

# ação games

pocket



Abril

n° 4

**Detonado**  
**O melhor jogo de todos**  
**os tempos em detalhes:**

EDITORA  **Abril**

Fundador  
VICTOR CIVITA  
(1907 - 1990)

PRESIDENTE EDITOR: Roberto Civita  
VICE-PRESIDENTE E DIRETOR EDITORIAL: Thomaz Souto Corrêa

PRESIDENTE EXECUTIVO: Maurizio Mauro  
VICE-PRESIDENTE COMERCIAL: Carlos R. Berlinck  
DIRETOR DE PUBLICIDADE: Paulo Cesar Araújo

**Ação**  
**games**  
**pocket**

NOV  
Jan. 02

DIRETORES DE NÚCLEO: Eliseu Urban e Gisleine Carvalho

EDITOR: Darius Roos  
EDITOR DE ARTE: João Ailton O. de Andrade  
DIAGRAMADOR: Fábio Munhoz Figueiredo  
ANALISTA DE JOGOS: Humberto Martinez  
COORDENADORA DE PRODUÇÃO: Érica Luísa Assan Câmara  
COLABORARAM NESTA EDIÇÃO: Noelly Russo (edição),  
Luiz Gustavo Bacan (diagramação)  
WWW.AGAMES.COM.BR: Thiago Parijiani (conteúdo), Fernando  
Nogueira, Rodrigo Rosellini Corrêa (webmaster)

#### APOIO EDITORIAL

DEPTO. DE DOCUMENTAÇÃO: Suzana Camargo; ABRIL PRESS:  
José Carlos Augusto; NOVA YORK: Grace de Souza;  
PARIS: Pedro de Souza; RIO DE JANEIRO: Débora Chaves

#### COMERCIAL

GERENTE DE PRODUTO: Elaine Komatsu  
ASSISTENTE DE PRODUTO: Sandra Duarte  
ASSISTENTE DE PRODUÇÃO: Roberto Faccio Filho

DIRETOR DE PUBLICIDADE: Wagner Constantino Martins  
ASSISTENTE DE MARKETING PUBLICITÁRIO: Renata Marques  
COORDENADORA: Juliana de Moura

#### ASSINATURAS

DIRETORA DE OPERAÇÕES DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR:  
Ana Dávalos  
DIRETOR DE VENDAS: William Pereira

GERENTE ESCRITÓRIO BRASÍLIA: Angela Rehem de Azevedo  
DIRETOR DE PUBLICIDADE REGIONAL: Jacques Ricardo  
REPRESENTANTE RIO DE JANEIRO: Rogério Ponce de Leon

 **Abril**

PRESIDENTE EDITOR: Roberto Civita  
GABINETE DA PRESIDÊNCIA: José Augusto Pinto Moreira,  
Maurizio Mauro, Thomaz Souto Corrêa  
PRESIDENTE EXECUTIVO: Maurizio Mauro  
VICE-PRESIDENTES: Carlos R. Berlinck,  
Cesar Monterosso, Giancarlo Civita, José Wilson Armani  
Paschoal, Valter Pasquini  
[www.abril.com.br](http://www.abril.com.br)

## Editorial

Olá!

É a vez de Solid Snake mostrar suas armas na série *Ação Games Pocket*. O jogo aqui é o MSG1 e o nosso objetivo é fazer você se divertir, ao conhecer alguns detalhes do game que podem ter passado batido na primeira vez em que você jogou. Como a gente sabia que este detonado ia deixar um gosto de quero mais, colocamos outro jogo completo para você na *Ação Games: Metal Gear Solid 2*.

Agora é só se preparar, se acomodar na poltrona e começar a temporada como um agente secreto ao lado de Snake.

Bons jogos!

Equipe Ação Games



# O mestre da espionagem militar

A melhor estratégia para finalizar o melhor jogo da história e sagrar-se vitorioso

Considerado o melhor título de todos os tempos, *Metal Gear Solid* é uma daquelas aventuras que valem a pena curtir de novo, de novo e de novo... O motivo deve-se, em parte, à quantidade imensa de desafios e segredos ao longo da jornada. Aliás, todos são revelados minuciosamente em nosso roteiro.

Participe da jornada do agente especial Solid Snake numa corrida contra o tempo. O herói deve infiltrar-se numa base repleta de soldados geneticamente criados para serem invencíveis. Mas não é só isso. Snake deve derrotar a própria sombra (o irmão

Liquid), salvar o mundo da ameaça nuclear e, de lambuja, faturar a gata Meryl.

No decorrer da trama, ainda descubra os melhores caminhos, complete seu arsenal, consiga todas as graduações e escolha o melhor final. Achou pouco? Então confira como jogar com munição infinita e invisibilidade para fazer seus inimigos chorarem de desespero.

Humberto Martinez



## CD1

### • Cargo Dock

Ao infiltrar-se na base, mantenha-se oculto dos guardas e aguarde pelo elevador de carga. Evite pisar em poças d'água para não deixar pegadas. Se for avistado, mergulhe no fosso para fugir.



Fique atento para não deixar pegadas e mantenha-se escondido

### • Heliport

Espere o vilão Liquid Snake decolar na aeronave. Siga para o heliponto e, desviando da mira dos holofotes, vá pela esquerda.



