

revista pôster

level up



Grand Chase

Tudo o que você precisa
saber sobre a Season V

RAGNARÖK
Pirâmide dos Pesadelos

ELSWORD
Terceira linha
evolutiva da Rena



Maio de 2014
Nº 79 • R\$ 11,90

O código desta revista pode ser resgatado na forma de UMA das seguintes opções:

- 400 CASH de Elsword • 10.000 APs de Assault Fire • 10.000 War CASH de Warface • 10.000 CASH de M.A.R.S. • 400 CASH de Forsaken • 10.000 CASH de Combat Arms • 400 CASH de Grand Chase
- 45 dias de acesso VIP ao Thor de Ragnarök • 5.000 ROPs de Ragnarök • 1.000 CASH de Allods Online • 10.000 CASH de Sudden Attack • 20 dias de Acesso Premium de RuneScape
- 40 dias de Acesso Premium de FunOrb • 200 Moedas em Guerra Khan.

Este código é válido até 13/06/2014

Inclui
Código de
Acesso
Level Up no
interior da
revista

O Ministério da Justiça recomenda nossos jogos para maiores de 10, 12 e 16 anos. Confira os sites de cada título para mais informações.

Pirâmide Modo Pesadelo

É um fato conhecido que muitos jogadores já buscaram na gigantesca pirâmide de Morroc uma oportunidade para se aventurar. Essa construção monumental é cercada por mistérios – não se sabe, sequer, quem a construiu, muito embora a suspeita de que seres de outro mundo tenham algo a ver com isso prevaleça... Bem, é provável que nunca venhamos a conhecer a resposta para todos os enigmas que pairam por ali – mas um de seus segredos acaba de ser revelado: entre passagens ocultas e labirintos complexos se esconde a nova instância de Ragnarök, a Pirâmide Modo Pesadelo!

A partir de agora, esta

instância deixará de ser interessante somente para personagens iniciantes, passando a atrair jogadores acostumados às aventuras mais desafiadoras, dispostos a enfrentar as criaturas mais poderosas. Será preciso unir muita coragem a um excelente trabalho em equipe para sair triunfante!

Ao acessar a Instância, você irá se deparar com dois mapas semelhantes aos andares anteriores. Mas não se deixe enganar: monstros agressivos e muito mais fortes que o normal habitam as profundezas deste local, prontos para acabar com qualquer um que ousar cruzar seu caminho. Não parece difícil o suficiente?



Pois saiba que no segundo andar da Pirâmide Modo Pesadelo você terá um desafio ainda maior ao encontrar o senhor do deserto, Amon-Ra, que pode invocar a terrível "Chuva de Meteoros" e, assim, dizimar grupo inteiros.

Entrando no Modo Pesadelo

Para adentrar a Instância, você deve se dirigir para o primeiro andar da Pirâmide. Dali, vá até o local de acesso, que fica no mesmo mapa onde se realiza a mudança de classe para Gatunos. Ao sul dessa região, você encontrará o NPC Gato Suspeito (coordenadas 103,

54), com quem deve falar para ser enviado ao primeiro andar da Pirâmide Modo Pesadelo.

Para encontrar o MVP Amon-Ra, caminhe em direção ao sul para chegar ao segundo nível – mas esteja preparado para enfrentar a mais forte e poderosa das criaturas que habitam este calabouço!

Vantagens do Modo Pesadelo

Os monstros encontrados no Modo Pesadelo são praticamente os mesmos presentes na Pirâmide de Morroc no modo normal – a diferença está no fato de que eles estão muito mais fortes, resistentes e agressivos! E, para fazer todo o esforço de derrotá-los valer a pena, eles darão mais pontos de experiência, tornando o local uma ótima opção para personagens de níveis elevados.

Por se tratar de um calabouço cheio de monstros poderosos, é recomendável que os aventureiros tenham níveis mais altos e, inclusive, que formem grupos com classes pré-definidas; consequentemente, o mapa contará menos jogadores que o normal, possibilitando que você e seus companheiros tenham mais monstros para combater, obtendo mais experiência. Até mesmo a disputa pelo MVP Amon-Ra será mais acirrada, pois somente grupos bem organizados serão capazes de enfrentá-lo!

Dicas

Formar um bom grupo para enfrentar um desafio como este é

fundamental para vencer!

Portanto, escolha bem seus companheiros: não pode faltar na equipe um Arcebispo, para ajudar na cura e nos buffs, já que os danos causados pelos monstros são elevados. Além disso, classes com ataques de propriedade Fogo serão mais efetivos contra monstros de propriedades Morto-Vivo e Terra. No caso dos Minouros, criaturas do elemento Fogo, você se sai melhor usando ataques de propriedade Água.

