



PS3
PlayStation 3

PS4

PSVITA
PlayStation Vita

Revista Oficial – Brasil

O PS4 vai
chegar ao
Brasil no dia
29/11. Você
está pronto?

DETONADO SPLITER CELL BLACKLIST

Passo a passo para terminar o jogo sem ser visto e com todos os colecionáveis

GUIA PES 2014

14 estratégias do Team Play e dicas para usar os seis pilares fundamentais do novo futebol

KILLZONE: MERCENARY

Descubra por que este FPS é um dos melhores jogos do Vita



EXCLUSIVO NO BRASIL

BATTLEFIELD 4

Direto da Suécia, jogamos esse multiplayer arrasador. Você vai destruir porta-aviões e prédios em combates entre 64 jogadores

EXCLUSIVO WATCHDOGS

Fomos os primeiros a jogar esse mundo aberto no PS4



Bradesco

UNIV
ERSIT
ÁRIO

Fone Fácil Bradesco: 4002 0022 / 0800 570 0022
SAC - Alô Bradesco: 0800 704 8383
SAC - Deficiência Auditiva ou de Fala: 0800 722 0099
Ouvidoria: 0800 727 9933

bradescouniversitarios.com.br

twitter @ouniversitario

Curte facebook.com/BradescoUniversitario

BRADESCO UNIVERSITÁRIO

Sua história não se faz de uma hora para outra.
É feita com tudo que existe na sua vida.
Seus medos e dificuldades. Seus erros e acertos.
Suas derrotas e conquistas. Refletida pelas suas
escolhas, opiniões, decisões.

Sua história não se faz sozinha.
É feita com parcerias. Parcerias construídas
lado a lado com seus amigos, sua família,
sua comunidade, com seu mundo.

Parcerias que te apoiam quando você precisa.
Parcerias que te ensinam e aprendem com você.
Parcerias que criam outras novas histórias,
que vão viver para sempre.

Queremos ter a honra de fazer parte disso,
para te ajudar a chegar mais longe,
caminhando lado a lado.

Bradesco Universitário.
Parceiro da sua história.



Bradesco





Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Tânia Roriz
Vivi Carrara

PlayStation

Revista Oficial Brasil
SETEMBRO DE 2013

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

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

PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade:
Maurício Dias (11) 3038-5093
São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Coordenador: Alessandro Donadio
Equipe de Publicidade: Adriana Gomes, Angela Taddeo,
Elisângela Xavier, Lígia Caetano, Renan Pereira, Renato Peron,
Roberta Barricelli, Rodrigo Sacomani
Tráfego: Rafael Galves (11) 3038-5097
Criação Publicitária: Paulo Toledo
Publicidade - Outros estados
Brasília: New Business – (61) 3323-0205
Nordeste: (Alagoas, Ceará, Pernambuco, Paraíba e Rio Grande do Norte): Espaço de Mídia – (81) 3222-2544
Paraná: GRP Mídia – (41) 3023-8238
Rio Grande do Sul: Semente Associados (51) 3232-3176
Bahia e Sergipe: Aura Bahia – (71) 3345-5600 / 9965-8133
Santa Catarina: MC Representações – (48) 3223-3968
Publicidade – EUA e Canadá:
Global Media, +1 (650) 306-0880
EUROPA DIGITAL (WWW.EUROPANET.COM.BR)
Gerente: Marco Clivati (marco.clivati@europanet.com.br);
Equipe: Anderson Ribeiro, Anderson Cleiton,
Adriano Severo, Karine Ferreira, Carlos Eduardo Torres

PRODUÇÃO E EVENTOS

Aida Lima (Gerente) e Beth Macedo
CIRCULAÇÃO Ezio Vicente (Gerente),
Henrique Guerche, Evaldo Nascimento
LOGÍSTICA Liliam Lemos (Coordenação Logística),
Carlos Mellacci, William Costa, Leonardo Minorelli

ATENDIMENTO A LIVRARIAS, DISTRIBUIDORES E PONTOS ALTERNATIVOS

(11) 3038-5101 - vendasdiretas@europanet.com.br
Gerente: Flávia Pinheiros
Equipe de vendas:
Michele Pereira e Daniela Malanga
ASSINATURAS E ATENDIMENTO AO LEITOR
Gerente: Fabiana Lopes (fabiana@europanet.com.br)
Coordenadora: Tamar Biffi (tamar@europanet.com.br)
Atendentes: Carla Dias, Josiane Montanari, Paula Hanne,
Maylla Costa, Marcia Queiroz
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.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br
ADMINISTRAÇÃO
Renata Naomi (Gerente), Paula Orlandini, Gustavo Barbosa
DESENVOLVIMENTO DE PESSOAL
Tânia Roriz e Elisângela Harumi

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



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

Distribuidor Exclusivo para o Brasil:

FC Comercial Distribuidora S.A.
Impressão: Log&Print Gráfica e Logística S.A.



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.

AO LEITOR

Está quase...

Desde o início do ano, quando foi revelado em março, só se fala no PlayStation 4. Além do poder do console, a enorme quantidade de jogos incríveis anunciados, muitos já para este ano (mais de 30), só nos faz pirar mais de vontade pelo Play 4. Mas a ansiedade só se transformou em desespero agora, com a data de lançamento divulgada: o PS4 chega nas lojas americanas em 15 de novembro, quase que sete anos redondos após o lançamento do PS3 por lá – que foi lançado em 11 de novembro de 2006. Foi mais uma boa jogada da Sony, que já estabeleceu sua data na metade do mês, assim não fará a menor diferença se o console rival vai chegar no começo ou no final desse mês.

No Brasil, o Play 4 vai chegar no dia 29 de novembro, duas sextas-feiras após os EUA, então dá para aguentar bravamente essa diferença. Ainda mais se for lembrar que o PS3 chegou oficialmente no Brasil em 2010 – duas semanas contra três anos é quase como um lançamento simultâneo. O preço é um mistério... e dá para entender qual deve ser a preocupação da Sony: o preço do dólar.

O PS4 não será fabricado no Brasil logo de cara, então vamos receber os consoles importados por um tempo. Com a moeda norte-americana com valor instável sobre o nosso real, faz sentido para a Sony esperar até mais perto do lançamento do console para fechar as contas e descobrir qual é o melhor preço que poderá pôr no PS4. Além disso, a BGS, o maior evento da América Latina, vai acontecer em São Paulo, um mês antes do lançamento do PS4, e é a melhor oportunidade para anunciar o preço. É um clichê danado dizer isso, mas só nos resta esperar.

Humberto Martinez

EDITOR humberto@europanet.com.br



FAVORITO DA EDIÇÃO
Dragon's Crown
JOGANDO
Soul Sacrifice

QUEM É O POVO DESSA TAL DE PRO-BR



ALEXANDRE (NANI) DIAS
ARTE

Abrindo a campanha para incluir zumbis num update de *The Cave*.
NA LUTA PARA TENTAR GOSTAR DE *Crysis 3*



GILSOMAR (GIL) LIVRAMENTO
REDAÇÃO

Além do PS4, o Gil vai curtir o "lançamento" de sua filha em novembro!!
NOVO DESAFIO Platinar o manuseio de fraldas



DOUGLAS "DOUGÃO" PEREIRA
REDAÇÃO

Estava tranquilo até o fim da edição, mas aí chegou *Project Diva F* na redação...
SÓ ELE CONHECE... a popstar Hatsune Miku



PEDRO SCIAROTTA
REDAÇÃO

Entrou na onda da redação e viciou em *Persona 4* de Vita
SOCIAL LINK DO MÊS Conheceu a DICE

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



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



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



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



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



AGORA TAMBÉM PARA IPAD, IPHONE E ITOUCH



Em "buscar" digite o nome da revista

FAVORITOS



PlayStation®



O BRASIL VIVE EM ESTADO **PLAY**

OS MELHORES
JOGOS POR

APENAS
R\$ **79**'00



18

Sony é uma marca registrada pela Sony Corporation. © 2013 Sony Computer Entertainment America LLC. "PlayStation", "PS3" e os logotipos da família "PS" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc. Imagens meramente ilustrativas. Produtos vendidos separadamente.

sony.com.br/games

SONY

SUMÁRIO

Setembro 2013

PS3 PS4 PSVITA

PlayStation

BATTLEFIELD 4

CAPA
#180
BATTLEFIELD 4

O "rolê" do mês foi até a Suécia. Fomos conhecer o estúdio da DICE e jogar o esperado multiplayer de *Battlefield 4*. Conheça mais sobre os eventos caóticos com 64 jogadores na mesma arena

DESTAQUE *UPSTREAM CELL BLACKLIST*
Novos e antigos para PlayStation 3 jogam um jogo de ação com todos os colecionáveis

NOVA *FEZ 2013*
14 anos depois da *Fez*, o jogo de plataforma independente mais vendido do mundo

**KILLZONE: MERCENARY
Novo jogo para a série de ação de PlayStation 3**

EXCLUSIVO BRASILEIRO

**EXCLUSIVO WATCHDOGS
Fomos ao primeiro jogo de ação de PlayStation 4**

@probr

facebook.com/PlayStationRevistaOficial

PRO-BR DIGITAL

Leia a sua revista favorita (é a nossa, né?) também em formato digital em iOS, HTML5, Android e Windows 8



28

GTA V ONLINE



12

GAMESCOM 2013



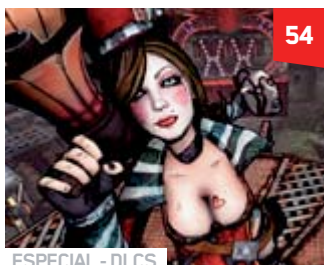
66

GAROTA PLAY



26

CALL OF DUTY: GHOSTS



54

ESPECIAL - DLCs



70

KILLZONE: MERCENARY



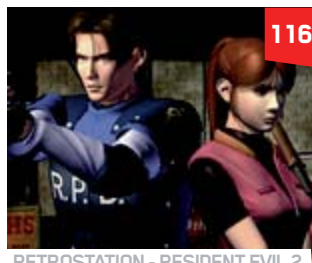
42

WATCH DOGS



114

EMPRESAS - NAUGHTY DOG



116

RETROSTATION - RESIDENT EVIL 2

NOSSA AVALIAÇÃO

- 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 assim aqui, estamos loucos

ÍNDICE GERAL

ESPECIAIS

- 32 BATTLEFIELD 4
- 42 WATCH DOGS
- 54 BAIXE DLCs

SEÇÕES

- 8 FALA, GALERA!
- 62 PAUSA PARA... (ESPADAS)
- 66 GAROTA PLAY
- 88 PLAYSTATION STORE
- 92 FURILEIROS (PES 2014)
- 114 EMPRESAS (NAUGHTY DOG)
- 116 RETROSTATION
- 120 HALL DA FAMA (PSN)
- 124 COMO FAZER (HD)

DETONADO

- 98 SPLINTER CELL BLACKLIST

PREVIEWS

- 26 CALL OF DUTY: GHOSTS
- 28 GTA V ONLINE
- 30 THE ORDER: 1886
- 30 TEARAWAY
- 30 BLACKLIGHT RETRIBUTION
- 30 DISGAEA 2: A BRIGHTER DARKNESS

REVIEWS

- 70 KILLZONE MERCENARY
- 76 DRAGON'S CROWN
- 80 PAYDAY 2
- 82 SPLINTER CELL BLACKLIST

ONDE TESTAMOS O JOGOS

Os videogames exigem cada vez mais investimentos inteligentes em acessórios que aproveitem ao máximo os recursos dos jogos. Para os testes desta edição, a redação da PRO-BR 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 e fazer uso das vantagens de efeitos surround, usamos os fones Turtle Beach PX5 e Sony Pulse Wireless 7.1 Headset - Elite Edition.



FALA, GALERA

FACEBOOK facebook.com/PlayStationRevistaOficial

TWITTER @PlayOficialBR

EMAIL playstation@europenet.com.br



#179 Uma visita a Rockstar North e a estreia do novo projeto gráfico da PRO-BR

Olhar técnico

Salve, amigos da PRO-BR. Devorei o conteúdo da última edição e gostei da nova seção "Como Fazer". Acredito que muitos jogadores, como eu, devem ter certas dificuldades em realizar ajustes no console e essa seção veio bem a calhar. Estou ansioso pelos próximos episódios e para

confirmar se o console reproduz, de forma satisfatória, um HD de 1TB. Vi alguns reviews pela internet dizendo que a memória RAM do PS3 é pouca para rodar um HD de 1TB, e isso deixaria o sistema lento e travando. Meu PS3 é um super slim branco, o modelo mais novo de 500GB.

Sonifera Ilha via email

Então, Sonifera (?), HD de 1TB funciona no PS3, mas se atenha a dois detalhes: o HD tem de ser de 5400 rpm e no tamanho de 9,5 mm. Encaixa perfeitamente e roda lisinho, sem lentidão. ^_&

Faça o seu pedido

Primeiro de tudo, quero dizer que a revista continua incrível. Sou um grande fã. E gostaria de saber se vão (ou quando farão), fazer um detonado de *Tales of Xillia*. Comprei o jogo e estou gostando muito. Apesar dele ser totalmente em inglês, seria ótimo um guia para ajudar a platiná-lo. Abraços!

Thiago Fernandes via email

Detonado de RPG não é fácil, mas é tentador (sim, há gente

na redação que gosta de fazer isso). Mas tem tanta coisa acontecendo (jogos de todos os lados) que não temos certeza, Thiago, mas cogitamos que há uma possibilidade de pintar o detonado de *Xillia*. Torça por isso no nosso canal do Facebook.

Ter ou não ter...

Olá, amigos. Após a conferência da Sony na Gamescom 2013, o Vita será vitrine de jogos indies. Gostei da proposta (coisinha linda aquele *Murasaki Baby*, hein?) e acho que dará uma injeção de criatividade e diversidade na biblioteca da PlayStation. Coisas óbvias à parte, pergunto: o corte de preço do Vita lá fora terá algum efeito no Brasil ainda este ano? Tenho PS3, me contendo para ter um Vita e juntando os centavos para comprar o PS4. Aliás, nada ainda do preço deste por aqui? Abraço e obrigado pela qualidade da PRO-BR, está show!

Cláudio Serbajan via email

Aqui na redação a galera curtiu essa proposta indie para Vita, PS3 e PS4. O corte de preço do portátil não terá efeito no Brasil, pelo menos por enquanto. Já o valor do PS4 deve ser revelado durante a Brasil Game Show.

Expectativas

Fala pessoas que fazem essa revista linda. Depois de ler e reler a edição #179, deixo aqui meus meus elogios e digo que ganharam dois assinantes: eu e o meu irmão André. Estou com altas expectativas sobre *GTA V* e conto com vocês para ter um guia turístico (na verdade o de troféus) de Los Santos.

Aldemar P. Loroza via email

Quer mais?

Olá, amigos. Sou assinante de vocês faz uns quatro anos e a transformação da edição #179 foi sensacional. A revista está bem next-gen. Gostei da seção "Como Fazer", espero que ela aborde manutenção e coisas do Vita também. Forte abraço e continuem o ótimo trabalho.

Luciano A. Ferreira via email

VALE UM RETUITE?
Nós perguntamos:
Do que gostou na conferência da Sony na Gamescom 2013?
E você respondeu:



@dudustylcrf
Data oficial do PS4. Pena que no Brasil só em 29 de novembro.



@silas_omegala
O apoio aos jogos indies e ao Vita, que parece que vai decolar.



@Schmitt_Wylde
Anunciarem a data de lançamento do PS4.



@Luan_Matchker
A quantidade de jogos indies para Vita e PS4.



@HerbertFagundes
Murasaki Baby me chamou a atenção.



@SanadaBR
Meio que eu gostei... de TUDO!



@rodrigoflausino
Apoio da Sony aos indies (...) e é aí que está o futuro da indústria.



@eanesr
Redução de preço do Vita. Mas quero saber o preço do PS4 [no Brasil].



@freedmachado
Faltou jogos pra PS4/Vita. Chuva de bons indies, mas queremos jogos AAA.



@edyrfaciola
Apoio aos indies que estão fazendo jogos melhores que muita empresa grande.

Queremos saber o que você pensa... @PlayOficialBR.



VIDA GAMER ■ Coleção PlayStation



Jogos de PS3, action figures de Kratos (inclusive a da edição Omega), Cole McGrath, capacete Helghast, acessórios... esse é o canto PlayStation do leitor **Renan Henrique de Oliveira**. Quer exibir sua coleção ou sua área de jogatinas? Mande uma foto (decente) para playstation@europenet.com.br

"O PlayStation seria mais sagaz negociando com a Steam para incorporar o sistema na PSN. O cross-plataform de *Portal 2* entre PS3 e PC deu muito certo!" **Davison Cesar** via e-mail



"Quando abri a foto, senti um cheiro estranho..." (alguém da redação com a máscara do jogo *Payday 2*) **Matheus Barros** via post



A ESCOLHA DOS LEITORES

Quais são os jogos indies mais esperados no seu radar?

1 Hotline Miami 2: Wrong Number

Essa sequência vai rolar antes e depois dos eventos do primeiro *Hotline Miami* e vai encerrar a série. Haverá desafios em novos níveis de dificuldade para incentivar ainda mais a violência contra criminosos em um clima bem anos 80.

FORMATO PS4/VITA
LANÇAMENTO 2014

2 FEZ

Uma criatura que vive em um mundo 2D encontra um chapéu e ganha acesso ao mundo em 3D. Girar o ambiente, lidar com perspectiva, encontrar portas para outros mundos e solucionar quebra-cabeças. *FEZ* é fantástico e parece perfeito para a Vita.

FORMATO PS3/PS4/VITA
LANÇAMENTO 2014

3 Rogue Legacy

Uma aventura à moda 16-bit, cenários criados aleatoriamente, com alta dificuldade e, caso morra, é permanente. Se acontecer, o filho do protagonista continua sua saga. Cada criança nasce com habilidades especiais e cada aventura é única.

FORMATO PS3/PS4/VITA
LANÇAMENTO 2014

FIQUE LIGADO!

Participe dos nossos questionamentos em [facebook.com/PlayStationRevistaOficial](https://www.facebook.com/PlayStationRevistaOficial)

5 Murasaki Baby

Com uma proposta de arte diferente e incrivelmente fofa, *Murasaki Baby* é um título exclusivo de Vita.

Pensado para usar as funcionalidades do portátil, a tela de toque serve para segurar a mão de Baby e conduzir a garotinha por um mundo bizarro. Sozinha e longe de casa, ela quer encontrar sua mãe e o jogador, além de ajudá-la em sua busca, terá de protegê-la dos perigos.

FORMATO VITA
LANÇAMENTO 2014

4 Broken Sword: The Serpent's Curse

É o quinto jogo da franquia de point and click investigativo.

Em *The Serpent's Curse*, o advogado George Stobbart e a jornalista Nico Collard investigam uma conspiração de assassinato em uma Europa pós-guerra.

FORMATO VITA
LANÇAMENTO FIM DE 2013

?

BOCA DE URNA

Nossos leitores, no Facebook, responderam à pergunta...

Qual a trilha sonora mais marcante em um jogo de PlayStation?

10% Chrono Cross (PS1)

17% Final Fantasy VII (PS1)

33% Citou músicas específicas de jogos de PS1 e PS3.

12% Shadow of the Colossus (PS2/PS3)

15% Metal Gear Solid 3 (PS2/PS3)

13% Silent Hill (PS1)

NO MÊS QUE VEM

Jogou algum título avaliado nesta edição? Conte-nos sua experiência e o que mais der na sua telha.

⊕ MAL RENASCE
NOS ⊕ CONS⊕LES

DIABLO



16

WWW.DIABLO3.COM/CONSULE

WWW.FACEBOOK.COM/DIABLOBRASIL

© 2013 Blizzard Entertainment, Inc. Todos os direitos reservados. Diablo e Blizzard Entertainment são marcas registradas da Blizzard Entertainment, Inc. Todas as demais marcas aqui mencionadas são de propriedade dos seus respectivos donos.

DISPONÍVEL
AGORA



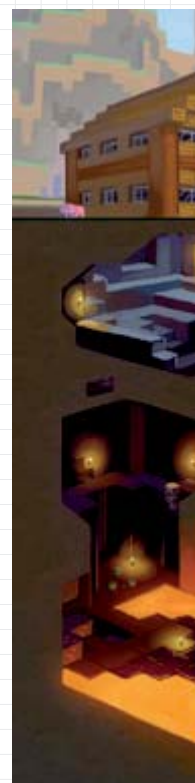
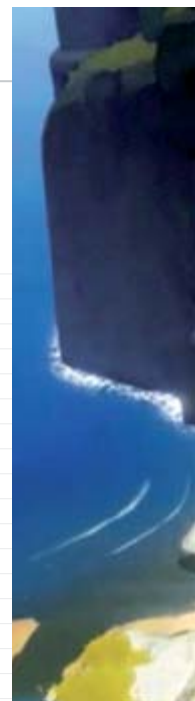
*Quantidades limitadas. Oferta válida enquanto durarem os estoques.
Bônus digital requer conexão com a Internet e conta na PlayStation Network para baixar.

BLIZZARD
ENTERTAINMENT

■ PS3, PS4 E VITA: NINGUÉM FICOU SEM GRANDES NOVIDADES NA GAMESCOM, MAIS UM EVENTO DOMINADO PELA SONY



Dessa vez parece
que não há chances
de atraso: *GT6* vai
sair em dezembro



Acima *LBP Hub* será um
jogo grátis para o PS3



Conheça *Rime*, um indie claramente influenciado por *ICO*



AGENDA

1 MILHÃO de PS4 já foram vendidos em pré-venda no mundo. As lojas norte-americanas já não aceitam mais compras antecipadas.

A ESSÊNCIA DO **UNIVERSO PLAYSTATION** ESTÁ AQUI. NOTÍCIAS, EVENTOS E MUITO MAIS

Indies, Vita e surpresas na Gamescom 2013

A Alemanha foi palco de boas-novas para o mundo



O ano está acabando, e a nova geração já está quase chegando.

Então por que não sabíamos a data de lançamento do PS4 até agora? A Sony guardou essa informação para brilhar na sua conferência da Gamescom, evento que rolou em agosto em Colônia, Alemanha. O evento foi favorável também para o Vita.

O mais importante primeiro: o lançamento do PlayStation 4 nos EUA será no dia 15 de novembro. O Brasil dará as boas-vindas ao console no dia 29 de novembro (assim como alguns outros países da América Latina e da Europa). O preço brasileiro do console ainda não foi divulgado e, mais do que provavelmente, será revelado na Brasil Game Show, evento que vai

acontecer em São Paulo no final de outubro. Ao todo, o console será lançado em 32 países nesses 15 dias, o que é quase o triplo de países que vão receber o Xbox One – algo que a Sony fez questão de ressaltar em sua conferência.

Você vai comprar o seu PS4 no lançamento? Você não está sozinho: mais de um milhão de pessoas já fizeram encomendas no mundo. As lojas nos EUA já interromperam as pré-vendas, pela possibilidade de não haver estoque para tantos pedidos.

E com esse monte de gente com PS4 logo no primeiro mês de vida do console, seria indicado ter uma boa coleção de jogos para acompanhar. E haverá! A verdade é que boa parte desses jogos também estará disponível para

PlayStation 3, mas ainda assim é uma linha de lançamento de respeito, principalmente pela qualidade técnica elevada das versões de próxima geração comparadas com suas versões de PS3. *Watch Dogs*, por exemplo, parece muito, muito superior no PS4. *Assassin's Creed IV*, *FIFA 14* e *Battlefield 4* também vão chegar no PS4 entre o lançamento do console e o final de dezembro, além de exclusivos como *Knack*, *Killzone: Shadowfall* e *Driveclub*. A lista completa de lançamentos está na próxima página.

Aliás, quem comprar a versão para PS3 de *AC IV*, *Call of Duty: Ghosts* e *Battlefield 4* poderá, por tempo limitado, adquirir a versão digital desses jogos para PS4 com um grande desconto. Até o fechamento desta edição, apenas a Activision deu um preço e anunciou que *COD Ghosts* vai custar só US\$ 10 no PS4 para quem já tiver o de PS3. Não foi divulgado como isso vai funcionar nem se o programa será válido para o mundo inteiro. ➤

ENQUANTO OUTROS MUDARAM AS SUAS MENSAGENS, NÓS CONTINUAMOS COM POLÍTICAS E MODELOS JUSTOS PARA OS DESEJOS DOS JOGADORES

ANDREW HOUSE PRESIDENTE E CEO DA SONY COMPUTER



Ninguém está à salvo: *Minecraft* foi anunciado na GC para PS4 e Vita



A McLaren é uma das marcas que virão de brinde na pré-compra de *Driveclub* nos EUA



Em *Infamous: Second Son*, surge Fetch, uma garota com poderes aparentemente alimentados pela luz



AGENDA

TUDO O QUE ACONTECE
DE MELHOR E MAIS CURIOSO
NO UNIVERSO PLAYSTATION

CONTROLES COLORIDOS

Embora o PS4 só esteja disponível em sua cor preta, o DualShock 4 terá cores diferentes desde o início. As variantes Magma Red e Wave Blue do controle estarão disponíveis no lançamento

européu. A Sony avisou que eles chegarão "este ano" nas Américas, sem cravar a data de lançamento. A empresa também deu a entender que novas cores devem surgir, e essas foram as primeiras por serem populares entre os jogadores.



O QUE VAMOS MOSTRAR EM GT6 É UMA JANELA PARA O FUTURO DO DESIGN DO AUTOMOBILISMO

KAZUNORI YAMAUCHI DESIGNER

AINDA HÁ AMOR NO PS3

Apesar dos holofotes apontarem com força para o PlayStation 4, o PS3 também teve relevância na conferência da Sony. O modelo de 12GB do Play 3, que só existia na Europa, vai chegar à América do Norte por US\$199 (o modelo-padrão, o slim de 250 GB, custa US\$ 250). Não há notícias sobre o lançamento desse modelo no Brasil.

Sobre os jogos, *Gran Turismo 6*, vai realmente ser lançado em 2013, em 6 de dezembro. Além de ter a capa e alguns bônus de pré-venda revelados, a Sony divulgou que há algumas montadoras que criaram carros-conceito exclusivamente para *GT6*. Lembra-se do carro da Nike em *Gran Turismo 4*, o Nike One? A ideia é a mesma, porém com mais marcas envolvidas. Saca só a lista das montadoras que homenagearão os 15 anos de aniversário da série e seus fãs com veículos exclusivos: Alfa Romeo, Alpine, Aston Martin, Audi, BMW, Bertone, GM, Honda, Infiniti, Italdesign Giugiaro, Nissan, Mercedes-Benz, Peugeot, SRT, Volkswagen e Zagato. Até a Nike vai voltar com um novo veículo sob o selo Jordan, o Nike Two. Esses veículos serão lançados por meio de downloads separados.

E o sackboy vai trazer uma novidade para PS3 para o final do ano. *LittleBigPlanet Hub* é um jogo gratuito, com 16 fases extraídas dos primeiros mundos dos dois jogos da série de aventura e com uma fase inédita, repleta de itens para coletar. Os itens comprados e conquistados em *LBP1* e *LBP2* poderão ser usados em *Hub*, que terá foco na criação de conteúdo.

VIDA NOVA AO VITA

Jim Ryan, presidente da SCE Europa, tinha prometido que a

Gamescom seria um grande evento para o Vita. Ele estava falando sério. A notícia mais esperada desde o ano passado veio: o Vita teve uma redução de 50 dólares/euros e agora custa US\$ 199 nos EUA e € 199 na Europa. Os cartões de memória também tiveram queda de preço em torno de 20%. O cartão de 4GB caiu de US\$ 20 para US\$ 15, o de 8GB foi de US\$ 30 para US\$ 20, o de 16GB foi de US\$ 60 para US\$ 40 e, finalmente, o cartão de 32GB foi de US\$100 para US\$80.

Ainda mais importante foi a confirmação de que o acervo de jogos para o Vita vai crescer e melhorar muito. O Vita se tornou uma casa para estúdios menores e para os independentes (indie). Todo tipo de jogo pequeno está ganhando versões para o Vita, de *Hotline Miami* a *Fez*. E essa é uma tendência firme: mais 25 jogos indies estão chegando.

Apesar de ainda faltarem títulos grandes, ao menos tivemos a confirmação de que *Borderlands 2* ganhará uma versão para o portátil. E a Sony promete mais jogos maiores em um futuro não muito distante, por estar trabalhando em coisas como o projeto JRPGVita, que vai trazer jogos de PSP do oriente que nunca foram localizados.

Boa parte dos indies do Vita também vai chegar no PS4, e parece que esta estratégia da Sony de aproximar os dois sistemas será mais forte do que imaginávamos. Por falar nessa dupla, o Remote Play foi demonstrado em palco, com uma jogatina de *Killzone Shadowfall* rodando liso no Vita.

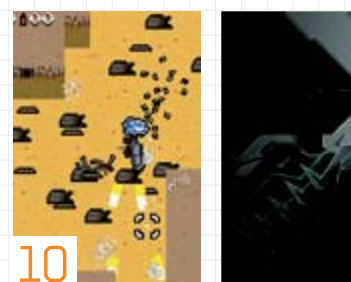
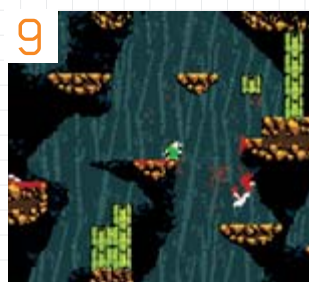
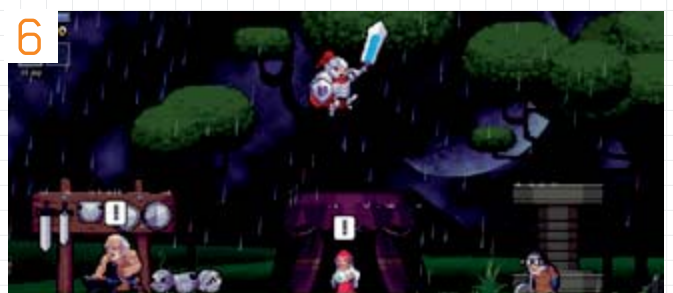
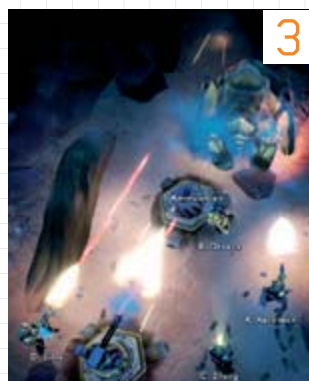
Com esse monte de jogos menores e atraentes chegando e com os cortes de preço do Vita, a relação custo-benefício vai atrair mais jogadores. E é isso que falta tornar esse portátil fantástico mais atraente para as grandes produtoras, que por sua vez podem trazer ainda mais jogos. O Vita merece crescer.

* A Gamescom 2013 aconteceu na Alemanha, de 21 a 25 de agosto

OS NOVOS QUERIDINHOS

Só dá indie

Os jogos independentes anunciados para bombar nos PS4 e no Vita

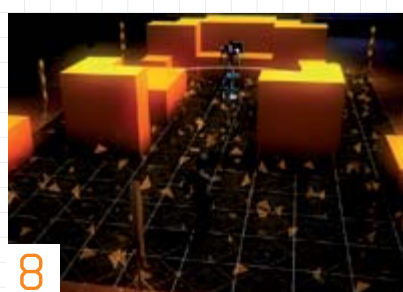


340

MIL PESSOAS VISITARAM A GAMESCOM NOS CINCO DIAS DE EVENTO. VALE LEMBRAR QUE ESTE É UM EVENTO ABERTO AO PÚBLICO, DIFERENTE DA E3

635

EMPRESAS PARTICIPARAM DO EVENTO COMO EXPOSITORAS, vindas de 40 países. A GAMESCOM RECEBEU 6 MIL JORNALISTAS DE 61 PAÍSES



1 BIG FEST (PS4/Vita, 2014)

■ Jogo grátis da Sony em que o criativo desafio é gerenciar um festival de música. O mais legal é que você cria a lista de artistas com bandas de verdade e que ainda não têm gravadora, graças a uma parceria com o site de músicas Jamendo.

2 MURASAKI BABY (Vita, 2014)

■ Jogo apoiado pela Sony e produzido pelo estúdio italiano Ovosonic, usa as funções de toque do Vita para guiar uma monstrolha estranha por um mundo de pesadelos. É preciso, por exemplo, segurar a mão dela na tela de toque para afastá-la de perigos. É sombrio e bonitinho ao mesmo tempo, com um toque de *Limbo* no ar.

3 HELLDIVERS (PS4/Vita, 2014)

■ Dos mesmos criadores de *Magicka*, *Helldivers* também é um jogo co-op para até quatro jogadores. Só que, em vez de magia, agora é o tiroteio o tema de toda a ação.

4 FEZ (PS4/PS3/Vita, 2013)

■ É o grande sucesso de Xbox 360 e PC, feito pelo bocudo Phil Fish. *Fez* tem muito mais escondido do que você possa imaginar, e a caça por respostas vai fritar seu cérebro com manipulações dos ângulos dos cenários para encontrar itens.

5 HOTLINE MIAMI 2: WRONG NUMBER (PS4/Vita, 2013)

■ Um dos melhores indies disponíveis para PS3/Vita tem sua sequência confirmada para PS4 e Vita. A extrema violência 2D volta ainda "pior", novamente recebendo atenção especial no Vita.

6 ROGUE LEGACY (PS4/Vita, 2014)

■ A maior surpresa indie de 2013 nos PCs. É como um *Castlevania*, mas com fases e heróis aleatórios a cada morte – e mortes não vão faltar. É perfeito para um portátil.

7 THE BINDING OF ISAAC: REBIRTH (PS3/Vita, 2013)

■ Remake do jogo lançado em 2011, dos criadores de *Super Meat Boy*. Segue o estilo de *Rogue Legacy*: difícil com fases aleatórias. O jogo será gratuito para assinantes da PlayStation Plus norte-americana.

8 VOLUME (PS4/Vita, 2013)

■ *Thomas Was Alone* é um jogo estranho da PSN. *Volume* é o novo projeto do mesmo cara, Mike Bithell, com uma pegada diferente. O desafio é de furtividade em cenários vigiados, parecido com as VR Missions da série *Metal Gear*. Em algumas situações, é necessário fazer sons para tirar os guardas de seus postos.

9 SAMURAI GUNN (Vita/PS4, 2014)

■ Pense em uma espécie de jogo de porrada, como *Super Smash Bros*, mas com gráficos simples e samurais que aniquilam seus adversários com apenas um golpe. Insano! *Samurai Gunn* é mais ou menos isso e parece muito divertido de jogar em multiplayer local.

10 WASTELAND KINGS (Vita/PS4, 2014)

■ Você já ouviu falar de *Ridiculous Fishing* para iOS? É realmente ridículo e divertido. Vlambeer, o designer responsável por isso, agora tem um projeto maior, que nasceu em uma competição para criar um jogo em três dias.

11 VELOCITY 2x (Vita/PS4, 2014)

■ O PlayStation Mini mais aclamado pela crítica vai ganhar uma sequência de verdade, que parece tudo o que alguém que jogou o primeiro gostaria.

12 BROKEN SWORD: THE SERPENT'S CURSE (Vita, final de 2013)

■ O adventure que fez fãs no primeiro PlayStation vai ganhar um novo episódio por meio de kickstarter. É um game investigativo, com muitos enigmas e foco na narrativa. >>

AGENDA

TUDO O QUE ACONTECE
DE MELHOR E MAIS CURIOSO
NO UNIVERSO PLAYSTATION

DESCOBRIMOS QUE...

- *Assassin's Creed IV* terá missões exclusivas no PS4 com Aveline, a protagonista de *AC III Liberation*.
- *inFamous: Second Son* está ainda mais bonito e agora tem data: 2/14.

- A Guerrilla Games quer fazer o modo multiplayer de *Killzone: Shadow Fall* rodar a 60 quadros por segundo.
- *Driveclub Plus Edition* (a versão gratuita para assinantes da PS+) terá vários tipos de pacotes de carros e de

pistas para comprar.

- *Watch Dogs* nem saiu ainda e já vai virar filme pela Sony Pictures.
- *Gran Turismo* também vai virar filme. Não, não é brincadeira. Já estamos esperando a sequência, 2Gran 2Rismo.

GAMESCOM 2013

Mais mundos para o PS4

Mesmo depois de mostrar uma porrada de jogos na E3, a Sony guardou algumas surpresas de PS4 para revelar na Gamescom



RIME

■ O que tem jeito de *Ico*, cara de *Ico*, age como *Ico*, mas não é *Ico*? A resposta é *Rime*. O protagonista até se veste de um jeito parecido, e os cenários parecem com as partes externas do jogo de 2001. Os gráficos, porém, têm uma personalidade bem distinta, e o moleque não parece sair por aí carregando uma garota pelo braço.



EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE

■ Projeto do estúdio Chinese Room, criador do "quase-jogo" *Dear Esther* (de PC, mais um turismo em uma ilha do que um game). *Rapture* é exclusivo de PS4 e, diferente de seu antecessor espiritual, permitirá interagir com objetos e cenários, mas continuará focado em apenas contar uma história... após o fim do mundo!

N++

■ Em uma eterna corrida contra o tempo, um ninja precisa usar suas habilidades acrobáticas para coletar os tesouros do cenário enquanto evita obstáculos. O tempo é curto, então cumprir objetivos e bater os recordes tornam-se uma aula de matemática e física, na qual o jogador é desafiado a calcular cada movimento e interação com o ambiente para evitar desperdícios de tempo. Parece estranho *N++* não sair para Vita, mas é melhor assim: as chances de jogar o portátil na parede seriam grandes com o elevado nível de dificuldade.



RESOGUN

■ Os criadores de *Super Stardust HD* fizeram um legítimo jogo "de navinha", com progressão lateral e chefes. Quem viu esse jogo na Gamescom concordou que ele é o mais bonito do PS4 - assim como o *Super Stardust* foi no início do PS3. Seus efeitos de raios, fogo, luz e partículas são incríveis, com cores neon vibrantes.



SHADOW OF THE BEAST

■ Jogo de Amiga e de Mega Drive dos anos 90 (lembrado bastante por sua trilha sonora), *Shadow of the Beast* vai ganhar um reboot/remake exclusivo para PlayStation 4. Trata-se de um jogo de ação sangrento no qual o protagonista, Aarbron, despedaça os seus inimigos com garras "estilo Wolverine". ■

JOGOS DE LANÇAMENTO DO PS4

A janela de lançamento do novo console vai de 15 de novembro até 31 de dezembro de 2013. Durante esse tempo, os lançamentos serão:

EM CAIXINHA

- *Assassin's Creed IV: Black Flag*
- *Battlefield 4*
- *Call of Duty: Ghosts*
- *Driveclub*
- *FIFA 14*
- *Just Dance 2014*
- *Killzone: Shadow Fall*
- *Knack*
- *LEGO Marvel Superheroes*
- *Madden 25*
- *NBA 2K14*

- *NBA Live*
- *Need for Speed: Rivals*
- *Skylanders Swap Force*
- *Watch Dogs*

POR DOWNLOAD

- *Basement Crawl*
- *Blacklight*
- *Contrast*
- *Counterspy*
- *DC Universe*
- *Doki-Doki Universe*

- *Flower*
- *Hohokum*
- *Minecraft*
- *N++*
- *Pinball Arcade*
- *Planetside 2*
- *Pool Nation Extreme*
- *ResoGun*
- *Super Motherload*
- *Tiny Brains*
- *Warframe*
- *War Thunder*



NOVO AXE TOP
SEU ATALHO PARA O SUCESSO



AGENDA

TUDO O QUE ACONTECE
DE MELHOR E MAIS CURIOSO
NO UNIVERSO PLAYSTATION

PROJETO GRAN-DE

Parece que a Sony está cautelosa, e o site The Wrap diz que os executivos da Sony Pictures Elizabeth Cantillon, DeVon Franklin e Hannah Minghella estão supervisionando o filme.



RIVALIDADE

Ainda não sabemos números específicos para carros e montadores, mas já é certo que as recompensas serão diferentes para polícia e pilotos.



Das pistas para as telas de cinema

Sony confirma filme de Gran Turismo



"Qual é a motivação para esta cena, senhor Spielberg? Ah, então eu vou

dirigir por uma floresta em um Suzuki Swift modelo 2001, ouvindo jazz de elevador no rádio pelos primeiros 18 minutos? Certo. Entendi." Pois é, a Sony surpreendentemente deu sinal verde para um filme de *Gran Turismo*, mesmo que a simulação super-realista da série pareça tão errada para o cinema quanto um filme das *Spice Girls*.

A notícia apareceu primeiro em um site que cobre Hollywood, chamado The Wrap, e um porta-voz da SCE confirmou a veracidade ao site Joystiq pouco depois. O anúncio oficial foi feito durante a Gamescom, e acabaram deixando tudo um pouco mais bizarro. Mike de Luca e Dana Brunetti, atuais produtores de *50 Tons de Cinza*, vão fazer o filme acontecer.

Considerando que a série já vendeu mais de 70 milhões de cópias, podemos ver por que a Sony veria um filme de *GT* como uma possível mina de ouro. Isso também pode ser interpretado como uma resposta direta ao vindouro filme de *Need for Speed*, da EA. Estamos esperando por um clone bem mais calminho de *Velozes e Furiosos...* lá para 2018, se a produção da Sony Pictures imitar os prazos da Polyphony.

★ *GT6* sai dia 6/12 e será o primeiro jogo da série totalmente em português



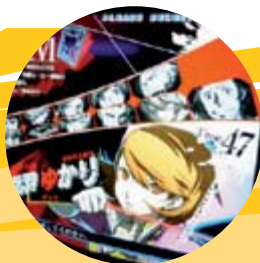
O sofrimento para conseguir as licenças de *GT* pode ser usado no filme - se for um drama

Notícias do Nihon

O que rola na terra do Eren Jaeger



Yusuke Urameshi e Kenshin Himura estão confirmados para *J-Star Victory Vs.*



A Capcom disse que não tem planos no momento para lançar *Monster Hunter 4* no Vita, mas ainda temos esperanças.