Espere até que Liquid parta para atravessar o heliponto

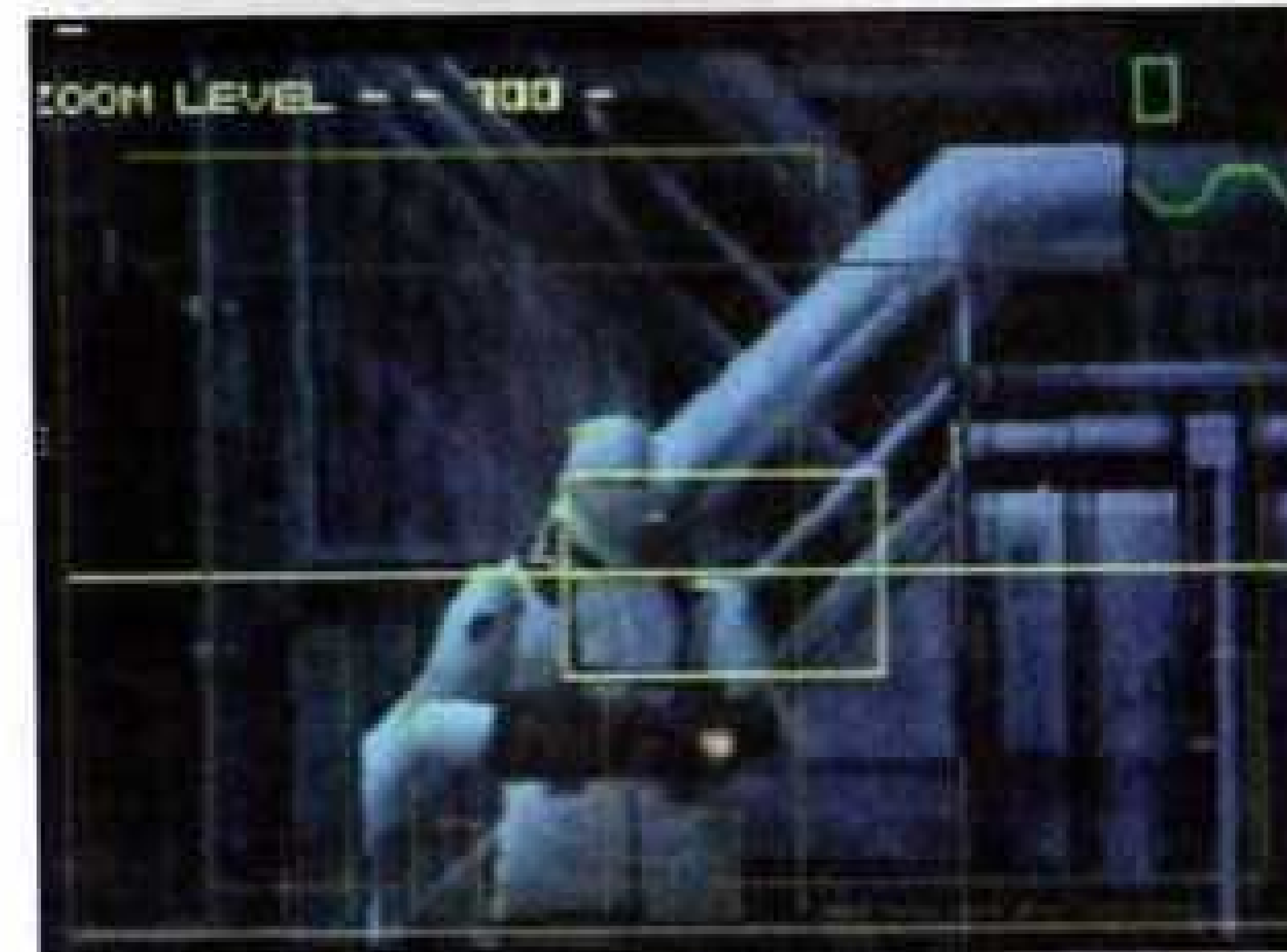
Entre na saleta encostado nas caixas para evitar o flagrante da câmera de vigilância. Pegue as stun grenades e colete a arma so com dentro do caminhão.



Mantenha-se encostado na parede para não ser pego pela câmera

Agora há duas opções de caminho para prosseguir, mas ambas com o mesmo destino. Você decide:

1) Atrás do caminhão, use a chaff grenade para desativar temporariamente a câmera. Nocauteie o guarda e entre agachado no duto de ventilação.



Procure pelo guarda dorminhoco e encontre a passagem atrás dele

2) Suba pela escadaria, esconda-se do guarda (ou ataque-o quando estiver de costas) e entre pelo duto de ventilação adiante na primeira oportunidade.



Suba pela escadaria para encontrar o duto de ventilação

### • Tank Angar

Tenha cautela com os vigias e câmeras. Suba a escada, arremesse uma chaff grenade no depósito e pegue rapidamente o thermal goggles. Próximo aos tanques de guerra, entre no elevador para descer ao andar B1.



Quando os guardas afastarem-se, corra e chame o elevador

## • Cell

Suba pela escada no fim do corredor e desça pela grade no término do duto para invadir a cela de Donald Anderson.

