
Fabricação: 2011



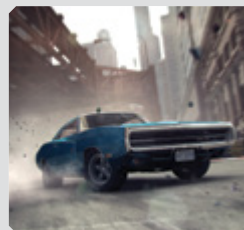
Bugatti Veyron Super Sport
Fabricação: 2010



Caterham-Lola SP300R
Fabricação: 2012



Dodge Charger RT
Fabricação: 1971



Dodge Charger SRT
Fabricação: 2006



Ford Focus ST
Fabricação: 2013



Ford Mustang Boss 302
Fabricação: 2012



Ford Mustang Mach 1
Fabricação: 1970



Gomez Competition GC 10.1
Fabricação: 2010



Honda NSX-R
Fabricação: 2002

As máquinas de Grid 2



Honda S2000
Fabricação: 1999



Hyundai Genesis Coupe
Fabricação: 2008



Jaguar XKR-S
Fabricação: 2008



Koenigsegg Agera R
Fabricação: 2011



KTM X-Bow R
Fabricação: 2008



Mazda RX-7 Type RZ
Fabricação: 1992



McLaren F1 GT
Fabricação: 1997



McLaren MP4-12C
Fabricação: 2011



Mercedes Benz 190E 2.5
Fabricação: 1988



Mercedes Benz C63 AMG
Fabricação: 2011



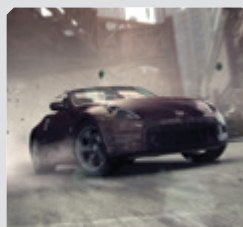
Mercedes Benz SL65 AMG Black
Fabricação: 2008



Mercedes Benz SLR 722
Fabricação: 2006



Mercedes Benz SLS GT3
Fabricação: 2011



Nissan 370Z Roadster
Fabricação: 2009



Nissan Fairlady Z (300ZX)
Fabricação: 1983



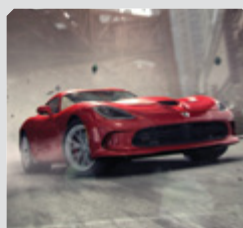
Nissan Silvia S15
Fabricação: 1999



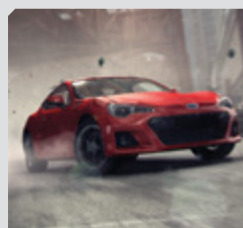
Nissan Skyline GT-R Z Tune
Fabricação: 2003



Pagani Huayra
Fabricação: 2012



SRT Viper
Fabricação: 2013



Subaru BRZ
Fabricação: 2012



Volvo S60 BTCS
Fabricação: 2010



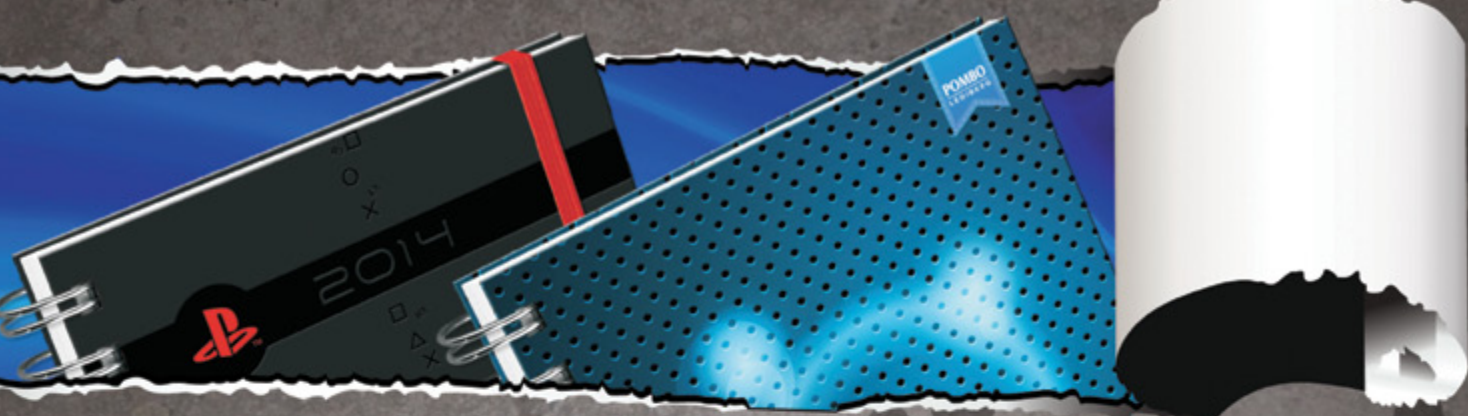
Volkswagen Golf R
Fabricação: 2012



Zenvo ST-1
Fabricação: 2009

A Codemasters
prova de novo
que seus jogos
de corrida estão
entre os melhores

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



Mágica?