Persona 4 Arena vai ganhar um grande update, que inclui os personagens Yukari e Junpei, de *Persona 3*.

Os testes locais de *Guilty Gear Xrd* começaram e quem jogou afirma que é bem impressionante.



Ryu ga Gotoku Isshin, o mais novo *Yakuza*, se passará no Japão antigo - igual ao *Kenzan*, de 2008. Saito Hajime será o protagonista desse episódio.



A PROVAÇÃO SE APROXIMA
Dark Souls II terá um período de beta privado no PS3 em outubro, para jogadores ajudarem a testar o modo online. Essa demo se passará em uma área totalmente nova.

80%

DA CRITERION ESTÁ AJUDANDO O GHOST STUDIO A CRIAR *NEED FOR SPEED: RIVALS*. APÓS ISSO, 100% DA CRITERION VAI FOCAR EM JOGO QUE NÃO SERÁ DE CORRIDA.



Evento Namco Bandai

Cavaleiros, saiyajins e o maldito Mirror Knight

A Namco Bandai fez um evento em São Paulo, em agosto, para mostrar seus lançamentos para PlayStation 3 que virão nos próximos meses. Os maiores destaques foram:

1. COSMO ELEVADO Jogamos um pouco de *Cavaleiros do Zodíaco: Bravos Soldados* e ele é mesmo meio parecido com a série *Naruto* de PS3, mas com a ação bem mais lenta – o que parece ser um ponto negativo, à primeira vista. O nosso medo era de que a lista de “mais de 50 personagens” fosse cheia de personagens repetidos... e é isso. Vimos lugares para três versões de cada um dos cavaleiros de bronze principais (armadura velha do anime, armadura nova do anime e um terceiro espaço vazio, talvez para as armaduras finais da saga de Hades). Mesmo com algumas decepções, esse ainda parece o melhor jogo de *Cavaleiros do Zodíaco* já feito.

2. REI DOS PIRATAS *One Piece: Pirate Warriors 2* é bem parecido

com o primeiro. As novidades são personagens novos, sagas que estiveram ausentes no jogo anterior e uma nova história.

Pirate Warriors 2 parece um pouquinho mais bonito que antes, mas não dá para notar muita diferença. As sagas de Skypiea e Thriller Bark estreiam aqui, mas não espere jogar nada do Novo Mundo, pois a história é um filler criado só para o jogo. É um jogo do gênero musou mais simples e divertido que *Dynasty Warriors*, mas continua indicado só para fãs do anime.

3. ERGAM AS MÃOS. DE NOVO *Dragon Ball Z: Battle of Z* foca em batalhas com times. Você pode jogar sozinho e dar ordens (pouca coisa) para seus aliados ou jogar contra oponentes online. *Battle of Z* parece buscar uma sensação maior de ação do que apenas de luta, com os lutadores mais rápidos e com uma câmera dinâmica. As lutas continuam em cenários gigantes que viraram padrão nos jogos da série *DBZ*. O estilo visual mudou um pouco,

com personagens detalhados e sem tantos traços de anime – isso foi meio estranho para os nossos olhos. E quem acha que já jogou com todo mundo de *DBZ*, prepare-se: personagens de *Battle of the Gods*, o novo filme ainda inédito aqui, estarão no game.

4. NÃO MEXA NO MEU PAC-MAN *Pac-Man and the Ghostly Adventures* é baseado no novo desenho animado homônimo. É um jogo para crianças, muito colorido, e por isso é que é 3D – 2D é coisa de velho. Traz todos os personagens do desenho em uma aventura de exploração 3D. A novidade são os poderes que garantem habilidades diferentes. Por algum motivo, esse jogo parece uma versão mais vazia dos *Pac-Man World*, de PSOne.

5. TURNÊ DA MORTE *Dark Souls II* trouxe a mesma demo da E3, com o chefe Mirror Knight. E ninguém conseguiu vencê-lo.

★ *Dark Souls II* provavelmente estará na BGS. Comece a treinar



PlayStation.Blog
 Os posts mais populares do canal do PlayStation na web

Gamescom 2013: PS4 chega às lojas em novembro
 O anúncio oficial da data do PS4 aconteceu aqui

Grand Theft Auto Online revelado
 Tudo sobre como o multiplayer de *GTA V* será o ápice do caos.

Gamescom 2013: assista à coletiva de PlayStation
 Perdeu a conferência da Sony? Visite o blog e assista ao show

Payday 2 para PS3: o que você precisa saber
 Informações extras para montar planos de assaltos com amigos

Oferta de Jogos Japoneses para Vita Começa Hoje
 50% de descontos em jogos desenvolvidos por estúdios japoneses

Exclusivo para PS3: *Tales of Xillia* chega hoje à PSN
 Você gosta de aventura, mana, nações em guerra, grandes espíritos, batalhas em tempo real e chefes enormes? Então você deveria jogar *Tales of Xillia*

Watch Dogs: não perca o novo trailer
 Kim Belair, da equipe de *Watch Dogs*, apresenta o novo trailer com Aiden e a DedSec

★ Acesse blog.br.playstation.com para curtir esses e outros posts

AGENDA

TUDO O QUE ACONTECE
DE MELHOR E MAIS CURIOSO
NO UNIVERSO PLAYSTATION

PAPO SOLTO

Além do Cross-game chat, para que jogadores possam conversar jogando games diferentes, o PS4 permitirá chat entre sistemas diferentes.



MAIS UM!

O Vita é muito bem servido de jogos de luta, e vai ganhar mais um: *Yatagarasu: Legend of Raven*, jogo japonês indie, com influências de *3rd Strike*.



Há mais de 75 praias e todas têm itens colecionáveis para encorajar as vida dos aventureiros exploradores.

Analizando

AC IV Black Flag

Bandeira negra à vista!



A próxima parte do sucesso da Ubi Montreal está parecendo

um paraíso dos piratas. O estúdio mostrou uma nova demo com 13 minutos de *Assassin's Creed IV: Black Flag*. Edward Kenway navega entre baleias em seu navio Jackdaw, infiltra-se em ruínas maias que servem como fases furtivas, e fica louco de rum. "Ele é um dos personagens mais únicos que já criamos," explica o

diretor do jogo, Ashraf Ismail. "Ele ainda não entrou para a irmandade, portanto ainda tem essa busca egoísta por fama e fortuna."

Você pode encher seus bolsos piratas em roubos, afundando navios ou ao acertar as amigas de Moby Dick. Esse é o mundo aberto mais variado que a Ubisoft já criou, com mais de 50 localidades, desde Cuba até Bahamas e Flórida. Será que *Black Flag* vai consertar os erros de Connor? Tomara!



BOLAS PEQUENAS

Football Manager ganhará uma versão para Vita. Será baseada no modo Classic do jogo de PC, e os saves servirão entre as duas plataformas.

650

MIL UNIDADES DE *NI NO KUNI* FORAM VENDIDAS NO OCIDENTE DESDE JANEIRO (SUPEROU AS EXPECTATIVAS). AS VENDAS MUNDIAIS (INCLUINDO A VERSÃO DE DS), CHEGOU A 1,4 MILHÃO DE UNIDADES.

Altos papos

O que ouvimos por aí, navegando pela "interwebs"



"Concentre toda sua energia no trabalho, até soltar um **HADOUKEN GIGANTE.**"

Cliff Bleszinski dá uma aula de motivação.



".....ZZZ.....ZZ.."

Shuhei Yoshida presidente da Sony Worldwide Studios, dormindo durante o monólogo de David Cage em uma mesa redonda.



"É o mesmo ótimo gameplay de sempre, com uniformes novos."

David Rutter, da EA Sports, enrolando para dizer que *FIFA 14* de Vita é o mesmo jogo de 2012.



"Twisted Metal é um nome bem estúpido, se parar para pensar"

Disse o próprio **David Jaffe**, criador da série

A Ubisoft trata o Jackdaw como um personagem, e você poderá personalizar suas armas e a tripulação.

O Caribe está lotado de vida marinha, como siris, tubarões ferozes, jubartes e golfinhos.

Mapas do tesouro espalhados pelo mundo vão ajudar a encontrar melhorias para Edward.

Você encontrará piratas mortos nas praias das ilhas. A maioria deles tem algo de valor para oferecer.

O bom executivo à casa retorna

Anderson Gracias, o gerente geral de PlayStation no Brasil, fala sobre a atual fase do mercado brasileiro e as novidades para o futuro

Temos certeza absoluta de que Anderson Gracias é o executivo favorito da imprensa gamer brasileira. O gerente geral de PlayStation sempre fala com muito ânimo sobre a sua paixão, o mercado de jogos, e tem como regra usar todo esse entusiasmo na busca pela evolução do PlayStation no país. Anderson liderou a divisão PlayStation de 2009 a 2011, até assumir um novo desafio dentro da Sony, mas fora da área de games.

Foi na E3 deste ano que, com muitas outras boas notícias sobre PlayStation, soube que Anderson retornaria ao cargo de gerente geral de PlayStation no Brasil. Agora de frente para um mercado que evoluiu bastante nos últimos anos, Anderson fala sobre o que o PlayStation nos reserva.

PRO-BR O que motivou o seu retorno para o PlayStation?

Anderson Gracias O projeto atual é diferente da Fase 1 [a chegada do PlayStation no Brasil]. Quando me convidaram para assumir [a gerência de PlayStation] em 2009, tínhamos um modelo totalmente importado. O console [PS2] era importado e importávamos parte dos jogos para PSP. Logo depois só produzimos os jogos de PS3 e ainda muito pouco. Conseguimos fazer uma série de coisas boas, entendemos o mercado. Foi o início de uma série de discussões que hoje viraram

realidade, como a produção local [dos jogos e do PS3].

O que me motivou a voltar é que, diferente dos eletrônicos – a divisão da Sony onde eu estava –, há a paixão de trabalhar com games. Os eletrônicos são importantes para os negócios, mas não há essa paixão. Eu me lembro bem dos eventos, das oportunidades de interagir com o consumidor – que também é diferente. O consumidor de eletrônicos é genérico, o de PlayStation é gamer.

PRO-BR O que mudou com o passar dos anos?

AG O que acontece hoje é um trabalho que vem sendo feito há um bom tempo e é mérito de um grupo enorme de pessoas que trabalhou para esse momento. Meu grande lançamento lá trás foi *God of War III*. Atualmente, com *GoW: Ascension*, nós vendemos seis vezes mais. No caso de *The Last of Us*, o número de vendas da América Latina inteira não chega perto das vendas desse jogo no Brasil. O que mudou foi o amadurecimento do mercado.

Outra mudança-chave foi o modo como o varejo está olhando para os games. Grandes varejistas, que nunca imaginaram trabalhar com videogames perceberam que estariam perdendo uma boa oportunidade de faturamento se não entrassem nessa.

PRO-BR A transição do PS3 para o PS4 será mais rápida?

AG Não, não necessariamente. Temos muito cuidado para falar de

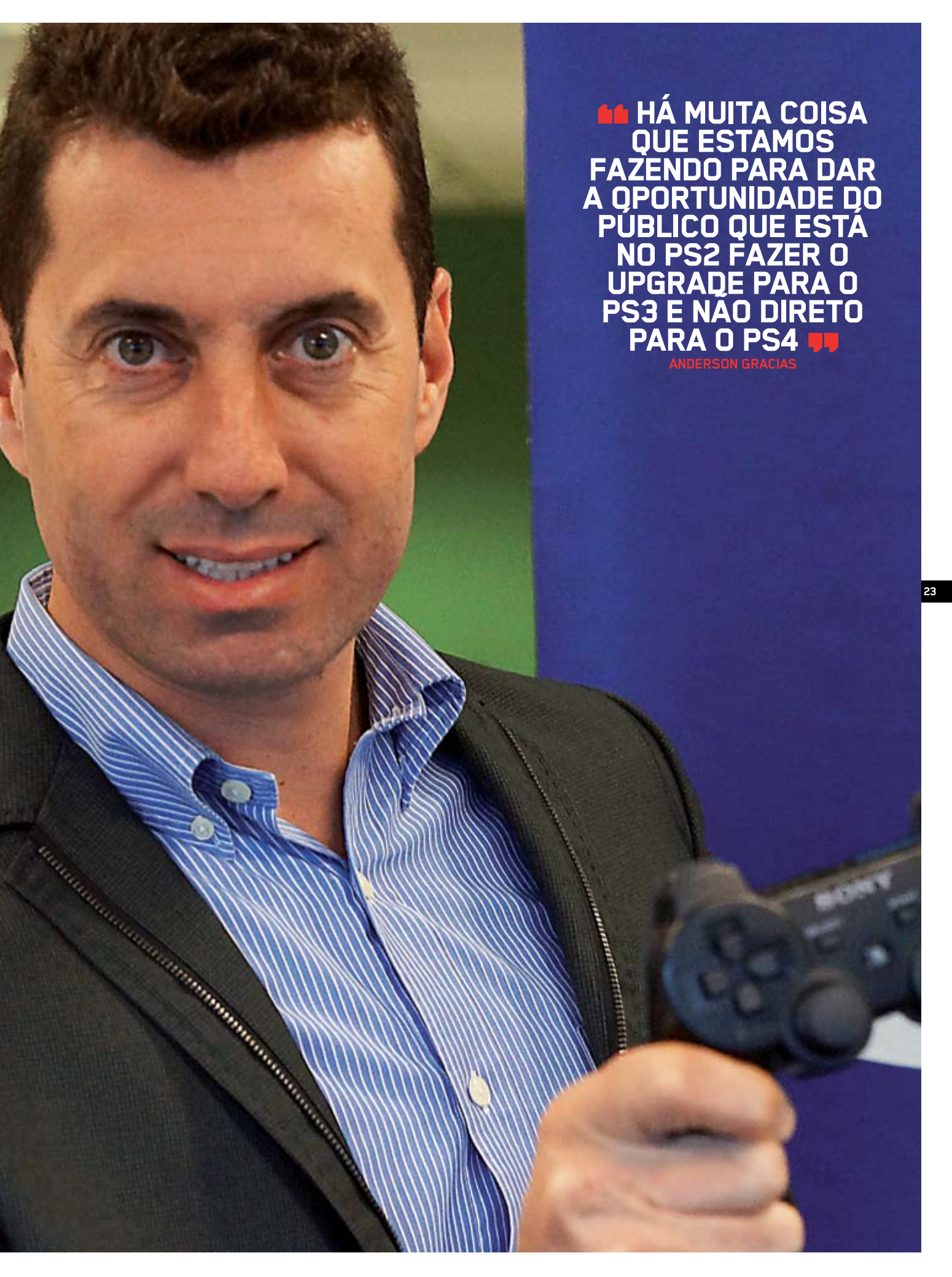
Anderson participou do lançamento do PS3 e ajudou a conseguir a primeira dublagem em português para o console (*Killzone 3*)

“fim de plataforma” porque o PS3 ainda tem muita coisa para oferecer. Basta ver nos lançamentos que os estúdios estão trabalhando, como *Beyond: Two Souls* e *Gran Turismo Sport*. A nova geração começa com o lançamento do PS4, mas é só o início. Muita gente ainda está no PS2. E há muita coisa que estamos fazendo para dar a oportunidade desse público que está no PS2 fazer o upgrade para o PS3 e não direto para o PS4, como os bundles de PS3 que vamos lançar.

PRO-BR O quanto a produção local do PS3 ajudou na migração? O modelo 12GB do console seria um incentivo ainda mais barato...

AG A produção local ajudou muito nas vendas, mas é impossível saber quantos migraram do PS2 para o PS3. O preço é uma grande barreira. Quando saímos de R\$ 1.399 para R\$ 1.099 graças à produção local, ajudamos na migração. Outro fator é que a barreira de preço não afeta somente o consumidor, mas também o varejo. Há lojas que consideram o produto caro. Então a redução de »





**HÁ MUITA COISA
QUE ESTAMOS
FAZENDO PARA DAR
A OPORTUNIDADE DO
PÚBLICO QUE ESTÁ
NO PS2 FAZER O
UPGRADE PARA O
PS3 E NÃO DIRETO
PARA O PS4**

ANDERSON GRACIAS

TEMOS MUITO CUIDADO PARA FALAR DE 'FIM DE PLATAFORMA', PORQUE O PS3 AINDA TEM MUITO O QUE OFERECER

ANDERSON GRACIAS

ENTREVISTADO



ANDERSON GRACIAS

O QUE ROLOU NA PRIMEIRA FASE DO EXECUTIVO À FRENTE DO PLAYSTATION

» preço também colocou o PS3 em mais lojas. É o que chamamos de estratégia de distribuição. E isso é algo que estamos fazendo até mais com os jogos do que com os consoles. O consumidor vê mais os produtos nas lojas e começa a pensar em fazer a migração. Não posso citar números, mas o crescimento de vendas foi expressivo após a produção local e a redução de preço, não dá nem para comparar. Valeu muito a pena ter construído a fábrica – e ainda vai valer mais no médio-longo prazo.

Sobre o modelo 12GB, ele ainda é uma incógnita para o PlayStation como um todo, não só no Brasil. Ele está sendo lançado em alguns países da América Latina, mas ainda não sabemos como vai ser por aqui. Estamos aguardando a resposta dos jogadores. O perfil do nosso consumidor é muito mais gamer do que o nosso concorrente, isso não é novidade. Se o gamer comparar um modelo de 12GB com o de 250GB, ele pode achar que a capacidade não é boa ou talvez tenha uma parcela que acha que serve. Estamos esperando essa resposta do consumidor para saber se vamos colocar o 12GB no nosso line-up. É difícil estimar a diferença de preço, mas seria pequena pensando na estrutura de custo.

PRO-BR Sobre impostos e a velha briga para classificar jogos como software... Como está essa luta?

AG Nós sempre buscamos ser justos com o consumidor e respeitar as leis do país. Se houver oportunidades de fazer alguma coisa com órgãos governamentais e questões tributárias, sempre olharemos para isso. Não estamos fazendo nenhum trabalho específico nessa frente, mas fizemos inúmeros investimentos internos para ter lançamentos a R\$ 149. Estamos vendo que esse é um preço agressivo, comercialmente falando. Agora já há outras publishers que lançam a R\$ 179 ou até R\$ 199. A resposta são os números que fizemos com os dois

últimos lançamentos. Além disso, fizemos reduções nos preços dos catálogos, com *Gran Turismo 5* e *God of War III*, por exemplo (vendidos a R\$ 80).

PRO-BR A Sony pretende investir na prensagem e distribuição de jogos third-party no Brasil?

AG A Sony DADC (Digital Audio Disc Corporation) é a única empresa que pode prensar jogos para PlayStation. Qualquer publisher que queira fazer um título para PlayStation, tem de fazer com a DADC, no Brasil ou fora.

Se houver a oportunidade de fazer distribuição de um third-party e for um bom negócio para nós e para a publisher, a PlayStation Brasil tem interesse. Tanto que vamos distribuir, pela primeira vez, *Pro Evolution Soccer 14* para PlayStation. Pode ser a primeira iniciativa de uma série. Para *PES 2014*, a PlayStation Brasil e a Konami entenderam que isso seria o melhor para o consumidor. Distribuir faz parte da estratégia se for bom para as partes envolvidas.

PRO-BR Qual é a situação da PS Store? O PS4 depende da PlayStation Plus para o online.

AG Não temos nada de concreto, mas estamos de olho no assunto. Há alguns anúncios para serem feitos em breve sobre PSN, PS Store, Plus, mas nada de concreto agora.

PRO-BR Sobre o Vita. A redução de preço vai chegar ao Brasil?

AG O Vita, para o Brasil, nunca representou muito em termos de negócios, de números, mas ele é fundamental como parte desse ecossistema. O Vita está sendo promovido como o companheiro do PS4 e deve passar por um processo de reposicionamento. Nós olhamos com cuidado para o Vita, já que ele é importado e tem todas as questões de impostos que fazem o preço ficar alto. Estamos pensando em uma solução que impacte o

portátil para que ele volte a ter mais importância e acesso.

PRO-BR Os jogos indies serão importantes para a estratégia do PS4 e do Vita. Há algum incentivo da Sony para isso?

AG O PS4 tem sido comunicado como "feito por desenvolvedores para gamers". Foi uma grande sacada criar uma plataforma nova que ouve os desenvolvedores. Isso passa muito por ser uma plataforma fácil de criar jogos, e aí vem a questão dos indies. Trazendo para o Brasil, a PlayStation já tem um programa de desenvolvedores de jogos que estamos pensando na melhor maneira de abordar e fomentar. Ele é liderado fora do país, que trata do mundo inteiro e tem uma divisão da América Latina. Temos uma parceria boa com a liderança desse grupo. Estamos trabalhando nisso no momento para fazer com que cresça no Brasil. Não posso dar dados, mas o nosso país é um dos mercados de maior participação nesse projeto de desenvolvedores dentro da América Latina. Em um futuro próximo poderemos falar mais sobre o assunto.

PRO-BR O que os jogadores podem esperar do PS4 e da participação da Sony na BGS?

AG O gamer pode aguardar por uma plataforma sensacional. Ele é realmente incrível e traz uma série de evoluções. O gamer pode esperar um supervídeo game. Mas eu queria aproveitar para falar do PS3, para que as pessoas não foquem só na empolgação de entrar na próxima geração e achem que a atual morreu. Estamos tomando muito cuidado com isso, porque o PS3 é extremamente moderno e capaz. Como exemplo há a tecnologia 3D, em que atualizamos toda a base instalada de consoles e o PS3 virou player de 3D da noite para o dia. Ninguém imaginava isso. É uma plataforma que possibilita esse tipo de surpresa. E há muitos estúdios trabalhando em jogos para o PS3.

Sobre BGS, vamos oferecer experiências muito boas e completas. Teremos *Gran Turismo 6* para o público jogar em simuladores. Teremos 32 estações de PlayStation 4 para teste dos visitantes, isso um mês antes do lançamento do console. A BGS é feita para o gamer, e queremos prover essa experiência para a maior parte dos visitantes. Estamos estudando fluxo, tempo de jogo, tudo para que o máximo de pessoas consiga aproveitar. A BGS é reconhecida como a maior da América Latina, e vamos fazer bonito este ano. ■

2010 LANÇAMENTOS SIMULTÂNEOS

Em dezembro, a Sony fez sua primeira festa de lançamento à meia-noite para que o público tivesse acesso a *God of War III* simultaneamente aos jogadores dos EUA.

PS3 NO BRASIL

A primeira conquista de peso da divisão PlayStation no Brasil foi o lançamento oficial do PlayStation 3.

GT NAS RUAS

No final do ano, a Sony conduziu uma ação publicitária que colocou carros de *Gran Turismo 5* para correr nas ruas de São Paulo. Foi a única vez que entramos em um Nissan GTR e que não pegamos nenhum congestionamento em SP.

2011

DUBLAGEM PT-BR

Foi graças ao apoio (ou teimosia) do executivo que *Killzone 3*, o primeiro jogo importante do PS3, ganhou dublagem na nossa língua. O sucesso foi tão grande que esse tipo de atração tornou-se quase uma obrigação para todos os grandes lançamentos atuais.

LOJAS AMERICANAS

Todo Mundo Vai.

A maior variedade em

GAMES

todo mundo encontra aqui!



PLAYSTATION 3
250GB NACIONAL
SONY*2

R\$ 1.099,00
cada

10x
sem juros
nos cartões
de crédito*

R\$ 109,90



GRÁTIS
1 JOGO*3

PLAYSTATION 2
SLIM + 1 JOGO*2

R\$ 599,00
cada



PLAYSTATION
PORTÁTIL
3000/3010 CORE*2

R\$ 599,00
cada

LANÇAMENTO
19/9



GAME PS3 GRAND
THEFT AUTO V*2

R\$ 179,00
cada

LANÇAMENTO
26/9



GAME PS3 FIFA
SOCCER 2014*2

R\$ 179,00
cada



GAME PS3
DIABLO III*2

R\$ 159,90
cada



GAME PS3 THE
LAST OF US*2

R\$ 149,00
cada



GAME PS3 ASSASSIN'S
CREED EZIO TRILOGY*2

R\$ 129,90
cada



GAME PS3 GOD OF WAR
ASCENSION*2

R\$ 119,90
cada



GAME PS3
BATTLEFIELD 3*2

R\$ 99,99
cada



GAME PS3
FARCRY 3*2

R\$ 99,99
cada



GAME PS3 ASSASSIN'S
CREED III*2

R\$ 99,99
cada



GAME PS3 BATMAN
ARKHAM CITY*2

R\$ 99,99
cada



GAME PS3 GRAND
THEFT AUTO IV*2

R\$ 79,99
cada



GAME PS3 FIFA
SOCCER 2013*2

R\$ 59,99
cada

Ofertas válidas para todo o Brasil, nas lojas físicas até 14/10/2013, ou enquanto durarem os estoques dos itens. Imagens meramente ilustrativas. (*1) Parcelamento em até 10x sem juros válido para compras acima de R\$ 199,00 realizadas nos cartões de crédito. (*2) Nem todos os produtos são encontrados em todas as lojas. (*3) O game é um brinde que vem dentro da embalagem. (*4) O serviço 4003 tem custo de ligação local + impostos locais, conforme o Estado de origem, para telefones fixos e, para celulares, custo de ligação + impostos conforme operadora; tais custos serão cobrados na conta telefônica.

americanas.com

A maior e mais completa loja da internet brasileira.
Compre também pelo telefone 4003-1000**

UMA ESPIADA NO QUE O FUTURO DOS GAMES RESERVA

É PURO PRESTÍGIO

Como sempre, *Call of Duty: Ghosts* será vendido em três pacotes: o normal, a Hardened Edition e a sempre ridícula Prestige Edition. Hardened é um grande negócio, dessa vez: além de ganhar um mapa extra e embalagem de metal, agora ela vem com um Season Pass, que dá direito a todo conteúdo extra a ser lançado para o jogo. A Prestige Edition não vem com um Pastor Alemão como gostaríamos, mas traz uma tactical cam – aquelas câmeras que equipes táticas colocam no capacete para mostrar o que acontece para seus superiores – com resolução full HD e a prova d'água. Isso é tão legal quanto os binóculos de visão noturna de *Modern Warfare 2*, e tão inútil quanto!



QUEBRA TUDO

Seguindo a linha atual de muitos jogos de tiro, *Ghosts* finalmente trará cenários destrutíveis para *Call of Duty*. Cada cenário tem partes interativas distintas (não é porque alguém consegue destruir uma torre em um mapa, que vai poder em outro) e acrescentam uma nova profundidade aos mapas. Inimigos podem morrer dependendo da destruição, e novos pontos de cobertura nascem naturalmente. Parece natural e uma boa ideia para o novo design de mapas, que, pelo que vimos, parece bem diferente do que estamos acostumados em um *Call of Duty*.

E temos mais uma incrível imagem com o cachorro. É sério! Eu já quase gosto mais dele do que do Price

■ Espere por cenários destrutíveis nas arenas multiplayer

i CONSOLE PS3/PS4 / LANÇAMENTO NOVEMBRO/FIM DO ANO / PRODUTORA INFINITY WARD / DISTRIBUIDORA ACTIVISION

CALL OF DUTY GHOSTS

O multiplayer nº1 do mundo aposta na personalização



Finalmente a Activision revelou o multiplayer de *COD Ghosts*. As maiores mudanças feitas

pela Infinity Ward estão na parte de personalização. O Create-A-Class, área para escolher as armas, perks e killstreaks, agora chama-se Create-A-Soldier, pois além de seu armamento, há inúmeras opções para mudar a aparência do seu soldado – incluindo a opção de ser uma mulher, que por incrível que pareça, é novidade em *COD*.

Escolher armas agora é uma tarefa parecida com o sistema Pick 10 de *Black Ops II*. Há pontos para gastar e coisas que valem mais ou menos pontos. A diferença é que, no Create-A-Soldier, tudo tem um valor diferente e cada categoria tem pontos próprios para gastar. Tomemos os Perks como exemplo. Agora há mais habilidades do que nunca – são 35 perks, cinco para

cada uma das sete categorias – e são oito pontos para gastar nessa área. É possível escolher quatro Perks de dois pontos, ou qualquer outra combinação. Ao que parece, será possível tirar pontos de outras áreas e realocá-los. No evento de lançamento, o diretor Mark Rubin disse que poderia abrir mão de sua arma secundária e granada, para poder gastar 11 pontos em perks.

Acessórios para as armas são exceção e podem ser equipados livremente, assim como as escolhas de Killstreaks – as recompensas por matar muita gente sem morrer. São mais de 20 novos streaks, e eles voltam a ter três categorias, como em *Modern Warfare 3*: Assault, Support e Specialist. Assault são o streaks que visam matar mais inimigos, Support são os que ajudam o seu time, e Specialist é para quem gosta de trabalhar sozinho. Dessa vez, para equilibrar melhor as partidas, a Infinity Ward resolveu diminuir as recompensas aéreas, e focar mais em poderes que influenciam direto os personagens ou no campo de batalha. Até mesmo os UAVs, aviõeszinho que entregavam a posição do time inimigo, agora viraram um item que deve ser escondido em algum lugar no chão.

A última coisa a dizer sobre a personalização é que, como em todo *COD*, o modo de destravar armas mudou de novo. Agora tudo já está destravado desde o início, no sentido de que não é preciso chegar a tal nível para uma arma ficar disponível. Porém, a cada nível conquistado você vai adquirir Squad Points, e vai usá-los para comprar o que quiser.

ESQUADRÃO CLASSE A

Outro terço das novidades está nos esquadrões. Agora sua conta não é a mesma para alcançar 10 níveis de Prestige (quando o jogador abdica de seu nível máximo para recomeçar tudo do zero). Em vez disso, será possível criar um esquadrão de até 10 soldados, cada um com sua própria progressão de níveis. Ou seja, em vez de ter uma classe só na faquinha e outra para sniper, agora haverá um personagem bom de faquinha e outro sniper. Assim a progressão se mantém igual, na teoria: 10 personagens, um prestige para cada, 10 níveis de prestige no total. É como se você pudesse se empenhar em vários prestiges ao mesmo tempo.

Mas há muito mais para fazer com esses caras, e isso envolve um modo de jogo totalmente novo, chamado Squads. Você pode pegar seis desses seus 10 soldados e jogar com eles contra outras pessoas. Sim, cinco deles serão bots controlados pelo computador, e vão agir de maneira semelhante a de jogadores reais, usando táticas conhecidas da série, segundo Mark Rubin. É possível jogar contra outra pessoa que está usando os seus próprios bots, ou se juntar com seus amigos para enfrentar bots colocados online por outros jogadores. Ah, e todo mundo ganha experiência nesse modo, que é repassada para o multiplayer tradicional.

Não esperamos uma revolução na série, mas as atualizações de *Ghosts* parecem promissoras. E é bom que a Activision esteja de olho, porque a concorrência será forte em 2014. ■

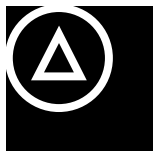
É POSSÍVEL CRIAR
UM ESQUADRÃO
COM 10 SOLDADOS
E FAZER PRESTIGE
COM TODOS ELES



■ CONSOLE PS3 / LANÇAMENTO SETEMBRO / PRODUTORA ROCKSTAR NORTH / DISTRIBUIDORA ROCKSTAR

GTA V ONLINE

Los Santos é o palco de um caos como nunca foi visto antes



A essa altura do campeonato você já conhece bem o trio de assaltantes que vai estrelar a trama de *GTA V*.

Agora é hora de conhecer o modo multiplayer, *GTA V Online*, que será lançado separadamente na forma de download (grátis) no fim de setembro.

Na campanha principal ou no modo online, Los Santos será exatamente igual, com trânsito e pessoas vivendo as suas (breves) vidas, com o comportamento orgânico que só o offline costumava ter. As atividades do conteúdo online rolam antes da campanha principal. E a diversão começa com seu personagem desembarcando no aeroporto.

Crie o seu próprio avatar e seja uma metamorfose ambulante, mude seu visual (penteados e roupas) sempre que quiser – basta ir a uma barbearia, estúdio de tatuagem ou nas lojas de vestuário “de boy” ou de malandro.

FAVORES E TRAIRAGENS

Para assegurar uma boa experiência e partidas equilibradas, a Rockstar criou um sistema de matchmaking que analisa o seu nível de habilidade. Dessa forma, sempre que tiver de interagir com outros jogadores, os escolhidos estarão em pé de igualdade. A exceção à regra serão os jogadores da sua lista de amigos, que terão prioridade independente do nível de habilidade.

Quando estiver no rolê com amigos ou desconhecidos, Los Santos estará cheia de atividades (salas) multiplayer, que variam entre disputas ou missões em equipes, e até mesmo partidas com cada um por si. Até 16 jogadores podem interagir ao mesmo tempo.

Completar missões e atividades vale dinheiro e, principalmente, pontos de reputação (PR). Acumular PR habilita NPCs (personagens não controláveis) e missões. Os PR também servem como moeda para pedir favores aos NPCs, como apagar a sua localização do radar de outros jogadores ou pedir um ataque aéreo contra seu alvo. Esses favores podem ser cobrados a qualquer momento, em missões ou fora delas.

Basicamente tudo que existe na campanha principal terá um equivalente no modo multiplayer, como as missões de roubo. É possível atuar em bando e visar a grandes alvos, com lucro maior. Cada jogador desempenha uma função e atua sob liderança de alguém do grupo – o líder geralmente é quem recruta os integrantes e pode compartilhar seus equipamentos (armas) e definir o lucro que cada um leva ao fim da missão. Se quiser, cada jogador pode optar por agir por conta própria durante a ação, mas o lucro vai depender de cada um pegar o que conseguir.

Essa liberdade de interação exige confiança. Só porque o grupo está se ajudando, não significa que não possa rolar “traíração”. Qualquer um pode atacar um aliado e roubar sua parte do lucro. Por isso, ao completar uma missão é indicado procurar um banco para depositar sua grana, porque em *GTA V* “o barato é louco”. E se você é do tipo que desconfia dos amigos, pode evitar esse tipo de complicação agindo sozinho, basta bancar o ladrão pé-de-chinelo e atacar pequenos pontos comerciais.

E há mais atividades ilegais para matar o tempo online. Diversos pontos da cidade abrigam rachas no melhor estilo *Midnight Club: Los Angeles*. Provar que é o melhor piloto é só a obrigação,

porque o legal mesmo é exibir seu carro na cara daquele noob que ainda está no rolê de bicicleta. Os carros podem ser personalizados com pinturas e ganhar melhorias no motor. Tudo depende de dedicação e grana. É do tipo que gosta de colecionar carros? E quem não é?! Seu veículos podem ser guardados em garagens. Será que dá para roubar os carros tunados dos vacilões? Seria bom!

Pensando nessa possibilidade, é bom pagar o seguro. Até então, esse serviço servirá para garantir um carro novo e igualzinho sempre que ele for (e vai ser) destruído. Afinal, ninguém quer perder toda aquela grana da personalização.

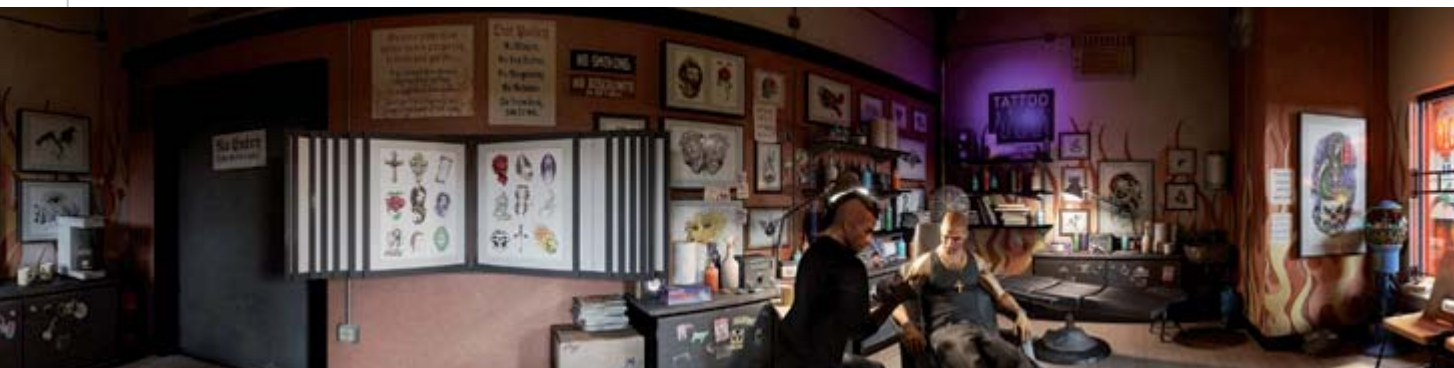
As corridas acontecem em terra (carros e motos), céu (helicópteros e aviões) e mar (barcos e jet skis). Se quiser algo mais pessoal, basta criar seus próprios percursos.

Também existem missões para testar suas habilidades: as disputas deathmatch (mata-mata). A modalidade pode ser disputada por equipes ou cada um por si, tornando o ponto de confronto o caos supremos, já que todo tipo de arma que você carregar é válido. A regra é sobreviver! ■

Os personagens vão mover a boca em sincronia com o que você falar pelo headset



UM PARCEIRO DE ASSALTO PODE PASSÁ-LO PARA TRÁS



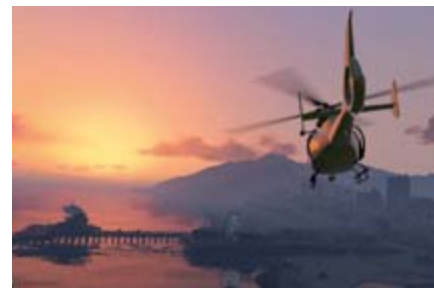
■ A sua personalidade em *GTA V* Online estará traduzida nas suas tatuagens. Tatuá-la "Mãe S2" não vai garantir muito respeito para você nas ruas



MUNDO PARALELO

Segundo a Rockstar, o modo online de Los Santos terá cerca de 700 missões. Há modalidades mais agressivas, como destruir os veículos de outros jogadores sob certas condições ou ser punido por falhar, e atividades corriqueiras, como disputar queda de braço, fazer base jumping, jogar golfe e participar de um monte de atividades presente na campanha principal. E há os pequenos desafios aleatórios, como os de *Red Dead Redemption*, e as atividades com datas definidas que serão promovidas pela Rockstar. Para ficar de olho nesse tipo de acontecimento, haverá um aplicativo para smartphones, que servirá para monitorar o que anda acontecendo quando estiver longe do PS3.

Acima O ranking será baseado no seu nível de habilidades como piloto de carros, barcos e aeronaves, e na especialização com armas de fogo e paraquedismo



LISTÃO DE PREVIEWS

Notícias que acabaram de sair fresquinhas do forno, essas pequenas prévias não couberam em outro lugar e vão ficar apertadas aqui. Nesse mês há o "Ahhh, que fofo!" *Tearaway* e o sempre "difícil para humanos normais" *Disgaea D2*



TEARAWAY

CONSOLE VITA / LANÇAMENTO NOVEMBRO /
PRODUTORA MEDIA MOLECULE /
DISTRIBUIDORA SONY

Um pequeno desastre atingiu a aventura de papel da Media Molecule para o Vita, com o lançamento adiado do meio de outubro para o final de novembro. Normalmente isso não causaria problemas, mas como o PS4 já vai ter sido lançado nos Estados Unidos, o adiamento apresenta um real perigo para os papéis de origami meticulosamente dobrados de *Tearaway*, que podem ser arrastados pela enxurrada da nova geração. O designer-líder Rex Crowle disse que foi uma questão de tempo necessário para fazer o jogo ser extraespecial, mas a promessa de colocar seus dedos "dentro" do Vita será capaz de segurar a onda do PS4? ■



PLANETSIDE 2

CONSOLE PS4 / LANÇAMENTO 2013 /
PRODUTORA SONY / DISTRIBUIDORA SONY

Em 2003, *Planetside* estava fazendo toda essa coisa de MMO FPS nos PCs antes que a Bungie tivesse sequer pensado na palavra "Destiny" – mas com um modelo de mensalidade paga. Esse não é o caso da sua sequência, longamente aguardada para a próxima geração. *Planetside 2* entra para a lista dos jogos free-to-play de PS4 e você nem precisará da PlayStation Plus para jogá-lo (diferente dos jogos pagos multiplayer). Assim como no jogo original, você escolhe uma de três facções para lutar pelo controle dos territórios do planeta Auraxis. O jogo traz uma nova engine (algo óbvio para uma sequência lançada dez anos depois do seu antecessor) e suporta diversos jogadores ao mesmo tempo. ■



BLACKLIGHT: RETRIBUTION

CONSOLE PS4 / LANÇAMENTO FINAL DE 2013 /
PRODUTORA ZOMBIE STUDIOS DISTRIBUIDORA PERFECT WORLD



Esse é um dos jogos free-to-play que embarcaram no bonde do PS4 vindo das terras do PC. Possui nove modos de multiplayer online. A maioria são conceitos conhecidos dos jogadores, como deathmatch, capture a bandeira ou kill confirmed, que exige coletar dados de um inimigo eliminado. Se você pensou nos zumbis de *Call of Duty*, saiba que *Retribution* é um pouco mais técnico – enquanto é improvável que vença um concurso de beleza, possui profundidade tática de sobra.