### Dica quente!

Use a visão em primeira pessoa dentro do duto, sobre as grades. Focalize a cela onde está a gatíssima Meryl para flagrá-la fazendo exercícios. Saia do local e volte para espioná-la fazendo outros tipos de malhação. Repita o processo de entra-sai-bisbilhota até que a garota comece a exercitar-se usando uma sensual lingerie.

Durante o bate-papo, Anderson sofre um ataque misterioso e morre, deixando de herança o card Iv. 1. Fique calmo, espere até que alguém abra a cela e fuja.



Desça do duto e entre na cela para encontrar Anderson

### Destaque!

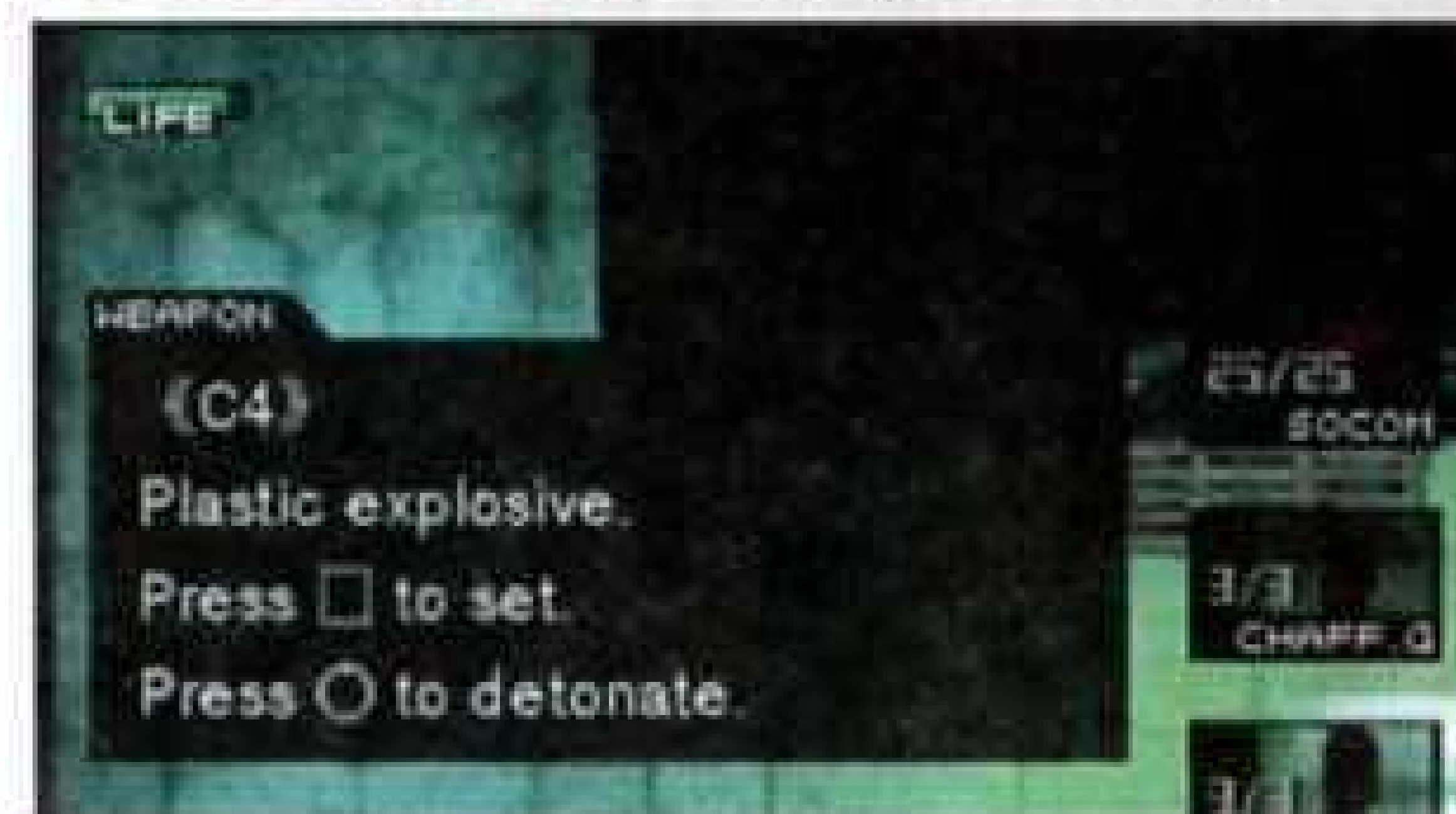
Quando a equipe de segurança aparecer, elimine apenas os três primeiros guardas. Deixe Meryl detonar os outros. Corra em volta da sala para não ser alvejado. Quando jogarem bombas, aproxime-se da saída para escapar ileso.



Poupe sua munição e deixe Meryl detonar todos os guardas

### • Armory (mapa)

Desça de elevador ao andar B2. Use o card Iv. 1 para abrir a sala 2 e pegar os explosivos C4. Pegue as granadas na sala 4. Use o explosivo C4 para arrebentar os pontos marcados na parede - comandos do explosivo: depositar (botão ⊕) e explodir (botão ⊗).