Focado no público infantil, o *Wonderbook* não ganhou muita repercussão desde que foi anunciado na E3 2012. Ainda assim, a Sony aposta no formato e já anunciou mais um título para o livro mágico

Livro de Feitiços Wonderbook

O primeiro Wonderbook é perfeito para os fãs de Harry Potter

A fórmula é mágica: um livro real que, ao ser aberto na frente da PlayStation Eye, torna-se um novo livro virtual na tela da TV. A cada página virada no mundo real,

corresponde a uma página diferente no mundo virtual, e tudo aparece como se estivesse em suas mãos ali na frente da TV. Imagine combinar esse divertido truque com universo da magia de *Harry Potter*. O resultado é realmente hipnotizante.

Entretanto, ao mesmo tempo em que o *Wonderbook* parece revolucionário, seu truque já não surpreende tanto como no passado. Essa manobra de pegar algo real e transformar em virtual é chamada de Realidade Aumentada (ou RA). A própria Sony já usou a brincadeira em jogos do PS3 e Vita. A inovação neste caso é o formato usado: o livro.

Dentro da caixa do *Book of Spells* (ou em português, *Livro de Feitiços*), além do box com disco de Blu-ray

do jogo, encontramos o Livro de Feitiços de fato: trata-se de um grande livro em tons de azul com 12 páginas e mais as suas capas. Cada página e capa do livro é uma imagem geométrica diferente que pode ser identificada facilmente pela câmera do PlayStation. Aliás,

para jogar, o Livro de Feitiços exige, além da PlayStation Eye, também um controle Move.

Como praticamente todos os jogos que usam o periférico, tudo é muito intuitivo e simples. Para ajudar, todos os áudios e textos foram traduzidos para o português,



DENTRO DE HOGWARTS ▶
O jogador aparece no fundo do cenário para dar maior sensação de imersão

o que permite que crianças a partir de 4 anos consigam acompanhar as instruções e jogar. Agora, se você for um fã do universo de Harry Potter, criança ou adulto, pode considerar que esse é um item de colecionador obrigatório. Mais do que recriar parte dos livros e filmes do bruxo, o *Livro de Feitiços* faz você se sentir um verdadeiro aluno de Hogwarts.

Para os fãs de *Harry Potter* é excelente. Já para quem não conhece nada ou muito pouco do personagem criado por J.K. Rowling, o game se torna chato e enfadonho. Dificilmente você verá alguma graça em ter de movimentar o controle do Move com uma varinha mágica e ainda ter de pronunciar em voz alta expressões como "Wingardium Leviosa" sem parecer um maluco. A dica é simples: se você gosta de *Harry Potter*, mergulhe de cabeça. Se não é sua praia, melhor parar de ler por aqui.

Magia de verdade

Na prática, o Wonderbook é transformado no Livro de Feitiços de Miranda Goshawk: um livro com mais de 200 anos que faz parte da biblioteca de Hogwarts. Entre outras coisas, o livro ensina como fazer mais de 20 feitiços, contando a origem de cada um deles.

Depois de aprender uma magia, você deve superar desafios que envolvem um ou mais movimentos. Conforme aprende novos poderes, os desafios ficam maiores. Tudo envolvendo dezenas de referências aos vários livros de Potter.

Inclusive, logo no começo da aventura, você se vê obrigado a escolher uma das quatro casas de Hogwarts para representar – Sonserina, Corvinal, Lufa-Lufa ou Grifinória. Não fica claro se essa escolha muda seu aprendizado no jogo, mas é um momento divertido para os fãs da série.

Página Final

Cada parte do jogo é dividida em capítulos do Livro de Feitiços. Entretanto, enquanto o livro real



ALUNO DE BRUXARIA ▶ Com comandos de voz e "varinha mágica", a interação é o ponto-chave do jogo

Se você é louco por Harry Potter, o Livro de Feitiços é um item que deve estar na coleção

ABRA-KADABRA ▶ Como é totalmente localizado em português, mesmo crianças pequenas conseguem jogar



tem apenas 12 páginas, o Livro de Feitiços virtual tem mais de 90. Assim cada vez que você acaba de virar o livro real, é necessário voltar para a capa do livro e selecionar uma nova parte para dar continuidade à leitura.