DISGAEA D2: A BRIGHTER DARKNESS

CONSOLE PS3 /
LANÇAMENTO OUTUBRO (PS3) /
PRODUTORA NIPPON ICHI SOFTWARE /
DISTRIBUIDORA NIS AMERICA

Disgaea possui um combate mais tático do que intuitivo, mas a série é uma das divertidas e cheia de detalhes dos JRPGs que estão por aí. Laharl, Etna e Flonne retornam e serão mais personalizáveis do que em qualquer jogo anterior. Dessa vez você também poderá desenvolver as habilidades deles com o sistema de mestre e pupilo. Essa é uma série que ou você ama desde quando ela começou, em 2003, ou se manterá cético devido a sua mecânica incomum – *D2* não vai alterar essa balança. ■

PUPPETEER

LANÇAMENTO
APENAS
R\$ 119,00



Plataforma
PS3/PS4
Lançamento
Outubro (PS3),
Fim do Ano (PS4)
Produtora DICE
Distribuidora EA

32

BATTLE

Com 64 jogadores simultâneos e 60 frames por segundo, o PS4 alcançou os computadores com as batalhas de Battlefield 4

O primeiro teste para valer do PS4 será provar que é capaz de rodar *Battlefield 4* com a mesma qualidade

de um computador de milhares de reais com as configurações no talo. Só isso poderá apagar a mágoa daqueles jogadores que passaram meses babando com os trailers de *Battlefield 3* (feito com o jogo rodando em um PC turbinado), só para descobrir que a versão de PS3 não chegava perto de toda aquela iluminação e efeitos impressionantes.

Para descobrir se o nosso coração corre o risco de ser partido novamente, fomos até a Suécia para visitar a DICE (estúdio da EA responsável pela franquia). Além de jogar *Battlefield 4* até criar calos nos dedos, conversamos com os produtores que sempre puxaram a sardinha para os PCs e que agora acreditam que o PS4 pode empatar essa disputa.

Ficou bastante claro que a determinação da equipe da DICE está focada em fazer a versão de PlayStation 4 de *B4* ser equivalente a de um PC atual e potente. E assim

MAIS É MELHOR

A obsessão da DICE em colocar 64 jogadores em uma mesma arena e dobrar a taxa de quadros para 60 frames por segundo não é só para divulgar números que impressionem: além de poder oferecer um jogo que roda de forma mais suave, ter uma sala lotada com 64 pessoas é vital para um jogo com o estilo de *Battlefield*, que possui mapas enormes. Não há guerra sem soldados, e ninguém gosta de ficar vagando pelo terreno sem qualquer indício de combate.

Apesar de também trabalhar para melhorar o visual, a DICE sabe que isso não é tudo. Lars Gustavsson, o diretor criativo, diz que, mais do que os gráficos, o importante é criar momentos imersivos que façam o jogador entrar na batalha. "O game deve ser divertido, que é o real motivo dessa indústria existir, afinal", avalia Lars. Segundo o diretor, não há jogos que proporcionem momentos de guerra como os de *Battlefield*, com combates terrestres, aéreos e navais.

Para evoluir a estrutura mais básica do combate, as explosões

FRAMES?

A animação é composta por uma sequência de quadros que formam a ação. A taxa de quadros (framerate) refere-se a quantidade de quadros. Quanto mais quadros por segundo, mais o jogo roda de forma suave, criando melhor a ilusão de movimento. Em *Battlefield* essa sensação é vital, já que a locomoção – seja a pé, com embarcações ou aeronaves – é feita a todo instante. Além da taxa de quadros, é importante que o jogo tenha uma boa latência para que não ocorra o input lag, que provoca uma queda no framerate quando há muita coisa acontecendo na tela.

BATTLEFIELD 4

será: o PS4 vai rodar as batalhas a sonhados e suaves 60 frames por segundo e permitirá 64 jogadores jogando simultaneamente em um mapa no multiplayer. Já no PS3, *B4* cai para 30 frames por segundo, com 24 jogadores no multiplayer. A versão de PS4 de *B4* está para a de PS3 como a versão PC de *B3* estava para a de PS3: em níveis bastante diferentes. Se você é fã de verdade da série, isso já é um belo motivo para comprar o PS4 já em novembro. Mais um motivo entre tantos que giram em torno desse fabuloso console.

e o tiroteio, a DICE trabalhou no conceito de dinamismo no campo de batalha com a chamada *Levolution*. Essa tecnologia de simulação de danos influencia desde coisas pequenas, como disparar o alarme de um carro (pode alertar os adversários), até grandes consequências, como plantar explosivos nas colunas de um arranha-céu para derrubá-lo. E há a cadeia de reações para os acontecimentos, como a nuvem de poeira criada pelo desmoronamento, que bloqueia a visão dos atiradores na região. Mas não se engane: o



Por Pedro Sciarotta
Enviado a Estocolmo, Suécia

» novo sistema de destruição de cenários não garante que tudo poderá ir pelos ares. “Nossa ambição é destruir o máximo possível, até chegar ao ponto em que isso não é mais divertido, quando o mapa deixa de ser funcional. Se você destruir tudo, o mapa vai se tornar uma ilha plana e não será mais divertido”, explica Aleksander Grøndal, produtor do multiplayer de *Battlefield 4*.

MÃO NA MASSA

O mapa escolhido para o nosso teste foi o Paracel Storm, em que norte-americanos e russos batalham em um arquipélago no Mar da China Meridional, baseado nas verdadeiras Ilhas Paracel.

A água tem papel fundamental no mapa, principalmente considerando o que os produtores chamam de ataque anfíbio. Agora existem mais barcos e navios de guerra, estimulando o combate entre embarcações inimigas. Em um dos momentos mais empolgantes de uma das partidas, pilotei um barco em círculos para cercar uma embarcação adversária e criar o ângulo de tiro para dois companheiros tripulantes. Pilotar o navio em volta das ilhas e eliminar inimigos distraídos pela costa também provaram ser uma boa tática (#ficadica).

Também é possível encontrar soldados nadando, que podem até mergulhar para não serem vistos. O grande evento do mapa (assim como o prédio desmoronando no cenário Seige of Shanghai) é um navio de guerra que naufraga, abatido por uma tempestade. Como resultado, ondas enormes são criadas, o que dificulta a navegação e torna as batalhas ainda mais imprevisíveis.

Testamos dois modos de jogo. O primeiro é o estreante Obliteration. Cada equipe possui três objetivos e uma bomba aparece em algum lugar da fase. O objetivo é pegar o explosivo antes do outro time e destruir as três bases adversárias. A bomba pode ser transportada em veículos, então pegá-la e sair de forma épica de helicóptero é sempre um boa trunfo. O segundo é o conhecido Domination, em que as equipes batalham para conquistar três áreas pelo maior tempo. Apesar de acontecer no mesmo mapa, esse modo usa terreno reduzido para criar uma partida mais frenética.

Conforme o jogo avança, vimos mais detalhes do Levolution, responsável por deixar pedaços de coisas voando pelo ar conforme os tiros acontecem. É possível até criar novos caminhos ao destruir uma parede usando um lança-mísseis, dependendo do lugar.



Acima Depois de *Far Cry 3*, suas férias em ilhas paradisíacas serão em *B4*

Em contrapartida, fica clara a intenção dos produtores de não destruir tudo que existe. Mesmo atirando com artilharia pesada em uma ponte que ligava duas ilhas, pouco acontecia já que o lugar em questão era indestrutível.

Em compensação, foi uma surpresa descobrir o contra-ataque de faca. Ao entrar em uma sala, um sujeito veio na pior das intenções para me atacar com uma faca. Na tela, logo apareceram um botão e a mensagem “contra-ataque”. Sem perder tempo, apertei o botão e contra-ataquei com

a mesma faca do pilantra. “Se um cara vem correndo de frente na sua direção e tenta derrubá-lo com a faca, você tem um curto período de tempo para contra-atacar”, explica o produtor Aleksander Grøndal.

Em pontos básicos do multiplayer, pouco mudou. As classes (Engenheiro, Recon, Suporte e Assault) são as mesmas (com novas opções de personalização) e as formas de ganhar XP são matar, dar assistências e conquistar objetivos. No geral, *Battlefield 4* parece estar no caminho certo, principalmente com a preocupação de dar aos consoles a



Inimigos em terra
tendem a fugir para
a costa: cercá-los
com botes funcionou
bem no nosso teste

BATTLEFIELD 4

É POSSÍVEL NADAR
E MERGULHAR PARA
SURPREENDER OS
SEUS ADVERSÁRIOS



Acima Dá dó destruir cenários tão caprichados



Acima O mar agitado atua como variante
para dificultar os combates entre barcos
e para somar um perigo extra à batalha





A DESTRUIÇÃO DE CENÁRIOS É LIMITADA EM NOME DO CONTROLE DO CAOS



» mesma importância que *Battlefield* ganha no PC. Faltando poucos meses para o lançamento, a DICE não abre totalmente o jogo, mas ainda pode ter outras cartas na manga.

A SEGUNDA TELA

Outra novidade de *Battlefield 4* segue uma tendência da nova geração: o uso de uma segunda tela de apoio. Munido de um tablet ou smartphone, o jogador poderá continuar envolvido com *B4* mesmo longe do videogame. Será possível, por exemplo, usar

DUBLADO EM PORTUGUÊS

O nosso teste foi feito com o áudio em inglês, mas vale lembrar que *Battlefield 4* vai ser lançado no Brasil com áudio em português. A dublagem conta com a participação de celebridades, como os atores André Ramiro e Dan Stulbach

o Battleglog, a plataforma social de *Battlefield*. A ideia aqui também é proporcionar mais conteúdo aos jogadores de consoles e facilitar o acesso ao serviço. Em *Battlefield 3*, o Battleglog era burocrático, pois era necessário fazer login em um PC para depois poder usar alguns dos serviços no console. Agora não será preciso nem de nome de usuário ou de senha: o jogo gera um código pelo qual será possível entrar pelo console, tablets ou smartphones.

O serviço ganhou novo design e

mais conteúdo. Se estiver no ônibus, por exemplo, poderá usar o tablet para trocar armas e personalizar os acessórios do seu personagem. Se estiver usando o seu aparelho como segunda tela enquanto estiver jogando, a troca é feita em tempo real com o jogo. A parte social também cresceu: além de poder ver quem são seus parceiros de esquadrão na partida, é possível criar desafios para você e seus amigos para ver quem é o melhor sniper ou quem destrói mais veículos, por exemplo.



Para ajudar, uma barra fica no topo da tela e alerta sobre possíveis amigos online ou missões ativas, com o propósito de balancear a entrega de informação sem perturbar a partida do jogador. Também existem missões dadas pelo aplicativo (o que cria uma espécie de jogo dentro do jogo) e um mapa com as pessoas que jogam na sua região com rankings detalhados de amigos, cidade, país e mundo. A segunda tela também serve para ver o mapa durante uma partida (esse só para tablets) e possibilita trocar de

Esta é a visão do comandante, encarregado de dar apoio tático para a equipe

ENGINE NOVA

As engines são responsáveis pela física, inteligência artificial, gráficos, animações e todo o resto de um jogo. *Battlefield 4* usa a Frostbite 3, a quarta versão da engine da DICE.

Esse sistema estreou em *Battlefield: Bad Company* (2008) com a Frostbite 1.0, que valorizava o áudio dos tiros sobre a música e havia o Destruction 1.0, que permitia destruir objetos do cenário.

A Frostbite 1.5 veio em *Battlefield 1943* (2009), com o Destruction 2.0, que permitia destruir até edifícios. Já a Frostbite 2 usada em *Battlefield 3* (2011) foi um salto maior. Além de possuir uma física de destruição ainda melhor, trabalhava de maneira mais apropriada com as sombras e na forma como as luzes incidiam sobre os objetos.

Para *BF4*, a Frostbite 3 traz o sistema Destruction 4.0 e outras melhorias nas animações e no áudio.



Acima O aplicativo de *Battlefield* permitirá acessar o Battlelog fora do console

O MODO COMANDANTE VOLTOU PARA AGREGAR AINDA MAIS ESTRATÉGIA

servidor sem ter de sair de um jogo e passar por menus.

Outra novidade bem-vinda é o modo Comandante. Trata-se de um retorno, pois o modo surgiu em *Battlefield 2* e esteve presente em *Battlefield 2142*. O modo faz sua estreia nos consoles e também conta com a possibilidade de ser jogado por meio de um tablet. O comandante é o responsável pela inteligência do grupo e não precisa entrar na linha de tiro junto com os companheiros. Com visão aérea do mapa, o comandante vai apontar objetivos, liberar munição e armas para sua equipe e convocar veículos.

Conforme o comandante evolui (junto com a evolução do time), poderá até lançar mísseis para devastar o oponente. Diferente dos outros jogos, o comandante agora apenas funciona como esse "olho no céu" e não é um soldado no campo de batalha. Até por isso, não ocupa lugar nos servidores (os jogos podem ser 32 vs 32 e mais dois comandantes, por exemplo).

O modo Comandante é opcional e, como só um é permitido por time, a escolha é feita pelo maior ranking. É divertido para quem gosta de estratégia e pode ser ignorado por quem busca só ação. ➤

Por Pedro Sciarrotta

O mestre das armas

Conversamos com o responsável do **multiplayer de Battlefield 4** sobre demolições e dinossauros

PRO-BR

O que a Frostbite 3 trouxe de novo para Battlefield 4?

ALEXANDER GRONDAL

Nós aprimoramos basicamente tudo com a Frostbite 3, como a renderização, o sistema de física, o áudio... Mas acho que uma das coisas mais importantes que a engine permitiu fazer é entregar a experiência de 60 frames por segundo nos consoles da próxima geração. Isso é algo que não conseguimos fazer antes e que não poderia ser feito sem a Frostbite 3. E também permitiu alcançar a marca de 64 jogadores nos mapas de multiplayer.

PRO-BR Essa foi a prioridade no desenvolvimento?

AG Com certeza! Nós sentimos que o poder do hardware está ali [nos consoles]. Eles são bastante poderosos! Então pensamos: 'Com o que vamos usar esse hardware?'. Creio que não há nada melhor do que melhorar a experiência do jogador com uma taxa de quadros mais sólida e aumentando o número de jogadores – algo que eu acho até mais importante. Isso também significa que os jogadores de console poderão conhecer um aspecto de *Battlefield* que eles não podiam antes devido às limitações dos aparelhos.

PRO-BR O co-op de *BF3* não vai voltar em *Battlefield 4*. O que deu errado?

AG O co-op não foi unânime:

algumas pessoas gostaram, outras não. Nós sentimos que era preciso colocar os elementos de ação em equipe (que é essencialmente o que você faz no co-op) no multiplayer. Com isso, deixamos as táticas de equipe para o multiplayer e focamos na narrativa do modo single player. Ainda assim, podemos dizer que os elementos do co-op estão espalhados tanto no multiplayer quanto na campanha single player. Podemos retomar o co-op no futuro, com uma forma diferente. Não é algo que rejeitamos, mas decidimos fazer coisas novas no lugar.

PRO-BR Durante o nosso teste, não foi possível destruir todos os prédios ou pontes do cenário...

AG Nossa ambição é destruir o máximo possível até o ponto onde não é mais divertido, quando o mapa se torna não funcional. Se você destruir tudo, o mapa se transforma em uma ilha plana e não é mais divertido. Temos uma linguagem [no código do jogo] que diz qual obstáculo pode ser destruído e qual não pode, para

mostrar o que o jogador pode esperar das explosões. A ambição não é recriar o mundo real, onde tudo pode explodir, mas maximizar o aspecto da diversão.

PRO-BR E existe o aspecto visual da alteração dos ambientes, como destruir as paredes.

AG Sim, o nosso foco maior é com coisas que estão acima do nível do chão, mas também temos destruições subterrâneas para fazer crateras e coisas assim. Tudo deve reagir em certo nível para as suas ações.

PRO-BR Todo mapa possui algum grande "evento de caos", como o arranha-céu desmoronando?

AG Sim, todo mapa tem algum tipo de grande evento. Ele pode assumir formas de coisas diferentes, mas sempre há algum tipo de evento. Não posso falar de nenhum outro além dos que você já viu, mas já deu para ter uma ideia de onde estamos indo com o conceito.

"TODOS OS MAPAS TÊM ALGUM TIPO DE GRANDE EVENTO, DE FORMAS DIFERENTES"

ALEXANDER GRONDAL

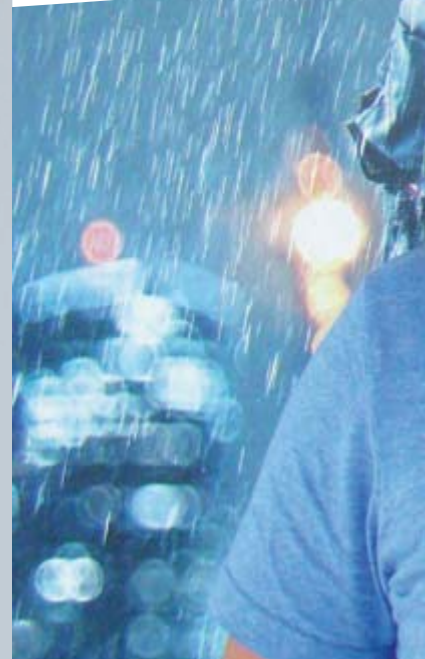
ALEKSANDER GRONDAL DICE

EA Estocolmo, Suécia

PRODUTOR DO MULTIPLAYER DE *BATTLEFIELD 4*

Horas jogadas em *BF3*: 143h 28m

Arma favorita: F2000



PRO-BR Muita gente vai jogar *Battlefield 4* no PlayStation 3. Quais são as diferenças?

AG A maior diferença será a taxa de quadros, que vai rodar em 30 frames por segundo, e o número de jogadores por mapa será limitado a 24 (mais dois comandantes, que não ocupam lugares). A razão disso é equilibrar o quanto a máquina aguenta.

PRO-BR Por que o antigo modo Comandante voltou?

AG O Comandante é um modo tático que acontece "acima" das batalhas. Dois jogadores (um para cada time) usam a visão aérea para monitorar o campo de batalha e contribuir com ordens, informações e ajudar os pelotões com recursos. É como um jogo de xadrez. No papel de Comandante, você possui certo número de habilidades disponíveis. Mas se você tiver controle sobre o ponto B do mapa, por exemplo, vai ganhar acesso ao míssil teleguiado. Continuar com o controle desse ponto também é um meio de impedir outro time de obtê-lo. Evitar que o outro time consiga um recurso poderoso é tão útil quanto usá-lo. A ideia é que o Comandante deve ajudar o time a ficar mais forte e, por sua vez, ficará mais forte conforme o time melhorar. O modo deve



Aleksander é o produtor do multiplayer e tão fã (ou mais) de combates em *Battlefield* quanto você

funcionar com essa ideia de “looping” em que um deve ajudar o outro para o benefício de todos.

PRO-BR E o Comandante combina com essa moda de uso de uma segunda tela...

AG Isso foi uma parte da motivação. A outra foi que queríamos fazer isso há muito tempo. É um dos modos que os jogadores pediram e que nós gostaríamos de incluir. Então foi fácil trazer de volta.

PRO-BR Como as batalhas navais influenciaram o design dos mapas de multiplayer? Todos os mapas têm água?

AG Não, não é todo mapa que tem água. Quisemos garantir que sempre haverá uma combinação interessante entre terra, água e ar. Em alguns mapas, a água é predominante, com áreas maiores. Em outros, podemos ter água em pequenos canais e coisas assim. Quisemos ter certeza de que houvesse tipos de gameplay diferentes, incluindo a água – mar aberto, ondas altas, águas calmas... Há a combinação disso tudo, mas a água não está presente em todos os mapas.

PRO-BR A EA não licencia mais armas para os jogos. Isso afetou o desenvolvimento?

AG Não, de maneira nenhuma. Nós não licenciamos nenhuma arma. As armas de BF4 são inspiradas em suas contrapartes reais e não foram feitas para serem exatamente a mesma coisa. Então isso não afetou a gente nesse sentido. Não precisamos das armas reais.

PRO-BR Como funciona o contra-ataque com a faca?

AG Agora existe a habilidade de contra-atacar com a faca. Se um cara vem correndo de frente para você e tenta derrubá-lo com a faca, há um curto período de tempo para contra-atacar. Se você apertar o botão no tempo certo, vai matar o adversário com apenas um golpe em vez de ser morto por ele. Mas, se o inimigo vier pelas costas, aí não há jeito. É um mecanismo de defesa para colocar algum risco para aqueles jogadores que vão correndo para matar de frente com a faca.

PRO-BR Os jogadores querem um modo maluco com dinossauros? Acha que rola?

AG (Risos) Eu amo dinossauros e adoraria vê-los em *Battlefield*! É algo sobre o qual adoramos atizar o público, mas não temos notícias sobre isso no momento. Não somos contra a ideia, e eu acho que seria bem divertido. ■



Esquerda Trabalhar com videogames é duro! Uma sinuca ajuda a relaxar...



Acima Essa é a visão de Estocolmo que o pessoal da DICE têm de suas mesas



Acima A Dice ocupa um andar inteiro e fica abaixo do escritório local da EA

RAYMAN Legends[®]

UM MUNDO SURREAL!!!



f facebook.com/ubisoft.brasil

Saraiva Walmart

GEEK

playtime

pontofrio.com

brasil.com.br

Carrefour



© 2013 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Rayman, Rayman Legends, the character of Rayman, Ubisoft Uplay.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3", "PlayStation Vita", and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Wii U is a trademark of Nintendo. © 2013 Nintendo.

BAHIA
Ligas de futebol
LOJAS AMERICANAS
extra
mac
Americanas.com

PS3 PSVITA UBISOFT
PlayStation Vita

FOR RESULTS

WATCH DOGS

CTOS

OctOS é um sistema eficiente que interliga a infraestrutura da cidade e instalações de segurança pública em uma central única. Esse sistema se encarrega do tráfego, telecomunicações

e combate ao crime em Chicago. Isso trouxe benefícios notáveis para os cidadãos, como trânsito mais rápido, grande queda nas ocorrências de crimes, uma cidade mais limpa e muito mais.



PLATAFORMA: PS3 / PS4
LANÇAMENTO: NOVEMBRO
PRODUTORA: UBISOFT MONTREAL
DISTRIBUIDORA: UBISOFT

TUDO ESTÁ CONECTADO

_Chegou a hora de testar um dos jogos mais esperados do ano. Revelamos os bastidores de [Watch Dogs](#) e os detalhes da versão de Play 4

POR DANIEL NYE GRIFFITHS

» **A**iden Pearce e o Play 4 compartilham a mesma filosofia: o vigilante hacker da Ubisoft e a super máquina da Sony têm a conectividade como prioridade, seja desligando o sistema de vigilância de uma cidade inteira ou usando o botão Share para abrir as possibilidades sociais do console. Com *Watch Dogs* no PlayStation 4, você realmente vai poder fazer o que quiser, ir para qualquer lugar e ver coisas incríveis acontecerem.

para jogar em tempo real com pessoas em qualquer console. Se não fizéssemos isso seríamos uns preguiçosos,” ele diz. Assim como a obra-prima da PSN, *Journey*, o mundo aberto da Ubisoft quer elevar o online para outro nível, e poder interagir com outros jogadores enquanto estiver no ônibus à caminho do trabalho é só borda dessa deliciosa pizza. A peregrinação no deserto de *Journey*

helicóptero em atividade.” É claro que, se você não quiser esses maloqueiros na sua aventura, sempre poderá desligar essas opções. Morin explica: “Quando alguém o desafia, é um contrato que pode ser aceito ou negado - não vai acontecer se você recusar. E dá para desligar”, garante o diretor.

PAUSA BEM-VINDA

Do jeito que essas partidas sempre conectadas parecem funcionar, só um louco desligaria uma fonte tão criativa de diversão como essa. Ocorrências aleatórias são a energia de um mundo aberto - algo que qualquer um que foi salvo de piratas por um dragão-de-komodo em *Far Cry 3* pode afirmar. A ideia de ter que ficar sempre atento com a IA e com humanos combina perfeitamente com o DNA do jogo.

“O jogador no PS4 pode estar em uma rua e ser desafiado por alguém, de repente, e ter uma perspectiva diferente. É nisso que estamos mais interessados com esses elementos”, afirma Morin. E nenhuma dessas interações parecem inúteis, já que novas metas sempre são dadas a quem estiver invadindo outra partida. “Nós criamos isso de forma que o jogador não entre só para passear. Sempre haverá alguma motivação para atrapalhá-lo”, garante.

Por vários motivos, o novo console da Sony é a plataforma perfeita para abrir o potencial sempre online de *Watch Dogs*. Morin faz questão de expressar sua admiração pela ideia social por trás do PS4. “A Sony entende muito bem o que o online pode fazer para os jogos hoje em dia, não é só o botão Share - que eu acho uma ótima ideia. O que nos ligou a Sony quando começamos a mostrar o jogo foi que eles nos apresentaram o console do mesmo jeito que nós apresentamos o nosso jogo. Eles combinam muito bem.” Por mais empolgante que seja o »

Do jeito que essas partidas conectadas parecem funcionar, só um louco desligaria uma fonte tão criativa de diversão



JONATHAN MORIN
DIRETOR CRIATIVO,
UBISOFT MONTREAL

“A grande ideia que veio quando nós começamos é que sabíamos que a evolução dos videogames certamente envolveria conectividade e o online, de formas diferentes”, revela o diretor criativo Jonathan Morin, em entrevista exclusiva. “Também estava ficando óbvio que as pessoas ficavam conectadas até nas ruas. Os jogadores estavam mudando o jeito de se relacionar com o significado de ficar online o tempo todo.” Essa é a ideologia por trás do suporte à segunda tela de *Watch Dogs*, uma novidade que permitirá ao jogador conectar-se a Chicago do game em qualquer lugar. Contanto que a sua internet do celular colabore, o que não será fácil no Brasil.

A recente demo da Gamescom, que rolou na Alemanha em agosto, mostrou mais do sistema de jogo de *Watch Dogs*. Dessa vez, em mais uma apresentação sensacional, nós vimos um designer hackear um helicóptero por meio do aplicativo em um tablet, para ajudar Pearce a se livrar da confusão. Mas, como Morin nos explica, isso é ainda mais ambicioso do que imaginávamos.

APLICATIVO DE HONRA

“A ideia sempre foi permitir que os jogadores pegassem seus celulares ou tablets em qualquer lugar do mundo, e usassem o aplicativo de *Watch Dogs*

cortou a linha entre single e multiplayer quando outra figura de capa de lenço se juntava à sua viagem. Em *Watch Dogs*, a ideia é parecida. O modo Seamless Invasion dá a outros jogadores a chance de atrapaalhar silenciosamente os seus esforços, completando objetivos como fazer o upload de um vírus na sua cidade.

“A grande meta era garantir que, quando você joga em um mundo aberto, a diversão é nunca ter certeza do que vai acontecer”, diz Morin. Com outros jogadores se infiltrando na sua sessão, Pearce não vai ter de ficar de olho apenas na polícia de Chicago, mas também nos aspirantes a hacker da PSN. Uma coisa legal é que esses elementos multiplayer podem ser acessados por meio de um menu de contatos no single player, fortalecendo a ideia de que todas as partes do jogo estão mesmo interligadas.

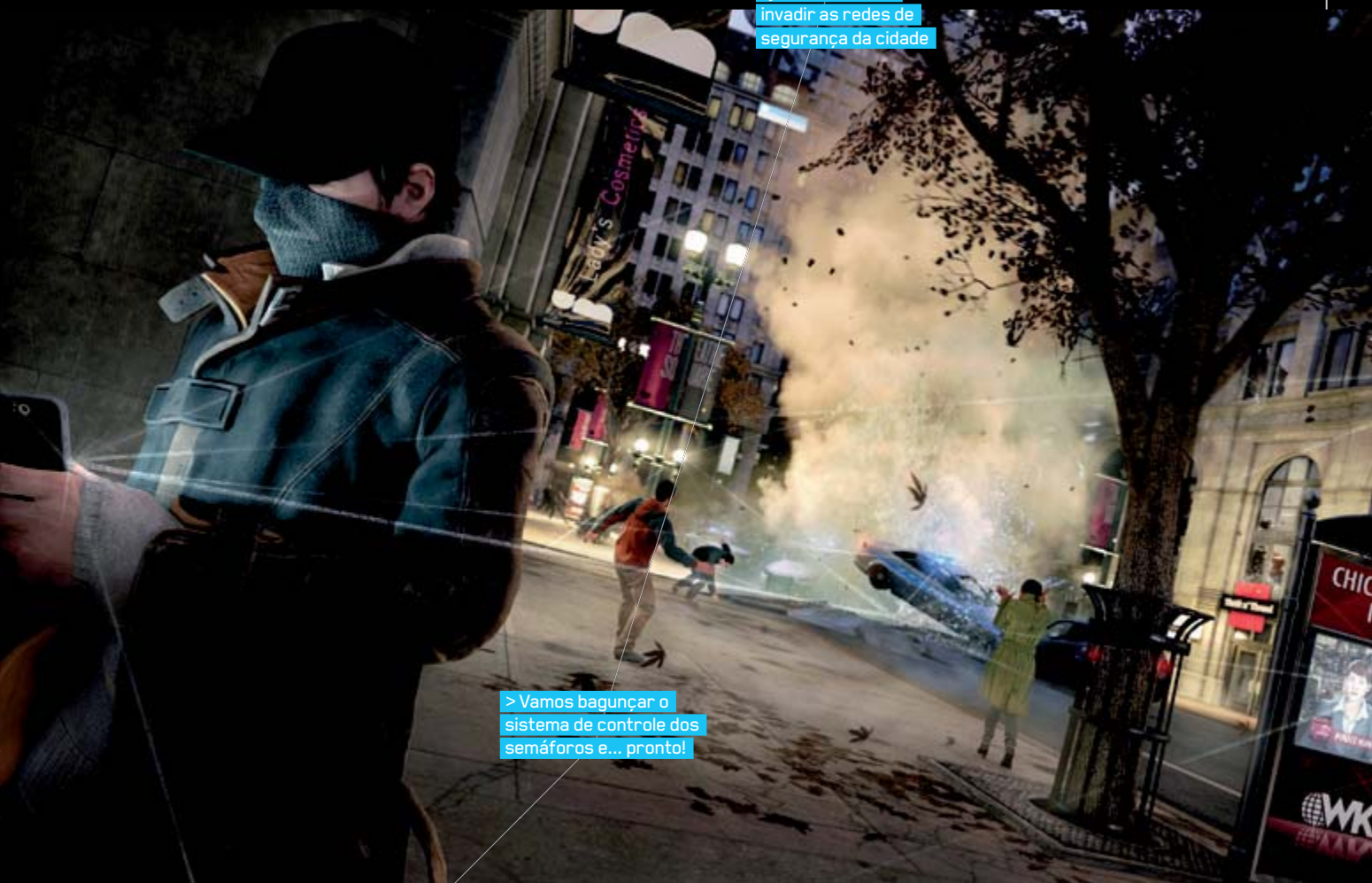
“O fato de que outros jogadores podem hackear o seu jogo para ficar observando-o é uma experiência única. Isso inclui as pessoas que usam tablets, que podem desafiá-lo, lutar contra você e fazer várias coisas para controlar a cidade - como tomar o controle de um



> Eletrônicos de todos os tamanhos são manipuláveis, de telefones a TVs



> T-Bone e Clara ajudarão Aiden a invadir as redes de segurança da cidade



> Vamos bagunçar o sistema de controle dos semáforos e... pronto!

WATCH DOGS



> O aplicativo de Watch Dogs permite tomar o controle de helicópteros na cidade



> O aplicativo de iOS vai envolver enigmas e espionagem entre os jogadores

_O jogo roda em um sistema que parece deixar cada missão com o mínimo de roteiro e o máximo de liberdade possível

▶ potencial online de *Watch Dogs*, isso seria muito pouco se a experiência que o sustenta não conseguisse alcançar o mesmo patamar. Felizmente, como mostra nosso teste exclusivo no final desta matéria, este ainda parece ser o jogo de mundo aberto a ser batido no PS4 (a menos que *GTA V* ganhe uma versão de próxima geração). Bem integrado em uma mistura de ação caótica e furtividade inteligente, *Watch Dogs* parece querer se distanciar da matilha de mundo aberto, baseando suas mecânicas em gameplay sistêmico.

Para explicar melhor, "sistêmico" é a palavra-chave que Morin e sua equipe não cansam de falar ao descrever os elementos imprevisíveis que influenciam todas as ações do jogo. Tudo, desde o parkour influenciado por *Assassin's Creed*, às perseguições de carro e tiroteios, até as sessões furtivas de infiltração nas bases da CtOS estão

sob um sistema que parece deixar cada missão com o mínimo de roteiro e o máximo de liberdade possível.

CHOQUE SISTÊMICO

"A qualidade de *Watch Dogs*, do ponto de vista dos sistemas, é que o tempo passa e você nunca tem a mesma experiência duas vezes", diz Morin. "Quando lembramos que Aiden pode hackear tudo ao seu redor, isso dá um nível de controle sem precedentes ao jogador." Esses fatores flutuantes também afetam a inteligência artificial dos inimigos, aumentando a ideia de um mundo mutável construído ao redor das habilidades de Pearce. "Digamos que você esteja perseguindo alguém em um carro", Morin explica. "Aquele personagem é capaz de tomar decisões baseadas em tudo à sua volta, criando um número enorme de possibilidades que podem acontecer só naquela situação."

Seja ao usar seu smartphone para obter informações pessoais de civis ou ao ativar barreiras em perseguições, mexer com coisas eletrônicas permeia todos os aspectos do jogo: "Você pode usar o tráfego, a infraestrutura ou os cidadãos como ferramentas." Hackear também dá tremenda liberdade para explorar Chicago, algo que Morin faz questão de enfatizar. "Nós costumamos dar aos jogadores sequências de ação, mas há muitas outras coisas que podem ser feitas em nosso mundo aberto. É possível investigar pessoas, ou espiar alguns lugares de longe apenas hackeando suas webcams."

LIGUE A CAM

Depois de gerações de câmeras de segurança estragando as fugas silenciosas nos videogames (o pobre Snake ainda tem pesadelos com as de Shadow Moses), *Watch Dogs* está finalmente transformando essa tendência. "Pela primeira vez, as câmeras são suas amigas. Você ▶

CTOS

Watch Dogs é um jogo de mundo aberto que permite ao jogador controlar um hacker que pode hackear qualquer coisa. O jogo é baseado em um mundo aberto e permite ao jogador explorar Chicago e hackear qualquer coisa. O jogo é baseado em um mundo aberto e permite ao jogador explorar Chicago e hackear qualquer coisa.



> O hacker é bom demais com as armas, ainda mais para quem devia ficar no PC o dia todo

> Aiden é um lutador letal, mas o jogo vai encorajá-lo a salvar vidas, sempre que der

OS PERSONAGENS



AIDEN PEARCE

O HERÓI HACKER

■ Um gênio hacker que usa um programa chamado Profiler para entrar no sistema operacional central de Chicago. Tem problemas familiares e é ótimo na porrada.



CLARA LILLE

A ESPECIALISTA DO SUBMUNDO

■ Morin descreve Clara como uma "aranha traíçoeira" e uma "atriz muito perigosa", mas Aiden pode aproveitar a enorme lista de contatos de sua aliada tatuada.



JORDI CHIN

O HOMEM COM A MÃO NO GATILHO

■ Uma figura sinistra que sustenta uma aliança estranha com Pearce. Apesar das diferenças, Chin é bem importante quando é preciso alguém com uma arma.



T-BONE GRADY

O MECÂNICO RECLUSO

■ Embora ele seja um gênio da engenharia, também é um grande solitário. Apesar de ajudar Aiden quando é preciso, ele nunca fica feliz em vê-lo.

» pode controlá-las para atrair inimigos e começar a brincar com elas para levar pessoas aonde quiser', conta Morin. "A primeira camada de liberdade é dar o ritmo certo para você pensar em tudo usando câmeras. Aí a segunda camada vem durante a exploração", adianta o diretor.

Sair do caminho certo em *Watch Dogs* revela a sua beleza escondida. "Se você gosta de observar e entender como tudo funciona ao seu redor, é possível grampear ligações e as mensagens de texto", Morin revela. "Isso oferece uma pequena janela para a vida das pessoas, e todas elas podem dar recompensas, saciar a sua curiosidade ou oferecer um entendimento melhor da narrativa."

Ah, claro, a história de Pearce ainda é um segredo. Morin não estava muito a fim de dar detalhes, mas pelo menos esclareceu um pouco das motivações do cara de boné e sobretudo. "Algo deu errado e caiu sobre a família dele. Pearce sempre se sentiu culpado por conta disso e tornou-se um obcecado com segurança, para poder protegê-la. Ele é superprotetor e dá para sentir isso no jogo. O jogador vai sentir que a relação dele com a família é tensa."

Embora o resto do clã de Aiden não tenha sido mostrado ainda, está claro que Michael, de *GTA V*, não será o único papai com problemas familiares nesse natal. "Ele está monitorando sua família 24 horas por dia, sem que eles saibam. Quando algo acontece com sua família

de novo, a ideia de vigilância de Pearce explode em algo maior. A história está bem ancorada em tudo que você faz."

VÍRUS FELIZ

Morin nos pintou a figura de uma narrativa sombria, mas também haverá risadas ali no meio. Uma das áreas em que *Grand Theft Auto* sempre esteve à frente dos outros é no humor

boneca inflável, mas os coadjuvantes também vão contribuir nas risadas. "T-Bone e Jordi levam seus trabalhos a sério, mas a personalidade deles traz um tom mais leve às situações. É importante não ficar apenas no preto ou no cinza quando você joga."

BEM EQUIPADO

O tempo da nossa visita vai chegando ao fim, e Morin fala como o sistema de progressão funciona. "Você começa com um equipamento básico, mas

Depois de gerações de câmeras de segurança estragando fugas silenciosas, *Watch Dogs* vai inverter a situação

genuinamente ácido e engraçado da Rockstar, que faz a série continuar como uma das poucas que conseguem ser engraçadas nos videogames. O diretor de *Watch Dogs* nos garantiu que o seu jogo também arrancará risadas.

"Há bastante humor nesse jogo," confirma o diretor. "Queremos passar uma impressão que faça sentido para um ser humano quando estiver vendo uma cidade inteira se materializar na sua frente. Monitorar a privacidade os cidadãos é uma ótima maneira de mostrar um pouco desse humor. Pode esperar muito nessa parte." Nós já tínhamos visto Aiden usar uma webcam para espiar um cara com uma

já consegue acessar bastante coisa. Há uma árvore de progressão para destravar mais ferramentas, com um pedaço inteiro dedicado a hacks. Também existem habilidades de tiro e pilotagem, assim você pode avançar qualquer tipo de estilo de jogo que queira." As melhorias também fazem parte de um sistema de pontos: "Os pontos são ganhos durante as missões principais com atividades específicas, mas também podem ser conquistados explorando a cidade", adianta.

Na mesma sintonia da filosofia do PlayStation 4, *Watch Dogs* parece levar o console a lugares que nenhum outro jogo do início da próxima geração vai.

_AMIGO ASSASSINO

Desde que o diretor de *Assassin's Creed IV: Black Flag*, Ashraf Ismail, disse que a aventura pirata poderia ter easter eggs relacionados a *Watch Dogs*, a internet se encheu de especulação. Será que as duas séries estão no mesmo universo? O CtOS estaria ligado ao Animus? Aiden é um descendente de Kenway? Perguntamos isso a Morin, e ele não deu muita esperança sobre uma possível conexão, embora goste desses achismos. "É divertido ver a internet falando de como *Watch Dogs* poderia se passar no futuro de *Assassin's Creed* - eu acho isso engraçado. São dois universos diferentes, mas dois ótimos universos. Eu posso me divertir com isso, mas não vou entregar o que podemos fazer referente a isso, de jeito nenhum."



⊕ MAL RENASCE
N⊕S C⊕NS⊕LES

DIABLO



ATÉ 4
JOGADORES
SIMULTÂNEOS
NA MESMA TELA!

PREÇO SUGERIDO
AO CONSUMIDOR

R\$ **159,90**
CADA

TOTALMENTE EM PORTUGUÊS

16

WWW.FACEBOOK.COM/DIABLOBRASIL

© 2013 Blizzard Entertainment, Inc. Todos os direitos reservados. Diablo e Blizzard Entertainment são marcas registradas da Blizzard Entertainment, Inc. Todas as demais marcas aqui mencionadas são de propriedade dos seus respectivos donos.

BLIZZARD
ENTERTAINMENT

Disponível nas melhores lojas

americanas.com



livraria cultura



Saraiva
saraiva.com.br

Submarino
www.submarino.com.br



Distribuidor oficial

Neoplay
by Nintendo e Play

TESTADO

GUIA DE CHICAGO

Daniel Nye Griffiths foi o primeiro jornalista no mundo a jogar o título mais esperado do PlayStation 4

Minha experiência com *Watch Dogs* começa em um beco qualquer – um cenário ideal para Aiden Pearce, que esconde a sua identidade mesmo quando não veste a máscara. O jogo fala sobre paranoia. A polícia, criminosos e até civis estão procurando-o, e você precisa lutar, esconder-se ou hackear uma rota para a liberdade. A linguagem e a sensação de ser um hacker, segundo Kevin Shortt, designer-chefe de história, foram revisadas por especialistas de segurança digital da Kaspersky Lab, mas o processo é reduzido a segurar ■. Assim que um pedestre passa perto com um smartphone, apertado o botão, louco para acessar alguma informação ilícita. Porém, a informação está bloqueada. O próximo passo é dirigir até a central de segurança local e “capturá-la” para poder usar as habilidades de Pearce naquela área.

Dirigir é bastante familiar. Há uma grande variedade de veículos, cada um com características próprias – embora a Ubisoft Reflections, que criou a série *Driver*, ainda esteja ajustando o controle dos carros. Os automóveis dão uma sensação de velocidade decente e são bem robustos: bater nos carros da contramão deixou o meu carro bem feio, mas ainda funcionando.

Ao chegar, eu me escondo atrás de uma parede e analiso as minhas opções. Eu poderia jogar o carro roubado nos guardas armados no portão e abrir fogo contra os outros, mas meus sentidos aguçados opinam que seria melhor tentar uma aproximação menos perigosa.