Observe os pontos diferentes nas paredes e exploda com o C4

No corredor secreto, detone os pontos 4 e 5 para encontrar outra área escondida. Memorize o local, pois quando conseguir o card Iv. 6 terá que voltar e usá-lo para abrir as portas e adquirir a câmera.



No final do corredor há uma sala onde você pegará a câmera

### • Chefe: Revolver Ocelot

Estoure o ponto 6 para encontrar o cativo de Kenneth Baker e enfrentar o pistoleiro Revolver Ocelot. Não use granadas e explosivos contra ele, apenas a arma socom. O esquema é correr com a arma empunhada para alcançá-lo (aperte simultaneamente ⊕ e ⊗). Aproveite os momentos em que Ocelot recarrega a arma e mande bala.





Não pare por um instante. Corra sempre atrás do vilão

Ao derrotá-lo, um ninja misterioso surge e rola outra animação alucinante. Pegue o card lv. 2 com o moribundo Baker e use-o para abrir a sala 6. Equipe o thermal goggles ou o cigs para enxergar o sensor laser. Passe rastejando e pegue a metralhadora fa-mas.



Ative seu thermal goggles para enxergar os sensores laser

### • Tank Hangar

Volte pelo elevador e abra a porta à direita. Fique à espreita e, quando o sentinela cochilar, desça a porrada no incauto para conseguir tranquilamente o socom supressor (silenciador da arma socom).



Volte ao andar 1F e use seu cartão para conseguir mais itens

Disque a frequência 140.15 no comunicador para contatar Meryl e requisitar apoio. Enquanto aguarda a resposta, use o cartão abrindo as salas no andar superior e coletando o carboard box A e o mine detector.



A seqüência do comunicador de Meryl é 140.15

Quando Meryl abrir o portão de saída, corra ao local e equipe o thermal goggles ou cig para enxergar os sensores invisíveis. Espere até os fachos luminosos subirem e passe.



Equipe seu thermal goggles ou use seu cigarro para enxergar o sensor

### • Canyon

Use o mine detector para localizar os explosivos claymore infiltrados na neve. Para coletá-los, simplesmente passe rastejando sobre eles.



Use seu mine detector e asteje pela neve para coletar os claymores

### • Chefe: Vulcan Raven

Para evitar os disparos do tanque de guerra, use chaff grenades. Isso inutilizará a visão eletrônica do veículo. Agora corra para perto dele. Fique circulando o tanque para não ser atingido e arremesse grenades sobre o veículo. Use chaff grenades tão logo o efeito sobre o radar acabe e repita o processo. Vencendo, ganha-se o card lv. 3.



Vulcan Raven  
(Chuck Farley)

O feiticeiro Vulcan Raven não é problema. Granadas nele

#### • Nuke building

Passe agachado por baixo do portão. Muita atenção nessa área, pois se for visto é morte certa. Use o cardboard para disfarçar-se e siga calmamente à escada. Ligue na frequência 141.52 para papear com Natasha Romanenko.



Use seu disfarce de caixa para não ser visto nessa área super vigiada

Espere o segurança afastar-se e acione o elevador, descendo ao andar B1. Entre escondido no salão e abra a porta 3 para coletar a arma nikita launcher. Volte ao elevador e siga ao andar B2.