O MVP Amon-Ra não se move, mas pode conjurar Chuva de Meteoro. Se quiser tentar evitar essa magia devastadora, uma boa dica é o Proteger Terreno, dos Feiticeiros, que, se bem posicionado, pode salvar seu time. Outra opção efetiva contra ele são as classes que atacam de longe, como os arqueiros, sentinelas e justiceiros; os "ajudantes" de Amon-Ra até podem querer causar problemas, mas nada que um bom trabalho em equipe não possa resolver.

No final das contas, a Pirâmide Modo Pesadelo é uma excelente opção, tanto como modo de evoluir seu personagem mais poderoso quanto pela aventura em si. E aí? Vai encarar?

Primeiro Andar			Segundo Andar		
	Verit Pesadelo			Mimico Pesadelo	
	Nível	115		Nível	137
	Elemento	Morto-Vivo 1		Elemento	Neutro 3
	Múmia Pesadelo			Arclouse Pesadelo	
	Nível	117		Nível	134
	Elemento	Morto-Vivo 2		Elemento	Terra 2
	Minouros Pesadelo			Múmia Anciã Pesadelo	
	Nível	121		Nível	141
	Elemento	Fogo 2		Elemento	Morto-Vivo 2
	Amon-Ra Pesadelo (MVP)			Amon-Ra Pesadelo (MVP)	
	Nível	145		Nível	145
	Elemento	Terra 3		Elemento	Terra 3

COMO USAR SEU CÓDIGO DE ACESSO

- Acesse o site Level Up;
- Clique em "Acessar minha conta";
- Digite o Login e a senha de sua Conta Level Up;
- Escolha a Conta de Jogo que você deseja creditar;
- Clique no nome do jogo escolhido e, depois, no botão "Creditar Conta";
- No campo "Número do Cartão", digite a sequência correspondente ao Número de Acesso, presente na etiqueta vinda em sua Revista Pôster;

Número de acesso:
XXXXXXXXXXXXXXXXXX

Número do Pin:
YYYYYYYY

- No campo "PIN", digite a sequência correspondente ao "Número do Pin", presente na etiqueta de código de acesso de sua Revista Pôster;

Número de acesso:
XXXXXXXXXXXXXXXXXX

Número do Pin:
YYYYYYYY

- Clique em "Consultar Cartão".

Pronto! Sua conta de jogo está creditada.

Em caso de dúvidas ou problemas durante o processo, entre em contato com a nossa Central de Suporte. Para isso, acesse o site oficial da Level Up e clique no botão "Fale Conosco", presente no canto inferior direito da página.



REVISTA PÔSTER LEVEL UP

Assessoria: EDICASE - www.edicase.com.br
E-mail: contato@edicase.com.br - (11) 3772-4303 • Distribuição exclusiva em bancas: FC Comercial e Distribuidora S.A. - (21) 2195-3200 • Manuseio: FG PRESS - www.fgpress.com.br
Impressão e Acabamento: Pancrom Indústria Gráfica
Jornalista Responsável: Eric Araki - MTB 28.591 - eric.araki@levelup.com.br • Colaboradores: Jefferson "Kemaryus" de Paula, André "Andysora" Guilherme (Equipe GCPlayers), Glauco "niwa" Leal e Victor "Scarpa" Mocelini (Equipe ESPlayers) • Editora Assistente: Luana Negraes
Diagramação e Editoração Gráfica: Agência Mercúrio - www.mercurioperfil.com.br • CORRESPONDÊNCIA E REDAÇÃO: Level Up Interactive - Avenida Jabaquara, 3060, 9º andar - Saúde - São Paulo - SP E-mail: revista@levelupgames.com.br - Site: www.levelupgames.com.br

LEVEL UP © 2014 Level Up Interactive S.A. - Level Up é uma marca registrada da Level Up! Interactive S.A. Grand Chase e KOG são marcas registradas da KOG Studios. Combat Arms é marca registrada da Nexon Korea Corporation. RuneScape e Fun Orb são marcas registradas da Jagex Ltd. Allods é marca registrada da Astrum Nival. Sudden Attack é marca registrada da Game Hi. Forsaken e Perfect World são marcas registradas da Beijing Perfect World.

ATENDIMENTO AOS JORNALEIROS:
2ª a 6ª feira, das 09h00 às 18h00
Tels.: (11) 3807-4303 / (11) 3772-4303
Email: atendimento@edicase.com.br

CAÇAR NUNCA FOI TÃO DIVERTIDO!