Abriu o portão da garagem a distância atrai a atenção dos guardas. Penso em ativar o alarme do carro que está na garagem, pois isso certamente os distrairia, mas também os colocaria em alerta. Em vez disso, eu me esgueiro por um espaço na cerca e escalo até o telhado. Depois de levantar algumas barreiras eletrônicas, escondo-me e vou para um bom ponto de observação.

Aí posso mudar da pistola para o rifle automático e matar toda a segurança do lugar. Chupa essa, sutileza!

Os inimigos, que tiveram sucesso em atacar pelos flancos e me mataram quando fiz bobagem na primeira tentativa, são abatidos facilmente – a vantagem de altura e o modo câmera lenta me permitiram abrir fogo por trás de uma cobertura. Mesmo assim, ainda tomei uns tiros enquanto executava o serviço.

Daí, basta recuperar o código que está em algum corpo, hackear uma câmera de segurança pela janela de uma porta trancada e usar o ponto de vista dessa câmera para acessar a central. O mantra é: “se você pode ver, pode hackear”. E não significa que precisa ver com seus próprios olhos.

Eu tenho de persegui-lo, primeiro a pé e depois de carro. Eu tento atrapalhá-lo mudando as luzes dos semáforos, e aí pego uma moto antes de levá-lo ao chão em uma ponte levadiça. As pontes do rio Chicago podem ser levantadas ou abaixadas para ajudar em perseguições, além de outros métodos – durante a caçada, eu empalei meu carro em umas daquelas barreiras que saem do chão. Colocar dois jogadores nesse mundo, ambos com a habilidade de hackear coisas, acrescenta um senso de caos que é bem-vindo ao jogo.

ANTIRROUBO

Quando não estava sendo incomodado por outro jogador, consegui explorar o sistema Vigilante. Ao monitorar os

"O lema é: 'se você pode ver, pode hackear'. E isso não quer dizer que você precisa ver com os próprios olhos para conseguir"

Daniel Nye Griffiths

Ao contrário da área industrial da primeira sessão, a próxima parte da demo fica no coração de Chicago – com a Torre Sears e tudo. Estou livre para explorar como quiser. Sem uma missão, eu sigo uma série de retransmissores wi-fi até uma rede domiciliar e um número de senha de caixa eletrônico, testando as mecânicas de escalada. Não é surpresa que nós especulamos que *Watch Dogs* usaria a Anvil Engine de escaladas de *Assassin's Creed*, mas ela funciona de maneira bem diferente.

UMA CIDADE PARA TODOS

Antes que eu consiga limpar a conta da vítima, surge um alerta: meu próprio telefone está sendo hackeado por outro jogador. Ele está disfarçado como uma pessoa comum e tem de ficar próximo de mim sem ser detectado. Se a invasão acontece, aparece outra contagem, dessa vez para a corrupção do sistema operacional do meu celular.

dados da cidade, alguns crimes podem aparecer no minimapa. Na minha demo, sempre aparecia um assalto a uma loja de armas, mas os crimes serão semialetórios na versão final.

Na primeira vez em que cheguei ao local, era tarde demais para salvar o dono da loja e o tiroteio acabou no beco atrás da loja. Ao tentar de novo, consegui atirar no bandido antes que ele matasse o dono e, em seguida, nos comparsas, antes que eles alcançassem a porta. Na versão final, isso pode mudar a visão que a imprensa tem de Pearce, e como as pessoas reagem a ele nas ruas.

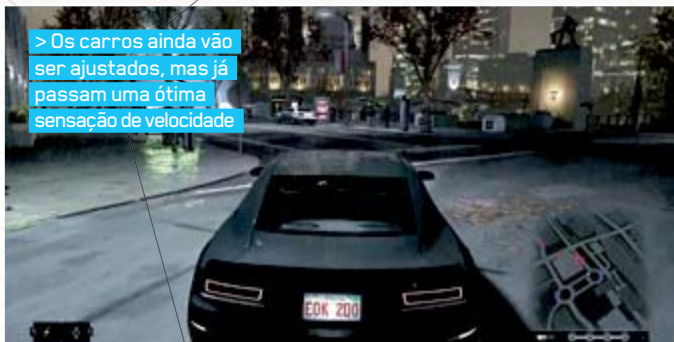
Com essa primeira demo, parece que *Watch Dogs* está a caminho de cumprir sua enorme promessa de mundo aberto. Embora seja parecido com outros jogos do gênero (com leves elementos de RPG), o tom mais sério e as possibilidades do sistema de hack podem ser pontos a mais na luta para ser a primeira grande nova fraquia do PlayStation 4. ■

CTOS



> Aiden faz a sua melhor pose de Batman ao vigiar a Cidade dos Ventos

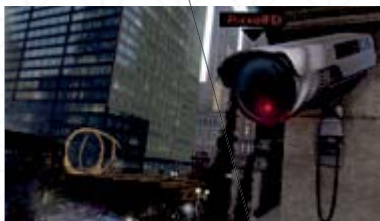
51



> Os carros ainda vão ser ajustados, mas já passam uma ótima sensação de velocidade



> O pessoal da Ubisoft Montreal visitou muitas vezes Chicago para reconstruir a cidade



> Torne-se o stalker definitivo com a sua ferramenta de trabalho



The background of the entire page is a promotional image for Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist. It features a close-up of the character Sam Fisher, wearing his iconic black tactical gear and a green night-vision visor. He is holding a silenced assault rifle. The setting is a dark, industrial environment with a large, metallic structure in the background. The title 'TOM CLANCY'S SPLITTER BLACKLIST' is overlaid in the center-right. The word 'SPLITTER' is in a large, bold, white font, and 'BLACKLIST' is in a similar font but with a green digital glitch effect. Above the title is a small white icon of a person in a tactical stance.

TOM CLANCY'S
SPLITTER
BLACKLIST



BAHIA

magazinetudo.com

AMERICANAS.COM

extra

mac.com.br

Submarino



f facebook.com/ubisoft.brasil

ER CELL KLIST



100% PORTUGUÊS

Saraiva

Walmart

GEEK!

shop time

pontofrio

levario cultura

Carrefour



BAIXE DLC

Abuse da sua banda larga para dar vida extra aos seus jogos. Nós selecionamos os conteúdos extras, os DLCs, que você precisa baixar (ou não)



MELHORES
PREÇOS



MELHORES
COMPLEMENTOS



MAIS
DECEPCIONANTES



MELHORES
DE GRAÇA



MAIS
CONTROVERSOS



MELHORES
NO GERAL



MELHORES
INDEPENDENTES



MELHORES PREÇOS



Dishonored Dunwall City Trials

■ É impressionante quanta desonra apenas R\$ 10,90 (US\$ 5) podem trazer, se você souber onde procurar. *Dunwall City Trials* expande um dos melhores jogos de 2012 com uma oferta generosa de dez mapas, com desafios inspirados pelo melhor que o jogo tem a oferecer. E embora seja um pouco decepcionante (mas nós entendemos) que não haja mais da ótima narrativa de *Dishonored*, os desafios, divididos em quatro categorias (furtividade, combate, enigmas e mobilidade), são inteligentes. O nosso favorito é o Mystery Foe, em que é preciso andar por uma mansão cheia de convidados e guardas, procurar pistas para identificar e matar o seu alvo, sempre gerado aleatoriamente pelo jogo.



Wipeout 2048 HD Fury

Por R\$ 17 (US\$ 10), o pacote *Fury* traz 13 novas naves, oito novas pistas, uma campanha inédita com 80 novos eventos (simplesmente dobrando o jogo original em uma tacada só), além de vários novos troféus, meia dúzia de músicas novas e uma nova interface. Ah, claro, ainda há nada menos que três novos modos que evoluem o jeito de jogar para um caminho agressivo e inesperado. O destaque é o modo Eliminator, que muda a busca da linha de chegada para uma caça aos outros pilotos.



Acima Com 80 novos eventos e três modos novos, HD Fury não é pouca coisa

Dragon Age: Origins Awakening

Com uma narrativa tão boa que deixou alguns jogadores desacomodados com o mundo real, *Dragon Age: Origins* sempre foi candidato óbvio para ganhar uma expansão. E *Awakening* dá aos fãs amor demais por R\$ 81 (US\$ 20). Esse DLC dá, literalmente, dias de novas quests para proteger o povo de Amaranthine contra o Darkspawn, além de inúmeras horas de sidequests interessantes. O melhor é poder importar seu personagem de *Origins* e continuar esse romance de onde você parou. >>



Acima *Awakening* dá para aqueles com saudades de Ferelden o meio e o motivo para voltar



Dragonborn introduz esses Cultists feiosos. Vai lá e roube a máscara dele. Duvido!

MELHORES COMPLEMENTOS

The Elder Scrolls V: Skyrim Dragonborn/Dawnguard

■ Os DLCs de *Skyrim* são um caso de "antes tarde do que nunca". Deixando de lado o Tok & Stok medieval que foi *Hearthfire* e as suas novas casas, *Dragonborn* e *Dawnguard* se encaixam melhor no universo do jogo com histórias completas e ganchos intrigantes para mantê-lo jogando.

Dawnguard expande a interessante veia de vampirismo do jogo principal e permite que você jogue como um Vampire Lord ou como um caçador de vampiros. Já *Dragonborn* o manda para Solstheim, onde o prêmio maior é poder montar em dragões - dá muito mais moral do que chegar de cavalo.



Acima Curte uma dorzinha? Talvez você precise de um terapeuta ou de *Artorias of the Abyss*

Dark Souls Artorias Of The Abyss

A dificuldade é tamanha nesse RPG de ação para masoquistas que, para a maioria, o melhor complemento para *Dark Souls* seria o download de uma terapia. Em vez disso, *Artorias of the Abyss* (além de soar como o melhor nome para uma banda de metal) entrega uma nova jornada, que dá mais profundidade à narrativa original e introduzir novos lugares e personagens. E já que a síndrome de Estocolmo tem maior efeito em grupos, essa expansão espalha a dor com algumas arenas claramente feitas para combates mano a mano de PvP.



Acima A Obsidian deu aos jogadores quatro capítulos para tornar *New Vegas* novo, de novo

Fallout: New Vegas Dead Money, Honest Hearts, Old World Blues e Lonesome Road

São ótimos DLCs, com o tipo de narrativa, atenção a detalhes e ritmo que muitos jogos completos dariam qualquer coisa para ter. Esse quarteto de capítulos originais para *New Vegas* mostra como os melhores estúdios veem seus jogos como apenas o início de uma relação com os jogadores. Cada um deles acrescenta locais, inimigos, decisões e troféus, enquanto explicam melhor a história do Courier (o protagonista). O melhor de tudo é que (exceto pelo primeiro DLC, *Dead Money*) todas as novas áreas e acréscimos das histórias continuam acessíveis depois de completados, tornando o cativante mundo de *New Vegas* ainda melhor.



Asura's Wrath Part IV: Nirvana

O final do jogo principal deixava meio claro que a terapia antiestresse de Asura (que consiste em surrar sete divindades mais falsas que nota de três reais) não o tinha deixado calmo, feliz e com humor para perdoar os outros. Esse episódio final mostra que a falha na terapia é o sucesso no jogo, pois a viciante mistura de anime com QTEs frenéticos avança para uma batalha final que, basicamente, rasga a noção do universo como o conhecemos. Seus olhos vão ficar sem piscar por uma hora, mas a emoção que esse DLC proporciona torna o jogo muito melhor.



Acima Nem todos os moradores de Shivering Isles sabem dar as boas-vindas educadamente

The Elder Scrolls IV: Oblivion Shivering Isles

Você sabe que fez um bom negócio quando o DLC tem uma nova dimensão para jogar. Não uma arena ou um mapa: uma maldita dimensão inteira! Esse DLC já existe há uns seis anos, mas até hoje visitar Sheogorath é uma lição de como fazer um complemento empolgante e distinto parecer parte integral de um jogo já existente. As ilhas, acessadas por um portal (divididas em duas metades: Mania e Dementia) estão cheias de personagens fantásticos que ficarão em sua memória por muito tempo.



MAIS DECEPCIONANTES



The Elder Scrolls IV: Oblivion Horse Armour

Mesmo que esse DLC tão zoado possa ter agradado alguns Bronies felizes (procure no Google. Não, melhor: NÃO procure!), essa armadura para os equinos de *Oblivion* é um dos piores itens vendidos na era dos DLCs. O maior problema, além de pedirem dinheiro para "tunar" seu cavalo, era o fato de que, embora a armadura fosse fabulosa/horrível, não fazia muito para proteger os cavalos. Uma armadura que não protege... Tsc!



Borderlands Mad Moxxi's Underdome Riot

Um exemplo de como testar nossa paciência e deixar a graça do jogo fora da equação. Removeram os níveis e a busca por armas (o que fazia de *Borderlands* tão legal) e deixaram um trio de arenas com onda atrás de onda de inimigos, deixando a experiência vazia. Mas pelo menos você pode salvar seu progresso duran... ah, não? Que beleza, hein! E o prêmio por chegar ao final? Fazer tudo de novo com ainda mais rounds. Sério?

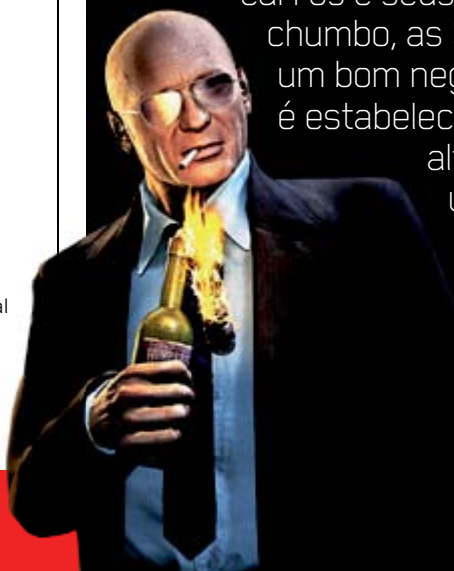
Mafia II Jimmy's Vendetta

■ Se Jimmy's Vendetta fosse um mafioso, seria o Henry Hill de *Os Bons Companheiros* em sua fase paranoica de drogas: inconsistente e quase totalmente separado de suas virtudes. Se você curte furar



carros e seus ocupantes bem vestidos com chumbo, as 30 e poucas missões parecem um bom negócio. Mas o que elas fazem é estabelecer uma linha do tempo

alternativa, apenas para rodar uma série de pequenas fases estilo arcade. Mas a parte mais deprimente é a falta de ideias. Depois de dirigir uma bacia do ponto A ao B várias vezes, não há outra palavra para definir essa bomba em forma de DLC. »





Acima High Tides oferece tinta nova e a chance de começar grandes tiroteios em co-op

Far Cry 3 High Tides

Se você ainda tem as tatuagens das "férias" de Jason no paraíso, vai entender por que este DLC estranhamente gratuito esquece do single player e prefere enchê-lo de coisas que expandem o modo cooperativo. Leonard, Mikhail, Tisha e Callum ganham um par de mapas novos que os força a escapar de uma prisão subterrânea da ilha, rumo à liberdade – isso se os seus amigos forem bons. E já que a Ubisoft estava de muito bom humor no dia, também há novas roupas e algumas novas tatuagens para cada personagem.



Acima Os DLCs de ME3 são generosos e gratuitos, o nosso tipo favorito

Mass Effect 3 Earth/Retaliatio/n/Reckoning

Mass Effect 3 é excelente por si só, e ainda deu um jeito de oferecer esses três pacotes muito generosos para o multiplayer, tudo de graça. Poderíamos passar o resto da matéria falando dos itens disponíveis, mas, resumindo, eles dão nove mapas inéditos, 28 personagens, 13 armas novas (e um monte de mods) e 15 novos inimigos, além de um monte de desafios, bônus de munição, itens e upgrades, e uma dificuldade Platinum. Sim, é perfeitamente aceitável você pular da cadeira com o punho para o alto em comemoração. Ok, agora já pode parar.



Encarar inúmeros inimigos com o arsenal completo de Dante é muito divertido.

MELHORES DLCs GRÁTIS

DmC Bloody Palace mode

■ Se temos uma reclamação sobre o ótimo reboot de *Devil May Cry* da Ninja

Theory, é que só conseguimos usar as armas na potência máxima perto do final do jogo. Quando você começava a se sentir o cara mais poderoso do universo, o jogo acabava. E é isso, além do fato de ser grátis, que faz o modo Bloody Palace ser tão bom. É uma arena de desafios com 101 andares povoados com zilhões de inimigos e cinco chefes, que só fica disponível ao terminar o jogo. Ou seja: só quando Dante já alimentou suas armas.



+ MAIS CONTROVERSOS

Dead Or Alive 5 Costume Packs

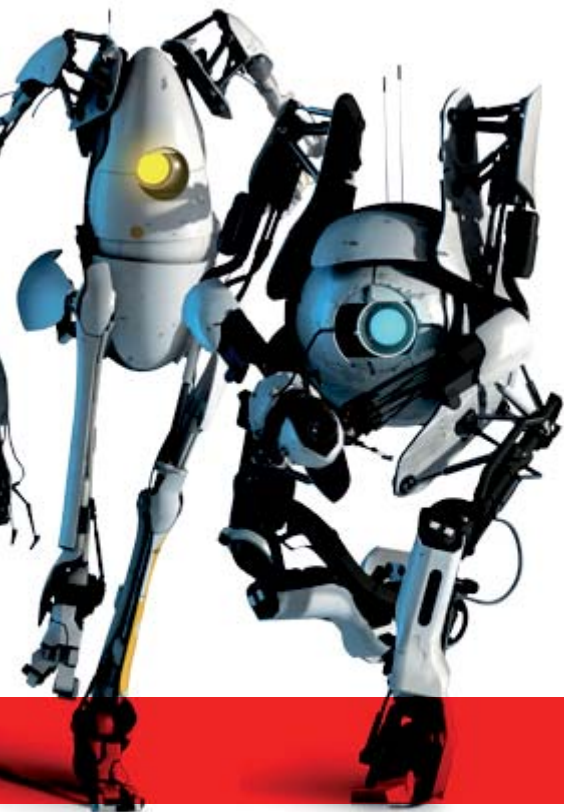
■ É provável que alguém no departamento de finanças da Tecmo Koei tenha assistido a muito *Breaking Bad* na época das decisões de DLC para *DOA5*. Esse é um jeito de explicar por que, depois de anos dando aos jogadores todas as roupas sem cobrar nada, de repente decidiram cobrar dos viciados em decotes o privilégio de baixar esses pacotes (meio caros) de roupas. Muita gente reclamou, mas a maioria não conseguiu segurar os seus cartões de crédito.



Acima Às vezes, como em *Peer Review*, o DLC corrige ausências do jogo completo

Portal 2 Peer Review

O que é melhor que um jogo quase perfeito? Ganhar outro pedaço dessa quase perfeição, de graça. Reunindo os robôs do modo cooperativo de *Portal 2*, o primeiro elemento de *Peer Review*, Art Therapy, é um ótimo capítulo que mostra GLaDOS dando à dupla a missão de resolver uma série de "instalações de arte" que ela criou. A segunda metade do pacote consiste em um modo de desafios, que era ótimo no primeiro *Portal*, mas ficou de fora na sequência – seus resultados nas salas de teste são comparados ao resto do mundo. Já falamos que isso tudo é de graça? Só para saber...



Madden NFL 10 Elite Status

Esse DLC absurdamente ralo é de uma ousadia quase admirável, mesmo quatro anos depois. Pague cinco dólares para acessar os lobbies VIP e selecionar a dificuldade All-Madden online (era possível jogar nesse nível offline, de graça). E não é só isso: o grande mundo dos jogos de esportes veria o seu nome com letras douradas quando você jogasse contra os seres humanos "normais". Só para lembrar: é basicamente destravar uma dificuldade, acessar um lobby e deixar o seu nome dourado no ranking. Afinal, o recalque bate e volta em um nome com letras douradas, não? Que besteira...



Resident Evil: ORC Echo Six Campaign

Considerando que *Operation Raccoon City* era basicamente um *SOCOM* com zumbis por atacado, esperávamos algo bem melhor que o apresentado, embora jogar nas localidades de *Resi 2* e *3* fosse algo decente. Mas, com apenas seis níveis, a campanha solo era tão curta quanto a expectativa de vida de um idoso em Raccoon City, o que é uma pena. Tão deprimente quanto a Capcom resolver adicionar o que parecia a segunda metade do single player em dois pacotes chamados *Echo Six Campaign*. Tal qual a primeira mordida em um cérebro fresco, isso deixou um gosto bem ruim em nosso paladar. »



Minerva's Den oferece uma reunião em família em uma parte totalmente nova de Rapture

MELHORES NO GERAL

Bioshock 2 Minerva's Den

■ Com uma história à parte cativante e, na verdade, superior à do jogo principal, *Minerva's Den* recompensa os jogadores com uma visão inesquecível dos bastidores de Rapture, que testa suas habilidades ao limite enquanto mexe com suas emoções. É um ótimo adeus em forma de DLC, em uma parte inexplorada da cidade e estrela Splicers novos e velhos, um novo inimigo chamado The Lancer e um novo Plasmid fantástico - um pequeno buraco negro chamado Gravity Well. A maioria das armas de *B2* está em *Minerva's Den*, o que dá opções táticas para essa campanha de quatro horas.



Acima Point Lookout é o bastante para fazê-lo deixar a Capital de vez

Fallout 3 Point Lookout

Mesmo que você não seja um grande fã de caipiras radioativos (e se não é, por que não?), *Point Lookout* é um acréscimo essencial para *Fallout 3*. O jogador sai da Capital Wasteland e vai para uma ilha cheia de pântanos e névoa, acessada ao atravessar um rio que está mais para o Estige e que é dominado por um estranho farol. Tudo para procurar a filha desaparecida de uma mulher. Mas a atmosfera da ilha é tão bizarra que, mesmo após ter seguido a história até o fim, ficamos por lá mesmo, só para explorar um dos maiores e melhores cenários que o jogo tem a oferecer.



Acima É isso o que acontece quando um produtor tem uma ideia divertida e liberdade para executá-la

Sleeping Dogs Zodiac Tournament

Alguns DLCs dão coisas. Outros expandem a história do jogo original. E alguns, como *Zodiac Tournament*, dão aos criadores a oportunidade de fazerem o que quiserem e zoarem todo o mundo do jogo. A história de *Zodiac Tournament* não é grande coisa: Wei Shen viaja para uma ilha fora de Hong Kong, para participar e investigar uma competição de artes marciais. Porém, a decisão da United Front de mostrar esse capítulo como um filme de kung-fu dos anos 70 é genial. Eles colocam filtro de filme velho, uma trilha sonora apropriada, fontes e efeitos bem arcaicos, e elevam o já chamativo estilo de *Sleeping Dogs* a outro nível. Mesmo que não seja uma aventura muito longa, ela dá mais um motivo para amar o jogo - e é isso que os melhores DLCs fazem.



LittleBigPlanet Metal Gear Solid Pack

Em uma das melhores colaborações que já vimos, esse DLC levou os melhores elementos de *MGS4* ao mundo de Sackboy. Aquele tom sério de *Metal Gear* ficou de lado e inspirou os criadores de *LBP* a inserir a primeira arma no jogo: a Paintinator. Com apoio total da Konami, tudo no pacote de *MGS* é uma homenagem perfeita às aventuras de Snake, desde a Meryl Sackboy aos efeitos sonoros e texturas clássicas da série. A cereja no bolo são as cinco novas fases que funcionam como uma pequena aventura de *MGS* e a batalha contra uma versão do Metal Gear Rex.



Acima Joelheiras não devem ajudar muito na hora de encarar as rampas de Revolution.

Call of Duty: Black Ops II Revolution

Embora o seu estilo de jogar FPS vá dizer qual dos cinco mapas de Revolution (quatro normais, um de zumbis) é o melhor, não dá para negar que este é um DLC acima da média. O mapa Hydro - com seu aqueduto esporadicamente inundado, e os mapas Downhill e Mirage ofereçam uma experiência mais tradicional, nosso favorito é o Grind. Ele se passa em uma pista de skate em Venice Beach. Há uma nova arma - a submetralhadora Peacemaker - e um novo modo de zumbis chamado Turned. Ah, e um novo mapa de zumbis genial, que acrescenta dimensão vertical à caça aos mortos-vivos.

MELHORES INDEPENDENTES

GTA IV Episodes from Liberty City

■ Disponíveis separadamente do jogo principal, *The Lost and Damned* e *The Ballad of Gay Tony* têm os seus próprios protagonistas e histórias que complementam a de Niko Bellic, mas com características próprias. O conto da gangue de motoqueiros tem checkpoints no meio da fase, controle muito melhor das motos e um multiplayer viciante. Já o Gay Tony busca o excesso e dá a fama e a grana para curtir Liberty City ao máximo.



Far Cry 3 Blood Dragon

Jogos que tentam fazer humor quebrando a quarta parede costumam ser tão divertidos quanto uma bactéria comendo sua pele, mas essa homenagem aos anos 80 é uma bela exceção. Como no jogo principal, você corre livremente por uma ilha tropical, só que essa foi destruída por uma guerra nuclear e abriga dinossauros enormes com lasers nos olhos. Seu personagem reclama dos tutoriais em excesso e abusa de frases de efeito. É uma viagem de seis horas de volta aos tempos das fitas VHS.



Dragon's Dogma Dark Arisen

Por um lado, *Dark Arisen* arruma a bagunça empolgante de *Dragon's Dogma* como se fosse sua mãe no seu primeiro dia de escola, ajeitando o uniforme com novas habilidades, um novo sistema de melhoria de equipamentos e centenas de armas e armaduras. Por outro lado, ele é como aquela professora legal de português, que encoraja *Dragon's Dogma* a ser ele mesmo. A nova área, um reino com 25 novos inimigos e chefes praticamente invencíveis, abraça as melhores ideias do original e as evolui.

Red Dead Redemption Undead Nightmare

■ Assim como o bacon, zumbis deixam tudo melhor. Ganhando notas 10 logo de cara, *Red Dead* não precisava ir para lugar nenhum. Porém, ao colocar mortos-vivos no melhor mundo aberto desta geração, a Rockstar criou uma história independente que aguenta o peso do original antes de arrancar sua cabeça. Esse bis já vale o preço do ingresso e a ótima variação no multiplayer o deixa um nível acima de tudo por aí, com ou sem o jogo original. ■

Duelos de espadas

Apontamos nossa lâmina para os maiores duelos do PlayStation. Touché!

1 DARK SOULS

Aquele jogo difícil da FROM Software simplesmente te odeia. Mesmo assim, ele é bondoso o suficiente para oferecer uma vasta oferta de espadas e coisas pontudas para enfrentar seus demônios. Seja um enorme cutelo ou uma adaga do tamanho de um Cadillac, a variedade é o tempero das mortes constantes.

2 DISHONORED

Corvo, danadinho. Por que suas lutas de espada têm de ser tão divertidas assim? Arrancar membros alheios é tão bom, que nós até pensamos em deixar aquela história de Blinks e furtividade para descer o facão em todos os corruptos de Dunwall. En garde!

3 METAL GEAR RISING: REVENGEANCE

Como diz o ditado, o analógico direito é superior à espada. Sem o tal Blade Mode, que deixa Raiden acertar sua espada em câmera lenta, o ninja teria a mesma precisão de um cirurgião que fugiu da faculdade para manejar britadeiras. Dominar seu estilo de fatiar é essencial para vencer os duelos.

4 LEGO PIRATES OF THE CARIBBEAN

Óun, essas peças de plástico holandesas são tão bonitinhas! Coloque umas espadinhas no espaço das mãos dos mini Orlando Bloom e Geoffrey Rush, e temos um pirata pronto para os sete mares. Certo, tudo o que você faz é apertar ■ o tempo todo, mas os duelos ainda são muito engraçadinhos.

5 HEAVENLY SWORD

A Nariko não sabe brincar. A guerreira feudal vence inúmeras batalhas contra centenas de inimigos, só porque sua espada é quase um Transformer. Quando se tem uma arma que é tanto duas lâminas com correntes quanto uma enorme katana, não é difícil virar favorita nos duelos.

6 SPORTS CHAMPIONS

Você insulta minha honra, senhor! Eu o desafio para um duelo usando... varinhas de plástico com bolas brilhantes na ponta. De qualquer forma, quem estiver a fim de ir para a terra da imaginação vai perceber que os duelos de espada nessa compilação de minigames do Move é bem legal.

7 STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED II

Desculpe, mas sabres de luz são espadas, tá? Ah, claro, eles nunca perdem o fio e fazem mais barulho que um ninho de marimbondos. Mas dê um desses para um homem-robô asmático e outro para um carinha de cabelo brega e veremos um ótimo duelo... mesmo que haja QTEs demais para o nosso gosto.

8 SOULCALIBUR V

Existe toda essa história ligando honra e guerreiros armados nos duelos de *Soulcalibur*. É o melhor jogo com armas do PS3, graças ao seu combate ágil, porém samurais cortando moças com pouca roupa não pode ser algo muito digno.

9 DEVIL MAY CRY 4

Existem algumas regras de etiqueta para um duelo. Primeiro: não lute em uma igreja. Segundo: evite acertar o braço engessado do oponente. Nero e Dante fazem questão de ignorar esses avisos e protagonizam um duelo que destrói tanto a casa do Senhor quanto a proteção do sócio de Dante.

NÃO PODERÍAMOS NOS ESQUECER DE...

Skyrim

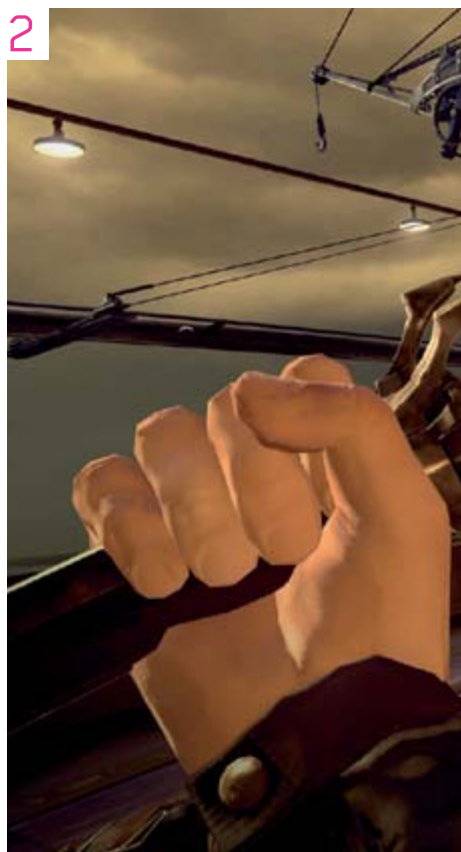
Riscar espadas em *Skyrim* é legal, mas as técnicas avançadas de espada não são úteis contra um lagarto do tamanho de uma casa.

Assassin's Creed II

As esquivas violentas de Ezio são bonitas de se ver, mas é uma pena que contra-ataques de um botão e a AI burra nos faça preferir as partes furtivas.

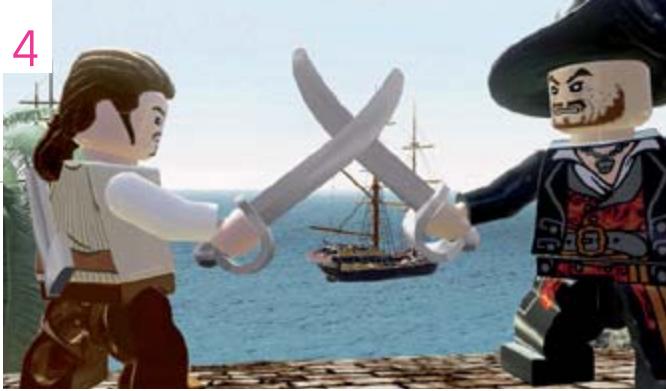
Game of Thrones

Os duelos no seriado são excelentes (lembra-se do cara grego com a espada de madeira?). Já neste jogo horrível... não muito.





4



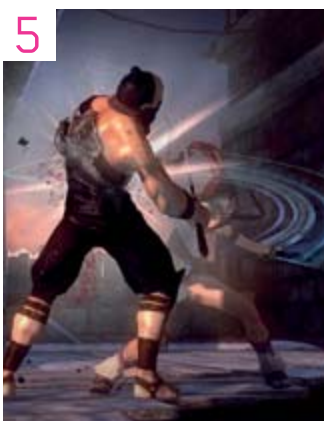
7



8



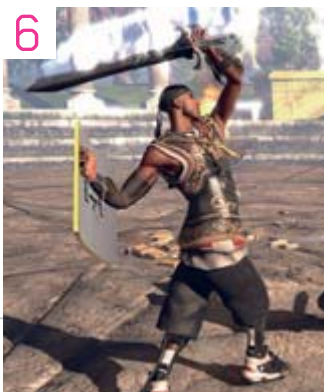
5



9



6



© 2013 Sony Computer Entertainment Inc. "PS" Family logo, "PS3" logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Manufactured under license by Sony Computer Entertainment Inc. "PS" Family logo, "PS3" logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Manufactured under license by Sony Computer Entertainment Inc. "PS" Family logo, "PS3" logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Manufactured under license by Sony Computer Entertainment Inc.



COLEÇÃO FAKINI PLAYSTATION.
O JOGO VAI COMEÇAR. ESCOLHA O SEU MELHOR ESTILO.

 PlayStation.

FAKINI
coleção estilos

Revista Oficial Brasil
PlayStation



Mariana Yamamoto





FICHA TÉCNICA

Fotos: Tomaz Vello

Assistente de Fotografia: Luiz Franco

Coordenação de Produção: Beth Macedo

Cabelo e Maquiagem: Carmen Correa

Modelo: Mariana Yamamoto

Figurino: Minha Avó Tinha → tel. (11) 3865-1759,

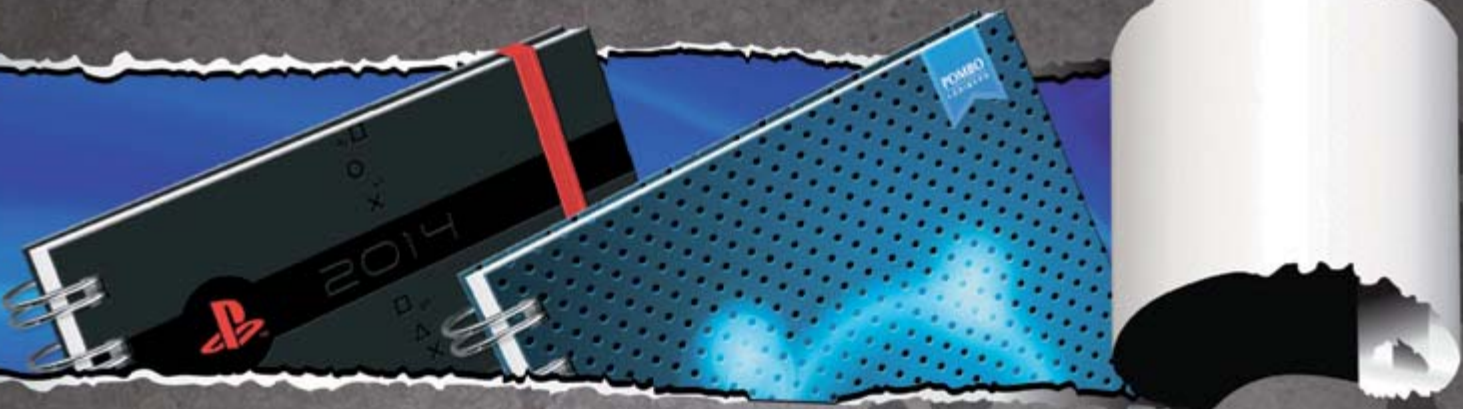
www.minhavotinha.com



O John Wayne dos videogames

Até o momento, é o jogo de mundo aberto mais perto da perfeição. E não estamos falando de tamanho de território, mas de um conjunto de atrações que causa a maior imersão já oferecida pelo PS3. Andar a cavalo na beira de um penhasco enquanto observa o pôr do sol, ver animais selvagens livres e um mundo que respira independente das ações do protagonista. *Red Dead* nasceu para ser um *GTA*, agora é o *GTA* que tenta se igualar a *Red Dead*. E John Marston tornou-se um dos protagonistas mais carismáticos de sua geração, um ícone que servirá como o exemplo a ser batido no Play 4.

JÁ PENSOU EM PRODUTOS EXCLUSIVOS,
COM SUA MARCA PREFERIDA?



VOLTA ÀS AULAS 2014



PlayStation

E POMBO LEDIBERG



EM BREVE, NUMA PAPELARIA
PERTO DE VOCÊ!

LANÇAMENTO!
NOVEMBRO
DE 2013

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

www.pombolediberg.com.br

POMBO
LEDIBERG

ANÁLISES
DOS MAIORES
LANÇAMENTOS

ESTA EDIÇÃO TEM...

- KILLZONE: MERCENARY 70
- DRAGON'S CROWN 76
- PAYDAY 2 80
- SPLINTER CELL BLACKLIST 82
- DO NOT FALL 84
- CLOUDBERRY KINGDOM 84
- PIXELJUNK MONSTERS ULTIMATE HD 84

É BALA

GILSOMAR LIVRAMENTO



KILLZONE: MERCENARY

FPS pode, sim, ser excelente em um portátil



FICHA

CONSOLE VITA
GÊNERO AÇÃO
PRODUTORA
SONY COMPUTER ENT.
DESENVOLVEDORA
SCE STUDIO CAMBRIDGE
LINGUAGEM
INGLÊS
PORTUGUÊS (AUDIO/
LEGENDAS)

Após o ataque massivo da ISA (Aliança Interplanetária de Estratégia) contra o império Helghan, a guerra parecia finalizada (*Killzone 3*). Entretanto, a almirante Alex Grey (chefe de pesquisas e desenvolvimento de armas) da ISA foi sequestrada por Vyktor Kratak, um coronel helghan que busca informações sobre um poderoso vírus. Impossibilitada de realizar um ataque direto, a ISA contrata mercenários para a missão de resgate. Entre eles está Arran Danner, ex-fuzileiro das tropas da UCA (Exército das Colônias Unidas).

Como um mercenário, Danner não escolhe lados. Sua filosofia começa a mudar quando a missão de resgate do embaixador do planeta Vekta e de sua família dá errado. Tanto a ISA quanto o império Helghan estão desesperados atrás de Justus, filho do embaixador. Essa criança carrega o DNA humano e helghast, informação que pode definir uma nova guerra. Assim, Danner está envolvido em dois grandes eventos de resgate.

A saga *Killzone* possui uma trama densa e interessante, recheada de

detalhes e conspirações que tornam seu universo muito rico, embora isso nem sempre fique evidente nos jogos. Não é o caso *Killzone: Mercenary*. Aqui você vive os dois lados de uma nova guerra enquanto participa de uma história penetrante. E, ao mesmo tempo, vai descobrir os prazeres de jogar um FPS de alta qualidade no Vita.

PADRÃO DE QUALIDADE

O gênero FPS domina o PS3 já faz tempo. É evidente que a experiência do gênero em um portátil nunca seria igual a de um videogame de grande porte. O fraco *Call of Duty: Black Ops Declassified*, da Activision, que o diga. Mas o portátil tem capacidade para fazer melhor, e *Mercenary* prova isso.

Além de ser um jogo muito bonito na tela do portátil, vem carregado de conteúdo relevante para a experiência e cheio de cenas que enriquecem o desenrolar da trama – pena que a conclusão é morna, para deixar um gancho para *Killzone: Shadow Fall*. É qualidade com quantidade, nada é jogado meramente para fazer volume aqui. Tudo tem propósito e contribui para fazê-lo jogar várias vezes.

No papel de mercenário, você presta serviço tanto para os helghasts quanto para os comandos da ISA ao longo de nove missões, que envolvem cumprir objetivos enquanto avança do ponto A ao B. Nove missões ➤



GAME
DE
OURO
PlayStation

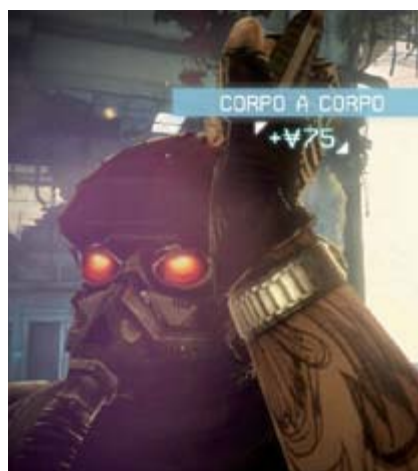


DIVERTIDO, GOSTOSO DE JOGAR,
USA BEM O POTENCIAL DO VITA
E TOTALMENTE EM PORTUGUÊS

Com o van-guard Missil Arc equipado, avance contra os inimigos. Se ele não morrer com tiros, vai estribuchar com a forte descarga elétrica



71



Esquerda Sim, você enfrenta alguns mechas e eles são bem chatos! **Acima** Além de violento, há palavrões. Não é jogo para crianças!

Se a ideia é agir furtivamente, preste atenção ao movimento em radar e nos pontos distantes do cenário. Se o inimigo notar sua presença, a situação pode ficar tensa em segundos



Esquerda Com um contrato ativo, aperte **↑** e consulte a lista de objetivos extras



Direita Ou Justus é fã da banda Rebeldes ou frequenta a mesma costureira que eles

» podem parecer pouco, mas cada uma é grande o suficiente para agradar e instigar. Cada cenário tem um caminho linear com grandes áreas abertas, algumas com dois ou mais andares, seguindo uma proposta similar à de *The Last of Us*.