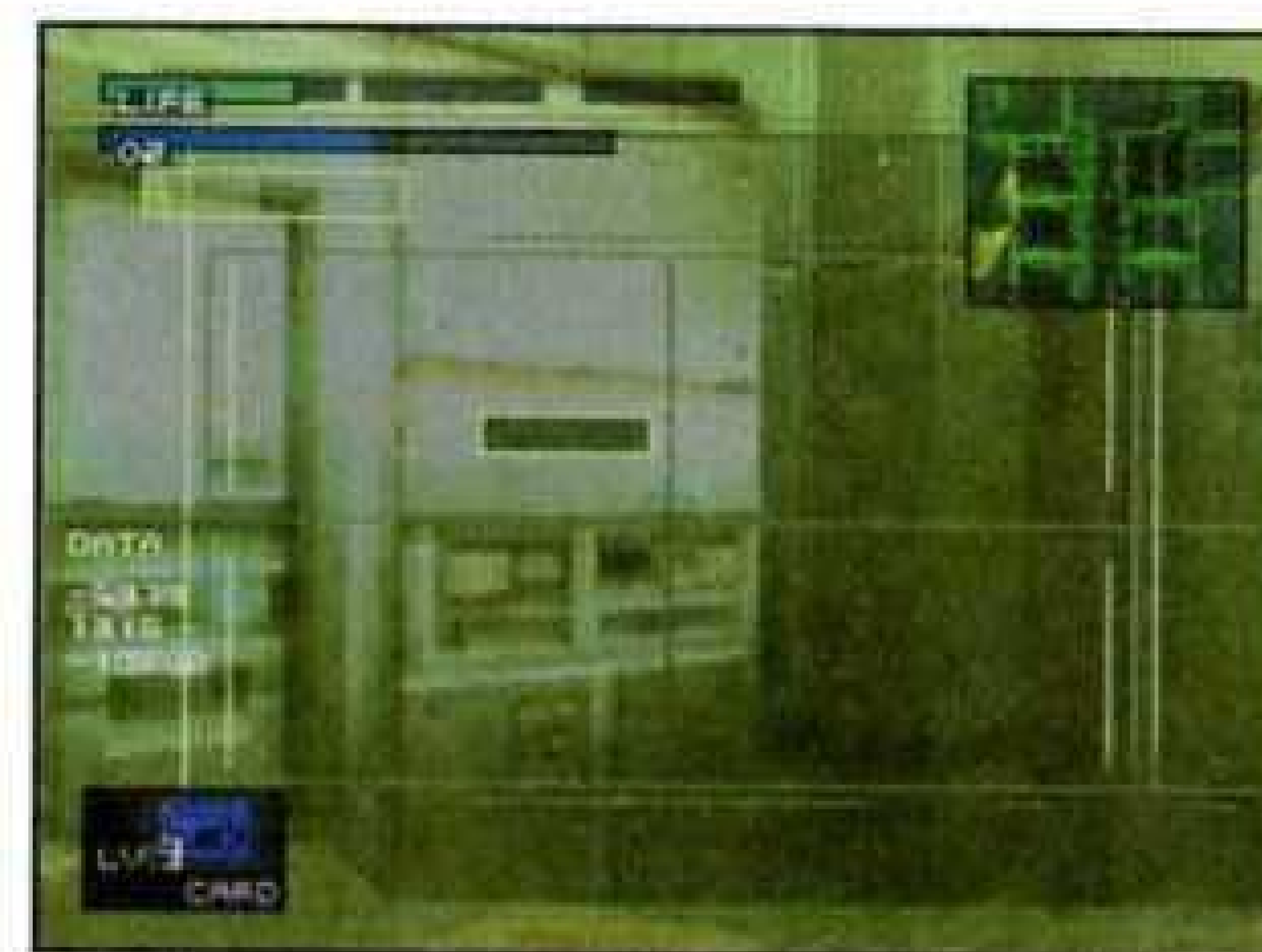


Esquive-se da vigilância e colete o Nikita Launcher na sala 3

De frente ao corredor eletrificado, equipe a nikita e dispare. Guie o projétil (usando o joystick) pelo caminho trilhado no mapa, destruindo o gerador. Pegue a gas mask na sala 3 e equipe-a para não sofrer com o gás mortal. Use uma chaff grenade e corra à porta de saída. Trema de medo com a animação sangüinária envolvendo o ninja e prossiga para encontrá-lo.



Não passe pelo piso eletrificado. Destrua o gerador antes



Use a visão em primeira pessoa e destrua o gerador com o míssil

#### • Chefe: Gray Fox

Não perca munição tentando alvejar o ninja com armas. Apenas desvie-se das investidas e contra-ataque na porrada. Quando o sacana ficar invisível, equipe o thermal goggles para enxergá-lo e distribua safanões. Outra excelente tática é usar chaff grenades contra ele. Ele fica paralisado e pode apanhar bastante. Quando o infeliz ficar descontrolado, fuzile-o com a fa-mas e encerre o assunto.



Gray Fox é sanguinário e impiedoso. Não marque bobeira

Usando o card Iv. 4 ganho de Otacon e abra as salas que restam para encontrar o night vision goggles. Volte ao andar B1, esconda-se num canto qualquer e use a visão em primeira pessoa para observar e descobrir qual dos guardas é Meryl disfarçada. Dica: rebola e coloca as mãos na cintura. Siga-a para fora da sala e surpreenda-a.



Fique atento no rebolado dos guardas para descobrir Meryl

### Dica quentíssima!

Atenção tarados de plantão. É hora de flagrar Meryl em trajes íntimos. Tudo a fazer é surpreendê-la disfarçada e segui-la rapidamente ao banheiro. Se for ligeiro e chegar antes dela trocar as roupas, babará com a cena.



Não perca tempo e siga rapidamente Meryl até o banheiro

### • Chefe: Psycho Mantis

Mantis assume o controle da mente de Meryl e põe a moça contra você. Jogue stun grenades para deixá-la desacordada sem grandes danos. Hora de enfrentar o maníaco. Ele pode ler sua mente e desviar-se facilmente dos disparos. Faça o seguinte: espere pela tela escura com a mensagem Hideo (de Hideo Kojima, o produtor de Metal Gear Solid) e troque o joystick da primeira para a segunda entrada. Dessa forma Psycho não conseguirá prever os ataques e você poderá fuzilá-lo, desde que use o thermal goggles para enxergá-lo. Apenas desvie dos

objetos arremessados e continue detonando-o. Depois da conversa pós-vitória, recoloca o controle na primeira entrada e receba o card Iv. 5. Siga pela passagem no canto da sala.



Com o thermal goggles você pode enxergar o sacana do Mantis

### • Cave

Entre agachado na caverna e use o cardboard para disfarçar-se e evitar os lobos. As stun grenades também são eficazes contra os peludos. Equipe o night vision goggles para enxergar no escuro e passe agachado por outros buracos, encontrando o item diazepam e a saída.





Use o night vision goggles para enxergar na caverna

### • Lobos folgados

Eis uma cena inédita no cotidiano de Solid Snake. Ao encontrar Meryl próxima à saída, soque a fuça da garota e, imediatamente, esconda-se no caixote (cardboard). Com isso, o lobo protetor da gatinha chegará junto e regará seu disfarce com xixi. Abusado! A vantagem é que, ao usar esse caixote próximo aos animais, eles não atacam.