Acompanhando Elsword e Aisha, Rena também recebeu sua nova Linha Evolutiva! Esta linhagem baseia-se em golpes físicos – Rena ainda conta com suas habilidades com arco e flecha, mas passa a dominar, também, a mística espada Erendil. Como se isso não fosse o suficiente, a arqueira desenvolve diversos combos inéditos, que envolvem desde o envenenamento de sua presa até o cerceamento de seus movimentos com armadilhas!

Arqueira de Caça

Para aprimorar suas habilidades e atingir poderes ocultos e formidáveis, Rena passa a seguir os Protetores da Noite, uma ordem secreta de elfos treinados como assassinos de alta patente, capazes de desempenhar suas missões de maneira sigilosa e furtiva. Estes habilidosos indivíduos residem entre os mortais e são capazes de tudo para defender e cumprir seu dever para com o mundo. Após uma árdua procura, Rena finalmente encontrou a árvore que abriga essa ordem, a imponente Eldrasil, que lhe presenteou com a lâmina mística Erendil. A partir de



então, Rena passou a ser conhecida como Arqueira de Caça, aumentando sua conexão com a Natureza e sendo capaz de investir fortuitamente com sua espada, aniquilando os inimigos de imediato.

Com tamanha discrição e destreza, os inimigos nunca saberão quando uma Arqueira de Caça estiver à espreita, plantando suas armadilhas ou mesmo aguardando pelo momento certo para atacar um oponente desprevenido!

Habilidades Notáveis

Corte Fatal

Em uma investida brutal, a Arqueira de Caça desfere um único golpe, capaz de nocautear seus inimigos. Este é o tipo de habilidade que pode tanto garantir sua vitória quanto colocá-la em risco, portanto fique atento! O dano causado varia entre três valores aleatórios, sendo que o mais alto deles é indicado por dois pontos de exclamação sobre o adversário.

Karma

Utilizando-se dos poderes de Eldrasil, Rena invoca grandes tormentas de vento à sua frente. Isso fará com que todos os adversários ao seu alcance sejam arrastados, sofrendo dano. Esta habilidade é uma excelente opção contra chefes grandes e monstros com super armadura.

Dança da Ruína

A Arqueira de Caça invoca várias sementes de Eldrasil, que desabrocham em espinhos, causando grande dano físico; em seguida, a elfa utiliza Erendil para cortá-los, aniquilando os inimigos impiedosamente.

Guardiã da Noite

Demonstrando um enorme potencial e domínio de

campo, não foi difícil para Rena se destacar entre os Protetores da Noite. Entretanto, em uma de suas missões, enquanto investigava uma onda de sequestros na Vila dos Pongos, a arqueira enfrentou a maior de suas provocações em um conflito direto contra o Rei Nasod. Comprovando suas habilidades em batalha, Rena saiu vitoriosa, acabando com a ameaça que assolava a ilha de Altera. Entretanto, o combate cobrou seu preço e a espada mística da elfa foi destruída.

Como forma de agradecimento à corajosa arqueira, os Pongos se propuseram a consertar sua preciosa arma. O resultado não poderia ter sido mais satisfatório: a espada foi reforjada de

tal maneira que ficou maior e mais forte que antes, possibilitando que Rena continuasse com seus grandes feitos. Após constatarem o quão destemida Rena poderia ser, os Protetores da Noite condecoraram-na honrosamente com o título de Guardiã da Noite, reconhecendo o ápice de poder alcançado por ela!

Habilidades Notáveis

Armadilha Estratégica

Com um salto para trás, Rena dispara uma armadilha estratégica contra o adversário e, a partir de então, todas as armadilhas de seus combos passarão a ser contabilizadas em um contador, visível sobre a cabeça do adversário. Para ativá-las e causar dano ao inimigo, basta apertar mais uma vez o atalho da habilidade.

Flecha Armadilha - Explosão

Preparando seu arco, Rena dispara uma grande flecha que arrasta os inimigos, causando um grande dano e liberando uma trilha de armadilhas. Essas armadilhas ficarão ativas no solo por algum tempo e irão explodir ao entrar em contato com o inimigo.

Rajada Aérea

Rena pula e solta uma quantidade incrível de flechas-armadilhas, que explodem ao entrar em contato com plataformas ou adversários. É uma habilidade extremamente útil para agilizar a limpeza do campo de batalha.



Seja bem-vindo à Season V

Sim, ela chegou e trouxe consigo muitas renovações e uma melhor jogabilidade!