Além do objetivo principal, cada missão possui três contratos (Precisão, Secreto e Demolição) com quatro objetivos extras que envolvem usar armas específicas, eliminar inimigos sob certas condições e por aí vai. Cumprindo esses contratos, você ganha cartas de baralho e cada naípe tem um valor que representa seu nível de habilidade no jogo, como um ranking – às é o naípe mais alto e 2 o mais baixo. Na campanha, essas cartas têm valor meramente colecionável, mas no multiplayer se tornam símbolo de status, além de agregar valor extra em dinheiro (no jogo) durante as partidas.



Fora os contratos, cada missão tem seis Intels (informações secretas), sendo que algumas são obtidas ao hackear sistemas (o que leva a um quebra-cabeça de encaixe de peças em um tempo-limite) ou interrogando inimigos específicos. Esses segredos exigem uma exploração minuciosa dos ambientes, seja para achar caminhos secretos até uma área isolada ou agir furtivamente. Ao primeiro momento não parece, mas os ambientes têm um design bem elaborado. Muitos são lugares conhecidos de *Killzone 2* e *3*, alguns abrigam detalhes e pequenos segredos pouco perceptíveis e, em comum, todos exigem usar a cabeça em vez de seguir apenas o óbvio.

As Intels, mais do que um incentivo à exploração, agregam uma gama de informação relevante para entender detalhes da trama, tornando não só o ato de encontrá-las um desafio bacana, mas recompensador. Infelizmente há

alguns pequenos, mas irritantes, bugs que vez ou outra podem interferir na conclusão de objetivos dos contratos extras. Não é legal refazer missões por causa das falhas do jogo.

ÓTIMOS CONTROLES

Os comandos são outra parte incrível de *Mercenary*. Na prática, funcionam como o gênero exige: de forma rápida, confortável e intuitiva. A sensação é a de estar jogando *Call of Duty: Black Ops II*, só que sem os botões **L2** e **R2**. E a comodidade é tanta que você não sentirá tanta falta deles. Os botões de ombro servem para mirar e atirar (**L** e **R**), o direcional digital troca de arma, usa granadas ou (os perks) van-guards – estes três comandos têm a opção digital na tela frontal de toque, acessível a todo instante. E há os comandos simples: pulo (**×**), ajoelhar (**●**) e interação (**▲**).

Van-Guards: Tocando o terror

Brinquedos mortais de alta tecnologia



1 Motor Mantys Controle um drone remotamente e use as lâminas para "pinçar" a cabeça do adversário na tela de toque frontal.



2 Porcupine Em seu pulso é armado um sistema de mísseis teleguiados. Clique na tela, sobre os alvos marcados, e veja corpos voando.



3 Sky Fury Ganhe controle de uma nave na órbita do planeta e clique na tela, direcionando um raio de partículas que desintegra seu alvo.



4 Missil Arc É um pequeno artefato que o acompanha e emite descargas elétricas que fritam o inimigo dentro do seu campo de ação.



5 Ghost Ative para ficar invisível para o inimigo (não corra nem pule). Excelente para evitar confronto e levantar uma grana de furtividade.



6 Vultur É um drone de espionagem. Ative-o e a posição de todos os inimigos na região será sinalizada, facilitando sua estratégia incursiva.

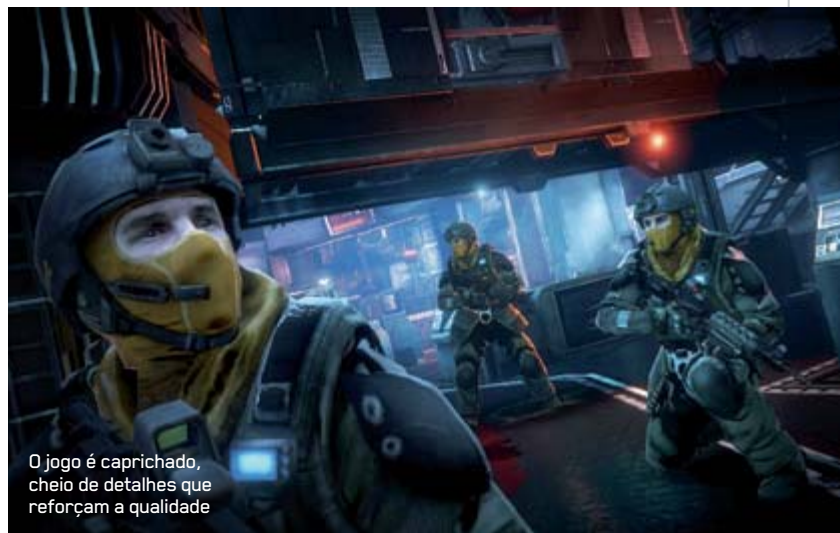


7 X3-JMR Neutraliza os drones inimigos e desativa minas de proximidade. No multiplayer, ele ainda bagunça o radar inimigo.



8 CARAPACE Cria um escudo de energia frontal, capaz de conter todo tipo de arma de fogo. Mas a bateria descarrega rápido.

Para correr, basta ficar em movimento e dar dois toques rápidos na tela de trás do Vita ou um toque em  (quando estiver correndo, aperte  novamente para deslizar). É bom ver que as funções de toques não foram esquecidas. De modo geral, são usadas para navegar em menus e



O jogo é caprichado, cheio de detalhes que reforçam a qualidade



■ Dublagem OK, legendas ótimas e tortura para obter informações. Perfeito!



ativar o ataque de alguns van-guards, mas durante a ação elas servem como uma alternativa e não como uma obrigatoriedade.

VIDA DE MERCENÁRIO

O arsenal é ótimo. São 24 armas de fogo (primária e secundária), alguns tipos de granadas e coletes com vantagens a serem considerados dependendo do seu estilo de jogo, que pode ser furtivo ou de ação total.

Tudo gira em torno de dinheiro. Cada inimigo morto vale uma quantia em dólares vektan (moeda corrente). De acordo com o jeito que eles são eliminados (furtivo, tiro na cabeça, finalizar um inimigo caído, explosão, uso de armas fixas no cenário...), os valores são diferentes. Além da recompensa financeira, é difícil não ficar curioso buscando alternativas de superar os seus inimigos. Aliás, a inteligência artificial é bastante competente e exigente. Dependendo do nível de dificuldade, a esperteza dos inimigos se eleva. Eles não ficam parados. Ou eles partem em ataques suicidas se estiverem armados com escopetas, ou se escondem, usando cobertura com ataques rápidos - às

cegas, projetando-se para os lados ou deitando. Se estiverem em grupos, tentarão cercá-lo a todo custo. E caso você seja descoberto durante uma ação furtiva, reforços serão chamados.

No combate corpo a corpo (perto do inimigo, aperte ) o ataque letal tem uma ampla gama de animações diferentes e agressivas, algo que ficou bem marcado com *Killzone 3*. Ao inciar um ataque deste tipo, passe o dedo na tela seguindo a direção indicada para finalizar. Caso demore ou erre, o inimigo se defende e vai contra-atacar. Outro ataque físico é escorregar na direção do inimigo para derrubá-lo - se tiver em um lugar alto, a vítima despenca bonito.

Todos os jeitos de eliminar os alvos são bons, mas particularmente terminei a campanha usando apenas um rifle de precisão (sniper) com silenciador. A tela traseira do Vita é usada para aumentar ou diminuir a visão telescópica. É uma delícia atirar! Elimine todos os inimigos de uma área sem ser notado e você ganha um belo bônus em dinheiro. Essa grana é usada nas caixas do contrabandista Blackjack (pontos amarelos no seu radar), onde rola comprar armas, equipamentos e munição. Os preços são caros, e mesmo que queira reequipar uma arma que já comprou, terá de pagar uma pequena taxa por isso (ei, quem é o mercenário nessa joça, afinal?). Coletar as Intels vale descontos e preços promocionais 

ALÉM DA BOA DISTRIBUIÇÃO DE COMANDOS, O USO DAS TELAS DE TOQUE SÃO OPCIONAIS



Acima Use os mesmos aliados várias vezes para evoluí-los



Direita Não perca tempo e descubra o ponto fraco do inimigo antes de atacar



Acima O sistema de mira é um dos mais funcionais do portátil

» para armas e equipamentos. Ou seja, voltamos à importância da exploração. São três tipos de armamento primário (rifles de precisão, submetralhadoras e armamento pesado) e secundário (revólveres, escopetas de cano curto e lançador de projéteis). Cada arma com qualidades que a tornam boa ou ruim dependendo do seu estilo de jogo (furtivo ou ação), assim como as armaduras. Cada uma tem três atributos que afetam sua velocidade, furtividade e proteção. Já os van-guards funcionam como Killstreaks, ou seja, são equipamentos de vantagem provisória (levam um tempo para recarregar após usados). Cada um tem funções bem específicas, indo de um drone com duas garras para matar inimigos sem ser notado, escudo de energia e por aí vai.

Há alguns van-guards que se sobressaem e que até anulam a existência de outros, dependendo do seu tipo de jogo.

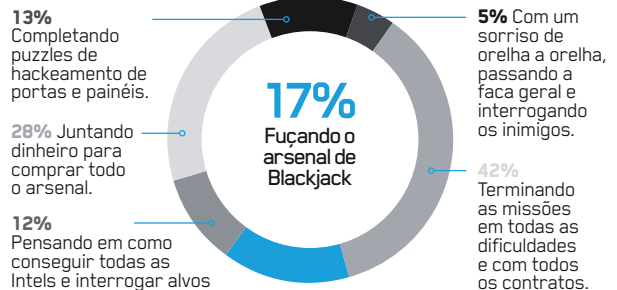
Por enquanto não vamos falar do multiplayer, pois testamos o jogo antes do lançamento e o modo online estava indisponível. Mas, pelo que vimos no beta fechado, também parece promissor.

VEREDITO FINAL

Só pela campanha principal e o seu conteúdo, *Killzone: Mercenary* é obrigatório para o seu Vita. Aquela sensação boa e divertida dos jogos de videogame de grande porte se replica com excelência no portátil. Melhor de tudo: localização 100% nacional e de ótima qualidade - embora a dublagem não esteja no mesmo nível da feita para *The Last of Us*.

RAIO X PRO-BR

O QUE FAZER EM KILLZONE: MERCENARY



GENTE DE CONFIANÇA... OU NÃO



IVANOV

Um ex-fuzileiro da UCA. Apesar da cara fechada e do estilo de mal, Ivanov é um cara bem legal.



BLACKJACK

Uma figura obscura. Além de negociador de armas, também tem papel importante no rumo das missões.



BENOIT

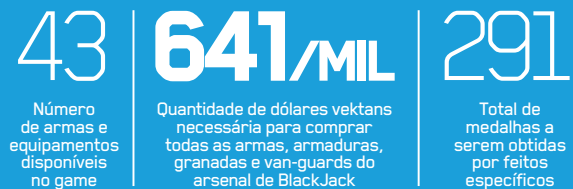
É o líder da equipe de mercenários. Não se importa com nada ou ninguém, apenas com o dinheiro na conta.

BRINCANDO DE GANHAR DINHEIRO



1 Estilo ninja: Armas com silenciador e tiros na cabeça dão uma bela grana. Use o van-guard Ghost e mate todos os inimigos sem ser notado. Dá para lucrar uns 35 mil dólares por missão! **2 Comando:** Se quiser bancar o Rambo, corra na direção do inimigo, passe uma rasteira e emende um ataque corpo a corpo. **3 Multimorte:** Se estiver em território aberto, use o van-guard Sky Fury e direcione um raio de partículas vindo do céu sobre um grupo de inimigos. Todos são desintegrados.

NÚMEROS DO JOGO

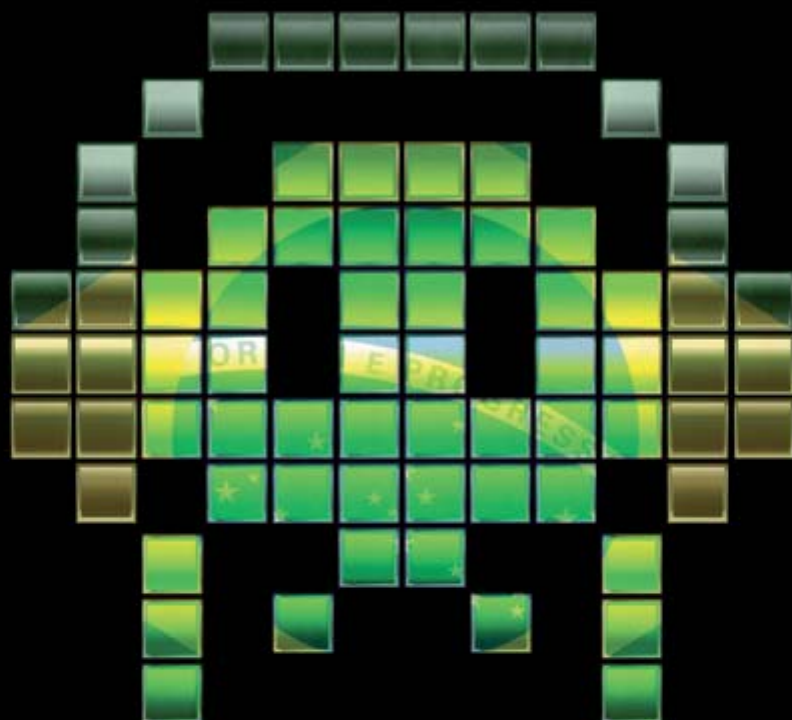


MULTIPLAYER



O teste no beta fechado foi bastante satisfatório. São três modalidades - Mercenário, Guerrilha e Zona de Guerra - e oito jogadores. Pode parecer pouco, mas a sensação é bacana, é como estar no multiplayer de *Killzone 3* só que em um ritmo mais frenético. Promissor.

VIDEO GAMES LIVE



**O maior show da Game Music está de volta
ao Brasil pelo oitavo ano consecutivo!**

6 DE OUTUBRO DE 2013
SÃO PAULO - SP

HSBC Brasil

R. Bragança Paulista, 1281

Chácara Santo Antônio

Acompanhe novas datas e novidades:



@vglbrasil Video.Games.Live.Brasil

www.videogameslive.com.br



Realização Patrocínio

**Conexão
Cultural**



PETROBRAS 60anos

GOVERNO FEDERAL
BRASIL
PAÍS RICO E PAÍS SEM POBREZA



1



1 Os serôs se encontram na taberna, onde novos guerreiros entram para o grupo.

2 Não nos lembramos de quando essas moças aparecem. Que pena!

3 Felizmente, a "fase da água" não se passa no fundo do mar.

4 Esses peixes são menos assustadores no jogo, para sua sorte.

5 No mundo de *Dragon's Crown*, essa mulher pode ser considerada a feiosa. Você queria conhecer esse mundo, né?

6 Este é o Red Dragon. Ele é um chefe bem forte do caminho B. Hein? Que moça?



3



4



5





Quer comprar um boneco da feiticeira? É claro que quer! Fique de olho no site amiami.com

OBRA DE ARTE

DOUGLAS PEREIRA



DRAGON'S CROWN

Um dos projetos mais bonitos do ano, criado para dar uma nova chance aos beat'em ups



FICHA

CONSOLE PS3 / VITA
GÊNERO BEAT'EM UP
PRODUTORA
VANILLAWARE
DISTRIBUIDORA
ATLUS



Na lista de gêneros mortos, há um estilo que é triste ter ficado para trás: beat'em up. Os jogadores mais novos talvez não saibam, mas a primeira metade dos anos 90 foi dominada por esses jogos de briga em 2D. *Final Fight*, *Streets of Rage*, *Cadillacs & Dinosaurs* e outros clássicos que agora brilham apenas na memória (e nas páginas da Revista OLD!Gamer). Com o tempo, esses jogos se banalizaram até perder o sentido. Mas o gênero pode ter uma nova chance, pois *Dragon's Crown* trouxe a graça de volta a esse estilo.

O novo projeto da Vanillaware (*Odin Sphere*, *Muramasa*) é, conceitualmente, o mais antigo da empresa. George Kamitani, presidente do estúdio, imaginou o jogo para Dreamcast, em 1998, e a pré-produção até foi iniciada na época. Provavelmente, teria sido um jogo perdido no tempo, diferente do produto final de hoje, que usa ferramentas atuais para se diferenciar do que vimos antes.

A primeira impressão não poderia ser outra: o visual de *Dragon's Crown* exibe um dos melhores trabalhos 2D entre todos os videogames. O volume de detalhes é insano, tudo é colorido da maneira correta e há uma coerência admirável entre cenários e personagens, de uma forma que um nunca se confunde ao outro.

No PS3 tudo é muito bonito, mas isso pode ser facilmente influenciado pela sua TV. Já no

Vita, com o brilho no máximo, dá para ver exatamente como os criadores imaginaram o trabalho, e o resultado consegue ser consideravelmente superior ao outro recente título do estúdio, *Muramasa Rebirth* – um dos jogos mais bonitos do Vita. Nada tão bonito quanto *Dragon's Crown* que passou pela tela OLED do Vita.

Mais importante que isso, talvez, é que em *Dragon's Crown* a animação dos personagens é muito fluida e fácil de olhar. Fazer jogos 2D é algo muito trabalhoso hoje em dia, e por isso a Vanillaware criava um estilo levemente parecido com animação de bonecos para poder usar menos quadros de animação – por isso que alguns chefes de *Odin Sphere* (PS2) eram estranhos em movimento. Aqui, tanto os heróis quanto os inimigos são mostrados de uma forma que diminui a necessidade de um trabalho intenso de animação, deixando o time de artistas livre para se concentrar em detalhes.

É INCRÍVEL, MAS CANSO

A estrutura de *Dragon's Crown* segue um padrão um pouco diferente para jogos desse tipo. Em vez de avançar fase a fase até chegar ao final, o jogo obriga seu personagem a voltar para a cidade central após cada missão cumprida. Na cidade, é possível recrutar aliados, reparar equipamentos, comprar itens, aceitar missões e avançar a história. Isso é o máximo de sistemas fora do padrão de um beat'em up que você vai 

Uma partida de *Dragon's Crown*

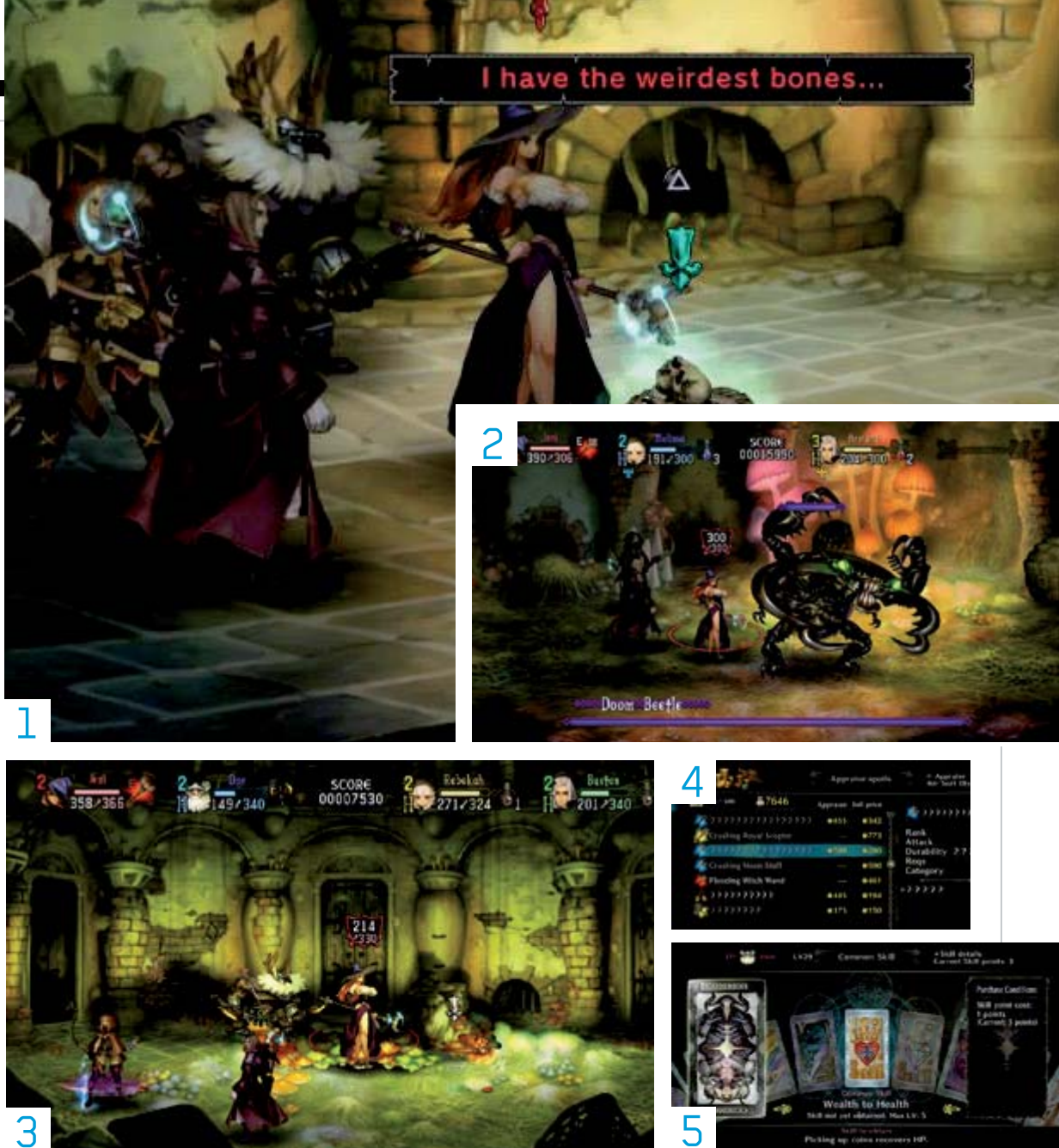
1 Escolha aliados no bar. Podem ser amigos da PSN ou personagens do jogo, que ficam disponíveis após encontrar suas ossadas nas dungeons e ressuscitá-los com os poderes da igreja.

2 Aceite uma quest na Adventure's Guild ou no castelo. Além das missões principais, há 50 quests opcionais, que pedem coisas como encontrar um certo número de itens em uma dungeon ou matar um monstro novo que apareceu por lá. Cada uma dessas 50 quests destrava uma imagem na galeria do jogo.

3 Escolha a fase. Todas elas têm salas adicionais e baús nas dungeons, que ajudam na sua pontuação final e dão mais dinheiro e itens.

4 Após a missão, separe o loot. Muita coisa vai para o seu inventário após derrotar um chefe. Os equipamentos são mostrados com interrogações, sem revelar nomes e suas características. Para revelar, é preciso pagar uma quantia que varia para cada arma. Você pode gastar a grana para ver o que é, ou vender o item imediatamente (ou depois, também). Descobindo o item ou não, é possível colocar todos eles em um inventário de 500 itens que fica aberto para todas as classes que você usar, dando utilidade para aquele machado poderoso que apareceu na partida com um mago.

5 Ao subir de nível, o personagem ganha um ponto para aprender habilidades na guilda. Há as habilidades comuns para todas as classes e as específicas para a classe atual – e elas possuem vários níveis.



CADA UMA DAS SEIS CLASSES É DISTINTA, COM ESTILOS DIFERENTES

encontrar aqui. Às vezes a repetição de voltar para a cidade incomoda, principalmente quando o narrador começa a repetir a mesma frase sempre que seu grupo sai de uma loja ou passa pelo local onde pode ocorrer um evento. Na hora de ir para a próxima fase, o lugar é escolhido por um mapa simples. Talvez seria melhor que a parte da cidade também fosse assim, pois não faz muita diferença ficar andando para lá e para cá só para entrar em lojas e falar com os mesmos caras no jogo inteiro – e a história não é lá tão importante para precisar de uma imersão maior nesse universo.

Quando chega a hora de matar monstros, a Vanillaware

mostra sua capacidade de fazer sistemas simples que dão bastante diversidade e profundidade. Cada uma das seis classes (guerreiro, amazona, elfa, anão, mago e feiticeira) é realmente distinta, e quase nada que você fizer com uma delas vai servir para a outra. As diferenças enormes dão a entender que é essencial não jogar sozinho e ter um time diversificado para poder progredir, porém apenas a primeira possibilidade está correta.

Mesmo jogando sozinho, você pode ter a ajuda de mais três personagens controlados pelo jogo, porém um time com quatro personagens da mesma classe não costuma se dar tão mal, pelo

menos na dificuldade normal. Seus ataques são bastante variados e consistem em apertar para um lado e um botão, e as armas também influenciam os tipos de ataques – a feiticeira pode ter cajados de fogo, gelo, eletricidade, com golpes bem diferentes. Todo mundo deve gostar de pelo menos um dos personagens e vai querer avançar com ele até o final da campanha, que leva umas 15 horas, mais ou menos.

Os personagens sobem de nível, porém só aquele que você estiver controlando no momento vai ganhar experiência – o que significa que, se você quiser ter as seis classes fortes, terá de investir tempo em todas elas. Os inimigos não vão tornar essa tarefa muito simples: eles batem forte e não é raro ver a energia do seu personagem sumir de repente, quando se



Acima Cada classe tem suas características únicas. Teste-as logo no início



Direita Jogar com amigos é o jeito de tornar a aventura muito mais divertida



Acima Os cajados da feiticeira dão poderes elementais diferentes

é pego de surpresa ou em batalhas contra chefes. Quem decidir investir no jogo vai perceber que cada chefe tem uma fraqueza, o que vai ajudar muito nos níveis de dificuldade mais elevados. Parte da graça é essa, inclusive. Quanto mais você se dedicar a *Dragon's Crown*, mais vai perceber os detalhes que o jogo não faz a menor questão de informar, mas que fazem uma diferença visível no jeito de batalhar.

Só que, depois de um tempo de batalhas, eu não quis mais me dedicar tanto ao jogo. *Dragon's Crown* se torna uma daquelas experiências que você deseja aproveitar em pequenas doses, pois, por mais que os novos itens e a evolução de níveis empolguem por um bom tempo, eles não seguram mais a atenção. O jogo ainda continua sendo um dos melhores beat'em ups da última década, porém,

eventualmente, mostra quais são suas origens. Se você tiver alguns amigos para jogar, sua vontade de jogar vai durar por mais um tempo, mas só porque sempre é melhor dividir esses jogos com conhecidos – jogar com estranhos não é a mesma coisa. Um aumento de níveis e dificuldade não é o bastante para hipnotizá-lo eternamente. Faltou mais ousadia criativa para inventar atrações extras mais diferenciadas.

VEREDITO FINAL

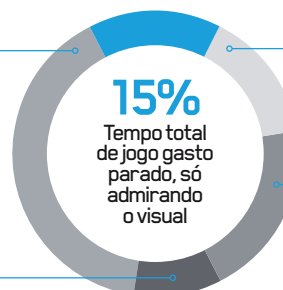
Mesmo cansando após um tempo, *Dragon's Crown* oferece uma experiência sensacional para um gênero que, na prática, já morreu. Traz avanços de outros gêneros que, se bem trabalhados, podem dar origem a uma leva de beat'em ups modernos e muito bons – mas dificilmente serão tão bonitos quanto essa obra da Vanillaware.

RAIO X PRO-BR

O QUE FAZER EM... DRAGON'S CROWN

40% Testando o que todas as classes podem fazer

10% correndo pela cidade, em vez de fazer algo mais produtivo



15% Tentando se encontrar no meio da confusão das lutas

25% No modo online, tentando achar uma partida sem uma elfa

CONCORRENTES DO PORTE DA FEITICEIRA



MAI SHIRANUI
Seu busto crescia a cada *King of Fighters* lançado. Agora é mais moderado. Ainda é linda.



KASUMI
Protagonista de uma série basicamente só de mulheres "bem dotadas". Tem que ter peito para competir...



IVY
A gata de *Soul Calibur* é tão exagerada que isso não deve ser sutia, mas uma camiseta no limite.

PODER INFINITO



Quando recuperar os nove talismãs e terminar o jogo, o Labyrinth of Chaos vai se abrir. Essa é uma dungeon com andares e inimigos aleatórios. Cada andar tem três partes, e cada parte tem um dos chefes do jogo no final. Vale subir uns andares com todos os personagens para ganhar um Amnesia Elixir para cada, que permite redistribuir todos os pontos de Skill.

NÚMEROS DO JOGO

15

Anos que se passaram desde a primeira tentativa de criar *Dragon's Crown*.

200

Mil unidades foram vendidas somente nas duas primeiras semanas no Japão, algo inesperado para o jogo. Tómará que mereça uma continuação.

99

É o nível máximo na maior dificuldade, habilitada ao terminar *DC* pela segunda vez.

O MUNDO DEU VOLTAS



Há uma curiosidade no livro de arte do jogo, contada por George Kamitani, o presidente da Vanillaware: *Dragon's Crown* começou como um jogo de Dreamcast em 1998, mas não foi para frente por falta de uma distribuidora. Hoje, *DC* é o maior e mais caro projeto do estúdio. Quanto? Pouco mais de um milhão de dólares. É sério.

É possível encontrar parceiros no grupo de Facebook "Payday 2 - PS3 Players"

PALHAÇADA

PEDRO SCIAROTTA



PAYDAY 2

Arrombamos o cofre, mas não achamos nada muito valioso dentro

A frase que define *Payday 2* já vem estampada na caixinha do game: "Assalte bancos com os seus amigos". É o tipo de deixa que o apresentador sensacionalista Marcelo Rezende adoraria explorar em seu programa. Mas não poderia ser outra, afinal: 1. É um jogo sobre assaltos, em que o desafio começa em chegar nos cofres e termina na fuga épica com o prêmio; 2. É indicado para ser jogado em multiplayer online com até quatro pessoas, pois a graça é montar uma quadrilha de comparsas com os seus amigos da PSN.

A primeira impressão é bem ruim. A Crime.net, a rede na qual aparecem as missões, é um sistema tão ruim que chega a ser um desrespeito.



FICHA

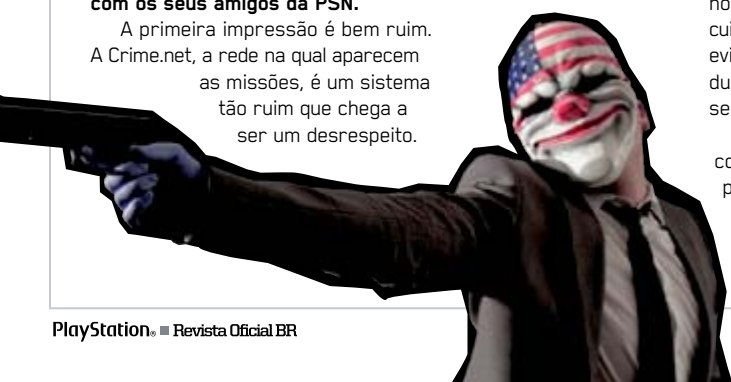
CONSOLE PS3
GÊNERO FPS/TIRO
PRODUTORA
OVERKILL
DISTRIBUIDORA
SONY MUSIC

Os contratos de assalto aparecem e somem da tela, cada um com variação de valores e de dificuldade, esperando os jogadores entrarem. O problema é que não há um matchmaking para achar partidas. É necessário clicar nos contratos que aparecem e, como os outros jogadores estão tentando a mesma coisa ao mesmo tempo, há grandes chances de ser bloqueado pela mensagem de sala lotada. Há a opção de criar um servidor, mas, contraditoriamente, leva tempo para o lobby ficar cheio. Um game com foco no multiplayer online também deveria cuidar melhor de outros detalhes, como evitar pausa na entrada de um jogador durante a partida e não derrubar o servidor caso o host saia da sala.

Existe a opção de jogar offline com três personagens controlados pelo computador, mas essa é uma penitência sem-fim. A Inteligência Artificial é sofrível, tanto para companheiros quanto para os

inimigos. Não é raro ver policiais posicionados da maneira burra, como de costas para seus atiradores. Os parceiros de crime irritam pela falta de autonomia e só andam colados ao jogador, incapazes de proteger a segunda entrada de uma sala, por exemplo. Os bots também não cumprem objetivos básicos, como armar furadeiras ou carregar objetos. Se o objetivo for pegar três malas de dinheiro em um cofre e levá-las para o carro de fuga, é preciso fazer três viagens sozinho. Bando de inúteis!

O jogo tem aspectos interessantes caso você junte os amigos. É o caso da preparação do assalto. Se a joalheria não possui câmeras de segurança, vale mais levar munição extra. Se o banco tem muitos equipamentos eletrônicos, um transmissor que os desative pode ser a melhor opção. Também rola comprar informações internas, como a localização das câmeras de segurança ou outros





Acima

A Overkill avisou que já têm cinco DLCs planejados para *Payday 2*

Direita Não é obrigatório, mas usar um headset ajuda bastante na comunicação



Acima A nossa edição de testes veio com a máscara real da bandeira dos EUA

tipos de ajuda. Na boate, é possível pagar o DJ para tocar só música ruim. Esse tipo de som não atrai o público, ou seja, menos reféns e pessoas para chamar a polícia.

É possível fazer um trabalho perfeito sem chamar a atenção dos policiais. Mas é difícil, já que algo sempre dá errado. A Overkill poderia ter pego mais leve, para os jogadores conseguirem ver o resultado das ações estratégicas. Na prática, é questão de segundos até você ter que enfrentar ondas de policiais cada vez mais fortes. Em contrapartida, a busca pela perfeição é um dos motivos que prende a atenção do jogador.

Há mapas com abordagem que facilita a ação furtiva. É o caso do Framing Frame, no qual é preciso roubar quadros de uma galeria de arte e entrar na mansão de um senador para incriminá-lo. É recompensador conseguir fazer tudo na surdina. Enquanto um jogador vigia os guardas pelas câmeras, os outros apagam os inimigos e pegam os itens. Há inclusive um

cofre cheio de ouro escondido na casa e protegido por lasers, um exemplo das tarefas extras.

Em outros mapas você terá de roubar joalherias e bancos, vai destruir vitrines, transportar drogas e participar de atividades ilegais variadas. Em assaltos de mais de um dia (com várias fases), pode rolar variações na trama dependendo do cumprimento (ou não) de objetivos.

O problema é a repetição de cenários. O banco é sempre o mesmo, com pequenas alterações no local dos cofres e na dificuldade do serviço. Alguns mapas também sofrem com paredes invisíveis nos cantos, que podem até proteger os inimigos ou impossibilitá-lo de pegar uma munição caída (tsc).

VEREDITO FINAL

Payday 2 não é a sequência que esperávamos. Além do aspecto técnico, que deve ser melhorado, poderia ter mais mapas e armas, e melhores experiências furtivas, que é o aspecto mais divertido dos assaltos com os amigos.

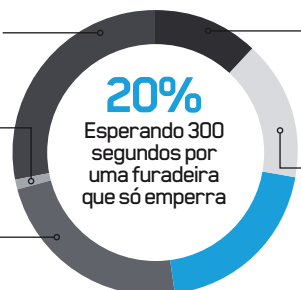
RAIO X PRO-BR

O QUE FAZER EM... *PAYDAY 2*

28% Matutando qual é o melhor equipamento para a missão

1% Tentando a aproximação furtiva que todos combinaram no começo

23% Caído no chão esperando algum amigo vir socorrê-lo



12% Procurando por mais munição quando a sua acabou

16% Vendo companheiros serem mortos pela ambição de pegar mais dinheiro

É MELHOR DO QUE...



SIM

É uma experiência melhorada do seu antecessor (que só saiu para PSN), mas esperávamos mais.



NÃO

O co-op da Gearbox possui os melhores loots, as armas mais malucas e personagens mais carismáticos.



NÃO

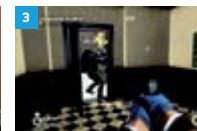
Os quebra-cabeças inventivos da Valve são uma das melhores experiências co-op em primeira pessoa.

MULTIPLAYER



Sejamos sincros: nem pense em jogar *Payday 2* offline com a IA de ameba. As partidas rápidas apresentam problemas, mas busque amigos que estão com o jogo (ou procure na internet) e foque em especializar as suas habilidades.

COMO... FAZER O ASSALTO PERFEITO



1 Ainda no modo Casing (sem a máscara), localize o objetivo e pegue o que for preciso. Se houver um carro de polícia do lado de fora, eles estarão no lugar assim que o alarme tocar. **2** Use a furadeira antes que alguém note que você está ali. É difícil. Amarre o maior número de reféns quando for detectado. **3** Seja rápido e eficiente para levar o roubo. Carregue as malas em quatro pessoas ou faça uma linha para cada um levar por um pedaço.

EVOLUÇÃO DO CRIME

Ganhar fortunas com negócios ilícitos gera experiência (XP). A evolução de níveis é rápida, mas é refreada pelo dinheiro. Para conseguir armas, habilidades e personalizações, não basta destravá-las: é preciso gastar. Os pontos podem ser investidos em quatro árvores de habilidades: Mastermind, Enforcer, Technician e Ghost. Cada uma tem apelo específico, com habilidades que fazem a diferença nos assaltos e mantêm o jogador empenhado em evoluir, como buscar a sonhada serra elétrica, que facilita abrir as portas trancadas.

Com sua pistola com silenciador e faca com lâmina em curva, Fisher nem precisa usar o Krav Maga



82

POSSIBILIDADES

PEDRO SCIAROTTA



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: BLACKLIST

Esqueça a história sem graça e vá direto ao multiplayer

Paciência. Essa é uma virtude que os jogadores de *Blacklist* precisam ter. Não por problemas no jogo ou algo que não funcione, mas pela cadência e proposta furtiva. É preciso andar com passos de formiga para não ser detectado.

A mecânica furtiva do jogo se aproxima da perfeição. Os inimigos não são robôs que ficam andando de forma sistemática pela fase. Eles olham para os lados, sabem analisar a direção de um tiro disparado e investigam se virem algo estranho. Só faltou melhorar a "comunicação" entre os personagens de Inteligência Artificial. Quando um guarda é alertado, a maioria já fica sabendo da sua posição, mesmo inimigos que estariam longe de mais para ouvir um aviso. O que poderia ser resolvido



FICHA

FORMATO PS3
GÊNERO AÇÃO/
STEALTH
PRODUTORA UBISOFT
TORONTO
DISTRIBUIDORA
UBISOFT

com um único nocaute se transforma naquela batalha indesejada contra todos os inimigos do cenário.

Com tudo isso na mesa, parece uma missão impossível se infiltrar em algum lugar bem protegido, certo? Mas tudo pode ser resolvido com duas coisas: múltiplos caminhos e equipamentos. Gás sonífero, armas elétricas, pistolas silenciosas, câmeras adesivas, drones voadores; Sam Fisher possui todos os gadgets que qualquer agente sonha ter. Um ponto positivo é que mesmo fazendo uma campanha não letal é possível se divertir com os brinquedinhos, já que alguns só deixam os guardas desacordados. Conforme ganha-se dinheiro, a tralha pode ser melhorada.

Quanto à história, não espere nada empolgante. O começo é promissor: Sam Fischer e seus companheiros do

4th Echelon, cujo quartel é o avião Paladin, devem evitar os ataques da Blacklist. Os vilões se denominam Engenheiros e reivindicam que os Estados Unidos retirem as suas tropas dos outros países. Enquanto isso, uma contagem regressiva para ataques terroristas vai diminuindo a cada missão realizada. O problema é que a narrativa é levada em banho-maria e após um tempo você já nem lembra direito o porquê de estar se infiltrando em uma área de máxima segurança em algum lugar remoto do planeta. A história torna-se só uma desculpa para continuar na mesma mecânica de jogo por mais algumas horas. O final também é bem morno e pouco conclui. Em compensação, os cenários são variados, já que os países mudam de acordo com a fase, com direito a uma versão da Prisão de Guantánamo,



Acima Os óculos trifocais dão visão noturna e outras habilidades



Direita Tirolesas quase sempre proporcionam a chance de um nocaute aéreo



Acima Nocautes pelas costas servem até para inimigos bem protegidos

em Cuba. Tudo com gráficos de primeira, mas com um preço: a taxa de quadros sofre quedas bruscas em alguns momentos.

CAÇA E CAÇADOR

A volta do modo multiplayer Spies vs Mercs (Espíões vs Mercenários, em português), que havia ficado de fora do último jogo da série, é mais do que uma inclusão para encher linguiça. Na verdade, é a melhor atração do jogo. A premissa básica parte do diferente controle entre os personagens: espíões jogam em terceira pessoa, mercenários em primeira. Os espíões são rápidos e furtivos, possuem habilidades para marcar inimigos ou se camuflar por um curto período de tempo. O foco é matar os inimigos de perto com a faca e podem ver pelas paredes para ter vantagens. Mercenários são mais parecidos com soldados tradicionais, com armas de fogo poderosas e coletes de proteção. Geralmente são mais fracos que os espíões, mas possuem um radar capaz de identificar quando os rivais estão próximos – algo que

só aumenta o fator de tensão. Com exceção do mata-mata, no qual escolhe-se o personagem preferido, os outros modos são disputados em turnos de ida e volta, cada hora com uma facção diferente. As partidas de EvM Blacklist, Extradicação e Controle de Uplink são disputados em 4 vs. 4.

Já o modo Clássico é jogado em 2 vs 2 e traz uma abordagem diferente. Além dos personagens possuírem uma lista de habilidades e equipamentos menos "apelões", a fase é jogada no escuro. A meta dos espíões é se esconderem, enquanto os mercenários devem caçá-los com lanternas.

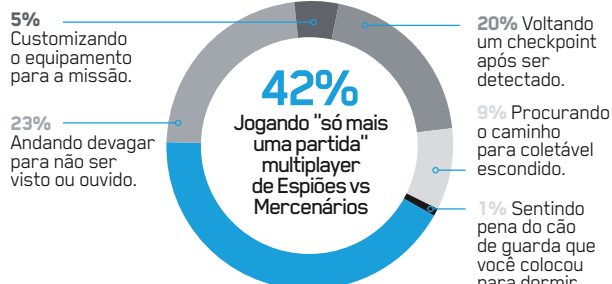
O negócio é tão divertido que você não vai querer sequer voltar a tentar encerrar o monotonia do modo single player.