Não tenha dó e desça a porrada em Meryl para provocar os cães

Abra a porta. Meryl mostrará um caminho seguro pela área minada. Ah, deixe de frescura e passe rastejando para coletar claymores. Após a cena trágica, mesmo contra seus princípios, abandone a garota e fuja.



Sniper Wolf está mantendo Meryl na mira. Busque a PSG1 para salvá-la

### • Armory

Cuidado com as novas câmeras e o campo minado no caminho de volta. Abra a sala 1 e equipe o thermal goggles ou o cigs para enxergar os sensores invisíveis. Passe agachado pela brecha e pegue a arma PSG1.



Há sensores protegendo a PSG1. Use o thermal goggles para vê-los

### Chefe: Sniper Wolf

Volte ao local onde Meryl foi baleada. Em primeiro lugar: tome um diazepam ou fume seu cigs para acalmar-se e parar de tremer. Assim poderá mirar com mais firmeza. Equipe-se com a PSG1 e procure pela Sniper Wolf no final da

passagem. Seja rápido para alvejá-la e, se for atingido, fuja da linha de fogo.



Use um diazepam para tranquilizar e detone Wolf com sua PSG1

Vítima de uma emboscada, Snake será capturado e torturado numa espécie de cadeira elétrica. Resista à tortura e recupere a energia (aperte rapidamente o botão  $\otimes$ ). Se preferir, pode submeter-se à tortura (botão Select). Atenção: veja as consequências das escolhas na sala de tortura!



Você pode optar entre resistir e entregar-se à tortura. Você decide

Se optar por resistir, prepare-se para agüentar três seções de tortura antes de ser encarcerado. Após a nova seção do suplício, o carcereiro terá uma crise de dor de barriga e você poderá escolher entre três modos de fuga:

- 1) Esconda-se debaixo da cama e, quando o guarda abrir a porta, espanque-o e fuja.
- 2) Espere por Otacon e receba os itens catchup e handker. Depois, deite-se no meio da cela, lambuze-se com o catchup e finja-se de morto. Quando o guarda vier investigar, desça a porrada e fuja.

3) Suporte outras seções de tortura e fique sofrendo até que o ninja Gray Fox apareça para libertá-lo.



Um dos meios de fuga é esperar a ajuda do nerd Otacon

Independentemente da rota de fuga, volte à área da tortura e recolha seu equipamento. Note que no inventário está o item timer B. É uma bomba relógio e deve ser descartada.



Descarte a bomba antes que ela exploda no seu bolso

Retorne ao local onde foi capturado e abra a porta. Atenção às novas câmeras instaladas na passarela.

### Communication Tower A

Ao ser flagrado pela segurança, pegue o item rope após a porta e suba correndo pela escadaria.

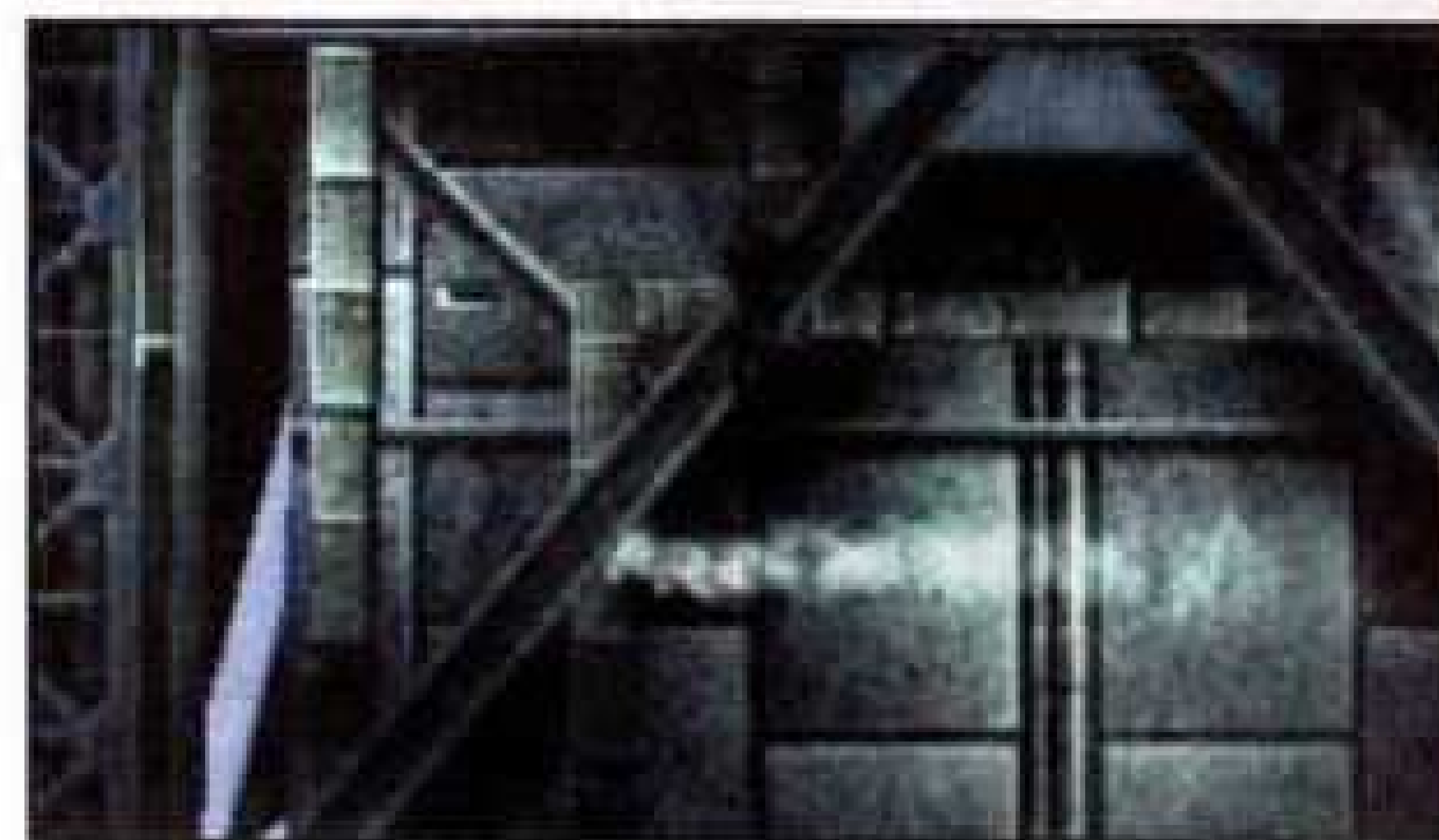
### Destaque!