A Season V é uma das maiores atualizações já feitas em Grand Chase, e, sem dúvida alguma, foi uma das seasons mais esperadas pelos fãs do jogo, por trazer uma interface renovada, novos sistemas e missões que prometem agradar até aos jogadores mais exigentes.

Enquanto as seasons Chaos, Rebirth of Heroes e Eternal foram consideradas como uma só temporada – a quarta Season, no caso –, a Season V chega, como o próprio nome diz, para ser a quinta aguardada temporada de Grand Chase. E aí, preparado pra conferir tudo o que ela nos trouxe de novo?

Nova interface

Você perceberá a primeira grande mudança vinda com a V logo de cara, ao logar no jogo. Estamos falando,

é claro, da renovação de Interface!

Ao selecionar a missão, será possível verificar os novos mapas continentais, totalmente reformulados: todos os continentes estão com uma aparência nova – com exceção de Froslund, que continua com seu jeitinho Eternal.

Um dos destaques aqui é o continente de Vermécia, que foi separado em dois reinos distintos: o Reino de Serdin e o Reino de Canaban. Pensando em facilitar a vida dos novos jogadores, agora temos, em cada continente, uma faixa branca, que indica a continuidade de suas respectivas missões. Além disso, o menu no canto superior direito foi reorganizado para simplificar seu uso, tendo, inclusive, alguns de seus itens removidos – como foi o caso do Sistema de

Construção de Itens e do Sistema de Fortificação. Mas, se eles não estão mais ali... Para onde eles foram?

Calma! Agora, os continentes possuem tanto uma loja de GP quanto Sistemas próprios. No caso, a Loja de GP estará presente em cada um dos continentes, enquanto o Sistema de Construção começa a partir da Terra de Prata e o de Fortificação, a partir de Ellia. A lista de itens disponíveis nessas Lojas e nos Sistemas de Construção foi dividida de acordo com o nível do continente. Assim, se você estiver na Terra de Prata, poderá comprar o set do Falcão ou construir os equipamentos de Victor; da mesma forma, em Ellia será possível comprar o set do Falcão ou construir Equipamentos de Cazeaje. Simples, né?

E, caso esteja se

perguntando, os Desafios Épicos e a Loja de Medalhas Épicas passaram para o canto inferior do mapa.

Novidades no Sistema

Apesar de a reformulação visual ser um dos pontos-chaves, não é só de uma carinha bonita que é feita uma boa nova temporada. Assim, apresentamos as próximas grandes alterações que vêm com a Season V!

A nova Season vem com o objetivo de tornar a jogabilidade mais dinâmica, não sendo mais necessário realizar aquele tipo de desafio repetitivo e entediante, em que era preciso concluir várias e várias vezes a mesma missão para poder subir de nível e seguir adiante. Mas não se preocupe, pois nenhuma das missões irá sumir! A partir de agora, cada uma delas terá apenas duas dificuldades: Normal e

Heróico. Além disso, tivemos uma reformulação nos desafios, que ficaram mais rápidos de serem concluídos e menos cansativos. E, para guiar a Grand Chase em busca de seus objetivos, os aventureiros poderão contar com a ajuda de novos NPCs, sendo um para cada continente.

Em Serdin, você continuará sendo guiado pela Comandante Lothos. Se você já jogava Grand Chase antes da vinda da Season V, sabe que ela é a comandante dos Cavaleiros de Serdin, responsável pela criação da Grand Chase para caçar Cazeaje. A grande diferença agora é que ela não vai mais segui-lo por todos os continentes, ficando restrita a este primeiro. Já estava na hora de ela receber uma ajudinha, não é mesmo? Então, confira um pouquinho sobre os NPCs das demais áreas:



• Gerard **Fahrenwhite** é um amigo de longa data de Elesis e será o responsável por guiar os aventureiros por Canaban. Ele é o atual líder dos Cavaleiros Vermelhos, tendo assumido o controle depois que Elesis saiu para se juntar à Grand Chase.



• Chegando à Terra de Prata, a Grand Chase encontra **Pan**, que pertence à Ordem dos Cavaleiros de Prata e é um de seus poucos sobreviventes (assim como Jin). Ele será o guia do grupo neste continente.



• Em Ellia, conhecemos **Eluna**, a irmã mais nova da Elena. Ela também é uma maga Violeta e será a companhia dos aventureiros pelas terras de Ellia.