VEREDITO FINAL

Blacklist traz uma boa mecânica dentro uma história chata. Já o multiplayer é totalmente recomendável: a guerra entre espíões e merces nunca foi tão divertida como nesse episódio.

RAIO X PRO-BR

O QUE FAZER EM... SPLITTER CELL: BLACKLIST



ESTILOS DE JOGO



FANTASMA

Aquele que não é visto. É permitido nocautear inimigos, mas a ideia é passar despercebido.



PANTERA

Furtivo, mas letal. Não é visto quando passa, mas elimina os guardas ao longo do caminho.



ASSALTO

Para quem gosta de cuspir balas e encerrar os inimigos usando um arsenal de armas e equipamentos.

MULTIPLAYER



Tanto o multiplayer competitivo quanto cooperativo são uma boa adição para *Blacklist*. O Espíões vs Mercenários recriado e renovado oferece batalhas tensas de jogador contra jogador, enquanto a maioria das missões oferece suporte cooperativo local ou online.

NÚMEROS DO JOGO

3

anos desde que *Blacklist* foi anunciado pela Ubisoft na E3 2010.

300

funcionários trabalham na Ubisoft Toronto. O estúdio também está trabalhando em *Rainbow Six: Patriots*, um Tom Clancy que ficou para o PS4.

37

Número de armas no arsenal de Sam Fisher, incluindo a pistola paralizante – a nossa favorita.

EDIÇÃO DE COLECIONADOR



Paladin Multi-Mission Aircraft Edition é o extenso nome da edição de colecionador de *Blacklist*. Ela vem com alguns mimos, como missões extras, pôster e uma graphic novel de 88 páginas. O destaque é o avião de controle remoto que chega a mais de 50 km/h. A edição só é vendida nos Estados Unidos, por \$ 170.

FICHA FORMATO PS3 PRODUTORA XPEC
DISTRIBUIDORA XPEC



DO NOT FALL

Sério, não caia! Se alguma vez um jogo cumpriu o que dizia em seu nome, é esse. Lembra quando você era criança e passava dias brincando de pega-pega, fazendo fortes e não descia do sofá porque "o chão era lava"? *Do Not Fall* se assemelha a última brincadeira, mas em vez de fingir que o tapete persa da sua mãe é feito de pedras derretidas pelo calor, você controla um irritante coelho australiano que deve atravessar obstáculos em plataformas que se desintegram.

É uma premissa simples e viciante. Construído sobre o conceito de sempre pensar um passo a frente (literalmente), você guia o coelho por estágios temáticos para pegar materiais e fazer uma bebida deliciosa. É, não faz muito sentido, mas a natureza completamente aleatória permite ao criador total liberdade nas fases. No estágio da água, você pode ser levado por jatos de chá verde para calmos jardins japoneses, enquanto o suco de abacaxi o leva para uma ilha vulcânica com cinzas mortais.

Cada um dos mais de 70 níveis requer uma chave para ser terminado, e claro que elas estão colocadas nos lugares mais estranhos do mapa para você ter que continuar pulando para cá e para lá. Os cenários são construídos de maneira inteligente, mas *Do Not Fall* é um jogo de constante tensão e muitas mortes, mais do que pura diversão. Esse é um jogo de plataforma bem ajustado – a única coisa é que frita os seus nervos conforme os níveis vão ficando mais complexos e exigem um timing preciso. Olhe por onde anda, amigo.



1 PiPi é insanamente irritante e sempre manda um "Let's go!" 2 No estágio da fazenda você manda vacas descarga abaixo em privadas gigantes. É. Pois...

FICHA FORMATO PS3 PRODUTORA PWNEE
DISTRIBUIDORA UBISOFT



CLOUDBERRY KINGDOM

É difícil imaginar um grande herói com o nome de "Bob". Mas o protagonista de *Cloudberry Kingdom* merece estátuas, castelos e muito mais. Seu jogo de estreia é no gênero plataforma à moda antiga. Estamos falando de mortes em um hit, resgatar princesas e correr atrás daqueles deliciosos placares altos – mas com uma diferença crucial: fases com inteligência artificial que são constantemente feitas sob medida para seu nível de habilidade.

Você pode escolher entre o modo Arcade e o História. O primeiro possui quatro tipos de gameplay diferentes. Os controles respondem de maneira prazerosa e cenários perigosos parecem recompensar tanto uma abordagem mais cautelosa como o tudo ou nada.

Naturalmente, o objetivo no modo Arcade é conseguir o placar mais altos, com moedas para coletar e um checkpoint a cada 50 fases. Também existem meios de transporte destraváveis, como um cavalo de carrossel chamado Bouncy e um carrinho de mineração com um foguete para quando precisar de mais potência.

Essa é uma experiência imersiva e recompensadora, mas uma maior variedade de desafios e atrações fariam um trabalho melhor para mantê-lo empolgado.



1 Existem diferentes opções para a aparência do personagem, mas o bigode é algo fundamental 2 As moedas se parecem mais com cristais.

FICHA FORMATO PS VITA PRODUTORA Q-GAMES/
DOUBLE ELEVEN DISTRIBUIDORA SONY



PIXELJUNK MONSTERS ULTIMATE HD

Jogos de tower defense são daqueles que você gosta ou odeia. Se a ideia de arranjar canhões, torretas antiaéreas e bobinas de Tesla para proteger a sua tribo (cheia das tecnologias) de ondas de robôs, aranhas e outros inimigos não o agrada, é melhor cair fora. Não vai ser esse jogo que vai mudar a sua opinião. Mas se você deseja proteger o povo da vila e seu cérebro sussurra "vai ficar tudo bem, as aranhas não vão conseguir passar", você vai encontrar pouca coisa de errado nessa versão melhorada de *Pixeljunk Monsters*. Não confunda com as edições *Encore* e *Deluxe*: esse título para Vita traz controles de touchscreen, uma grande quantidade de novas fases e jogatina online.

Em termos de mecânicas, os desafios vão deixá-lo na ponta da faca: é necessário pensar taticamente, mas sempre há o sentimento de que é possível vencer. Quando a derrota acontece, é sempre por uma agonizante pequena margem, e você é convencido de que se tivesse colocado uma torreta em outro lugar, a fase teria sido facinha. O jogo não possui falhas graves, mas é possível criticar o senso artístico, que se parece muito com os jogos de iOS e não cria um visual próprio – no entanto, essa não parece ser a proposta. *Monsters* possui uma ambição humilde e tem sucesso sem fazer muito barulho.



1 Assim como o painel lateral de *Tetris*, você é avisado sobre o que está por vir 2 Fases especiais são uma provação mesmo para os melhores.

CURSO PANDORA

Escultura Figurativa e Criação de Personagens

Turma Extra: Sextas das 19:00h às 22:00h

Início - 04/10/2013

Término - 28/11/2014



Rick
FERNANDES
STUDIO

Conheça o trabalho do Rick Fernandes Studio através do site
e acompanhe as novidades do studio pela nossa página no facebook.

www.rfstudiofx.com.br | (11) 3596.6456/3596.6457 | cursos@rfstudiofx.com.br



f LojaBigBoyGames

t LojaBigBoyGames

DESTAQUES DE SETEMBRO

Grand Theft Auto V LEGENDADO EM PORTUGUÊS

Grand Theft Auto V é o jogo de mundo aberto mais dinâmico, mais variado e mais extenso já desenvolvido. Combina história e jogabilidade de um novo modo, enquanto os jogadores entram e saem repetidamente da vida dos três protagonistas do jogo. Graças a essa dinâmica, participam de todos os aspectos de suas histórias entrelaçadas.



FIFA 14 TOTALMENTE EM PORTUGUÊS*

*exceto versão psvita

Com animações 10 vezes mais complexas e detalhadas, o EA SPORTS IGNITE oferece movimentos mais dinâmicos. Os jogadores são ágeis ao parar, girar e cortar antes de retomar a velocidade. A fidelidade dos movimentos influencia a jogabilidade. Use centenas de novas habilidades, incluindo voleios laterais, desvios e chutes fortes de primeira, além de novos passes como os de força média, sobre a cabeça, com efeito e por cobertura.



PLAYSTATION®
Network

PS3
PlayStation 3

OUTRAS NOVIDADES



DIABLO III
TOTALMENTE EM PORTUGUÊS



PUPPETEER
TOTALMENTE EM PORTUGUÊS



RAYMAN LEGENDS
TOTALMENTE EM PORTUGUÊS



NHL 14



KINGDOM HEARTS HD 1.5 REMIX



ARMORED CORE: VERDICT DAY



F1 2013
TOTALMENTE EM PORTUGUÊS



KILLZONE: MERCENARY
TOTALMENTE EM PORTUGUÊS



VALHALLA KNIGHTS 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

PS STORE

DEMOS, DLCS, CLÁSSICOS, JOGOS, MINIS, INDIES E OUTRAS ATRAÇÕES DA LOJA ONLINE DO PLAYSTATION

KICK

Só na voadora

Pulo e chute: a combinação viciante desse mês



DOUGLAS PEREIRA

+ Melhor game
Divekick
+ Melhor DLC
Dishonored
+ Melhor Oferta
DOA 5 Plus

A gosto foi um mês um pouco melhor que julho, mas ainda está longe de ser fantástico. Na verdade, tivemos até menos lançamentos, mas a qualidade de jogos unicamente para download aumentou. Normalmente, a tendência seria se manter assim até o fim de 2013, mas com a chegada do PS4 teremos uns dois meses bem intensos no final do ano.

A estrela do mês, sem dúvida, é *Divekick*, jogo que nasceu como uma

piada na comunidade dos jogos de luta e acabou crescendo para algo muito maior, variado e totalmente insano. Tem um preço bem baixo e pode ser apreciado offline e online. O outro destaque entre os jogos completos, por mais que você queira rir da gente, é *Project Diva F*, da Sega, estrelando a popstar virtual Hatsune Miku. É um jogo no estilo daqueles títulos dançantes do PSOne, como *Bust A Move*, ou os vários jogos do tipo no PSP que nunca chegaram ao ocidente.

A parte de DLCs está ainda mais escassa que no mês passado, mas há um bem interessante e que vale seu dinheiro esse mês: o novo DLC com história de *Dishonored*, jogo que presenteou seus fãs com excelente conteúdo extra desde o ano passado.

Você também vai notar que esta seção muda algumas coisas em relação ao mês anterior. Assim como a nova PS Store, a ideia é que nosso conteúdo se adapte ao que há mais relevante no mês. Portanto, não temos Classics dessa vez, porém há alguns apps que valem a pena conhecer. Também podemos falar de coisas que realmente não devem ser compradas, como é o caso de *Fruit Ninja* para o Vita. Vejamos o que saiu em agosto.

■ DIVEKICK SÓ TEM DOIS BOTÕES. É UM JOGO SIMPLES E DIVERTIDO

Nesta edição cobrimos o período de lançamentos entre 29/07 e 26/08

ESPORTES A TODA

Enquanto isso, na Europa, *Tour de France 2013* – sim, um jogo de ciclismo – e *Top Spin 4* estão entre os jogos mais vendidos digitalmente. Que esportivos!

70%

DOS JOGOS MAIS BAIXADOS DE PSP (QUE, NA NOSSA OPINIÃO, DEVEM SER COMPRADOS PARA JOGAR NO VITA) SÃO RPGS.

PLAYSTATION 3
E VITA

Divekick



Esse é um jogo que vale abrir a carteira. Primeiro porque ele custa só R\$ 21 (US\$ 10 na loja norte-americana) e é Cross-buy, dando as edições de PS3 e Vita, que inclusive possuem Cross-play, então rola jogar portátil contra console. Em segundo lugar, porque o game é simples de jogar e bem divertido.

Divekick usa só dois botões: um para o Dive (que é um pulo reto para cima) e outro para Kick, para descer chutando. Nada de direções ou defesa, mas cada um dos 10 personagens é cheio de características próprias que colocam esse sistema simples de cabeça para baixo. Dr. Shoals pode dar um segundo Kick em

■ Apesar da simplicidade da mecânica, cada personagem possui atributos diferentes

outra direção. Stream pode mudar a direção no meio da queda. S-Kill pula através de portais. Ah, faltou dizer que só um acerto é necessário para vencer o round. Encostou, venceu. É divertido, inteligente e é chamativo tanto para quem não joga games de luta quanto para quem reconhece todas as referências. *Divekick* é nossa escolha do mês, e você deve jogá-lo com alguém do seu lado – até mesmo no Vita deram um jeito de fazer partidas de dois jogadores em um único aparelho.

PLAYSTATION 3

NARCO
TERROR

Sente no sofá e esqueça da vida

Jogo descompromissado, porque algumas vezes o que a gente quer é só sentar no sofá e explodir coisas na TV depois de um duro dia de vida real. Este é um shooter de dois sticks (o personagem anda com um analógico e atira para todos os lados com o outros), e por algum motivo é bem relaxante. Talvez pelas coisas explodindo e as bazucas abundantes, vai saber. Jogar com um amigo é recomendado, porque o jogo é bem simples e não tem nada demais – serve mesmo para atirar sem pensar muito e dar umas risadas.

PLAYSTATION 3

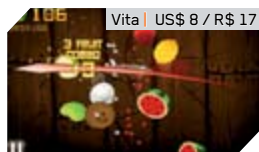
DUCKTALES
REMASTERED

Versão em HD e sem lugar para patos

Toda vez que lembramos do jogo, começamos a cantar: "Aí vem o furacão, vem emoção." E com *Duck Tales Remastered* vem também essa versão em HD do popular jogo de NES baseado no desenho dos anos 90, uma aventura muito bonita e cheia de diálogos desnecessários. O game tenta de toda forma bater na nostalgia alheia, e meio que se mantém lá. É um jogo difícil de vencer para os padrões atuais – não há checkpoints nas fases, como era antigamente –, mas há umas pisadas na bola com relação ao controle e que podem deixá-lo chateado.

PS APPS

Aplicativos que você pode comprar para seu PlayStation



FRUIT NINJA

Esse jogo está aqui só para darmos o aviso: não compre. Por que pagar oito dólares e ainda ter que comprar por itens avulsos? Continue com ele no seu celular.



VISUALIZER

Você usa o PS3 para ouvir música? Tem gente que sim, e esse aplicativo dos criadores série *PixelJunk* acrescenta visualizadores para quem deixa a TV ligada, rolando um som.

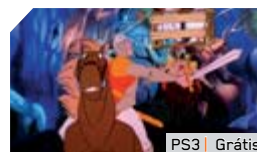
DRAGON'S LAIR
COLLECTION

O clássico que já deve ter sido lançado até em código Morse, do mesmo jeito de sempre. Essa é uma coleção três em um.



SPACE ACE

É *Dragon's Lair* no espaço. Essa conversão é bem bonita no PS3, mas também continua sendo o mesmo jogo lançado em laserdisc em 1983.



DRAGON'S LAIR II

O gameplay de *Dragon's Lair* não envelheceu muito bem, mas esses jogos em laserdisc pareciam diferentes de tudo... e ah! Parem com essa mania de relançar *Dragon's Lair*!



THE WALKING DEAD: 400 DAYS foi o único DLC do Top 10 de julho que não pertence a *Call of Duty: Black Ops II* ou *Injustice: Gods Among Us*. Esses jogos não vão perder seus lugares tão cedo.

DIRETO DO JAPÃO...

PS3 | Vita | US\$ 50 / R\$ 170



HATSUNE MIKU: PROJECT DIVA F

Para quem gosta dos jogos orientais

De certa forma, temos sorte de ter a chance de jogar *Project Diva F* do lado de cá do mundo – ainda mais considerando a rapidez. O jogo saiu para Vita no Japão há um ano, a versão de PS3 saiu por lá em março de 2013. E é o primeiro da série no ocidente.

Bem, para quem não conhece, *Project DIVA* é uma série de jogos de ritmo com a mascote principal do software de voz Vocaloid. É um pouco difícil explicar o que tudo isso significa nesse espaço, então vamos ao jogo: botões do controle

aparecem na tela, você deve apertá-los na hora que os pares deles se encaixarem – o ✖ está ali, e aí outro ✖ navega pela tela até o primeiro ✖. Claro que isso ocorre no ritmo da música, então não é difícil de entender. Mas, acredite, as coisas ficam mais complicadas nas dificuldades mais altas. Isso tudo ao som de músicas menos mainstream com a voz da Miku, sem muitos dos hits da popstar. É um ótimo jogo de música, se você suportar a voz dela.

Existem vários módulos inéditos para a moça – é só uma palavra

bonita para “roupas diferentes”. Além de Hatsune Miku, outros personagens já famosos para quem acompanha Vocaloid, como Rin, Kaito e Luka, aparecem em algumas das músicas.

Há muito o que destravar para a sua Diva Room. Tem até uma área para enfeitar com instrumentos e acessórios, e dá até para montar seus vídeos – melhor do que o jogo das Spice Girls do PSone.

Quem conhece os anteriores não terá moleza, especialmente pelo repertório que é, quase, totalmente novo.

DEMOS DO MÊS

SAINTS ROW IV

A demonstração de *Saints Row IV* é especialmente interessante, pois você pode criar seu personagem e já deixá-lo prontinho para o jogo completo, além de poder navegar por milhares de criações da galera. Existem diversas opções para criar seu personagem, inclusive com variações de voz. Até foi feita uma homenagem a Nolan North, o dublador “coringa”.



RAYMAN LEGENDS

Além de várias fases para jogar, essa demonstração também vem com trailers da E3, uma galeria de imagens e outro modo de jogo para você dar uma olhada. Será que o novo jogo de Rayman irá superar seu antecessor? Só há uma maneira de saber.



MADDEN NFL 25

A demo de *Madden NFL 25* é um teste para ver se você está pronto para disputar a bola oval para valer. Parece houve poucas novidades significativas no jogo, mas talvez seja a versão de PS4 que esteja guardando o ouro. Teste a demo e descubra se o jogo agrada o seu estilo.

DLCs ADD-ON

Conteúdo extra, expansões e diversão a mais



PS3 | US\$ 5

BIOSHOCK INFINITE: CLASH IN THE CLOUDS

O primeiro DLC de *Infinite* é uma arena de combate bem tensa. Quem gostou de atirar no jogo e queria desafio maior, encontrou.



PS3 | US\$ 7 / R\$ 21

DISHONORED: THE BRIGHTMORE WITCHES

Com uma história diferente do habitual e duração considerável, vale o investimento nesse provável último DLC de *Dishonored*.



PS3 | Preços variados

ITENS DE TALES OF XILLIA

Não aguenta ficar lutando para subir de nível? Você pode pagar. Há itens que aumentam seu nível em 10 pontos, outros que dão dinheiro, e por aí vai...



MORTAL KOMBAT foi o mais baixado de Vita em julho. Apesar de ter chegado lá graças a uma grande oferta, percebemos que o ranking de Vita muda bastante de mês a mês – apenas *Persona 4 Golden* e *Silent Hill* se mantêm constantes na lista.

Open Me!

Diversas maneiras de abrir caixas

É um jogo sobre abrir caixas. Caixas de papelão, cofres e afins. Parece bobo? Deixe-nos dizer que este é o melhor jogo de realidade aumentada de portáteis por aí. A caixa fica sobre sua mesa ou outra superfície, e você tem que, literalmente, procurar em volta dela maneiras de abri-la. É muito interessante, embora a preparação seja um pouquinho exigente com requisitos de luz e superfície (dá para baixar marcadores no site oficial e imprimi-los, para facilitar). É um dos experimentos mais interessantes do Vita até agora.

REALIDADE AUMENTADA

Vita | US\$ 10 / R\$ 21



Jogos de RA nunca agradaram muito, mas esse é interessante.



PS3/PS VITA

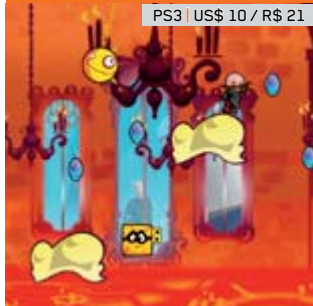
SPELUNKY

PS3 | Vita | R\$ 31 | US\$ 15



PLAYSTATION 3

PS3 | US\$ 10 / R\$ 21



Cloudberry Kingdom

Mal-humor e diversão garantidas

Esse jogo de plataforma esteve entre os quatro do PS Play deste ano. Você controla um carinha mal-encarado, com barba por fazer, em cenários criados aleatoriamente. A dificuldade é bem alta, mesmo podendo ajustá-la. Os modos multiplayer são o que deixa *Cloudberry Kingdom* muito divertido. Dá até para alterar o jeito que a física e gravidade funcionam. Tem umas categorias bem bestas, como colocar os personagens dentro de caixas de papelão, assim eles só podem pular. Merece uma chance.

Sabe o que é um rogue-like? É um gênero de jogos geralmente difíceis, que não têm checkpoints ao morrer e o fazem recomeçar desde o início do jogo quando isso acontece. *Spelunky* é assim.

As dungeons são geradas aleatoriamente a cada partida, bem como as armadilhas e os inimigos. Porém, assim como muitos jogos desse tipo, você sempre quer mais uma partida. É parecido com o sentimento que *Dark Souls* proporciona, algo do tipo "dessa vez eu vou passar".

Armado inicialmente apenas com um chicote e uma corda, você vai passar armadilhas ridiculamente injustas para conseguir mais equipamento,



■ *Spelunky* é aquele jogo com mortes constantes, mas que deixa aquela vontade de quero mais

comprar coisas e salvar pessoas em perigo, enquanto tenta não morrer no processo – algo que dificilmente vai ocorrer. Há um modo multiplayer competitivo e rankings para você morrer de inveja de quem é bom para caramba nesse game.

PLAYSTATION PLUS

Jogos que entraram no catálogo gratuito da Plus norte-americana



PS3

HITMAN: ABSOLUTION

A boa sequência da série *Hitman* foi o grande jogo gratuito do mês. *Absolution* vale o grande espaço usado no seu HD.



PS3

BIT.TRIP PRESENTS RUNNER 2

Um daqueles jogos de correr sem parar e desviar de obstáculos, e é bem melhor que os de celular.



PS3

STAR WARS PINBALL

Existe tudo de *Star Wars*, inclusive mesas de pinball virtual. *Zen Pinball 2* é um grande jogo, mas essas mesas não são tanto assim.



PSP/Vita

DARKSTALKERS: THE DARK TOWER

É a coleção que foi lançada no começo da vida do PSP. É bom para quem não pegou *Darkstalkers Resurrection*.



Vita

MACHINARIUM

Este é um adventure indie bem famoso e já saiu para diversas plataformas. Tem uns quebra-cabeças legais e um clima bem interessante. Uma boa!

FIRULEIROS

O PAPO AQUI É SÓ FUTEBOL ARTE, MOLEQUE, COM QUEM VIVE DE BOLA NOS CAMPOS DO PLAYSTATION

NESTE MÊS PES 2014



BRUNO ZIVIANI BOLEIRO

Vive futebol 24 horas por dia. Scout, fundador do site BrazilianTalents.com e especialista em futebol virtual.

Mudanças bem-vindas

O que você precisa saber das principais melhorias do novo *PES 2014* e como usar as estratégias a seu favor

O game de futebol mais jogado entre brasileiros chega no fim do mês de setembro no Brasil, com o objetivo de capturar, de forma ainda mais realista, a essência do futebol. Para cumprir a meta, *PES 2014* vem reformulado usando o novo motor de jogo Fluidity, que por sua vez é baseado na FOX Engine (desenvolvido pela Kojima Productions), tecnologia a ser usada em *Metal Gear Solid V*.

De acordo com Kei Masuda, produtor de *PES 2014*, o Fluidity foi desenvolvido exclusivamente para a série *Pro Evolution Soccer* e surgiu por meio da teoria tática do Futebol Total, caracterizado pelas mudanças constantes de posicionamento dos jogadores durante uma partida. Testamos *PES 2014* antes do lançamento e analisamos o funcionamento do novo motor e dos seis pilares básicos que estruturam o game, que prometem reposicionar a série nos trilhos do sucesso.

TRUE BALL TECH

CONCEITO Apresentar uma física de bola mais realista, tem como principal característica a maior liberdade da pelota em todas as situações de jogo.

Graças ao True ball Tech, *PES 2014* possui um controle de bola de 360° - inclusive quando a bola está no ar -, além de corrida com bola mais soltas e passes com maior liberdade, trazendo para dentro do campo virtual uma representação mais detalhada e um comportamento mais natural.

NA PRÁTICA Depois de algumas poucas partidas em *PES 2014*, é perceptível como a bola está mais solta e independente em relação aos jogadores. Passes e domínios errados são frequentes.

Durante as bolas paradas, a inclusão das novas guias auxiliares em um primeiro momento remete aos games de futebol da velha guarda



■ True Tech Ball em ação (Combo R ← + L ▾): Baloteli domina a bola de costas e da um calcanhar na diagonal para trás, girando em velocidade

e a uma facilidade enorme em marcar gols de falta. Muito pelo contrário, a ideia acaba sendo interessante pela possibilidade de se aplicar diversas variações de altura, velocidade e efeito na bola, criando jogadas mais imprevisíveis.

Outra novidade bacana que vem com a True Ball Tech são

as inúmeras possibilidades de combinações usando as alavancas analógicas durante um domínio de bola. Ou seja, novas fintas para deixar defensores na saudade.

PLAYER ID

CONCEITO Já implementado em *PES 2013* para 50 jogadores, o Player ID (Identidade do jogador)



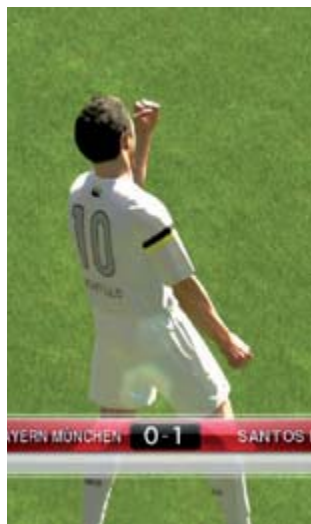
VISÃO DE JOGO

GOLEIRO ASTUTO

Mais uma novidade agregada com o Team Play é a possibilidade dar um comando com o goleiro, solicitando que a linha defensiva avance ou recue de acordo com a situação da partida, ao apertar **L1** duas vezes. Essa novidade deixa tudo mais interessante e dinâmico na hora de optar por uma estratégia mais adequada, tornando a saída de bola mais eficaz e inteligente.



Acima Montillo e sua comemoração de gols característica. A Player ID está cada vez mais interessante



Acima Selecione as jogadas combinadas de sua preferência na opção de Assistência Tática

Direita Na Assistência Tática, as estratégias poderão ser ativadas automaticamente na partida



■ O TEAM PLAY OFERECE UM CONTROLE MAIOR NÃO APENAS DO JOGADOR EM AÇÃO, MAS DA IA

tem como proposta representar, dentro do game, características que diferenciam cada jogador de forma individual. Seja na aplicação de fintas, no modo de correr, de bater na bola e na forma de comemorar.

O foco da Konami é nos jogadores midiáticos mais reconhecidos no mundo, que tenham um estilo de jogo e movimentos diferenciados dos demais. Segundo Kei Masuda, o número de jogadores com identidade própria triplicou em *PES 2014*. Algumas sugestões de jogadores com este tipo de particularidade foram recebidas dos fãs, por meio das comunidades oficiais da Konami.

NA PRÁTICA Embora não seja exatamente uma novidade, o Player ID continua sendo um diferencial bacana em *PES 2014*. Com um leque ainda maior de jogadores carimbados com sua identidade própria, as partidas ficaram realistas e divertidas.

TEAM PLAY

CONCEITO Para fãs do futebol tático, o Team Play oferece um controle maior não apenas do jogador em ação, mas também na inteligência artificial (IA) da equipe durante várias situações de uma partida, de forma mais profunda que em *PES 2013*. A maior implementação nesse sentido fica por conta do Squad

Emulador, que foi adaptado para a versão brasileira como Integrador de Estratégia.

NA PRÁTICA O ícone Integrador de Estratégia é encontrado dentro do plano de jogo, ao lado dos já conhecidos ícones de pré-definições táticas. Dentro desse ícone é possível escolher uma extensa lista (confira o box Integrador de Estratégia na pg. 95) com jogadas padronizadas a serem aplicadas em três de 11 zonas do campo.

Para solicitar que a equipe execute uma das estratégias escolhidas durante uma partida, aperte **L2** duas vezes quando o ícone do Integrador de Estratégia

aparecer na tela de jogo (o que acontece ao passar com qualquer jogador dentro de uma das três zonas escolhidas). Logo que ativar o comando, outros jogadores que entram em ação na jogada são identificados com o tradicional cursor na cabeça.

Apesar da ideia do sistema Integrador de Estratégia ser bem interessante, a grande dificuldade fica por conta de escolher o momento exato para aplicar as jogadas pré-definidas, de forma que se crie um desequilíbrio na defesa adversária.

HEART

CONCEITO Capturar a essência e a pressão de jogar dentro ou fora de casa, influenciando a motivação de cada jogador ou da equipe durante a partida, seja durante uma partida ou uma temporada.

Tentando recriar, de maneira adequada, essa experiência, a Konami implantou em *PES 2014* níveis de moral da equipe e níveis, individuais, de motivação dos jogadores.

Se um jogador marcar um gol, por exemplo, sua motivação subirá. Já o goleiro que sofre um gol, terá uma queda na sua motivação. A torcida >>

FIRULEIROS



CAPAS EXCLUSIVAS Cada região da América Latina vai receber a capinha de PES 2014 estampada por craques da primeira divisão de suas ligas regionais

influencia diretamente no sistema HEART e afetará os jogadores – que podem ficar psicologicamente abalados e, com isso, cometer passes e outras jogadas erradas – no decorrer da temporada.

A baixa / alta motivação de um jogador também reflete em suas habilidades, como tempo de reação e precisão.

NA PRÁTICA HEART é uma ideia bem interessante para um game de futebol, embora soe como um scripting (uma ação programada) barato. Felizmente não é o caso em PES 2014.

O sistema realmente funciona e parece equilibrado, cumprindo a proposta básica que é trazer mais emoção e imprevisibilidade às partidas, sem comprometer os resultados das mesmas.

O efeito do HEART é facilmente sentido ao aplicar uma jogada de efeito ou uma finalização perigosa, e instantaneamente a torcida se faz ouvir com cantos mais efusivos, empurrando o time para cima do adversário. O contrário também se faz presente. Algumas vezes tomamos 2 ou 3 gols e a equipe se desmotivava, quase que entregue e sem reação.

A maior preocupação quanto ao perfeito funcionamento do HEART fica em relação à decisão de sua presença (ou não) nas partidas online e o quanto isso realmente pode prejudicar o controle que cada jogador pode ter sobre sua equipe ou seus craques.

M.A.S.S

CONCEITO Motion Animation Stability System (ou sistema



LAHM CONSEGUE VANTAGEM NA DISPUTA COM LEO POR MEIO DO SISTEMA M.A.S.S.

estabilizador de animações em movimento) é a simulação da física de contato corporal nas animações de PES 2014, agora mais fluida e próxima à perfeição.

Este sistema visa melhorar as situações de um contra um entre atacantes e defensores. Os desenvolvedores do game querem, mais do que animações chamativas, aplicar movimentos mais reais.

Kei Masuda afirma que o resultado do M.A.S.S. deixa a partida mais competitiva, tal qual é o futebol na vida real.

NA PRÁTICA Uma das primeiras coisas que se nota, e com grande alegria, é que foi retirada aquela

animação tosca de anos e anos, em que um jogador simplesmente tropeça após dividir a bola com o adversário, perdendo a sequência de uma jogada.

Não apenas isso, o sistema de colisão funciona muito bem e não é raro notar jogadores disputando os lances no ombro e ganhando a bola de acordo com o seu posicionamento em relação ao adversário. E isso levando em conta seu peso e altura.

Mesmo que seja possível controlar a direção do jogador através do analógico esquerdo para um melhor posicionamento e benefício na disputa em um corpo a corpo, é uma pena não existir em PES 2014 um botão

específico para dar um tranco mais forte no adversário. Seria um complemento perfeito para esse novo sistema. Falta também leves ajustes em situações de jogo em que se nota braços fantasmas atravessarem o corpo do adversário, ou até mesmo atacantes que passam pelos defensores em espaços que não existem. São ajustes mais comédidos em relação aos games anteriores.

THE CORE

CONCEITO Ken Masuda diz que o poder do novo motor de PES 2014 permite que o visual tenha algo nunca visto antes em jogos de futebol e com um realismo incrível para a atual geração. The Core promete um mapeamento de luz espetacular e ambientes ainda mais vivos, com direito a novos estádios e mosaicos, além de animações dos jogadores recriadas, como as bolas paradas, que estavam muito abaixo em PES 2013.

NA PRÁTICA Realmente a ambientação dos estádios em PES 2014 chamam a atenção. Especialmente os gigantescos mosaicos, mas a caracterização da torcida no geral, continua bem básica (não tem nada tão diferente do encontrado nas últimas versões).

Durante a partida, quando se coloca a câmera mais afastada, em certos momentos a sensação é de gráficos ultrapassados e empobrecidos para um game de PS3. Por outro lado, ao dar um zoom, a coisa muda totalmente de figura e percebe-se um nível excelente de detalhamento das faces dos jogadores.

A iluminação geral do jogo está muito bonita e é possível notar uma grande evolução nos jogos com sol nos mais variados horários, além do tom de pele dos jogadores ficar muito bem representado.

Agora em relação às novas animações, notamos que as cobranças de penalidade foram reformuladas e estão muito mais bacanas, resultando em uma sensação visual bem mais agradável ao chutar a bola.



■ Para visualizar a motivação dos seus jogadores, acesse o menu do plano de jogo e aperte **R1**



COMECE A TREINAR

DEMO DE PES 2014 Quando fechamos esta edição, a promessa da Konami era a de lançar a demo de *PES 2014* dia 11 de setembro. Se tudo deu certo, você já pode baixar essa demonstração e começar a testar nossas dicas

A ILUMINAÇÃO ESTÁ BONITA E É POSSÍVEL NOTAR A BOA EVOLUÇÃO EM PARTIDAS COM SOL NOS MAIS VARIADOS HORÁRIOS



■ Para o uso das estratégias ao lado, é vital saber em quais zonas do campo elas funcionam. Confira a coluna "Zonas Permitidas"

CONCLUSÃO

Pro Evolution Soccer 2014 está muito bom e chega para corrigir as falhas consecutivas de seus antecessores. O grande problema é que essa mudança brusca e aguardada de direção chega em um momento conturbado, na iminência da transição entre gerações de consoles.

A escolha da Konami em não desenvolver um jogo para a nova geração, embora coerente por não ter um motor gráfico já consolidado como o concorrente, pode ser mais uma grande dor de cabeça para a empresa em um futuro não muito distante, já que a Electronic Arts larga na frente com um game robusto e grande potencial de desenvolvimento.

Só resta esperar para ver qual será a resposta da comunidade boleira dos gramados virtuais. Afinal de contas, coração também ganha jogo, amigo! ■

INTEGRADOR DE ESTRATÉGIAS

LISTA PADRÃO DE JOGADAS COMBINADAS

JOGADA	COMO FUNCIONA	ZONAS PERMITIDAS
Segurar a bola (Pivô)	Jogador A puxa a marcação e recebe a bola de costas para o gol do jogador B, segurando a bola no pivô. Jogador C infiltra no espaço vazio deixado pelo marcador e recebe o passe do jogador A.	3 a 11
Corrida em diagonal	Jogador A puxa a marcação, fazendo uma corrida em diagonal para a lateral. Jogador B infiltra no espaço vazio e recebe um passe do jogador C.	3 / 4 / 6 / 7
Corrida para a ponta	Jogador A faz uma corrida em diagonal para a lateral, puxando a marcação. Jogador B infiltra no espaço deixado e recebe um passe do jogador C.	3
Drible na diagonal	Jogador A afunda a marcação adversária. Jogador B conduz a bola em diagonal no espaço vazio deixado pelo jogador A. Jogador C faz uma ultrapassagem e da opção de passe ao jogador B.	3 / 4 / 6 / 7
Ultrapassagem	Jogador A puxa a marcação em direção ao meio campo. Jogador B passa a bola para o jogador A e, simultaneamente, um jogador C vem de trás para receber o passe em ótimas condições.	3 / 4 / 6 / 7
Corrida em linha	Jogador A afunda a marcação adversária, correndo em direção ao gol. Jogador B faz uma diagonal no espaço deixado pelo marcador do jogador A e recebe o passe do jogador C.	3 / 4 / 6 / 7
Avanço – Lado oposto	Jogador A carrega a bola por uma das laterais. Jogador B pede e recebe a bola no meio campo. Jogador C faz ultrapassagem do lado oposto para receber o passe nas costas da defesa.	3 / 6
Ultrapassagem lateral	Jogador A avança sem bola por uma das laterais. Jogador B carrega a bola pelo meio, enquanto o Jogador C faz ultrapassagem nas costas do jogador A para receber a bola em profundidade.	7 / 10
Ultrapassagem incisiva	Jogador A recebe passe do Jogador B de costas para o gol pelo meio, enquanto o Jogador C ultrapassa, por uma das laterais, para receber o passe do jogador A e finalizar.	7 / 10
Cruzamento (com corrida cruzada)	Jogador A chega na linha de fundo. Jogador B corre em diagonal para a primeira trave puxando a marcação. Jogador C corre para a segunda trave recebendo o cruzamento livre para finalizar.	1 / 2 / 3 / 5
Cruzamento para a 2ª trave	Jogador A chega na linha de fundo, enquanto o Jogador B corre para a segunda trave e recebe o cruzamento, tocando para trás em direção ao Jogador C, que chega para finalizar.	1 / 2 / 3 / 5
Cruzamento com corta-luz	Jogador A chega na linha de fundo, enquanto o Jogador B corre para a primeira trave para receber o passe e efetua um corta-luz para o Jogador C, que chega de trás para finalizar.	1 / 2 / 3 / 5
Inversão de lado	Jogador A segura o defensor na zona central enquanto o Jogador B carregando a bola por uma das laterais, inverte o jogo buscando o Jogador C, buscando o desequilíbrio defensivo.	6 / 9 / 8 / 11
Corta-luz	Jogador A leva a bola pela lateral. Jogadores B e C correm em paralelo. Jogador B, centralizado, faz corta-luz para jogador C receber a bola e chegar na linha de fundo, cruzando para o A ou B finalizar.	3 / 4 / 6 / 7



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

CURTA 
facebook.com/BrasilGameShow

SIGA 
twitter.com/BrasilGameShow

ASSISTA 
youtube.com/user/BrasilGameShow

www.brasilgameshow.com.br



DETONADO

20/25 HORAS

É preciso terminar a campanha no nível mais difícil e pegar os troféus do multiplayer online

TEXTO PEDRO SCIAROTTA ARTE ALEXANDRE (NANI)

SPLINTER CELL

BLAZK

OS MELHORES CAMINHOS PARA VENCER

Há três formas de jogar *Splinter Cell: Blacklist*: Fantasma (sem ser visto e sem matar ninguém), Pantera (sem ser visto, mas eliminando inimigos) e Assalto (matando adversários em combate). Caso você esteja em busca da platina, jogue direto na dificuldade perfeccionista e sem matar ninguém. Os troféus mais difíceis de pegar são justamente esses. A maioria dos outros pode ser pego facilmente durante as missões – e os troféus online não são complicados.

O game começa em uma missão tutorial: basta avançar rapidamente pelas coberturas do lado direito. É possível chegar próximo ao transmissor sem alertar nenhum guarda. Caso queira ter mais segurança, derrube o inimigo que patrulha o corredor (use uma forma letal ou não letal) e espere os outros não estarem olhando para continuar. As missões para valer começam agora. Corra para a próxima página. »



48 TROFÉUS

★ 1 platina ★ 2 de ouro,
★ 10 de prata ★ 36 de bronze



★ Guia de troféus



★ Colecionáveis



★ Checklist



CONSOLE PS3
GÊNERO AÇÃO
PRODUTORA
UBISOFT TORONTO
DISTRIBUIDORA
UBISOFT

BLACKLIST

Sam Fischer é o protagonista de *Splinter Cell* desde que a série nasceu, em 2002. Em *Blacklist*, ele é responsável pelo 4th Echelon, uma força de operações especiais americanas contra o terrorismo.

■ SAM FISCHER
NÃO PODE MATAR
NENHUM INIMIGO
PARA LEVAR O
TROFÉU "NO KILL
OPTION ENGAGED"

A MELHOR SEQUÊNCIA

Esta é a sequência ideal para coletar todos os troféus. Use para se orientar e vá riscando os que conseguir.

- ☐ B Distraction Tactician
- ☐ B Asset Retrieval
- ☐ B Mission Footprint Zero
- ☐ B Ambush Escaped
- ☐ B ShadowNet Online
- ☐ B American
- ☐ B Consumption Prevented
- ☐ B Evidence Concealed
- ☐ B Terrorist Factor Turned
- ☐ B Tracker Placed
- ☐ B Iranian Intel Retrieved
- ☐ B Hostages Secured
- ☐ B American
- ☐ B Freedom Averted
- ☐ B Infiltration/Interrogation
- ☐ B Paladin Restored
- ☐ B American Fuel Engaged
- ☐ P 4th Echelon
- ☐ B Status Confirmed
- ☐ P 4th Echelon
- ☐ B Commendation
- ☐ B 4th Echelon Officer
- ☐ B Upgraded Gear Acces.
- ☐ B Infiltration Operator
- ☐ P C&C Optimized
- ☐ B Hunter Operator
- ☐ B Extraction Operator
- ☐ B Combined Op Successful
- ☐ B Officer of the Day
- ☐ B Hostile Shield Secured
- ☐ B Lead Interrogator
- ☐ B HVTs Secured
- ☐ B Data Security
- ☐ B Intel Acquired
- ☐ P Tactical Style: Ghost
- ☐ P Tactical Style: Panther
- ☐ P Tactical Style: Assault
- ☐ B Combined Operator
- ☐ P Rated Hacker
- ☐ B Personal Kit
- ☐ B Firearm Accessed
- ☐ B Rated Aggressor
- ☐ P Trusted Agent
- ☐ B Rated Intel Courier
- ☐ B Lethal Versatility
- ☐ P Seven Day Duty Shift
- ☐ B Support Ops
- ☐ B Elite Killing Team
- ☐ B Tri-Rotor Functionality
- ☐ B Enhanced Lethality D.
- ☐ P No Kill Option Engaged

DETONADO

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

SPLINTER CELL: BLACKLIST



PERSONAGENS

ANNA 'GRIM' GRÍMÓTTIR

Grim comanda a parte técnica das operações, usando equipamentos de alta tecnologia para ajudar Fisher em campo. No Third Echelon, ela era líder de Comunicações.