O Wonderbook é uma invenção que abre a porta para criarem outros jogos no mesmo estilo. Sem dúvida, é uma maneira diferente de conectar o livro com os videogames, algo que para muitos eram universos totalmente isolados. Os gráficos e efeitos sonoros do jogo

acabam até ficando em segundo plano, pois o que vale mesmo é toda a interação entre livro, jogador, varinha mágica e comandos de voz. É a maneira mais "real" que pode existir de você se tornar um bruxo de Hogwarts. Talvez o único grande defeito seja não existir nenhum modo cooperativo, o que torna a ação individual – apesar de que mais de uma pessoa pode assistir e virar as páginas do livro junto com o "bruxo" que controla a varinha mágica do Move. 



AVALIAÇÃO TÉCNICA

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

ASPECTOS CENTRAIS

INOVAÇÃO	■ ■ ■ ■ ■
FIDELIDADE À SÉRIE	■ ■ ■ ■ ■
DIVERSÃO	■ ■ ■ ■ ■
MULTIJOGADOR	■ ■ ■ ■ ■





PS3 (DISCO/DOWNLOAD)

GÊNERO MMO/TIRO EM TERCEIRA PESSOA

PRODUTORA TRION WORLDS

DISTRIBUIDORA TRION WORLDS

Sozinho

Está vendo essa galera andando junta para derrotar monstros? Difícilmente isso acontece no mundo de *Defiance*. Na maior parte do tempo, você vai caminhar sozinho para cumprir as missões. Com sorte, encontrará um ou outro que esteja no mesmo barco



Defiance

A série de tv é promissora. Já o game, nem tanto

A proposta de *Defiance* é inusitada e criativa. O MMO (multiplayer online em massa) foi lançado junto com uma série de TV de mesmo nome e que está na primeira temporada — transmitida no Brasil pelo canal pago SyFy. Mas o problema é que a ideia de fazer um crossover entre tv e Ps3, em que os eventos de uma mídia pudesse afetar a outra, foi mais propaganda do que fato verídico.

A série de tv está construindo um universo interessante. Possui seus clichês e cria uma aventura típica para fãs de ficção científica: tecnologias poderosas, uma Terra transformada e oito diferentes raças vivendo no planeta, sendo sete alienígenas (conhecidos como Votans) e os humanos.

A primeira expectativa frustrada pelo game é perceber que ele pouco se relaciona com o seriado. Ambos se passam no mesmo universo, mas as histórias apenas se esbarram, o que é estranho se o objetivo era amarrar as duas coisas. Nem mesmo a

cidade de Defiance, ponto principal da série, serve como algum tipo de base no MMO, visto que a trama se passa em St. Louis (centro dos Estados Unidos) e o jogo em São Francisco (costa oeste). A criação de personagens também ficou abaixo do potencial.

Só se pode escolher entre a raça humana e Irathient, as mesmas dos protagonistas do seriado, Nolan e Irisa, e as opções de customização são básicas.

O vasto mundo aberto de *Defiance* se assemelha a *Borderlands 2*, mas sem o mesmo charme. O jogo de tiro em terceira pessoa é PvE (do inglês, jogador versus ambiente), em que os jogadores se unem contra inimigos de inteligência artificial. Mesmo com uma história fraca (com o agravante de um personagem sem falas), há uma grande quantidade de missões principais e secundárias — mas a maior parte delas você enfrentará sozinho. Não é muito comum ter alguém ao seu lado durante as missões, mas é legal quando isso acontece.



VISUAL ▶ A diferente aparência dos personagens foi algo mais bem aproveitado na série do que no jogo

CARROS, UMA FORMA DE PODER Conforme aumenta o nível do seu personagem, é possível trocar o seu velho quadriciclo por carangas potentes. Os veículos possuem um alto poder de destruição e não é raro vê-los atropelando os inimigos, uma forma mais fácil e cruel de enfrentá-los.



Os Arkfalls são eventos aleatórios, mas logo ficam repetitivos e entediantes

HELLBUGS ▶ Esses insetos são a praga de Defiance. Estão em todo o lugar e possuem versões difíceis de encarar

A chance de encontrar vários jogadores está nos eventos randômicos Arkfalls, que consistem em sua maioria em derrotar os insetos Hellbugs. A ideia é boa, mas a tarefa logo se torna repetitiva e pesa a falta de diversificação.