Muitos soldados surgirão para enfrentá-lo pelo caminho. Se almeja a graduação Big Boss, nem pense em matá-los. Apenas use stun grenades para derrubá-los ou desça a porrada para tonteá-los.



Corra dos guardas e jogue granadas para atordoá-los

No topo da torre você encontrará o mentor terrorista Liquid Snake. Mas ainda não é o momento de encará-lo. Corra e use a rope na varanda para descer pendurado. Pode-se pular longe (botão ⊗) ou andar pela parede (botão ⊙).



Seja rápido ao descer a torre para não ser pego por Liquid Snake

Chegando à passarela, use a PSG1 para eliminar os três franco-atiradores no a distância. Fuja de Liquid e entre pela porta adiante para encontrar a arma stinger launcher.



Equipe sua PSG1 e detone os guardas no final da passarela

### Communication Tower B

Desça pela escadaria para certificar-se que esteja destruída. Volte, encontre-se com Otacon no elevador e continue subindo pela passagem ao lado.

#### • Chefe: Liquid Snake

Agora, sim! Para arrebentar Liquid, que pilota o helicóptero russo, equipe-se com a stinger launcher

e atire sempre que travar a mira no alvo. Quando o vilão gritar "eat this" é sinal de quem vem chumbo grosso. Esconda-se atrás de algum contêiner. Acompanhe a movimentação do inimigo pelo radar e atire assim que ele surgir.



Esconda-se atrás dos containers e use o stinger para atingir Liquid

Desça pela torre usando chaff grenades para escapar das câmeras e seja bastante rápido (segure 2). No elevador, use o thermal goggles para detonar os inimigos invisíveis. O card lv. 6 abre a porta mais próxima e as chaff grenades evitam as câmeras adiante.



Guardas invisíveis o esperam no elevador, fique esperto

### Snowfield

#### • Chefe: Sniper Wolf

Na área congelada, novamente a franco-atiradora Sniper Wolf estará à espreita. Pode-se usar a mesma tática para enfrentá-la, utilizando a PSG1 para acertá-la entre as árvores. Porém, há um jeito mais simples e seguro. Confira: siga à direita e esconda-se atrás da parte elevada para evitar os tiros, equipe-se com a nikita e guie os mísseis até a atiradora. Fácil e rápido!



Esconda-se atrás da neve e use o Nikita para acertar Sniper Wolf

Vasculhe as salas ao redor para encontrar o cardboard C (atenção às câmeras e minas). Siga pela porta 6 e desça a escadaria.

### CD2

#### • Blast Furnace

Caminhe encostando-se na parede para cruzar a passagem estreita e agache-se para não ser derrubado pela máquina. Na casa de máquinas, passe agachado pela tubulação e pegue o body armor.



Siga encostado junto a parede para não cair no metal fundido

Siga ao elevador de carga e acione-o. Não tenha dó dos inimigos e detone-os rapidamente. Continue descendo usando o próximo elevador.



Mais uma emboscada. Equipe sua metralhadora e detone os sacanas

## Warehouse

### • Chefe: Vulcan Raven

Fique sempre longe de Raven para evitar as rajadas de metralhadora. Vencê-lo é moleza. Coloque vários explosivos claymore nas encruzilhadas para explodir o cara. Outra maneira é colocar explosivos C4 e ativá-los quando o mandachuva aproximar-se. Vencendo-o, receba o card lv. 7.



Use claymore ou C4 para acertar Raven sem precisar expor-se

### • Underground Base

Siga em frente e tenha cuidado com o alçapão oculto no meio do corredor. Use chaff grenades para desativar as dezenas de câmeras adiante e passe pela porta para

chegar à ala do Metal Gear. Suba pela escada à direita e escale à cabine de comando.