Explosões não são sutis, mas são úteis se você não estiver tentando ser furtivo

ROTEIRO

Dicas para os melhores caminhos e a localização dos coletáveis

MISSÕES PRINCIPAIS

CASA-FORTE

Benghazi, Líbia

ESTILO	PONTOS
Fantasma	6.500
Pantera	5.000
Assalto	4.000

Ande pela cidade (1) até encontrar os primeiros inimigos. Derrube o guarda usando a cobertura para encher a barra Executar. É possível marcar os outros dois e usar ▲ para derrubá-los automaticamente. Fique atento que a velocidade com que Sam Fisher anda (mesmo



agachado), já que isso contribui para um guarda ouvir a aproximação. Na casa, pegue o siga pela direita para não ser visto.

Apague a luz no interruptor (2), algo que será útil durante todo o jogo para não ser visto. Em cima do móvel, pegue o DEAD DROP #1 (um pen-drive). Suba as escadas. Apague a luz

e nocauteie o guarda que se aproxima (3). Entre na primeira à direita e escale a janela. Espere o guarda sair de vista e passe pela varanda. Escale e entre pelo banheiro. Elimine o guarda à esquerda e depois o que está no sofá. Use a barra para executar os inimigos que estão na sala do alvo.

Para chegar na delegacia, use as beiradas e nocauteie o guarda. Espere os outros dois saírem de cena para avançar até a tirolesa (4). Realize um nocaute aéreo e esconda o corpo do sujeito na caçamba próxima. Caso o corpo fique exposto, inimigos nocauteados



podem se recuperar com a ajuda de companheiros. Siga pela porta à esquerda, desça as escadas e derrube o inimigo que se aproxima. Siga e suba na estrutura. Use a tirolesa para derrubar outro guarda. Elimine mais um e siga pelas beiradas. Assim que descer, há um inimigo falando ao telefone. Ele é o ALVO IMPORTANTE #1: capturá-lo vivo rende um bom dinheiro.

No corredor seguinte, aperte SELECT para atrair os seus inimigos e nocauteie-os. Ou escale a janela e faça o caminho pelas beiradas. Na área térrea, há um inimigo que faz ronda e outro que entra na casa. Contra o cão de guarda, uma boa saída é usar a câmera adesiva. Lance o aparelho próximo ao cachorro e mude a visão para o equipamento (L2). Atraia-o com SELECT e libere o gás de sono com X.

Na nova área com inimigos, derrube o primeiro que está





MELHORIAS NO PALADIN

Falar com Grim no Paladin é útil para comprar melhorias para o quartel-general. A mais importante delas, se você tiver atrás dos coletáveis, é o

upgrade no "Comando e Controle", que permite identificar Dead Drops no radar. Melhorar o Paladin totalmente gera um troféu C&C Optimized.



dando bobeira no portão. Nocauteie o que está à direita e espere um outro voltar. Se o cachorro se aproximar, use a arma paralisante. Atravesse a casinha e derrube outro guarda.

Continue pela direita e suba na estrutura próxima ao tanque de combustível. Passe pela abertura e abra a porta para entrar na delegacia. Recarregue seu equipamento na maleta (há diversas espalhadas pelo jogo) e abra a porta no final do corredor. Siga pela porta à direita. É possível seguir o caminho da esquerda eliminando os inimigos ou tentar não ser visto pelo corredor da direita. No segundo andar, hackeie o LAPTOP #1 (5) no quarto. Depois, passe pela porta destrancada para chegar à sala do interrogatório.

Para livrar Kobin de seus três interrogadores (6), use a barra de executar ou a pistola paralisante. Quando estiver

escutando Kobin, não é possível fazer nocautes. O jeito é usar a pistola nos três guardas para se manter incógnito. Após as cinemáticas, compre a melhoria de cabine do avião por \$1.000.

FORTIFICAÇÃO REBELDE

Mirawa, Iraque

ESTILO	PONTOS
Fantasma	5.000
Pantera	3.500
Assalto	2.500



Com a sniper (7), é preciso derrubar os nove inimigos sem chamar a atenção. Comece pelo que está mais à esquerda e os dois à direita. Acerte os três que estão mais distantes, da direita para a esquerda. Quando os dois guardas centrais passarem pelo que está parado, acerte os três da esquerda para a direita. Como Sam Fisher, suba pelas escadas

no lugar que precisa ser infiltrado. Dois guardas estão de papo à esquerda: ignore-os e suba pela escada de pedra. Lance o trirrator (8) até o alcance do áudio. Depois, abra e porta e passe pela janela à direita. Desça e elimine os dois guardas por ali. Siga o corredor para encontrar um inimigo com armadura e ataque-o pelas costas. Hackeie o LAPTOP #2 (9) e abra a porta mais próxima.

Ao capturar o agente duplo, escolha se quer poupá-lo ou matá-lo. A decisão é importante caso você queira uma campanha sem executar ninguém, mas não muda o rumo da história. Desça pelo túnel e escale a montanha até ficar embaixo da ponte.

Suba para o andar mais baixo da casa e derrube os dois inimigos. Siga pela direita até o fim. Corte o tecido da barraca e pegue o DEAD DROP #2. É muito difícil passar sem ser visto por aqui, então é preferível eliminar todos os guardas e entrar no túnel. No acampamento, acerte um tiro de choque no cachorro (10) logo à esquerda para evitar maiores problemas. À direita, capture o ALVO IMPORTANTE #2 para obter dinheiro extra - ele pode estar no andar de cima, subindo as escadas. Siga pela direita, onde há menos guardas. Derrube o que cuida do gerador e pule para dentro do túnel.

Na área seguinte, siga pela esquerda para subir. Derrube o guarda e pule direto para o

CACHORROS VÃO DETECTÁ-LO DE LONGE. TENTE NEUTRALIZÁ-LOS PARA EVITAR PROBLEMAS

túnel. Avance para encontrar a sala de abate e a gravação dos Engenheiros. Quando Sam for atacado pelo drone, corra para alcançar o helicóptero.

CONSUMO AMERICANO

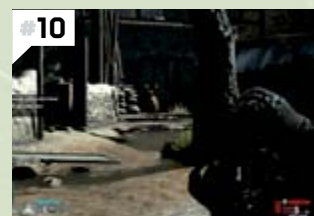
Chicago, Estados Unidos

ESTILO	PONTOS
Fantasma	6.500
Pantera	4.000
Assalto	3.000



Após recusar a ordem da Presidente de ir para Dallas, Sam Fisher pausa em Chicago para evitar o primeiro ataque da Blacklist. Entre no prédio e passe pelo túnel de ventilação (11). Desça pela tirolesa para alcançar a escada. Siga pela esquerda pulando a cerca. Quando estiver próximo do final da sala, derrube os dois guardas dessa área. Vá pela porta marcada e atravesse o túnel de ventilação.

Desça no vestiário e saia seguindo o rastro de sangue. Abra a porta ao final do corredor usando a parede como cobertura. Derrube o inimigo que está logo atrás e entre à esquerda. Desligue a força geral e passe



DETONADO

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

SPLINTER CELL: BLACKLIST



PERSONAGENS

ISAAC BRIGGS

Novato na série, Briggs é um ex-agente da CIA. Trabalhando com Sam Fisher, ele provém ajuda em campo - algumas vezes em combate, outras na escapa

» pelo túnel de ventilação que está na parede em frente. Siga reto sem ser visto e desça.

Não siga pelo corredor aberto. Entre logo à esquerda, em uma rota alternativa, e acabe com o guarda. Avance e atraia o inimigo na continuação do caminho. O **ALVO IMPORTANTE #3** estará andando nessa região. Tome cuidado para não chamar a atenção do inimigo de armadura que está próximo. Espere-o se afastar e avance até uma área lateral. Após ele retornar, vá ao túnel seguinte e chegue ao esgoto.

Fisher descobre o plano dos Engenheiros: eles pretendem envenenar a água. Suba pelas escadas e tome cuidado para não ser visto pelos drones. Apenas um tiro os inutiliza; se acertá-los novamente, eles explodem. Os drones inutilizam os óculos de visão noturna e continuarão a aparecer até o inimigo que os ativa ser nocauteado, no fim do corredor.

Na sala em espiral, suba pelo cano amarelo. No topo da plataforma, pegue o **DEAD DROP #3**. Desça e suba pelas escadas normais. Do lado de fora, siga pela esquerda. Mate os dois guardas que conversam e entre no prédio da estação de tratamento de água. Após derrotar o guarda que fica por ali, hackeie o **LAPTOP #3** que está no centro da sala.

Prossiga para a sala de controle. É preciso desligar duas bombas em menos de dez minutos. Siga para a bomba A.

OS ALVOS IMPORTANTES DEVEM SEMPRE SER CAPTURADOS VIVOS PARA CONTAR COMO COLETÁVEL

Desça pela escada quando os inimigos não estiverem próximos (**12**). Ao lado da bomba, há um guarda comum e um protegido. Caso prefira segurança, derrote o comum e se aproxime devagar pelas costas do protegido para derrubá-lo sem se expor.

Siga para a bomba B pelo o caminho da esquerda (não é preciso subir por onde você entrou). Avance pelo centro das plataformas após a conversa dos guardas. Novamente, há um inimigo comum e um protegido próximo à bomba. Elimine o mais fraco primeiro.

Desativando as bombas, ainda é preciso girar uma válvula (**14**). Volte para a área A, na qual dois guardas rondam uma pequena sala. Entre e use a válvula para vencer a missão



#13



e parar o primeiro ataque da Blacklist. No Paladin, suba as escadas para falar com Charlie e comprar os novos óculos sonares.

PROPRIEDADE PRIVADA

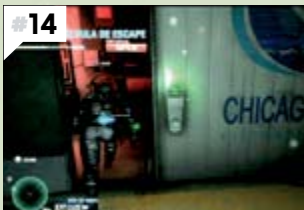
Ciudad Del Este, Paraguai

ESTILO PONTOS

Fantasma 7.000
Pantera 6.000
Assalto 3.500



Comece descendo de rapel. Fique à espreita no muro próximo à quadra e atraia o guarda que aparece. Entre à direita na oficina e hackeie o **LAPTOP #4**. Siga pela direita e se proteja atrás do carro. Lance uma câmera adesiva para nocautear o cachorro com o gás de sono e siga até a sala de segurança.



Após passar pela janela, faça o caminho da direita (**15**). Espere o inimigo descer a escada para nocauteá-lo. Um cachorro anda pela área, então use a câmera adesiva novamente (ou a arma paralisante) para evitar problemas. No ponto marcado, use o trirrotor (**16**) para derrubar a energia da mansão - nocauteie os inimigos com o choque elétrico. Para entrar na casa, há duas opções, sendo que a mais próxima é a porta lateral. Antes de escalar o cano, siga pela esquerda para encontrar o **ALVO IMPORTANTE #4**. Depois, passe pelo muro ou escale pela varanda. Siga o caminho evitando os lasers. Passe pela cozinha e suba pelas escadas na sala de estar.

Vá para a esquerda e suba um novo lance de escadas. Passe pela porta também à esquerda. Desvie do laser e siga até o fim do corredor. Na penúltima porta à esquerda, pegue o **DEAD DROP #4** (**17**) na lavanderia. Use a bomba na suíte de Nouri para entrar na sala de pânico. A missão agora é levar Nouri em segurança

#11





COMO ESTOU JOGANDO?

Falar com Briggs no Paladin permite acessar o menu de progresso no jogo. Existem muitas estatísticas ali. É possível ver a porcentagem do seu estilo de jogo, dividida entre Fantasma, Pantera e Assalto. Também rola saber quantos

coletáveis faltam e em quantas fases você se especializou em algum estilo. Caso tenha jogado o multiplayer, o número de partidas, nível e outras informações ficam disponíveis. Por ali também é possível ver o ShadowNet, que mostra desafios diários e semanais.

Quando Fisher está na escuridão, as luzes verdes de seu uniforme se acendem



até a doca. Elimine os inimigos enquanto o alvo espera. Na parte externa, use os seus equipamentos – os nocautes não são possíveis com Fisher escutando Nouri.

MOINHO ABANDONADO

Londres, Reino Unido

ESTILO	PONTOS
Fantasma	8.000
Pantera	5.000
Assalto	3.500



Na área das docas, elimine o cachorro e não seja visto pelo sniper. Escale pelo prédio para chegar ao telhado e derrube outro sniper. Siga pelo caminho à esquerda tomando cuidado com as miras dos inimigos (mostradas por um feixe de luz vermelho). Desça pelo buraco para adentrar o moinho e desça pela corda do elevador.

Siga em frente e desça pelo cano para o andar inferior (18). Atraia o guarda e nocauteie-o. Apague a luz para avançar furtivamente. Em uma sala, um operador de drone lança seus robôs. Do lado oposto, há uma janela que permite subir por um cano (19). Prosiga por ali para encontrar o DEAD DROP #5. No lado externo, desça da plataforma e entre em outra área do moinho.

Siga pela esquerda até encontrar uma sala com um buraco no chão. Desça e hackeie o LAPTOP #5 (20). Saia pela única porta disponível. Deixe o guarda protegido passar e se esgueire para a sala à direita. Passe pela janela não sendo visto pelos inimigos que se aquecem ao fogo. Escale as plataformas para chegar ao escritório central.

Com a missão de colocar um rastreador no caminhão, não é permitido nocautear ou ser visto por nenhum inimigo. Não há segredo: se aproxime do veículo quando os inimigos andarem para longe. Na saída, a mesma



coisa. Dê a volta por trás dos guardas (pela esquerda) para não ser encontrado.

Seguindo para o laboratório químico, o ALVO IMPORTANTE #5 estará logo no começo da área. Depois, volte e siga pelo corredor do lado esquerdo, onde é possível passar nocauteando apenas um inimigo. Entre na grade que está no chão e desça para o esgoto. Fisher não está com a saúde boa devido à exposição aos químicos da bomba. Com a visão dobrada, acerte um tiro de arma

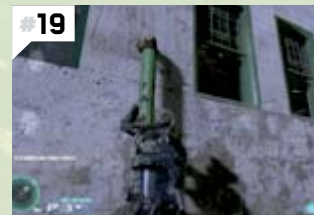
paralisante no cachorro mais vívido. Com o personagem andando com dificuldades, faça o caminho até o objetivo quando os inimigos não estiverem na rota.

Para escapar com Briggs, é preciso eliminar os guardas que aparecem. Dê a volta pela esquerda (sem ser visto) para flanqueá-los. Assim que derrubar um deles, esconda-se porque mais dois aparecem pela esquerda. Apague-os um a um e suba pelas escadas. Espere os inimigos se movimentarem ou lancem bombas de fumaça para conseguir nocauteá-los de modo furtivo. É preciso ser cuidadoso, pois os inimigos já estão atentos. No telhado, Sam se irrita com Briggs. Apesar do companheiro ter salvo sua vida, ele não atirou em Sadiq, o alvo da operação. Isso pode trazer consequências dramáticas.

QG: MISSÕES ESPECIAIS

Teerã, Irã

ESTILO	PONTOS
Fantasma	9.000
Pantera	6.000
Assalto	3.000



É possível usar corpos de inimigos para passar pelos lasers



DETONADO

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

SPLINTER CELL: BLACKLIST



PERSONAGENS

ANDRIY KOBIN

Se há algo ilegal, pode ter certeza de que Kobin está no meio. Após ter um papel de antagonista em *Conviction*, ele retorna em *Blacklist* e ajuda Fisher algumas vezes.

#21

ENCONTRAR ROTA PARA O G DA QUBS

- não ser detectado
- não hackear nenhum host



» Essa é uma missão de paciência, já que não

é permitido alertar ou derrubar guardas. Siga acompanhando o general. Espere ao lado do banco (21) enquanto ele conversa com o guarda na porta da frente. Nesse momento oportuno, avance até o ponto marcado no mapa. Quando o último guarda estiver olhando para o outro lado, siga pela esquerda para entrar na garagem. Desça a corda até o nível inferior e reencontre o general. Continue acompanhando o militar de perto para passar pelos lasers que desaparecem por pouco tempo.

Após a emboscada, é hora de fugir. Lute com os guardas que já estão propensos ao combate ou se esgueire rapidamente para fora. Entre no túnel de ventilação e suba pelo cano. Continue subindo as escadas. Quando a eletricidade voltar, a porta ficará bloqueada. Derrube o guarda próximo da saída e carregue o corpo até a porta para passar. Entre no elevador. Use o guarda para abrir a porta. Suba as escadas e desça do outro lado para desligar o sistema de segurança. Na sala ao lado, pegue o DEAD DROP #6. Volte e entre no centro de controle. Coloque o pen-drive e se esconda durante o tempo determinado. Pegue o aparelho de volta e desça pela corda indicada.

Dê a volta nos inimigos para entrar no prédio. Entre nos tubos de ventilação, desça dois andares e passe pela porta. Atravesse a plataforma e entre na porta indicada pelo objetivo.

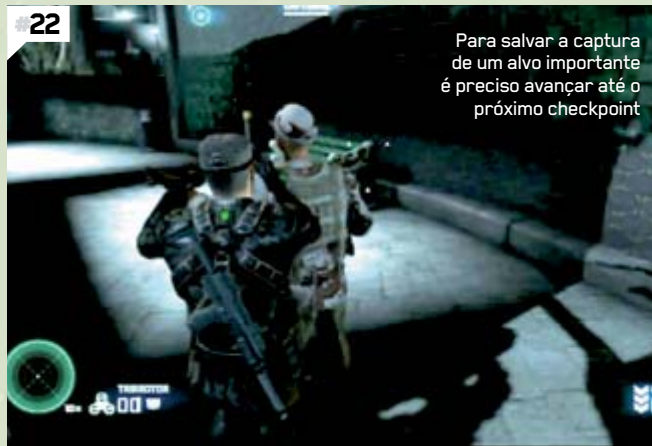
■ APAGAR A LUZ É FUNDAMENTAL PARA AJUDAR NA FUGA DA FASE MISSÕES ESPECIAIS

Na salinha com os computadores que controlam as câmeras, hackee o LAPTOP #6. A porta seguinte está trancada. Atraia o guarda para conseguir passar.

Use o sistema de segurança para abrir o portão de segurança. Na área seguinte, antes de passar pelo detector de metal, apague a luz. Isso facilitará muito passar furtivamente pelos inimigos que aparecem. Do lado de fora, siga para a direita da fonte para achar o ALVO IMPORTANTE #6 (22).

No caminho para escapar, tome cuidado especial com o cachorro que pode denunciar

#22



Para salvar a captura de um alvo importante é preciso avançar até o próximo checkpoint

#23



sua posição. Do avião, acerte os carros que perseguem a van.

PÁTIO FERROVIÁRIO

Filadélfia, Estados Unidos

ESTILO PONTOS

Fantasma	6.500
Pantera	5.000
Assalto	4.800

» Enquanto os inimigos tentam acertar Briggs, que está posicionado no telhado à esquerda, caminhe pela esquerda derrubando um a um. Após passar pelo primeiro caminhão, suba o cano verde para encontrar o DEAD DROP #7 (23) ao final da plataforma. Para desarmar a bomba é necessário que a área esteja limpa. Depois vá até a van e faça o serviço.

Controlando Briggs (24) com visão em primeira pessoa, mate os guardas. Eliminá-los sem ser visto conta pontos para o estilo "Pantera" e não cria um combate arriscado. Após matar todos, desarme a bomba que está no veículo.

De volta com Sam Fisher, passe pelos trens. Logo será possível avistar um sniper em uma torre de controle. Faça seu

caminho até lá, já que ele é o ALVO IMPORTANTE #7. Na área seguinte, é preciso tomar muito cuidado, pois há minas explosivas no chão. Não pise nos explosivos e entre na área pela esquerda até o fim. No posto de controle, ao fundo, está o LAPTOP #7 (25). Siga contorno os trens e avance somente quando o sniper não estiver virado na direção de Sam. Dentro do trem marcado, desative a terceira bomba.

Novamente com Briggs, avance pela esquerda e elimine o guarda. Entre na pequena passagem e siga para a esquerda. Dessa vez não é preciso matar todos os inimigos. Do lado de fora, basta andar um pouco para encontrar a bomba no trem. Com Sam no trem em movimento, a ação é o único jeito de avançar. Ainda é possível não matar os inimigos usando soluções não letais, como a arma paralisante e o gás sonífero. Saia do trem na parte destruída e volte quebrando a janela. Nocauteie o guarda assim que entrar e rapidamente atire no outro. No vagão com os reféns, o uso do gás sonífero é o ideal para derrubar os dois guardas sem matar os inocentes.

CENTRO DE DETENÇÃO

Baía de Guantánamo, Cuba

ESTILO PONTOS

Fantasma	7.000
Assalto	1.000

#24



#25



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

DETONADO

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

SPLINTER CELL: BLACKLIST



PERSONAGENS

CHARLIE COLE

Charlie é o nerd do grupo. Especialista em tecnologia e um excelente hacker, Charlie foi para o Fourth Echelon a pedido de Fisher. Ele também cria novos gadgets.

CASO SEJA VISTO NA PRISÃO DE GUANTÁNAMO, TENHA CALMA E ENGANE O SOLDADO

»  Sam está "preso" em Guantánamo (26).

Como Briggs, leve-o até a sala de Nouri. Após o interrogatório, poupe ou elimine Nouri (27) de acordo com a abordagem escolhida para a missão.

Ainda com o uniforme de prisioneiro, faça seu caminho até encontrar seu equipamento. Caso seja visto por algum guarda, não se mexa: marque-o com **R2** e use **▲** para nocauteá-lo quando ele estiver próximo. Do lado de fora, escale o cano da plataforma onde está o primeiro sniper. Siga para encontrar o **DEAD DROP #8** (28). Volte e vá pela direita. Vire à esquerda e escale a pequena plataforma para chegar ao outro lado do muro. Desvie dos soldados para entrar na casa onde está seu equipamento. Siga furtivamente até o galpão. Apague a luz para atrair os guardas. Após sair, siga pela direita e se livre do cão (29).

Na nova área, suba as escadas e nocauteie o sniper (30). Desça e siga pela direita. Passe por baixo da casa e continue. Pule a grade e tome cuidado com o cachorro. Use o cano para alcançar o outro lado das instalações.

Evite o corredor à direita e siga por dentro das celas – isso é ótimo para entrar em coberturas e ficar oculto para os snipers. Próximo ao ponto do objetivo, corte o tecido para conseguir passar e deixe o acampamento. Para extrair



com Briggs no bote, siga pelo penhasco para concluir a fase.

PISTA AÉREA

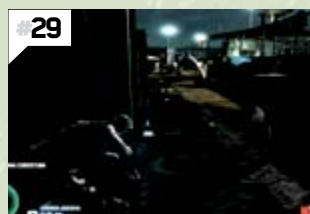
Província de Yucatán, México

ESTILO PONTOS

Fantasma	2.000
Pantera	2.000
Assalto	2.000

 Após descer no aeroporto (32), um dos primeiros inimigos que aparecem é o **ALVO IMPORTANTE #8**.

É preciso derrotar todos os soldados para a missão prosseguir. Se quiser se manter incógnito, tenha cautela. Os inimigos aparecem do fundo da fase, então se certifique de estar bem escondido e derrube-os por trás quando não estiverem muito próximos uns dos outros. Do avião, destrua os carros inimigos com o lança-mísseis.



COMBUSTÍVEL AMERICANO

Golfo do México

 Ao tentar entrar na missão, o avião **Paladin** começa a dar problema graças à invasão dos Engenheiros. Corra para buscar Kobin, que ajudará o copiloto.

Logo depois, vá para o compartimento de carga e despeje o helicóptero para diminuir o peso da aeronave. Para finalizar, corte a energia do **Paladin** e vá até a cabine.

TERMINAL DE GNL

Sabine Pass, Estados Unidos

ESTILO PONTOS

Fantasma	3.500
Pantera	3.000
Assalto	2.500

 Após obter informações com os **SEALS**, siga pela esquerda (33) e escale o cano amarelo para passar sem ser visto.

Na nova área, escale outro cano amarelo para adentrar a usina. Tome cuidado com os drones e avance pela esquerda para evitar os guardas. Derrube os operadores e hackeie o

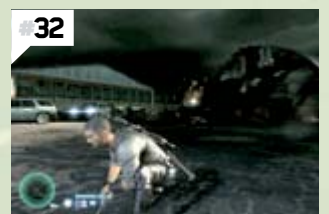


LAPTOP #8. Após contatar Grim, é necessário derrotar todos os hostis. Comece se pendurando para a plataforma e eliminando o primeiro. Na mesma área, está o **ALVO IMPORTANTE #9**. Derrote os outros inimigos do lugar com cautela – alguns são da infantaria armada.

Desça pela tirolesa e fale com o chefe dos bombeiros. O objetivo agora é chegar ao terminal para desativar o vírus. Escale para o nível mais alto e faça o caminho na direção anterior. Escale para chegar a uma plataforma isolada onde está o **DEAD DROP #9** (34). Volte e siga pelos destroços até chegar à sala de controle (35). Não há inimigos nessa área.

Após Charlie abrir a porta, desça pelo buraco. Inimigos de infantaria pesada aparecem. Entre no túnel de ventilação à esquerda e escale para o andar de cima. Quando os guardas se movimentarem, saia rapidamente e desça pela corda.

Persiga o líder dos Engenheiros. Dispare tiros





GÁS SONÍFERO OU TRIRROTOR?

Falar com Charlie no Paladin permite customizar o equipamento e comprar novos itens. Se você estiver atrás de uma abordagem furtiva, é essencial comprar um traje para tal. A nanofibra furtiva, por exemplo, possibilita andar com muito

mais velocidade sem ser detectado pelos inimigos. Quanto aos gadgets, conseguir a besta que lança dardos soníferos e elétricos é uma ótima pedida para nocautear inimigos sem matá-los. Caso você prefira o combate, dá para melhorar o manuseio das armas.



Existem vários caminhos possíveis. Sempre rola tentar outra abordagem

rápidos nos capangas que estão no caminho. No fim, escolha se quer poupar a vida do informante.

LOCAL F

Denver, Estados Unidos

ESTILO	PONTOS
Fantasma	4.000
Pantera	3.500
Assalto	2.000



Mantenha-se fora da visão dos snipers e entre no prédio. Desative a turbina com o computador e, do outro lado da sala, hackeie o LAPTOP #9. Saia pelo mesmo local que entrou e siga para a direita. Suba no prédio e elimine os três snipers. Siga o ponto do objetivo para entrar no bunker.

Ao melhor estilo "Missão Impossível", desvie dos lasers (36) até chegar ao túnel de ventilação. Espere o primeiro feixe passar e desça a escada vertical. Ande para o lado se pendurando e suba para a borda. Desça novamente e entre no túnel. Na nova sala



de lasers, ande pela borda para passar dois feixes e desça. Troque de lado e desça a escada. Seja rápido.

Siga pela direita e desça. Entre na parte abaixo do chão e saia pela porta logo depois. Avance por algumas salas até encontrar um inimigo que sai de um elevador. Derrube-o e suba pelas bordas. Faça seu caminho até o lado esquerdo da área, onde há uma corda para rapel. Continue para hackear o sistema e passe pelos lasers. Antes de descer outra corda, escale pelas beiradas até o outro lado da sala. Lá está o DEAD DROP #10 (37).

No nível do chão, chegue até a sala lateral. Derrube o inimigo e use-o para abrir a porta. O objetivo agora é implantar o vírus em três terminais. Comece seguindo para a direita para o terminal C.

Saia pela sala lateral e entre em outro túnel à direita. Siga para o terminal B. Espere a câmera se movimentar para conseguir entrar na sala e desativar a segurança. O terminal A fica próximo, na Sala de Imprensa. Ali também está o ALVO IMPORTANTE #10. Capture-o e desative a ventilação. Ative o último painel para receber ao comunicado de Grim.

Briggs é capturado, mas Sadiq sabe que ele possui uma escuta. Quando tiver a oportunidade, pegue o Secretário de Defesa e elimine-o.

De volta do controle de Sam Fisher, corra atrás de Sadiq após o vilão atirar em Briggs. Sem munição na pistola, é preciso se aproximar de Sadiq e agarrá-lo por trás. Com a pistola dele, mire e acerte-o. Depois, use a faca para golpeá-lo.



MISSÕES SECUNDÁRIAS



As missões extras são dadas pela tripulação do Paladin. As missões de Briggs são obrigatoriamente em modo cooperativo para dois jogadores (tela dividida ou online).

FORTE MARÍTIMO

Canal Inglês - Grim

ESTILO	PONTOS
Fantasma	6.000
Pantera	1.100



Nas missões de Grim é preciso se manter

incógnito - não há checkpoints. Escale pela beirada do pier (pelo lado esquerdo), até conseguir subir na plataforma e entrar na casa (38). À direita, elimine o inimigo e hackeie o roteador (ponto A). Em frente à porta que só pode ser aberta em modo cooperativo, há uma janela. Entre por ela e escale para cima para encontrar o DEAD DROP #11.

Saia pela porta que leva a uma sala com um avião exposto. Livre-se do cachorro e entre à direita. Vire à direita novamente para chegar ao local do LAPTOP #10 (39). Passe pelos lasers para hackeá-lo.

Na sala anterior, saia pela janela à esquerda para alcançar o ponto B e hackear o telefone. Se estiver tendo dificuldade em passar pelos lasers, pegue o corpo de um guarda e passe carregando-o. Saia pela janela do quarto e suba a escada para



DETONADO

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

SPLINTER CELL: BLACKLIST



PERSONAGENS

SARAH FISHER

Apesar de não aparecer de forma direta em *Blacklist*, é possível ligar do avião para a filha de Sam. Os dois trocam mensagens sobre como sentem a falta um do outro.

CADA TIPO DE MISSÃO EXTRA POSSUI UM ESTILO DIFERENTE, COMO ONDAS DE INIMIGOS OU COOPERATIVO

» o telhado. Sorrateiramente, siga para o ponto C. Hackeie a comunicação e derrube o sniper, o ALVO IMPORTANTE #11. Depois, volte ao início da fase.

PASSAGEM DA FRONTEIRA

Sharovsky, Chechênia - Grim

ESTILO PONTOS

Fantasma 6.000
Pantera 1.100



Siga pela direita, sem ser visto pela câmera, e entre na casa. Ative o arquivo e escale a parede ao lado (40) para encontrar o DEAD DROP #12. Saia em direção ao ponto B e tome cuidado para não pisar nas minas terrestres. Na nova área, entre no veículo para ativar o segundo arquivo.

Siga pela oficina e suba a escada vertical. Mate o guarda da infantaria pesada e carregue-o até a sala ao fundo no local (à esquerda da porta com lasers). Use-o para passar nos feixes e ative o último arquivo. Desça, elimine outro guarda e use-o para hackear o LAPTOP #11. Suba para o último andar e elimine o sniper

para facilitar a vida. Desça pela tirolesa e capture o ALVO IMPORTANTE #12. Tome cuidado com as minas terrestres e você estará de volta à área inicial.

CENTRAL DO HACKER

Pihlta, Estônia - Grim

ESTILO PONTOS

Fantasma 6.000
Pantera 1.100



Siga pela direita, tomando cuidado com as minas terrestres e entre no edifício. Use o cano no teto para passar pelos lasers. Suba as escadas e elimine o guarda. Use-o para passar por outros lasers. Aperte o botão que desativa os feixes. Use PEM nas câmeras para desativá-las temporariamente se for necessário. Na salinha, hackeie o computador do ponto C.

Desça pelo lado contrário ao que você entrou no edifício. Elimine mais um guarda e leve seu corpo (41) até o fundo, onde está o LAPTOP #12. Saia pela outra extremidade do prédio e passe pelos lasers escalando beiradas e desviando dos feixes. Hackeie o ponto A. Nessa parte



O Dead Drop está na mesma sala que o roteador. Passe pela janela e escale

#40



do edifício haverá um guarda de infantaria pesada que é o ALVO IMPORTANTE #13.

Suba as escadas. Antes de ir para o ponto B, suba para chegar a uma torre com lasers. Desça para subir por outra escada escapando dos feixes. Pegue o DEAD DROP #13 e volte para a sala anterior. Desative a câmera e use o guarda para passar pelos lasers. Desative o último sistema. Agora é só voltar, dê preferência por onde entrou para chegar ao ponto C.

FAZENDA DE ÓPIO

Faryab, Afeganistão - Kobin

ESTILO PONTOS

Fantasma 2.750
Pantera 2.200
Assalto 3.600



Aqui não há segredo: a ordem é matar todos os inimigos. São 15 na primeira área (42). Se você for visto, reforços aparecem. Contra o inimigo de escudo, na área mais elevada, se aproxime por trás. Próximo dele está o ALVO IMPORTANTE #14. O DEAD DROP #14 está no prédio central, no segundo andar.



A primeira parte da segunda área está repleta de minas terrestres. Suba pelo prédio à esquerda e vá eliminando os inimigos. Você encontrará a sala do LAPTOP #13 onde há guarda e câmeras. Destrua-as para poder hackear o computador. Por fim, elimine o restante dos inimigos para encerrar essa fase.

MERCADO DE PEIXE

Istambul, Turquia - Kobin

ESTILO PONTOS

Fantasma 2.750
Pantera 2.200
Assalto 3.600



Com exceção de apenas um inimigo de infantaria pesada, todos os outros inimigos da primeira área são comuns. O LAPTOP #14 pode ser encontrado ao lado direito do mercado.

Na área seguinte, avance até achar o ALVO IMPORTANTE #15 no centro de um pátio. Ele está protegido por snipers, então faça seu caminho até o barco. Derrote os inimigos ali e suba no topo da embarcação para encontrar o DEAD DROP #15 (43). Volte para o Alvo Importante e acabe com os guardas restantes. »

MINA DIAMANTE

Mibonde, Guiné Equatorial - Kobin

ESTILO PONTOS

Fantasma 2.500
Pantera 2.000
Assalto 3.500



Games a pronta entrega
com preços imbatíveis para você!

Acesse já! www.zigstore.com.br

ANTECIPE SUAS
COMPRAS PARA O
**DIA DAS
CRIANÇAS**

Basta digitar **ZIG-KIDS** no
campo cupom de desconto
na hora da compra para ter
FRETE GRÁTIS para
todo o Brasil!



CONFIRA OS DESTAQUES DO MÊS NA ZIG STORE!

Grand Theft Auto V

R\$ 162,50

Puppeteer

R\$ 162,50

Saints Row IV

R\$ 162,50

Payday 2

R\$ 162,50

UFC Undisputed 3

R\$ 75,98

Metal Gear Solid: The Legacy Collection

R\$ 150,80

Call of Duty Modern Warfare 3

CONFIRA NO SITE

Killzone: Mercenary

CONFIRA NO SITE

Imagens meramente ilustrativas. *Válido exclusivamente para games, a Zig Store não se responsabiliza por eventuais atrasos nas entregas por parte dos Correios. Titulos, 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.

DETONADO

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

SPLINTER CELL: BLACKLIST



PERSONAGENS

ESPIÃO

Os espões são os rivais dos mercenários no multiplayer. São rápidos e furtivos. Podem escalar canos, ver através das paredes e se camuflar por curto período.

» Avance pela direita e suba a escada para entrar no prédio. Ao fundo, encontre o LAPTOP #15 (44). Finalize com os inimigos do local para depois fazer a limpa nos que ficaram para trás.

Saia para o outro lado do edifício e desça pelas cordas para chegar à mina de diamantes. Vire na primeira porta à direita, após derrotar os inimigos, e desça a escada. Capture o ALVO IMPORTANTE #16 e elimine o infantaria pesada. Siga para a esquerda. A área possui inimigos e drones. Tome cuidado para não explodir os robôs e atrair reforços. O DEAD DROP #16 está na mesma salinha do operador. Só não deixe para matá-lo por último: isso fará a missão acabar antes de pegar o item.

EMBAIXADA PAQUISTÃO

Sanaa, Iêmen - Charlie

ESTILO	PONTOS
--------	--------

Fantasma	12.000
Pantera	11.000
Assalto	10.000

As missões de Charlie consistem em sobreviver a ondas de inimigos que ficam cada vez mais fortes. Nessa fase, há um LAPTOP #16 (45) no segundo andar da casa. Saia pela janela desse lugar e se pendure nas bordas para alcançar o DEAD DROP #17.

Para completar a missão, basta sobreviver a cinco ondas de inimigos. É possível ficar por mais ondas (são 20 no total) para ganhar mais dinheiro.

EMBAIXADA SUÍÇA

Amã, Jordânia - Charlie

ESTILO	PONTOS
--------	--------

Fantasma	12.000
Pantera	11.000
Assalto	10.000



Escale na pilastra próxima ao detector de metais para alcançar a área do DEAD DROP #18. O LAPTOP #17 está ao fundo da embaixada, em uma pequena sala com uma câmera. Lembre-se de que é preciso se manter incógnito até hackear o sistema ou ele é destruído automaticamente.

EMBAIXADA EGÍPCIA

Bratislava, Eslováquia - Charlie

ESTILO	PONTOS
--------	--------

Fantasma	12.000
Pantera	11.000
Assalto	10.000

Assim que começar a fase, siga para o fundo à esquerda e escale o cano verde até o fim. Caminhe pelas beiradas, passe a placa e entre na janela aberta. O DEAD DROP #19 está ali. O LAPTOP #18 está no prédio central, mas pegá-lo é um pouco mais complicado porque depende de um corpo inimigo para passar pelos lasers.

A melhor tática é ficar à espreita durante a primeira onda. Deixe apenas um inimigo vivo – para uma menor chance de ser visto – e entre na sala. O local ainda possui uma câmera que você deve destruir.

EMBAIXADA RUSSA

Kigali, Ruanda - Charlie

ESTILO	PONTOS
--------	--------

Fantasma	12.000
Pantera	11.000
Assalto	10.000

O LAPTOP #19 está bem próximo à entrada do prédio, em uma sala com lasers. Pegue um corpo de inimigo para passar ou encontre a escada que leva ao telhado e passe pelo buraco. Depois disso, desça pela tirolesa no telhado e entre no túnel de ventilação. Ali está escondido o DEAD DROP #20.

CONTRABANDISTAS

Distrito de Kargil,

Caxemira - Briggs

ESTILO	PONTOS
--------	--------

Fantasma	3.000
Pantera	3.000
Assalto	4.000

As missões de Briggs devem ser jogadas em co-op, seja local ou online. Comece escalando a montanha com a ajuda do companheiro e elimine os inimigos na primeira área. Avance até a ponte e coloque as bombas nos caminhões. Nesse local é possível encontrar o ALVO IMPORTANTE #17 (46). Siga para o vilarejo arrombando as portas em dupla com o parceiro e descendo pela tirolesa.

Avance pela esquerda e entre no prédio usando a janela. Hackeie o LAPTOP #20 (47). Suba para derrotar o sniper e verificar o ponto B. Desça e siga para o

ponto C. Elimine o cachorro e pegue o DEAD DROP #21 em cima da mesa. Suba as escadas – elimine outro sniper – e acesse os arquivos no ponto C.

Saia e vá para a esquerda, onde há uma entrada no chão. Desça e acesse o computador no ponto A. Sam e Briggs devem seguir para a extração. Enquanto um comanda o foguete e mata os snipers, o outro deve avançar por dentro dos edifícios. Depois é hora de inverter os papéis. Quando os dois jogadores chegarem ao ponto de saída, a fase termina.

FÁBRICA DE MÍSSEIS

Bangalore, Índia - Briggs

ESTILO	PONTOS
--------	--------

Fantasma	4.000
Pantera	3.000
Assalto	2.000

Essa é uma missão furtiva. Faça o caminho por trás da casa e arrombe a porta com o companheiro. Na área seguinte, espere um caminhão passar e siga pela direita nocauteando inimigos com dardos soníferos ou similar. Pegue o DEAD DROP #22 (48) na caçamba do caminhão estacionado. Siga pelo interior da casa para chegar à porta da garagem e entre.

Derrube os dois inimigos e destrua a câmera para chegar à subestação. Dois pontos serão marcados no mapa e os interruptores devem ser puxados um por cada jogador. Destrua as câmeras e drones para não ser visto. Os inimigos aparecem para verificar o motivo do blecaute, então seja rápido para sair pelo portão. Atravesse o campo minado e entre na fábrica.

O objetivo agora é proteger a ogiva nuclear e isso exige neutralizar (ou matar) os agentes da Voron. À esquerda





MODOS DE COMBATE

Existem cinco modos diferentes em Espiões vs. Mercenários. O primeiro é o "Clássico", com 2 vs. 2, cenários escuros e personagens com habilidades específicas. O "Blacklist" eleva o jogo para 4 vs. 4 e abre o leque de possibilidades.

"Extração" e "Controle de Uplink" são variações no mesmo estilo, com partidas de ida e volta. Por fim fica o mata-mata, em que cada jogador escolhe seu estilo preferido de personagem. É o único lugar onde é possível lutar espies vs. espies e mercs vs. mercs.



está o **LAPTOP #21**. Ative o guindaste. Feche a caixa do míssil usando o painel. Mate os inimigos e ative os painéis, um para cada jogador. Na última rodada, um dos guardas é o **ALVO IMPORTANTE #18**. Avance até o míssil para sair. É preciso correr para escapar porque as portas fecham.