Existe muita coisa para fazer em *Defiance*. Além das missões, ainda há objetivos de contratos e Pursuits, que incluem diversas atividades diferentes. Mas tudo isso é afetado por uma interface complicada e nada intuitiva. E o que é complexo se torna confuso. O sistema de comparação de armas de *Borderlands 2*, por exemplo, seria muito bem-vindo. Para complicar, existem diversos tipos de moedas diferentes, incluindo uma que vale dinheiro real para fazer microtransações. O único menu que se salva é o

“menu rápido” para entrar em mapas fora do mundo principal. Ele mostra quantos jogadores faltam para a atividade começar e exige uma confirmação, sendo possível desistir se você já arranjou algo melhor para fazer.

Como um MMO, *Defiance* não consegue criar um grande senso de competição ou cooperação. Os mapas de versus são totalmente dispensáveis, e cooperação só é bacana nos mapas para quatro jogadores, que sempre trazem boas lutas de chefe no final.

Os problemas técnicos dão as caras com frequência: coisas que

somem e aparecem no cenário, texturas que demoram para carregar e falhas de áudio (sem falar nos gráficos pobres). Também faltou um sistema de feedback mais claro, que impulsionasse a vontade do jogador em sempre querer aumentar seu nível.

Defiance ficou muito abaixo do que poderia ser. O jogo mostra pouco do universo, enquanto a série exhibe lugares e eventos mais interessantes. Algum dia talvez haja de fato relação entre os dois. No momento, o seriado vale bem mais a pena e parece difícil o jogo ser lembrado no futuro. 



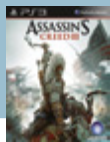
AVALIAÇÃO TÉCNICA

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

ASPECTOS CENTRAIS

HISTÓRIA	■ ■ ■ ■ ■
MISSÕES	■ ■ ■ ■ ■
INTERFACE	■ ■ ■ ■ ■
RELAÇÃO COM A SÉRIE	■ ■ ■ ■ ■

NOTA FINAL
450



Em alto-mar

No DLC, há uma referência a Edward Kenway, protagonista do próximo AC. Connor fala que estar no mar é “de família”, já que seu avô vivia assim. Mas como ele mesmo diz, essa é uma história para outro dia...

AValiação Técnica

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

ASPECTOS CENTRAIS

PODERES	■■■■■
HISTÓRIA	■■■■■
MISSÕES EXTRAS	■■■■■
CUSTO-BENEFÍCIO	■■■■■

NOTA FINAL



Assassin's Creed III A Tirania do Rei Washington

Pagam muito caro aqueles que enfrentam a ditadura de G. Washington

Voltar ao mundo de *Assassin's Creed III* para jogar o DLC *A Tirania do Rei Washington* é como entrar em um universo alternativo. A história tem como premissa mostrar como seria se o comandante George Washington sucumbisse ao poder e se tornasse um ditador. A trama é dividida em três episódios: A Infâmia, A Traição e A Redenção, mas bem que poderiam fazer parte de um

único pacote, já que os episódios separados não fazem sentido.

A história começa de forma bem morna. Connor é acordado e não entende o que está acontecendo. Sua mãe está ao seu lado, Washington se tornou um tirano e os eventos “reais” de *ACIII* estão todos distorcidos. Essa troca de personalidade era essencial para Washington, mas cai mal em outros personagens, como a Mãe do Clã, que deixou de ser sábia

para se tornar chata e ranzinza.

A ideia de criar uma história ficcional sobre o que poderia ter acontecido na história da humanidade é interessante, mas buscar incorporá-la de forma verossímil ao mundo de *Assassin's Creed III* é desnecessário, tendo de recorrer a clichês como o “despertar de um sonho”.

O mais divertido no DLC são os poderes. Durante a história é revelado um segredo da tribo de Connor: o chá de salgueiro-mor. A bebida deixa os guerreiros mais fortes, ao melhor estilo “poção mágica” de Asterix e Obelix. Os poderes são baseados em espíritos de animais selvagens e permitem ficar invisível, “voos” curtos (como o Blink de *Dishonored*) e um ataque berserker que causa abalo sísmico. Apesar de ser algo que dificilmente se encaixaria em um jogo principal de *Assassin's Creed*, os poderes são legais e funcionam bem no conteúdo adicional.