• Continuando seu caminho, a Grand Chase é levada até a terra dos deuses por uma voz misteriosa e, em Xênia, nos deparamos com a Guardiã do Templo da Luz, **Venese**, corrompida pelo deus governante. Os bravos heróis a ajudam a recuperar sua consciência e ela passa a oferecer auxílio e a guiá-los.



• Passando pelo Campo dos Goblins, em Áton, nossos aventureiros encontram **Osiris**, que voltou para ajudá-los a recuperar os pedaços da Coroa de seu filho Hórus, que havia sido roubada.



• Por fim, em Arquimídia, encontramos **Var**, que já estava esperando pelo grupo. Var é uma criação de Grandiel e seu nome é

uma homenagem a Bardinar, que representa a amizade entre os dois. Ele é um ser artificial, feito de magia e dotado de consciência. Ao ver Lupus, demonstrou um certo interesse sobre o seu braço artificial...

Agora, vamos falar sobre os típicos embates aos quais nossos heróis estão sujeitos! As lutas passaram a ficar mais dinâmicas, contando com melhorias no Sistema de Representação de Danos! Ao jogar nas missões, existe uma classificação que varia, em tempo real, entre E e SS (sendo E a mais baixa e SS a mais alta). Se quiser ficar bem colocado nesse ranking, é fundamental variar combos normais e aéreos, usar habilidades, evitar tomar dano e golpear o inimigo pelo maior tempo possível! A melhor parte é que, com essa nota no final da missão, você recebe uma quantidade de experiência a mais. Simplificando: quanto maior for seu Rank, maior será a experiência adquirida no final da missão.

Depois de saber disso, você pode estar pensando que é tudo muito fácil, mas não se deixe enganar! As plataformas e os monstros de alguma missões foram alterados e a Inteligência Artificial (AI) foi melhorada. Isso quer dizer que os monstros estão avançando mais rápido e ferozmente – às vezes, não te dando tempo nem para respirar! É possível, por outro lado, antever ataques de monstros, já que a trajetória de seus ataques à distância passou a ser indicada. Além disso, um novo sistema para ajudar seu aventureiro durante as missões foi implantado: trata-se do Sistema de Esquiva.

Explicando o funcionamento deste Sistema: embaixo da barra de MP/AP do personagem, existe uma barra chamada AS (Saving Action). Para ativá-la, basta utilizar a tecla Alt (essa tecla pode ser alterada nas Configurações). Essa esquiva faz com que seu personagem fique imune

durante alguns segundos, e é possível utilizá-la enquanto estiver parado ou durante um salto, escolhendo se deseja se deslocar para a esquerda ou para a direita ao se esquivar. Mas lembre-se: há um limite de quanto é possível utilizar desse Sistema, já que quando a barra dele se esgotar você terá de ficar um bom tempo até que possa aproveitar essa vantagem novamente. Use-a com sabedoria!

O Portão Dimensional se Abre!

O Portão Dimensional é uma missão feita especialmente para evoluir seu personagem e caçar itens. Ele foi criado com o intuito de quebrar aquela monotonia de repetir missões inúmeras vezes para poder evoluir no jogo.

Neste tipo de missão, hordas de monstros vão surgindo, ficando cada vez mais rápidas e fortes, por tempo indeterminado. Esse Portão está disponível em todos os continentes a partir de Ellia, e é a partir dele que você

poderá dropar itens normais, equipamentos, cartas e cristais. Os equipamentos, no caso, são correspondentes ao continente em que você estiver jogando, e o mesmo acontece com os monstros que compõem as hordas do desafio. Assim, se você estiver no Portão de Xênia, combaterá apenas monstros deste continente, até que, no final do desafio, um chefe aleatório de Xênia surgirá. Derrote-o para que seja possível escolher entre quebrar o portão (que fica à direita do mapa e pode ser quebrado a qualquer momento) e ficar perto da área de buff, que recupera seu HP durante alguns segundos.

A missão só termina quando o portão for destruído com sucesso ou quando o jogador morrer e não tiver condição de ressuscitar. E, depois de tanto esforço e perseverança, a recompensa: a experiência concedida ao término da missão é justa e resolve o problema do tão infame "grinding"!





Conheça o Monitor Philips Gamer 144Hz, o seu parceiro ideal para jogos.

O único no mercado com avançado painel de 144hz que redesenha a tela até 144 vezes por segundo para imagens ultra suaves e brilhantes (2,4 vezes mais rápido que um painel comum). A tecnologia SmartResponse de 1ms possibilita jogos com movimentos rápidos sem atrasos no tempo de resposta entre os comandos e as imagens.

Jogos mais emocionantes com você no controle.

inovação ✦ você



PHILIPS