Passe correndo pelo corredor para não cair nos alçapões

Durante a animação você deixará sua PAL key cair. Desça correndo e procure-a nas águas do esgoto. Caso colete o item bomb, rapidamente descarte-o. Se não encontrar o PAL key na água, é sinal de que, por mais absurdo que pareça, o item foi capturado por ratazanas. Neste caso, utilize o mine detector e procure no radar por um pontinho vermelho andando pelas tubulações. Fique disfarçado de caixa próximo ao buraco na base do Metal Gear, do lado

esquerdo, esperando o bicho sair. Sem chamar a atenção, observe-o com visão em primeira pessoa até que ele aproxime-se e deixe o item. Também é possível deixar um C4 na boca do buraco e, quando o rato sair, buuum.



Após o bate-papo entre Ocelot e Liquid, corra para procurar o cartão

Suba à cabine de comando, jogue uma chaff grenade antes de entrar e use a PAL Key no primeiro computador. Corra à Warehouse e esconda-se até que a PAL Key congele (no inventário, o item fica azulado). Volte à cabine de comando e use-o no segundo computador.



Fique com a pal key equipada nas áreas frias para congelá-la

Siga à área Blast Furnace e mantenha-se, deixando a PAL key incandescente (no inventário, o item fica avermelhado). Use-o no terceiro computador da cabine de comando para acionar Metal Gear Rex. Liquid irá trancafiá-lo na sala e tentará sufocá-lo com gás. Equipe-se com a gas mask e ligue na frequência de Otacon para ser socorrido. Siga Liquid Snake.



Volte à entrada da fabrica para conseguir aquecer sua pal key

#### • Chefe: Metal Gear Rex

Fique o mais longe possível do gigantesco Metal Gear e use chaff grenades para impedir que ele lance mísseis em você. Use o stinger launcher e acerte a peça circular no ombro esquerdo do cibernético.



Mire seu stinger no ombro da máquina e atire para destruí-la

Após a animação dramática com Gray Fox, mantenha-se distante da máquina e acerte mísseis de stinger na cabine, onde está Liquid. Fuja quando a metralhadora do adversário for acionada e afaste-se para escapar do raio laser.



Gray Fox é destruído por Metal Gear. Agora você está sozinho

#### Chefe: Liquid Snake

No combate corpo-a-corpo contra seu irmão, fique longe das beiradas para não cair e ataque-o com socos e chutes. Para escapar das cabeçadas, esquive-se lateralmente. E faça tudo rapidamente, pois lhe restam 2min30s. Após vencê-lo, pegue rations pelo caminho e suba no jipe.



Não perca tempo e use a arma do jipe para eliminar a escória

#### Chefe: Liquid Snake

O vilão não desiste fácil e o perseguirá de jipe. Use a metralhadora do veículo para mantê-lo afastando e acerte-o em cheio. Mantenha o mesmo procedimento até chegar ao final do túnel. Agora é só relaxar, assistir ao final da excelente aventura e conferir sua graduação e premiação.



Não deixe Liquid bater em seu carro. Acerte-o com a metralhadora

### Finais

Metal Gear Solid guarda duas conclusões diferentes à trama. A melhor, ao lado da parceira Meryl, e a pior, acompanhado do pesquisador Otacon. Quer saber como definir o destino deles? Escute o cochicho:

### Final Bom

Na seção de tortura com Revolver Ocelot, esqueça a bravura e submeta-se à tortura (botão Select) aperte o botão O rapidamente para não entregar os pontos e fuja da cela na primeira oportunidade. Graças a esse esforço, Snake salva Meryl no final do game e o cientista Otacon também consegue escapar ileso.

### • Final ruim

Durante a seção de tortura com Revolver Ocelot, aperte o botão select para desistir. A fraqueza de Snake sacrifica Meryl, que é entregue ao vilão. No final do game a garota morre e você fica arrasado de remorsos.



Seja bom ou ruim, o final do game traz muitas revelações importantes



HÁ 15 ANOS ELE REVOLUCIONOU OS QUADRINHOS COM A MINI-SÉRIE **O CAVALEIRO DAS TREVAS**

AGORA FRANK MILLER REPETE O FEITO COM **O CAVALEIRO DAS TREVAS 2!**

EM FEVEREIRO NAS BANCAS!

EDITORA  **Abel**

EDITORIA  **Abril**

**HERÓIS DA TV APRESENTA**

# **DRAGON BALL Z**

## **O FILME**

Na revista Heróis da TV nº 3, tem notícias quentes de **Dragon Ball, Medabot, Cyborg, Projeto Zeta, Matrix 2 e 3** e muito mais. Você fica por dentro das novidades de televisão e cinema e ainda leva pra casa o primeiro filme Dragon Ball Z no qual Goku e seu filho Gohan enfrentam a ameaça da **Árvore Sagrada**.

Dragon Ball Z © 2001 Bird Studio / Shueisha, Toei Animation. Heróis da TV é marca registrada da Editora Abril S/A.

REVISTA  
HERÓIS DA TV  
+  
VIDEO  
DRAGON BALL Z  
APENAS  
**R\$ 14,90**