A narrativa se equilibra entre

bons e maus momentos. Alguns detalhes incomodam por serem pouco explicados, como Connor sobreviver milagrosamente a um ataque letal no começo da aventura e acordar meses depois. Outras ideias foram criativas, como a pirâmide construída pelo “Rei”.

Além das missões principais, existem atividades secundárias simples, como resgatar civis ou atacar comboios, e é possível encontrar artefatos de memória lúcida — lembranças sobre o que realmente aconteceu em lugares específicos. Fora isso, o jogo tem bons gráficos, mas traz problemas com texturas e sombreados.

No geral, *A Tirania do Rei Washington* é uma experiência que acrescenta pouco e não justifica o preço de 60 reais por apenas cinco horas de gameplay (considerando somente as missões principais). Se você é fã da série, vale mais poupar o seu dinheiro para comprar *Assassin's Creed IV: Black Flag* no fim do ano.



MAIS LETAL ▶ Além das armas e habilidades de AC III, Connor recebe poderes de animais selvagens

OS MELHORES GAMES

VOCÊ ENCONTRA NO

Walmart 
walmart.com.br



TÍTULOS COM PREÇOS* INCRÍVEIS

Acesse o site e
confira nossas
ofertas.

Walmart 
walmart.com.br

Televendas 3003-6000

*PROMOÇÃO VÁLIDA ENQUANTO DURAREM OS ESTOQUES.

DISTRIBUIDOR
 **NC Games**
& entertainment

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\$ 8,90 cada:



Edição 176



Edição 175



Edição 174



Edição 173



Edição 172



Edição 171



Edição 170



Edição 169



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

Mochilas Killzone & Modnation você só encontra aqui

colorizi

www.yangzi.com.br



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

PlayStation.



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

PlayStation.



Playshop

PARA ANUNCIAR ENTRE EM CONTATO COM A PUBLICIDADE
(11) 3038-5093
publicidade@europanet.com.br

GAMES MIX

Ofertas
Incríveis



TODOS OS CONSOLES
LINHA DE ACESSÓRIOS PARA GAMES
SUPPORTO TÉCNICO ESPECIALIZADO

www.gamesmix.com.br

Rua Santa Ifigênia, 383 - Loja 30 - Centro - São Paulo - SP

Ligue já! (11) 3223 6862

Parcele
suas compras
em
até

12x
nos cartões



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



VENDA E TROCA DE JOGOS USADOS

JOGOS CONSOLES PORTÁTEIS ACESSÓRIOS

TRAGA SEU JOGO PARA AVALIAÇÃO



Av. Rio Branco, 156
Loja 238, Centro • RJ
Tel.: (21) 2220.0114

Av. Gov. Roberto Silveira, 447
Stand 61 (Promoinfo) • RJ
Tel.: (21) 2667.4864

Ganhe 5% de desconto
em jogos com este anúncio.

IGUANA MALL

PS4 PRIMEIRO AQUI!

grand
theft
auto V

Acesse já: www.iguanamall.com.br

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



SUPERGAMES

Novos, semi-novos, antigos e acessórios

TV • SOM • DVD's • Videokê e Cartuchos

Serviço — Compra — Venda — Troca



FINANCIAMENTO EM ATÉ 24X



FONE: (11) 2094-3222 - (Próximo ao metrô Carrão)
Rua Antonio de Barros, 1334 – Tatuapé – SP

Compre sem sair de casa,
com toda a comodidade e
segurança!

Visite e conheça a
Bebeto Games On-line



www.bebetogames.com.br



Feira dos Importados, Conjunto D, Box 231/232 - Brasília-DF

Tel.: (061) 3037-4805

PlayShop

Entre, e faça
parte do mundo
Playstation

PARA ANUNCIAR ENTRE
EM CONTATO COM
A PUBLICIDADE

(11) 3038-5093
publicidade@europenet.com.br

Venha nos visitar

Canecas de seus Games e Personagens Favoritos

Vendemos também por atacado, entre em contato e se informe

Trabalhamos com recargas

para jogos: **LEVEL UP!** **E-PREMIUM**

levelupgames.com.br

Creditos para games online

www.mangekyou.com.br



Games Animes Mangás

Canecas Personalizadas

Cards Colecionáveis

Pelúcias Acessórios



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

NEED FOR SPEED GAMES

www.needforspeedgames.com.br

OS MELHORES JOGOS DE PLAYSTATION E XBOX
ENTREGA MAIS RÁPIDA E SEGURA
TELEFONE: 19 2121.2617

 **Luigi**
Compra, venda e troca
de jogos de videogames
**15 Anos
de tradição**


grand theft auto V



Compre através do nosso site: loja.luigigames.com.br
sacluigigames@hotmail.com • siga-nos no Facebook
Telefone: (11) **3227-1250**
Rua Santa Ifigênia, 61 • Loja 207 • Cep: 01207-000 • São Paulo - SP