ESTAÇÃO VORON

Chittagong, Bangladesh - Briggs

ESTILO PONTOS

Fantasma 4.000

Pantera 6.000

Assalto 6.000



Escale as bordas para chegar à área do objetivo.

Derrote todos os inimigos do lugar.

Tome cuidado, pois existem muitos de infantaria armada e escudos, sendo um deles o **ALVO IMPORTANTE #19**.

Logo que chegar à nova área, suba o cano à esquerda para pegar o **DEAD DROP #23**. Entre na propriedade pulando o muro e escale as bordas e canos para chegar ao telhado. Já dentro do prédio, há diversos drones e câmeras. Faça o caminho por fora do corredor central para chegar às escadas. Elimine os guardas do corredor com uma



granada de gás sonífero e destrua a câmera. Entre na primeira sala à esquerda para encontrar o **LAPTOP #22 (49)**. Siga pelas coberturas para se livrar dos snipers. Após descer as escadas, há inimigos mais fortes.

Abuse do gás sonífero e prossiga com cautela. Destrua a câmera e tente entrar na porta trancada. Grim fala que não é possível. Passe pela porta lateral e coloque o C4 na parede. Na sala segura, imobilize os reféns e coloque o laser de reconhecimento facial (**50**) no centro do rosto (o feixe fica verde). Se estiver jogando como Sam, acerte um tiro no rosto do inimigo que pegou Briggs de refém.

CIDADE ABANDONADA

Koltsovo, Rússia - Briggs

ESTILO PONTOS

Fantasma 2.000



Pantera 6.000
Assalto 6.000



Desça a tirolesa e derrote os snipers. Após matar os

que estão no centro, siga pela borda externa do prédio à direita. Depois mude o lado e elimine o restante. Faça o rapel tentando não alertar os guardas enquanto desce. Na área seguinte, há inimigos fortemente armados, enquanto prefira os nocautes mano a mano. Se o combate começar, a situação pode ficar difícil com tantos inimigos.

Após derrotá-los, abra a porta para a escadaria. Suba no cano à esquerda para pegar o **DEAD DROP #24**. Depois, desça para localizar os geradores. Na área também está o **ALVO IMPORTANTE #20** - capture-o por trás devido à armadura que ele possui. Corte a força e abra a porta. Corra para fugir da



destruição dos mísseis e entre na ala psiquiátrica.

O novo local também possui inimigos que só podem ser derrubados com nocaute por trás ou com tiros na cabeça (que removam seu capacete). Avance com cautela para chegar ao laboratório. Destrua a câmera e avance rapidamente para a sala do objetivo, pois é o mesmo lugar onde o **LAPTOP #23** pode ser encontrado. Para abrir a porta, é necessário hackear os quatro computadores enquanto ondas de inimigos aparecem. Após entrar nos quatro sistemas, limpe a sala e passe pela porta.

Pegue o corpo do paciente e vá para a área de extração. Enquanto um carrega o sujeito, outro derrota os inimigos. Após a explosão, mate o restante dos guardas para escapar. ➤

DETONADO

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

SPLINTER CELL: BLACKLIST



PERSONAGENS

MERCENÁRIOS

Rivais dos espíões, são o estilo mais tradicional de soldado. Não possuem tanta mobilidade, apenas um radar para achar os adversários. Usam armas pesadas e coletes.

Perito em diversas habilidades, Sam Fisher faz rapel para descer paredes



TROFÉUS

Splinter Cell: Blacklist exige paciência para conseguir alguns troféus furtivos

HISTÓRIA

Asset Retrieval Complete a missão Casa-Forte.

Ambush Escaped Complete a missão Fortificação Rebelde.

American Consumption Prevented Complete a missão Consumo Americano.

Terrorist Factor Turned Complete a missão Propriedade Privada.

Tracker Placed Complete a missão Moinho Abandonado.

Iranian Intel Complete a missão QG: Missões Especiais

American Freedom Complete a missão Pátio Ferroviário.

Hostages Secured Na missão Pátio Ferroviário, salve os reféns. No último vagão do trem, derrube os inimigos sem acertar os

inocentes. A granada de gás sonífero é o mais recomendado.

Infiltration/Interrogation Complete a missão Centro de Detenção.

Paladin Restored Sobreviva ao ataque no Paladin (complete a missão Combustível Americano).

American Fuel Engaged Complete a missão Terminal de GNL.

Hunter Operator Complete as missões de Andriy Koblin.

Infiltration Operator Complete todas as missões de Anna Grímsdóttir.

Extraction Operator Complete todas as missões de Charlie Cole.

Combined Operator Complete todas as missões co-op de Isaac Briggs.

Lead Interrogator Vença a missão co-op Estação Voron.

4th Echelon Status Confirmed Termine a campanha single-player (missão Local F).

BOA PARTE DOS TROFÉUS DE BLACKLIST É CONSEGUIDA JOGANDO NATURALMENTE

4th Echelon Commendation Termine a campanha single-player na dificuldade Realista.

4th Echelon Officer Termine a campanha single-player na dificuldade Perfeccionista.

COLETÁVEIS E UPGRADES

HVTs Secured Capture os 20 Alvos Importantes do jogo.

Intel Acquired Pegue todos os 24 Dead Drop do jogo.

Data Security Hackeie os 23 Laptops do jogo.

Upgraded Gear Accessed Compre os upgrades de uma arma.

C&C Optimized Compre todos os upgrades para o Paladin.

Terminar as missões no nível normal já gera dinheiro o suficiente para isso.

COMBATE

Tactical Style: Ghost Torne-se especialista no estilo Fantasma em sete missões.

Tactical Style: Panther Torne-se especialista no estilo Pantera em sete missões.

Tactical Style: Assault Torne-se especialista no estilo Assalto em sete missões.

Evidence Concealed Esconda cinco corpos em contêineres. Os objetos existem espalhados por diversas fases.

No Kill Option Engaged Complete a campanha single-player sem matar ninguém como Sam Fischer.

Distraction Tactician Atraia um inimigo (usando SELECT) e nocauteie-o furtivamente quando ele estiver investigando.

Tri-Rotor Functionality Com o aviãozinho trirrator, desabilite um sistema de segurança (como uma câmera).



SPLINTER CELL

Sam Fisher é o protagonista de *Splinter Cell* desde 2002, quando a série começou no PlayStation 2. De lá para cá, a franquia já soma sete jogos, incluindo *Conviction*, não lançado para PlayStation. A partir de 2004, também

foram lançados livros de *Splinter Cell*. O mais recente é deste ano, chamado *Tom Clancy's Splinter Cell Blacklist: Aftermath*, e se passa após os eventos do jogo. A Ubisoft também já mostrou a intenção de transformar a série em filme. Sam Fisher seria feito por Tom Hardy.

Enhanced Lethality

Demonstrated Usando marcar e executar, derrube seis inimigos em menos de 14 segundos. Faça durante uma das missões de Charlie, nas primeiras ondas de inimigos fracos. Mate três com o executar, nocauteie um furtivamente para preencher a barra e mate mais três.

Hostile Shield Secured

Após derrubar um inimigo com escudo em um nocaute por trás, pegue o escudo.

Mission Footprint Zero

Complete uma missão do single-player sem ser detectado.

Combined Op Successful

Complete uma missão co-op com um companheiro.

Elite Killing Team

Durante uma missão co-op, derrube um inimigo com capacete usando executar. Os dois jogadores devem usar a mecânica ao mesmo tempo.

OUTROS

ShadowNet Online Fale com Briggs no Paladin para acessar o sistema e verificar desafios.

Officer of the Day

Complete um Desafio Diário. Acesse o ShadowNet para ver a tarefa que precisa ser cumprida. Existem desafios de equipamento, de ações furtivas e eliminações.

MULTIPLAYER

Seven Day Duty Shift

Complete um Desafio Semanal no multiplayer.

OS TROFÉUS DO MULTIPLAYER ESPIÕES VS. MERCENÁRIOS SÃO MAIS FÁCEIS E BEM DIVERTIDOS DE CONSEGUIR

Support Ops

Consiga 10 assistências de objetivo em Espiões vs. Mercenários.

Lethal Versatility

Vença uma partida de cada modo em Espiões vs. Mercenários.

Firearm Accessed

Destrua uma metralhadora leve para o Mercenário. Pode ser a U100 ou a MG4. Use um espaço de loadout.

Personal Kit

Destrua um espaço de loadout para um Espião ou Mercenário. É preciso gastar um token, recebido a partir do nível 5.

Trusted Agent

Atinja o ranking 10 em Espiões vs. Mercenários.

Rated Hacker

Hackeie um terminal nos modos EvM Blacklist ou EvM Clássico. É preciso estar jogando como Espião e o hackeamento precisa ter sucesso.

Rated Intel Courier

Capture a informação em uma partida de Extração.

Rated Agressor

Capture um ponto de controle em uma partida de Controle de Uplink.



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



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

A melhor biblioteca de



Almanaque Detonados
PES 2013
R\$ 14,90



Almanaque Detonados
Resident Evil 6
R\$ 14,90



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

Revista PlayStation

De: R\$ 10,90 Por: R\$ 7,90*



Edição 179



Edição 178



Edição 177



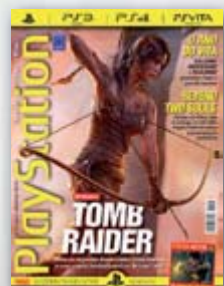
Edição 176



Edição 175



Edição 174



Edição 173



Edição 172

Compre pelo telefone (11) 3038 - 5050 (SP) ou 0800 8888 508

Revista Mundo dos Super-Heróis

De: R\$ 10,⁹⁰ Por: R\$ 7,⁹⁰*



Edição 45



Edição 44



Edição 43



Edição 42



Edição 41



Edição 40



Edição 39



Edição 38

Revista OLD!GAMER

De: R\$ 10,⁹⁰ Por: R\$ 7,⁹⁰*



Edição 16



Edição 15



Edição 14



Edição 13



Edição 12



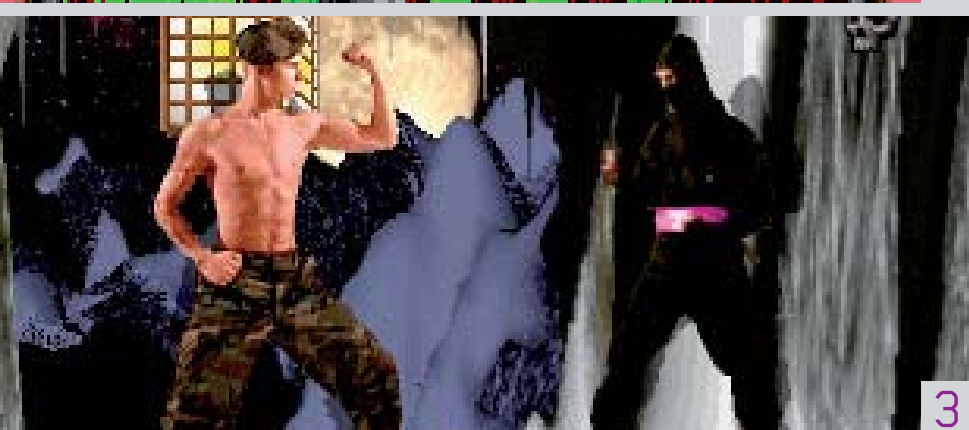
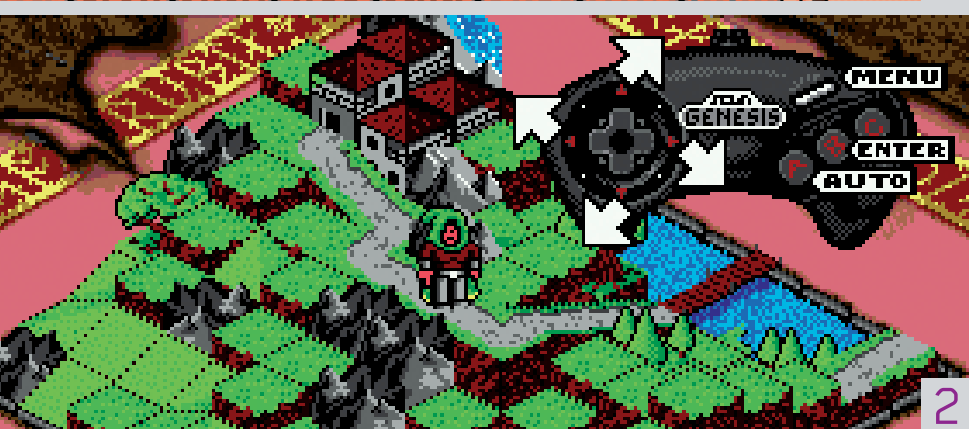
Edição 11



Edição 10



Edição 9



EMPRESAS

NAUGHTY DOG

LOGO • ACHO QUE PODEMOS TRADUZIR NAUGHTY DOG COMO "CACHORRÃO"...

NAUGHTY DOG

Uma história que passou pelo infame *Way of the Warrior* até chegar aos inacreditáveis *Uncharted* e *The Last of Us*

HISTÓRICO

1. Keef the Thief

O jogo de estreia da Naughty Dog, para Apple IIGS, em 1989

2. Rings of Power

RPG isométrico para Mega Drive, de 1991

3. Way of the Warrior

Inspirado no sangrento *Mortal Kombat*, lançado para 3DO em 1995

4. Crash Team Racing

O último lançamento da empresa para o PSOne, em 1999

5. Jak & Daxter

A primeira franquia do estúdio após ser adquirida pela Sony

6. Uncharted

Nathan estreou em 2007 no PS3 e é a maior franquia do estúdio

7. The Last of Us

Sem medo de arriscar em uma nova fórmula, a Naughty Dog criou o melhor jogo de 2013

A Naughty Dog que você conhece existe desde 1989, só que o estúdio nasceu com outro nome: Jam Software. No início, eram só dois jovens norte-americanos, Jason Rubin e Andy Gavin, que passaram três anos fazendo jogos para computadores, até rebatizarem o estúdio para Naughty Dog.

O novo estúdio entrou em falência já com o seu segundo jogo, *Rings of Power*, um RPG de visão isométrica lançado para Mega Drive e publicado, veja só, pela Electronic Arts. A dupla não desistiu e criou *Way of the Warrior* (3DO) – um jogo de luta inspirado em *Mortal Kombat* e que costuma figurar nas listas de piores jogos dos videogames. A dupla apresentou o game para Mark Cerny, que estava trabalhando com a Universal Studios. Cerny é mesmo um visionário, pois ele viu algum mérito em *Way of the Warrior* e, além de querer publicá-lo, fechou um contrato para a Naughty Dog produzir três jogos junto com ele. Aí nasceu *Crash Bandicoot*, para PlayStation.

ABRAÇANDO O SUCESSO

Desde então, a empresa não saiu mais das asas do PlayStation. A série *Crash Bandicoot* foi um dos maiores sucessos do primeiro PlayStation. Os três jogos estão entre os doze mais vendidos do sistema e foram os primeiros ocidentais de console a ganhar prêmios no Japão. Apesar de ter sido feito em parceria com a Sony Computer Entertainment e Crash ter virado o mascote do PlayStation, a Naughty Dog ainda era um estúdio

independente, trabalhando sob contrato para a Universal. Isso mudou na era PlayStation 2: a Sony adquiriu o estúdio em 2001 e aí nasceu a franquia *Jak & Daxter*. Assim como *Crash*, foram três jogos e mais um de kart – embora Jak tenha um clima mais maduro que o mascote anterior. Em 2004, Jason Rubin e Andy Gavin deixaram a empresa para buscar outros objetivos.

Se Crash era infantil e Jak era meio rebelde adolescente, o próximo projeto era a fase adulta do estúdio. *Uncharted: Drake's Fortune* foi a entrada do estúdio no reino das superproduções, com temas populares e uma história que entraria em qualquer filme de aventura do verão. O status de um dos estúdios de maior gabarito da indústria chegou com *Uncharted 2: Among Thieves*, que ganhou inúmeros prêmios como melhor jogo do ano e sempre figura nas listas de melhores jogos do PS3. O sucesso de crítica foi tão grande que alguns participantes ganharam destaque na carona do jogo, como a roteirista e diretora Amy Hennig e o ator/dublador Nolan North.

O trabalho impressionante de captura de movimentos e atuação da Naughty Dog em *Uncharted* virou referência para a indústria, e pouquíssimos estúdios conseguem replicar a qualidade de animações da franquia de Nathan Drake. E como manda a tradição, ao completar mais uma trilogia, em 2013 foi a hora de um jogo novo: *The Last of Us*, nosso jogo favorito de 2013 até agora. Sabe-se lá o que eles vão fazer com o PlayStation 4, mas a Sony confirmou que eles estão trabalhando em um projeto não anunciado. Seja o que for, sabemos que fará sucesso. ■

NÚMEROS DA NAUGHTY DOG

200

Número de prêmios de "Jogo do Ano" conquistados por *Uncharted 2* mundo afora – é um pouco mais que isso

17

Milhões de unidades vendidas da série *Uncharted*, um sucesso do PS3

1

milhão. Todos os jogos da Naughty Dog venderam pelo menos isso desde o início de sua história com a Sony



FICHA

DISTRIBUIDORA
CAPCOM

PRODUTORA CAPCOM

LANÇAMENTO 1998

CONSOLE PS1

COMPRE AGORA
NA PSN R\$12,99

Leon Kennedy e
Claire Redfield,
exibem o ápice
absoluto da moda
apocalíptica



GILSONMAR
LIVRAMENTO

Maldito Mr.X!

Fenômeno de uma época, *Resident Evil 2* atendeu às expectativas dos fãs por uma sequência, expandiu o universo da franquia e ainda entrou para o hall dos grandes clássicos



Resident Evil 2

Quem acompanhou o PlayStation desde o início participou de alguns fenômenos inesquecíveis. Um deles foi o lançamento do primeiro *Resident Evil*, em setembro de 1996. O impacto do jogo foi tão forte que não importava se você gostava ou não do gênero (o tal "Survival Horror"): todos os jogadores estavam jogando ou falando a respeito. Esse sucesso era tamanho que o jogo ganhou duas versões: *Director's Cut* (com inimigos e itens em lugares diferentes) e *Dual Shock Version* (que usava a função de vibrar do Dual Shock). Diferente de hoje em dia, não era comum o mesmo jogo ser lançado só com melhorias ou modificações. A esperada sequência só foi lançada no ocidente no começo de 1998.

Resident Evil 2 foi uma evolução agressiva comparado ao primeiro, por isso é um dos episódios clássicos mais queridos e lembrados pelos fãs. O jogo vinha em dois discos para contar as histórias de Leon S. Kennedy e de Claire Redfield, os novos protagonistas. No primeiro jogo, Chris e Jill tinham jornadas próprias, nas quais a trama de um anulava a do outro. Já *RE2* usou o sistema de cenários para que a trama fosse coesa para ambos

RE2 APRESENTOU RACCOON CITY, O APOCALIPSE ZUMBI E NOVOS PERSONAGENS

os personagens. A jornada de Claire servia de complemento para a de Leon e vice-versa.

Cada disco trazia o cenário A de um herói e o B do outro, e a coisa se invertia no outro disco. Dessa forma, ao jogar com a Claire, por exemplo, o save pós-crédito abria o cenário B de Leon; e aí o policial podia acompanhar essa mesma história sob outro ponto de vista, com acontecimentos inéditos, novos inimigos e até seguir por caminhos diferentes rumo a um desfecho diferente do cenário A.

O MEDO IMPERA

Quem não tremeu na base quando enfrentou pela primeira vez um Licker (maldito bicho linguarudo e de garras afiadas) ou derrubou o controle no chão quando o gigante Mr.X atravessou a parede para pegá-lo de surpresa?

Todos os jogadores foram vítimas dos sustos, mesmo conhecendo as fórmulas da série.

O jogo deixou de lado os vídeos live actions com atores e adotou cenas em CG, algo que trouxe mais liberdade criativa para cenas impactantes e tornou o clima de tensão mais envolvente. Vagar pelas ruas de Raccoon City foi outro ponto forte, embora a maior parte do tempo resumia-se ao confinamento dentro da RPD (delegacia) e no subterrâneo. A proposta do episódio anterior havia despertado a fome de sair da mansão na floresta e explorar Raccoon City. Com *RE2*, essa necessidade de saber o que aconteceu na cidade só aumentou.

Um dos maiores destaques, sem dúvida, é a trilha sonora. Particularmente acho a melhor da franquia, pois todas as músicas são bem impactantes. As faixas Fearful is no Word for It e Maximize Your Survival Instinct são incrivelmente arrepiantes.

Outra atração bacana era controlar, mesmo que por pouco tempo, as coadjuvantes Ada Wong e Sherry Birkin, o que tornou a jornada ainda mais envolvente e redondinha. Houve até atrações mais ousadas nessa linha, como a missão secreta The 4th Survivor. Aqui era permitido controlar o agente HUNK na busca do G-virus ou o hilário To-Fu, um palito de soja armado apenas com uma faca e que tinha de sobreviver por um caminho infernal cheio de zumbis famintos (provavelmente vegetarianos).

Resident Evil 2 foi o jogo da série que mais joguei. Para sua época, ele criou uma atmosfera incrível de apocalipse zumbi e trazia bastante conteúdo, além de segredos bacanas, como a foto de Rebecca Chambers e o piloto Brad Vickers transformado em zumbi. Ainda que hoje em dia seja um jogo bastante datado, é visto com bons olhos e traz consigo ótimas memórias e nostalgia.

OS MELHORES MOMENTOS



PONTO DE VISTA

Com Leon ou Claire, no cenário A ou B, as diferenças instigavam a jogar para ver coisas diferentes, como o senhor Kendo sendo devorado na loja.



O MR. X CHEGOU

No cenário B, uma cápsula gigante cai na delegacia e você ganha um problema de dois metros, de sobretudo verde, careca e implacável.



THE 4TH SURVIVOR

Foi uma sacada genial jogar com HUNK e continuar a missão que começou errado. E a paródia de jogar com um tofu foi bem surpreendente.



BRAD, É VOCÊ?

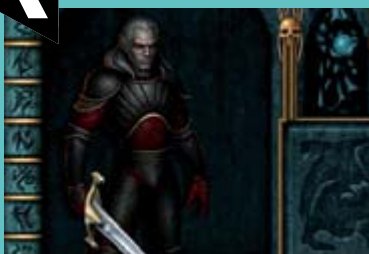
No cenário A, era só jogar na dificuldade Normal e avançar até o RPD sem pegar itens para ver o piloto Brad Vickers (*RE1*) na forma de zumbi.

SEGUNDA OPINIÃO MUITO DIGNO



Sempre achei engraçado aquele distrito policial cheio de passagens secretas.

Mas, além dos personagens, foram os monstros, como a cena do Licker, a chegada de Mr. X e Birkin destruindo o bondinho que me fizeram respeitar *RE2* como um jogo à altura do seu antecessor. **Douglas Pereira**



PLATAFORMA PSONE LANÇAMENTO NOVEMBRO DE 1996 PRODUTORA SILICÓN / CRYSTAL DYNAMICS

Velhos Finais

Humanos e vampiros no mundo de *Blood Omen: Legacy of Kain*

O reino de Nosgoth abriga os Nove Pilares (Mente, Conflito, Dimensão, Natureza, Equilíbrio, Energia, Tempo, Estado e Morte) que definem os fundamentos da vida e o equilíbrio do mundo.

A milenar guerra entre a irmandade de Sarafan, guardiões dos pilares, e os vampiros, liderado por Vorador, altera o equilíbrio. Alguns guardiões morrem, outros são corrompidos. Kain, filho de nobres, é assassinado. Ele faz um pacto para voltar à vida, amaldiçoado como um vampiro, e vingar-se. Manipulado, ele mata os guardiões corrompidos e torna-se o sucessor. Porém, como último vampiro, ele teria de escolher entre se sacrificar e restaurar o mundo, ou destruir os pilares e manter a linhagem dos vampiros. Kain torna-se o senhor de Nosgoth, rejeitando o sacrifício. Essa escolha custou muito alto para a humanidade.

Que jogo é esse?



DICA O protagonista precisa de sangue humano, mas não é vampiro. O jogo foi publicado pela Sony no Japão e pela Eidos no ocidente.

Envie seu chute para @probr. Você não ganha nada, mas prova que manja de games. Resposta na próxima edição

RESPOSTA #179: Rapid Reload (Gunners Heaven no Japão)



CÁPSULA DO TEMPO PLAYSTATION

Voltamos ao passado, em 1998, para rever a revista **PlayStation #1**, com o detonado de *Resident Evil 2*



Em dezembro de 1998, a Editora Europa lançava a primeira edição da *D&T para PlayStation*. E começou bem com uma promoção valendo um Play 1 e quinze jogos. Foi uma edição abarrotada de prévias de jogos, os primeiros indícios sobre o Play 2 e trocentas dicas e truques. Já havia um detonado de *Resident Evil 2* com mapa. Entre os reviews, estavam os primeiros jogos que iniciariam duas grandes franquias: *Grand Theft Auto* e *Gran Turismo*.



Acima *Gran Turismo* sempre foi exigente. Obter as licenças no modo Simulation despertava amor e ódio nos jogadores

Esquerda Antigamente os jogos no arcade eram melhores que a versão videogame, até *Tekken 3* do Play 1 mudar tudo

QUEM MANJA DE JOGO DE TIRO, JOGA.

COM MUITAS MODALIDADES,
ASSAULT FIRE É TUDO O QUE
VOCÊ PROCURA NUM FPS:
UM JOGO DE TIRO COMPLETO,
ÁGIL E DIVERTIDO PARA QUEM
BUSCA AÇÃO DESENFREADA.



ESSE JOGO SIM É F*D@.

ACESSE ASSAULTFIRE.COM.BR
E JOGUE DE GRAÇA

VERIFIQUE A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

Tencent 腾讯

Level Up!

© 2013, LEVEL UP! INTERACTIVE S.A. ALL RIGHTS RESERVED. © 2013 TENCENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.

OS MAIORES ENTRE OS MELHORES, SEGUNDO A PRO-BR

HALL DA FAMA PSN

1



THE WALKING DEAD

Este é o jogo que redefiniu a importância dos títulos lançados via download e das histórias contadas por episódios nos videogames. A jornada de Lee e Clementine em um mundo tomado por zumbis é emocionante, tensa e surpreendente, capaz de mudar os seus detalhes conforme as ações do jogador. É mais sobre assistir do que jogar, e não ficamos nem um pouco incomodados com isso.



2



JOURNEY

Dos mesmos criadores de *Flower*, *Journey* é especial. Uma jornada emocionante que levou vários prêmios de "jogo do ano" contra games 30 vezes maiores.

5



PAC-MAN C.E. DX

DX tem uma excelente trilha sonora, modos de jogo que desafiam a ideia de um *Pac-Man* e a chance de comer dezenas de fantasmas de uma vez. É incrível.

8



BRAID

Se houve um jogo que colocou os holofotes na comunidade indie, foi *Braid*. Os quebra-cabeças de derreter o cérebro são geniais, e o final... ah, aquele final.

11



TRINE 2

Provavelmente o jogo mais bonito da PSN, *Trine 2* oferece aventura com ótimos puzzles e uma liberdade de interação enorme, para até três jogadores.

12



BIONIC COMMANDO R.

Um sidescroller incrível. O mais estranho é que *Rearmed* é tão parecido com o jogo original que percebemos como o game de NES estava a frente de seu tempo.

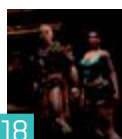
15



STACKING

O humor da Double Fine aparece com força total em um mundo de bonecos russos. Piadas de peido e uma premissa séria se juntam para formar um game muito diferente.

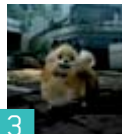
18



LARA CROFT & THE GUARDIAN OF LIGHT

Não tem *Tomb Raider* no nome, mas é uma das melhores versões que a série já teve, especialmente jogando no modo cooperativo.

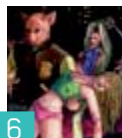
3



TOKYO JUNGLE

Controlar animais por uma Tóquio destruída e aprender a lei da selva é uma das melhores ideias da PSN. É sempre divertido, seja controlando um Lulu da Pomerânia ou uma onça.

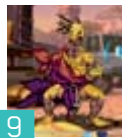
6



HOTLINE MIAMI

Violento, com uma das melhores trilhas sonoras da geração e sempre imprevisível, é um jogo muito original, e fica bom especialmente na tela do Vita.

9



STREET FIGHTER III: 3RD STRIKE ONLINE EDITION

Entre os relançamentos da Capcom este é o melhor e acrescenta um modo online para um jogo de luta que não merece ser esquecido.

4



WIPEOUT HD FURY

Deixando o saudosismo de *XL* de lado, este é o melhor jogo da série. Gráficos lindos, alto desafio e ótimas pistas o mantêm como um dos melhores da PSN.

7



RENEGADE OPS

Trazendo um pouquinho da sensação de *Jungle Strike* de volta, *Renegade Ops* diverte por dezenas de horas com o controle de veículos de guerra.

10



DIVEKICK

Divekick consegue ser um jogo de luta extremamente competitivo usando apenas dois botões, sendo que muitos não conseguem isso nem com seis botões.

GUACAMELEE!

FELIPE AZEVEDO, EDITOR DO PLAYSTATION BLOG, ELEGE O SEU FAVORITO
Poucos jogos continuam no meu Vita depois de terminados, e *Guacamelee!* é um deles. Apesar da história ser curta, a vontade de superar todos os desafios me impede de deletar o jogo do cartão de memória. Além disso, a localização é tão boa e as piadas tão hilárias que eu não me canso de reler alguns diálogos.



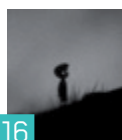
13



PIXELJUNK SHOOTER

O melhor jogo da série *PixelJunk* é o de navinha, brincando com água e fogo com um estilo de arte legal. A sequência exagerou, mas esse primeiro está no ponto ideal.

16



LIMBO

Entre os jogos 2D com enigmas, *Limbo* se destaca com estilo visual marcante, um clima sombrio e ideias que fazem o gameplay simples em algo recompensador.

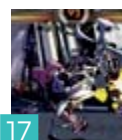
14



COSTUME QUEST

Um RPG com batalhas à moda antiga, que se passa durante a noite de halloween, com humor bem engraçadinho e sem exigir muito do jogador.

17



SKULLGIRLS

Skullgirls é um bravo guerreiro no meio de tantas franquias de luta famosas. O visual é lindo e o jogo é uma boa porta de entrada para o mundo das lutinhas.

20



SUPER STARDUST HD

Inaugurou a PSN com visuais excelentes (e é bonito até hoje) e com mais explosões do que alguém podia contar. Sempre é lembrado como primeiro clássico da PSN.

O MÊS MAIS AGUARDADO DO ANO CHEGOU

Grand Theft Auto V

LINHA GEEK

PS3 SLIM

ACESSÓRIOS

NOVIDADES

**VENHA NOS VISITAR NO NOVO SHOPPING CIDADE SOROCABA
AVENIDA ITAVUVU, 3365 | PISO L3 | LOJA 3027**



GASTE MENOS dinheiro
e compre **MAIS GAMES**
Não acredita?

www.gamertop.net

 /GamerTop

 (11) 3862-3319

**CLIENTE DA REVISTA
PLAYSTATION GANHA DESCONTO**

**PARA JOGOS
SEMINOVOS 15%**

**PARA JOGOS
NOVOS 5%**

**APRESENTE ESTE VOUCHER
EM NOSSA LOJA ATÉ 30/09/13**

Instalação de disco rígido

Chega de apagar jogos e instalações por culpa do seu HDD velho

DOCTOR PLAYSTATION

O médico do nosso console resolve os seus problemas técnicos com ciência



O PROBLEMA

A tecnologia fez grandes avanços e criou discos rígidos grandes o bastante para fazer um backup do seu cérebro. Agora você pode encaixar um incrível drive de 2,5 polegadas com 1TB no seu PS3 para nunca mais precisar apagar instalações. Nunca mais!!!

PRÓXIMO EPISÓDIO

Combata a corrupção de um modo diferente dos super-heróis: corrigindo arquivos corrompidos.



1

PASSO 1
Livre-se do seu HDD velho e sujo



Todos os modelos do PS3 têm uma portinha lateral que leva diretamente ao HDD, menos o Super Slim. Nesse caso, é preciso localizar a lateral sem o logo do PlayStation (é o lado direito do aparelho, com o "PS3" virado para você). Coloque o dedo sobre essa plaquinha lateral do console e deslize-a para frente (não tente puxar para cima como se fosse uma tampa) – isso com o console de pé e o logo "PS3" para a esquerda. Se a placa não sair suavemente, você pode enfiar uma tampa de caneta ou uma chave de fenda para forçar (com delicadeza) a placa para fora.

Parabéns, você acabou de descobrir o esconderijo do seu disco rígido. Um parafuso azul prende-o ao console, remova-o com uma chave Philips e deixe o parafuso em um lugar seguro. Ao tirá-lo dali, a tirania do seu velho HDD está acabando.

2

PASSO 2
Instale o seu novo monstro de 1TB



Os parafusos que prendem o drive original só podem ter sido apertados pelo Arnold Schwarzenegger e revisados pelo The Rock, então pode ser uma boa ideia usar uma chave elétrica para removê-los e poupar suor e palavras. Se for tentar tirar na raça, evite ao máximo espanar os parafusos, o que é muito comum de acontecer quando se aplica muita força em algo que não devia ser tão firme assim. Precisava disso, Arnold?

Passando por essa fase, só resta colocar o novo drive no seu berço. Lembre-se: drives de 2,5 polegadas (drives de notebook) são os modelos certos para usar no PS3. Os de 3,5 (convencionais de PC) são grandes demais. Com o nosso garoto de 1TB seguro no berço, coloque-o no seu PS3 e aperte o parafuso azul de volta. Espero que você se lembre de onde o guardou...

3

PASSO 3
Transfira os dados para o seu novo HDD



Essa é a parte onde toda a atividade viril e braçal dá lugar à broxante transferência de todos os seus saves e affins. Presumimos que você não quer perder muitos dados que estão no HDD que acabou de tirar, certo? Bem, para instalá-los no HDD novo, você vai precisar colocá-lo em um daqueles cases de HD externo, sabe? Eles não são caros. Aplique o seu HDD velho no case, plugue na entrada USB do console, ache o dispositivo na XMB e aperte **▲** para entrar no menu de cópia e enviar o conteúdo para o seu disco rígido novo.

Se você tiver acesso a outro PS3 Slim ou Super Slim, tudo é mais fácil: coloque o drive velho no PS3 emprestado, conecte os dois consoles por meio de um cabo de rede e, no console com o HDD novo, vá em Configurações > Configurações do Sistema > Transferência de dados. Pronto!

VEREDITO FINAL

Exceto por alguns parafusos chatos, trocar seu HDD é muito simples. O mais demorado é passar os dados do drive velho para sua nova máquina de capacidade infinita, já que é preciso um case de HDD externo ou outro console.





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



PS4 PRIMEIRO AQUI!



BATMAN ARKHAM ORIGINS

ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG

BATTLEFIELD 4

FIFA 14

CONSOLE SOCCER 2014

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

R\$ 39,99
CONFIRA EM NOSSO SITE!

VEJA NOSSAS PROMOÇÕES
Pré venda dos melhores jogos por:

R\$ 139,99

Acesse já: www.iguanamall.com.br

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



Mario Games

Video games e acessórios em geral

Venda atacado e varejo
☎ (11) 3228-1541

Shopping Mundo Oriental - Lj. Q005 - Rua Barão de Duprat, 323 - Centro - SP

Partner Comunicação - F: 11 4562.0333

COMPRA - VENDA - TROCA - ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Trabalhamos com todas
as plataformas

Atendemos em todo o Brasil.

JOGOS

CONSOLES

ACESSÓRIOS



Luigi Games

15 anos de tradição

curtir no Facebook

11 3227 - 1250

Rua: Santa Efigênia, 61 - Loja 207
CEP: 01207-000 - São Paulo - SP

sacluigigames@hotmail.com
www.luigigames.com.br



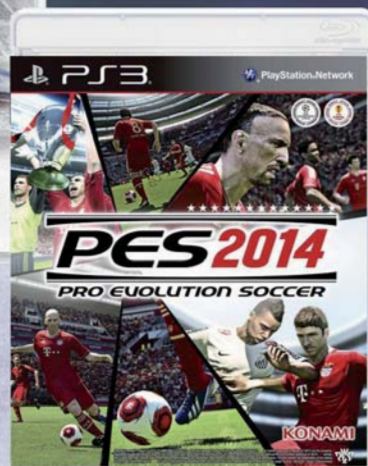
VENDA E ASSISTÊNCIA TÉCNICA

www.imperialgames.com

R.: Santa Ifigênia, 185 • Loja 9 b • (11) 3228.1312



SUPER GAMES



WWW.SUPERGAMESBRASIL.COM.BR

AVENIDA PAULISTA, 392 - LOJA: 123

BELA VISTA - SÃO PAULO - SP

(11) 3262-3073

THE GAME

JOGOS E ACESSÓRIOS



SKINS

PARA TODOS OS CONSOLES

CONSOLES

ACTION FIGURES

Rua: Sta Ifigênia, 485 - Lj. 18 B
Rua Vitória, 257 - Lj. 234
SKYPE: thegame_sp@hotmail.com

tel:
3222-6935

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: **LEVELUP!** **E-PRESSO**

www.mangekyou.com.br



Games Animes Mangás

Canecas Personalizadas

Cards Colecionáveis

Pelúcias Acessórios

Siga nos:

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

PlayShop

PARA ANUNCIAR ENTRE
EM CONTATO COM
A PUBLICIDADE

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

GAME SALVO

WWW.GAMESALVO.COM

grand theft auto V

- LEGENDADO EM PT-BR
- DLC INCLUSO
- DISTRIBUIÇÃO NACIONAL
- QUALIFICAÇÃO 100% NO BUSCAPÉ

R\$ 159,90
EM ATÉ 12X NO CARTÃO!

XGAMES

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

www.mukigames.com.br

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

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

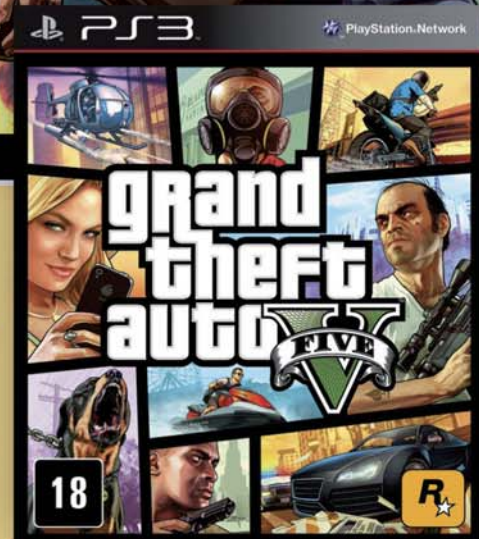
Tel.: (061) 3037•4805

PlayShop

Entre, e faça
parte do mundo
Playstation

PARA ANUNCIAR ENTRE
EM CONTATO COM
A PUBLICIDADE

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



LANÇAMENTO: 19/09



PS3

PlayStation.3



PlayStation.Network



saraivaonline



@saraivaonline



@saraivaonline



vendas 4003-3390



CARTÃO DE CRÉDITO SARAIVA

Parcela em até 12x sem juros!
Anuidade grátis!

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

grand theft auto V



©2008 - 2013 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Grand Theft Auto, o GTA FIVE, e as logomarcas Rockstar Games r são marcas comerciais e/ou marcas registradas da Take-Two Interactive Software, Inc. nos E.U.A. e/ou países estrangeiros. "PlayStation" e o logo da família "PS" são marcas registradas, e "PS3" e o logo da PlayStation Network são marcas comerciais da Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, e os logos do Xbox são marcas comerciais do grupo de companhias Microsoft e são utilizadas sob licença da Microsoft. Todas as outras marcas e marcas comerciais são de propriedade de seus respectivos donos. Todos os direitos reservados.



Saraiva plus
Com ele, seus pontos valem mais compras³.

 **Saraiva**

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



saraiva.com.br

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

PRÉ-VENDA! GARANTA JÁ O SEU!

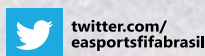
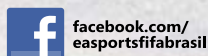


FIFA 14

FIFA
OFFICIAL
LICENSED
PRODUCT
TM

Lançamento 26 de Setembro**

Reserve nas melhores lojas e sites!



PlayStation 3



XBOX 360

XBOX LIVE

* Totalmente em Português nas plataformas PS3 e XBOX 360 (no Disco), PC (Arquivo para Download)

© 2013 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS e o logotipo EA SPORTS são marcas comerciais da Electronic Arts Inc. Produto oficial licenciado pela FIFA. © O nome FIFA e o logotipo OLP são marcas da FIFA, protegidas por direitos autorais. Todos os direitos reservados. Fabricado sob licença pela Electronic Arts Inc. The Premier League Logo © The Football Association Premier League Limited 2006. O Premier League Logo é marca comercial da Football Association Premier League Limited, registrada no Reino Unido e em outras jurisdições. Os logotipos dos clubes da Premier League são obras protegidas por direitos autorais e marcas registradas de propriedade de seus respectivos clubes. Todos são utilizados com a autorização de seus respectivos titulares. Produzido sob licença da Football Association Premier League Limited. Nenhum associação ou endosso deste produto por qualquer jogador é pretendido ou implicado pela licença concedida à Electronic Arts pela Football Association Premier League Limited. "PlayStation", o logotipo da Família "PS" e "PS3" são marcas registradas e o logotipo PlayStation Network é denominação comercial da Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE e os logotipos Xbox são marcas comerciais do grupo de empresas Microsoft e são usados sob licença da Microsoft. Todas as outras marcas comerciais são propriedades de seus respectivos titulares.

** Data sujeita a alteração.