Cult Zone
THE REAL ENTERTAINMENT

Aproveite e leve o **FULECO!!!**

Acessórios
PS3
Jogos

Mangás e ComicBooks
ASTOY

HQ's
JUDGE DREDD
STAR WARS
DRAGON

CONAN
HELLBOY
TEX

INJUSTICE
CALL DUTY BLACK OPS
GOD OF WAR

OFERTA Imperdível!

30% CUPOM DE DESCONTO!
COMPRE E GANHE

Colecionáveis e Action Figures

shop.cultzone.com.br + mail@cultzone.com.br (11) 96540-2830 Oi e 97236-8977 Tim

X GAMES

COMPRA • VENDA • TROCA
ASS. TÉCNICA • ACESSÓRIOS EM GERAL




www.mukigames.com.br
R. Sta Ifigênia, 64 Lj. B-5 Fone: (11) 3313.7820

PlayShop

Entre, e faça
parte do mundo
Playstation

PARA ANUNCIAR ENTRE
EM CONTATO COM
A PUBLICIDADE

(11) 3038-5093
publicidade@europenet.com.br



Joel e Ellie lutam pela sobrevivência em mundo devastado por praga misteriosa.



saraivaonline



@saraivaonline



@saraivaonline



vendas 4003-3390



CARTÃO DE CRÉDITO SARAIVA
Parcela em até 12x sem juros!
Anuidade grátis².

Os produtos aqui anunciados encontram-se disponíveis para venda no site www.saraiva.com.br e também em algumas de nossas lojas físicas, podendo variar os preços dos produtos entre loja física mínima e produtos participantes antes de comprar. 2. Mais informações em www.saraiva.com.br/cartaosaraiva 3. Consulte regulamento em www.saraiva.com.br/saraivaplus



Saraivaplus
Com ele, seus pontos valem mais compras³.

 **Saraiva**

Baixe o leitor de
QR Code no seu celular
e fotografe o código.



saraiva.com.br

e loja virtual. Consulte antes de comprar. 1. O parcelamento em até 12 (doze) vezes sem juros é válido somente para alguns produtos pagos com o Cartão de Crédito Saraiva. Consulte parcela

FUSE™

O QUE ACONTECE QUANDO OS HUMANOS GANHAM ACESSO A UMA PODEROSA TECNOLOGIA ALIENÍGENA QUE ELES NUNCA DEVERIAM TER? QUANDO UMA FONTE DE ENERGIA BASTANTE VOLÁTIL CHAMADA FUSE VAI PARAR NAS MÃOS ERRADAS, A CIA CONVOCA UMA EQUIPE DE CONTATO DE ELITE PARA RECUPERÁ-LA: A OVERSTRIKE 9.

XBOX 360

PS3

FUSE

INSOMNIAC

EA

RECURSOS PRINCIPAIS

TRABALHO EM EQUIPE LETAL - Controle quatro personagens, com características e habilidades únicas.

TECNOLOGIA ALIENÍGENA SECRETA - A fonte de energia alienígena Fuse pode transformar materiais naturais da terra de maneira catastrófica.

ARMAS EXPERIMENTAIS - Todos os oficiais da Overstrike 9 possuem armas únicas. Combine-as para ativar a Fusão e potencializar os danos.

OFICIAIS QUE MUDAM DE CLASSE - Descubra todas as possibilidades para combinações únicas de jogabilidade e trabalho em equipe letal.

U2 GAMES

Submarino

LOJAS AMERICANAS

Saraiva

PONTO Frio



PS3



XBOX 360

XBOX LIVE

FUSE™ é uma marca comercial e INSOMNIAC® e Insomniac FULL MOON Logo® são marcas registradas de Insomniac Games, Inc. © 2013 Insomniac Games, Inc. Todos os direitos reservados. EA e o logotipo EA são marcas comerciais de Electronic Arts Inc.



twitter.com/wbgamesbr



facebook.com/wbgamesbr

INSOMNIAC

